

## มารู้จักโปรแกรม ELLIS Basics

เป็นโปรแกรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษด้วยตนเองหรือที่เรียกว่าโปรแกรม ELLIS (English Language Learning and Instruction System) โดยการใช้เทคนิคขั้นสูงจากประเทศสหรัฐอเมริกาที่ประสบความสำเร็จทั้งผู้ใหญ่และเด็กกว่า 5 ล้านคนทั่วโลก ELLIS ได้รับการพัฒนามาจากผลงานวิจัยเป็นระยะเวลากว่า 50 ปี ด้วยการใช้งานที่ง่าย สะดวกและเป็นกันเองของ ELLIS ทำให้วันนี้ ELLIS เป็นโปรแกรมสอนภาษาอังกฤษที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก

โปรแกรม ELLIS Basics เป็นบทเรียนระดับพื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษ สำหรับผู้ที่เริ่มเรียนภาษาอังกฤษหรือผู้ที่ต้องการสร้างพื้นฐานของการออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง โดยจะเน้นที่การฝึกออกเสียงตัวอักษรและการผสมเสียงตัวอักษรให้ถูกต้อง คำศัพท์และประโยคง่ายๆ สำหรับกิจวัตรประจำวัน

- ※ บทเรียนที่ให้เรียนรู้และสร้างพื้นฐานภาษาอังกฤษทางด้านคำศัพท์ (Vocabulary) และการอ่าน (Reading)
- ※ บทเรียนมีรูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอน (Sequential integrated skills)
- ※ มีระบบการสรุปผลการเรียน (Skills Summary) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ความเข้าใจอีกครั้งหลังจากที่เรียนจบทุกบท
- ※ มีระบบช่วยเหลือบรรยายเป็นเสียงภาษาไทยและเสียงภาษาอังกฤษเพื่อสะดวกแก่การใช้งานของโปรแกรม ELLIS Basics
- ※ มีระบบการจัดเก็บบันทึกข้อมูลของผู้เรียน (Bookmark) เพื่อกลับไปเรียนในบทเรียนที่เรียนครั้งสุดท้ายได้
- ※ เนื้อหาของบทเรียนครอบคลุมการเรียนทางด้าน คำศัพท์ (Vocabulary) การติดต่อสื่อสาร (Communication) ตัวอักษร (Alphabet) ชื่อ (Name) และการออกเสียง (Phonetic) เป็นต้น

# บทที่ 1

## เริ่มต้นกับโปรแกรม **ELLIS Basics**

โปรแกรม ELLIS Basics เป็นบทเรียนที่เหมาะสมสำหรับผู้เริ่มต้นเรียนภาษาอังกฤษในแบบฉบับเจ้าของภาษาเอง โปรแกรมจะสอนให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนพื้นฐานการออกเสียงคำศัพท์ที่ถูกต้อง เพื่อให้ผู้เรียนมีความชำนาญในการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยโปรแกรมจะสอนตั้งแต่พื้นฐานการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การแนะนำตัว การทักทาย ครอบครัว อาหาร การซื้อของ ตัวเลขและตัวอักษรในภาษาอังกฤษ เป็นต้น

เพื่อให้การเรียนรู้ในโปรแกรม ELLIS Basics มีประสิทธิภาพสูงสุดผู้เรียนควรศึกษาโครงสร้างและทำความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรมก่อน ทั้งนี้แล้วโปรแกรมได้รับการออกแบบสำหรับผู้ที่เริ่มต้นเรียนภาษาอังกฤษ โดยเนื้อหาที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนจะมีตัวอักษรน้อย แต่จะใช้รูปภาพ คลิปวีดีโอ และภาพเคลื่อนไหว (Animation) มาช่วยในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านภาษาอังกฤษอย่างรวดเร็ว และในแต่ละหน้าจอจะมี Help ที่จะช่วยอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรมในภาษาที่ผู้เรียนถนัด

## โครงสร้างและการใช้งานโปรแกรม

ในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายโครงสร้างของโปรแกรม ELLIS Basics และอธิบายถึงขั้นตอนการเข้าใช้งานโปรแกรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้งานโปรแกรมได้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

บทเรียน → เกมส์ → บททดสอบ → คะแนนผลสอบ และเฉลยผลสอบ  
บทสนทนา → เมนูทักษะ → บทบาทสมมุติ → แบบฝึกหัดท้ายบท

### ขั้นตอนการเข้าใช้งานโปรแกรม ELLIS Basics

ในการเข้าใช้งานแต่ละบทเรียนให้เริ่มที่บทเรียนย่อย (ในแต่ละบทเรียนจะมี 9 บทเรียนย่อย) ในแต่ละบทเรียนย่อยประกอบด้วย คลิปวีดีโอแสดงบทสนทนา เนื้อหาสคริปต์บทสนทนาในวีดีโอ เมนูฝึกฝนทักษะ (Skill Menu) การฝึกฝนด้วยบทบาทสมมุติ (Role-Play) และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน (Lesson Quiz) เมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียนเรียบร้อยแล้วสามารถกลับเข้าสู่เมนูหลักเพื่อเล่นเกมส์ (Game) ฝึกฝนทักษะ ทำแบบทดสอบประจำบทเรียนหลัก (Test) และสามารถตรวจดูเฉลยของแบบทดสอบประจำบทเรียน (Test Review) หลังจากเสร็จสิ้นในบทเรียนนี้แล้วผู้เรียนสามารถเข้าเรียนในบทเรียนที่ยากขึ้นได้ต่อไป

### ภาพรวมของโปรแกรม ELLIS Basics

**บทเรียน**                      ในหน้าจอเมนูหลักจะพบบทเรียนหลัก 2 บท โดยแต่ละบทจะมีบทเรียน (Units and Lessons) ย่อย 9 บทเรียน ผู้เรียนสามารถคลิกเลือกบทเรียนจากหน้าจอนี้หลังจากนั้นก็จะเข้าสู่หน้าจอวีดีโอสนทนาประจำบท

**หน้าสคริปต์**                    หลังจากจบคลิปวีดีโอสนทนาประจำบทแล้วจะเข้าสู่หน้าจอสคริปต์ (Script) (Script) ซึ่งเป็นเนื้อหาของบทสนทนาในวีดีโอ ผู้เรียนสามารถคลิกที่บท

สนทนาเพื่อดูวิธีโอการสนทนาซ้ำได้ที่หน้าจอนี้ที่ละประโยค ผู้เรียนสามารถเรียนและฝึกฝนทักษะต่างๆ อย่างละเอียดในบทสนทนาได้ที่หน้าจอนี้

**หน้าเมนูทักษะ** หลังจากเรียนการสนทนาที่หน้าจอสคริป (Script) แล้ว ผู้เรียนสามารถ (Skills Menu) เรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่เมนูฝึกฝนทักษะ (Skills Menu) เพื่อ ฝึกฝนเรื่องของการฟัง คำศัพท์ ตัวอักษร ตัวเลข การออกเสียงในและ การติดต่อสื่อสารรูปแบบต่างๆ

**หน้าบทบาทสมมุติ** เมื่อผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ ในเมนูฝึกฝนทักษะเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียน (Role-Play)สามารถกลับไปหน้าจอสคริป (Script) เพื่อที่จะเข้าไปสู่หน้าจอบทบาทสมมุติ (Role-Play) โดยที่ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงตัวเอง เข้าสู่โปรแกรมตามบทสนทนาตัวอย่างจากวีดีโอ แล้วกดเล่น (Play) ผู้เรียนสามารถฝึกฝนการพูดสนทนาได้ตอบกับโปรแกรมได้ที่หน้าจอนี้

**แบบฝึกหัดท้ายบท** หลังที่ผู้เรียนฝึกฝนทักษะในหน้าจอต่างๆ เรียบร้อยแล้วสามารถกลับไป(Lesson Quiz)ที่หน้าจอเมนูทักษะ (Skills Menu) เพื่อเข้าสู่การทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน (Lesson Quiz) นั้นๆ

**แบบทดสอบ** หลังจากผู้เรียนได้เสร็จสิ้นการฝึกฝนในทุกหน่วยของบทเรียนย่อย (Test) เรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนสามารถเข้าไปทำแบบทดสอบประจำบทเรียน (Test) ที่หน้าจอเมนูหลัก เพื่อทดสอบความรู้ที่ได้เรียนมาในบทเรียนนั้นๆ

#### **ผลสอบและเฉลยแบบทดสอบ**

หลังจากที่ผู้เรียนทำการทดสอบแบบทดสอบประจำบทเรียน (Test Review) เรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนสามารถเข้าไปตรวจสอบผลการทดสอบและดูเฉลยแบบทดสอบได้ที่หน้าจอนี้

## อธิบายปุ่มการใช้งานในโปรแกรม

ในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายพื้นฐานการใช้งานปุ่มต่างๆ ในโปรแกรม ELLIS Basics ผู้เรียนควรทำความเข้าใจความคุ้นเคยกับปุ่มต่างๆ ก่อนการเข้าไปใช้โปรแกรม จะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### 1. ปุ่มการใช้งานในโปรแกรม

ปุ่มที่จะอธิบายต่อไปนี้เป็นปุ่มการใช้งานที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในโปรแกรม ELLIS Basics ผู้เรียนควรทำความเข้าใจการใช้งานปุ่มเหล่านี้ไว้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้งานโปรแกรม ELLIS ได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น



“ปุ่ม UP” ใช้สำหรับกลับไปยังหน้าจอหลัก

ปุ่มนี้จะพบที่หน้าจอย่อยเมื่อกดปุ่ม“UP” หน้าจอจะแสดงหน้าเมนูหลัก ตัวอย่างเช่น ถ้าผู้เรียนหน้าจอ Script แล้วคลิกที่“ปุ่ม UP” โปรแกรมจะกลับไปยังหน้าจอ Main Menu ตารางข้างล่างนี้จะแสดงถึงการใช้งานของ“ปุ่ม UP”

หน้าจอหลัก (หน้าจอหลังคลิกปุ่ม“UP”)	หน้าจอย่อย (หน้าจอปัจจุบัน)
หน้า Main Menu	หน้าจอ Script
	หน้าจอ Test
	หน้าจอ Test Review
	หน้าจอ Summary
หน้า Script Page	หน้าจอ Skills Menu
	หน้าจอ Role-Play
หน้า Skills Menu	หน้าจอ Tutorials
	หน้าจอ Practice
	หน้าจอ Game
	หน้าจอ Lesson Quiz



“ปุ่ม Next” ใช้สำหรับคลิกเมื่อต้องการเปิดหน้าถัดไป

โดยปุ่มนี้จะปรากฏในหน้าแบบฝึกหัด การฝึกฝนทักษะ การเล่นเกมบทบาทสมมติ และอยู่ในส่วนที่ใช้ในการสอนในกรณีที่ทำแบบฝึกหัดบางข้อ เมื่อคลิกเลือกคำตอบแล้วระบบไม่ปรากฏปุ่ม Next หมายถึงสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัดในส่วนนี้ หน้าจอใดที่ไม่สามารถแสดงรายละเอียดของเนื้อหาการเรียนการสอนได้หมดในหน้าจอเดียว ผู้เรียนสามารถคลิกปุ่มนี้เพื่อเข้าสู่หน้าจอถัดไป



“ปุ่ม Back” ใช้สำหรับย้อนกลับไปยังหน้าก่อนหน้า

โดยปุ่มนี้จะปรากฏในหน้าฝึกฝนทักษะ และหน้าแบบฝึกหัด ตัวอย่างเช่น ในรายละเอียดการเรียนการสอนมีทั้งหมด 3 หน้า การคลิกปุ่มนี้จะย้อนจากหน้า 3 ไปหน้า 2 และจากหน้า 2 ไปหน้า 1 แต่ปุ่มนี้จะไม่ปรากฏที่หน้าแรก แต่จะปรากฏปุ่ม Up แทน



“ปุ่ม Exit” ใช้สำหรับออกจากโปรแกรม ELLIS

โดยปุ่มจะทำการบันทึกข้อมูลการใช้งานเข้าสู่หน่วยความจำและปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอเมนูหลักเท่านั้น



“ปุ่ม Bookmark” ใช้สำหรับกลับไปหน้าจอบทเรียนที่ผู้เรียนใช้ครั้งล่าสุดก่อนออกจากโปรแกรม

โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอเมนูหลักเท่านั้น



“ปุ่ม Replay” ใช้สำหรับการเล่นบทสนทนาบทบาทสมมุติในหน้าการสอนอีกครั้ง

โดยปุ่มนี้จะทำการเริ่มต้นเรื่องที่บรรยายและภาพเคลื่อนไหวซ้ำอีกครั้ง และที่หน้าบทบาทสมมุติ (Role-Play) โปรแกรมจะเริ่มต้นการเล่นบทบาทสมมุติทั้งหมด



“ปุ่ม Skills Summary” ใช้สำหรับเข้าสู่หน้าจอสรุปผลบทเรียนซึ่งเป็นการสรุปเนื้อหาการเรียนการสอนทั้งหมดที่มีในโปรแกรม ELLIS Basics

โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอเมนูหลักเท่านั้น



“ปุ่ม Skills Menu” ใช้สำหรับเข้าไปยังเมนูทักษะ (Skills Menu)

โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอหน้าสคริป (Script) หน้าจอการฝึกฝน และหน้าจอแบบฝึกหัด



“ปุ่ม Role-Play” ใช้สำหรับเข้าสู่หน้าจอฝึกฝนการสนทนาโต้ตอบกับโปรแกรม โดยผู้เรียนสามารถเลือกบทสนทนาที่ต้องการได้

โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอสคริป (Script) เท่านั้น



“ปุ่ม Practice Session” ใช้สำหรับการข้ามการสอนและการฝึกฝนต่างๆ ในโปรแกรม เพื่อไปยังแบบฝึกหัดท้ายบท

โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอการสอนเท่านั้น



“ปุ่ม Tutorial” ใช้สำหรับการเข้าสู่การสอนในรายละเอียดของแต่ละเรื่อง que ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่

## 2. ปุ่มช่วยเหลือในโปรแกรม

ในการเรียนด้วยโปรแกรม ELLIS Basics ผู้เรียนสามารถกดปุ่มช่วยเหลือต่างๆ โดยโปรแกรมจะอธิบายวิธีการใช้งานเป็นภาษาตามความถนัดของผู้เรียนเอง โดยมีปุ่มต่างๆ ดังนี้



“ปุ่ม Native Language” คลิกเพื่อแปลความหมายของคำศัพท์ วลี หรือประโยค ที่ต้องการ



“ปุ่ม Language Selection” คลิกเพื่อเปลี่ยนภาษาที่ช่วยในการแปลและอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรม



“ปุ่ม Help” คลิกเพื่อฟังคำอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรมเป็นภาษาตามความถนัดของผู้เรียน





“ปุ่มหู” คลิ๊กเพื่อฟังเสียงของคำ หรือวลี ที่อยู่ในโปรแกรม โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอการสอนและ

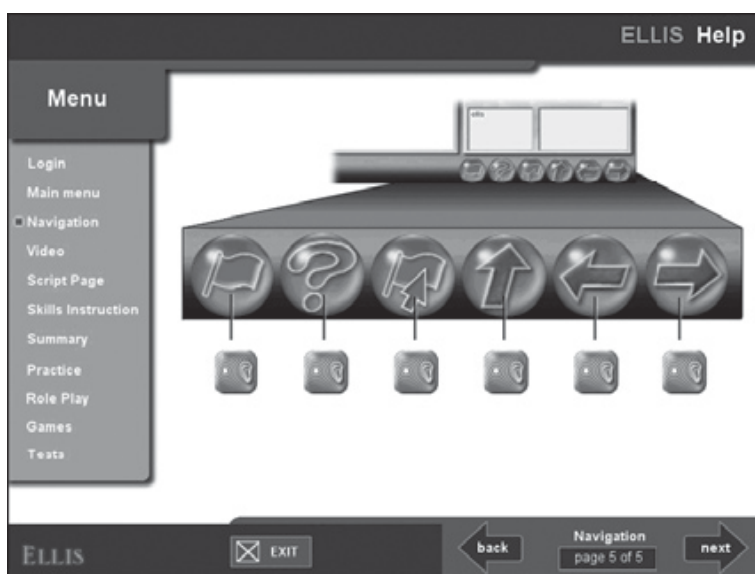
หน้าจอสรุปไวยากรณ์

### 3. ภาษาที่ช่วยในการอธิบายการใช้งานโปรแกรม

ภาษาที่ช่วยในการอธิบายการใช้งานในโปรแกรม ELLIS Basics มีมากกว่า 50 ภาษา ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกภาษาที่ช่วยในการบรรยายได้ตามความถนัดของผู้เรียนเอง โดยจะช่วยในการแปลคำสั่ง คำศัพท์ การโต้ตอบ และวลี

### 4. การอธิบายการใช้งานโปรแกรม (Help)

หากผู้เรียนไม่เข้าใจการใช้งานหน้าจอใดในโปรแกรม ELLIS Basics ให้กดปุ่ม  ที่หน้านั้น จากนั้นโปรแกรมจะพาเข้าสู่หน้าจอ “อธิบายการใช้งานโปรแกรม” เพื่อรับฟังการอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรมตามภาษาที่ผู้เรียนถนัด และคลิ๊กที่ปุ่ม  เพื่อรับฟังคำอธิบายวิธีการใช้งานดังรูปข้างล่าง



### หน้าจอ “อธิบายการใช้งานโปรแกรม”

### 5. การบันทึกเสียง (Recorder)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะให้ได้ผลมากที่สุดคือผู้เรียนต้องฝึกฝนบ่อยๆ โดยเฉพาะทักษะการพูด การออกเสียง ซึ่งในโปรแกรม ELLIS Basics มีโปรแกรมบันทึกเสียงจะช่วยเรื่องการฝึกพูด ฝึกออกเสียงของผู้เรียนซึ่งจะอยู่ในเกือบทุกหน้าจอของโปรแกรม เพื่อให้ผู้เรียนบันทึกเสียง และเปรียบเทียบกับเสียงของเจ้าของภาษา จนเกิดความชำนาญ






ในการบันทึกเสียงจะมีสองส่วนตามตัวเลข คือ

- ❶ ส่วนที่แสดงรายชื่อผู้ที่กำลังใช้งานโปรแกรม
- ❷ ส่วนที่แสดงประโยคหรือวลีที่จะใช้ในการบันทึกเสียงเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเสียงตัวอย่างของโปรแกรมดังรูป



### Recorder

#### ขั้นตอนการบันทึกเสียงในโปรแกรม ELLIS Basics

- 1) ถ้ามีผู้ใช้งานโปรแกรม ELLIS Basics มากกว่า 1 คน ให้ผู้ที่ จะทำการบันทึกคนแรกคลิกที่ชื่อของผู้เรียนคนนั้น และชื่อจะเป็นสีน้ำเงิน
- 2) คลิกที่ปุ่ม  เพื่อบันทึกเสียงของผู้เรียน
- 3) อ่านประโยคหรือวลีที่เห็นในหน้าจอสคริป ให้พูดเสียงดัง และชัดเจนเข้าไปในไมโครโฟนของคอมพิวเตอร์
- 4) คลิกที่ปุ่ม  เมื่อสิ้นสุดบทสนทนา (คลิกหลังจบเสียงอัดประมาณ 3 วินาที)
- 5) ฟังการบันทึกเสียงของผู้เรียนเอง หรือเปรียบเทียบกับเสียงเจ้าของภาษา
  - ๖๖ คลิกที่ปุ่ม  เพื่อฟังเสียงผู้เรียนที่ถูกบันทึก
  - ๖๖ คลิกที่ปุ่ม  เพื่อฟังเสียงเจ้าของภาษา
  - ๖๖ คลิกที่ปุ่ม  เพื่อเปรียบเทียบเสียงผู้เรียนกับเจ้าของภาษา

เมื่อผู้ใช้งานคนแรกทำการบันทึกเสียงเสร็จ ให้คลิกที่ชื่อของผู้เรียนคนต่อไปเพื่อทำการฝึกพูดซ้ำตามขั้นตอนตั้งแต่ 1-5 อีกครั้ง

## บทที่ 2

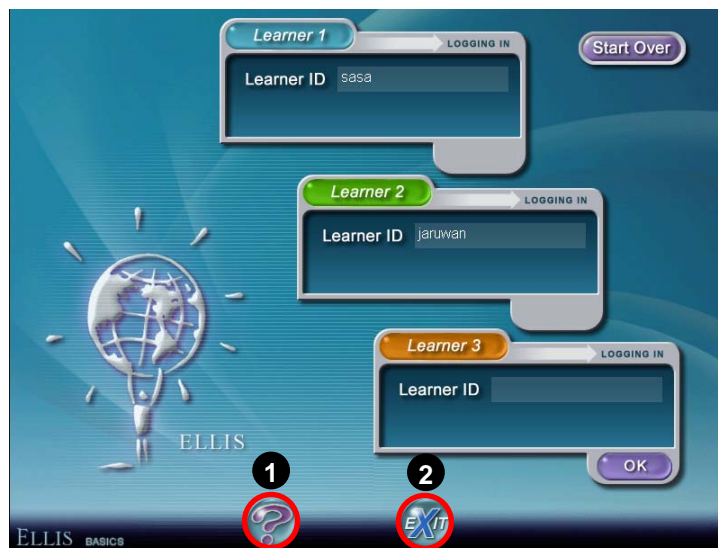
### การใช้งานโปรแกรม **ELLIS Basics**

ในบทนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการใช้งานโปรแกรม ELLIS Basics ในแต่ละหน้าจออย่างละเอียด เช่น หน้าจอเมนูหลัก หน้าจอสคริป หน้าจอเมนูทักษะ เป็นต้น

#### การเข้าสู่โปรแกรม (Login)

การเข้าสู่โปรแกรม ELLIS Basics สามารถเข้าใช้พร้อมกันได้สูงสุดถึง 3 คนต่อ 1 เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรมดังนี้

- 1) พิมพ์รหัสของผู้เรียนที่ช่อง "Learner ID" และระบุรหัสผ่านที่ช่อง "password"
- 2) คลิกปุ่ม "OK" หรือกด "Enter" บนแป้นพิมพ์
- 3) พิมพ์รหัสและรหัสผ่านของผู้เรียนคนต่อไป และสามารถเรียนได้พร้อมกันถึง 3 คน
- 4) ถ้าไม่ต้องการระบุผู้เรียนคนอื่นอีกให้คลิกปุ่ม "OK" หรือกดปุ่ม "Enter" บนแป้นพิมพ์ เพื่อเข้าสู่โปรแกรมต่อไป

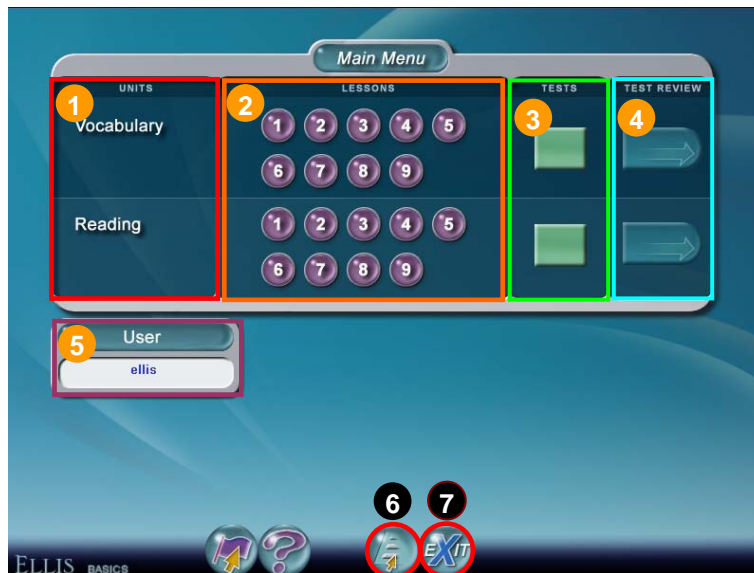


หน้า Login : 1.ปุ่ม Help 2.ปุ่ม Exit



## หน้าจอเมนูหลัก (Main Menu)

หน้าจอเมนูหลัก (Main Menu) เป็นหน้าจอแรกที่คุณจะเห็นหลังจากที่ทำการ login เข้าสู่โปรแกรมแล้ว โดยโปรแกรมจะแสดงรายการบทเรียนทั้งหมดที่ใช้ในการเรียนการสอนของโปรแกรม ELLIS Basics โดยจะแบ่งเป็นบทเรียนหลัก (Units) ซึ่งในบทเรียนหลักจะมีบทเรียนย่อย 9 บทเรียน (Lessons) แบบทดสอบ (Test) ผลสอบ และเฉลยแบบทดสอบ (Test Review) ชื่อผู้เรียน (User) แบบบททวนบทเรียน (Skills Summary) และการออกจากโปรแกรม (Exit) ดังรูป



หน้าเมนูหลัก

รายละเอียดการใช้งานของหน้าจอ Main Menu

### 1 บทเรียนหลัก (Units)

เป็นส่วนที่แสดงอยู่ทางด้านซ้ายของหน้าจอซึ่งมี 2 บทเรียน คือ Vocabulary และ Reading

### 2 บทเรียนย่อย (Lessons)

ในหนึ่งบทเรียนหลักจะมีบทเรียนย่อย 9 บทเรียน ให้คลิกที่ปุ่มบทเรียนเพื่อเข้าเรียนในบทเรียนต่างๆ ถ้าผู้เรียนเข้าเรียนในบทเรียนย่อยเสร็จเรียบร้อยแล้วจะปรากฏเครื่องหมายถูกบนปุ่มบทเรียนนั้น

### 3 แบบทดสอบประจำบทเรียน (Tests)

หลังจากที่ผู้เรียนเรียนจบในบทเรียนย่อย 9 บทเรียนแล้วนอกจากจะมีแบบฝึกหัดในบทเรียนย่อยแล้วก็มีแบบทดสอบประจำบทเรียนหลัก ซึ่งข้อสอบในแบบทดสอบแต่ละชุดจะมีประมาณ 45-50 ข้อ

### 4 ผลสอบ และเฉลยแบบทดสอบ (Test Reviews)

หลังจากที่ผู้เรียนได้ทำการทดสอบประจำบทเรียนแล้วคะแนนของการสอบจะปรากฏที่ Test Reviews และผู้เรียนสามารถคลิกเข้าไปเพื่อตรวจดูคำตอบของผู้เรียนเองได้

### 5 ชื่อผู้เรียน

ในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่แสดงชื่อของผู้เรียน

## 6 สรุปบทเรียน (Skills Summary)

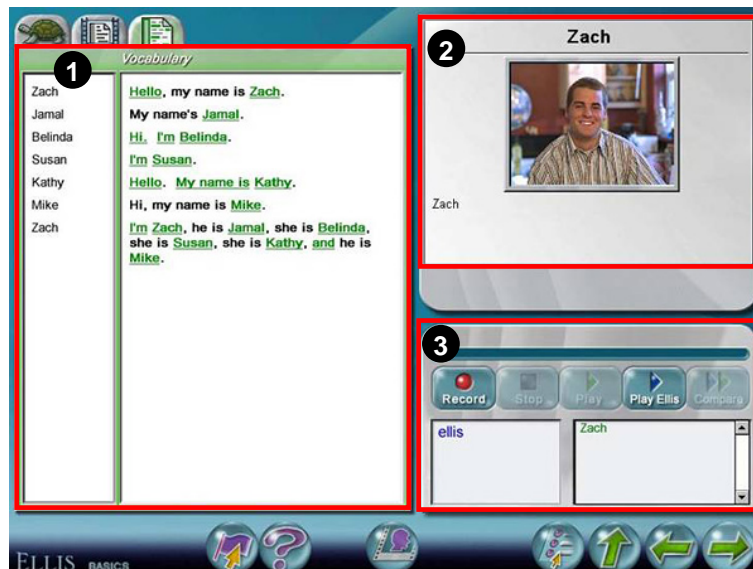
จะเป็นส่วนที่แสดงผลสรุปว่าในโปรแกรม ELLIS Basics มีการเรียนการสอนในเรื่องใดบ้าง ซึ่งผู้เรียนสามารถคลิกเข้าไปในแต่ละหัวข้อเพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจอีกครั้งหลังจากเรียนจบในทุกบทเรียนแล้ว ทั้งในด้านไวยากรณ์ คำศัพท์ การออกเสียง และการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่างๆ โดยโปรแกรมจะเรียงลำดับการเรียนในแต่ละหัวข้อเพื่อให้สะดวกต่อการทบทวน

## 7 การออกจากโปรแกรม ELLIS Basics

ใช้สำหรับออกจากโปรแกรม ELLIS โดยปุ่มจะทำการบันทึกข้อมูลการใช้งานเข้าสู่หน่วยความจำ

### หน้าจอสคริป (Script Page)

หลังจากที่ผู้เรียนเลือกเข้าสู่บทเรียนย่อยแต่ละบทที่หน้าเมนูหลักแล้ว เบื้องต้นผู้เรียนจะเห็นหน้าจอสคริปวิดีโอบทสนทนา และเมื่อฟังบทสนทนาจบก็จะเข้าสู่หน้าจอสคริป (Script Page) ดังรูป



### หน้าสคริป

สำหรับหน้าจอสคริปนี้จะประกอบด้วยกัน 3 ส่วน คือ

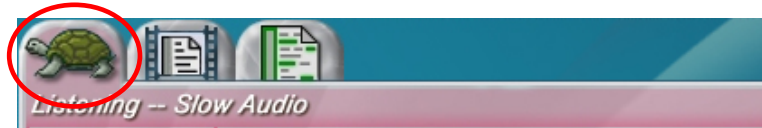
- 1 เนื้อหาบทสนทนาตามวิดีโอ
- 2 ส่วนของวิดีโอ
- 3 ส่วนของการบันทึกเสียง

## รายละเอียดการใช้งานในหน้าจอสคริป

ในหน้าจอสคริปจะมีแถบด้านบนซ้าย 3 แถบ โดยแต่ละแถบจะมีการใช้งานที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้

**Slow Audio tab** ใช้สำหรับการฝึกฝนทักษะด้านการฟัง (Listening)

โดยจะเป็นการฟังบทสนทนาตามคลิปวิดีโอที่ช้าลงกว่าระดับการพูดปกติ ซึ่งเหมาะสำหรับผู้เรียนที่ยังฟังการพูดภาษาอังกฤษในความเร็วปกติไม่ทัน หรือต้องการฝึกฝนทักษะการฟัง



Slow Audio tab

**Video tab** ใช้สำหรับการฝึกฝนทักษะด้านการฟัง (Listening)

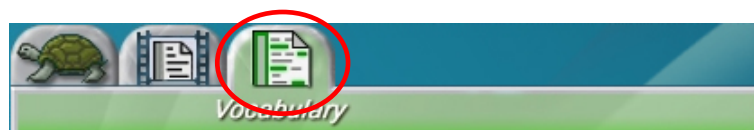
โดยจะเป็นการฟังบทสนทนาตามวิดีโอในระดับการพูดปกติ ซึ่งเหมาะสำหรับผู้เรียนที่ต้องการฝึกฝนทักษะการฟัง จะช่วยให้ผู้เรียนเลือกรับฟังบทสนทนาช้าตามที่ต้องการในระดับการพูดปกติ



Video tab

**Vocabulary tab** ใช้สำหรับการแปลความหมายคำศัพท์ที่ต้องการ

โดยคลิกที่คำศัพท์ที่ขีดเส้นใต้สีเขียว



Vocabulary tab

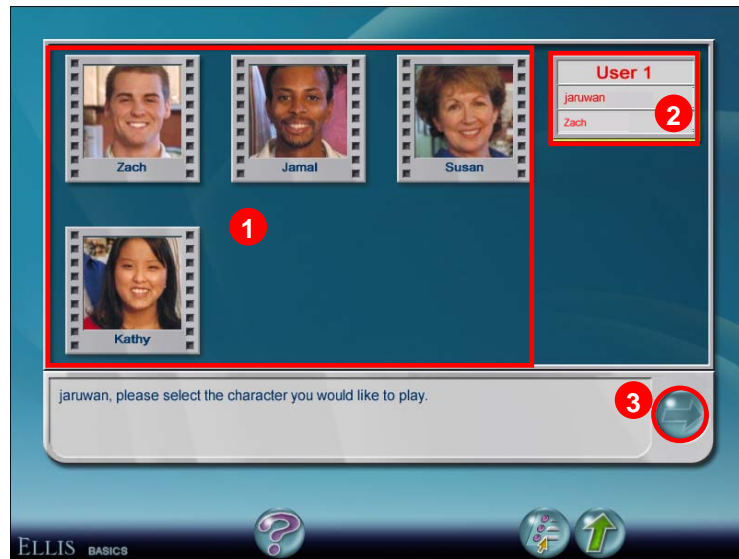


**Role – Play** อยู่ที่ด้านล่างของหน้าจอนำจอสคริป ใช้สำหรับเข้าสู่หน้าจอบทบาทสมมุติ

โดยเป็นหน้าจอที่ผู้เรียนสามารถใช้ฝึกสนทนาโต้ตอบกับโปรแกรมได้โดยตรงซึ่งผู้เรียนสามารถ**เลือกตัวละคร**ที่ต้องการและทำการอัดเสียงพูดตามบทสนทนานั้นดังตัวอย่างต่อไปนี้

## หน้าเลือกตัวละคร

ผู้เรียนคลิกเลือกตัวละครหรือบทสนทนาที่ต้องการแสดงเป็นบทบาทนั้นๆ ผู้เรียนจะเห็นชื่อของตัวละครนั้นปรากฏที่ด้านล่างของ ID ผู้เรียนเอง



หน้าเลือกตัวละครหรือบทสนทนา 1. ตัวละครหรือบทสนทนา 2. ชื่อผู้เรียน  
3. ปุ่ม Next

## การบันทึกเสียงผู้เรียนเทียบกับเจ้าของภาษา

หลังจากคลิกเลือกตัวละครแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Next เพื่อเข้าสู่หน้าประโยคคำพูดและการบันทึกบทสนทนา โดยหน้าจอนี้จะแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ


- 1 แสดงวิดีโอ
- 2 แสดงบทสนทนา
- 3 แสดงส่วนการบันทึกข้อมูล



## หน้าบันทึก



ขั้นตอนการบันทึกบทสนทนาในหน้า Role-Play

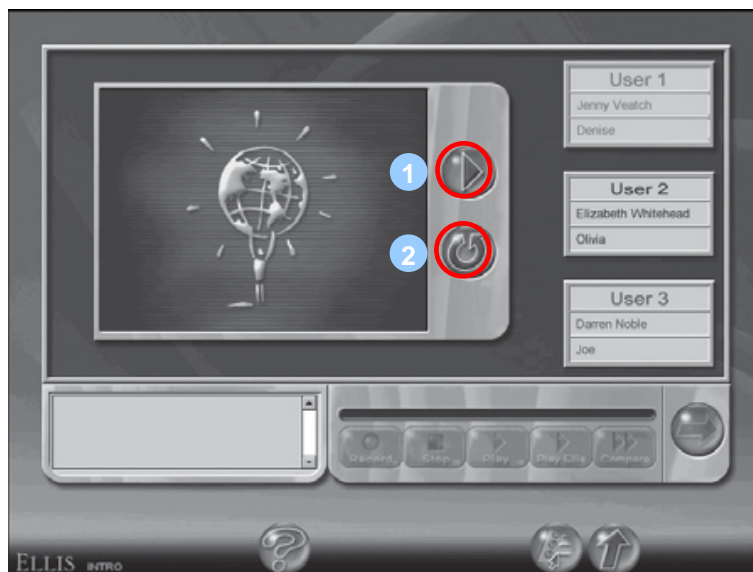
- 1) เมื่อโปรแกรมเล่นวิดีโอเสร็จ ก็จะแสดงบทสนทนาที่หมายเลข 2 เพื่อให้ผู้เรียนใช้บันทึกเสียงตามบทสนทนานั้น
- 2) ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงเพื่อเปรียบเทียบกับเจ้าของภาษาโดย
  - 2.1) คลิกที่ปุ่ม Record เพื่อบันทึกเสียงผู้เรียน
  - 2.2) คลิกที่ปุ่ม Stop เมื่อสิ้นสุดบทสนทนา (คลิกหลังจบเสียงอัดประมาณ 3 วินาที)
  - 2.3) คลิกที่ปุ่ม Play เพื่อฟังเสียงผู้เรียนที่ถูกบันทึก
  - 2.4) คลิกที่ปุ่ม Play Ellis เพื่อฟังเสียงเจ้าของภาษา
  - 2.5) คลิกที่ปุ่ม Compare เพื่อเปรียบเทียบเสียงผู้เรียนกับเจ้าของภาษา

- 3) เมื่อบันทึกเสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม  เพื่อต่อไปยังบทสนทนาของโปรแกรม หรือผู้เรียนคนอื่นๆ  
ถัดไป

หมายเหตุ ถ้ามีผู้เรียนพร้อมกันมากกว่า 1 คน ให้ดูว่าเป็น ID ของผู้เรียนคนไหน แล้วทำการบันทึกเสียงตามบท  
สนทนา


### การฟังเสียงบทสนทนาทั้งหมดที่ได้บันทึกไว้

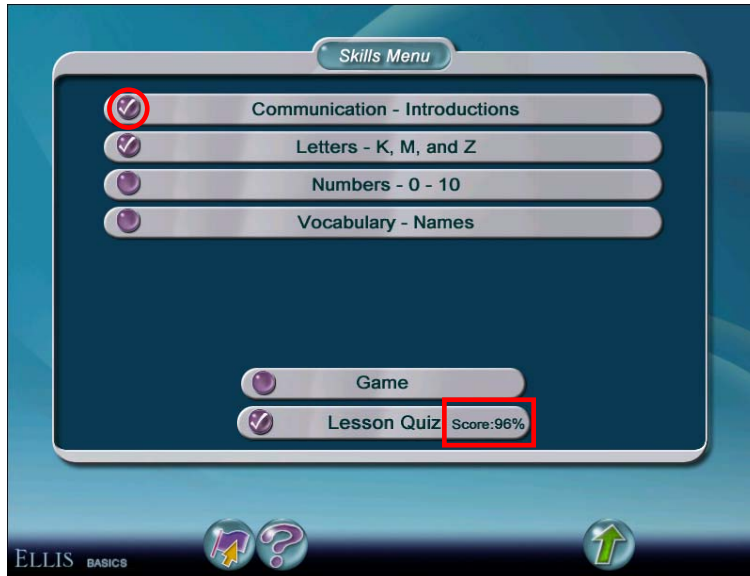
เมื่อผู้เรียนทุกคนได้ทำการบันทึกบทสนทนาให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อฟังเสียงบทสนทนาทั้งหมดที่ได้  
บันทึกไว้แล้วถ้าต้องการฟังซ้ำให้คลิกที่ปุ่ม 



หน้าเล่น Role-Play 1. ปุ่มเล่นบทบาทสมมุติ 2. ปุ่มเล่นซ้ำ

## หน้าจอเมนูทักษะ (Skills Menu)

จากหน้าจอสคริปต์ผู้เรียนสามารถเข้าสู่หน้าจอเมนูทักษะ (Skills Menu) โดยคลิกที่  ซึ่งอยู่ด้านล่างของหน้าจอ Main Menu ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะด้านการฟัง การออกเสียง คำศัพท์ การสนทนา รวมถึงแบบฝึกหัดท้ายบทในรูปแบบของ Lesson Quiz และ Game ดังรูป



### หน้าจอเมนูทักษะ

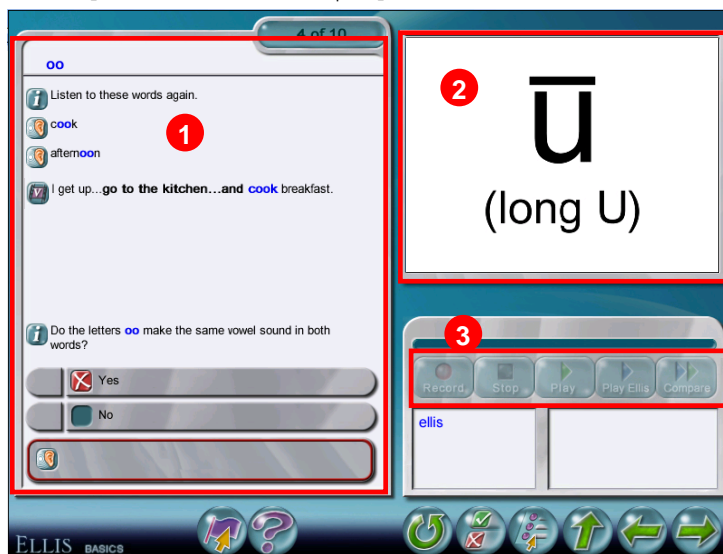
เมื่อผู้เรียนๆ ทักษะใดจบแล้วระบบจะทำเครื่องหมายถูกข้างหน้าในแต่ละหมวดหลังจากผู้เรียนได้เรียนจบในหมวดนั้นๆ และจะแสดงคะแนนสอบหลังจากผู้เรียนสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัดท้ายบท

## การเรียนการสอนในแต่ละหมวดของ Skills Menu




เมื่อผู้เรียนคลิกปุ่มการฝึกทักษะในแต่ละหมวดของ Skills Menu ผู้เรียนจะเข้าสู่หน้าการเรียนการสอน ซึ่งจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

- 1 แสดงการแนะนำการเรียนการสอน
- 2 แสดงวิดีโอ
- 3 บันทึกเสียงเพื่อเปรียบเทียบเสียงกับเจ้าของภาษา

ในหน้าการเรียนการสอนนี้ ผู้เรียนจะเห็นไอคอนต่างๆ ดังรูปต่อไปนี้



ตัวอย่างหน้าจอการฝึกการออกเสียงและการฟัง

- \* ปุ่มแนะนำ  คลิกเพื่อฟังคำสั่งหรือคำแนะนำในหน้าจอนั้นซ้ำอีกครั้ง
- \* ปุ่มวิดีโอ  คลิกเพื่อเล่นวิดีโอที่หน้าจอด้านขวาบน
- \* ปุ่มหูฟัง  คลิกเพื่อฟัง

หลังจากผู้เรียนได้เรียนในหน้าจอนี้เสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อเรียนในหน้าจอถัดไปจนจบ



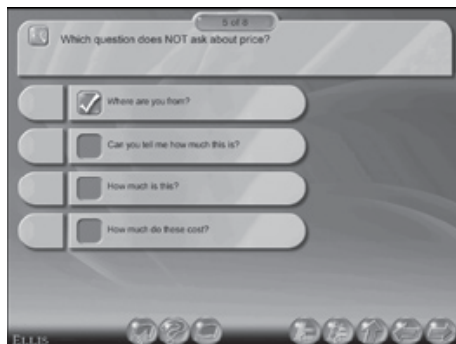
## การฝึกฝน (Practice Session)

หลังจากที่ผู้เรียนได้ผ่านการเรียนหมวดใดหมวดหนึ่งของ Skills Menu เสร็จเรียบร้อยแล้ว โปรแกรมก็จะพาผู้เรียนเข้าสู่หน้าจอฝึกฝน (Practice Pages) โดยอัตโนมัติ ซึ่งแบบฝึกฝนจะมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น แบบเลือกตอบถูก/ผิด แบบจับคู่ และแบบเติมคำในช่องว่าง หรือแบบ Role Play

เมื่อตอบคำถามผู้เรียนจะทราบคำตอบทันทีว่าตอบคำถามถูกหรือผิด ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องก่อนจึงจะสามารถไปทำในข้อต่อไปได้

### ตัวอย่างรูปแบบการฝึกฝน

**Multiple-Choice questions** คำถามแบบเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุด ให้ผู้เรียนเลือกคำตอบที่ถูกที่สุด ถ้าตอบถูก โปรแกรมจะแสดงเครื่องหมายถูกสีเขียว แต่ถ้าตอบผิดจะโปรแกรมจะแสดงเครื่องหมายผิดสีแดงดังรูป

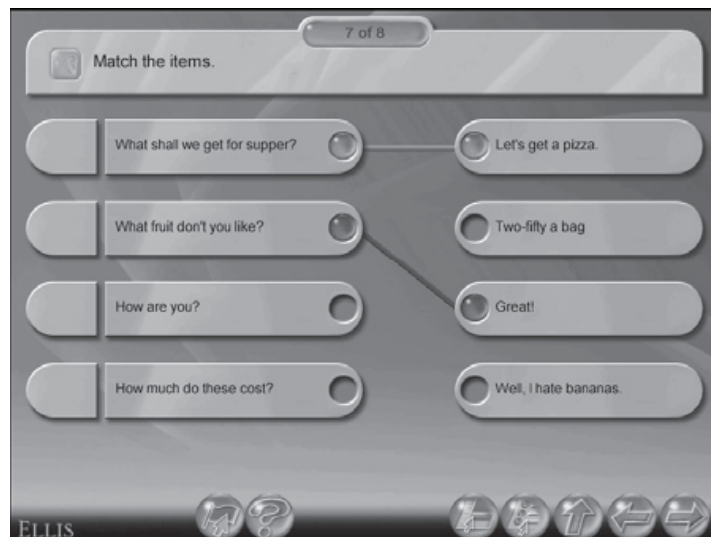


คำถามแบบเลือกตอบ (คำตอบเดียว)



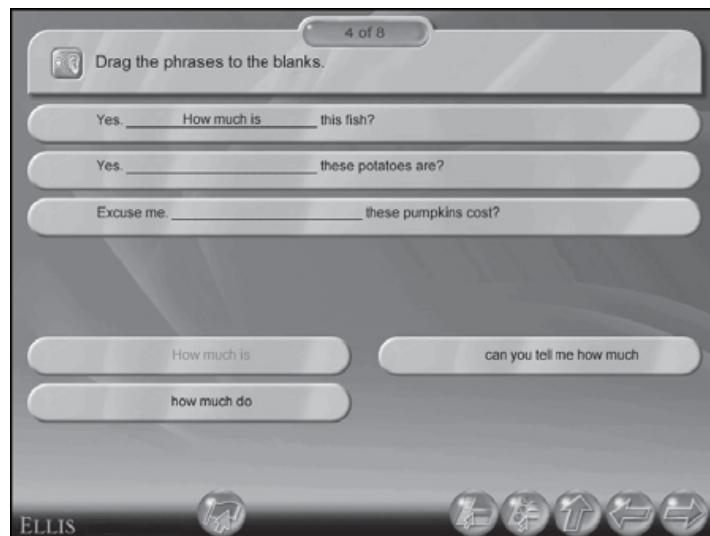
คำถามแบบเลือกตอบ (หลายคำตอบ)

**Matching questions** คำถามแบบจับคู่ ในการจับคู่คำถามผู้เรียนจะต้องจับคู่ด้านซ้ายกับด้านขวาให้ถูกต้องตามที่โจทย์กำหนด ถ้าเลือกคำตอบที่ถูกโปรแกรมจะแสดงเส้นสีเขียวเชื่อมโยงคำตอบทั้งสอง แต่ถ้าเลือกไม่ถูกต้องโปรแกรมจะไม่แสดงเส้นจับคู่ให้



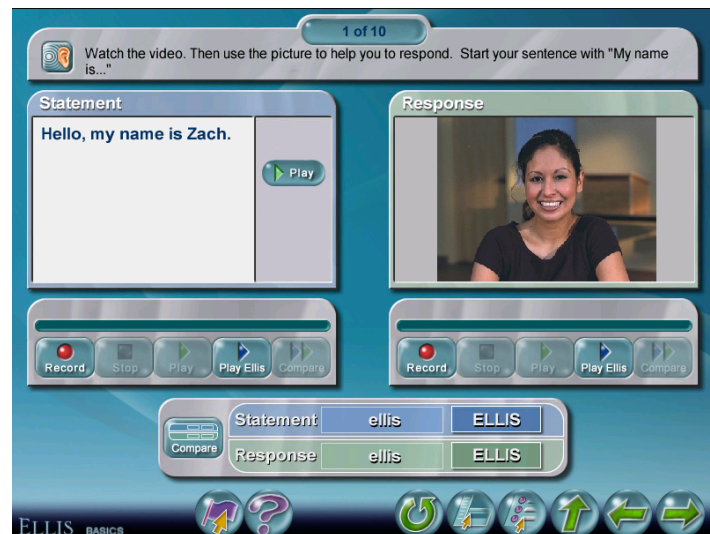
คำถามแบบจับคู่

Fill-in-the-blank questions คำถามแบบเติมคำในช่องว่าง โปรแกรมจะแสดงตัวเลือกคำตอบไว้ด้านล่างของคำถามให้ผู้เรียนคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดมาใส่ในช่องว่าง ถ้าเลือกคำตอบถูกโปรแกรมจะนำคำตอบมาแสดงที่ช่องคำถาม แต่ถ้าเลือกผิดโปรแกรมจะไม่แสดงคำตอบที่เลือกไว้ ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องใหม่




คำถามแบบเติมคำในช่องว่าง

Role Play เป็นการฝึกฝนบทบาทสมมติของผู้เรียนตามสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้เรียนสามารถบันทึกเสียง และสามารถฝึกสนทนาได้ตอบกับโปรแกรมได้โดยตรง



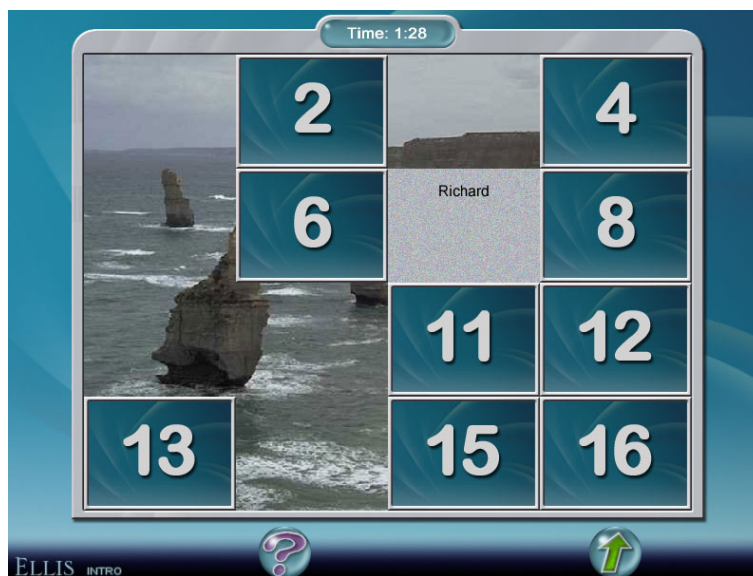
หน้าจอแสดงการฝึกฝนบทบาทสมมติ

## เกมส์ (Game)


หลังจากเรียนและฝึกฝนจนครบทุกหมวดใน Skills Menu ผู้เรียนสามารถเข้าสู่หน้าจอเกมส์โดยคลิกที่ปุ่ม  เกมส์จะมีลักษณะให้จับคู่ ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ที่ได้เรียนมา

### วิธีการเล่นเกมส์จับคู่

- 1) คลิกบนหมายเลข เพื่อฟังคำศัพท์ ดูรูปภาพ หรือดูคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่ด้านหลัง
- 2) ถ้าผู้เรียนสามารถจับคู่ภาพหรือคำศัพท์กับเสียงได้ถูกต้อง โปรแกรมจะแสดงภาพที่ซ่อนอยู่ด้านหลังหมายเลขให้เห็น
- 3) จับคู่ภาพหรือคำศัพท์กับเสียง ให้ครบทุกคู่

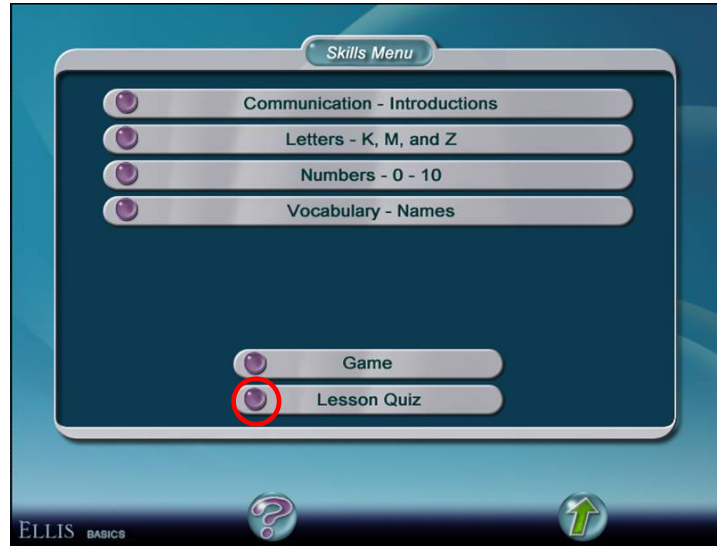


### เกมส์จับคู่

เมื่อผู้เรียนสามารถจับคู่ภาพหรือคำศัพท์กับเสียงได้ครบทุกคู่แล้ว ผู้เรียนจะเห็นภาพด้านหลังอย่างสมบูรณ์ โปรแกรมจะแสดงเวลาที่ผู้เรียนใช้ในการเล่นเกมให้เห็นที่ด้านบนหน้าจอ แล้วกดปุ่ม  เพื่อกลับเข้าสู่หน้าจอ Skills Menu

## แบบฝึกหัดท้ายบท (Lesson Quiz)

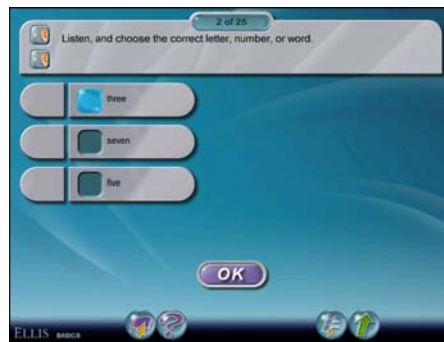
เมื่อผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ ในโปรแกรม ELLIS Basics เสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนได้ที่หน้าแบบฝึกหัดท้ายบท ซึ่งสามารถเข้าหน้าจอนี้ได้จากหน้าจอเมนูทักษะ (Skill Menu)



หน้าจomenutักษะ คลิกเพื่อเข้าไปยังหน้าแบบฝึกหัดท้ายบท


ในแบบทดสอบจะไม่เหมือนในแบบฝึกทักษะ เพราะโปรแกรมจะไม่เฉลยคำตอบให้ในขณะที่ทำ

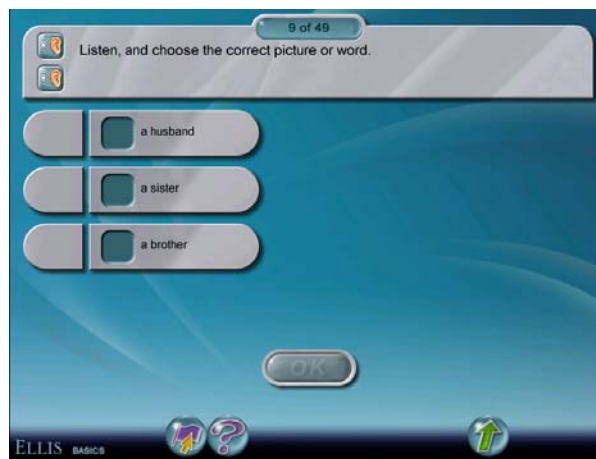
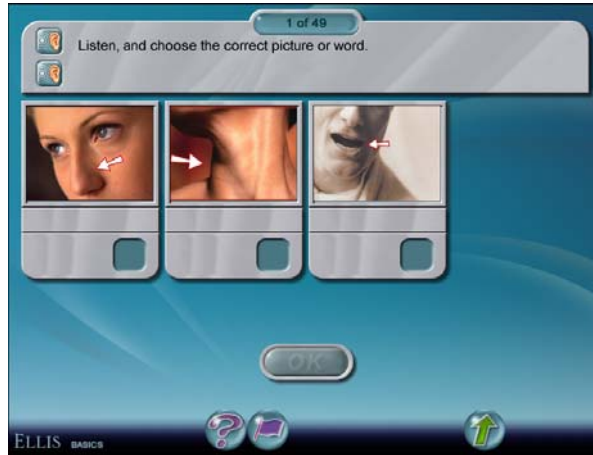
แบบฝึกหัดท้ายบท



ตัวอย่างแบบฝึกหัดท้ายบท

## การทำแบบทดสอบ (Test)

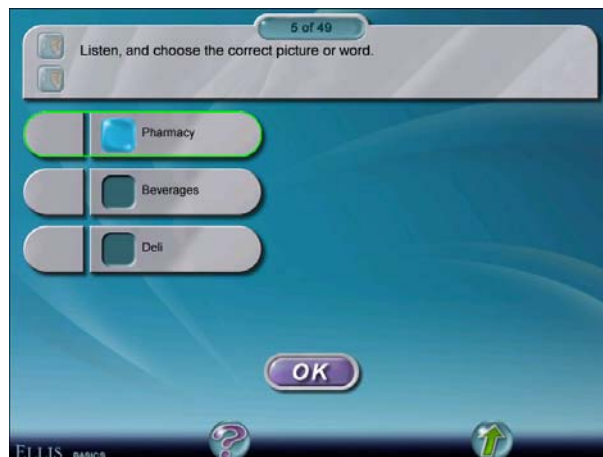
เมื่อผู้เรียนเรียนจบ 9 บทเรียนย่อยให้ผู้เรียนเข้าสู่หน้าจอ Main Menu แล้วให้คลิกที่ปุ่ม  ประจำบทเรียนนั้นๆ แล้วโปรแกรมจะเข้าสู่หน้าจอการทดสอบดังตัวอย่างแบบทดสอบดังรูป



หลังจากทำแบบทดสอบเสร็จสิ้น โปรแกรมจะทำการประมวลผลคะแนนและแสดงผลที่ Test Review


## คะแนนผลทดสอบ และเฉลยแบบทดสอบ (Test Review)

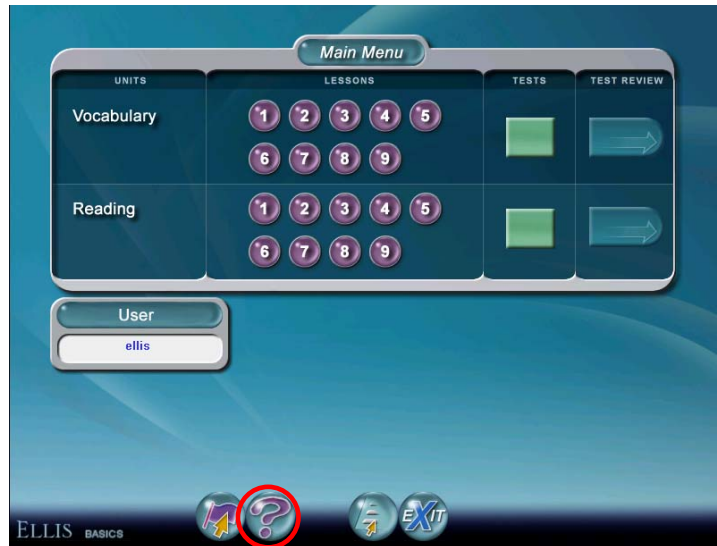
เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบเสร็จโปรแกรมจะแสดงคะแนนและผลการทดสอบให้ไว้ที่ Test Review ในหน้าจอเมนูหลัก (Main Menu) และผู้เรียนสามารถตรวจดูคำตอบของบททดสอบโดยการคลิกที่ “Test Review” โปรแกรมจะแสดงผลการตอบแบบทดสอบของผู้เรียนเป็นสีฟ้าที่ช่องคำตอบ ส่วนเฉลยข้อถูกจะเป็นเส้นสีเขียว ผู้เรียนสามารถคลิกปุ่ม “OK” เพื่อดูคำตอบของข้อถัดไป ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบกี่ครั้งก็ได้ คะแนนที่แสดงจะเป็นคะแนนครั้งล่าสุดของการทำแบบทดสอบ





หน้าจอเฉลยแบบทดสอบประจำบทเรียน

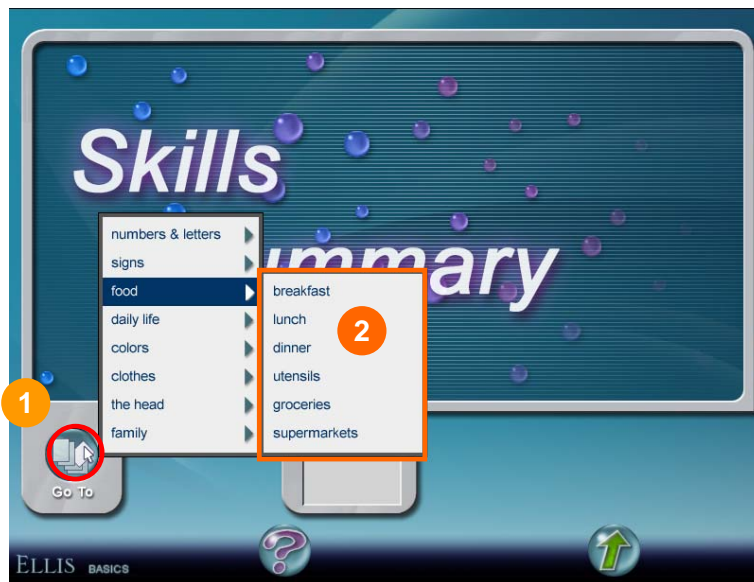
## บทสรุปเนื้อหาทั้งหมดของ ELLIS Basics (Skills Summary)

ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียนทุกทักษะที่มีในโปรแกรมได้จากหน้าจอนี้ โดยคลิกที่ปุ่ม  ดังรูป

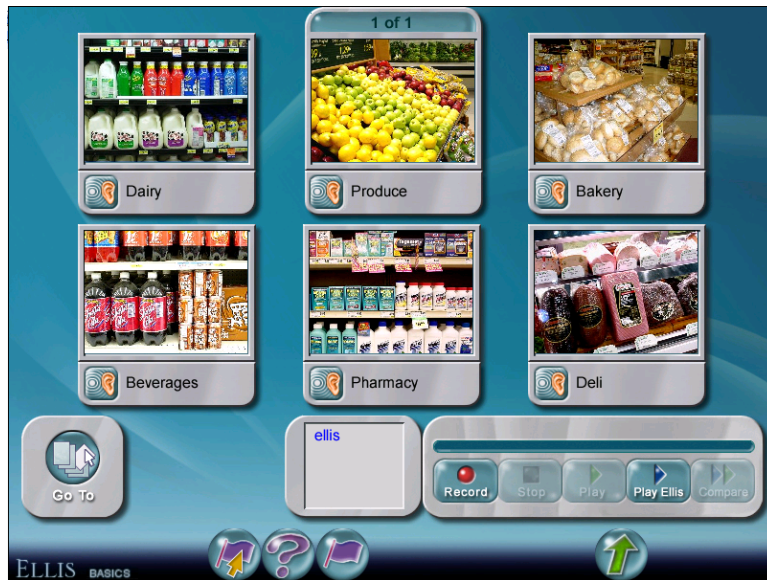


ปุ่ม Summary ที่หน้าจอเมนูหลัก

เมื่อผู้เรียนคลิกที่ปุ่ม  โปรแกรมจะเข้าสู่หน้าจอ Skills Summary แล้วให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อเลือกหัวข้อที่สนใจได้ดังรูปที่ 1 โดยหลังจากเลือกหัวข้อที่สนใจแล้วจะปรากฏเนื้อหาของบทเรียนดังรูปที่ 2



รูปที่ 1 แสดงหัวข้อเนื้อหา



รูปที่ 2 แสดงเนื้อหาที่สนใจ