

รู้จักกับโปรแกรม ELLIS Intro

โปรแกรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษด้วยตนเอง หรือที่เรียกว่าโปรแกรม ELLIS (English Language Learning and Instruction System) โดยการใช้เทคนิคขั้นสูงจากประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ประสบความสำเร็จทั้งผู้ใหญ่และเด็กกว่า 5 ล้านคนทั่วโลก ELLIS ได้รับการพัฒนามาจากผลงานวิจัยเป็นระยะเวลากว่า 50 ปี ด้วยการใช้งานที่ง่าย สะดวกและเป็นกันเองของ ELLIS ทำให้วันนี้ ELLIS เป็นโปรแกรมสอนภาษาอังกฤษที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก

โปรแกรม ELLIS Intro เป็นบทเรียนสำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะต่างๆของภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยบทเรียนจะเน้นเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต เช่น การทักทายและสังสรรค์ การสมัครงาน การพบแพทย์ การเดินทาง รวมทั้งมีการอธิบายวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เป็นต้น

- ๙๙ บทเรียนที่ให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีพัฒนาทักษะแบบบูรณาการที่ผู้เรียนสามารถฟังได้ตอบและเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตจริงผ่านรูปแบบของคลิป์วิดีโอ
- ๙๙ บทเรียนมีรูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอน (Sequential Integrated Skills)
- ๙๙ มีระบบการสรุปผลการเรียน (Skills Summary) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ความเข้าใจอีกครั้งหลังจากที่เรียนจบทุกบท
- ๙๙ มีระบบช่วยเหลือบรรยายเป็นเสียงภาษาไทยและเสียงภาษาอังกฤษเพื่อสะดวกแก่การใช้งานโปรแกรม ELLIS Intro
- ๙๙ มีระบบการจัดเก็บบันทึกข้อมูลของผู้เรียน (Bookmark) เพื่อกลับไปเรียนในบทเรียนที่เรียนไว้ครั้งสุดท้ายได้
- ๙๙ มีวีดิทัศน์แสดงวิธีการออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน
- ๙๙ มีการสรุปเนื้อหาของบทเรียนครอบคลุมไวยากรณ์ (Grammar) คำศัพท์ (Vocabulary) การออกเสียง (Pronunciation) และการติดต่อสื่อสาร (Communication) ไว้อย่างครบถ้วน

บทที่ 1

เริ่มต้นกับโปรแกรม ELLIS Intro

โปรแกรม ELLIS Intro เป็นบทเรียนที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษในแบบฉบับเจ้าของภาษาเหมาะสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ที่มีความรู้ในภาษาอังกฤษระดับพื้นฐานมาบ้างแล้ว โปรแกรมจะสอนให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านการติดต่อสื่อสารการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยบทเรียนจะเน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต เช่น การทักทายและสังสรรค์ การสมัครงาน การพบแพทย์ การเดินทาง เป็นต้น โดยรูปแบบสอนจะเป็นการเพิ่มทักษะทั้งในเรื่องของไวยากรณ์ คำศัพท์ ฟังการออกเสียง การติดต่อสื่อสาร และวัฒนธรรมเจ้าของภาษาในส่วนของไวยากรณ์ จะเน้นที่การสร้างประโยค การใช้คำ Article, Prepositions, Adjectives, Adverbs, Tense และคำเชื่อมต่างๆ นอกจากนี้จะสอนการเน้นเสียง รวมทั้งมีการอธิบายวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ทำให้ผู้เรียนมีความชำนาญในการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

เพื่อให้การเรียนในโปรแกรม ELLIS Intro มีประสิทธิภาพสูงสุดผู้เรียนควรศึกษาโครงสร้างและทำความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรมก่อน ทั้งนี้แล้วโปรแกรมได้รับการออกแบบสำหรับผู้เริ่มต้นเรียนภาษาอังกฤษ โดยเนื้อหาที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนจะมีตัวอักษรน้อย แต่จะใช้รูปภาพ คลิปวีดีโอ และภาพเคลื่อนไหว (Animation) มาช่วยในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านภาษาอังกฤษอย่างรวดเร็ว และในแต่ละหน้าจอจะมี Help ที่จะช่วยอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรมในภาษาที่ผู้เรียนถนัด

โครงสร้างและการใช้งานโปรแกรม

ในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายโครงสร้างของโปรแกรม ELLIS Intro และอธิบายถึงขั้นตอนการเข้าใช้งานโปรแกรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้งานโปรแกรมได้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

บทเรียน → เกม → บททดสอบ → คะแนนผลสอบ และเฉลยผลสอบ

บทสนทนา → เมนูทักษะ → บทบาทสมมุติ → แบบฝึกหัดท้ายบท

ขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม ELLIS Intro

ในการเข้าใช้งานแต่ละบทเรียนให้เริ่มที่บทเรียนย่อย (ในแต่ละบทเรียนจะมี 3 ถึง 6 บทเรียนย่อย) ในแต่ละบทเรียนย่อยประกอบด้วย คลิปวีดีโอบทสนทนา เนื้อหาสคริปบทสนทนาในวีดีโอ เมนูฝึกฝนทักษะ (Skill Menu) การฝึกฝนด้วยบทบาทสมมุติ (Role-Play) และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน (Lesson Quiz) เมื่อผู้เรียนศึกษาในบทเรียนเรียบร้อยแล้วสามารถกลับเข้าสู่เมนูหลักเพื่อเล่นเกมส์ (Game) ฝึกฝนทักษะ ทำแบบทดสอบประจำบทเรียนหลัก (Test) และสามารถตรวจดูเฉลยของแบบทดสอบประจำบทเรียน (Test Review) หลังจากเสร็จสิ้นในบทเรียนนี้แล้วผู้เรียนสามารถเข้าเรียนในบทเรียนที่ยากขึ้นได้ต่อไป

บทเรียน	<p>ในหน้าจอเมนูหลักจะพบบทเรียนหลัก 8 บทโดยแต่ละบทจะมีบทเรียน (Units and Lessons)ย่อยประมาณ 3 ถึง 6 บทเรียน ผู้เรียนสามารถคลิกเลือกบทเรียนจากหน้าจอนี้ หลังจากนั้นก็จะเข้าสู่หน้าจอวีดีโอสนทนาประจำบท</p>
หน้าสคริป	<p>หลังจากจบคลิปวีดีโอสนทนาประจำบทแล้วจะเข้าสู่หน้าจอสคริป (Script) (Script) ซึ่งเป็นเนื้อหาของบทสนทนาในวีดีโอ ผู้เรียนสามารถคลิกที่บทสนทนาเพื่อดูวีดีโอการสนทนาซ้ำได้ที่หน้าจอนี้ที่ละประโยค ผู้เรียนสามารถเรียนและฝึกฝนทักษะต่างๆ อย่างละเอียดในบทสนทนาได้ที่หน้าจอนี้</p>
หน้าเมนูทักษะ	<p>หลังจากเรียนการสนทนาที่หน้าจอสคริป (Script) แล้ว ผู้เรียนสามารถ (Skills Menu) เรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่เมนูฝึกฝนทักษะ เพื่อฝึกฝนเรื่องของการฟัง คำศัพท์ ไวยากรณ์ ฝึกการออกเสียง การติดต่อสื่อสาร และวัฒนธรรมเจ้าของภาษา (Culture) ในรูปแบบต่างๆ</p>
หน้าบทบาทสมมุติ	<p>เมื่อผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ ในเมนูฝึกฝนทักษะเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียน (Role-Play)สามารถกลับไปหน้าจอสคริป (Script) เพื่อที่จะเข้าไปสู่หน้าจอบทบาทสมมุติ (Role-Play) โดยที่ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงตัวเอง เข้าสู่โปรแกรมตามบทสนทนาตัวอย่างจากวีดีโอ แล้วกดเล่น (Play) ผู้เรียนสามารถฝึกฝนการพูดสนทนาโต้ตอบกับโปรแกรมได้ที่หน้าจอนี้</p>
แบบฝึกหัดท้ายบท	<p>หลังที่ผู้เรียนฝึกฝนทักษะในหน้าจอต่างๆ เรียบร้อยแล้วสามารถกลับไป(Lesson Quiz)ที่หน้าจอเมนูทักษะ (Skills Menu) เพื่อเข้าสู่การทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน (Lesson Quiz) นั้นๆ</p>
แบบทดสอบ	<p>หลังจากที่ผู้เรียนได้เสร็จสิ้นการฝึกฝนในทุกหน่วยของบทเรียนย่อย (Test) เรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนสามารถเข้าไปทำแบบทดสอบประจำบทเรียน (Test) ที่หน้าจอเมนูหลัก เพื่อทดสอบบทความที่ได้อ่านมาในบทเรียนนั้นๆ</p>
ผลสอบและเฉลยแบบทดสอบ	<p>หลังจากที่ผู้เรียนทำการทดสอบแบบทดสอบประจำ (Test Review)บทเรียนเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนสามารถเข้าไปตรวจสอบผลการทดสอบ และดูเฉลยแบบทดสอบได้ที่หน้าจอนี้</p>

อธิบายปุ่มการใช้งานในโปรแกรม

ในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายพื้นฐานการใช้งานปุ่มต่างๆ ในโปรแกรม ELLIS Intro ผู้เรียนควรทำความเข้าใจความคุ้นเคยกับปุ่มต่างๆ ก่อนการเข้าไปใช้โปรแกรม จะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1. ปุ่มการใช้งานในโปรแกรม

ปุ่มที่จะอธิบายต่อไปนี้เป็นปุ่มการใช้งานที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในโปรแกรม ELLIS Intro ผู้เรียนควรทำความเข้าใจการใช้งานปุ่มเหล่านี้ไว้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้งานโปรแกรม ELLIS ได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น



“ปุ่ม UP” ใช้สำหรับกลับไปยังหน้าจอหลัก

ปุ่มนี้จะพบที่หน้าจอย่อยเมื่อกดปุ่ม“UP” หน้าจอจะแสดงหน้าจอเมนูหลัก 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



“ปุ่ม Next” ใช้สำหรับคลิกเมื่อต้องการเปิดถัดไป

โดยปุ่มนี้จะปรากฏในหน้าแบบฝึกหัด การฝึกฝนทักษะ การเล่นเกมทบทวน 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” ใช้สำหรับการขำการสอนและการฝึกฝนต่างๆ ในโปรแกรม เพื่อไปยังแบบฝึกหัดทำยบท
โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอการสอนเท่านั้น



“ปุ่ม Tutorial” ใช้สำหรับการเข้าสู่การสอนในรายละเอียดของแต่ละเรื่องและผู้เรียนกำลังเรียนอยู่

2. ปุ่มช่วยเหลือในโปรแกรม

ในการเรียนด้วยโปรแกรม ELLIS Basics ผู้เรียนสามารถกดปุ่มช่วยเหลือต่างๆ โดยโปรแกรมจะอธิบายวิธีการใช้งานเป็นภาษาตามความถนัดของผู้เรียนเอง โดยมีปุ่มต่างๆ ดังนี้



“ปุ่ม Native Language” คลิกเพื่อแปลความหมายของคำศัพท์ วลี หรือประโยค ที่ต้องการ



“ปุ่ม Language Selection” คลิกเพื่อเปลี่ยนภาษาที่ช่วยในการแปลและอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรม



“ปุ่ม Help” คลิกเพื่อฟังคำอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรมเป็นภาษาตามความถนัดของผู้เรียน





“ปุ่มหู” คลิกเพื่อฟังเสียงของคำ หรือวลี ที่อยู่ในโปรแกรม โดยปุ่มนี้จะปรากฏที่หน้าจอการสอนและหน้าจอสรุปไวยากรณ์

3. ภาษาที่ช่วยในการอธิบายการใช้งานโปรแกรม

ภาษาที่ช่วยในการอธิบายการใช้งานในโปรแกรม ELLIS Basics มีมากกว่า 50 ภาษา ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกภาษาที่ช่วยในการบรรยายได้ตามความถนัดของผู้เรียนเอง โดยจะช่วยในการแปลคำสั่ง คำศัพท์ การโต้ตอบ และวลี

4. การอธิบายการใช้งานโปรแกรม

หากผู้เรียนไม่เข้าใจการใช้งานหน้าจอในโปรแกรม ELLIS Intro ให้กดปุ่ม  ที่หน้าจอ นั้น จากนั้นโปรแกรมจะพาเข้าสู่หน้าจอ “อธิบายการใช้งานโปรแกรม” เพื่อรับฟังการอธิบายวิธีการใช้งานโปรแกรมตามภาษาที่ผู้เรียนถนัด และคลิกที่ปุ่ม  เพื่อรับฟังคำอธิบายการใช้งานดังรูปข้างล่าง



หน้าจอ อธิบายการใช้งานโปรแกรม

5. การบันทึกเสียง (Recorder)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะให้ผลมากที่สุดคือผู้เรียนต้องฝึกฝนบ่อยๆ โดยเฉพาะทักษะการพูด การออกเสียง ซึ่งในโปรแกรมจะมีตัวบันทึกเสียงจะช่วยเรื่องการฝึกพูด ฝึกออกเสียงของผู้เรียนซึ่งจะอยู่ในเกือบทุกหน้าจอของโปรแกรม เพื่อให้ผู้เรียนบันทึกเสียง และเปรียบเทียบกับเสียงของเจ้าของภาษา จนเกิดความชำนาญ






ในการบันทึกเสียงจะมีสองส่วนตามตัวเลข คือ

- 1 ส่วนที่แสดงรายชื่อผู้ที่กำลังใช้งานโปรแกรม
- 2 ส่วนที่แสดงประโยคหรือวลีที่จะใช้ในการบันทึกเสียงเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเสียงตัวอย่างของโปรแกรกดังรูป



Recorder

ขั้นตอนการบันทึกเสียงในโปรแกรม ELLIS Intro

- 1) ถ้ามีผู้ใช้งานโปรแกรม ELLIS Intro มากกว่า 1 คน ให้ผู้ที่ทำการบันทึกคนแรกคลิกที่ชื่อของผู้เรียนคนนั้น 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

เมื่อผู้ใช้คนแรกทำการบันทึกเสียงเสร็จ ให้คลิกที่ชื่อของผู้เรียนคนต่อไปเพื่อทำการฝึกพูดซ้ำตามขั้นตอนตั้งแต่ 1-5 อีกครั้ง

บทที่ 2

การใช้งานโปรแกรม ELLIS Intro

ในบทนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการใช้งานโปรแกรม ELLIS Intro ในแต่ละหน้าจออย่างละเอียด เช่น หน้าจอเมนูหลัก หน้าจอสคริป หน้าจอเมนูทักษะ เป็นต้น

หน้าจอเข้าสู่โปรแกรม (Login)

การเข้าสู่โปรแกรม ELLIS Intro สามารถเข้าใช้ได้พร้อมกันได้สูงสุดถึง 3 คนต่อ 1 เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรมดังนี้

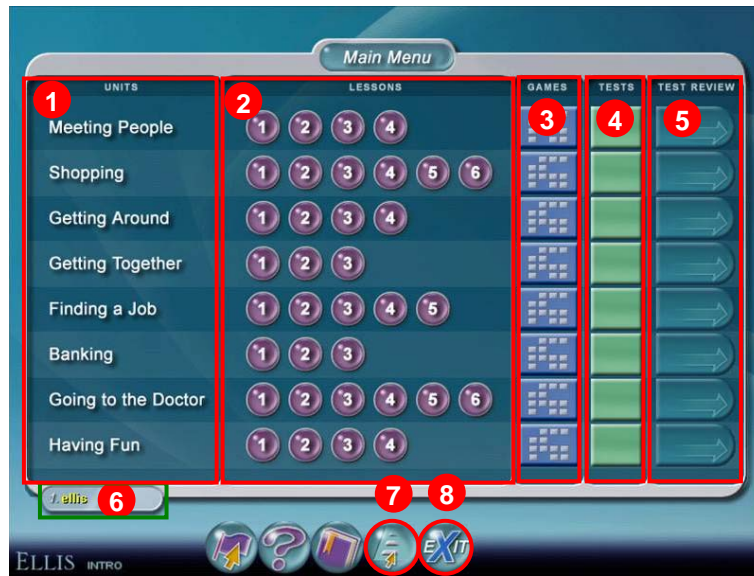
- 1) พิมพ์รหัสของผู้เรียนที่ช่อง "Learner ID" และระบุรหัสผ่านที่ช่อง "password"
- 2) คลิกปุ่ม "OK" หรือกด "Enter" บนแป้นพิมพ์
- 3) พิมพ์รหัสและรหัสผ่านของผู้เรียนคนต่อไป และสามารถเรียนได้พร้อมกันถึง 3 คน
- 4) ถ้าไม่ต้องการระบุผู้เรียนคนอื่นอีกให้คลิกปุ่ม "OK" หรือกดปุ่ม "Enter" บนแป้นพิมพ์ เพื่อเข้าสู่โปรแกรมต่อไป



หน้าจอ Login : 1.ปุ่ม Help 2.ปุ่ม Exit

หน้าจอเมนูหลัก (Main Menu)

หน้าจอเมนูหลัก (Main Menu) เป็นหน้าจอแรกที่ผู้เรียนเจอหลังจากที่ทำการ login เข้าสู่โปรแกรมแล้ว โดยโปรแกรมจะแสดงรายการบทเรียนทั้งหมดที่ใช้ในการเรียนการสอนของโปรแกรม ELLIS Intro โดยจะแบ่งเป็นบทเรียนหลัก (Units) ซึ่งในบทเรียนหลักจะมีบทเรียนย่อย (Lesson) ตั้งแต่ 3 ถึง 6 บทเรียนย่อย เกมส์ (Game) แบบทดสอบ (Test) ผลสอบ และเฉลยแบบทดสอบ (Test Review) ชื่อผู้เรียน (User) แบบบททวนบทเรียน (Skills Summary) และการออกจากโปรแกรม (Exit) ดังรูป



หน้า Main Menu

รายละเอียดการใช้งานของหน้าจอ Main Menu

1 บทเรียนหลัก (Units)

เป็นส่วนที่แสดงอยู่ทางด้านซ้ายของหน้าจอซึ่งมี 8 บทเรียน

2 บทเรียนย่อย (Lessons)

ในหนึ่งบทเรียนหลักจะมีบทเรียนย่อย 3-6 บทเรียน ให้คลิกที่ปุ่มบทเรียนเพื่อเข้าเรียนในบทเรียนต่างๆ ถ้าผู้เรียนเข้าเรียนในบทเรียนย่อยเสร็จเรียบร้อยแล้วจะปรากฏเครื่องหมายถูกบนปุ่มบทเรียนนั้น

3 เกมส์ (Game)

ในแต่ละบทเรียนหลักจะมีเกมส์ประจำบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียนนั้นๆ

4 แบบทดสอบประจำบทเรียน (Tests)

หลังจากที่ผู้เรียนเรียนจบในบทเรียนย่อย แล้วนอกจากจะมีแบบฝึกหัดในบทเรียนย่อยแล้วก็จะมีแบบทดสอบประจำบทเรียนหลัก ซึ่งข้อสอบในแบบทดสอบแต่ละชุดจะมีประมาณ 45-50 ข้อ

5 ผลสอบ และเฉลยแบบทดสอบ (Test Reviews)

หลังจากที่ผู้เรียนได้ทำการทดสอบประจำบทเรียนแล้วคะแนนของการสอบจะปรากฏที่ Test Reviews และผู้เรียนสามารถคลิกเข้าไปเพื่อตรวจคำตอบของผู้เรียนเองได้

6 ชื่อผู้เรียน

ในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่แสดงชื่อของผู้เรียน

7 สรุปบทเรียน (Skills Summary)

จะเป็นส่วนที่แสดงผลสรุปว่าในโปรแกรม ELLIS Basics มีการเรียนการสอนในเรื่องใดบ้าง ซึ่งผู้เรียนสามารถคลิกเข้าไปในแต่ละหัวข้อเพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจอีกครั้งหลังจากเรียนจบในทุกบทเรียนแล้ว ทั้งในด้านไวยากรณ์ คำศัพท์ การออกเสียง และการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่างๆ โดยโปรแกรมจะเรียงลำดับการเรียนในแต่ละหัวข้อเพื่อให้สะดวกต่อการทบทวน

8 การออกจากโปรแกรม ELLIS Basics

ใช้สำหรับออกจากโปรแกรม ELLIS โดยปุ่มจะทำการบันทึกข้อมูลการใช้งานเข้าสู่หน่วยความจำ

หน้าจอสคริป (Script Page)

หลังจากที่ผู้เรียนเลือกเข้าสู่บทเรียนย่อยแต่ละบทแล้ว เบื้องต้นผู้เรียนจะเห็นหน้าจอสคริปวิดีโอบทสนทนา และเมื่อฟังบทสนทนาจบก็เข้าสู่หน้าจอสคริป (Script Page) ดังรูป

The screenshot shows the ELLIS software interface. It is divided into three main sections:

- Section 1:** A 'Vocabulary' list containing dialogue lines and their corresponding audio transcripts. The dialogue is as follows:
Olivia: Hi, Bill.
Bill: Hello, Olivia.
Olivia: Am I late?
Bill: No, you're not.
Bill: Olivia, this is my friend, Joe.
Olivia: It's nice to meet you.
Joe: It's nice to meet you, too.
Bill: Isn't that Denise?
Joe: Good morning, Denise.
Denise: Hi.
Olivia: Hi, Denise. I'm Olivia.
Denise: It's a pleasure to meet you.
- Section 2:** A video player showing a scene with a man and a woman. The title above the video is 'Am I late?'.
- Section 3:** A control panel with buttons for Record, Stop, Play, Play Ellis, and Compare. Below the buttons are two text input fields: one containing 'ellis' and another containing 'Am I late?'.

หน้าจอสคริป

สำหรับหน้าจอสคริปนี้จะประกอบด้วยกัน 3 ส่วน คือ

- 1 เนื้อหาบทสนทนาตามวิดีโอ
- 2 ส่วนของวิดีโอ
- 3 ส่วนของการบันทึกเสียง

รายละเอียดการใช้งานในหน้าจอสคริป

ในหน้าจอสคริปจะมีแถบด้านบนซ้าย 3 แถบ โดยแต่ละแถบจะมีการใช้งานที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้

Slow Audio tab ใช้สำหรับการฝึกฝนทักษะด้านการฟัง (Listening)

โดยจะเป็นการฟังบทสนทนาตามคลิปวิดีโอที่ช้าลงกว่าระดับการพูดปกติ ซึ่งเหมาะสำหรับผู้เรียนที่ยังฟังการพูดภาษาอังกฤษในความเร็วกติไม่ทัน หรือต้องการฝึกฝนทักษะการฟัง



Slow Audio tab

Video tab ใช้สำหรับการฝึกฝนทักษะด้านการฟัง (Listening)

โดยจะเป็นการฟังบทสนทนาตามวิดีโอในระดับการพูดปกติ ซึ่งเหมาะสำหรับผู้เรียนที่ต้องการฝึกฝนทักษะการฟัง จะช่วยให้ผู้เรียนเลือกรับฟังบทสนทนาช้าตามที่ต้องการในระดับการพูดปกติ



Video tab

Vocabulary tab ใช้สำหรับการแปลความหมายคำศัพท์ที่ต้องการ

โดยคลิกที่คำศัพท์ที่ขีดเส้นใต้สีเขียว



Vocabulary tab

Communication tab ใช้สำหรับการฝึกฝนทักษะด้านการสื่อสาร (Communications)

โดยคลิกที่ประโยคที่ขีดเส้นใต้สีเขียวเพื่อศึกษาในรายละเอียดของรูปแบบการสื่อสารนั้นๆ



Communication Tab

Grammar tab ใช้สำหรับการฝึกฝนทักษะด้านไวยากรณ์ (Grammar)

โดยคลิกที่ประโยคที่ขีดเส้นใต้สีเขียวเพื่อศึกษาในรายละเอียดของไวยากรณ์นั้นๆ



Grammar Tab

Culture tab ใช้สำหรับการฝึกฝนและเรียนรู้เกี่ยวกับหลักวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

โดยคลิกที่ประโยคที่ขีดเส้นใต้สีม่วงจะมีคำอธิบายประกอบที่ครอบคลุมสี่เหลี่ยมด้านขวา



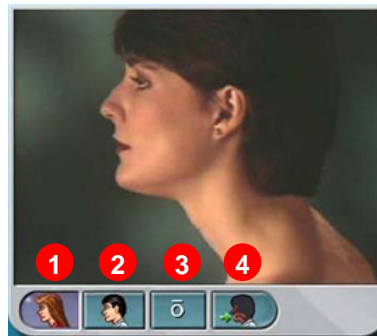
Culture Tab

Pronunciation tab ใช้สำหรับการฝึกฝนทักษะด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง โดยคลิกคำที่ขีดเส้นใต้ โปรแกรมจะแสดงวิธีการออกเสียงแบบเจ้าของภาษา และผู้ใช้สามารถฝึกการออกเสียงที่ถูกต้อง



Pronunciation Tab

โดยผู้เรียนสามารถฝึกการออกเสียงที่ถูกต้องดังนี้



- ** คลิกที่ปุ่ม **1** เพื่อเลือกฟังการออกเสียงในแบบผู้หญิง
- ** คลิกที่ปุ่ม **2** เพื่อเลือกฟังการออกเสียงในแบบผู้ชาย
- ** ปุ่มที่ **3** แสดงสัญลักษณ์ของเสียงที่ฝึก
- ** คลิกที่ปุ่ม **4** เพื่อดูลักษณะการออกเสียงภายในปากทั้งวิธีการขยับลิ้น ฟัน และริมฝีปาก

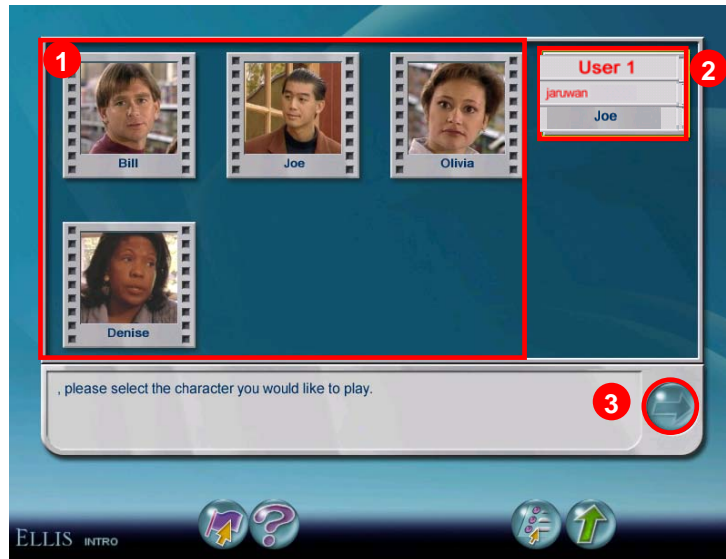


Role – Play อยู่ที่ด้านล่างของหน้าจอหน้าจอสคริป ใช้สำหรับเข้าสู่หน้าจอ

บทบาทสมมติ โดยเป็นหน้าจอที่ผู้เรียนสามารถใช้ฝึกสนทนาได้ตอบกับโปรแกรมได้โดยตรงซึ่งผู้เรียนสามารถ**เลือกตัวละคร**ที่ต้องการและทำการอัดเสียงพูดตามบทสนทนานั้นดังตัวอย่างต่อไปนี้

หน้าเลือกตัวละคร

ผู้เรียนคลิกเลือกตัวละครหรือบทสนทนาที่ต้องการแสดงเป็นบทบาทนั้นๆ ผู้เรียนจะเห็นชื่อของตัวละครนั้นปรากฏที่ด้านล่างของ ID ผู้เรียนเอง

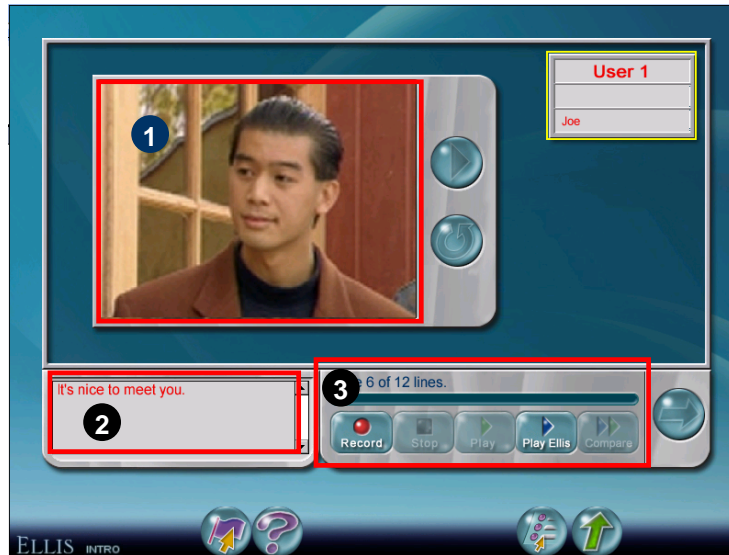


หน้าเลือกตัวละครหรือบทสนทนา 1. ตัวละครหรือบทสนทนา 2. ชื่อผู้เรียน 3. ปุ่ม Next

การบันทึกเสียงผู้เรียนเทียบกับเจ้าของภาษา







หลังจากคลิกเลือกตัวละครแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Next เพื่อเข้าสู่หน้าประโยคคำพูดและการบันทึกบทสนทนา โดยหน้าจอนี้จะแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ

- 1 แสดงวิดีโอ
- 2 แสดงบทสนทนา
- 3 แสดงส่วนการบันทึกข้อมูล





หน้าบันทึก

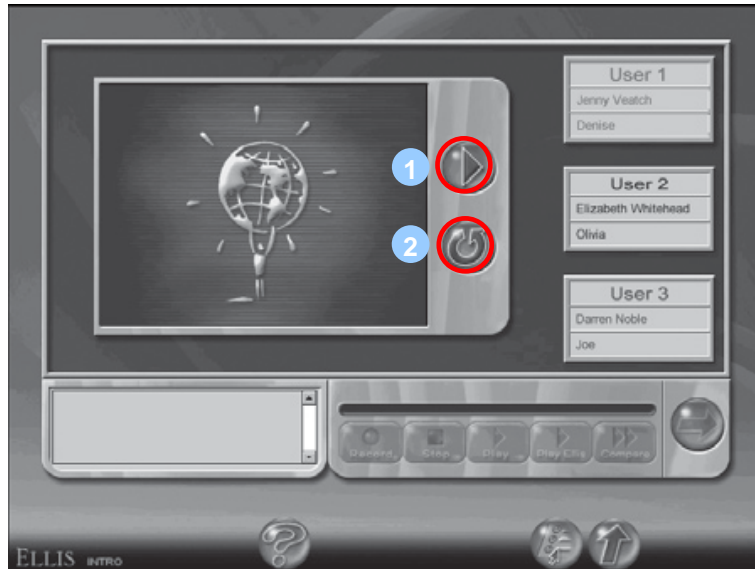
ขั้นตอนการบันทึกบทสนทนาในหน้า Role-Play

- 1) เมื่อโปรแกรมเล่นวิดีโอเสร็จ ก็จะแสดงบทสนทนาที่หมายเลข **2** เพื่อให้ผู้เรียนใช้บันทึกเสียงตามบทสนทนานั้น
- 2) ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงเพื่อเปรียบเทียบกับเจ้าของโดย
 - 2.1) คลิกที่ปุ่ม  เพื่อบันทึกเสียงผู้เรียน
 - 2.2) คลิกที่ปุ่ม  เมื่อสิ้นสุดบทสนทนา (คลิกหลังจบเสียงอัดประมาณ 3 วินาที)
 - 2.3) คลิกที่ปุ่ม  เพื่อฟังเสียงผู้เรียนที่ถูกบันทึก
 - 2.4) คลิกที่ปุ่ม  เพื่อฟังเสียงเจ้าของภาษา
 - 2.5) คลิกที่ปุ่ม  เพื่อเปรียบเทียบเสียงผู้เรียนกับเจ้าของภาษา
- 3) เมื่อบันทึกเสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม  เพื่อต่อไปยังบทสนทนาของโปรแกรม หรือผู้เรียนคนอื่น ๆ ถัดไป

หมายเหตุ ถ้ามีผู้เรียนพร้อมกันมากกว่า 1 คน ให้ดูว่าเป็น ID ของผู้เรียนคนไหน แล้วทำการบันทึกเสียงตามบทสนทนา

การฟังเสียงบทสนทนาทั้งหมดที่ได้บันทึกไว้

เมื่อผู้เรียนทุกคนได้ทำการบันทึกบทสนทนาให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อฟังเสียงบทสนทนาทั้งหมดที่ได้บันทึกไว้แล้วถ้าต้องการฟังซ้ำให้คลิกที่ปุ่ม 



หน้าเล่น Role-Play 1. ปุ่มเล่นบทบาทสมมุติ 2. ปุ่มเล่นซ้ำ