



## คู่มือลูกซ์ภาษาไทย

สำหรับเด็กไทยทั่วโลก  
ตั้งแต่อายุ 2 ถึง ...102 ปี

คู่มือสำหรับพ่อแม่ และ ครู

# คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือไม่เป็นที่สิ้นสุดในตัวเอง



เครื่องมือที่ช่วยเด็กในการพัฒนาของเขา เครื่องมือที่เด็กสนุกกับการมีปฏิสัมพันธ์ เป็นเครื่องมือที่ทำหาย เด็กและช่วยเขาทำหายตัวเอง เป็นเครื่องมือที่สนับสนุนความสามารถ

ในความสัมพันธ์การใช้คอมพิวเตอร์ เมื่อเราพูดถึงเด็ก มากหรือน้อยกว่าที่พวกเขาจำแนก กับการปรับตัวตามขั้นพื้นฐานของวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมที่พวกเขาอาศัยอยู่

ทักษะในช่วงเฉลี่ย

ปัญหาทักษะการใช้มือ

เด็กเก่ง

\*สถานะภาพทางสังคมมีผลกระทบเกี่ยวกับจิตใจ และ/หรือ ทักษะการพัฒนาด้านสังคม

ปัญหาการได้ยิน

ทักษะการพูดและการพัฒนาการทางด้านภาษาที่ช้า

ทัศนคติต่ำและความบกพร่องทางการมองเห็นอื่นๆ

\*เรียนช้า

อย่างไรก็ตาม “การจำแนก” เด็กทุกคนและสำหรับพวกเขา (ยกเว้นสำหรับคนตาบอด) กิจกรรมสำหรับเด็ก ดูดุดินกซ์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการดูแลทักษะและการพัฒนาของเด็ก ดูดุดินกซ์ไม่ได้เป็นแค่กล่องใส่เกม มันเป็นเครื่องมือการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์หลากหลาย และสามารถได้ผลที่ไม่คาดหวัง ซึ่งสามารถใช้เป็นกิจกรรมประจำวัน

เกี่ยวกับคู่มือ :

- การใช้คอมพิวเตอร์กับเด็ก
- มีอะไรในดูดุดินกซ์
- ดูดุดินกซ์ใช้อย่างไร
- เคล็ดลับสำหรับพ่อแม่และครู
- เลือกกิจกรรมและการพัฒนาขึ้น กิจกรรมสำหรับเด็กเล็กที่ไม่มีประสบการณ์คอมพิวเตอร์เป็นการจัดการโดยทักษะเกี่ยวกับการเรียนรู้และทักษะการใช้มือ

\*บกพร่องทางการเรียนรู้ที่มีอยู่อย่างน้อย 10 % ของประชากรโลก

[http://childdevelopmentinfo.com/learning/learning\\_disabilities/](http://childdevelopmentinfo.com/learning/learning_disabilities/)

## สารบัญ

วิธีการใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาเด็กของคุณ .....	4
การพัฒนาทักษะชีวิตเด็กพิเศษ โดยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ .....	4
การทำงานร่วมกัน .....	5
เคล็ดลับ .....	6
ซอฟต์แวร์ .....	6
บ้านของคุณดูลินุกซ์ .....	8
วิธีการเริ่มใช้ DoudouLinux DVD(ดูดู ลินุกซ์ ดีวีดี).....	9
วิธีการเปลี่ยนลำดับการบูตคอมพิวเตอร์ ที่บูตจาก CD / DVD หรือ USB ดิสก์.....	9
จะอย่างไรในกรณีที่เกิดพลาด .....	11
อินเทอร์เน็ต .....	11
เด็กนั่งทำงานกับคอมพิวเตอร์ .....	11
องค์ความรู้, กลไก, และทักษะพฤติกรรม ในกิจกรรมแบบฝึกหัดการใช้คอมพิวเตอร์ .....	13
นั่งที่คอมพิวเตอร์ .....	15
เคล็ดลับในการสังเกตพัฒนาการทางภาษาและการประเมินผล .....	16
กระดู้นการผลิตและการพัฒนาภาษา .....	16
การประเมินผล.....	18
เคล็ดลับการฝึกภาษา.....	19
การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น .....	20
วิธีการหากิจกรรมในแพคเกจ .....	21
ตัวอย่างกิจกรรม (โดยทักษะ) สำหรับการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ .....	22
เคล็ดลับวิธีใช้ .....	26
เกมสำหรับทุกคน .....	29
วิธีการเล่นเกมบางเกม .....	29

## วิธีการใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาเด็กของคุณ

การพัฒนาและการเรียนรู้ของเด็กอย่างเป็นขั้นตอนเป็นผลมาจากเหตุปัจจัยต่างๆ ต่อไปนี้คือ

- สภาพแวดล้อมที่เด็กอยู่ (เช่น บ้าน ครอบครัว ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กเป็นประจำ)
- สิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ (เช่น โรงเรียน ความสนใจและความสามารถของครู) รวมทั้งเครื่องมือในการเรียนรู้ (เช่น ของเล่น หนังสือ โทรทัศน์ วีดีโอ คอมพิวเตอร์)
- ตัวผู้ดูแลเด็กส่งผลต่อเด็กมากน้อยเพียงใด (เช่น ความคิด ความเชื่อ คุณค่าที่ผู้ดูแลเด็กยึดถือ)
- " ความรู้ที่เด็กมีต่อโลก " (เช่น อาหาร สัตว์ต่างๆ พาหนะที่ใช้ในการเดินทาง เทคโนโลยี เครื่องดนตรี การใช้เครื่องมือเครื่องใช้ในบ้าน ประสบการณ์ทางสังคมนอกบ้านที่เด็กมี ประสบการณ์ในการเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ ที่มีกฎระเบียบ และมีลักษณะแตกต่างจากครอบครัวของเด็กเอง)
- ในกรณีที่เป็นเด็กพิเศษ ตรวจสอบสภาพของเด็กว่ามีความบกพร่องมากน้อยเพียงใด และคุณภาพของการบำบัดรักษาเด็กเป็นอย่างไร



## การพัฒนาทักษะชีวิตเด็กพิเศษ โดยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ

จุดประสงค์ของการใช้คอมพิวเตอร์ก็คือ เพื่อช่วยให้เด็กมีพัฒนาการหลาย ๆ ด้าน โดยใช้ซอฟต์แวร์ทางการศึกษาที่ง่าย แต่เป็นซอฟต์แวร์ทางการศึกษาที่มีความท้าทาย

กิจกรรมคอมพิวเตอร์สามารถช่วยให้เด็ก:

- ✦ เสริมสร้างทักษะการใช้มือ, ทักษะการมองเห็นและองค์ความรู้ที่เด็กมีอยู่แล้ว;
- ✦ ส่งเสริมการเข้าสู่กิจกรรมของทักษะใหม่;
- ✦ ตัดสินใจและเลือกทำตามขั้นตอนการจัดระเบียบความคิด;
- ✦ คิดการปฏิบัติเชิงเส้น (วิธีการขั้นตอนโดยขั้นตอนในการแก้ปัญหาหรือจบงาน)
- ✦ กระตุ้นจินตนาการ
- ✦ กระตุ้นการผลิตภาษา
- ✦ รักษาผลประโยชน์ความสนใจและความเข้มข้นเป็นระยะเวลานานกว่าการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม
- ✦ เอาชนะความยากลำบากบางอย่างเช่นการควบคุมการใช้มือที่ดีที่จำเป็นสำหรับการเขียนด้วยลายมือและภาพวาด

## ▲ เพิ่มความมั่นใจในตนเองและสนับสนุนการดำเนินงานใหม่และแตกต่าง

คอมพิวเตอร์มีสภาพแวดล้อมที่เป็นระเบียบที่เด็กจะสามารถเรียนรู้อย่างก้าวหน้าและทำซ้ำกิจกรรมของตัวเองได้ บ่อยเท่าที่พวกเขาต้องการ อยู่ใน การควบคุมของกิจกรรมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประโยชน์มากสำหรับเด็กและสนับสนุน การพัฒนาของความเป็นอิสระ

เมื่อใช้คอมพิวเตอร์กิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเสนอในลักษณะที่หลายประสาทสัมผัส (ภาพและเสียง) และสามารถ ปรับให้เหมาะสมกับความ ต้องการส่วนบุคคลรวมทั้ง เด็กพิเศษ เด็กหลายคน (รวมทั้งผู้ที่ปัญญาอ่อน) สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการรวมกันของสิ่งที่เราที่มองเห็นและการ ได้ยินมากกว่าจากคำแนะนำอย่างเดียว



### การทำงานร่วมกัน

- ความก้าวหน้าของเด็กและการแสดงให้เห็นศักยภาพของเขาถ้าเครื่องมือที่มีอยู่และผู้คนที่มีความสนใจในการทำงาน ของกระบวนการเรียนรู้
  - เด็กไม่ควรจะถูกบังคับให้เรียนรู้หรือทำอะไรเพราะเราก็คิดหรือรู้ว่ามันเป็นสิ่งที่ดีสำหรับเขา
  - เด็กเป็นนักแสดง (= ส่วนประกอบ) ในระบบที่มีผู้ใหญ่และเด็กคนอื่น ๆ รอบ ๆ ตัวเขาในสภาพแวดล้อมการ เรียนรู้เครื่องมือการเรียนรู้สถานการณ์ครอบครัวและสังคมค่านิยมที่ส่ง ไปยังเขา
  - มีความจำเป็นของความสามัคคีในหมู่นักแสดงในกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้การทำงานของเครื่องจักรเป็นไปได้
  - เมื่อเด็กนั่งอยู่ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เราต้องปฏิบัติตามเขาทำงานกับเขาและพร้อมที่จะเรียนรู้จากเขา
- การทำงานร่วมกันที่จะ ได้รับความสามารถ (ความรู้ + ทักษะ) ที่เด็กสามารถใช้ในชีวิต

ความรู้ = ความคิด ข้อมูล ความรู้เกี่ยวกับโลก

ทักษะ = องค์ความรู้ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะยนต์ ทักษะทางสังคม

ความสามารถ = ความสามารถในการทำสิ่งหนึ่ง ในการปฏิบัติขั้นตอนที่อยู่นอกเหนือสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ถ้าเราสามารถเปลี่ยนมุมมองของเราและการกระทำของเราสิ่งที่ไม่คาดคิดใหม่ที่จะเกิดขึ้น ที่สำคัญที่สุดคือ ความสัมพันธ์ใหม่กับเด็กซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการทำงานร่วมกัน

## เคล็ดลับ

- เด็กจำนวนมาก เรียนรู้แบบวิธีตัวต่อตัว (เด็กหนึ่งคน- หนึ่งผู้ช่วย) เป็นสถานการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดและควรจะใช้ตราบเท่าที่จำเป็น
- ผู้ช่วยจะต้องสามารถดำเนินกิจกรรมทั้งหมดที่เด็กจะได้รับการดำเนินการ;
- กิจกรรมจะดำเนินไปโดยลำดับตามที่วางแผนและจัดระบบไว้ ตามความซับซ้อนขององค์ความรู้และทักษะในการใช้กล้ามเนื้อของเด็ก
- ทักษะที่จะฝึกฝนให้แก่เด็กจะแตกต่างกันไป จากการพัฒนากล้ามเนื้อ ไปสู่การสร้างจินตนาการ และการมีสมาธิหรือมีความสนใจกับรายละเอียด ทั้งนี้ จะมีการเชื่อมโยงทักษะต่างๆ เข้าด้วยกันในกิจกรรมแต่ละอย่าง
- มุ่งเน้นไปที่ทักษะเน้นในกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับประสิทธิภาพการทำงานของเด็กเป็นผู้เล่น
- ทำท่ายเด็กด้วยกิจกรรมที่จำเป็น ต้องมีระดับที่สูงขึ้นของความซับซ้อนทางจิตและทักษะการเคลื่อนไหว
- ส่งเสริมให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง

## ซอฟต์แวร์

DoudouLinux คู่มือผู้ใช้ให้กิจกรรมที่หลากหลาย บางคนมีการใช้งานเพียงครั้งเดียวก็มีบางคนมีอยู่ในแพคเกจ (= การเก็บรวบรวมกิจกรรม / เกม) ซอฟต์แวร์ที่ได้รับการคัดเลือกมาเป็นพิเศษเพื่อสามารถเข้าถึงได้สำหรับเด็กจาก 2 ปี ขึ้นไป ซึ่งจะครอบคลุม

- การศึกษา→สอนเด็ก ๆ ในขณะที่มีความสนุกสนาน
- เรื่องสนุก→ง่ายต่อการเข้าถึง แต่ไม่จำเป็นต้องง่าย
- วาดทำงาน→เขียนคำราคำนวณเรียนรู้การเขียน โปรแกรมการสื่อสารและอื่น ๆ
- มัลติมีเดีย→ฟังเพลง, คุกกี้ไอ, เล่นหรือสร้างเพลงหรือการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

บางโปรแกรมเช่น จี คอมพลีส เป็นแพคเกจ (= การเก็บรวบรวมกิจกรรม / เกม)

คิดว่าแพคเกจเป็นตะกร้าผลไม้ที่มีหนึ่งชิ้น/หน่วยสำหรับชนิดของผลไม้แต่ละคนที่เลือก

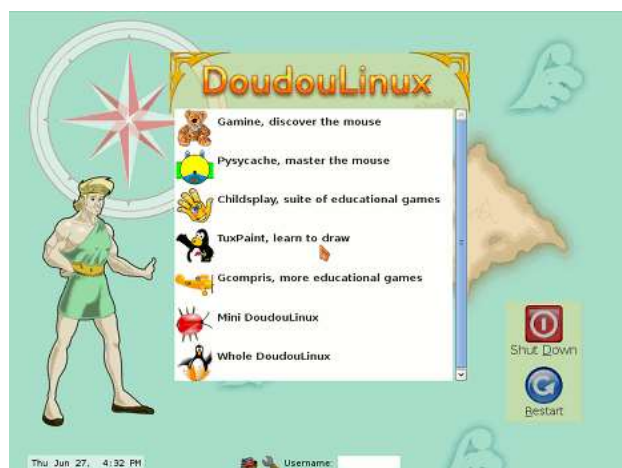
กิจกรรมที่คล้ายกัน (ผลไม้) อาจจะอยู่ในแพคเกจที่แตกต่างกัน (ตะกร้า)

ในการเริ่มต้นของเด็กที่มีอายุน้อยกว่าจะใช้เกมการศึกษา

เด็กทุกคนควรเริ่มต้นด้วยการฝึกอบรมการควบคุมเมาส์

สำหรับเด็กเล็กที่ไม่มีประสบการณ์คอมพิวเตอร์เราขอแนะนำการเดินทางที่ขั้นตอนที่มุ่งเน้นการเรียนรู้และปรับ

ทักษะ โดยใช้โปรแกรมที่ห้าที่ระบุไว้ในเมนูหลัก คู่มือผู้ใช้ บวก Potato Guy (แต่งตัวมันฝรั่ง)



**กามิน:** เด็กใช้เมาส์เพื่อวาดจุดสีและเส้นบนหน้าจอ

**พีซีแคช:** คอลเลกชันของกิจกรรมขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ง่าย

**ชายด์เพลย์:** ชุดของกิจกรรม (หน่วยความจำ, เสียง, ปริศนา, Packid, สแน็กเกอร์)

**ตุ๊กแฟนท์:** โปรแกรมวาดภาพที่ง่ายสำหรับเด็กเล็กที่มีคุณสมบัติจำนวนมากรวมทั้งผลกระทบเสียง

**จี คอมพลีส:** คอลเลกชันขนาดใหญ่ของเกมการศึกษา (มากกว่า 100) จัดเป็น 8 กลุ่ม



**เกมแต่งตัวมันฝรั่ง มี 9 ฉากหลัง:** ของเล่นวาดภาพสำหรับเด็กเล็กที่มีฉากหลังหลายแบบ

**เกมแต่งตัวมันฝรั่ง มี 9 ฉากหลัง อยู่ใน:** คูคูลินุกซ์ทั้งหมด / เรียนรู้

สองเกมต่อไปนี้สามารถเล่นได้ทั้งในภายหลังและยังเหมาะสำหรับพ่อแม่ / ครู:

**เททราแวกซ์** เป็นเกมปริศนา (ด้วยการเพิ่มระดับความท้าทาย) ซึ่งคุณจะต้องย้ายชิ้นส่วนต่างๆจากด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง ตามกฎง่ายๆ

**เททราแวกซ์** อยู่ใน: คูคูลินุกซ์ทั้งหมด / สนุกสนาน/ตรรกศาสตร์

**แทงแกรม** เป็นปริศนาจีน (ประเพณีที่ทำจากชิ้นไม้) ซึ่งผู้เล่นจะต้องจัดให้มีชุดของชิ้นส่วนเพื่อให้ตรงกับรูปร่างที่กำหนดตามกฎระเบียบบางอย่าง

ชิ้นที่ห้าสามเหลี่ยมเมตรและสี่เหลี่ยมด้านขนาน

**แทงแกรม** อยู่ใน: คูคูลินุกซ์ทั้งหมด / สนุกสนาน/ตรรกศาสตร์

## บ้านของคูคูลินุกซ์

เมื่อคุณป้อนทั้ง คูคูลินุกซ์ทั้งหมด จากเมนูหลักที่คุณมีการใช้งานที่มีอยู่ทั้งหมดและจัดอยู่ใน 5 กลุ่ม: เรียน , งาน, สนุกสนาน, มัลติมีเดีย, ปรับแต่ง



**เรียน:** 14 กิจกรรม

**งาน:** 1 กลุ่มอุปกรณ์เสริม + 11 กิจกรรม

**สนุกสนาน:** 6 กลุ่ม

1. Arcade อาร์เคด14 เกม
2. กระดาน6 เกม
3. กีฬา 3 เกม
4. ตรรกศาสตร์ 12 เกม
5. ผจญภัย5 เกม
6. ไพ่ 3 เกม

**มัลติมีเดีย:** 10 โปรแกรมประยุกต์

**ปรับแต่ง:** 1 กลุ่ม (ระบบ) และ 8 โปรแกรมประยุกต์

ใน ปรับแต่ง คุณมีตัวเลือกสำหรับเสียงออกเป็นพิมพ์และเมาส์

ถ้าหากคุณไม่ได้ยินเสียงหรือหากระดับความดังเสียงต่ำเกินไป คุณสามารถใช้งาน “เอาท์พุทเสียงเริ่มต้น”

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

ในกลุ่มระบบของ ปรับแต่ง มี 10 โปรแกรมประยุกต์รวมทั้ง " เขียนคูคูลินุกซ์ในUSB " เพื่อติดตั้ง คูคูลินุกซ์ ศึกษ USB และบูตจากมันหากคอมพิวเตอร์ของคุณสามารถบูตจาก USB ระบบจะดำเนินการได้เร็วขึ้นและดีขึ้นจากคีย์ USB



## วิธีการเริ่มใช้ DoudouLinux DVD(ดูดู ลินุกซ์ ดีวีดี)

ดูดูลินุกซ์ ใช้เทคโนโลยีที่เรียกว่า "Live CD" (ไลว์ ซีดี)

ดูดูลินุกซ์ เป็นระบบที่ออกแบบการทำงานจากCD-ROM(ซีดีรอม) หรือUSB เท่านั้น ไม่ว่าระบบที่ติดตั้งบนคอมพิวเตอร์ของคุณ, แต่ดูดูลินุกซ์ ไม่ใช่โปรแกรมที่จะติดตั้งระบบคอมพิวเตอร์ทั้งหมด

ดังนั้นคุณจะต้องใส่สื่อทันทีที่เครื่องคอมพิวเตอร์เปิดอยู่เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ระบบการติดตั้งอยู่บนเครื่อง

คอมพิวเตอร์ แต่แทนที่จะเริ่มต้นจาก CD-ROM(ซีดีรอม) หรือUSB แน่นอนถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณทำงานอยู่แล้วคุณเพียงแค่ออกใส่สื่อ, จากนั้นสตาาร์ทเครื่องอีกครั้ง: ดูดูลินุกซ์ จะไม่เริ่มการทำงานภายในระบบอยู่แล้ว

### วิธีการเปลี่ยนลำดับการบูตคอมพิวเตอร์ ที่บูตจาก CD / DVD หรือ USB ดิสก์

ดูดูลินุกซ์ ต้องการให้คุณบูต (บูตหมายถึง "เริ่มต้น") เครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณจากแผ่นซีดี

คอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยที่สุดถูกตั้งค่าให้บูตจากแผ่น ซีดีหรือดีวีดีเป็นครั้งแรกและถ้าไม่มีสื่อที่สามารถบูตได้ในแผ่นซีดีหรือดีวีดีใคร่จากฮาร์ดดิสก์ตัวแรกแล้ว

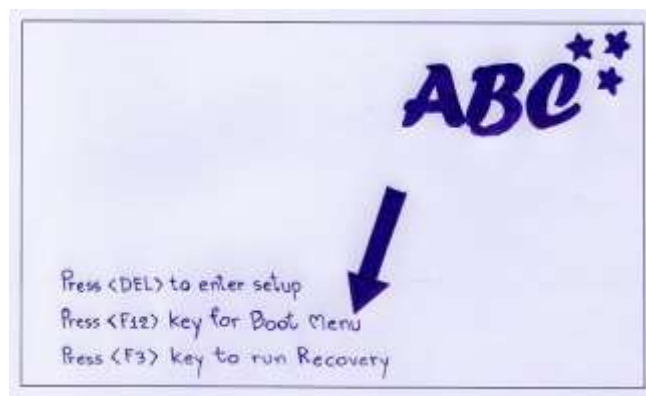
ในการบูตจากซีดีที่คุณจะต้องใส่แผ่นซีดีแล้วรี สตาาร์ทเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณ

หากคอมพิวเตอร์ของคุณ ไม่ได้ตั้งค่าให้บูตจากแผ่นซีดีก่อน คุณสามารถเลือกอุปกรณ์การบูตด้วยตนเองได้อย่าง

รวดเร็วทุกครั้งที่คุณต้องการที่จะใช้ ดูดูลินุกซ์

บนคอมพิวเตอร์บางเครื่อง คุณสามารถเลือกอุปกรณ์การบูตของคุณโดยการกดปุ่ม F8 แต่ที่พบบมากที่สุดคือ F9 บน HP, F10 ใน โชนี, F12 ที่เลโน โว,เดลล์, และเอเซอร์และ ESC ที่เอซุส

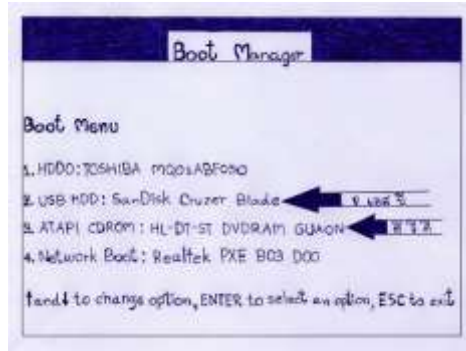
ดังรูป



ที่คุณสามารถดูจากภาพ ที่มีปุ่มลัดที่ด้านล่างของหน้าจอ

ในกรณีนี้ คุณสามารถกดปุ่ม F12 ได้อย่างรวดเร็วเลือกอุปกรณ์การบูต

แล้วรายการจะปรากฏขึ้นและคุณสามารถเลือก CD-ROM ที่มีแป้นลูกศรขึ้น-ลงและกดลง ENTER เพื่อยืนยัน ( ต้องแน่ใจว่าแผ่นซีดีที่สามารถบูตได้อยู่ในไดรฟ์ CD / DVD ก่อนหน้านี้ )



นั่นคือทั้งหมดที่คุณต้องรู้ว่าจะเริ่มต้น คอมพิวเตอร์!

ถ้าบุตรของท่านได้รับอนุญาตให้บูตเครื่องคอมพิวเตอร์เราขอแนะนำให้คุณเปลี่ยนลำดับการบูตอย่างถาวร ในภาพแรกที่คุณจะต้องกดปุ่ม DEL บนแป้นพิมพ์ของคุณเพื่อเข้าถึงการตั้งค่า BIOS ซึ่งการดำเนินการนี้จะทำมีช่างคอมพิวเตอร์หรือผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ในการเข้าถึงการตั้งค่า BIOS และลำดับการบูตการเปลี่ยนแปลงอย่างถาวร

ในคอมพิวเตอร์บางเครื่อง คีย์ที่จะเข้าถึงรายการบูตเครื่องนั้นจะไม่มีเปิดใช้งาน การเปิดใช้งานคีย์ดังกล่าวทำได้ใน BIOS ต้องมีช่างคอมพิวเตอร์หรือผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ในการเข้าถึงการตั้งค่า BIOS การปรับเปลี่ยนการตั้งค่าความปลอดภัย และการเปิดใช้งานคีย์รายการบูตเครื่อง



ในกลุ่มระบบของ ปรับแต่ง มี 10 โปรแกรมประยุกต์รวมทั้ง " เขียนคู่มือใน USB " เพื่อติดตั้ง คู่มือใน คีย์ USB และบูตจากมันหากคอมพิวเตอร์ของคุณสามารถบูตจาก USB ระบบจะดำเนินการได้เร็วขึ้นและดีขึ้นจากคีย์ USB

ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

วิธีที่ง่ายที่สุดก็ยังคงเป็นวิธีที่เป็นธรรมชาติมากที่สุด: กดสวิทช์เปิด / ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์! นี่เป็นวิธีที่แนะนำสำหรับเด็กเล็ก ๆ ที่ไม่ได้ใช้กิจกรรมที่ทันสมัยที่สุดยัง ปิดถูกเรียกแล้วโดยไม่ต้องขอการยืนยัน เห็นได้ชัดว่าเด็กที่ใช้กิจกรรมที่สูงขึ้นจะได้รับการสอนที่จะใช้ " เลิก " ใ้ก่อนจากแผงของกิจกรรมเหล่านี้



## จะอย่างไรในกรณีที่ผิดพลาด

เลิกโปรแกรมแช่แข็งหรือกิจกรรม

ถ้าคุณไม่สามารถเข้าถึงของปุ่ม "เลิก" ลองคีย์ผสม Ctrl + Alt + Backspace นี้ควรปิดกิจกรรมของคุณทันทีและพาคุณกลับไปเมนูของกิจกรรม

ถ้าไม่มีเหล่านี้ทำงานและคุณไม่สามารถเข้าถึงปุ่มเพาเวอร์ที่จะเรียกการปิดระบบมาตรฐานคุณจะต้องปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และอีกครั้งบูต

## อินเทอร์เน็ต

คุณลักษณะ สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านสายเคเบิล LAN หรือการเชื่อมต่อ Wi-Fi

เมื่อ คุณลักษณะ ตรวจสอบการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มันจะถามถึงพาสเวิร์ดเพื่อ **ปลดล็อกพวงกุญแจ** ซึ่งพาสเวิร์ดในการเข้า คือ "live "

โปรแกรมค้นหา " อีฟิอะนิ " นั้นถูกออกแบบมาเพื่อมิให้เด็กสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก

## เด็กนั่งทำงานกับคอมพิวเตอร์

เมื่อเด็กใช้คอมพิวเตอร์ที่มีแป้นพิมพ์และเมาส์, องค์ประกอบที่สำคัญคือความซับซ้อนระหว่างความสัมพันธ์ของระบบแขนมือนิ้วมือในการดำเนินงานของเมาส์ที่มีทักษะภาพ / เสียงจิตใจและหน้าจอ

สามมิติที่แตกต่างกัน (ร่างกาย,สภาวะของจิตใจ,สภาวะเสมือนจริงที่จำลอง โดยเทคนิคคอมพิวเตอร์) ที่เด็กเรียนรู้ที่จะจัดการกับสิ่งต่างๆ (และในที่สุดก็ควบคุม) ในเวลาเดียวกัน เด็กสามารถทำให้มันเป็นโลกใหม่ในการสำรวจซึ่งความสนุกนั้นรอเค้าอยู่



ทางเลือกของกิจกรรมคอมพิวเตอร์และปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับเด็กทำให้สมดุลที่ละเอียดอ่อนขึ้นอยู่กับจำนวนของส่วนประกอบ

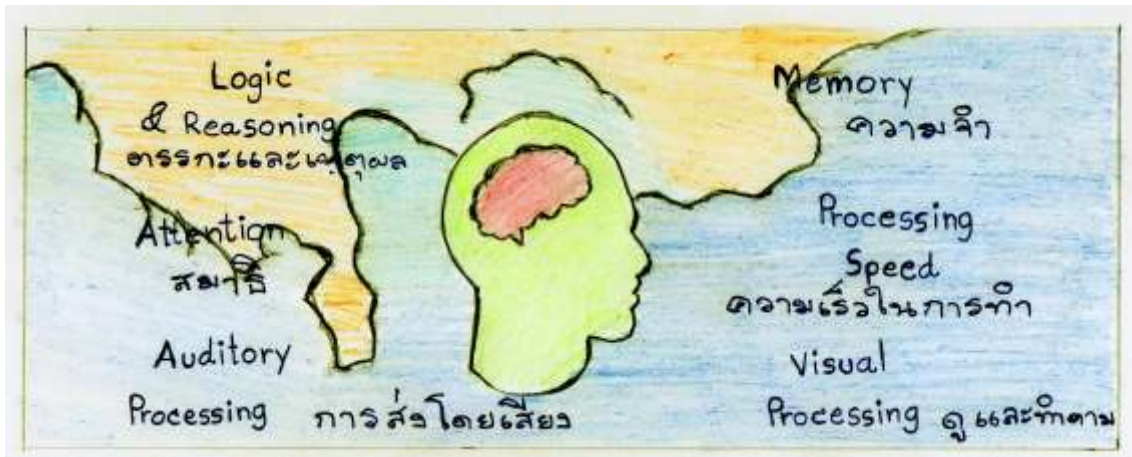
ซอฟต์แวร์จะต้องตรงกับระดับของการพัฒนาเด็กและคำนึงถึงความรู้ของเขาของโลกตัวแปรที่เป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กที่จะยอมรับกิจกรรม มันจะต้องเป็นงานที่ง่าย แต่ต้องท้าทายทักษะของเขา นอกเหนือไปจากการฝึกทักษะการทำงานร่วมกันเช่นทักษะการมองเห็นการประสานงานตามมือและการจัดระเบียบความคิดในเวลาเดียวกันเช่น มันจะต้องเน้นว่าเด็กเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ดูแลและโลกรอบตัวเขา

มีความจำเป็นต้องสร้างการเชื่อมโยงกับเด็กเรียงลำดับของความสัมพันธ์เด็กผู้ใหญ่ที่จะต้องสร้างขึ้น

ในกระบวนการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่แข็งแกร่งของความรักและความเคารพที่จะต้องหาทาง

เมื่อเด็กตระหนักว่าผู้ใหญ่เข้าใจเขาและอยู่ข้างเขา เขาจะเปิดใจและผลที่ไม่คาดคิดก็อาจกลายเป็นกิจวัตรประจำวันตามปกติ

คอมพิวเตอร์ไม่ได้สั่งไม่ดูไม่ได้บ่น เด็กสามารถเลือกว่าจะทำอะไรและนานเท่าไร เขาไม่จำเป็นต้องสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ด้วยวาจาหรือท่าทาง การมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์ทำให้การทำงานของสมองของเขาที่เกี่ยวข้องกับการใช้มือทักษะประสาทสัมผัสและจิตใจ เขาสามารถหยุดและกลับมาทำงาน,การทำงานในฐานะที่เขาชอบในช่วงเวลาที่กำหนดให้เขาในการใช้คอมพิวเตอร์ เขามีเสรีภาพ แต่เรียนรู้ที่จะเคารพคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เป็นมิตร ที่คอมพิวเตอร์ของเด็กที่อยู่ในการควบคุมของตัวเองและบางส่วนของเครื่องมือที่เขาใช้ มันเป็นสถานการณ์ที่ดีมากในการพัฒนาและการเรียนรู้

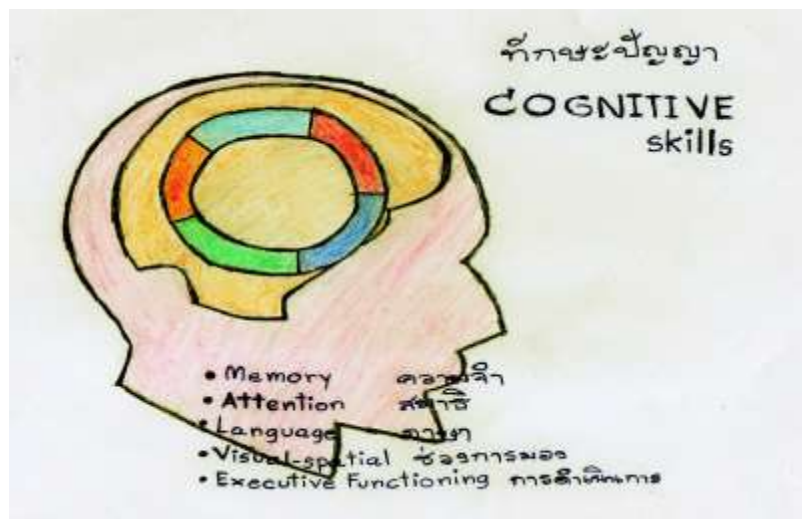


องค์ความรู้, กลไก, และทักษะพฤติกรรม ในกิจกรรมแบบฝึกหัดการใช้คอมพิวเตอร์  
 เหล่านี้คือบางส่วนของทักษะกระบวนการทางจิตที่เราสามารถสังเกตได้โดยการวิเคราะห์ในรายละเอียดว่ากิจกรรม  
 อะไรที่มีความท้าทายในทักษะ

- ความสนใจ(ในกิจกรรมที่เด็กเลือกเอง)
- ให้ความสนใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว(ขาดหรือมากเกินไป)กิจกรรมไม่ได้กำหนดเป้าหมายทักษะใน  
 การนี้โดยเฉพาะ แต่แค่ให้เด็กมีความคืบหน้าด้านการควบคุม, ความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและทักษะ  
 อื่นๆ ของพวกเขา
- หน่วยความจำระยะสั้น, เสียง
- อิสระ(ดำเนินการอย่างถูกต้องโดยไม่ขอความช่วยเหลือ)
- ความสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดผลกระทบ
- สมาธิ(กิจกรรมที่เลือกโดยเด็ก)
- ความมุ่งมั่น(ที่จะบรรลุเป้าหมาย)
- การประสานงานตา-มือ
- ทำตามขั้นตอนทีละขั้นตอนจนถึงเป้าหมาย
- จินตนาการ
- การทำมือ/การใช้นิ้วในการทำตามการตัดสินใจหรือให้ถึงเป้าหมาย
- จัดลำดับการกระทำที่ถูกต้องและดำเนินการได้
- การทำงานของกระบวนการทางความคิด
- ปฏิกริยา/การตอบสนองต่อเหตุการณ์
- การรับรู้และการดำเนินงานในเชิงเส้น/โครงสร้างลำดับขั้น

(ที่มีองค์ประกอบของโครงสร้างทั้งหมดอยู่ตำแหน่งเดียวกัน)

- รับรู้รูปร่างและประเมินขนาดของวัตถุ
- กฎ-ทักษะที่ค้นพบ(โดยความพยายามหรือเหตุผล)
- การประสานงานนิ้วชี้-นิ้วกลาง
- การประสานงานนิ้วชี้-นิ้วหัวแม่มือ
- องค์การความคิด(กิจกรรมทั้งหมดจำเป็นที่จะต้องใช้งานและกระตุ้นมัน)
- เวลาการประเมินผล (เด็กใช้เวลาในการดำเนินการบางสิ่งบางอย่างที่จะบรรลุถึงเป้าหมายได้อย่างไร)
- การประสานงานทั้งสองมือ
- การประสานงานของนิ้วกลางทั้งสองข้าง
- ความถูกต้องของภาพ
- หน่วยความจำระยะสั้นภาพ
- ทักษะการมองเห็นดี



# นั่งที่คอมพิวเตอร์



ควรหลีกเลี่ยง



ถูกต้อง



## เคล็ดลับในการสังเกตพัฒนาการทางภาษาและการประเมินผล

การสังเกตและตรวจสอบ

มีข้อมูลจำนวนมากเกี่ยวกับตัวเองว่าเด็กจะให้ความร่วมมือกับเราในขณะที่เล่นกิจกรรมบนเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นข้อมูลเพิ่มเติมนี้ได้โดยการสังเกตและบันทึกเหมือนการวางกระเบื้องแรกของปริศนาที่เราจะได้ไม่ต้องอ้างอิงภาพหรือชอบเข้าสู่เขาวงกต: เขาวงกตที่น่าสนใจของจิตใจของเด็ก



สิ่งที่เราพบโดยการสังเกตอาจจะไม่ได้มีวัตถุประสงค์และไม่ได้วัด แต่เด็กมีการแสดงลักษณะของบุคลิกภาพและโลกภายในของเขาว่าเขาอาจจะไม่สามารถที่จะถ่ายทอดด้วยวิธีการทั่วไปอื่น ๆ เช่นภาษา

การสังเกตและการตรวจสอบมีความสำคัญที่ดีในการปรับแต่งเครื่องคอมพิวเตอร์ปฏิบัติเป็นรายบุคคลและได้รับข้อมูลจากเด็กเกี่ยวกับตัวเอง

เด็กดำเนินในทางปฏิบัติที่เราได้รับจำนวนมากที่มีข้อมูลเกี่ยวกับศักยภาพและรูปแบบความคิดค่านิยมทางวัฒนธรรมและลักษณะของบุคลิกภาพของเขา

เรามีตัวชี้วัดเช่น:

วิธีที่เด็กดำเนินกิจกรรม (= ขั้นตอนที่เขาชอบใช้ในการดำเนินการงานที่เขาทำตามรูปแบบหรือจะทำหน้าที่ผู้ม)

สิ่งที่กิจกรรมที่เขาชอบหรือปฏิเสธ

จำนวนเวลาที่เด็กเล่นกิจกรรม

ความสนใจของเด็กในระบบปฏิบัติการด้วยตัวเองและความสามารถของเขาที่จะทำเช่นนั้น

ปฏิริยาทางอารมณ์กับสิ่งที่ไม่คาดคิดที่เกิดขึ้นบนหน้าจอและอื่น ๆ อีกมากมาย

### กระตุ้นการผลิตและการพัฒนาภาษา

กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์ประกอบด้วยสามองค์ประกอบ / นักแสดง คอมพิวเตอร์ของเด็กที่โต้ตอบคอมพิวเตอร์มีเครื่องมือสื่อสารของตน: เสียง, ภาพ, ความเจ็บปวดความคิดเห็นและการพูด เด็กได้มอบหมายให้จัดเรียงของตนไปยังคอมพิวเตอร์และจะสื่อสารกับมันในรูปแบบของตัวเองรวมทั้งการพูดคุยกับมัน นี่เป็นเรื่องธรรมดา

กิจกรรมคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่ไม่มีที่สิ้นสุดที่มีประสิทธิภาพเพื่อช่วยให้เด็กพัฒนาภาษาคำศัพท์และการ



## สื่อสารภาษา

ผู้ใหญ่ที่ทำงานกับเด็กที่ใช้คอมพิวเตอร์สามารถมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาภาษาของเด็ก เด็กสามารถขยายคำศัพท์ที่ใช้งานและ อยู่เฉยๆ ในหนึ่งต่อหนึ่งหรือช่วงเวลาใด ๆ ใ้ช้ชั่งถ้คจากเขาเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างและความต้องการเวลาของเขาในการสร้างทักษะทางด้านภาษา เป็นเครื่องมือที่ง่ายในการตรวจสอบการผลิตภาษาที่จะเขียนลงคำว่าเด็กสามารถพูดได้ (ถ้ามี) ในระหว่างการประชุมครั้งแรกและเก็บเพิ่มคำใหม่ที่เกิดขึ้นได้ เป็นเด็กที่ประสบความสำเร็จในการสร้างความนับถือตนเองและความมุ่งมั่นพร้อมกับการปฏิบัติคอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตทักษะจะมีแนวโน้มที่ดีขึ้น

บทบาทของผู้ดูแลเป็นสิ่งจำเป็น การเชื่อมโยงทางอารมณ์และจิตใจของเขากับเด็กเป็นจำนวนหนึ่ง เครื่องมือสำหรับเด็กที่จะใช้ภาษา



## เคล็ดลับการฝึกภาษา



“นี่อะไร?” ควรจะเป็นคำถามสุดท้ายที่ถาม ขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการเรียนรู้ภาษาของเด็ก เมื่อเราถามว่า “นี่อะไร?” บางทีเด็กไม่รู้คำตอบ หรือบางทีไม่สามารถตอบได้ อาจก่อให้เกิดความไม่พอใจและทัศนคติการทำงานร่วมกันไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เราต้องการให้ เด็กประสบความสำเร็จในการพัฒนาทักษะทางภาษาและกิจกรรม คุณลักษณะ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุดสำหรับทักษะนี้ในการฝึกภาษาสำหรับเด็กที่มีพื้นฐานสามขั้นตอนที่จะปฏิบัติตามในการสร้างคำศัพท์และใช้มัน

**ขั้นตอนที่ 1:** เราชี้และให้ชื่อของวัตถุบนหน้าจอหรือสภาพแวดล้อม (= เด็กดูชัดภาษาสร้างคำศัพท์)

**ขั้นตอนที่ 2:** เด็กสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคำพูดและวัตถุ เขากำหนดความหมายกับคำศัพท์

a) ถามเด็กที่จะระบุบนหน้าจอวัตถุที่เราตั้งชื่อ (ที่จะชี้ไปที่วัตถุบนหน้าจอ)

ตัวอย่าง: สีแดงอยู่ไหน? บอกได้ไหมว่าอันไหนสีแดง?

b) การใช้คำถามว่า "ใช่/ ไม่ใช่" (เด็กสามารถผงกหัวหรือการแสดงออกทางสีหน้าของเขาที่จะตอบ)

ตัวอย่าง: เป็นสีเขียวนี้ใช่ไหม? นี่คือกบใช่ไหม?

c) ใช้คำถามใน “A or B” (เด็กจะได้รับการร้องขอให้พูด)

ตัวอย่าง: นี่เป็นสีเหลืองหรือสีเขียว

เราต้องใช้เวลาในการฝึกก่อนทำในขั้นตอนที่ 3

**ขั้นตอนที่ 3:** เราชี้ไปที่วัตถุบนหน้าจอหรือในห้อง (ได้รับการฝึกฝนมาก่อนใน 1 และ 2) และในที่สุดก็สามารถถาม “นี่อะไร?”

ตัวอย่าง:

ถ้าหน้าจอแสดงจานสี เราสามารถชี้ไปที่สีและถามว่า “นี่สีอะไร?”

ถ้าหน้าจอแสดงสัตว์หนึ่งตัวหรือมากกว่า เราชี้ที่ตัวใดตัวหนึ่งและว่า “นี่อะไร?”

นี่คือทักษะทางภาษาที่ทำหายที่สุดในกระบวนการ เพราะเด็กต้องการที่จะหาคำที่ถูกต้องจากคำที่พวกเขารู้มันเป็นอะไรที่ยากกว่าที่ชี้ไปยังวัตถุที่ถูกหรือคำถามว่าใช่ / ไม่ใช่

ข้อควรจำ:

- ในขั้นตอนที่ 1 และ 2a), 2b) เด็กจะไม่ถูกขอร้องให้พูด

- ข้อแตกต่างระหว่างคำถามว่า “ใช่/ ไม่ใช่” กับ ถาม “ใคร อะไร ทำไม ที่ไหน ...” มันกว้างมาก ๆ เมื่อเด็กคำถามว่า “ใช่/ ไม่ใช่” โอกาสที่เขาจะตอบถูกมี 50 เปอร์เซ็นต์ถึงแม้ว่าเขาจะไม่ให้ความร่วมมือ

- ▲ อย่างบังคับให้เด็กพูดหรือคำว่าเขาว่าเขาทำไม่ได้ จงอดทนและเพียงแค่กระตุ้นให้เขาใช้ภาษาด้วยวิธีการต่างๆ เช่น เพลงและเกม ที่ใช้ร่างกายและภาษาร่วมกัน

### การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

คูคูลินุกซ์ มีกว่า 200 กิจกรรมและเกม (ไม่นับ

ระดับในหลากหลายของกิจกรรมและเกม) มันเป็น

สิ่งสำคัญที่เด็กตามแนวทางการก้าวหน้าของการ

เพิ่ม ความท้าทาย เพื่อหลีกเลี่ยงความล้มเหลวและความยุ่งยาก



- เราต้องการให้เด็กสำเร็จ
- อย่างบอกเด็กว่าเขาจะทำผิด เราส่วนใหญ่เรียนรู้จากความผิดพลาด
- อย่างปล่อยให้เด็กคลิกที่กิจกรรมการสุ่ม สำหรับบางคนเวลาที่เด็กจะต้องได้รับคำแนะนำเป็นไปตามแผน
- ถ้าหากเด็กสามารถใช้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน คุณควรอนุญาตให้สูงสุด 30 นาทีต่อวัน
- ให้เขาค้นพบกฎ (= วิธีการเล่นและจบเกม)
- ให้เด็กนั่งอยู่กับระดับสายตาของเขาเหนือเส้นกลางหน้าจอ
- มีเมาส์และแป้นพิมพ์ในระดับเดียวกัน ดีที่สุดคือการใช้โต๊ะคอมพิวเตอร์ที่มีแป้นพิมพ์และเมาส์เพื่อให้เด็กเรียนรู้วิธีการใช้เมาส์โดยไม่ต้องมองไปที่แป้นพิมพ์, เมาส์หรือที่มือของเขา
- นั่งถัดจากเด็กในระดับสายตาของคุณในระดับเดียวกันของสายตาเด็ก
- เพียงแค่ให้ตัวอย่างหรือสอนวิธีการเล่นเกม / โดยการให้มือของคุณอยู่ด้านบนของมือของเด็ก แล้วให้เด็กทดลองเล่น
- ให้เด็กทำซ้ำกิจกรรมเดียวกัน トラบใดที่เขาต้องการ
- ให้เด็กสำรวจสิ่งที่อยู่ภายใน คูคูลินุกซ์ หรือหลังจากนั้นเขาจะเลือกกิจกรรม / เกมด้วยตัวเอง อยากรู้อยากเห็นและการค้นพบเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้

เราขอแนะนำให้ปฏิบัติตามชุดของกิจกรรมพื้นฐาน (กิจกรรมที่หลากหลาย ของพวกเขาที่มีระดับของการเพิ่มระดับความยาก) การฝึกทักษะการเรียนรู้และการใช้มือโดยขั้นตอนจากง่ายไปหายาก

ซึ่งเด็กก็จะกลายเป็นความคุ้นเคยกับโครงสร้างลำดับขั้นและจะได้เรียนรู้ในการสร้างแผนความคิดของสภาพแวดล้อมของคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรกและในที่สุดจะสามารถสร้าง โครงสร้างชีวิตจริงอื่นๆ ได้



### วิธีการหากิจกรรมในแพคเกจ

กามิน เป็น โปรแกรมเดียว

เกมแต่งตัวมันฝรั่ง มี 9 ฉากหลัง มันฝรั่งเป็น โปรแกรมเดียวที่มีฉากหลังหลากหลาย

โปรแกรม ตุ๊กพันท์ เป็น โปรแกรมเดียวที่มีคุณสมบัติหลายอย่างรวมทั้งเสียง

เหล่านี้เป็นแพคเกจ

พีซีแคช: กิจกรรมจะมีหมายเลขจากซ้ายไปขวา

ชายด์เพลย์: กิจกรรมจะมีหมายเลขจากบนซ้ายไปทางขวา



จิคอมพลีส: เมนูจะมีหมายเลขจากบนลงล่าง ซึ่งเมนูจะมีเมนูย่อย



ตัวอย่างกิจกรรม (โดยทักษะ) สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ต

คุณครูมีมากกว่า 500 ตัวเลือก ให้เลือกซึ่งในแต่ละกิจกรรมมีหลายระดับ

คุณครูสามารถเก็บบันทึกประสิทธิภาพการทำงานของเด็ก



ถ้าคุณเป็นครูก็จะเป็นประโยชน์ในการเก็บบันทึกการปฏิบัติงานของเด็ก  
ชื่อของเด็ก: \_\_\_\_\_

วันที่เริ่ม: \_\_\_\_\_

### กลุ่มที่ 1

#### ทักษะของ ตา มือ ควบคุมการประสานงานตาและมือ

😊 กามิน เลื่อนเมาส์เพื่อวาดและใช้ แป้นวรรคเพื่อลบ

##### พีซีแคช

😊 กิจกรรม ที่ 1 (ซ้ายแรก)-เปิดขยายภาพ

##### จี คอมพลีต

เมนูที่ 1 (เป็นพิมพ์-เมาส์)

เมนู ย่อย เมาส์

😊 กิจกรรมการขยับเมาส์ (ค้นพบภาพ)

😊 กิจกรรมควบคุมสายท่อยาง-(รดน้ำดอกไม้)

### กลุ่มที่ 2

#### ขั้นตอนง่าย ๆ ในการวางแผนและทักษะในการมองเห็น, สี, การควบคุมมือ-นิ้วมือ

##### ชายด์เพลย์

😊 กิจกรรม 6 พิธีภักษ์สัตว์น้ำ

##### จี คอมพลีต

เมนูที่ 1 (เป็นพิมพ์-เมาส์)

เมนู ย่อย เมาส์

😊 กิจกรรม คลิกเมาส์(การค้นพบภาพ)

😊 กิจกรรม คลิกบนตัวฉัน (ตุ๋ปลา)

😊 กิจกรรม คลิกแล้ววาด (ต้นไม้)

เมนูที่ 4

😊 กิจกรรม เกมฟุตบอล

😊 กิจกรรมรูปหกเหลี่ยม (รู้จักความเข้มของสีถึงสีแดงเพื่อที่จะหาสตรอเบอร์รี่ที่ซ่อนอยู่)



### กลุ่มที่ 3

ฝึกความจำระยะสั้นของเสียง, การมองเห็น, จินตนาการ การควบคุมมือ-นิ้วมือของเมาส์  
(เลื่อนเมาส์และคลิกเมื่อได้รับการเลือกและลาก/คลิก)

#### พีซีแคช

😊 กล้อง (ต้องใส่ใจกับเสียงรับรู้เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวของกล้อง สีของกล้องเปลี่ยนเป็นสีแดง)

#### ชายด์เพลย์

😊 กิจกรรม 1 รูปภาพ - ฝึก หน่วยความจำ

😊 กิจกรรม 5 เสียง- ฝึก หน่วยความจำ

😊 กิจกรรม 10 เสียง- ฝึก หน่วยความจำ

#### จี คอมพลีส

#### เมนูที่ 2

เมนู ย่อย กิจกรรมความจำ(ช้าง)

😊 เกมฝึกจำเสียง (คู่เสียง)

😊 เกมจำภาพ (จับคู่)

เมนู ย่อย เบ็ดเตล็ด

😊 กิจกรรมเติมภาพปริศนา (เลือกวัตถุตามรูปทรงใส่ในช่อง)

เกมแต่งตัวมันฝรั่ง มี 9 จากหลัง

😊 การแต่งตัวมันฝรั่งและการจัดวางสิ่งต่าง ๆ ที่จะสร้างจินตนาการ



#### กลุ่มที่ 4

### ฝึกคีย์บอร์ด การประสานงานของมือซ้าย-ขวา

#### ชายด์เพลย์

😊 กิจกรรม 13 Packid (ใช้ปุ่มลูกศร)

#### จี คอมพลีต

เมนูที่ 1 (เป็นพิมพ์-เม้าส์)

เมนู ย่อยหัดใช้ เป็นพิมพ์

😊 ให้ลูกบอลวิ่งไปหาทักซ์ (ประสานทั้งสองมือ)



#### กลุ่มที่ 5

ขั้นตอนต่างๆ, ทักษะการมองเห็น, กฎที่พบ (สาเหตุ-ผล), การควบคุม "มือ-นิ้วมือ-เม้าส์"  
(ดับเบิลคลิก; เลือกลากและปล่อย/คลิก) เลือกและดำเนินการตามลำดับ

#### พีซีแคช

😊 กิจกรรม 4 (ตะกร้า) ดับเบิลคลิก

😊 กิจกรรม 5 (จิกซอว์)

#### ชายด์เพลย์

😊 กิจกรรม 9 (ปริศนา)



😊 กิจกรรม14 (สแน็กเกอร์) ใช้ระดับเพียง 1 กับหนึ่งลูก

จี คอมพลีต

เมนูที่ 3

😊 กิจกรรมหอคอยซานอย - เล่นระดับเพียง1 (3แผ่น)

เกมแต่งตัวมันฝรั่ง มี 9 ฉากหลัง

😊 การแต่งตัวมันฝรั่งและการจัดวางสิ่งต่างๆ

กลุ่มที่ 6

ระบายสี - วาดรูป- ทักษะการมองเห็นกับสี /การจดจำรูปแบบ

😊 ตุ๊กเพื่อนท์ (ที่มีอยู่ในแพคเกจ จีคอมพลีต, กลุ่มที่ 4และบนเดสก์ทอป และอยู่ในเมนูหลัก)

จี คอมพลีต

เมนูที่ 2 - เมนู ย่อย กิจกรรมสี

😊 เรียงโมเสกตามตัวอย่าง



## เคล็ดลับวิธีใช้



### เมาส์และคีย์บอร์ด

ถ้าเด็กใช้โน้ตบุ๊ก เราขอแนะนำให้เพิ่มเมาส์และคีย์บอร์ดที่มีเป็นตัวเลข สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้ง่ายขึ้น และทำให้มีประสิทธิภาพเพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ อีกทั้งเด็กยังสามารถนั่งได้อย่างถูกวิธี

### Left Alt+Shift การเปลี่ยนภาษา

คูคูลินุกซ์ สามารถใช้ได้ทั้ง 2 ภาษา คือ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ หากต้องการเปลี่ยนภาษาให้กด Alt+Shift ด้านซ้ายพร้อมกัน ซึ่งสามารถเปลี่ยนภาษาได้ตลอด

### Ctrl+Alt+Backspace เมื่อเกมแฮงค์

คูคูลินุกซ์ทำงานได้ดีกับคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ แต่ถ้าเกมหยุดทำงานหรือเครื่องแฮงค์ ให้กด Ctrl+Alt+Backspace พร้อมกัน แล้วจะกลับไปหน้าจอหลัก

### เสียง

ถ้าเริ่มระบบคูคูลินุกซ์และไม่ได้ยินเสียงให้ทำตามวิธีนี้

1. ให้ไปปรับเสียงที่ตัวคีย์บอร์ดของเครื่องและปรับให้เสียงอยู่บนสุดหรือเพิ่มเสียงของลำโพงที่ใช้อยู่
2. จากหน้าจอหลักให้เลือกคูคูลินุกซ์ทั้งหมดคลิกไอคอนเสียงที่อยู่บนขวาและเลื่อนเสียงให้อยู่บนสุด
3. ไปเมนูปรับแต่งและเปิดแอปเสียงเดือนทุกอัน ไปบนสุด
4. เปิดแอปพริเคชั่นเอาท์พุทเสียงเริ่มต้นและคลิกไอคอนเช็คเสียงว่ามาถูกต้องหรือยัง

กรณีส่วนใหญ่ทำแค่นี้พอ

หากทำตามขั้นตอนดังกล่าวแล้วเสียงยังไม่ออกให้ผู้เชี่ยวชาญใช้โปรแกรม เอาท์พุทเสียงเริ่มต้น ซึ่งนานๆครั้ง คูคูลินุกซ์ไม่ยอมรับฮาร์ดแวร์เสียงของเครื่องนั้น

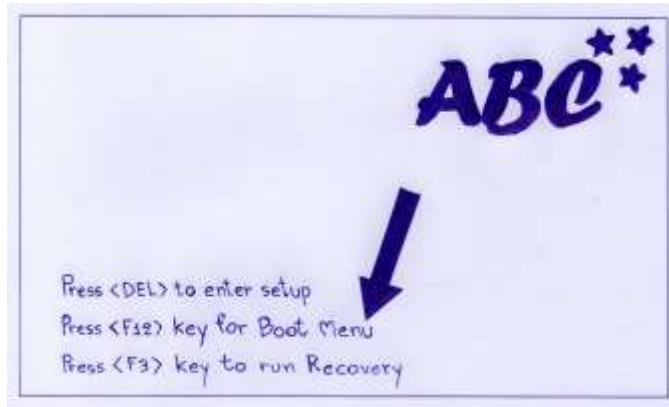
### การบูตเมนู

DoudouLinux ต้องการให้คุณบูต (บูตคือการสตาร์ท) เครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณจากคูคูลินุกซ์ DVD หรือ คูคูลินุกซ์

## USB

หากคอมพิวเตอร์ของคุณไม่ได้ตั้งค่าให้บูตจาก DVD หรือ USB ก่อน คุณสามารถเลือกอุปกรณ์การบูตได้ตนเองได้อย่างรวดเร็วทุกครั้งที่คุณต้องการที่จะใช้ DoudouLinux

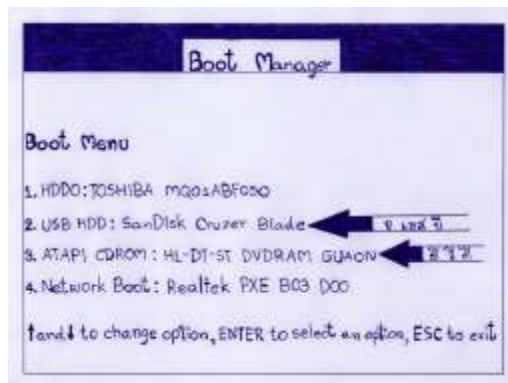
คอมพิวเตอร์บางเครื่อง คุณสามารถเลือกอุปกรณ์การบูตของคุณโดยการกดปุ่ม F8 แต่ที่พบบมากที่สุดคือ F9 บนHP, F10 ในโซนี่, F12 ที่เลโนโว, เดลล์, และเอเซอร์และ ESC ที่เอซุส  
ดังรูป



ที่คุณสามารถดูจากภาพที่มีปุ่มลัดที่ด้านล่างของหน้าจอ

ในกรณีนี้ คุณสามารถกดปุ่ม F12 ได้อย่างรวดเร็วเลือกอุปกรณ์การบูต

แล้วรายการจะปรากฏขึ้นและคุณสามารถเลือก CD-ROM หรือ USB ที่มีเป็นลูกศรขึ้น-ลงและกด ENTER เพื่อยืนยัน



นั่นคือทั้งหมดที่คุณต้องรู้ว่าจะเริ่มต้น DoudouLinux!

## ทำเข้าบูตเมนูไม่ได้

บางครั้งปุ่มที่ทำการบูตเมนูไม่ได้ส่งผล ทำให้ต้องเข้าไปในไบออสเพื่อทำให้ปุ่มทำงาน  
เหมาะสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์เป็นผู้ดำเนินการ

รหัสสำหรับพวงกุญแจ

ถ้าระบบคุณลักษณะถามรหัสเข้า **พวงกุญแจ** ให้พิมพ์รหัสผ่านดังนี้ **live** หากเข้าไม่ได้ให้เปลี่ยนเป็นภาษาอังกฤษ โดยกด Alt+Shift ด้านซ้าย หากใช้อินเทอร์เน็ตโดยใช้สายแลน โดยปกติระบบจะทำงานโดยอัตโนมัติ

### ชุดโปรแกรมการศึกษา จี คอมพลีส

บางครั้ง ชุดโปรแกรมการศึกษา จี คอมพลีส ไม่สามารถเปิดได้จากหน้าหลัก แต่สามารถเข้าได้จากทางเมนูเรียนได้ตลอด



### ไอคอนรูปกุญแจในหน้าแรก

เหมาะสำหรับผู้ที่มีความประสงค์ด้านคอมพิวเตอร์

### Gedit โปรแกรมแก้ไข

ถ้าจะ เปลี่ยนขนาดหรือตัวอักษรให้ไปที่เมนูแก้ไขแล้วเลือกปรับแต่งและเลือกแบบอักษรและสี คลิกที่เครื่องมือแก้ไขตัวอักษร หลังจากนั้นเลือกขนาดและตัวอักษรที่ต้องการ หากเลือกได้แล้วให้กดตกลง



### เกมสำหรับทุกคน

เด็ก เกมในระบบคุณลักษณะส่วนใหญ่เด็กสามารถเล่นเองได้

บางเกมหรือระดับในเกมเด็กและผู้ใหญ่สามารถเล่นด้วยกันได้

ตัวอย่างเช่น แทงแกรม,การผจญภัยของเอบี,แถวเรียงสี่ เป็นต้น

บางเกมก็เหมาะสำหรับวัยรุ่นและผู้ใหญ่

ตัวอย่างเช่น มาจอง, เกมเรียงไฟสลับสี,เททราแวกซ์ เป็นต้น

บางเกมเหมาะสำหรับผู้ที่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างเช่น ความช่วยเหลือสำหรับปัญหาฮาร์ดแวร์,ข้อมูลถาวร,เขียนคุณลักษณะ เป็นต้น

ผู้ใหญ่ก็สามารถสนุกไปกับการเล่นเกมได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ชูโดกุ, คีโก,ชีส เป็นต้น

### เกมที่ฝึกภาษาอังกฤษ คือ

เค แสงค์แมน , เกมตัวอักษร , คานาแกรม , ภูมิภาคประเทศ , แทงเลข

ใน ซายด์เพลย์ มี 6 เกม,

ในโปรแกรมการศึกษาจีคอมพลีส มีหลายเกม เช่นตัวอย่าง

- เมนูรู้จักคอมพิวเตอร์เป็นพิมพ์มี 2 เกม

- เมนูกิจกรรมการอ่านมี 7 เกม

ตัวเลือกในเกมแต่งตัวมันฝรั่ง จะออกเสียงเป็นภาษาอังกฤษ

นอกจากที่กล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีอีกประมาณ 20 แอปเกม ซึ่งเป็นภาษาอังกฤษ

### วิธีการเล่นเกมบางเกม

#### Rain Cat ช่วยแมว



#### วิธีเล่นเรนแคท

ในโลกของเรนแคทคุณจะต้องช่วยแมวน้อยข้ามไปยังจุดหมายอีกฝั่ง

1. ช่วยให้แมวน้อยไปถึงจุดหมาย
2. ลากและวางสิ่งของโดยนำมาวางไว้หน้าสถานที่ที่แมวน้อยจะข้าม
3. กด GO เพื่อให้แมวน้อยเดินไปข้างหน้า
4. สิ่งของ 1 อย่างสามารถใช้ได้ 1 ครั้ง
5. คลิกขวาเพื่อลบสิ่งของและเลือกใหม่
6. ควบคุมหน้าจอโดยการไ้ใช้ลูกศรที่คีย์บอร์ด

#### Sudoku ซุโดกุ

5	3			7			
6			1	9	5		
	9	8					6
8				6			3
4			8		3		1
7				2			6
	6					2	8
			4	1	9		5
				8			7
						7	9

#### วิธีการเล่น Sudoku ซุโดกุ

1. เอาเมาส์ชี้ที่ช่อง ถ้าต้องการใส่ตัวเลขให้คุณเปลี่ยนคีย์บอร์ดเป็นภาษาอังกฤษ แล้วพิมพ์ตัวเลขที่คีย์บอร์ด

หรือ คับเบิ้ลคลิกแล้วเลือกตัวเลข

- ▲ 2. เอาเมาส์ชี้ที่ช่อง ตัวอักษรหากต้องการลบ
- ▲ 3. หากต้องการทดเลข ให้เอาเมาส์ชี้บริเวณมุมช่อง จนมีสี่เหลี่ยมเล็กๆปรากฏ แล้วจึงพิมพ์ตัวเลข
- ▲ ตัวเลขที่ปรากฏในช่องเล็กคือเลขทด ไม่มีผลต่อเกม

### สรุปกติกาการเล่น Sudoku ซุโดกุ

- 1. ทุกแถวในแนวนอน ต้องมีตัวเลข 1 – 9 และต้องไม่ซ้ำกัน
- 2. ทุกแถวในแนวตั้ง ต้องมีตัวเลข 1 – 9 และต้องไม่ซ้ำกัน
- 3. ทุกตารางย่อย 3 x 3 ต้องมีตัวเลข 1 – 9 และต้องไม่ซ้ำกัน

### วิธีใช้ TBO

#### หน้า 1



#### หน้า 2

ยินดีต้อนรับผู้ TBO ผมกำลังจะอธิบายวิธีการใช้

โปรแกรมสำหรับการเขียนการ์ตูนครับ

โปรแกรมนี้อาศัยพื้นฐานสามอย่างด้วยกันที่จะวาด

การ์ตูนของหนูๆ ครับ

ในทุก ๆ การ์ตูน มีอย่างน้อยหนึ่งหน้าปรากฏขึ้น, แต่ละหน้า

ปกติจะมีกรอบซึ่งในแต่ละกรอบจะมี"สิ่งของอยู่"

รูปตัวการ์ตูน, ฟองคำพูด, ข้อความ, และอื่น ๆ อีกมากมาย

#### หน้า 3

เมื่อหนูเปิด TBO จะมีเอกสารหนึ่งหน้าและขนาด จะเปิดออกมา

ถ้าหนูต้องการเปลี่ยนขนาดของหน้า หนูทำได้โดยคลิก เพิ่ม -> ใหม่, หนู

สามารถเลือกขนาดของการ์ตูนขึ้นมาใหม่ได้

ด้วยปุ่มเครื่องมือหนูๆ จะเติม, ลบหรือเคลื่อนย้ายไประหว่างหน้าก็ได้

ลองเพิ่มสักหนึ่งหน้าสิ

## แล้วลบมันเสีย

### หน้า 4

ตอนนี้หนูๆ สามารถควบคุมหน้ากระดาษได้แล้ว เราไปที่มันยากขึ้นหน่อยนะ

#### ฝึกทำกรอปรูป

หนูทำได้โดยวาดกรอบใน โหมดหน้า,ที่เป็น โหมดปกติ

ในการวาดกรอบหนูต้องกดที่ไอคอน "กรอบใหม่" (f)

ที่มันจะใช้งาน ได้,เลือกและวาดกรอบสิ

หนูๆ สามารถวาดกรอบก็ได้ถ้าต้องการ ที่จะสร้างฉาก

การลบกรอบให้เลือกกรอบและกดที่ปุ่ม Delete หรือใช้

เมนูแก้ไข->ลบ.

### หน้า 5

ให้เลือกใช้ "เครื่องมือที่เลือก" (s): ลูกศร.

อันดับแรกหนูต้องเลือกเครื่องมือนี้แล้วคลิกที่กรอบ

เพื่อเลือก

กรอบที่ถูกเลือกจะปรากฏจุดสีเหลืองรอบกรอบนั้นๆ

และมีสี่เหลี่ยมเล็กๆ มุมล่างด้านขวา ถ้าหนูลากกรอบสี่เหลี่ยมนั้น

หนูก็จะสามารถเปลี่ยนขนาดของกรอบได้ ถ้าคลิกในกรอบหนูก็จะสามารถลาก

ย้ายไปมาในหน้าได้จะ

ในกล่องเครื่องมือ(ด้านขวา) จะมีตัวเลือกที่เปลี่ยนกรอบที่ได้เลือกของหนูในลักษณะต่างๆ ได้

### หน้า 6

เดี๋ยวนี้หนูสามารถควบคุมกรอบและ โหมดการแก้ไขของหน้าได้แล้ว

เราไปที่โหมดการแก้ไขกรอบกันเถอะ

ด้วยการคลิกสองครั้งบนกรอบ ถ้าหนูย้ายเมาส์

บนกรอบหนูจะเห็นข้อความปรากฏขึ้น

เมื่อหนูคลิกสองครั้งก็จะเข้าสู่โหมดการแก้ไขกรอบ

และเครื่องมือต่างๆ ก็จะหายไป

ตอนนี้หนูจะเห็น "ตัวการ์ตูน" (d), "ข้อความ" (t),

"ฟองคำพูด" (b) และแทรก "รูปภาพจากข้างนอกได้"

กลับไปโหมดหน้าให้กด Esc.

## หน้า 7

เพิ่มตัวการ์ตูนใหม่ๆ ให้กลุ่มตัวการ์ตูนและในแถบด้านข้าง หนูจะเห็นรายการการ์ตูนที่ใช้ได้ ถ้าจะเพิ่มการ์ตูนหนึ่งตัวบนหน้าของหนู เพียงแต่ลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

การเลือก "ตัวการ์ตูน" การเลือกคล้ายกับการเลือกกรอบ หนูสามารถย้าย, เปลี่ยนขนาดและลบ ได้อย่างเดียวกัน หนูยังคงหมุนตัวการ์ตูนโดยใช้วงกลมบนสุดด้านซ้าย

ในเมนูแก้ไข หนูสามารถดูเงื่อนไข TBO เพื่อแก้ไขกรอบ

เมื่อหนูได้เลือกตัวการ์ตูน หนูๆ สามารถดูที่จำเป็นได้ด้วย

เคล็ดลับ: ใช้กุญแจ ">" และ "<" เพื่อเพิ่มหรือลดขนาดของวัตถุที่ได้เลือก

## หน้า 8

"ฟองคำพูด" ก็จะเหมือนกับตัวการ์ตูน

ลากฟองคำพูดไปยังที่วางที่หนูต้องการแก้ไข

ตามความต้องการ

## หน้า 9

ตัวหนังสือมีความแตกต่างกันอย่างมาก หนูต้องใช้เครื่องมือนี้เพื่อเลือก

หนูคลิกในพื้นที่วาดรูปเพื่อเพิ่มตัวหนังสือ ตัวหนังสือจะถูกเพิ่มเข้าไป

คุณ将在ในตัวเลื่อนด้านข้างทางด้านขวา สามารถเลือกตัวอักษรและสีได้ มีกล่องข้อความที่หนูเขียนข้อความได้ด้วย

เมื่อคุณออกจากโหมดการแก้ไขข้อความ ข้อความก็จะเหมือนกับวัตถุ หนูสามารถแก้ไขมันได้เช่นเดียวกัน

แต่ถ้าหนูต้องการแก้ไขข้อความ หนูควรเลือกใช้อุปกรณ์ตัวหนังสือและคลิกบนข้อความที่ต้องการเปลี่ยน ข้อความจะปรากฏในแถบเลื่อนกล่องข้อความ

หนูแก้ไขมันได้ที่นั่น



## หน้า 10

ในการเพิ่มรูปภาพจากภายนอกใช้อุปกรณ์ "รูปภาพ" คลิบบน  
เครื่องมือนี้และเพิ่มเพิ่ม .png ได้ นี่จะเป็นวัตถุใหม่ในฉากของหนุ  
ภาพจากภายนอกจะถูกเชื่อมโยงดังนี้ถ้าหนูแบ่งปันตำแหน่งเพิ่ม tbo กัน  
คนอื่น หรือถ้าหนูย้ายตำแหน่งรูปภาพ อาจเป็นไปได้ว่าโปรแกรมไม่พบรูป  
และมันจะไม่ปรากฏอย่างถูกต้อง

## หน้า 11

จบคำแนะนำ  
จากนี้ไปแล้วแต่

จินตนาการของหนูๆ นะจ๊ะ  
ถ้ามีคำถามใดๆ/ข้อเสนอแนะ/ข้อแก้ไข  
/ทักทาย/และอื่น ๆ สามารถติดต่อได้ที่  
dani@danigm.net หรือไปที่เว็บ TBO  
<https://github.com/danigm/TBO>.