

รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี  
รหัสวิชา ว12101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

## เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น (2)

ครูผู้สอน ครูสีปกร ศรีพรหมทอง



เรื่อง

การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น (2)

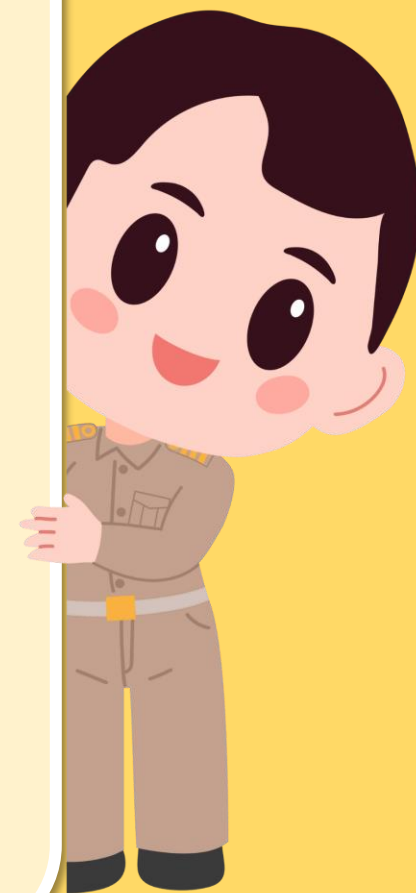


# มีคำถาม...ในโปรแกรม Paint นักเรียนใช้ เครื่องมือใดในการวาดภาพบ้าง

แนวคำตอบ



ปุ่มดินสอ ปุ่มปากกา

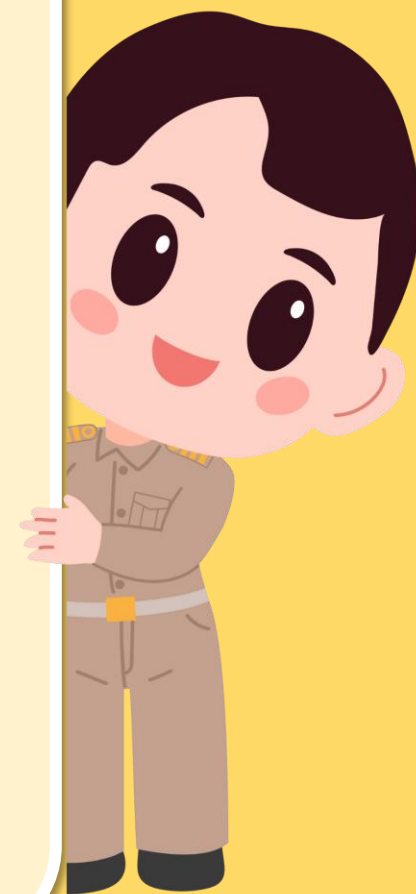


**มีคำถาม...** หากไฟฟ้าดับในเวลานี้ หรือนักเรียนปิด  
โปรแกรมแล้วไม่บันทึก ภาพที่วาดไปแล้วจะถูก  
จัดเก็บ ไว้ในคอมพิวเตอร์หรือไม่

แนวคำตอบ



**ไม่ถูกจัดเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์**

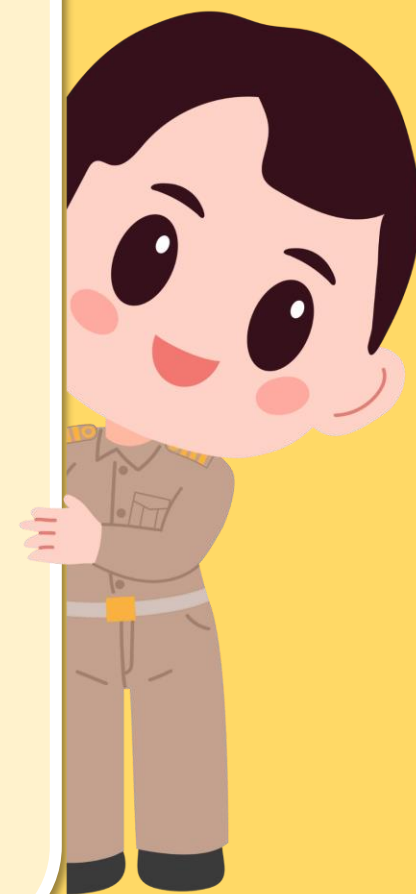


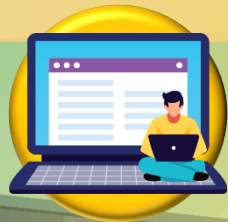
**มีคำถาม...** หากนักเรียนต้องการบันทึกภาพที่  
นักเรียนวาด ไว้ใช้ในครั้งต่อไปนักเรียนมีวิธีการ  
บันทึกภาพอย่างไร

แนวคำตอบ



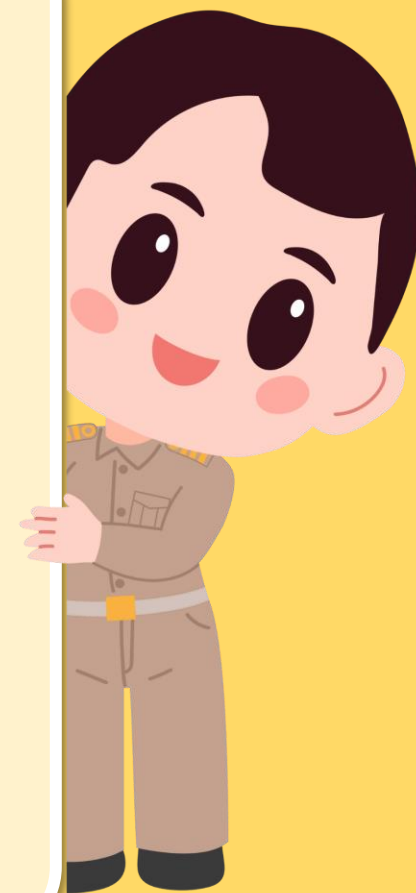
**ใช้คำสั่ง บันทึก**





## จุดประสงค์การเรียนรู้

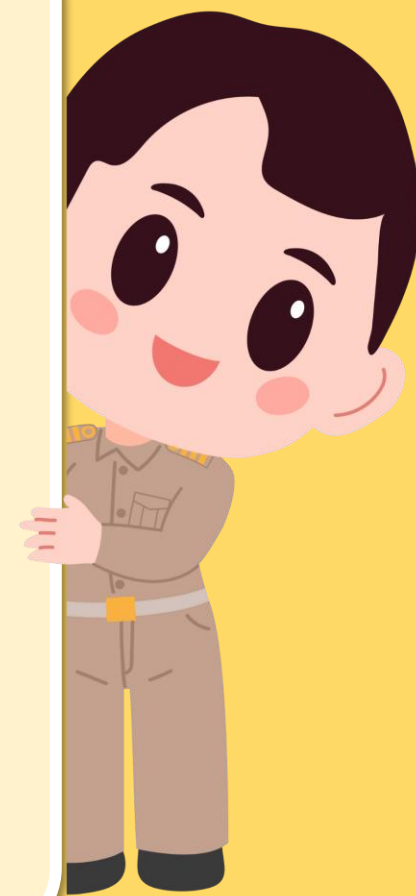
หน่วยที่ 2 การใช้งานซอฟต์แวร์  
สร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมกราฟิก  
และนำเสนอชิ้นงานได้





# สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

ใช้เทคโนโลยีสร้างชิ้นงาน และสื่อสาร  
แนวคิดของชิ้นงานได้





# ทบทวนการเปิด-ปิดโปรแกรม Paint





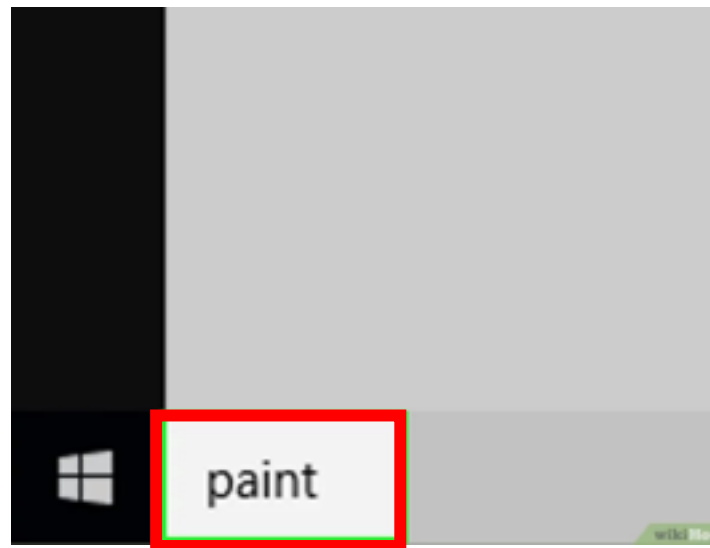
# การเปิดโปรแกรม Paint

1.ดับเบิลคลิกที่ Icon ของโปรแกรมหน้าจอ Desktop



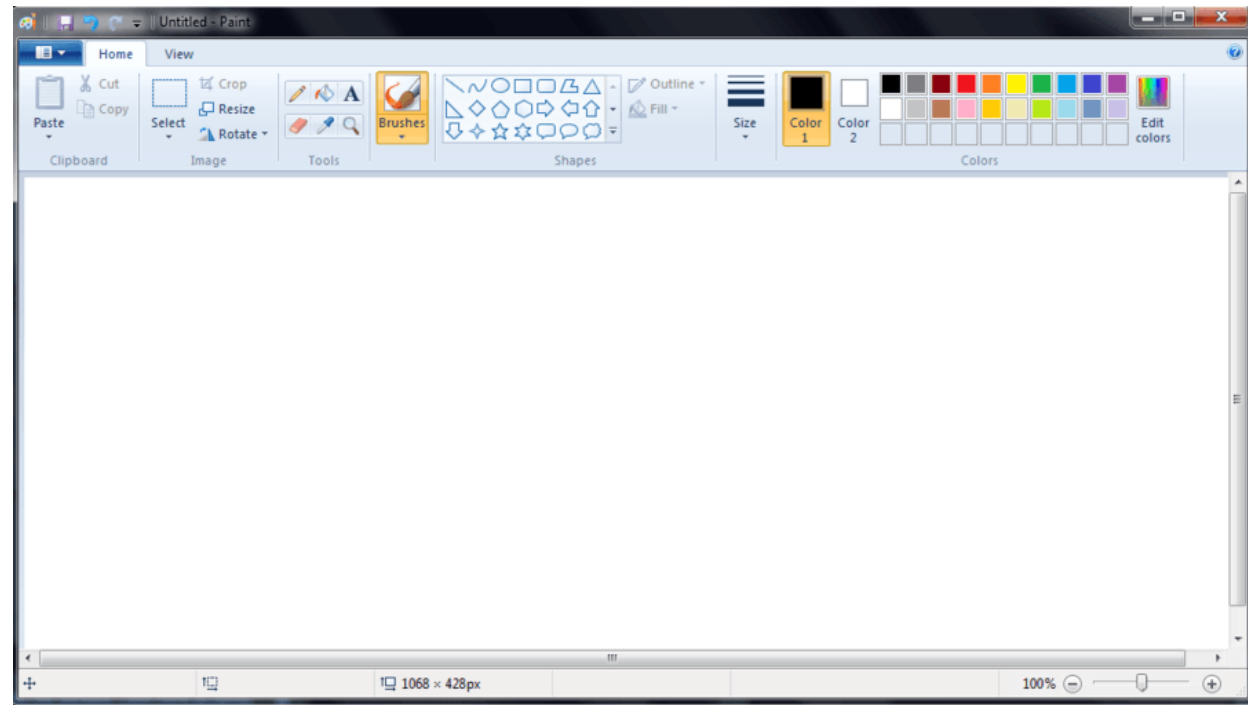
# การเปิดโปรแกรม Paint

หรือคลิก Start มุมซ้ายล่างของหน้าจอพิมพ์ paint  
ในช่องค้นหา เพื่อค้นหาโปรแกรมในคอมพิวเตอร์



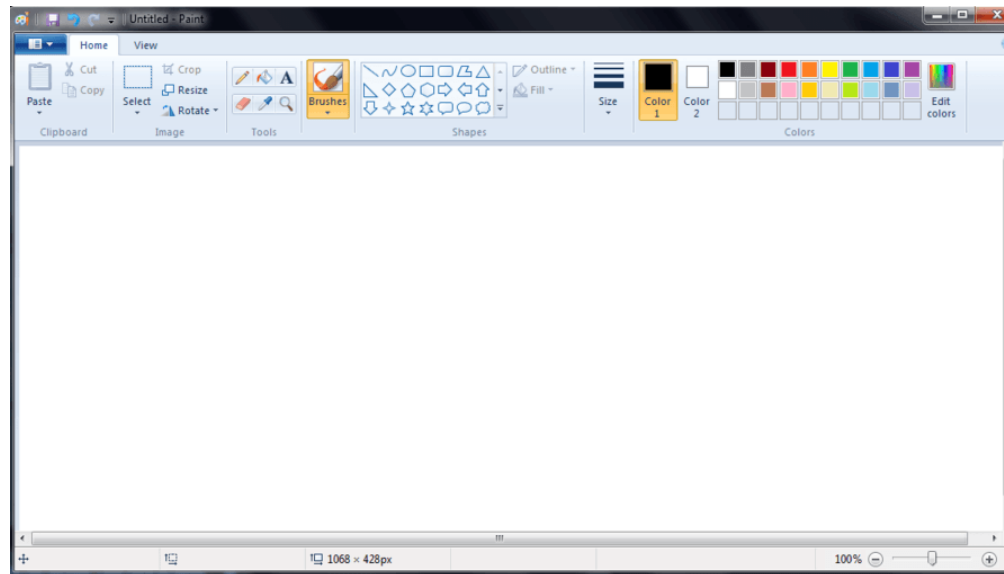
# การเปิดโปรแกรม Paint

2. จะได้นหน้าต่างใหม่ของโปรแกรมที่พร้อมใช้งาน



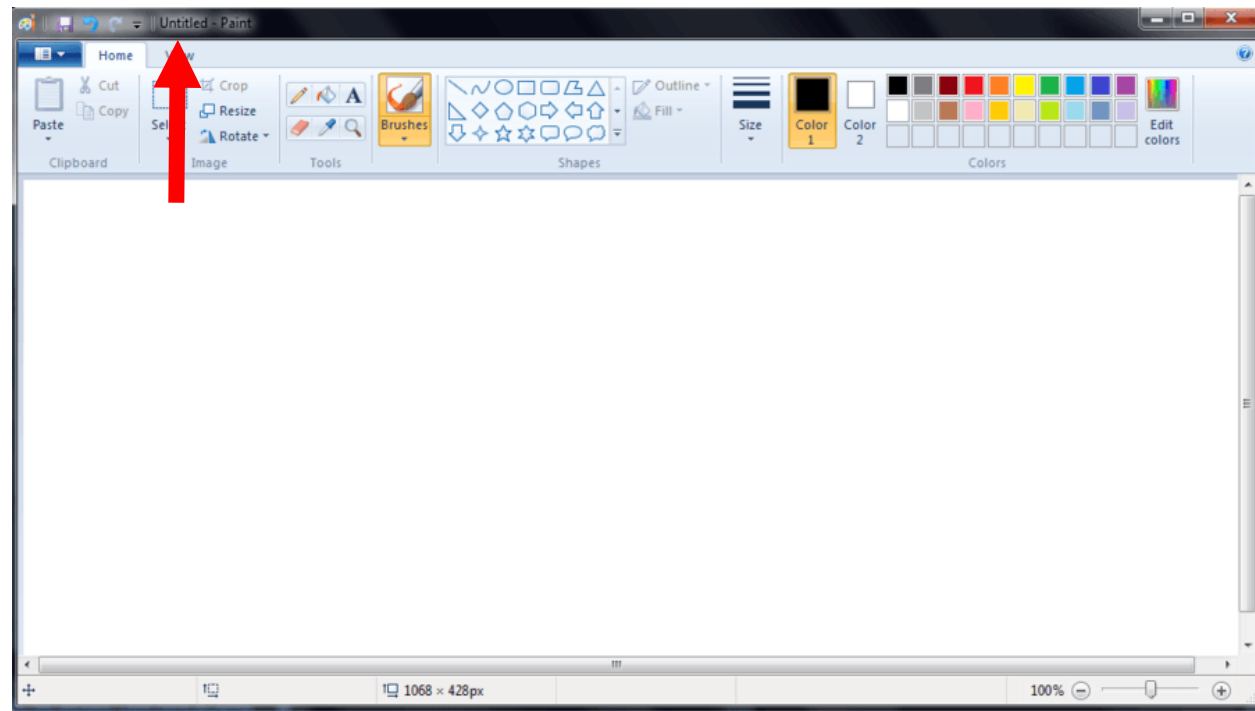
# การปิดโปรแกรม Paint

1.คลิกปุ่มกากบาท X มุมบนขวาของโปรแกรม



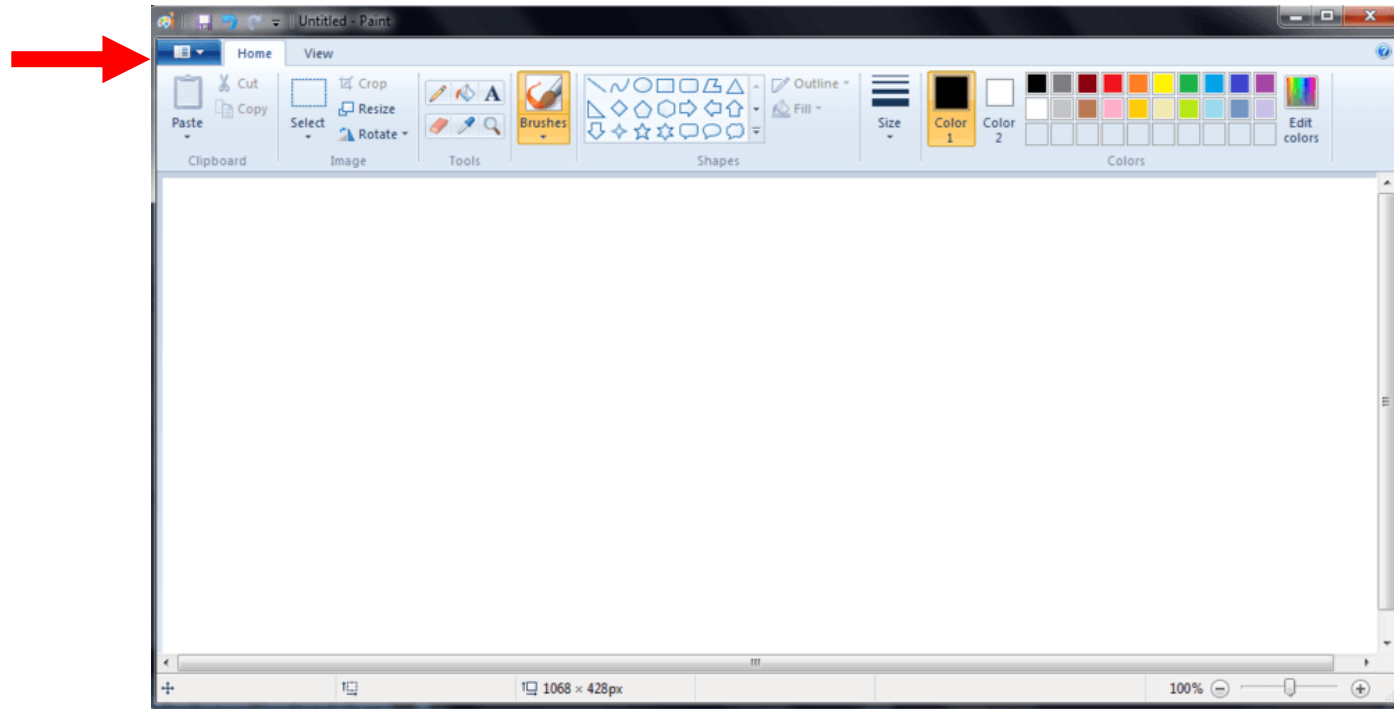
# ทบทวนส่วนประกอบของโปรแกรม Paint

1. แถบชื่อเรื่อง สำหรับแสดงชื่อเรื่อง หรือชื่อผลงาน



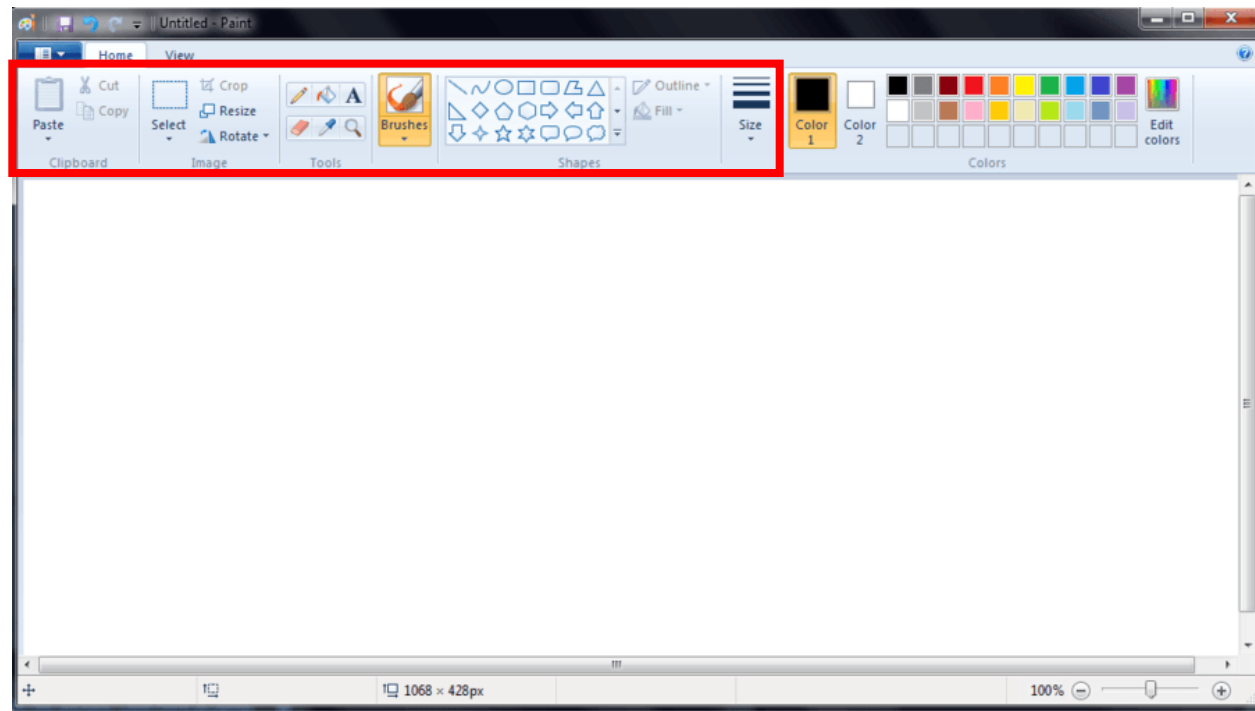
# ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint

2. แถบเมนู ใช้เลือกการทำงาน เช่น คำสั่งบันทึก เป็นต้น



# ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint

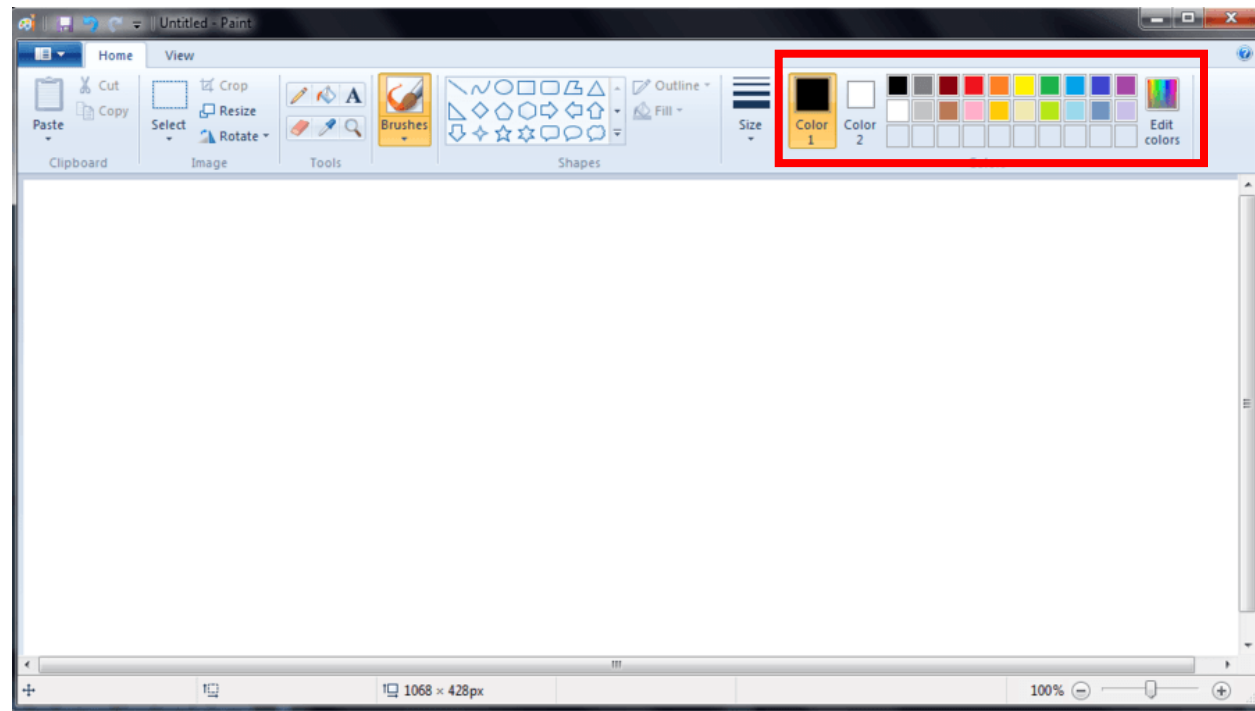
## 3. กลุ่มเครื่องมือ เก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการวาดภาพ





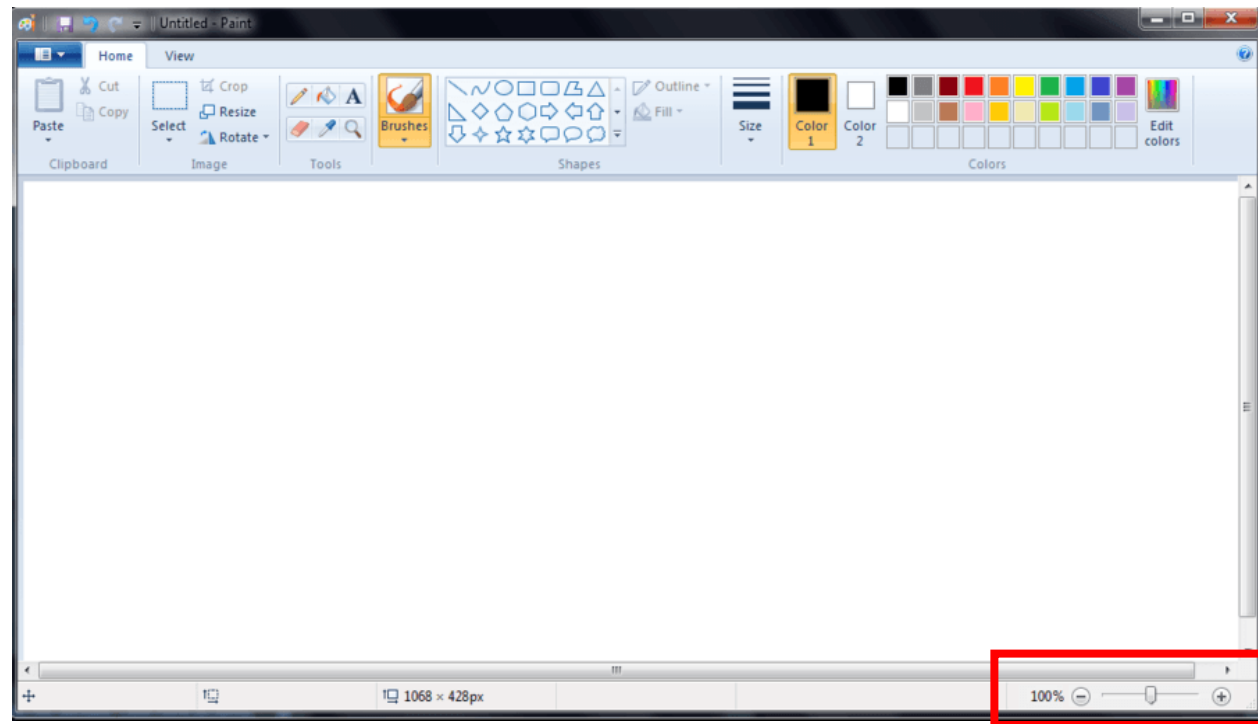
# ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint

## 4. กล่องสี เก็บสีสำหรับระบายสีรูปภาพ



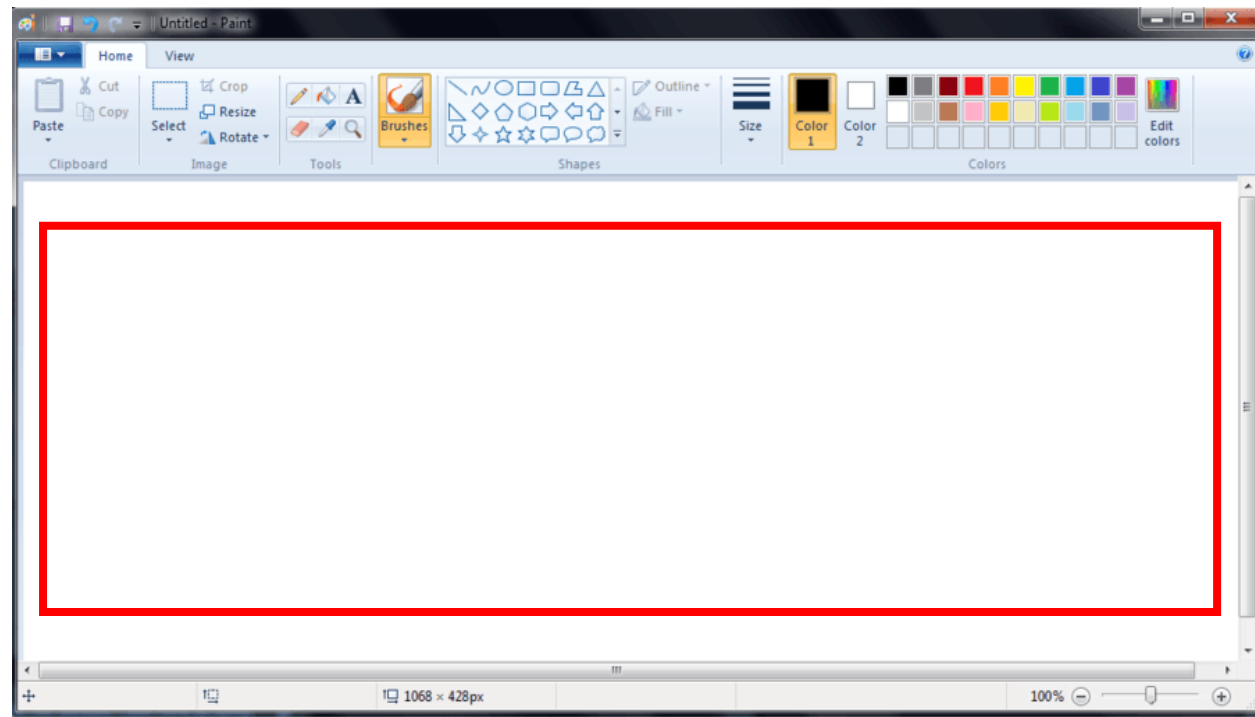
# ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint

## 5. มุมมองย่อ/ขยายจอภาพ ย่อขยายเพื่อแก้ไขรูปภาพ



# ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint

## 6. พื้นที่วาดภาพ เป็นพื้นที่สำหรับวาดภาพ





กิจกรรม

สร้างสรรค์ชิ้นงาน



# กิจกรรมของปลายทางในวันนี้

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

- ครูให้นักเรียนใช้โปรแกรม Paint สร้างสรรค์ชิ้นงาน จากนั้นให้บันทึกชิ้นงานลงเครื่องคอมพิวเตอร์

## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

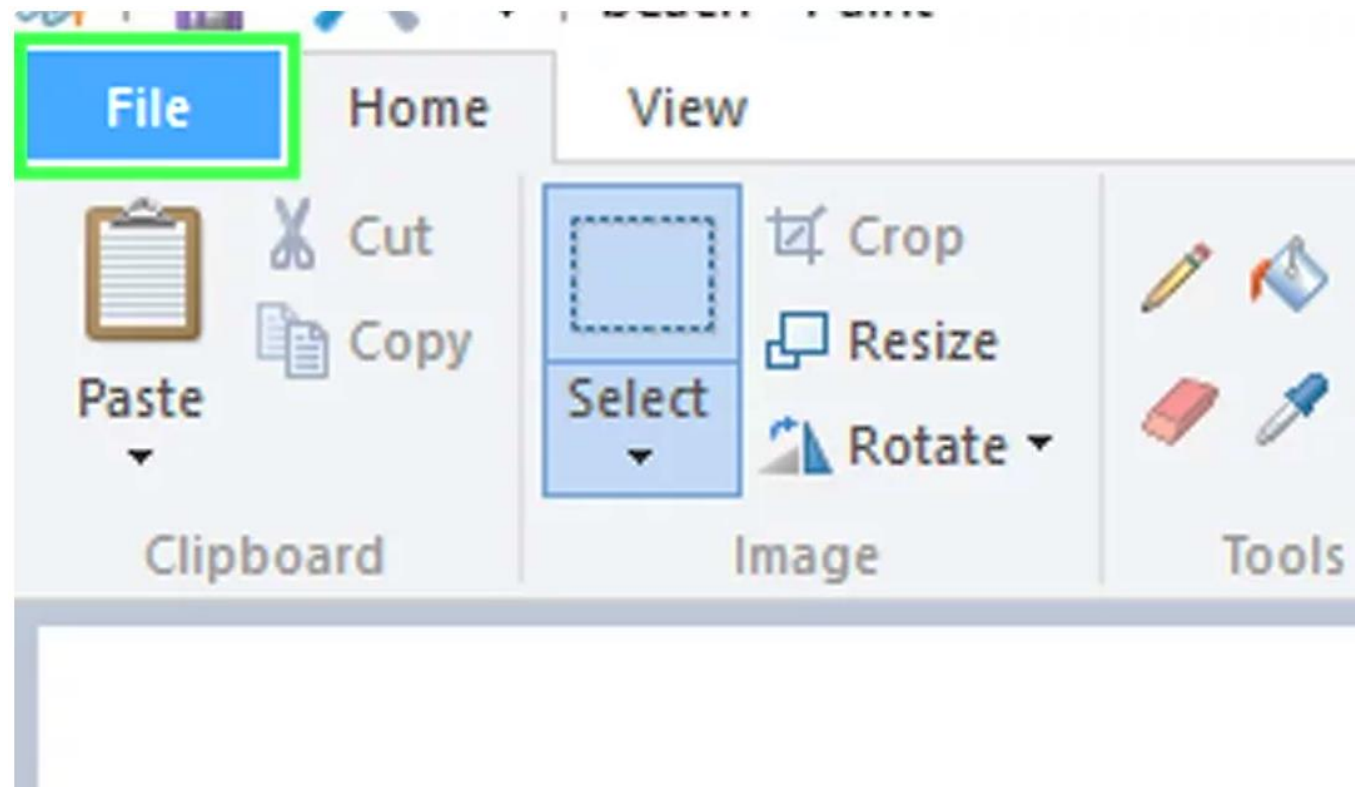
- นักเรียนใช้โปรแกรม Paint สร้างสรรค์ชิ้นงาน และบันทึกชิ้นงานลงเครื่องคอมพิวเตอร์



# การบันทึกชิ้นงาน

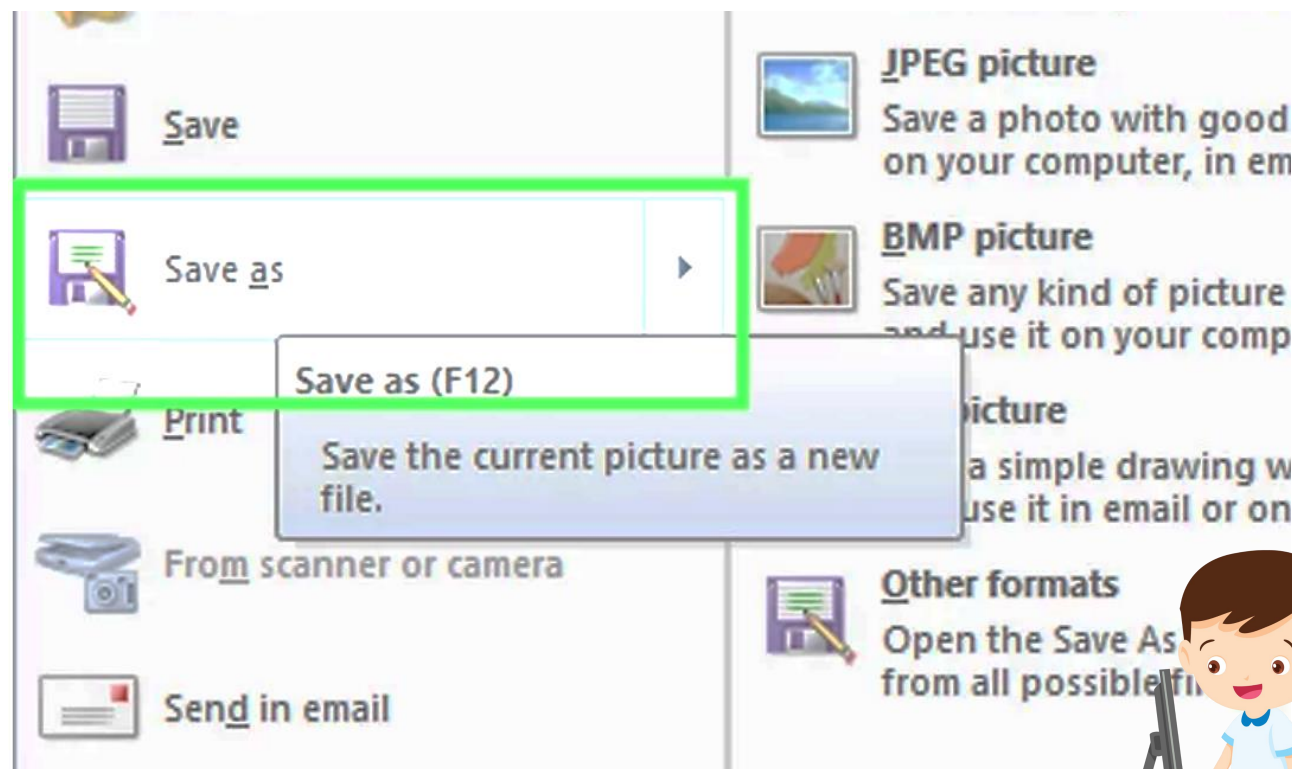


# 1.คลิกที่ File มุมซ้ายบนของหน้าต่างโปรแกรม

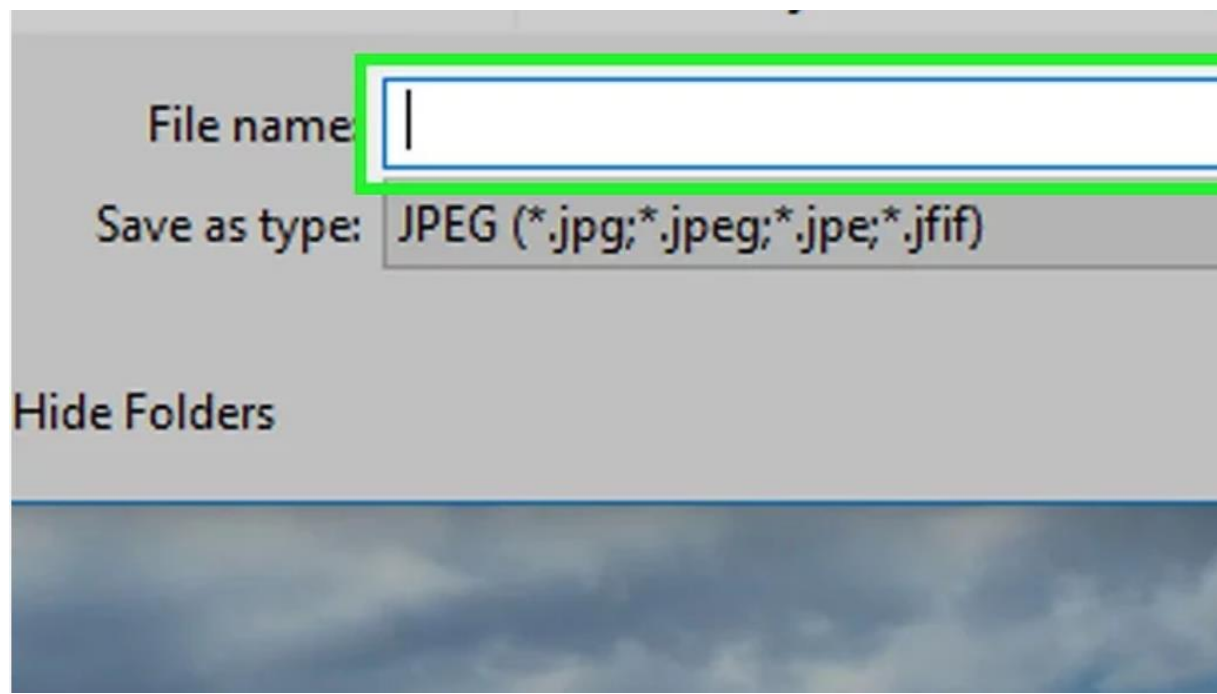




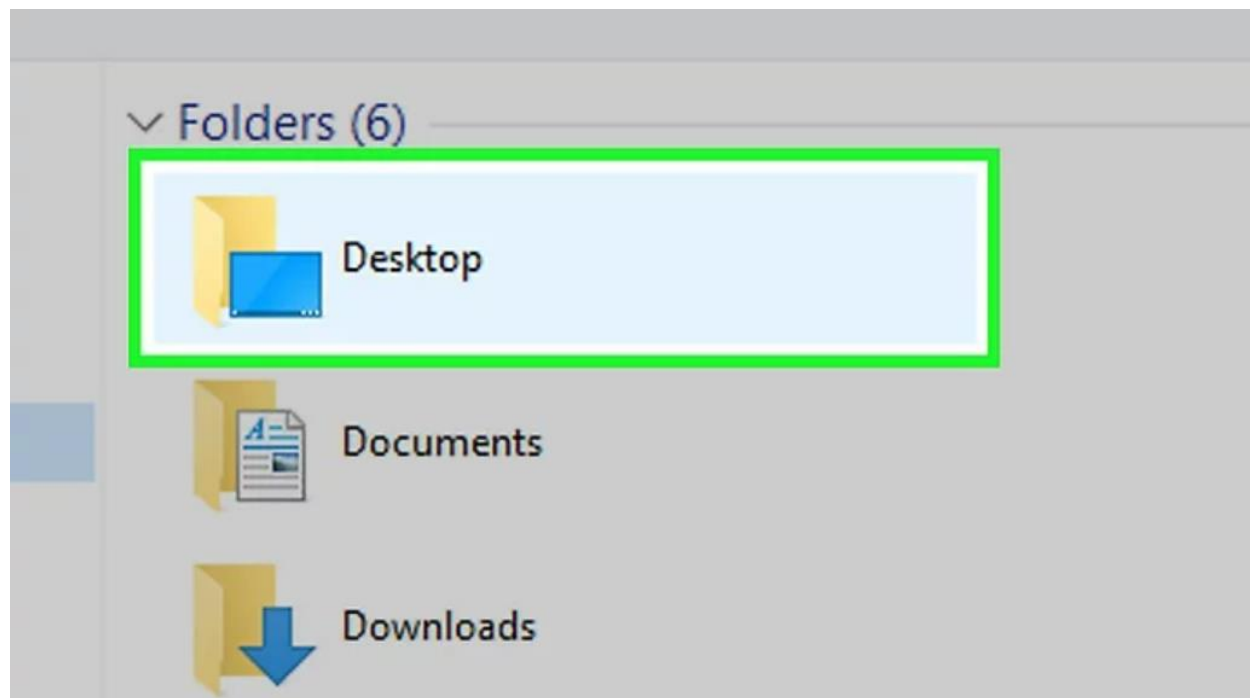
## 2. คลิก Save as ตัวเลือกกลางเมนูจะปรากฏอีกเมนูทางด้านขวา



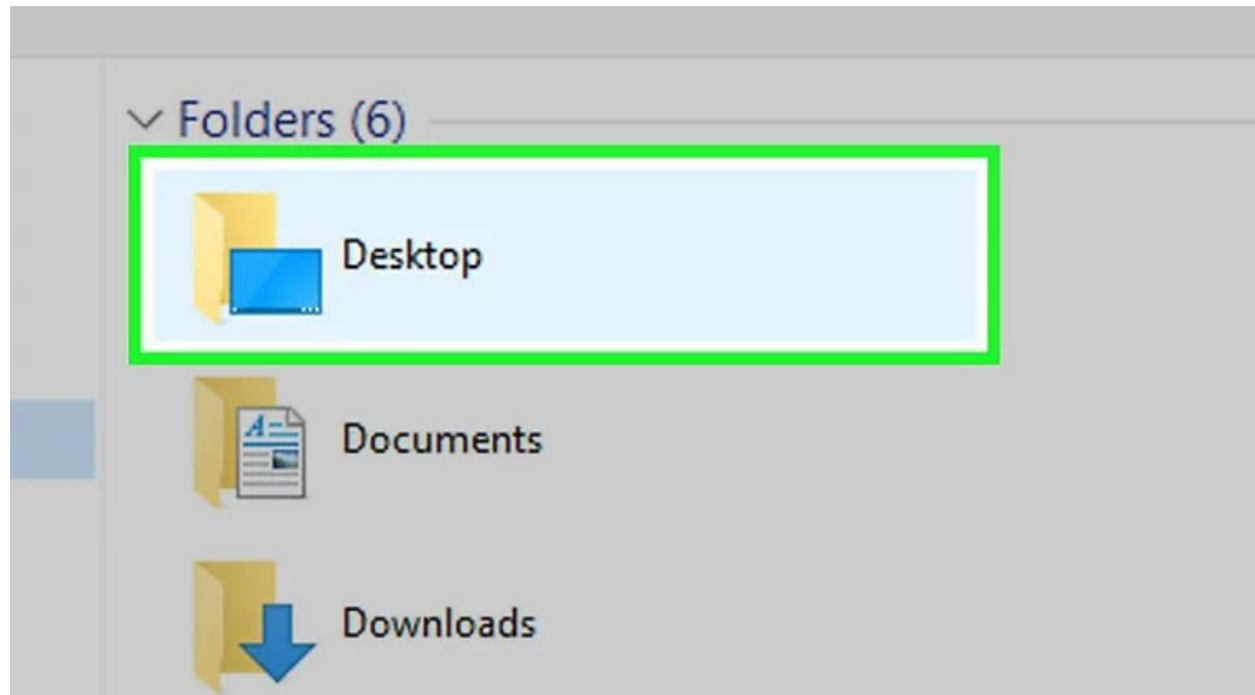
### 3. คลิกเลือกไฟล์นามสกุล JPEG และใส่ชื่อนักเรียนที่ ช่อง File name



## 4. คลิกเลือกตำแหน่งที่จัดเก็บรูปภาพ



## 5. คลิก Save มุมขวาล่างของหน้าต่างโปรแกรม



มาลงมือฝึกปฏิบัติกันเลย...





กิจกรรม

นำเสนอชิ้นงาน





# กิจกรรมของปลายทางในวันนี้

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

- ครูให้นักเรียนตัวแทนนำเสนอผลงาน โดยบอกแนวคิดในการสร้างชิ้นงาน และร่วมกันคัดเลือกผลงานที่มีแนวคิดที่น่าสนใจ

## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

- นักเรียนตัวแทนนำเสนอผลงาน และบอกแนวคิดในการสร้างชิ้นงาน และร่วมกันคัดเลือกผลงานที่ชื่นชอบแนวคิด





# นำเสนอชิ้นงาน



# สรุป





## กิจกรรมของปลายทางในวันนี้

### คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

ครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกัน  
อภิปรายความรู้ที่นักเรียนได้รับ  
จากกิจกรรมในวันนี้

### คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

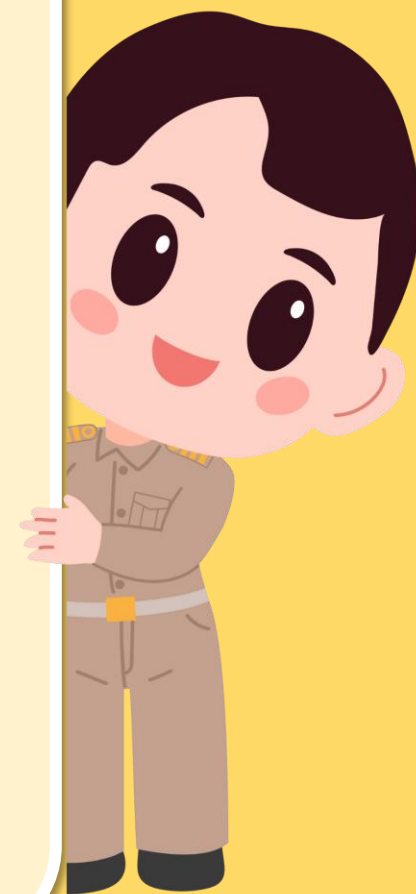
นักเรียนร่วมกันอภิปราย ทำแบบ  
ประเมินตนเองข้อ 1-3 และใช้  
โปรแกรมฝึกพิมพ์ข้อความ เพื่อสร้าง  
ทักษะในการใช้เมาส์และคีย์บอร์ด

**มีคำถาม...นักเรียนเกิดปัญหาในการวาดภาพหรือไม่  
และทำอย่างไรจึงจะประสบความสำเร็จในการวาดภาพ**

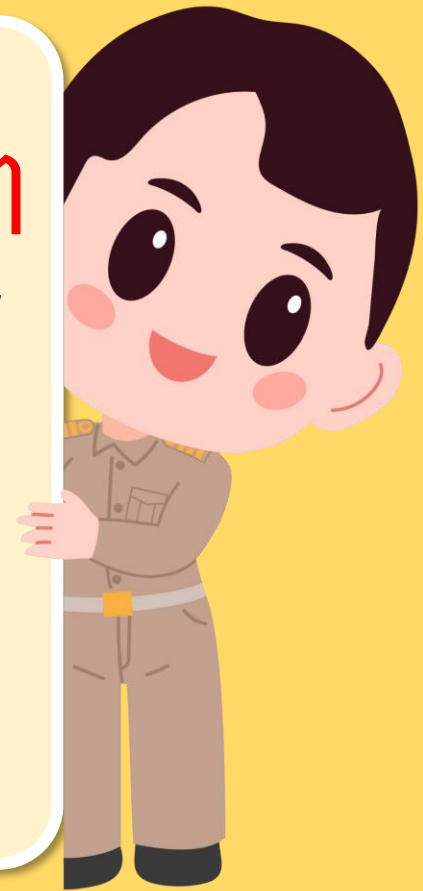
แนวคำตอบ



**ไม่เกิดปัญหา ตั้งใจฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ**



ประโยชน์ของการกำหนดแนวคิดในการทำสิ่งต่าง ๆ  
เพื่อกำหนดจุดประสงค์ในการทำงาน ทำชิ้นงานให้  
สอดคล้อง สื่อสารความรู้สึก และความคิดเห็นของ  
ตนเองได้



# แบบประเมินตนเอง ข้อ 4-5

## แบบประเมินตนเอง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา 12101 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
สิ่งที่ฉันได้ทำ

☆☆☆ ฉันทำได้ดี   ☆☆ ฉันทำได้บ้าง   ☆ ฉันยังทำได้ไม่ดี

ระบายสีลงใน ☆ ตามระดับที่ทำได้ และ ✓ ลงใน □ สิ่งที่ฉันตั้งใจจะทำให้ดีขึ้น

สิ่งที่ฉันได้ทำ	ระดับที่ฉันทำได้	สิ่งที่ฉันตั้งใจจะทำให้ดีขึ้น
1. เปิดและปิดโปรแกรมได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
2. สร้างไฟล์และบันทึกไฟล์ได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
3. ใช้คำสั่งต่าง ๆ บนโปรแกรมเพนท์ได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
4. ใช้โปรแกรมเพนต์สร้างชิ้นงานได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
5. นำเสนอแนวคิดในการสร้างชิ้นงานได้ชัดเจน	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
6. ใช้โปรแกรมสร้างงานเอกสารได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>

หมายเหตุ :

แผนที่ 3 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 1-3

แผนที่ 4 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 4-5

แผนที่ 5 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 6





## บทเรียนครั้งต่อไป

# เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น (3)

## สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Microsoft Word

