

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ (1)

ครูผู้สอน ครูสีปกร ศรีพรหมทอง





มาวาดรูปกันเถอะ

(1)





ทบทวนการเปิด-ปิด เครื่องคอมพิวเตอร์

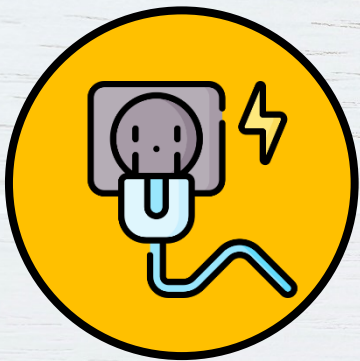




๕
ขั้นตอน

การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์



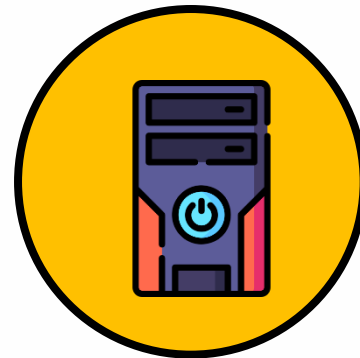


1. เสียบปลั๊กไฟ





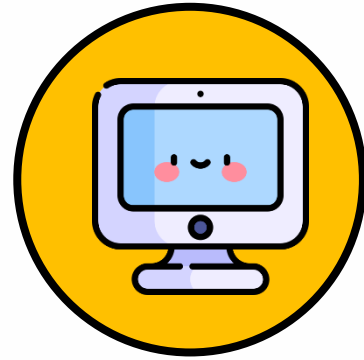
กดปุ่ม Power



2. กดปุ่ม Power 
ที่ตัวเครื่อง



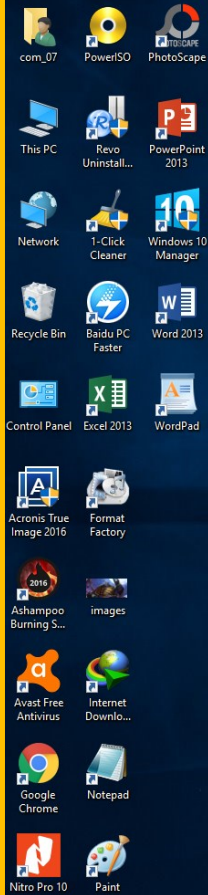
กดปุ่มเปิดสวิตช์



3. เปิดสวิตช์

จอภาพ

โปรแกรม ระบบปฏิบัติการวินโดวส์



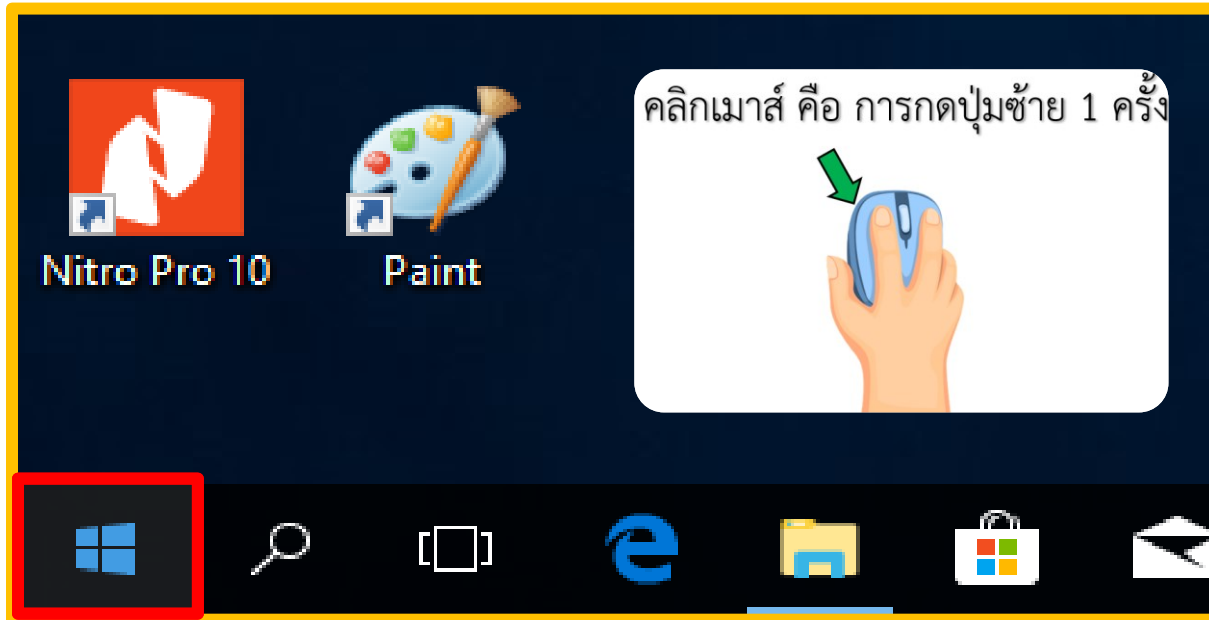


๕
ขั้นตอน

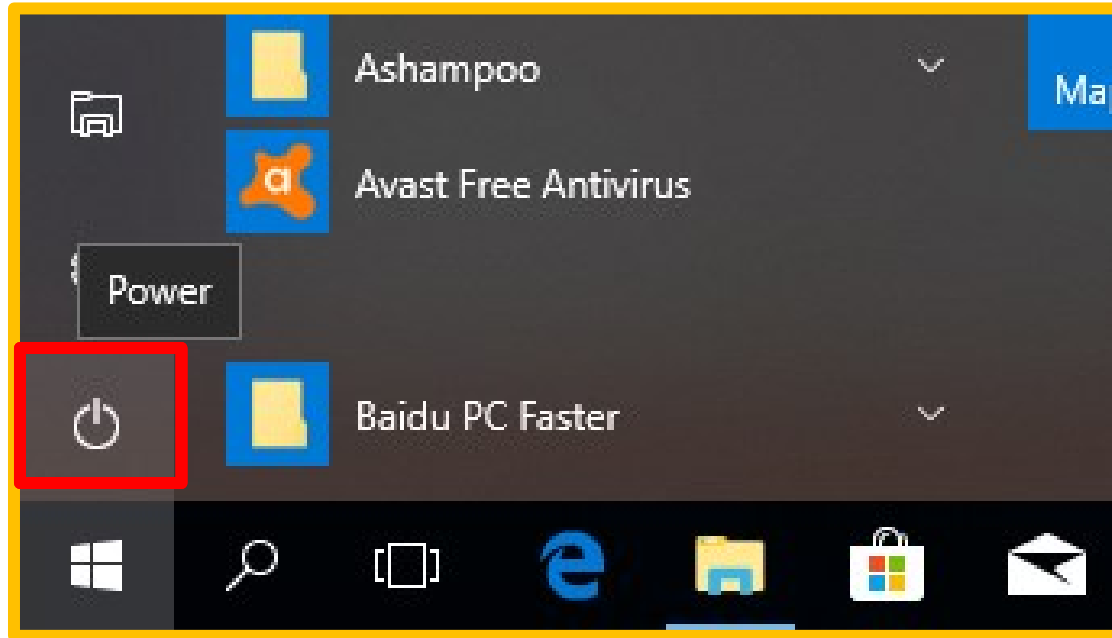
การปิดเครื่องคอมพิวเตอร์



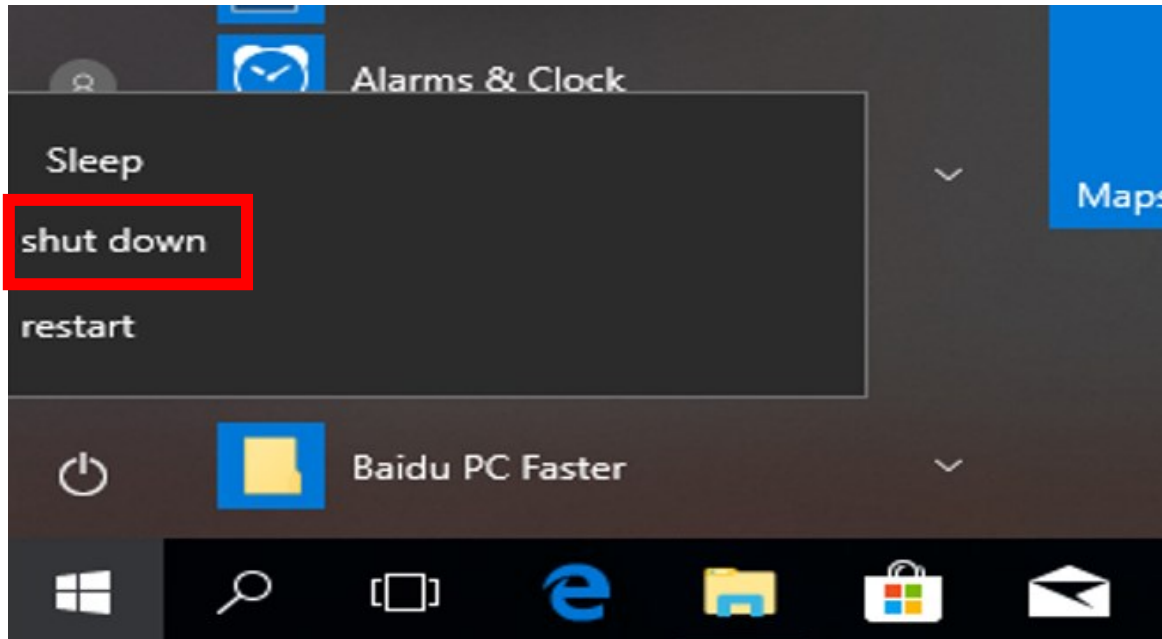
1. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม วินโดว์

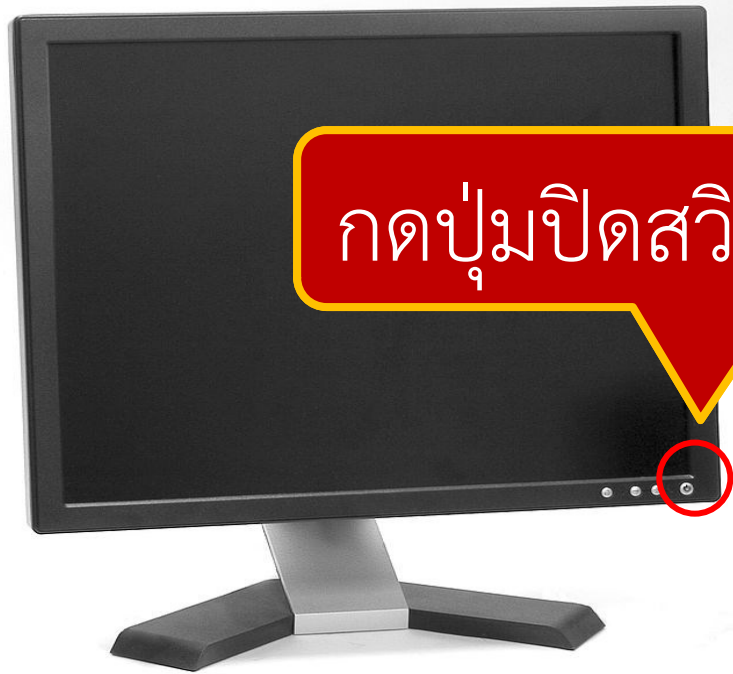


2. คลิกที่ปุ่ม Power



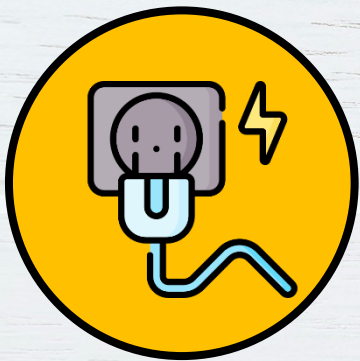
3. คลิกคำสั่ง shut down เพื่อปิดเครื่อง





กดปุ่มปิดสวิตช์

4. รอให้หน้าจอดับ
จากนั้นปิดสวิตช์
จอภาพ



5. ถอดปลั๊กไฟ





นักเรียนเคยใช้คอมพิวเตอร์วาดภาพ

หรือไม่ ใช้โปรแกรมอะไร และใช้อย่างไร



แนวคำตอบ



- เคย

- โปรแกรมเพ้นท์

- ใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการวาดภาพระบายสี



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 6 โปรแกรมกราฟิก

1. ยกตัวอย่างการตั้งชื่อไฟล์ที่เหมาะสม
2. ใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
3. ตั้งชื่อไฟล์ให้เหมาะสม





สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

ใช้เทคโนโลยีเบื้องต้นและตั้งชื่อไฟล์
ให้เหมาะสม



โปรแกรม (Paint)



เป็นโปรแกรมที่ใช้วาดรูป วาดภาพหรือนำภาพ
ที่มีอยู่แล้วมาตกแต่งให้สวยงาม



ภาพ "paint" โดย oknation (2018)

แหล่งที่มา <http://oknation.nationtv.tv/blog/TRIPS-IT/2013/09/24/entry-1>



ภาพ "paint" โดย oknation (2018)

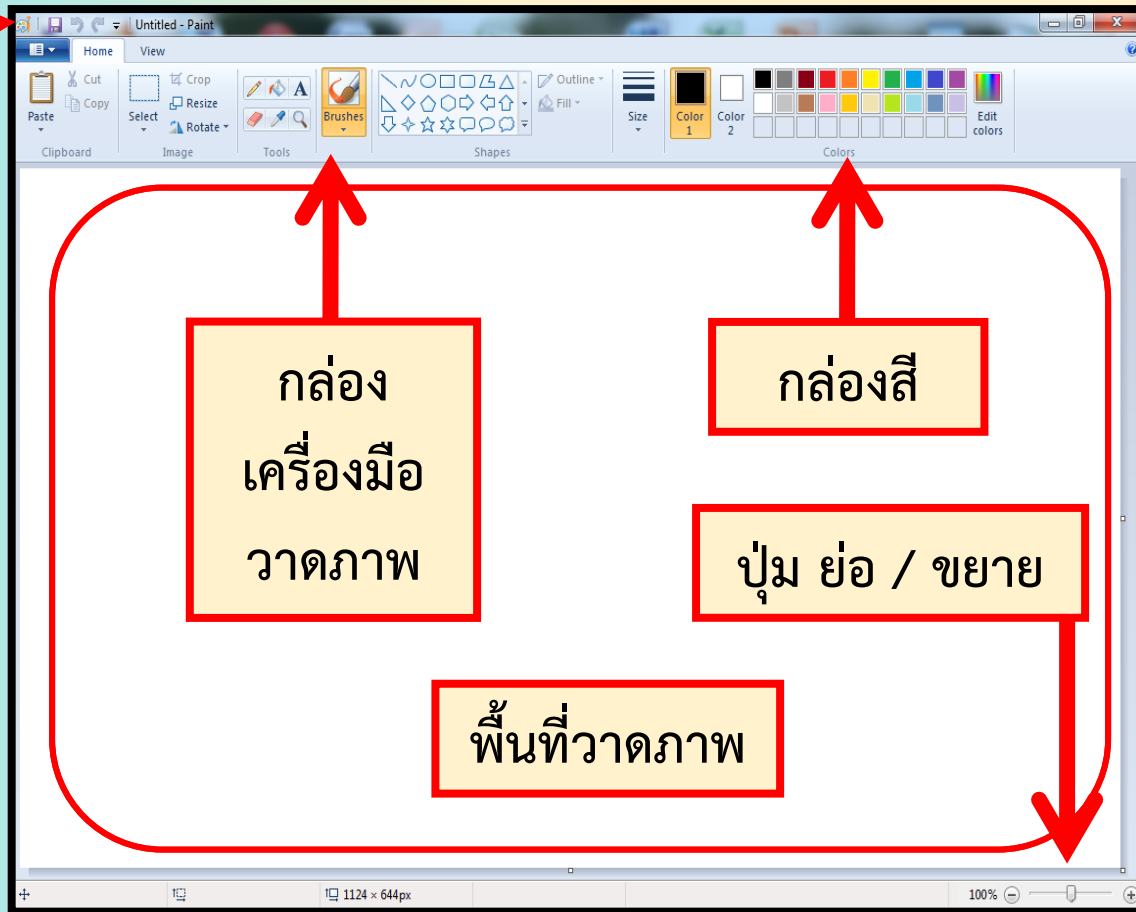
แหล่งที่มา <http://oknation.nationtv.tv/blog/TRIPS-IT/2013/09/24/entry-1>



ส่วนประกอบของ โปรแกรม Paint



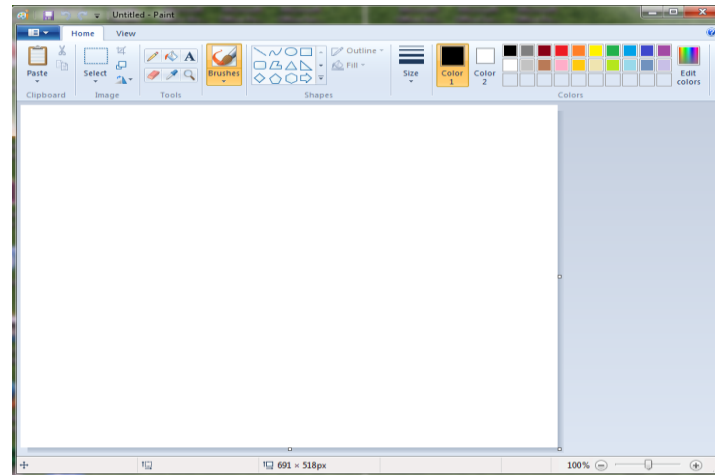
แถบหัวเรื่อง



การเปิดโปรแกรม (Paint)



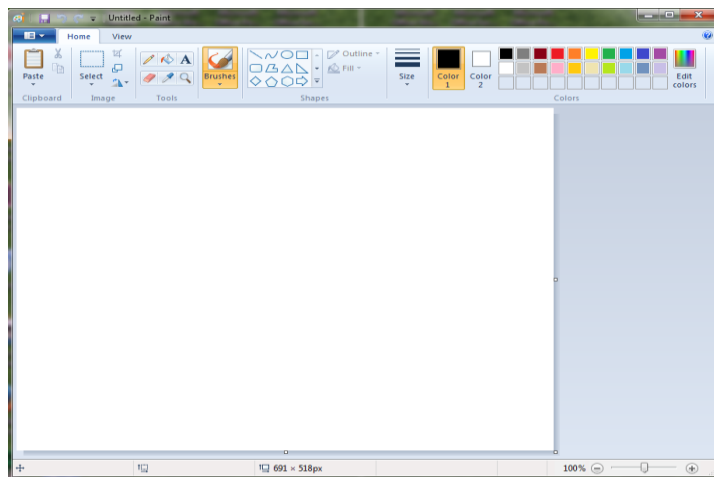
ดับเบิลคลิกที่ไอคอนดังรูป



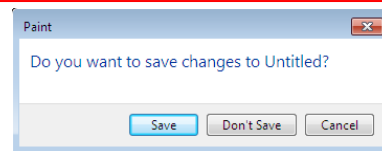
การปิดโปรแกรม (Paint)



คลิกกากบาทด้านบนขวา



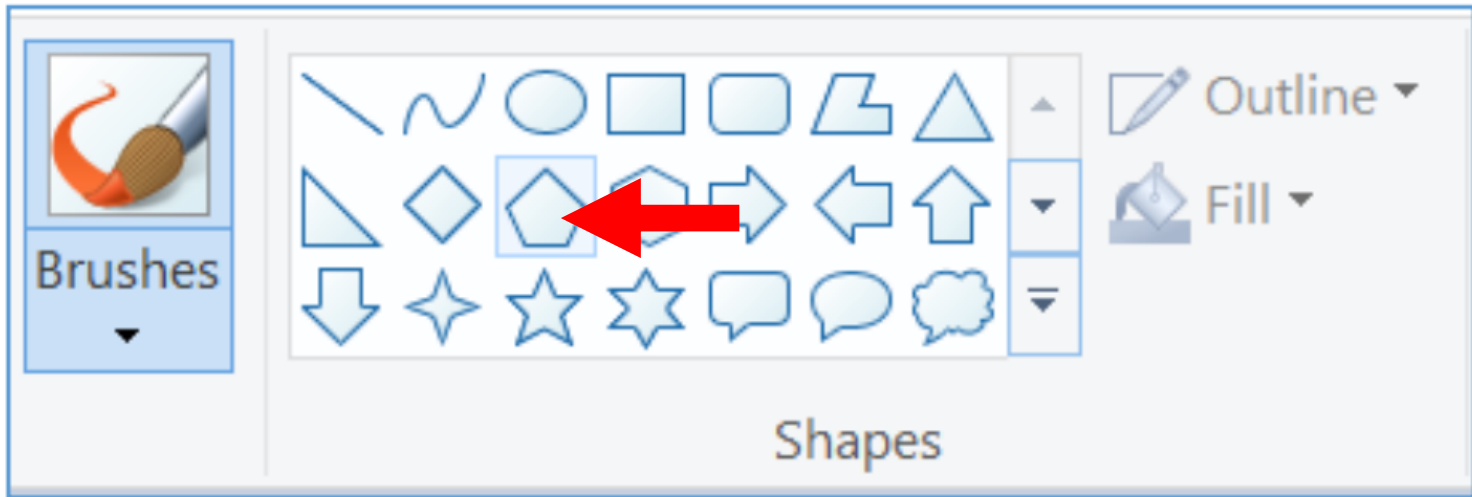
คลิก Save หากต้องการบันทึก
คลิก Don't Save หากไม่ต้องการบันทึก
คลิก Cancel หากต้องการกลับไปใช้งาน





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

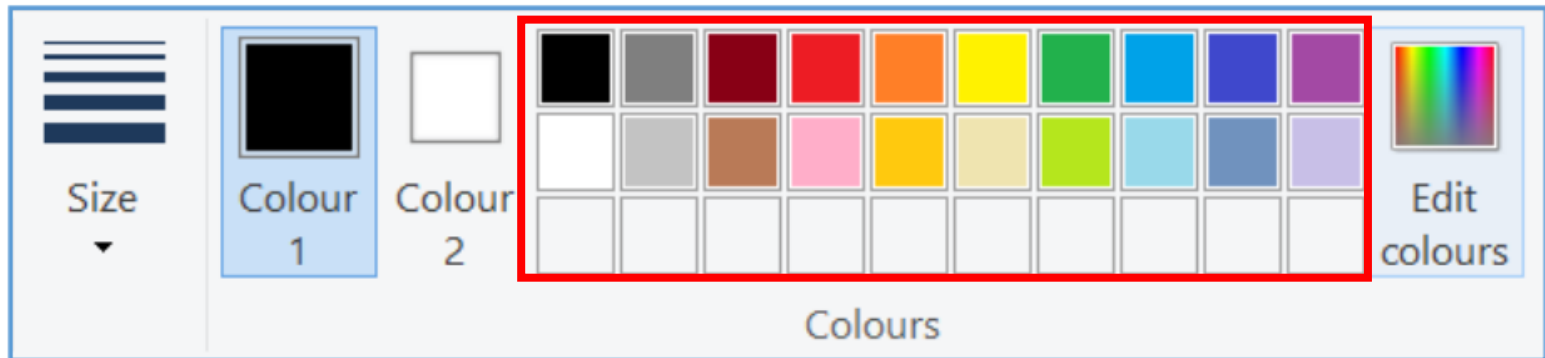
1. ใช้เมาส์คลิกรูปร่างอัตโนมัติที่ต้องการวาด





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

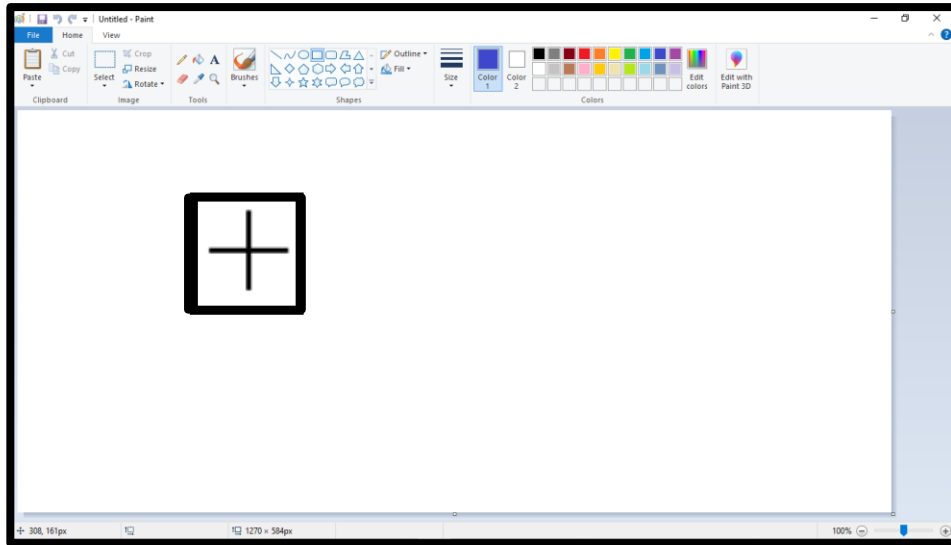
2. คลิกเลือกสีจากแถบสี





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

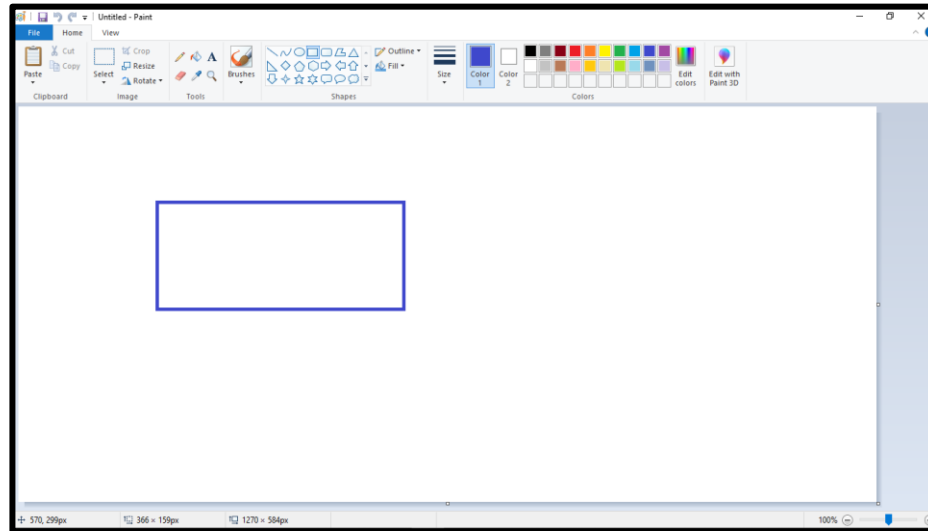
3. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการวาด





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

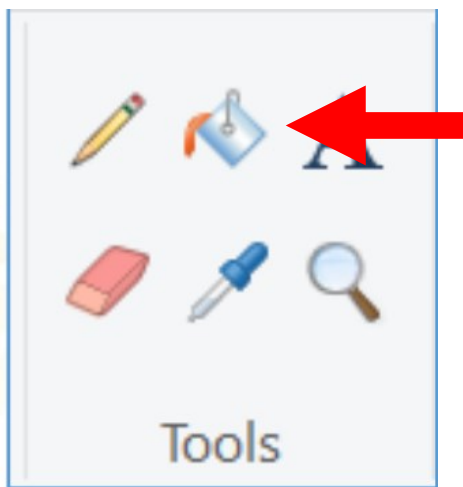
4. คลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้ลากเป็นรูป



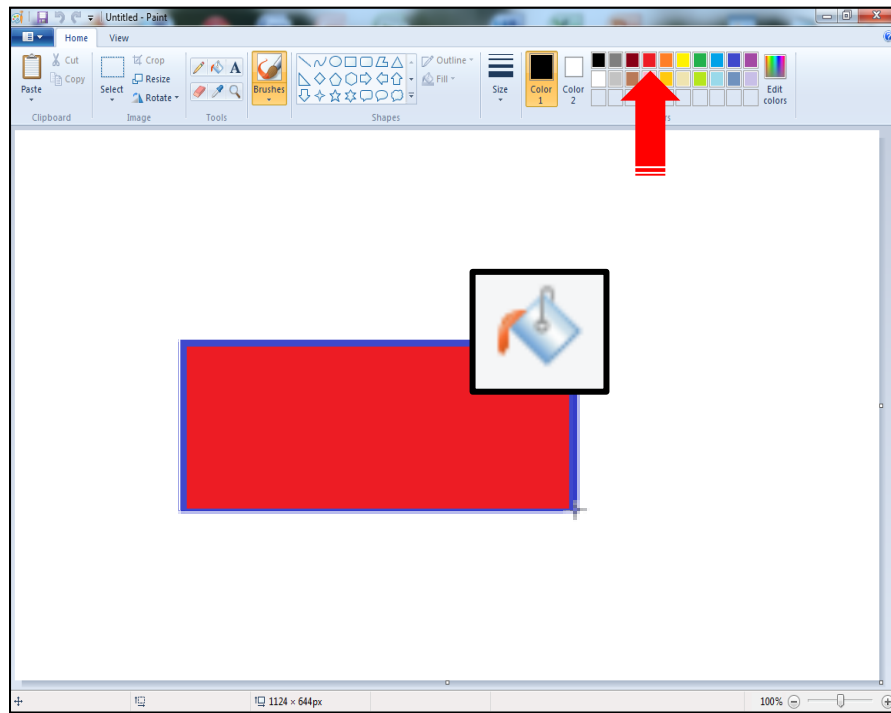


การใส่สีโดยใช้ปุ่มกระป๋องเทสี

1. ใช้เมาส์คลิกที่ปุ่ม



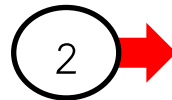
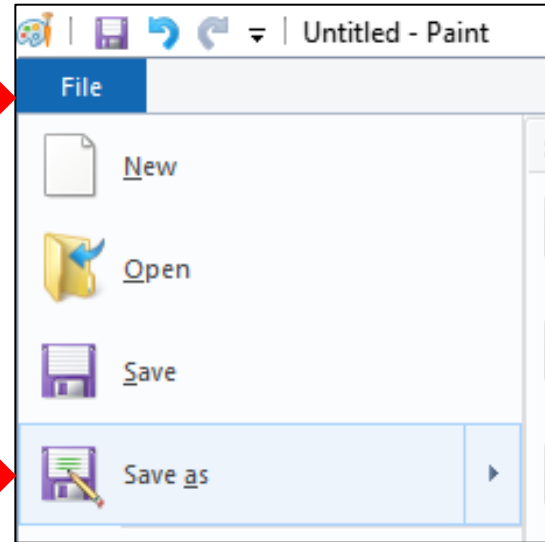
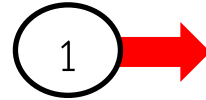
2. เลือกสี > คลิกเมาส์ที่รูปเพื่อเทสี



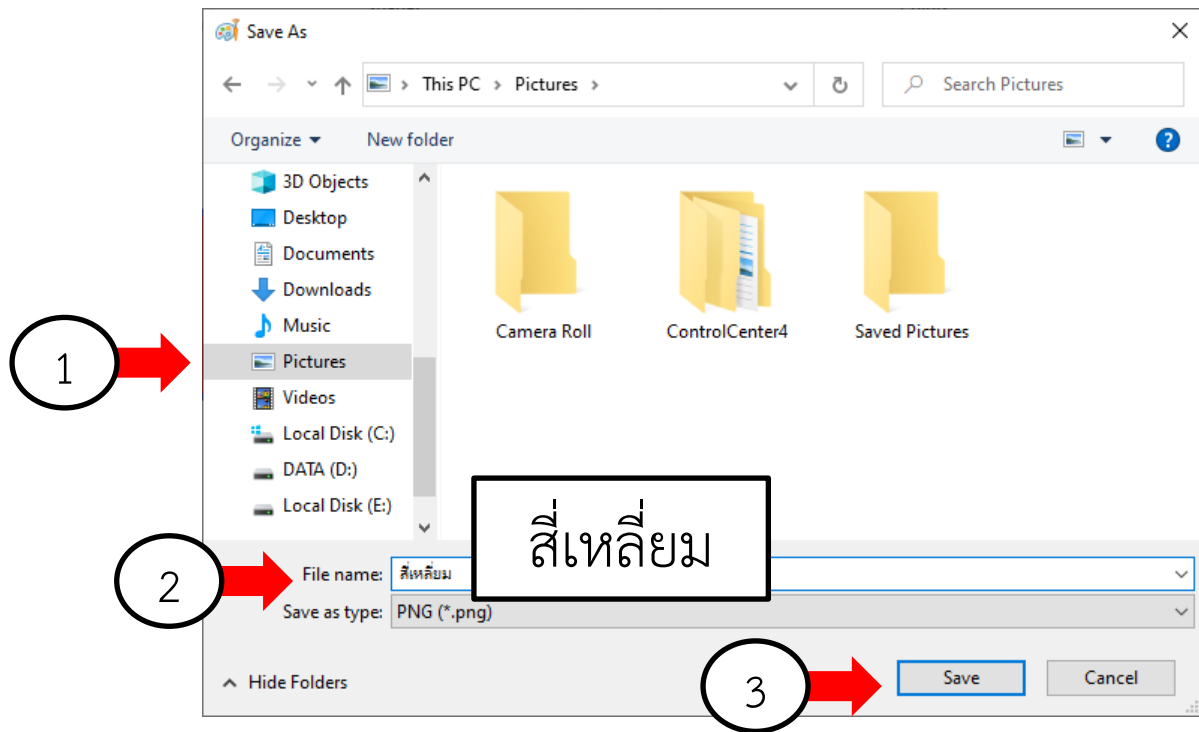


การบันทึกไฟล์งาน

1. คลิกที่ File
เลือก Save As

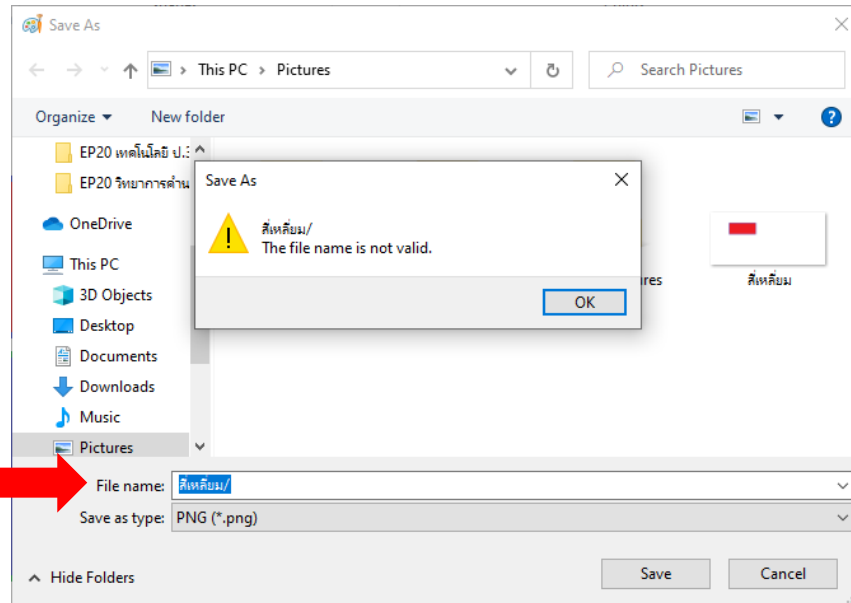


2. เลือกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ>กำหนดชื่อไฟล์>คลิก Save

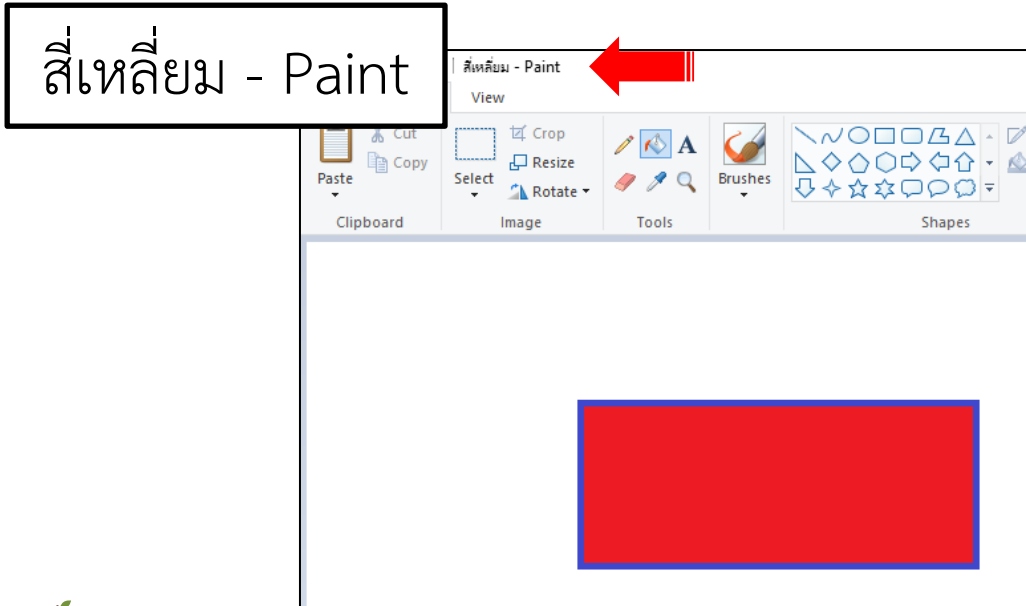


ในการกำหนดชื่อไฟล์ ต้องไม่มีสัญลักษณ์ที่เป็นข้อห้าม
ในชื่อไฟล์ เช่น / : ยกเว้นจุด (.) หากมีจะไม่สามารถ
บันทึกงานได้

สื่หลิยม/



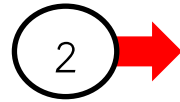
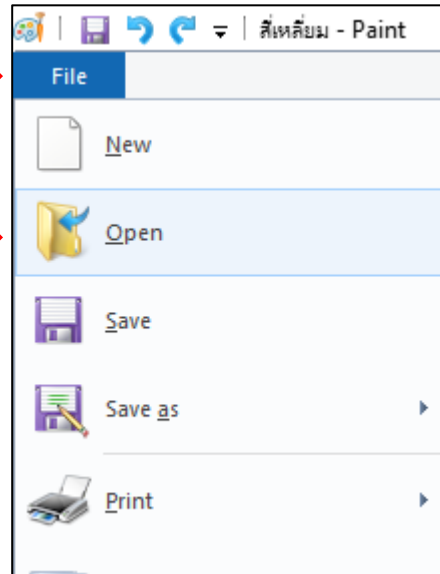
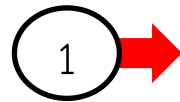
สังเกตที่แถบหัวเรื่อง ถ้าปรากฏชื่อไฟล์ที่เรากำหนด แสดงว่าบันทึกแล้ว





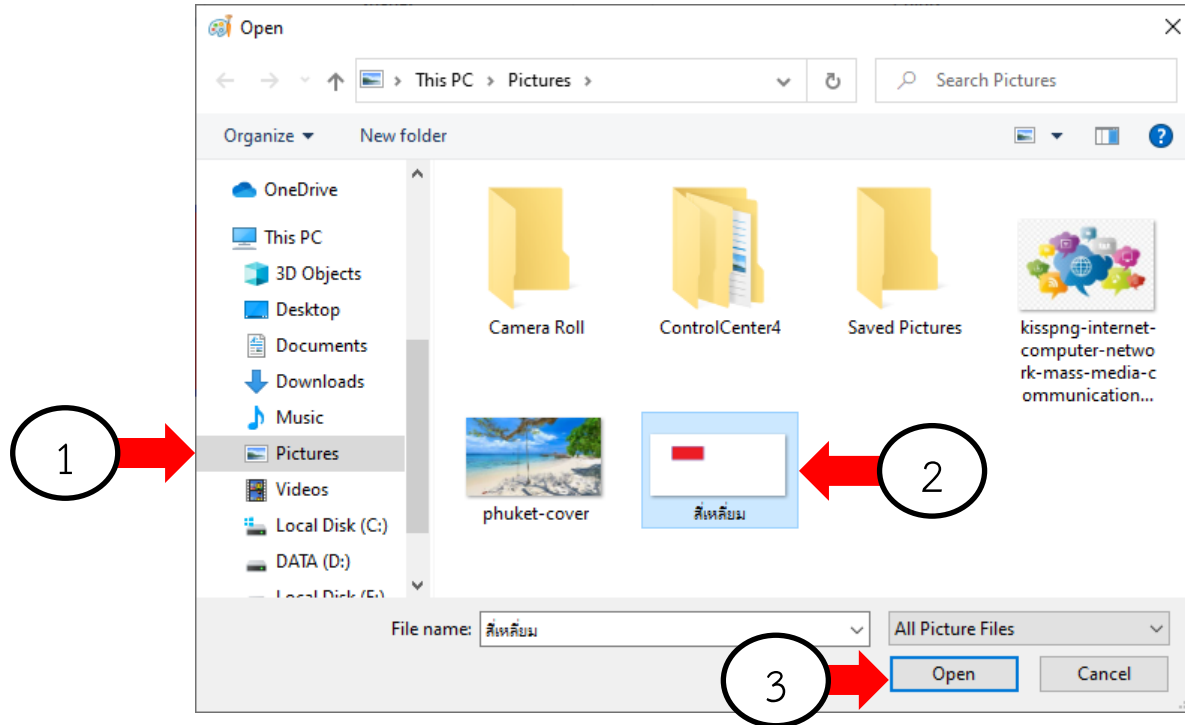
การเปิดไฟล์งานที่บ้านทีก

1. คลิกที่ File เลือก Open

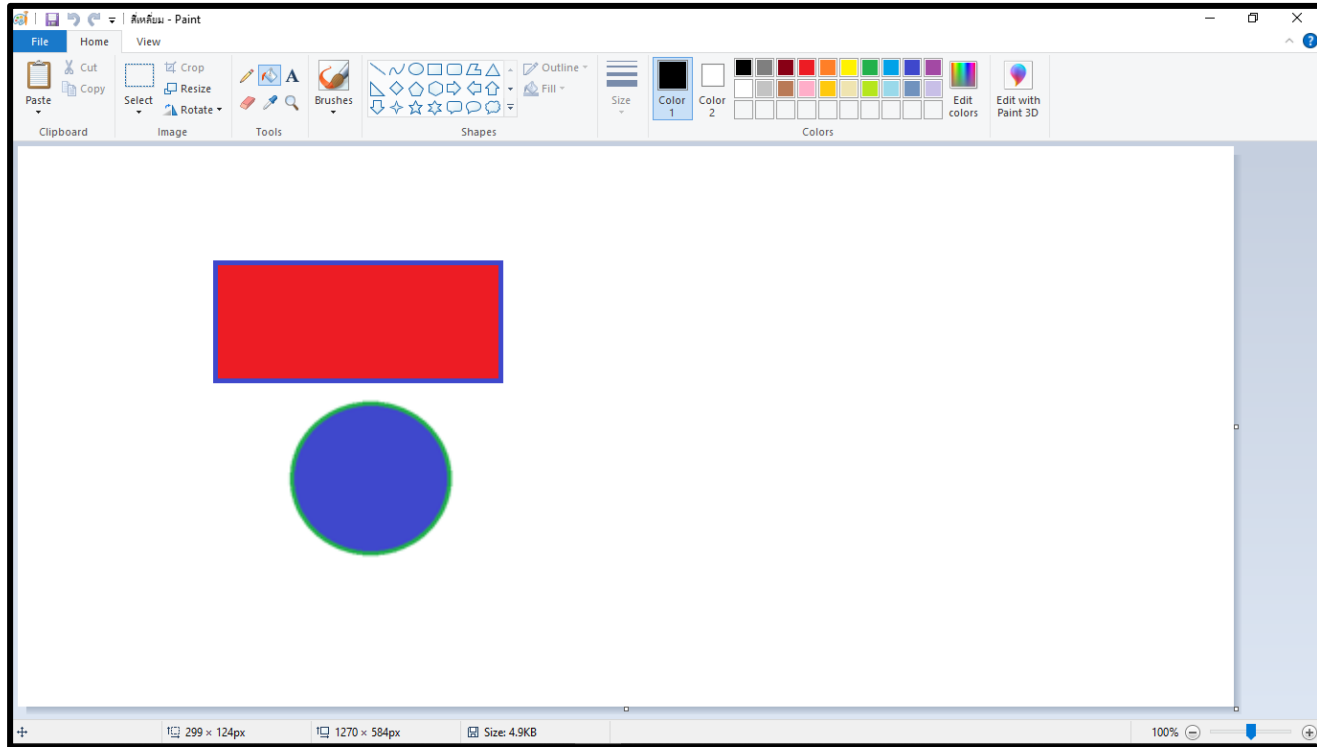


2. คลิกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ>เลือกไฟล์ที่ต้องการ>

คลิก Open



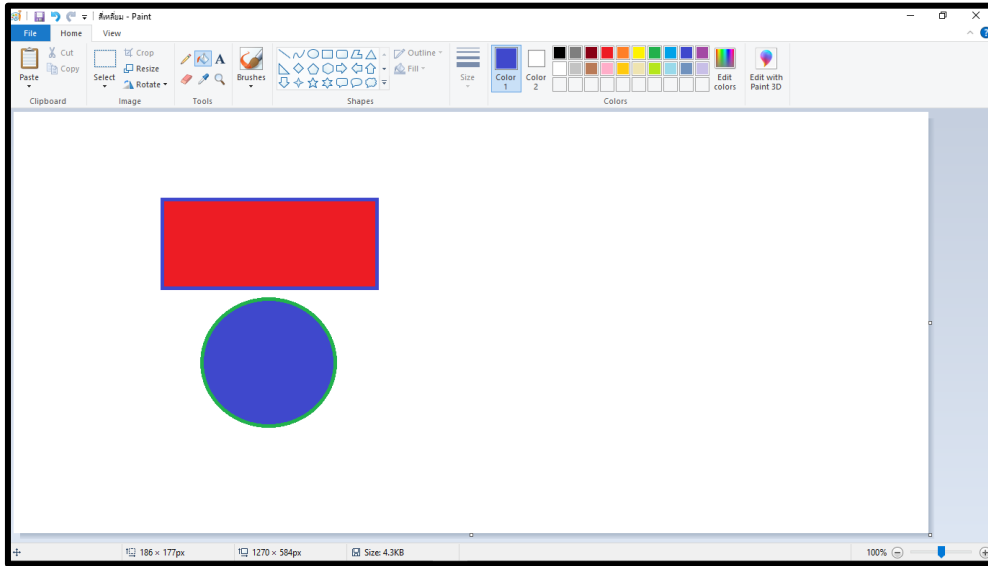
ได้งานเดิมที่บันทึกไว้ เพื่อแก้ไขหรือวาดรูปเพิ่มเติม



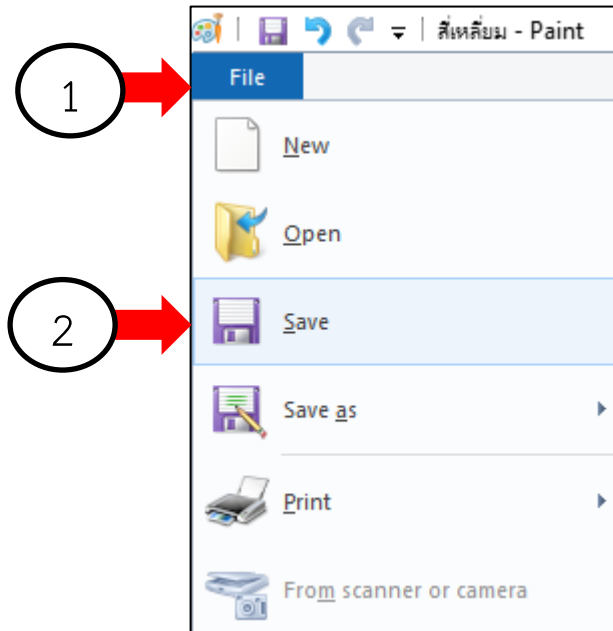


การบันทึกงานลงในไฟล์

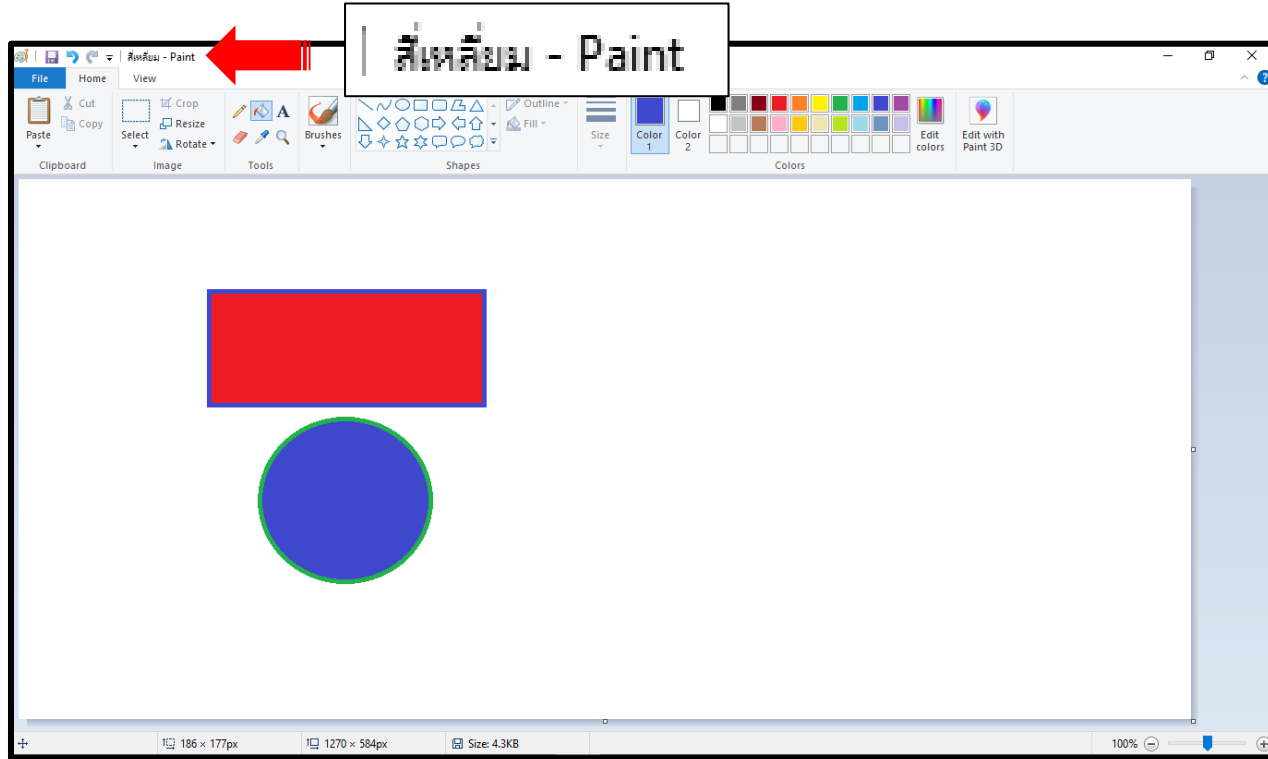
1. แก้ไขหรือเพิ่มเติมงาน จากนั้นบันทึกงานลงในไฟล์เดิม



2. คลิก File เลือก Save



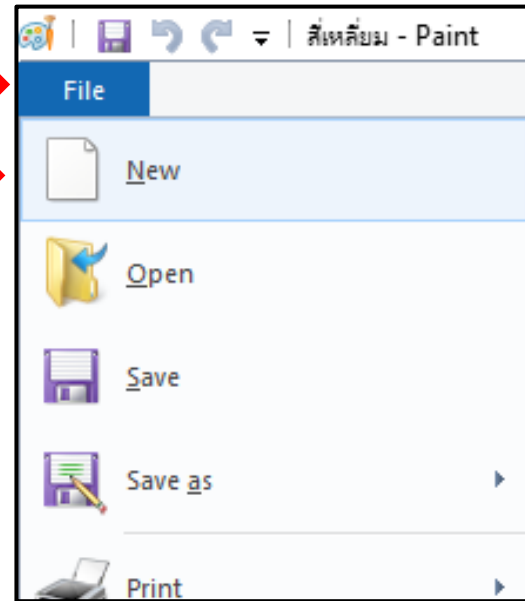
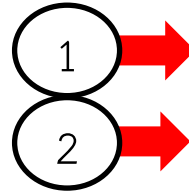
สังเกตที่ชื่อไฟล์ จะไม่เปลี่ยนแปลง



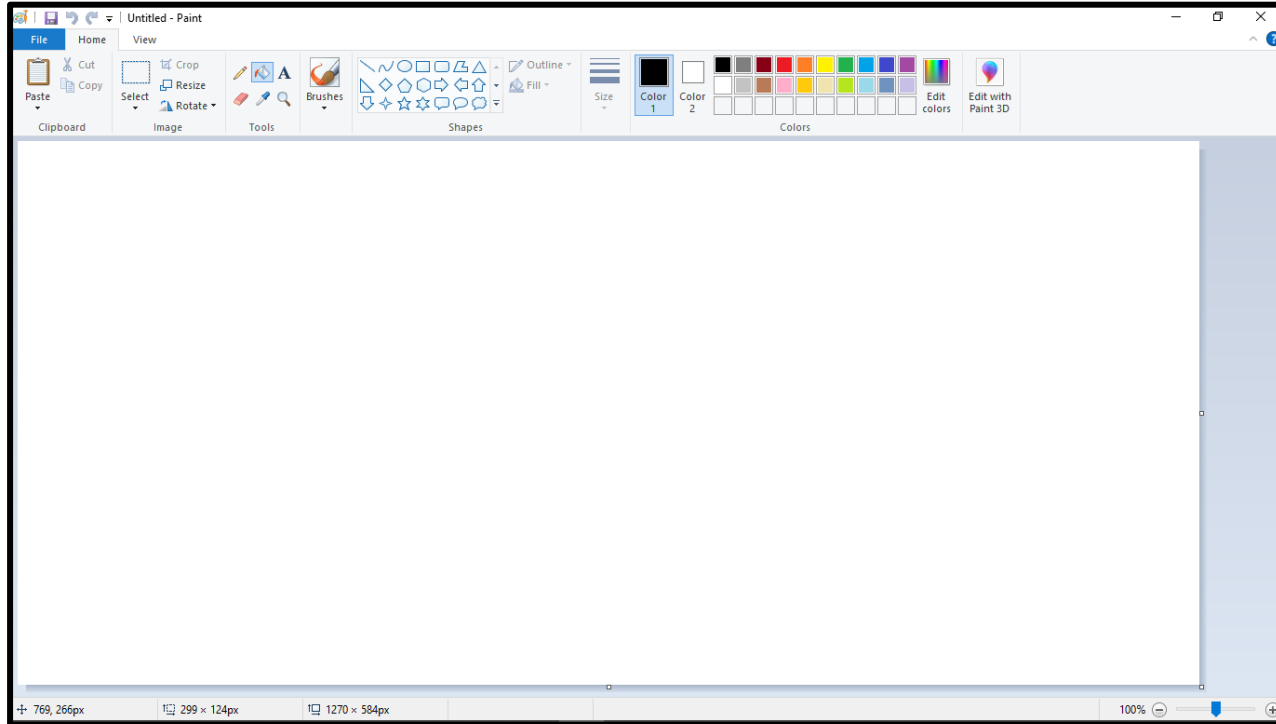


การเปิดงานใหม่

1. คลิก File เลือก New



ได้ไฟล์งานใหม่ขึ้นมาใช้งาน





กิจกรรม

ฝึกวาดภาพระบายสี



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ฝึก
ใช้งานโปรแกรม Paint

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูให้นักเรียนวาดภาพง่าย ๆ 1 ภาพ
จากนั้นฝึกบันทึกไฟล์ และครูแนะนำ
ตลอดการทำกิจกรรมของนักเรียน

ให้นักเรียนวาดภาพง่าย ๆ 1 ภาพ เช่น
รูปเรขาคณิต ระบายสีให้สวยงาม และ
บันทึกไฟล์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์





ไปฝึกปฏิบัติกันเลย..



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ใบงาน ๐๑ : คำสั่งจัดการไฟล์

โยงเส้นคำสั่งจัดการไฟล์ของโปรแกรมวาดภาพ Paint 



Save

เปิดไฟล์



Save as

บันทึกในไฟล์



New

สร้างไฟล์ใหม่



Open

บันทึกแบบมีการกำหนดชื่อ
หรือเปลี่ยนชื่อไฟล์



ใบงานที่ 01

เรื่อง คำสั่งจัดการไฟล์



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนทำใบงาน 1 เรื่องคำสั่งจัดการไฟล์

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูให้นักเรียนทำใบงาน 1 เรื่องคำสั่งจัดการไฟล์ และอธิบายเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ

โยงเส้นคำสั่งจัดการไฟล์ของโปรแกรมวาดภาพ Paint



Save

เปิดไฟล์



Save as

บันทึกในไฟล์



New

สร้างไฟล์ใหม่



Open

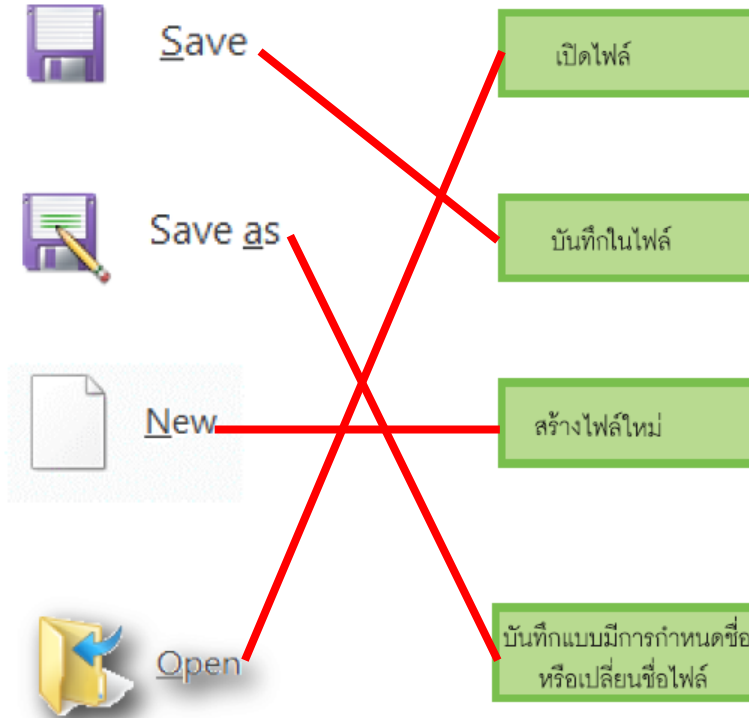
บันทึกแบบมีการกำหนดชื่อ
หรือเปลี่ยนชื่อไฟล์



ไปลงมือทำกันเลย..



โยงเส้นคำสั่งจัดการไฟล์ของโปรแกรมวาดภาพ Paint

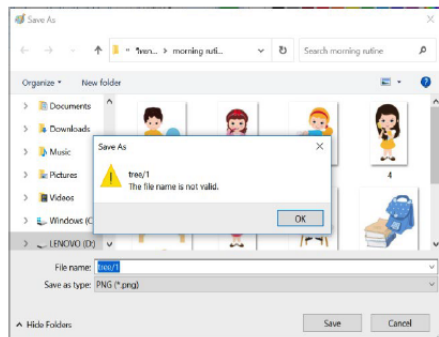


ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ใบงาน ๐๒ : การตั้งชื่อไฟล์

จากภาพด้านล่าง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน เพื่อระบุเหตุผล
ที่ไม่สามารถตั้งชื่อไฟล์ตามด้านล่าง



ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นข้อห้าม



ชื่อไฟล์ยาวเกินไป



ใบงานที่ 02

เรื่อง การตั้งชื่อไฟล์



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



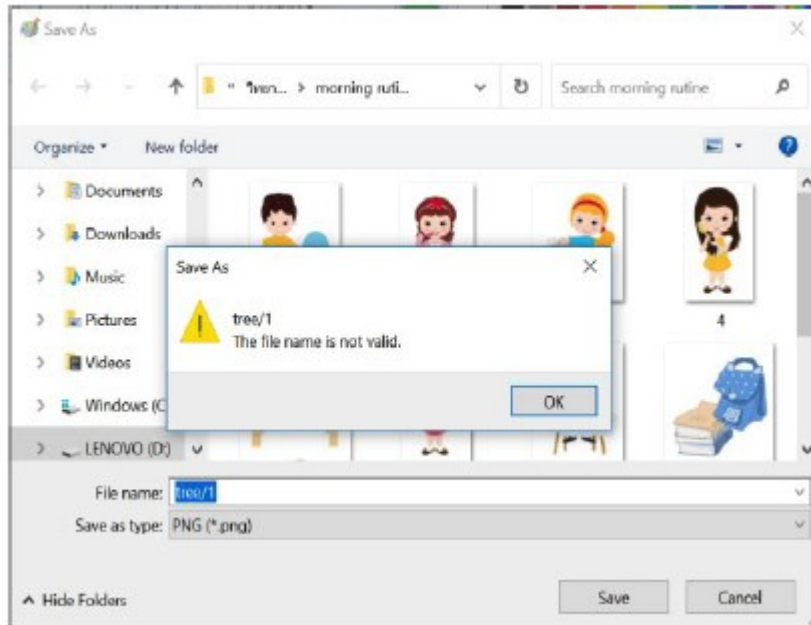
นักเรียนทำใบงาน 2 เรื่องการตั้งชื่อ
ไฟล์

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูให้นักเรียนทำใบงาน 2 เรื่องการ
ตั้งชื่อไฟล์ และอธิบายเพิ่มเติมหากมี
นักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ

จากภาพด้านล่าง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ○ เพื่อระบุ
เหตุผลที่ไม่สามารถตั้งชื่อไฟล์ตามด้านล่าง



ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นข้อห้าม



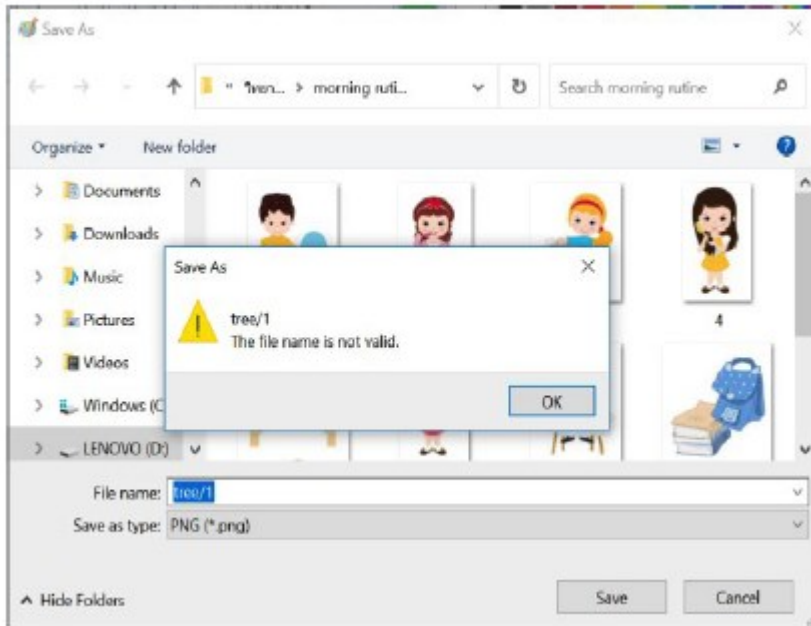
ชื่อไฟล์ยาวเกินไป



ไปลงมือทำกันเลย..



จากภาพด้านล่าง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ○ เพื่อระบุ
เหตุผลที่ไม่สามารถตั้งชื่อไฟล์ตามด้านล่าง



ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นข้อห้าม



ชื่อไฟล์ยาวเกินไป



สรุป



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนร่วมกันสรุปจากการตอบคำถาม
และทำแบบประเมินตนเองข้อ 1-3

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันสรุปจาก
คำถาม และครูสรุปผลอีกครั้ง



นักเรียนมีวิธีการในการเข้าสู่โปรแกรมการบันทึกไฟล์
และการค้นหาไฟล์ที่บันทึกไว้ โดยใช้คำสั่งอย่างไร



แนวคำตอบ



- ดับเบิลคลิกที่ไอคอนโปรแกรมเพ้นท์
- คลิก File เลือก Save As , Save
- คลิก File เลือก Open



การตั้งชื่อไฟล์ที่เหมาะสมมีอะไรบ้าง



แนวคำตอบ



- ไม่ใช่สัญลักษณ์ที่เป็นข้อห้าม
- ตั้งชื่อไฟล์ให้กระชับและชัดเจน
- บอกถึงเนื้อหาที่จัดทำ เพื่อง่ายต่อการค้นหา

แบบประเมินตนเอง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง โปรแกรมกราฟิก
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รหัสวิชา 11101 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
สิ่งที่ฉันได้ทำ

☆☆☆ ฉันทำได้ดี ☆☆ ฉันทำได้บ้าง ☆ ฉันยังทำได้ไม่ดี
ระบายสีลงใน ☆ ตามระดับที่ทำได้ และ ✓ ลงใน □ สิ่งที่ยังตั้งใจจะทำให้ดีขึ้น

สิ่งที่ฉันได้ทำ	ระดับที่ฉันทำได้	สิ่งที่ฉันตั้งใจจะทำให้ดีขึ้น
1. ยกตัวอย่างและบอกลักษณะของการตั้งไฟล์ที่เหมาะสมได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
2. ใช้คำสั่งในการสร้าง บันทึก เปิด และปิดไฟล์ได้	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
3. ตั้งชื่อไฟล์ในชิ้นงานที่ครูให้ทำได้เหมาะสม	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
4. สร้างชิ้นงานตามจินตนาการภายใต้เงื่อนไขที่ครูกำหนด	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
5. ระบุบทบาทหน้าที่ และทำตามหน้าที่ของตนเองในการวาดภาพ	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
6. วาดภาพจนเสร็จตามข้อตกลง	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
7. พูดแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ของตนเอง	☆☆☆	<input type="checkbox"/>
8. ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง	☆☆☆	<input type="checkbox"/>

หมายเหตุ :

แผ่นที่ 19 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 1-3

แผ่นที่ 20 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 4-8



แบบประเมินตนเอง

ข้อ 1-3



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง

มาวาดรูปกันเถอะ (2)



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่

www.dltv.ac.th)





สิ่งที่ต้องเตรียม

ใบงาน 3 แบบฝึกหัด
เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่

www.dltv.ac.th)

