

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ (2)

ครูผู้สอน ครูสีปกร ศรีพรหมทอง





มาวาดรูปกันเถอะ

(2)





ทบทวน

การใช้งานโปรแกรม

Paint

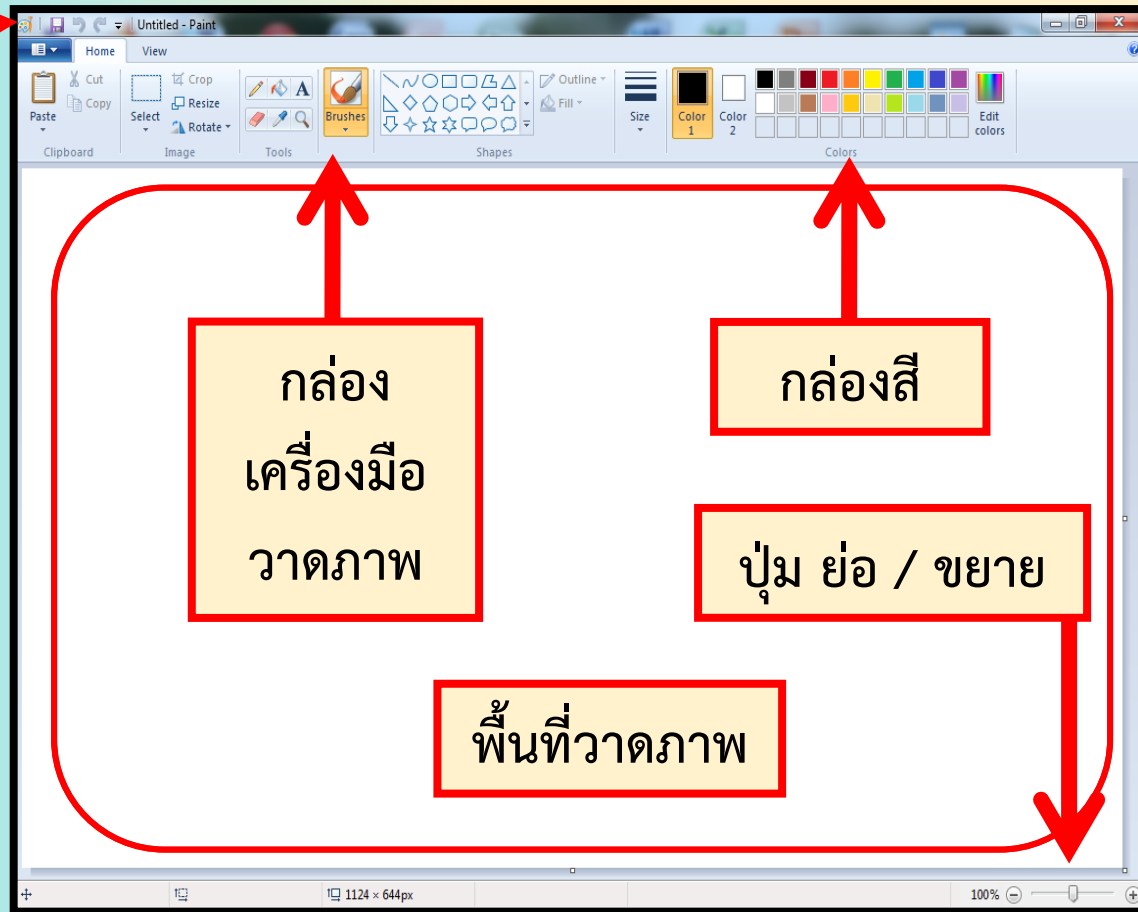




ส่วนประกอบของ โปรแกรม Paint



แถบหัวเรื่อง



กล่อง
เครื่องมือ
วาดภาพ

กล่องสี

ปุ่ม ย่อ / ขยาย

พื้นที่วาดภาพ



1124 x 644px

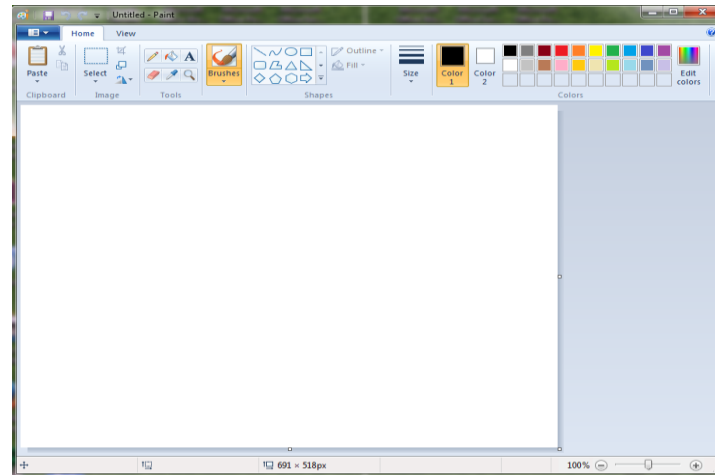
100%



การเปิดโปรแกรม (Paint)



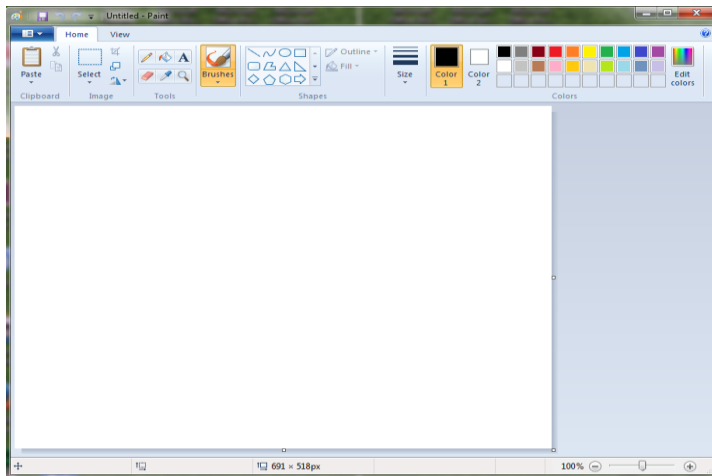
ดับเบิลคลิกที่ไอคอนดังรูป



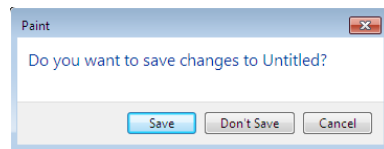
การปิดโปรแกรม (Paint)



คลิกกากบาทด้านบนขวา



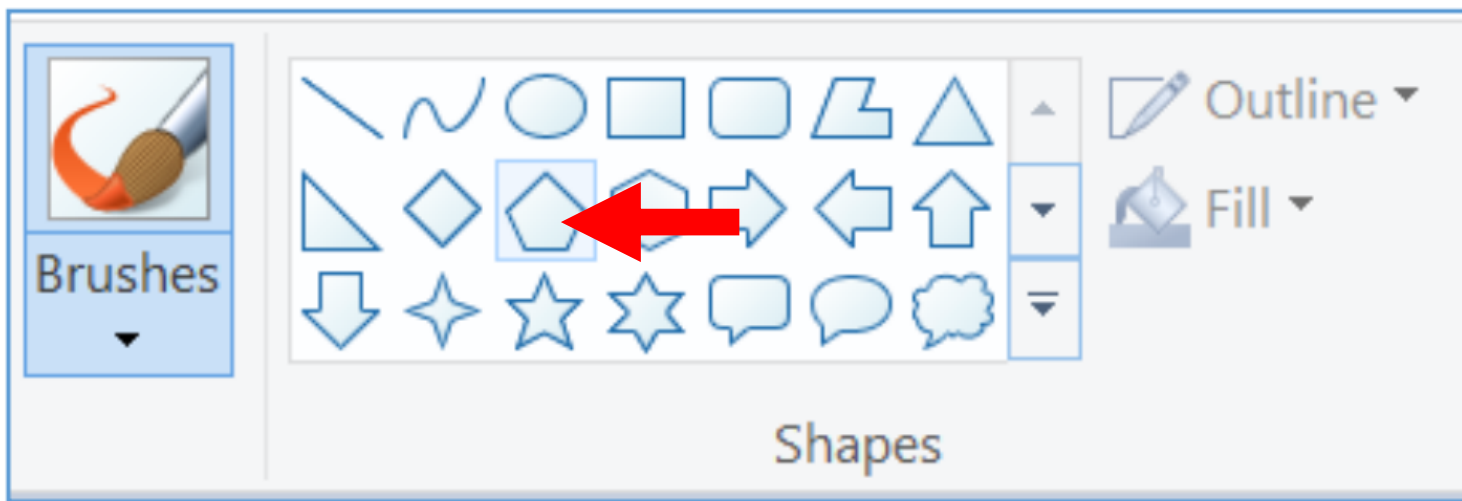
คลิก Save หากต้องการบันทึก
คลิก Don't Save หากไม่ต้องการบันทึก
คลิก Cancel หากต้องการกลับไปใช้งาน





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

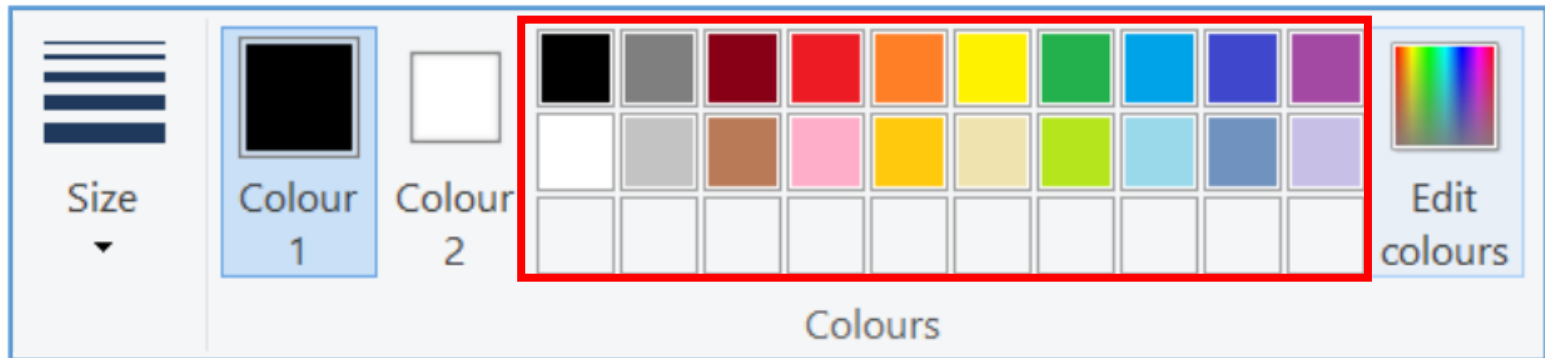
1. ใช้เมาส์คลิกรูปร่างอัตโนมัติที่ต้องการวาด





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

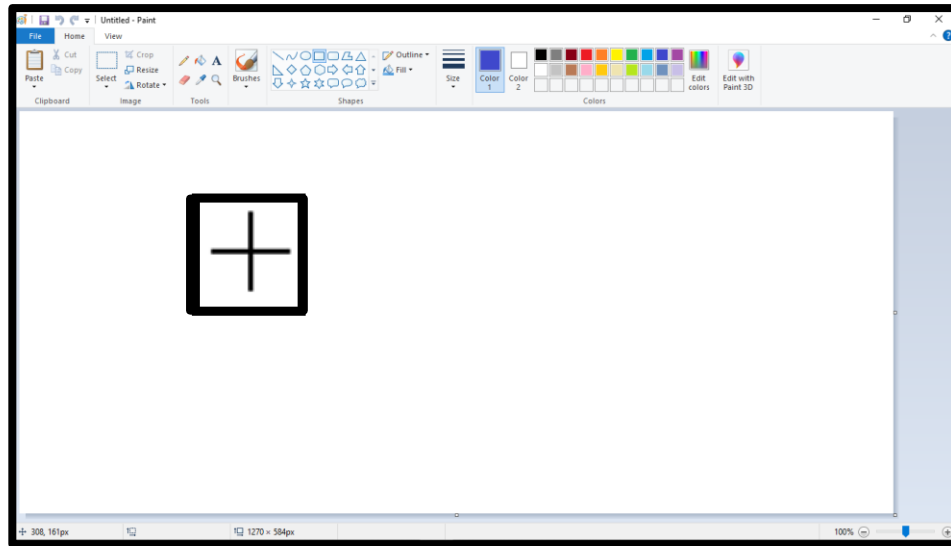
2. คลิกเลือกสีจากแถบสี





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

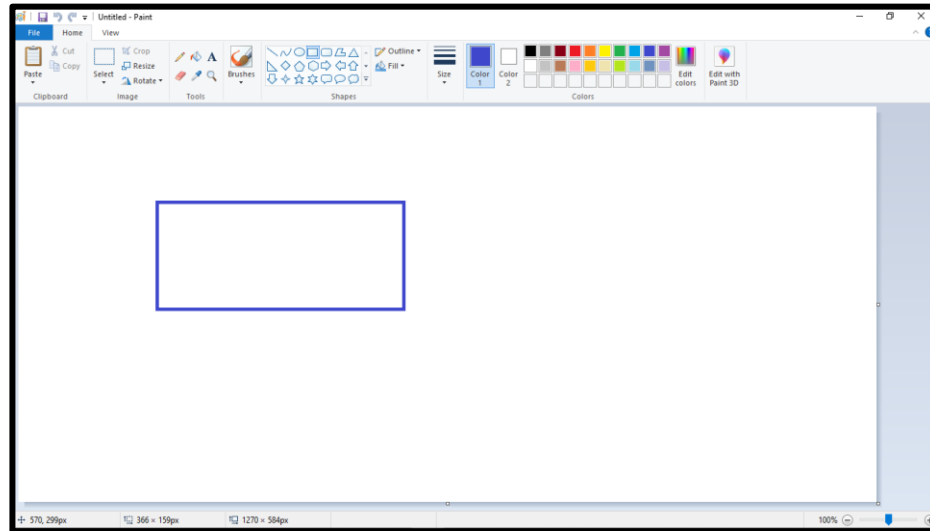
3. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการวาด





การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

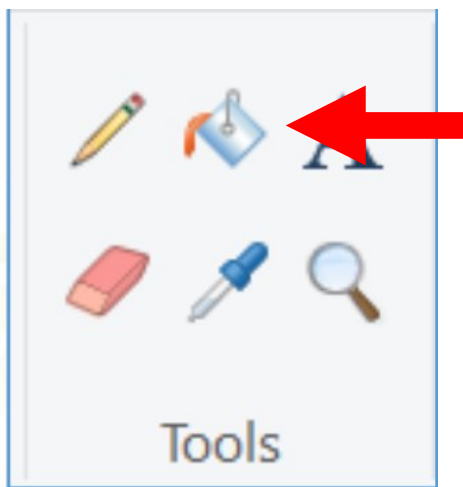
4. คลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้ลากเป็นรูป



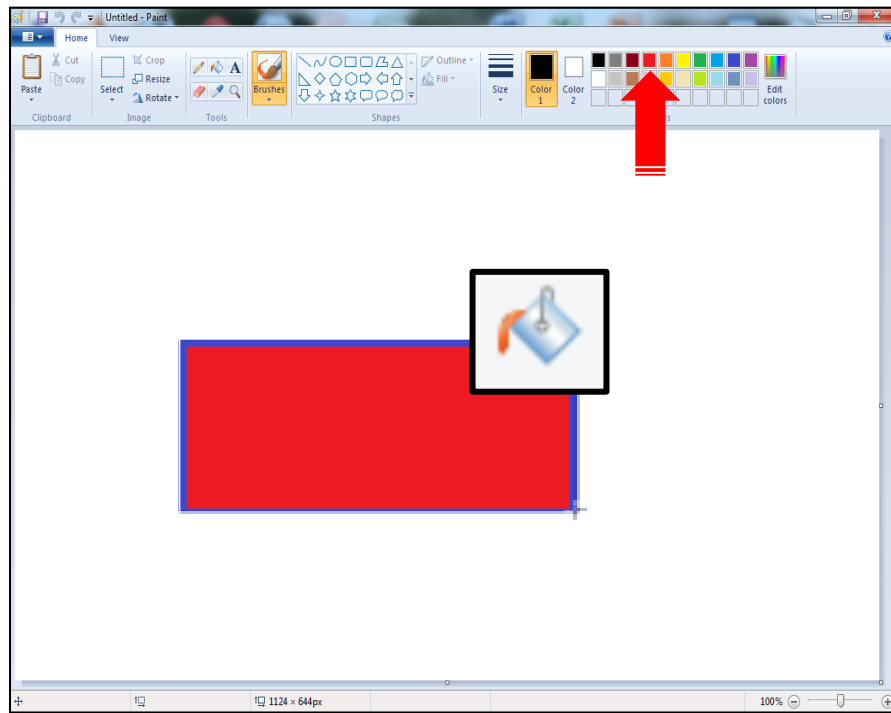


การใส่สีโดยใช้ปุ่มกระป๋องเทสี

1. ใช้เมาส์คลิกที่ปุ่ม



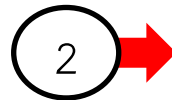
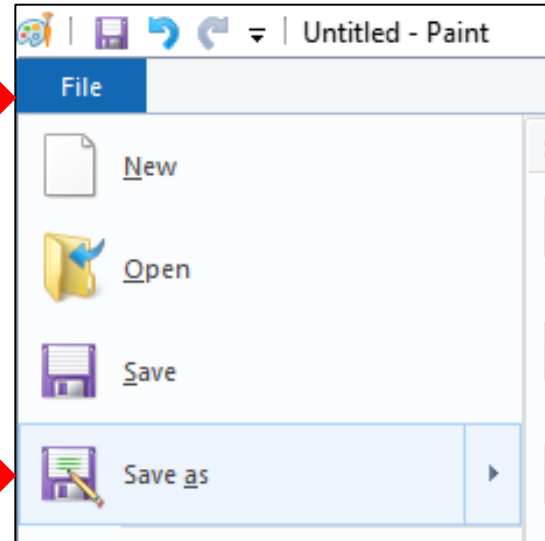
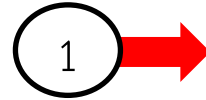
2. เลือกสี > คลิกเมาส์ที่รูปเพื่อเทสี



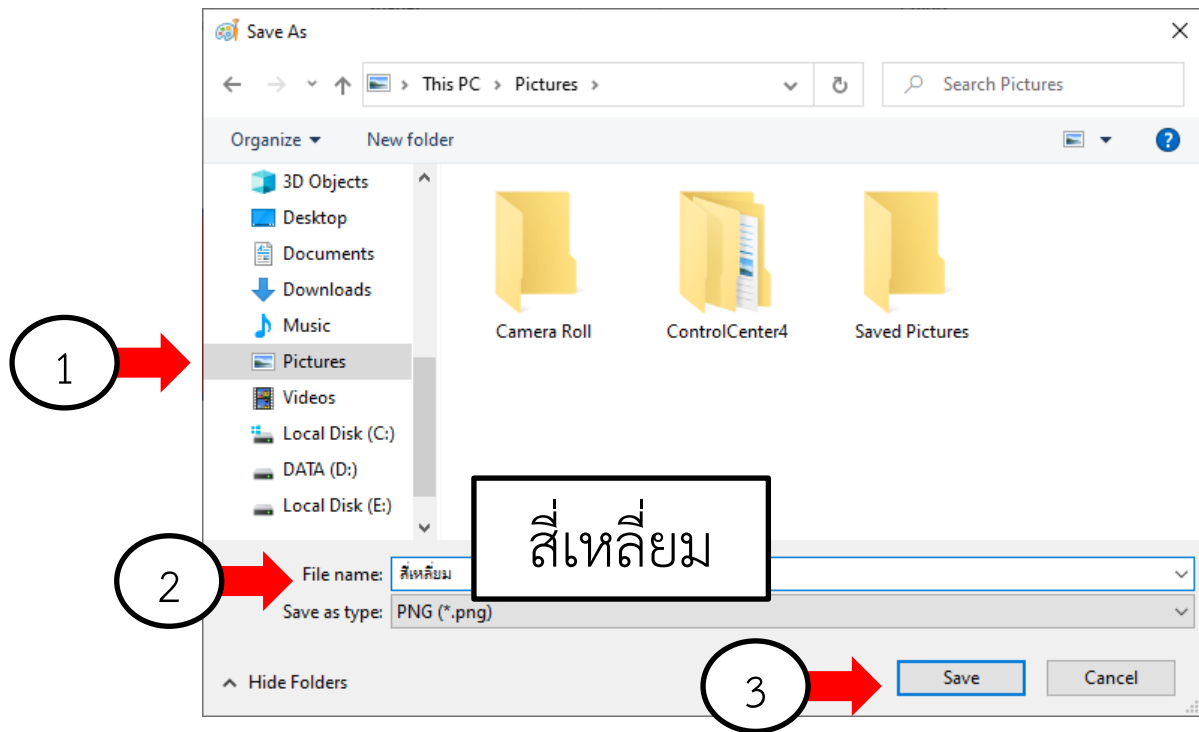


การบันทึกไฟล์งาน

1. คลิกที่ File
เลือก Save As

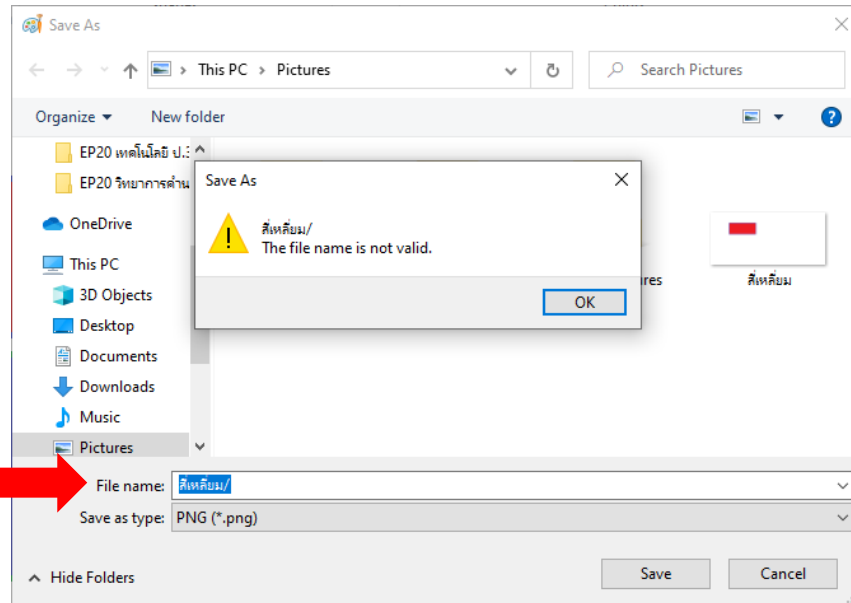


2. เลือกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ>กำหนดชื่อไฟล์>คลิก Save

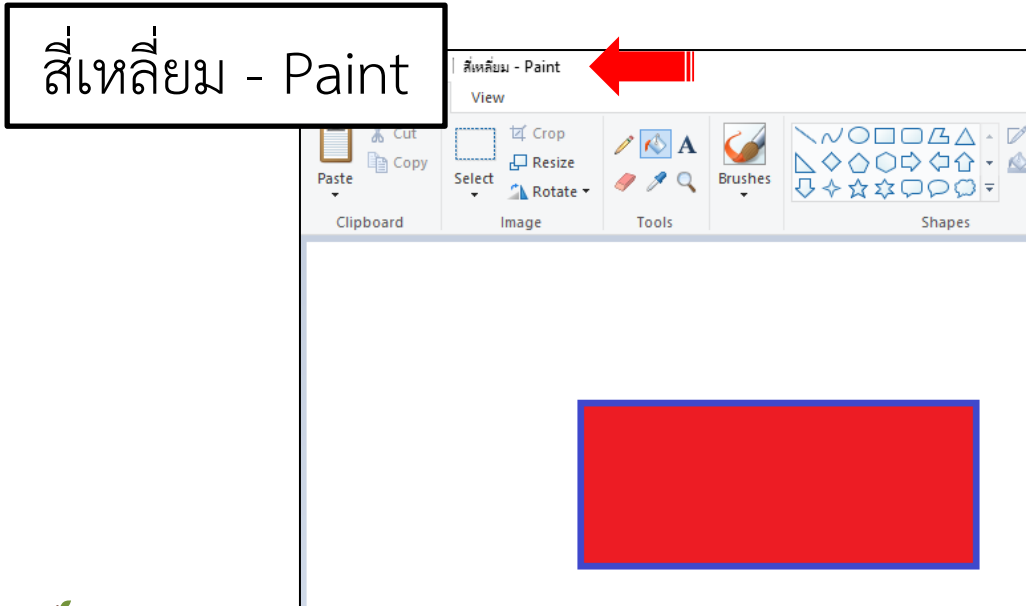


ในการกำหนดชื่อไฟล์ ต้องไม่มีสัญลักษณ์ที่เป็นข้อห้าม
ในชื่อไฟล์ เช่น / : ยกเว้นจุด (.) หากมีจะไม่สามารถ
บันทึกงานได้

สื่หลิยม/



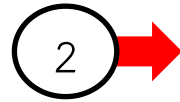
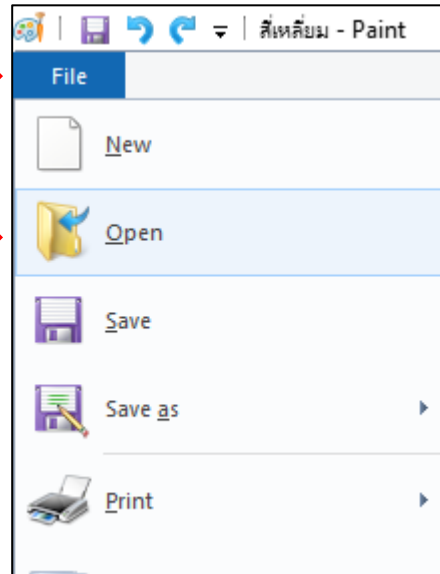
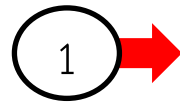
สังเกตที่แถบหัวเรื่อง ถ้าปรากฏชื่อไฟล์ที่เรากำหนด แสดงว่าบันทึกแล้ว





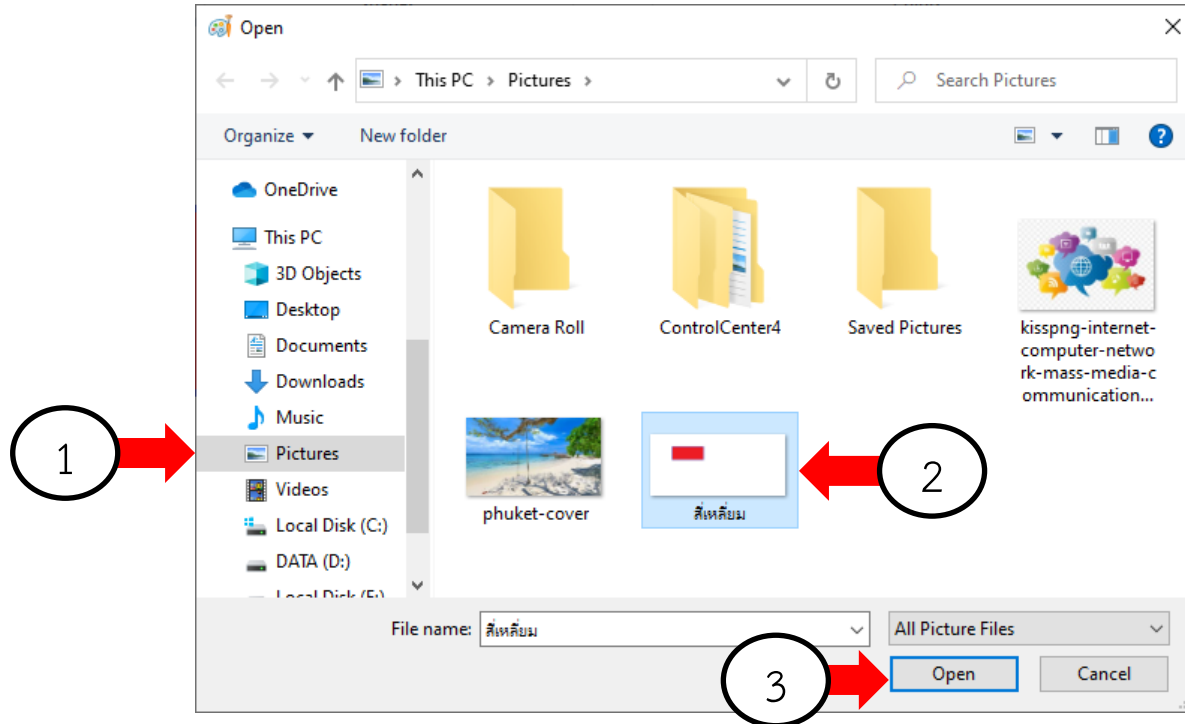
การเปิดไฟล์งานที่บ้านทีก

1. คลิกที่ File เลือก Open

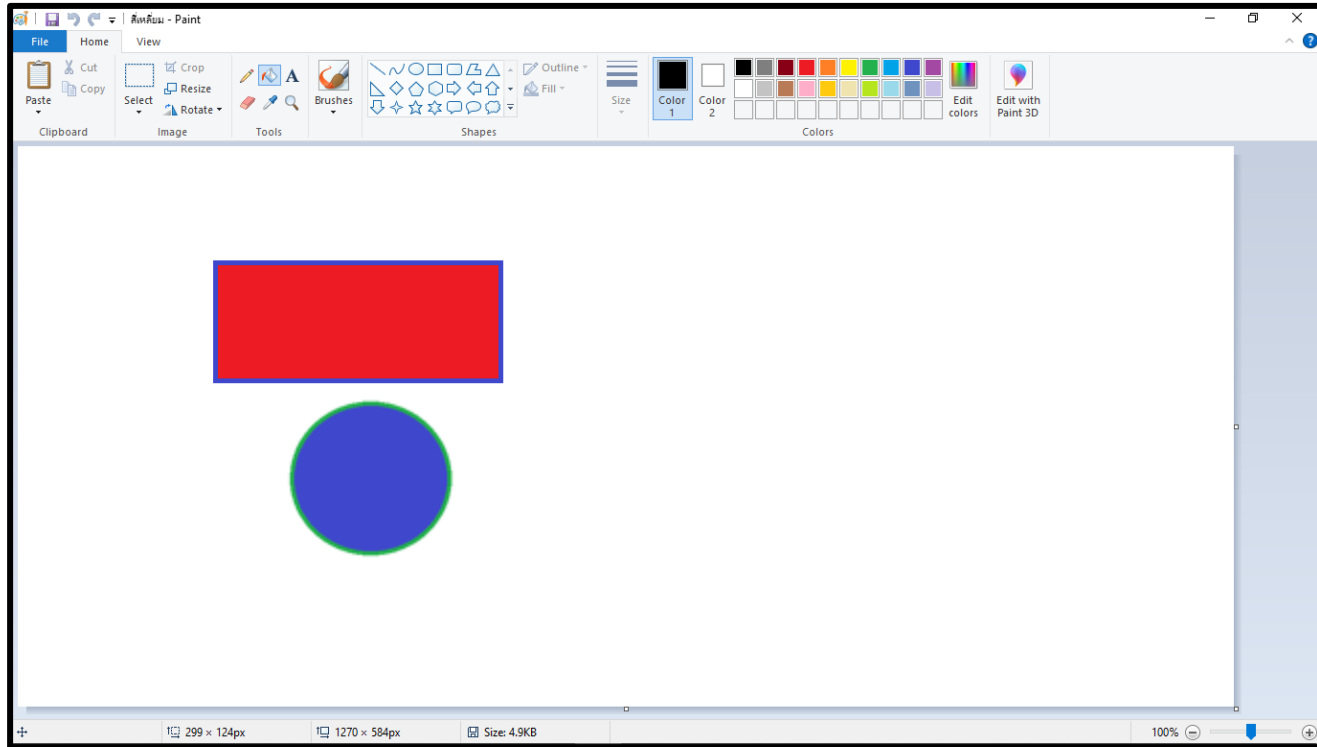


2. คลิกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ>เลือกไฟล์ที่ต้องการ>

คลิก Open



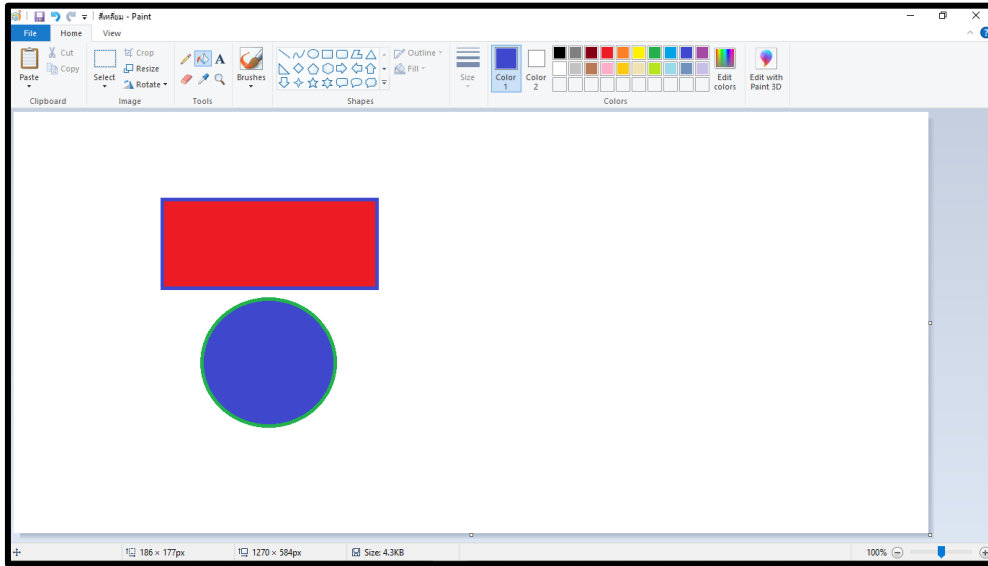
ได้งานเดิมที่บันทึกไว้ เพื่อแก้ไขหรือวาดรูปเพิ่มเติม



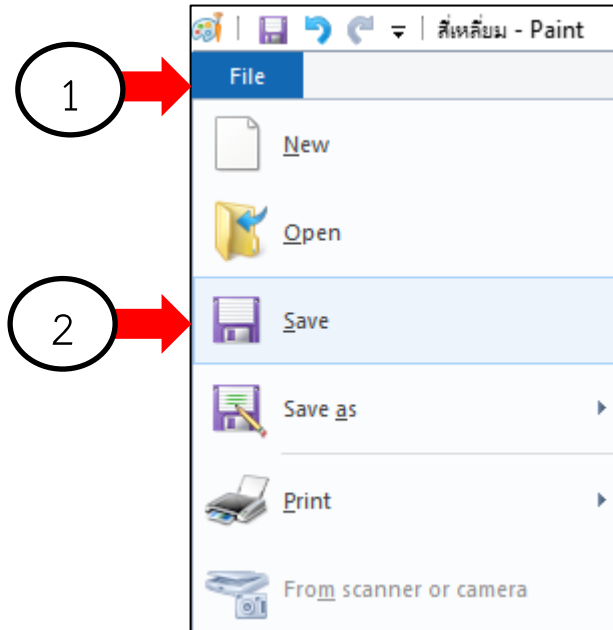


การบันทึกงานลงในไฟล์

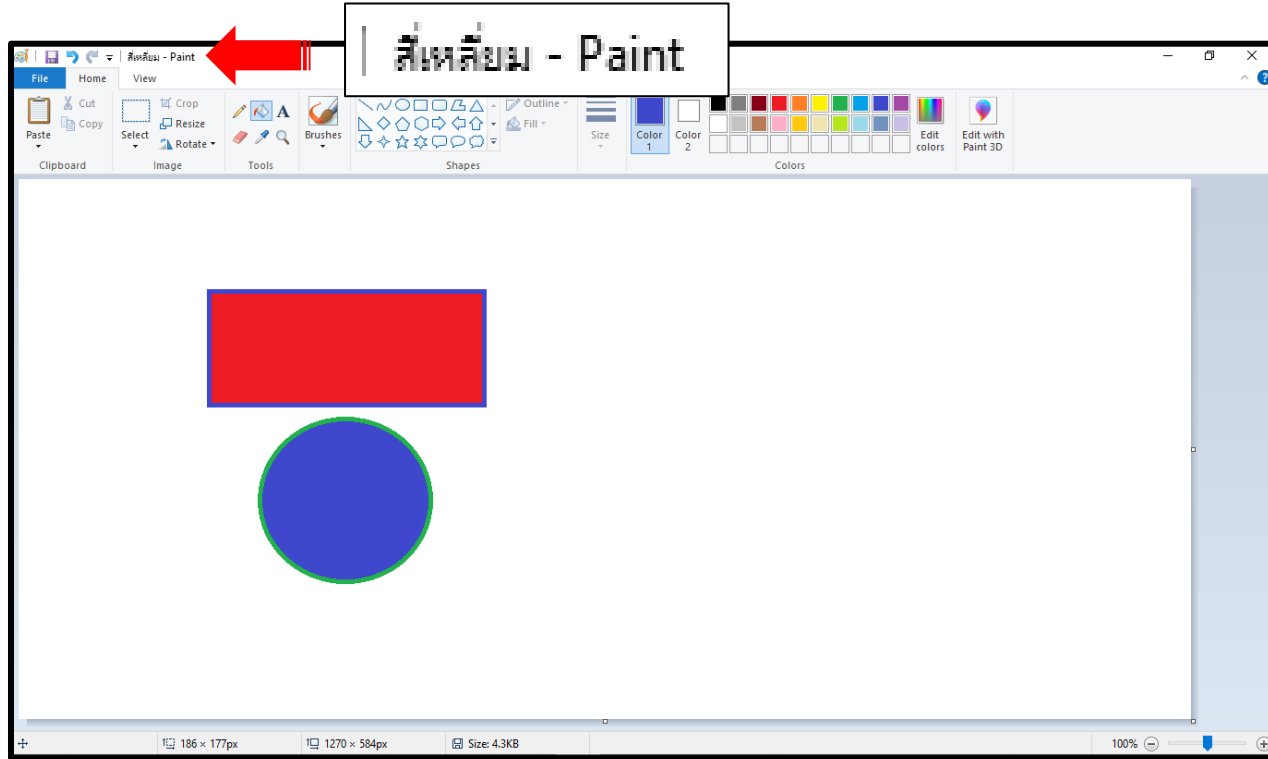
1. แก้ไขหรือเพิ่มเติมงาน จากนั้นบันทึกงานลงในไฟล์เดิม



2. คลิก File เลือก Save



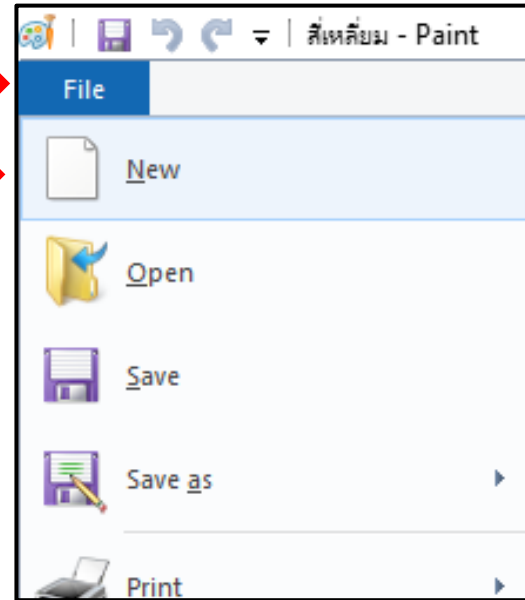
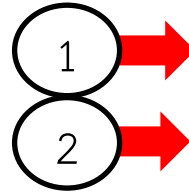
สังเกตที่ชื่อไฟล์ จะไม่เปลี่ยนแปลง



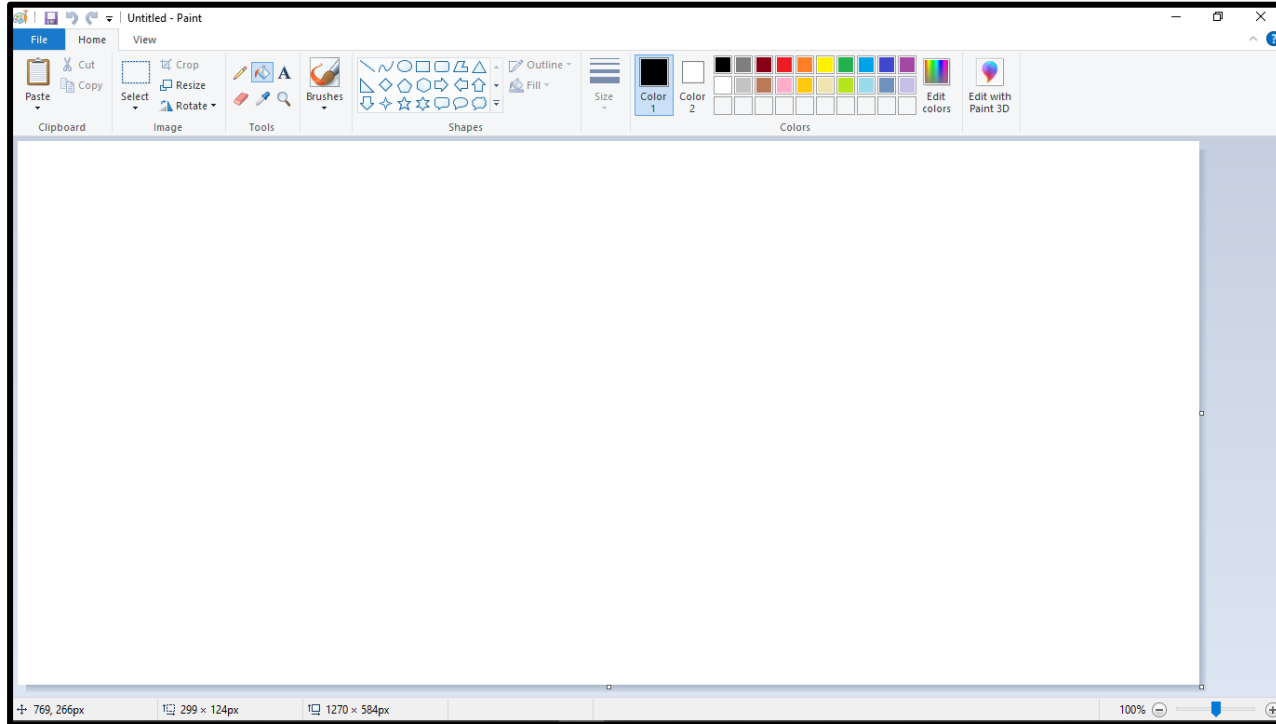


การเปิดงานใหม่

1. คลิก File เลือก New



ได้ไฟล์งานใหม่ขึ้นมาใช้งาน





นักเรียนมีปัญหาในการใช้งานหรือไม่ อย่างไร



แนวคำตอบ



- มี/ไม่มี
- ใช้งานโปรแกรมพื้นที่ยังไม่คล่อง
ต้องฝึกฝนการใช้งานโปรแกรมบ่อย ๆ



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 6 โปรแกรมกราฟิก สร้างชิ้นงานตามจินตนาการ





สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างชิ้นงานตามจินตนาการ
รู้บทบาทหน้าที่ของตนเองและปฏิบัติงานตามที่ได้รับ
มอบหมาย แสดงความคิดเห็นของตนเองจาก
ประสบการณ์





ทบทวน

การฝึกวาดภาพระบายสี



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ฝึก
ใช้งานโปรแกรม Paint

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูสาธิตการใช้โปรแกรมกราฟิก และ
ให้นักเรียนทำไปพร้อม ๆ กัน โดยทบทวน
การวาดภาพโดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ บน
โปรแกรม Paint การบันทึกไฟล์ การตั้ง
ชื่อไฟล์ การเก็บไฟล์ไว้ในโฟลเดอร์



ไปฝึกปฏิบัติกันเลย..

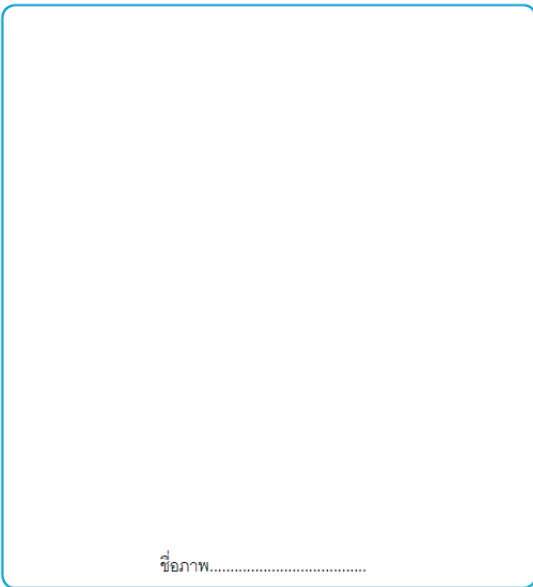


ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ใบงาน ๐๓ : แบบฝึกหัด เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ

๑. ร่างภาพใบจินตนาการตามเรื่องราวที่นักเขียนสนใจลงในกรอบด้านล่าง
๒. ใช้โปรแกรม Paint วาดภาพตามที่ร่างไว้



ชื่อภาพ.....



ใบงานที่ 03

เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนทำใบงาน 3 แบบฝึกหัด เรื่อง
มาวาดรูปกันเถอะ

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูให้นักเรียนทำใบงาน 3 แบบฝึกหัด
เรื่องมาวาดรูปกันเถอะ และอธิบาย
เพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ

1. ร่างภาพในจินตนาการตามเรื่องราวที่นักเรียนสนใจ
ลงในกรอบด้านล่าง
2. ใช้โปรแกรม Paint วาดภาพตามที่ร่างไว้



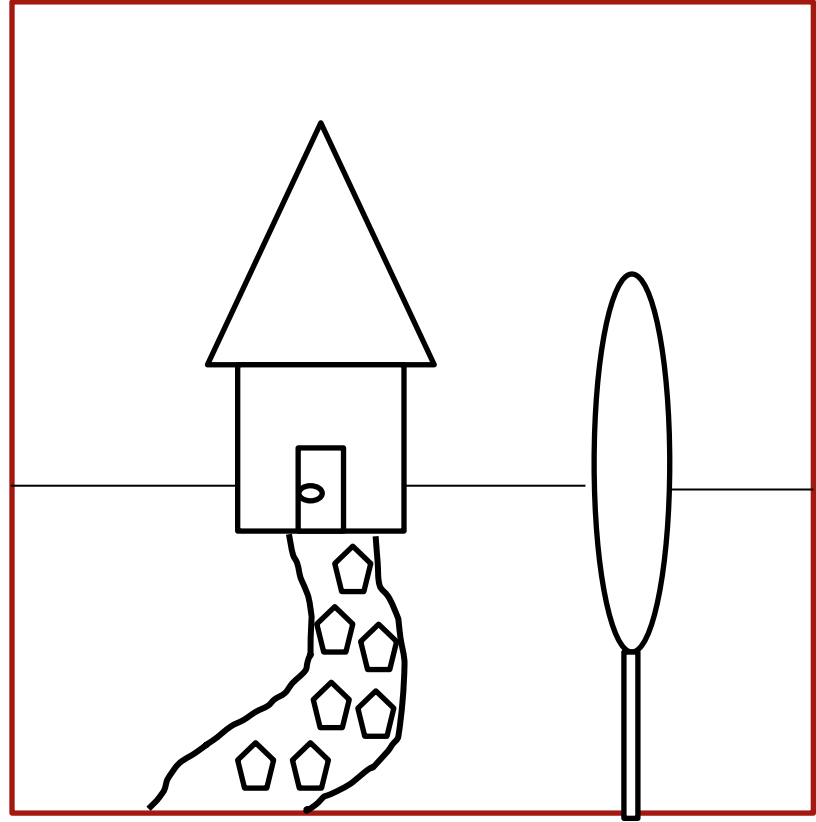


ไปลงมือทำกันเลย..



1. ร่างภาพในจินตนาการตาม
เรื่องราวที่นักเรียนสนใจลงใน
กรอบด้านล่าง

2. ใช้โปรแกรม Paint วาด
ภาพตามที่เราร่างไว้



Microsoft Paint

Window control buttons: Minimize, Maximize, Close

File Home View

Clipboard: Paste, Cut, Copy

Image: Select, Crop, Resize, Rotate

Tools: Eraser, Pencil, Highlighter, Text, Fill, Brush

Shapes: Lines, Rectangles, Ellipses, Stars, etc.

Outline, Fill

Size

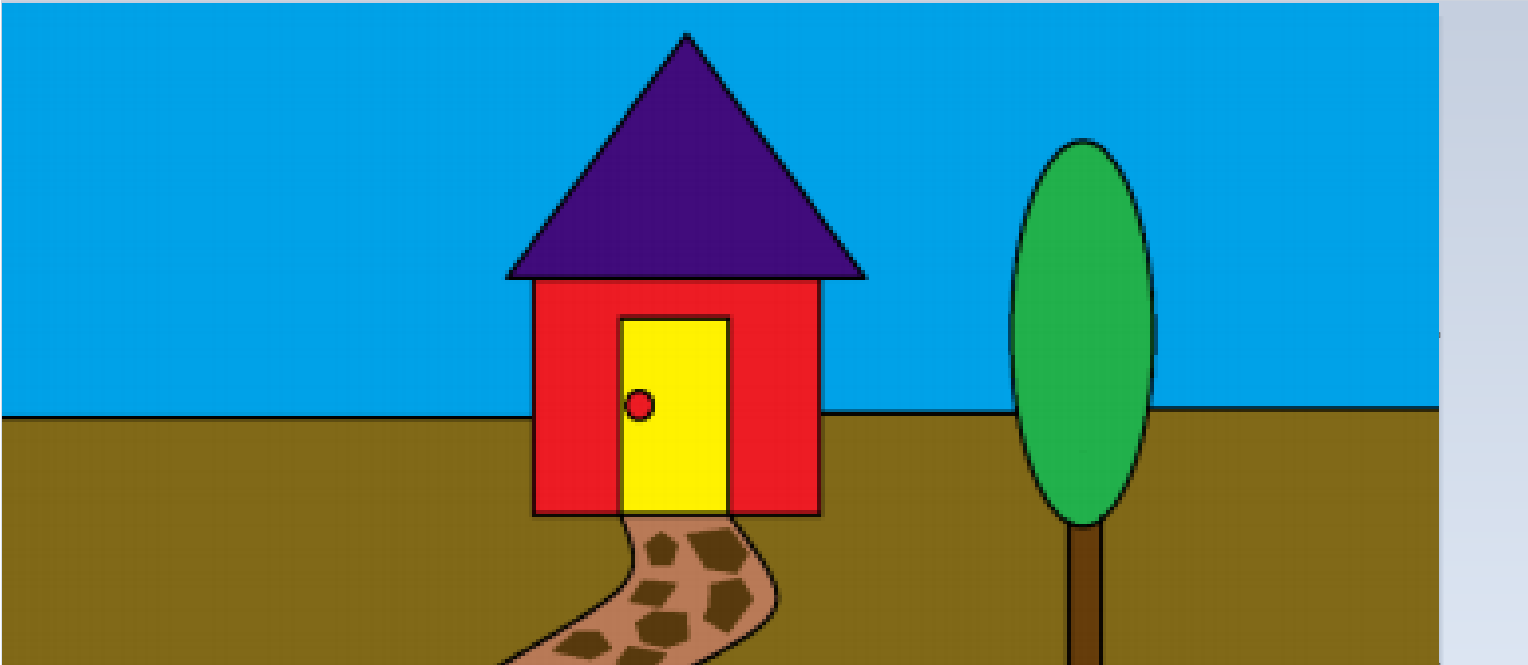
Color 1

Color 2

Colors palette

Edit colors

Edit with Paint 3D



Zoom in (+)

299 x 124px

1270 x 584px

Size: 4.9KB

100%

Zoom out (-)



สรุป



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน



นักเรียนร่วมกันสรุปจากการตอบคำถาม
และทำแบบประเมินตนเองข้อ 4-8

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง



ครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันสรุปจาก
คำถาม และครูสรุปผลอีกครั้ง



นักเรียนแบ่งบทบาทหน้าที่กันอย่างไร มีปัญหาในการทำงานร่วมกันหรือไม่ นักเรียนแก้ปัญหอย่างไร



แนวคำตอบ



- แบ่งตามความถนัดในการทำงานโปรแกรม
- มี/ไม่มีปัญหา
- พุดคุยกัน และปรึกษาครู



จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

- โปรแกรมกราฟิกเป็นเครื่องมือในการวาดภาพตามจินตนาการหรือตามความสนใจ
- การบันทึกข้อมูลสามารถใช้คำสั่ง Save หรือ Save as
- คำสั่ง Save ใช้บันทึกไฟล์เป็นชื่อเดิม / คำสั่ง Save as ใช้บันทึกไฟล์เป็นชื่อใหม่
- การเปิดไฟล์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้งานหรือปรับปรุงแก้ไข สามารถใช้คำสั่ง Open
- การตั้งชื่อไฟล์ควรใช้ตัวอักษรหรือตัวเลข

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

☆☆☆ ฉันทำได้ดี ☆☆☆ ฉันทำได้บ้าง ☆ ฉันยังทำไม่ได้

ระบายสีลงใน ☆ ตามระดับที่ทำได้ และ ✓ ลงใน □ สิ่งที่ยังตั้งใจจะทำให้ดีขึ้น

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

หมายเหตุ :

แผนที่ 19 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 1-3

แผนที่ 20 ให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองข้อ 4-8



แบบประเมินตนเอง

ข้อ 4-8



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

