

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

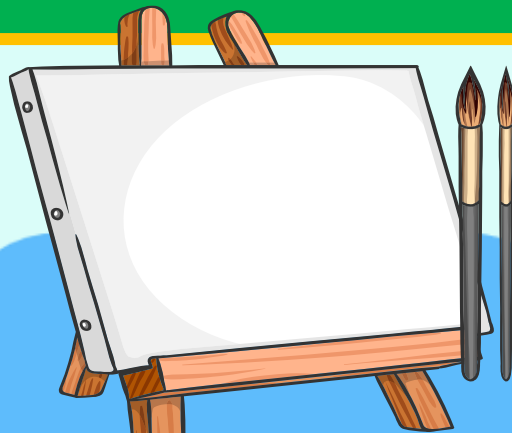
เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ (1)

ครูผู้สอน ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง

ครูวนิดา ต่วนศิริ



มาวาดรูปกันเถอะ (1)



จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยที่ 6 โปรแกรมกราฟิก

1. วิธีการเปิด ปิด และบันทึกไฟล์
2. การใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อวาดรูป



นักเรียนเคยวาดภาพหรือไม่ เราสามารถวาดภาพบนคอมพิวเตอร์ได้ด้วยเหมือนกัน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้วาดภาพในคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะใช้เมาส์ “นอกจากเมาส์แล้วมีอุปกรณ์ใดอีกบ้างที่สามารถวาดภาพได้”

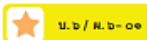
แนวคำตอบ

เคย / เมาส์ปากกา หรือปากกาดิจิตอล



ภาพ “ปากกาดิจิตอล” โดย <https://www.joom.com/> (2021)
แหล่งที่มา <https://www.joom.com/th/products/>

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



ใบงาน ๐๑ : อุปกรณ์วาดภาพ

สังเกตอุปกรณ์ในแต่ละภาพแล้วบอกอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดรูป



รูปที่ ๑ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ



รูปที่ ๒ แท็บเล็ต

Blank writing area for describing the desktop computer.

Blank writing area for describing the tablet.

ใบงานที่ 01

เรื่อง อุปกรณ์วาดภาพ

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. นักเรียนทำใบงาน 01 เรื่อง อุปกรณ์วาดภาพ

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 2-3 คน หรือให้นักเรียนทำทุกคน โดยไม่แบ่งกลุ่มก็ได้
2. ครูแจกใบงาน 01 ให้กับนักเรียน
3. ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ



สังเกตอุปกรณ์ในแต่ละภาพแล้วบอกอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดรูป



รูปที่ 1 คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

.....



รูปที่ 2 แท็บเล็ต

.....



ไปทำกิจกรรม
ตามใบงานกันเลย...



สังเกตอุปกรณ์ในแต่ละภาพแล้วบอกอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดรูป



รูปที่ 1 คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

เมาส์



รูปที่ 2 แท็บเล็ต

ปากกาดิจิตอล



ป้ายโปสเตอร์ หรือป้ายโฆษณาสวย ๆ เกิดจาก
โปรแกรมกราฟิก ซึ่งโปรแกรมกราฟิกใช้วาดภาพ
ออกแบบภาพ ซึ่งมีโปรแกรมวาดภาพที่มากมาย
เช่น โปรแกรม **Paint** โปรแกรม **Photoshop**



ภาพ "ป้ายโปสเตอร์" โดย teacherjaray.blogspot.com (2021)
แหล่งที่มา <http://teacherjaray.blogspot.com/2014/08/project.html>



ภาพ "ป้ายโฆษณา" โดย quintl.com (2021)
แหล่งที่มา <http://www.quintl.com/th>

โปรแกรม (Paint)

เป็นโปรแกรมที่ใช้ในวาดรูป วาดภาพหรือ
นำภาพที่มีอยู่แล้วมาตกแต่งให้สวยงาม

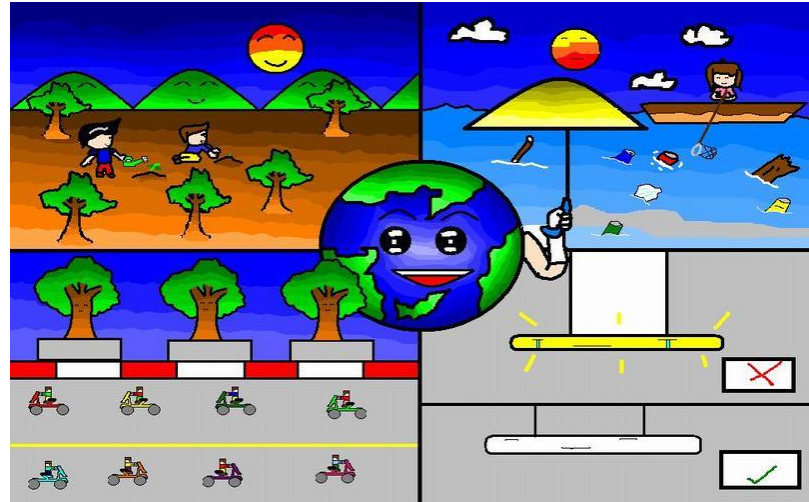


ผลงานจากโปรแกรม Paint



ภาพ "paint" โดย oknation (2018)

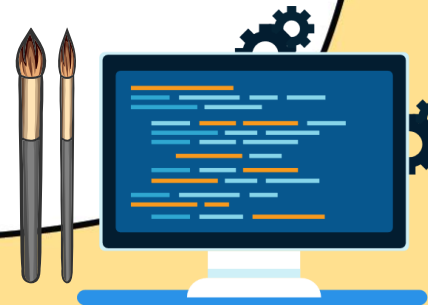
แหล่งที่มา <http://oknation.nationtv.tv/blog/TRIPS-IT/2013/09/24/entry-1>



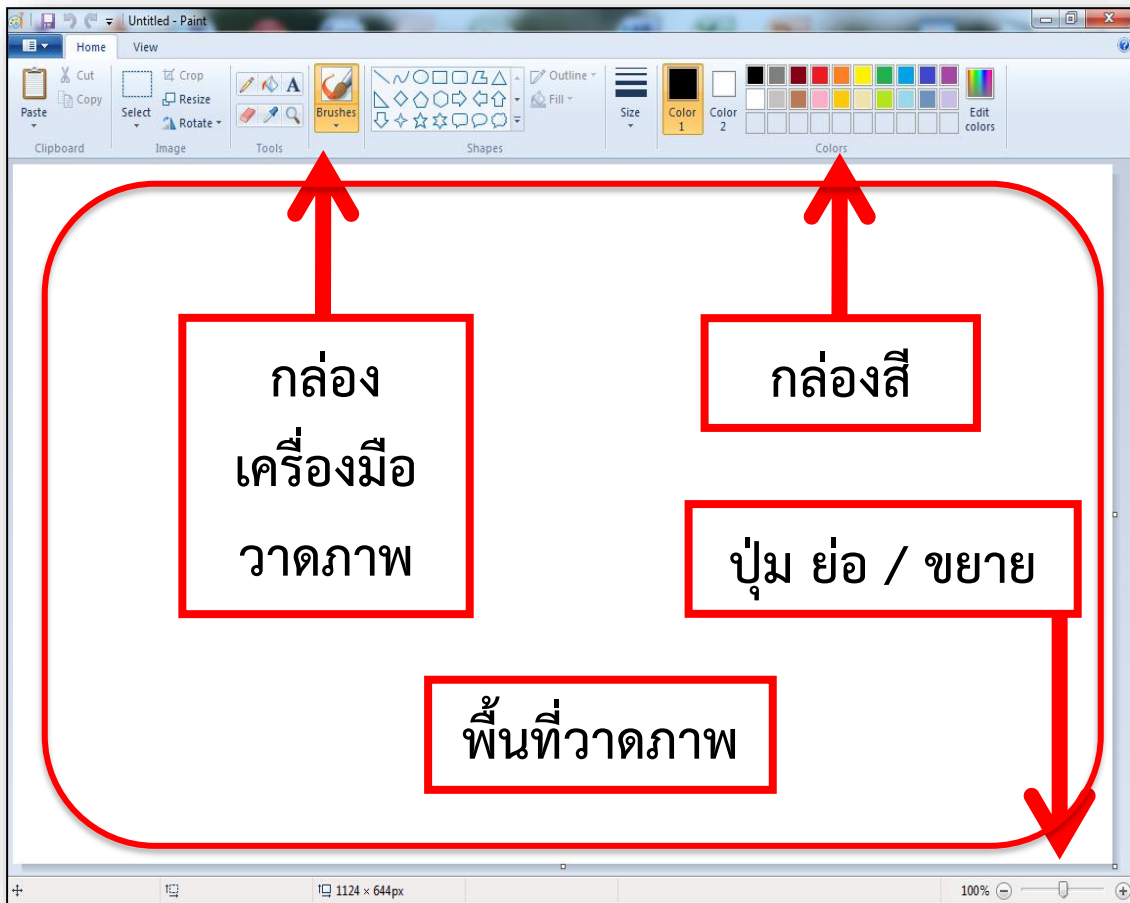
ภาพ "paint" โดย oknation (2018)

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

ส่วนประกอบของ โปรแกรม Paint



แถบหัวเรื่อง



กล่อง
เครื่องมือ
วาดภาพ

กล่องสี

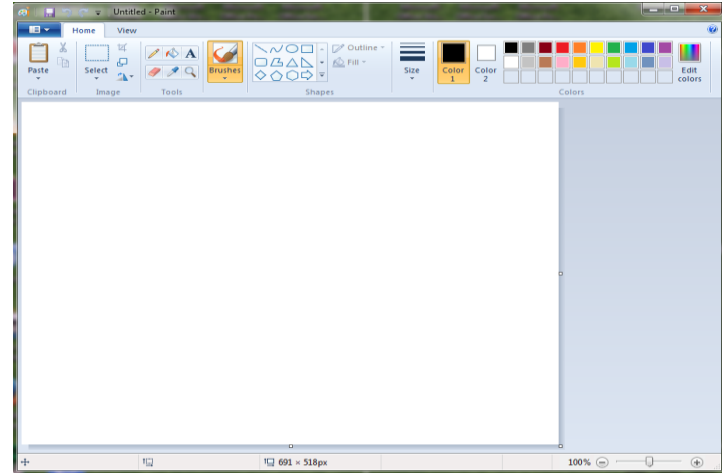
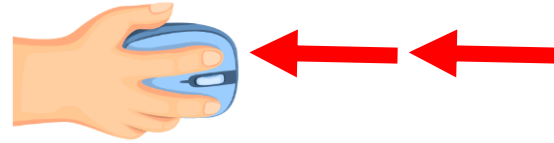
ปุ่ม ย่อ / ขยาย

พื้นที่วาดภาพ



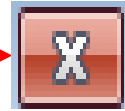
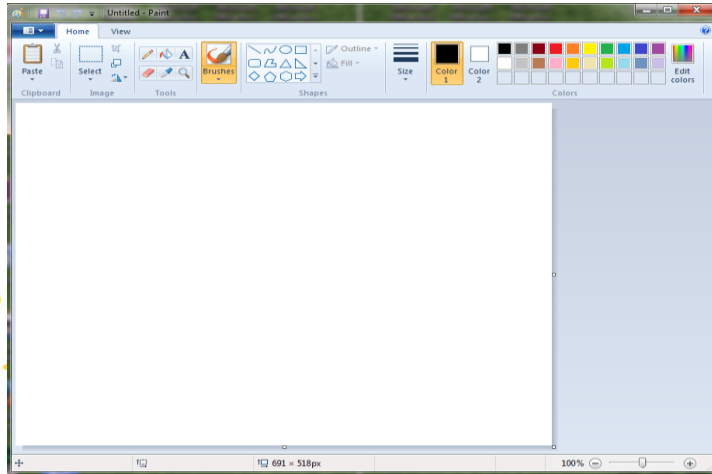
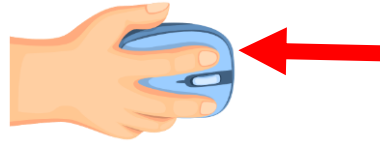
การเปิดโปรแกรม Paint

ดับเบิลคลิกที่ไอคอนดังรูป

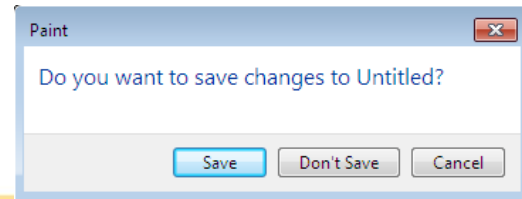


การปิดโปรแกรม Paint

คลิกกากบาทด้านบนขวา

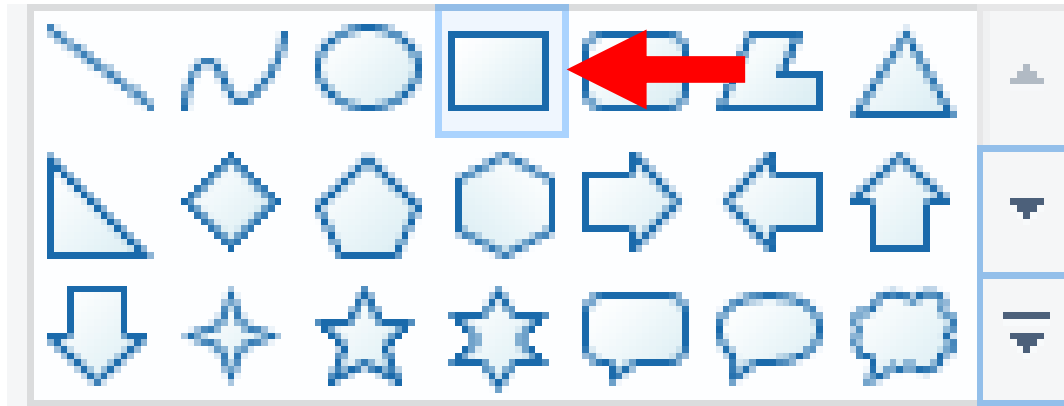


คลิก Save ถ้าต้องการบันทึก
คลิก Don't Save หากไม่ต้องการบันทึก
คลิก Cancel หากต้องการกลับไปใช้งาน

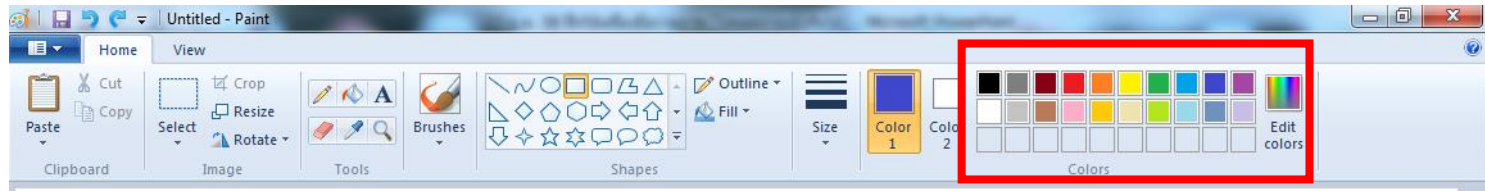


การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

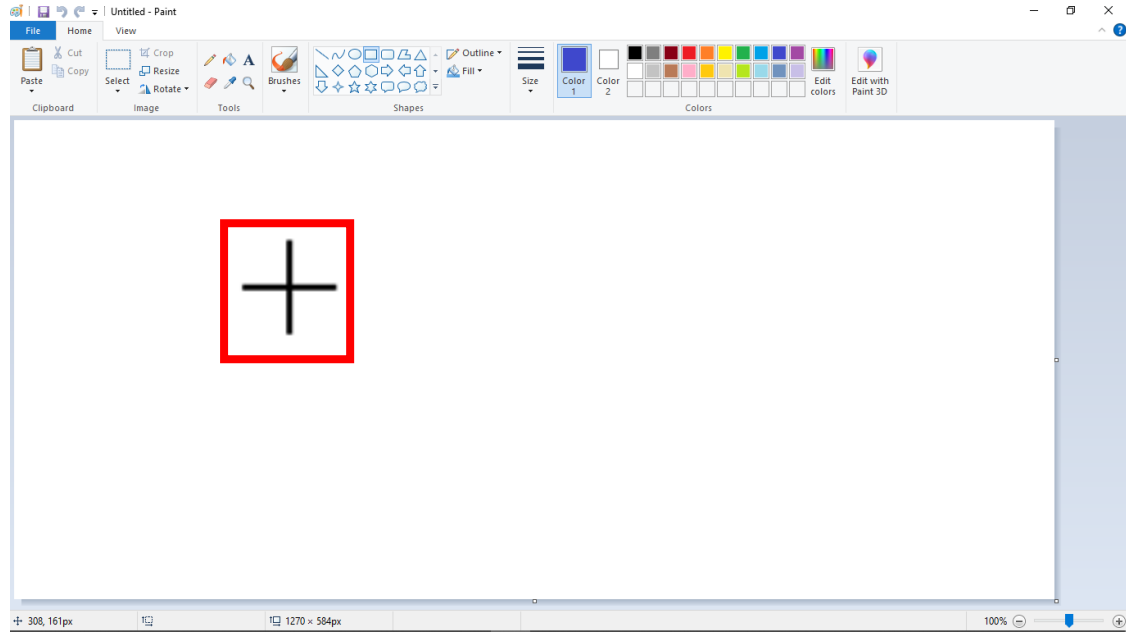
1. ใช้เมาส์คลิกรูปร่างอัตโนมัติที่ต้องการวาด



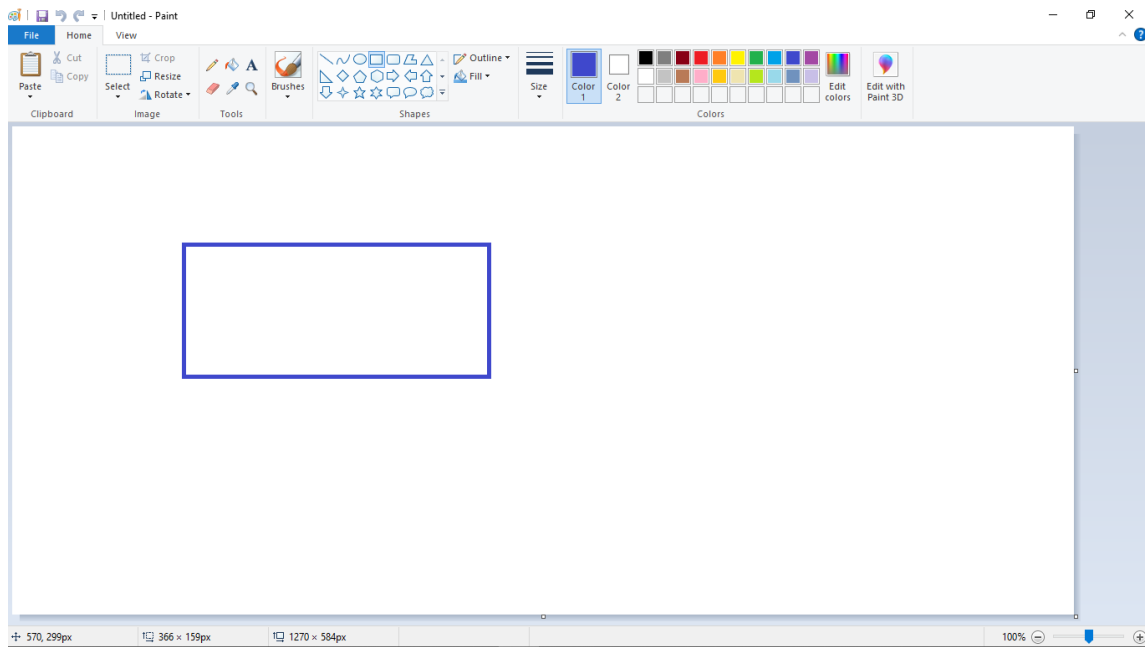
2. คลิกเลือกสีจากแถบสี



3. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการวาด

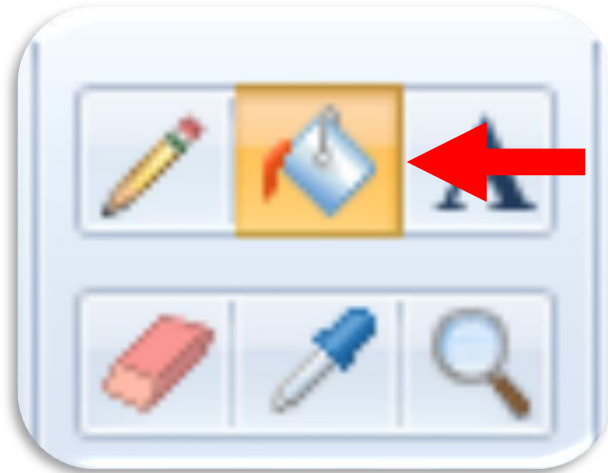


4. คลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้แล้วลากเป็นรูปต่าง ๆ

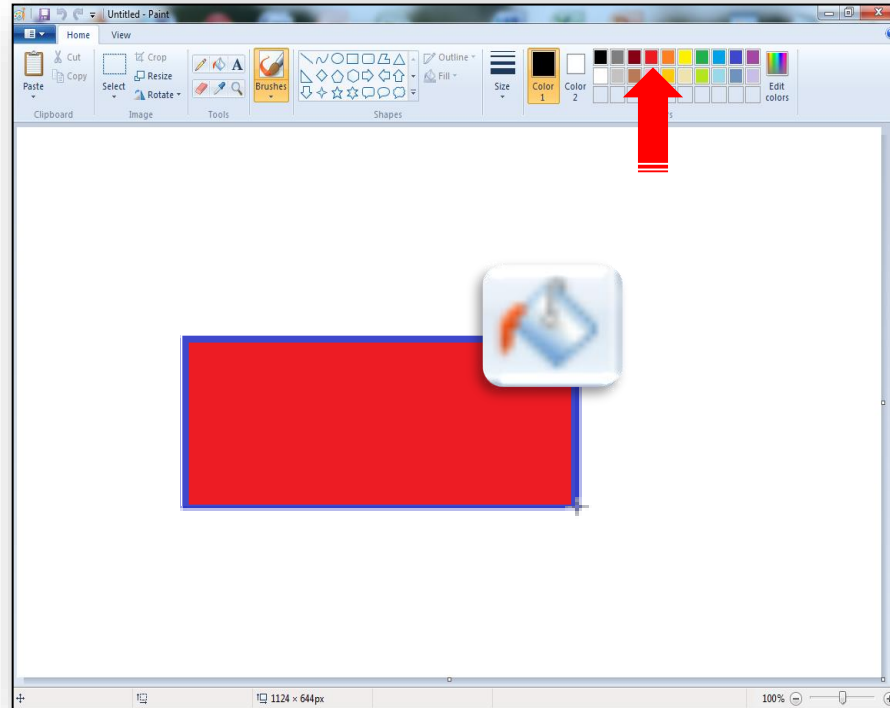


การใส่สีโดยใช้ปุ่มกระป๋องเทสี

1. ใช้เมาส์คลิกที่ปุ่ม

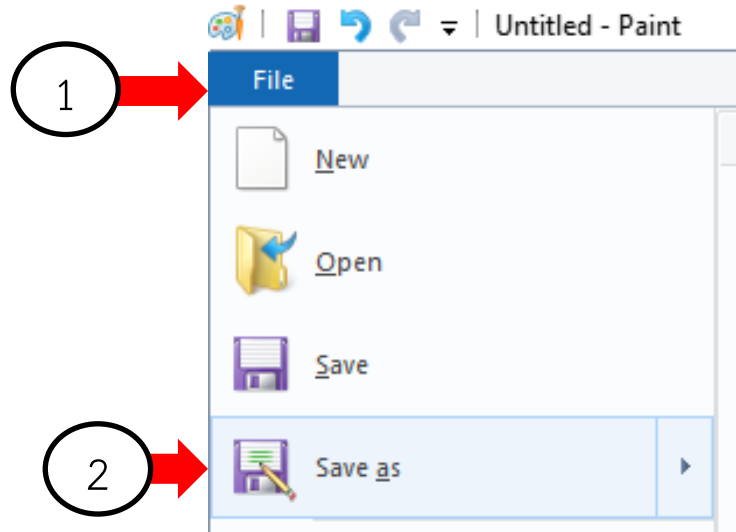


2. เลือกสี คลิกเมาส์ที่รูปเพื่อเทสี

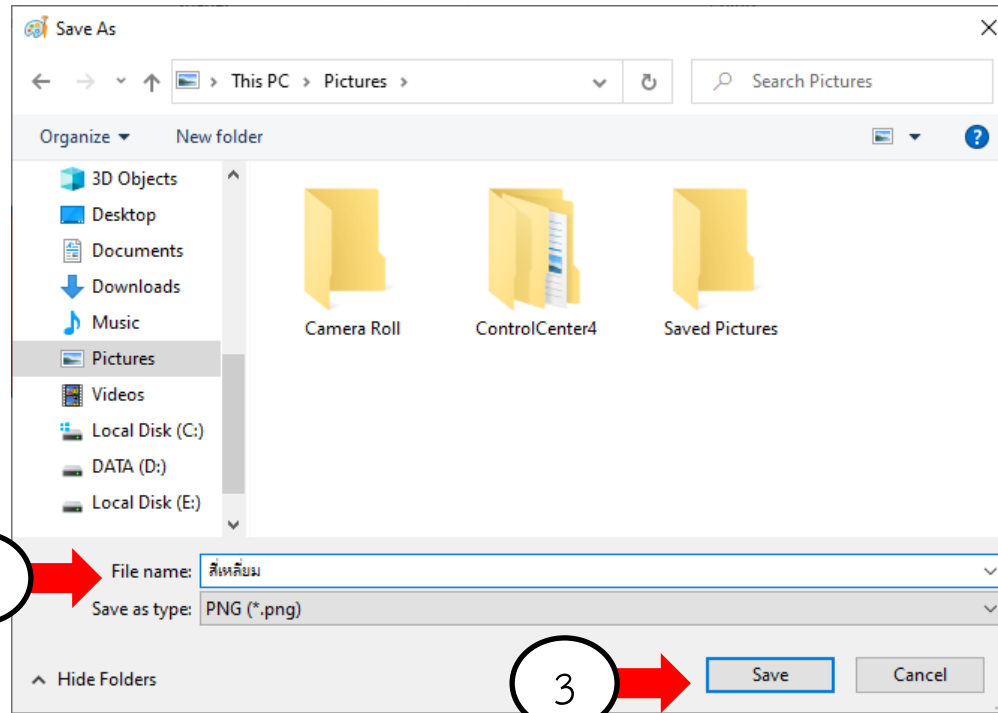


การบันทึกไฟล์งาน

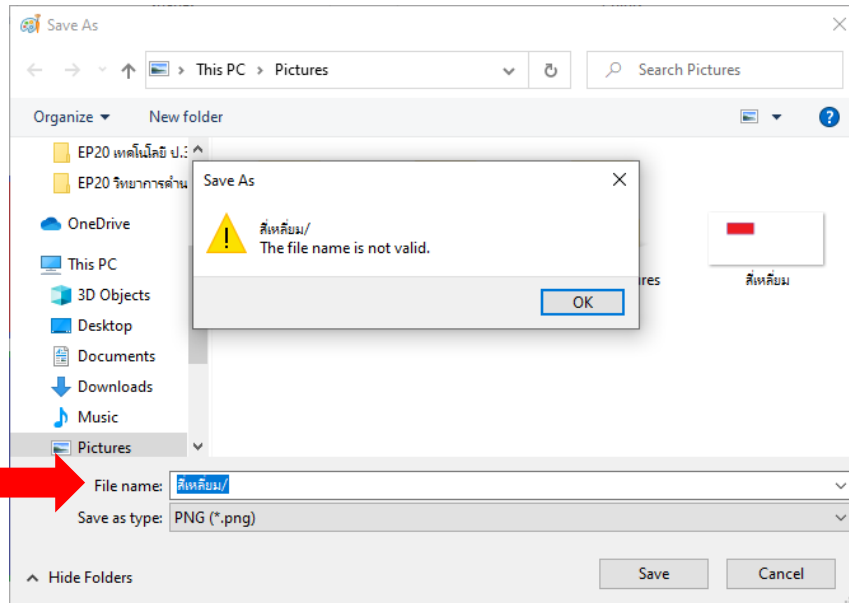
1. คลิกที่ File เลือก Save As



2. เลือกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ กำหนดชื่อไฟล์ คลิก Save



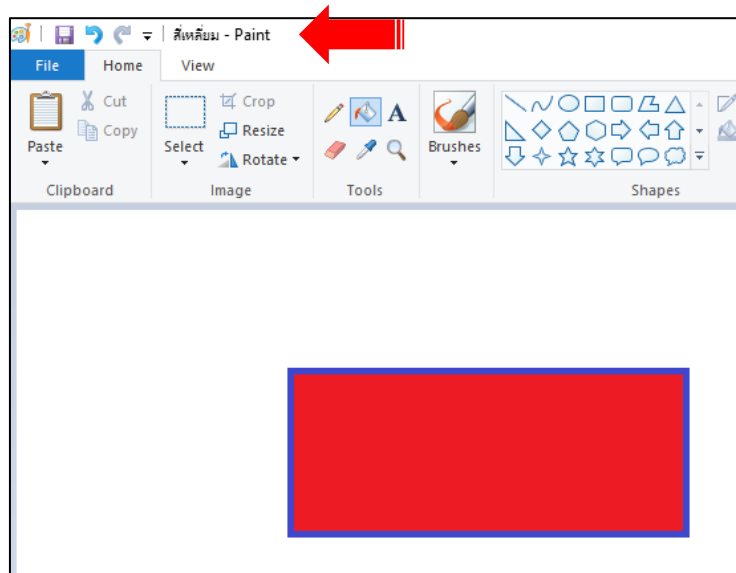
ในการกำหนดชื่อไฟล์ ต้องไม่มีสัญลักษณ์ในชื่อไฟล์
เช่น / : ยกเว้นจุด (.) หากมีจะไม่สามารถบันทึกงานได้



ชื่อไฟล์ไม่ถูกต้อง/

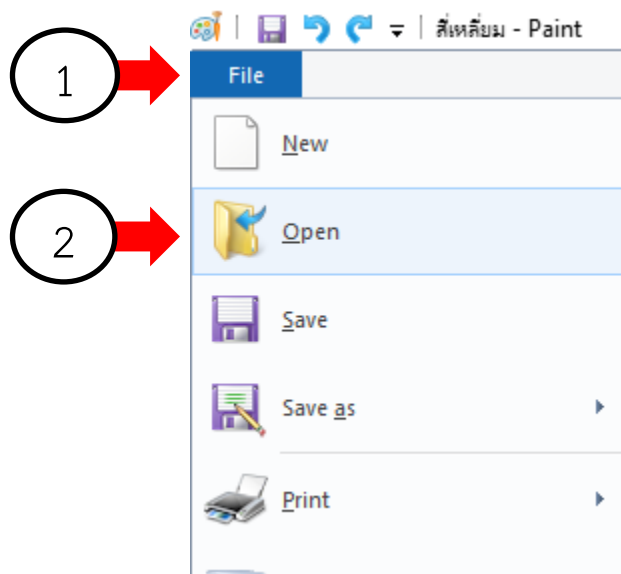


สังเกตที่แถบหัวเรื่อง ถ้าปรากฏชื่อไฟล์ที่เรากำหนด
แสดงว่าบันทึกแล้ว

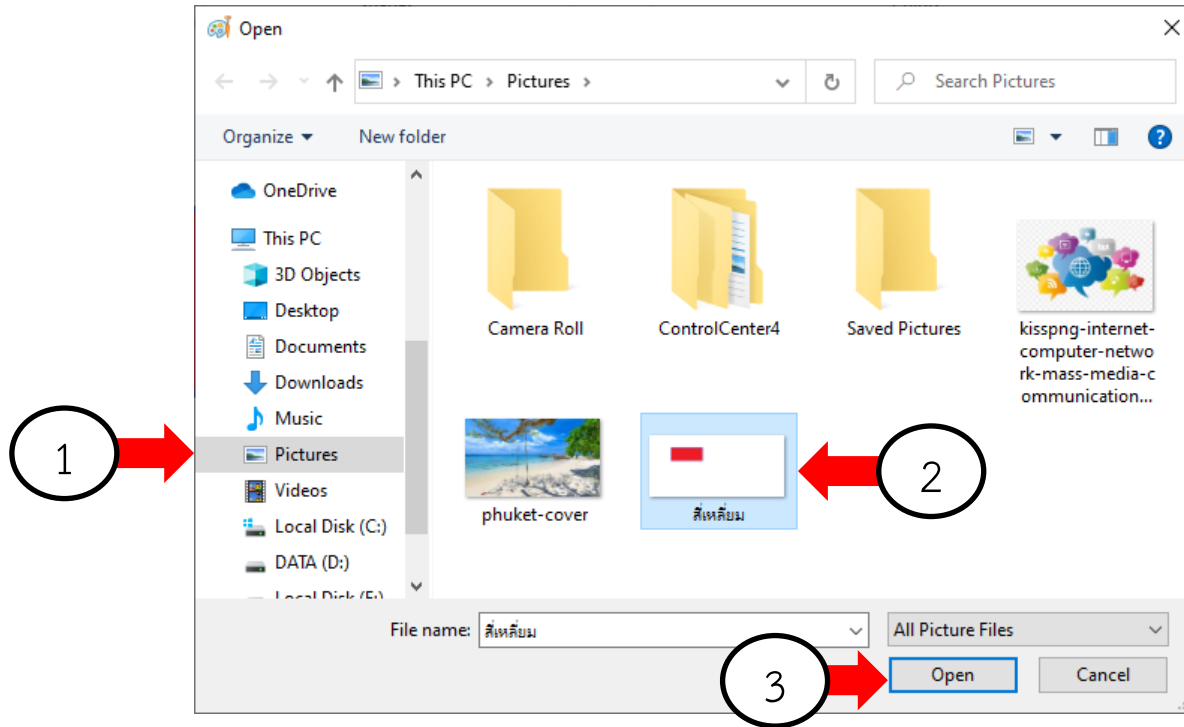


การเปิดไฟล์งานที่บันทึก

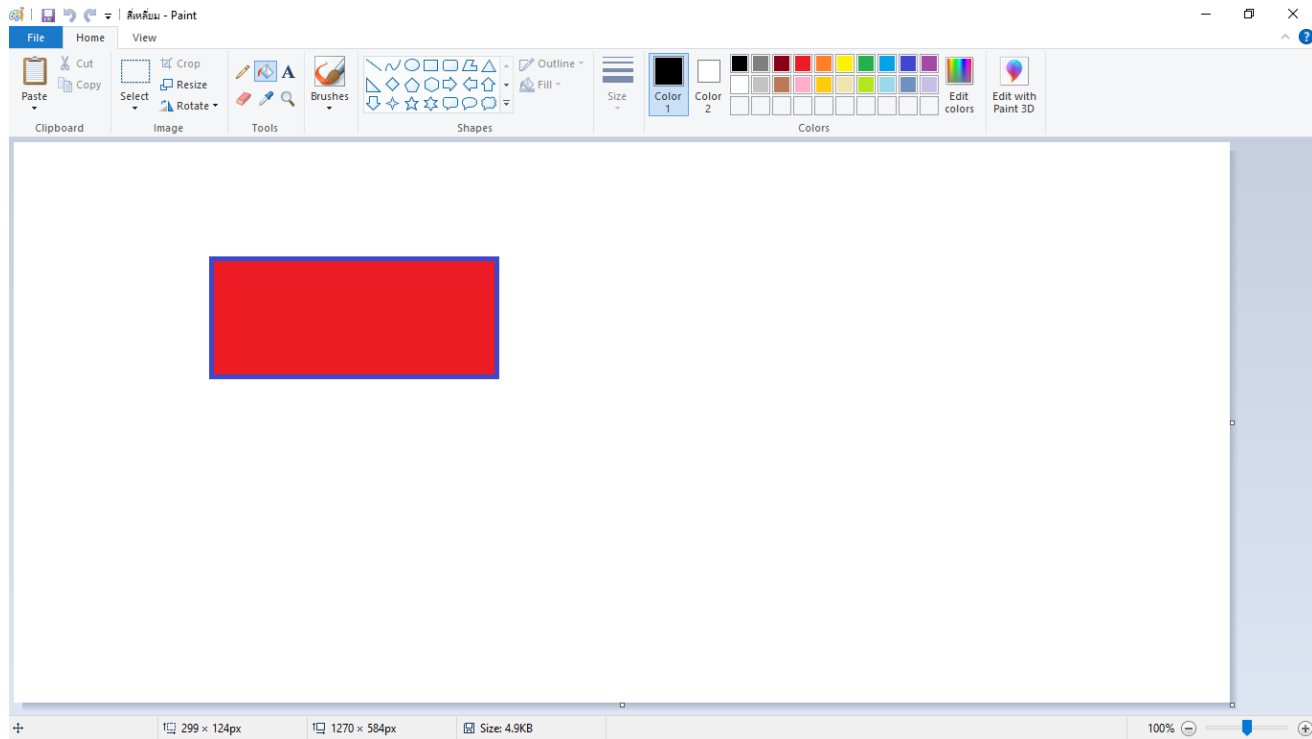
1. คลิกที่ File เลือก Open



2. คลิกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ เลือกไฟล์ที่ต้องการ คลิก Open

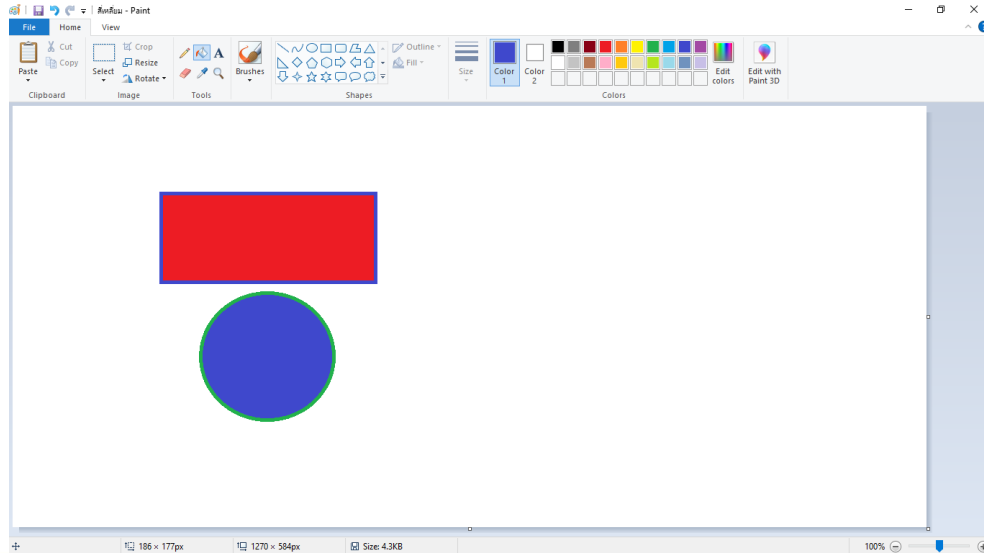


ได้งานเดิมที่บันทึกไว้ เพื่อแก้ไขหรือวาดรูปเพิ่มเติม

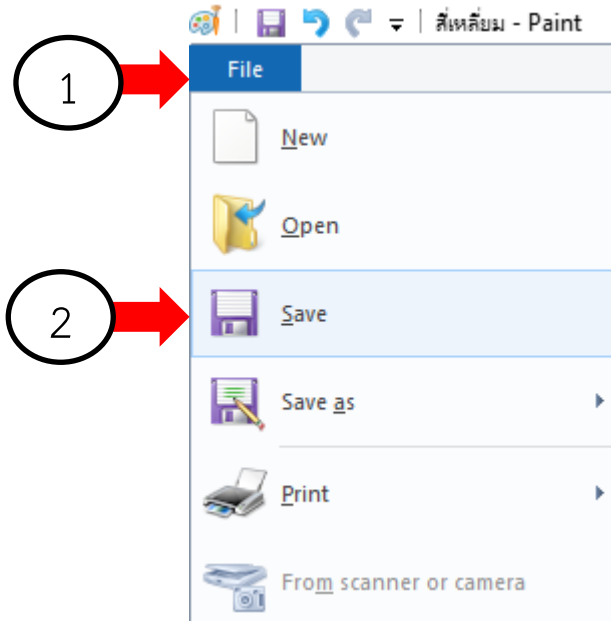


การบันทึกงานลงในไฟล์

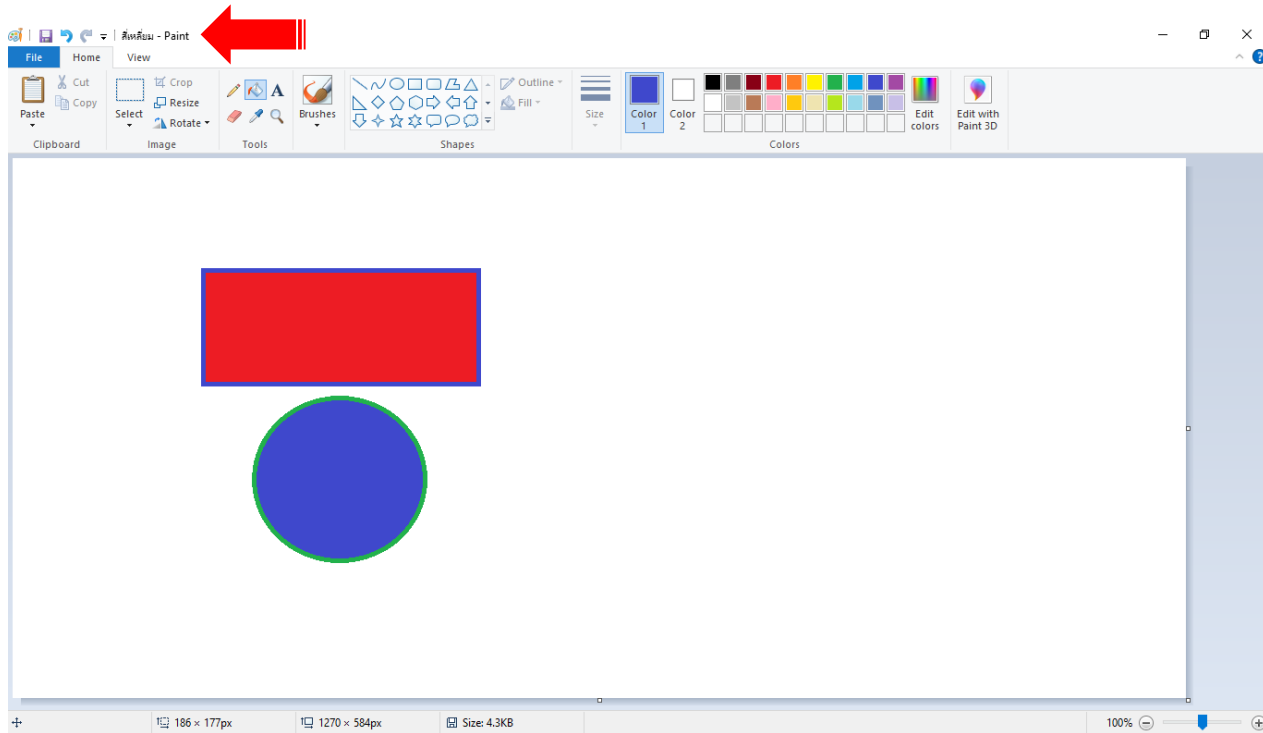
1. แก้ไขหรือเพิ่มเติมงาน จากนั้นบันทึกงานลงในไฟล์เดิม



2. คลิก File เลือก Save

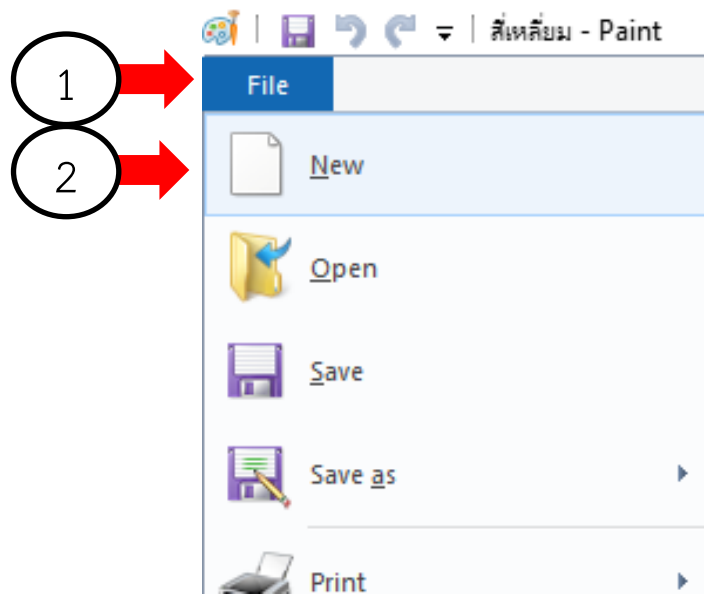


สังเกตที่ชื่อไฟล์ จะไม่เปลี่ยนแปลง

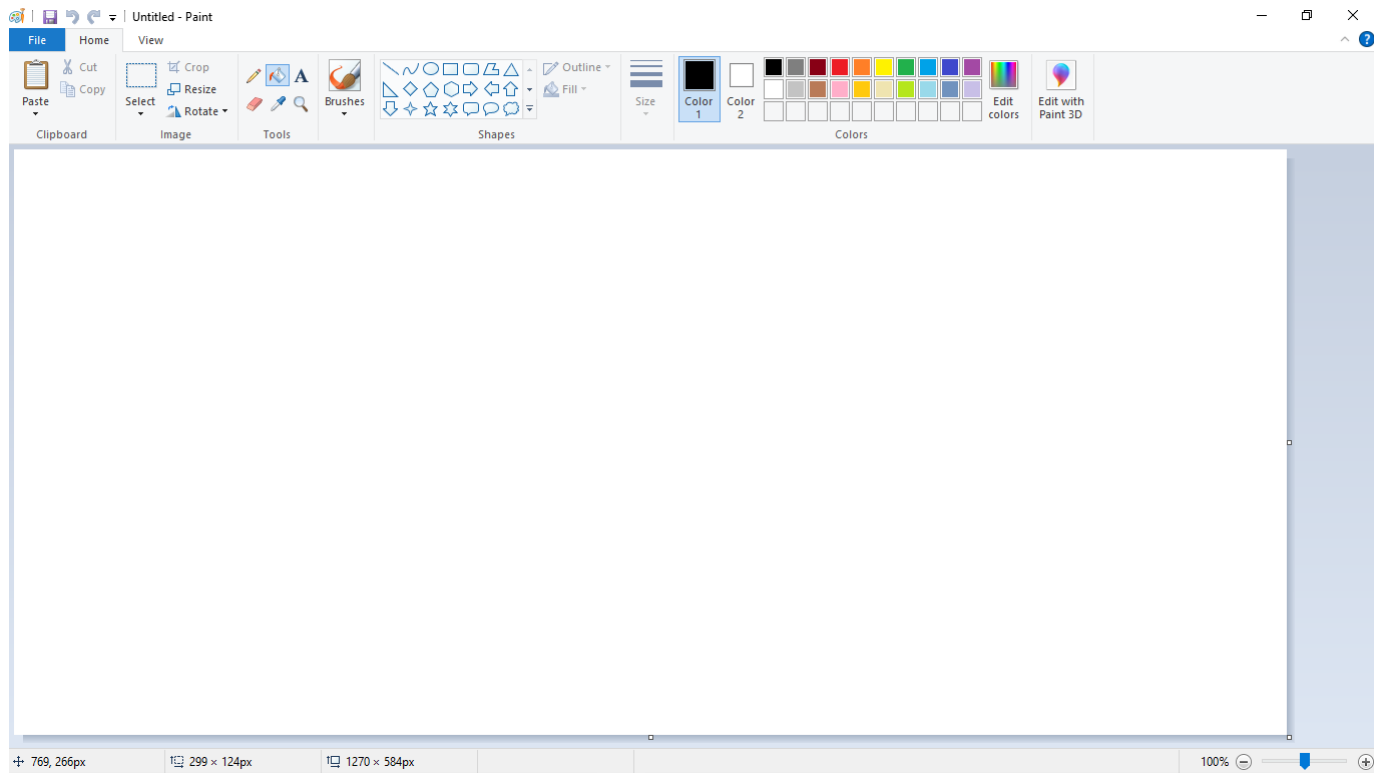


การเปิดงานใหม่

1. คลิก File เลือก New

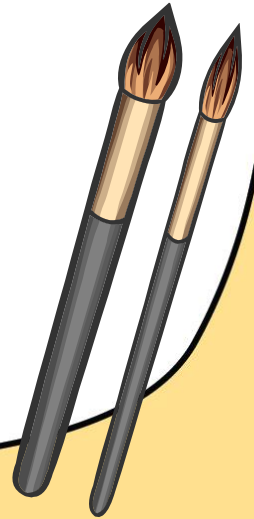


ได้ไฟล์งานใหม่ขึ้นมาใช้งาน



กิจกรรมฝึกวาดภาพ

ระบายสี



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

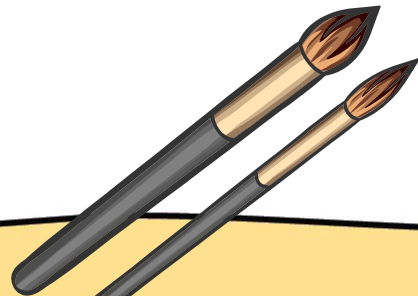
1. ให้นักเรียนฝึกใช้งานโปรแกรม Paint

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Paint ให้กับนักเรียน
2. ครูให้นักเรียนวาดภาพง่าย ๆ
 - 1 ภาพ เช่น ภาพวงกลมและบันทึกลงไฟล์
3. ครูแนะนำตลอดการทำกิจกรรมของนักเรียน



ให้นักเรียนวาดภาพง่าย ๆ 1 ภาพ
เช่น ภาพวงกลม ระบายสีให้สวยงาม
และบันทึกไฟล์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์





ไปทำกิจกรรมกันเลย...



ใบงานที่ 02

เรื่อง คำสั่งจัดการไฟล์


(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)



ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



ใบงาน ๐๒ : คำสั่งจัดการไฟล์

โยงเส้นคำสั่งจัดการไฟล์ของโปรแกรมวาดภาพ Paint 



Save

เปิดไฟล์ข้อมูล



Save as

บันทึกข้อมูลลงในไฟล์



New

สร้างข้อมูล(File)ใหม่



Open

บันทึกแบบมีการกำหนดชื่อ
หรือเปลี่ยนชื่อ

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงาน 02 เรื่อง คำสั่งจัดการไฟล์

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 02 ให้กับนักเรียน
2. ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ



โยงเส้นคำสั่งจัดการไฟล์ของโปรแกรม Paint



Save

เปิดไฟล์ข้อมูล



Save as

บันทึกข้อมูลลงในไฟล์



New

สร้างข้อมูล(File)ใหม่



Open

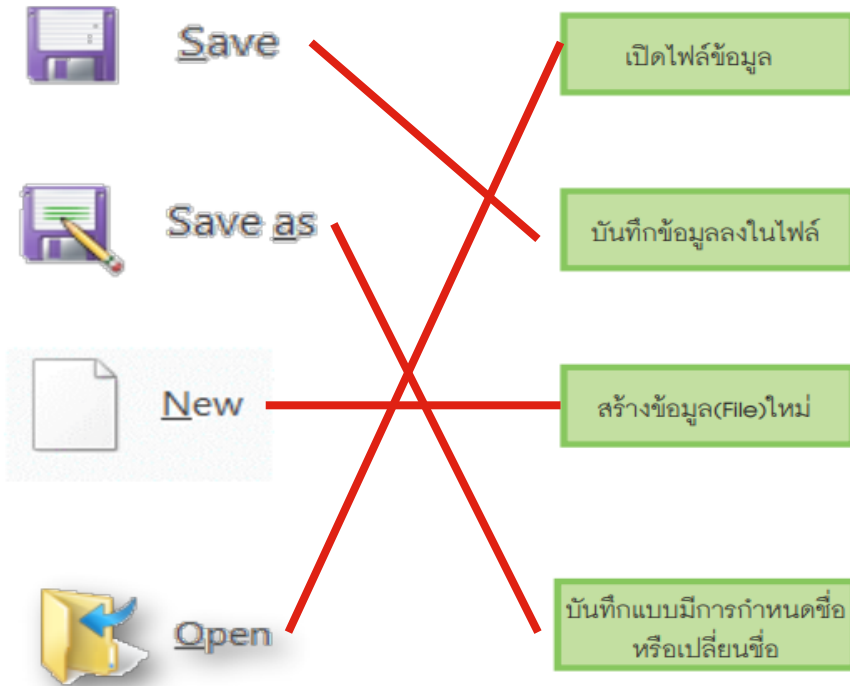
บันทึกแบบมีการกำหนดชื่อ
หรือเปลี่ยนชื่อ



ไปทำกิจกรรม
ตามใบงานกันเลย...



โยงเส้นคำสั่งจัดการไฟล์ของโปรแกรม Paint



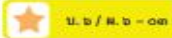
ใบงานที่ 03

เรื่อง การตั้งชื่อไฟล์

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

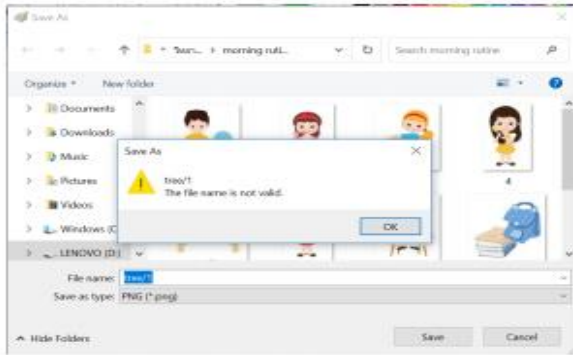


ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____



ใบงาน ๐๓ : การตั้งชื่อไฟล์

จากภาพด้านล่าง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความที่เป็นปัญหา



ตั้งชื่อไฟล์ผิด



ไม่พบไฟล์

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงาน 03
เรื่อง การตั้งชื่อไฟล์

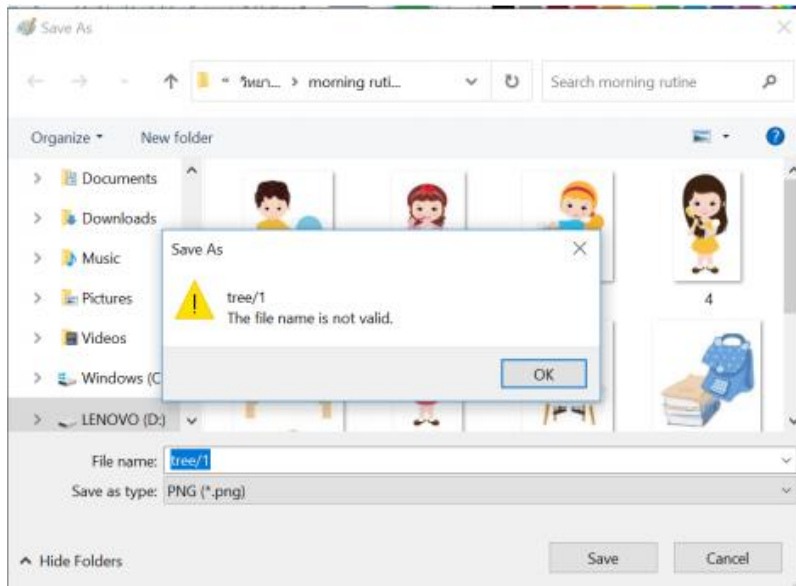
คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 03 ให้กับนักเรียน
2. ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียน
ที่ยังไม่เข้าใจ



จากภาพด้านล่าง เขียนเครื่องหมาย ✓
หน้าข้อความที่เป็นปัญหา

ลงใน ○



ตั้งชื่อไฟล์ผิด



ไม่พบไฟล์

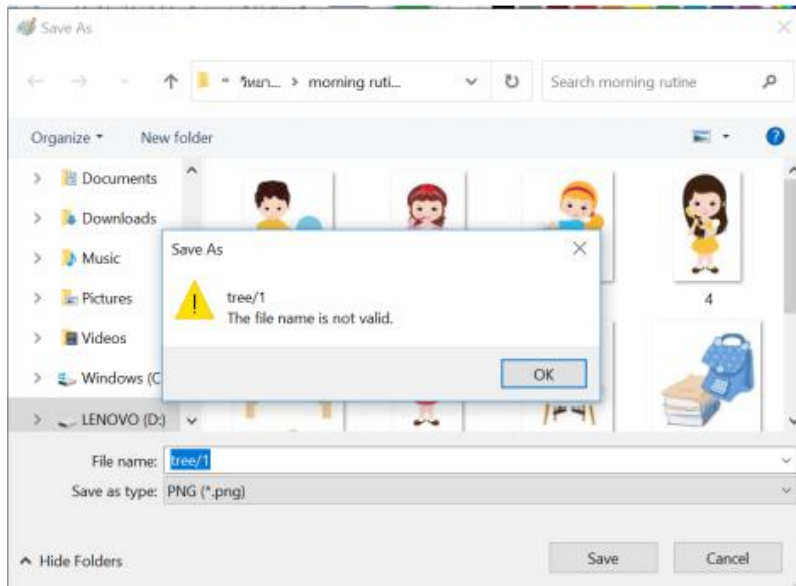


ไปทำกิจกรรม
ตามใบงานกันเลย...



จากภาพด้านล่าง เขียนเครื่องหมาย ✓
หน้าข้อความที่เป็นปัญหา

ลงใน ○



ตั้งชื่อไฟล์ผิด



ไม่พบไฟล์



คำถามหลังทำ

กิจกรรม



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนตอบคำถาม
หลังจากทำกิจกรรม

คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกคำถามหลังทำกิจกรรม
2. ให้ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมี
นักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ





1. จากใบงาน 01 การวาดภาพบนคอมพิวเตอร์ด้วย
อุปกรณ์ทั้งสองชนิดมีความเหมือน และแตกต่างกัน
อย่างไร

.....

.....





2. จากใบงาน 02 คำสั่ง Save และ Save as เหมือน
หรือแตกต่างกันอย่างไร

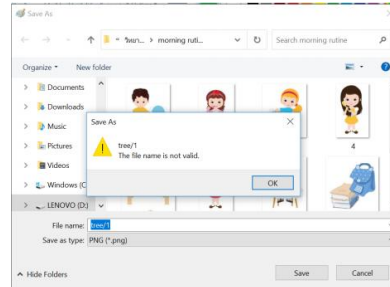
.....

.....





3. จากใบงาน 03 การบันทึกไฟล์ หากปรากฏข้อความ
ดังภาพแสดงว่าบันทึกสำเร็จหรือไม่ เพราะอะไร



.....

.....



ไปตอบคำถาม
หลังทำกิจกรรมกันเลย..





1. จากใบงาน 01 การวาดภาพบนคอมพิวเตอร์ด้วย
อุปกรณ์ทั้งสองชนิดมีความเหมือน และแตกต่างกัน
อย่างไร

- เหมือนกันตรงที่มีลักษณะการทำงาน และได้

.....
ผลลัพธ์ของภาพเหมือนกัน

.....
- แตกต่างกันว่าปากกาจะใช้วาดภาพได้ง่าย และ

.....
สะดวกกว่าการใช้เมาส์





2. จากใบงาน 02 คำสั่ง Save และ Save as เหมือน
หรือแตกต่างกันอย่างไร

- คำสั่ง Save ใช้สำหรับบันทึกไฟล์หรือบันทึก

ไฟล์เดิมที่มีอยู่แล้ว

- คำสั่ง Save as ใช้สำหรับบันทึกไฟล์ใหม่และ

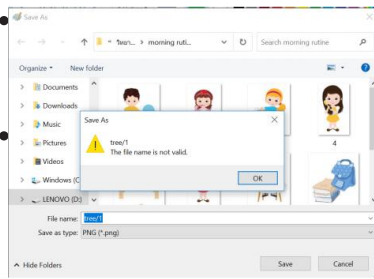
ต้องการเปลี่ยนชื่อไฟล์ด้วย





3. จากใบงาน 03 การบันทึกไฟล์ หากปรากฏข้อความ
ดังภาพแสดงว่าบันทึกสำเร็จหรือไม่ เพราะอะไร

ไม่สำเร็จเนื่องจากการบันทึกชื่อไฟล์ ต้องไม่ให้มี
สัญลักษณ์ ยกเว้นจุด (.)





สรุป



คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ตัวแทนนักเรียนสรุป
จากกิจกรรม

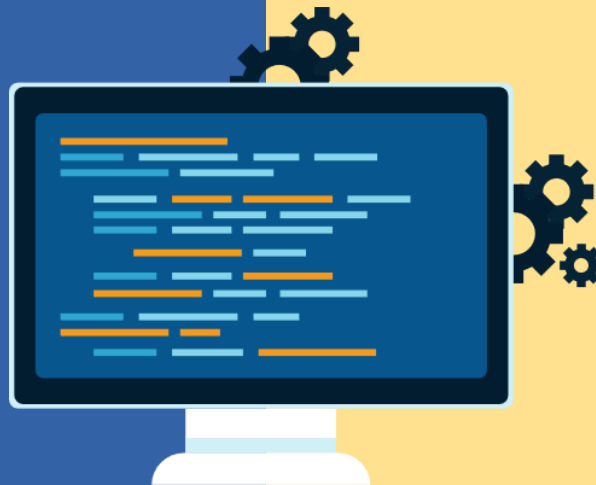
คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูให้ตัวแทนนักเรียน
สรุป และเขียนสรุปของ
นักเรียนบนกระดาน





ไปสรุปกิจกรรมกันเลย...



จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

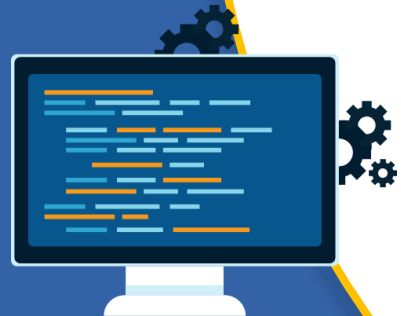
- โปรแกรมกราฟิกเป็นเครื่องมือในการวาดภาพตามจินตนาการหรือตามต้องการ
- การเก็บบันทึกข้อมูลสามารถใช้คำสั่ง Save หรือ Save as
- การเปิดไฟล์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้งานหรือปรับปรุงแก้ไขสามารถใช้คำสั่ง Open





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ (2)





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. ใบงาน 04 เรื่อง วาดภาพบ้าน
ในจินตนาการของฉัน
2. ใบงาน 05 แบบฝึกหัด เรื่อง
มาวาดรูปกันเถอะ

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

