

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
(วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

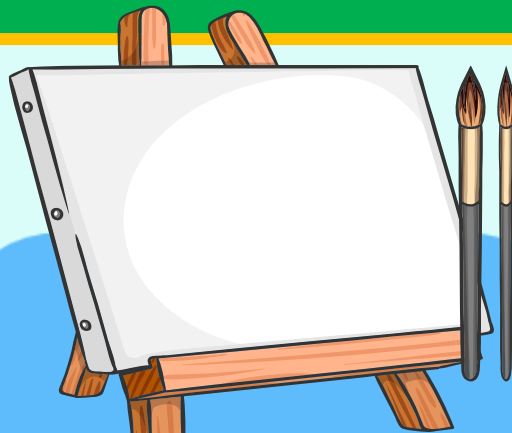
เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ (2)

ครูผู้สอน ครูสิปปกร ศรีพรหมทอง

ครูวนิดา ต่วนศิริ



# มาวาดรูปกันเถอะ (2)



# จุดประสงค์การเรียนรู้

## หน่วยที่ 6 โปรแกรมกราฟิก

1. วิธีการเปิด ปิด และบันทึกไฟล์
2. การใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อวาดรูป



# ทบทวนโปรแกรม (Paint)

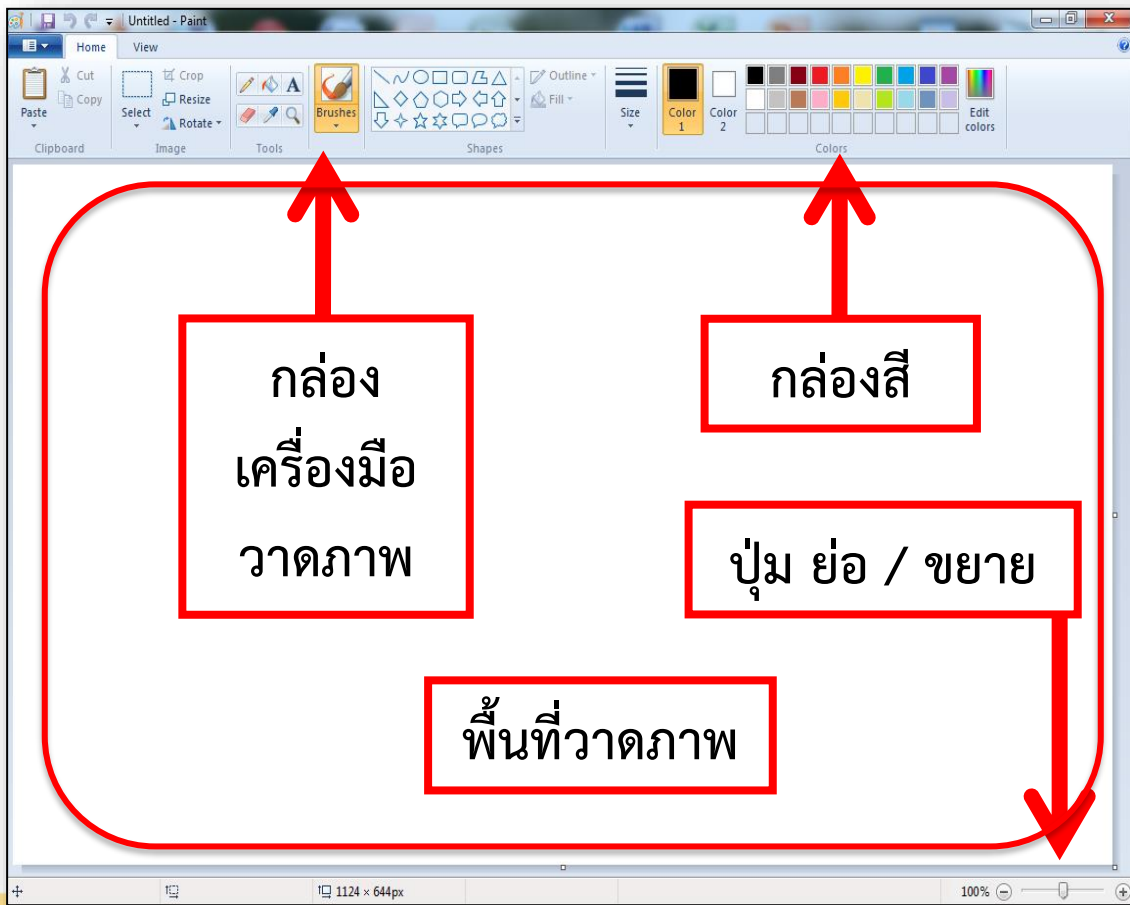
เป็นโปรแกรมที่ใช้ในวาดรูป วาดภาพหรือ  
นำภาพที่มีอยู่แล้วมาตกแต่งให้สวยงาม



# ส่วนประกอบของ โปรแกรม Paint



แถบหัวเรื่อง



กล่อง  
เครื่องมือ  
วาดภาพ

กล่องสี

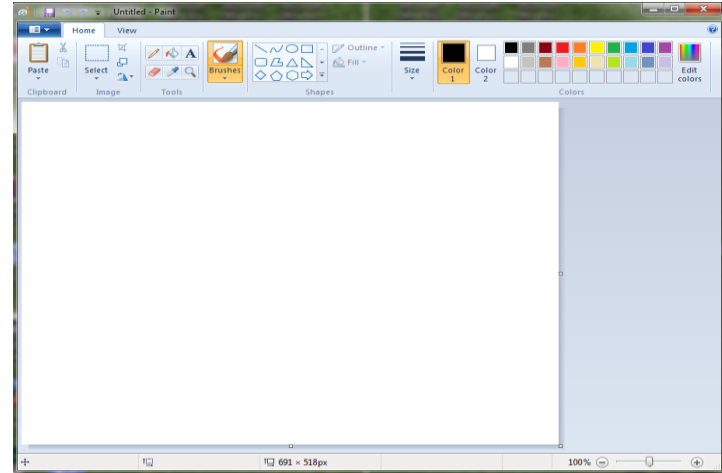
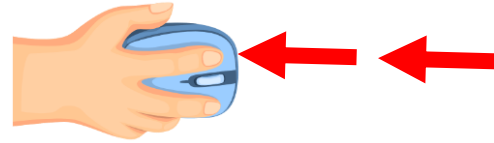
ปุ่ม ย่อ / ขยาย

พื้นที่วาดภาพ



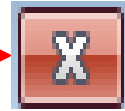
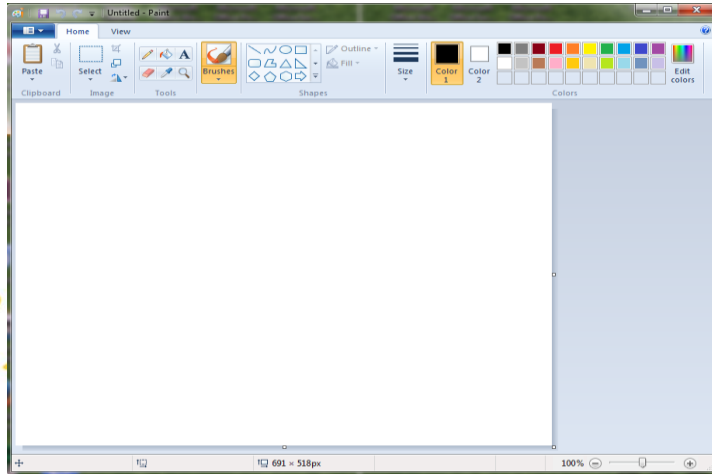
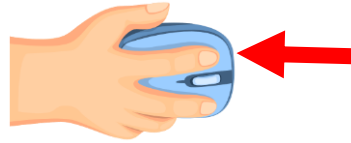
# การเปิดโปรแกรม Paint

ดับเบิลคลิกที่ไอคอนดังรูป

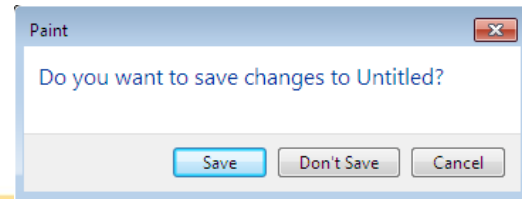


# การปิดโปรแกรม Paint

คลิกกากบาทด้านบนขวา



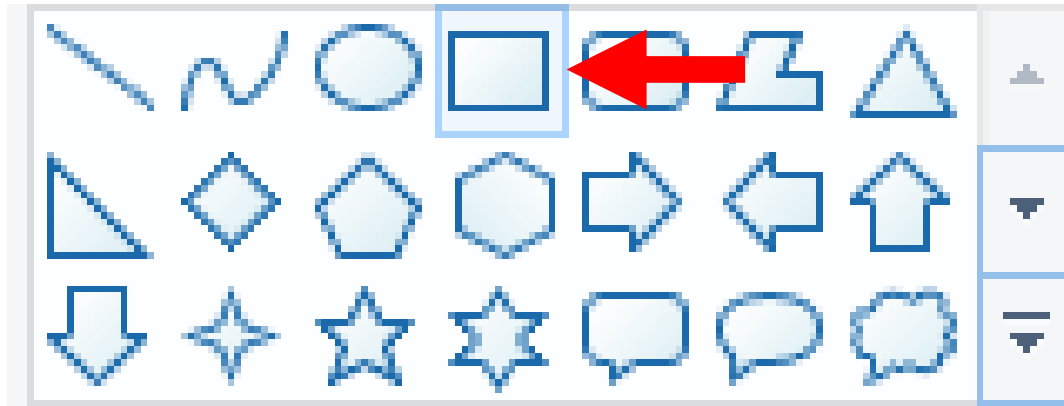
คลิก Save ถ้าต้องการบันทึก  
คลิก Don't Save หากไม่ต้องการบันทึก  
คลิก Cancel หากต้องการกลับไปใช้งาน



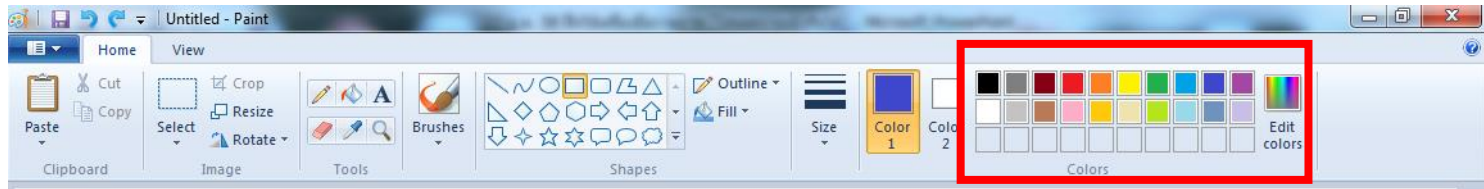


# การวาดรูปร่างอัตโนมัติ

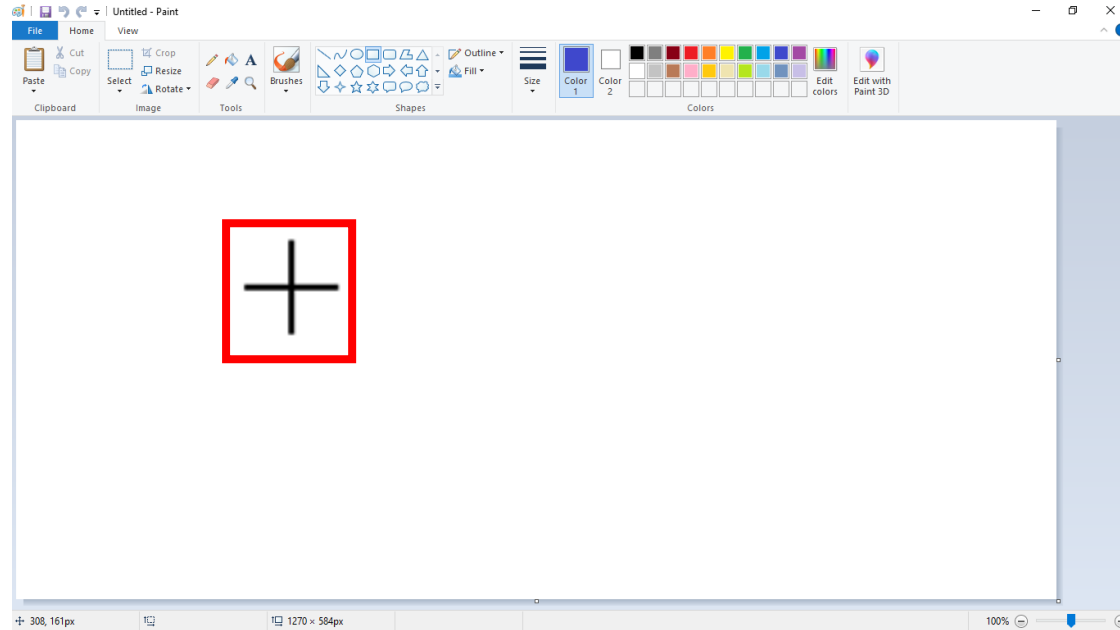
1. ใช้เมาส์คลิกรูปร่างอัตโนมัติที่ต้องการวาด



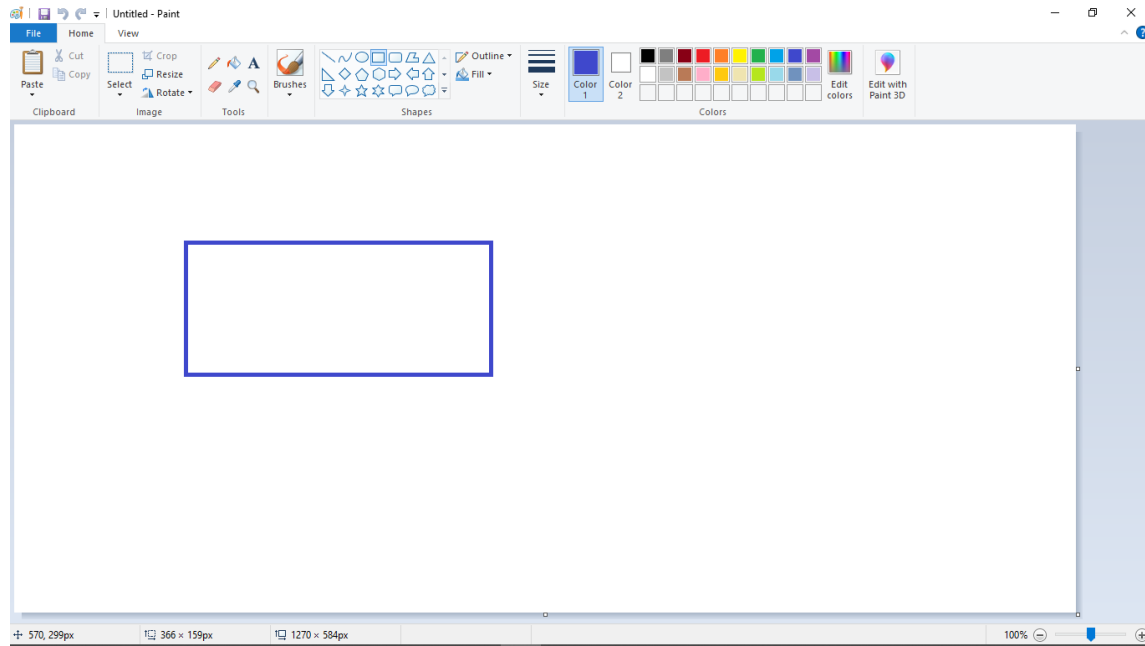
## 2. คลิกเลือกสีจากแถบสี



### 3. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการวาด

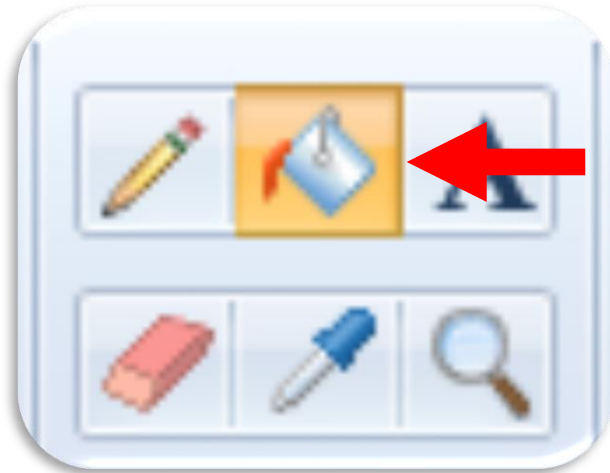


## 4. คลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้แล้วลากเป็นรูปต่าง ๆ

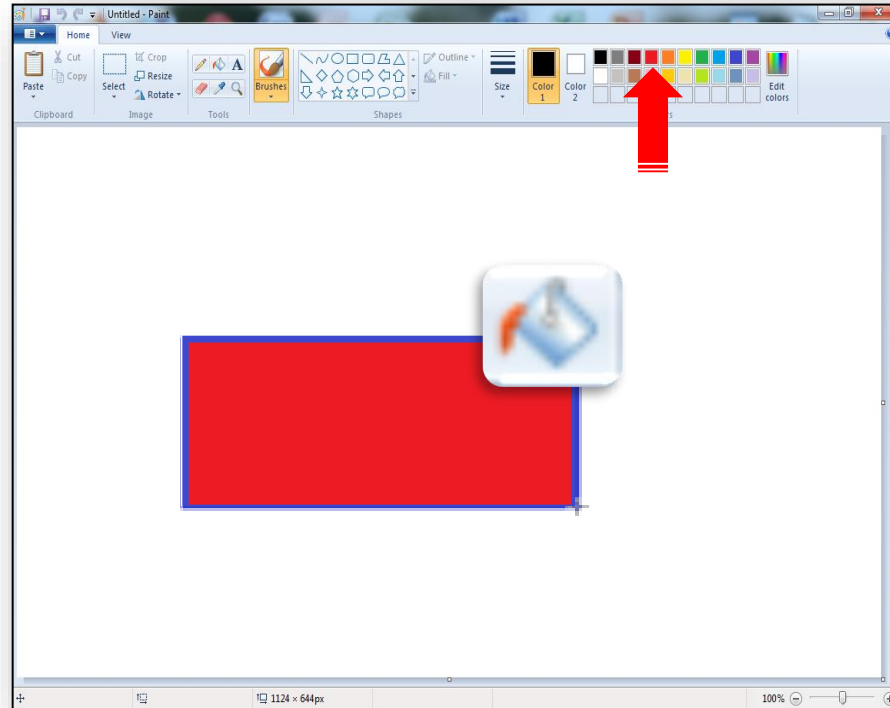


# การใส่สีโดยใช้ปุ่มกระป๋องเทสี

1. ใช้เมาส์คลิกที่ปุ่ม

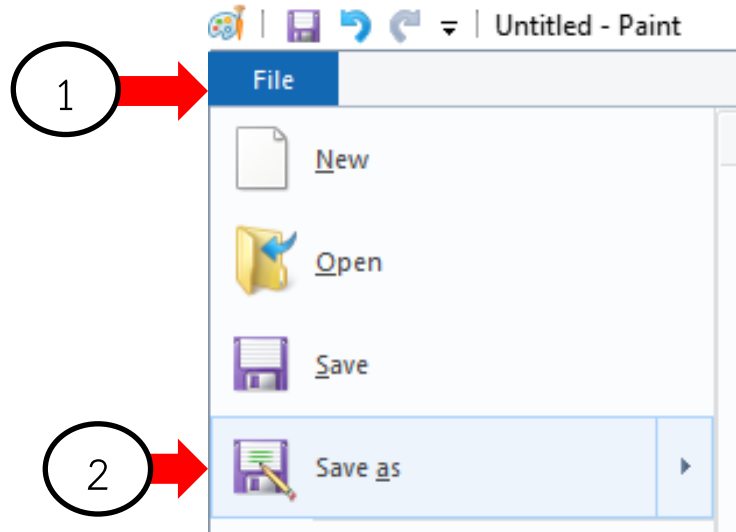


## 2. เลือกสี คลิกเมาส์ที่รูปเพื่อเทสี

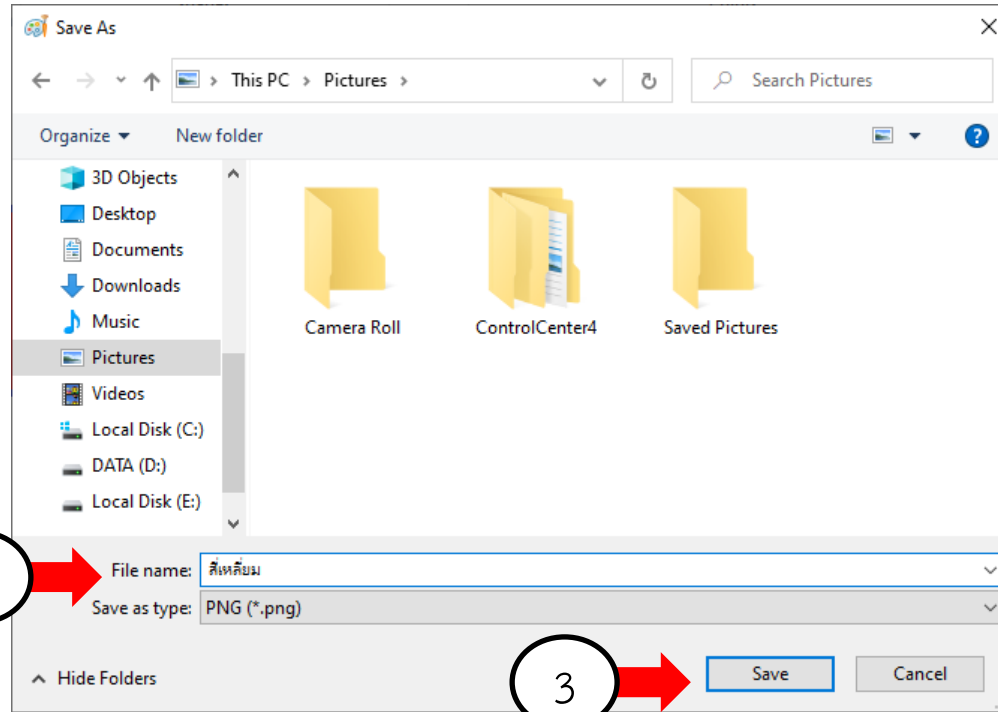


# การบันทึกไฟล์งาน

1. คลิกที่ File เลือก Save As



## 2. เลือกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ กำหนดชื่อไฟล์ คลิก Save



1

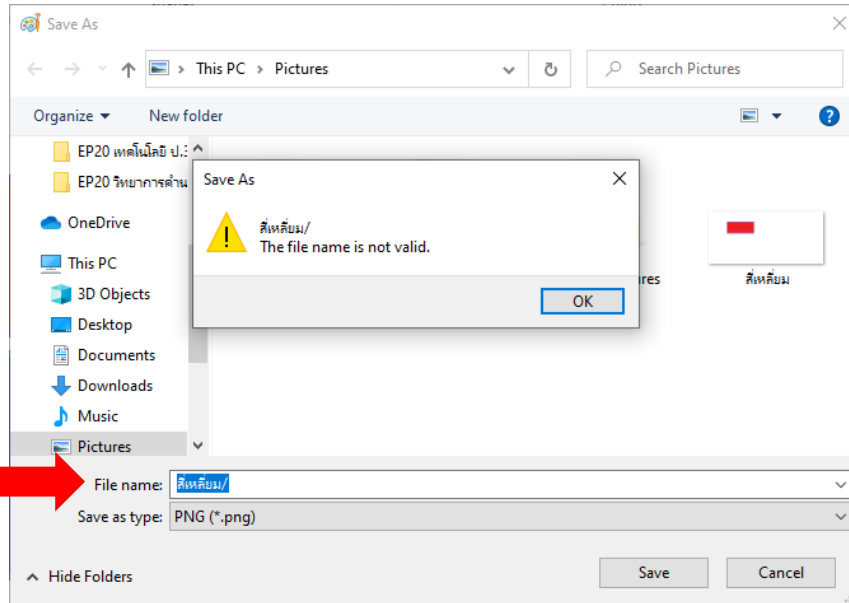
2

3





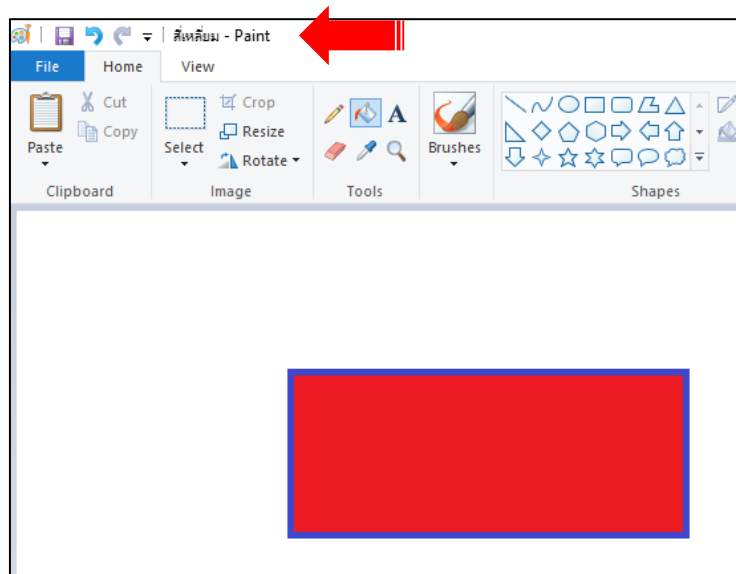
ในการกำหนดชื่อไฟล์ ต้องไม่มีสัญลักษณ์ในชื่อไฟล์  
เช่น / : ยกเว้นจุด (.) หากมีจะไม่สามารถบันทึกงานได้



ชื่อไฟล์ไม่ถูกต้อง/

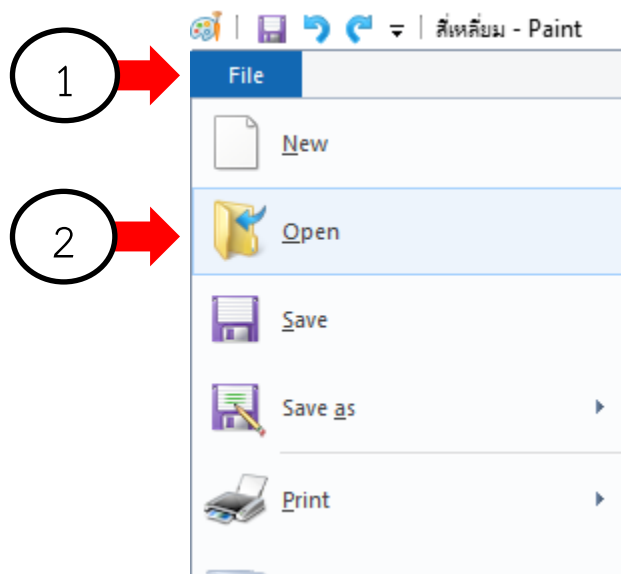


สังเกตที่แถบหัวเรื่อง ถ้าปรากฏชื่อไฟล์ที่เรากำหนด  
แสดงว่าบันทึกแล้ว

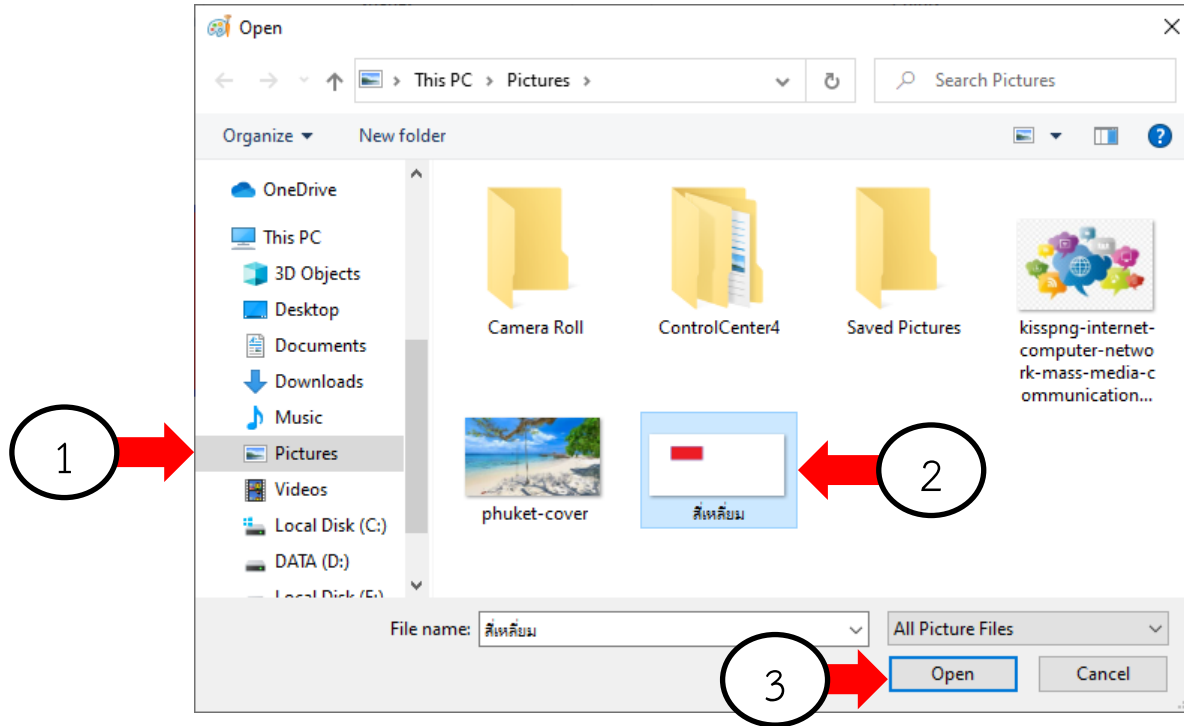


# การเปิดไฟล์งานที่บันทึก

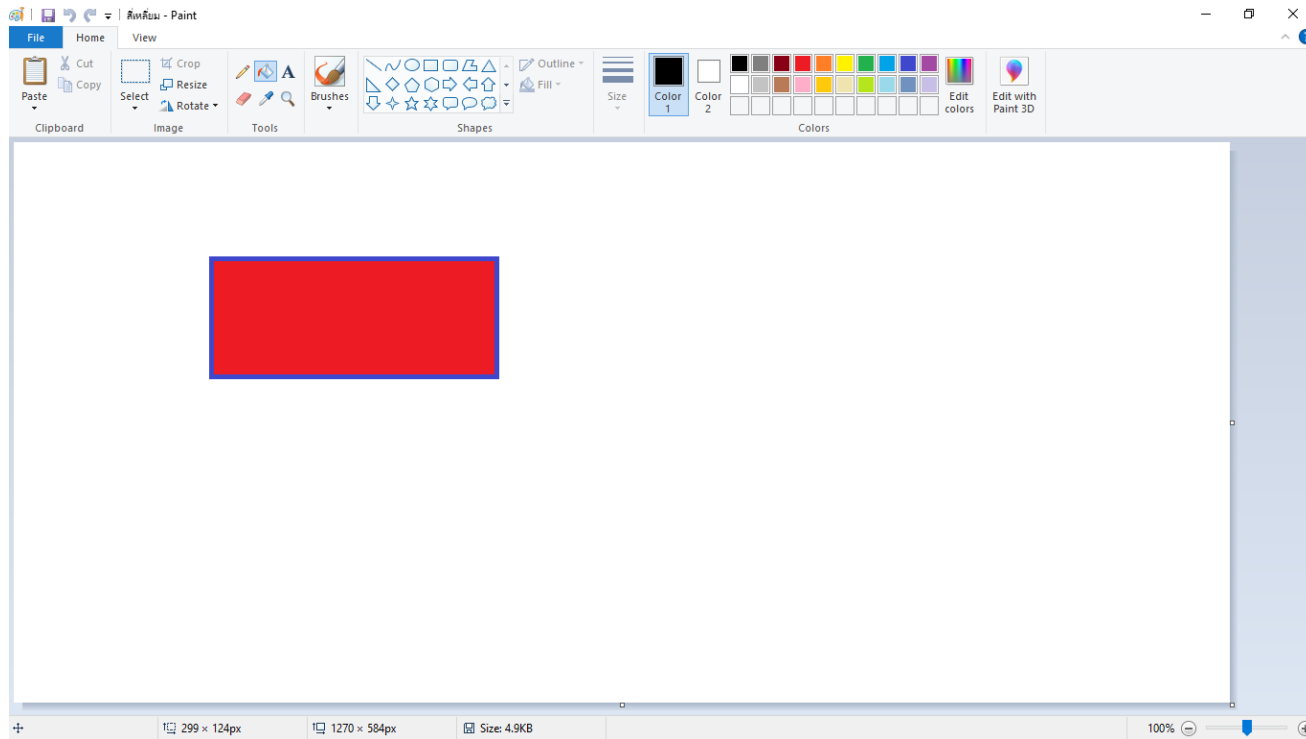
1. คลิกที่ File เลือก Open



## 2. คลิกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ เลือกไฟล์ที่ต้องการ คลิก Open

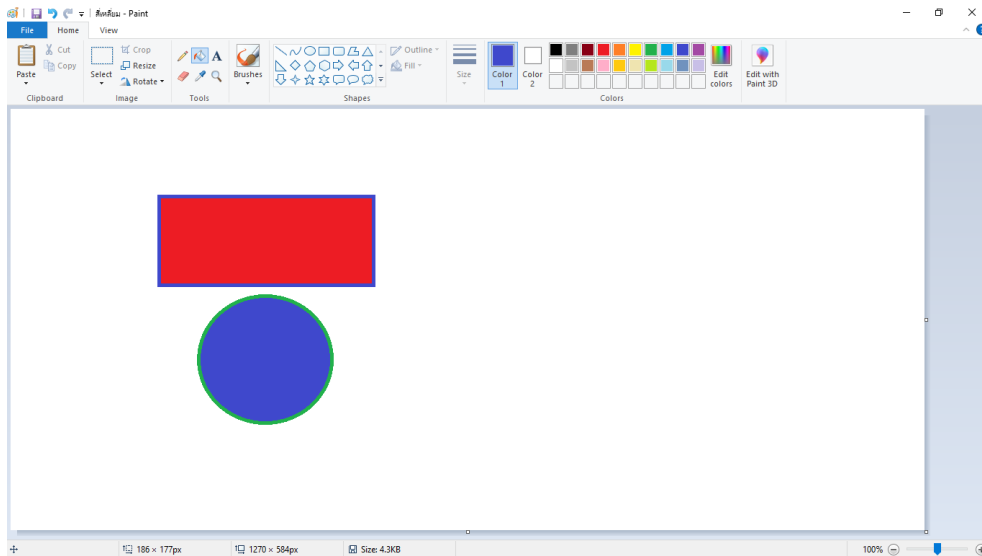


ได้งานเดิมที่บันทึกไว้ เพื่อแก้ไขหรือวาดรูปเพิ่มเติม

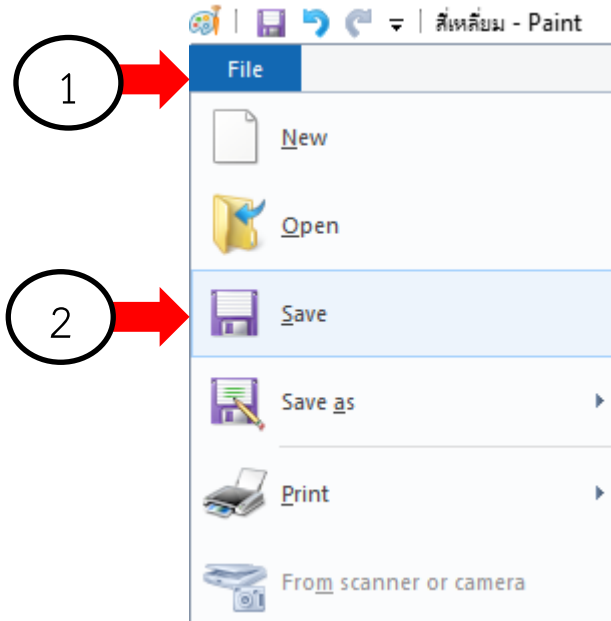


# การบันทึกงานลงในไฟล์

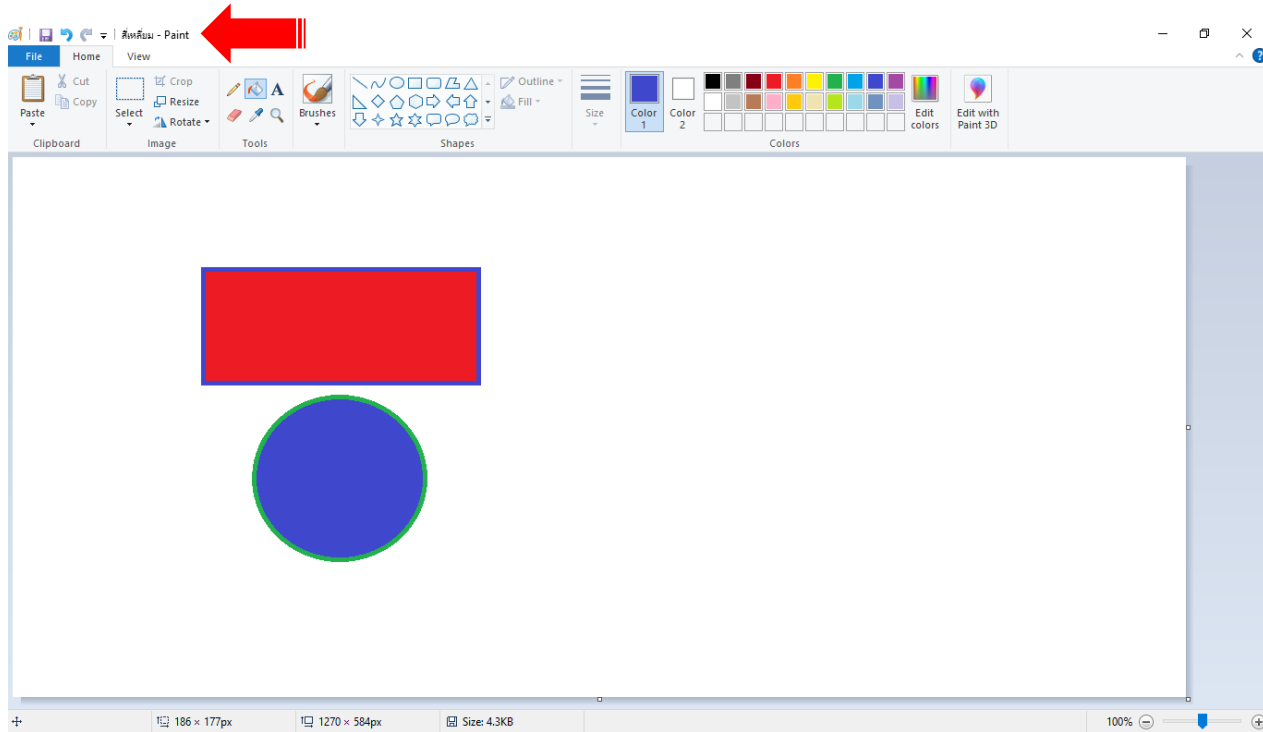
1. แก้ไขหรือเพิ่มเติมงาน จากนั้นบันทึกงานลงในไฟล์เดิม



## 2. คลิก File เลือก Save



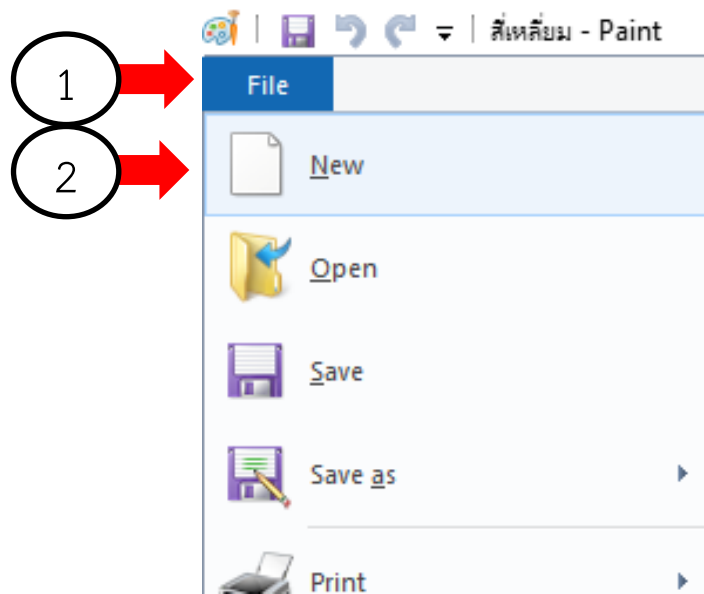
# สังเกตที่ชื่อไฟล์ จะไม่เปลี่ยนแปลง



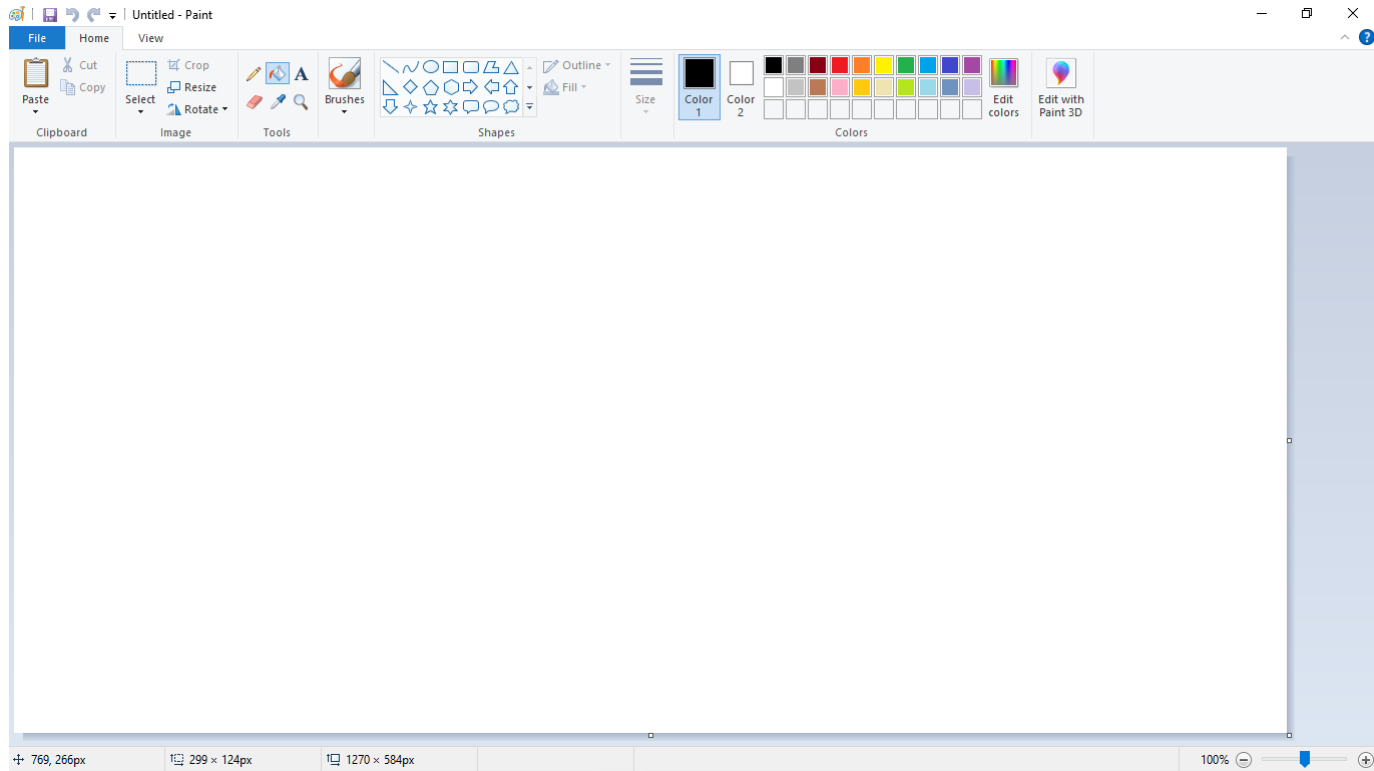


# การเปิดงานใหม่

1. คลิก File เลือก New



# ได้ไฟล์งานใหม่ขึ้นมาใช้งาน



# ใบงานที่ 04

## เรื่อง วาดภาพบ้านใน จินตนาการของฉัน

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th))



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_



ใบงาน ๐๔ : วาดภาพบ้านในจินตนาการของฉัน

๑. วาดภาพบ้านในจินตนาการของฉันด้วยรูปเรขาคณิตลงในกรอบด้านล่าง
๒. ใช้โปรแกรม Point วาดภาพบ้านตามที่เราได้

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for the student to draw their house.

## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงาน 04 เรื่อง  
วาดภาพบ้านในจินตนาการของคุณ

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 04 ให้กับนักเรียน
2. ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี  
โปรแกรม Paint ให้กับนักเรียน
3. ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียน  
ที่ยังไม่เข้าใจ



1. ร่างภาพบ้านในจินตนาการของฉันด้วยรูปเรขาคณิตลงในกรอบด้านล่าง
2. ใช้โปรแกรม Paint วาดภาพบ้านตามที่ร่างไว้

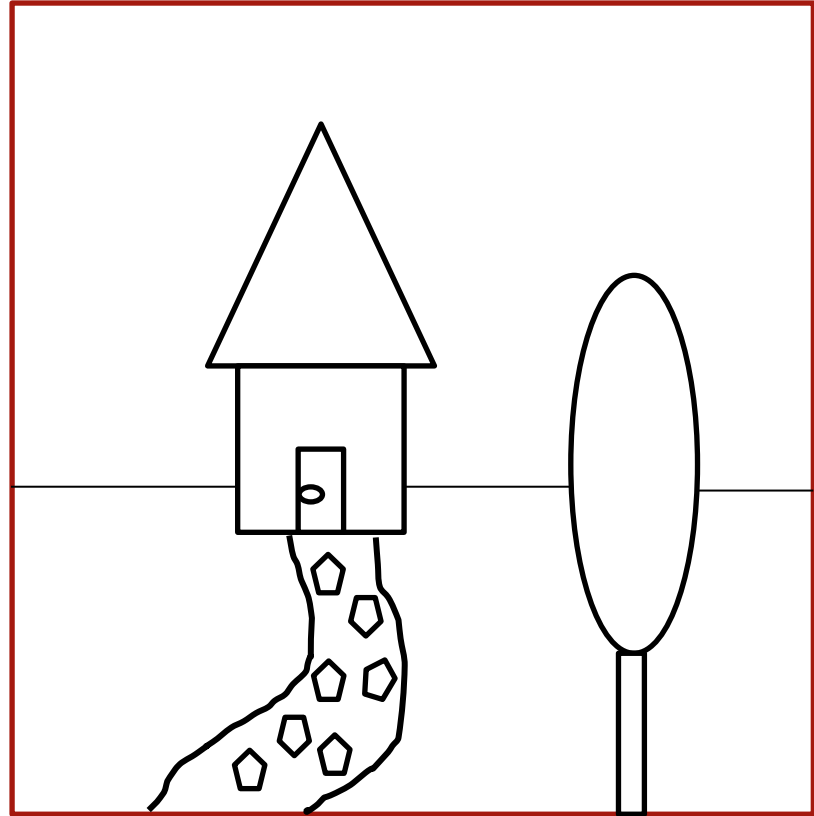


ไปทำกิจกรรม  
ตามใบงานกันเลย...



1. ร่างภาพบ้านในจินตนาการ  
ของฉันทันด้วยรูปเรขาคณิตลงใน  
กรอบด้านล่าง

2. ใช้โปรแกรม Paint วาด  
ภาพบ้านตามที่ร่างไว้



Clipboard: Paste, Cut, Copy

Image: Select, Crop, Resize, Rotate

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

Shapes: Lines, Rectangles, Squares, Triangles, Diamonds, Stars, Clouds, Hearts, Arrows, Text boxes

Outline: Solid, Dashed, Dotted, No outline

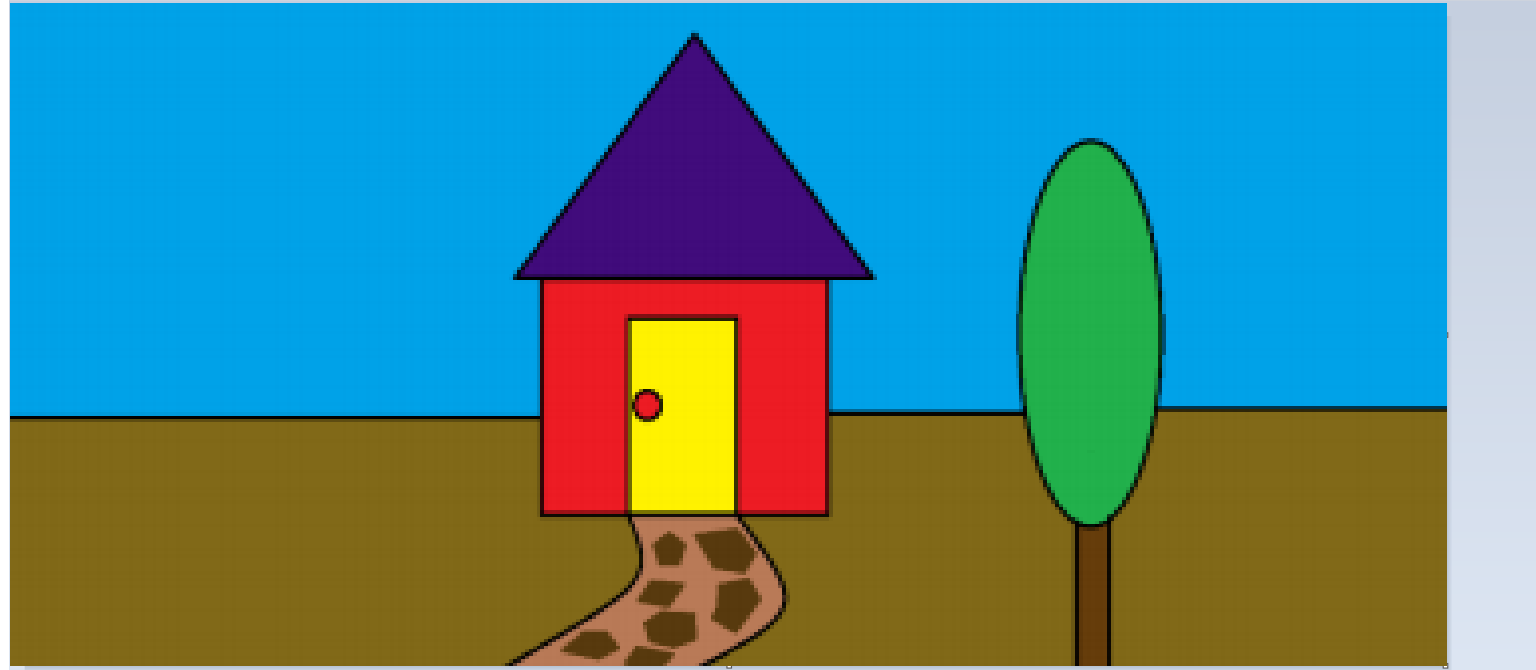
Fill: Solid, Gradient, Pattern

Color 1, Color 2

Colors: Standard color palette

Edit colors: Color picker, Color palette

Edit with Paint 3D: 3D object icon





คำถามหลังทำ

กิจกรรม



## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนตอบคำถาม  
หลังจากทำกิจกรรม

## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกคำถามหลังทำกิจกรรม
2. ให้ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมี  
นักเรียนที่ยังไม่เข้าใจ





1. จากใบงาน 04 รูปเรขาคณิตสามารถนำมาประกอบ  
เป็นรูปภาพตามจินตนาการได้ ภาพที่นักเรียนวาดมี  
รูปเรขาคณิตกี่ชนิด และชนิดละกี่รูปแบบ

.....

.....



ไปตอบคำถาม  
หลังทำกิจกรรมกันเลย..





1. จากใบงาน 04 รูปเรขาคณิตสามารถนำมาประกอบ  
เป็นรูปภาพตามจินตนาการได้ ภาพที่นักเรียนวาดมี  
รูปเรขาคณิตกี่ชนิด และชนิดละกี่รูปแบบ

สามเหลี่ยม 1 รูป สี่เหลี่ยม 3 รูป วงกลม 1 รูป

วงรี 1 รูป ห้าเหลี่ยม 7 รูป




# ใบงานที่ 05

## แบบฝึกหัด เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ

(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th))

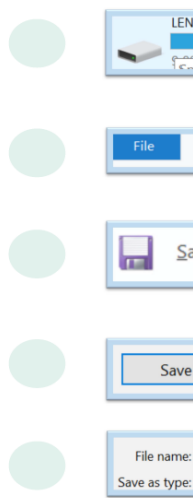



ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  น.บ / ม.บ -๐๕

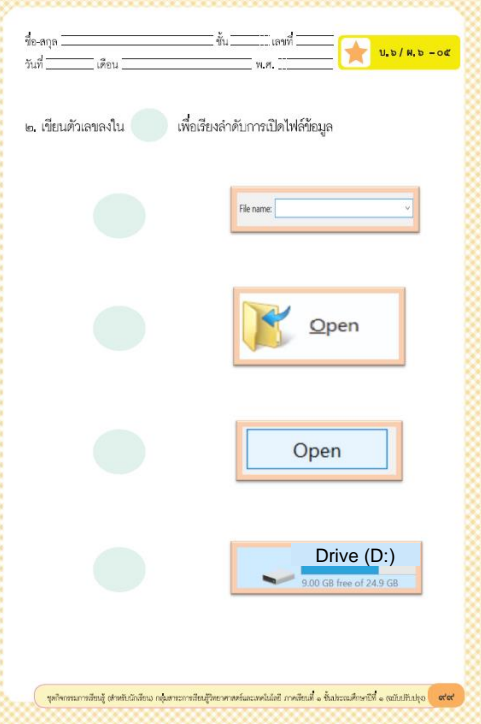
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_

ใบงาน ๐๕ : แบบฝึกหัด เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ

๑. เขียนตัวเลขเรียงลำดับขั้นตอนการบันทึกไฟล์



๒. เขียนตัวเลขลงใน  เพื่อเรียงลำดับการบันทึกไฟล์ข้อมูล



๑๕๘ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์

๑๕๙ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ชั้นเรียนคอมพิวเตอร์ ๕ ฉบับปี ๒๕๖๑

## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ จากใบงาน 05 เพื่อทดสอบความเข้าใจ

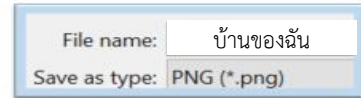
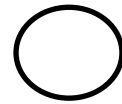
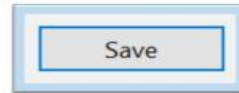
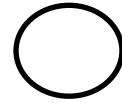
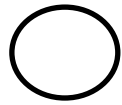
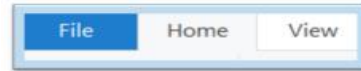
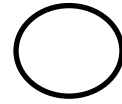
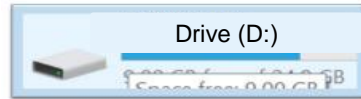
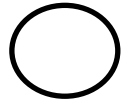
## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. ครูแจกใบงาน 05 แบบฝึกหัด เรื่อง มาวาดรูปกันเถอะ

2. ครูแนะนำเพิ่มเติมหากมีนักเรียน ที่ยังไม่เข้าใจ

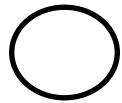
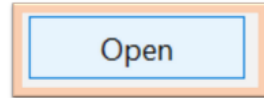
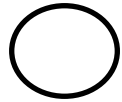
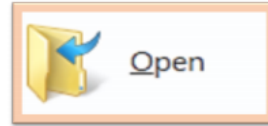
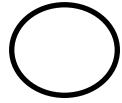
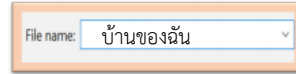
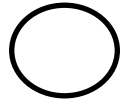


1. เขียนตัวเลขเรียงลำดับขั้นตอนการบันทึกไฟล์ ลงใน ○ หน้ารูปภาพต่อไปนี้





2. เขียนตัวเลขลงใน ○ เพื่อเรียงลำดับการเปิดไฟล์ข้อมูล

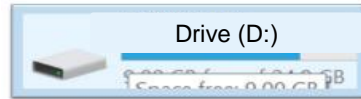


ไปทำกิจกรรม  
ตามใบงานกันเลย...



1. เขียนตัวเลขเรียงลำดับขั้นตอนการบันทึกไฟล์ ลงใน ○ หน้ารูปภาพต่อไปนี้

3



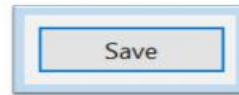
1



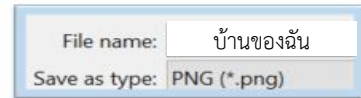
2



5

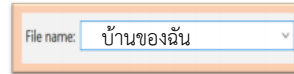


4

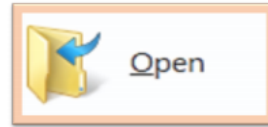


2. เขียนตัวเลขลงใน ○ เพื่อเรียงลำดับการเปิดไฟล์ข้อมูล

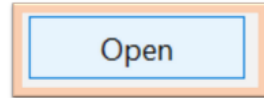
3



1



4



2





สรุป



## คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

1. ตัวแทนนักเรียนสรุป  
จากกิจกรรม

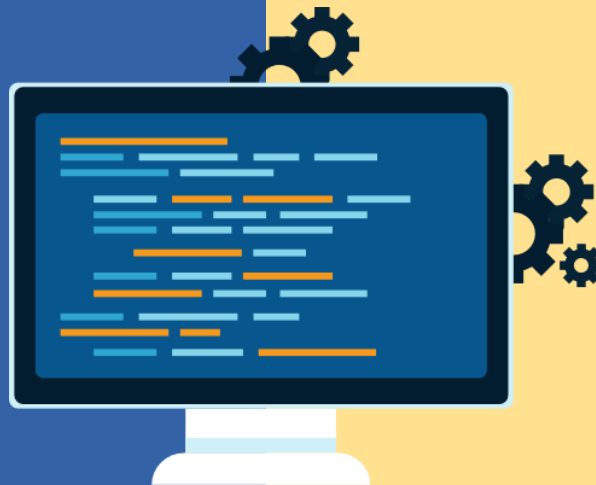
## คำชี้แจงบทบาทครูปลายทาง

1. คุณครูให้ตัวแทนนักเรียน  
สรุป และเขียนสรุปของ  
นักเรียนบนกระดาน





ไปสรุปกิจกรรมกันเลย...



## จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า.....

โปรแกรม Paint เป็นโปรแกรมกราฟิกที่ใช้  
ในการวาดรูป วาดภาพ หรือนำภาพที่มีอยู่แล้วมา  
ตกแต่งให้สวยงามตามจินตนาการ อาจวาดโดยใช้  
รูปเรขาคณิต หรือวาดขึ้นมาเองก็ได้

