

แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้
 ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบฝึกทักษะเพื่อ
 ประกอบการเรียนการสอน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญนักเรียนสามารถเรียนรู้
 ได้ด้วยตนเอง จัดทำขึ้นทั้งหมด 5 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง เรียนรู้เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

เล่มที่ 2 เรื่อง การใช้คำสั่งเมนู File

เล่มที่ 3 เรื่อง การใช้คำสั่งเมนู Home

เล่มที่ 4 เรื่อง การใช้คำสั่งเมนู View

เล่มที่ 5 เรื่อง เทคนิคการวาดภาพและการประยุกต์ใช้งาน

แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้
 ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้
 เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ประกอบด้วยเนื้อหา ประโยชน์ของโปรแกรม
 เพ้นท์ (Paint) การเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) การออกจากโปรแกรม
 เพ้นท์ (Paint) และส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้
 ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับคำแนะนำจาก
 การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญจึงขอขอบคุณทุกท่านที่ให้คำแนะนำจนสำเร็จ
 และเป็นประโยชน์กับนักเรียน





เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจง	ค
คำแนะนำสำหรับครู	ง
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	จ
สาระสำคัญ/จุดประสงค์การเรียนรู้	1
แบบทดสอบก่อนเรียน	2
กรอบเนื้อหา	4
กรอบกิจกรรม	11
แบบทดสอบหลังเรียน	13
เอกสารอ้างอิง	15
ภาคผนวก	16



แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้
การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้
เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ใช้เวลาในการเรียน 2 ชั่วโมง ประกอบด้วย

1. คำแนะนำสำหรับนักเรียน
2. สาระการเรียนรู้ /จุดประสงค์การเรียนรู้
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. กรอบเนื้อหา ประกอบด้วย
 - ประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
 - การเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
 - การออกจากโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
 - ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
5. กรอบกิจกรรม
 - ใบงานที่ 1.1
6. แบบทดสอบหลังเรียน

คำแนะนำ

สำหรับครู

ง

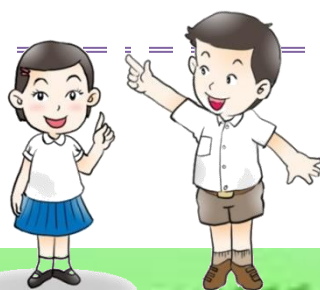
แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้
การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้
เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ใช้เวลาในการเรียน 2 ชั่วโมง ในการดำเนิน
กิจกรรมการเรียนการสอน ครูควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ครูศึกษาแบบฝึกทักษะและอ่านเนื้อหาสาระอย่างละเอียดรอบคอบ
พร้อมทั้งทำความเข้าใจกับเนื้อหาก่อนการใช้งาน
2. ครูเตรียมแบบฝึกทักษะให้ครบถ้วนและเพียงพอกับจำนวนนักเรียน
3. ครูเตรียมเครื่องมือวัดผลและประเมินผลเพื่อให้ทราบความก้าวหน้า
ของนักเรียน
4. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบลำดับขั้นตอนและวิธีการสอนโดยใช้แบบ
ฝึกทักษะอย่างชัดเจน และประโยชน์ที่ได้รับจากการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ
5. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับบทบาทของนักเรียนในการเรียน
โดยใช้แบบฝึกทักษะและความซื่อสัตย์โดยไม่ลอกเพื่อน
6. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
7. ครูดำเนินการสอนตามกิจกรรมการเรียนรู้ ที่กำหนดไว้ในแผน
การจัดการเรียนรู้
8. ครูสังเกตความตั้งใจของนักเรียน ความสนใจ ความรับผิดชอบ ในการ
ทำงานอย่างใกล้ชิด ถ้านักเรียนคนใดมีปัญหาครูจะได้ทำการช่วยเหลือได้ทันที
9. เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกทักษะเสร็จแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ
หลังเรียนเพื่อประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน





- แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้
การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้
เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) นักเรียนควรปฏิบัติตามคำแนะนำ ดังนี้
1. อ่านคำชี้แจงเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะและคำแนะนำในการใช้
แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนให้เข้าใจก่อนลงมือศึกษาทุกครั้ง
 2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เดิมของนักเรียน
 3. ฟังคำอธิบายและการสาธิตของครู พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติตาม
ด้วยความตั้งใจ
 4. ศึกษากรอบความรู้ และฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนที่ระบุไว้ใน
กรอบกิจกรรม
 5. ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความก้าวหน้าในการเรียน
 6. หลังจากทำกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นักเรียน
ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธี และช่วยกันทำความสะอาดห้องให้เรียบร้อย
 7. ในการทำกิจกรรมตามแบบฝึกทักษะทุกเล่ม ให้นักเรียนปฏิบัติ
ด้วยความตั้งใจหากนักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติได้ ตามกรอบกิจกรรม
ของแต่ละแบบฝึก นักเรียนสามารถรับแบบฝึกทักษะไปศึกษาและฝึกปฏิบัติ
เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน เพื่อเพิ่มความชำนาญมากยิ่งขึ้น





สาระสำคัญ/จุดประสงค์การเรียนรู้

1



สาระสำคัญ

โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เป็นโปรแกรมวาดภาพนำไปใช้ออกแบบและสร้างสรรค์งานศิลปะตามจินตนาการของตนเองฝึกทักษะการใช้เมาส์ มีวิธีการเปิด-ปิดโปรแกรมได้หลายวิธี เช่น การเปิดจากไอคอน การเปิดจากเมนู Accessories การปิดโปรแกรม ปิดได้จากปุ่ม Close หรือ เปิดจากเมนู File การใช้งานโปรแกรมนั้นต้องรู้ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม และหน้าที่ต่างๆของหน้าต่างโปรแกรมในแต่ละส่วน เช่น แถบชื่อ (Title Bar) แถบเมนู (Menu Bar) แถบเครื่องมือ (Tool Bar) แถบเลื่อน (Scroll Bar) และพื้นที่การสร้างงาน



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนบอกประโยชน์การใช้งานของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
2. ผู้เรียนเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
3. ผู้เรียนออกจากโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
4. ผู้เรียนอธิบายส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้



แบบทดสอบก่อนเรียน

2

แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งหมด 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน
คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลา 10 นาที
2. ข้อสอบทุกข้อเป็นแบบเลือกตอบ แต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 3 คำตอบ
จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด โดยกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อใดคือคุณสมบัติของโปรแกรมเพ้นท์
 - ก. เป็นโปรแกรมสำหรับพิมพ์งานเอกสาร
 - ข. เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิก
 - ค. เป็นโปรแกรมสำหรับนำเสนอ
2. ข้อใดต่อไปนี้เป็นสัญลักษณ์ของโปรแกรมเพ้นท์
 - ก. 
 - ข. 
 - ค. 
3. แถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับแสดงชื่อไฟล์งานที่เราทำการบันทึกคือข้อใด
 - ก. แถบชื่อ (Title Bar)
 - ข. แถบเลื่อน (Scroll Bar)
 - ค. แถบเครื่องมือ (Tool Bar)
4. เมนูใดในโปรแกรมเพ้นท์ที่ใช้สำหรับจัดการ กับไฟล์งาน เช่นการบันทึก การเปิดรูปภาพ
 - ก. เมนู File
 - ข. เมนู Home
 - ค. เมนู View
5. หากต้องการระบายสีรูปภาพในโปรแกรมจะต้องทำอย่างไร
 - ก. คลิกเลือกเมนู Home แล้วเลือกเมนู Image
 - ข. คลิกเลือกเมนู Home แล้วเลือกเมนู Color
 - ค. คลิกเลือกเมนู View แล้วเลือก Display

6. ข้อใดคือคำสั่งออกจากโปรแกรมเพ้นท์
- ก. คลิกที่เมนู File แล้วคลิกที่ Exit
 - ข. คลิกที่เมนู File แล้วคลิกที่ New
 - ค. คลิกที่เมนู Home แล้วคลิกที่ Cut

7. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อผิดพลาด

- ก. เราสามารถเปิดโปรแกรมเพ้นท์ได้ด้วยวิธีการดับเบิลคลิกที่ไอคอนบนหน้าจอคอมพิวเตอร์
- ข. เราสามารถเปิดโปรแกรมเพ้นท์ได้โดยการเลือกโปรแกรมจากปุ่มสตาร์ท
- ค. เราสามารถเปิดโปรแกรมเพ้นท์ได้โดยการคลิกขวาที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วกดปุ่ม New

8. หากภาพที่วาดมีขนาดใหญ่กว่าหน้าจอคอมพิวเตอร์ นักเรียนควรใช้แถบเครื่องมือใด

- ก. แถบเมนู (Menu Bar)
- ข. แถบเลื่อน (Scroll Bar)
- ค. แถบเครื่องมือ (Tool Bar)

9. ถ้าต้องการขยายดูภาพเพื่อดูรายละเอียดของภาพที่นักเรียนวาด ควรใช้งานเมนูใด

- ก. คลิกที่เมนู View แล้วคลิกเลือก Zoom in
- ข. คลิกที่เมนู Home แล้วคลิกเลือก สัญลักษณ์ แวนขยาย
- ค. ถูกทั้งข้อ ก และ ข

10. สัญลักษณ์ **A** บนแถบเครื่องมือใช้สำหรับทำอะไร

- ก. พิมพ์ข้อความ
- ข. ใส่อักษรให้กับข้อความ
- ค. ระบายสีตัวอักษร



เรียนรู้เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

โปรแกรมเพ้นท์เป็นโปรแกรมชุดไมโครซอฟท์ออฟฟิตซึ่งเป็น โปรแกรมด้านกราฟิกที่ผู้ใช้สามารถนำไปใช้ออกแบบ และสร้างสรรค์งานศิลปะได้ตามจินตนาการของตนเองได้อย่างหลากหลาย โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมสร้างรูปทรง ทั้งรูปพื้นฐาน เช่นรูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงรี รวมถึงรูปทรงอิสระต่างๆ เพื่อประกอบกันเป็นภาพ การใช้สีอักษร และการจัดวางตัวอักษร

ประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

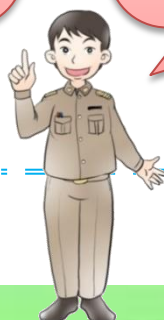
1. วาดภาพตามจินตนาการโดยใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม
2. บันทึกรูปภาพสามารถนำภาพมาประยุกต์ใช้งานกับโปรแกรมอื่นๆ ได้
3. ประยุกต์ใช้งานโปรแกรมโดยสร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการได้



ไอคอนโปรแกรมเพ้นท์
ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ XP



ไอคอนโปรแกรมเพ้นท์
ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 7

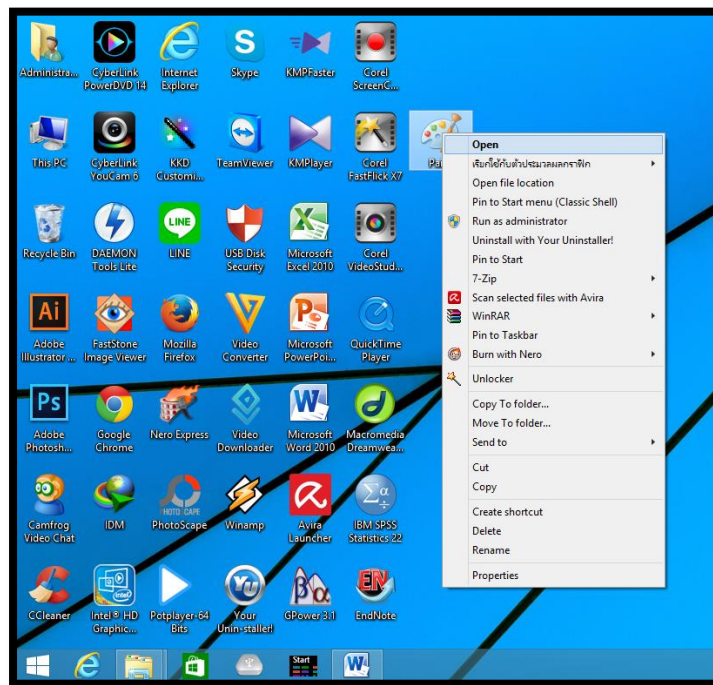


การเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

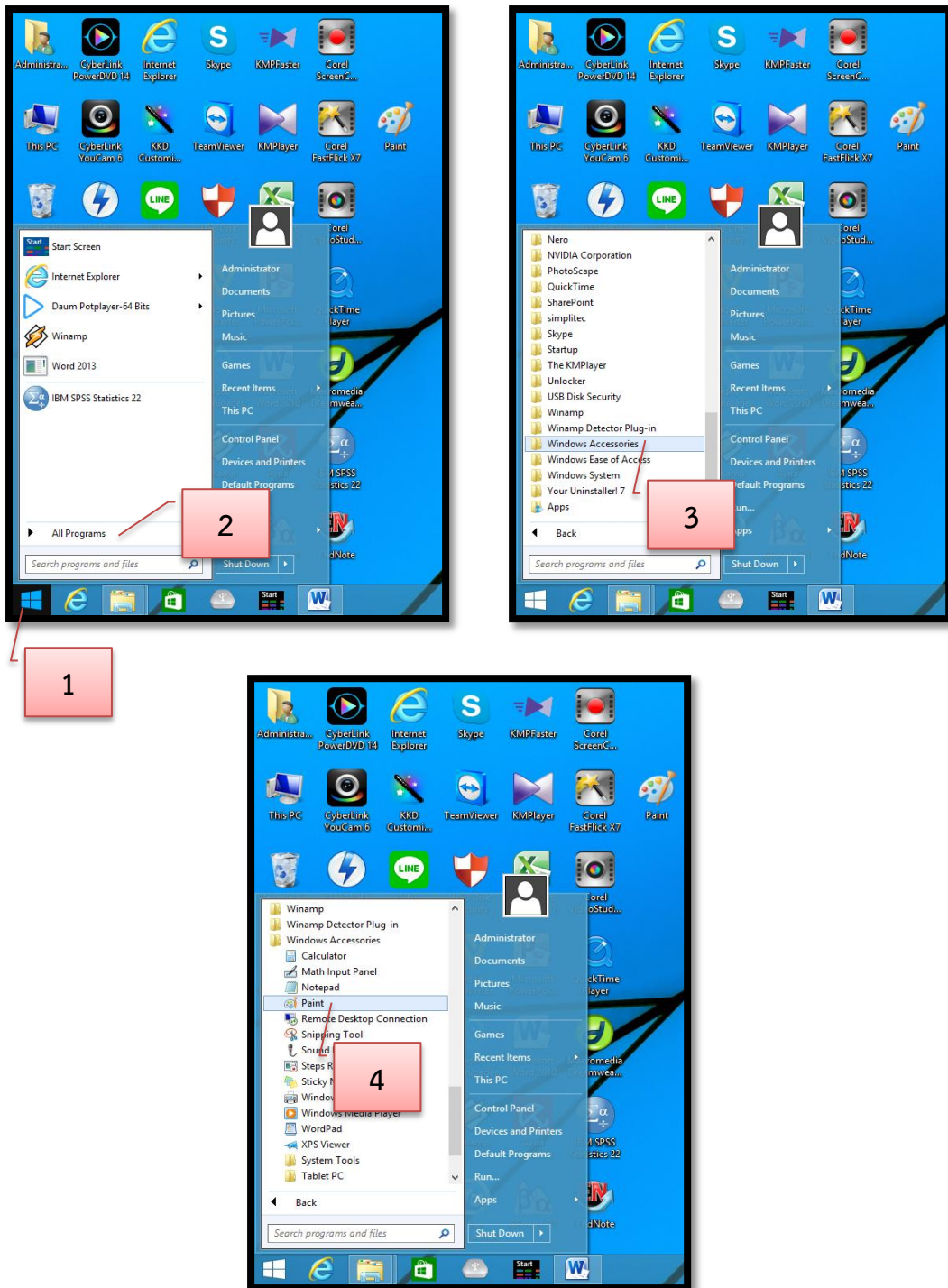
เราสามารถเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ได้หลายวิธีซึ่งนักเรียนสามารถเลือกปฏิบัติได้ตามความสะดวกดังต่อไปนี้

วิธีที่ 1 ดับเบิลคลิกที่สัญลักษณ์ไอคอนโปรแกรมเพ้นท์ 

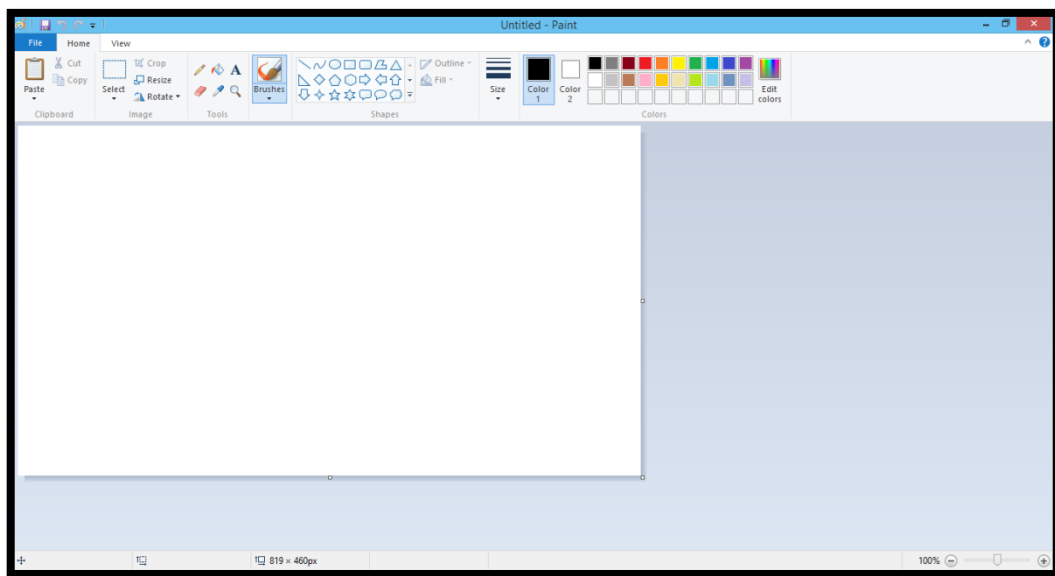
วิธีที่ 2 คลิกขวาที่สัญลักษณ์ไอคอนโปรแกรมเพ้นท์แล้วเลือก Open ดังภาพต่อไปนี้



วิธีที่ 3 คลิกที่ปุ่ม Start เลือก All Program เลือก Windows Accessories เลือก Paint ตามขั้นตอนดังภาพต่อไปนี้



เราสามารถเปิดโปรแกรมพื้นที่ด้วยวิธีใดก็ได้เมื่อเราคลิกที่สัญลักษณ์โปรแกรมพื้นที่แล้วจะปรากฏหน้าต่างโปรแกรมดังภาพต่อไปนี้



การออกจากโปรแกรมพื้นที่ (Paint)

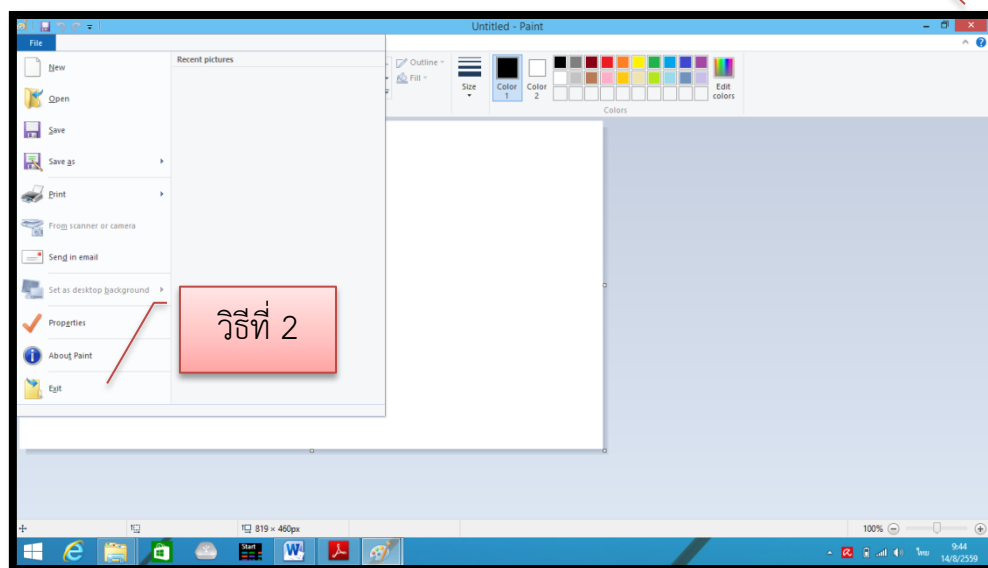
เมื่อเราต้องการยกเลิกการใช้งานโปรแกรมพื้นที่ หรือต้องการออกจากโปรแกรมสามารถปฏิบัติได้ดังนี้

วิธีที่ 1 คลิกที่ปุ่ม Close ทางด้านขวามืออยู่บนสุดของหน้าต่างโปรแกรมพื้นที่

วิธีที่ 2 คลิกที่เมนู File ซึ่งอยู่ทางด้านซ้ายมือบนสุด แล้วคลิกเลือกรายการ Exit

การออกจากโปรแกรมทั้งสองวิธีสามารถปฏิบัติได้ดังภาพตัวอย่างต่อไปนี้

วิธีที่ 1



ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

เมื่อเข้าสู่หน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ จะพบส่วนประกอบต่างๆของหน้าต่างโปรแกรมซึ่งแต่ละส่วนจะมีหน้าที่ในการใช้งานแตกต่างกันมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แถบชื่อ (Title Bar) แสดงชื่อของไฟล์งานที่นักเรียนบันทึก

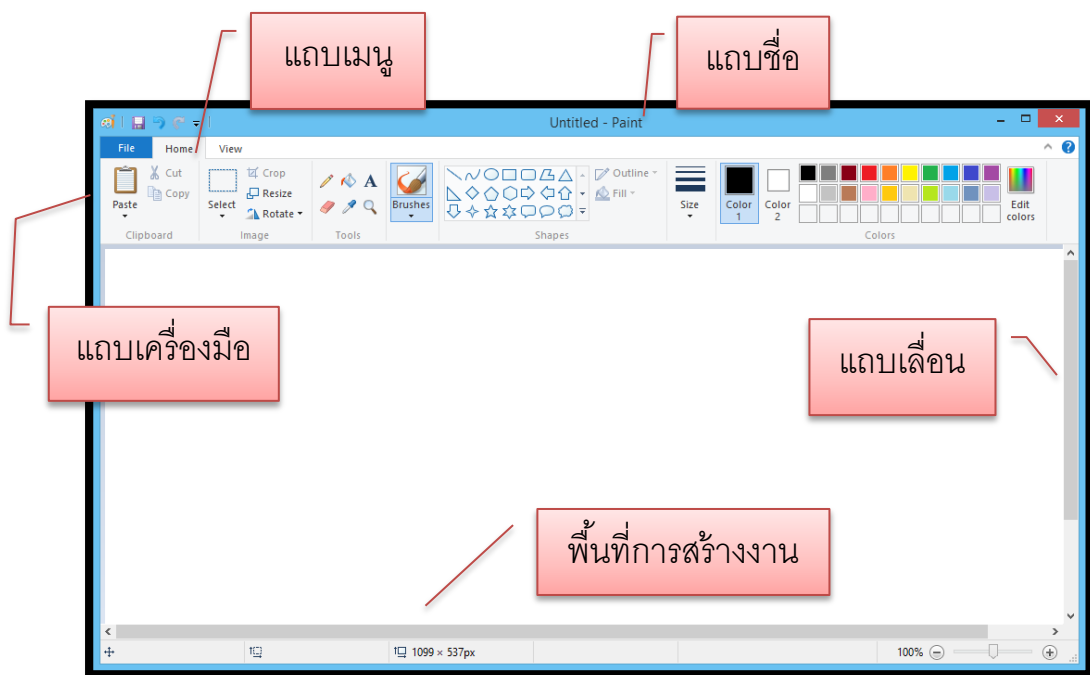
แถบเมนู (Menu Bar) จะประกอบด้วยแถบเมนูคำสั่งต่างๆเพื่อเลือกใช้งาน

แถบเครื่องมือ (Tool Bar) จะประกอบด้วยปุ่มคำสั่งและเครื่องมือต่างๆที่ใช้สร้างรูปทรง วาดรูปร่าง ระบายสี และการพิมพ์ข้อความ

แถบเลื่อน (Scroll Bar) ใช้สำหรับดูข้อมูลในส่วนที่ไม่สามารถแสดงบนจอภาพ

พื้นที่การสร้างงาน ใช้สำหรับวาดภาพเป็นพื้นที่สำหรับสร้างผลงานตามความต้องการ

ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์มีแถบเครื่องมือต่างๆ เพื่อเลือกใช้งาน แสดงรายละเอียดดังภาพตัวอย่างดังต่อไปนี้



คำแนะนำ

แถบเครื่องมือจะมีกลุ่มคำสั่งเฉพาะ ที่ใช้สำหรับนำมาสร้างสรรค์ภาพวาด ซึ่งต้องฝึกทักษะการนำเครื่องมือต่างๆ เหล่านี้มาใช้งาน

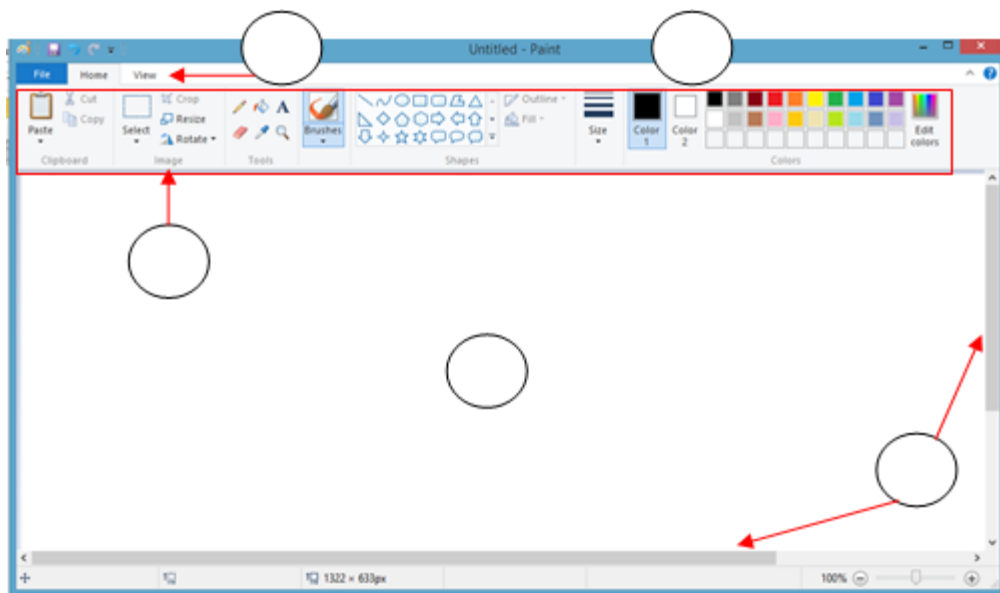


ใบงานที่ 1.1

12

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำหมายเลขจากคำอธิบายหน้าข้อความมาใส่ใน วงกลมให้ถูกต้อง
(5 คะแนน)



หมายเลข 1 แถบชื่อ (Title Bar) แสดงชื่อของไฟล์งานที่นักเรียนบันทึก

หมายเลข 2 แถบเมนู (Menu Bar) จะประกอบด้วยแถบเมนูคำสั่งต่างๆเพื่อเลือกใช้งาน

หมายเลข 3 แถบเครื่องมือ (Tool Bar) จะประกอบด้วยปุ่มคำสั่งและเครื่องมือต่างๆที่ใช้สร้าง
รูปทรง วาดรูปร่าง ระบายสี และการพิมพ์ข้อความ

หมายเลข 4 แถบเลื่อน (Scroll Bar) ใช้สำหรับดูข้อมูลในส่วนที่ไม่สามารถแสดงบนจอภาพ
ได้ทั้งหมด ใช้เลื่อนดูภาพที่วาด

หมายเลข 5 พื้นที่การสร้างงาน ใช้สำหรับวาดภาพเป็นพื้นที่สำหรับสร้างผลงานตามความต้องการ



แบบฝึกทักษะ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งหมด 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน
คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลา 10 นาที
 2. ข้อสอบทุกข้อเป็นแบบเลือกตอบ แต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 3 คำตอบ
จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด โดยกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ
-
- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. ข้อใดคือคำสั่งออกจากโปรแกรมเพ้นท์
ก. คลิกที่เมนู File แล้วคลิกที่ Exit
ข. คลิกที่เมนู File แล้วคลิกที่ New
ค. คลิกที่เมนู Home แล้วคลิกที่ Cut2. ข้อใดต่อไปนี้นักกล่าวผิด
ก. เราสามารถเปิดโปรแกรมเพ้นท์ได้ด้วย
วิธีการดับเบิลคลิกที่ไอคอนบน
หน้าจอคอมพิวเตอร์
ข. เราสามารถเปิดโปรแกรมเพ้นท์ได้
โดยการเลือกโปรแกรมจากปุ่มสตาร์ท
ค. เราสามารถเปิดโปรแกรมเพ้นท์ได้
โดยการคลิกขวาที่หน้าจอคอมพิวเตอร์
แล้วกดปุ่ม New3. หากภาพที่วาดมีขนาดใหญ่กว่าหน้าจอ
คอมพิวเตอร์ นักเรียนควรใช้แถบเครื่องมือใด
ก. แถบเมนู (Menu Bar)
ข. แถบเลื่อน (Scroll Bar)
ค. แถบเครื่องมือ (Tool Bar) | <ol style="list-style-type: none">4. ถ้าต้องการขยายดูภาพเพื่อดูรายละเอียด
ของภาพที่นักเรียนวาด ควรใช้งานเมนูใด
ก. คลิกที่เมนู View แล้วคลิกเลือก
Zoom in
ข. คลิกที่เมนู Home แล้วคลิกเลือก
สัญลักษณ์ แวนขยาย
ค. ถูกทั้งข้อ ก และ ข5. สัญลักษณ์ A บนแถบเครื่องมือ
ใช้สำหรับทำอะไร
ก. พิมพ์ข้อความ
ข. ใส่สีให้กับข้อความ
ค. ระบายสีตัวอักษร |
|--|---|

6. ข้อใดคือคุณสมบัติของโปรแกรมเพ้นท์
- ก. เป็นโปรแกรมสำหรับพิมพ์งานเอกสาร
 - ข. เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิก
 - ค. เป็นโปรแกรมสำหรับนำเสนอ

7. ข้อใดต่อไปนี้เป็นสัญลักษณ์ของโปรแกรมเพ้นท์

- ก. 
- ข. 
- ค. 

8. แถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับแสดงชื่อไฟล์งานที่เราทำการบันทึกคือข้อใด

- ก. แถบชื่อ (Title Bar)
- ข. แถบเลื่อน (Scroll Bar)
- ค. แถบเครื่องมือ (Tool Bar)

9. เมนูใดในโปรแกรมเพ้นท์ที่ใช้สำหรับจัดการกับไฟล์งาน เช่น การบันทึก การเปิดรูปภาพ

- ก. เมนู File
- ข. เมนู Home
- ค. เมนู View

10. หากต้องการระบายสีรูปภาพในโปรแกรมจะต้องทำอย่างไร

- ก. คลิกเลือกเมนู Home แล้วเลือกเมนู Image
- ข. คลิกเลือกเมนู Home แล้วเลือกเมนู Color
- ค. คลิกเลือกเมนู View แล้วเลือก Display

คณะนักวิชาการ สถาบันพัฒนาวิชาการและประเมินผล (พวป.). (2550). คู่มือเรียน Microsoft Paint. กรุงเทพฯ: บริษัท พัฒนาวิชาการและประเมินผล จำกัด.

ชงฉวี วิเวชแก้ว. (2558). สร้างสรรค์จินตนาการลงบนจอแก้วด้วยโปรแกรม Paint. วันที่ค้นข้อมูล 20 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก. <http://www.slideshare.net/kungkunk/paint-50438071>

น้อย สุวรรณมณี และคณะ(2552). หนังสือเรียนแม่ค การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ: แม็ค.

ผกามาศ วงศ์ษา. (2555). การใช้งาน โปรแกรม Paint. วันที่ค้นข้อมูล 20 เมษายน 2559, เข้าถึง
ได้จาก. https://www.youtube.com/watch?v=g_hXwkQUyEc

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์ฟิสิกส์เซ็นเตอร์. (2550). สนุกกับคอมพิวเตอร์ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.

ศตวรรษ ห่วงประโคน. (2555). คู่มือการใช้โปรแกรม Paint. วันที่ค้นข้อมูล 20 เมษายน 2559,
เข้าถึงได้จาก. <http://numsawat.blogspot.com/2012/07/blog-post.html>

สมศักดิ์ พูนใจสม. (2554). เรามารู้จักโปรแกรม Paint กันเถอะ. วันที่ค้นข้อมูล 20 เมษายน
2559, เข้าถึงได้จาก. <http://www.slideshare.net/panghlee/paint-9703761>

สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2556). คู่มือครู การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.

สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2558). คู่มือครูหนังสือเรียน การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.

อรุณี ลิ้มศิริ และคณะ.(2552). การงานอาชีพและเทคโนโลยี ป.4 ฉบับสมบูรณ์แบบ.กรุงเทพฯ:
บริษัท สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

อรุณี ลิ้มศิริ และคณะ.(2552). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน การงานอาชีพและเทคโนโลยี ป.4
กรุงเทพฯ: บริษัท สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.

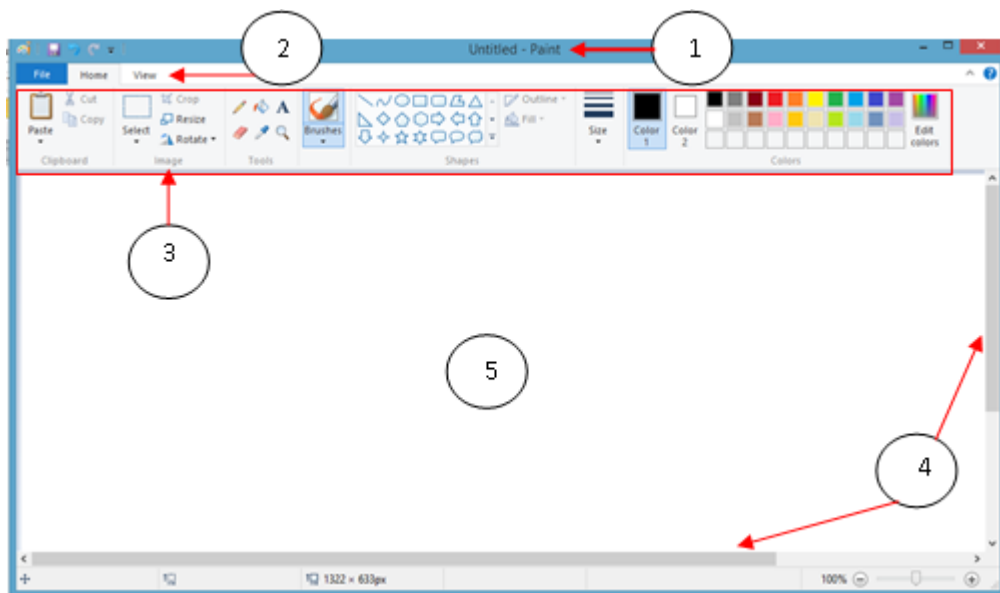
อัจฉรา นาคเมธิ, ศิริรัตน์ จินใจรง และ ประพันธ์ เหมาคม. (2553) การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ป.4 ฉบับยกระดับผลสัมฤทธิ์ สำหรับผู้สอน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัท อักษรเจริญทัศน์ จำกัด

Benjapeon Jantakhot. (2558). เครื่องมือต่าง ๆ โปรแกรม Paint. วันที่ค้นข้อมูล 20 เมษายน
2559, เข้าถึงได้จาก. <http://www.slideshare.net/505H1/paint-52249271>



กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 เล่มที่ 1 เรื่องเรียนรู้เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำหมายเลขจากคำอธิบายหน้าข้อความมาใส่ใน วงกลมให้ถูกต้อง
 (5 คะแนน)



หมายเลข 1 แถบชื่อ (Title Bar) แสดงชื่อของไฟล์งานที่นักเรียนบันทึก

หมายเลข 2 แถบเมนู (Menu Bar) จะประกอบด้วยแถบเมนูคำสั่งต่างๆเพื่อเลือกใช้งาน

หมายเลข 3 แถบเครื่องมือ (Tool Bar) จะประกอบด้วยปุ่มคำสั่งและเครื่องมือต่างๆที่ใช้สร้าง
 รูปทรง วาดรูปร่าง ระบายสี และการพิมพ์ข้อความ

หมายเลข 4 แถบเลื่อน (Scroll Bar) ใช้สำหรับดูข้อมูลในส่วนที่ไม่สามารถแสดงบนจอภาพ
 ได้ทั้งหมด ใช้เลื่อนดูภาพที่วาด

หมายเลข 5 พื้นที่การสร้างงาน ใช้สำหรับวาดภาพเป็นพื้นที่สำหรับสร้างผลงานตามความต้องการ

เรื่อง เรียนรู้เบื้องต้นโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบทดสอบก่อนเรียน	
ข้อที่	เฉลย
1	ข
2	ค
3	ก
4	ก
5	ข
6	ก
7	ค
8	ข
9	ค
10	ก

แบบทดสอบหลังเรียน	
ข้อที่	เฉลย
1	ก
2	ค
3	ข
4	ค
5	ก
6	ข
7	ค
8	ก
9	ก
10	ข