



## คำนำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ 1 เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max ชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ง30221 โปรแกรมประยุกต์ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางคอมพิวเตอร์ โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปฏิบัติตาม เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจในการพัฒนาความรู้ ทักษะ การคิด การค้นคว้า ฝึกทักษะแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดให้ การนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนมีคุณธรรม และค่านิยมที่ถูกต้องเหมาะสม

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max ชุดนี้ จะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้สูงขึ้น มีทักษะการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) เพื่อส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนต่อไป

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้ความรู้ และชี้แนะข้อบกพร่องเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขในการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีความถูกต้องเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนตามความคาดหวังของหลักสูตร

สุรพงษ์ จำกำ



## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน.....	1
จุดประสงค์การเรียนรู้.....	2
แบบทดสอบก่อนเรียน.....	4
ขอบข่ายสาระการเรียนรู้ ชุดที่ 1.....	6
ใบความรู้ที่ 1.....	7
กิจกรรมที่ 1.....	11
ใบความรู้ที่ 2.....	12
กิจกรรมที่ 2.....	21
แบบทดสอบหลังเรียน.....	23
ภาคผนวก.....	26
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน.....	27
เฉลยกิจกรรมที่ 1.....	28
เฉลยกิจกรรมที่ 2.....	29
บรรณานุกรม.....	31