

เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเพ้นท์



เล่มที่ 1

สนุกคิดกับโปรแกรมเพ้นท์

โดย นายชวลิต จันทรผิง
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนบ้านพรหม อำเภอแม่จริม จังหวัดน่าน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา น่าน เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

เอกสารประกอบการเรียน เรื่องการใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Microsoft Paint) จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นเอกสารที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวาดภาพ การสร้างสรรค์ผลงานผ่านการนำเสนอด้วยภาพวาด โดยเอกสารประกอบการเรียนชุดนี้ได้รวบรวมขั้นตอนการใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) มาเรียบเรียงเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติแต่ละขั้นตอนให้ง่ายขึ้น โดยเอกสารประกอบการเรียนชุดนี้ จะประกอบด้วยเอกสารประกอบการเรียนทั้งหมด 6 เล่ม ประกอบด้วย



เล่มที่ 1 สนุกคิดการโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

เล่มที่ 2 เรียนรู้ลายเส้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

เล่มที่ 3 เริ่มต้นสร้างงานกราฟิก

เล่มที่ 4 แต่งเติมสีสันทูลูกฝังจินตนาการ

เล่มที่ 5 เทคนิคการจัดการภาพ

เล่มที่ 6 ฝึกฝนวาดภาพตามจินตนาการ

นักเรียนได้เรียนรู้ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม ฝึกฝนทักษะการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในการวาดภาพ ทักษะและกระบวนการในการวาดภาพ นักเรียนต้องศึกษา คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ฝึกปฏิบัติการใช้งานโปรแกรม รวมถึงการทำแบบทดสอบหลังเรียนอย่างมีขั้นตอน

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารเอกสารประกอบการเรียน เรื่องการใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ฉบับนี้จะเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความรู้ ทักษะการปฏิบัติ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนให้สูงขึ้นต่อไป

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่อนุเคราะห์ให้คำแนะนำ บริกษาให้เอกสารเล่มนี้มีความสมบูรณ์ และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และเป็นแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นายชวลิต จันทรผิง



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจงสำหรับครู	1
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	2
ลำดับขั้นตอนการใช้เอกสารประกอบการเรียน	3
สาระการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	4
สาระการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้	5
แบบทดสอบก่อนเรียน	6
ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	9
ใบงานที่ 1 เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	12
ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	13
ใบงานที่ 2 เรื่อง รู้จักส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	15
ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง แถบเครื่องมือโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	17
ใบงานที่ 3 เรื่อง รู้จักแถบเครื่องมือโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	19
แบบทดสอบหลังเรียน	20
ภาคผนวก	23
บรรณานุกรม	30



คำชี้แจงสำหรับครู



เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เล่มที่ 1 เรื่อง **สนุกคิดกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)** ครูควรเตรียมความพร้อมและปฏิบัติตาม
คำแนะนำ ดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งาน
โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เข้าใจ และเตรียมสื่อการเรียนรู้
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูต้องจัดกิจกรรมให้ครบตามที่ระบุไว้ใน
แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างต่อเนื่องและบรรลุตามวัตถุประสงค์
3. ก่อนทำกิจกรรมทุกครั้งครูต้องอธิบาย ชี้แจง วิธีการปฏิบัติให้ชัดเจนให้นักเรียน
เข้าใจตรงกัน ซึ่งจะทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ
4. ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อเป็น
การฝึกให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับผิดชอบหน้าที่ และ
กล้าแสดงออก สังเกตพฤติกรรมขณะที่ทำกิจกรรมและให้ความช่วยเหลือนักเรียน ดูตัวอย่าง
ใกล้ชิด



คำชี้แจงสำหรับนักเรียน



1. นักเรียนรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เล่มที่ 1 สนุกคิดกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

2. นักเรียนศึกษาคำชี้แจงให้เข้าใจอย่างละเอียดและปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดให้
3. นักเรียนอ่านสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้
4. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วตรวจเฉลย เพื่อให้นักเรียนรู้ว่ามีพื้นฐานเกี่ยวกับ เรื่องที่จะศึกษามากน้อยเพียงใด
5. นักเรียนไม่ควรดูเฉลยก่อนทำแบบทดสอบ หรือแบบฝึกหัด ต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง
6. นักเรียนศึกษาใบความรู้ ทำใบงาน แล้วทำตามคำชี้แจงตามลำดับด้วยความตั้งใจและความซื่อสัตย์ ไม่เปิดดูเฉลยก่อน ถ้ามีปัญหาหรือข้อสงสัย ให้ปรึกษา ครูผู้สอนทันที
7. ทำแบบทดสอบหลังเรียนแล้วตรวจเฉลย คะแนนผ่านเกณฑ์ จึงศึกษาเอกสารประกอบการเรียนเล่มต่อไป หากคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ให้กลับไปศึกษาใบความรู้ และทำกิจกรรมตามใบงานใหม่อีกครั้ง หรือดำเนินการซ่อมเสริม
8. ส่งเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ครูผู้สอนเพื่อตรวจคำตอบอีกครั้ง และตรวจสอบคะแนนก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน



ลำดับขั้นตอนการใช้เอกสารประกอบการเรียน



ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ทำใบงาน

01

อ่านคำชี้แจง

02

03

ศึกษาใบความรู้
ปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน

04

05

ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ผ่าน
เกณฑ์ประเมิน



ศึกษา
เอกสารประกอบการเรียน
เล่มต่อไป

ไม่ผ่าน
เกณฑ์ประเมิน



กลับสู่
ขั้นตอนที่ 3





สาระการเรียนรู้

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 : เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศใน การสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพ อย่างมี ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด



1. ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน และนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ (ง 3.1 ป 3/1)
2. บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (ง 3.1 ป 3/2)

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน และนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ	1. ขั้นตอนการค้นหาข้อมูล 2. วิธีการนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ	ค้นหาข้อมูลตามขั้นตอน และนำเสนอข้อมูลหลาย ๆ ลักษณะ
บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ	วิธีการดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ	บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ



สาระการเรียนรู้



เล่มที่ 1 สนุกคิดกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

1. ทำความรู้จักโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
2. ประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์ (paint)
3. การเรียก / การออกจาก โปรแกรมเพ้นท์ (paint)
4. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ (paint)
5. แถบเครื่องมือโปรแกรมเพ้นท์ (paint)



จุดประสงค์การเรียนรู้

เล่มที่ 1 สนุกคิดกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

1. บอกวิธีเปิด/ปิดโปรแกรมเพ้นท์ (paint) ได้
2. บอกประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์ (paint) ได้
3. สามารถบอกส่วนประกอบของหน้าต่าง โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้ถูกต้อง
4. บอกชื่อเครื่องมือโปรแกรมเพ้นท์ (paint) ได้





แบบทดสอบก่อนเรียน

สนุกคิดกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง ➤ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
โดยทำเครื่องหมาย x ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรมเพ้นท์ เป็นโปรแกรมสำหรับการใช้งานด้านใด ?
 - ก. การพิมพ์งาน
 - ข. การนำเสนอผลงาน
 - ค. การวาดภาพ
2. หากเราต้องการบันทึกภาพวาดในโปรแกรมเพ้นท์ ต้องเลือกใช้งานคำสั่งใด ?
 - ก. File -> Exit
 - ข. File -> Print
 - ค. File -> Save As
3. หากนักเรียนต้องการเปิดไฟล์ภาพวาดที่เคยบันทึกเอาไว้แล้ว ต้องเลือกคำสั่งใด ?
 - ก. File -> New
 - ข. File -> Open
 - ค. File -> Save
4. คำสั่งที่ใช้ในการสั่งพิมพ์ภาพคือคำสั่งใด ?
 - ก. File -> Exit
 - ข. File -> Print
 - ค. File -> Save As
5. หากนักเรียนต้องการหมุนรูปภาพ ต้องเลือกคำสั่งใด ?
 - ก. Rotate
 - ข. Resize
 - ค. Select



6. หากนักเรียนต้องการปรับขนาดรูปภาพ ต้องเลือกคำสั่งใด ?

- ก. Rotate
- ข. Resize
- ค. Select

7. ในชุดคำสั่งรูปร่างในโปรแกรมเพ้นท์ ไม่ปรากฏ รูปร่างใด ?

- ก. รูปดาวสามแฉก
- ข. รูปหกเหลี่ยม
- ค. รูปวงกลม

8. หากต้องการเปลี่ยนสีของเส้นดินสอ นักเรียนต้องใช้คำสั่งใด ?

- ก. ก่อ่งสี
- ข. ยางลบ
- ค. ดินสอ

9. หากนักเรียนต้องการเพิ่มขนาดของดินสอในการวาดภาพ ต้องใช้คีย์ลัด โดยการกดปุ่มใด ?

- ก. กด Alt ค้างไว้แล้วกดเครื่องหมาย -
- ข. กด Del ค้างไว้แล้วกดเครื่องหมาย -
- ค. กด Ctrl ค้างไว้แล้วกดเครื่องหมาย +

10. คำสั่งที่เราใช้ในการเพิ่มข้อความในโปรแกรมเพ้นท์นั้นคือคำสั่งใด ?

- ก. 
- ข. 
- ค. 





กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____

คะแนนเต็ม 10 คะแนน

คะแนนที่ได้



คะแนน

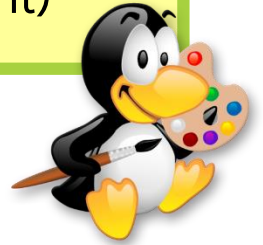
ข้อที่	ก	ข	ค
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			





ใบความรู้ที่ 1

เรื่อง ทำความรู้จักโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)



โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในกลุ่มโปรแกรมวาดภาพระบายสี ที่มีความสามารถในการสร้าง และแก้ไขภาพที่สร้างขึ้นเอง หรืออาจนำมาจากที่อื่นๆ โดยจะนำมาตกแต่งด้วยการใช้เครื่องมือที่มีอยู่ใน Paint เป็นตัวช่วยให้สวยงามหรือทำเป็นรูปร่างต่างๆ ตามที่ต้องการ รวมทั้งการวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ เมื่อตกแต่งเสร็จแล้วสามารถนำไปประกอบเอกสารอื่นๆ ได้ เช่นโปรแกรม Word, Excel เป็นต้นโปรแกรม Paint มีความสามารถสร้างภาพอย่างง่ายที่ไม่ค่อยมีรายละเอียดซับซ้อนมากนัก อย่างไรก็ตามก็ตามโปรแกรม Paint ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับการวาดภาพหรือการออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ ควรได้ศึกษาทำความเข้าใจและฝึกใช้งาน

ประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

1. ใช้วาดรูปเป็นการสร้างจินตนาการให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม และตกแต่งรูปภาพอย่างง่ายได้
2. สามารถใช้การวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint เป็นการฝึกการใช้เมาส์อย่างหนึ่ง สำหรับผู้เรียนที่ยังมือใหม่ จะได้มีโอกาสได้ฝึกการใช้เครื่องมือปุ่มต่าง ๆ และโครงสร้างของ Windows ให้ชำนาญขึ้น
3. สามารถนำรูปภาพที่บันทึกมาประยุกต์ใช้กับโปรแกรมอื่นๆ ได้



การเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)



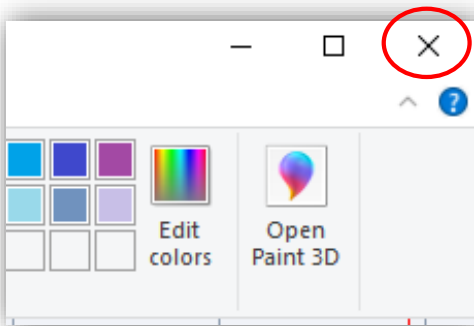
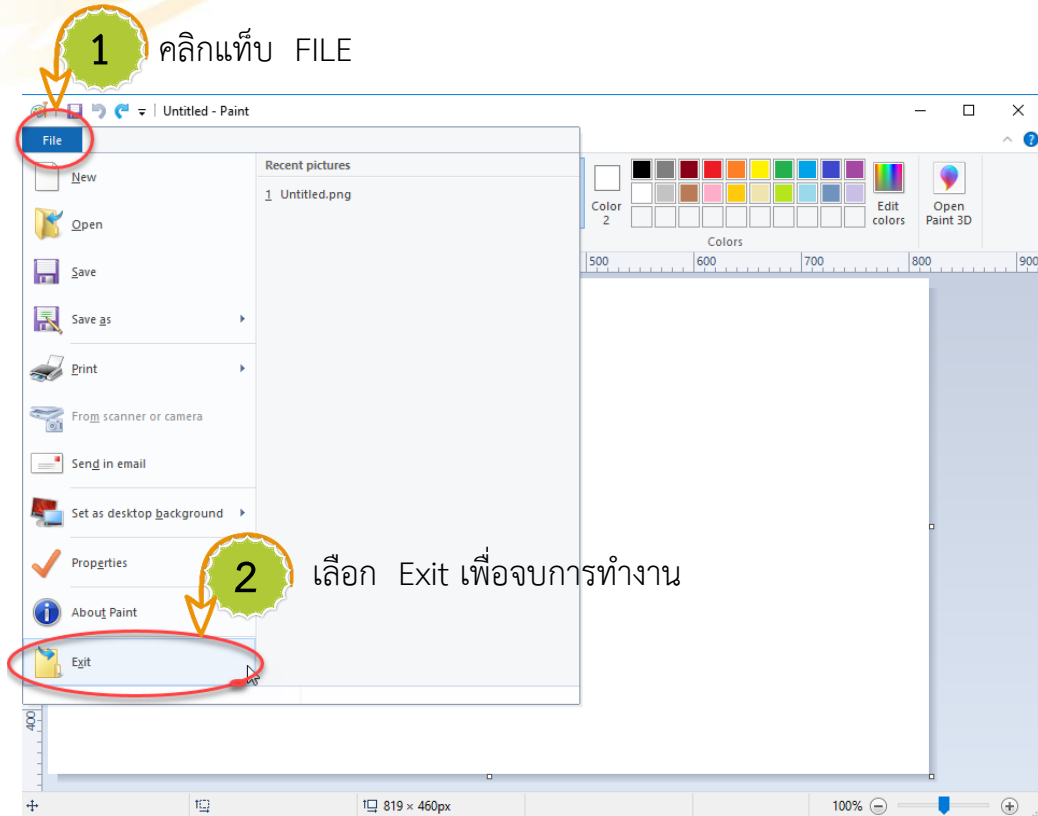
1. คลิก Start
2. คลิก Program
3. เลือก Windows Accessories
4. คลิก Paint



หรือเพื่อนๆสามารถเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) โดยดับเบิลคลิกที่ไอคอน บนหน้าจอเดสก์ท็อป (Desktop) หรือคลิกขวาที่ไอคอน แล้วเลือก เปิด (Open) หน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ก็จะถูกเปิดขึ้นมา
ง่ายมากเลยล่ะเพื่อนๆ



การปิดโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)



หรือคลิกที่ปุ่ม  ด้านขวามือบนสุด
ของหน้าต่างก็สามารถปิดโปรแกรม
ได้ง่ายๆค่ะ



ใบงานที่ 1

เรื่อง รู้จักโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

ตอนที่ 1

คำชี้แจง

คำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง



โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในกลุ่มโปรแกรมใด ?

ตอบ



ประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์มีอะไรบ้าง จงอธิบาย ?

ตอบ

ตอนที่ 2

คำชี้แจง

เขียนตัวเลขเรียงลำดับหน้าข้อความขั้นตอน

การเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ให้ถูกต้อง



คลิก Program



เลือก Windows Accessories



คลิก Paint



คลิก Start

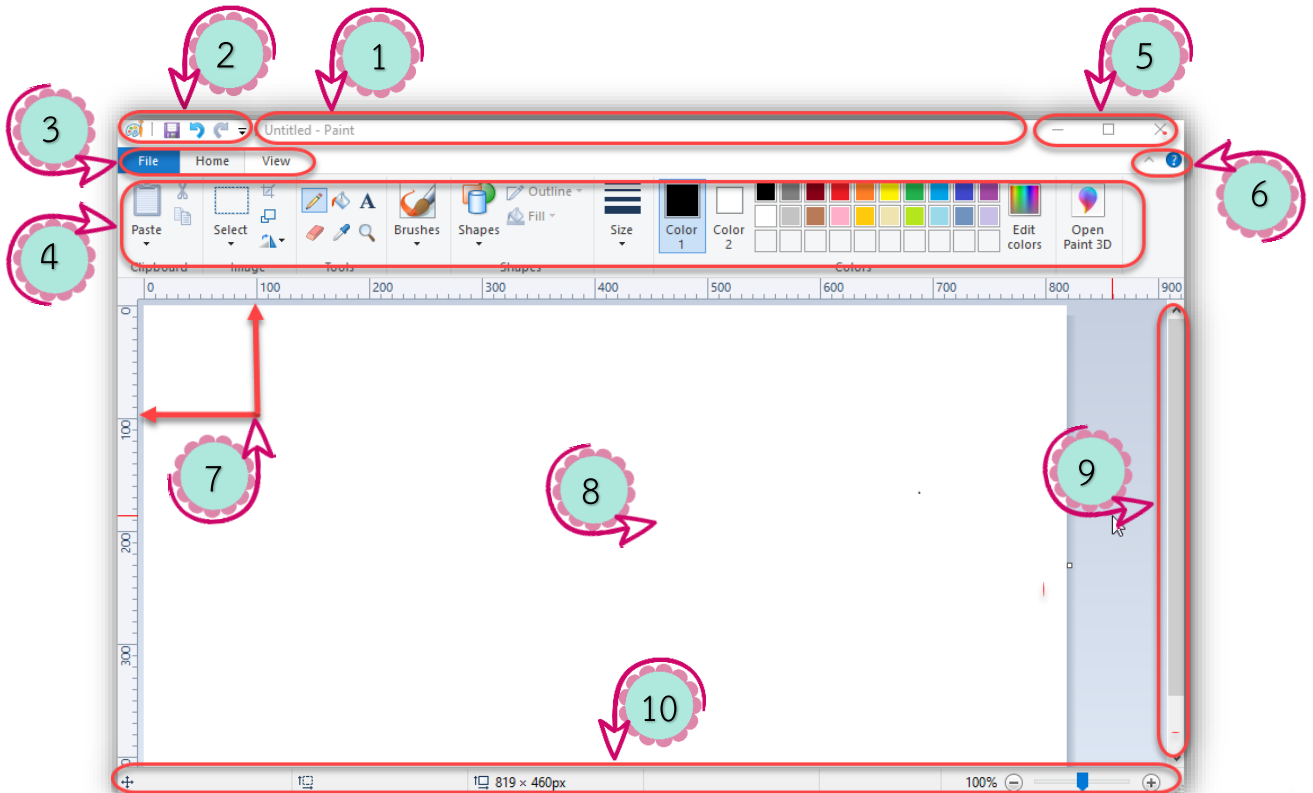




ใบความรู้ที่ 2

เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

ส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)



1

แถบชื่อเรื่อง (Title bar) แสดงชื่อโปรแกรม หรือ ชื่อของงาน

2

แถบเครื่องมือด่วน รวบรวมคำสั่งที่ใช้งานเป็นประจำเพื่อเรียกใช้ง่ายขึ้น



3

แถบเมนู (Menu bar) แสดงเมนูคำสั่งของโปรแกรม

4

ริบบอน (Ribbon) เป็นแถบเครื่องมือปุ่มคำสั่งต่างๆ

5

แถบควบคุมการทำงานของหน้าจอ ใช้ย่อ ขยาย หรือปิดการทำงานของ

6

ปุ่มขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับโปรแกรม

7

ไม้บรรทัด (Ruler) ใช้เป็นหน่วยวัดภายในพื้นที่สำหรับการวาดภาพ

8

พื้นที่การพิมพ์ เป็นกระดาษสำหรับวาดภาพ

9

แถบสกรอลล์ (Scroll Bar) ใช้เลื่อนหน้าต่างโปรแกรมขึ้น หรือลง

10

แถบสถานะ (Status Bar) แสดงสถานะการทำงานของโปรแกรม



ในริบบอน (Ribbon) จะมีกลุ่มคำสั่งเฉพาะ
ที่ใช้สำหรับนำมาสร้างภาพวาด ซึ่งต้องฝึกทักษะ
การนำเครื่องมือต่างๆ เหล่านี้มาใช้งาน



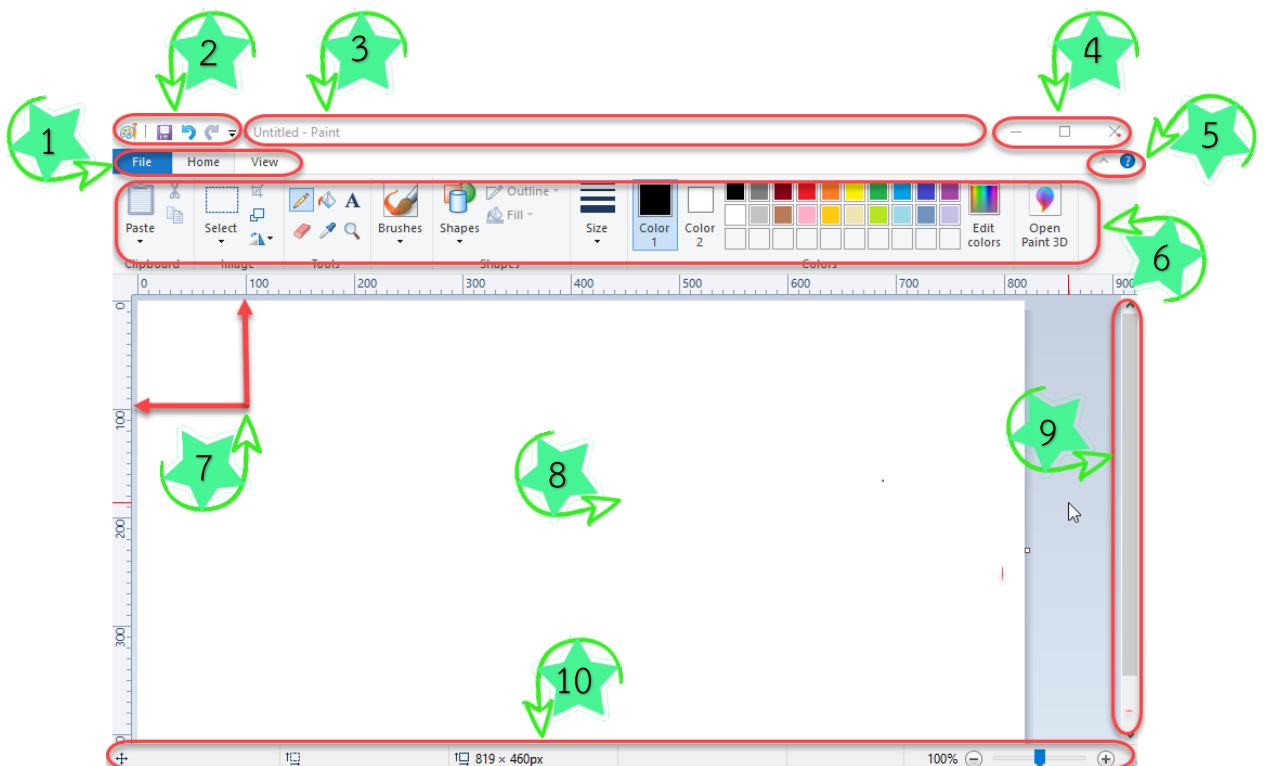
ใบงานที่ 2

เรื่อง รู้จักส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง

อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

ตามหมายเลขที่กำหนดให้ถูกต้อง



1

ตอบ _____

2

ตอบ _____



3 ตอบ _____

4 ตอบ _____

5 ตอบ _____

6 ตอบ _____

7 ตอบ _____

8 ตอบ _____

9 ตอบ _____

10 ตอบ _____



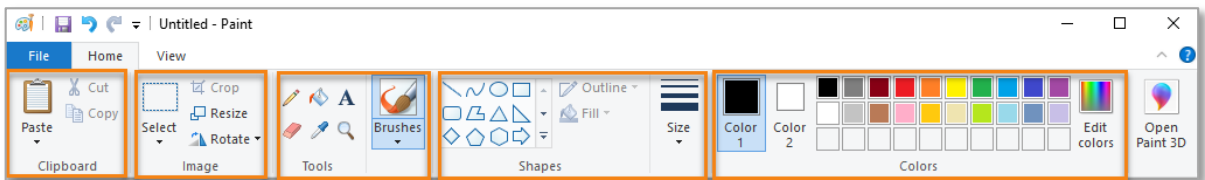


ใบความรู้ที่ 3

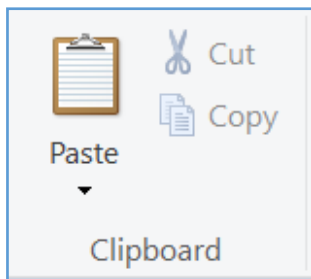
เรื่อง แถบเครื่องมือ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)



แท็บหน้าแรก (Home)



แท็บหน้าแรก (Home) จะรวบเอาเครื่องมือที่เราจำเป็นต้องใช้บ่อยๆ เข้าไว้ด้วยกัน ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งต่างๆ ดังนี้



Clipboard-คลิปบอร์ด

1. วางรูปภาพ/การวางรูปภาพจากที่อื่น
2. การตัดรูปภาพ หรือลบออก
3. การคัดลอกรูปภาพ

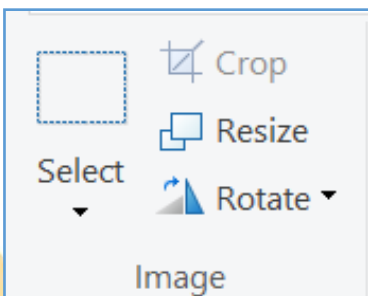
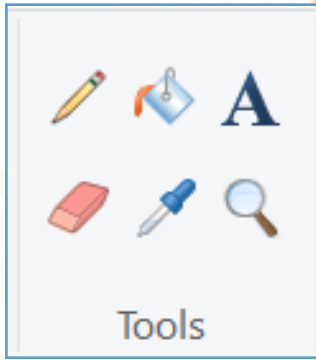


Image-ภาพ

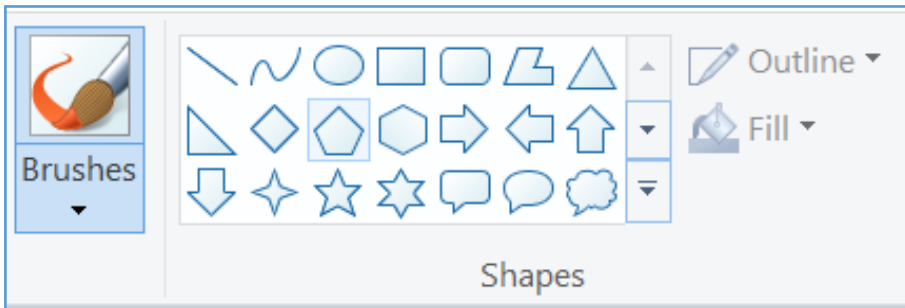
1. การครอบรูปภาพด้วยเส้นประ เพื่อการย้ายหรือการตัดรูปภาพ
2. การตัดรูปภาพ
3. ปรับขนาดรูป
4. การหมุนรูปภาพ



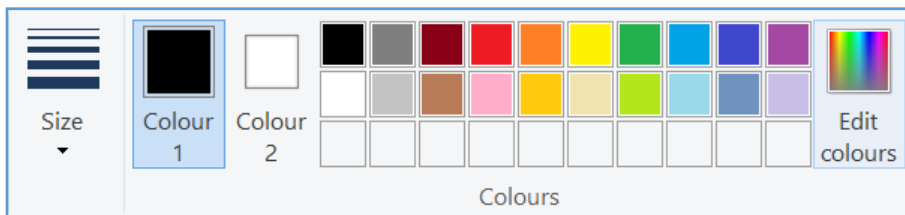


Tools-กล่องเครื่องมือ

1. ดินสอ
2. ถังสี
3. ขัดความ
4. ยางลบ
5. หยดสี
6. แว่นขยาย



Shapes - รูปร่าง

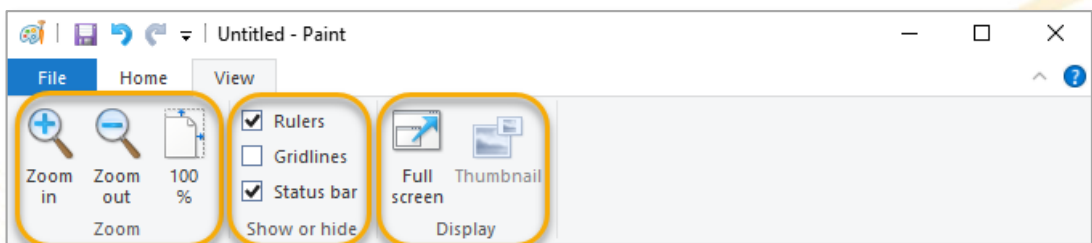


Color Box - กล่องสี



2 แท็บมุมมอง (View)

แท็บมุมมอง (View) ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งย่อ/ขยาย (Zoom) แสดงหรือซ่อนเครื่องมือ (Show or hide) และกลุ่มการแสดงผล (Display)



ใบงานที่ 3

เรื่อง รู้จักแถบเครื่องมือ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง

บอกชื่อเครื่องมือโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ให้ถูกต้อง

1		
2	 Resize	
3		
4	 Paste	
5		
6	 Copy	
7		
8		
9		
10	 Crop	





แบบทดสอบหลังเรียน

สนุกคิดกับโปรแกรมเพนท์ (Paint)

คำชี้แจง ➤ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
โดยทำเครื่องหมาย x ลงในกระดาษคำตอบ

1. หากนักเรียนต้องการเปิดไฟล์ภาพวาดที่เคยบันทึกเอาไว้แล้ว ต้องเลือกคำสั่งใด ?
 - ก. File -> New
 - ข. File -> Open
 - ค. File -> Save
2. หากนักเรียนต้องการหมุนรูปภาพ ต้องเลือกคำสั่งใด ?
 - ก. Rotate
 - ข. Resize
 - ค. Select
3. โปรแกรมเพนท์ เป็นโปรแกรมสำหรับการใช้งานด้านใด ?
 - ก. การพิมพ์งาน
 - ข. การนำเสนอผลงาน
 - ค. การวาดภาพ
4. คำสั่งที่ใช้ในการสั่งพิมพ์ภาพคือคำสั่งใด ?
 - ก. File -> Exit
 - ข. File -> Print
 - ค. File -> Save As
5. หากเราต้องการบันทึกภาพวาดในโปรแกรมเพนท์ ต้องเลือกใช้งานคำสั่งใด ?
 - ก. File -> Exit
 - ข. File -> Print
 - ค. File -> Save As



6. ในชุดคำสั่งรูปร่างในโปรแกรมเพ้นท์ ไม่ปรากฏ รูปร่างใด ?

- ก. รูปดาวสามแฉก
- ข. รูปหกเหลี่ยม
- ค. รูปวงกลม

7. หากนักเรียนต้องการเพิ่มขนาดของดินสอในการวาดภาพ ต้องใช้คีย์ลัด โดยการกดปุ่มใด ?

- ก. กด Alt ค้างไว้แล้วกดเครื่องหมาย -
- ข. กด Del ค้างไว้แล้วกดเครื่องหมาย -
- ค. กด Ctrl ค้างไว้แล้วกดเครื่องหมาย +

8. หากต้องการเปลี่ยนสีของเส้นดินสอ นักเรียนต้องใช้คำสั่งใด ?

- ก. กล่องสี
- ข. ยางลบ
- ค. ดินสอ

9. หากนักเรียนต้องการปรับขนาดรูปภาพ ต้องเลือกคำสั่งใด ?

- ก. Rotate
- ข. Resize
- ค. Select

10. คำสั่งที่เราใช้ในการเพิ่มข้อความในโปรแกรมเพ้นท์นั้นคือคำสั่งใด ?

- ก. 
- ข. 
- ค. 



กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบหลังเรียน



ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____

คะแนนเต็ม 10 คะแนน คะแนนที่ได้ คะแนน

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



ภาคผนวก



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน



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



เฉลย ใบงานที่ 1

เรื่อง รู้จักโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

ตอนที่ 1 คำชี้แจง

คำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง



โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในกลุ่มโปรแกรมใด ?

ตอบ โปรแกรมวาดภาพระบายสี



ประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์มีอะไรบ้าง จงอธิบาย ?

- ตอบ
1. ใช้วาดรูปเป็นการสร้างจินตนาการให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ทางศิลปะ
 2. เป็นการฝึกการใช้เมาส์และฝึกการใช้เครื่องมือปุ่มต่างๆให้ชำนาญขึ้น
 3. สามารถนำรูปภาพที่บันทึกมาประยุกต์ใช้กับโปรแกรมอื่นๆได้

ตอนที่ 2 คำชี้แจง

เขียนตัวเลขเรียงลำดับหน้าข้อความขั้นตอน

การเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ให้ถูกต้อง



คลิก Program



เลือก Windows Accessories



คลิก Paint



คลิก Start



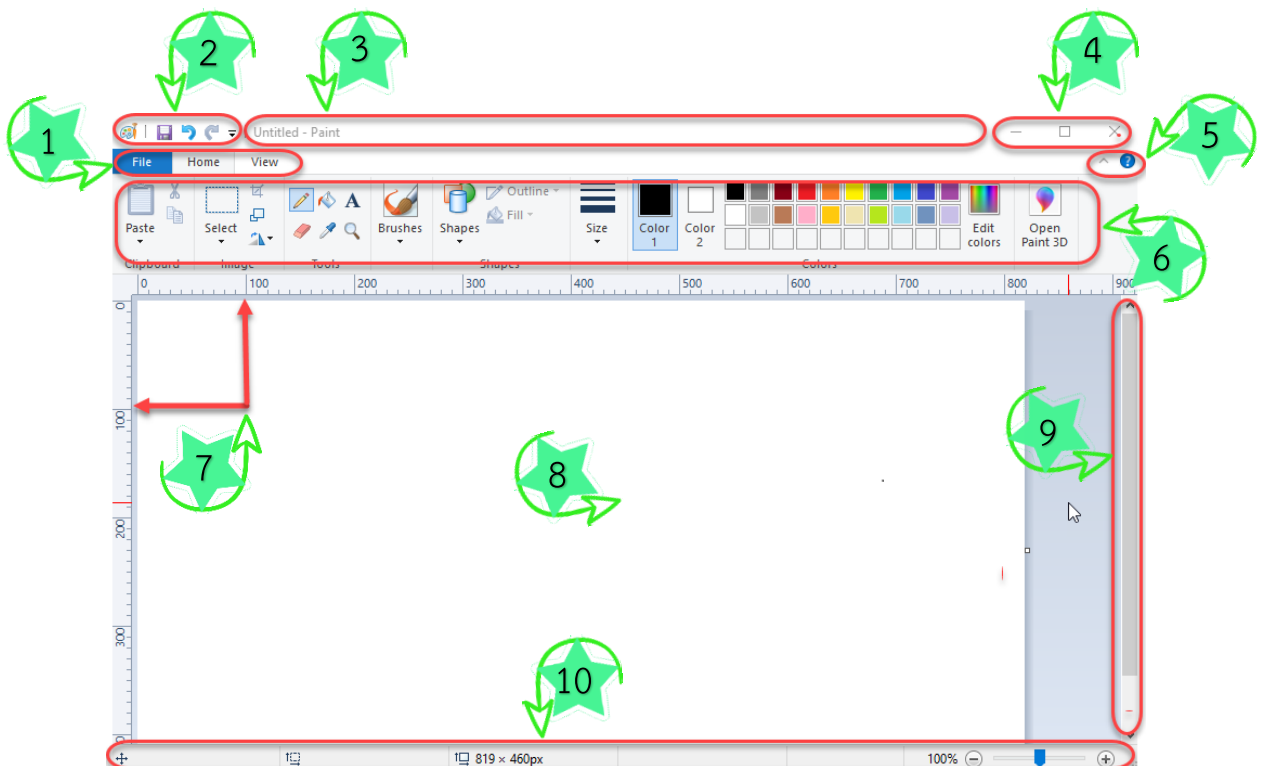
เฉลย
ใบงานที่ 2

เรื่อง รู้จักส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง

อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

ตามหมายเลขที่กำหนดให้ถูกต้อง



1

ตอบ แถบเมนู (Menu bar) แสดงเมนูคำสั่งของโปรแกรม

2

ตอบ แถบเครื่องมือด่วน รวบรวมคำสั่งที่ใช้งานเป็นประจำเพื่อเรียกใช้ง่ายขึ้น



3

ตอบ แถบชื่อเรื่อง (Title bar) แสดงชื่อโปรแกรม หรือ ชื่อของงาน

4

ตอบ แถบควบคุมการทำงานของหน้าจอ ใ้ย่อ ขยาย หรือปิดการทำงาน

5

ตอบ ปุ่มขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับโปรแกรม

6

ตอบ ริบบอน (Ribbon) เป็นแถบเครื่องมือปุ่มคำสั่งต่างๆ

7

ตอบ ไม้บรรทัด (Ruler) ใช้เป็นหน่วยวัดภายในพื้นที่สำหรับการวาดภาพ

8

ตอบ พื้นที่การพิมพ์ เป็นกระดาษสำหรับวาดภาพ

9

ตอบ แถบสกรอลล์ (Scroll Bar) ใช้เลื่อนหน้าต่างโปรแกรมขึ้น หรือลง

10

ตอบ แถบสถานะ (Status Bar) แสดงสถานะการทำงานของโปรแกรม



เฉลย
ใบงานที่ 3

เรื่อง รู้จักแถบเครื่องมือ โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง

บอกชื่อเครื่องมือโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ให้ถูกต้อง

1		ยางลบ
2	 Resize	การหมุนรูปภาพ
3		ข้อความ
4	 Paste	วางรูปภาพ/การวางรูปภาพจากที่อื่น
5		ยางลบ
6	 Copy	การคัดลอกรูปภาพ
7		หลอดดูดสี
8		ดินสอ
9		แว่นขยาย
10	 Crop	การตัดรูปภาพ



เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน



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



บรรณานุกรม

นฤชิต แววศรีผ่องและคณะ. (2547). คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เล่ม 2 ตามหลักสูตร

กระทรวงศึกษาธิการ. ซีเอ็ดยูเคชั่น.

เพ็ญนภา สำเนียง. (2553). Microsoft Office 2010 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : SPC Books.

ณัฐกานต์ มหาวัน. (2552). เรียนรู้ง่าย เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร 1. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2553). แบบฝึกทักษะรายวิชา

พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ : องค์การ
ค้ำของ สกสค.

_____. (2554). คู่มือครูรายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3. กรุงเทพฯ : องค์การค้ำของ สกสค.

Trueclicklife Team. (2557). เรียนสนุกไปกับ...คอมพิวเตอร์ 1. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ทู
ดิจิตอล คอนเท้นท์ แอนด์ มีเดีย จำกัด.

