

เอกสารประกอบการสอน

โปรแกรมเพนท์ Paint 2010

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เล่มที่

1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ โปรแกรมเพนท์ Paint 2010



ชวนพิศ คชริน

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านบางสำโรง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1



คำนำ

เอกสารประกอบการสอนโปรแกรมเพนท์ Paint 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนของครู เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ความสามารถและมีทักษะในการใช้งานโปรแกรมเพนท์ Paint 2010 ซึ่งมีทั้งหมด 5 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

เล่มที่ 2 การบันทึก การเปิดงานเดิมและการพิมพ์เอกสาร

เล่มที่ 3 การใช้เครื่องมือวาดภาพและเครื่องมือสำเร็จรูป

เล่มที่ 4 เทคนิคการจัดการภาพ

เล่มที่ 5 เทคนิคการวาดภาพและการประยุกต์ใช้งาน

ในแต่ละเล่มมีความต่อเนื่องของความรู้ ดังนั้น ครูจึงต้องศึกษาตามขั้นตอนทีละเล่ม ไม่ควรข้าม เพราะอาจจะทำให้เกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหา

ทั้งนี้ในปัจจุบันสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์พร้อมลิขสิทธิ์ชุดโปรแกรม Microsoft office 2013 ให้กับทางโรงเรียนในสังกัด แต่ทางโรงเรียนที่ผู้จัดทำปฏิบัติการสอนอยู่นั้นได้รับจัดสรรเครื่องคอมพิวเตอร์ปีงบประมาณ 2554 และปีงบประมาณ 2555 ซึ่งลิขสิทธิ์ชุดโปรแกรมคือ Microsoft office 2010

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประกอบการสอนชุดโปรแกรมเพนท์ paint 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประโยชน์ต่อครู นักเรียนและโรงเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และชุดโปรแกรมห้างกล่าว

ชวนพิศ คชริน

ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านบางสำโรง





สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ค
คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการสอน.....	ง
สาระสำคัญ/จุดประสงค์การเรียนรู้.....	จ
แบบทดสอบก่อนเรียน.....	1
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมเพนท์ Paint 2010.....	4
ขั้นตอนการเปิดโปรแกรมเพนท์ Paint 2010	6
ขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ Paint 2010	10
ส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010.....	12
พื้นฐานการใช้งานเมาส์ (Mouse).....	14
ส่วนประกอบของแป้นพิมพ์ (Keyboard).....	16
ใบงานที่ 1.....	20
ใบงานที่ 2.....	21
แบบทดสอบหลังเรียน.....	22
เอกสารอ้างอิง.....	25
ภาคผนวก.....	26
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน.....	27
เฉลยใบงานที่ 1.....	28
เฉลยใบงานที่ 2.....	29
ประวัติผู้จัดทำ.....	30





สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แสดงโปรแกรมเพนท์ Paint 2003.....	4
1.2 แสดงโปรแกรมเพนท์ Paint 2010.....	5
1.3 แสดงขั้นตอนการเปิดหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint วิธีที่ 1.....	6
1.4 แสดงขั้นตอนการเปิดหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint วิธีที่ 2.....	7
1.5 แสดงขั้นตอนการเปิดหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint วิธีที่ 3.....	8
1.6 แสดงหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint 2010.....	9
1.7 แสดงขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ วิธีที่ 1.....	10
1.8 แสดงขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ วิธีที่ 2.....	10
1.9 แสดงขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ วิธีที่ 3.....	11
1.10 แสดงส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010.....	12
1.11 แสดงส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010.....	13
1.12 แสดงเมาส์แบบต่าง ๆ.....	14
1.13 แสดงส่วนประกอบของเมาส์.....	15
1.14 แสดงแป้นพิมพ์ (Keyboard).....	16
1.15 แสดงปุ่มสำหรับพิมพ์ (ตัวอักษรและตัวเลข).....	16
1.16 แสดงปุ่มควบคุม.....	17
1.17 แสดงปุ่มฟังก์ชัน.....	17
1.18 แสดงปุ่มนำทาง.....	18
1.19 แสดงปุ่มพิมพ์ตัวเลข (Number Keys).....	18
1.20 แสดงปุ่มรับคำสั่ง (Enter).....	19
1.21 แสดงปุ่มคานเว้นวรรค (Space Bar).....	19





การใช้เอกสารประกอบการสอน คำชี้แจงสำหรับครู

1. เอกสารประกอบการสอนเล่มนี้ใช้ประกอบการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ โปรแกรมเพนท์ Paint 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. แนะนำให้ครูศึกษาเอกสารประกอบการสอนเล่มนี้ให้ละเอียดก่อนนำไปใช้
3. แนะนำให้ครูใช้เอกสารประกอบการสอนเล่มนี้ประกอบกับแผนการจัดการเรียนรู้ตามกำหนดเวลาที่ใช้สอน





สาระการเรียนรู้

1. การเปิด/ปิดโปรแกรมเพนท์ Paint 2010
2. ส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010
3. วิธีใช้เมาส์
4. ทำความรู้จักและใช้ปุ่มต่าง ๆ เบื้องต้นของแป้นพิมพ์



จุดประสงค์การเรียนรู้

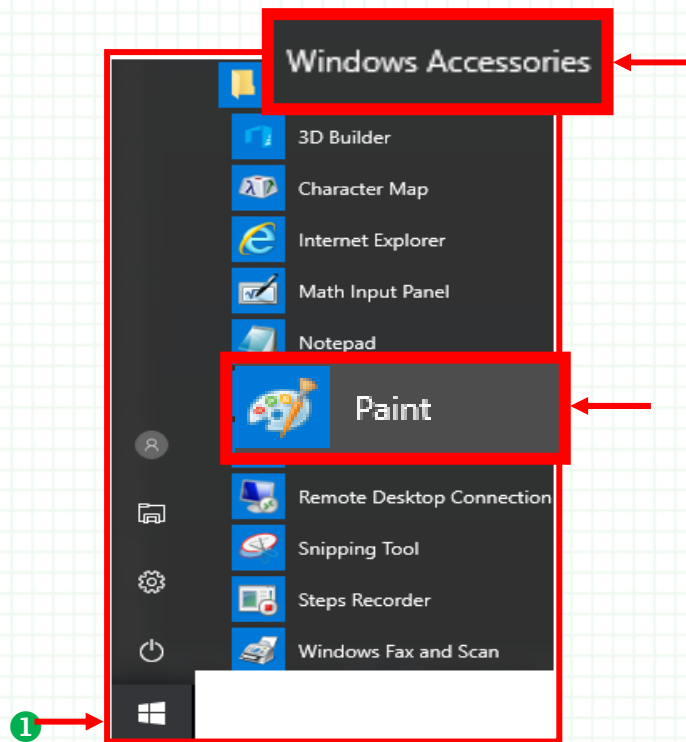
1. นักเรียนสามารถเปิด/ปิดโปรแกรมเพนท์ Paint 2010 ได้ถูกต้องตามขั้นตอน
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010 ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถใช้เมาส์ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนรู้จักและใช้ปุ่มต่าง ๆ เบื้องต้นของแป้นพิมพ์ได้ถูกต้อง



แบบ ทด สอบ ก่อน เรียน

เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับข้อที่ถูกเพียงคำตอบเดียว

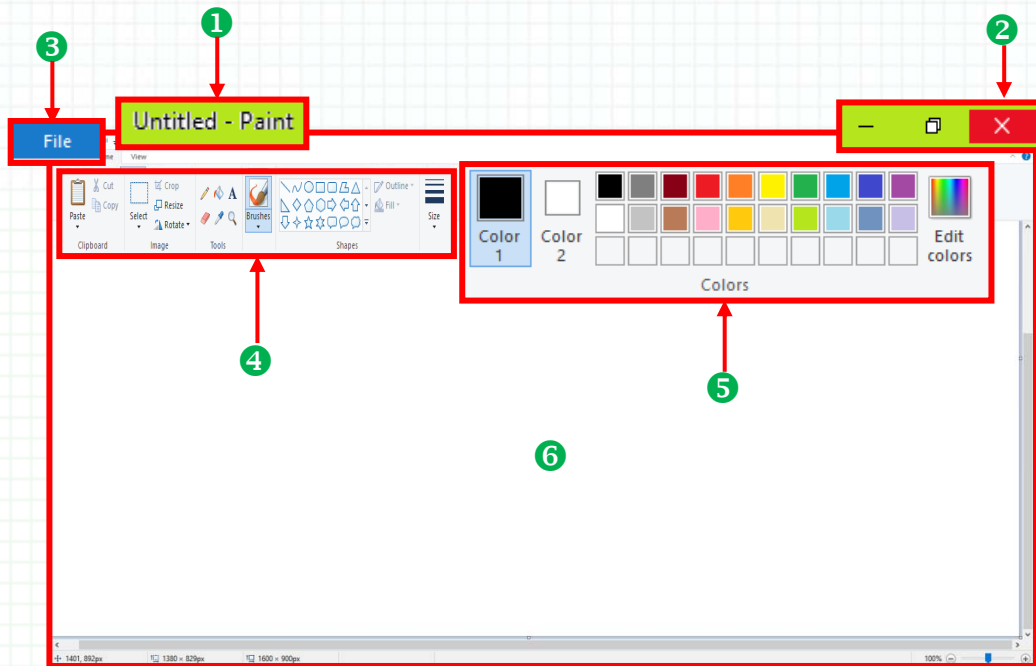


1. จากภาพ ข้อใดคือขั้นตอนการเปิดเข้าสู่โปรแกรมเพนท์

ก. → → Windows Ease of Access

ข. → Windows Ease of Access →

ค. Windows Ease of Access → →



2. การปิดโปรแกรมต้องคลิกที่หมายเลขใด

- ก. ①
- ข. ②
- ค. ③

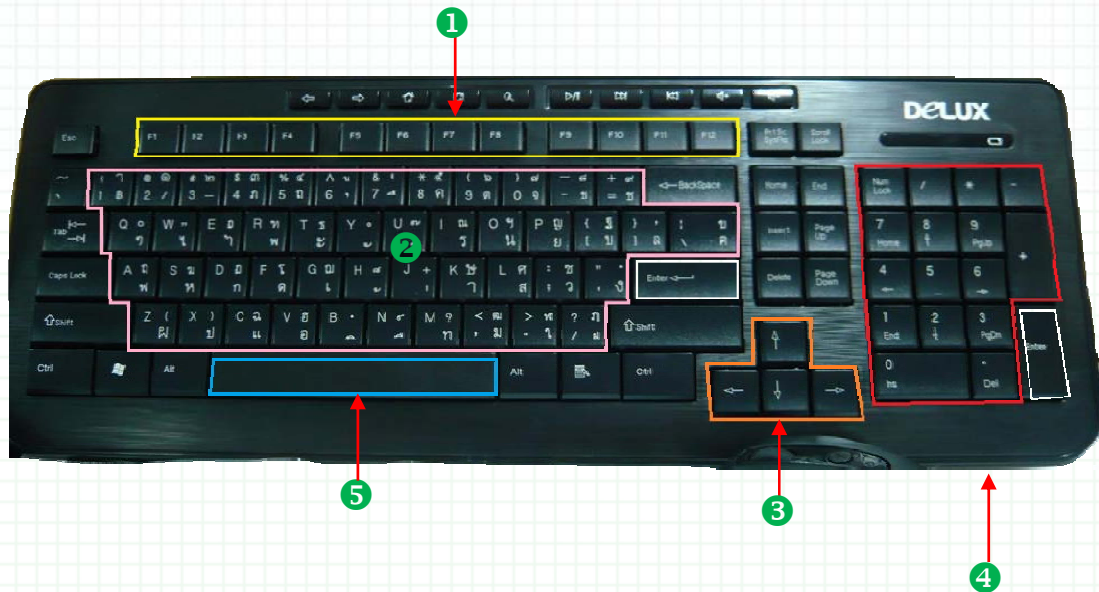
3. พื้นที่วาดภาพคือหมายเลขใด

- ก. ④
- ข. ⑤
- ค. ⑥

4. เมาส์มีลักษณะอย่างไร

- ก. เหมือนหนู
- ข. เหมือนหูหนู
- ค. เหมือนหางหนู





5. กลุ่มตัวอักษรคือหมายเลขใด

- ก. 2
- ข. 4
- ค. 5





ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

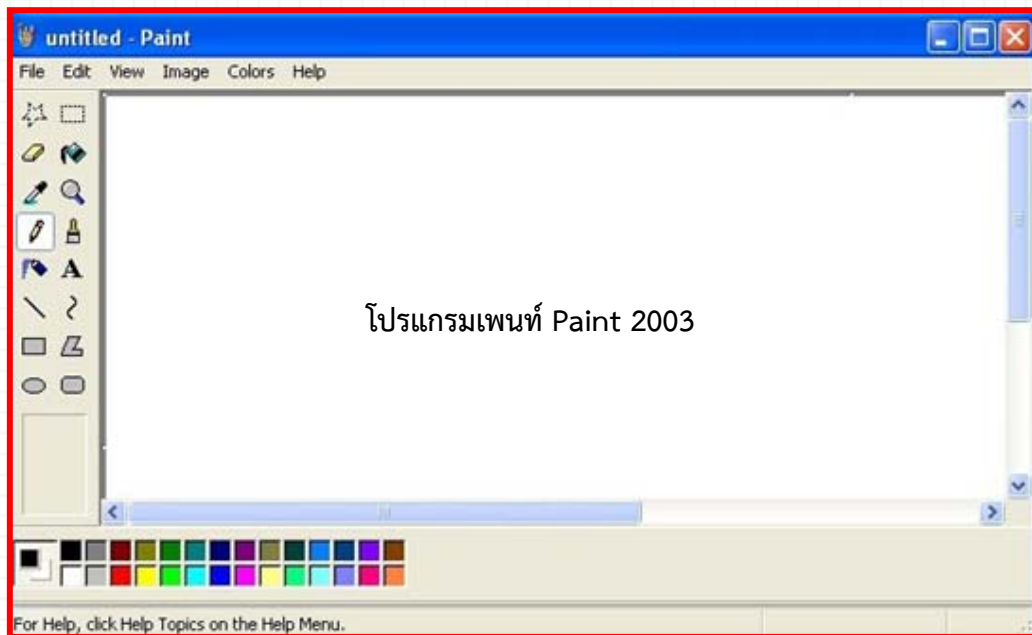


โปรแกรมเพนท์ Paint 2010

โปรแกรมเพนท์ Paint 2010 เป็นโปรแกรมที่ติดตั้งมากับโปรแกรม Microsoft Windows 2010 ที่ชื่อว่า Paint เป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับการวาดภาพหรือการออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ที่มีรายละเอียดไม่ซับซ้อนมาก จัดอยู่ในกลุ่มโปรแกรมวาดภาพระบายสีที่มีความสามารถในการสร้างภาพอย่างง่าย ๆ และแก้ไขภาพที่สร้างขึ้นเอง หรืออาจนำรูปภาพมาจากที่อื่น ๆ เพื่อตกแต่งด้วยการใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในโปรแกรมเป็นตัวช่วย ทำให้สวยงาม หรือทำเป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามที่ต้องการ สามารถนำภาพที่ตกแต่งแล้วไปประกอบในเอกสารอื่น ๆ ได้ เช่น โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล เป็นต้น

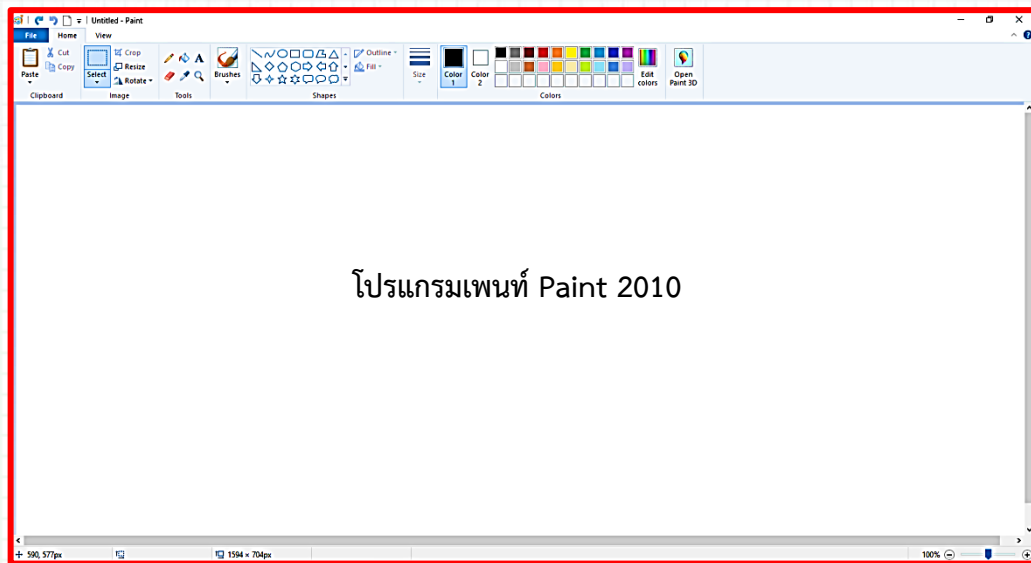
รวมทั้งการวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ โดยการใช้เมาส์เป็นเครื่องมือ เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นฝึกออกแบบหรือผู้เรียนที่ยังมือใหม่จะได้มีโอกาสได้ฝึกการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ผ่านเมาส์และแป้นพิมพ์ นอกจากนี้ ยังเป็นการสร้างจินตนาการให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะได้ด้วย

โปรแกรมเพนท์ Paint มีหลายเวอร์ชันให้เลือกใช้ ขึ้นอยู่กับแต่ละเครื่องที่ลงโปรแกรมไว้ในที่นี้ขอเปรียบเทียบหน้าจอร์หว่างเวอร์ชันเก่าและเวอร์ชันปัจจุบันให้นักเรียนดู ดังนี้



ภาพที่ 1.1 แสดงโปรแกรมเพนท์ Paint 2003





ภาพที่ 1.2 แสดงโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

สำหรับในเวอร์ชันใหม่ของโปรแกรม Paint นั้นได้ปรับ Tools มาใช้งานและเครื่องมือให้มีความทำงานได้ง่าย และสะดวกเพิ่มมากขึ้น จากรูปจะสังเกตเห็นด้วยการทำงานจัดเรียงแบ่งหมวดหมู่เป็นแบบ Ribbon ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน



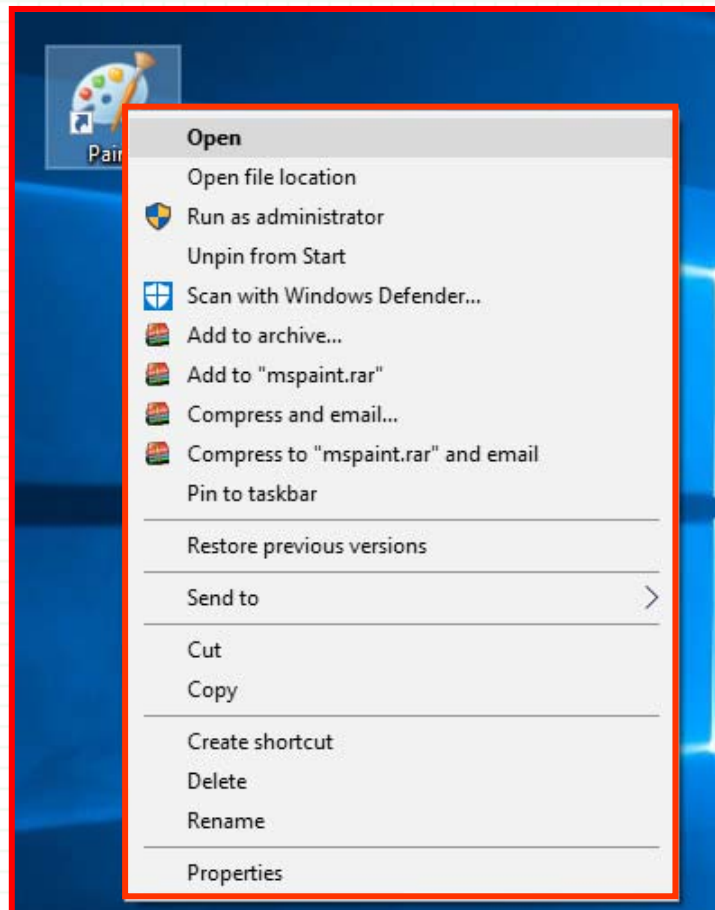


ขั้นตอนการเปิดโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

นักเรียนสามารถเข้าสู่โปรแกรมเพนท์ Paint ได้ 3 วิธี

วิธีที่ 1

ถ้าเห็นไอคอนโปรแกรมเพนท์ Paint ที่หน้าจอ คลิกเมาส์ขวาเลือก Open จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint

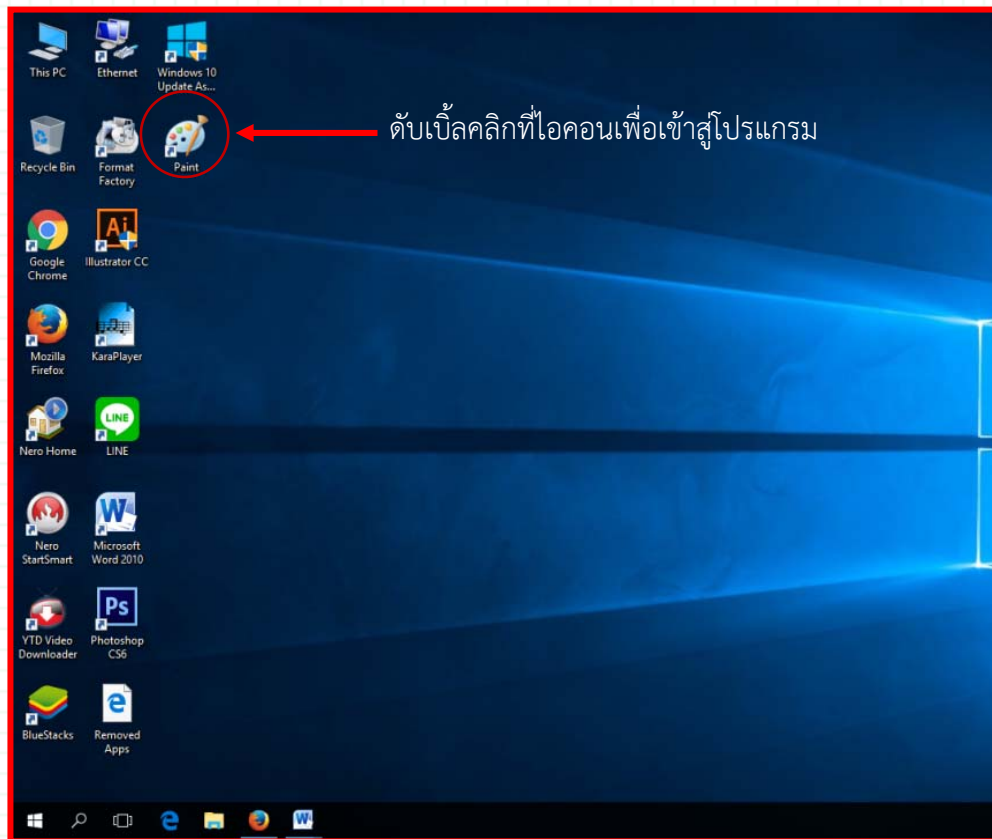


ภาพที่ 1.3 แสดงขั้นตอนการเปิดหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint วิธีที่ 1


วิธีที่ 2

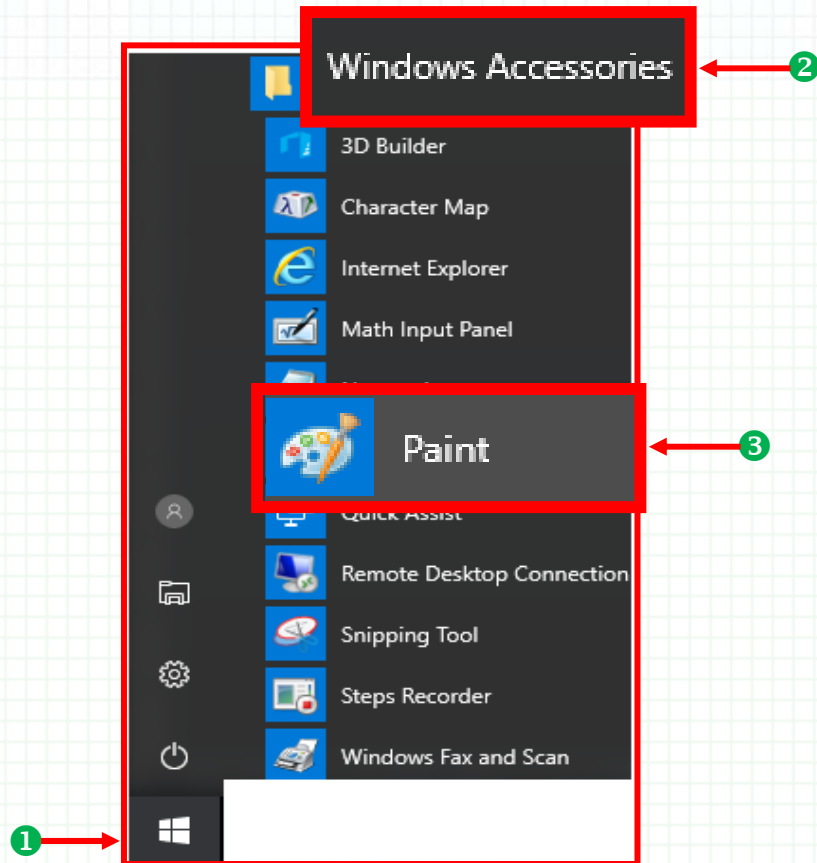


ดับเบิลคลิกที่ไอคอน ของโปรแกรมที่หน้าจอ นักเรียนสามารถใช้เมาส์ไปชี้ที่ไอคอนและดับเบิลคลิกที่ไอคอนได้ทันที จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint (ดับเบิลคลิกหมายถึงการคลิกเมาส์ติด ๆ กันสองครั้ง)



ภาพที่ 1.4 แสดงขั้นตอนการเปิดหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint วิธีที่ 2

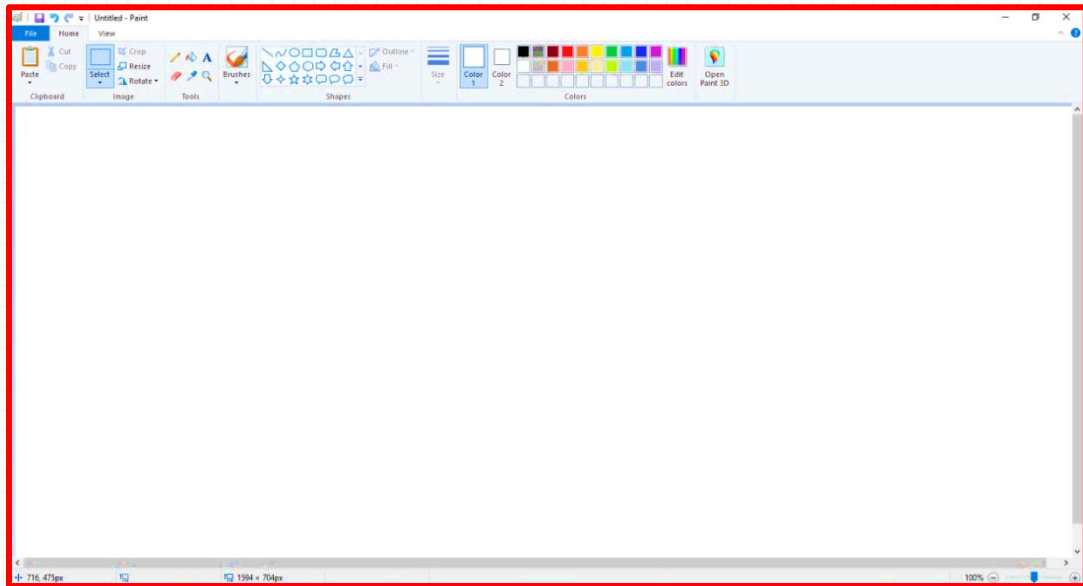
วิธีที่ 3 หากไม่มีไอคอน  ปรากฏที่หน้าจอ นักเรียนสามารถเข้าสู่โปรแกรมตามขั้นตอนได้ดังนี้



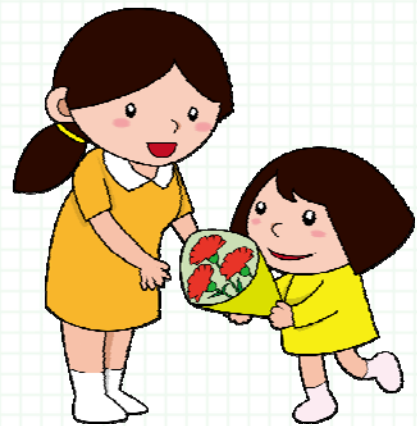
ภาพที่ 1.5 แสดงขั้นตอนการเปิดหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint วิธีที่ 3

- ① ใช้เมาส์คลิกที่ปุ่ม  ที่มุมล่างซ้ายของจอคอมพิวเตอร์
- ② เลื่อนเมาส์หาคำสั่ง Windows Accessories
- ③ เลื่อนเมาส์มาที่ไอคอน Paint  แล้วคลิก จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรม Paint

ดังภาพ



ภาพที่ 1.6 แสดงหน้าต่างโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

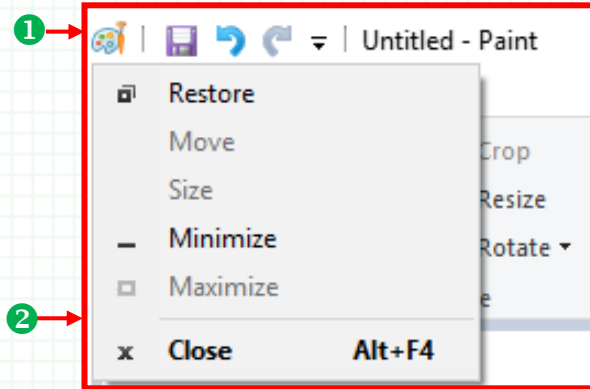




ขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

ขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ ทำได้ 3 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1

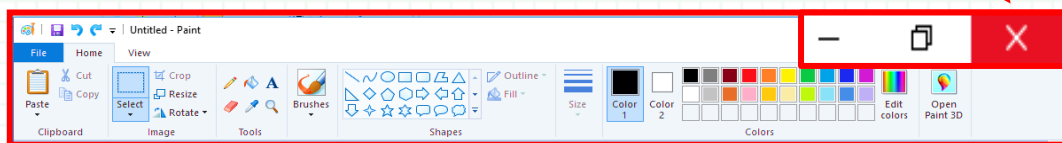


ภาพที่ 1.7 แสดงขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ วิธีที่ 1

1 คลิกที่ปุ่ม

2 คลิกที่ปุ่ม หรือกดปุ่ม Alt กับ ปุ่ม F4 พร้อมกันก็ได้

วิธีที่ 2

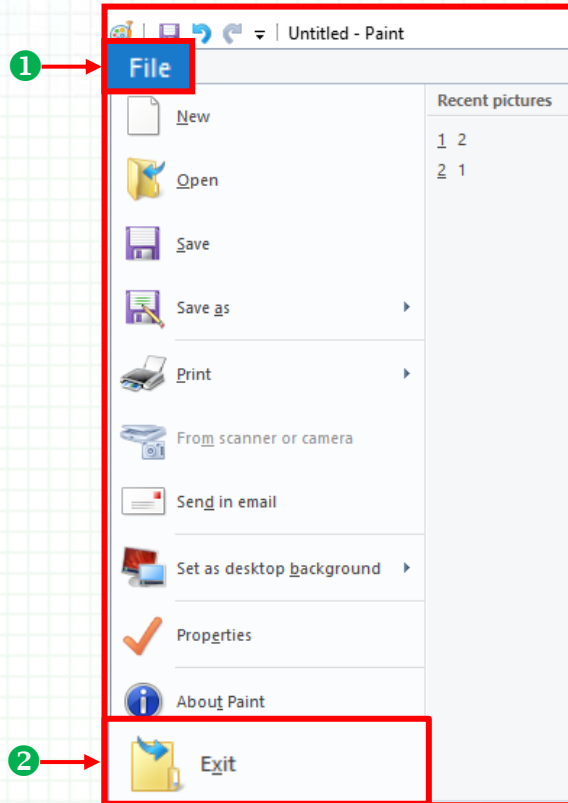


ภาพที่ 1.8 แสดงขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ วิธีที่ 2

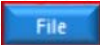
คลิกปุ่ม Close ที่มุมบนขวาของโปรแกรม



วิธีที่ 3



ภาพที่ 1.9 แสดงขั้นตอนการปิดโปรแกรมเพนท์ วิธีที่ 3

1 คลิกที่ปุ่ม 

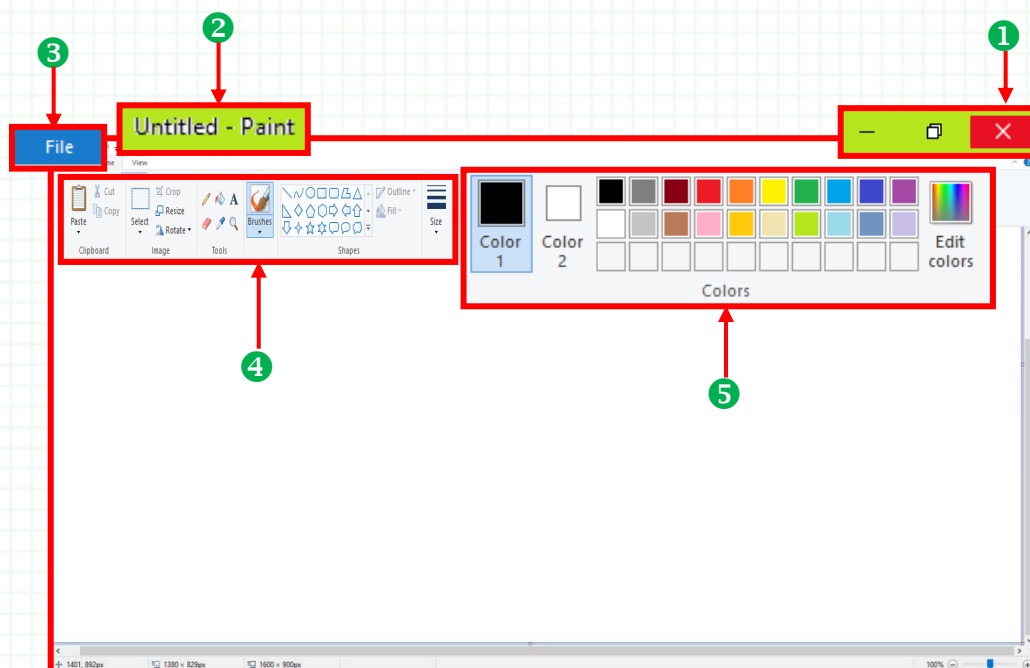
2 คลิกปุ่ม 





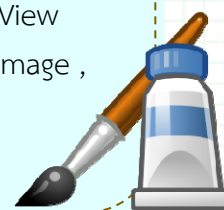
ส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

เมื่อเข้าสู่หน้าต่างโปรแกรม Paint 2010 จะพบส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าต่างโปรแกรม ซึ่งแต่ละส่วนจะมีหน้าที่ในการใช้งานแตกต่างกัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

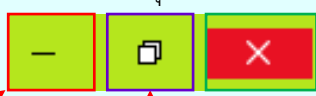


ภาพที่ 1.10 แสดงส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

- 1 แถบควบคุมการทำงานของหน้าจอ โดยมีปุ่มย่อหน้าจอ ขยายหน้าจอและปิดหน้าจอหรือปิดโปรแกรม
- 2 แถบชื่อเรื่อง สำหรับแสดงชื่อเรื่องหรือผลงาน (Title bar)
- 3 แถบเมนู (Menu bar) ประกอบด้วยแถบเมนู File , Home , View
- 4 กล่องเครื่องมือ (Tools) ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่ง Clipboard , Image , Tools , Shapes
- 5 กล่องสี (Colors)



แถบควบคุมการทำงานของหน้าจอ มีปุ่มย่อหน้าจอ ขยายหน้าจอและปิดหน้าจอ หรือปิดโปรแกรม

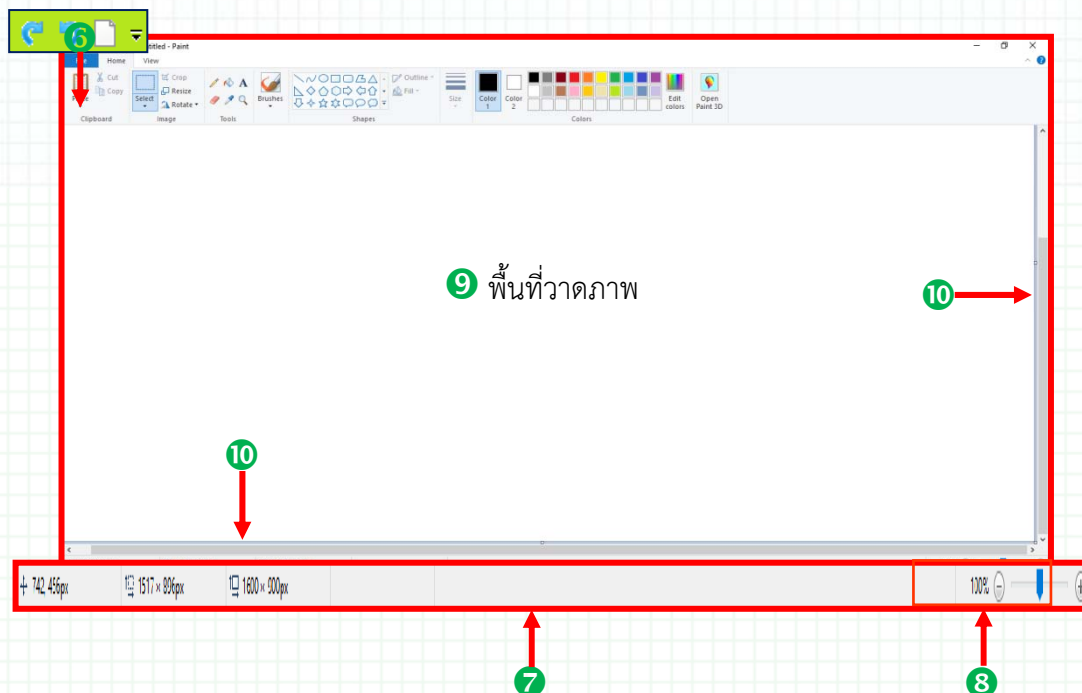


ย่อหน้าต่างให้เล็กลง


ขยายหน้าต่างให้ใหญ่ขึ้น

ปิดโปรแกรม





ภาพที่ 1.11 แสดงส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

- ⑥ **แถบเครื่องมือด่วน (Quick Access toolbar)** เป็นแถบเครื่องมือที่รวมปุ่มคำสั่งที่ต้องใช้บ่อย ๆ โดยเราสามารถปรับแต่งได้ตามต้องการ โดยคลิกที่ปุ่ม  เพื่อเลือกคำสั่งด่วน
- ⑦ **แถบแสดงสถานะการใช้งาน (Status bar)** เป็นส่วนที่แสดงสถานะการใช้งาน
- ⑧ **มุมมองย่อ/ขยายจอภาพ (View bar)** จะทำให้เราโฟกัสเฉพาะจุดที่ต้องการแก้ไข และตกแต่งชิ้นงานบนพื้นที่การทำงานได้ง่ายขึ้น
- ⑨ **พื้นที่วาดภาพ** ใช้สำหรับวาดภาพ เป็นพื้นที่สำหรับสร้างผลงานตามความต้องการ
- ⑩ **แถบเลื่อนแนวตั้งและแนวนอน (Scroll Bar)** ใช้สำหรับเลื่อนดูข้อมูลในส่วนที่ไม่สามารถแสดงบนจอภาพได้ทั้งหมดในคราวเดียวกัน





พื้นฐานการใช้งานเมาส์ (Mouse)

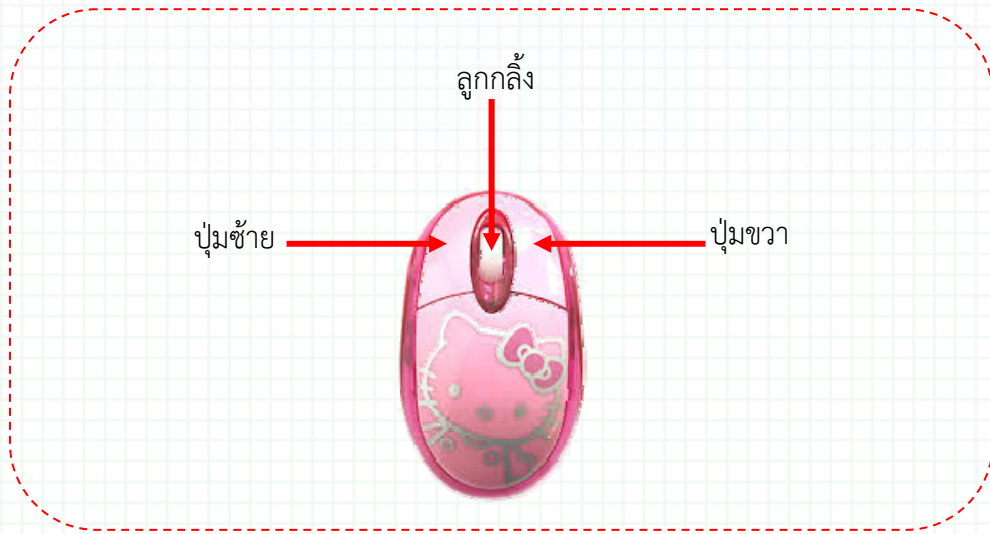
เมาส์ (Mouse) คือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมตัวชี้บนจอคอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์สำคัญในการใช้งานคอมพิวเตอร์ชิ้นหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันถูกออกแบบมาให้มีรูปร่าง ลักษณะ สี สันต่าง ๆ กัน บางรุ่นมี ไฟประดับให้สวยงาม เพื่อให้เหมาะกับการใช้งานในแต่ละประเภทและความชื่นชอบของผู้ใช้ เช่น มีขนาดเล็ก มีส่วนโค้งและส่วนเว้าเข้ากับอุ้งมือของผู้ใช้ มีรูปร่างสีสันแปลกตาไปจากรุ่นทั่วไปหรือเป็นรูปตัวการ์ตูน และล่าสุดได้มีการพัฒนาเมาส์อากาศ (Air Mouse) ซึ่งสามารถใช้งานเมาส์โดยถือขึ้นมาเอียงไปมาในอากาศโดยไม่จำเป็นต้องใช้แผ่นรองก็สามารถควบคุมตัวชี้ได้เช่นกัน

เมาส์ได้ชื่อมาจากรูปร่างของตัวมันเองและสายไฟ ซึ่งมีลักษณะคล้ายหนู (Mouse) ขณะเดียวกันการเคลื่อนที่ของตัวชี้บนหน้าจอมีลักษณะการเคลื่อนที่ไม่มีทิศทางเหมือนการเคลื่อนที่ของหนู



ภาพที่ 1.12 แสดงเมาส์แบบต่าง ๆ





ภาพที่ 1.13 แสดงส่วนประกอบของเมาส์

เมาส์เป็นอุปกรณ์ประเภท Input (นำข้อมูลเข้า) มีส่วนประกอบอยู่ 3 ส่วน คือ ปุ่มซ้าย ปุ่มขวา และลูกกลิ้ง ซึ่งอยู่ตรงกลางระหว่างปุ่มทั้งสอง การจับเมาส์ ให้วางมือขวาลงบนเมาส์โดยให้อุ้งมืออยู่บนส่วนนูนโค้งของเมาส์ นิ้วชี้อยู่บนตำแหน่งปุ่มซ้าย นิ้วกลางอยู่บนตำแหน่งปุ่มขวา กรณีต้องการเลื่อนลูกกลิ้งให้ใช้นิ้วชี้ขวาบังคับเลื่อนขึ้น - ลง การใช้งานเมาส์ ทำได้ดังนี้

- ➔ **การเลื่อนเมาส์** ให้เลื่อนไปมาบนโต๊ะหรือแผ่นรองเมาส์ เพื่อเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปยังตำแหน่งต่าง ๆ บนจอภาพ
- ➔ **การคลิก** คือการกดปุ่มเมาส์ด้านซ้าย 1 ครั้ง
- ➔ **การคลิกขวา** เป็นการกดปุ่มเมาส์ด้านขวา 1 ครั้ง ส่วนมากจะใช้ในกรณีเป็นคำสั่ง
- ➔ **การแดรกเมาส์** คือ การกดปุ่มเมาส์ซ้ายค้างไว้ แล้วเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปยังตำแหน่งต่าง ๆ โดยยังกดปุ่มเมาส์ด้านซ้ายของเมาส์ค้างอยู่เมื่อถึงที่หมายแล้วจึงปล่อย
- ➔ **ดับเบิลคลิก** คือ การคลิกเมาส์ 2 ครั้งติดกันอย่างรวดเร็ว





ส่วนประกอบของแป้นพิมพ์ (Keyboard)

แป้นพิมพ์ (Keyboard) คือ อุปกรณ์ที่ใช้ป้อนข้อมูลเข้าไปในคอมพิวเตอร์ มีปุ่มเหมือนกับเครื่องพิมพ์ดีด เป็นอุปกรณ์ที่มีในเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่อง มีจำนวนปุ่มมากกว่า 101 ปุ่มขึ้นไป ในแป้นพิมพ์ 1 ปุ่มจะมีตัวอักษรอยู่หลายตัว โดยปกติแป้นพิมพ์ภาษาไทยก็จะมีภาษาอังกฤษปนอยู่ด้วย เพราะฉะนั้นใน 1 ปุ่มจะมี 3 ตัวอักษร และ 4 ตัวอักษร สำหรับปุ่มที่มีตัวเลขผสมอยู่ หลักการใช้งานปกติถ้าเราจะพิมพ์อักษรที่อยู่ข้างล่างของแป้น เราก็กดแค่กดลงไปเฉย ๆ แต่ถ้าต้องการพิมพ์ตัวอักษรที่อยู่ข้างบนของแป้นพิมพ์เราต้องกดปุ่ม **Shift** ค้างไว้ก่อนจึงจะพิมพ์ได้ แป้นต่าง ๆ บนแป้นพิมพ์สามารถแบ่งได้หลายกลุ่มตามฟังก์ชันการใช้งาน ดังนี้




ภาพที่ 1.14 แสดงแป้นพิมพ์ (Keyboard)

① **ปุ่มสำหรับพิมพ์ (ตัวอักษรและตัวเลข)** แป้นเหล่านี้ประกอบด้วยตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมายวรรคตอน และแป้นสัญลักษณ์แบบเดียวกับที่มีอยู่บนเครื่องพิมพ์ดีดแบบเก่า



ภาพที่ 1.15 แสดงปุ่มสำหรับพิมพ์ (ตัวอักษรและตัวเลข)



② **ปุ่มควบคุม** แป้นเหล่านี้ใช้แป้นเดียวหรือใช้ร่วมกับแป้นอื่นเพื่อดำเนินการบางอย่าง แป้นควบคุมที่ใช้บ่อยที่สุดคือ Ctrl , Alt แป้นโลโก้ Windows  และ Esc

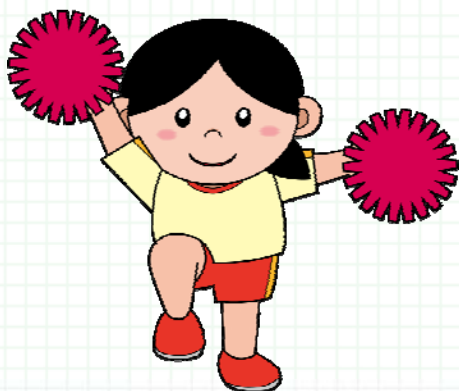


ภาพที่ 1.16 แสดงปุ่มควบคุม

③ **ปุ่มฟังก์ชัน (Function Keys)** แป้นฟังก์ชันใช้สำหรับการทำงานบางอย่าง แป้นเหล่านี้มีชื่อกำกับตั้งแต่ F1, F2, F3 ไปจนถึง F12 ฟังก์ชันการทำงานของแป้นเหล่านี้มีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไปในแต่ละโปรแกรม



ภาพที่ 1.17 แสดงปุ่มฟังก์ชัน



④ **ปุ่มนำทาง** แป้นเหล่านี้จะใช้เพื่อเลื่อนไปตามตำแหน่งต่าง ๆ ของเอกสาร รวมถึงการแก้ไขข้อความ ได้แก่ แป้นลูกศร, Home, End, Page Up, Page Down, Delete และ Insert



ภาพที่ 1.18 แสดงปุ่มนำทาง

⑤ **ปุ่มพิมพ์ตัวเลข (Number Keys)** แป้นตัวเลขเป็นการป้อนหมายเลขอย่างรวดเร็ว แป้นเหล่านี้จัดไว้เป็นแบบเดียวกับเครื่องคิดเลขที่ใช้กันปกติ



ภาพที่ 1.19 แสดงปุ่มพิมพ์ตัวเลข (Number Keys)



⑥ ปุ่มรับคำสั่ง (Enter) มี 2 ปุ่ม จะใช้ปุ่มใดก็ได้



ภาพที่ 1.20 แสดงปุ่มรับคำสั่ง (Enter)

⑦ ปุ่มคานเว้นวรรค (Space Bar) ใช้สำหรับเว้นวรรคตัวอักษรทีละหนึ่งตัวอักษร



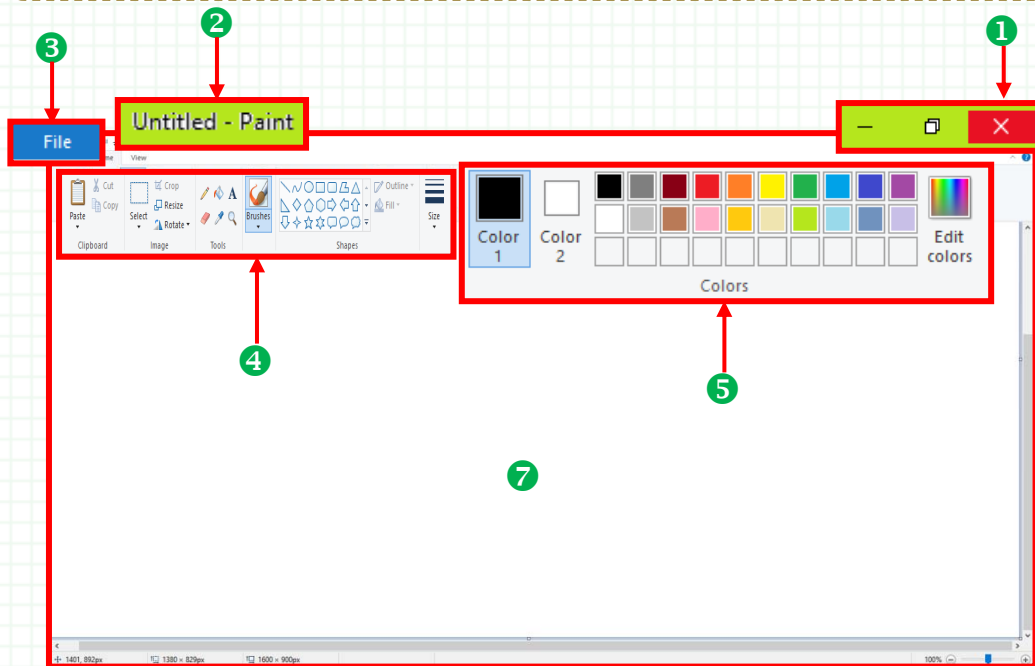
ภาพที่ 1.21 แสดงปุ่มคานเว้นวรรค (Space Bar)





ใบงานที่ 1

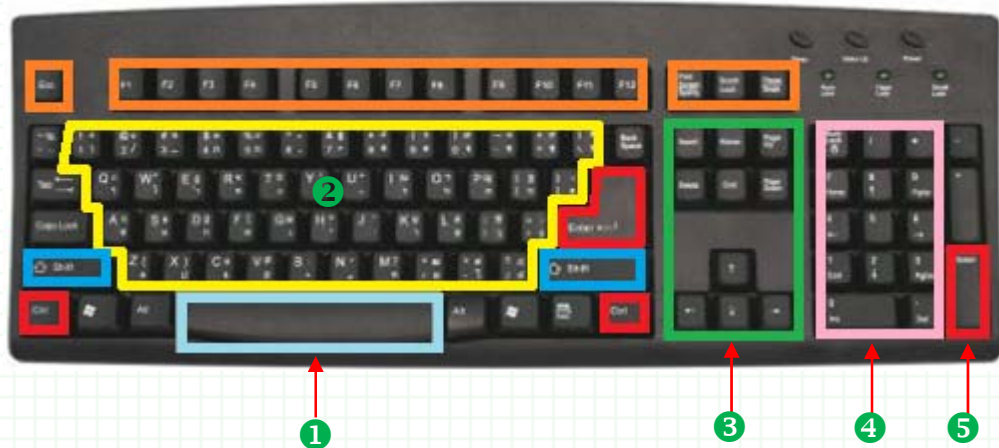
คำชี้แจง จากภาพให้นักเรียนใส่ตัวเลขให้ตรงกับความหมาย
ให้ถูกต้อง (ข้อละ 2 คะแนน)





ใบงานที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ตัวเลขที่ตรงกับความหมาย
ของแป้นพิมพ์ให้ถูกต้อง (ข้อละ 2 คะแนน)



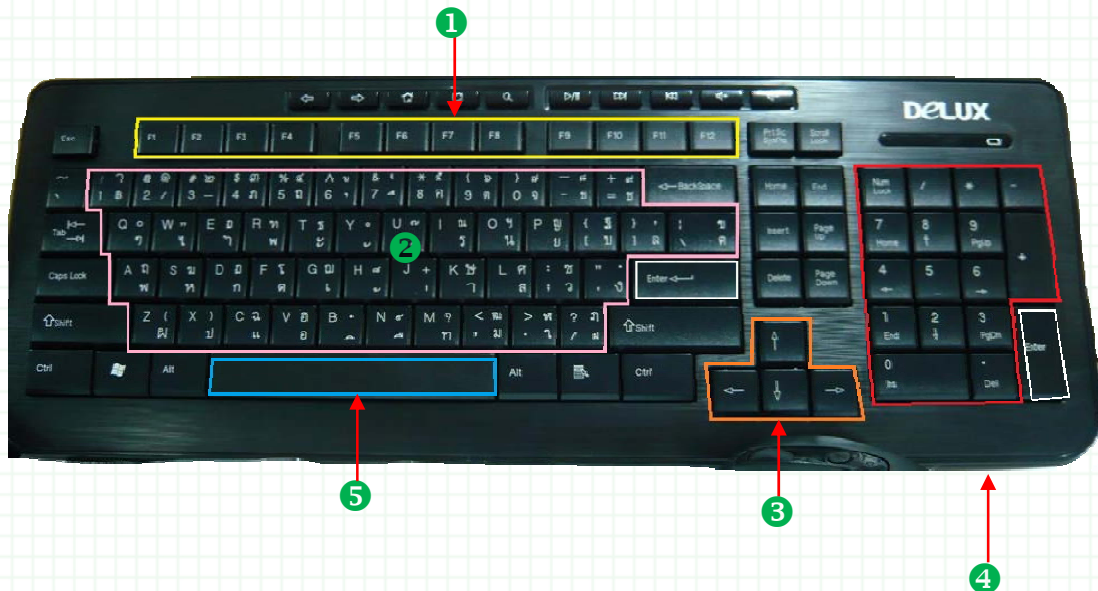
1	• ปุ่มตัวเลขและสัญลักษณ์พิเศษ
2	• ปุ่ม Enter รับคำสั่ง
3	• ปุ่มคานว้นวรรค
4	• ปุ่มตัวอักษร
5	• ปุ่มตัวชี้ตำแหน่ง



แบบ ทด สอบ หลัง เรียน

เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมเพนท์ Paint 2010

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับข้อที่ถูกเพียงคำตอบเดียว



1. กลุ่มตัวอักษรคือหมายเลขใด

ก. 2

ข. 4

ค. 5

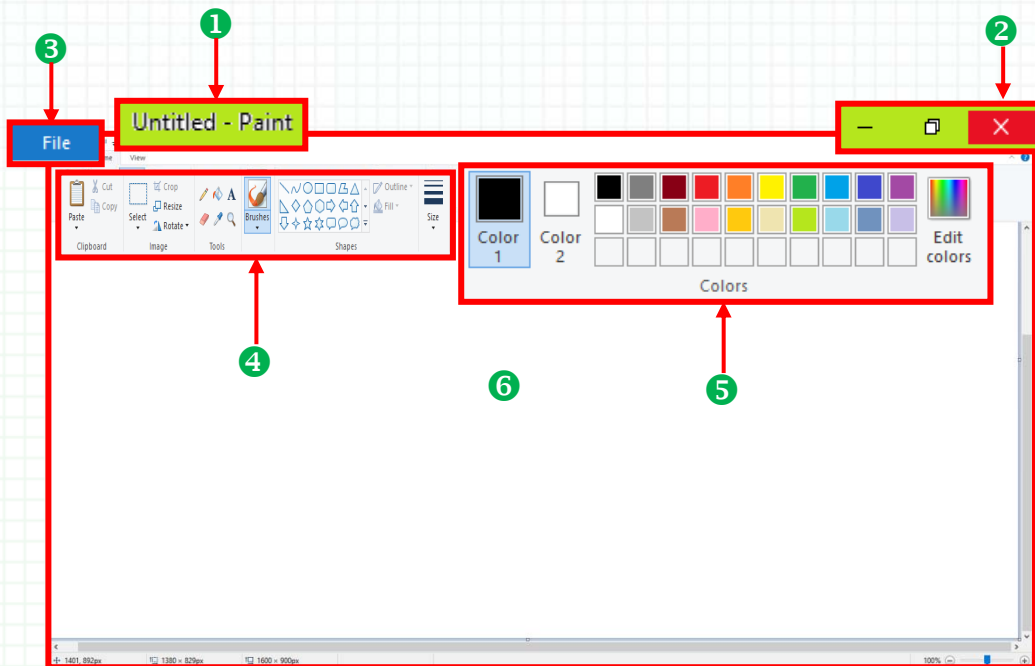
2. เมาส์มีลักษณะอย่างไร

ก. เหมือนหนู

ข. เหมือนหูหนู

ค. เหมือนหางหนู





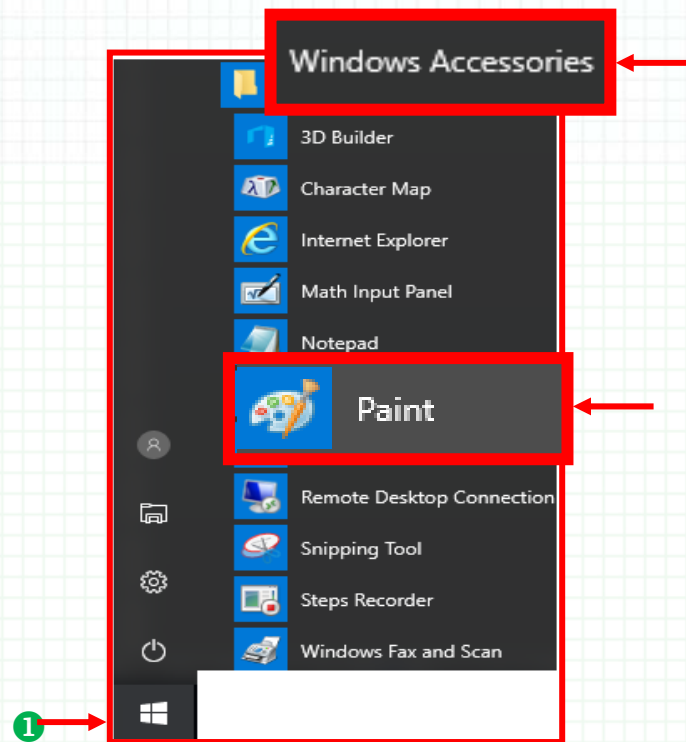
3. การปิดโปรแกรมต้องคลิกที่หมายเลขใด

- ก. 1
- ข. 2
- ค. 3










4. พื้นที่วาดภาพคือหมายเลขใด

- ก. 4
- ข. 5
- ค. 6





5. จากภาพ ข้อใดคือขั้นตอนการเปิดเข้าสู่โปรแกรมเพนท์

- ก.  →  →  Windows Ease of Access
- ข.  →  Windows Ease of Access → 
- ค.  Windows Ease of Access →  → 





เอกสารอ้างอิง

- ณัฐวัฒน์ หุตะจิตต์. (2559). โปรแกรมเพนท์ 2010. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<https://sites.google.com/site/professorpui/home> [2559, พฤษภาคม 21]
- ทีมงานทรูปลูกปัญญา. (2559). เทคนิคการวาดภาพง่าย ๆ เพียง 4 ขั้นตอน ด้วยโปรแกรม Paint. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.trueplookpanya.com/learning/detail/31870-044459> [2559, พฤษภาคม 19]
- นฤชิต แวศรีม่วงและคณะ. (2547). คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เล่ม 2 ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ. ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- เพ็ญญา สำเนียง. (2553). Microsoft Office 2010 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : SPC Books.
- สิขเรศ คำชัย. (2559). โปรแกรมเพนท์. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://sites.google.com/site/paintpor3/2-swn-prakxb-khxng-porkaerm-paint> [2558, พฤษภาคม 15]
- สิทธิชัย ประสานวงศ์. (2556). การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ Microsoft Office 2010. กรุงเทพฯ : ซอฟท์เพรส.
- อำภา กุลธรรมโยธิน. (2554). การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ Microsoft Office 2007/2010: กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.







เชิง

แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมเพนท์ Paint
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แบบทดสอบก่อนเรียน	
ข้อที่	เฉลย
1	ข
2	ค
3	ค
4	ก
5	ก

แบบทดสอบหลังเรียน	
ข้อที่	เฉลย
1	ก
2	ก
3	ข
4	ค
5	ข

ข้อสัต์ย่ต่อนเองม่แอบดูเฉลยนะครับ

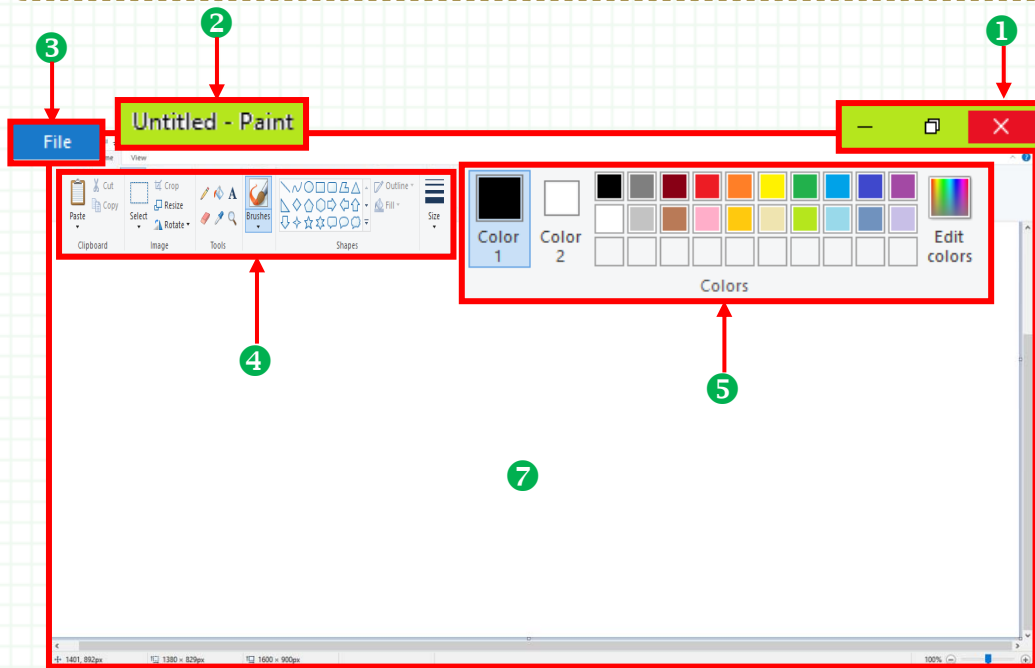




เจดงในงานที่ 1



คำชี้แจง จากภาพให้นักเรียนใส่ตัวเลขให้ตรงกับความหมาย
ให้ถูกต้อง (ข้อละ 2 คะแนน)

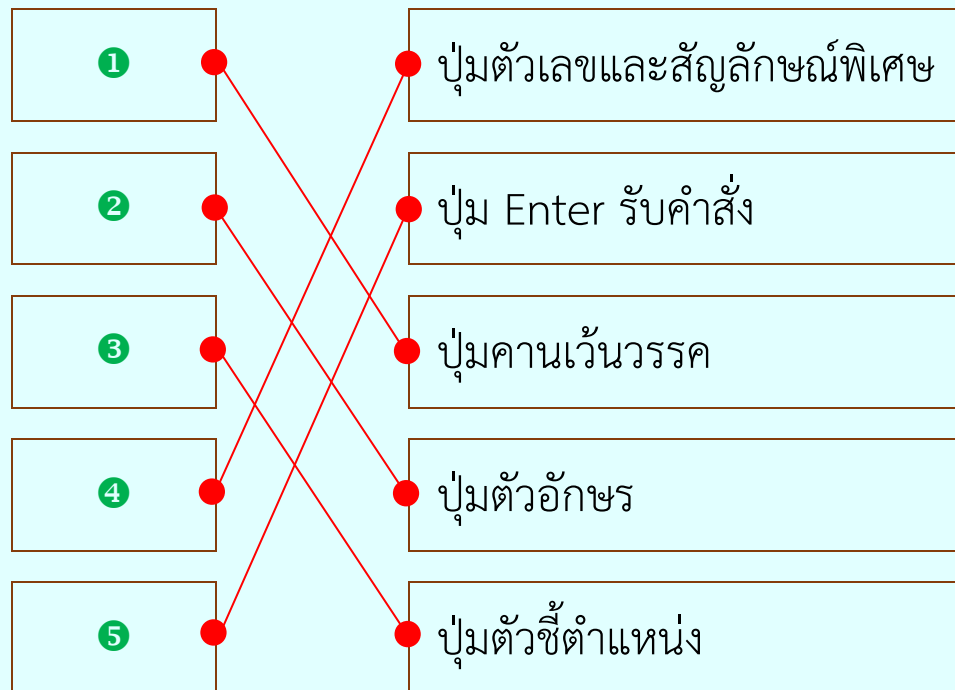
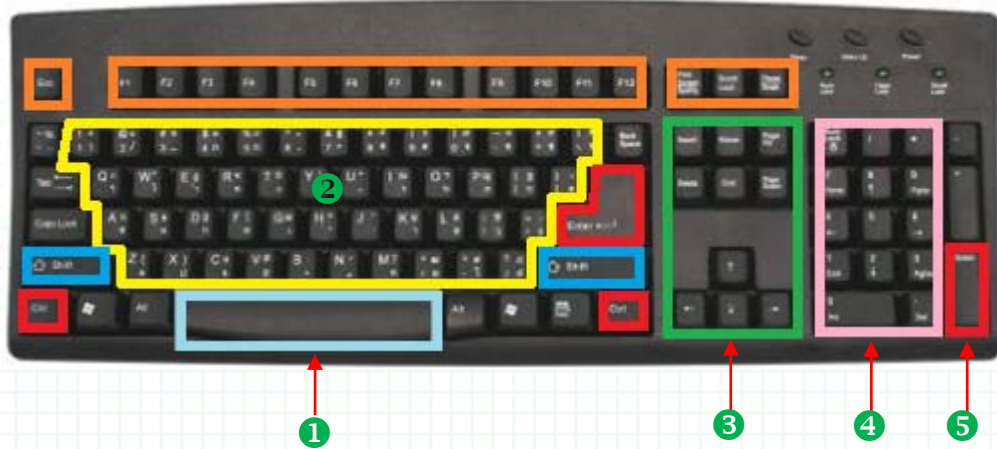




เฉลย ใบงานที่ 2



คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ตัวเลขที่ตรงกับความหมายของแป้นพิมพ์ให้ถูกต้อง (ข้อละ 2 คะแนน)





ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ-นามสกุล นางสาวชนพิศ คชริน
 วัน เดือน ปีเกิด 14 พฤศจิกายน 2525
 ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 41 หมู่ที่ 4 ตำบลสินเจริญ อำเภอยะรัง
 จังหวัดสุราษฎร์ธานี



ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2544 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระแสงวิทยา
 พ.ศ. 2549 ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต วิชาเอกวิทยาการคอมพิวเตอร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
 พ.ศ. 2551 ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
 พ.ศ. 2556 ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
 สาขาการบริหารนวัตกรรมการพัฒนาการศึกษา
 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2553 ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านเขาแค อำเภอดอนสัก
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
 ปัจจุบัน ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านบางสำโรง อำเภอกาญจนดิษฐ์
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1





Microsoft

PAINT 2010

