

ใบงาน ประถมศึกษา 6



ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น ชั้น เลขที่

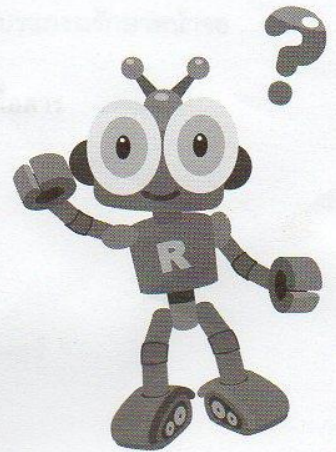


ใบงานที่ 1 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



ให้นักเรียนวาดภาพเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนให้เกิดประโยชน์

- A. Application Software
- B. Software Adobe Photoshop
- C. System Software
- D. Software
- E. Application Software
- F. Packaged Software
- G. System Software
- H. Windows Live Messenger
- I. Freeware
- J. Software



ประเมินตนเอง

ดี

ปานกลาง

พอใช้

เพื่อนประเมิน

ดี

ปานกลาง

พอใช้

ครูประเมิน

.....

.....

.....



ใบงานที่ 2 ซอฟต์แวร์และภาษาคอมพิวเตอร์



ให้นักเรียนนำคำตอบด้านบน (ข้อ A-J) มาใส่ในช่องด้านซ้ายมือให้ถูกต้อง

A. โปรแกรมมอรรถประโยชน์

B. โปรแกรม Adobe Photoshop

C. ตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์

D. Shareware

E. Application Software

F. Packaged Software

G. System Software

H. Windows Live Messenger

I. Freeware

J. Software

- 1. ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดซอฟต์แวร์มาใช้โดยไม่ต้องเสียค่าบริการให้กับผู้ผลิตแต่อย่างใด
- 2. เป็นซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องใกล้ชิดกับการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มากที่สุด
- 3. ผู้ใช้สามารถหาซื้อซอฟต์แวร์ได้จากร้านค้าตัวแทนจำหน่าย
- 4. กลุ่มของคำสั่งที่เขียนขึ้นโดยโปรแกรมเมอร์เพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามต้องการ
- 5. เป็นโปรแกรมที่มีคุณสมบัติในการใช้งานค่อนข้างหลากหลาย เช่น โปรแกรมรักษาหน้าจอ
- 6. เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่อยู่ในกลุ่มการใช้งานบนเว็บและการติดต่อสื่อสาร
- 7. ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้เฉพาะด้านเท่านั้น
- 8. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ในกลุ่มการใช้งานทางด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย
- 9. เปรียบเสมือนตัวกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์
- 10. ผู้ผลิตจะมีโปรแกรมเพื่อให้ลูกค้าทดลองใช้งานก่อนบางส่วนเท่านั้น

ประเมินตนเอง

- ดี
- ปานกลาง
- พอใช้

เพื่อนประเมิน

- ดี
- ปานกลาง
- พอใช้











ครูประเมิน



ใบงานที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (1)



ให้นักเรียนบอกชื่อเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Flash CS3 พร้อมกับบอกหน้าที่การใช้งาน

1.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
2.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
3.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
4.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
5.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
6.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
7.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
8.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
9.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน
10.  ชื่อเครื่องมือ หน้าที่การใช้งาน

ประเมินตนเอง

-  ดี
-  ปานกลาง
-  พอใช้

เพื่อนประเมิน

-  ดี
-  ปานกลาง
-  พอใช้

ครูประเมิน



ใบงานที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (2)



ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย X หน้าข้อที่ไม่ถูกต้อง

- 1. หากต้องการพิมพ์ตัวอักษรควรเลือกเครื่องมือ Pencil Tool
- 2. การขยายขนาดตัวอักษรโดยการยืดหรือย่อควรใช้เครื่องมือ Free Transform Tool
- 3. กดปุ่ม Ctrl+Esc เพื่อทดสอบผลงาน
- 4. วิธีการเข้าหน้าต่าง Convert to Symbol คือ คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol
- 5. การสร้างลูกบาศก์เกิดบอลให้เคลื่อนไหวต้องใช้คำสั่ง Shape Tween เท่านั้น
- 6. การสร้างรถให้เคลื่อนที่ที่ต้องใช้คำสั่ง Motion Tween ด้วย
- 7. การสร้างฝั่งให้บินไปตามทิศทางที่กำหนดต้องใช้คำสั่ง Add Motion Guide
- 8. เครื่องมือที่ใช้วาดเส้น Motion Guide คือ Pen Tool หรือ Pencil Tool
- 9. การวาดภาพวงกลมควรใช้เครื่องมือ Rectangle Tool
- 10. Insert Keyframe คือ การแทรกภาพต่างๆ ลงใน Layer

ประเมินตนเอง

- ดี
- ปานกลาง
- พอใช้

เพื่อนประเมิน

- ดี
- ปานกลาง
- พอใช้

ครูประเมิน



ใบงานที่ 5 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (3)



ให้นักเรียน X เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. หากต้องการย่อหรือขยายขนาดของวัตถุ ควรเลือกใช้เครื่องมือข้อใด
 - (A) Free Transform
 - (B) Rectangle Tool
 - (C) Pen Tool
 - (D) Lasso Tool

2. หากต้องการทดสอบผลงาน ต้องกดปุ่มใดบนแป้นพิมพ์
 - (A) Ctrl + F1
 - (B) Ctrl + Enter
 - (C) Shift + Enter
 - (D) Alt + Enter

3. การสร้างภาพหมุน ในส่วนของ Properties Inspector ช่อง Tween ควรเลือกคำสั่งใด
 - (A) Shape
 - (B) None
 - (C) Motion
 - (D) Done

4. การนำไฟล์ภาพเข้ามาใช้งานในโปรแกรม Adobe Flash CS3 ควรใช้คำสั่งใด
 - (A) File > Import > Import to Library
 - (B) File > Export > Export Image
 - (C) File > Save All
 - (D) Insert > Timeline > Layer

5. การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากแผ่นดิสก์ไปเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ได้ใช้คำสั่งใด
 - (A) Shape Tween
 - (B) Motion Guide
 - (C) Insert Keyframe
 - (D) Break Apart

ประเมินตนเอง

ดี

ปานกลาง

พอใช้

เพื่อนประเมิน

ดี

ปานกลาง

พอใช้

ครูประเมิน



ใบงานที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (4)



ให้นักเรียนเลือกเรื่องที่เรียนในโปรแกรม Adobe Flash CS3 ที่ชอบมา 1 เรื่อง พร้อมกับบอกเหตุผลที่ชอบและการนำไปประยุกต์ใช้

- การสร้างตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหว
- การสร้างแผนที่
- การสร้างแบนเนอร์โดยใช้คำสั่ง Mask
- การสร้างภาพให้เคลื่อนไหวประกอบเสียง
- การสร้างวิทย์ให้มีเสียง

1. เรื่องที่ชอบ คือ
2. เหตุผลที่ชอบ คือ
3. การนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆ เช่น

ประเมินตนเอง

ดี

ปานกลาง

พอใช้

เพื่อนประเมิน

ดี

ปานกลาง

พอใช้

ครูประเมิน

.....

.....

.....



ใบงานที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (5)



ให้นักเรียนเลือกเรื่องที่เรียนในโปรแกรม Adobe Flash CS3 ที่ชอบมา 1 เรื่อง พร้อมกับบอกเหตุผลที่ชอบและการนำไปประยุกต์ใช้



การสร้าง Cursor ให้เป็นรูปภาพ



การทำพัดลมหมุน



การใส่ Link



การสร้าง E-card อวยพรปีใหม่

1. เรื่องที่ชอบ คือ

.....

2. เหตุผลที่ชอบ คือ

.....

3. การนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆ เช่น

.....

.....

.....

.....

ประเมินตนเอง



ดี



ปานกลาง



พอใช้

เพื่อนประเมิน



ดี



ปานกลาง



พอใช้

ครูประเมิน

.....
.....
.....



ใบงานที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (6)



นักเรียนสามารถสร้าง E-card เพื่อนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง
ให้อธิบายพร้อมกับยกตัวอย่างให้เข้าใจ



Area with horizontal dotted lines for writing the answer.

ประเมินตนเอง

- ดี
- ปานกลาง
- พอใช้

เพื่อนประเมิน

- ดี
- ปานกลาง
- พอใช้

ครูประเมิน

Area with horizontal dotted lines for teacher evaluation.



ใบงานที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 (1)



ให้นักเรียนวาดภาพออกแบบเว็บไซต์หน้า Profile ของตนเองได้ตามต้องการ

1. นักเรียนได้ใช้ประโยชน์อะไรจากการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 บ้าง

2. นักเรียนชอบเนื้อหาเรื่องใดมากที่สุดในการเรียนเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เพราะอะไร



ประเมินตนเอง

ดี

ปานกลาง

พอใช้

เพื่อนประเมิน

ดี

ปานกลาง

พอใช้

ครูประเมิน



ใบงานที่ 10 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 (2)



ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนได้รับประโยชน์อะไรจากการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 บ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนชอบเนื้อหาเรื่องใดมากที่สุดในการเรียนเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประเมินตนเอง

ดี

ปานกลาง

พอใช้

เพื่อนประเมิน

ดี

ปานกลาง

พอใช้

ครูประเมิน

.....

.....

.....