

รายการอ้างอิง



ภาษาไทย

กรกนก ชูประสม. ผลของการใช้กิจกรรมจินตคติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

การฝึกหัดครู, กรม. สรุปผลการวิจัย เรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้นอนุบาล -
ป.4. กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2521.

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้จากการฟังนิทาน
ด้วยการเล่าโดยใช้นิทานรูปภาพ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 7.
กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2535.

จงจิต ขจรศิลป์. การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมที่มีต่อ
ความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2532.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. ผลของการเล่นของเล่นที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

ณัฐรากร ถนอมตน. ผลของการใช้กิจกรรมคำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กอนุบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

คชฉวี บริพัตร ณ. อุษษยา. เด็กปัญญาเลิศ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: บริษัทเลิฟแอนด์
ลิฟเพรส, 2535.

ธนพร สมบลชนวาท. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กที่เล่นกับเพื่อนที่เล่นกับแม่และที่เล่นเอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

ปารีชาติ อรุณศักดิ์. การศึกษาการเล่านิทานที่ไม่จบเรื่องสมบูรณ์ที่มีผลต่อการคิดแบบอเนกนัยของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533.

พรณี ช. เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน (จิตวิทยาสำหรับครูในโรงเรียน). พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อมรินทร์การพิมพ์, 2528.

อารี รังสินนท์. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง, 2532.

อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. การสร้างศูนย์การเรียน. รักลูก 6 (พฤศจิกายน 2531): 182-184.

_____. คอมพิวเตอร์กับเด็กเล็ก: ก้าวใหม่ของการศึกษาปฐมวัย. ก้าวไกล 2,8 (พฤศจิกายน 2534): 82-85.

_____. ศูนย์การเรียนสำหรับเด็กอนุบาล. ใน แต่ครุ่นด้วยรัก. ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

_____. ศูนย์การเรียนสำหรับเด็กอนุบาล. รักลูก. 6 (พฤศจิกายน 2531): 157-160.

ภาษาอังกฤษ

Austin, Virginia East. An analysis of preschool children's preceptions of microcomputer. Doctoral dissertation, University of Massachusetts, 1988.

- Beaty, Janice J. Preschool appropriate practices. Fort Worth, FL: Harcourt Brace Javanovich, 1992.
- Beaty, Janice J., and Tucker, W. Hugh. The computer as a paintbrush: Creative uses for the personal computer in the preschool classroom. Columbus, OH: Merrill Publishing, 1987.
- Bennie, Frances. Learning center developments and operation. Englewood Cliffs, NJ.: Educational Technology Publication, 1977.
- Bhagava, Ambika. A microethnography of children's computer - generated graphics (graphic art). Doctoral dissertation, University of Texas at Austin, 1991.
- Bredekamp, S. Developmentally appropriate practice in early childhood program serving children from birth through age 8. Washington: National Association for the Education of Young Children, 1987.
- Brewer, Jo Ann. Introduction to early childhood education: Preschool through primary grades. Boston, Mass: Allyn and Bacon, 1992.
- Byrd - David; and others. Is there a role for computer in early childhood program: A naturalistic study. Paper presented at the Annual Meeting of the Association of Teacher Educators. (Houston, TX, February 14-18, 1987).
- Castle, Sharon Denise. Learning to draw in a new medium: Representation and menu facility in the computer drawings of young children. Doctoral dissertation, University of Maryland College Park, 1989



- Charle, C.M. Individualizing instruction. Saint Louis: C.V. Mosby, 1976.
- Clement, Douglas H. Computer in early and primary education. Englewood Cliffs, NJ: Prentice - Hall, 1985.
- Day, Babara. Early childhood education creative learning activities. 3rd ed. New York: Macmillan Publishing, 1988.
- Essa, Eva L. The effect of a computer on preschool children's activities. Early Childhood Research Quarterly 2,4 (1987): 377-382.
- Hamilton, Darlene Softley and Flemming, Bonnie Mack. Resoures for creative teaching in early childhood education. 2nd ed. San Diego: Harrcourt Brace Jovanovich, 1990.
- Hoot, Jame L. Computer in early childhood education: Issues and practices. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1986.
- Hurlock, E.B. Child development. New York: McGraw-Hill Book, 1984.
- Ledford, Carolyn Cox. The cognitive performance of third - grade in the generating computer graphics and paper - pencil drawings. Doctoral dissertation, University of Pittsburgh, 1990.
- Legenhausen, Elizabeth Tacovone. The effectiveness of instruction using a microcomputer equipped with LOGO microworlds on the

acquisition of school readiness skill by preschool children (readiness, computer educational). Doctoral dissertation, the Johns Hopkins University, 1991.

Malone, Thomas W. Guideline for designing education computer programs. Children Education 59 (March-April 1983) : 241-247.

Phillis, Dorothy O. The effectiveness of computer instruction on the problem-solving readiness of the early child. Doctoral dissertation, The University of Akron, 1989.

Reeves, Alan. The effects of computer-assisted teaching on achievement levels of preschool. Doctoral dissertation, Saint Louis University, 1989.

Susan, W. Haugland and Daniel, D. Shade. Developmentally appropriate software for young children. Young Children 43 (May 1988) : 37.

Swick, Kevin j. Appropriate uses of computer with young children. Educational Technology (January 1989) : 7-13.

Teng, Teresa Yin- Ping. Interaction patterns exhibited by four and five years old children in an age appropriate computer environment. (Four-year-Old) Doctoral dissertation, University of South Carolina, 1993.

Tisone, J. Mark and Wismar, Beth L. Microcomputer: How can they be used to enhance creative development Journal of Creative Behavior 19, 2 (1985) : 97-103.

Torrance, E. Pual. Encouraging creativity in the classroom. Qubuque,
IA : Wm. C. Brown, 1970.

Villarruel, Francisco. Talking and playing : An examination of the
effects of computers on the social interactions of handicapped
and nonhandicapped preschoolers. Doctoral dissertation,
the University of Wisconsin-Madison, 1990.

Weishample, Corol V. A longitudinal study of six preschool children's
comprehension of a computerized graphics system used as
artistic medium. Doctoral dissertation, University of Houston,
1989.

Wilson, Josephine Coleman. An investigation of young children's
dyadic social problem-solving strategies using convergent and
divergent computer software formats. Doctoral dissertation,
University of Maryland College Park, 1989.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รศ. สมจิต ชีวปรีชา
รองคณบดีปฏิบัติหน้าที่อาจารย์ใหญ่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
(ฝ่ายประถม)
2. ผศ. ดร. ช่างโชติ พันธุ์เวช
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา
3. ดร. เพิ่มเกียรติ ขมวัฒนา
อาจารย์ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. อาจารย์ สุรวัตน์ คล้ายมงคล
อาจารย์โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
5. อาจารย์ ประมินทร์ กุลพิจิตร
ที่ปรึกษากรมตำรวจ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข.

การคำนวณค่าทางสถิติ

1. การคำนวณหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ

คำนวณหาความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์จากผลคูณของคะแนนเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \text{สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์}$$

$\sum xy$ = ผลคูณระหว่างคะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของข้อมูลสองชุด

$\sum x$ = คะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตัวแรก

$\sum y$ = คะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตัวที่สอง

$\sum x^2$ = กำลังสองของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตัวแรก

$\sum y^2$ = กำลังสองของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตัวที่สอง

N = จำนวนนักเรียน

1.1 หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความคิดคล่องแคล่วกับความคิดริเริ่ม

X คือคะแนนความคิดคล่องแคล่ว

y คือคะแนนความคิดริเริ่ม

$$x = 283$$

$$y = 193$$

$$(\sum x)^2 = 4650$$

$$(\sum y)^2 = 2281$$

$$\sum xy = 3222$$

$$N = 20$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{20 \times 3222 - 283 \times 193}{\sqrt{20 \times 4650 - (286)^2} \sqrt{20 \times 2281 - (193)^2}} \\
 &= \frac{9281}{\sqrt{11111 \times 8371}} \\
 &= 0.981
 \end{aligned}$$

1.2 หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความคิดคล่องแคล่ว และความคิดละเอียดลออ

x คือ คะแนนความคิดคล่องแคล่ว	y คือ คะแนนความคิดละเอียดลออ
x = 283	y = 124
(Σx) ² = 4650	(Σy) ² = 927
Σxy = 2003	N = 20

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{20 \times 2003 - 283 \times 124}{\sqrt{20 \times 4650 - (283)^2} \sqrt{20 \times 927 - (124)^2}} \\
 &= \frac{4968}{\sqrt{40850404}}
 \end{aligned}$$

$$= 0.777$$

1.3 หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความคิดริเริ่มกับความคิดละเอียดลออ

X คือความคิดริเริ่ม

Y คือความคิดละเอียดลออ

$$x = 283$$

$$\Sigma y = 193$$

$$(\Sigma x)^2 = 4650$$

$$(\Sigma y)^2 = 2281$$

$$\Sigma xy = 3221$$

$$N = 20$$

$$r_{xy} = \frac{20 \times 3222 - 283 \times 193}{\sqrt{20 \times 4650 - (283)^2} \times \sqrt{20 \times 2281 - (193)^2}}$$

$$= \frac{64440 - 54619}{\sqrt{93000 - 80089} \times \sqrt{45620 - 37249}}$$

$$= 0.87$$

2. ทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

2.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กอนุบาล ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}}$$

D = ผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่เรียนด้วย
กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนคอมพิวเตอร์ หลัง
การทดลองกับก่อนการทดลอง

ΣD^2 = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสอง ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กอนุบาลที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยศูนย์
การเรียนคอมพิวเตอร์หลังการทดลองกับก่อนการทดลอง

N = จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

ก. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

$$\Sigma D = 252 \qquad \Sigma D^2 = 6480$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$t = \frac{252}{\sqrt{\frac{(15 \times 6480) - (252)^2}{14}}}$$

$$= \frac{252}{\sqrt{\frac{97200 - 63504}{14}}}$$

$$= \frac{252}{\sqrt{\frac{33696}{14}}}$$

$$= \frac{252}{\sqrt{2406.8}}$$

$$= \frac{252}{49.05}$$

$$= 5.137$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .01 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 2.642 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 5.137 มากกว่า 2.642 แสดงว่า เด็กอนุบาลมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น หลังจากได้รับกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

1.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 3 ด้าน ก่อนและหลังการทดลองของเด็กอนุบาลที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ โดยการทดสอบ ค่าที (t-test) จากสูตร

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N - 1}}}$$

D = ผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้าน (ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ) หลังการทดลองกับก่อนการทดลอง

ΣD^2 = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสอง ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้านหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง ของเด็กอนุบาลที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์

N = จำนวนนักเรียน

ก. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดริเริ่ม

$$\Sigma D = 100 \quad \Sigma D^2 = 956$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$t = \frac{100}{\frac{\sqrt{(15 \times 956) - (100)^2}}{15 - 1}}$$

$$= \frac{100}{\frac{\sqrt{14340 - 10000}}{14}}$$

$$= \frac{100}{\frac{4340}{14}}$$

$$= \frac{100}{17.606}$$

ศูนย์วิทยพัชการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

$$= 5.679$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .01 $df(N-1) = 14$ มีค่าเท่ากับ 2.624 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 5.679 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กอนุบาลมีความคิดริเริ่มสูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01

ข. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างแล้ว

$$\Sigma D = 130$$

$$\Sigma D^2 = 1812$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$t = \frac{130}{\sqrt{\frac{(15 \times 1812) - (130)^2}{14}}}$$

$$= \frac{130}{\sqrt{\frac{19680 - 260}{14}}}$$

$$= \frac{130}{\sqrt{\frac{19420}{14}}}$$

$$= \frac{130}{\sqrt{1387.142}}$$

$$= \frac{130}{37.244}$$

$$= 3.490$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .01 $df(N-1) = 14$ มีค่าเท่ากับ 2.624 ค่าที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 3.490 มากกว่า 2.624 แสดงว่า เด็กอนุบาลมีความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01

ค. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความถี่เฉลย

$$\Sigma D = 36$$

$$\Sigma D^2 = 206$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{36}{\sqrt{\frac{(15 \times 206) - (36)^2}{14}}} \\
 &= \frac{36}{\sqrt{\frac{3090 - 1296}{14}}} \\
 &= \frac{36}{\sqrt{128.14}} \\
 &= \frac{36}{11.3200} \\
 &= 3.180
 \end{aligned}$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .01 df (N - 1) = 14 มีค่าเท่ากับ 2.624 ค่าที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 3.180 มากกว่า 2.624 แสดงว่า เด็กอนุบาลมีความคิดละเอียดลออสูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ที่ระดับความมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ตารางที่ 7 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ขององค์ประกอบ 3 ด้าน (ความคิดคล่องแคล่ว
ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ) ก่อนและหลังการทดลอง

นักเรียน	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง		
	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียดลออ	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียดลออ
1	15	20	16	38	38	17
2	17	16	8	28	21	23
3	19	18	12	26	27	16
4	18	17	6	37	27	10
5	19	21	15	27	24	18
6	15	15	10	24	28	14
7	39	26	15	32	31	20
8	34	34	12	40	37	14
9	24	22	9	29	18	25
10	20	19	14	20	18	21
11	29	27	24	23	23	14
12	17	18	18	23	11	20
13	16	19	14	21	21	18
14	16	18	14	23	26	15
15	23	24	12	34	32	16
รวม	321	314	189	425	382	251
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	21.4	20.9	12.6	28.3	25.4	16.73
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	7.3	5.0	3.2	6.4	7.2	3.3

ตารางที่ 8 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของเด็กอนุบาล ที่เรียนด้วย
ศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์

นักเรียนคนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	51	93
2	41	74
3	49	69
4	41	74
5	55	69
6	30	66
7	70	81
8	70	91
9	55	62
10	53	59
11	70	60
12	53	54
13	59	60
14	48	64
15	59	82
รวม	844	1056
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	56.7	70.4
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)	13.65	11.79

ตารางที่ 9 คะแนนปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับเด็ก ของเด็กอนุบาลที่เรียนโดยกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์

รายการ	นักเรียนคนที่														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. ในการทำกิจกรรมกลุ่มเด็กร่วมมือกับเพื่อนเลือกรายการมาสร้างผลงาน	12	12	6	6	12	12	4	12	12	12	12	12	12	12	12
2. ในการทำกิจกรรมกลุ่มเด็กร่วมมือกับเพื่อนเลือกเครื่องมือมาสร้างผลงาน	10	10	6	4	4	6	8	10	10	10	10	10	10	10	10
3. ในการทำกิจกรรมกลุ่มเด็กแบ่งเมาส์ (Mouse) ให้เพื่อนใช้	8	8	10	8	8	10	8	8	12	8	8	12	8	8	12
4. ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในขณะทำกิจกรรม	10	10	10	8	8	12	6	10	10	10	10	10	10	10	10
5. ช่วยเหลือเมื่อเพื่อนเกิดปัญหาในขณะทำกิจกรรม	8	8	8	8	10	6	8	12	8	8	8	8	8	8	8
6. สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในขณะทำกิจกรรม	10	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
7. แสดงบทบาทการเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมกลุ่ม	4	6	2	4	4	2	2	0	2	4	6	2	4	4	8

ตารางที่ 10 คะแนนปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับคอมพิวเตอร์ ของเด็กอนุบาลที่เรียนโดยกิจกรรม
การเรียนรู้การสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์

รายการ	นักเรียนคนที่														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. สามารถควบคุมการใช้ คอมพิวเตอร์โดยเปิด - ปิด เครื่องคอมพิวเตอร์ได้	10	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
2. สามารถควบคุมการใช้เมาส์ (Mouse) ในการทำกิจกรรมได้	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
3. สามารถใช้คีย์บอร์ด (Keyboard) ในการทำกิจกรรม ได้	12	8	8	8	8	8	8	8	8	10	8	8	8	8	8
4. ในการทำกิจกรรมสามารถ เลือกโปรแกรมทำกิจกรรมได้ ด้วยตนเอง	14	14	14	14	14	14	12	14	14	14	14	14	14	14	14
5. ในการทำกิจกรรมเด็ชว สามารถเลือกเครื่องมือมาทำ กิจกรรมได้ด้วยตนเอง	12	12	10	12	12	12	12	12	10	12	10	12	12	12	12
6. ในการทำกิจกรรมเด็ชว สามารถเลือกรายการมาทำ กิจกรรมได้ด้วยตนเอง	12	12	12	12	12	12	12	12	12	10	10	12	12	12	10

ตารางที่ 11 คะแนนความพึงพอใจของเด็กอนุบาลที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วย
ศูนย์การเรียนคอมพิวเตอร์

รายการ	ความพึงพอใจ	
	ชอบ	ไม่ชอบ
1. โปรแกรม Kid Pix		
นักเรียนชอบสีที่มีให้เลือกในการทำกิจกรรมหรือไม่	15	—
นักเรียนชอบบันทึกเสียงของตนจากโปรแกรมนี้นหรือไม่	13	2
นักเรียนชอบภาพที่มีให้เลือกพิมพ์จากโปรแกรมนี้นหรือไม่	13	2
นักเรียนชอบเครื่องมือและรายการ ที่มีให้เลือกในโปรแกรมนี้นหรือไม่	15	—
นักเรียนชอบความเร็วในการเปลี่ยนแปลงรายการ เช่น การเพิ่มหรือลดขนาดของภาพ การเปลี่ยนแปลงสีและภาพในขณะทำกิจกรรมหรือไม่	14	1
นักเรียนชอบทำกิจกรรมด้วยโปรแกรม Kid Pix	13	2
2. โปรแกรม Kid Works		
นักเรียนชอบสีที่มีให้เลือกในการทำกิจกรรมหรือไม่	15	—
นักเรียนชอบเสียงประกอบขณะทำกิจกรรมจากโปรแกรมนี้นหรือไม่	15	—
นักเรียนชอบเครื่องมือและรายการ ที่มีให้เลือกในโปรแกรมนี้นหรือไม่	13	2
นักเรียนชอบความเร็วในการเปลี่ยนแปลงรายการ เช่น การเพิ่มหรือลดขนาดของภาพ การเปลี่ยนแปลงของสี และภาพในขณะทำกิจกรรมหรือไม่	14	1
นักเรียนชอบทำกิจกรรมจากโปรแกรม Kid Works หรือไม่		

ตารางที่ 11 คะแนนความพึงพอใจของเด็กอนุบาลที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วย
ศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ (ต่อ)

รายการ	ความพึงพอใจ	
	ชอบ	ไม่ชอบ
3. โปรแกรม Print Shop		
นักเรียนชอบภาพที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่	9	6
นักเรียนชอบขนาดของภาพที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่	12	3
นักเรียนชอบลายกรอบรูปที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่	13	2
นักเรียนชอบแบบของตัวอักษรที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่	14	1
นักเรียนชอบทำกิจกรรมจากโปรแกรม Print Shop หรือไม่	10	5
4. นักเรียนชอบบริเวณที่ครูจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์หรือไม่	15	-
5. นักเรียนชอบทำกิจกรรมเดี่ยวในศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์หรือไม่	15	-
6. นักเรียนชอบทำกิจกรรมกลุ่มในศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์หรือไม่	13	2

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ค.

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์
2. แบบสังเกตปฏิสัมพันธ์ของเด็กอนุบาลระหว่างเด็กกับเด็ก เด็กกับคอมพิวเตอร์
3. แบบวัดความพึงพอใจของเด็กอนุบาลที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยศูนย์การเรียนคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยศูนย์การเรียนคอมพิวเตอร์ ใช้เฉพาะ ช่วงกิจกรรมเสรี ดำเนินการเรียนรู้การสอนเช่นเดียวกับกิจกรรมในศูนย์การเรียนอื่น ๆ โดยเด็กจะผลัดเปลี่ยนเข้ามาทำกิจกรรมในแต่ละศูนย์ การทำกิจกรรมในศูนย์การเรียนใช้เวลา ประมาณ 40 นาที



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์

โครงการ	ขั้นปฐมนิเทศการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์
สัปดาห์ที่ 1	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	มารู้จักเครื่องคอมพิวเตอร์กันเถอะ
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กรู้จักส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ 2. เพื่อให้เด็กรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	เครื่องคอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse)
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูพาเด็กไปยังบริเวณศูนย์คอมพิวเตอร์ในชั้นเรียน
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูแนะนำให้เด็กรู้จักส่วนต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์ 2. ครูบอกชื่อส่วนต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์ให้เด็กรู้จักทีละส่วน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) 3. ให้เด็กลองเรียกชื่อส่วนต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์ พร้อมกับทดลองใช้
ขั้นสรุป	ให้เด็กบอกส่วนประกอบของส่วนต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์
ประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ของเด็ก เช่น คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) 2. สังเกตการทำงานร่วมกันของเด็กในระหว่างที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ขั้นปฐมนิเทศการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์
ลำดับที่ 1	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	เพื่อให้เด็กรู้จักใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธี
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	เครื่องคอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse)
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูทบทวนและสาธิตการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องให้เด็กดู
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่มและให้เด็กใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองโดยเริ่มตั้งแต่การเปิด - ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ การฝึกใช้ คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) 2. ครูเป็นผู้คอยกระตุ้นและชี้แนะเมื่อเด็กมีปัญหาในการทำกิจกรรม
ขั้นสรุป	ให้เด็กออกมาเล่าหรือแสดงวิธีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์
ประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ของเด็ก เช่น การใช้คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) 2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

โครงการ	ขั้นปฐมนิเทศการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์
สัปดาห์ที่ 1	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อย่างไรดี
จุดประสงค์	1. เพื่อให้เด็กรู้จักวิธีใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธี 2. เพื่อให้เด็กรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	เครื่องคอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse)
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูทบทวนส่วนประกอบต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse)
ขั้นสอน	1. ครูอธิบายและสาธิตการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละส่วนดังต่อไปนี้ - เครื่องคอมพิวเตอร์ เวลาที่เด็กใช้ต้องเปิดเครื่องที่บริเวณด้านหลังเครื่อง และที่บริเวณใต้จอภาพ และเมื่อเลิกใช้แล้วต้องปิดเครื่องด้วยทุกครั้ง - คีย์บอร์ด (Keyboard) เป็นแทนพิมพ์คล้ายเครื่องพิมพ์ดีด ใช้สำหรับพิมพ์ข้อความหรือออกคำสั่งในการทำกิจกรรม - เมาส์ (Mouse) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการออกคำสั่งในเวลาทำกิจกรรม โดยวิธี ลาก กด ไปยังบริเวณที่ต้องการ
ขั้นสรุป	ให้เด็กบอกส่วนประกอบต่าง ๆ ของเครื่องคอมพิวเตอร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ชั้นปฐมวัยเทศกาลใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
สัปดาห์ที่ 2	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	รู้จักเพื่อนใหม่ Kid Pix
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้เด็กรู้จักใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Kid pix 2. เพื่อให้เด็กรู้จักเครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ในโปรแกรม ที่สามารถนำมาใช้สร้างผลงานได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Kid Pix
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูแนะนำให้เด็กรู้จักโปรแกรม Kid Pix 2. ครูแนะนำเครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรม Kid Pix ให้เด็กรู้จัก
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้เด็กเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ในโปรแกรม Kid Pix ร่วมกับเพื่อน ๆ 2. ให้เด็กสร้างผลงานร่วมกันกับเพื่อน 1 ชั้น โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix มาสร้างผลงาน
ขั้นสรุป	ให้เด็กออกมาเล่าผลงานของกลุ่มว่าเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) อะไรบ้าง
ประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตเด็กในขณะที่เด็กเลือกเครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรม Kid Pix 2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ชั้นปฐมนิเทศการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
สัปดาห์ที่ 2	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	รู้จักเพื่อนใหม่ Kid Pix
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	เพื่อให้เด็กรู้จักวิธีการอัดเสียงของตนลงในเครื่องคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูทบทวนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Kid Pix
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสาธิตวิธีการบันทึกเสียงของเด็กลงไปในผลงานที่สร้างขึ้นมา 2. ให้เด็กร่วมกันสร้างผลงานและทดลองบันทึกเสียงลงไปในผลงาน
ขั้นสรุป	ให้เด็กออกมาเล่าถึงผลงานที่สร้างขึ้นมา
ประเมินผล	สังเกตการอัดเสียงของเด็กในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Kid Pix








ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ขั้นปฐมนิเทศการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ตัวชี้วัดที่ 2	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	รู้จักเพื่อนสนิท Kid Works
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้เด็กรู้จักโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Kid Works 2. เพื่อให้เด็กรู้จักเครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ในโปรแกรมที่สามารถนำมาใช้สร้างผลงานได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Works
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูแนะนำให้เด็กรู้จักโปรแกรม Kid Works
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้เด็กเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ในโปรแกรม Kid Works ร่วมกับเพื่อน ๆ 2. ให้เด็กร่วมกันสร้างผลงานขึ้นมาโดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Works มาสร้างผลงาน
ขั้นสรุป	ให้เด็กออกมาเล่าถึงผลงานที่กลุ่มของตนสร้างขึ้น โดยการเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Works
ประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตเด็กในขณะที่ใช้เครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรม Kid Works 2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นของเด็ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ชั้นปฐมนิเทศการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
สัปดาห์ที่ 2	แผนกิจกรรมที่ 5
กิจกรรม	ชั้นชอบ Print Shop
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้เด็กรู้จักโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กรู้จักใช้เครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ในโปรแกรม ที่สามารถนำมาใช้สร้างผลงานได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Print Shop
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูแนะนำให้เด็กรู้จักโปรแกรม Print Shop
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เด็กรู้จักใช้เครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ในโปรแกรม Print Shop ร่วมกับเพื่อน ๆ 2. ให้เด็กร่วมกันสร้างผลงานโดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Print Shop มาสร้างผลงาน
ขั้นสรุป	ให้เด็กออกมาเล่าถึงผลงานที่กลุ่มของตนสร้างขึ้นมา โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Print Shop
ประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตเด็กในขณะที่ใช้เครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรม Print Shop 2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่นของเด็ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ฉันทรักโรงเรียน
สัปดาห์ที่ 3	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	ออกแบบชุดสวสยให้เพื่อนโดย KP , KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถออกแบบชุดสวสยให้เพื่อนโดยใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix , Kid Works ได้ด้วยตนเอง 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง ตลอดจนสามารถสร้างผลงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ด้วยตนเอง
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works เสื้อผ้าที่เด็กนำมาจากบ้าน แบบเสื้อผ้าจากนิตยสารต่าง ๆ
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเสื้อผ้าที่เด็กนำมาจากบ้าน
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกระตุ้นให้เด็กคิดแบบชุดสวสยให้กับเพื่อนว่าต้องการให้เพื่อนสวมชุดแบบใด 2. ให้เด็กออกแบบชุดสวสยให้เพื่อนโดยใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works มาสร้างผลงาน
โปรแกรม Kid pix	เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ เช่น เด็กสามารถเลือกใช้ดินสอด  (Wacky Pencil) โดยสามารถเลือกสายและขนาดของดินสอดได้ตามความพอใจ นอกจากนี้อาจตกแต่งให้สวยงามด้วย เส้นตรง  (Line) พู่กัน  (Wacky Brush) หรือ ถังสี  (Paint Can) มาตกแต่งผลงานตามความพอใจของตนเอง
โปรแกรม Kid Works	เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ที่มีอยู่ในโปรแกรมได้ดังนี้ นอกจากดินสอด  (Pencil) เด็กยังสามารถเลือกเครื่องมืออื่น ๆ เช่น พิมพ์ภาพ  (Stamp) ที่มีลายให้เลือกใช้มากมาย หรือตกแต่งให้สวยงามด้วยการพ่นสี  (Spray Bottle) เป็นต้น
ขั้นสรุป	ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำไปให้เพื่อน ๆ ฟัง
ประเมินผล	สังเกตผลงานของเด็กในการออกแบบชุดสวสยให้เพื่อน

โครงการ	อาหารดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่ 4	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	รายการอาหารจานเด็ดจาก KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถออกแบบรายการอาหารจานเด็ด โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโปรแกรม Kid Pix, Kid Works หรือ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ด้วยตนเอง
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop อาหารที่เด็กนำมาจากบ้าน ภาพอาหารประเภทต่าง ๆ เทปเพลง อาหารดีมีประโยชน์ ของ อ.ศรีนวล รัตนสุวรรณ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม



ขั้นนำ

ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง "อาหารดีมีประโยชน์"

ขั้นสอน

1. ให้เด็กแนะนำชื่ออาหารที่ตนนำมา หรืออาหารที่ตนชอบให้เพื่อน ๆ รู้จัก
2. ครูกระตุ้นเด็กโดยให้เด็กคิดว่าถ้าให้เด็กเป็นเจ้าของร้านอาหารเด็กจะเลือกรายการอาหารใดเป็นรายการอาหารจานเด็ดของร้านตน จากนั้นให้เด็กออกแบบเมนูรายการอาหารจานเด็ดของร้าน โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, และ Print Shop มาใช้ในการสร้างผลงาน

โปรแกรม Kid Pix

เด็กสามารถเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ได้เช่น ใช้ดินสอ  (Wacky Pencil) โดยเลือก ขนาด สี และลายของเส้นดินสอตามความต้องการของตน จากนั้นอาจเลือกพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamp) ที่นำเสนอภาพชุดต่าง ๆ เมื่อเลือกแล้วเด็กสามารถย่อและขยายขนาดของภาพได้ตามความต้องการ

โปรแกรม Kid Works

ในกิจกรรมครั้งนี้เด็กสามารถเลือกเครื่องมือ (Tool) เช่น เด็กอาจเลือก
ใช้ไม้บรรทัด (Ruler) มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างภาพ
จากนั้นอาจตกแต่งด้วยการพ่นสี (Spray Bottle)
หรือหยดสี (Ink Dropper) ให้สวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Print Shop

เด็กสามารถเลือกเครื่องมือ (Tool) ที่มีอยู่ในโปรแกรมได้ดังนี้ เลือกกรอบ
รูปที่มีลวดลายสวยงามหรือเลือกภาพต่าง ๆ ที่ Graphics จากนั้นเลือกภาพที่
มีขนาดใหญ่เล็กได้ตามต้องการ นอกจากนี้เด็กสามารถเขียน หรือพิมพ์ชื่อ
อาหารจานเด็ดของตน โดยการเลือกขนาดและแบบของตัวอักษรได้ตามความ
ต้องการ

ขั้นสรุป

ให้เด็กออกมาเล่าถึงผลงานและขั้นตอนการทำงานของตนให้เพื่อนฟัง

ประเมินผล




สังเกตการทำงานของเด็กในการเลือกเครื่องมือต่าง ๆ มาทำกิจกรรม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	อาหารดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่ 4	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	ออกแบบกล่องนมแสนสวยด้วย KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถออกแบบกล่องนมแสนสวย โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works ได้ด้วยตนเอง 2. สามารถสร้างผลงานตามจินตนาการการของตน โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works กล่องนมรูปทรงต่าง ๆ
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูให้เด็กท่องคำคล้องจอง "ดื่มนมกันเถอะ"
ขั้นสอน	1. ครูเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับกล่องนมแบบต่าง ๆ ที่นำมาจากบ้าน 2. ให้เด็กออกแบบกล่องนมตามความคิดของตนเอง โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid pix, Kid Works



โปรแกรม Kid Pix

เด็กอาจเลือกเครื่องมือ (Tool) ในการออกแบบกล่องนมดังนี้

เด็กอาจสร้างกล่องจาก สีเหลี่ยม  (Rectangle) วงรี 
(Oval) จากนั้นตกแต่งลวดลายต่าง ๆ ด้วย ถังสี  (Paint Can)
เพื่อความสวยงามตามต้องการ

โปรแกรม Kid Works

มีเครื่องมือที่เด็กอาจจะเลือกใช้ในการออกแบบกล่องนมได้ เช่น เลือก

สีเหลี่ยม  (Open Circle) แล้วปรับเปลี่ยนขนาดได้ตาม
ความต้องการ จากนั้นเด็กอาจเลือกที่ภาพขวดสเปรย์พ่นสี 

(Spray Bottle) เพื่อตกแต่งกล่องนมให้สวยงาม หรืออาจพิมพ์ภาพ



(Stamps) ที่กล่องนมให้สวยงามยิ่งขึ้น

- ขั้นสรุป ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงขั้นตอนการผลงานของตน ให้เพื่อน ๆ ฟัง
- ประเมินผล
1. สังเกตผลงานการออกแบบกล่องนมของเด็ก
 2. สังเกตการออกมาเล่าขั้นตอนการทำงานของเด็ก






ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	อาหารดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่ 4	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	ป้ายนิเทศผลไม้ นานาชนิด จาก KP, KW และ PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถสร้างผลงานเป็นภาพผลไม้ต่าง ๆ โดยการเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, หรือ Print Shop จากนั้นนำผลงานที่ได้มาจัดทำเป็นป้ายนิเทศ
	2. เด็กสามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อนได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop ผลไม้จริงหรือผลไม้จำลอง

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

- ขั้นนำ ครูเล่านิทานเรื่อง "ตะลุมดงผลไม้"
- ขั้นสอน
1. ครูสนทนาและซักถามเกี่ยวกับนิทานเรื่อง "ตะลุมดงผลไม้"
 2. ให้เด็กบอกชื่อผลไม้ในนิทาน หรือ ผลไม้ที่ตนชื่นชอบ
 3. ให้เด็กแบ่งกลุ่มกันเองจากนั้นให้เด็กร่วมกันสร้างผลงานโดยการวาดภาพผลไม้ด้วยการเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works หรือ Print Shop
 4. เมื่อได้ผลงานตามที่ต้องการ ให้เด็กช่วยกันตกแต่งผลงานนั้น เพื่อนำมาจัดทำป้ายนิเทศผลไม้ นานาชนิดที่ห้องเรียน

โปรแกรม Kid Pix

มีเครื่องมือ (Tool) อยู่หลากหลายเพื่อนำมาสร้างผลงานได้ อาทิเช่น อาจเลือกใช้ดินสอด  (Wacky pencil) แล้วเลือกสาย สี ขนาด ตามความต้องการเพื่อนำมาใช้วาดภาพ หรืออาจใช้วงรี  (Oval) ที่สามารถขนาดให้ใหญ่หรือเล็กได้ตามความต้องการ จากนั้นอาจตกแต่งด้วยถังสี  (Paint Can) ที่มีสีให้เลือกมากมายเพื่อทำให้ผลงานที่ออกมาสวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Kid Works

เด็กสามารถเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ที่มีอยู่หลากหลาย เช่น เลือกดินสอ



(Pencil) และเลือกสีตามความต้องการ จากนั้นอาจเลือก

รายการที่รูปกระจก



(Mirror Tool) เพื่อตกแต่ง

ภาพให้สวยงาม หรืออาจเลือกการพิมพ์ภาพ



(Stamp) ที่มี

ภาพให้เลือกมากมาย

และอาจตกแต่งให้สวยงามอีกครั้งด้วยการหยดหมึก



(Ink Dropper) ก็ได้

โปรแกรม Print Shop

ในกิจกรรมนี้เด็กอาจเลือกเครื่องมือเพื่อใช้สร้างสรรค์งานได้ เช่น เลือกภาพ

กราฟิก Graphics ที่มีภาพผลไม้ให้เลือก เมื่อเลือกภาพได้แล้วสามารถ

ขยายภาพให้ใหญ่ - เล็ก ได้ตามต้องการ นอกจากนี้อาจจะพิมพ์ชื่อผลไม้โดย

สามารถเลือกแบบ และขนาดของตัวอักษรได้ตามความต้องการ

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเกี่ยวกับผลงานที่กลุ่มของตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง

ประเมินผล

1. สังเกตการทำงานเป็นกลุ่มของเด็กและการเลือกใช้เครื่องมือ (Tools)

ในการสร้างผลงาน

2. สังเกตผลงานการจัดทำป้ายนิเทศของเด็ก

นิทานเรื่อง "ตะลุมดงผลไม้"

เย็นวันหนึ่งหลังเลิกเรียนจอมไม่สบาย คุณแม่พาจอมไปหาหมอ หมอซักถาม

อาการจึงทราบว่าจอมไม่สบายมาหลายวัน หมอแนะนำให้จอมทานผลไม้มาก ๆ

เพราะผลไม้สามารถช่วยในการขับถ่ายได้เป็นอย่างดี จอมไม่ชอบทานผลไม้

แต่ก็จำใจรับคำหมอ คินั้นจอมฝันว่าได้ท่องไปในดินแดนผลไม้ และพบกับ

กล้วย ส้ม มะละกอ ฝรั่ง สับปะรด องุ่น ลำไย และผลไม้อื่น ๆ อีกมากมาย




ผลไม้เหล่านั้นได้เข้ามารุมล้อมจอม และกล่าวเชิญชวนให้จอมลองชิมผลไม้

จอมรู้สึกดีใจ เมื่อตื่นขึ้นในตอนเช้าจอมจึงขอคุณแม่ทานผลไม้ จากนั้นจอมจึง




ทานผลไม้ทุกวันตั้งแต่นั้นมา

โครงการ	อาหารดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่ 5	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	อาชีพจักรสานผัก KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถแสดงจินตนาการของตนออกมา โดยการสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Kid Pix, Kid Works เพื่อสร้างมงกุฎเจ้าชายหรือเจ้าหญิงแห่งอาชีพจักรสาน 2. เด็กสามารถเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works ได้ด้วยตนเอง
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	<p>โปรแกรม Kid Pix</p> <p>โปรแกรม Kid Works</p> <p>เทปเพลง "กินผักกันเถอะเรา"</p> <p>ผักสด</p> <p>ภาพผักสด</p>
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง "กินผักกันเถอะเรา"
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับเด็กในเรื่องของผัก 2. ให้เด็กบอกชื่อผักที่ตนนำมาหรือชื่อผักที่ตนรู้จัก 3. ครูกระตุ้นเด็กโดยให้เด็กจินตนาการว่า ตนเองเป็นเจ้าของชายและเจ้าหญิงสาวผักที่ต้องการให้เด็ก ๆ ที่มีร่างกายไม่แข็งแรง หันมาสนใจทานผัก โดยเชิญชวนให้เด็กทานผัก ถ้าเด็กคนใดทานผักเจ้าชายและเจ้าหญิงจะมอบมงกุฎผักไว้ให้เป็นที่ระลึก และเมื่อเด็กคนใดสะสมได้ครบ 5 ชนิดแล้วจะได้ไปท่องเที่ยวที่อาชีพจักรสานผัก 4. ให้เด็กทำมงกุฎผักไว้มอบให้กับเด็กที่ทานผัก โดยเด็กเลือกทำมงกุฎผักชนิดใดก็ได้จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works จากนั้นนำมาตกแต่งกับกระดาษแข็งที่ครูเตรียมไว้ให้เพื่อทำเป็นมงกุฎสวมศีรษะ

โปรแกรม Kid Pix

การทำกิจกรรมครั้งนี้ เด็กอาจเลือกเครื่องมือ (Tool) ที่มีอยู่ในโปรแกรมได้ คือ เด็กอาจวาดภาพลักษณะต่าง ๆ ด้วยดินสอด  (Wacky Pencil) หรือเลือกที่ภาพวงรี  (Oval) ที่สามารถเลือกขนาดใหญ่ - เล็ก ได้ตามต้องการ นอกจากนี้ยังมีดาว  (A Galaxy of Star) ที่นำมาตกแต่งให้มังกุสสวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่เด็กสามารถนำมาตกแต่งมังกุสให้สวยงามได้ เช่น ไม้บรรทัด  (Ruler) มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างมังกุสและเมื่อวาดภาพด้วย ดินสอด  (Pencil) แล้ว เด็กอาจเลือกใช้สเปรย์  (Spray Bottle) น่นสีตกแต่งผิวให้สวยงาม ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง






ขั้นสรุป
ประเมินผล

สังเกตผลงานการทำงานโดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ของเด็ก


ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย


โครงการ	อาหารดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่ 5	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	แต่งหน้าขนมคุกกี้ ขนมเค้ก ด้วย KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถแต่งหน้าขนมคุกกี้ ขนมเค้ก โดยใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix , Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการความคิดของตน และสร้างผลงานโดยเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works ขนมเค้ก ขนมคุกกี้
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับขนมคุกกี้ ขนมเค้กว่าทำมาจากส่วนประกอบอะไรบ้าง
ขั้นสอน	1. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นว่าส่วนใดของคุกกี้ ที่เป็นส่วนเด่นสะดุดตาที่สุด 2. ให้เด็กแต่งหน้าขนมคุกกี้ ขนมเค้ก ขึ้นโปรดของตนเอง โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid Pix

มีเครื่องมือ (Tool) มากมาย ที่เด็กสามารถนำมาตกแต่งขนมคุกกี้ หรือขนมเค้กได้ อาทิเช่น วาดภาพขนมคุกกี้ หรือขนมเค้ก ด้วย ดินสอ  (Wacky Pencil) โดยเลือกสี ขนาด ลาย ของดินสอได้ตามต้องการ หรืออาจเลือกใช้วงรี  (Oval) ทำเป็นขนมคุกกี้ ขนมเค้ก และเลือกขนาดใหญ่หรือเล็กตามต้องการ จากนั้นเลือกแต่งหน้าขนมเค้ก ขนมคุกกี้ ด้วย พู่กัน  (Wacky Brush) และเลือกสีตามความต้องการ นอกจากนี้ยังมีจุด  (Dot) ฟองอากาศ  (Buddy) มาแต่งหน้าขนมให้สวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Kid Works

มีเครื่องมือ (Tool) ที่นำมาแต่งหน้าคุกกี้ ขนมเค้ก ให้สวยงาม เช่น ทำคุกกี้ด้วยวงกลม  (Open Circle Tool) ที่เลือกขนาดให้

ใหญ่หรือเล็กตามต้องการ จากนั้นอาจนำถังสี  (Paint Can)

ที่เลือกสีได้แล้ว เทสีไปยังส่วนที่ต้องการ หรืออาจเลือกสเปรย์



(Spray Bottle) พ่นไปที่หน้าขนมคุกกี้ ขนมเค้ก

ชั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานของตนให้เพื่อน ๆ ฟัง

ประเมินผล




สังเกตผลงานที่ทำจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของเด็ก







ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	อาหารดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่ 5	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	KP, KW มาช่วยกันทำโอบายโซ่แฟนซี
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถร่วมกันทำโอบายโซ่แฟนซี โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เด็กสามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันกับเพื่อนได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works เปลือกไข่ที่เจาะรู กาว เอ็น กรรไกร ไหมญี่ปุ่น
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ทำโอบายโซ่แฟนซี
ขั้นสอน	1. ครูสาธิตผลงานที่ทำจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่นำมาตกแต่งเปลือกไข่ให้สวยงาม 2. ครูกระตุ้นให้เด็กสร้างผลงานโดยการเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works มาสร้างผลงาน 3. เมื่อเด็กทำผลงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เสร็จแล้ว นำผลงานนั้นมาตกแต่งบนเปลือกไข่ที่เตรียมไว้ให้สวยงาม

โปรแกรม Kid Pix

เครื่องมือ (Tool) ที่เด็กสามารถนำมาใช้ตกแต่งลวดลายของเปลือกไข่ให้สวยงาม อาจประกอบด้วย วงรี  (Oval) ที่มีเลือกได้ตามขนาดที่ต้องการแล้ว อาจเลือกถังสี  (Paint Can) เพื่อเทสีที่ตนต้องการลงไปในช่วงนั้น หรือเลือกภาพที่มีอยู่หลากหลายในรูปแบบภาพ  (Rubber Stamp) มาตกแต่งลวดลายให้สวยงาม

โปรแกรม Kid Works

การทำกิจกรรมครั้งนี้เด็กอาจเลือกเครื่องมือ (Tool) เพื่อนำมาตกแต่ง
 เปลี่ยนไขให้สวยงาม เช่น ไขวงกลม  (Open Circle Tool)
 หรือ ไขเหลี่ยม  (Open Box Tool) และเมื่อเลือกขนาดได้
 ตามต้องการแล้ว อาจเลือกใช้การหยดหมึก  (Ink Dropper)
 เพื่อทำเป็นลวดลาย หรือใช้ขวดสเปรย์พ่นสี  (Spray Bottle)
 ที่มีสีให้เลือกถึง 64 สี




ขั้นสรุป




ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนของกลุ่มให้เพื่อน ๆ ฟัง

ประเมินผล

1. สังเกตผลงานการทำโมบายไขแผ่นซึ่งจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลูกป่ากันเกาะ
สัปดาห์ที่ 6	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	ท่องเที่ยวไปกับ KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถวาดภาพสถานที่ชายทะเล สัตว์น้ำหรือพืชใต้น้ำ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works และ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการความคิดของตนเอง และสร้างผลงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับเพื่อน ๆ ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop หนังสือภาพสัตว์น้ำต่าง ๆ
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง "โน่น...ทะเล" ของ อ.ศรีนวล รัตนสุวรรณ
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนาและซักถามเกี่ยวกับเนื้อเพลง บรรยากาศชายทะเลที่เด็กเคยไปให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ให้เด็กวาดภาพกิจกรรมที่เกี่ยวกับการไปที่ชายทะเล ที่ตนเองเคยเห็นหรือทะเลที่ตนเองอยากไป โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, หรือ Print Shop
โปรแกรม Kid Pix	มีเครื่องมือ (Tool) ที่สามารถนำมาใช้ในการวาดภาพท่องเที่ยว อาทิเช่น ใช้ดินสอ  (Wacky Pencil) โดยเลือกขนาดของเส้น สีให้ได้ตามความต้องการเพื่อใช้ในการวาดภาพ อาจเลือกเส้นตรง  (Line) มาประกอบการวาดภาพ รวมทั้งเลือกการพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamp) มาตกแต่งภาพให้สวยงามยิ่งขึ้น
โปรแกรม Kid Works	มีเครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ อาทิเช่น เลือกภาพพื้นหลังที่มีอยู่ในหนังสือ

ภาพ  (Coloring Book) จากนั้นอาจใช้ดินสอ 
 (Pencil) วาดภาพเพิ่มเติม แล้วทาสีด้วยถังสี  (Paint
 Can) รวมทั้งเลือกภาพด้วยการพิมพ์ภาพ เพื่อให้ภาพนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

โปรแกรม Print Shop

มีเครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจสำหรับเด็ก เช่น เลือกภาพสัตว์น้ำจากภาพ
 กราฟฟิก Graphics ที่มีขนาดใหญ่ - เล็ก ตามต้องการ หรือพิมพ์ข้อความที่
 ประทับใจในภาพ ซึ่งสามารถเลือกแบบ และขนาดของตัวอักษรตามความ
 ต้องการ




ขั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง






ประเมินผล

1. สังเกตการทำงานของเด็กในขณะที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. สังเกตผลงานการวาดภาพท่องเที่ยวของเด็กด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลูกป่ากันเกาะ
สัปดาห์ที่ 6	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	สัตว์ป่าน่ารัก จาก KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถนำผลงานที่ทำจากโปรแกรม Kid pix, Kid works, หรือ Print Shop มาทำเป็นหน้ากากรสัตว์ป่าน่ารักได้ 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการความคิดของตนเองโดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid works โปรแกรม Print Shop สไลด์ ชุด สัตว์ป่า กระดาษแข็ง กาว กรรไกร
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ให้เด็กชมสไลด์ ชุด สัตว์ป่า
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับสัตว์ป่าที่ได้ชมจากสไลด์ 2. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสัตว์ป่าที่ตนเองชื่นชอบ 3. ให้เด็กทำหน้ากากรสัตว์ป่า โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid pix, Kid Works และ Print Shop มาตกแต่งหน้ากากรสัตว์ 4. เมื่อทำเสร็จแล้วนำมาประกอบเป็นหน้ากากรด้วยอุปกรณ์ที่ครูจัดเตรียมไว้ให้
โปรแกรม Kid Pix	เด็กอาจเลือกเครื่องมือ (Tool) เพื่อมาตกแต่งหน้ากากรให้สวยงามดังนี้ วาดหน้าสัตว์ป่าที่ตนเองชื่นชอบด้วย ดินสอ  (Wacky Pencil) ใช้วงรี  (Oval) เส้นตรง  (Line) จากนั้น เลือกสีและถังสีเทไปยังบริเวณที่ต้องการ

โปรแกรม Kid Work

มีเครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรมนี้ ที่เด็กอาจเลือกนำมาตกแต่ง เช่น
 เลือกหนังสือภาพ  (Coloring Book) ที่มีภาพพื้นหลังให้เด็ก
 เลือกเมื่อได้ภาพตามที่ต้องการแล้ว อาจใช้ดินสอ  (Pencil)
 และเลือกสีตามที่ต้องการ จากนั้นใช้วาดภาพหรือตกแต่งส่วนที่ต้องการ หรือ
 ใช้วงกลม  (Open Circle Tool) ไม้บรรทัด 
 (Ruler) ตลอดจนใช้กระบอกสี  (Ink Dropper) เพื่อ
 หยดสีลงในส่วนที่ต้องการ

โปรแกรม Print Shop

มีเครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจให้เด็กเลือกทำกิจกรรมในครั้งนี้ เช่น
 เลือกภาพสัตว์ได้ ที่ภาพกราฟิก Graphics โดยเลือกขนาดใหญ่ - เล็ก
 ตามต้องการ หรือใช้กรอบรูปที่มีให้เลือกหลายราย เพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบ
 ในการตกแต่งหน้ากาให้สวยงามยิ่งขึ้น

ขั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานของตน


ประเมินผล

สังเกตผลงานการทำหน้ากาสัตว์ป่าโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ของเด็ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลูกป่ากันเถาะ
สัปดาห์ที่ 6	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	สมุดภาพสัตว์เลี้ยงตัวโปรดของพวกเรา KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถร่วมกันทำสมุดภาพสัตว์เลี้ยงตัวโปรดของพวกเรา โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, และ Print Shop 2. เด็กสามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop ภาพสัตว์เลี้ยงที่เด็กนำมาจากบ้าน สมุดภาพ กาว กรรไกร
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงที่รู้จัก
ขั้นสอน	1. ให้เด็กเล่าเรื่องเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงตัวโปรดของตนเองให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ให้เด็กแบ่งกลุ่มและร่วมกันวาดภาพสัตว์เลี้ยงตัวโปรด โดยเด็กจะเป็นผู้ตกลงกันภายในกลุ่มว่ากลุ่มของตนจะเลือกวาดรูปสัตว์อะไร โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, และ Print Shop 3. เมื่อได้ผลงานที่ทำจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว ให้เด็กนำผลงานนั้นมาจัดตกแต่งลงในสมุดภาพที่ครูจัดเตรียมไว้ให้

โปรแกรม Kid pix




ในการทำกิจกรรมครั้งนี้เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) อาทิเช่น ไม้
ลายของเส้นดินสอเรียบร้อยแล้ว ใช้วาดภาพสัตว์เลี้ยงตัวโปรดของตน หรือ
เลือกการพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamp) เพื่อเลือกภาพสัตว์เลี้ยง

ตัวโปรด และเมื่อเลือกได้แล้วอาจนำเอา เส้นตรง
มาตกแต่งให้ผลงานสวยงามยิ่งขึ้น



(Line)

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจของเด็กในการสร้างผลงาน อาจเป็นหนังสือ
ภาพ  (Coloring Book) ที่เด็กสามารถเลือกหาภาพ
พื้นหลังเพื่อให้ผลงานเด่นชัดยิ่งขึ้น หรืออาจใช้ดินสอ  (Pencil)
วาดภาพเพิ่มเติมให้สวยงาม หรือใช้กระจก  (Mirror Tool)
ตกแต่งให้สวยงาม

โปรแกรม Print Shop

เด็กอาจเลือกเครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรมนี้ เช่น หากต้องการภาพ
สัตว์เลี้ยงสามารถเลือกได้ที่ภาพกราฟิก Graphics ที่มีภาพให้เลือกมากมาย
หลายขนาด และเลือกกรอบรูปมาตกแต่งให้สวยงามยิ่งขึ้น

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงผลงานที่กลุ่มของตนสร้างขึ้น

ประเมินผล

1. สังเกตการทำสมุดภาพสัตว์เลี้ยงตัวโปรดของพวกเขาของเด็กแต่ละกลุ่ม
2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลูกป่ากันเถอะ
สัปดาห์ที่ 7	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	ทำป้ายประกาศเชิญชวนปลูกต้นไม้กันเถอะ
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถทำป้ายประกาศเชิญชวนปลูกต้นไม้กันเถอะ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works และ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการความคิดของตนเอง และสร้างผลงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop ภาพป่าไม้ที่สมบูรณ์และป่าไม้ที่ถูกทำลาย กระดาษ กรรไกร
ขั้นตอนการทำงานกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูนำภาพป่าไม้ที่สมบูรณ์และป่าไม้ที่ถูกทำลายมาให้เด็กดู
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น ว่าอะไรคือสาเหตุที่ทำให้ป่าไม้ทั้ง 2 ภาพ มีความแตกต่างกัน 2. ให้เด็กช่วยกันคิดว่า ทำอย่างไรป่าไม้ของเราจึงจะสมบูรณ์ยิ่งขึ้นหรือเพิ่มมากขึ้น 3. ให้เด็กทำป้ายประกาศเชิญชวนปลูกต้นไม้กันเถอะ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works และ Print Shop 4. เมื่อได้ผลงานที่ทำจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้ว ให้เด็กนำผลงานนั้นมาตกแต่งลงบนกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้ จากนั้นนำไปติดไว้ที่บริเวณป้ายนิเทศในอาคารต่าง ๆ ในโรงเรียน

โปรแกรม Kid Pix

เด็กสามารถเลือกเครื่องมือ (Tool) ที่จะนำมาสร้างผลงาน เช่น ใช้ดินสอ



(Wacky Pencil) หรือเลือกใช้ พู่กัน



(Wacky Brush) วาดภาพ เมื่อได้ภาพตามที่ต้องการแล้ว อาจเลือก ถึงสี



(Paint Can) แล้วเลือกเทสีตามที่ต้องการ นอกจากนี้

อาจใช้การพิมพ์ภาพ



(Rubber Stamp) ที่มีภาพให้เลือก

หลายชุด นอกจากนี้เด็กยังสามารถขยายภาพที่เลือกมาแล้ว ให้มีขนาด

ใหญ่ - เล็ก เพื่อนำมาตกแต่งภาพให้สวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Kid Works

ในกิจกรรมนี้เด็กสามารถเลือกเครื่องมือ (Tool) ที่หลากหลาย อาทิเช่น
เลือกภาพจากหนังสือ



(Coloring Book) ที่มีภาพพื้นหลัง

มากมายที่เด็กอาจนำมาตกแต่งให้สวยงามยิ่งขึ้น แล้วเลือกพิมพ์ภาพ



(Stamp) นำไปประกอบบนภาพพื้นที่เลือกมา หรือใช้ดินสอ



(Wacky Pencil) วาดภาพเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

โปรแกรม Print Shop

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ เช่น เลือกกรอบรูปเพื่อนำไปทำเป็นกรอบรูป
ของป้ายประกาศ จากนั้นเลือกพิมพ์ตัวอักษร ที่มีแบบของตัวอักษรหลายแบบ
หลายขนาด เพื่อใช้ในการพิมพ์ข้อความเชิญชวน

ขั้นสรุป

ให้เด็กออกมาเล่าถึงผลงานหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของตน ให้
เพื่อนฟัง

ประเมินผล





สังเกตผลงานการทำป้ายประกาศเชิญชวนปลุกคั้นไม้กั้นเกาะ

โครงการ	ปลูกป่ากันเกาะ
สัปดาห์ที่ 7	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	ทำป้ายประกาศเที่ยวเขาหิน KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถทำป้ายประกาศเที่ยวเขาหิน โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works และ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการความคิดของตนเอง และสร้างผลงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop กระดาษสี กาว กรรไกร

ขั้นตอนการทำกิจกรรม




- ขั้นนำ** ครูแจ้งข่าวการไปทัศนศึกษาที่ สวนสัตว์คูสิต ให้เด็กทราบ
- ขั้นสอน**
1. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับสัตว์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสวนสัตว์ โดยให้เด็กบอกชื่อสัตว์ที่ตนเองชอบ หรือสัตว์ที่ตนเองอยากไปดูที่สวนสัตว์ให้เพื่อน ๆ ฟัง
 2. ครูกระตุ้นให้เด็กออกแบบป้ายประกาศเที่ยวเขาหิน โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works และ Print Shop
 3. เมื่อทำผลงานเสร็จแล้วให้เด็กนำกลับไปให้ผู้ปกครองที่บ้าน พร้อมทั้งแจ้งข่าวการไปทัศนศึกษาที่สวนสัตว์ให้ผู้ปกครองทราบ

โปรแกรม Kid Pix

ในการทำป้ายประกาศครั้งนี้มีเครื่องมือ (Tool) ที่เด็กอาจเลือกนำมาใช้ เช่น ใช้ดินสอ  (Wacky Pencil) สีเหลี่ยม  (Rectangle) วงรี  (Oval) มาผสมผสานกันในการสร้างภาพ จากนั้นอาจใช้การพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamps) ที่มี

ภาพให้เลือกหลายชุด เลือกภาพที่ต้องการเพื่อนำมาตกแต่งภาพให้สมบูรณ์ตาม
ความต้องการ

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจประกอบด้วย การเลือกภาพจากหนังสือ 
(Coloring Book) เมื่อได้ภาพตามที่ต้องการแล้ว อาจตกแต่งเพิ่มเติมด้วย
การหยดสี  (Ink Dropper) หรือพ่นสี 
(Spray Bottle) ไปที่ภาพให้สวยงามตามความต้องการ

โปรแกรม Print Shop

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจในการนำมาสร้างผลงานในครั้งนี้ คือ
เลือกภาพสัตว์ที่มีมากมายหลายชนิดจากภาพกราฟิก Graphics เมื่อได้ภาพ
ที่ต้องการแล้ว อาจเขียนข้อความเชิญชวนด้วยตัวอักษรที่มีหลายแบบ พร้อมกับ
เลือกกรอบรูปที่มีหลายลาย ตกแต่งป้ายประกาศให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง

ประเมินผล

สังเกตการทำป้ายประกาศที่พวกเขาคิดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของเด็ก



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลูกป่ากันเถอะ
สัปดาห์ที่ 7	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	ป๊ายนิเทศสวนดอกไม้
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถร่วมกันทำป๊ายนิเทศสวนดอกไม้ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, หรือ Print Shop 2. เด็กสามารถร่วมทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop ดอกไม้ที่เด็กนำมาจากบ้าน กระดาษ กาว กรรไกร

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

- ขั้นนำ ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง "ดอกไม้" ของ อ. ศรีนวล รัตนสุวรรณ
- ขั้นสอน
1. ให้เด็กแนะนำชื่อดอกไม้ที่เด็กนำมาจากบ้าน
 2. ให้เด็กบอกความแตกต่างของดอกไม้แต่ละชนิดว่า มีอะไรที่เหมือนหรือแตกต่างกัน
 3. ให้เด็กแบ่งกลุ่มกันวาดภาพดอกไม้ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tools) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, หรือ Print Shop
 4. เมื่อได้ผลงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้ว ให้เด็กนำผลงานมาตกแต่งกับอุปกรณ์ที่ครูเตรียมไว้ให้ เพื่อนำไปจัดป๊ายนิเทศที่หน้าชั้นเรียน

โปรแกรม Kid Pix




ในการวาดภาพดอกไม้ เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) อาทิเช่น เลือกใช้ วงรี  (Oval) เพื่อทำเป็นเกสรของดอกไม้ แล้วใช้ ดินสอ  (Wacky Pencil) ที่เลือกหลายและขนาดของเส้นดินสอ รวมทั้งสีจนเป็นที่ถูกใจแล้วจึงวาดภาพดอกไม้ หรืออาจตกแต่งความงามให้กับ

ดอกไม้ด้วยพู่กัน



(Wacky Brush) ก็ได้

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจนำมาใช้ ได้แก่ ใช้งาน 
 (Open Circle Tool) ทำเป็นดอกไม้ จากนั้นใช้ดินสอ 
 (Pencil) วาดกลีบดอกไม้เพิ่มเติม แล้วตกแต่งให้สวยงามด้วยการฉีดสเปรย์
 (Spray Bottle) ไปยังส่วนที่ต้องการ 

โปรแกรม Print Shop

เครื่องมือ (Tool) ที่เด็กอาจเลือก ได้แก่ เลือกภาพดอกไม้ที่มีให้เลือก
 หลายชนิดจากภาพกราฟิก Graphics





ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงขั้นตอนการทำงานของกลุ่มตน หรือออกมาเล่า
 เรื่องเกี่ยวกับผลงานที่กลุ่มตนทำไป




ประเมินผล

1. สังเกตผลงานการจัดป้ายนิเทศสวนดอกไม้ จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ของเด็ก
2. สังเกตการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันกับผู้อื่นของเด็ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 8	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	ทำป้ายประกาศรณรงค์รักแม่น้ำลำคลองด้วย KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถทำป้ายประกาศ รณรงค์รักแม่น้ำลำคลอง โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works หรือ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการความคิดของตนเอง และสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop ภาพแหล่งน้ำเสีย
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูนำภาพแหล่งน้ำเสียตามแหล่งต่าง ๆ มาให้เด็กดู
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็นว่า ทำไมแม่น้ำจึงมีสภาพเช่นนั้น 2. ครูและเด็กรวบรวมสาเหตุ รวมทั้งหาวิธีการแก้ไขด้วยกัน 3. ให้เด็กทำป้ายประกาศรณรงค์รักแม่น้ำลำคลอง โดยเลือกใช้โปรแกรม Kid Pix, Kid Works หรือ Print Shop 4. เมื่อได้ผลงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้ว ให้เด็กนำไปติดตามบริเวณป้ายนิเทศของโรงเรียน
โปรแกรม Kid Pix	เครื่องมือ (Tool) ที่นำมาใช้ในกิจกรรมนี้ เช่น อาจใช้ดินสอ  (Wacky Pencil) วาดภาพแม่น้ำลำคลอง จากนั้นอาจใช้พู่กัน  (Wacky Pencil) หรือ เทสีด้วยถังสี  (Paint Can) ไปยังภาพที่วาด และตกแต่งให้สวยงาม ด้วยการพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamp) ที่มีภาพให้เลือกหลายชุดด้วยกัน

โปรแกรม Kid Works

สำหรับกิจกรรมนี้เด็กอาจเลือกเครื่องมือ (Tool) หนังสือภาพ 
 (Coloring Book) เพื่อเลือกภาพ^{นี้}หลังจากประกอบให้สมบูรณ์ อาจตกแต่ง
 เพิ่มเติมด้วยดินสอ  (Pencil) หรือหยดสี 
 (Ink Dropper) ในบริเวณที่ต้องการ

โปรแกรม Print Shop

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ เช่น เลือกลายกรอบรูปที่มีอยู่หลายลายเพื่อ
 นำมาเป็นกรอบป้ายประกาศ จากนั้นเลือกภาพ Graphics โดยเลือกให้
 สัมพันธ์กับกิจกรรม หรือเลือกพิมพ์ข้อความก็ได้

ขั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าเกี่ยวกับผลงานที่คนทำขึ้นมา





ประเมินผล

สังเกตผลงานการทำป้ายประกาศผนังห้องนักเรียนมาจำลอง จากโปรแกรม
 คอมพิวเตอร์ของเด็ก




ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 8	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	ภาพประทับใจเที่ยวเมืองไทย KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถวาดภาพประทับใจเที่ยวเมืองไทย โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการความคิดของตนเอง และสร้างผลงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works ภาพสถานที่ท่องเที่ยว ทุนมือลงแดง
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูทักทายเด็กเกี่ยวกับความประทับใจในสถานที่ท่องเที่ยวของทุนมือลงแดง
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงสถานที่ที่ไปเที่ยวแล้วประทับใจให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ให้เด็กถ่ายทอดความประทับใจของตนออกมาเป็นภาพ โดยใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid pix

มีเครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ เช่น วาดภาพด้วยดินสอ  (Wacky Pencil) เพื่อวาดภาพตามที่ต้องการ เลือกสี่เหลี่ยม  (Rectangle) และ พิมพ์ภาพ  (Stamps) เพื่อตกแต่งภาพให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากนั้นบันทึกเสียงเล่าความประทับใจของตนเองลงไปด้วยการเลือกที่ไม่โครโฟน  (Record Sound)

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่เด็กอาจเลือกใช้ ได้แก่ เลือกภาพจากหนังสือ  (Coloring Book) เพื่อนำภาพพื้นหลังมาเป็นส่วนประกอบในการวาดภาพ จากนั้นตกแต่งด้วยดินสอ  (Pencil) แล้วใช้ถังสี 

- (Paint Can) เลือกสีที่ต้องการทลงในส่วนที่ต้องการ หรืออาจใช้พ่นสี
 (Spray Bottle) เพื่อให้ภาพสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น
- ขั้นสรุป ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานภาพประทับใจที่ชาวเมืองไทย
 ให้เพื่อน ๆ ฟัง
- ประเมินผล สังเกตผลงานการวาดภาพประทับใจที่ชาวเมืองไทยของเด็ก







ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 8	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	ร่วมกันสร้างภาพเมืองไทยในฝันกับ KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถร่วมกันสร้างภาพเมืองไทยในฝัน โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เด็กสามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works หุ่นมือ คุณแจ้ว





ขั้นตอนการทำกิจกรรม

- ขั้นนำ ครูใช้หุ่นมือ คุณแจ้ว สนทนาเกี่ยวกับสภาพบ้านเมืองในปัจจุบันกับเด็ก
- ขั้นสอน
1. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกันกับเพื่อน ในเรื่องของสภาพบ้านเมืองในปัจจุบัน
 2. ครูกระตุ้นถามเด็กว่า เด็กต้องการเห็นให้บ้านเมืองเป็นอย่างไรในปัจจุบันหรือไม่ เพราะอะไร
 3. ครูสมมติว่าถ้าให้เด็กสร้างเมืองขึ้นมาใหม่ เด็กอยากให้บ้านเมืองมีสภาพอย่างไร
 4. ให้เด็กวาดภาพเมืองไทยในฝันของเด็กโดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid works

โปรแกรม Kid Pix

มีเครื่องมือ (Tool) ที่สามารถนำมาใช้กับกิจกรรมนี้ เช่น เลือกดินสอ  (Wacky Pencil) พร้อมกับเลือกสาย และขนาดตามที่ต้องการเพื่อใช้ในการวาดภาพ ใช้เส้นตรง  (Line) หรือวงรี  (Oval) รวมทั้งการพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamps) เพื่อเลือกภาพที่มีอยู่หลายชุดมาประกอบภาพที่วาดให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่เด็กอาจเลือกมาใช้ เช่น เลือกลงสีภาพ 
 (Coloring Book) เมื่อได้ภาพตามที่ต้องการแล้ว อาจวาดภาพเพิ่มเติม
 ในส่วนที่ต้องการด้วยดินสอ  (Pencil) ที่มีขนาดของเส้นดินสอ
 ให้เลือก 4 ขนาด จากนั้นใช้ถังสี  (Paint Can) ที่มีลาย
 พื้นให้เลือกได้ถึง 16 ลาย หรือใช้สเปรย์  (Spray Bottle)
 ที่ขวดสเปรย์พื้นสี ในบริเวณที่ต้องการเพื่อความสวยงามและสมบูรณ์ของผลงาน
 มากขึ้น

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงผลงาน ขั้นตอนการทำงานของกลุ่มให้เพื่อนฟัง






ประเมินผล

1. สังเกตผลงานการวาดภาพเมืองไทยในฝัน จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ของเด็ก
2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่นของเด็ก


ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 9	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	วาดภาพเด็กไทยวันนี้ KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถวาดภาพเด็กไทยวันนี้ โดยใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works หุ่นมือ ลุงแว่น
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูใช้หุ่นมือ ลุงแว่น ทักทายเด็ก ๆ ว่าใครเป็นเด็กดีบ้าง
ขั้นสอน	1. ให้เด็ก ๆ แนะนำชื่อตนเองให้ลุงแว่นรู้จัก 2. ลุงแว่นเล่าเรื่องเด็กดี ที่ลุงแว่นรู้จัก 3. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นว่าเด็กดีควรมีลักษณะเช่นใด 4. ให้เด็กวาดภาพเด็กไทยวันนี้ ให้ลุงแว่นไว้เป็นที่ระลึก โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works


โปรแกรม Kid Pix

การวาดภาพครั้งนี้ เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) เช่น ใช้ดินสอ  (Wacky Pencil) โดยเลือกสีและขนาดของเส้นดินสอ ตามความต้องการก่อนวาดภาพ ใช้วงรี  (Oval) และ สี่เหลี่ยม  (Rectangle) มาเป็นส่วนประกอบในการวาดภาพ และเลือกภาพที่ต้องการมาตกแต่งภาพให้สวยงาม ด้วยการเลือกพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamps) นอกจากนี้ยังใช้ไม้โครโฟน  เพื่อแนะนำและบันทึกเสียงของคนได้อีกด้วย

โปรแกรม Kid Pix

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ ได้แก่ เลือกดินสอ  (Pencil)

ที่มีลายให้เลือกลงถึง 16 ลาย และสีให้เลือกลงถึง 64 สี นอกจากนี้ อาจใช้

การหยดสี  (Ink Dropper) ไปยังส่วนที่ต้องการ

ขั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนให้เพื่อนฟัง

ประเมินผล

สังเกตผลงานการวาดภาพเด็กไทยวันนี้ของเด็ก








ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 9	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	วาดภาพประเพณีที่ฉันชอบ KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถวาดภาพประเพณีที่ฉันชอบ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works ภาพสไลด์ ชุด ประเพณีไทย



ขั้นตอนการทำกิจกรรม



- ขั้นนำ ครูฉายสไลด์ ชุด ประเพณีไทย ให้เด็กชม
- ขั้นสอน
1. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องประเพณีไทย ที่เด็กได้ชมไป
 2. ให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับประเพณีไทย ที่ตนเองเคยเห็น หรือร่วมทำกิจกรรมในประเพณีนั้น ให้เพื่อน ๆ ฟัง
 3. ให้เด็กถ่ายทอดความประทับใจโดยการวาดภาพประเพณีไทย โดยการใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid Pix

เครื่องมือ (Tool) ที่เด็กสามารถเลือกมาใช้ คือ ใช้เส้นตรง  (Line) ล้อเหลี่ยม  (Rectangle) วงกลม  (Oval) มาสร้างภาพ หรือแต่งเติมด้วยดินสอ  (Wacky Pencil) และ พู่กัน  (Wacky Brush) ที่เลือกสีตามความต้องการแล้วตกแต่งให้สวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Kid Works

ในกิจกรรมนี้มีเครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ อาทิเช่น เลือกสมุดภาพ  (Coloring Book) ที่มีภาพพื้นหลังให้เลือกนำมาใช้ตามความต้องการ จากนั้นใช้ดินสอ  (Pencil) วาดภาพหรือตกแต่งเพิ่มเติมด้วย

ถังสี  (Paint Can) และ พ่นสี  (Spray Bottle)

ขั้นสรุป
ประเมินผล

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง
สังเกตผลงานการวาดภาพประเพณีที่ชื่นชอบของเด็ก






ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย




โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 9	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	ร่วมกันส่งความสุขให้ทุกคน KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถร่วมกันทำบัตรอวยพรวันขึ้นปีใหม่ (ส.ค.ส) เพื่อส่งความสุขให้กับทุกคนโดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix Kid Works หรือ Print Shop
	2. เด็กสามารถร่วมทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop กาว กระดาษ กรรไกร

ขั้นตอนการทำกิจกรรม




- ขั้นนำ ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง "สวัสดีปีใหม่"
- ขั้นสอน
1. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเรื่อง วันปีใหม่
 2. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นหรือเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับวันปีใหม่ ที่ตนเองได้รับประสบการณ์ให้เพื่อน ๆ ฟัง
 3. ครูสนทนาถึงเรื่องบัตรอวยพร และให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะออกแบบทำบัตรอวยพรแบบใดให้สวยงาม โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, หรือ Print Shop
 4. เมื่อทำผลงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เสร็จแล้ว ให้นำมาตกแต่งเพิ่มเติมกับอุปกรณ์ที่ครูเตรียมไว้ให้ จากนั้นนำไปติดที่ป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียน

โปรแกรม Kid Pix

เครื่องมือ (Tool) ที่สามารถนำมาใช้ทำบัตรอวยพร ได้แก่ เส้นตรง  (Line) ดินสอ  (Wacky Pencil) และ พู่กัน  (Wacky Brush) เพื่อนำมาใช้ในการวาดภาพ จากนั้นตกแต่งเพิ่มเติมด้วยการทาสี

จากถังสี  (Paint Can) หรือ เลือกพิมพ์ภาพ 
 (Rubber Stamps) ที่มีภาพหลายชุด ที่นำมาตกแต่งภาพให้สวยงามยิ่งขึ้น
 จากนั้นเลือกอัดเสียงที่ไม่โครโฟน  เพื่ออัดเสียงอวยพรส่งความสุข
 ให้กับผู้อื่น

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่นำมาทำบัตรอวยพร ได้แก่ เลือกภาพพื้นหลังจาก
 หนังสือภาพ  (Coloring Book) เพื่อนำภาพพื้นหลังมาใช้เป็น
 ส่วนประกอบในการวาดภาพ จากนั้นใช้ดินสอ  (Pencil)
 วาดภาพเพิ่มเติม หรือเลือกใช้การพ่นสี  (Spray Bottle)
 เพื่อให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Print Shop

เครื่องมือ (Tool) ที่นำมาใช้ทำบัตรอวยพร เช่น เลือกกรอบรูปที่มีลาย
 ดงงามหลายลาย จากนั้นเลือกภาพกราฟิก (Graphics) ที่มีภาพให้เลือก
 หลายลาย นอกจากนี้พิมพ์ข้อความอวยพรปีใหม่ ด้วยการเลือกตัวอักษรที่มีแบบ
 และขนาด ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกตามชอบใจ

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงผลงานที่กลุ่มของตนทำร่วมกันให้เพื่อนฟัง




ประเมินผล

1. สังเกตการทำบัตรอวยพรส่งความสุขให้ผู้อื่น จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ของเด็ก
2. สังเกตการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น




ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย


โครงการ	รักเมืองไทย
ลำดับที่ 10	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	KP, KW กับอาชีพที่ฉันอยากเป็น
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถวาดภาพอาชีพที่ฉันอยากเป็น โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Kid Pix, Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเองและสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works หนังสือนิทาน "เขาคือใคร" ของบริษัทไทยวัฒนาพานิช
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูเล่านิทานเรื่อง "เขาคือใคร" ให้เด็กฟัง
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนาและซักถามเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทานที่ฟัง 2. ให้เด็กบอกอาชีพที่ตนสนใจและอยากเป็น ตลอดจนให้เหตุผลว่าทำไมถึงอยากประกอบอาชีพนั้น 3. ให้เด็กวาดภาพ อาชีพที่ฉันอยากเป็น โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid Pix

ในกิจกรรมนี้เด็กสามารถเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) มาสร้างผลงาน เช่น ใช้ดินสอด  (Wacky Pencil) ที่เลือกปลายและขนาดของเส้นดินสอดตามความต้องการของตน เพื่อใช้ในการวาดส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพ จากนั้นอาจตกแต่งด้วยพู่กัน  (Wacky Brush) หรือเลือกใช้ไม้โครโฟน  บันทึกเสียง บรรยายภาพวาดที่ฉันอยากเป็น

โปรแกรม Kid Works

กิจกรรมนี้เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) เช่น เลือกใช้ดินสอด  (Pencil) เพื่อวาดภาพ แล้วตกแต่งให้สวยงามด้วย การเลือกใช้ถังสี  (Paint Can) หรือพ่นสี  (Spray Bottle) หรืออาจเลือกหนังสือ

ภาพ  (Coloring Book) เพื่อนำมาประกอบภาพตามความต้องการ
ของคุณ

ขั้นสรุป





ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง

ประเมินผล




สังเกตผลงานการวาดภาพอาชีพที่ฉันอยากเป็น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 10	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	บัตรอวยพรวันพ่อ โดย KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
วัตถุประสงค์	1. เด็กสามารถทำบัตรอวยพรวันพ่อ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, และ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid PIX โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop รูปพ่อที่เด็กนำมาจากบ้าน หัตถ์มือ
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูใช้หัตถ์มือสนทนาถึงความสำคัญของพ่อและวันพ่อ
ขั้นสอน	1. ให้เด็กเล่าถึงเรื่องของพ่อตนเอง ให้ครูและเพื่อน ๆ ฟัง 2. ให้เด็กช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า ในวันพ่อเด็กควรปฏิบัติตนอย่างไร และเพราะเหตุใดจึงทำอย่างนั้น 3. ให้เด็กทำบัตรอวยพรวันพ่อ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, Print Shop
โปรแกรม Kid Pix	สำหรับเครื่องมือ (Tool) ที่นำมาทำบัตรอวยพรวันพ่อได้แก่ วาดภาพพ่อด้วยดินสอ  (Wacky Pencil) จากนั้นใช้ถังสี  (Paint Can) เพื่อทำให้สวยงามยิ่งขึ้น หรือเลือกใช้การพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamp) ที่มีแบบให้เลือกหลายแบบ นอกจากนี้เพื่อให้ผลงานมีค่ามากยิ่งขึ้น อาจเลือกใช้ไมโครโฟน  เพื่อบันทึกเสียงตนเองลงในบัตรอวยพรก็ได้

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่ใช้ประกอบด้วย วงกลม  (Open Circle Tool) สร้างภาพจากนั้นตกแต่งด้วยหยดหมึก  (Ink Dropper) หรือ พ่นสี  (Spray Bottle)

โปรแกรม Print Shop

เด็กอาจเลือกใช้กรอบรูปที่มีลวดลายสวยงามมากมาย เด็กสามารถนำมาทำเป็นกรอบบัตรอวยพร จากนั้นเลือกภาพใน Graphics ที่มีทั้งภาพใหญ่และภาพเล็ก เมื่อได้ภาพที่ต้องการแล้ว เด็กสามารถพิมพ์ข้อความโดยเลือกขนาดและแบบของตัวอักษรตามความต้องการ

ขั้นสรุป

ให้เด็กออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อนฟัง


ประเมินผล




สังเกตผลงานการทำบัตรอวยพรวันพ่อของเด็ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย




โครงการ	รักเมืองไทย
สัปดาห์ที่ 10	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	ป้ายนิเทศกลางวันกลางคืน KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถร่วมกันสร้างผลงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำมาทำเป็นป้ายนิเทศกลางวันกลางคืน โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จาก โปรแกรม Kid Pix, Kid Works, Print Shop 2. เด็กสามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop ภาพกลางวัน กลางคืน กรรไกร กระดาษสี กาว
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูนำภาพเวลากลางวันกลางคืน มาให้เด็กดู
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เด็กบอกความแตกต่างของภาพที่ครูนำมาให้เด็กดู 2. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นว่า มีกิจกรรมใดบ้างที่เราทำในช่วงเวลากลางวัน และกิจกรรมใดบ้างที่เราทำในเวลากลางคืน 3. ให้เด็กวาดภาพจากประสบการณ์ที่ได้รับในเวลากลางวันและเวลากลางคืน โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works และ Print Shop 4. เมื่อทำผลงานเสร็จแล้ว ให้นำผลงานที่ได้มาตกแต่งให้สวยงามกับกระดาษสี ที่ครูเตรียมไว้ให้ แล้วนำไปจัดป้ายนิเทศในชั้นเรียน

โปรแกรม Kid Pix

มีเครื่องมือ (Tool) ที่เด็กอาจนำมาใช้ได้เช่น เลือกพิมพ์ภาพ 
 (Rubber Stamps) แล้วปรับภาพให้มีขนาดใหญ่ - เล็ก ตามต้องการ หรือ

อาจวาดเพิ่มเติมด้วยดินสอ  (Wacky Pencil) พู่กัน  (Wacky Brush) และถังสี  (Paint Can) โดยเลือกสีตามความต้องการก่อนที่จะเท หรือวาดไปยังส่วนที่ต้องการ

โปรแกรม Kid Works

เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) เช่น เลือกจากภาพหนังสือ  (Coloring Book) เมื่อได้ภาพพื้นหลังตามที่ต้องการแล้ว ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยดินสอ  (Pencil) ที่มีขนาดของเส้นดินสอ และลายของเส้นดินสอให้เลือกตามความต้องการ จากนั้นเพิ่มเติมด้วยการเทสี  (Paint Can) เพื่อเพิ่มความสวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Print Shop

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจในกิจกรรมนี้ ได้แก่ เลือกที่ Graphics ที่มีภาพให้เลือกมากมายหลายขนาด และเมื่อเลือกภาพได้ตามขนาดที่ต้องการแล้ว เด็กอาจใช้การพิมพ์ข้อความเพื่ออธิบายภาพได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงผลงานที่กลุ่มของตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง





ประเมินผล

1. สังเกตผลงานการทำป้ายนิเทศกลางวันกลางคืน
2. สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น





ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลอดภัยไว้ก่อน
สัปดาห์ที่ 11	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	ทำแผนที่การจราจรทางบก โดย KP, PW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถทำแผนที่การจราจรทางบก โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works ภาพการจราจรติดขัด
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูนำภาพการจราจรติดขัดมาให้เด็กดู
ขั้นสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับสภาพการจราจรในภาพ 2. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการจราจรในปัจจุบัน และให้เด็กแสดงความคิดเห็นในการแก้ไขปัญหาการจราจร 3. ให้เด็กทำแผนที่การจราจรทางบก โดยให้เด็กออกแบบว่าทำอย่างไรจึงจะช่วยแก้ไขปัญหาการจราจรได้ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid Pix

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจในกิจกรรมนี้ คือ ใช้เส้นตรง  (Line) สร้างแผนที่ หรือเลือกใช้สี่เหลี่ยม  (Rectangle) ที่สามารถขยายให้มีขนาดใหญ่เล็กตามต้องการ จากนั้นใช้ดินสอด  (Wacky Pencil) วาดภาพตกแต่ง และใช้ภาพจากการพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamps) ที่มีภาพให้เลือก พร้อมทั้งปรับขนาดใหญ่ - เล็กได้ตามต้องการ

โปรแกรม Kid Works

กิจกรรมนี้เด็กอาจเลือกใช้ไม้บรรทัด  (Ruler) เพื่อทำเป็นแผนที่
 จากนั้นใช้ถังสี  (Paint Can) หรือดินสอ 
 (Pencil) วาดภาพประกอบ หรือใช้สเปรย์  (Spray Bottle)
 ตกแต่งภาพให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง

ประเมินผล

สังเกตผลงานการทำแผนที่การจราจรทางบกของเด็ก






ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลอดภัยไว้ก่อน
สัปดาห์ที่ 11	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	วาดภาพเรื่อน้อยลอยล่ำกับ KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถวาดภาพเรื่อน้อยลอยล่ำ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works ภาพเรื่อนิตต่าง ๆ




ขั้นตอนการทำกิจกรรม

- ขั้นนำ** นำภาพเรื่อนิตต่าง ๆ มาแนะนำให้เด็กรู้จัก
- ขั้นสอน**
1. ครูสนทนาถึงประโยชน์ของเรื่อ และให้เด็กที่เคยนั่งเรื่อ ออกมาเล่าประสบการณ์ให้เพื่อน ๆ ฟัง
 2. ครูกระตุ้นให้เด็กคิดว่า ถ้าเด็กมีเรื่อของตนเองเด็กอยากให้เรื่อมีรูปร่างลักษณะอย่างไร
 3. ให้เด็กวาดภาพเรื่อ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid Pix

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจในการทำกิจกรรมครั้งนี้ คือ ดินสอ  (Wacky Pencil) เพื่อนำมาใช้ในการวาดภาพ หรือหากเด็กไม่ต้องการวาดภาพด้วยดินสอ สามารถเลือกใช้สี่เหลี่ยม  (Rectangle) มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างภาพ ด้วยการปรับขยายให้มีขนาดตามความต้องการ นอกจากนี้อาจใช้พู่กัน  (Wacky Brush) มาระบายสีอีกส่วนต่าง ๆ ที่ต้องการ

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ ได้แก่ ไม้บรรทัด  (Ruler)
 เพื่อสร้างภาพประกอบกับใช้ดินสอ  (Pencil) วาดภาพหรือใช้
 วงกลม  (Open Circle Tool) และสเปรย์
 (Spray Bottle) เพื่อทำให้ภาพที่สร้างขึ้นมานั้นสวยงาม
 ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง
 สังเกตผลงานการวาดภาพเรื่อน้อยล่อล่อของเด็ก

ขั้นสรุป

ประเมินผล



ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลอดภัยไว้ก่อน
สัปดาห์ที่ 11	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	วาดภาพตะลุยกอวกาศกับ KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถร่วมกันวาดภาพตะลุยกอวกาศ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid works, Print Shop 2. เด็กสามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันกับผู้อื่นได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop หนังสือ "แผนที่ความรู้เรื่องอวกาศ" แปลโดย ดร. ระวี ภาวิไล

ขั้นตอนการทำกิจกรรม


ขั้นนำ

ครูนำหนังสือ "แผนที่ความรู้เรื่องอวกาศ" มาให้เด็กดู


ขั้นสอน




1. ครูสนทนาเกี่ยวกับเรื่องราวของอวกาศจากหนังสือที่เด็กได้ดู
2. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอวกาศ หรือให้เล่าประสบการณ์ที่ตนได้รับจากการไปชมภาพยนตร์ การไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ให้เพื่อน ๆ ฟัง
3. ให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันออกความคิดเห็นว่าอวกาศในจินตนาการของกลุ่มตนนั้นมีลักษณะเช่นใด และหากเมื่อมีโอกาสได้ไปท่องเที่ยวในอวกาศกลุ่มของตน จะต้องเผชิญกับอะไรบ้างในอวกาศ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, Print Shop

โปรแกรม Kid Pix

การทำกิจกรรมครั้งนี้มีเครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ อาทิเช่น ใช้ดินสอ (Wacky Pencil) วาดภาพบรรยากาศในอวกาศ จากนั้นเลือกถังสี  (Paint Can) เทสีไปยังส่วนที่ต้องการ แล้วเลือกพิมพ์ภาพ (Rubber Stamps) โดยเลือกภาพมาตกแต่งตามบริเวณที่ต้องการ

โปรแกรม Kid Works

เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) เลือกหนังสือภาพ 

(Coloring Book) เพื่อเลือกหาภาพให้ใกล้เคียงกับอวกาศที่ตั้งใจไว้เมื่อได้ภาพมาแล้วเด็กอาจตกแต่งเพิ่มเติมด้วย ดินสอ  (Pencil) โดยการวาดภาพในส่วนที่ต้องการ จากนั้นตกแต่งด้วยการเทสีจากถังสี  (Paint Can) หรือใช้การหยดหมึก  (Ink Dropper) เพื่อให้ได้ภาพที่ตรงกับความต้องการ

โปรแกรม Print Shop

เด็กสามารถเลือกหาภาพที่ Graphics ที่มีภาพหลายชุด ที่เด็กสามารถเลือกได้ให้ตรงกับความต้องการหรือความสนใจของกลุ่ม ภาพที่นำมานั้นเด็กเลือกขนาดได้ตามชอบใจ

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงผลงานที่กลุ่มของตนทำให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง

ประเมินผล

1. สังเกตงานการวาดภาพตะลุมอวกาศของเด็ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลอดภัยไว้ก่อน
สัปดาห์ที่ 12	แผนกิจกรรมที่ 1
กิจกรรม	พษากรณ์อากาศกับ KP, KW, PS
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถออกแบบสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการพษากรณ์อากาศ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ในโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, และ Print Shop 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้





ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works โปรแกรม Print Shop วีดิทัศน์ รายการพษากรณ์อากาศทางโทรทัศน์

ขั้นตอนการทำกิจกรรม


ขั้นนำ	ครูให้เด็กชมวีดิทัศน์ รายการพษากรณ์อากาศ
ขั้นสอน	1. ครูสนทนาถึงการพษากรณ์อากาศว่ามีประโยชน์ต่อเราอย่างไร 2. ให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการพษากรณ์อากาศ ตามประสบการณ์ที่ตนได้รับ 3. ให้เด็กสมมติตนเองเป็นผู้พษากรณ์อากาศ โดยให้ออกแบบสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสภาพอากาศแบบต่าง ๆ โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works, และ Print Shop

โปรแกรม Kid Pix

ในกิจกรรมนี้เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) ได้หลายอย่าง เช่น

เลือกพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamps) เมื่อเลือกภาพได้แล้วขยายภาพให้มีขนาดใหญ่ - เล็ก ตามความต้องการ จากนั้นตกแต่งให้สวยงามด้วยการใช้ดินสอด  (Wacky Pencil) เส้นตรง  (Line) วงรี  (Oval) เมื่อทำเสร็จแล้วบันทึกเสียงในผลงานด้วยการเลือกที่ไม่โครโฟน

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ เช่น วาดภาพเองโดยใช้ดินสอ 


(Pencil) จากนั้นใช้เครื่องมือ (Tools) ประกอบอีก เช่น วงกลม



(Open Circle Tool) ถึงสี



(Paint Can)

หรือเลือกหยดสี  (Ink Dropper) เพื่อให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Print Shop

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจ มีดังนี้

เด็กอาจเลือกภาพได้ที่ Graphics เมื่อเลือกภาพได้ตามขนาดที่ต้องการ
สามารถพิมพ์ข้อความตามที่ต้องการได้เช่นกัน

ขั้นสรุป

ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง

ประเมินผล

สังเกตการวาดภาพสัญลักษณ์พยางค์อักษรของตัว

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลอดภัยไว้ก่อน
สัปดาห์ที่ 12	แผนกิจกรรมที่ 2
กิจกรรม	กิจกรรมเดี่ยว
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถออกแบบอุปกรณ์กันฝน โดยใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เพื่อให้เด็กได้แสดงจินตนาการตามความคิดของตนเอง และสร้างผลงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works อุปกรณ์กันฝนชนิดต่าง ๆ ที่เด็กนำมาจากบ้าน เช่น ร่ม เสื้อกันฝน เทปเพลง "ฝน" ของ อ. เตือนใจ ศรีมารุต

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

ขั้นนำ




ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง "ฝน"

ขั้นสอน

1. ครูให้เด็กแนะนำอุปกรณ์กันฝนที่นำมาจากบ้านให้เพื่อน ๆ รู้จัก และบอกเหตุผลว่า ทำไมถึงเลือกใช้อุปกรณ์กันฝนชนิดนี้
2. ให้เด็กออกแบบอุปกรณ์กันฝนของตนเองใหม่ โดยใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid Pix

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจที่เด็กอาจเลือกมาทำกิจกรรม ได้แก่

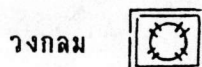
เด็กอาจเลือกใช้ดินสอด  (Wacky Pencil) เพื่อวาดภาพจากนั้นอาจใช้วงกลม  (Oval) ที่ปรับขนาดของภาพได้ตามความต้องการ หรือใช้พู่กัน  (Wacky Brush) ระบายสีลงในส่วนที่ต้องการเพื่อให้สวยงามยิ่งขึ้น

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) สำหรับใช้ทำกิจกรรมในครั้งนี้ คือ เด็กเลือกใช้ดินสอด



(Pencil)



(Open circle Tools)

ใช้สเปรย์พ่นสี



(Spray Bottle)

หรือหยดหมึก



(Ink Dropper) ใช้ไม้บรรทัด



(Ruler) มาประกอบกันใน



ชั้นสรุป
ประเมินผล





การออกแบบอุปกรณ์กันฝน
ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าถึงผลงานที่ตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง
สังเกตผลงานการออกแบบอุปกรณ์กันฝนของเด็ก







ศูนย์วิทยพัชร์พยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงการ	ปลอดภัยไว้ก่อน
สัปดาห์ที่ 12	แผนกิจกรรมที่ 3
กิจกรรม	ทำป้ายเตือนภัยภายในบ้าน KP, KW
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
จุดประสงค์	1. เด็กสามารถร่วมกันทำป้ายเตือนภัยภายในบ้าน โดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works 2. เด็กสามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
ระยะเวลา	40 นาที
สื่อและอุปกรณ์	โปรแกรม Kid Pix โปรแกรม Kid Works ภาพอุบัติเหตุภายในบ้าน
ขั้นตอนการทำกิจกรรม	
ขั้นนำ	ครูให้เด็กเล่าถึงอุบัติเหตุที่ตนเองได้รับภายในบ้าน พร้อมรูปภาพประกอบ
ขั้นสอน	1. ครูสนทนาและซักถามเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุภายในบ้าน 2. ให้เด็กช่วยกันคิดหาวิธีการลดอุบัติเหตุที่เกิดขึ้น 3. ให้เด็กช่วยกันทำป้ายเตือนภัยภายในบ้านโดยเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) จากโปรแกรม Kid Pix, Kid Works

โปรแกรม Kid Pix

กิจกรรมนี้เด็กอาจเลือกใช้เครื่องมือ (Tool) อาทิเช่น เด็กเลือกใช้สี่เหลี่ยม  (Rectangle) หรือวงกลม  (Oval) ทำเป็นป้ายนิเทศ จากนั้นเลือกพิมพ์ภาพ  (Rubber Stamps) ไปบรรจุไว้ในแผ่นป้ายที่ทำขึ้นมา ใช้ถังสี  (Paint Can) เทสี เพื่อให้ภาพสวยงามตามความต้องการ และเลือกใช้ไมโครโฟนอัดเสียงเตือนภัยได้อีกด้วย

โปรแกรม Kid Works

เครื่องมือ (Tool) ที่น่าสนใจในการทำป้ายเตือนภัยคือ เด็กเลือกใช้วงกลม  (Open Circle Tool) เพื่อทำเป็นตัวป้าย จากนั้นเลือกถังสี  (Paint Can) ดินสอ  (Pencil) ไม้บรรทัด (Ruler)  เพื่อให้ภาพสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นสรุป

ประเมินผล

าให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าถึงผลงานที่กลุ่มของตนทำให้เพื่อน ๆ ฟัง

1. สังเกตผลงานการทำป้ายเตือนภัยภายในบ้านของเด็ก
2. สังเกตการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสังเกตปฏิสัมพันธ์ของเด็กอนุบาลในศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์

วิธีบันทึกพฤติกรรม ผู้สังเกตควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ผู้สังเกตพฤติกรรมจะต้องไม่ใช้ความรู้สึกของตนเองประกอบการบันทึก
2. บันทึกความถี่ของพฤติกรรมทุก 5 นาที โดยใช้สัญลักษณ์ดังนี้
 - 2.1 / หมายถึง เกิดพฤติกรรมขึ้น
 - 2.2 - หมายถึง ไม่เกิดพฤติกรรมขึ้น
3. แปรความถี่ของพฤติกรรมทุก ๆ พฤติกรรม จากนั้นรวมเป็นคะแนนที่ช่องรวมคะแนน
 - 3.1 . / ให้คะแนนเท่ากับ 2 คะแนน
 - 3.2 - ให้คะแนนเท่ากับ 0 คะแนน
4. ระยะเวลาในการบันทึกพฤติกรรม 40 นาที โดยบันทึกพฤติกรรมของเด็กในระหว่างทำกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบวัดความพึงพอใจของเด็กอนุบาลที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แบบวัดความพึงพอใจฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดความพึงพอใจของเด็กอนุบาล ที่มีต่อ กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนคอมพิวเตอร์ ในโรงเรียนสาธิต อนุบาลละอออุทิศ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร

คำแนะนำ ผู้วิจัยเป็นผู้อ่านแบบวัดความพึงพอใจของเด็กอนุบาลที่มีต่อกิจกรรมการเรียน การสอนด้วยศูนย์การเรียนคอมพิวเตอร์ให้เด็กฟัง และจดบันทึกคำตอบแต่ละข้อ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ	
	ชอบ	ไม่ชอบ
<p>1. โปรแกรม Kid Pix</p> <p>นักเรียนชอบสีของภาพที่มีให้เลือกใช้ในการทำกิจกรรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบบันทึกเสียงของตนเองจากโปรแกรมนี้นหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบภาพที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบเครื่องมือและรายการที่มีให้เลือกในโปรแกรมนี้นหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบความเร็วในการเปลี่ยนแปลงรายการ เช่น การเพิ่ม หรือลดขนาดของภาพ การเปลี่ยนแปลงสีและภาพในขณะที่ทำกิจกรรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบทำกิจกรรมด้วยโปรแกรม Kid Pix หรือไม่</p>		

แบบวัดความพึงพอใจของเด็กอนุบาลที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศูนย์การเรียนรู้
คอมพิวเตอร์ (ต่อ)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ	
	ชอบ	ไม่ชอบ
<p>2. โปรแกรม Kid Works</p> <p>นักเรียนชอบสีที่มีให้เลือกในการทำกิจกรรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบเสียงประกอบขณะทำกิจกรรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบภาพพื้นหลังที่นำมาใช้ประกอบการทำกิจกรรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบเครื่องมือและรายการที่มีอยู่ในโปรแกรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบความเร็วในการเปลี่ยนแปลงรายการ เช่นการเพิ่มหรือลดขนาดของภาพ การเปลี่ยนแปลงของสีและภาพในขณะทำกิจกรรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบทำกิจกรรมจากโปรแกรม Kid Works หรือไม่</p>		
<p>3. โปรแกรม Print Shop</p> <p>นักเรียนชอบภาพที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบขนาดของภาพที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบลายกรอบรูปที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบแบบตัวอักษรที่มีให้เลือกในโปรแกรมหรือไม่</p> <p>นักเรียนชอบทำกิจกรรมจากโปรแกรม Print Shop หรือไม่</p>		
<p>4. นักเรียนชอบบริเวณที่ครูจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์หรือไม่</p>		
<p>5. นักเรียนชอบทำกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์หรือไม่</p>		
<p>6. นักเรียนชอบทำกิจกรรมเดี่ยวในศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์หรือไม่</p>		
<p>7. นักเรียนชอบทำกิจกรรมกลุ่มในศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์หรือไม่</p>		



ประวัติผู้เขียน

นางสาวอรุณศรี จันทร์ทรง เกิดวันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2506 สำเร็จการศึกษา
ครุศาสตร์บัณฑิต วิชาเอกการอนุบาลศึกษา จากวิทยาลัยครูสวนดุสิต เมื่อปีการศึกษา 2527
และเข้าศึกษาต่อในสาขาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2535 ปัจจุบันรับราชการในตำแหน่ง อาจารย์ 1 ระดับ 4
โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เป็นจำนวนเงิน 4,400 บาท

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย