

การใช้งานแผนการจัดการเรียนรู้

คู่มือการใช้งานบทเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

คลิกเลือก

แผนการเรียนรู้
ที่ต้องการ

กลับสู่หน้าหลักบทเรียน

หากต้องการเรียนในแผนอื่น ๆ
กดปุ่ม “กลับสู่หน้าหลักบทเรียน”

วิชา เทคโนโลยีขั้นต้น

> คู่มือการใช้งานบทเรียน

> แบบทดสอบก่อนเรียน

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

> แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

> แบบทดสอบหลังเรียน

> ดาวน์โหลดเอกสารประกอบการสอน

หรือ กดที่แถบใต้หัวเรื่อง
วิชา เทคโนโลยีขั้นต้น

แผนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน
เนื้อหา ภาพนิ่ง แสดงวิธีการขั้นตอนตามหัวข้อ
วิดีโอประกอบการเรียนการสอน จะอยู่ในข้อสุดท้าย
ต่อจากเนื้อหาภาพนิ่งจะแสดงเนื้อหาเป็น
ภาพเคลื่อนไหวอธิบายขั้นตอนอย่างละเอียด
มีเสียงบรรยายประกอบการสาธิต

ตัวอย่างเนื้อหาภาพนิ่ง ↓ ↓

2. คอมพิวเตอร์กราฟิกกราฟิก

กราฟิก (Graphic) มักเขียนเป็น กราฟิกร์ กราฟิกร์ กราฟิกร์ คำว่า "กราฟิกร์" มาจาก ภาษากรีก ซึ่งหมายถึง การวาดเขียน (Graphe) และการเขียน (Graphein) ต่อมาผู้ให้ ความหมายของคำว่า "กราฟิกร์" ไว้หลายประการซึ่งสรุปได้ ดังนี้

กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ ต้องการ

คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ โดยใช้ เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ยกตัวอย่างเช่น การทำ image Retouching ภาพ คนแก้ไขให้มีที่เด็กขึ้น การสร้างภาพตามจินตนาการและการใช้ภาพกราฟิก ในการนำเสนอ ข้อคิดต่าง ๆ เพื่อให้สามารถสื่อความหมาย ได้ตรงตามที่ต้องการและน่าสนใจยิ่งขึ้น ด้วยกราฟ แผนภูมิ และภาพ เป็นประเภทของการกราฟิก

ภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ เป็นภาพที่เห็นโดยทั่วไป เช่น ภาพถ่าย รูปวาด ภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ รวมทั้งการ์ตูนต่าง ๆ ในโทรทัศน์ ตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่องเทพมหาราช ราชัน และโดเรมอน เป็นต้น ซึ่งการ์ตูน จะเป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหว(Animation) โดยจะมีการวาดและการสร้างที่ซับซ้อนกว่าภาพปกติ



ตัวอย่างวิดีโอประกอบการเรียนการสอน

You Tube **ครูเชิดศักดิ์**
Kruchertsak Channel

Kruchertsak Channel
6 รายวิชา เทคโนโลยีขั้นต้น (Fire) 5 รายวิชา เทคโนโลยีขั้นต้น (Text) 4 รายวิชา เทคโนโลยีขั้นต้น (Image)



เข้า Kruchertsak Channel ผ่าน QR Code

คู่มือการใช้งานบทเรียน

รายวิชาเทคโนโลยีขั้นต้น

รหัสวิชา ง21202

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



นายเชิดศักดิ์ ทองสิงห์

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

กลุ่มงานคอมพิวเตอร์

วิธีใช้งานบทเรียนออนไลน์

วิธีที่ 1 เมื่อเข้ามาที่เว็บไซต์ www.kruchertsak.com สามารถคลิกเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ได้กลุ่มเนื้อหาใน Simple Portfolio รายวิชา เทคโนโลยีขั้นต้น



คลิกเข้าสู่บทเรียน

วิธีที่ 2 เข้าเมนูบทเรียนออนไลน์



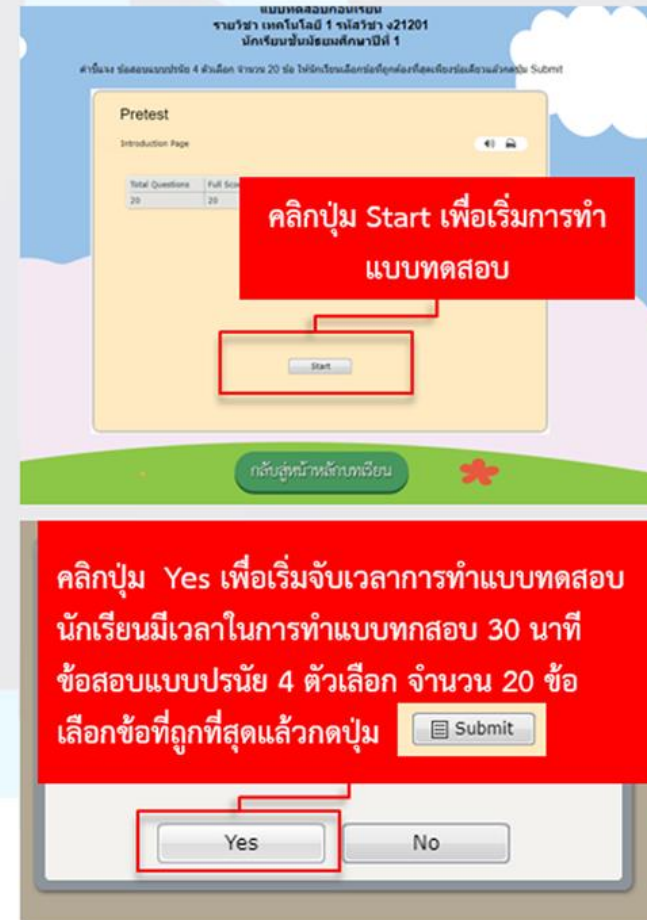
คลิกเข้าสู่บทเรียน

เข้าสู่บทเรียนออนไลน์

รายวิชา เทคโนโลยีขั้นต้น
รหัสวิชา ง21202 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



การทำแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน



คลิกปุ่ม Yes เพื่อเริ่มจับเวลาการทำแบบทดสอบ
นักเรียนมีเวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที
ข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
เลือกข้อที่ถูกที่สุดแล้วกดปุ่ม

Total Questions	Full Score	Passing Rate	Passing Score	Your Score	Elapsed
20	20	50%	10	18	00:04:35

ระบบก็จะประกาศคะแนนที่นักเรียนตอบถูกในช่อง Your Score นักเรียนที่ได้คะแนน 10 คะแนน หรือ 50% คือ สอบผ่าน