

๓ ๓ ๓ ๓ ๓ ๓ ๓ ๓ ๓ ๓ ๓

รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23105 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง นำเสนอผลงาน

ครูผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

ครูณัฐพล โคตรวงศ์



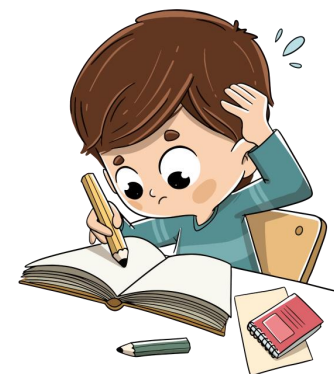
เรื่อง

นำเสนอผลงาน



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เขียนรายงานและนำเสนอผลงานให้เหมาะสม
2. นำเสนอรายละเอียดขั้นตอนการแก้ปัญหา
ได้ชัดเจนสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ



ทบทวน

การทำกิจกรรม
ในคาบก่อนหน้า



นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษา

ใบความรู้ที่ 7.1

เรื่อง การทำรายงานและนำเสนอผลงาน

ใบความรู้ที่ 7.1

เรื่อง การทำรายงานและนำเสนอผลงาน



เมื่อดำเนินการทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว จะต้องมีการเขียนรายงานแสดงการทำงานตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานให้ผู้อื่นได้ทราบ การเขียนรายงานเป็นรูปเล่มมีข้อดีคือ สามารถนำเสนอรายละเอียดหรือข้อมูลได้มาก ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านส่วนที่ต้องการได้ การเขียนรายงานส่วนใหญ่จะประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนนำ ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนอ้างอิง มีรายละเอียดแต่ละส่วนดังนี้

1. ส่วนนำ ประกอบด้วย ปกนอกและปกใน บทคัดย่อ สารบัญ สารบัญตาราง สารบัญรูปภาพ โดยในปกนอกและปกใน ก็จะต้องระบุชื่อรายงาน ชื่อผู้จัดทำ ชื่อโรงเรียน ระดับชั้น ชื่อครูที่ปรึกษา
2. ส่วนเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย 5 ส่วน ดังนี้
 - 2.1 ระบุปัญหา อธิบายที่มาหรือความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ ขอบเขตของ การดำเนินงาน ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ โดยนำเสนอข้อมูลของการวิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข

ศึกษาใบความรู้ที่ 7.1 เรื่อง การทำรายงานและนำเสนอผลงาน

กิจกรรมที่ 7.1



ทำรายงานและนำเสนอผลงาน

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนรายงาน
ออกมาเป็นรูปเล่ม จัดทำโปสเตอร์
(ลงในกระดาษปรีฟหรือรูปแบบอื่น ๆ)
และนำเสนอผลงานด้วยวาจา

ดาวნიโหลดใบกิจกรรม
ได้จาก www.dltv.ac.th



ใบกิจกรรมที่ 7.1



เรื่อง ทำรายงานและนำเสนอผลงาน

สมาชิกภายในกลุ่ม

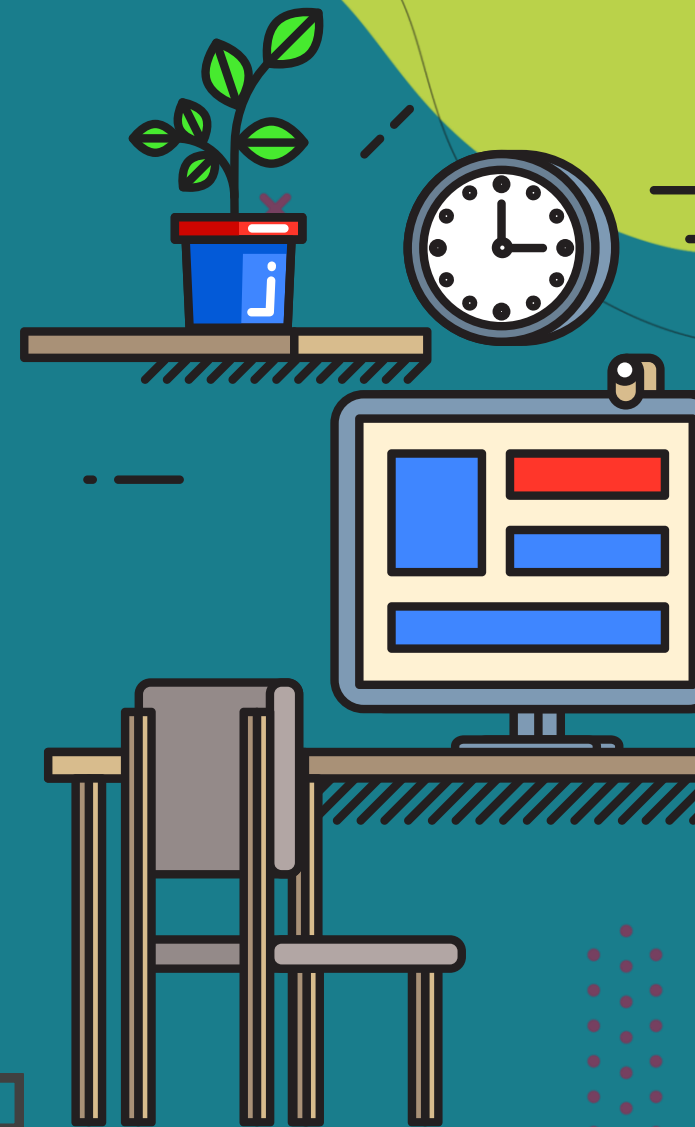
- | | |
|---------|--------|
| 1. ชื่อ | เลขที่ |
| 2. ชื่อ | เลขที่ |
| 3. ชื่อ | เลขที่ |
| 4. ชื่อ | เลขที่ |

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนรายงานออกมาเป็นรูปเล่ม
2. จัดทำโปสเตอร์ (ลงในกระดาษปรีฟหรือรูปแบบอื่น ๆ) และนำเสนอผลงานด้วยวาจา

สรุปบทเรียนในชั่วโมง

การนำเสนอผลงานเป็นการสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี



**นำเสนอผลงาน ให้เวลาแต่ละกลุ่ม
นำเสนอ กลุ่มละ 5-7 นาที และให้
เพื่อน ๆ ซักถามและให้ข้อเสนอแนะ**

คำถามท้ายกิจกรรม

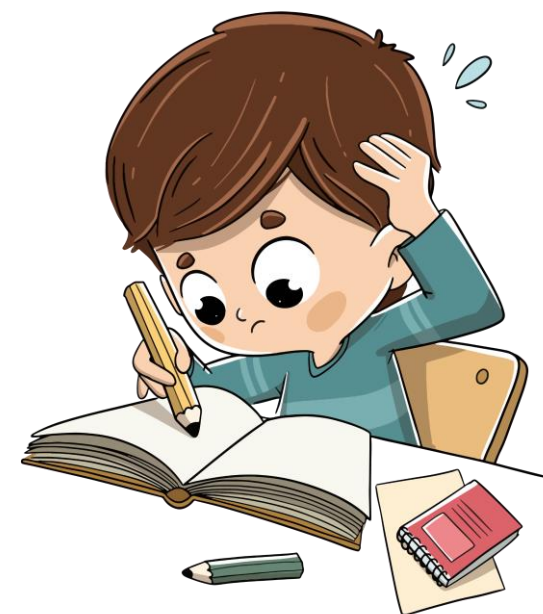
กิจกรรมที่ได้ทำมาทั้งหมด
ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง



แนวคำตอบ

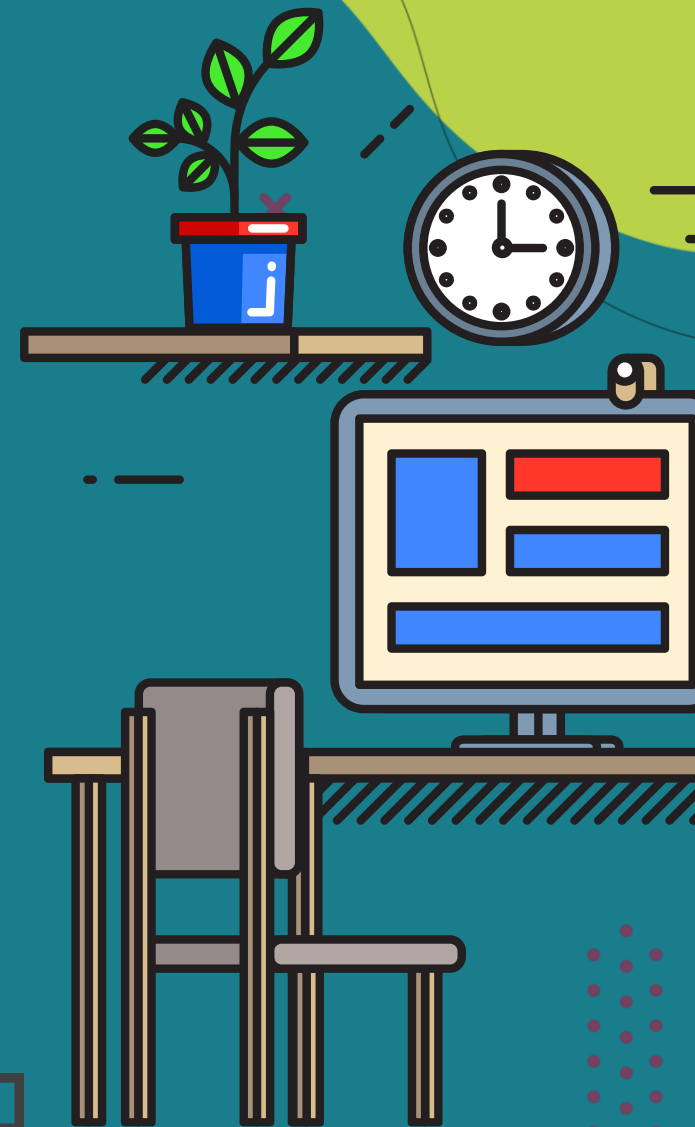


การแก้ปัญหาตามกระบวนการออกแบบ
เชิงวิศวกรรม จะช่วยให้ผู้ปฏิบัติงาน
ทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มีการวางแผน
ก่อนลงมือแก้ปัญหา



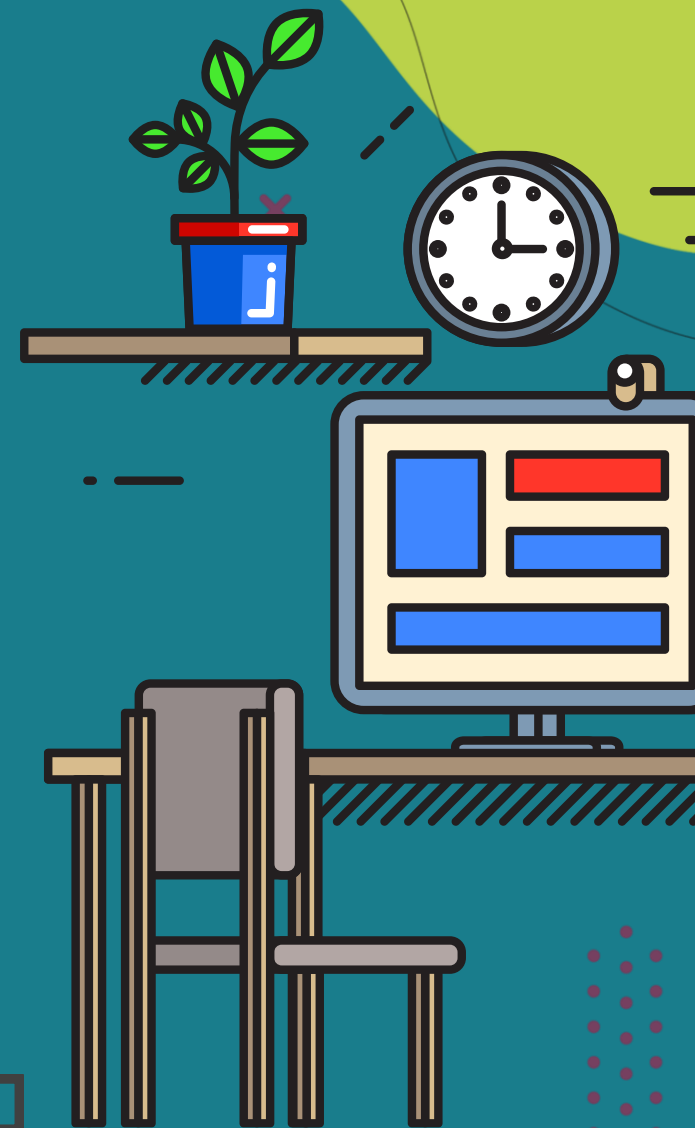
สรุปบทเรียนในชั่วโมง

การแก้ปัญหาตามกระบวนการ
ออกแบบเชิงวิศวกรรม จะช่วยให้
ผู้ปฏิบัติงานทำงานอย่างเป็นขั้นตอน
มีการวางแผนก่อนลงมือแก้ปัญหา



สรุปบทเรียนในชั่วโมง

มีการใช้แนวคิดแบบลีนในการช่วย
ระบุปัญหา ช่วยลดข้อผิดพลาด หากนำไป
ประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในชุมชน จะช่วยให้
เกิดแนวทางการแก้ปัญหาที่ตรงกับ
ความต้องการของผู้ใช้งาน



สรุปบทเรียนในชั่วโมง

จากที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้หาทาง
แก้ปัญหาจากปัญหาที่แต่ละกลุ่มได้ไป
สำรวจมา ทำให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง
และสังคมเป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้มาใช้
กับชีวิตประจำวัน

