

รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว22105 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สนุกกับการแก้ปัญหา

เรื่อง ออกแบบอย่างไรดี

ครูผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์





ออกแบบอย่างไรดี





ทบทวนบทเรียน



ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การเลือกแนวทางการแก้ปัญหา

คุณตาอินทร์ ต้องการหาวิธีหยอดเมล็ดข้าวโพด
บนพื้นที่ 350 ตารางวา ให้เสร็จสิ้นภายใน 1 วัน
โดยใช้แรงงานน้อยและต้นทุนต่ำเพื่อเพิ่มรายได้ให้กับตนเอง





คำถามชวนคิด



นักเรียนคิดว่าการใช้ “ความคิดสร้างสรรค์”
สำคัญต่อการออกแบบเทคโนโลยีอย่างไร
ยกตัวอย่างประกอบ





คำถามชวนคิด



นักเรียนคิดว่าการใช้ “ความคิดสร้างสรรค์”
สำคัญต่อการออกแบบเทคโนโลยีอย่างไร ยกตัวอย่างประกอบ

ช่วยให้สามารถคิดวิธีแก้ปัญหาใหม่ ๆ หรือพัฒนาสิ่งของให้เหมาะสมกับความต้องการ
ของผู้ใช้ทำให้เทคโนโลยีมีประสิทธิภาพใช้งานง่าย และน่าสนใจ เช่น
การออกแบบขวดน้ำที่ออกแบบให้ ฝาติดอยู่กับขวด ลดปริมาณขยะพลาสติก
ลดโอกาสเกิดขยะในทะเล เป็นต้น





สังเกตและอภิปราย



หากต้องการออกแบบเก้าอี้
เพื่อให้นั่งทำงานจะต้องคำนึง
ถึงเรื่องอะไรบ้าง



สังเกตและอภิปราย



หากต้องการออกแบบเก้าอี้เพื่อให้นั่งทำงาน
จะต้องคำนึงถึงเรื่องอะไรบ้าง



เช่น ลักษณะการใช้งาน ขนาด สรีระร่างกาย
ของผู้ใช้งาน ความสะดวกต่อการหยิบ
และการใช้งานตามความเหมาะสม



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายหลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีได้อย่างถูกต้อง
2. เลือกใช้หลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม
3. มีความตั้งใจ ใฝ่รู้ และเห็นคุณค่าของการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์



ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สนุกกับการแก้ปัญหา
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง ออกแบบอย่างไรดี
รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี รหัสวิชา ว22105 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1. การสร้างทางเลือกในการออกแบบ

หลังจากตัดสินใจเลือกแนวทางการปัญหาแล้วขั้นตอนต่อไปเป็นการออกแบบชิ้นงานหรือวิธีการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และความคิดสร้างสรรค์ และควรออกแบบให้มีมากกว่า 1 ทางเลือก แล้วเลือกแบบที่ตรงกับปัญหาและเงื่อนไขของสถานการณ์นั้นให้มากที่สุด

1.1 หลักการออกแบบ

การออกแบบการแก้ปัญหาที่เป็นชิ้นงาน ควรคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่ตรงกับการแก้ปัญหาหรือความต้องการ ดังต่อไปนี้

1. หน้าที่ใช้สอย (function) เป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่ต้องคำนึงถึงผลิตภัณฑ์ต้องมีหน้าที่ใช้สอยตามที่กำหนด เพื่อแก้ปัญหาหรือความต้องการที่กำหนดไว้

2. ความปลอดภัย (safety) อันตรายที่เกิดขึ้นจากการใช้งานผลิตภัณฑ์ระบบหรือวิธีการ อาจส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งาน เช่นการออกแบบของเล่นต้องคำนึงถึง ชิ้นส่วนขนาดเล็ก ความปลอดภัยของสีที่ใช้ ชิ้นส่วนที่แหลมคมซึ่งอาจเป็นอันตรายต่อเด็ก

3. ความแข็งแรงของโครงสร้าง (structure) การออกแบบผลิตภัณฑ์ควรคำนึงถึงความแข็งแรงของโครงสร้างผลิตภัณฑ์ ควรเลือกรูปแบบโครงสร้างที่เหมาะสมกับการใช้งาน และสภาพแวดล้อม

4. ความสะดวกสบายในการใช้งาน (ergonomics) การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ ผลิตภัณฑ์ ระบบหรือวิธีการที่เกี่ยวข้องกับร่างกายมนุษย์ ต้องคำนึงถึงความสะดวกสบายในการใช้งาน ลำดับขั้นตอนการใช้งาน การใช้งานที่สัมพันธ์กับข้อจำกัดทางด้านร่างกายของมนุษย์ที่อาจส่งผลกระทบต่อความเมื่อยล้า เช่น ความสูงของเก้าอี้ที่ไม่เหมาะสมกับการนั่งทำงานเป็นเวลานาน ตำแหน่งของชั้นวางของไม่เหมาะสมกับการหยิบจับ

5. ความสวยงามน่าใช้ (aesthetics) การออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามของรูปลักษณ์ภายนอกของผลิตภัณฑ์ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ และในบางกรณีส่งผลต่อการรับรู้เชิงจิตวิทยาด้วย เช่น รูปร่าง รูปทรงสี พื้นผิว วัสดุที่ประกอบเป็นผลิตภัณฑ์

6. การบำรุงรักษา (maintenance) ในการออกแบบควรคำนึงถึงชิ้นส่วนที่ต้องเปลี่ยนหรือซ่อมแซม ให้สามารถดำเนินการได้ง่าย และสามารถหาชิ้นส่วนอื่นที่นำมาใช้งานทดแทนได้

7. ราคาหรือต้นทุน(cost) การประมาณราคาก่อนการวางแผนการสร้างชิ้นงานช่วยให้การออกแบบมีความเป็นไปได้ตามงบประมาณที่มีอยู่ซึ่งจะสัมพันธ์โดยตรงกับ การเลือกใช้วัสดุ กระบวนการผลิต รวมถึงหน้าที่ใช้สอย และระบบการทำงานของผลิตภัณฑ์นั้นด้วย เช่น การออกแบบให้มีจำนวนชิ้นส่วนน้อยชิ้น การออกแบบที่ลดความหลากหลายของประเภทวัสดุกระบวนการผลิตที่ซับซ้อน หรือใช้เครื่องมือที่ต้องจัดหาจากแหล่งอื่น

8. วัสดุและกระบวนการผลิต (material and process) ในการออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีสมบัติตรงกับหน้าที่ใช้สอยและรูปแบบการใช้งานของผลิตภัณฑ์ ไม่เลือกวัสดุที่มีสมบัติเกินความจำเป็นในการใช้งานซึ่งจะทำให้กระบวนการผลิตยุ่งยากซับซ้อน ควรเลือกวัสดุที่ผลิต หรือสามารถจัดหาได้ในท้องถิ่นหรือภายในประเทศ

ใบความรู้ที่ 4

เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา

สามารถดาวน์โหลดใบความรู้ได้ที่ www.dltv.ac.th

ให้นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา

ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สนุกกับการแก้ปัญหา
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง ออกแบบอย่างไรดี
รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี รหัสวิชา ว22105 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1. การสร้างทางเลือกในการออกแบบ

หลังจากตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหาแล้วขั้นตอนต่อไปเป็นการออกแบบชิ้นงานหรือวิธีการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และความคิดสร้างสรรค์ และควรออกแบบให้มากกว่า 1 ทางเลือก แล้วเลือกแบบที่ตรงกับกรแก้ปัญหาและเงื่อนไขของสถานการณ์นั้นให้มากที่สุด

1.1 หลักการออกแบบ

การออกแบบการแก้ปัญหาที่เป็นชิ้นงาน ควรคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่ตรงกับกรแก้ปัญหาหรือความต้องการ ดังต่อไปนี้

1. หน้าที่ใช้สอย (function) เป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่ต้องคำนึงถึงผลิตภัณฑ์ต้องมีหน้าที่ใช้สอยตามที่กำหนดเพื่อแก้ปัญหาหรือความต้องการที่กำหนดไว้
2. ความปลอดภัย (safety) อันตรายที่เกิดขึ้นจากการใช้งานผลิตภัณฑ์ระบบหรือวิธีการ อาจส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งาน เช่นการออกแบบของเล่นต้องคำนึงถึง ชิ้นส่วนขนาดเล็ก ความปลอดภัยของสีที่ใช้ ชิ้นส่วนที่แหลมคมซึ่งอาจเป็นอันตรายต่อเด็ก
3. ความแข็งแรงของโครงสร้าง (structure) การออกแบบผลิตภัณฑ์ควรคำนึงถึงความแข็งแรงของโครงสร้างผลิตภัณฑ์ ควรเลือกรูปแบบโครงสร้างที่เหมาะสมกับการใช้งาน และสภาพแวดล้อม
4. ความสะดวกสบายในการใช้งาน (ergonomics) การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ ผลิตภัณฑ์ ระบบหรือวิธีการที่เกี่ยวข้องกับร่างกายมนุษย์ ต้องคำนึงถึงความสะดวกสบายในการใช้งาน ลำดับขั้นตอนการใช้งาน การใช้งานที่สัมพันธ์กับข้อจำกัดทางด้านร่างกายของมนุษย์ที่อาจส่งผลกระทบต่อความเมื่อยล้า เช่น ความสูงของเก้าอี้ที่ไม่เหมาะสมกับการนั่งทำงานเป็นเวลานาน ตำแหน่งของชั้นวางของไม่เหมาะสมกับการหยิบจับ
5. ความสวยงามน่าใช้ (aesthetics) การออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามของรูปลักษณ์ภายนอกของผลิตภัณฑ์ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ และในบางกรณีส่งผลต่อการรับรู้เชิงจิตวิทยาด้วย เช่น รูปร่างรูปทรงสี พื้นผิว วัสดุที่ประกอบเป็นผลิตภัณฑ์
6. การบำรุงรักษา (maintenance) ในการออกแบบควรคำนึงถึงชิ้นส่วนที่ ต้องเปลี่ยนหรือซ่อมแซมให้สามารถดำเนินการได้ง่าย และสามารถหาชิ้นส่วนอื่นที่นำมาใช้งานทดแทนได้
7. ราคาหรือต้นทุน(cost) การประมาณราคาก่อนการวางแผนการสร้างชิ้นงานช่วยให้การออกแบบมีความเป็นไปได้ตามงบประมาณที่มีอยู่ซึ่งจะสัมพันธ์โดยตรงกับ การเลือกใช้วัสดุ กระบวนการผลิต รวมถึงหน้าที่ใช้สอย และระบบการทำงานของผลิตภัณฑ์นั้นด้วย เช่น การออกแบบให้มีจำนวนชิ้นส่วนน้อยชิ้น การออกแบบที่ลดความหลากหลายของประเภทวัสดุกระบวนการผลิตที่ซับซ้อน หรือใช้เครื่องมือที่ต้องจัดหาจากแหล่งอื่น
8. วัสดุและกระบวนการผลิต (material and process) ในการออกแบบควรเลือกว่าวัสดุที่มีสมบัติตรงกับหน้าที่ใช้สอยและรูปแบบการใช้งานของผลิตภัณฑ์ ไม่เลือกวัสดุที่มีสมบัติเกินความจำเป็นในการใช้งานซึ่งจะทำให้กระบวนการผลิตยุ่งยากซับซ้อน ควรเลือกวัสดุที่ผลิต หรือสามารถจัดหาได้ในท้องถิ่นหรือภายในประเทศ

นอกจากหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่กล่าวมาแล้ว ผู้สร้างสรรค์เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความสะดวกในการบรรจุที่หีบห่อการขนส่ง และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสิ่งแวดล้อม เช่น การออกแบบเพื่อช่วยประหยัดพลังงาน การเลือกใช้วัสดุธรรมชาติวัสดุที่เหลือใช้หรือนำกลับมาใช้ใหม่ และกระบวนการผลิตที่ทำให้เกิดของเสียน้อยที่สุด

1.2 ความคิดสร้างสรรค์กับการออกแบบ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดตอบสนองต่อเหตุการณ์หรือปัญหาได้มากกว่าวงไกลหลายทิศทาง แปลกใหม่ และมีคุณค่า โดยสามารถคิดดัดแปลง ผสมผสานสิ่งเดิมให้เกิดเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์การแก้ปัญหาตามกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมต้องใช้ความรู้วิทยาศาสตร์และลงมือปฏิบัติ สร้างชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อให้เกิดผลผลิตที่แตกต่างและสร้างสรรค์ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

การพัฒนาทุเรียนไร้หนามของเกษตรกรชาวสวนทุเรียนอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ทำให้สะดวกในการจับและแกะเปลือกทุเรียนเป็นการเพิ่มความน่าสนใจและเพิ่มมูลค่าของสินค้า



ตัวอย่างที่ 2

การใช้แดนเบียนกำจัดแมลงที่เป็นศัตรูพืช เช่น หนอนหัวดำแมลงวันผลไม้ ไข่ผีเสื้อ โดยแดนเบียนจะวางไข่ในดินแล้วเป็นศัตรูพืชทำให้แมลงตายในที่สุดเป็นการกำจัดศัตรูพืชโดยวิธีการทางธรรมชาติ



ตัวอย่างที่ 3

การออกแบบแก้วกาแฟที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมโดยใช้แนวคิดแก้วกาแฟทุกแก้วที่สามารถทานได้แทนการทิ้งพลาสติกซึ่งเป็นวัสดุที่ย่อยสลายได้ยาก



แก้วกาแฟ

คุกกี้

แก้วสุกที่ทานได้

ให้นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา

ตัวอย่างที่ 4

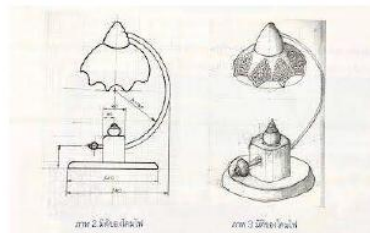
การผลิตดินสอจากหนังสือพิมพ์ใช้แล้วทำให้ลดการใช้ไม้มาผลิตดินสอและยังเป็นการนำหนังสือพิมพ์ใช้แล้วกลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกด้วย



2. การถ่ายทอดความคิด

หลังจากที่ได้เลือกแนวทางการแก้ปัญหาแล้วเรานำมาออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดให้เป็นรูปธรรม โดยสามารถทำได้ในหลายรูปแบบ เช่น การร่างภาพ การเขียนแผนภาพ การเขียนผังงาน การเขียนอธิบายเป็นขั้นตอน ซึ่งมีจุดประสงค์เดียวกันคือเพื่อสรุปแนวคิดและสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ

2.1 การร่างภาพ เป็นการถ่ายทอดความคิดของแนวทางการแก้ปัญหาที่เป็นชิ้นงาน โดยภาพจะต้องแสดงรายละเอียดในแต่ละส่วน ซึ่งอาจแสดงรูปร่าง รูปทรง ลักษณะการทำงานหรือกลไกภายในภาพที่ร่างแบ่งเป็นภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยภาพ 2 มิติ คือภาพที่แสดงรายละเอียดของแนวคิดที่ประกอบด้วยด้านกว้างและด้านยาว ส่วนภาพ 3 มิติ คือ ภาพที่แสดงรายละเอียดของแนวคิดที่ประกอบด้วย ด้านกว้าง ด้านยาว และด้านสูง



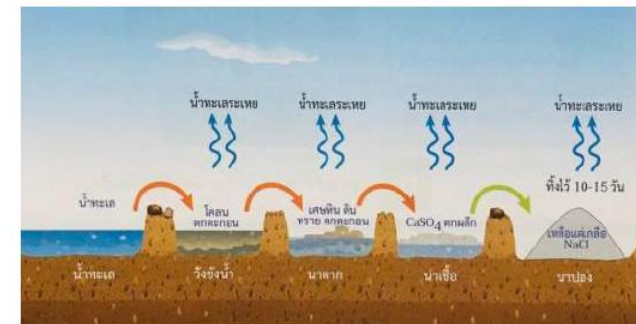
การร่างภาพของชิ้นงานควรระบุขนาด และแสดงสัดส่วนของภาพให้ใกล้เคียงกับชิ้นงานจริง เช่น ชิ้นงานจริงด้านยาวมีขนาดมากกว่าด้านกว้าง 2 เท่า ดังนั้นภาพที่ร่างควรจะมีสัดส่วนด้านยาวมากกว่าด้านกว้าง 2 เท่าเหมือนกัน ทั้งนี้เพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจตรงกันและสามารถนำไปสร้างเป็นชิ้นงานตามที่ได้ออกแบบไว้

1.2 การเขียนแผนภาพ

เป็นการถ่ายทอดความคิดของแนวทางการแก้ปัญหาที่เป็นวิธีการ โดยการสร้างลำดับขั้นตอนการทำงานในระบบงานในลักษณะของรูปภาพเพื่อแสดงให้เห็นว่าแนวทางการแก้ปัญหานั้นมีการทำงานหรือวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงผลลัพธ์สุดท้าย เช่น การแก้ปัญหาค้างคอกด้วยการใช้ไม้ไผ่วางพาดระหว่าง 2 ฝั่งคลอง การทำนาเกลือ



แผนภาพ การข้ามคลองโดยใช้ไม้ไผ่พาดระหว่าง 2 ฝั่งคลอง

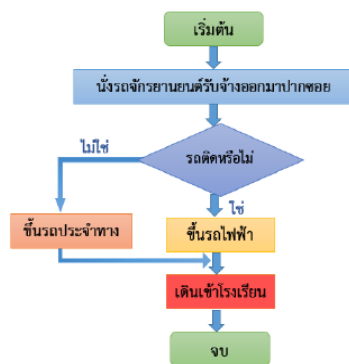


แผนภาพ วิธีการทำนาเกลือ

ให้นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา

2.3 การเขียนผังงาน

เป็นการถ่ายทอดความคิดของแนวทางการแก้ปัญหาที่เป็นวิธีการโดยการแสดงลำดับหรือขั้นตอนการทำงานตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงผลลัพธ์สุดท้าย โดยใช้สัญลักษณ์มาตรฐานในการเขียนผังงาน (Flowchart) เช่น วิธีการเดินทางจากบ้านไปโรงเรียน



ผังงาน วิธีการเดินทางจากบ้านไปโรงเรียน

3. การสร้างแบบจำลอง

เมื่อได้ออกแบบวิธีการแก้ปัญหาเป็นภาพร่าง หรือแผนภาพหรือผังงานแล้ว ควรจะต้องสร้างแบบจำลอง (model) ขึ้นมาก่อนการสร้างแบบจำลองมีจุดประสงค์เพื่อศึกษา วิเคราะห์ ตรวจสอบ นำเสนอแนวคิดในด้านที่ต้องการ เช่น ความงามของรูปทรง หน้าที่ใช้สอย ความแข็งแรงของโครงสร้าง ความสะดวกในการใช้งานแบบจำลองมีหลายประเภท เช่น แบบจำลองการทำงาน แบบจำลองแสดงรูปร่างของชิ้นงาน แบบจำลองเพื่อการทดสอบ แบบจำลองทางคอมพิวเตอร์ สำหรับแบบจำลองพื้นฐานที่ใช้ในระดับนี้จะเป็นแบบจำลอง การทำงานและแบบจำลองแสดงรูปร่างของชิ้นงาน



แบบจำลองแสดงรูปร่างของบ้าน

แบบจำลองแสดงรูปร่างของชิ้นงาน

เป็นแบบจำลองที่สร้างเพื่อศึกษาหรือนำเสนอรูปร่างของชิ้นงาน ใช้เวลาน้อย วัสดุที่ใช้ควรเป็นวัสดุที่พบ ดัดหรือเชื่อมต่อกันได้ง่าย



แบบจำลองทดสอบการทำงานของวงจรไฟฟ้า

แบบจำลองการทำงาน

เป็นแบบจำลองที่ไม่เน้นรูปร่าง แต่จะเน้นการทดสอบการทำงานของส่วนประกอบของชิ้นงาน เช่น ทดสอบวงจรไฟฟ้า กลไก วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้สร้างแบบจำลองควรเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย ราคาถูก



แบบจำลองทดสอบการทำงานของไฮดรอลิก

เกร็ดความรู้

นอกจากแบบจำลองทั้งสองประเภทนี้แล้วยังมีแบบจำลองอื่น ๆ เช่น แบบจำลองเพื่อการทดสอบ (test models) ใช้สำหรับทดสอบแบบจำลองว่าได้ผลหรือมีประสิทธิภาพตามที่ได้ออกแบบไว้หรือไม่ เช่น การทดสอบการชนของรถยนต์รุ่นใหม่ก่อนที่จะผลิตขาย



ที่มา : <https://www.caronline.net/wp-content/uploads/2015/12/Screenshot-2015-12-09-at-10-09-00-PM.png>

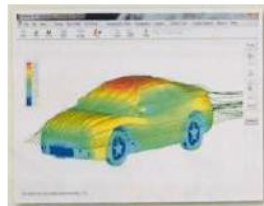
ให้นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา

แบบจำลองทางคอมพิวเตอร์

เป็นการใช้โปรแกรมช่วยจำลองการทำงานหรือทดสอบปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลกับสิ่งที่ออกแบบไว้ เช่น จำลองการทนแรงลมของอาคาร จำลองการเคลื่อนที่ของอากาศที่ผ่านรถยนต์



แบบจำลองทางคอมพิวเตอร์
ทดสอบการทนต่อแรงลมของอาคาร



แบบจำลองทางคอมพิวเตอร์
ทดสอบการทนต่อแรงลมของอาคาร

ปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่สามารถสร้างชิ้นงานหรือแบบจำลองด้วยคอมพิวเตอร์ซึ่งมีราคาไม่สูงมากนัก เรียกว่า เครื่องพิมพ์ 3 มิติ (3D printer) ซึ่งมีข้อดีคือ ชิ้นงานที่ผลิตจะมีรูปร่างเหมือนกับที่ออกแบบไว้ด้วยคอมพิวเตอร์ และสามารถสร้างชิ้นงานที่มีรูปทรงซับซ้อนได้



ที่มา : <https://bestreview.asia/best-3d-printer/>

ที่มา : ดัดแปลงจากหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ

ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง คิดนอกกรอบออกแบบไอเดีย
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สนุกกับการแก้ปัญหา
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง เลือกวิธีการแก้ปัญหา
รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี รหัสวิชา ว22105 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมาชิกกลุ่มที่

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... | 2. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... |
| 3. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... | 4. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... |
| 5. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... | 6. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... |

คำชี้แจง จากการศึกษาใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนใช้หลักการออกแบบ
และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเก้าอี้จากบัตรภาพตัวอย่าง ดังนี้



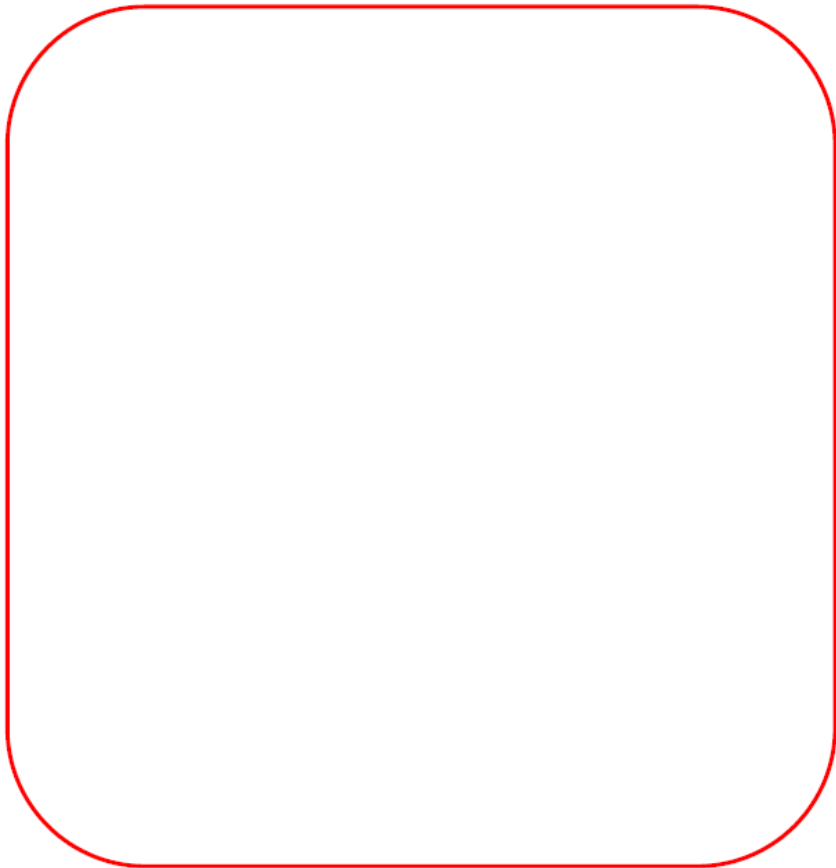
- 1.สังเกตบัตรภาพ ตัวอย่างเก้าอี้สำหรับนั่งทำงานวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของเก้าอี้จากบัตรภาพ
- 2.เลือกใช้ หลักการออกแบบ อย่างน้อย 1 อย่าง
(เช่น ความสวยงาม, ความปลอดภัย, ความสะดวกสบาย, ความเหมาะสมกับสรีระ ฯลฯ)
- 3.เลือกใช้ แนวคิดความคิดสร้างสรรค์ อย่างน้อย 1 อย่าง
(เช่น แปลงใหม่, ต่อยอด, ยึดหยุ่น, ผสมผสาน ฯลฯ) เพื่อพัฒนาเก้าอี้ใหม่

ใบกิจกรรมที่ 4

เรื่อง คิดนอกกรอบออกแบบไอเดีย

สามารถดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้ที่ www.dltv.ac.th

4. ออกแบบภาพร่างและอธิบายแนวคิดของเก้าอี้ที่ออกแบบใหม่ในกรอบตารางที่กำหนด



สะท้อนคิดหลังทำกิจกรรม

1. สิ่งที่เราได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้คือ.....
.....
2. จากข้อเสนอแนะหากมีโอกาสพัฒนาต่อ นักเรียนอยากเพิ่ม/ปรับปรุงอะไร
.....
.....



ใบกิจกรรมที่ 4

เรื่อง คิดนอกกรอบออกแบบไอเดีย

สามารถดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้ที่ www.dltv.ac.th



ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง คิดนอกกรอบออกแบบไอเดีย

คำชี้แจงของกิจกรรม

จากการศึกษาใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา
โดยให้นักเรียนใช้หลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์
ในการพัฒนาเก้าอี้จากบัตรภาพตัวอย่าง ดังนี้





ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง คิदनอกกรอบออกแบบไอเดีย

คำชี้แจงของกิจกรรม

1. สังเกตบรรยากาศ ตัวอย่างเก้าอี้
สำหรับนั่งทำงานวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสีย
ของเก้าอี้จากบรรยากาศ





ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง คิदनอกกรอบออกแบบไอเดีย

คำชี้แจงของกิจกรรม

2. เลือกใช้ หลักการออกแบบ อย่างน้อย 1 อย่าง
(เช่น ความสวยงาม, ความปลอดภัย,
ความสะดวกสบาย, ความเหมาะสมกับสรีระฯลฯ)





ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง คิดนอกกรอบออกแบบไอเดีย

คำชี้แจงของกิจกรรม

3. เลือกใช้ แนวคิดความคิดสร้างสรรค์ อย่างน้อย 1 อย่าง
(เช่น แปลกใหม่, ต่อยอด, ยืดหยุ่น, ผสมผสาน ฯลฯ)
เพื่อพัฒนาเก้าอี้ใหม่





คำถามชวนคิด



นักเรียนคิดว่า การนำหลักการออกแบบและ
ความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการออกแบบ
ชิ้นงานหรือวิธีการนั้นมีความสำคัญและ
ประโยชน์อย่างไร





คำถามชวนคิด



นักเรียนคิดว่าการนำหลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์
มาใช้ในการออกแบบชิ้นงานหรือวิธีการนั้นมีความสำคัญและ
ประโยชน์อย่างไร

1. ความสำคัญ เช่น ในด้านคุณค่าทางศิลปะการออกแบบที่ดี
ทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจ สามารถตอบสนองผู้ใช้งานได้





คำถามชวนคิด



นักเรียนคิดว่าการนำหลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์
มาใช้ในการออกแบบชิ้นงานหรือวิธีการนั้นมีความสำคัญและ
ประโยชน์อย่างไร

2. ประโยชน์ เช่น เพิ่มคุณค่าของชิ้นงานนั้นให้สูงขึ้น เพิ่มมูลค่าได้
ลดต้นทุนในการผลิต เช่น ออกแบบให้ผลิตง่าย ลดขั้นตอน
เลือกใช้วัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น ฯลฯ





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง

ออกแบบบทความคิดพิชิตปัญหา





สิ่งที่ต้องเตรียม

ใบกิจกรรมที่ 5

เรื่อง นักออกแบบแก้ปัญหา

สามารถดาวน์โหลดใบกิจกรรมและใบความรู้ได้ที่ www.dltv.ac.th



