

ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง คิदनอกกรอบออกแบบไอดี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สนุกกับการแก้ปัญหา
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง ออกแบบอย่างไรดี
รายวิชา การออกแบบและเทคโนโลยี รหัสวิชา ว22105 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมาชิกกลุ่มที่

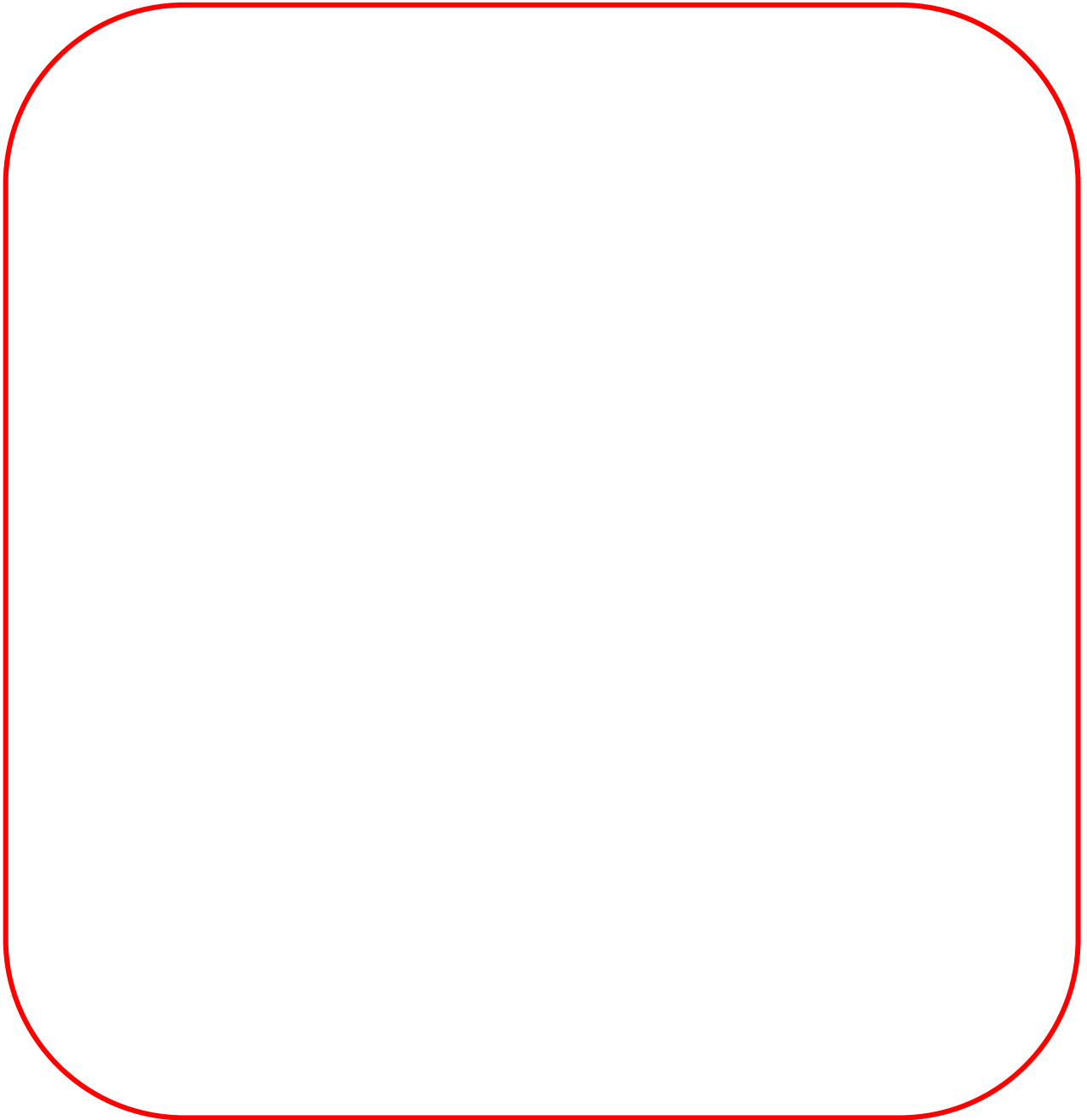
- | | | | |
|------------------------|-------------|------------------------|-------------|
| 1. ชื่อ - นามสกุล..... | เลขที่..... | 2. ชื่อ - นามสกุล..... | เลขที่..... |
| 3. ชื่อ - นามสกุล..... | เลขที่..... | 4. ชื่อ - นามสกุล..... | เลขที่..... |
| 5. ชื่อ - นามสกุล..... | เลขที่..... | 6. ชื่อ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

คำชี้แจง จากการศึกษาใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบการแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนใช้หลักการออกแบบ
และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเก้าอี้จากบัตรภาพตัวอย่าง ดังนี้



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

4. ออกแบบภาพร่างและอธิบายแนวคิดของเก้าอี้ที่ออกแบบใหม่ในกรอบตารางที่กำหนด



สะท้อนคิดหลังทำกิจกรรม

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