

รายวิชา เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา

ทบทวนบทเรียนชั่วโมงที่ 5

การใช้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรม



ลิขสิทธิ์ คือ

สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ
เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญา
ความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะ
ของตนเองในการสร้างสรรค์

ลิขสิทธิ์ คือ

โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์
ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง
โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันที
ที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน

ชั่วโมงที่ 6

1. การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นิยามปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้
2. วิเคราะห์ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้

?

สืบค้นข้อมูล

สถานการณ์ COVID-19

ในจังหวัดของตนเองหรือจังหวัดใกล้เคียง



?

คำถาม

นักเรียนได้ข้อมูลใดบ้าง ที่เกี่ยวข้องกับ
สถานการณ์ COVID-19 ในจังหวัดของตนเอง
หรือจังหวัดใกล้เคียง



?

คำถาม

นักเรียนจะนำข้อมูลที่สืบค้นมาใช้ประโยชน์
ด้านใดบ้าง ยกตัวอย่างและอธิบายเหตุผล



การนำข้อมูลมาใช้แก้ปัญหา

การนำข้อมูลมาใช้แก้ปัญหาที่น่าสนใจ
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีขั้นตอนดังนี้



การนำข้อมูลมาใช้แก้ปัญหา

1. การนิยามปัญหา
2. การวิเคราะห์ปัญหา
3. การรวบรวมข้อมูล
4. การเตรียมข้อมูล
5. การประมวลผลข้อมูล
6. การนำเสนอข้อมูล



1. การนิยามปัญหา

การนิยามปัญหา หมายถึง การตั้งคำถามที่สนใจ
และต้องการหาคำตอบ

ตัวอย่าง การนิยามปัญหา เช่น จำนวนผู้ติดเชื้อ
COVID-19 ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์เพิ่มขึ้น
อย่างต่อเนื่องและมีผู้เสียชีวิต

2. การวิเคราะห์ปัญหา

การวิเคราะห์ปัญหา หมายถึง การทำความเข้าใจ
ปัญหาเพื่อกำหนดสาระสำคัญของปัญหาและข้อมูล
ที่เกี่ยวข้อง

2. การวิเคราะห์ปัญหา

ตัวอย่างวิเคราะห์ปัญหา คือ ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา จังหวัดประจวบคีรีขันธ์มีผู้ติดเชื้อ COVID-19 แต่ละวันจำนวนเท่าใด เป็นใครและมีผู้ใกล้ชิดหรือสัมผัสกับบุคคลใดบ้างรวมทั้งสถานที่เคยไปก่อนหน้านี้ เพื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุและวิธีป้องกัน

กิจกรรมที่ 2.1

เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา



ใบความรู้ที่ 2.1



ใบงานที่ 2.1



สถานการณ์

ในกิจกรรมใบงานที่ 2.1 เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา

- ปริมาณขยะในโรงเรียน
- ภาวะโภชนาการ
- การสั่งอาหารผ่าน Food Delivery

สถานการณ์

ในกิจกรรมใบงานที่ 2.1 เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา

- การเล่น Social Network
- การเลือกชุมนุมกิจกรรม
- การบริการร้านค้าสหกรณ์โรงเรียน



(โดยสถานการณ์ที่นักเรียนได้รับต้องนำมาประกอบ
การทำกิจกรรมในทุก ๆ ชั่วโมงในหน่วยที่ 2)

นักเรียนปลายทางทำกิจกรรม

ใบงานที่ 2.1 เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา

1. สถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย คือ สถานการณ์ที่.....
2. จากสถานการณ์ที่กลุ่มได้รับ
 - 2.1 ปัญหาจากสถานการณ์ คือ
 - 2.2 เจาะไข/ข้อกำหนด ตามสถานการณ์ คือ
3. จากปัญหาในข้อ 2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาได้ ดังนี้
 - 3.1 นักเรียนต้องการข้อมูลอะไรบ้างเพื่อแก้ปัญหาข้างต้น

นักเรียนปลายทางทำกิจกรรม

ใบงานที่ 2.1 เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา

3.2 นักเรียนจะออกแบบการเก็บข้อมูลอย่างไรให้ครอบคลุมสาเหตุทั้งหมด

ข้อมูล	ชนิดของข้อมูล (เช่น ตัวเลข ข้อความ)	รูปแบบของข้อมูล (เช่น ตัวเลข อาจมีรูปแบบเป็นจำนวนเต็ม หรือทศนิยม)

นักเรียนปลายทางทำกิจกรรม

ใบงานที่ 2.1 เรื่อง การนิยามและวิเคราะห์ปัญหา

3.3 เพื่อให้การเก็บรวบรวมข้อมูลเพียงพอสำหรับการวิเคราะห์ปัญหา นักเรียนจะกำหนดขอบเขต
ในประเด็นต่อไปนี้อย่างไร

1) ปริมาณข้อมูลที่ต้องการจัดเก็บ

.....

2) ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

.....

3) ช่วงเวลาในจัดเก็บข้อมูล

.....

4) แหล่งกำเนิดข้อมูล หรือสถานที่ที่จะไปเก็บข้อมูล

5) ผู้ให้ข้อมูล

ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”

Facebook



Line

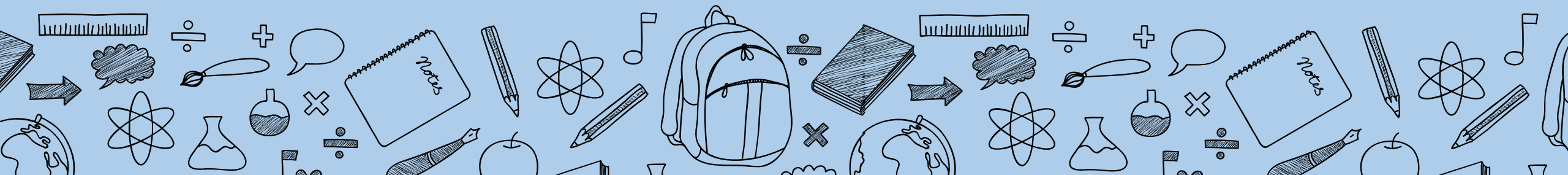


ช่องทางดาว์นโหลดและรับชม DLTV

- การเตรียมกิจกรรมสำหรับครูปลายทาง
(ใบความรู้, ใบงาน, แผนจัดการเรียนรู้)
- ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง



สามารถดาว์นโหลด www.dltv.ac.th



ชั่วโมงต่อไป

เรื่อง การรวบรวมข้อมูล

