

รายวิชา เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

การนำเสนอแอปพลิเคชัน

# ชั่วโมงที่ 20

## การนำเสนอแอปพลิเคชัน



# จุดประสงค์การเรียนรู้

พัฒนาแอปพลิเคชันตามที่วางแผนไว้และนำเสนอได้

?

คำถาม

แอปพลิเคชันที่นักเรียนนิยม

ใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุดคือ

แอปพลิเคชันใด



# คำตอบ

ยกตัวอย่าง เช่น

Tiktok Youtube Garena ROV

Dictionary จองตัวภาพยนตร์ สั่งอาหาร

?

## คำถาม

แอปพลิเคชันเหล่านี้ถูกสร้างขึ้น  
เพื่อวัตถุประสงค์ใด มีประโยชน์หรือช่วยอำนวยความสะดวก  
ความสะดวกในชีวิตประจำวันอย่างไร



# คำตอบ

แอปพลิเคชันที่นักเรียนยกตัวอย่างนั้นก็  
เป็นแอปพลิเคชันที่นำมาใช้งานทั้งทางด้านการศึกษา  
การเรียนรู้ การทำงาน ความบันเทิง  
และเพื่อความสะดวกสบายต่าง ๆ

# ตัวอย่าง

Line เป็นแอปพลิเคชันให้บริการ Messaging ร่วมกับ Voice Over IP ทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างกลุ่มแชท ส่งข้อความ ภาพ คลิปวิดีโอ หรือจะพูดคุยโทรศัพท์แบบเสียงก็ได้ โดยข้อมูลที่ถูกส่งขึ้นไปนั้นฟรีทั้งหมด





# ขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน

## การพัฒนาแอปพลิเคชัน 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. การศึกษาความต้องการ
2. การออกแบบ
3. การสร้างแอปพลิเคชัน
4. การทดสอบ

# กิจกรรมที่ 3.7

เรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชัน



ใบงานที่ 3.7

เกมสอยดาว



นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา  
เลือกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน  
เพื่อสร้างแอปพลิเคชัน (เวลา 5 นาที)

# กิจกรรมที่ 3.7

## เรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชัน

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกแบบแอปพลิเคชันและบันทึกผล ดังต่อไปนี้

1. ปัญหา คือ .....
2. สาเหตุของปัญหา

สาเหตุของปัญหา	ลำดับความสำคัญ
	ไม่สอดคล้อง



# กิจกรรมที่ 3.7

## เรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชัน

3. เลือกสาเหตุของปัญหาในข้อ 2 เพื่อสร้างแอปพลิเคชัน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกมสอยดาว



# กิจกรรมที่ 3.7

## เรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชัน

4. จากสาเหตุของปัญหาข้อ 3 ให้นักเรียนระบุขอบเขตงานเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาแอปพลิเคชัน เช่น นักเรียนต้องการสร้างแอปพลิเคชันช่วยน้อง ๆ ฝึกทักษะการคำนวณ นักเรียนอาจจะระบุขอบเขตว่า แอปพลิเคชันนี้ทำงานอะไรได้บ้าง ทำได้แค่ไหน และแต่ละงานมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....



# กิจกรรมที่ 3.7

## เรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชัน

5. ให้นักเรียนนำประเด็นในข้อ 4 มาสอบถามความต้องการของเพื่อน ครู หรือผู้ที่จะเป็นผู้ใช้แอปพลิเคชันนี้ ว่าต้องการให้แอปพลิเคชันที่นักเรียนจะออกแบบมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# กิจกรรมที่ 3.7

## เรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชัน

6. ประมวลผลความต้องการของผู้ใช้จากข้อ 5 แล้วสรุปเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างแอปพลิเคชัน ดังนี้

.....

.....

.....

.....

.....

เกมสอยดาว





นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดรูปแบบการนำเสนอ  
แอปพลิเคชันเพื่อสร้างความน่าสนใจให้ผลงานกลุ่ม  
และนำเสนอผลงานแอปพลิเคชันภายในเวลา  
ที่กำหนดจนครบทุกกลุ่ม

# ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”

Facebook



Line





