

รายวิชา การงานอาชีพฯ

รหัสวิชา ง23102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

**หลักการทำโครงงานคอมพิวเตอร์
(1)**

รายวิชา

การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รหัสวิชา ง23102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง หลักการทำโครงการคอมพิวเตอร์ (1)

ผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายและประโยชน์ของโครงการคอมพิวเตอร์ได้
2. จำแนกประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์ได้

เรื่อง

หลักการทำโครงการคอมพิวเตอร์

คำถามชวนคิด

นักเรียนเคยเรียนหรือทำ
โครงการหรือไม่



คำถามชวนคิด

นักเรียนทำโครงการ
คอมพิวเตอร์เพราะอะไร
ทำไมจึงต้องทำ



ความหมายของโครงการคอมพิวเตอร์

เป็นงานวิจัยในระดับนักเรียน รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่มีอยู่ในการศึกษา ทดลอง แก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำผลมาประยุกต์ใช้งานจริงให้เกิดประโยชน์

ความหมายของโครงการคอมพิวเตอร์

กิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนมีอิสระในการเลือกศึกษาปัญหาที่ตนเองสนใจ โดยจะต้องวางแผนการดำเนินงาน ศึกษา พัฒนาโปรแกรม โดยใช้ความรู้ทางกระบวนการวิศวกรรมซอฟต์แวร์ เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนทักษะพื้นฐานในการพัฒนาโครงการ

คำถามชวนคิด

นักเรียนคิดว่า
โครงการคอมพิวเตอร์
มีประโยชน์อย่างไร



กิจกรรม

ให้นักเรียนเขียน คำตอบ
ใส่กระดาษโพสอิต จากนั้น
นำคำตอบที่ได้ของสมาชิกทุกคนสรุป
ลงในกระดานไวบোর্ด



กิจกรรม

นักเรียนคิดว่า
โครงการคอมพิวเตอร์
มีประโยชน์อย่างไร



ประโยชน์ของโครงการคอมพิวเตอร์

1. ได้พัฒนาผลงานตามความรู้ ความสนใจ และศักยภาพของตนเอง ซึ่งตอบสนองการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ได้ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

ประโยชน์ของโครงการคอมพิวเตอร์

3. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาค้นคว้าได้
4. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงมีความสามารถในการบริหารจัดการและทำงานเป็นหมู่คณะ

ประโยชน์ของโครงการคอมพิวเตอร์

5. ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ กล่าวคือ ผู้ปฏิบัติต้องศึกษาและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาโครงการที่มีคุณภาพ
6. สามารถสื่อสารความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งวิธีการพูดและการเขียนและนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างเหมาะสม

ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์

1. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา (Educational Media)
2. โครงการพัฒนาเครื่องมือ (Tools Development)
3. โครงการประเภทจำลองทฤษฎี (Theory Experiment)
4. โครงการประเภทการประยุกต์ใช้งาน (Application)
5. โครงการพัฒนาเกม (Game Development)

กิจกรรมกลุ่ม

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม สืบค้นตามประเด็นดังต่อไปนี้

- อธิบายลักษณะของโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆ
- ตัวอย่างโครงการคอมพิวเตอร์

จากนั้นนำเสนอหน้าชั้นเรียน

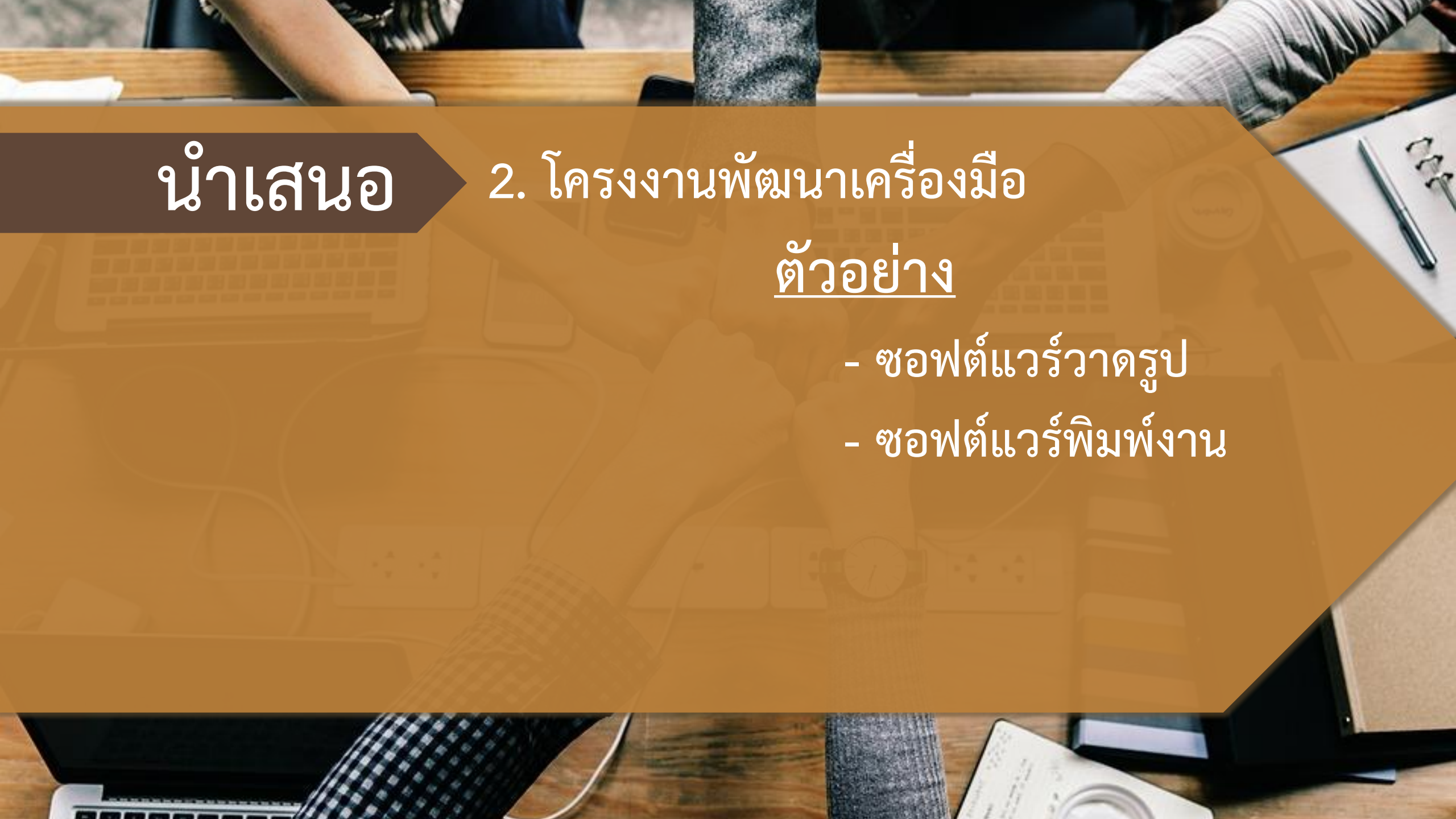
หัวข้อสืบค้น

1. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา
2. โครงการพัฒนาเครื่องมือ
3. โครงการประเภทจำลองทฤษฎี
4. โครงการประเภทการประยุกต์ใช้งาน
5. โครงการพัฒนาเกม

นำเสนอ

1. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษ ตัวอย่าง

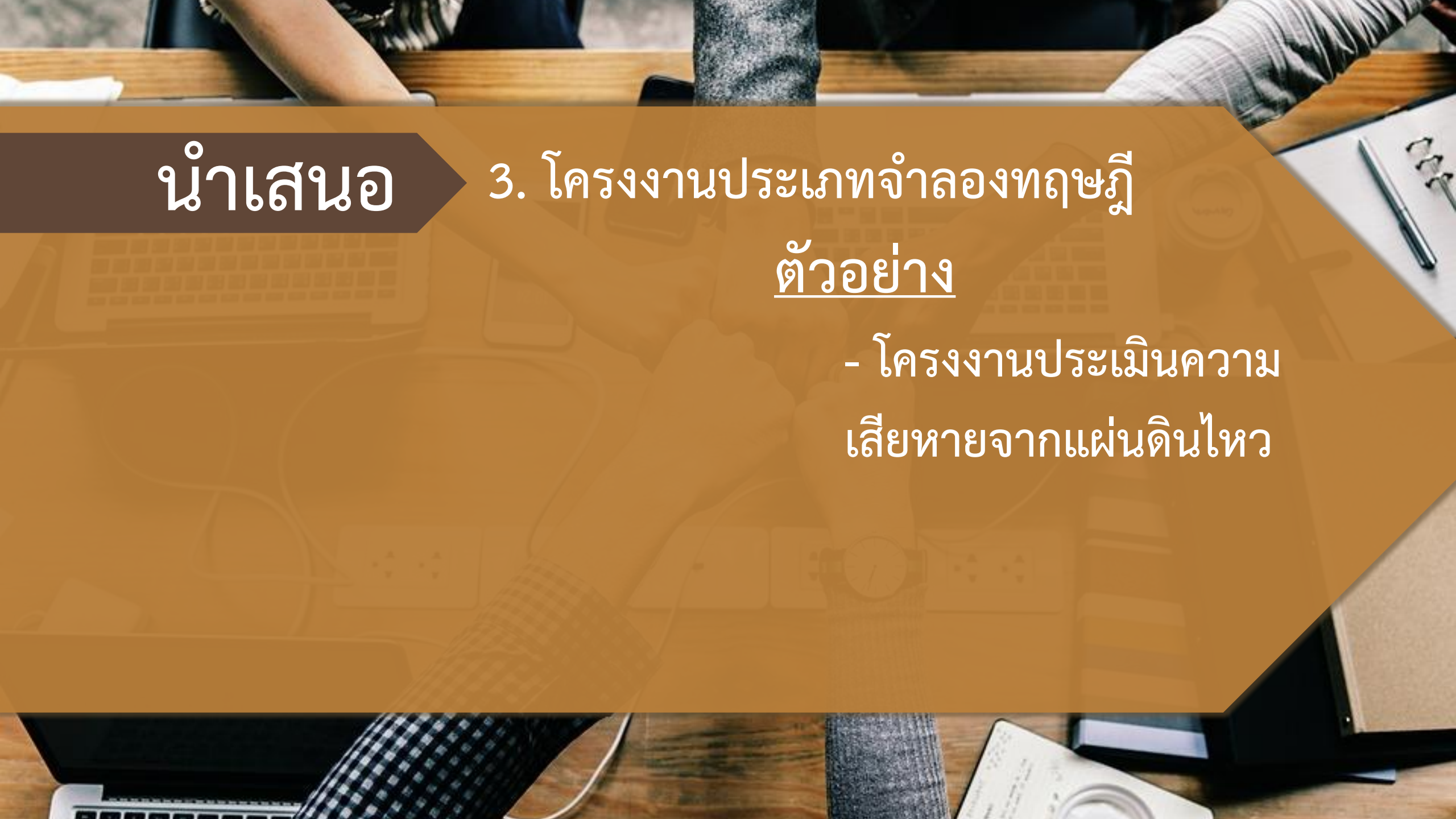
- บทเรียนแบบ Online
- สื่อเพื่อการศึกษ



นำเสนอ

2. โครงการพัฒนาเครื่องมือ ตัวอย่าง

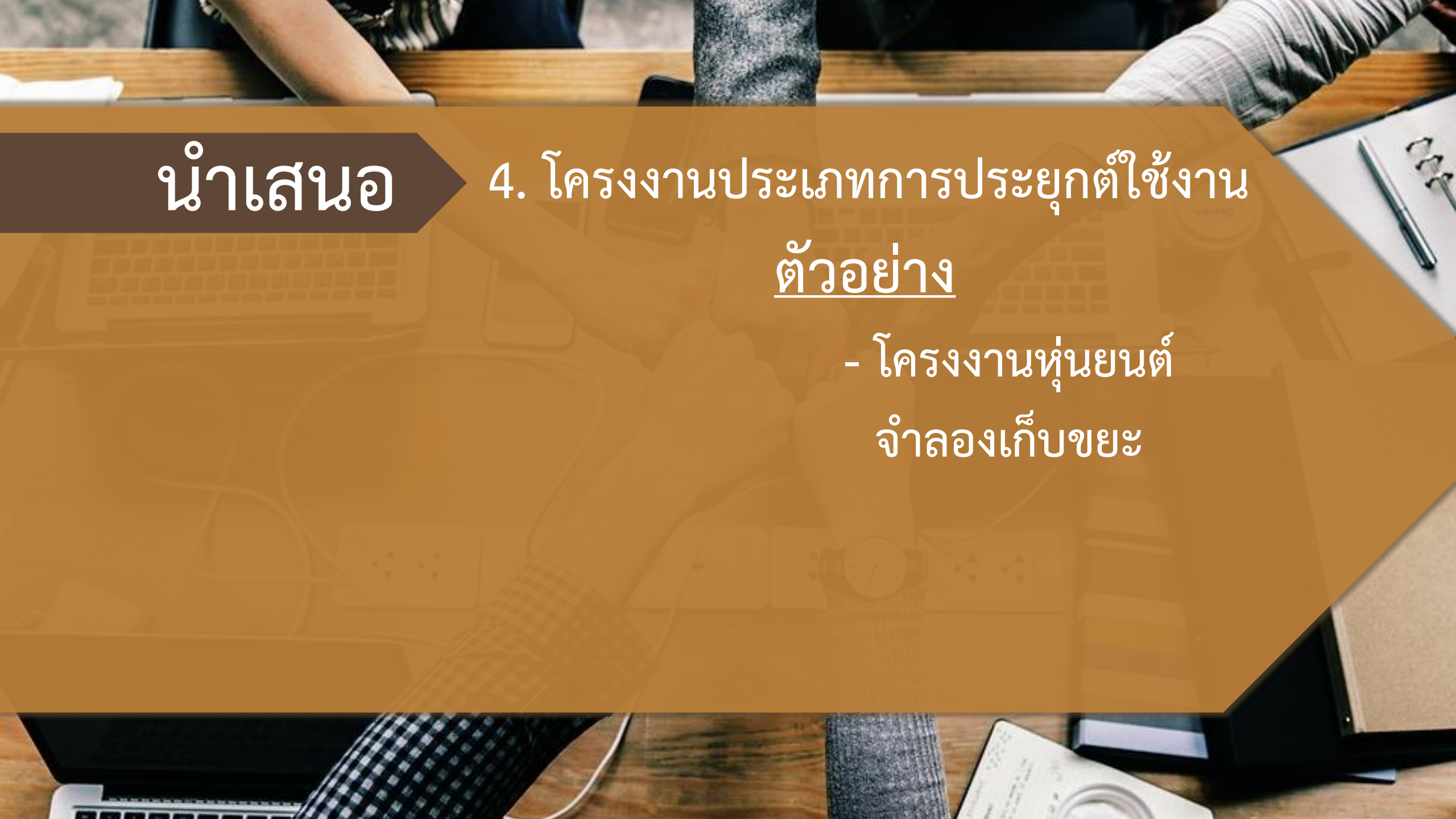
- ซอฟต์แวร์วาดรูป
- ซอฟต์แวร์พิมพ์งาน



นำเสนอ

3. โครงการประเภทจำลองทฤษฎี ตัวอย่าง

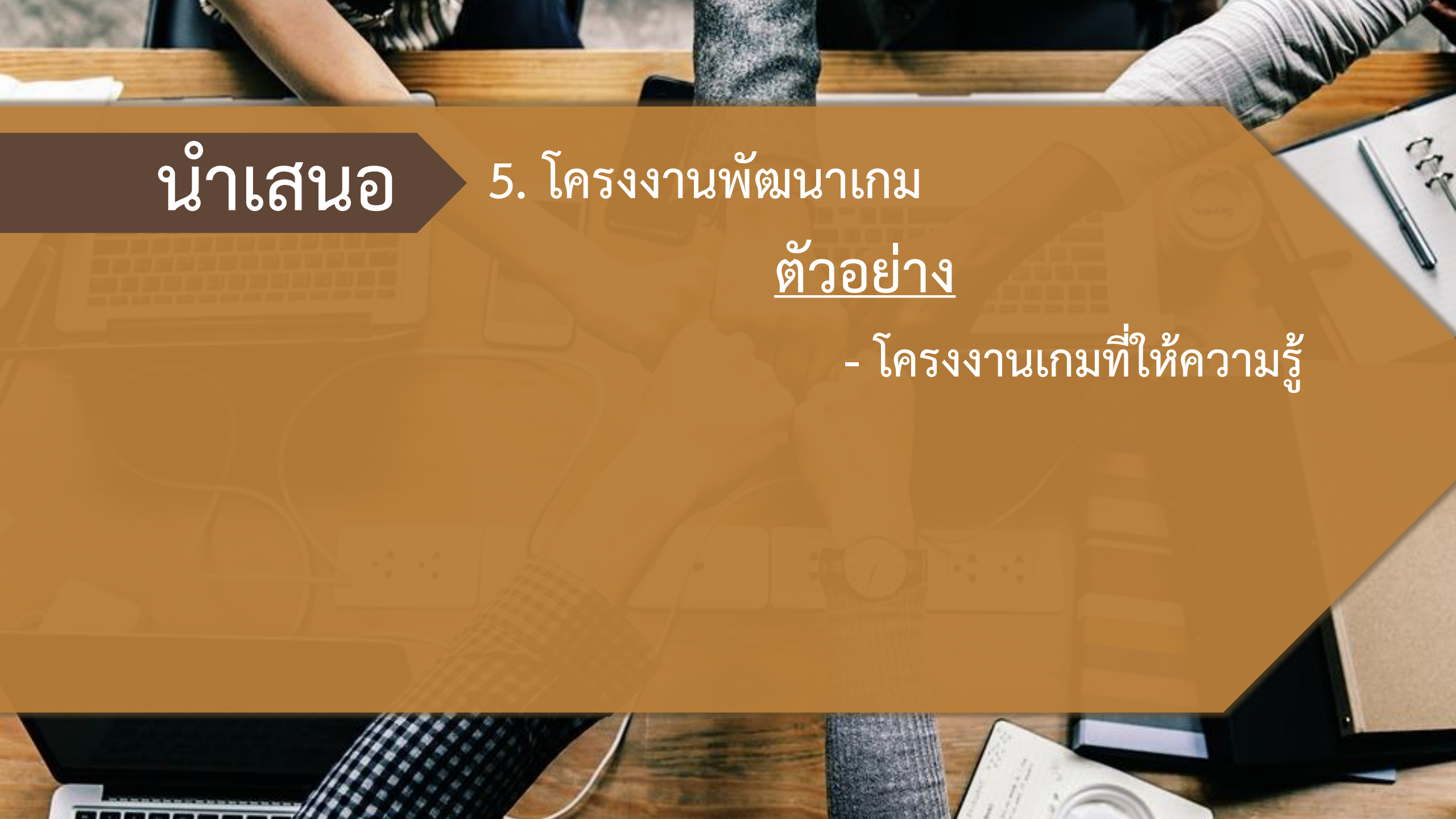
- โครงการประเมินความเสียหายจากแผ่นดินไหว



นำเสนอ

4. โครงการประเภทการประยุกต์ใช้งาน ตัวอย่าง

- โครงการหุ่นยนต์
จำลองเก็บขยะ



นำเสนอ

5. โครงการพัฒนาเกม

ตัวอย่าง

- โครงการเกมที่ให้ความรู้

สรุป

- ความหมายของโครงการคอมพิวเตอร์
- ประโยชน์ของโครงการคอมพิวเตอร์
- ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์



ชั่วโมงต่อไป

หลักการทำโครงงานคอมพิวเตอร์
(ต่อ)

ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”



facebook



Line

ช่องทางดาวนโหลดและรับชม DLTV

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



สามารถดาวนโหลด www.dltv.ac.th