

ใบงาน เรื่อง การออกแบบและเทคโนโลยี



ตอนที่ 1 เลือกคำที่กำหนด แล้วลากวางในช่องคำตอบให้ถูกต้อง

Design Thinking SketchUp เทคโนโลยีสารสนเทศ การระบุปัญหา

1. ขั้นตอนแรกของกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม คือ _____
2. เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารข้อมูล เรียกว่า _____
3. ซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้สำหรับออกแบบภาพสามมิติ เช่น _____
4. แนวคิดการออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง เรียกว่า _____

ตอนที่ 2 พิมพ์คำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำที่กำหนดคือ ข้อมูลสำเร็จรูป, การทดลอง, การสังเกต, การสอบถาม

1. วิธีการรวบรวมข้อมูลโดยดูพฤติกรรมหรือเหตุการณ์จริง เรียกว่า _____
2. ถ้าอยากรู้ว่านักเรียนในห้องชอบฟังเพลงแนวใด ควรใช้วิธี _____
3. ถ้าต้องการหาค่าความเร็วในการวิ่งของนักเรียนแต่ละคน ควรใช้วิธี _____
4. การค้นหาจำนวนประชากรจากข้อมูลของกรมสถิติแห่งชาติ ถือเป็นการใช้ _____

ตอนที่ 3 จากสถานการณ์ที่กำหนด จงอธิบายคำตอบที่เหมาะสม

สถานการณ์ที่ 1: ห้องสมุดยุ่งเหยิง

ในห้องสมุดของโรงเรียน มีหนังสือหลายพันเล่ม แต่นักเรียนมักหาไม่เจอว่าหนังสืออยู่ตรงไหน บางครั้งยังมีปัญหาหนังสือถูกยืมแล้วไม่ส่งคืนตรงเวลา ถ้าคุณเป็นบรรณารักษ์ คุณจะใช้เทคโนโลยีอะไรมาแก้ปัญหา?

สถานการณ์ที่ 2: อาหารกลางวันไม่พอ

โรงเรียนของคุณมีนักเรียนกว่า 1,000 คน แต่โรงอาหารไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าวันไหน นักเรียนจะมากินเยอะหรือน้อย ทำให้อาหารบางวันขาด บางวันเหลือทิ้ง คุณคิดว่าจะใช้เทคโนโลยีใดช่วยวางแผนการทำอาหารได้แม่นยำขึ้น