



เทคโนโลยี

(การออกแบบและเทคโนโลยี)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓





เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

พัฒนางานอาชีพของชุมชน อย่างสร้างสรรค์



เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แผนผังหัวข้อหน่วยการเรียนรู้

พัฒนางานอาชีพ ของชุมชนอย่างสร้างสรรค์

ปัญหาและความต้องการ
ของสังคม ชุมชน หรือท้องถิ่น

การวิเคราะห์สถานการณ์โดยใช้
กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม

การสืบค้น รวบรวม
และหาความสัมพันธ์ของข้อมูล

แหล่งข้อมูล
และความน่าเชื่อถือของข้อมูล

แหล่งที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูล

เทคนิคการสืบค้นข้อมูลด้วย
Search Engine หรือ Google Search

การรวบรวมแหล่งข้อมูลที่สืบค้นได้
จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ช่วยใน
การจัดเก็บ และบันทึกข้อมูลอย่างเป็น
ระบบ

การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูล



เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวชี้วัด

- ระบุปัญหาหรือความต้องการของชุมชนหรือท้องถิ่น เพื่อพัฒนางานอาชีพ
สรุปกรอบของปัญหา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านทรัพย์สินทางปัญญา (ว 4.1 ม.3/2)



เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ปัญหาและความต้องการของสังคม ชุมชน หรือท้องถิ่น

ความต้องการของมนุษย์

ความต้องการด้าน
ปัจจัยสี่

ความต้องการมีชีวิต
ความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

ความต้องการอยู่ใน
สภาพแวดล้อมที่ดี

เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจและสังคม
โดยส่งผลต่อความเป็นอยู่
โดยรวมของประเทศ

ใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม



เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โมเดลไทยแลนด์ 4.0

เน้นการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม
เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าหรือบริการ

เน้น 5 อุตสาหกรรมเป้าหมาย

• อาหาร การเกษตร เทคโนโลยีชีวภาพ

• สุขภาพ อนามัย ชีวการแพทย์

• อุปกรณ์ฉลาด เทคโนโลยีหุ่นยนต์ และอิเล็กทรอนิกส์

• ดิจิทัลและเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว

• สร้างสรรค์ สังคม วัฒนธรรม และการบริการที่มีมูลค่าสูง



เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โมเดลการสร้างไทยแลนด์ 4.0 ที่เป็น Value-based Economy

