

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่.....2..... ชั่วโมง 6

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	เนื้อหาสาระ	เวลา (ชั่วโมง)
การเขียน โปรแกรมเบื้องต้น	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง เกม Pose to Code : Green Trip to Phulaelao	มาตรฐาน ว 4.2 ตัวชี้วัด ป.6/2 ออกแบบ และเขียนโปรแกรม อย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน ตรวจสอบ ข้อผิดพลาดของโปรแกรม และแก้ไข	การใช้คำสั่งในการเขียน โปรแกรมควบคุม ตัวละครเบื้องต้น	2
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง การเขียน โปรแกรมแบบ เรียงลำดับ	มาตรฐาน ว 4.2 ตัวชี้วัด ป.6/2 ออกแบบ และเขียนโปรแกรม อย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน ตรวจสอบ ข้อผิดพลาดของโปรแกรม และแก้ไข	การเขียนโปรแกรม แบบเรียงลำดับเบื้องต้น	2
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง การเขียน โปรแกรมแบบทำซ้ำ	มาตรฐาน ว 4.2 ตัวชี้วัด ป.6/2 ออกแบบ และเขียนโปรแกรม อย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน ตรวจสอบ ข้อผิดพลาดของโปรแกรม และแก้ไข	การเขียนโปรแกรม แบบทำซ้ำเบื้องต้น	2

แบบฟอร์มแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นายณัฐพล เอี่ยมเสื่อ... โรงเรียนบ้านนอญี่...สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 2
กลุ่มสาระการเรียนรู้..... วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี..... ระดับชั้น..... ประถมศึกษาปีที่ 6
ชื่อหน่วยการเรียนรู้..... การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น..... เวลา..... 2..... ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่..... 1..... เรื่อง เกม Pose to Code : Green Trip to Phulaelao..... เวลา..... 2..... ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเขียนโปรแกรม คือ การกำหนดระบบและกลไกให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ประมวลผล ดังนั้นการเขียนโค้ดมักเริ่มต้นจากการเรียนรู้อัลกอริทึมเพื่อให้เข้าใจกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน หรือขั้นตอนวิธีอย่างมีลำดับ

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

.....มาตรฐาน ว.4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ
ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

.....ตัวชี้วัด ป.6/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแก้ไข

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 1. ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดและเขียน
พฤติกรรมบ่งชี้ เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟังหรือดูตามที่กำหนด

2) สมรรถนะที่ 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้ การเลือกและใช้เทคโนโลยี ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

☒ ซื่อสัตย์ สุจริต

☒ มีวินัย

☒ ใฝ่เรียนรู้

☐ อยู่อย่างพอเพียง

☒ มุ่งมั่นในการทำงาน

☐ รักความเป็นไทย

☒ มีจิตสาธารณะ

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายการใช้คำสั่งในการเขียนโปรแกรมควบคุมตัวละครได้อย่างถูกต้อง (K)

2. นักเรียนสามารถวางแผนและใช้ทำทางในการสั่งตัวละครได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว (P)

3. นักเรียนมีความพึงพอใจเกม Pose to Code : Green Trip to Phulaelao ในระดับดี (A)

6. เนื้อหาสาระ

.....การเขียนโปรแกรม คือ การกำหนดระบบและกลไกให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ประมวลผล ดังนั้นการเขียนโค้ดมัก
เริ่มต้นจากการเรียนรู้อัลกอริทึมเพื่อให้เข้าใจกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน หรือขั้นตอนวิธีอย่างมีลำดับ

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

-1) กระดานไวท์บอร์ด
-2) เกม“POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”
-3) เครื่องคอมพิวเตอร์
-4) กล้องเว็บแคม
-5) กระดาษโปสเตอร์
-6) กระดาษชาร์ต

8. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

(แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน : การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL))

กิจกรรม	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน	สื่อการสอน
1. ขั้นนำเสนอเกม (10 นาที)			
1. ครูทักทายนักเรียน เปิดภาพสถานที่ท่องเที่ยวภูแลลาวให้นักเรียนดู แล้วสอบถามนักเรียนว่านักเรียนรู้จักสถานที่นี้หรือไม่ และอยู่ที่ไหน	แนะนำสถานที่สำคัญของชุมชนให้นักเรียนเปลี่ยนประสบการณ์	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเองที่ไปภูแลลาว (แนวคำตอบ : จุดชมวิวกุหลาว,...)	ภาพจุดชมวิวกุหลาว
2. ครูถามนักเรียนว่า หากแลนด์มาร์กสำคัญของเราอย่างภูแลลาวเต็มไปด้วยขยะแบบนี้พวกเราคิดว่าจะเป็นอย่างไร	กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาของการจัดการขยะ	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการทิ้งขยะไม่ถูกที่ (ไม่สะอาด, สกปรก, ไม่น่าเที่ยว, เสียภาพลักษณ์ของภูแลลาว, เป็นมลพิษ, สัตว์ป่าอาจจะกิน,...)	ถุงขยะและภาพถ่ายตัดต่อขยะบริเวณจุดชมวิวกุหลาว
3. ครูบอกกับนักเรียนว่า วันนี้เราจะมาฝึกการเขียนโปรแกรมด้วยท่าทางของนักเรียนผ่านเกม “Pose to Code : Green Trip to Phulaelao” กัน	นำเข้าสู่การเรียนรู้ในคาบเรียนโดยเปิดเกม“Pose to Code : Green Trip to Phulaelao”ขึ้นมาให้		เกม“Pose to Code : Green Trip to Phulaelao”
ขั้นชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม			
4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง	แนะนำขั้นตอน กติกาการเล่นเกมที่นักเรียนทราบ	ทำความเข้าใจกติกาการเล่นบอร์ดเกม	คู่มือการเล่นเกม “Pose to Code : Green Trip to Phulaelao”

HOW TO PLAY วิธีการเล่น



คู่มือการใช้งานเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” (1)

HOW TO PLAY วิธีการเล่น



คู่มือการใช้งานเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” (2)

กิจกรรม	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน	สื่อการสอน
2. ขั้นปฏิบัติ(เล่นเกม) (20 นาที)			
5. ครูจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์การเล่น เกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” ให้กับนักเรียน	เตรียมอุปกรณ์การเล่น เกม	สังเกตอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เกม	-คอมพิวเตอร์ -โทรศัพท์ -กล้อง -ใบงาน
6. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ภายในเวลา 1 นาที	กระตุ้นให้นักเรียนคิดแนวทางการแบ่งกลุ่มด้วยตนเอง	ร่วมกันหาวิธีการและแบ่งกลุ่มภายในเวลาที่ครูกำหนด	

กิจกรรม	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน	สื่อการสอน
7. ครูบอกกติกาการแข่งขันแต่กลุ่มจะส่งคนออกมาเล่นรอบละ 1 คนโดยแสดงท่าทางสั่งตัวละครเดินหรือหมุน 1 ช่อง แล้วพลัดให้คนในกลุ่มคนต่อไปสั่งต่อจนกว่าจะถึงปลายทางโดยระหว่างทางต้องให้ตัวละครเกมเก็บขยะให้ครบภารกิจ และชี้แจงนักเรียนว่าจะจับเวลาหาว่ากลุ่มไหนใช้ระยะเวลาการเล่นเกมน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ ให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม และผลัดกันเล่นหลังกลุ่มแรกเล่นจบ	- สังเกตพฤติกรรม - การเรียนรู้ของนักเรียน - แล้วบันทึกลงในแบบบันทึกกิจกรรม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” - ให้คำแนะนำการเล่น - ส่วนที่นักเรียนสงสัย - กระตุ้นให้นักเรียนวางแผนกำหนดลำดับการเล่นและวางแผนเส้นทางการเดินของตัวละคร - บันทึกเวลาการเล่น - เกมของทั้ง 2 กลุ่ม	- เล่นเกมตามกติกา - ขั้นตอนการเล่น - “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”	- เกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” - แบบบันทึกกิจกรรม - “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”
3. ขั้นตอนิปรายผลหลังการเล่นเกม (20 นาที)			
8. ครูถาม “นักเรียนกลุ่มที่ชนะว่ามีเทคนิคใดที่ทำให้ผ่านภารกิจได้อย่างรวดเร็ว และถามกลุ่มที่แพ้ว่ามีจุดไหนที่ทำให้กลุ่มตนเองใช้เวลาเยอะ และมีแนวทางแก้ไขอย่างไร” โดยให้นักเรียนลงกระดาษโพสอิทและนำมาแปะบนกระดาษชาร์ต	กระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและร่วมกันอภิปราย	นักเรียนร่วมกันอภิปรายจุดเด่นและจุดที่จะพัฒนาการใช้ท่าทางสั่งตัวละคร โดยเขียนลงกระดาษโพสอิท	- กระดาษโพสอิท - กระดาษชาร์ต
9. ครูถามนักเรียนว่า “นักเรียนคิดว่าการใช้ท่าทางในการสั่งตัวละคร ดีกว่าใช้ข้อความหรือไม่” โดยให้นักเรียนเขียนลงกระดาษโพสอิทสั้นๆ นำเสนอแล้วแปะบนกระดาษชาร์ต	กระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกันอภิปราย	นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงรูปแบบการใช้ท่าทางในการสั่งตัวละคร โดยเขียนลงกระดาษโพสอิท	- กระดาษโพสอิท - กระดาษชาร์ต
10. ครูให้นักเรียนจับคู่เพื่อทำใบกิจกรรม “เกมใครเกมมันส์” โดยให้แลกกันออกแบบแผนที่เกมโดยวาดขยะในแผนที่ 5 ชิ้น จากนั้นสลับกันเขียนคำสั่งเพื่อปฏิบัติภารกิจโดยพาตัวละครเก็บขยะให้ครบแล้วไปถึงเส้นชัยขอเขา	อธิบายวิธีการทำใบกิจกรรมให้นักเรียนทราบ	จับคู่และแลกกันออกแบบแผนที่และปฏิบัติภารกิจ	- ใบกิจกรรม - “เกมใครเกมมันส์”

กิจกรรม	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน	สื่อการสอน
ภูแลลาว เมื่อเสร็จสิ้นก็ให้คนออกแบบแผนที่ตรวจสอบความถูกต้องของเพื่อนที่ เป็นผู้เล่น			
11. ครูให้หัวข้อนักเรียนไปสำรวจเพิ่มเติมว่า อยากให้มียาทางและคำสั่งเพิ่มเติม ใดบ้างมาช่วยในการเขียนโปรแกรม เพื่อมาแลกเปลี่ยนกันในชั่วโมงถัดไป	กระตุ้นนักเรียนให้ ออกแบบคำสั่งและ ทำทางเพิ่มเติม	จดบันทึกหัวข้อเพื่อไป สืบค้นและออกแบบ เพิ่มเติม	
12. ครูให้นักเรียนทำแบบสำรวจความพึง พอใจต่อการเรียนรู้ผ่านเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”	ให้นักเรียนทำแบบ สำรวจความพึงพอใจ	นักเรียนทำแบบสำรวจ ความพึงพอใจ	แบบสำรวจ ความพึงพอใจ
4. ชั้นประเมินผล			
4.1 ครูประเมินผลนักเรียนโดยการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นเกม การแก้ปัญหา การอภิปรายลงในแบบ บันทึกกิจกรรม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” 4.2 ครูประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียนจากใบกิจกรรม “เกมใครเกมมันส์”			

9. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอธิบายการใช้คำสั่งในการเขียนโปรแกรมควบคุมตัวละครได้อย่างถูกต้อง (K)	ประเมินพฤติกรรมระหว่างเล่นเกมและความถูกต้องของการทำแบบบันทึกกิจกรรม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”	- ใบกิจกรรม “เกมใครเกมมันส์” - แบบบันทึกกิจกรรม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”	นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับดี ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถวางแผนและใช้ทำทางในการสั่งตัวละครได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว (P)	ความถูกต้องของการทำแบบบันทึกกิจกรรม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”	- แบบบันทึกกิจกรรม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”	นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับดี ขึ้นไป
3. นักเรียนมีความพึงพอใจเกม Pose to Code : Green Trip to Phulaelao ในระดับดี (A)	ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในแบบสอบถาม	- แบบสอบถามความพึงพอใจการเรียนรู้ด้วยเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”	นักเรียนร้อยละ 80 มีความพึงพอใจ การเรียนรู้ด้วยเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” ในระดับมาก ขึ้นไป

10. บันทึกหลังการสอน

1) ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอธิบายการใช้คำสั่งในการเขียนโปรแกรมควบคุมตัวละครได้อย่างถูกต้อง ได้ร้อยละ ๘๐ ในการใช้ทำทางเพื่อสั่งตัวละครให้เคลื่อนไหวไปในทิศทางที่ต้องการ

นักเรียนสามารถวางแผนและใช้ทำทางในการสั่งตัวละครได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ได้มากกว่าร้อยละ ๘๐ ด้วยกระบวนการเป็นทีมที่นักเรียนร่วมกันวางแผนและใช้ทำทางสั่งตัวละครได้อย่างรวดเร็ว

นักเรียนมีความพึงพอใจเกม Pose to Code : Green Trip to Phulaelao เฉลี่ยในระดับดีมาก

2) ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

AI ของเกมตรวจจับทำทางของนักเรียนมีความคลาดเคลื่อน

3) สาเหตุของปัญหา/อุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

นักเรียนยืนในระยะที่แตกต่างกัน

4) วิธีการแก้ไขหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน

พัฒนาแก้ไข Teachable Machine ให้เรียนรู้ทำทางที่ครอบคลุม และใช้ฉากหลังที่โล่ง ตลอดจนเวลาทำกิจกรรมกำหนดจุดให้นักเรียนมาร์กจุดบริเวณพื้นและยืนบริเวณที่ฉากหลังว่างโล่ง หรือขีดกำแพง



POSE TO CODE

ฝึกการเขียนโปรแกรม
ด้วยการแสดงท่าทาง

BY GAME
+ **GREEN TRIP TO PHULAELAO**
เกม เส้นทางสีเขียว สู่ภูแลลาว



ภาพที่ ๑๑ ภาพสื่อการใช้งานเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”

1. ดาวน์โหลดและติดตั้งโปรแกรม PictoBlox

<https://thetempedia.com/product/pictoblox/download-pictoblox/>

2. ดาวน์โหลดและเปิดไฟล์ เกม Green Trip to Phulaelao

<https://pictoblox.page.link/EzfGvZmb8LVhykvK6>

แบบบันทึกกิจกรรม
POSE to CODE กับ เกม Green Trip to Phulaelao

Team1

.....

.....

.....

.....

การใช้คำสั่งที่เหมาะสม



การทำงานเป็นทีม



ระยะเวลา

.....

Team2

.....

.....

.....

.....

การใช้คำสั่งที่เหมาะสม



การทำงานเป็นทีม



ระยะเวลา

.....



แบบการประเมินแบบบันทึกกิจกรรม

“POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”

รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567

รายชื่อนักเรียน 1..... เลขที่.....
 2..... เลขที่.....
 3..... เลขที่.....
 4..... เลขที่.....
 5..... เลขที่.....

ข้อที่	หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				รวม (20)
		4	3	2	1	
1	ความถูกต้องของใช้คำสั่งด้วยท่าทาง					
2	การทำงานเป็นทีม					
3	การวางแผนและออกแบบเส้นทาง					
4	ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
5	ระยะเวลา					
	รวม					

ระดับคุณภาพ

คะแนน 16 – 20 หมายถึง ดีมาก
 คะแนน 11 – 15 หมายถึง ดี
 คะแนน 6 – 10 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 4 – 5 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินแบบบันทึกกิจกรรม

“POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”

รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567

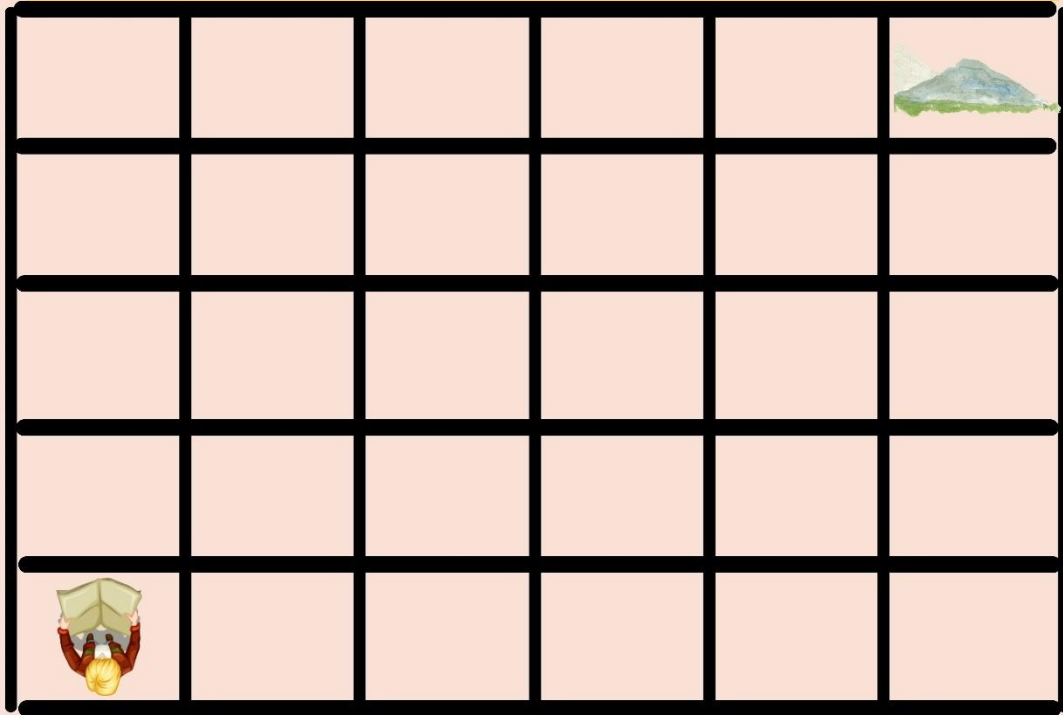
หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	4	3	2	1
1.ความถูกต้องของใช้คำสั่งด้วยท่าทาง	ใช้คำสั่งด้วยท่าทางที่สอดคล้องกับคำสั่งถูกต้องทุกคำสั่งและมีประสิทธิภาพตรงกับภารกิจของเกม	ใช้คำสั่งด้วยท่าทางที่สอดคล้องกับคำสั่งและถูกต้อง	ใช้คำสั่งด้วยท่าทางที่สอดคล้องกับคำสั่ง	ใช้คำสั่งด้วยท่าทางที่สอดคล้องกับคำสั่งบางส่วน
2.การทำงานเป็นทีม	มีการแบ่งหน้าที่ วางแผนเส้นทางร่วมกันทุกคนมีการสื่อสารกันระหว่างทีมที่มีประสิทธิภาพ	มีการแบ่งหน้าที่ วางแผนเส้นทางร่วมกันทุกคน มีการสื่อสารกันระหว่างทีม	มีการแบ่งหน้าที่ วางแผนเส้นทางร่วมกันทุกคน	มีการแบ่งหน้าที่ วางแผนเส้นทางร่วมกัน
3.การวางแผนและออกแบบเส้นทาง	มีการวางแผนเส้นทางและจัดลำดับคนก่อนการแสดงท่าทาง และมีการเลือกใช้เส้นทางที่เหมาะสมใช้คำสั่งที่น้อยที่สุด	มีการวางแผนเส้นทางและจัดลำดับคนก่อนการแสดงท่าทาง และมีการเลือกใช้เส้นทางที่เหมาะสม	มีการวางแผนเส้นทางและจัดลำดับคนก่อนการแสดงท่าทาง	มีการวางแผนเส้นทางและจัดลำดับคนระหว่างการแสดงท่าทาง
4.ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	ทุกคนในกลุ่มมีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นทีมและการเล่นเกมตั้งแต่เริ่มจนจบเกม	ทุกคนในกลุ่มมีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นทีมและการเล่นเกม	ทุกคนในกลุ่มมีความกระตือรือร้นในการเล่นเกม	บางคนในกลุ่มมีความกระตือรือร้นในการเล่นเกม
5.ระยะเวลา	ใช้ระยะเวลาในการวางแผนที่กระชับและใช้เวลาเล่นเกม ผ่านภารกิจรวดเร็วใช้เวลาน้อยกว่า 5 นาที	ใช้ระยะเวลาในการวางแผนที่กระชับและใช้เวลาเล่นเกม ผ่านภารกิจรวดเร็ว ใช้เวลาน้อยกว่า 10 นาที	ใช้เวลาเล่นเกม ผ่านภารกิจรวดเร็ว ใช้เวลาน้อยกว่า 10 นาที	ใช้เวลาเล่นเกม ผ่านภารกิจรวดเร็ว ใช้เวลาน้อยกว่า 15 นาที



ใบกิจกรรม เกมใครเกมมันส์



ออกแบบแผนที่เกมโดยวาดภาพระบายสี **ขยะจำนวน 5 ชิ้น**
ระหว่างทางไป **ยอดภูแลลาว**



ชื่อผู้ออกแบบเกม.....

เขียนคำสั่ง (เดินหน้า, หมุนซ้าย, หมุนขวา)
เพื่อให้ตัวละคร **เก็บขยะ** และไปถึง **ยอดภูแลลาว**

.....

.....

.....



ชื่อผู้เล่นเกม

.....

แบบการประเมินใบกิจกรรม เกมใครเกมมันส์
รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567

รายนามนักเรียน..... เลขที่.....

ข้อที่	หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน					รวม (20)
		5	4	3	2	1	
1	ความเหมาะสมของการออกแบบแผนที่ให้คู่ของนักเรียน						
2	ความถูกต้องของการตรวจการเขียนคำสั่งของคู่ผู้เล่น						
3	ความถูกต้องของการใช้คำสั่ง						
4	ระยะเวลาในการทำใบกิจกรรม						
	รวม						

ระดับคุณภาพ

คะแนน 16 – 20	หมายถึง ดีมาก
คะแนน 11 – 15	หมายถึง ดี
คะแนน 6 – 10	หมายถึง พอใช้
คะแนน 4 – 5	หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรม เกมใครเกมมันส์
รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
1.ความเหมาะสมของ การออกแบบแผนที่ให้คู่ของ นักเรียน	จัดวางวาดชยะครบทั้ง 5 ขึ้น โดยจัดวางกระจาย เพื่อผู้เล่นใช้คำสั่งไม่่งาย จนเกินไป	จัดวางวาดชยะครบ ทั้ง 5 ขึ้น โดยจัดวาง กระจาย	จัดวางวาดชยะครบทั้ง 5 ขึ้น โดยจัดวางไม่ กระจาย	จัดวางวาดชยะไม่ ครบทั้ง 5 ขึ้นแต่ มากกว่า 3 ขึ้น	จัดวางวาดชยะ น้อยกว่า 3 ขึ้น
2.ความถูกต้องของการตรวจ การเขียนคำสั่งของคุ่นักเรียน	ตรวจการใช้คำสั่งของ เพื่อนถูกต้องทั้งหมด		ตรวจการใช้คำสั่งของ เพื่อนถูกต้องบางส่วน (ร้อยละ 50)		ตรวจการใช้คำสั่ง ของเพื่อนไม่ ถูกต้องทั้งหมด
3.ความถูกต้องของ การใช้คำสั่ง	ใช้คำสั่งถูกต้องทั้งหมด ด้วยคำสั่งที่น้อยที่สุด	ใช้คำสั่งถูกต้อง ทั้งหมด	ใช้คำสั่งถูกต้อง บางส่วน (ร้อยละ 50)	ใช้คำสั่งถูกต้อง บางส่วน (ร้อยละ 25)	ใช้คำสั่งไม่ถูกต้อง
4.ระยะเวลาในการทำ ใบกิจกรรม	ใช้ระยะเวลาใน การออกแบบแผนที่และ เขียนคำสั่ง รวดเร็วและ ถูกต้องทั้งหมด	ใช้ระยะเวลาใน การออกแบบแผนที่ และเขียนคำสั่ง รวดเร็ว	ใช้ระยะเวลาใน การออกแบบแผนที่ รวดเร็วและเขียนคำสั่ง ล่าช้า	ใช้ระยะเวลาใน การออกแบบแผนที่ ที่ล่าช้าและเขียน คำสั่ง ล่าช้า	ใช้ระยะเวลาใน การออกแบบแผนที่ ที่และเขียนคำสั่ง ช้ากว่า 10 นาที

แบบสอบถามความพึงพอใจ
ต่อการเล่นเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao”
โรงเรียนบ้านบ่อเบี้ย สพป.อุตรดิตถ์ เขต 2
ครูผู้สอน นายณัฐพล เอี่ยมเสื่อ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ได้รับความสนใจ ให้เกิดการเรียนรู้					
2. มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ					
3. กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด					
4. ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง					
5. กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					
6. คู่มือทำความเข้าใจง่ายต่อการเล่น					
7. สนุก ตื่นเต้นในการเรียนรู้ผ่านเกม					
8. ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้เรียน					
9. ประยุกต์ความรู้ไปใช้ในวิชาอื่นได้					
10. ประยุกต์ความรู้ ทักษะจากการเล่นเกม “POSE to CODE : Green Trip to Phulaelao” ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
รวม					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
41 – 50	ดีมาก
31 – 40	ดี
21 – 30	พอใช้