

รายวิชา สังคมศึกษา

รหัส สด๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

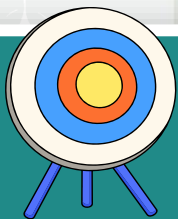
เรื่อง ออกแบบเกม

ครูผู้สอน ครูนจรักษ์ สุขเจริญ



ออกแบบเกม





จุดประสงค์การเรียนรู้

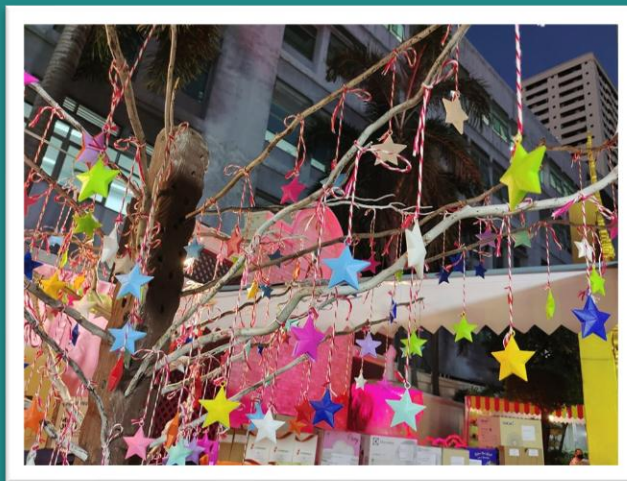
๑. บอกลักษณะของเกมที่น่าสนใจ
๒. ออกแบบการทำเกม
๓. เห็นประโยชน์ของการทำงานกลุ่มที่ดี



เกมตัวอย่าง



เกมตัวอย่าง



๑. จากภาพนักเรียนคิดว่าเป็นเกมอะไร

๒. การทำสอยดาวต้องใช้อุปกรณ์ใดบ้าง

เกมสอยดาว แบบที่ ๑

๑.

มีดวงดาวบนต้นไม้อยู่ ๕ สี

- สีที่ ๑ คือ สีฟ้า
- สีที่ ๒ คือ สีเขียว
- สีที่ ๓ คือ ชมพู
- สีที่ ๔ คือ ครีม
- สีที่ ๕ คือ เหลือง

๒.

ถ้าสอยได้สีไหนก็จะมีคำถามของชุดนั้นอยู่ เช่น

- สอยดาวได้สีฟ้าก็จะมีคำถามของชุดสีฟ้า
- สอยดาวได้สีเขียวก็จะได้คำถามของชุดสีเขียว
- สอยดาวได้สีชมพูก็จะได้คำถามของชุดสีชมพู



เกมสอยดาว แบบที่ ๒

๑.

มีดวงดาวในสีที่แตกต่างกัน แต่ด้านในจะมี
หมายเลขเขียนไว้



๒.

เมื่อสอยดาวได้แล้วเปิดได้หมายเลขใด ก็จะถามคำถาม
ของหมายเลขนั้น เช่น

สอยดาวได้หมายเลข ๑ ก็จะถามคำถามในชุดหมายเลข ๑

สอยดาวได้หมายเลข ๒ ก็จะถามคำถามของหมายเลข ๒



นักเรียนเสนอเกมที่เคยเล่น / เคยรู้จัก ที่น่าสนใจ



เกมที่น่าสนใจ

๑.

เกมโยนลูกปิงปอง

๒.

เกมวงล้อเสียงโชค

๓.

เกมโยนกระป๋อง

๔.

เกมโยนห่วง

๕.

เกมสอยดาว



ขั้นปฏิบัติ

คำชี้แจง :

ให้นักเรียนออกแบบเกม
ของกลุ่มตนเอง



คำชี้แจง

คำชี้แจงกิจกรรมนักเรียน

๑. ให้นักเรียนออกแบบเกมของกลุ่มตนเอง

คำชี้แจงครูปลายทาง

๑. ครูให้นักเรียนออกแบบเกมของกลุ่มตนเอง
๒. ครูเดินดูและให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม



ใบงานที่ ๔ ออกแบบเกม
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑๒ เรื่อง ภูมิภาคของตน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ออกแบบเกม
รายวิชา สังคมศึกษา รหัสวิชา ส๑๕๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

คำชี้แจง : ครูให้นักเรียนออกแบบเกมของกลุ่มตนเอง

ภาพออกแบบเกมของกลุ่มฉัน

๑. เกมที่กลุ่มฉันเลือก.....
๒. วิธีการเล่นเกม.....
.....
.....
.....
.....
๓. อุปกรณ์การทำเกม.....
.....
.....
.....

หมายเหตุ ปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมกับบริบทและการจัดการเรียนของสถานศึกษา



ใบงานที่ ๔

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

แบบประเมินการทำงานภายในกลุ่ม



๑. ใช้คำพูดที่เหมาะสม

๒. ร่วมมือกันทำงานอย่างตั้งใจตลอดการทำงาน

๓. แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม

แบบประเมินการทำงานภายในกลุ่ม

รายการประเมิน	คะแนน		
	๑ ปรับปรุง	๒ พอใช้	๓ ดี
๑. ใช้คำพูดที่เหมาะสม			
๒. ร่วมมือกันทำงานอย่างตั้งใจตลอดการทำงาน			
๓. แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ให้ ๓ คะแนน (ดี)
พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง	ให้ ๒ คะแนน (พอใช้)
พฤติกรรมที่ปฏิบัติน้อยครั้ง	ให้ ๑ คะแนน (ปรับปรุง)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

๗-๘	๓ (ดี)
๔-๖	๒ (พอใช้)
๑-๓	๑ (ปรับปรุง)

หมายเหตุ ปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมกับบริบทและการจัดการเรียนของสถานศึกษา



แบบประเมิน การทำงานภายในกลุ่ม

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th



สรุปบทเรียน

- การวางแผนและออกแบบเกม
มีประโยชน์อย่างไร
- การที่เรารับฟังความคิดเห็นเพื่อน
ดีอย่างไร





สรุปบทเรียน

การออกแบบเกมจะต้องมีการออกแบบเกมก่อนลงมือทำ และเมื่อทำเสร็จแล้วต้องตรวจสอบและแก้ไขให้ใช้งานได้ดี การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงกติกาหรือกฎเกณฑ์ในการเล่น เกม จำนวนผู้เล่นเกม รวมถึงอุปกรณ์ในการเล่น

การทำงานเป็นกลุ่มจะต้องแบ่งหน้าที่รับผิดชอบให้ชัดเจน และสมาชิกในกลุ่มควรปฏิบัติตามบทบาทและหน้าที่ที่ได้รับ ร่วมมือกันทำงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น จะทำให้งาน ประสบความสำเร็จ

