**💻 ศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์แบบเกมสำหรับนักเรียนประถมศึกษา**

**🎯 วัตถุประสงค์**

* ให้นักเรียนเรียนรู้พื้นฐานคอมพิวเตอร์ผ่านเกม
* ส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ และการใช้งานจริง
* สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านความสนุกและความท้าทาย

**🧩 โครงสร้างของศูนย์การเรียนรู้ (Game-based Interactive Learning)**

แบ่งออกเป็น 4 โซนหลัก โดยใช้ระบบ "ด่าน/ภารกิจ" (Levels/Challenges) พร้อมเนื้อหาแบบ **ค่อยเป็นค่อยไป** และ **แตกต่างตามระดับความยาก**

**🏰 โซน 1: โลกแห่งคอมพิวเตอร์ (Computer World - Level 1)**

**เนื้อหา: ความรู้พื้นฐานเรื่องคอมพิวเตอร์**

* 🔹 อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (Mouse, Keyboard, CPU, Monitor)
* 🔹 ประเภทของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์
* 🔹 การเปิด-ปิดเครื่องอย่างถูกวิธี
* 🔹 วิธีนั่งใช้งานหน้าคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง

**กิจกรรมเกม (ตัวอย่าง):**

* เกมลาก-วาง "จับคู่ชื่อกับภาพอุปกรณ์"
* เกมไขปริศนาแบบเลือกตอบ “ใครคือฮีโร่ฮาร์ดแวร์”
* เกม Simulation "เปิด-ปิดคอมให้ถูกวิธี"

**🧠 โซน 2: นักสำรวจคีย์บอร์ด (Keyboard Explorer - Level 2)**

**เนื้อหา: ทักษะการใช้แป้นพิมพ์**

* 🔹 พื้นฐานตำแหน่งปุ่มบนแป้นพิมพ์
* 🔹 ฝึกพิมพ์สัมผัสเบื้องต้น
* 🔹 การใช้คีย์ลัดง่ายๆ เช่น Ctrl+C, Ctrl+V

**กิจกรรมเกม (ตัวอย่าง):**

* เกมพิมพ์คำให้ทันเวลา (Speed Typing)
* เกมตามหาปุ่ม (หาให้เจอในแป้นพิมพ์)
* แข่งพิมพ์คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

**🖱️ โซน 3: คลิกพิชิตโลก (Mouse Adventure - Level 3)**

**เนื้อหา: การใช้เมาส์อย่างคล่องแคล่ว**

* 🔹 การคลิกซ้าย-ขวา การดับเบิ้ลคลิก
* 🔹 การลากแล้ววาง (Drag & Drop)
* 🔹 การใช้ Scroll

**กิจกรรมเกม (ตัวอย่าง):**

* เกมลากไอเทมเข้าตำแหน่งให้ถูก
* เกมหาทางออกในเขาวงกตโดยใช้เมาส์ควบคุม
* เกมแข่งใช้เมาส์ให้ทันเวลา

**🌐 โซน 4: อัศวินไซเบอร์ (Cyber Knight - Level 4)**

**เนื้อหา: พื้นฐานการใช้งานอินเทอร์เน็ตและความปลอดภัย**

* 🔹 การค้นหาข้อมูลด้วยเบราว์เซอร์
* 🔹 รู้จักเว็บไซต์ปลอดภัย
* 🔹 มารยาทและพฤติกรรมออนไลน์
* 🔹 การป้องกันไวรัสและภัยคุกคามเบื้องต้น

**กิจกรรมเกม (ตัวอย่าง):**

* เกมจำแนกเว็บดี-เว็บปลอม
* เกม “ใครคือผู้ร้ายไซเบอร์” ให้เด็กๆ แยกพฤติกรรมไม่ปลอดภัย
* เกม Puzzle จัดเรียงขั้นตอนการค้นหาข้อมูล

**🧩 ลักษณะเกม (Game Mechanics)**

* ระบบ “เก็บคะแนน” และ “สะสมเหรียญ” เพื่อแลกรางวัลในเกม
* มี **Badge / ถ้วยรางวัล** สำหรับด่านที่ผ่านได้ดี
* แต่ละโซนสามารถปรับ **ระดับความยาก** (ง่าย / ปานกลาง / ยาก)
* การเรียนรู้แบบ **เนื้อเรื่องผจญภัย** ผ่านโลกของเทคโนโลยี
* รองรับ **เสียงบรรยาย** และ **ภาพเคลื่อนไหวสีสันสดใส** สำหรับเด็ก

**🛠️ เทคโนโลยีและรูปแบบการสร้าง**

* ใช้ Web-based application ที่รองรับ HTML5 + CSS + JavaScript

**✅ สรุปประโยชน์**

| **ด้าน** | **ผลที่ได้** |
| --- | --- |
| ความรู้ | เข้าใจพื้นฐานคอมพิวเตอร์ |
| ทักษะ | ใช้เมาส์, แป้นพิมพ์, ค้นข้อมูลได้ดีขึ้น |
| จิตใจ | สนุกกับการเรียนรู้ ไม่เครียด |
| การประเมิน | ครูสามารถวัดผลผ่านคะแนนและการเล่นเกม |

**โซน 1: โลกแห่งคอมพิวเตอร์ (Computer World - Level 1)** ซึ่งออกแบบมาให้เหมาะกับนักเรียนระดับประถม มีภาพเคลื่อนไหว สีสันสดใส เสียงประกอบ และรูปแบบ interactive เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 1:**

**🧲 เกมลาก-วาง "จับคู่ชื่อกับภาพอุปกรณ์"**

**วัตถุประสงค์:**  
ให้นักเรียนสามารถรู้จักและจำแนกอุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง

**วิธีเล่น:**

* บนหน้าจอจะแสดง **รูปภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์** เช่น Mouse, Keyboard, Monitor, CPU, Printer, Speaker ฯลฯ
* ที่ด้านล่างจะมี **ชื่อของอุปกรณ์** แบบกล่องลากได้ (Drag & Drop)
* ให้นักเรียน **ลากชื่อ** ไปวางให้ตรงกับ **ภาพอุปกรณ์**
* หากวางถูกจะมีเสียง "Correct!" พร้อมแสงเอฟเฟกต์น่ารัก
* หากวางผิดจะมีเสียง “ลองใหม่นะ” พร้อมคำใบ้เล็กน้อย

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: มีเพียง 4 อุปกรณ์หลัก พร้อมคำใบ้
* ปานกลาง: เพิ่มอุปกรณ์มากขึ้น และลดคำใบ้
* ยาก: รวมอุปกรณ์เสริม เช่น Scanner, USB, Router

**คะแนน:**  
+10 ต่อคำตอบที่ถูก / -5 หากวางผิด (3 ครั้งผิดจะมีคำแนะนำ)

**🔍 กิจกรรมเกมที่ 2:**

**🧠 เกมไขปริศนาแบบเลือกตอบ “ใครคือฮีโร่ฮาร์ดแวร์”**

**วัตถุประสงค์:**  
ให้นักเรียนเข้าใจหน้าที่ของอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์แต่ละชนิด

**วิธีเล่น:**

* เกมจะเป็นลักษณะ "ควิซตอบคำถามแบบเรื่องราว"
* มีตัวละครฮีโร่แต่ละคนแทนฮาร์ดแวร์ เช่น  
  🦸‍♂️ “Captain CPU” – คิดเร็ว ทำเร็ว  
  🦸‍♀️ “Lady Keyboard” – ส่งข้อความไปยังเครื่อง  
  🧙‍♂️ “Wizard Monitor” – แสดงผลภาพทุกอย่าง
* เด็กจะต้องฟังหรืออ่าน “คำบรรยายภารกิจ” ของแต่ละตัว

เช่น “ฉันคือผู้ทำหน้าที่ควบคุมและคิดคำนวณทุกคำสั่งในคอมพิวเตอร์”

* แล้วเลือกตัวละครที่ถูกต้อง

**รูปแบบ:**

* มีคำถาม 5–10 ข้อในแต่ละรอบ
* ใช้ปุ่ม A / B / C หรือคลิกที่ตัวละครเพื่อเลือกคำตอบ
* มีภาพเคลื่อนไหวของฮีโร่เมื่อเลือกถูก

**คะแนน:**  
+10 ต่อคำตอบที่ถูก / สะสมครบ 80 คะแนนจะปลดล็อก “Mini Comic” ของฮีโร่

**🖥️ กิจกรรมเกมที่ 3:**

**⚙️ เกม Simulation "เปิด-ปิดคอมให้ถูกวิธี"**

**วัตถุประสงค์:**  
ให้นักเรียนเรียนรู้ขั้นตอนการเปิดและปิดคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง

**วิธีเล่น:**

* เกมจำลองหน้าจอคอมพิวเตอร์บนหน้าจอ
* เด็กจะต้องคลิกตามลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง

**ขั้นตอนที่ต้องทำ (ตัวอย่าง):**

1. ตรวจสอบสายไฟ
2. เปิดสวิตช์ปลั๊กไฟ
3. กดปุ่ม Power บน CPU
4. รอเครื่องเปิดและเข้าสู่หน้าจอ Desktop
5. ใช้งานโปรแกรมพื้นฐาน
6. กด “Start” → “Shut down” เพื่อปิด
7. ปิดจอมอนิเตอร์

**ฟีเจอร์:**

* ใช้เมาส์คลิกหรือแตะหน้าจอเพื่อเลือกขั้นตอน
* ถ้าคลิกผิด จะมีคำแนะนำปรากฏพร้อมเสียงเตือน
* หลังจากทำครบ จะมีคลิปการ์ตูนแสดงภาพรวมการเปิด-ปิดอย่างถูกต้อง

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: มีคำแนะนำบนหน้าจอทุกขั้นตอน
* ยาก: ต้องทำตามลำดับเอง โดยไม่มีคำใบ้

**คะแนน:**  
+10 ต่อขั้นตอนที่ถูกต้อง / -5 หากลำดับผิด (3 ครั้งผิด ระบบจะรีเซ็ตเกม)

**🎁 รางวัลในด่านนี้**

* ปลดล็อก **เหรียญนักเรียนรู้ “มือใหม่คอมพิวเตอร์”**
* ได้รับ **คีย์ลับ** สำหรับเข้าสู่โซนถัดไป เช่น "Keyboard Explorer"

**🧠 โซน 2: นักสำรวจคีย์บอร์ด (Keyboard Explorer - Level 2)**

**เป้าหมายหลัก:**  
ฝึกทักษะพื้นฐานการพิมพ์ และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้คีย์บอร์ดอย่างถูกต้อง ผ่านเกม 3 รูปแบบ

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 1:**

**⌨️ เกมพิมพ์คำให้ทันเวลา (Speed Typing Challenge)**

**วัตถุประสงค์:**  
ฝึกการพิมพ์ตัวอักษรหรือคำศัพท์พื้นฐานให้เร็วและแม่นยำ

**วิธีเล่น:**

* บนหน้าจอจะมี **คำศัพท์ภาษาอังกฤษง่ายๆ หรือคำสั้นๆ** เช่น
  + cat, dog, sun, red, apple, run, pen ฯลฯ
* คำเหล่านี้จะ **เลื่อนจากด้านบนลงล่าง** (เหมือนเกม Tetris)
* นักเรียนต้อง **พิมพ์คำที่แสดงก่อนที่คำจะถึงขอบล่างของหน้าจอ**
* หากพิมพ์ถูก คำนั้นจะหายไป พร้อมเสียงเชียร์
* หากพิมพ์ผิด คำจะเลื่อนต่อไปเร็วขึ้น

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: คำสั้น (3-4 ตัวอักษร), เลื่อนช้า
* ปานกลาง: คำยาวขึ้น (5-6 ตัวอักษร), เริ่มเร็วขึ้น
* ยาก: คำหลายพยางค์ และมีคำซ้ำที่ต้องระวัง

**คะแนน:**

* +10 ต่อคำที่พิมพ์ถูก
* x2 ถ้าไม่พลาดเลยใน 5 คำแรก
* มี Leaderboard สำหรับแข่งกับเพื่อนในห้อง

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 2:**

**🔍 เกมตามหาปุ่ม (Key Hunt Game)**

**วัตถุประสงค์:**  
ให้นักเรียนรู้จักตำแหน่งปุ่มต่างๆ บนแป้นพิมพ์ ทั้งตัวอักษร ตัวเลข และปุ่มพิเศษ

**วิธีเล่น:**

* ระบบจะถามหรือออกคำสั่ง เช่น
  + “กดปุ่ม A”
  + “หาปุ่ม Space bar”
  + “หาปุ่ม Backspace”
* นักเรียนต้อง **คลิก หรือกดปุ่มที่ถูกต้อง** บนแป้นพิมพ์จำลองบนหน้าจอ
* มีการ์ตูนประกอบ (เช่น “หนูนักสำรวจ” วิ่งไปกดปุ่มตามที่เด็กเลือก)

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: เฉพาะ A–Z และตัวเลข
* ปานกลาง: เพิ่มปุ่ม Shift, Enter, Space, Tab
* ยาก: ปุ่มพิเศษ เช่น Ctrl, Alt, Esc และการกดคีย์คู่ (เช่น Shift + A)

**คะแนน:**

* +5 ต่อปุ่มที่กดถูก
* -2 ต่อปุ่มที่กดผิด (มีคำใบ้ถ้าผิดเกิน 3 ครั้ง)

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 3:**

**🧑‍🚀 แข่งพิมพ์คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (Typing Race Challenge)**

**วัตถุประสงค์:**  
ฝึกพิมพ์คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เร็วและถูกต้อง พร้อมส่งเสริมการจำคำศัพท์

**วิธีเล่น:**

* นักเรียนจะได้เลือกตัวละคร (รถ / ยานอวกาศ / สัตว์ ฯลฯ)
* เกมจะเป็นการ **แข่งกับคอมพิวเตอร์หรือเพื่อนในห้อง**
* หน้าจอจะแสดงคำศัพท์ 1 คำต่อรอบ  
  เช่น: elephant, monkey, rainbow, teacher
* นักเรียนต้องพิมพ์คำเหล่านั้นให้เร็วที่สุด เพื่อให้ตัวละคร **เคลื่อนที่ไปข้างหน้า**
* ตัวละครที่ถึงเส้นชัยก่อน = ชนะ

**ลูกเล่นสนุก ๆ:**

* มีไอเทมพิเศษ เช่น “Speed Boost” ถ้าพิมพ์ถูกติดต่อกัน
* มี “อุปสรรค” เช่น คำสะกดยาก หรือคำกลับหัว (เฉพาะด่านยาก)

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: คำสั้นและคุ้นเคย
* ปานกลาง: คำที่มีพยัญชนะซ้ำหรือสระซับซ้อน
* ยาก: คำใหม่ ๆ และคำยาวกว่า 8 ตัวอักษร

**คะแนน:**

* +10 ต่อคำที่ถูกต้อง
* x2 สำหรับ “Perfect Round” (ไม่ผิดเลย)
* ชนะ 3 รอบ ปลดล็อก “Mini Game: พิมพ์คำตามเสียง”

**📌 สรุปจุดเด่นของโซนนี้:**

| **ด้าน** | **รายละเอียด** |
| --- | --- |
| 🔤 ทักษะภาษา | เสริมคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษ |
| ⌨️ ความชำนาญคีย์บอร์ด | พิมพ์เร็วขึ้น และรู้จักตำแหน่งปุ่ม |
| 🎯 สมาธิ | ฝึกการจดจ่อภายใต้แรงกดดันจากเวลา |
| 🏆 เกมเพลย์ | มีการแข่งขัน สะสมแต้ม และไอเทมพิเศษ |

**🖱️ โซน 3: คลิกพิชิตโลก (Mouse Adventure - Level 3)**

**เป้าหมาย:**  
ส่งเสริมทักษะการใช้เมาส์ทั้งด้านความแม่นยำ การควบคุม การคลิก และการลากวาง ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบให้เข้าใจง่าย เหมาะกับนักเรียนระดับประถมศึกษา

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 1:**

**🧲 เกมลากไอเทมเข้าตำแหน่งให้ถูก (Drag & Drop Match)**

**วัตถุประสงค์:**  
ฝึกการลากและวาง (Drag & Drop) อย่างแม่นยำ พร้อมฝึกการสังเกตและการเชื่อมโยงสิ่งของ

**วิธีเล่น:**

* หน้าจอจะแสดง **ไอเทมหรือวัตถุ** เช่น ภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เครื่องใช้สำนักงาน หรือผลไม้
* ด้านขวาจะมี **ช่องว่างหรือตำแหน่งเป้าหมาย** ที่มีเงาของไอเทมนั้น ๆ
* นักเรียนต้อง **ใช้เมาส์ลากไอเทมไปวางในตำแหน่งที่ตรงกัน**
* หากวางถูกจะมีเสียงเอฟเฟกต์สนุกๆ เช่น “ติ๊งงง!” พร้อมแอนิเมชัน
* หากวางผิด จะกระเด้งกลับ และมีเสียงเตือนเบา ๆ

**ตัวอย่างธีมเกม:**

* "จัดโต๊ะทำงาน" – ลากเมาส์ คีย์บอร์ด จอมอนิเตอร์เข้าที่
* "จัดกระเป๋าไปโรงเรียน" – ลากดินสอ ยางลบ สมุดเข้าเป้
* "ห้องเรียนมหาสนุก" – ลากอุปกรณ์เรียนเข้าชั้นเรียนให้ถูก

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: 3-4 ไอเทม
* ปานกลาง: 6-8 ไอเทม
* ยาก: 10 ไอเทมขึ้นไป พร้อมเงาใกล้เคียงกันเพื่อหลอกตา

**คะแนน:**

* +10 ต่อไอเทมที่วางถูก
* ปลดล็อกเหรียญ “มือโปรลากวาง” เมื่อวางถูก 100%

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 2:**

**🌀 เกมหาทางออกในเขาวงกตโดยใช้เมาส์ควบคุม (Maze Mouse Escape)**

**วัตถุประสงค์:**  
ฝึกความแม่นยำในการควบคุมเมาส์ และการใช้มือประสานกับสายตา (Eye-hand coordination)

**วิธีเล่น:**

* หน้าจอจะแสดง **เขาวงกตที่ค่อยๆ ซับซ้อนขึ้น**
* เด็กต้อง **ใช้เมาส์ควบคุมลูกศรหรือตัวละคร** เพื่อเดินไปยังจุดหมาย (เช่น ธง, ประตู, หรือห้องคอม)
* ห้ามลากเมาส์ออกนอกเส้นทางเขาวงกต
* ถ้าเมาส์ชนขอบ จะมีเสียงเตือนและต้องเริ่มใหม่หรือถอยกลับ

**ลูกเล่น:**

* มีตัวละครให้เลือก เช่น หุ่นยนต์ เมาส์ นักสำรวจ
* มีอุปสรรค เช่น ประตูล็อก / กำแพงเลื่อน (ด่านยาก)

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: วงกตกว้าง เส้นทางตรง
* ปานกลาง: มีหลายแยก หลอกล่อทางผิด
* ยาก: มีทางซับซ้อนและบังคับให้ใช้เมาส์คุมช้าๆ

**คะแนน:**

* +50 เมื่อออกจากวงกตได้
* +20 เพิ่มเติมถ้าใช้เวลาน้อยกว่าที่กำหนด
* มี “Badge นักล่าเขาวงกต” ถ้าเคลียร์ได้ในระดับยาก

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 3:**

**⏱️ เกมแข่งใช้เมาส์ให้ทันเวลา (Mouse Master Speed Challenge)**

**วัตถุประสงค์:**  
ฝึกความเร็วและความแม่นยำในการคลิกเมาส์ภายใต้เวลาที่จำกัด

**วิธีเล่น:**

* เกมจะสุ่มแสดง **เป้าหมาย (Target)** เช่น จุดกลมเล็ก ๆ หรือไอคอนที่ปรากฏบนหน้าจอ
* นักเรียนต้อง **คลิกเป้าหมายที่แสดงให้เร็วที่สุด**
* เป้าหมายจะเปลี่ยนตำแหน่งไปเรื่อย ๆ ทั่วหน้าจอ
* มีเสียงเอฟเฟกต์และภาพเคลื่อนไหวเมื่อคลิกได้ถูก

**ลูกเล่นพิเศษ:**

* โหมด "จับคู่เร็ว": คลิกเป้าหมายตามลำดับ A → B → C
* โหมด “Click Bomb!”: ห้ามคลิกไอคอนระเบิด (ฝึกสมาธิ)

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: เป้าหมายใหญ่ เคลื่อนช้า
* ปานกลาง: เป้าหมายเล็กลง และเคลื่อนเร็วขึ้น
* ยาก: เพิ่มสิ่งรบกวน เช่น เป้าหมายลวง, คลิกได้เฉพาะบางสี

**คะแนน:**

* +5 ต่อการคลิกถูก
* -3 ถ้าคลิกพลาด
* ปลดล็อกถ้วย “Mouse Ninja” เมื่อได้คะแนนเกิน 200

**🎁 สิ่งที่นักเรียนจะได้รับจากโซนนี้**

| **ด้าน** | **สิ่งที่ได้เรียนรู้** |
| --- | --- |
| ทักษะ | ความคล่องมือเมาส์ การคลิก การลาก การเลื่อน |
| สติปัญญา | การคิดวางแผน การตัดสินใจไว |
| สมาธิ | จดจ่อกับตำแหน่ง การควบคุมเป้าหมายให้แม่นยำ |
| สนุก | เกมสีสันสดใส มีเสียงประกอบและระบบสะสมรางวัล |

**🛡️ โซน 4: อัศวินไซเบอร์ (Cyber Knight - Level 4)**

**เป้าหมายหลัก:**  
ให้นักเรียนตระหนักถึงความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ต รู้จักแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และแยกแยะพฤติกรรมออนไลน์ที่เหมาะสมกับไม่เหมาะสมได้

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 1:**

**🌐 เกมจำแนกเว็บดี-เว็บปลอม (Real vs Fake Website Challenge)**

**วัตถุประสงค์:**  
ฝึกการแยกแยะเว็บไซต์ที่ปลอดภัยกับเว็บไซต์หลอกลวงเบื้องต้น

**วิธีเล่น:**

* หน้าจอจะแสดงภาพจำลองของหน้าเว็บไซต์ (ทั้งของจริงและของปลอม)
* นักเรียนต้อง **ใช้เมาส์คลิกเลือก “เว็บไซต์ดี” หรือ “เว็บไซต์ปลอม”**
* ระบบจะให้คำอธิบายหลังเลือก ว่าอะไรคือจุดที่ควรสังเกต

**สิ่งที่ใช้สอนในเกม:**

* URL ที่ปลอดภัยควรขึ้นต้นด้วย https://
* ชื่อเว็บไซต์แปลก ๆ เช่น goglee.com, faceb00k.net เป็นของปลอม
* เว็บปลอมมักมีโฆษณาเยอะ สีสันฉูดฉาด หรือไม่มีข้อมูลติดต่อที่ชัดเจน

**ตัวอย่างคำถาม:**

* "www.kids-learning.com" ✅
* "www.get-free-prize.xyz" ❌

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: เว็บไซต์ชัดเจนว่าดีหรือปลอม
* ปานกลาง: มีเว็บไซต์ที่เลียนแบบหน้าตา
* ยาก: ให้ดู URL หรือเงื่อนไขเฉพาะ (ชื่อผิดตัวอักษรเดียว ฯลฯ)

**คะแนน:**

* +10 ต่อการเลือกถูก
* ปลดล็อก “เกราะนักสืบไซเบอร์” หากสะสมได้ครบ 80 คะแนนขึ้นไป

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 2:**

**👮‍♂️ เกม “ใครคือผู้ร้ายไซเบอร์” (Cyber Villain Detective)**

**วัตถุประสงค์:**  
ให้นักเรียนสามารถแยกแยะพฤติกรรมที่ไม่ปลอดภัยหรือไม่เหมาะสมในการใช้งานอินเทอร์เน็ต

**วิธีเล่น:**

* มีตัวละครเด็กในสถานการณ์ต่างๆ แสดงพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น:
  + แชทกับคนแปลกหน้า
  + กดลิงก์สุ่มสี่สุ่มห้า
  + โพสต์ข้อมูลส่วนตัว
  + แจ้งครูเมื่อพบข้อความแปลก
* นักเรียนต้อง **คลิกเลือกว่า “พฤติกรรมนั้นปลอดภัย” หรือ “ไม่ปลอดภัย”**
* หลังตอบ ระบบจะอธิบายเหตุผลและให้คำแนะนำที่ถูกต้อง

**ตัวอย่างสถานการณ์:**

"น้องออมเล่นเกมออนไลน์ และมีคนแปลกหน้าขอที่อยู่บ้าน"  
✅ คำตอบ: ไม่ปลอดภัย

**รูปแบบ:**

* คล้ายเกมสืบสวน โดยใช้ภาพการ์ตูนและเสียงบรรยาย
* มี “ตัวร้ายไซเบอร์” ที่ปลอมตัวมาในรูปแบบต่างๆ (แชท, เมล, โฆษณา)

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: พฤติกรรมชัดเจน
* ปานกลาง: สถานการณ์ซับซ้อน เช่น เพื่อนส่งลิงก์แปลก
* ยาก: ต้องใช้เหตุผลประกอบหลายด้าน เช่น ควรบอกใครดีระหว่างครู-เพื่อน-พ่อแม่

**คะแนน:**

* +10 ต่อการเลือกถูก
* หากได้คะแนนเต็ม จะได้รับ "ดาบแห่งความปลอดภัย"

**🎮 กิจกรรมเกมที่ 3:**

**🔍 เกม Puzzle จัดเรียงขั้นตอนการค้นหาข้อมูล (Search Smart Puzzle)**

**วัตถุประสงค์:**  
ฝึกการวางแผน และรู้จักขั้นตอนในการค้นหาข้อมูลที่ถูกต้องและปลอดภัย

**วิธีเล่น:**

* เกมจะให้ภารกิจ เช่น  
  🔎 “อยากหาข้อมูลเรื่อง ‘สัตว์เลี้ยงในบ้าน’ อย่างปลอดภัยและถูกต้อง ทำอย่างไรบ้าง?”
* มี **แผ่นคำสั่งหลายชิ้น** ให้ลากเรียงลำดับ เช่น:
  1. เปิดเบราว์เซอร์
  2. พิมพ์คำค้นหาในช่อง Google
  3. เลือกเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ
  4. อ่านและจดบันทึกข้อมูล
  5. อ้างอิงแหล่งที่มา
* นักเรียนต้อง **ลากแผ่นคำสั่งไปเรียงลำดับให้ถูกต้อง**
* ถ้าเรียงถูกจะมีแอนิเมชันแสดงนักเรียนค้นหาข้อมูลสำเร็จ
* ถ้าเรียงผิด จะมีเสียงเตือนพร้อมคำใบ้

**ลูกเล่นเสริม:**

* ธีมเกม: “ห้องสมุดออนไลน์ของอัศวินไซเบอร์”
* Puzzle จะเปลี่ยนภารกิจในแต่ละรอบ เช่น
  + หาข้อมูลเรื่องพืช
  + หาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  + หาวิดีโอการ์ตูนจากเว็บปลอดภัย

**ระดับความยาก:**

* ง่าย: ขั้นตอน 3–4 ขั้น
* ปานกลาง: 5 ขั้น และมีตัวเลือกแทรก (ตัวหลอก)
* ยาก: ต้องแยกคำสั่งที่ถูกต้องจากคำสั่งหลอก (เช่น “เปิดเว็บที่น่าสงสัยก่อน”)

**คะแนน:**

* +15 หากเรียงถูกทั้งหมด
* ปลดล็อก “คัมภีร์ค้นหาข้อมูล” ถ้าทำสำเร็จ 3 ด่าน

**🏆 รางวัล/แรงจูงใจพิเศษในโซนนี้**

| **รายการ** | **เงื่อนไข** |
| --- | --- |
| 🔰 โล่ห์แห่งความปลอดภัย | ผ่านทุกกิจกรรมในระดับง่าย |
| 🧠 ตรานักสืบไซเบอร์ | สะสมคะแนนรวม 200 คะแนนขึ้นไป |
| 🏅 ป้าย “อัศวินไซเบอร์มือโปร” | ผ่านทุกด่านระดับยากโดยไม่ผิดเลย |

**✨ คุณลักษณะที่เด็กจะได้รับ**

| **ด้าน** | **รายละเอียด** |
| --- | --- |
| ความรู้ | รู้จักเว็บไซต์ปลอดภัย วิธีค้นหาข้อมูล |
| ทักษะ | คิด วิเคราะห์ จัดลำดับเหตุผล |
| เจตคติ | รู้จักระมัดระวังตัว และไม่แชร์ข้อมูลส่วนตัวออนไลน์ |