

ใบงานการจัดการการเรียนรู้

1. Peer Feedback Form

ชื่อผู้ทำ _____

ชื่อผู้ให้ Feedback _____

คำถาม

1. เข้าใจเนื้อหา Animation ไหม? ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

2. ชอบส่วนไหนที่สุด _____

3. ส่วนไหนควรปรับปรุง _____

4. มีอะไรงง/สับสนไหม _____

5. ให้คะแนน 1-10 ____/10

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กิจกรรม ปรับปรุงตาม Feedback

ปัญหาที่พบบ่อยและวิธีแก้

ปัญหา	วิธีแก้
ข้อความอ่านไม่ทัน	ยืดเวลาจากนั้นออก
ข้อความอ่านยาก	เปลี่ยนสี/ฟอนต์ใหญ่ขึ้น
เพลงดังเกินไป	ลดระดับเสียง
Transition เร็วเกินไป	ชะลอ Transition
ไม่น่าสนใจ	เพิ่ม Effect/Animation
ยาวเกินไป	ตัดฉากที่ไม่จำเป็น
สั้นเกินไป	เพิ่มรายละเอียด/ยืดเวลา

2. Worksheet 1 วางแผนโครงการ

กลุ่มที่

สมาชิก 1. (หัวหน้า)

2.

3.

4.

5.

จังหวัดที่ได้

วัฒนธรรมที่สนใจ (ระดมสมอง 5 อย่าง)

1.

.....

2.

.....

3.

.....

4.

.....

5.

.....

แบ่งหน้าที่เบื้องต้น

- หาข้อมูล

.....

- ออกแบบเกม

.....

- สร้างในแพลตฟอร์ม

.....

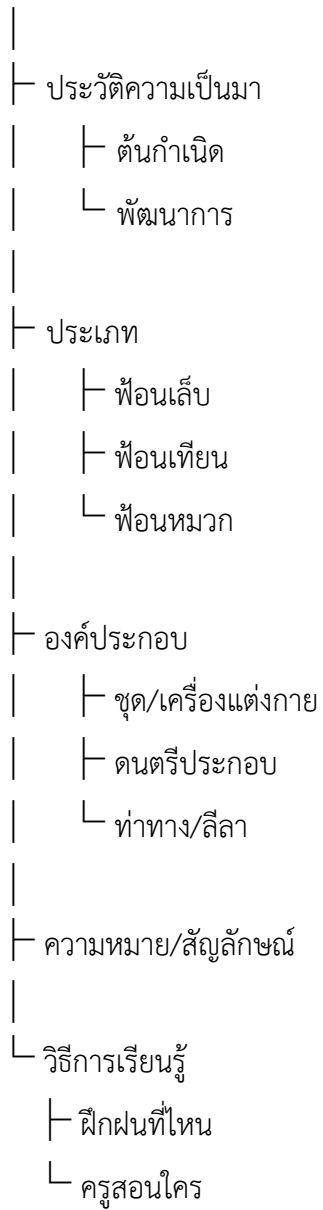
- ทำกราฟิก

.....

- ทำรูปเล่ม

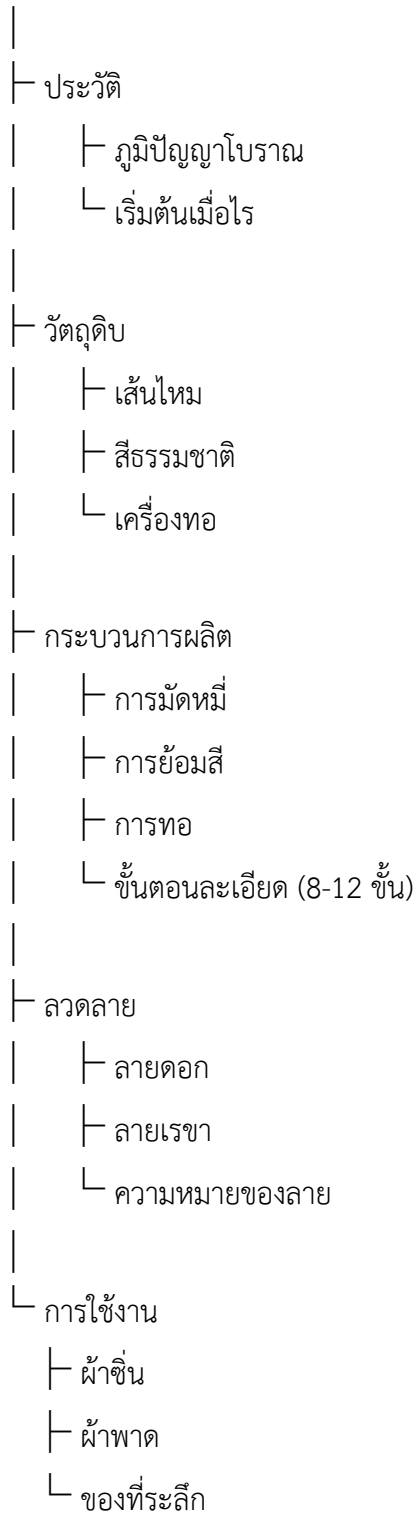
.....

3. Mind Map บนกระดาน เรื่อง การฟ้อนรำภาคเหนือ(ข้อมูลประกอบการสอน)



4. ตัวอย่างการแยกองค์ประกอบที่ครูแสดงให้เห็นดู(ข้อมูลประกอบการสอน)

ผ้าไหมมัดหมี่ (ขอนแก่น)



5. Worksheet 2 ยืนยันหัวข้อโครงการ

กลุ่มที่

จังหวัด

หัวข้อที่เลือก

.....

เหตุผลที่เลือก

.....

.....

ข้อมูลที่มีอยู่แล้ว (ติ๊กถูก) ☐ ประวัติ/ที่มา ☐ ลักษณะเด่น ☐ วิธีการทำ/แสดง ☐ ความหมาย/

คุณค่า ☐ ภาพ/วิดีโอ ☐ สถานะปัจจุบัน ☐ วิธีอนุรักษ์

ข้อมูลที่ยังขาด.....

ไอดีเกมเบื้องต้น (2-3 ประโยค)

.....

.....

.....

6. Workshop จัดระเบียบข้อมูล

กิจกรรม "สร้าง Information Card"

ให้แต่ละกลุ่มสร้างการ์ดข้อมูล 7 ใบ ตามองค์ประกอบหลัก

Information Card Template

- หัวข้อ ประวัติ/ที่มา
- เนื้อหาสรุป
- แหล่งอ้างอิง
- ภาพประกอบ (แนบ/วาด)

7 ใบคือ

1. ประวัติ/ที่มา
2. ลักษณะเด่น
3. วิธีการทำ/แสดง
4. ความหมาย/คุณค่า
5. ภาพ/สื่อ (รวบรวมภาพทั้งหมด)
6. สถานะปัจจุบัน
7. วิชื่อนุรักษ์

7. Checklist ข้อมูล

- ☐ ข้อมูลครบทั้ง 7 หัวข้อ
- ☐ มีแหล่งอ้างอิงทุกใบการ์ด
- ☐ มีภาพประกอบคุณภาพสูงอย่างน้อย 10 ภาพ
- ☐ ข้อมูลมาจากแหล่งน่าเชื่อถืออย่างน้อย 3 แหล่ง
- ☐ ข้อมูลเป็นปัจจุบัน (ไม่เกิน 10 ปี)
- ☐ มีข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ/คนในชุมชน (ถ้ามี)

สิ่งที่ยังขาด

ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม

8. นำเสนอข้อมูลที่รวบรวมได้

ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ Information Cards

โครงสร้างการนำเสนอ

1. แนะนำหัวข้อวัฒนธรรม
 - ชื่อวัฒนธรรม
 - จังหวัด
 - เหตุผลที่เลือก
2. แสดง 7 ใบการ์ด โดยสรุปแต่ละใบ (2 นาที)
 - ประวัติ/ที่มา
 - ลักษณะเด่น
 - วิธีการทำ/แสดง
 - ความหมาย/คุณค่า
 - ภาพ/สื่อ
 - สถานะปัจจุบัน
 - วิธีอนุรักษ์
3. แสดงภาพประกอบที่น่าสนใจ (1 นาที)
4. Q&A (30 วินาที)

ครูและเพื่อนๆ ให้คะแนน + ข้อเสนอแนะ

9. Peer Feedback Form

กลุ่มที่ _____

หัวข้อ _____

ให้คะแนน (1-5)

☐ ข้อมูลครบถ้วน

☐ ความน่าสนใจ

☐ ภาพประกอบสวยงาม

☐ การนำเสนอ

สิ่งที่ทำได้ดี (2 ข้อ)

1. _____

2. _____

ข้อเสนอแนะ (1-2 ข้อ)

10. Worksheet 3

หัวข้อวัฒนธรรม _____

ข้อมูลหลัก 5 อันดับแรก (ที่จะใส่ในเกม)

1. _____

เพราะ _____

2. _____

เพราะ _____

3. _____

เพราะ _____

4. _____

เพราะ _____

5. _____

เพราะ _____

ภาพที่จะใช้ในเกม (เลือก 5-8 ภาพที่สวยงามที่สุด)

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

ข้อมูลที่ไม่จำเป็นต้องใส่ในเกม

Message หลัก (ข้อความที่อยากให้ผู้เล่นจำได้)

11. Worksheet 4A

Worksheet 4A เลือกประเภทเกม

กลุ่มที่ _____

หัวข้อวัฒนธรรม _____

ประเภทเกมที่เลือก _____

เหตุผล

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียน ม. _____

เวลาเล่น (โดยประมาณ) _____ นาที

รางวัล/คะแนน _____

12. Worksheet 4B

Worksheet 4B Algorithm การเล่นเกม

ประเภทเกม _____

Algorithm (เขียนเป็นขั้นตอน)

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

จบเกม

13. Checklist ที่ต้องทำวันนี้

☐ หน้าต้อนรับ (Welcome Screen)

- ชื่อเกม
- รูปภาพหน้าปก
- ปุ่มเริ่มเกม
- วิธีเล่น (ถ้ามี)

☐ หน้าคำถาม/กิจกรรม (อย่างน้อย 5 หน้า)

- คำถาม + ตัวเลือก
- Interactivity (ปุ่มกด, Feedback)
- Fact/ข้อมูลเพิ่มเติม
- ภาพประกอบ

☐ หน้าจบ (Ending Screen)

- คะแนนรวม (ถ้ามี)
- ข้อความชมเชย
- ปุ่มเล่นอีกครั้ง

☐ Design

- ใช้ฟอนต์อ่านง่าย ขนาดเหมาะสม
- สีสอดคล้องกัน
- ภาพสวยงาม ไม่พิกเซล
- Layout เป็นระเบียบ

14. การแบ่งงานแนะนำ

คน 1-2 ใส่เนื้อหา (คำถาม, คำตอบ, Fact)

คน 3 ออกแบบ (สี, ฟอนต์, Layout)

คน 4 หารูป/แก้ไขรูป

คน 5 ทดสอบ Interactivity

→ สลับหมุนเวียนกันทำ

ให้กลุ่มแลกเปลี่ยนกันทดสอบ

ทดสอบเกมของกลุ่ม _____

ชื่อเกม

สิ่งที่ทำได้ดี

1. _____

2. _____

Bug/ปัญหาที่พบ

ข้อเสนอแนะ

ให้คะแนนความสนุก (1-5) _____

15. Workshop - ทำงานต่อ

1. เพิ่มเนื้อหาให้ครบ

- ☐ คำถามครบทุกข้อ (10-15 ข้อ)
- ☐ Fact/ข้อมูลเพิ่มเติมทุกข้อ
- ☐ ภาพประกอบทุกหน้า
- ☐ Interactivity ทุกปุ่ม
- ☐ คำถามครอบคลุมเนื้อหาวัฒนธรรมครบถ้วน

2. ปรับแต่ง Design

- ☐ สีสม่ำเสมอทั้งเกม
- ☐ ฟอนต์อ่านง่าย ขนาดเหมาะสม (ไม่เล็กเกินไป)
- ☐ ภาพคมชัด ไม่พิกเซล
- ☐ Layout เป็นระเบียบ จัดวางสวยงาม
- ☐ เพิ่ม Animation (ถ้าอยาก)

3. เพิ่ม Polish (ขัดเกลา)

- ☐ เพิ่มเสียงประกอบ (ถ้ามี)
- ☐ ใส่ดนตรีพื้นบ้าน (ถ้าเหมาะสม)
- ☐ ทำ Transition ระหว่างหน้าให้ลื่นไหล
- ☐ เพิ่มหน้า "วิธีเล่น" (Instructions)
- ☐ เพิ่มหน้า Credits (เครดิตผู้จัดทำ)
 - ชื่อสมาชิกทุกคน
 - แหล่งที่มาของข้อมูล
 - แหล่งที่มาของรูปภาพ

4. ทดสอบเอง (Self-Testing)

- ☐ เล่นตั้งแต่ต้นจนจบ 2-3 รอบ
- ☐ ลองเลือกคำตอบผิดดู (Feedback ขึ้นไหม?)
- ☐ เล่นบนมือถือ (Responsive ไหม?)
- ☐ จับเวลา (ใช้เวลานานเกินไปไหม? 5-10 นาทีพอดีไหม?)
- ☐ ใช้คีย์บอร์ด Grammar/Spelling

16. Playtesting Feedback Form

Playtesting Feedback Form

ผู้ทดสอบ กลุ่ม _____ ชื่อ _____

ทดสอบเกมของ กลุ่ม _____

ชื่อเกม _____

เวลาที่ใช้ _____ นาที

ให้คะแนน (1-5)

☐☐☐☐☐ ความสนุก

☐☐☐☐☐ ความเข้าใจง่าย (UI/UX)

☐☐☐☐☐ ความสวยงาม

☐☐☐☐☐ ความน่าสนใจของเนื้อหา

☐☐☐☐☐ การเรียนรู้ได้จริง

จุดเด่น (3 ข้อ)

1. _____

2. _____

3. _____

Bug/ปัญหาที่พบ

ข้อเสนอแนะปรับปรุง

สิ่งที่เรียนรู้ได้จากเกมนี้

17. ปรับปรุงตาม Feedback

Action Plan - สิ่งที่ต้องแก้ไข

กลุ่มที่ _____

Bug ที่ต้องแก้ด่วน (ทำวันนี้/พรุ่งนี้)

☐

ผู้รับผิดชอบ

☐

ผู้รับผิดชอบ

☐

ผู้รับผิดชอบ

ปรับปรุงที่บ้าน (ภายในสัปดาห์)

☐

ผู้รับผิดชอบ

☐

ผู้รับผิดชอบ

☐

ผู้รับผิดชอบ

Timeline

- วันนี้ (ในห้อง) _____

- พรุ่งนี้-มะรืน _____

- ก่อนนำเสนอ _____

18. แบบบันทึก Feedback แต่ละกลุ่มในระหว่างนำเสนอ

Progress Presentation Rubric

กลุ่ม _____ หัวข้อ _____

ความครบถ้วน (30%)

☐ เนื้อหาครบตาม Plan

☐ เกมใช้งานได้

☐ มี Demo จริง

กระบวนการ CT (20%)

☐ อธิบาย CT ได้ชัดเจน

☐ นำไปใช้จริง

คุณภาพเกม (30%)

☐ สนุก เล่นง่าย

☐ เรียนรู้ได้จริง

☐ สวยงาม

การนำเสนอ (20%)

☐ มั่นใจ ชัดเจน

☐ ตรงเวลา 5-7 นาที

☐ ตอบคำถามได้

ความคืบหน้า _____ %

Feedback สำคัญ

19. Worksheet 5 Final Week Action Plan

กลุ่มที่ _____

เป้าหมายสัปดาห์สุดท้าย 100% สมบูรณ์

สิ่งที่ต้องทำให้เสร็จก่อนนำเสนอครั้งสุดท้าย

วันจันทร์-อังคาร

☐ _____

☐ _____

ผู้รับผิดชอบ _____

วันพุธ-พฤหัสบดี

☐ _____

☐ _____

ผู้รับผิดชอบ _____

วันศุกร์-เสาร์

☐ _____

☐ _____

ผู้รับผิดชอบ _____

เตรียมการนำเสนอ

☐ เขียนสคริปต์การนำเสนอ

☐ ฝึกพูด (อย่างน้อย 3 ครั้ง)

☐ ทำสไลด์สรุป (ถ้ามี)

☐ ทดสอบเกมครั้งสุดท้าย

☐ เตรียม QR Code/Link

ใครนำเสนอส่วนไหน (Final)

- แนะนำหัวข้อ + ปัญหา _____

- อธิบาย CT _____

- Demo เกม _____

- ผลลัพธ์ + บทเรียน _____

- สรุป + Q&A _____

20. แบบฟอร์มการให้คะแนน

Final Presentation Rubric (100 คะแนน)

กลุ่ม _____ หัวข้อ _____

1. เนื้อหาและความครบถ้วน (25 คะแนน)

- ☐ แนะนำหัวข้อชัดเจน
- ☐ วิเคราะห์ปัญหาได้ดี
- ☐ แนวทางแก้ไขเหมาะสม

2. การใช้ Computational Thinking (25 คะแนน)

- ☐ อธิบาย CT ทั้ง 4 องค์ประกอบได้ชัดเจน
- ☐ นำ CT มาใช้จริงในโครงงาน
- ☐ แสดงกระบวนการคิดได้ดี

3. คุณภาพเกม (30 คะแนน)

- ☐ เกมทำงานได้ดี ไม่มี Bug
- ☐ เนื้อหาถูกต้อง น่าสนใจ
- ☐ ออกแบบสวยงาม ใช้งานง่าย
- ☐ มีคุณค่าทางการเรียนรู้

4. การนำเสนอ (15 คะแนน)

- ☐ นำเสนอชัดเจน มั่นใจ
- ☐ ใช้เวลาเหมาะสม (10-12 นาที)
- ☐ ตอบคำถามได้ดี

5. ความคิดสร้างสรรค์ (5 คะแนน)

- ☐ มีไอเดียเป็นเอกลักษณ์
- ☐ ไม่เหมือนใครในห้อง

รวม _____/100

ความคิดเห็น

21. People's Choice Awards

โหวตให้กลุ่มที่คุณชอบ (1 โหวต/หมวด)

เกมที่สนุกที่สุด

กลุ่ม _____

เพราะ _____

ออกแบบสวยที่สุด

กลุ่ม _____

เพราะ _____

เรียนรู้ได้ดีที่สุด

กลุ่ม _____

เพราะ _____

22. แบบสอบถามหลังการทำงาน

Individual Reflection

ชื่อ _____ กลุ่ม _____

1. สิ่งที่ภูมิใจที่สุดในโครงการนี้

2. ส่วนที่ยากที่สุด + วิธีแก้ไข

3. สิ่ง que เรียนรู้ใหม่

4. ถ้าทำใหม่ จะทำอะไรต่างจากเดิม

5. จะนำ Computational Thinking

ไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

6. ข้อความถึงตัวเอง/ทีม

ให้คะแนนตัวเอง (1-10) _____

ให้คะแนนทีม (1-10) _____

ความรู้สึกหลังเสร็จโครงการ

☐ ภูมิใจมาก

☐ พอใจ

☐ เรียนรู้เยอะ

☐ อยากทำอีก

☐ อื่นๆ _____