



วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

โครงการสอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

รหัสวิชา 20901-2011 ชื่อวิชา การสร้างเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
จำนวน 2 หน่วยกิต 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ ระดับ ปวช.3
ผู้เรียน จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม 1/2 สาขาวิชา เทคนิคคอมพิวเตอร์
ชื่อครูผู้สอน นางสาวนีย์ เปรมมิตร

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการและวิธีการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
2. สามารถสร้างเกมคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก
3. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีในการสร้างเกม

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้และหลักการการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
2. สร้างเกมคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ หลักการและวิธีการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ ด้วยเครื่องมือในการสร้าง การทดสอบและติดตั้งใช้งาน การสร้างเกมคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. แบบทดสอบก่อนเรียน
2. บรรยายทฤษฎี 1 ชั่วโมง
3. ปฏิบัติใบงาน
4. ประเมินรายบุคคล
5. ทำแบบฝึกหัด
6. ตรวจสอบความเรียบร้อยในชั้นเรียน

เอกสารประกอบการสอนและแหล่งศึกษาค้นคว้า

1. ตำรา/เอกสาร
2. Internet
3. หนังสือ
4. คอมพิวเตอร์
5. ห้องสมุด

สื่อการสอน

1. Canva
2. google form
3. Youtube
4. Google
5. Quizzz
6. ใบงาน/คอมพิวเตอร์ของจริง

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

1. คะแนนคุณธรรมจริยธรรม 20 คะแนน

การเข้าชั้นเรียนตามเวลา การแต่งกาย ความรับผิดชอบต่องานและสถานที่เรียน ความมีวินัย

ปฏิบัติตนตามกฎระเบียบและข้อบังคับ ความซื่อสัตย์ ทักษะสังคม ละเว้นอบายมุขสิ่งเสพติด

2. คะแนนการเรียนเนื้อหารายวิชา 50 คะแนน

- ใบงาน 30 คะแนน

- ทดสอบ 10 คะแนน

- แบบฝึกหัด 10 คะแนน
- 3. คะแนนการสอบ 30 คะแนน
 - สอบกลางภาค 15 คะแนน
 - สอบปลายภาค 15 คะแนน

4. เกณฑ์การวัดผล

ช่วงคะแนน	ระดับผลการเรียน
80 - 100	4
75 - 79	3.5
70 - 74	3
65 - 69	2.5
60 - 64	2
55 - 59	1.5
50 - 54	1
ต่ำกว่า 50	0
เวลาเรียนไม่ครบ 80 %	ขร.
คะแนนไม่สมบูรณ์	มส.
ขาดสอบกลางภาค/ปลายภาค	ขส.

โครงการสอนรายวิชาการใช้งานระบบปฏิบัติการ รหัสวิชา 20901 – 2011 จำนวน 2 หน่วยกิต 3 ชั่วโมง

สัปดาห์ที่	บทเรียน	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรมการเรียน	สื่อการสอน	ชั่วโมง
1	ขั้นตอนและจริยธรรมในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงความรู้เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์ - เขียนขั้นตอนของการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ 	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุพองค์ ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot 	
2	หลักและวิธีการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงความรู้ของความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ - แยกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ - ออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ตามหลักการสร้างเกม - วิเคราะห์ห้องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ 	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุพองค์ ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน/กิจกรรม Kahoot	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot 	
3	โปรแกรมและเครื่องมือที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> - บอกเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเกม - ใช้เครื่องมือในการสร้างเกม - โปรแกรม E draw 	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุพองค์ ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน/กิจกรรม Kahoot	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot 	

ลำดับที่	บทเรียน	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน	ชั่วโมง
4	โปรแกรม Microsoft Visual C#	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าใจเรื่องข้อมูล ตัวแปร และตัวดำเนินการ - เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย Visual C# - สร้างเกมด้วย Visual C# 	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุบบท ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน/กิจกรรม Kahoot	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot 	
5	ทิศทางการทำงานของโปรแกรม	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้โปรแกรม E Draw ออกแบบผังงานแบบลำดับ - ใช้โปรแกรม E Draw ออกแบบผังงานแบบมีเงื่อนไข - ใช้โปรแกรม E Draw ออกแบบผังงานแบบวนซ้ำ 	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุบบท ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน/กิจกรรม Kahoot	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot 	
6	เกม Tic Tac Toe	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างเกม Tic Tac Toe ตามขั้นตอน 	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุบบท ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน/กิจกรรม Kahoot	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot 	

ลำดับที่	บทเรียน	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน	ชั่วโมง
7	การสร้างเกมงู	- สร้างเกมงู ตามขั้นตอน	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุพอองค์ ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน/กิจกรรม Kahoot	1. แบบทดสอบ ก่อน-หลัง เรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนตามค่านิยมหลัก ของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot	
8	การทดสอบและติดตั้งเกม	- ทดสอบการใช้โปรแกรม	ตั้งคำถาม/ให้ความรู้/ แบ่งกลุ่ม / ปฏิบัติการ ทดลองใบงาน/สรุพอองค์ ความรู้/มอบแบบฝึกหัด/ มอบแบบทดสอบ/ มอบ การบ้าน/กิจกรรม Kahoot	1. แบบทดสอบ ก่อน-หลัง เรียน 2. แบบประเมินใบงาน 3.แบบสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนตามค่านิยมหลัก ของคนไทย 12 ประการ 4. สื่อ Kahoot	

.....
(นางเสาวนีย์ เปรมมิตร)

ครูผู้สอน

.....
(นายพีรพงษ์ หงษ์โต)

หัวหน้าแผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

.....
(นายอภิชาติ อนุกุลเวช)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

.....
(นายนิทัศน์ วีระโพธิ์ประสิทธิ์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี