

การสร้างเกมภาษาไทย

1152304 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับภาษาไทย

อ.อุภาวรรณ นามศิริ

การออกแบบคำสั่ง (Prompt)

องค์ประกอบของ Prompt เกมที่สมบูรณ์



1. Role (บทบาท)

กำหนดบทบาทให้ AI เช่น "ทำหน้าที่เป็นนักออกแบบเกมการศึกษา"



2. Target (เป้าหมาย)

ระบุกลุ่มผู้เล่นและเนื้อหา เช่น "สำหรับนักเรียน ป.6 เรื่องคำนาม"



3. Mechanics (กลไก)

อธิบายกติกา วิธีการเล่น การให้คะแนน และการแพ้ชนะอย่างละเอียด



4. Output (ผลลัพธ์)

ระบุรูปแบบที่ต้องการ เช่น "เขียนโค้ด HTML/JS" หรือ "สร้างโครงร่าง"

10 ไอเดียเกมภาษาไทย

ตัวอย่างการใช้ Prompt สร้างสรรค์เกมที่หลากหลาย

1. เกมพจญภัยเก็บคำนาม

ภาษาไทย

ป.6

Platformer

ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"ทำหน้าที่เป็นนักออกแบบเกม สร้างโครงสร้างและโค้ดเกมบน Canvas อิมเมจสำหรับนักเรียน ป.6 กติกา: ผู้เล่นกระโดดเก็บไอเทมที่เป็น 'คำนาม' (เช่น โรงเรียน) ได้ 10 คะแนน หากชนคำชนิดอื่นจะเสียพลังชีวิต (มี 3 ดวง) ออกแบบให้มี 3 ด้านที่ท้าทายขึ้นเรื่อยๆ"

2. พจนานุกรมป่าหิมพานต์

วรรณคดีไทย

ม.1

RPG

ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"ออกแบบเกม Text-based RPG ที่มราเมเกียรดี
สำหรับเด็ก ม.1 ผู้เล่นสวมบทหนุมานผจญภัยในป่า
หิมพานต์ ต้องตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องวรรณคดี
เพื่อโจมตีศัตรู มีระบบพลังชีวิต (HP) และสามารถใช้อะ
เทมช่วยเหลือเมื่อตอบผิด"

3. ปรีศนาเรียงเพชรราชาคัพท์

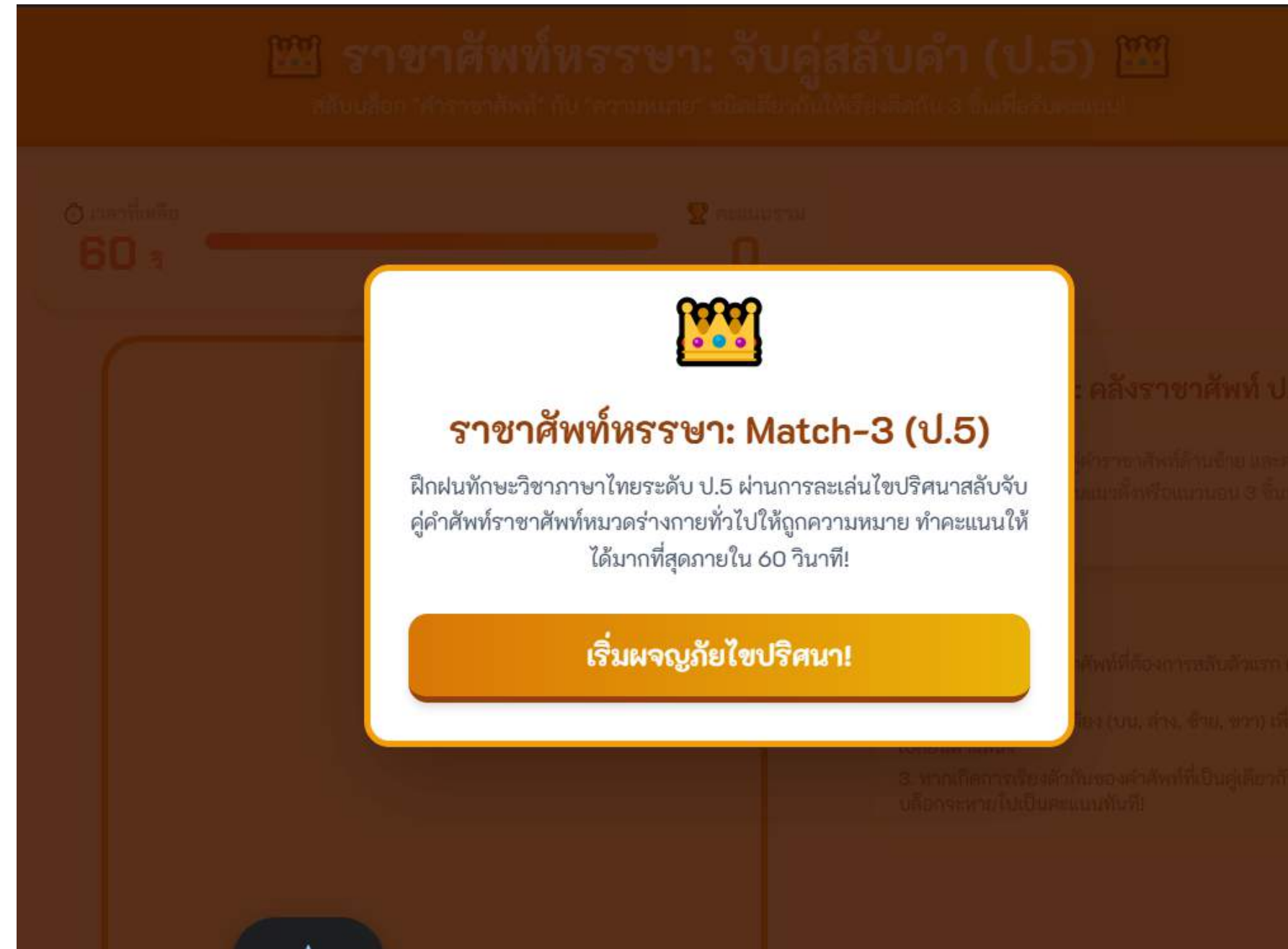
การใช้ภาษา

ป.5

Puzzle

ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"เขียนสคริปต์หน้าจอเกม Puzzle สไตล์ Match-3 สำหรับ ป.5 ให้ผู้เล่นลากสลับตำแหน่งเพื่อจับคู่ 'คำราชาศัพท์' กับ 'ความหมาย' ให้ติดกัน 3 ชิ้นเพื่อทำคะแนน มีระบบจับเวลา 60 วินาที พร้อมแสดงคำเฉลยเมื่อจบเกม"



4. ประงยาหม้อวิเศษคำประสม

หลักภาษาไทย

ม.2

Crafting

แม่มน้อยประงยาคำประสม (ม.2)

บทเรียนภาษาไทยแสนสนุกเรื่อง "การสร้างคำในภาษาไทย"

กติกาความมหัศจรรย์:

1. ช่วยแม่มน้อยเลือกขวดสมุนไพร **"คำเดี่ยว"** จำนวน 2 คำ จากบนชั้นวาง
2. กดปุ่มเพื่อโยนพวกมันต๋มลงในหม้อ เพื่อประงรวมให้เกิด **"คำประสม"** ใหม่ที่มีความหมายถูกต้อง
3. หากประงยาถูกต้อง จะได้ **+50 คะแนน**
4. หากประงผิด หม้อประงจะสะเทือนสั่นและระเบิดควั่นท่อม สูญคะแนน **-20 คะแนน** และหัวใจลดลง 1 ดวง!

สวมรอยประงยาวิเศษ!

✍ ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"สร้างโครงสร้างเกมจำลองการทำอาหาร สำหรับ ม.2
ธีมแม่มน้อยประงยา กติกา: ลากส่วนผสมที่เป็นคำ
เดี่ยว 2 คำ (เช่น น้ำ + เฉ็ง) ลงหม้อให้เกิด 'คำประสม'
ใหม่ที่มีความหมายเพื่อผ่านด่าน หากผสมผิดหม้อจะ
ระเบิดและถูกหักคะแนน"

5. เกมจังหวะดนตรี พระอภัยมณี

วรรณคดีไทย

ม.3

Rhythm

✍️ ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"ออกแบบแนวคิดเกมจังหวะดนตรี (Rhythm Game) สำหรับ ม.3 แต่ละหน้าจอตามจังหวะเพลง โดยโน้ตดนตรีที่ตกลงมาคือ 'คำสัมผัส' ในกลอนแปดเรื่องพระอภัยมณี หากกดตรงจังหวะคำสัมผัสคล้อยจอง จะได้โบนัส Combo และเสียงดนตรีไทย"

จังหวะกวี ศรีสุนทร

ตอน พระอภัยมณีเห็นนางผีเสื้อสมุทร

แตะปุ่มด้านล่างให้ตรงจังหวะที่คำตกลงมา

โน้ตสีทอง คือ คำสัมผัส
กดให้แม่นยำเพื่อรับคะแนนโบนัสและฟังเสียงดนตรีไทย!

เริ่มบรรเลง

การเรียงที่ผิดเพี้ยน กับหาเบาะแสคำศัพท์ แล้วนำมาประกอบเป็น "สำนวนไทย" ระดับ ป.6

นักสืบจิ๋วไขคดีสุภาพิตไทย

บทเรียนภาษาไทยแสนสนุกสำหรับชั้น ป.6

 **วิธีไขคดีของนักสืบ:**

1. 🔍 ****สำรวจที่เกิดเหตุ:**** ใช้แว่นขยายคลิกสำรวจสิ่งของในฉากด้านซ้าย เพื่อตามหาเบาะแส ****"คำศัพท์" ที่ซ่อนอยู่ 4 คำ****
2. 📖 ****เปิดสมุดจด:**** หากสืบสน สามารถกด ****"ขอคำใบ้คดี"***** เพื่อให้คำใบ้ความหมายหรือคำใบ้คีย์เวิร์ดมาช่วยคิด
3. 🚩 ****ยื่นสรุปคดี:**** นำคำศัพท์ที่เจอมาคลิกเรียงต่อกันให้เป็นสำนวนสุภาพิตไทย ป.6 ที่ถูกต้องสมบูรณ์แบบเพื่อสะสมคะแนน!

รับตราตำรวจเริ่มทำคดี!

6. นักสืบจิ๋วถอดรหัสสำนวนไทย

การใช้ภาษา

ป.6

Mystery

ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"เขียนกติกาและจำลองเกมแนวสืบสวน สำหรับ ป.6 ผู้เล่นรับบทนักสืบจิ๋ว ค้นหาเบาะแสจากภาพและสถานการณ์จำลองในที่เกิดเหตุ เพื่อนำมาประกอบเป็น 'สำนวนสุภาพิตไทย' ที่ซ่อนอยู่ พร้อมระบบตัวช่วยใบ้คำและเฉลยความหมาย"

7. ป้อมปราการปกป้องประโยชน์

หลักภาษาไทย

ม.2

Tower Defense

✎ ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"สร้างไอเดียเกม Tower Defense สำหรับ ม.2 ผู้เล่น
ต้องวางป้อมปืนชนิดต่างๆ (ประโยชน์ความเดียว, ความ
ซ้อน, ความรวม) เพื่อยิงทำลายมอนสเตอร์ที่ถ่อป้าย
'โครงสร้างประโยชน์ที่ผิดหลักไวยากรณ์' ป้อมปืนแต่ละ
ชนิดจะโจมตีมอนสเตอร์ได้แตกต่างกัน"



8. สร้างเมืองขุนช้างขุนแผน



วรรณคดีไทย

ม.4

Strategy

✍ ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"ออกแบบระบบเกม Strategy วางแผนสร้างเมือง
อยุธยา สำหรับ ม.4 ทีมขุนช้างขุนแผน ผู้เล่นบริหาร
ทรัพยากรโดยต้องตอบคำถามเกี่ยวกับ 'วิถีชีวิต
ขนบธรรมเนียม และความเชื่อ' ในวรรณคดี หากตอบถูก
จะได้ไม้และทองคำเพื่อนำไปสร้างเรือนไทย"

9. ยานอวกาศพิทักษ์คำทับศัพท์

การใช้ภาษา

ม.1

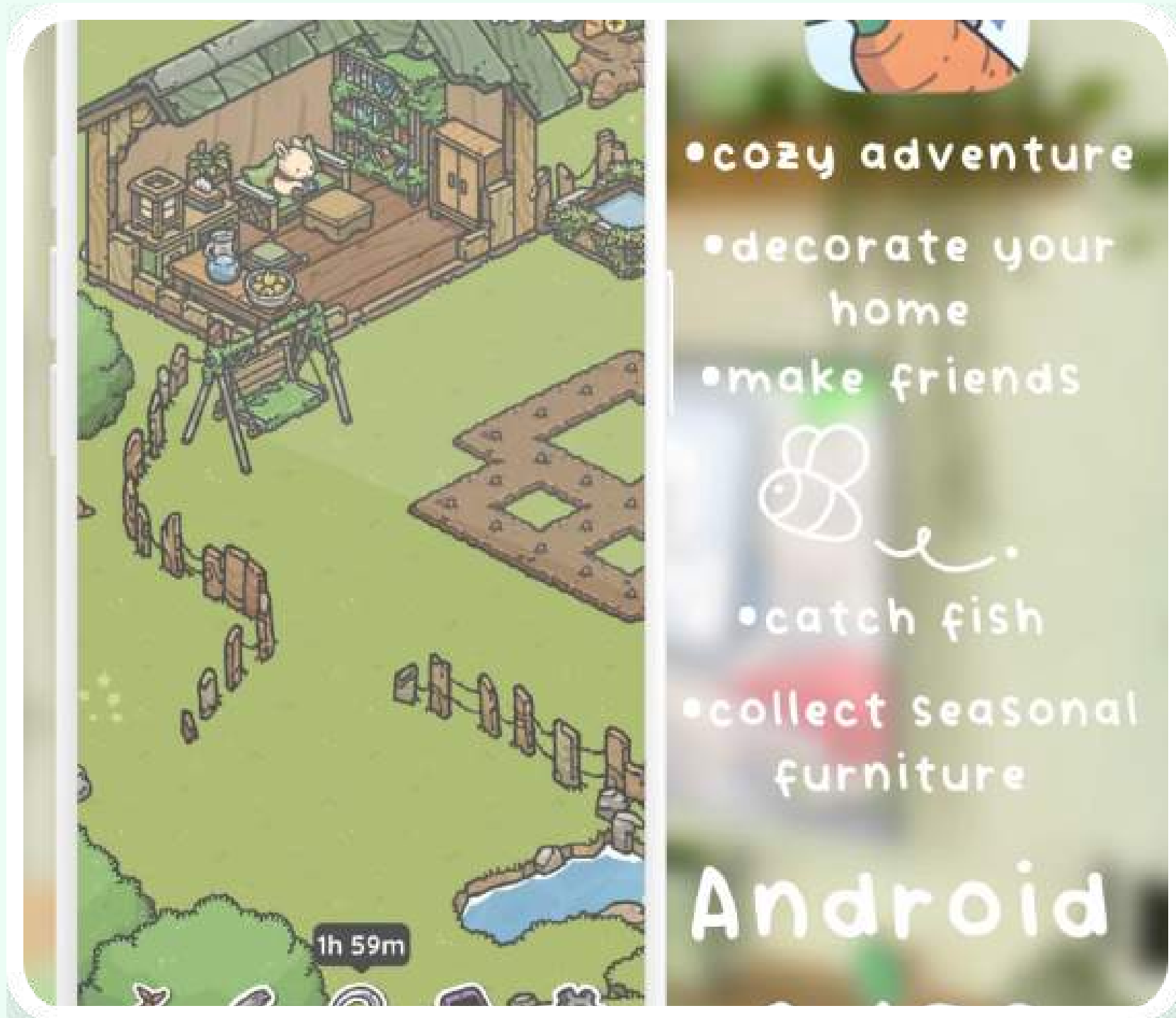
Arcade

✎ ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"เขียนคำอธิบายเกม Arcade ยิงยานอวกาศ สำหรับ ม.1
อุกกาบาตที่พุ่งเข้ามาคือคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้เล่น
ต้องพิมพ์ 'คำทับศัพท์' ให้ถูกต้องตามหลัก
ราชบัณฑิตยสถาน เพื่อยิงเลเซอร์ทำลายอุกกาบาต
หากพิมพ์ผิดหรือช้า ยานจะถูกชน"



10. โรงงานคัดแยกเสียงวรรณยุกต์



หลักภาษาไทย

ป.4

Casual/Sorting

✎ ข้อความคำสั่ง (Prompt)

"ออกแบบเกม Sorting คัดแยกสินค้าโรงงาน สำหรับ
ป.4 กติกา: ลากกล่องสินค้าที่มีคำศัพท์ไหลมาตาม
สายพาน ไปใส่ตะกร้า 'เสียงวรรณยุกต์' (สามัญ เอก โท
ตรี จัตวา) ให้ถูกต้อง แข่งกับเวลา 2 นาที มีโหมดฝึก
ซ้อมพร้อมคำอธิบาย"

การออกแบบเกมการศึกษา

10 รูปแบบเกมประยุกต์

และ 66 ประเด็นเนื้อหาภาษาไทย

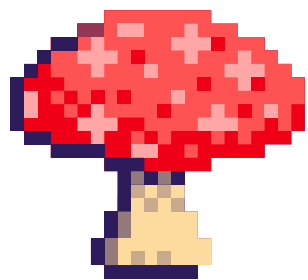
START

10 รูปแบบเกมการศึกษา

แนวทางสร้างสรรค์กลไกเกมให้เหมาะสมและน่าสนใจสำหรับผู้เรียน

PLAY

รูปแบบที่ 1 - 3



1. Platformer

เกมพจญภัยตะลุยด่าน ผู้เล่นต้อง
ควบคุมตัวละครกระโดดเก็บไอเทม
ตามเนื้อหา เช่น เก็บเฉพาะค่านาม
และหลบหลีกคำชนิดอื่น



2. Text-based RPG

เกมสวมบทบาทดำเนินเรื่องด้วย
ข้อความ ให้ผู้เล่นตอบคำถามเนื้อ
เรื่องวรรณคดีเพื่อต่อสู้ศัตรู พร้อม
ระบบพลังชีวิต (HP)



3. Puzzle / Match-3

เกมปริศนาจับคู่ สลับตำแหน่งสิ่งของ
ให้เรียงติดกัน เช่น ลากสลับตำแหน่ง
เพื่อจับคู่คำราชาศัพท์กับความหมาย
ให้ถูกต้อง

รูปแบบที่ 4 - 6



4. Crafting

เกมจำลองการผสมไอเทม เช่น
ลากคำเดียว 2 คำลงไปในห้อง
ปฐยาเพื่อให้เกิดเป็นคำประสม
ใหม่ที่มีความหมาย



5. Rhythm Game

เกมจังหวะดนตรี กดหน้าจอให้ตรง
กับจังหวะของคำสัมผัสคล้องจอง
ในบทประพันธ์ที่ตกลงมา เพื่อรับ
โบนัสคอมโบ



6. Mystery

เกมสืบสวนสอบสวน ค้นหาเบาะแส
จากภาพและสถานการณ์จำลอง
เพื่อนำคำศัพท์มาเรียงต่อกันเป็น
สำนวนสุภาษิตไทย

รูปแบบที่ 7 - 9



7. Tower Defense

เกมปกป้องป้อม วางป้อมปืนชนิด
ประโยชน์ความเดียว ความรวม
หรือความซ้อน เพื่อยิงทำลายม
อนสเตอร์ที่ผิดหลักไวยากรณ์



8. Strategy

เกมวางแผนสร้างเมือง บริหาร
ทรัพยากรโดยตอบคำถามวิถีชีวิต
ในวรรณคดี เพื่อแลกกับไม้และ
ทองคำมาสร้างเรือนไทย



9. Arcade / Shooter

เกมอาร์เคดยิงเป้าหมาย พิมพ์คำ
ทับศัพท์ให้ถูกต้องตามหลัก
ราชบัณฑิตยสถานเพื่อยิงเลเซอร์
ทำลายอุกกาบาตคำศัพท์

รูปแบบที่ 10 Casual / Sorting

เกมคัดแยกหมวดหมู่

เกมแนวผ่อนคลายที่ให้ผู้เล่นจัดกลุ่มสิ่งของให้ถูกต้องตามสายพานการผลิต ตัวอย่างเช่น การลากกล่องคำศัพท์ที่ไหลมาตามสายพานไปใส่ในตะกร้าเสียงวรรณยุกต์ (สามัญ เอก โท ตรี จัตวา) ให้ตรงหมวดหมู่โดยแข่งกับเวลา

รูปแบบนี้มีความเป็นมิตรกับผู้เล่นทุกวัย (Casual) เหมาะสำหรับการนำมาใช้ทบทวนความรู้ความจำพื้นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนซึมซับเนื้อหาได้โดยไม่รู้สึกรำคาญจนเกินไป



66 ประเด็นเนื้อหาภาษาไทย

แบ่งตาม 3 หมวดหมู่

หลักภาษาไทย, การใช้ภาษาไทย และวรรณคดีไทย



หลักภาษาไทย (ประถมศึกษา)

→ 01. มาตราตัวสะกด

→ 02. ไตรยางศ์

→ 03. เสียงสระในภาษาไทย

→ 04. คำนาม

→ 05. คำสรรพนาม

→ 06. คำกริยา

→ 07. คำวิเศษณ์

→ 08. คำคล้องจอง

→ 09. คำประสมเบื้องต้น

→ 10. อักษรนำ

→ 11. คำควบกล้ำ

หลักภาษาไทย (มัธยมศึกษา)

→ 12. คำสมาส

→ 13. คำสนธิ

→ 14. ชนิดของประโยคความเดียว

→ 15. ประโยคความรวม

→ 16. ประโยคความซ้อน

→ 17. คำยืมภาษาบาลีสันสกฤต

→ 18. คำยืมภาษาเขมร

→ 19. วลีและประโยค

→ 20. ระดับภาษา

→ 21. คำราชาศัพท์

→ 22. การสร้างคำซ้ำคำซ้อน

การใช้ภาษาไทย (ประถมศึกษา)

→ 23. การอ่านจับใจความ

→ 24. การเขียนจดหมายลาครู

→ 25. มารยาทการฟัง

→ 26. สำนวนไทยเบื้องต้น

→ 27. สุภาษิต

→ 28. คำพังเพย

→ 29. การใช้พจนานุกรม

→ 30. การเขียนเรื่องจากภาพ

→ 31. การแต่งประโยค

→ 32. การใช้คำให้ตรงความหมาย

→ 33. การอ่านออกเสียง

การใช้ภาษาไทย (มัธยมศึกษา)

→ 34. การเขียนเรียงความ

→ 35. การเขียนย่อความ

→ 36. การพูดโน้มน้าวใจ

→ 37. การโต้วาที

→ 38. การเขียนโครงการ

→ 39. การอ่านตีความ

→ 40. การเขียนอ้างอิง

→ 41. การใช้โวหารภาพพจน์

→ 42. การวิจารณ์สื่อ

→ 43. การเขียนรายงานวิชาการ

→ 44. การเขียนบทความ

วรรณคดีไทย (ประถมศึกษา)

→ 45. นิทานอีสป

→ 46. นิทานพื้นบ้าน

→ 47. ตำนานกำเนิดดาวชาละวัน

→ 48. สังข์ทอง ตอน ประสูติ

→ 49. พระอภัยมณี (สุดสาครเข้าเมืองฯ)

→ 50. รามเกียรติ์ ตอน คีกไมยราพ

→ 51. บทอาขยานเด็กน้อย

→ 52. บทอาขยานวิชาหนาเจ้า

→ 53. โคลงโลกนิติเบื้องต้น

→ 54. เพลงพื้นบ้าน

→ 55. เพลงกล่อมเด็ก

วรรณคดีไทย (มัธยมศึกษา)

- 56. รามเกียรติ์ (นารายณ์ปราบนนทก)
- 57. พระอภัยมณี (หนีนางผีเสื้อสมุทร)
- 58. ขุนช้างขุนแผน (ขุนช้างถวายเป็นฎีกา)
- 59. อิเหนา ตอน คีตกะหมังกุหนิง
- 60. ลิลิตตะเลงพ่าย
- 61. มัทนะพาธา

- 62. กาพย์เห่เรือ
- 63. มหาเวสสันดรชาดก
- 64. โคลงสี่สุภาพ
- 65. สามก๊ก (กวนอูไปรับราชการฯ)
- 66. นิราศภูเขาทอง

คู่มือ Prompt ต้นแบบ

สำหรับการสร้างสรรค์เกมการศึกษาภาษาไทย

ด้วย Gemini Canvas

ตัวอย่างที่ 1: เกมคัดแยกหมวดหมู่

หัวข้อ: มาตรฐานตัวสะกด (ระดับประถมศึกษา)

Prompt: เกมคัดแยกมาตราตัวสะกด (Sorting)



แนวคิด: ใช้รูปแบบ Casual / Sorting Game เพื่อฝึกฝนความแม่นยำในการ
แยกแยะมาตราตัวสะกด โดยเน้นการเล่นที่ผ่อนคลายแต่ท้าทายด้วยเวลา

PROMPT
PROMPT

"สร้างเกมคัดแยกหมวดหมู่บน Canvas สำหรับเด็กประถม หัวข้อ มาตรา
กง กน กม (HTML/CSS/JS ในไฟล์เดียว)

กติกา: มีกล่องคำศัพท์ไหลลงมาจากด้านบน ผู้เล่นต้องลากกล่องไปใส่
ตะกร้า (กง, กน, กม) ที่อยู่ด้านล่างให้ถูกต้อง ตอบถูก +10 คะแนน ตอบผิด
-5 คะแนน มีเวลา 60 วินาที หน้าจอรองรับทัชสกรีนบนมือถือ

ชุดข้อมูล: (ใช้คำศัพท์ 15 คำที่เตรียมไว้หมุนเวียนสุ่มออกมา)"

ชุดข้อมูล 15 คำศัพท์: มาตราตัวสะกด

นำข้อมูลชุดนี้แนบต่อท้าย Prompt ในสไลด์ก่อนหน้านี้ เพื่อให้ AI นำไปสร้างเป็น Array ในโค้ดเกมทันที

คำศัพท์	หมวดหมู่ (มาตรา)
ช้าง, กางเกง, ร้องเพลง, แมลง, กลอง	แม่กง
ซ้อน, หมอน, ตะวัน, ปฏิทิน, เหนื่อย	แม่กน
ร่ม, ล้ม, ฉลาด, พัดลม, ขนม	แม่กม

ตัวอย่างที่ 2: เกมจับคู่ปริศนา

หัวข้อ: คำราชาศัพท์ (ระดับมัธยมศึกษา)

Prompt: เกมจับคู่คำราชาศัพท์ (Match-3 / Puzzle)

แนวคิด: ดัดแปลงเป็นเกม Memory Card หรือการลากเส้นจับคู่ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ยากๆ ผ่านการสังเกตและความจำ

PROMPT

"เขียนเกมแนว Memory Card Match สำหรับเด็กมัธยม
หัวข้อ คำราชาศัพท์หมวดร่างกาย (HTML/CSS/JS ไฟล์เดียว)

กติกา: สร้างตารางการ์ด 30 ใบ (เป็นคู่คำราชาศัพท์ 15 คำ
และคำแปล 15 คำ) คว่าน้ำอยู่ ผู้เล่นคลิกเปิดได้ที่ละ 2 ใบ
หากความหมายตรงกันการ์ดจะหายไปและได้ +20 คะแนน
หากไม่ตรงจะคว่ากลับไปใหม่ ดีไซน์ UI แบบ Flat Design
เรียบหรู โทนสีน้ำเงิน-ทอง

ชุดข้อมูล: (ใช้ 15 คู่คำศัพท์ที่กำหนด)"

ชุดข้อมูล 15 คู่ความหมาย: คำราชาศัพท์

การเตรียมข้อมูลเป็นคู่ (Key-Value) จะทำให้ AI จัดทำตรรกะการตรวจสอบ (Validation) ในเกมได้แม่นยำ

- | | |
|---------------------|-------------------|
| • พระเศียร = หัว | • พระศอ = คอ |
| • พระนลาฏ = หน้าผาก | • พระหัตถ์ = มือ |
| • พระขนง = คิ้ว | • พระกร = แขน |
| • พระเนตร = ตา | • พระอุระ = อก |
| • พระนาสิก = จมูก | • พระนาภี = สะดือ |
| • พระโอษฐ์ = ปาก | • พระชานู = เข่า |
| • พระปราง = แก้ม | • พระบาท = เท้า |
| • พระกรรณ = หู | |

ตัวอย่างที่ 3: เกมผจญภัยผ่านข้อความ

หัวข้อ: วรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ (ระดับมัธยมศึกษา)

Prompt: เกมต่อสู้ตอบคำถาม (Text-based RPG)

PROMPT

"เขียนเกมแนว Text-based RPG หัวข้อ
รามเกียรติ์ สำหรับเด็กมัธยม (HTML/CSS/JS)

กติกา: ผู้เล่นรับบท 'หนุมาน' มี HP 100 ต้องสู้กับ
'ทศกัณฐ์' HP 150 เกมจะสุ่มคำถาม 15 ข้อมาทีละ
ข้อพร้อม 4 ตัวเลือก

ตอบถูก: หนุมานโจมตี ทศกัณฐ์ HP ลด 15

ตอบผิด: หนุมานโดนโจมตี HP ลด 20

มีแถบเลือดแสดงชัดเจน UI เป็น Dark Mode เกม
จบเมื่อ HP ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมดพร้อมสรุปผล"



แนวคิด: ใช้กลไกการต่อสู้ (Combat) แบบเกม RPG

โดยใช้ "ความรู้" เป็นอาวุธ สร้างความตื่นเต้นด้วยแถบ
พลังชีวิต

ชุดข้อมูล 15 คำถาม: รามเกียรติ์

จัดเตรียมคำถามพร้อมคำตอบที่ถูกต้อง เพื่อให้ AI นำไปสร้างตัวเลือกหลอก (Choices) ในเกม RPG

- เมืองของทศกัณฐ์ชื่ออะไร? (กรุงลงกา)
- พระรามเป็นอวตารของเทพองค์ใด? (พระนารายณ์)
- ใครคือทหารเอกของพระราม? (หนุมาน)
- บิดาของหนุมานคือใคร? (พระพาย)
- พิเภกมีความสามารถพิเศษด้านใด? (โหราศาสตร์)
- สุนครีพเป็นกษัตริย์เมืองใด? (เมืองขีดขิน)
- นามเดิมของทศกัณฐ์ในชาติก่อนคือใคร? (นนทก)
- ภรรยาของทศกัณฐ์ชื่ออะไร? (นางมณโฑ)
- อินทรชิตมีชื่อเดิมว่าอะไร? (รณพัตร์)
- พระลักษมณ์เป็นน้องของใคร? (พระราม)
- ใครคือผู้พาตัวนางสีดาไป? (ทศกัณฐ์)
- อาวุธประจำกายพระรามคืออะไร? (ศรเพชร)
- ใครแปลงกายเป็นกวางทอง? (มารіศ)
- ยักษ์ตนใดที่หลับตลอดเวลา? (กุมภกรรณ)
- พญาวานรที่เป็นญาติกับหนุมานคือใคร? (องคต)

เริ่มสร้างสรรค์เกมเลย!

นำ Prompt ต้นแบบและชุดคำถาม 15 ข้อของคุณ
ไปวางใน Gemini Canvas เพื่อสร้างเกมการศึกษาชิ้นแรกได้ทันที

จาก Code สู่ตัวเกม Web & Mobile Deployment

คู่มือฉบับสมบูรณ์: ขั้นตอนการนำโค้ดเกมภาษาไทยสโตร์มาริโอที่ได้จาก AI
ไปเปิดเล่นจริงบนเว็บเบราว์เซอร์และโทรศัพท์มือถือ

องค์ประกอบของ โค้ดเกม



HTML

เปรียบเสมือนโครงสร้างของบ้าน กำหนด
องค์ประกอบต่างๆ ของเกม เช่น หน้าจอแสดง
ตงผล (Canvas), ปุ่มกด, และข้อความแสดง
คะแนน



CSS

เปรียบเสมือนการตกแต่งบ้าน จัดการเรื่อง
ความสวยงาม ลีลั่น ขนาดฟอนต์ ตำแหน่ง
การวาง และสไตล์ที่ทำให้เกมดูน่าสนใจ



JavaScript (JS)

เปรียบเสมือนระบบไฟฟ้าและกลไก ควบคุม
การทำงานทั้งหมด เช่น การกระโดดของตัว
ละคร การคำนวณคะแนนคำนาม และการลด
พลังชีวิต

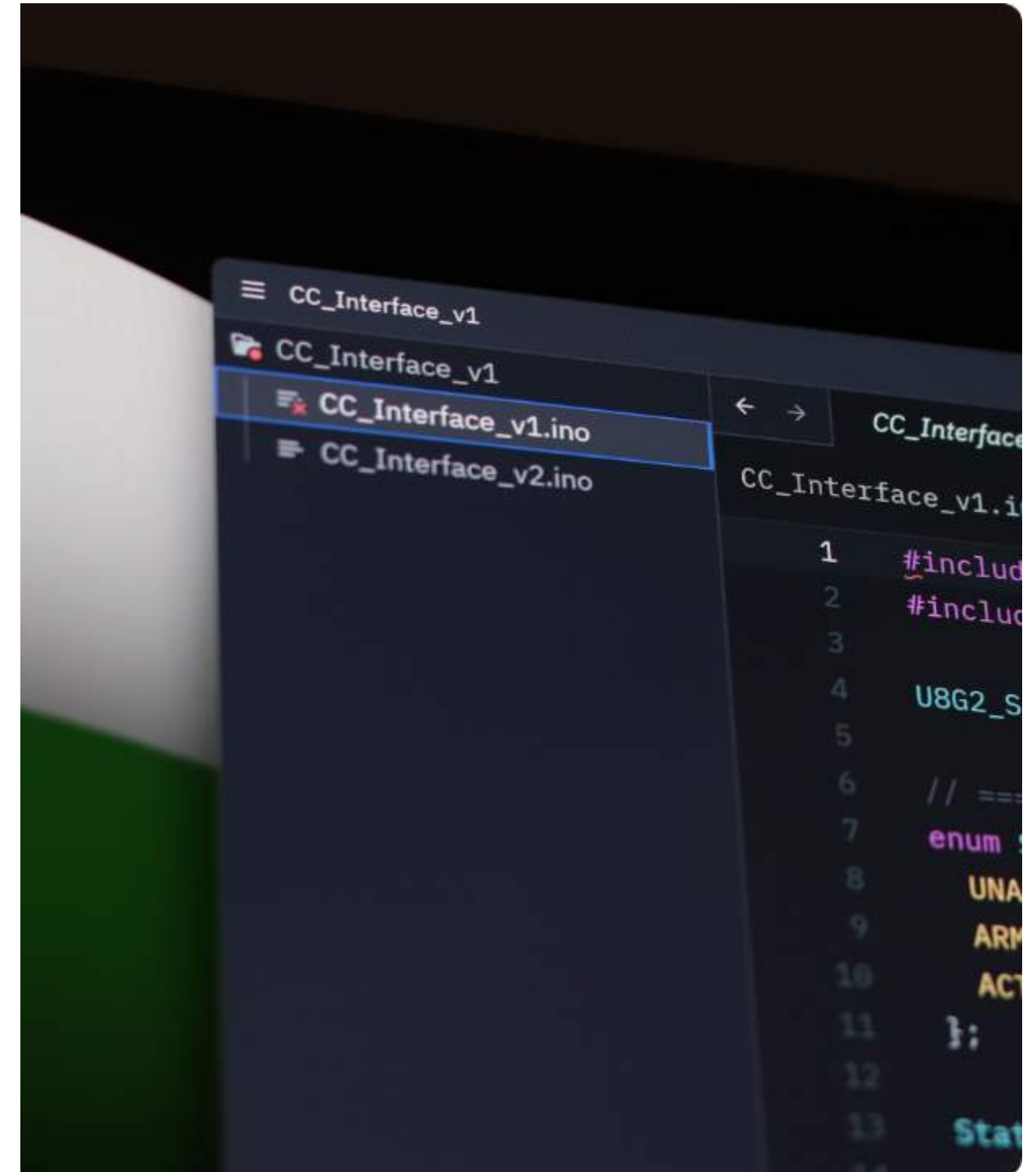
ส่วนที่ 1: การนำไปเล่นบน Web Browser (PC/Mac)

วิธีที่ง่ายที่สุดในการรันโค้ดและทดสอบเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณ

ขั้นตอนที่ 1 สร้างไฟล์ HTML

- เปิดโปรแกรม Text Editor: บนคอมพิวเตอร์ของคุณ เช่น Notepad (Windows), TextEdit (Mac) หรือโปรแกรมสำหรับเขียนโค้ด เช่น VS Code
- คัดลอกโค้ด: Copy โค้ดทั้งหมดที่ AI สร้างให้ (รวม HTML, CSS, JS ไว้ในไฟล์เดียว)
- วางโค้ด: Paste ลงในโปรแกรม Text Editor
- บันทึกไฟล์ (Save As): ตั้งชื่อไฟล์ภาษาอังกฤษ เช่น สิ่งสำคัญคือต้องเปลี่ยนนามสกุลไฟล์ให้เป็น .html

`mariogame.html`

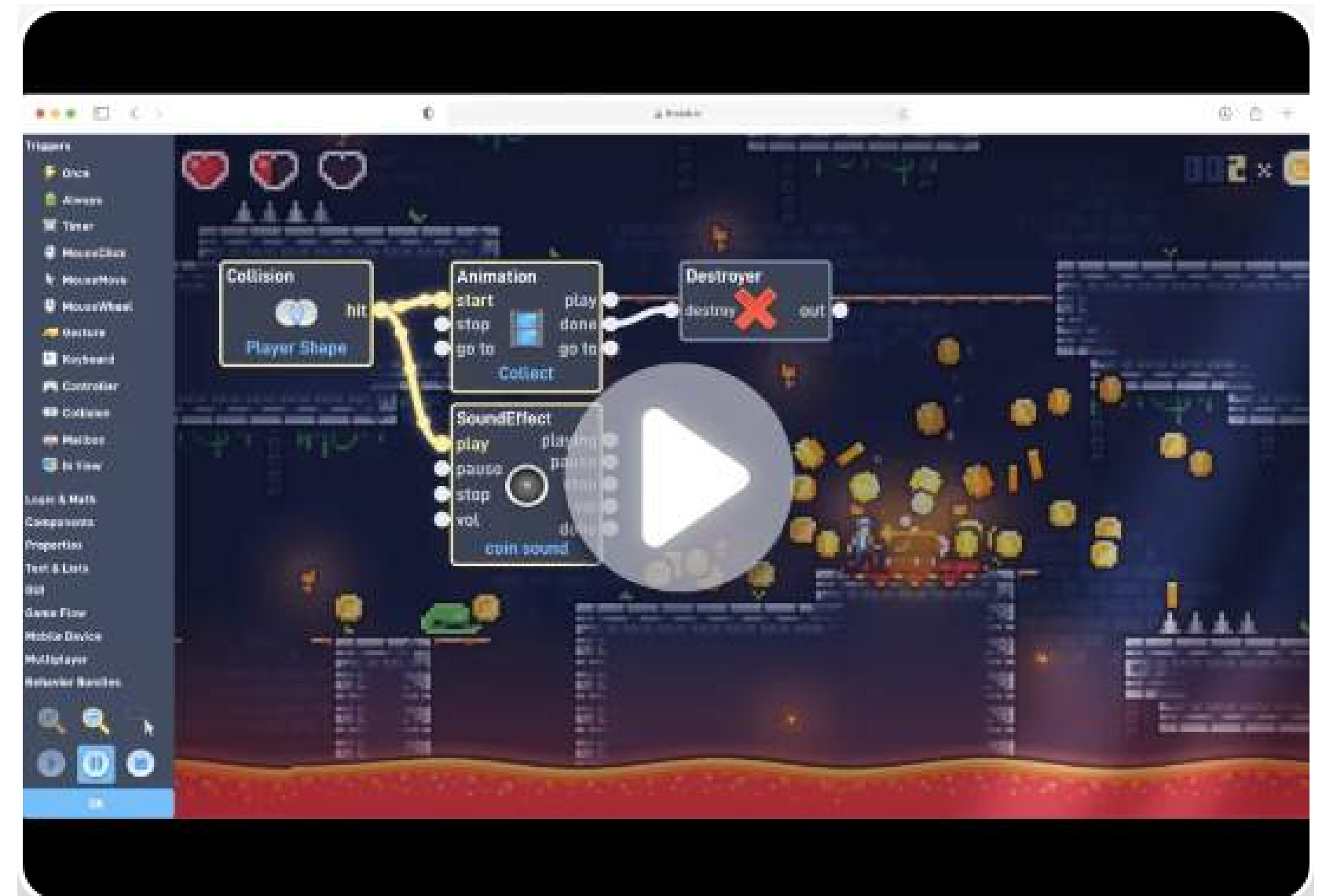


ขั้นตอนที่ 2 เปิดเล่นบนเบราว์เซอร์

- > ค้นหาไฟล์: ไปที่โฟลเดอร์ที่คุณได้บันทึกไฟล์ เอาไว้

`mariogame.html`

- > เปิดไฟล์: ดับเบิลคลิกที่ไฟล์นั้น ไอคอนของไฟล์มักจะเป็นรูปเบราว์เซอร์เริ่มต้นของคุณ (เช่น Google Chrome, Microsoft Edge, Safari)
- > เริ่มเล่นได้ทันที: เบราว์เซอร์จะเปิดแท็บใหม่และประมวลผลโค้ด คุณจะเห็นหน้าจอเกมมาริโอคำนามปรากฏขึ้น สามารถใช้คีย์บอร์ด (เช่น ปุ่ม Spacebar เพื่อกระโดด) เล่นเกมได้ทันที
- > การแก้ไข: หากต้องการแก้ไขโค้ด ให้เปิดไฟล์เดิมด้วย Text Editor แก้ไข แล้วกด Save จากนั้นกลับมาที่เบราว์เซอร์และกด Refresh (F5)



ส่วนที่ 2 การนำไปเล่นบน โทรศัพท์มือถือ (Mobile/Tablet)

ทำอย่างไรให้ผู้เรียนชั้นสามารถเข้าถึงเกมได้ง่ายๆ ผ่านสมาร์ทโฟน

ขั้นตอนที่ 1 อัปโหลดโค้ดขึ้นอินเทอร์เน็ต

- > โทรศัพท์มือถือไม่สามารถเปิดไฟล์ .html จากเครื่องคอมฯ ได้โดยตรง เราจึงต้องฝากไฟล์ไว้บน "เว็บไซต์" (Hosting)
- > วิธีที่แนะนำและฟรี (Web-based IDE) ใช้แพลตฟอร์มอย่าง CodePen.io หรือ Replit.com
- > วิธีการ:
 1. สมัครสมาชิกและสร้างโปรเจกต์ใหม่ (เช่น Pen ใน CodePen)
 2. วางโค้ด HTML, CSS, JS ลงในช่องที่กำหนด
 3. กดบันทึก (Save) โค้ดจะรันและแสดงผลบนเว็บทันที



ขั้นตอนที่ 2 แชร์ลิงก์หรือสร้าง QR Code



ส่งต่อเกมให้ผู้เรียน

เมื่อโปรเจกต์ของคุณอยู่บนโลกออนไลน์แล้ว (เช่น CodePen)

- > คัดลอกลิงก์ (URL): นำ URL ของโปรเจกต์ (แบบ Full Page View จะดีที่สุด) มาแชร์
- > สร้าง QR Code: เพื่อความสะดวกสำหรับเด็ก ป.6 ให้นำ URL ไปแปลงเป็น QR Code ผ่านเว็บไซต์สร้าง QR Code ฟรี (เช่น qr-code-generator.com)
- > เผยแพร่: พิมพ์ QR Code ปะไว้ในห้องเรียน หรือแปะในสไลด์การสอน เพื่อให้นักเรียนหยิบมือถือมาสแกนได้ทันที

ขั้นตอนที่ 3 เล่นเกมบนมือถือ

- > สแกนเข้าเกม: นักเรียนใช้กล้องมือถือสแกน QR Code เกมจะถูกเปิดขึ้นมาบนเบราว์เซอร์มือถือ (เช่น Safari หรือ Chrome)
- > ภูมิทัศน์ (Landscape): แนะนำให้นักเรียนหมุนโทรศัพท์เป็นแนวนอน เพื่อให้ Canvas เกมแสดงผลได้เต็มตาในสไตล์มาริโอ
- > การควบคุม (ข้อควรระวัง):
เนื่องจากมือถือไม่มีคีย์บอร์ด *สำคัญมาก* ต้องกำชับตอนสร้าง Prompt ให้ AI สร้าง "ปุ่มควบคุมแบบสัมผัสบนหน้าจอ" (*Touch Buttons*) เช่น ปุ่มกระโดด หรือเขียนโค้ดให้รองรับการแตะหน้าจอ (Tap to Jump) เพื่อให้เล่นบนมือถือได้



4 วิธีแชร์เกม ให้เด็กเล่นในห้องเรียน

ส่งมอบเกม HTML ที่สร้างเสร็จแล้วให้ถึงมือเด็กๆ อย่างง่ายดาย
เลือกวิธีที่เหมาะสมกับบริบทและอุปกรณ์ในห้องเรียนของคุณ



ความหลากหลาย ของอุปกรณ์และบริบท

การเลือกวิธีเล่นเกมที่ดีที่สุด ขึ้นอยู่กับว่านักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือมือถือ
และมีอินเทอร์เน็ตพร้อมใช้งานหรือไม่

วิธีที่ 1 อัปโหลดเว็บไซต์แล้วส่งลิงก์ (แนะนำที่สุด)

วิธีนี้เด็กๆ แค่ "คลิกลิงก์ก็เล่นได้เลย" ไม่ต้องดาวน์โหลดไฟล์ใดๆ ให้ยุ่งยาก เหมาะ
สำหรับทุกคน

- ✅ ทำอย่างไร: นำโค้ดไปฝากไว้บนแพลตฟอร์มฟรี เช่น CodePen.io, Glitch.com หรืออัปโหลดไฟล์ HTML ลง Netlify Drop จะได้ลิงก์ทันที
- ✅ Google Classroom / Teams: นำลิงก์ที่ได้ไปโพสต์เป็นงานหรือประกาศให้เด็กเข้ามาคลิก
- ✅ กลุ่ม LINE ห้องเรียน วางลิงก์ลงในแชท เด็กคลิกเล่นได้เลย (ถ้าเล่นผ่านมือถือระบบจะเปิดผ่านเบราว์เซอร์ในแอปให้)



วิธีที่ 2: QR Code หรือ ลิงก์สั้น (Short Link)



เหมาะอย่างยิ่งสำหรับกรณีที่คุณครู **สอนสดในห้องเรียน** แล้วอยากให้เด็กๆ เข้าเกมพร้อมกันทันที

- ✓ ทำอย่างไร: นำลิงก์เว็บไซต์เกม (จากวิธีที่ 1) ไปเข้าเว็บย่อลิงก์ เช่น หรือนำไปสร้างเป็นรูป QR Code ฟรีตามเว็บไซต์ต่างๆ **bit.ly**
- ✓ การใช้งานในห้อง: คุณครูเปิดสไลด์ที่มี QR Code โชว์บนหน้าจอโปรเจกเตอร์หน้าห้อง
- ✓ การเข้าถึง: ให้เด็กๆ หยิบแท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ สแกนหน้าจอ หรือพิมพ์ลิงก์สั้นลงบนคอมพิวเตอร์ เพื่อเข้าสู่เกมพร้อมกัน

วิธีที่ 3 และ 4 สำหรับการเล่นบน PC เครื่องคอมพิวเตอร์



3. ส่งไฟล์ .html โดยตรง

เหมาะสำหรับ: การเล่นเกมออนไลน์ ไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต

วิธีส่ง: แนบไฟล์ mariogame.html ไปใน Classroom หรือ

กลุ่ม LINE ให้เด็กๆ **ดาวน์โหลด** ลงเครื่อง

⚠️ ข้อควรระวัง: เด็ก ป.6 บางคนอาจหาไฟล์ที่โหลดไม่เจอ หรือเปิดบนมือถือ แล้วระบบไม่รองรับ



4. ใช้ Shared Folder กลาง

เหมาะสำหรับ: การเรียนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน

วิธีส่ง: คุณครูนำไฟล์เกมไปวางไว้ในไดรฟ์ส่วนกลาง (เช่น ไดรฟ์ Z: หรือ โฟลเดอร์รับส่งงาน)

การเข้าถึง: สั่งให้เด็กๆ เปิด My Computer เข้าโฟลเดอร์กลาง แล้วดับเบิลคลิกไฟล์เกมเพื่อเล่นได้ทันที

ข้อเสนอแนะพิเศษสำหรับ เด็ก ป.6

1

วิธีที่ดีที่สุด

แชร์ลิงก์เว็บไซต์ ลดปัญหาจุกจิก

การส่งเป็น ลิงก์ (วิธีที่ 1) จะช่วยลดปัญหาทางเทคนิคได้ดีที่สุด เพราะเด็กวัยนี้คุ้นเคยกับการคลิกลิงก์บนเว็บอยู่แล้ว ไม่ต้องสอนวิธีหาไฟล์ในเครื่อง

💡 **Pro Tip:** หากอยากให้เด็กตื่นเต้น การใช้ QR Code แปะไว้ตามจุดต่างๆ ในห้องเรียน หรือโซนไวบนสไลด์ จะช่วยดึงดูดความสนใจและสร้างความสนุกก่อนเริ่มเรียนได้ดีมากครับ

ประเด็นการประเมิน	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
ด้านการออกแบบคำสั่ง (Prompt Engineering)	กำหนดองค์ประกอบของคำสั่งครบทั้ง 4 ส่วน ได้แก่ บทบาท เป้าหมาย กลไก และผลลัพธ์ได้อย่างสมบูรณ์	กำหนดองค์ประกอบของคำสั่งได้ 3 ส่วน โดยอาจขาดความชัดเจนในส่วนของกลไกหรือผลลัพธ์	กำหนดองค์ประกอบของคำสั่งได้เพียง 2 ส่วน ทำให้โครงสร้างกติกาหรือผลลัพธ์ของเกมไม่ชัดเจน	ไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบสำคัญของคำสั่งได้ ทำให้ไม่สามารถนำไปสร้างเกมที่ใช้งานได้จริง
ด้านความถูกต้องของเนื้อหาภาษาไทย	เลือกประเด็นเนื้อหาจากหมวดหลัก ภาษา การใช้ภาษา หรือวรรณคดีไทย ได้ถูกต้องแม่นยำและเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เล่น	เลือกประเด็นเนื้อหาภาษาไทยได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจมีความคลาดเคลื่อนเล็กน้อยในความเหมาะสมกับวัยของผู้เล่น	นำเสนอเนื้อหาภาษาไทยโดยมีข้อบกพร่องปานกลาง และระดับความยากง่ายไม่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	เนื้อหาภาษาไทยมีความผิดพลาดเป็นจำนวนมาก และไม่สามารถนำมาใช้เป็นสื่อการศึกษาได้จริง
ด้านรูปแบบและกลไกของเกม (Game Mechanics)	ประยุกต์ใช้รูปแบบเกมแนวต่างๆ เช่น เกมผจญภัย ปริศนาจับคู่ หรือป้องกัน ป้อมปราการ ได้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาอย่างสร้างสรรค์	เลือกรูปแบบเกมได้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา แต่กลไกการเล่นบางส่วนอาจยังไม่กระตุ้นความสนใจเท่าที่ควร	เลือกใช้รูปแบบเกมพื้นฐาน แต่วิธีการเล่น การกำหนดคะแนน หรือพลังชีวิต ไม่สัมพันธ์กับบทเรียน	รูปแบบและกลไกเกมไม่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ กติกาซับซ้อนเกินไปหรือไม่สามารถเล่นได้
ด้านความสมบูรณ์ของโค้ดและการนำไปใช้	โค้ด HTML CSS และ JS ทำงานได้สมบูรณ์ นำไปเปิดเล่นผ่านเบราว์เซอร์หรือสร้างเป็นลิงก์และคิวอาร์โค้ดสำหรับมือถือได้จริง	โค้ดสามารถทำงานและเปิดเล่นได้จริง แต่พบข้อผิดพลาดในการแสดงผลกราฟิกหรือปุ่มควบคุมบนหน้าจอบางส่วน	ระบบเกมมีข้อผิดพลาดทางโค้ดหลายจุดทำให้การเล่นติดขัด หรือไม่รองรับการแสดงผลบนอุปกรณ์ที่ระบุไว้	โค้ดเกมมีข้อผิดพลาดร้ายแรงจนไม่สามารถรันระบบได้ และไม่สามารถเปิดผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้เลย
ด้านความครบถ้วนของผลงาน	สร้างสรรค์เกมการศึกษาเสร็จสมบูรณ์ครบทั้ง 2 เกม โดยแต่ละเกมมีการนำเสนอรูปแบบเกมและหมวดหมู่เนื้อหาภาษาไทยที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน	สร้างสรรค์เกมครบทั้ง 2 เกม แต่อาจขาดความหลากหลายโดยใช้รูปแบบเกมหรือแนวคิดที่คล้ายคลึงกันมาก	สร้างสรรค์เกมที่สามารถเล่นได้จริงสำเร็จเพียง 1 เกม หรือส่งผลงานครบทั้ง 2 เกมแต่มีความสมบูรณ์เพียงเกมเดียว	ไม่สามารถสร้างเกมที่เสร็จสมบูรณ์ได้เลย หรือผลงานทั้ง 2 เกมไม่ผ่านเกณฑ์การทำงานพื้นฐาน

สิ่งที่ต้องส่ง

1. คำสั่ง Prompt สร้างเกม
2. ส่งไฟล์เกม หรือ Notepad.html
3. Ipad ส่งสิ่งเกมจาก gemini หรือ Codepen.io