**วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี** **ระดับชั้น ม.3** **รหัสวิชา ว20236 วิชา การออกแบบเกมเบื้องต้น**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ผลการเรียนรู้** | **Key Word**  **(คำสำคัญ)**  **จากตัวชี้วัด** | **สมรรถนะ/**  **ทักษะกระบวนการสอน/**  **รูปแบบการสอน** | **ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21/**  **ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ภูมิปัญญาไทย/ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง/จุดเน้นของโรงเรียน** | **คุณลักษณะ**  **อันพึงประสงค์** |
| 1. อธิบายความหมายบทบาทหน้าที่และความสำคัญของเกมได้ | -อธิบาย | **สมรรถนะ**   * ความสามารถในการคิด * ความสามารถในการแก้ปัญหา * ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี   ทักษะกระบวนการ   * การสืบค้นข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต * การอธิบาย * การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีฯ * สรุปเนื้อหาในการเรียนรู้   **รูปแบบการสอน**   * 3P Model * Inquiry Cycles (5Es) * CIPPA Model | 1. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะใน การแก้ปัญหา 2. ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม 3. ทักษะด้านความร่วมมือ การ ทำงานเป็นทีม และภาวะผู้น่า 4. ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ 5. ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร 6. ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ | 1. มีวินัย  2. ใฝ่เรียนรู้  3. ซื่อสัตย์สุจริต  4. มุ่งมั่นในการทำงาน |
| 2. มีความรู้ความเข้าใจในหลักการเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น | -ความรู้  -ความเข้าใจ |
| 3. มีทักษะในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อออกแบบและสร้างเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างสร้างสรรค์ | -มีทักษะ |