**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 |