

"เทคนิคการ PROMPT"

"RICE"

- R - ROLE:** กำหนดบทบาทที่ต้องการให้ AI ตอบ เช่น ผู้เชี่ยวชาญ, นักวิเคราะห์, ครู
- I - INSTRUCTION** ระบุเป้าหมายหรือสิ่งที่ต้องการให้ AI ทำ เช่น อธิบาย, วิเคราะห์, สรุป, หรือสร้างเนื้อหา
- C - CONTEXT** ระบุกลุ่มเป้าหมาย เช่น สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 1
- E - EXPECTED OUTPUT** รูปแบบไฟล์ที่ต้องการ เช่น ไฟล์ตาราง ไฟล์เอกสาร ฯลฯ

การออกแบบโครงสร้างหลักสูตร

Prompt:

ฉันเป็นครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ช่วยจัดโครงสร้างหลักสูตรวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เทอม 2 ปีการศึกษา 2568 ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางปี 2551 ให้เป็นตารางโดยมีคอลัมน์ ลำดับ, ชื่อหน่วย, สาระสำคัญ, มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด, เวลา, คะแนน โดยให้มีเวลาเรียนรวม 40 ชั่วโมง และคะแนนรวม 100 คะแนน

การออกแบบโครงสร้างหลักสูตร โดยระบุเนื้อหาย่อย

Prompt:

ฉันเป็นครูวิชาภาษาไทย ช่วยจัดโครงสร้างหลักสูตรวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เทอม 2 ปีการศึกษา 2568 ให้สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางปี 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) โดยมีบทเรียนดังนี้ 1. การอ่านจับใจความและตีความ 2. การอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม 3. การเขียนย่อความและสรุปความ 4. การเขียนเชิงสร้างสรรค์ 5. การฟังและการดูอย่างมีวิจารณญาณ 6. การพูดในโอกาสต่าง ๆ 7. หลักการใช้ภาษาไทย 7. การใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

Prompt:

ฉันเป็นครูวิชาภาษาไทย สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ช่วยสร้างแผนการสอนสำหรับบทเรียนเรื่อง “ภาพย่นให้ชมเครื่องควาหวาน” ในรูปแบบเอกสารสรุป ที่มีหัวข้อหลักคือ ชื่อบทเรียน, วัตถุประสงค์การเรียนรู้, ขั้นตอนการสอน (ระบุเวลา) ,กิจกรรมการเรียนรู้,และวิธีการประเมินผล

การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยระบุเทคนิคการสอน

Prompt:

ฉันเป็นครูวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยจัดทำแผนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน สำหรับรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

Prompt:

ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาการทำงานอาชีพ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต้องการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสำหรับหน่วยการเรียนรู้ การปลูกพืชผักสวนครัว โดยเชื่อมโยงกับวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการปฏิบัติจริง การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา

การสร้าง Rubric การประเมิน

Prompt:

ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ต้องการให้คุณช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินเรียงความในหัวข้อ ' ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน' สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยแบ่งเป็น 5 ระดับคะแนน พร้อมเกณฑ์การประเมินเนื้อหา การจัดลำดับความคิด และการใช้ภาษา

คำสั่ง PROMPT เพิ่มเติม

การ Prompt ด้านงานวิจัย

ลำดับที่	รายการ	Prompt
1	การเขียนบทความวิจัย	ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาสุศึกษา กำลังทำงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การป้องกันโรคติดต่อ โดยจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จำนวน 25 คน ช่วยเขียนงานวิจัยในบทที่ 1 โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้ 1.1 บทนำ 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1.3 ขอบเขตของการวิจัย 1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

2	งานวิจัย	ช่วยเขียนบทที่ 2 เรื่อง แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดเชิงคำนวณ โดยระบุแหล่ง ผู้กล่าว ผู้วิจัย ในต่างประเทศ และประเทศไทย พร้อมปีพ.ศ. และแหล่งที่มาอย่าง ครบถ้วน ในรูปแบบ APA
---	----------	---

การ Prompt ด้านการสร้างหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนการสอน

ลำดับที่	รายการ	Prompt
1	การออกแบบโครงสร้างหลักสูตร	ฉันเป็นครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วยจัดโครงสร้างหลักสูตรวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เทอม 1 ปีการศึกษา 2568 ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางปี 2551 ให้เป็นตารางโดยมีคอลัมภ์ ลำดับ, ชื่อหน่วย,สาระสำคัญ,มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด,เวลา,คะแนน โดยให้มีเวลาเรียนรวม 40 ชั่วโมง และคะแนนรวม 100 คะแนน
2.	การออกแบบโครงสร้างหลักสูตร โดยระบุเนื้อหาย่อย	ฉันเป็นครูวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยจัดโครงสร้างหลักสูตรวิชาคณิตศาสตร์ พื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เทอม 2 ปีการศึกษา 2568 ให้สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางปี 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) โดยมีบทเรียนดังนี้ 1. พื้นฐานของจำนวนจริง 2. อสมการและการแก้ปัญหา 3.รูปเรขาคณิตพื้นฐาน 4.อสมการและความสัมพันธ์
3.	การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้	ฉันเป็นครูสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ช่วยสร้างแผนการสอนสำหรับบทเรียนเรื่อง ‘เศรษฐศาสตร์’ ในรูปแบบเอกสารสรุป ที่มีหัวข้อหลักคือ ชื่อบทเรียน,วัตถุประสงค์การเรียนรู้,ขั้นตอนการสอน,กิจกรรมการเรียนรู้, และวิธีการประเมินผล
4.	การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยระบุเทคนิคการสอน	ช่วยจัดทำแผนการสอนแบบ Active Learning สำหรับรายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการสอนที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ผ่านการทำงานกลุ่ม
5.	ออกแบบการเรียนรู้ตามเกณฑ์ ว PA	ฉันคือครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นม.1 ช่วยออกแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ภาคเรียนที่ 2 ที่สอดคล้องกับ 8 ตัวชี้วัดตามเกณฑ์ วPA ระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาบทเรียน กิจกรรมการสอน วิธีการสอน และการประเมินผลอย่างละเอียด เพื่อให้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด

6.	การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ	ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาการงานอาชีพ ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสำหรับนักเรียน ระดับชั้นม.3 หน่วยการเรียนรู้ การปลูกพืชผักสวนครัว โดยเชื่อมโยงกับวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
----	--	--

การ Prompt ด้านการสร้างแบบทดสอบ

ลำดับที่	รายการ	Prompt
1.	ปรนัย	ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ช่วยออกข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือกพร้อมเฉลย และเหตุผล จำนวน 20 ข้อ ให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้น ม.3 ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 ในบทเรียนเรื่อง “ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร”
2.	อัตนัย	ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยตั้งคำถามในรูปแบบอัตนัย เรื่องพีทที่ผิวและปริมาตร ชั้นม.3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 จำนวน 2 ข้อ พร้อมเฉลย (ความยากข้อสอบให้อยู่ในระดับปานกลาง)
3.	แบบจับคู่	ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ช่วยออกแบบข้อสอบรูปแบบจับคู่ เรื่อง ‘เศรษฐศาสตร์’ ชั้นม.3 จำนวน 5 ข้อ พร้อมเฉลย
4.	แบบถูก-ผิด	ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาศิลปะ ช่วยออกแบบข้อสอบรูปแบบถูก-ผิด เรื่อง ‘การสืบสานนาฏศิลป์ไทย’ ชั้นม.4 จำนวน 5 ข้อ พร้อมเฉลย
5.	การถามตอบแบบสั้นๆ (การแต่งประโยค)	ฉันเป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ ช่วยออกแบบคำถามด้วยคำตอบสั้นๆ เรื่อง ‘Reading and Writings’ ชั้นม.2 จำนวน 5 ข้อพร้อมเฉลย
6.	สร้างแบบทดสอบจาก บทความ	ฉันเป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ ช่วยออกแบบข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 พร้อมเฉลย

		จากข้อความดังต่อไปนี้ Paragliding is an exhilarating adventure sport that combines the thrill of flight with the serenity of gliding through the air. Using a lightweight, free-flying glider wing, participants launch themselves from elevated terrain, such as hills or mountains, and soar gracefully across the sky. The sport offers a unique perspective of the world, allowing pilots to enjoy breathtaking views and a sense of freedom that is unmatched by other forms of flying. With a focus on both skill and safety, paragliding requires training and careful attention to weather conditions, but the reward is an unforgettable experience of floating effortlessly in the open air.
--	--	--

ลำดับที่	รายการ	Prompt
1.	Rubric Score แบบพื้นฐาน	ช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินงานกลุ่มในหัวข้อ 'การนำเสนอโครงงานวิทยาศาสตร์' สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยแบ่งเป็น 4 ระดับคะแนนและเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน
2.	Rubric การประเมินการเขียนเรียงความ	ช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินเรียงความในหัวข้อ 'ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน' สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเป็น 5 ระดับคะแนน พร้อมเกณฑ์การประเมินเนื้อหา การจัดลำดับความคิด และการใช้ภาษา
3.	สำหรับ Rubric การประเมินงานวิจัยหรือรายงาน	ช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินงานวิจัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในหัวข้อ 'การใช้พลังงานทดแทน' โดยแบ่งเป็น 4 ระดับคะแนน และมีเกณฑ์การประเมินด้านการค้นคว้า การจัดโครงสร้างรายงาน และความน่าสนใจของข้อมูล
4.	Rubric การประเมินทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม	ช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินการทำงานเป็นกลุ่มในหัวข้อ 'การพัฒนาโครงการเพื่อชุมชน' สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยแบ่งเป็น 5 ระดับคะแนน และเกณฑ์ที่เน้นการทำงานร่วมกัน ความรับผิดชอบ และการแก้ปัญหา
5.	Rubric การประเมินทักษะการนำเสนอ	ช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินการนำเสนอของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหัวข้อ 'วัฒนธรรมท้องถิ่น' โดยแบ่งเป็น 4 ระดับคะแนน พร้อมเกณฑ์การประเมินการสื่อสาร, การใช้สื่อประกอบ, และการตอบคำถาม
6.	Rubric การประเมินทักษะการคิดเชิงวิพากษ์	ช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ในหัวข้อ 'ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ' สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเป็น 5 ระดับคะแนน และเกณฑ์ที่เน้นการวิเคราะห์และการสังเคราะห์ข้อมูล
7.	Rubric การประเมินทักษะการปฏิบัติ	ช่วยสร้าง Rubric สำหรับการประเมินทักษะการปฏิบัติในการทดลองวิทยาศาสตร์ในหัวข้อ 'การแยกสารด้วยการกรอง' สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยแบ่งเป็น 4 ระดับคะแนน พร้อมเกณฑ์การประเมินความแม่นยำในการปฏิบัติ การปฏิบัติตามขั้นตอน และความปลอดภัยในการ

		ทดลอง
--	--	-------

PROMPT STORYBOOK

AUDIENCE : กลุ่มเป้าหมาย ตัวอย่าง เช่น เด็กอายุ 7-8 ปี

BRIEF : เนื้อหาที่โฟกัส เช่น เล่าเทศกาลลอยกระทง แก่นของเรื่อง“ขอบคุณ
สายน้ำ และเคารพธรรมชาติ”

SETTING : ฉาก บรรยากาศ เช่น เมืองไทยในฤดูฝน / ภูเขา

CHARACTERS : กำหนดตัวละครมีใครบ้าง เช่น แม่, นกน้อย

DESIGN : การกำหนดโทนสี โทนภาพ เช่น ภาพสีน้ำ ภาพสีไม้

LEARNING GOALS: เป้าหมายการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้วิธีการประหยัดน้ำ

ตัวอย่างการ Prompt

AUDIENCE: นักเรียน ป.4-ป.6

BRIEF: เด็กเข้าใจแนวคิด “อะตอมคือหน่วยย่อยที่สุดของสสารในชีวิตประจำวัน” ครอบคลุมโครงสร้างอะตอม (นิวเคลียส-โปรตอน-นิวตรอน-อิเล็กตรอน), โมเดลอย่างง่าย, องค์ประกอบ-โมเลกุล (น้ำ H_2O), การเคลื่อนที่ของอนุภาคตามอุณหภูมิ

LEARNING GOALS:

- บอกได้ว่าอะตอมคืออะไรและอยู่รอบตัวเรา

- อธิบายส่วนประกอบหลักของอะตอมแบบง่าย
- เห็นภาพการรวมตัวเป็นโมเลกุลและตัวอย่างใกล้ตัว
- เชื่อมโยง “ร้อน/เย็น” กับการเคลื่อนที่ของอนุภาคโดยสังหรณ์

SETTING: ห้องเรียนไทยและ “นครจีวของอะตอม” ในจินตนาการ (หลอดทดลอง/โต๊ะไม้/กระดาน)

CHARACTERS (CHARACTER BIBLE — คงดีไซน์เดิมทุกหน้า):

- นาวา: เด็กเล่าเรื่อง ผมสั้น เสื้อยืดสีฟ้า กางเกงยีนส์ สะพายกระเป๋าใส่สมุด
- อะตอม: มาสคอต อะตอมตัวกลมยิ้มแย้ม มีวงแหวนเสมือนโคจรรอบตัว (เป็นโมเดลอย่างง่าย)
- โปร: โปรต่อนจีว สีแดง มีเครื่องหมาย +
- นิว: นิวตรอนจีว สีเทา ไม่มีเครื่องหมาย
- อิเล็ก: อิเล็กตรอนสีฟ้าอ่อน มีเครื่องหมาย - โคจรรอบอะตอม
- ครูโมเดล: คุณครูใส่เสื้อกาวน์

DESIGN:

- เวกเตอร์แบน เส้นคม โทนสีหลัก: ฟ้า/แดง/เหลือง/เขียว
 - อัตราส่วนภาพ 16:9, คอมโพสิชันครบ
- FOREGROUND/MID/BACKGROUND**
- มุมกล้องสลับ WIDE/MEDIUM/CLOSE-UP, แสงนุ่ม, มีหรือพบการเรียนรู้ (โมเดล, บีกเกอร์, กระดานคำศัพท์)
 - ย้ำ “คงดีไซน์ตัวละครตาม CHARACTER BIBLE” ทุกหน้า

Prompt SUNO.ai

การแต่งเนื้อเพลง ผ่าน Chatgpt หรือ gemini หรือ Claude

ช่วยแต่งเพลง **แนวเพลง** เกี่ยวกับ "เรื่องที่ต้องการ"

****ตัวอย่าง ช่วยแต่งเพลง แนว rap,metal เกี่ยวกับ "สอนการใช้ Past tense"**

คำศัพท์ที่ควรรู้

[Instrumental Intro] ดนตรีนำ

[Intro solo]

[Verse] คือ ท่อนเพลงจะแบ่งออกเป็นกี่ท่อนก็ได้ โดยใส่หมายเลขกำกับเช่น

[Verse1] คือ ท่อนที่ 1

[Chorus] ท่อนสุค ท่อนประสานเสียง
[Bridge] ท่อนที่เป็นได้ทั้งจุดพักเบรกหลังจากฟังท่อนสุค (Chorus)
[Outro] ท่อนจบ

แนวเพลง
หมอลำ (Mor-lam)
ลูกทุ่ง (thai-traditional)

- เพลงบรรเลง (Instrumental)
 - คลาสสิก (Classic)
 - ป๊อป (POP)
 - แจ๊ส (Jazz)
- ริทึมแอนด์บลูส์ (R&B)
 - แร็ป (Rap)
 - ฮิปฮอป (Hip hop)
 - ร็อก (Rock)
- อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic)
 - เทคโน (Techno)
- อะแคปเปลลา (A cappella)
 - เกาหลี (K-POP)
 - EDM
 - Indie
 - Alternative

องค์ประกอบของคำสั่ง (Prompt) ภาพ

อัตราส่วนภาพ	ตัวอย่างขนาดเล็ก (เหมาะกับเว็บ)	ตัวอย่างขนาดกลาง (งาน นำเสนอ/สื่อการสอน)	ตัวอย่างขนาดใหญ่ (พิมพ์ /งานละเอียด)

2:1	1000 × 500 px	2000 × 1000 px	4000 × 2000 px
16:9	1280 × 720 px (HD)	1920 × 1080 px (Full HD)	3840 × 2160 px (4K)
3:2	1200 × 800 px	1800 × 1200 px	3600 × 2400 px
14:10	1400 × 1000 px	2800 × 2000 px	4200 × 3000 px
4:3	1024 × 768 px	1600 × 1200 px	3200 × 2400 px
5:4	1000 × 800 px	2000 × 1600 px	4000 × 3200 px
1:1	800 × 800 px	1600 × 1600 px	3200 × 3200 px
4:5	800 × 1000 px	1600 × 2000 px	3200 × 4000 px
3:4	900 × 1200 px	1800 × 2400 px	3600 × 4800 px
10:14	1000 × 1400 px	2000 × 2800 px	4000 × 5600 px

2:3	800 × 1200 px	1600 × 2400 px	3200 × 4800 px
6:10	1200 × 2000 px	1800 × 3000 px	3600 × 6000 px
9:16	1080 × 1920 px (มือถือแนวตั้ง)	1440 × 2560 px	2160 × 3840 px
1:2	800 × 1600 px	1200 × 2400 px	2400 × 4800 px

1.การกำหนดช่วงเวลาและแสง

- ระบุช่วงเวลา: เช้า, กลางวัน, เย็น, กลางคืน
- ระบุลักษณะแสง: แสงนุ่ม, มีหมอก, มีควัน

ตัวอย่าง: "ตอนเช้า แสงนุ่ม"

2. การกำหนดสถานที่

- ต้องระบุให้ละเอียดกว่าแค่ชื่อสถานที่ทั่วไป
 - ป่า: ป่าดิบชื้น, ป่าสวน, ป่าหิมะ
 - ภูเขา: ยอดดอย, เนินเขา, ผาชัน
 - ทะเล: ชายหาด, หาดทราย, โขดหิน, คลื่น
 - ในเมือง: เมืองเก่า, ถนนสายหลัก, ตรอกซอกซอย
 - ในบ้าน: ห้องนั่งเล่น, ห้องเรียน, ห้องครัว, ห้องน้ำ

ตัวอย่าง: "บนยอดเขาที่เต็มไปด้วยหิมะ"

3.การกำหนดบรรยากาศ

- คล้ายกับข้อแรก แต่เพิ่มรายละเอียดของเสียงหรือกลิ่นอาย
- เสียง: เสียงลมพัดเบาๆ, เสียงใบไม้ไหว, เสียงนก
- กลิ่นอาย/ความรู้สึก: ลึกลับ, โรแมนติก, น่าขนลุก

4.การกำหนดรายละเอียดตัวละคร (ข้อ 4 - สำคัญที่สุด)

- การระบุรายละเอียดตัวละครให้มากที่สุดจะช่วยให้หน้าตาตัวละครใกล้เคียงกันที่สุด
 - เพศ: ชาย, หญิง
 - อายุ: เด็ก, วัยรุ่น, ผู้ใหญ่, ผู้สูงอายุ (ระบุตัวเลข เช่น 75, 80 ปี)
 - รูปร่าง: ผอม, จ้ำม่ำ, อ้วน, ล่ำ, เตี้ย, สูง, แค
 - ลักษณะผิว: ใบหน้า (กลม), สีผิว, รายละเอียด (ริ้วรอย, กระ)
 - เสื้อผ้า: เสื้อ (คอกระเช้า), สี, ลาย (ลายดอก), กางเกง/กระโปรง (ผ้าถุง), รองเท้า
 - ลวดลายเสื้อผ้า: ระบุลวดลายที่ต้องการ
- อุปกรณ์ประกอบ: หมวก, แว่นตา, สิ่งของที่ถือ (เช่น สากกะเบือ, โทรศัพท์มือถือ) พร้อมระบุมือถือ (มือซ้าย, มือขวา)
- ท่าทาง/การกระทำ: เดิน, ยืน, นั่ง, กระโดด, เต้น
- อารมณ์/บุคลิก: รื่นเริง, สนุกสนาน, เศร้า, โกรธ, จริงจัง, เคร่งขรึม, ฉุนเฉียว

ตัวอย่าง: "หญิงไทยสูงอายุ ผมหยิกสีขาว อายุประมาณ 65 หน้ากลม หุ่นจ้ำม่ำ มีริ้วรอย ใส่เสื้อคอกระเช้าลายดอก ใส่ผ้าถุงสีดำนวลลายไทย มือขวาก็โทรศัพท์มือถือเหมือนกำลังถ่ายคลิป มือซ้ายถือสากกะเบือ ยืนอยู่บนยอดเขา สีหน้าโกรธ อารมณ์ฉุนเฉียว"

5.มุมกล้อง (Camera Angle)

- ระดับสายตา (Eye-level shot): มุมมองทั่วไป ตรงๆ สบายตา
- มุมกด (High angle/Bird's-eye view): ตั้งกล้องสูงกดลงมา ทำให้ตัวละครดูอ่อนแอ น่าสงสาร หรือแสดงให้เห็นฉากหลังที่ยิ่งใหญ่
- มุมเสย (Low angle): กล้องอยู่ต่ำถ่ายขึ้นไป ทำให้ตัวละครดูมีอำนาจหรือยิ่งใหญ่
- มุมข้ามไหล่ (Over the shoulder): เหมือนเราอยู่ในฉากเดียวกับตัวละคร
- มุมกว้าง (Wide shot/Long shot): เห็นองค์ประกอบโดยรวมของฉาก
- มุมใกล้ (Close-up): เน้นไปที่อารมณ์ของตัวละคร
- มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person): มองผ่านสายตาของตัวละคร
- ตัวอย่าง: "มุมกล้องระดับสายตา เห็นครึ่งตัว"

8.สไตล์ภาพ/อารมณ์ภาพ (Image Style/Mood)

- อบอุ่น, เศร้า (มืด), ร่าเริง (สีสดใส), ลึกลับ (มืดสนิท), จริงจัง (เหมือนสารคดี), แฟนตาซี (หลุดโลก), สมจริง (Realistic - ที่ผู้บรรยายใช้และชอบ), คลาสสิก, โมเดิร์น, การ์ตูน (สดใสมาก)

ตัวอย่าง: "แนวสมจริง (Realistic)"

9.สไตล์แสง (Lighting Style)

- แสงธรรมชาติ, แสงเช้า/เย็น, แสงสตูดิโอ (แข็ง), แสงมีหมอก, ย้อนแสง

ตัวอย่าง: "แสงธรรมชาติ"

การสร้างเกมการศึกษาโดยใช้ Canva Code

EASY PROMPTING

E (Explain) : อธิบายในสิ่งที่เราต้องการ เช่น ระบุว่าเป็นเกม หรือ กิจกรรมการจัดเรียง

A (Assign) : กำหนดระดับชั้นและหัวข้อ/วิชา: ตัวอย่างเช่น สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่... วิชา....

S (Specify) : ระบุเนื้อหา: เช่น ต้องการคำถามแบบทดสอบ (quiz questions) หรือกิจกรรมแบบลากและวาง (drag and drop)

Y (Your Style) : การเปลี่ยนรูปลักษณ์และการจัดรูปแบบ

PROMPT CANVA AI

1. การสร้างเกมส์ OX บวกเลข 2 หลัก

เกมโอเอ็กซ์คณิตศาสตร์

ผู้เล่น X

ชนะ: 0 ครั้ง

ผู้เล่น O

ชนะ: 0 ครั้ง

ตาของผู้เล่น X - ตอบคำถามเพื่อวางเครื่องหมาย

X		O
	X	

คำถามคณิตศาสตร์:

$64 + 49 = ?$

110	109
113	116

เริ่มเกมใหม่

เริ่มต้นด้วย:

“สร้างเกมโอเอ็กซ์ (tic-tac-toe) สำหรับผู้เล่นสองคน โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องตอบคำถามแบบทดสอบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกี่ยวกับการบวกเลข 2 หลัก ก่อนถึงจะได้เล่นในแต่ละตา แสดงให้ชัดเจนว่าขณะนี้เป็ตาของผู้เล่นคนไหน และมีการนับคะแนนสะสมของผู้ชนะ”

ปรับปรุงเพื่อแสดงกระดานเกม:

"แสดงกระดานเกมโอเอ็กซ์ (tic-tac-toe) ควบคู่ไปกับคำถามแบบทดสอบ"

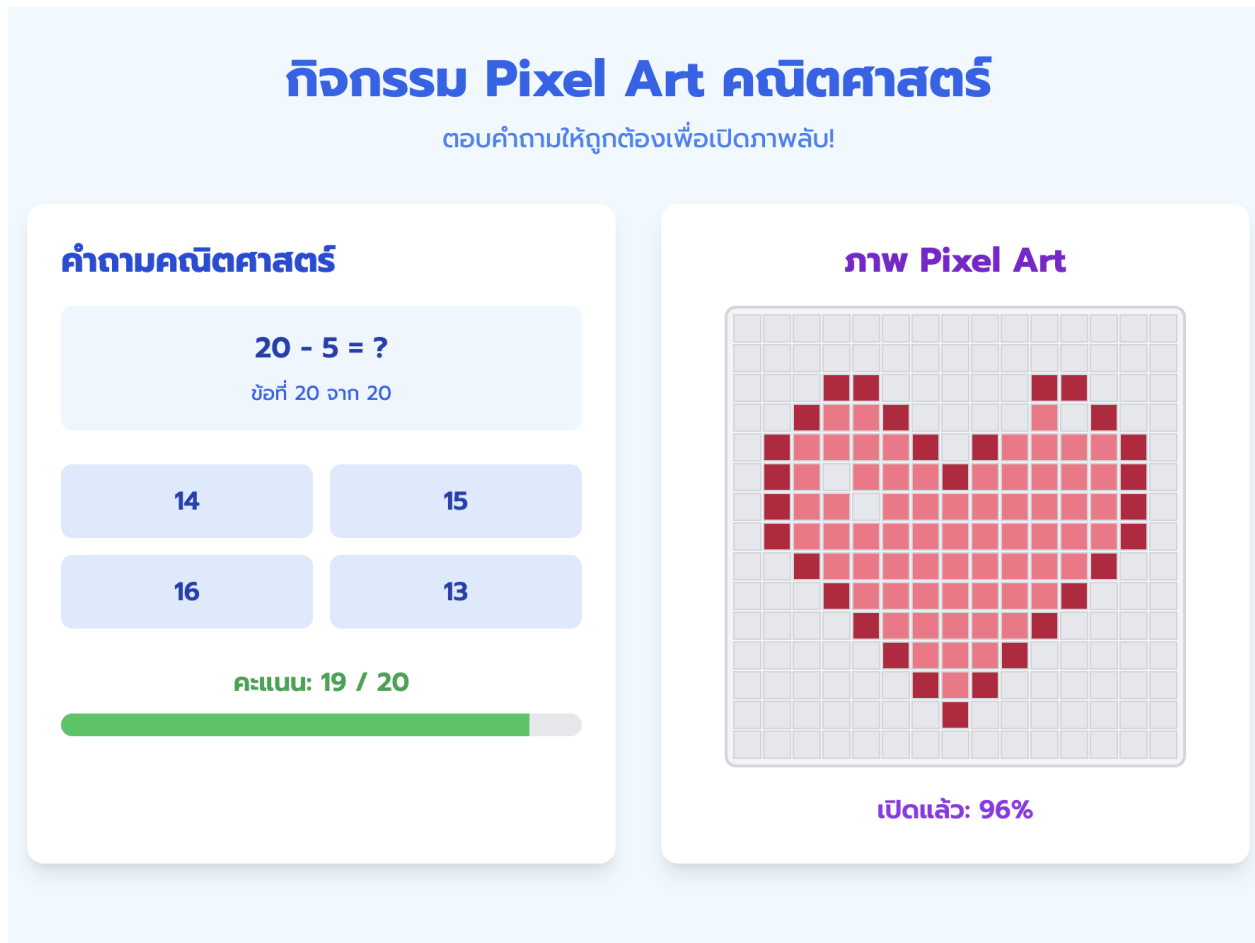
ปรับปรุงเพื่อรูปลักษณ์, ไม่มีคำถามซ้ำ, และมี 3 ระดับความยาก:

"ปรับปรุงรูปลักษณ์ให้ดูดีขึ้น ตรวจสอบไม่ให้มีคำถามซ้ำ และมี 3 ระดับความยาก โดยแต่ละระดับมีคลังคำถามจำนวน 30 ข้อ"

ปรับปรุงฟังก์ชันการเล่น:

"หากผู้เล่นตอบคำถามผิด ผู้เล่นคนนั้นจะเสียสิทธิ์ในการเล่นในตา นั้น และเกมควรเปลี่ยนไปให้ผู้เล่นคนถัดไปเล่นต่อ"

2. การสร้างเกมส์ Pixel Art



เริ่มต้นด้วย:

"สร้างกิจกรรม Pixel Art ที่ให้นักเรียนตอบคำถามคณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ และเมื่อพวกเขาตอบถูกต้อง จะมีส่วนต่างๆ ของตัวละคร Pixel Art ปรากฏขึ้นแบบสุ่ม"

ปรับปรุงภาพการ์ตูน:

"เปลี่ยนภาพการ์ตูนเป็นอย่างอื่นที่เด็กๆ น่าจะชอบ"

"และลบข้อความหรือคำกล่าวถึงทั้งหมดที่บ่งชี้ว่าเป็นภาพปริศนาอะไรออกจากเนื้อหา"

"ภาพ Pixel Art ควรเปิดครบทุกจุด เมื่อตอบคำถามครบ 20 ข้อ "

"ควร Random ภาพ pixel Art ในรูปแบบอื่นๆ"

การสร้างเกมการศึกษาโดยใช้ Canva Code

สร้างเกม.....สำหรับ.....

วิชา.....

หัวข้อ:.....

รูปแบบการเล่น:.....

สไตล์การออกแบบ:

ขนาด:.....

สร้างเกม ตอบคำถามแบบ Quiz Show **สำหรับ** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิชา: ภาษาอังกฤษ

หัวข้อ: English Vocabulary จำนวนคำถาม: 10 ข้อ (เลือกจากหมวดคำศัพท์ง่าย ๆ เช่น Animals, Colors, Fruits, School objects)

รูปแบบการเล่น: เลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple Choice 4 ตัวเลือก) มีการจับเวลา ถอยหลังข้อละ 1 นาที หากไม่ตอบให้ถือว่าข้อนั้นตอบผิด

สไตล์การออกแบบ: สดใส สีพาสเทล การ์ตูน

ขนาด: Canva Presentation 16:

1. แนวเกม (Game Genre Keywords)

ใช้เพื่อกำหนด “ธีม” หรือ “สไตล์” ของเกม

Keyword	ความหมาย
RPG-style	เกมผจญภัยตามเนื้อเรื่อง มีบทบาทสมมติ
Adventure	แนวผจญภัย สำรวจ
Puzzle	เกมแก้ปริศนา / เกมฝึกสมอง
Escape Room	เกมหนีออกจากห้อง ผ่านการไขปริศนา

Survival	แนวเอาชีวิตรอด (ใช้ในเนื้อหาเช่น ภัยพิบัติ)
Quiz Show	เกมตอบคำถามแนวเกมโชว์
Arcade	เกมเล่นไว สนุก แบบตู้เกม
Platformer	แนวเกมกระโดดผาดาดัน (แบบ Mario)
Simulation	เกมจำลองสถานการณ์ เช่น โรงเรียน ฟาร์ม
Fantasy	แนวจินตนาการ เช่น มังกร เวทมนตร์
Minecraft-style / Pixel-art	แนวพิกเซล 8-bit เหมือน Minecraft
Sci-fi	แนววิทยาศาสตร์ อวกาศ
Detective / Mystery	แนวสืบสวน ไขคดี

✖ 2. รูปแบบเกม (Game Format / Structure Keywords)

ใช้เพื่อกำหนด “ลักษณะการเล่น” ของเกม

Keyword	ความหมาย / ลักษณะ
Matching Game	เกมจับคู่ เช่น คำกับภาพ / คำถามกับคำตอบ
Multiple Choice Quiz	คำถามแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
True or False Game	เกมถูกหรือผิด
Drag and Drop Game	เกมลากวางคำตอบ

Clickable Game	เกมที่กดได้เพื่อเลือกหรือเปลี่ยนหน้า
Fill in the Blank	เติมคำในช่องว่าง
Flashcard Game	เกมแบบบัตรคำ ฝึกจำ
Board Game Layout	รูปแบบเกมกระดาน มีช่องเดิน
Maze Game	เกมเขาวงกต หาทางออก
Story-based Game	เกมที่มีเรื่องราว และผู้เล่นเลือกทาง
Timer Challenge	เกมแข่งกับเวลา
Unlock the Code	เกมใส่รหัสไขปริศนา

3. สไตล์กราฟิก (Visual Style / Art Style)

ใช้เพื่อกำหนด "หน้าตาเกม" หรือ "บรรยากาศ" ที่ต้องการ

Keyword	ความหมาย
Pixel-art	สไตล์พิกเซลเหมือน Minecraft หรือเกม 8-bit
Cartoon style	สไตล์การ์ตูน เหมาะกับเด็ก
Flat design	ภาพเรียบ ไม่มีเงา
3D style	กราฟิก 3 มิติ (ภาพดูมีมิติ/ลึก)

Minimalist	เรียบง่าย ใช้กราฟิกน้อย ดูสะอาด
Fantasy theme	แนวเวทมนตร์ จินตนาการ
Sci-fi interface	สไตล์ไซไฟ/เทคโนโลยีล้ำยุค
Retro	แนวย้อนยุค (เหมือนเกมยุค 90s)
Nature-inspired	ธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ป่าเขา
Futuristic	ทันสมัย ล้ำยุค

การสร้าง Simulation โดยใช้ Canva Code

สร้างสื่อ Simulationสำหรับ.....

วิชา.....

หัวข้อ:.....

รูปแบบการแสดงผลลัพท์:.....

ขนาด:.....

สร้าง Simulation เกี่ยวกับโครงสร้างอะตอม สำหรับ นักเรียนชั้น ม.ต้น

วิชา: เคมี

หัวข้อ: โครงสร้างอะตอมที่ประกอบไปด้วย โปรตอน นิวตรอน และ อิเล็กตรอน พร้อมทั้งระบุธาตุที่เกิดจากโครงสร้างนั้นๆ

รูปแบบการแสดงผลลัพธ์: สร้างสื่อจำลองสถานการณ์ที่สมจริงและมีปฏิสัมพันธ์, แสดงผลลัพธ์แบบ Real-time, มีระบบ Reset และเริ่มต้นใหม่

ขนาด: Canva Presentation 16:9

การสร้างระบบคะแนน ของเกม

สร้างเกม ตอบคำถามแบบ Quiz Show สำหรับ นักเรียนประถมศึกษา

วิชา: ภาษาอังกฤษ

หัวข้อ: English Vocabulary จำนวนคำถาม: 10 ข้อ (เลือกจากหมวดคำศัพท์ง่าย ๆ เช่น Animals, Colors, Fruits, School objects)

รูปแบบการเล่น: เลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple Choice 4 ตัวเลือก) มีการจับเวลาถอยหลังข้อละ 1 นาที หากไม่ตอบให้ถือว่าข้อนั้นตอบผิด

สไตล์การออกแบบ: สดใส สีสวยเก๋ การ์ตูน เหมาะกับเด็กประถม

ขนาด: Canva Presentation 16:9

ระบบเก็บข้อมูลนักเรียน (Student Data Collection)

เพิ่มระบบบันทึกข้อมูลดังนี้:

1. ข้อมูลผู้เล่น

ก่อนเริ่ม ให้มีหน้ากรอกข้อมูล:

- ชื่อ - สกุล
- ชั้น / ห้อง
- เลขที่

2. ระบบคะแนน (Scoring System)

คะแนนเต็ม 10 คะแนน

ตอบถูก เพิ่มข้อละ 1 คะแนน

3. ระบบบันทึกการเล่น (Gameplay Log)

บันทึกข้อมูลแบบอัตโนมัติ:

- วัน / เวลา ที่เริ่มเล่น
- วัน / เวลา ที่จบการเล่น
- ระยะเวลาในการเล่น (นาที)
- คะแนนรวม
- จำนวนรอบที่เล่น

4. หน้าสรุปผล (Summary Dashboard)

หลังจบเกม แสดง:

- คะแนนรวม
- เวลาในการเล่น

5. บันทึกข้อมูลลงใน sheet canva

การสร้างระบบแบบ Vibe Code

โดยใช้ Canva AI code

แนะนำให้ Prompt ความต้องการของการสร้างระบบผ่าน Copilot ก่อนไปใส่ Canva AI

คุณคือ programmer ช่วยสร้าง Prompt สำหรับระบบการแจ้งผลการส่งงานของนักเรียนรายบุคคล ผ่านระบบ canva AI และเก็บข้อมูลลงใน **Canva Sheet** โดยระบบมีขอบเขตดังนี้

1. ผู้ดูแลระบบ สามารถดูข้อมูลทั้งหมดได้ สามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลของนักเรียนได้
2. นักเรียน มีข้อมูลนักเรียน ดังนี้ รหัสประจำตัวนักเรียน ,ชื่อ,นามสกุล,ชั้น,ห้อง,เลขที่ นักเรียนสามารถดูภาระงานที่ยังไม่ได้ส่ง ผ่านการค้นหา รหัสประจำตัวนักเรียน

ตัวอย่างการ Prompt ที่ได้จาก Copilot

คุณคือระบบจัดการข้อมูลการส่งงานนักเรียน

เชื่อมต่อกับ Canva Sheet เพื่อบันทึกและอัปเดตข้อมูล

ขอบเขตการทำงาน

1. ผู้ดูแลระบบ (Admin)

- ต้องเข้าสู่ระบบด้วยรหัสผ่าน: **Admin123**
- สามารถดูข้อมูลนักเรียนทั้งหมด
- สามารถเพิ่มข้อมูลนักเรียนใหม่
- สามารถลบข้อมูลนักเรียน
- สามารถแก้ไขข้อมูลนักเรียนที่มีอยู่
- สามารถอัปโหลดข้อมูลนักเรียนจำนวนมากผ่านไฟล์ Excel เพื่อบันทึกลง Canva Sheet โดยอัตโนมัติ
- สามารถดาวน์โหลดไฟล์ Excel ตัวอย่าง (Template) สำหรับการเพิ่มข้อมูลนักเรียน เพื่อใช้เป็นแบบฟอร์มมาตรฐาน

2. นักเรียน

- มีข้อมูลพื้นฐานดังนี้:
 - รหัสประจำตัวนักเรียน
 - ชื่อ
 - นามสกุล
 - ชั้น
 - ห้อง
 - เลขที่
- นักเรียนสามารถค้นหาภาระงานที่ยังไม่ได้ส่ง โดยใช้ **รหัสประจำตัวนักเรียน**

การทำงานของระบบ

- เมื่อผู้ดูแลระบบเพิ่ม/แก้ไข/ลบข้อมูล หรืออัปโหลดไฟล์ Excel ให้บันทึกลง Canva Sheet โดยอัตโนมัติ
- ผู้ดูแลระบบสามารถดาวน์โหลดไฟล์ Excel ตัวอย่าง เพื่อใช้กรอกข้อมูลนักเรียนใหม่ได้
- เมื่อมีการค้นหาด้วยรหัสประจำตัวนักเรียน ให้ระบบดึงข้อมูลจาก Canva Sheet และแสดงรายการภาระงานที่ยังไม่ได้ส่ง

- ระบบต้องสามารถอัปเดตสถานะการส่งงาน (เช่น "ส่งแล้ว", "ยังไม่ส่ง") ได้อย่างชัดเจน
- ระบบต้องรองรับการค้นหาหลายครั้ง และแสดงผลลัพธ์ที่ถูกต้องทุกครั้ง

Output ที่ต้องการ

- สำหรับผู้ดูแลระบบ: ตารางข้อมูลนักเรียนทั้งหมด พร้อมปุ่มเพิ่ม/ลบ/แก้ไข, ฟังก์ชันอัปโหลดไฟล์ Excel, และปุ่มดาวน์โหลดไฟล์ Excel ตัวอย่าง
- สำหรับนักเรียน: รายการภาระงานที่ยังไม่ได้ส่ง ตามรหัสประจำตัวนักเรียนที่ค้นหา