

"เทคนิคการ PROMPT"

"PARTS"

1. **PERSONA** : กำหนดบทบาทที่ต้องการให้ AI ตอบ เช่น ผู้เชี่ยวชาญ, นักวิเคราะห์, ครู
2. **AIM** : ระบุเป้าหมายหรือสิ่งที่ต้องการให้ AI ทำ เช่น อธิบาย, วิเคราะห์, สรุป, หรือสร้างเนื้อหา
3. **RECIPIENTS** : ระบุกลุ่มเป้าหมาย เช่น สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 1
4. **THEME** : กำหนดหัวข้อหลักหรือธีมที่ต้องการให้ AI ไปก๊ส
5. **STRUCTURE**: รูปแบบไฟล์ที่ต้องการ เช่น ไฟล์ตาราง ไฟล์เอกสาร ฯลฯ

ออกแบบแผนกิจกรรมรายหน่วยการจัดประสบการณ์

Prompt:

ฉันคือครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ช่วยฉันวางแผนกิจกรรมรายหน่วยการจัดประสบการณ์ หน่วยที่ 36 ถูรู้ร้อน สำหรับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ขอเป็นแบบตาราง โดยมีหัวข้อตารางดังนี้ 1.วัน 2.กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ 3. กิจกรรมเสริมประสบการณ์ 4. กิจกรรมสร้างสรรค์ 5. กิจกรรมเสรี (เล่นตามมุม) 6.กิจกรรมกลางแจ้ง 7. กิจกรรมเกมการศึกษา

ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์รายวัน

Prompt:

ฉันคือครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ช่วยออกแบบแผนการจัดประสบการณ์รายวัน ในวันที่ 1 หน่วยที่ 36 ฤดูร้อน
ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเป็นรูปแบบตาราง มีหัวข้อตารางดังนี้ 1. จุดประสงค์การเรียนรู้ 2.สาระการเรียนรู้ 2.1
ประสบการณ์สำคัญ 2.2 สาระที่ควรเรียนรู้ 3.กิจกรรมการเรียนรู้ 4.สื่อ 5.การประเมินพัฒนาการ

แบบบันทึกพฤติกรรมเด็ก

Prompt:

ฉันคือครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ช่วยสร้างแบบบันทึก แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก หน่วยการจัดประสบการณ์ที่
36 ฤดูร้อน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยมีหัวข้อดังนี้ 1.ด้านร่างกาย 2.ด้านอารมณ์และจิตใจ 3. ดานสังคม 4. ด้าน
สติปัญญา ขอเป็นรูปแบบตาราง โดยแบบ สังเกตพฤติกรรมเด็กรายบุคคล จะทำในรูปแบบจดบันทึกสรุปเป็น
รายสัปดาห์ระบุลำดับคุณภาพเป็น 3 ระดับ คือ ระดับ 3 คือ ดี ระดับ 2 คือ พอใช้ และ ระดับ 1 ควรส่งเสริม

คำสั่ง PROMPT เพิ่มเติม

การ Prompt ด้านงานวิจัย

ลำดับที่	รายการ	Prompt
1	การเขียนบทความวิจัย	ฉันเป็นครูผู้สอนวิชาสุขศึกษา กำลังทำงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การป้องกันโรคติดต่อ โดยจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จำนวน 25 คน ช่วยเขียนงานวิจัยในบทที่ 1 โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้ 1.1 บทนำ 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1.3 ขอบเขตของการ วิจัย 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 ‘เศรษฐกิจศาสตร์’ 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: โปรตอนจิ๋ว สีแดง มีเครื่องหมาย +
- นิว: นิวตรอนจิ๋ว 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

เทคนิคการเขียน Prompt สร้างสื่อฝึกเขียน

สร้างแบบฝึกหัดการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นตัวอักษร A

**แบบเส้นประให้เด็กลากตาม (TRACING WORKSHEET) แต่ละตัว
อักษรมีภาพประกอบและคำศัพท์ง่าย ๆ เช่น A = APPLE ออกแบบ
เรียบง่าย ขาวดำ เหมาะกับการพิมพ์ลงกระดาษ และมีพื้นที่ว่างให้
เด็กฝึกเขียน ขอขนาด A4**

**สร้างแบบฝึกหัดจับคู่ตัวอักษร กับภาพ A,B,C,D ออกแบบเรียบง่าย
ขาวดำ เหมาะกับการพิมพ์ลงกระดาษ
ขอขนาด A4**

**สร้างใบงานสำหรับเด็กอนุบาล เป็นภาพกล้วย การ์ตูนน่ารัก เส้นรอบ
รูปเป็นเส้นปะ (dashed line) ขนาดใหญ่และชัดเจน เหมาะสำหรับ
ฝึกลากเส้นมืออย่างง่าย มีพื้นที่ว่างรอบภาพสำหรับระบายสีให้สวย
งาม พื้นหลังสีขาวสะอาด องค์ประกอบเรียบง่าย ไม่มีรายละเอียด
ซับซ้อน ขอขนาด A4**

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 ท่อนสุด ท่อนประสานเสียง

Bridge ท่อนที่เป็นได้ทั้งจุดพักเบรกหลังจากฟังท่อนสุด (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

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), สีนํ้า, ลาย (ลายดอก), กางเกง/กระโปรง (ผ้าถุง), รองเท้า
 - ลวดลายเสื้อผ้า: ระบุลวดลายที่ต้องการ
- อุปกรณ์ประกอบ: หมวก, แว่นตา, สิ่งของที่ถือ (เช่น สากกะเบือ, โทรศัพท์มือถือ) พร้อมระบุมือถือ (มือถือซ้าย, มือขวา)
- ท่าทาง/การกระทำ: เดิน, ยืน, นั่ง, กระโดด, เต้น
- อารมณ์/บุคลิก: รื่นเริง, สนุกสนาน, เศร้า, โกรธ, จริ่งจ๋ง, เคร่งขรึม, ฉุนเฉียว

ตัวอย่าง: "หญิงไทยสูงอายุ ผมหยิกสีขาว อายุประมาณ 65 หน้ากลม หุ่นจ้ำม่ำ มีริ้วรอย ใส่เสื้อคอกระเช้าลายดอก ใส่ผ้าถุงสีดำลวดลายไทย มือขวาก็โทรศัพท์เหมือนกำลังถ่ายคลิบ 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 หรือแสดงให้เห็นจากหลังที่ยิ่งใหญ่
- 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) : การเปลี่ยนรูปแบบลักษณะและการจัดรูปแบบ

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"

ปรับปรุงเพื่อระบุลักษณะ, ไม่มีคำถามซ้ำ, และมี 3 ระดับความยาก:

"ปรับปรุงระบุลักษณะให้ดีขึ้น ตรวจสอบไม่ให้มีคำถามซ้ำ และมี 3 ระดับความยาก โดยแต่ละระดับมีคลังคำถามจำนวน 30 ข้อ"

ปรับปรุงฟังก์ชันการเล่น:

"หากผู้เล่นตอบคำถามผิด ผู้เล่นคนนั้นจะเสียสิทธิ์ในการเล่นในตานี้ และเกมควรเปลี่ยนไปให้ผู้เล่นคนถัดไปเล่นต่อ"

2. การสร้างเกมส์ Pixel Art

กิจกรรม Pixel Art คณิตศาสตร์

ตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อเปิดภาพลับ!

คำถามคณิตศาสตร์

$$20 - 5 = ?$$

ข้อที่ 20 จาก 20

14

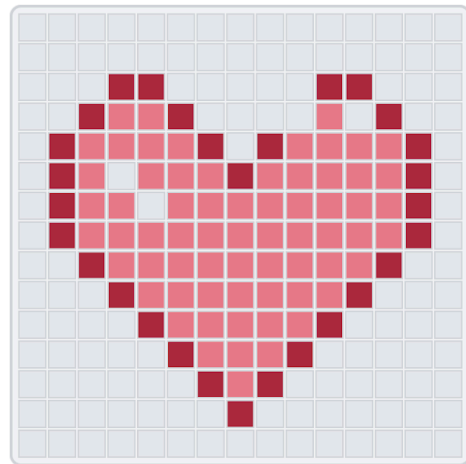
15

16

13

คะแนน: 19 / 20

ภาพ Pixel Art



เปิดแล้ว: 96%

เริ่มต้นด้วย:

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

ปรับปรุงภาพการ์ตูน:

"เปลี่ยนภาพการ์ตูนเป็นอย่างอื่นที่เด็กๆ น่าจะชอบ"

"และลบข้อความหรือคำกล่าวถึงทั้งหมดที่บอกว่าเป็นภาพปริศนาอะไรออกจากเนื้อหา"

"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 16:9

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	แนวเกมกระโดดผาดอ้าน (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

รูปแบบการแสดงผลลัพท์: สร้างสื่อจำลองสถานการณ์ที่สมจริงและมีปฏิสัมพันธ์, แสดงผลลัพท์แบบ Real-time, มีระบบ Reset และเริ่มต้นใหม่

ขนาด: Canva Presentation 16:9

การ prompt เมื่อต้องการบันทึกคะแนนลงใน Google Sheet

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) มีการจับเวลาถอยหลังข้อละ 1 นาที หากไม่ตอบให้ถือว่าข้อนั้นตอบผิด

สไตล์การออกแบบ: สดใส สีสพาสเทล การ์ตูน

ขนาด: Canva Presentation 16:9 มีการเก็บข้อมูล ชื่อผู้เล่น และบันทึกคะแนน มีการแสดงตาราง คะแนน Ranking มาด้วย

เพิ่มเติม : บันทึกข้อมูลลงใน google sheet โดยส่งข้อมูลแบบ JSONP โดยตรงแทนการใช้ iframe ซึ่งจะทำให้มีปัญหาในการ cross-origin ไปยัง App Script ที่ URL: **XXX** ใช้ Sweet alert แสดงสถานะขณะรอการบันทึกและบันทึกสำเร็จ เมื่อสร้างระบบเสร็จแล้วให้แสดง Code ในระบบ GS (google app script) ในหน้าแชทนี้ด้วย

ในส่วนของตารางคะแนน ให้เรียนรู้ข้อมูลจาก Google Sheet Link : **XXX** ทันที

[หมายเหตุ] **XXX** คือ url ของ google app script

XXX คือ url ของ google sheet

ตัวอย่างการ PROMPT สร้าง Story

คุณคือผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้าง Animation ช่วยสร้าง เนื้อหา Story จำนวน 5 Scene เรื่องเกี่ยวกับ "คุณครู เห็นนักเรียน ตื่นน้ำที่ก๊อกน้ำเก่าๆ แล้วเข้าไปช่วยเหลือดูแลนักเรียน จนนักเรียนโตขึ้น เป็นหมอ ได้กลับมา

ดูแลรักษาคณครุ ที่เคยช่วยเหลือเอาไว้" แล้วช่วยเขียน prompt ในการสร้างภาพ และ prompt สำหรับการสร้าง image to video และสร้างบทสนทนา ไปด้วย