

Prompt สร้างเกมภาษาอังกฤษ หน่วย My School
เรื่อง How to keep our school clean [สำหรับ ม.ปลาย]

=====

Prompt : คุณคือผู้เชี่ยวชาญในการสร้างเกมการศึกษา
สร้างเกมวิชาภาษาอังกฤษแบบอินเทอร์แอคทีฟ สำหรับนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษา (อายุ 16-18 ปี) ภายใต้หัวข้อ “My School”
โดยมีเนื้อหา “How to keep our school clean
(เราจะรักษาความสะอาดในโรงเรียนได้อย่างไร)”
เกมควรมีสีสันสดใส น่ารัก และเล่นง่าย วัตถุประสงค์:
ให้นักเรียนได้เรียนรู้พฤติกรรมที่ดีและไม่ดีในการรักษา
ความสะอาดของโรงเรียน ประเภทของเกม: ปรนัย 4 ตัวเลือก
ลูกเล่นเพิ่มเติม: ใส่เสียงเอฟเฟกต์เมื่อเลือกถูกหรือผิด
และแสดงหน้าจอแสดงความยินดีพร้อมดาวและข้อความ
“คุณคือฮีโร่รักษาความสะอาดโรงเรียน!”
ให้ป้อนข้อมูลผู้เล่นด้วยการพิมพ์ คือ FullName,Class,
Student Number ก่อนเริ่มเกม แสดงข้อมูลผู้เล่น
ระหว่างเล่นเกม และสรุปเกมเมื่อจบเกม ใส่ footer

มี footer Created by Mr.Zakreeya Madbaka Supervisor Educational

=====

Prompt สร้างเกมคณิตศาสตร์ อัตราส่วนตรีโกณมิติขั้นสูง

=====

Prompt : คุณคือผู้เชี่ยวชาญในการสร้างเกมการศึกษา

จงสร้างเกมวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนตรีโกณมิติขั้นสูง

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยให้มีคำถามแบบ

ปรนัย 10 คำถาม ตอบผิด -1 ตอบถูก +1 จับเวลาข้อละ 1 นาที

ให้ป้อนข้อมูลผู้เล่นด้วยการพิมพ์ คือ ชื่อ-นามสกุล,ชั้น,เลขที่

ก่อนเริ่มเกม แสดงข้อมูลผู้เล่นระหว่างเล่นเกม และสรุปเกม

เมื่อจบเกม ตกแต่งให้สวยงามทันสมัย น่าสนใจ ใส่ footer

มี footer จัดทำโดย **ศน.ชครีญา หมายบากา สวป.สตูล**

Prompt เกม PISA พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์

=====

Prompt : คุณคือผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาเกม
ช่วยสร้างเกมตอบคำถามที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนา
ความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ (Mathematical literacy)
เพื่อประเมินสมรรถนะในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์
ร่วมกับการคิด ใช้ และตีความคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหา
ในบริบทของชีวิตจริงที่หลากหลาย ให้สร้างแผนภูมิวงกลม
แสดงสัดส่วนรถไฟฟ้าที่ขายในท้องตลาด 5 อันดับแรก
พร้อมสร้างคำถามที่เกี่ยวข้องระดับการการคิดวิเคราะห์
และการประยุกต์ในงาน 10 คำถาม สำหรับนักเรียน ม.1
มีหน้าสรุปเกม มีการสะสมคะแนน ตอบถูก +1 คะแนน
ตอบผิด -1 คะแนน สร้างเกมให้ใช้งานง่ายดึงดูดผู้เล่น
ทุกช่วงวัย ใส่ไอโมติคอน ตกแต่งให้สวยงามทันสมัย

มี footer จัดทำโดย [ศน.ชัชริยา หมาดบากา สพป.สตูล](#)

Prompt สร้างเกม เรื่อง เซต ม.4

=====

Prompt : คุณคือผู้เชี่ยวชาญในการสร้างเกมการศึกษา
จงสร้างเกมวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เซต สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยให้มีคำถามแบบปรนัย 10 คำถาม
ตอบผิด -1 ตอบถูก +1 จับเวลาข้อละ 1 นาที ให้ป้อนข้อมูล
ผู้เล่นด้วยการพิมพ์ คือ ชื่อ-นามสกุล,ชั้น,เลขที่ ก่อนเริ่มเกม
แสดงข้อมูลผู้เล่นระหว่างเล่นเกม และสรุปเกมเมื่อจบเกม
ตกแต่งให้สวยงามทันสมัย น่าสนใจ ใส่ footer

มี footer จัดทำโดย [ศน.ชัชริยา หมายดบภา สวป.สตูล](#)

=====

Prompt สร้างเกม PISA วิทยาศาสตร์

=====

คุณคือผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาเกม
ช่วยสร้างเกมตอบคำถามที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนา
สมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ (Science competency)
สำหรับนักเรียน ป.3 เพื่อประเมินความสามารถของ
บุคคลที่มีส่วนร่วมในการอภิปรายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์
ความยั่งยืน และเทคโนโลยีได้อย่างสมเหตุสมผล
เพื่อนำไปสู่การลงมือกระทำได้ ให้เกมมี 5 ด้าน
ด้านที่ 1 เรื่อง บริบทสุขภาพและโรคภัย ด้านที่ 2
เรื่อง ทรัพยากรธรรมชาติ ด้านที่ 3 เรื่อง
ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ
ด้านที่ 4 เรื่อง ภัยอันตราย ด้านที่ 5 เรื่อง ความก้าวหน้า
และความท้าทายของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีร่วมสมัย
โดยสร้างเนื้อหาที่สอดคล้องกับ 3 ระดับ คือ ระดับส่วนบุคคล
ระดับประเทศ ระดับโลก พร้อมสร้างคำถามที่เกี่ยวข้อง
มีคำอธิบายก่อนเริ่มเกม มีการจับเวลาอย่างเหมาะสม
มีหน้าสรุปเกม มีการสะสมคะแนน ตอบถูก +1 คะแนน
ตอบผิด -1 คะแนน สร้างเกมให้ใช้งานง่ายดึงดูดผู้เล่น
ทุกช่วงวัย ใส่ไอโมติคอน ตกแต่งให้สวยงามทันสมัย

มี footer จัดทำโดย [ศน.ชักริยา หมายดบภา สพป.สตูล](#)

Prompt สร้างเกมเศรษฐีด้วย Canva AI

=====

Prompt : สร้างบอร์ดเกมระบบสุริยะสำหรับผู้เล่น 2 คน

โดยใช้ HTML ไม่ใช่ไลบรารีภายนอก ให้บอร์ดมีลักษณะ

คล้ายเกมเศรษฐีที่วางรอบกรอบเป็นช่องดาวเคราะห์

เช่น Mercury, Venus, Earth, Mars ฯลฯ โดยแต่ละช่อง

อาจมีคำสั่งพิเศษ เช่น บวกคะแนน ลบคะแนน เดินหน้า

ถอยหลัง หรือสุ่มคำถามวิทยาศาสตร์ มีปุ่มทอยลูกเต๋า

และแสดงตำแหน่ง + คะแนนของผู้เล่นแบบเรียลไทม์

มี footer จัดทำโดย **ศน.ชักริยา หมายดบากา สวป.สตูล**

เกมฝึกแต่งประโยคภาษาอังกฤษแบบลากวาง

=====

Prompt : คุณคือผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาเกมการศึกษา

จงสร้างเกมแต่งประโยคภาษาอังกฤษ 10 ประโยค สำหรับ

นักเรียน ป.6 โดยแต่ละข้อจะมีโจทย์เป็นคำแปลภาษาไทย

แล้วให้ผู้เล่นลากคำภาษาอังกฤษที่อยู่โซนด้านล่างมาวางต่อกัน

เป็นประโยคในโซนตรงกลาง ให้คะแนน ข้อละ 1 คะแนน

จับเวลา ข้อละ 1 นาที ตกแต่งให้สวยงามเหมาะสมกับวัยเด็ก

มี footer จัดทำโดย **ศน.ชัครีญา หมดบาคา สวป.สตูล**

เกมสุนทรภู่

Prompt: (คัดลอกส่วนด้านล่างนี้)

สร้างเว็บไซต์เชิงโต้ตอบเพื่อการเรียนรู้เรื่องชีวประวัติของ “สุนทรภู่” ในรูปแบบเกม

- หน้าแรก แสดงเนื้อหาชีวประวัติโดยย่อของสุนทรภู่ (ตามที่ระบุด้านล่าง) พร้อมภาพประกอบ เช่น ภาพวาดสุนทรภู่, หนังสือ, ทะเล, บรรยากาศวัด หรือฉากจากวรรณคดี
- หน้าเกม ให้ผู้เล่น “ลากและวางกล่องข้อความ” ที่มีเหตุการณ์ชีวประวัติของสุนทรภู่ ไปเรียงตามลำดับเวลา (17 กล่องข้อความ) โดยกล่องข้อความอยู่ด้านซ้าย และบล็อกข้อความอยู่ด้านขวา
- เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม “ตรวจคำตอบ” ให้ระบบแจ้งว่า "เรียงลำดับถูกต้องก็ขอ" และแสดงถูก-ผิดแต่ละลำดับ หากเรียงถูกต้องทั้งหมดตั้งแต่ครั้งแรก จะได้คะแนนเต็ม 10 หากเรียงถูกต้องหลังจากลองครั้งที่ 2 จะได้ 8 คะแนน ถ้าใช้มากกว่านั้น คะแนนจะลดลงเรื่อย ๆ เหลือขั้นต่ำคือ 1 คะแนน
- หน้าแรกให้อ่านชีวประวัติก่อน ด้านล่างมีปุ่มเข้าเล่นเกม โดยเมื่อคลิกจะมีหน้าแบบฟอร์มที่ผู้เล่นต้องกรอกชื่อ-นามสกุล / ชั้น / เลขที่ แล้วจึงเข้าเล่นเกม
- ตกแต่งเว็บไซต์ให้สวยงาม โทนสี **ชมพู-ฟ้า** อ่อน มีภาพประกอบน่ารัก เหมาะสำหรับนักเรียนระดับมัธยม
- ใช้ฟอนต์ไทยที่อ่านง่าย เช่น “Kanit” หรือ “Sarabun”
- ให้มีหน้าแสดงคะแนนหลังจบเกม และส่วนล่างของหน้านี้เป็นตาราง leaderboard หากคะแนนเท่ากัน ผู้เล่นล่าสุดจะแสดงด้านบน

****ชีวประวัติโดยย่อ (แสดงก่อนเล่นเกม):****

"สุนทรภู่ หรือ พระสุนทรโวหาร (ภู่) เกิดเมื่อวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ. 2329 ที่อำเภอแกลง จังหวัดระยอง ในสมัยรัชกาลที่ 1 เป็นกวีเอกของไทยที่ได้รับยกย่องว่าเป็น “เชกสเปียร์แห่งประเทศไทย” ผลงานของท่านมีอิทธิพลอย่างมากต่อวรรณกรรมไทย.

ชีวิตและผลงาน

สุนทรภู่อยู่กับมารดาในวังหลังตั้งแต่เด็ก เข้าเรียนที่วัดชีปะขาว (วัดศรีสุदारาม) จนมีความรู้แตกฉาน ต่อมาได้ทำงานเป็นเสมียนในกรมพระคลังสวน แต่ลาออกเพราะไม่ชอบงาน.

เมื่ออายุประมาณ 20 ปี สุนทรภู่อบรักกับแม่จัน สาวชาววัง แต่ถูกจับได้และถูกลงโทษจองจำ หลังจากได้รับอภัยโทษ จึงเดินทางไปหาบิดาที่เมืองแกลง ระหว่างทางได้แต่ง นิราศเมืองแกลง ซึ่งเป็นผลงานสำคัญชิ้นแรก.

สุนทรภู่ออกงานกับแม่จันแต่ชีวิตคู่ไม่ราบรื่น เนื่องจากนิสัยเจ้าชู้และติดสุรา จึงเลิกรากันไป ต่อมาเมื่อมีภรรยาอีกหลายคน แต่ความรักส่วนใหญ่ไม่สมหวัง.

ในรัชกาลที่ 2 สุนทรภู่อำรับราชการในกรมพระอาลักษณ์โดดเด่นด้วยฝีมือกลอนจนได้รับแต่งตั้งเป็นขุนสุนทรโวหาร มีบทบาทสำคัญในการแต่งและแก้ไขวรรณคดีหลวง เช่น กลอนในเรื่อง รามเกียรติ์ และร่วมแต่ง ขุนช้างขุนแผน.

สุนทรภู่อำผลงานนิราศและวรรณคดีสำคัญจำนวนมาก เช่น นิราศพระบาท นิราศพระปฐม นิราศเมืองเพชร รำพันพิลาป และ พระอภัยมณี ซึ่งเป็นวรรณคดีเรื่องยาวที่มีชื่อเสียงที่สุด.

ช่วงปลายชีวิต สุนทรภู่อำเคยบวชเป็นพระและแต่ง รำพันพิลาป เล่าความในใจและประสบการณ์ชีวิต หลังลาสิกขาได้รับพระอุปถัมภ์จากเจ้านายฝ่ายในและยังคงสร้างผลงานวรรณกรรมจนถึงวาระสุดท้าย.

ลักษณะเด่น

สุนทรภู่อำเป็นกวีที่มีชีวิตรักอำภพและเจ้าชู้ ซึ่งสะท้อนอยู่ในผลงานนิราศหลายเรื่อง.

ผลงานของสุนทรภู่อำเน้นการใช้ภาษาไพเราะ สอดแทรกคติสอนใจ และบรรยายธรรมชาติได้อย่างงดงาม.

ถึงแก่อนิจกรรมเมื่ออายุ 69 ปี ในสมัยรัชกาลที่ 4 ทิ้งผลงานไว้ให้คนไทยได้ศึกษาและยกย่องจนถึงปัจจุบัน.

สรุป สุนทรภู่อำคือกวีเอกของไทย ผู้สร้างสรรควรรณกรรมที่ทรงคุณค่า มีชีวิตที่ผันผวนทั้งด้านความรักและหน้าท่ำการงาน แต่ผลงานของท่านยังคงเป็นสมบัติล้ำค่าของชาติไทย."

****บล็อกข้อความที่ใช้ลากวางในเกม:****

- สุนทรภู่เกิดที่จังหวัดระยอง พ.ศ. 2329
- เริ่มเรียนหนังสือและสนใจกลอนตั้งแต่วัยเด็ก
- ทำงานเป็นเสมียนกรมพระคลังสวน
- ลอบรักแม่จัน ถูกลงโทษและเดินทางไปเมืองแกลง
- แต่งนิราศเมืองแกลง
- แต่งงานกับแม่จันแต่ชีวิตคู่ไม่ราบรื่น
- เข้ารับราชการในกรมพระอาลักษณ์
- แต่งนิราศพระบาท นิราศพระปฐม
- แต่งโคบุตร ใช้กลอนสุภาพในนิทาน
- แต่งพระอภัยมณี
- แต่งนิราศภูเขาทอง นิราศสุพรรณ ฯลฯ
- แต่งสุภาจิตสอนหญิง เพลงยาวถวายโอวาท ฯลฯ
- แต่งบทละครอภัยนุราช
- บวชและแต่งรำพันพิลาป
- ได้รับแต่งตั้งเป็นพระสุนทรโวหาร
- ถึงแก่อนิจกรรมในสมัยรัชกาลที่ 4
- ยูเนสโกยกย่องเป็นบุคคลสำคัญของโลกด้านวรรณกรรม (พ.ศ. 2529)

*** ด้วย prompt แรกนี้ ผมได้ทดลองเล่นบนโทรศัพท์แล้ว พบว่าไม่สามารถแตะค้างแล้วลากได้ แต่เล่นบนคอมพิวเตอร์ได้นะครับ ผมจึงสั่งงานเพิ่มให้สามารถเล่นบนโทรศัพท์ได้ดังนี้

“ขอให้แก้ไขตรงที่การเล่นด้วยโทรศัพท์ ขอให้แตะค้างแล้วลากกล่องข้อความไปวางในบล็อกได้ ส่วนอื่นๆ แสดงผลแบบเดิม”

สร้างเกมปริศนาคำศัพท์สไตล์ Minecraft โดยให้นักเรียน
ประกอบคำศัพท์บนคอมพิวเตอร์และรูปภาพอุปกรณ์ปรากฏขึ้น
เมื่อพวกเขาทำสำเร็จ!

ฉันได้สร้างเกมคำศัพท์คอมพิวเตอร์สไตล์ Minecraft ที่น่าสนใจ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นี่คือสิ่งที่เกมมีให้:



คุณสมบัติของเกม:

การใส่ชื่อ

ก่อนที่จะเริ่มเกม

ตัวจับเวลา

นับถอยหลังจาก 60 วินาที (พร้อมเวลาโบนัสในแต่ละด่าน)

ระบบคะแนน

มีคะแนนสำหรับคำที่ถูกต้องแต่ละคำ

ความก้าวหน้าในระดับ

ที่เพิ่มความยากขึ้น

ภาพอุปกรณ์

(อีโมจิ) ที่ปรากฏขึ้นเมื่อเติมคำถูกต้อง

คำศัพท์คอมพิวเตอร์ 8 คำ

:เมาส์, คีย์บอร์ด, จอภาพ, เครื่องพิมพ์, ลำโพง, กล้อง,
แท็บเล็ต, แล็ปท็อป



มันทำงานอย่างไร:

นักเรียนลากตัวอักษรจากธนาคารตัวอักษรเพื่อสะกดคำศัพท์
คอมพิวเตอร์

เมื่อพวกเขาเติมคำได้ถูกต้อง ภาพของอุปกรณ์จะตั้งขึ้นมาด้วยความ
ความยินดี

คุณจะได้รับคะแนนและคะแนนจะถูกส่งไปที่ Google Sheets
(เอาURL ในตรงนี้) ของคุณโดยอัตโนมัติ

เกมนี้ตอบสนองได้เต็มที่และใช้งานได้กับทุกอุปกรณ์

เมื่อเกมจบลง เกมจะส่งคะแนนไปยัง URL Google Sheets ที่
คุณให้ไว้โดยอัตโนมัติ นักเรียนสามารถเล่นได้หลายรอบและ
พยายามเอาชนะคะแนนสูงสุดของตัวเอง!

มี footer Created by Mr.Zakreeya Madbaka Supervisor
Educational

Prompt :ออกแบบเกมจับคู่ความรู้เกี่ยวกับ AI

ออกแบบเกมจับคู่ความรู้เกี่ยวกับ AI โดยให้มีสองคอลัมน์: คอลัมน์ซ้ายเป็นชื่อเครื่องมือหรือพีเจเออร์ของ AI เช่น Notebook LM, Google AI Studio, Magic Write, Gemini และคอลัมน์ขวาเป็นคำอธิบายการใช้งานของแต่ละเครื่องมือ เช่น สรุปเอกสารอัตโนมัติ สร้างภาพจากข้อความ เขียนบทความด้วยคำสั่ง เป็นต้น

ใช้โทนสีสดใส สบายตา เหมาะสำหรับครูผู้ใหญ่ เช่น โทนฟ้า เทา และเขียวอ่อน

เพิ่มไอคอนประกอบในแต่ละช่อง และจัดรูปแบบให้น่าไปใช้งาน เป็นทั้งแผ่นพับ ใบงาน หรือสไลด์แบบอินเทอร์แอคทีฟได้

header : <https://www.i-pic.info/i/rLhp1111041.png> ขนาด
150x150pixels

เกมจับคู่ความรู้เกี่ยวกับ AI

Footer : Dev By by Mr.Zakreeya Madbaka Supervisor
Educational

◆ ผังซ้าย: “AI / พีเจอร”

1. Notebook LM
2. Magic Write
3. Google AI Studio
4. Magic Media
5. Gemini
6. Magic Animate
7. Canva Docs AI
8. AI Prompt
9. AI Scoring
10. AI Text-to-Speech

◆ ผังขวา: “การใช้งาน”

- A. ใช้เขียนเนื้อหาจากคำสั่ง
- B. สร้างภาพหรือวิดีโอจากข้อความ
- C. สร้างงานนำเสนอแบบเคลื่อนไหว
- D. แชทกับ AI เพื่อช่วยวิเคราะห์/สรุปเอกสาร
- E. ทดสอบคำสั่ง Prompt กับโมเดล AI

F. เปลี่ยนข้อความเป็นเสียงพูด

G. ใช้เขียนเอกสารร่วมกับ AI

H. สร้าง AI สำหรับช่วยประเมินคะแนน

I. สร้างคำถามหรือไอเดียจาก AI

J. สร้างสรุป+แหล่งอ้างอิงจากไฟล์เอกสาร