

หลักสูตร

ห้องเรียนอีสปอร์ต

รายวิชา: ห้องเรียนอีสปอร์ต

ระดับชั้น: มัธยมศึกษา

เวลา: 40 ชั่วโมง



คำอธิบายรายวิชาเลือกเสรี

รายวิชา	ห้องเรียนอีสปอร์ต
ระดับชั้น	มัธยมศึกษา
เวลา	40 ชั่วโมง

วิชาห้องเรียนอีสปอร์ต เป็นวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต หรือ Esports Tournament โดยผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ทักษะการทำงาน ทั้งเบื้องหน้า และ เบื้องหลัง ในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผน การจัดการแข่งขัน การเป็นโค้ชกีฬาอีสปอร์ต การเป็นนักพากย์กีฬาอีสปอร์ต การเป็นนักข่าววงการอีสปอร์ต การถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต รวมทั้งการได้ลงมือปฏิบัติในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและสร้างพื้นที่เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาตัวเองได้สนใจอุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ต อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการจัดการทีมพร้อมประยุกต์ความรู้และทักษะจากหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ มาปรับใช้ในสถานการณ์จริง

ผลการเรียนรู้

1. ได้เรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของกีฬาอีสปอร์ต
2. สามารถวิเคราะห์รูปแบบธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต
3. ได้เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้น
4. ได้เรียนรู้บทบาทและทักษะผู้ประสานงานโครงการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
5. สามารถพัฒนากระบวนการคิด, การวางแผน, การทำงานเป็นทีม และการสื่อสารเพื่อการประสานงาน
6. สามารถวิเคราะห์หน้าที่ คุณสมบัติ ความรู้และความสำคัญของตำแหน่งโค้ชกีฬาอีสปอร์ต
7. ตระหนักถึงทักษะที่สำคัญต่อการเตรียมตัวเป็นโค้ชกีฬาอีสปอร์ตที่ดี
8. ได้เรียนรู้บทบาทและความสำคัญของอาชีพนักพากย์
9. ได้ตระหนักถึงทักษะการเป็นนักพากย์กีฬาอีสปอร์ต
10. ได้เรียนรู้กระบวนการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ (Content Creator)
11. ฝึกปฏิบัติทักษะการเขียน การสัมภาษณ์และการออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์
12. ได้ฝึกปฏิบัติทักษะการจัดการสื่อเพื่อการถ่ายทอดสดระบบออนไลน์
13. สามารถเปรียบเทียบคุณสมบัติของเทคโนโลยีที่ถ่ายทอดสดการแข่งขันรูปแบบต่าง ๆ
14. ได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
15. ได้ฝึกทักษะวางแผนและทักษะแก้ปัญหา
16. ได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

โครงสร้างรายวิชา

รายวิชา ห้องเรียนอีสปอร์ต

ระดับชั้น มัธยมศึกษา

เวลา 40 ชั่วโมง

ไฟล์เตอร์รวมสไลด์ [ลิงก์ไฟล์เตอร์](#)

ลำดับ หน่วยการ เรียนรู้	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	เป้าหมายการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	ค่า น้ำหนัก คะแนน
1	Orientation ปฐมนิเทศ	(1) นักเรียนเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนสามารถวิเคราะห์รูปแบบธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต (3) นักเรียนได้เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้น	หัวข้อที่ 1.1 อีสปอร์ต (Esports) คืออะไร	1	0
2	Project Coordinator ผู้ประสานงาน โครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนเรียนรู้บทบาทและทักษะผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนพัฒนากระบวนการคิดวางแผน ทักษะการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารเพื่อการประสานงาน	หัวข้อที่ 2.1 บทบาทหน้าที่และทักษะที่สำคัญของผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต หัวข้อที่ 2.2 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Esports Event)	5	10

3	Esports Coach โค้ชกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนสามารถวิเคราะห์หน้าที่ คุณสมบัติ ความรู้และความสำคัญของตำแหน่งโค้ชกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนตระหนักถึงทักษะที่สำคัญต่อการเตรียมตัวเป็นโค้ชที่ดี ที่ส่งเสริมความมั่นใจในการเล่น สนับสนุนการวางแผน และวิเคราะห์ภาพรวมเกม	หัวข้อที่ 3.1: ความสำคัญของโค้ชอีสปอร์ต หัวข้อที่ 3.2: หน้าที่ของการเป็นผู้ฝึกสอน หัวข้อที่ 3.3: คุณสมบัติที่ดีของโค้ช หัวข้อที่ 3.4: กว่าจะมาเป็นอาชีพโค้ชต้องทำอะไร หัวข้อที่ 3.5: ทักษะสะท้อนผลพัฒนาการแบบโค้ช หัวข้อที่ 3.6: การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา หัวข้อที่ 3.7: เรียนรู้การเป็นโค้ชผ่านการลงมือทำ"	5	10
4	Shoutcaster นักพากย์กีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนเรียนรู้บทบาทและความสำคัญของอาชีพนักพากย์ (2) นักเรียนตระหนักถึงทักษะการเป็นนักพากย์กีฬาอีสปอร์ต	หัวข้อที่ 4.1: ความสำคัญของนักพากย์ หัวข้อที่ 4.2: บทบาทและหน้าที่ของนักพากย์ หัวข้อที่ 4.3: คุณสมบัติและทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักพากย์ หัวข้อที่ 4.4: เส้นทางสู่นักพากย์มืออาชีพ หัวข้อที่ 4.5: ห้องเรียนนักพากย์ฝึกหัด หัวข้อที่ 4.6: สะท้อนการเรียนรู้ของนักพากย์	5	10

5	Esports Journalist สื่อวงการเกม	(1) นักเรียนเรียนรู้กระบวนการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ (Content Creator) (2) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเขียน การสัมภาษณ์และ การออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์	หัวข้อที่ 5.1 บทบาทหน้าที่และทักษะของสื่อวงการเกม หัวข้อที่ 5.2 หลักการผลิตสื่อ หัวข้อที่ 5.3 การสัมภาษณ์ หัวข้อที่ 5.4 การผลิตสื่อเพื่อนำไปเผยแพร่ หัวข้อที่ 5.5 ถอดบทเรียนจากการทำ Content หัวข้อที่ 5.6 สรุปการเรียนรู้ห้องเรียนสื่อวงการเกม	7	10
6	Esports Broadcast ควบคุมสื่อและการ ถ่ายทอดสด	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการจัดการสื่อเพื่อการ ถ่ายทอดสดระบบออนไลน์ (2) นักเรียนเปรียบเทียบคุณสมบัติของเทคโนโลยีที่ ถ่ายทอดสด การแข่งขันรูปแบบต่าง ๆ ทั้งออนไลน์ และ ออฟไลน์	หัวข้อที่ 6.1: บทบาทหน้าที่และทักษะสำคัญของ Broadcast หัวข้อที่ 6.2: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ OBS หัวข้อที่ 6.3: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ Omlet Arcade หัวข้อที่ 6.4: ฝึกการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	4	10
7	Esports Tournament Planning แบ่งฝ่ายและเตรียม งานการแข่งขัน	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะ แก้ปัญหา	หัวข้อที่ 7.1: ลักษณะงานตามหน้าที่ต่าง ๆ ในการแข่งขัน หัวข้อที่ 7.2: เรียนรู้บทบาทหน้าที่ในการแข่งขัน Esports หัวข้อที่ 7.3: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 1 หัวข้อที่ 7.4: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 2 หัวข้อที่ 7.5: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 3 หัวข้อที่ 7.6: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 4	6	20

8	Esports Tournament จัดการแข่งขันกีฬาสี สปอร์ต	(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต	หัวข้อที่ 8.1: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 1 - รอบเก็บคะแนน หัวข้อที่ 8.2: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 2 - รอบแบ่งสาย หัวข้อที่ 8.3: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 3 - รอบแข่งตามสาย หัวข้อที่ 8.4: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 4 - รอบ Semi Final 4 ทีม หัวข้อที่ 8.5: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 5 - รอบ Final 2 ทีม	5	20
9	Learning Reflection สะท้อนการเรียนรู้	(1) นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้กิจกรรมห้องเรียนกีฬาสีสปอร์ต (2) นักเรียนมีทักษะสื่อสารและความเข้าใจตนเอง	หัวข้อที่ 9.1: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน My Journal หัวข้อที่ 9.2: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน Gallery Walk	2	10
รวม				40	100

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 1: Orientation ปฐมนิเทศ

เป้าหมายการเรียนรู้

1. นักเรียนเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของกีฬาอีสปอร์ต
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์รูปแบบธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต
3. นักเรียนได้เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้น

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

1. กระดาษ / Post-It
2. Mentimeter

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ ในการสอน
1	หัวข้อที่ 1.1 : Esports คืออะไร	(1) นักเรียนเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนสามารถวิเคราะห์รูปแบบธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต (3) นักเรียนได้เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้น	ขั้นนำ (10 นาที) ทำความรู้จัก - ครูแนะนำตนเองและแลกเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ยกตัวอย่างคำถาม ทำไมครูถึงอยากมาสอนวิชานี้ วิชานี้มีสำคัญอย่างไร หรือ ความคาดหวังที่มีในการสอนวิชานี้เป็นอย่างไร เป็นต้น - ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม หรือจับคู่กันนักเรียน นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนทำความรู้จัก ใช้คำถาม 3-5 ข้อ นักเรียนเขียนตอบลงในกระดาษ หรือ Post-it จากนั้นนำมาแลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม หรือคู่ที่ได้แบ่งไว้ ตัวอย่างคำถาม เช่น 1. ชื่อ ชั้นเรียน ห้อง 2. เลือก 1 สิ่งที่บอกความเป็นตัวเรา 3. ถ้าเปรียบเทียบรู้สึกตอนนี้เป็น 1 ฤดู จะเป็นฤดูใด เพราะอะไร 4. เวลาเจอปัญหา ทำอย่างไร 5. เรื่องที่ต้องเฝ้าหมอมัยกับเพื่อน ๆ ให้ได้ *คำถามเหล่านี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม - ครูแนะนำเนื้อหาบทเรียน ว่าหลักสูตรทั้งหมดนักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับอะไรบ้าง ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (20 นาที) อีสปอร์ตคืออะไร - ครูสอบถามนักเรียนว่า Esports คืออะไร - ครูถามนักเรียนว่า อยากรู้อะไรเกี่ยวกับ Esports หรือ ข้อสงสัยต่าง	กระดาษ / post-it Mentimeter	ลิงก์สไลด์

			- ครูชวนสรุปสิ่งที่นักเรียนนำเสนอ และอธิบายเพิ่มเติมว่า 1. Esports คืออะไร 2. รูปแบบธุรกิจของ Esports มีอะไรบ้าง 3. อาชีพในวงการ Esports มีอะไรบ้าง  ขั้นฝึก/Self-Learning (15 นาที) - นักเรียนทำ Mini Quiz เพื่อวัดความรู้เกี่ยวกับความเป็นมา และรูปแบบธุรกิจกีฬาอีสปอร์ตเบื้องต้นของ Esports คำถาม 1. คาดหวังอะไรจากการเรียนวิชานี้ 2. Esports คืออะไร ตามความเข้าใจของตัวเอง 3. รูปแบบธุรกิจ ของ Esports มีอะไรบ้าง? 4. อาชีพในวงการ Esports มีอะไรบ้าง และอยากทำอาชีพไหน? - เมื่อทำเสร็จ เผลยคำตอบและนำเสนอผลลัพธ์ร่วมกัน  ขั้นสรุป (5 นาที) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน Esports คืออะไร /สรุปการเก็บคะแนน - ครูแนะนำถึงบทเรียนต่อไป ว่าจะได้เรียนรู้อะไร อีสปอร์ตคืออะไร		
--	--	--	---	--	--

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 2: Project Coordinator ผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

เป้าหมายการเรียนรู้

- (1) นักเรียนเรียนรู้บทบาทและทักษะผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
- (2) นักเรียนพัฒนากระบวนการคิดวางแผน ทักษะการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารเพื่อการประสานงาน

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

- (1) กระดาษฟลิปชาร์ต
- (2) ปากกาเมจิก
- (3) โปรแกรม Google Sheet
- (4) กระดาษ A4 มีเส้น
- (5) Post-it

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
1	หัวข้อที่ 2.1 บทบาทหน้าที่และทักษะที่สำคัญของผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนสามารถอธิบายบทบาทหน้าที่ของผู้ประสานงานโครงการได้	ชั้นนำ (10 นาที) - ครูถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าฝ่ายไหน ในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ที่ทำหน้าที่วางแผนและกำหนดทิศทางการจัดการแข่งขัน? พร้อมกระตุ้นให้นักเรียนตอบคำถามแล้วอธิบายเพิ่มเติมว่า คือตำแหน่ง Project Coordinator ที่ดำเนินงานเป็นผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต - ครูอธิบายและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อรู้จักกับบทบาทหน้าที่การเป็นผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต - ครูชี้แจงถึงความสำคัญของหน้าที่ผู้ประสานงานโครงการแล้วอธิบายถึงผลลัพธ์การฝึกประสบการณ์จริง ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (30 นาที) - บทบาทหน้าที่และทักษะที่สำคัญของผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต - ครูเปิด Garena World 2022: Spark Your Spirit - Behind the Scene แล้วเชิญชวนนักเรียนให้สังเกตบทบาทหน้าที่ของผู้ประสานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงทีมอื่น ๆ เพื่อให้เห็นภาพและสามารถมีแนวทางสำหรับการวางแผนงาน โจทย์ - ครูตั้งคำถามว่าในภาพต้องมีทีมในการทำหน้าที่ใดบ้าง แล้วผู้ประสานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตทำหน้าที่ใด ในการทำงาน ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนในการมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม และ สรุปคำตอบของนักเรียน - ครูสรุปประเด็นบทบาทหน้าที่ของการเป็นผู้ประสานโครงการ		ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
2	หัวข้อที่ 2.2 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Esports Event)	(1) นักเรียนสามารถสรุปโครงสร้างของการบริหารโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนสามารถระบุวัตถุประสงค์และรายละเอียดต่าง ๆ ของการดำเนินโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้	ขั้นนำ (10 นาที) - ครูตั้งคำถามชวนคิด " คิดว่าการจัด Esports Event ต้องมีรายละเอียดอะไรบ้างนะ " ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) - ครูอธิบายถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของการจัด Esports Event โดยครอบคลุมประเด็น ดังนี้ Objective, Budget, Format, Timeline, Marketing Promotion ขั้นฝึก/Self-Learning (15 นาที) - ฝึกวางแผนโครงสร้างการจัด Esports Event โจทย์ นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน ร่วมกันวางแผนโครงสร้างการจัด Esports Event ลงกระดาษฟลิปชาร์ตที่แบ่งหน้ากระดาษเป็น 5 ส่วน หรือทำเป็นมายแมพ โดยนักเรียนสามารถออกแบบแต่ละหัวข้อได้ตามใจชอบ แต่คำตอบของข้ออื่น ๆ จะต้องสัมพันธ์กับจุดประสงค์การจัด ได้แก่ จุดประสงค์การจัด, ต้นทุนที่ต้องใช้, รูปแบบการแข่งขัน, ร่าง Timeline การจัด Event , รูปแบบการโปรโมท เราจะเลือกทำอย่างไร ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูสรุปจากกระดาษฟลิปชาร์ตของนักเรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้มุมมองการทำจากเพื่อนกลุ่มอื่นได้ - ครูสรุปประเด็นการจัด Esports Event	- กระดาษฟลิปชาร์ต - ปากกาเมจิก	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
3	หัวข้อที่ 2.3 : การสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการทำงาน	(1) นักเรียนเข้าใจการสร้างวัฒนธรรมการทำงานที่สำคัญ (2) นักเรียนบอกข้อเสนอแนะการทำงานให้กับตนเองและผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์	ชั้นนำ (10 นาที) - ครูชวนนักเรียนมาสร้างความคุ้นชินกับการเป็นผู้ประสานงานโครงการ (Project Manager) ในประเด็นการสื่อสารเชิงบวกหรือวัฒนธรรมการให้ Feedback สำหรับการทำงานทั่วไป และกระบวนการ After Action Review (AAR) หลังการจัดโครงการ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) - ครูอธิบายถึงความสำคัญการสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการทำงาน - ครูอธิบายการให้ Feedback เปิดด้วยคำถาม "นักเรียนคิดว่า Feedback มีความสำคัญของการทำงานร่วมกันอย่างไร?" - ครูอธิบายกระบวนการ After Action Review (AAR) ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) - ใบงาน ฝึกให้ดอกไม้-ปุยตัวเอง โจทย์ให้นักเรียนเขียน ดอกไม้และปุยให้ตัวเองสำหรับช่วงเวลา 1 เดือนที่ผ่านมา ลงกระดาษเปล่า ครูชวนนักเรียนทบทวนอดีตที่นักเรียนได้เติบโต เพื่อเป็นไกด์ให้นักเรียนสามารถสะท้อนตัวเองได้ง่ายขึ้น - แปะ Post-it ฝึกให้ดอกไม้ -ปุยกับเพื่อน แจก Post-it 2 สี สีที่ 1 = ดอกไม้ คือสิ่งที่เพื่อนทำได้ดี และอยากชื่นชม สีที่ 2 = ปุย สิ่งที่ยากแนะนำเพื่อน เพื่อการเติบโตของเพื่อน (3) หากมีเวลาเหลืออาจชวนทำ I Like / I Wish ที่เป็นอีกรูปแบบหนึ่ง	- Post-it	ลิงก์สไลด์

			 ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูชวนนักเรียนถอดบทเรียนหลังฝึกให้ดอกไม้ - เมื่อสักครูเราได้ทำอะไรบ้าง - ตอนที่เรามอบดอกไม้-ปุยให้เพื่อนรู้สึกอย่างไร - ตอนที่เรได้รับดอกไม้-ปุยจากเพื่อนรู้สึกอย่างไร - เราได้เรียนรู้อะไรจากการให้การฝึกให้ดอกไม้-ปุยนี้บ้าง - ครูสรุปประเด็นเพื่อถอดบทเรียน - ครูสรุปเนื้อหาการสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการทำงาน		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
4	หัวข้อที่ 2.4: การวางแผนโครงการ	(1) นักเรียนออกแบบแผนการดำเนินโครงการ	ชั้นนำ (5 นาที) (1) การวางแผนดำเนินโครงการเบื้องต้นกับรูปแบบองค์ประกอบของการทำโครงการ พร้อมวางแผนด้วยรูปแบบการทำ Action Plan ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) (1) ครูอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องมีใน Action Plan (2) ครูอธิบายชุดข้อมูลและการจำแนกเพื่อนำใส่ในตาราง Action Plan (3) ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้ Google Sheet อาจารย์ถึงสาระน่ารู้เพิ่มเติม ขั้นฝึก/Self-Learning (30 นาที) (1) ฝึกเขียนตาราง Action Plan ให้สถานการณ์ตัวอย่างการจัดการแข่งขันครั้งวัน พร้อมรายละเอียดงานเบื้องต้น วิธีทำ: ผู้เรียนอ่านรายละเอียดงาน แล้วเริ่มวางแผนพร้อมนำข้อมูลที่รับจากการวางแผนมาใส่ในตาราง Action Plan โดยสร้างตารางใน Google Sheet ขั้นสรุป (5 นาที) (1) ครูสรุปประเด็นการทำ Action Plan และการนำไปปรับใช้กับการจัด Event สำรอง: คำถามถอดบทเรียนโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถตอบได้ครบทุกคน - เมื่อสักครูเราได้ทำอะไรบ้าง - นักเรียนคิดว่าการทำ Action Plan มีผลอย่างไรกับการทำโครงการ	- โปรแกรม Google Sheet	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
5	หัวข้อที่ 2.5 : สรุปการเรียนรู้	(1) นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองตอบทบทวนการเป็นผู้ผลิตสื่อได้ (2) นักเรียนนำสิ่งที่ตนเองสะท้อนไปประกอบการตัดสินใจเลือกทีมได้	ชั้นนำ (10 นาที) (1) ชวนนักเรียนมาทบทวนและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจเลือกบทบาทหน้าที่การทำงานในโครงการการแข่งขันกีฬา Esports (2) ครูสรุปภาพรวมของการทำงาน ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) (1) ครูชวนนักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ว่า คลาสนี้เราได้ทำอะไรกันบ้าง? โดยให้นักเรียนผลัดกันตอบแล้วสรุปประเด็นที่นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ (2) ครูชี้แจงเส้นทางการเรียนรู้แต่ละหัวข้อของห้องเรียนสื่อวงการเกม พร้อมกับเล่าสรุปผลของสิ่งที่นักเรียนได้ลองทำ ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) (1) เขียนผลสะท้อนการเรียนรู้ ความยาวอย่างน้อยเกินครึ่งหน้ากระดาษ เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถตนเองตามหน่วยการเรียนรู้ ในหัวข้อที่ 1-5 โดยใช้โครงคำถามนี้เพื่อเป็นแนวทางในการเขียน เช่น - เราทำส่วนไหนได้ดี - เรารู้สึกชอบอะไรเป็นพิเศษในบทเรียนครั้งนี้ - เรารู้สึกไม่ชอบอะไรกับบทบาทที่ได้รับ - คิดว่าตนเองสามารถทำงานในบทบาทนี้ได้หรือไม่ เพราะอย่างไร ในระหว่างการเขียน ครูสามารถถามคำถามเหล่านี้กับนักเรียนในห้องเรียนพร้อม	- กระดาษ A4 มีเส้น	ลิงก์สไลด์

			แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากมุมมองของเพื่อน ๆ ได้ (สามารถเขียนใน Google Doc แล้วส่งได้แทนการเขียนลงกระดาษ)  ขั้นสรุป (10 นาที) (1) นักเรียนร่วมกันตอบคำถามถอดบทเรียน (2) ครูสรุปประเด็นการเรียนรู้ของนักเรียน		
--	--	--	--	--	--

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 3: Esports Coach โค้ชกีฬาอีสปอร์ต

เป้าหมายการเรียนรู้

- (1) นักเรียนสามารถวิเคราะห์หน้าที่ คุณสมบัติ ความรู้และความสำคัญของตำแหน่งโค้ชกีฬาอีสปอร์ต
- (2) นักเรียนตระหนักถึงทักษะที่สำคัญต่อการเตรียมตัวเป็นโค้ชที่ดี ที่ส่งเสริมความมั่นใจในการเล่น สนับสนุนการวางแผน และวิเคราะห์ภาพรวมเกม

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

- (1) ลูกบอลสี
- (2) ผ้าปิดตา
- (3) กระดาษ
- (4) ปากกา
- (5) นาฬิกา หรือนาฬิกาจับเวลา

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
1	หัวข้อที่ 3.1: ความสำคัญของโค้ช สปอร์ต หัวข้อที่ 3.2: หน้าที่ ของการเป็นผู้ฝึกสอน	(1) นักเรียนรู้จัก และเข้าใจหน้าที่ อาชีพของการเป็น ผู้ฝึกสอนกีฬา สปอร์ตที่ดี (2) นักเรียนระบุได้ ว่าคุณสมบัติของ การเป็นโค้ช สปอร์ตมีเป็น อะไรบ้าง	ขั้นนำ 5 นาที - ครูชวนนักเรียนคิดหัวข้อ "โค้ช" โดยชวนคิดว่าโค้ช คืออะไร เมื่อพูดถึงโค้ชแล้วนึกถึงอะไรได้บ้าง (หน้าที่, โค้ชอาชีพ, คุณลักษณะของโค้ช อื่นๆ) - ครูสรุปประเด็นต่างๆ ของนักเรียน ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม 20 นาที - เปิดวิดีโอ [Garena Academy] Lv99 แนะนำอาชีพ eSports coach - โค้ชป้อม https://youtu.be/4Hjuf1xlpZg - ชวนสรุปท้ายการดูคลิปวิดีโอ ชวนนักเรียนคิดว่าหน้าที่โค้ชทำอะไรบ้าง เพราะอะไรโค้ชจึงต้องมีการเรียนรู้และพัฒนาอยู่เสมอ การวางแผนกลยุทธ์ต่างๆ สำคัญต่อการเป็นโค้ชอย่างไร - ครูอธิบายบทบาท และหน้าที่ แนวทางการประกอบอาชีพ รวมถึงคุณสมบัติที่ดีของการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต ขั้นฝึก/Self-Learning 20 นาที - กิจกรรม เรียนรู้จากโค้ชป้อม "เส้นทาง การขึ้นเวทีอีสปอร์ต" ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและเลือกดูคลิปโค้ชอาชีพ แล้วสรุปสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านบทสัมภาษณ์ 1. https://www.youtube.com/watch?v=8ZBJW3dvt4Y&t=177s โค้ชป้อม กับเส้นทาง การเป็นโค้ชอีสปอร์ต (ในวิดีโอจากเป็นบทสัมภาษณ์ของหลายตำแหน่ง คุณครูสามารถแจ้งให้นักเรียนกดข้าม		ลิงก์สไลด์

			เพื่อฟังแค่โค้ชป้อมได้) แปะใส่ Google Slide ตาม Template หรือ ออกแบบเอง  ขั้นสรุป 5 นาที - นักเรียนนำเสนอผลงานที่ผ่านการวิเคราะห์ เรียนรู้ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกันจากวิดีโอในชั้นฝึก กลุ่มละ 1-2 นาทีในประเด็นที่กลุ่มตนเองสนใจ - ครูชวนสรุปกิจกรรมทั้งหมด และให้คำแนะนำในการวิเคราะห์ของนักเรียน		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
2	หัวข้อที่ 3.3: คุณสมบัติที่ดีของโค้ช หัวข้อที่ 3.4: กว่าที่จะมาเป็นอาชีพโค้ชต้องทำอย่างไร	(1) เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจถึงคุณลักษณะที่ดีเมื่อปฏิบัติหน้าที่ในการเป็นโค้ชที่ดี (2) เพื่อให้นักเรียนสร้างความเข้าใจในแนวทางอาชีพที่สามารถทำได้ (3) นักเรียนสามารถระบุข้อมูลพื้นฐานของเกมได้และเข้าใจภาพรวมของระบบเกม	ชั้นนำ 10 นาที - ใช้โปรแกรมออนไลน์ (Mentimeter, Jamboard, อื่นๆ) ตั้งหัวข้อคำถาม "โค้ชแบบไหนที่เราอยากเป็น" - ครูชวนสรุปภาพรวมคำตอบของนักเรียน ชวนนักเรียนถกเถียงถึงทำให้จึงตอบสิ่งนี้ มีมุมมองอย่างไร ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 10 นาที - ครูอธิบายคุณสมบัติและทักษะที่สำคัญของการเป็นโค้ชอีสปอร์ตในหัวข้อ 1. ความเชี่ยวชาญด้านเกม 2. คติวิเคราะห์และวางกลยุทธ์ได้อย่างมีชั้นเชิง 3. ทักษะด้านการบริหารจัดการ 4. ทักษะในการสื่อสารและพูดโน้มน้าวใจ ครูอธิบายคำแนะนำเพื่อเริ่มต้นอาชีพ LV1, LV2, LV3 - แนะนำหลักสูตรการเรียนการสอน ด้านการบริหารจัดการ, ด้านสถิติ, ด้านคอมพิวเตอร์ ขั้นฝึก/Self-Learning 10 นาที - ครูอธิบายและชวนนักเรียนทำการวิเคราะห์ตัวเองผ่านการสร้างตารางบุคลิกลักษณะในประเด็นต่างๆ 1-10 คะแนน 1. ภาวะผู้นำ 2. ใฝ่หาความรู้ 3. มีทัศนคติที่ดี 4. มีความอดทน 5. มีระเบียบวินัย และชวนนักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผลประเมิน		ลิงก์สไลด์

			 ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม 5 นาที - ครูชวนนักเรียนอธิบายข้อมูลพื้นฐานของเกม ข้อมูลที่โค้ชควรรู้ หากต้องการเป็นโค้ชที่ดี ในมุมมองต่างๆด้วยสื่อการเรียนรู้ ตำแหน่ง, หน้าที่ตัวละคร, เลนและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง, ความแตกต่างของฮีโร่, อื่นๆ และมอบหมายให้นักเรียนสังเคราะห์ข้อมูลแล้วทำภาพรวมสรุปข้อมูลพื้นฐานของเกมเป็นแผนภาพ Mind Mapping เพื่อนำมานำเสนอท้ายกิจกรรม  ขั้นฝึก/Self-Learning 10 นาที - แบ่งกลุ่มนักเรียน เพื่อสร้างแผนภาพ Mind map ของเกม เพื่อสร้างความเข้าใจภาพรวมของเกมทั้งหมด ตามแต่ละมุมมองดังนี้ 1. ผู้เล่นและตำแหน่งที่แตกต่างกัน 2. ปัจจัยและความแตกต่างของเลนต่าง ๆ 3. การออกของตามสถานการณ์ต่าง ๆ 4. อื่นๆ  ขั้นสรุป 5 นาที - ครูชวนนักเรียนสรุป ชวนพูดคุยถึงประเด็นที่นักเรียนเลือกนำเสนอกลุ่ม 1 นาที โดยตั้งโจทย์ให้การนำเสนอไม่ซ้ำหัวข้อกับกลุ่มก่อนหน้าที้นำเสนอแล้ว		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
3	หัวข้อที่ 3.5: ทักษะสะท้อนผลพัฒนาการแบบโค้ช	(1) เรียนรู้วิธีการเข้าใจการทำ Constructive Feedback และนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม	ชั้นนำ 10 นาที - ครูชวนนักเรียนคิดวิเคราะห์ "สิ่งที่ต้องทำเมื่อเป็นโค้ช"นึกถึงอะไร เกิดภาพอ้างอิงในหัวอย่างไร ชวนพูดคุย หรือช่วยกันหารูปมาแปะบนกระดานร่วมในมุมที่นอกเหนือจากหน้าที่พื้นฐาน และเชื่อมโยงให้ถึงการให้ Feedback - ครูชวนนักเรียนคิดต่อถึงประเด็นการให้ Feedback ที่ดีโค้ชควรมี นักเรียนคิดว่าการให้ Feedback ที่ดีควรเป็นไร ขั้นฝึก/Self-Learning 20 นาที - แบ่งกลุ่มนักเรียนเล่นเกม "โค้ชนั้นสำคัญไฉน" ช่วงที่ 1 แบ่งกลุ่มนักเรียนแบ่งกลุ่ม และวางแผนเลือกเพื่อน 1 คนมอบหมายให้เป็นผู้นำ (โค้ช) สมาชิกที่เหลือปิดตา โค้ชจะต้องนำเพื่อน ๆ ที่ถูกปิดตาอยู่ให้เก็บลูกบอลหลากสี ที่กระจายอยู่ภายในห้องตามคำบอกของโค้ช หากกลุ่มไหนสามารถใช้เวลาในการเก็บลูกบอลได้ดีที่สุดจะเป็นผู้ชนะ เช่น เก็บลูกบอลสีเหลือง,แดง โดยสลับเล่นเป็นกลุ่ม ใช้เวลากลุ่มละไม่เกิน 3 นาที กติกา 1. โค้ช พุดได้ เดินได้ จับตัวสมาชิกได้ และพยายามสื่อให้สามารถเก็บลูกบอลตามโจทย์ 2. สมาชิกทุกคนเล่นพร้อมกัน โดยต้องปิดตาทุกคน และสามารถพูดได้ ช่วงที่ 2	- ลูกบอลสี - ผ้าปิดตา - กระดาษ - ปากกา - นกหวีด หรือนาฬิกาจับเวลา	ลิงก์สไลด์

			ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม พูดคุยและวางแผนร่วมกับโค้ช (ไม่สามารถเปลี่ยนโค้ชได้) เก็บบอลอีกครั้ง โดยกำหนดให้แต่ละกลุ่มใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที ในการเก็บลูกบอลสรุปการทำกิจกรรมร่วมกัน  ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 15 นาที - ครูชวนนักเรียนร่วมกันสรุปจากเกมที่ได้เล่นถึงความสำคัญของการเป็นโค้ช และเป็นผู้ฟังที่ดี ต้องเป็นอย่างไร นักเรียนได้เรียนรู้ประเด็นใดบ้างจากการทำกิจกรรมครั้งนี้ - ครูอธิบายถึงการให้ Constructive Feedback ที่ดี ที่โค้ชควรทำเพื่อให้นักแข่งรู้ถึงจุดประสงค์เดียวกัน และเคารพซึ่งกันและกัน  ขั้นสรุป 5 นาที - สรุปร่วมกันนักเรียนวิเคราะห์การให้ Feedback ที่ดีเมื่อตัวเองเป็นโค้ช		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
4	หัวข้อที่ 3.6: การแก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้า และ เรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา	(1) นักเรียน สามารถวิเคราะห์ และหาแนวทางใน การแก้ไขปัญห เฉพาะหน้าได้อย่าง มีประสิทธิภาพ (2) นักเรียน สามารถนำองค์ ความรู้ที่ได้มา ประกอบการ อธิบายผ่านการ เรียนรู้จาก กรณีศึกษา	ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 10 นาที - ครูชวนนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นตามโจทย์ที่กำหนดให้ - ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียนเล่นเกม โดยแบ่งทีมละ 10 คน โดย 5 คนแรกให้เป็นนักแข่ง และอีก 5 คนที่ทำหน้าที่นั่งดูและจดสิ่งที่สังเกตได้ก่อนจะผลัดแลกเปลี่ยนบทบาทครั้งรอบถัดไป ซึ่งให้สังเกตมุมมองที่ตัวเองเป็นโค้ช เมื่อสลับบทบาทให้ใช้ตัวละครชุดเดิมกับที่ทีมก่อนหน้านี้เล่น ทีมชุดแข่งก่อนหน้านี้เป็นผู้ชม รับบทโค้ช ขั้นฝึก/Self-Learning 20 นาที - เมื่อจบกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม ร่วมกับสรุปประเด็นที่ตัวเองสังเกตได้ และนำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมกันในห้องเรียน โดยสามารถเลือกใช้เครื่องมือ/เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้ตามสะดวก โดยพิจารณาทั้งลักษณะการเลือกตัวละคร วิธีการเล่น จังหวะในการเล่น กลยุทธ์การเล่น การเลือกตัว วิเคราะห์ผลการแข่งขัน และประเด็นอื่นๆ ทั้งหมด เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในห้องเรียน ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 10 นาที - ครูสอนเรื่องการพิจารณา ข้อสรุป [Conclusion] (ฝ่ายตนเองมีข้อสรุป หรือ เชื่อ หรือ ตัดสินใจอย่างไรต่อเรื่องนั้น) และข้อสนับสนุน [Premise] (มีหลักการ / ทฤษฎี / นิยาม / เหตุผล ไตรองรับบ้าง) เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงความเป็นเหตุเป็นผล การหาเหตุผล และข้อสรุป ชี้ให้เห็นว่าถ้าต้องการให้ใครเชื่อ ก็ควรมีเหตุผลที่ดี ที่เหมาะสมเพื่อให้เค้าเชื่อถือได้		ลิงก์สไลด์

			 ขั้นฝึก/Self-Learning 5 นาที - จากนั้นคุณครูชวนนักเรียนวิเคราะห์ "หากฉันเป็นโค้ชจะเล่นเกมอย่างไร" โดยให้แต่ละทีมโค้ช 5 คน ในแต่ละครั้ง โดยวางแผนการเล่น และการฝึกให้กับเพื่อน ๆ ในตำแหน่งต่างๆ เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ก่อนการแข่งขันอีกครั้ง โดยพิจารณาถึงแนวทางการแก้ปัญหา หรือพัฒนาให้การเล่นดีขึ้น หรือการแก้ทางที่ดีขึ้น และประเด็นอื่นๆ เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ และขั้นตอน หรือวิธีการในการติดตามผลการแก้ไขประกอบไปด้วย ข้อสรุป [Conclusion] (ฝ่ายตนเองมีข้อสรุป หรือ เชื่อ หรือ ตัดสินใจ อย่างไรต่อเรื่องนั้น) ข้อสนับสนุน [Premise] (มีหลักการ / ทฤษฎี / นิยาม / เหตุผล ไตรองรับบ้าง)  ขั้นสรุป 5 นาที - ครูชวนนักเรียนสรุปถึงประเด็นที่ได้เรียนในการทำกิจกรรมครั้งนี้ และแลกเปลี่ยนร่วมกันในคาบเรียน และมอบหมายการบ้านการติดตามการแก้ไข และการวางแผนในครั้งถัดไป		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
5	หัวข้อที่ 3.7: เรียนรู้ การเป็นโค้ชผ่านการลง มือทำ	(1) นักเรียน สามารถประยุกต์ เนื้อหา องค์ความรู้ ทั้งหมด และ พัฒนาตัวเองให้เป็น โค้ชที่ดี มีความ เข้าใจในหน้าที่โค้ช มากขึ้น	ชั้นนำ 5 นาที ครูชวนถามถึงการบ้าน และการติดตามผลการพัฒนาฝีมือของนักเรียนตามที่โค้ช (จำลอง) ในอาทิตย์ก่อนหน้าได้ให้คำแนะนำไว้ ขั้นฝึก/Self-Learning 30 นาที 20 นาที: แบ่งกลุ่มนักเรียน 3-4 คน/ กลุ่ม ร่วมกันสรุปการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อ ให้มีความละเอียด ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาที่ได้เรียนไป นำข้อมูลมารวมกันเป็นภาพองค์รวม และแลกเปลี่ยนมุมมอง และเนื้อการเรียนรู้ร่วมกัน จากนั้นนำมาเสนอแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มย่อย เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนกันระหว่างห้องเรียน โดยสรุปบทเรียนตามประเด็นการเรียนรู้ที่สำคัญในหัวข้อ และบทสรุป คอร์สเรียน: หน้าที่ของโค้ช/ความรู้ของโค้ช/เติมหัวข้อเพิ่ม 10 นาที: ทำกิจกรรมกลุ่มย่อยแล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน หรือ อาจจะใช้การรวมชิ้นงาน หรือใช้วิธีการเดิมนวน (ทำตลาด) เพื่อแชร์และแลกเปลี่ยนข้อมูล ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 5 นาที - ครูอธิบายหลักการการสะท้อนการเรียนรู้ ผ่านการทำ Gibbs Reflective Cycle ด้วยการตอบคำถามต่อไปนี้ 1. นักเรียนได้ทำอะไร และเรียนรู้อะไรบ้างในฐานะโค้ช 2. รู้สึกอย่างไรเมื่อทำฉันเป็นโค้ช 3. สิ่งที่ดีและสิ่งที่ไม่ดีเกี่ยวกับประสบการณ์ มีอะไรที่ฉันทำได้ดีแล้ว มีอะไรที่ฉันทำผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ 4. ตอนนี้ฉันจะทำอะไรได้ดีกว่านี้ และฉันจะต่อยอดหรือพัฒนาทักษะของฉันอย่างไร		ลิงก์สไลด์

			 ขั้นฝึก/Self-Learning 10 นาที - ครูให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยคำถาม และให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อทดลองผลการเรียนรู้อีกครั้ง โดยการมีโค้ชเป็นผู้ชี้แนะ และร่วมกันช่วยเลือกละคร ของทีมตัวเอง		
--	--	--	--	--	--



หน่วยการเรียนรู้ ที่ 4: Shoutcaster นักพากย์กีฬาอีสปอร์ต

เป้าหมายการเรียนรู้

- (1) นักเรียนเรียนรู้บทบาทและความสำคัญของอาชีพนักพากย์
- (2) นักเรียนตระหนักถึงทักษะการเป็นนักพากย์กีฬาอีสปอร์ต

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
1	หัวข้อที่ 4.1: ความสำคัญของนักพากย์ หัวข้อที่ 4.2: บทบาทและหน้าที่ของนักพากย์	(1) นักเรียนรู้และเข้าใจถึงความสำคัญของอาชีพนักพากย์ (2) เพื่อสร้างความเข้าใจที่ดีถึงบทบาทหน้าที่ ของการเป็นนักพากย์ที่ดี	ชั้นนำ 5 นาที - ครูชวนนักเรียนตอบคำถามว่า "นักพากย์คืออะไร" และ เมื่อพูดถึงนักพากย์แล้วนึกถึงอะไรได้บ้าง ยกตัวอย่าง หน้าที่, บทบาทอาชีพ, คุณลักษณะ อื่นๆ - ครูสรุปประเด็นการเรียนรู้แลกเปลี่ยนของนักเรียน ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 20 นาที - ครูชวนนักเรียนทำกิจกรรมฝึกลมหายใจ "เสียงใครทรงพลัง" โดยให้นักเรียนเปล่งเสียงผ่านคำ 1 คำ แล้วหาว่าใครสามารถส่งเสียงได้นานที่สุด แล้วตั้งคำถามว่าทำไมการใช้เสียง การควบคุมลมหายใจ จึงเป็นสิ่งสำคัญของนักพากย์ - ครูเปิดวิดีโอ https://www.facebook.com/ROVTH/videos/438069147013305 รวมข้อดีตนักพากย์ RoV เตือนจนไฟลุกไหม้!! เป็นตัวอย่างและอธิบายว่าการควบคุมเสียงและจังหวะการหายใจ จากนั้นเปิดวิดีโอ [Garena Academy] Lv99 แนะนำอาชีพ Shout caster - Xycloz https://youtu.be/9eTB-06gikQ - ครูชวนสรุปท้ายการดูคลิปวิดีโอ และ ชวนนักเรียนคิดว่าหน้าที่นักพากย์ทำอะไรบ้าง Story telling มีความสำคัญอย่างไร ทักษะใดบ้างที่จำเป็นต่อการเป็นนักพากย์ ข้อความวงกลม และเรื่องความรู้รอบตัว - ครูอธิบายว่านักพากย์การแข่งขันเกมคืออะไร ทำหน้าที่อะไร บทบาทและหน้าที่ของนักพากย์ เป็นต้น		ลิงก์สไลด์

			 ชั้นฝึก/Self-Learning 20 - ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3-4 คน วิเคราะห์และเลือกดูคลิปนักพากย์อาชีพ จากกิจกรรมเรียนรู้จากนักพากย์ "บทบาทหน้าที่ของนักพากย์ทำอะไร" แล้วให้นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านบทสัมภาษณ์ต่างๆของนักพากย์ คำถาม - ถ้ามาเป็นนักพากย์ได้อย่างไร, นักพากย์สำคัญอย่างไร, บทบาทหน้าที่ของนักพากย์คืออะไร (วิดีโอช่วง 6.48-9.33) https://www.youtube.com/watch?v=8ZBJW3dvt4Y&list=PLSg8bo8MG99OH-z44029978hT90MgclPqM&index=3 ต้องฝ่าฟันแค่ไหนกว่าจะได้ขึ้นเวทีอีสปอร์ต คุยกับ MeMarkz โค้ชป้อม และพีวินชี โดยให้นักเรียนเขียนสรุปและเสนอข้อคิดเห็นใน Google Slide ตาม Template หรือ ออกแบบเอง แล้วนำชิ้นงานมานำเสนอท้ายคาบการเรียนรู้เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนรู้  ชั้นสรุป 5 นาที - ครูชวนนักเรียนสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ ความสำคัญของนักพากย์ บทบาทและหน้าที่ของการเป็นนักพากย์คืออะไร		
--	--	--	---	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
2	หัวข้อที่ 4.3: คุณสมบัติและทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักพากย์	(1) นักเรียนสามารถระบุได้ถึงคุณสมบัติ และทักษะที่จำเป็นของการเป็นนักพากย์	ชั้นนำ 5 นาที - ครูชวนคุยถึงคุณสมบัติ และทักษะที่จำเป็นของนักพากย์มีอะไรบ้าง และทักษะเหล่านั้นสำคัญอย่างไร - ครูสรุปประเด็นและชวนนักเรียนพิจารณาคุณสมบัติและทักษะที่จำเป็นของนักพากย์ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 10 นาที - ครูอธิบายถึงคุณสมบัติและทักษะ (Skill) ที่จำเป็นต่อการเป็นนักพากย์ ทักษะการสื่อสารที่เป็นเลิศ, แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี, มีความรู้เรื่องเกมที่ใช้ในการแข่งขัน, ทักษะการฟัง, ทักษะการจับใจความสำคัญ, การทำงานเป็นทีม เป็นต้น ขั้นฝึก/Self-Learning 10 นาที - ครูอธิบายและชวนนักเรียนวิเคราะห์ตนเอง ว่าตนเองมีบุคลิกลักษณะของนักพากย์ในข้อใดมากที่สุด และข้อใดที่ต้องฝึกเพิ่ม พร้อมให้เหตุผลประกอบ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 10 นาที - ครูอธิบายถึงสิ่งที่นักพากย์ต้องรู้สำหรับคนเริ่มต้นการเป็นนักพากย์ 1. ศึกษาและใช้เวลาไปกับเกมส์ (ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ ROV, คำย่อ, ตำแหน่ง, เล่นในเกมส์) 2. การฝึกควบคุมการหายใจ 3. การฝึกพากย์เป็นเสียงตัวเอง 4. การเพิ่มความมั่นใจในการพูด ขั้นฝึก/Self-Learning 10 นาที		ลิงก์สไลด์

			- ให้นักเรียนจับคู่ทำ Challenge ไมค์ 1 ไมค์ 2 ทดลองพากย์เปิดงาน เตรียมโจทย์/ คลิปข้อเด็ด https://www.youtube.com/watch?v=wOKLvL2fgOE  ขั้นสรุป 5 นาที - ครูให้นักเรียนเลือกนำเสนอกลุ่ม 1 นาที โดยตั้งโจทย์ให้การนำเสนอไม่ซ้ำหัวข้อ แล้ว ชวนนักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
3	หัวข้อที่ 4.4: เส้นทางสู่ นักพากย์มืออาชีพ	(1) นักเรียนสามารถสร้างเส้นทาง วางแผนชีวิต โดยใช้หลัก SMART Goal เพื่อนำไปสู่การเป็นนักพากย์มืออาชีพได้	ชั้นนำ 5 นาที - ครูชวนนักเรียนตอบคำถามว่า นักพากย์อาชีพในฝัน หรือ หากเราจะเป็นนักพากย์ เราจะเป็นนักพากย์แบบไหน และอย่างไร นักเรียนคาดหวังรายได้โดยประมาณการ ครูสรุปประเด็น และสร้างแรงบันดาลใจสู่อาชีพนักพากย์ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 10 นาที - ครูอธิบายคำแนะนำเพื่อเริ่มต้นอาชีพ LV1, LV2, LV3 - แนะนำหลักสูตรการเรียนการสอน ด้านสื่อสารมวลชน, ด้านภาษา - ครูสอนเนื้อหา SMART Goal S - Specific หมายถึง เป็นสิ่งที่ชี้เฉพาะ และมีขอบเขตที่แน่ชัด M - Measurable หมายถึง สามารถวัดได้ มีหลักฐาน หรือการอ้างอิงได้ A - Achievable หมายถึง เป็นไปได้ สมเหตุสมผล ภายใต้ระยะเวลาและทรัพยากร R - Relevant หมายถึง สอดคล้องกับเป้าหมายหรือผลลัพธ์ที่ต้องการในระยะยาว T - Time-based หมายถึง มีระยะเวลาที่จำกัด พร้อมยกตัวอย่างไปพร้อมกับนักเรียน ขั้นฝึก/Self-Learning 30 นาที (10 นาที) - ให้นักเรียนวางแผนตัวเอง "วันข้างหน้าฉันจะเป็นนักพากย์" โดยใช้หลัก SMART goal เป็นพื้นฐานเบื้องต้นในการตั้งเป้าหมาย เลือกตัวแทนนำเสนอหน้าห้อง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน (20 นาที) จากนั้น ครูชวนนักเรียนจับกลุ่ม เลือกคลิปการเล่นเกมส์จากออนไลน์ และทดลองพากย์ โดยมีหัวข้อดังนี้		ลิงก์สไลด์

			1. ทดลองพากย์เพื่อเปิดรายการการแข่งขัน 2. ทดลองพากย์ ไมค์ 1 ไมค์ 2 ในเกมการแข่งขันจริง https://www.youtube.com/watch?v=FC5O2wt_GR8&t=13s  ขั้นสรุป 5 นาที - ครูชวนนักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การให้ข้อเสนอแนะในการทดลองพากย์ของนักเรียน และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
4	หัวข้อที่ 4.5: ห้องเรียนนักพากย์ฝึกหัด	(1) นักเรียนสามารถประยุกต์เนื้อหา องค์ความรู้ทั้งหมด และพัฒนาตัวเองให้เป็นนักพากย์ที่ดี มีความเข้าใจในหน้าที่นักพากย์มากขึ้น	ชั้นนำ 5 นาที - ครูชวนนักเรียนทบทวนวิธีการที่จะฝึกเป็นนักพากย์ที่เก่งขึ้น และอ่านเกมได้ดีขึ้น มีวิธีการอย่างไร ทักษะใดสำคัญต่อการพัฒนาเป็นนักพากย์ที่ดี ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 10 นาที - ครูชวนนักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ครูยกตัวอย่างแรงบันดาลใจ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ลักษณะการพากย์ของนักพากย์มืออาชีพ พร้อมพิจารณาถึงข้อดี จุดเด่น ทักษะต่างๆ ที่จะสามารถนำมาพัฒนาศักยภาพของตนเอง หรือสร้างการเรียนรู้ของตัวเองได้ และเปิดคลิปวิดีโอ https://youtu.be/yoO_mhtMLWo อยากรเป็นนักพากย์ RoV ต้องดู! "วิชา Shoutcaster" โดย SakeZa & BrighTo ทำกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน ขั้นฝึก/Self-Learning 10 นาที - เปิดคลิปวิดีโอการพากย์ของนักพากย์อาชีพ แล้วพิจารณาถึงลักษณะที่ดี สิ่งที่ดี สิ่งที่สามารถปรับปรุงเพิ่มเติมได้ แล้วให้นักเรียนเขียนสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อนำเสนอหน้าห้องเรียน 1 นาที https://www.facebook.com/ROVTH/videos/1057279597768822 Rov: รวมช็อตเทพMVPนักพากษ์ ฟิวชั่นกับพี่ซันว้าว EP.1ทีมไทยเจอได้ห้วน!!! ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 20 นาที - กิจกรรมประติมากรรมมนุษย์ ครูตั้งโจทย์มา แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คนแล้วคนพากย์ต้องพากย์ตาม ให้เด็ก ๆ ออกมาที่ละกลุ่ม "คิดโจทย์ลงในสไลด์"		ลิงก์สไลด์

			 ขั้นสรุป 5 นาที - ครูชวนนักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังข้อเสนอแนะ และ สรุปประเด็นการเรียนรู้การเป็นนักพากย์เพื่อนำไปปรับปรุงวิธีการพากย์ของตัวเองได้ พร้อมให้การบ้านด้วยการอัดคลิปตัวเองขณะพากย์คลิปการเล่นเกม 1 คลิป และคาบหน้า		
--	--	--	---	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
5	หัวข้อที่ 4.6: สะท้อนการเรียนรู้ของนักพากย์	(1) นักเรียนสามารถวิเคราะห์และหาข้อดี ข้อเสียของตัวเองได้ (2) นักเรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้พัฒนาตัวเองให้เป็นนักพากย์ที่ดี มีความเข้าใจในหน้าที่นักพากย์มากขึ้น (3) นักเรียนสามารถเขียนสะท้อนการเรียนรู้องค์รวมการเรียนรู้ของตนเองได้	ชั้นนำ 10 นาที - ครูตั้งคำถามว่า รู้สึกอย่างไรกับการบ้าน สนุก หรือ ไม่สนุก และชวนคิดว่าเมื่อนักเรียนได้ย้อนกลับมาฟังคลิปของตนเองแล้วรู้สึกเป็นอย่างไร ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม 5 นาที - ครูชวนถามถึงการบ้าน และให้นักเรียนพิจารณาและ Reflection คลิปของตัวเอง 1. นักเรียนได้ทำอะไร และเรียนรู้อะไรบ้างในฐานะนักพากย์ ถึงคุณสมบัติที่ดี บทบาทหน้าที่ ของนักพากย์ (ทำร่วมกันเป็นกลุ่ม) 2. รู้สึกอย่างไรเมื่อทำฉันทันเป็นนักพากย์ 3. สิ่งที่ดีและสิ่งที่ไม่ดีเกี่ยวกับประสบการณ์ มีอะไรที่ฉันทำได้ดีแล้ว มีอะไรที่ฉันทำผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ 4. ตอนนี้ฉันจะทำอะไรได้ดีกว่านี้ และฉันจะต่อยอดหรือพัฒนาทักษะของฉันอย่างไร ขั้นฝึก/Self-Learning 30 นาที - กิจกรรมที่ 1. 15 นาที นักเรียนตอบคำถาม 4 ข้อ โดยข้อที่ 1 เป็นกิจกรรมสรุปเนื้อหาทั้งหมดที่ได้เรียนมา เพื่อให้เห็นภาพรวมของการเรียนรู้ของเนื้อหาบทพากย์ กิจกรรมที่ 2. 10 นาที นำเสนอแลกเปลี่ยนหน้าชั้นเรียน ในคำถามข้อที่ 1 ของคุณสมบัติที่ดี บทบาท หน้าที่ ของนักพากย์กลุ่มละ 1 ประเด็นที่ได้เรียนรู้และประทับใจ ขั้นสรุป 5 นาที - ครูชวนนักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสรุปผลการเรียนรู้		ลิงก์สไลด์

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 5: Esports Journalist สื่อวงการเกม

เป้าหมายการเรียนรู้

- (1) นักเรียนเรียนรู้กระบวนการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ (Content Creator)
- (2) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเขียน การสัมภาษณ์และการออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

- (1) แท็บเล็ต/คอมพิวเตอร์
- (2) โปรแกรม Canva หรือโปรแกรมใดก็ได้ที่นักเรียนถนัด
- (3) กระดาษระบุตารางปฏิทิน
- (4) แผ่นป้ายระบุหัวข้อ
- (5) กาวสองหน้า (สำหรับติดแผ่นป้ายในตาราง)
- (6) สมาร์ทโฟน

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
1	หัวข้อที่ 5.1: บทบาทหน้าที่และทักษะของสื่อวงการเกม	(1) นักเรียนรู้จักและเข้าใจบทบาทหน้าที่การเป็นสื่อวงการเกม	ขั้นนำ (10 นาที) - ครูชวนนักเรียนทำความรู้จักกับบทบาทหน้าที่การเป็นทีมสื่อวงการเกม (Content Creator) - ครูเล่าถึงสิ่งที่ต้องทำในการเป็นทีมสื่อวงการเกม (Content Creator) - ครูเล่าถึงสิ่งที่นักเรียนจะได้รับเมื่อรับหน้าที่เป็นทีมสื่อวงการเกม อาทิ ทักษะสำคัญ โอกาสที่ได้ลองทำงาน ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (20 นาที) - กิจกรรม : คิดสิ คิดสิ หัวข่าว โจทย์ ครูให้นักเรียนพาดหัวข่าว โดยยกตัวอย่าง ข่าว ROV มีสกิน Veres ใหม่เป็นสกินไทย นักเรียนสามารถพาดหัวข่าวให้น่าสนใจได้อย่างไรบ้าง วิธีทำ ให้นักเรียนเขียนลงกระดาษเปล่า ให้นักเรียนโชว์ หัวข่าวของตนเอง - ครูสุ่มประเด็นเล็กน้อยถึงการพาดหัวข่าว เชื่อมโยงไปจนถึงความเป็นใจความสำคัญของทีมสื่อวงการเกม ประเด็นการสื่อสารระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร (- ครูเล่าและอธิบายเรื่องน่ารู้ ทำให้ไม่ต้องมีทีมสื่อวงการเกม ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) - ใบงาน 1 ตอบคำถาม โจทย์ : นักเรียนคิดว่าทีมสื่อวงการเกมมีบทบาทสำคัญอย่างไรกับวงการ Esports วิธีทำ : เขียนคำตอบลงบนกระดาษ		ลิงก์สไลด์

			เมื่อเขียนเสร็จแล้วครูชวนสะท้อนคำตอบในวงใหญ่ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น  ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูสรุปประเด็นในหัวข้อบทบาทหน้าที่		
--	--	--	---	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
2	หัวข้อที่ 5.2: หลักการผลิตสื่อ	(1) นักเรียนบอกองค์ประกอบของการผลิตสื่อเพื่อการเกมได้	ชั้นนำ (5 นาที) - ครูเปิดตัวอย่างเนื้อหาข่าวที่สมบูรณ์สำหรับเผยแพร่ในโซเชียลมีเดียให้นักเรียนได้ศึกษา https://www.facebook.com/ROVTH/?locale=th_TH โดยครูสามารถเข้าไปเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจได้จากลิงค์นี้ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (20 นาที) - ครูอธิบายเนื้อหาหลักการออกแบบเนื้อหา - ครูอธิบายเนื้อหาเครื่องมือหรือโปรแกรมที่สามารถใช้ได้ - ครูอธิบายเนื้อหาการคิด Key Message - ครูอธิบายเนื้อหาประเภทของเนื้อหา ขั้นฝึก/Self-Learning (15 นาที) - ใบงาน 2 ลองฝึกสังเกต : 1 content จะมีอะไรบ้างนะ? ครูเปิด Contents ตัวอย่างให้นักเรียนดู สามารถเปิดได้จากสื่อประกอบการสอน โดยตั้งคำถามฝึกการสังเกตให้นักเรียนได้ลองตอบคำถาม นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้กับคาบต่อไปได้ โจทย์ - Contents ต้องการสื่ออะไรกับผู้อ่าน (Key Message)? - ใน Contents นี้มีเนื้อหาข่าวหรือข้อมูลอะไร และเป็น Contents ประเภทไหน ? (ประเภทของ Contents) - ใน Contents นี้มีองค์ประกอบอะไรบ้าง ฟอนต์แบบไหน รูปอะไร (หลักการในการออกแบบ Contents)?		ลิงก์สไลด์

			เมื่อเขียนเสร็จแล้วหากมีเวลาเหลือให้ครูทวนคำถามที่ละข้อโดยให้นักเรียนตอบปากเปล่าจากสิ่งที่เขียนลงบนกระดาน พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้มุมมองเพื่อน  ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูสรุปประเด็นจากสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้และสังเกตเห็น		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
3	หัวข้อที่ 5.3: การสัมภาษณ์	(1) นักเรียนฝึกการสัมภาษณ์	ขั้นนำ (5 นาที) - ครูตั้งคำถาม "คิดว่าหัวใจหลักของการสัมภาษณ์เป็นอะไรได้บ้าง" - ครูอธิบายถึงการสัมภาษณ์เพื่อนำไปสร้าง Content หรือการทำวิดีโอสัมภาษณ์ ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) - ครูเปิด Contents สัมภาษณ์นักแข่งให้นักเรียนดู - ครูอธิบายรูปแบบการสัมภาษณ์ - ครูอธิบายเทคนิคการสัมภาษณ์ ครอบคลุมถึงเรื่อง การเตรียมพร้อม การตั้งคำถาม ขั้นฝึก/Self-Learning (25 นาที) - กิจกรรม : ถามได้ ตอบได้! จับคู่ฝึกการตั้งคำถามปลายเปิด กติกา แบ่งบทบาท A B แต่ละบทบาทเริ่มด้วยรายการคำถามสำหรับสัมภาษณ์และฝึกเขียน ครูแบ่งเวลาให้ทั้งสองฝ่ายได้ผลัดกันสัมภาษณ์ โจทย์ สัมภาษณ์เรื่อง "เมื่อวานที่ได้มาเรียน" ครูสามารถเพิ่มโจทย์ได้ เช่น อาหารเที่ยง ไปเที่ยวครั้งล่าสุด เป็นต้น เพื่อฝึกนักเรียนได้สัมภาษณ์ ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูชวนนักเรียนถอดบทเรียนที่ได้เรียนรู้ในคาบ - ครูสรุปประเด็นเกี่ยวกับการทำ Contents		ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
4	หัวข้อที่ 5.4: การผลิตสื่อเพื่อนำไปเผยแพร่	(1) นักเรียนฝึกการออกแบบ Art Work และการเขียน Content	ขั้นนำ (5 นาที) - ครูชวนนักเรียนทบทวนเนื้อหาองค์ประกอบของสื่อ 1 Content เช่น การเขียนข่าว การใส่ Hashtag การทำโปสเตอร์ เป็นต้น ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) - ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเขียน Contents ส่วนนำหรือหัวข้อ เนื้อหา สรุป ก่อนที่จะให้นักเรียนได้ฝึกทำ Contents ที่สมบูรณ์ ขั้นฝึก/Self-Learning (25 นาที) - กิจกรรม : คู่คิดคู่สร้าง ฝึกทำ Content ให้น่าสนใจ โจทย์รายละเอียดสำหรับการทำ 1 Content ในสื่อประกอบการสอน วิธีทำ : นักเรียนจับคู่ โดยมีบทบาทหน้าที่ให้เลือกรับผิดชอบดังนี้ - คนเขียน Content จำนวน 1 คน - คนทำกราฟฟิกหรือโปสเตอร์ จำนวน 1 คน นักเรียนสามารถช่วยกันได้โดยกำหนดเป้าหมายเพื่อสำหรับการโพสต์โปรโมทลงสู่โซเชียลมีเดีย >>สำหรับในคาบนี้คุณครูชวนนักเรียนฝึกเขียนเพื่อนำมาเสนอคาบเรียนถัดไป ขั้นสรุป (10 นาที) (1) คุณครูสรุปเกี่ยวกับการทำ Content (2) ครูสรุปรายละเอียดการบ้านเพิ่มเติมและชี้แนะการฝึกทำ Content ให้น่าสนใจ	- แท็บเล็ต/คอมพิวเตอร์ - โปรแกรม Canva หรือโปรแกรมใดก็ได้ที่นักเรียนถนัด	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
5	หัวข้อที่ 5.5: ถอดบทเรียนจากการทำ Content	(1) นักเรียนฝึกการออกแบบ Art work และการเขียน Content	ชั้นนำ (10 นาที) - ครูทบทวนการเรียนรู้ในคาบที่แล้วและทบทวนโจทย์การบ้านของนักเรียน ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) - ครูให้นักเรียนโชว์ผลงานของตนเอง หลังจากที่ได้ลองทำ Content - ครูให้แนวทางการพัฒนาการทำ Content เพื่อปรับปรุงก่อนฝึกเขียนสรุปเกณฑ์การให้ผลสะท้อนกลับแบ่งเป็นสองส่วน - ด้านการเขียน ความถูกต้อง ความครบถ้วน ความน่าสนใจ - ด้านกราฟฟิก การจัดองค์ประกอบสื่อในภาพ องค์ประกอบข้อมูลที่ชัดเจน การสื่อสารที่เข้าใจง่าย คล้ายคลึงโปสเตอร์รับสมัคร ทีมนักแข่งเข้าแข่งขัน ขั้นฝึก/Self-Learning (15-20 นาที) - ครูให้นักเรียนรับฟังข้อคิดเห็นแล้วปรับชิ้นงานตามคำแนะนำ ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูชวนนักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ - เมื่อเราได้จับคู่กันไปแล้ว เราได้ทำอะไรบ้าง? - รู้สึกอย่างไรบ้างเมื่อทำเสร็จแล้ว? - ครูนำถอดบทเรียนจากการทำ Content โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถตอบได้ครบทุกคน - นักเรียนคิดว่าการผลิต Content มีผลอย่างไรกับการทำโครงการ?		ลิงก์สไลด์

			- นักเรียนคิดว่าในอนาคตเราสามารถนำสิ่งที่เราได้ลองทำครั้งนี้ไปปรับใช้กับอะไรได้บ้าง? ครูสามารถเลือกคำถามพร้อมกับปรับรูปแบบคำถามเพื่อให้สะดวกต่อการเรียนในห้องเรียนของครูเองได้		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ใน การสอน
6	หัวข้อที่ 5.6: การวางแผนการประชาสัมพันธ์	(1) นักเรียนเรียงลำดับการผลิตสื่อได้อย่างเหมาะสม (2) นักเรียนสร้างตารางการผลิตสื่อได้ด้วยตนเอง	ชั้นนำ (10 นาที) - ครูชวนพูดถึงการวางแผนสำหรับเผยแพร่ Content สู่โซเชียลมีเดีย ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) - กิจกรรม : ลองจัดตารางดูสิ (Content Calendar) ครูนำกิจกรรมโดยให้นักเรียนเลือกแผ่นป้ายหัวข้อ content แล้วนำมาใส่ใน Content Calendar โจทย์: นักเรียนช่วยกันนำแผ่นป้าย Content ไปแปะในตารางปฏิทินการโพสต์ 2 เดือนให้เหมาะสมกับลำดับการโพสต์ อาทิ รับสมัคร กำหนดการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ก่อนการแข่งขัน - ครูสรุปประเด็นจากกิจกรรม ลองจัดตารางดูสิ เพื่อนำไปสู่ขั้นฝึกต่อไป ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) (1) ฝึกทำ Content Calendar โจทย์ สร้างตารางและใส่รายละเอียดการผลิต Content สำหรับสื่อสารการแข่งขัน Esport ในช่วง 3 เดือน โดยครอบคลุมถึง ก่อนการแข่งขัน, ระหว่างการแข่งขัน, หลังจบการแข่งขัน โดยสามารถดูโจทย์เพิ่มเติมได้ในสไลด์การสอน โดยมีสองวิธีแนะนำ วิธีทำที่ 1 : จับกลุ่มกับเพื่อน 3-5 คน แล้วทำตารางในกระดาษฟลิปชาร์ต วิธีทำที่ 2 : จับกลุ่มกับเพื่อน 3-5 คน แล้วทำตารางในสไลด์ , Canva , Google Slide ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูสรุปการนำ Content Calendar ไปใช้จริงในการทำงาน (หัวข้อที่ 5)	- กระดาษ รูปตาราง ปฏิทิน - แผ่นป้าย รูปหัวข้อ - กาวสอง หน้า (สำหรับติด แผ่นป้ายใน ตาราง)	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
7	หัวข้อที่ 5.7: สรุปการเรียนรู้ห้องเรียนสื่อวงการศึกษา	(1) นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองตอบคำถามการเป็นผู้ผลิตสื่อได้ (2) นักเรียนนำเสนอสิ่งที่ตนเองสะท้อนไปประกอบการตัดสินใจเลือกทีมได้	ขั้นนำ (10 นาที) - ชวนนักเรียนมาทบทวนและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจเลือกบทบาทหน้าที่การทำงานในโครงการการแข่งขันกีฬา Esports ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (15 นาที) - ครูเปิด Road Map หรือเส้นทางการเรียนรู้แต่ละหัวข้อของห้องเรียนสื่อวงการศึกษา พร้อมกับเล่าสรุปผลของสิ่งที่นักเรียนได้ลองทำ - ครูชวนทบทวนสิ่งที่นักเรียนได้ทำในคลาสนี้โดยตั้งคำถามได้ดังนี้ - คลาสนี้เราได้ทำอะไรกันบ้าง? พร้อมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันแล้วครูคอยสรุปประเด็นต่างๆ ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) - Reflection Content วิธีทำ ให้นักเรียนทำโปสเตอร์อย่างง่าย ตกแต่งอย่างมีอิสระ เพื่อสะท้อนความสามารถตนเองสำหรับหน่วยการเรียนรู้สื่อวงการศึกษา (หัวข้อที่ 1-5) โดยใช้โครงคำถามนี้เป็นแนวทางในการเขียน - เราทำส่วนไหนได้ดีบ้าง - เรารู้สึกชอบอะไรเป็นพิเศษในบทเรียนคลาสนี้ - เรารู้สึกไม่ชอบอะไรกับบทบาทนี้ - สิ่งที่เราอยากพัฒนา - คิดว่าตนเองสามารถทำงานในบทบาทนี้ได้หรือไม่ อย่างไร	- สมาร์ทโฟน	ลิงก์สไลด์

			ในระหว่างการทำครูสามารถถามคำถามเหล่านี้กับนักเรียนในห้องเรียน และเปิดประเด็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากมุมมองของเพื่อน ๆ ครูสามารถชวนนักเรียนส่งชิ้นงานด้วยการโพสต์ผ่าน Facebook แล้วติด Hashtag #ห้องเรียนอีสปอร์ต หรือ รักษาความเป็นส่วนด้วยการส่งผ่านครูโดยตรงได้เช่นกัน  ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูชวนนักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสรุปประเด็นการเรียนรู้ของนักเรียน		
--	--	--	--	--	--

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 6: Esports Broadcast ควบคุมสื่อและการถ่ายทอดสด

เป้าหมายการเรียนรู้

- (1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการจัดการสื่อเพื่อการถ่ายทอดสดระบบออนไลน์
- (2) นักเรียนเปรียบเทียบคุณสมบัติของเทคโนโลยีที่ถ่ายทอดสด การแข่งขันรูปแบบต่าง ๆ ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

- (1) Capture Card อุปกรณ์ในการนำภาพ/เสียงจากโทรศัพท์ กล้อง และ ไมค์ เข้าสู่คอมพิวเตอร์ โดยที่จะช่วยลดอัตราหน่วงของการโอนถ่ายข้อมูล ทำให้ภาพมีความชัดลื่นไหลมากขึ้นเวลาถ่ายทอดสด
- (2) Computer อุปกรณ์หลักในการประมวลผลภาพ และ เสียงเพื่อเข้าสู่ระบบถ่ายทอดสด
- (3) TV อุปกรณ์ในการฉายภาพสดให้แก่ผู้ชมที่อยู่ในงานการแข่งขันออฟไลน์ โดยจะดึงภาพ และ เสียงมาจากคอม
- (4) กล้อง (ถ้ามี) อุปกรณ์ในการจับภาพนักแข่ง หรือ นักพากย์ในการแข่งขันเพื่อนำไปประกอบหน้าจอย่อยถ่ายทอดสด
- (5) ไมค์ (ถ้ามี) อุปกรณ์ในการจับเสียงนักแข่ง หรือ นักพากย์ในการแข่งขันเพื่อนำไปประกอบการถ่ายทอดสดด้วยเสียงที่คมชัดมากขึ้น

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
1	หัวข้อที่ 6.1: บทบาทหน้าที่และทักษะสำคัญของ Broadcaster	(1) นักเรียนเข้าใจบทบาทหน้าที่การของ Broadcaster (2) นักเรียนอธิบายบทบาทหน้าที่สำคัญของ Broadcaster ได้ (3) นักเรียนเข้าใจโครงสร้างการถ่ายทอดสด	ขั้นนำ (10 นาที) - ครูกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยการตั้งคำถามว่า "ใครคือสตรีมเมอร์คนโปรด" และ "รู้หรือมั้ยว่าเค้า Stream กันยังไง" - ครูเปิดวิดีโอให้นักเรียนดู https://www.youtube.com/watch?v=w8ilyUbYp-k - ครูสรุปว่าอาชีพ Broadcaster มีหน้าที่อะไร ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (20 นาที) - ให้นักเรียนวาดตัวเองเป็น Broadcaster ดู พร้อมเขียนอธิบายว่าจะ Stream Game อะไรและทำไม ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) - แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย และให้นำเสนอสิ่งที่ตนเองวาดพร้อมเหตุผลประกอบให้เพื่อนในกลุ่มฟัง ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูสรุปบทเรียน - ครูมอบหมายการบ้าน ให้นักเรียนจัดทำ Infographic Poster เกี่ยวกับการ Broadcast เกมนั้นต้องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง		ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
2	หัวข้อที่ 6.2: แนะนำอุปกรณ์การถ่ายทอดสด	(1) นักเรียนเข้าใจโครงสร้างการ broadcast (2) นักเรียนดำเนินการสิ่งที่เรียนรู้ได้ในชีวิตจริง	ชั้นนำ (10 นาที) - ครูชวนนักเรียนทบทวนการเรียนรู้ในคาบที่แล้ว - ครูแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับแพลตฟอร์มการสตรีมและเครื่องมือสำหรับการสตรีม - ครูอธิบายระบบการออกอากาศให้นักศึกษาทราบ - ครูเปิดวิดีโอ "How to stream" https://www.youtube.com/watch?v=FTj_ZnmXMYo ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (20 นาที) - เขียนอธิบายและวาดภาพประกอบอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทอดสด พร้อมออกแบบ Studio ในฝัน ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) - ครูให้นักเรียนลองทำความเข้าใจระบบด้วยตัวเอง - ครูชวนนักเรียนวิเคราะห์ความสำคัญของการวิจัยและการเตรียมความพร้อมในการถ่ายทอดกีฬาอีสปอร์ต พร้อมอธิบายองค์ประกอบที่ดีของสคริปต์ออกอากาศ ขั้นสรุป (10 นาที) - ครูสรุปขั้นตอนในการ Broadcast และอธิบายเทคนิคและเครื่องมือการออกอากาศ	Capture Card คอมพิวเตอร์ TV optional: กล้อง ไมค์	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
3	หัวข้อที่ 6.3: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ OBS	(1) นักเรียนเข้าใจโครงสร้างการ broadcast (2) นักเรียนดำเนินการสิ่งที่เรียนรู้ได้ในชีวิตจริง	ชั้นนำ (10 นาที) - ครูอธิบายการใช้ระบบ OBS - อธิบายว่า OBS คืออะไร และ มีความสำคัญต่อการถ่ายทอดสดอย่างไร : เป็นโปรแกรมการถ่ายทอดสดที่สามารถถ่ายทอดสดภาพ เสียง และ หน้าจอการเล่นเกมพร้อมกัน สู่หลากหลายช่องทางการถ่ายทอดสดออนไลน์ - อธิบายอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการถ่ายทอดสดผ่าน OBS : ให้คุณครูทบทวนบทเรียนที่เรียนไปในอาทิตย์ที่ผ่านมาว่ามีอะไรบ้าง และ เน้นว่าเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทอดสดบน OBS - อธิบายการใช้งาน OBS เบื้องต้น : การสมัคร การเชื่อมต่อบัญชี การแชร์หน้าจอเกม การตั้งค่าหน้าจอถ่ายทอดสด การเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และ การถ่ายทอดสดสู่ช่องทางต่าง ๆ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (20 นาที) - ครูให้นักเรียนทดลอง Broadcast การแข่ง โดยใช้เครื่องมือ OBS - ให้นักเรียนเปิดแอป OBS และ เชื่อมต่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ (ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อเวียนกันเชื่อมต่ออุปกรณ์ในกรณีที่อุปกรณ์ไม่เพียงพอต่อการใช้) - ให้นักเรียนแชร์จอจากเกมที่นักเรียนจะทำการถ่ายทอดสด และ เตรียมการถ่ายทอดสดเบื้องต้น (ภาพกราฟิก, ปรับสมดุลเสียงจากไมค์โทรศัพท์ของนักเรียน และ เสียงจากเกม) - ครูให้นักเรียนจับทีมกันแข่ง Match 5 vs 5 แล้วให้เพื่อน ๆ ลอง Stream เกมแข่งกันดู แข่งคู่ละ 1 รอบ	Capture Card คอมพิวเตอร์ TV ไมโครโฟน เว็บแคม หน้าจอสีเขียว การจัดแสง	ลิงก์สไลด์

			- แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มทีมผู้เล่น 1 กลุ่มทีมผู้เล่น 2 และ กลุ่มถ่ายทอดสด โดยที่จะเวียนกันลงถ่ายทอดสดจากคอมของกลุ่มถ่ายทอดสด  ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) - ครูให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลองแก้ปัญหาเฉพาะหน้า - ปัญหาที่พบเจอระหว่างการเตรียมการถ่ายทอดสดด้วยระบบ OBS - ข้อควรระวังเวลาถ่ายทอดสดด้วยระบบ OBS  ขั้นสรุป (10 นาที) - นักเรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ของตนแก่เพื่อนร่วมชั้นสั้น ๆ และคุณครูสรุปการเรียนรู้โดยรวม		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
4	หัวข้อที่ 6.4: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ Omelet Arcade	(1) นักเรียนสามารถนำออกแบบแผนการดำเนินโครงการ	ชั้นนำ (10 นาที) - ครูอธิบายการใช้ระบบ Omlet Arcade - อธิบายว่า Omlet Arcade คืออะไร และ มีความสำคัญต่อการถ่ายทอดสดอย่างไร : เป็นโปรแกรมการอัดหน้าจอที่ใช้ในการถ่ายทอดสดผ่านโทรศัพท์ ซึ่งสามารถทำการถ่ายทอดสดได้โดยไม่ต้องใช้ Capture Card - อธิบายความแตกต่างของ Omlet Arcade และ OBS : ทั้งสองโปรแกรมเป็นโปรแกรมการถ่ายทอดสด แต่ Omlet Arcade จะเป็นการถ่ายทอดสดผ่านแอปบนมือถือ ซึ่งจะไม่มีความจำเป็นต้องใช้ Capture Card หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ในการถ่ายทอดสดเหมือน OBS - อธิบายการใช้งาน Omlet Arcade เบื้องต้น : การสมัคร การเชื่อมต่อบัญชี การแชร์หน้าจอเกม การตั้งค่าหน้าจอถ่ายทอดสด และการถ่ายทอดสดสู่ช่องทางต่าง ๆ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (20 นาที) - ครูให้นักเรียนทดลอง Broadcast การแข่ง โดยใช้เครื่องมือ Omlet Arcade - ให้นักเรียนเปิดแอป Omlet Arcade และ เชื่อมต่อเข้าสู่บัญชีของตนเอง - ให้นักเรียนแชร์จอจากเกมที่นักเรียนจะทำการถ่ายทอดสด และ เตรียมการถ่ายทอดสดเบื้องต้น (ภาพกราฟฟิก, ปรับสมดุลเสียงจากไมค์โทรศัพท์ของนักเรียน และ เสียงจากเกม) - ครูให้นักเรียนจับทีมกันแข่ง Match 5 vs 5 แล้วให้เพื่อน ๆ ลอง Stream เกมแข่งกันดู แข่งคู่ละ 1 รอบ - แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มทีมผู้เล่น 1 กลุ่มทีมผู้เล่น 2 และ กลุ่มถ่ายทอดสด โดยที่จะเวียนกันลองถ่ายทอดสดจากโทรศัพท์ของกลุ่มถ่ายทอดสด	Capture Card คอมพิวเตอร์ TV	ลิงก์สไลด์

			 ขั้นฝึก/Self-Learning (10 นาที) - ครูให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลองแก้ปัญหาเฉพาะหน้า - ปัญหาที่พบเจอระหว่างการเตรียมการถ่ายทอดสดด้วยระบบ Omlet Arcade - ข้อควรระวังเวลาถ่ายทอดสดด้วยระบบ Omlet Arcade - ความแตกต่างระหว่างระบบ OBS ทั้งในแง่ประสิทธิภาพ อุปกรณ์ที่ต้องเตรียม ข้อจำกัด และ ความจำเป็น  ขั้นสรุป (10 นาที) - นักเรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ของตนแก่เพื่อนร่วมชั้นสั้น ๆ และคุณครูสรุปการเรียนรู้โดยรวม		
--	--	--	--	--	--

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 7: Esports Tournament Planning แบ่งฝ่ายและเตรียมงานการแข่งขัน

เป้าหมายการเรียนรู้

- (1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
- (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

- (1) กระดาษฟลิปชาร์ต
- (2) ปากกาเคมี

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
1	หัวข้อที่ 7.1: ลักษณะงานตามหน้าที่ต่าง ๆ ในการแข่งขัน	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา	ชั้นนำ (5 นาที) ทบทวน ครูให้นักเรียนทบทวนว่าแต่ละฝ่ายทำบทบาทอะไรบ้าง - ครูเขียนหัวข้อ ฝ่ายต่าง ๆ บนกระดานทั้ง 5 ฝ่าย - จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันบอกหน้าที่ความรับผิดชอบเบื้องต้นของแต่ละฝ่าย ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) แบ่งฝ่าย และกำหนดตัวแทน - ครูแบ่งฝ่ายหน้าที่ต่าง ๆ ของนักเรียน โดยครูกำหนดจำนวนนักเรียนของแต่ละฝ่าย - ให้นักเรียนเลือกฝ่ายที่อยากทำตามความสมัครใจ - ครูให้นักเรียนกำหนดตัวแทนของแต่ละฝ่าย ที่จะเป็นผู้ประสานงานระหว่างครูและฝ่ายอื่นๆ - ครูและนักเรียนสร้างกลุ่มในช่องทาง Online เพื่อใช้เป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสารกัน ขั้นฝึก/Self-Learning (20 นาที) - นักเรียนเข้ากลุ่มของฝ่ายตัวเองที่ได้แบ่งไว้ - นักเรียนเขียนกิจกรรมเบื้องต้นถึงสิ่งที่ฝ่ายของนักเรียนต้องทำในการจัดการแข่งขัน ลงในกระดาษ หรือกระดาษฟลิปชาร์ต - นักเรียนแต่ละฝ่ายนำเสนอกิจกรรม	- กระดาษฟลิปชาร์ต - ปากกาเคมี	ลิงก์สไลด์

			-และช่วยกันแนะนำว่ามีกิจกรรมไหนที่สามารถเพิ่ม หรือลดลงได้บ้าง (หากเวลาไม่พอสามารถทำในรูปแบบของ Gallery Walk)  ขั้นสรุป (10 นาที) สรุปจำนวนคน และหน้าที่ - ครูสรุปสมาชิกและหน้าที่ของแต่ละฝ่ายเบื้องต้น - นัดหมายช่องทางการสื่อสาร		
--	--	--	--	--	--

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
2	หัวข้อที่ 7.2: เรียนรู้บทบาทหน้าที่ในการแข่งขัน Esports	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา	ชั้นนำ (5 นาที) ทบทวน - ครูชวนนักเรียนทบทวนการเรียนรู้ในคาบที่แล้ว - ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่มตามแต่ละฝ่ายที่ได้เลือกไว้ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (5 นาที) กำหนดระยะเวลา - ครูทบทวนหน้าที่หลักของแต่ละฝ่ายในการจัดการแข่งขัน - ครูกำหนดช่วงระยะเวลาของการแข่งขันที่สามารถดำเนินการได้พร้อมนำเสนอให้นักเรียน ซึ่งครูได้เตรียมประสานงานกับโรงเรียนเพื่อให้เกิดการอำนวยความสะดวกด้านต่างๆ ขั้นฝึก/Self-Learning (20 นาที) นักเรียนแต่ละฝ่ายระบุหน้าที่ ระบุช่วงเวลา (Timeline) และรายละเอียดกิจกรรมที่จะดำเนินการในกระดานฟลิปชาร์ต ขั้นสรุป (15 นาที) สรุปและวางแผน - ครูทบทวนและสรุปบทบาทความรับผิดชอบของแต่ละฝ่าย - ครูและนักเรียนจัดทำแผนผังบทบาทหน้าที่และกำหนดการแข่งขันตามระยะเวลาที่กำหนดไว้	- กระดาษฟลิปชาร์ต - ปากกาเคมี	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
3	หัวข้อที่ 7.3: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 1	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา	ชั้นนำ (5 นาที) ทบทวน - ครูชวนนักเรียนทบทวนการเรียนรู้ในคาบที่แล้ว - ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่มตามแต่ละฝ่ายที่ได้เลือกไว้ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) วางแผน และเลือกวิธีการวัดผล ครูและนักเรียนร่วมกันวางแผนและออกแบบวิธีการวัดประเมินผลกิจกรรม เช่น ออกมาในรูปร้อยละ (Percentage), Check box, ช่วงเวลาของกิจกรรม, หรืออื่น ๆ แล้วแต่ความสนใจ ขั้นฝึก/Self-Learning (20 นาที) - นักเรียนทดลองใช้วิธีการประเมินผลของแต่ละกิจกรรม - นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนร่วมกันและวางแผนการทำงาน ขั้นสรุป (15 นาที) ประเมินงาน - ครูประเมินความสามารถของแต่ละฝ่ายว่าสามารถดำเนินการตามที่กำหนดไว้ได้หรือไม่ ตัวอย่าง - สืบหาหน้าที่ของนักเรียนทุกคนในแต่ละฝ่าย - แต่ละฝ่ายมีการติดต่อประสานงานกัน - ครูเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา หรือวิธีป้องกันและให้นักเรียนร่วมกันนำเสนอ		ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
4	หัวข้อที่ 7.4: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 2	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา	ขั้นนำ (10 นาที) ทบทวน - ครูชวนนักเรียนทบทวนการเรียนรู้ในคาบที่แล้ว ขั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) ติดตามผล - ครูให้นักเรียนร่วมเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน โดยการยกตัวอย่างถึงปัญหาตามสภาพจริง หรือสอบถามปัญหาที่พบจากนักเรียนแล้วเขียนบนกระดานหรือกระดาษฟลิปชาร์ต ขั้นฝึก/Self-Learning (25 นาที) นักเรียนร่วมกันเสนอทางออกของปัญหา โดยเขียนบนกระดาน หรือกระดาษฟลิปชาร์ต ขั้นสรุป (10 นาที) ประเมินงาน - ครูประเมินงานของแต่ละฝ่ายว่าสามารถทำตามสิ่งที่กำหนดไว้ได้หรือไม่ ตัวอย่าง - สัมภาษณ์นักเรียนทุกคนในแต่ละฝ่าย - แต่ละฝ่ายมีการติดต่อประสานงานกัน - ครูเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา หรือวิธีป้องกัน - ครูให้นักเรียนร่วมกันเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา	- กระดาษฟลิปชาร์ต - ปากกาเคมี	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
5	หัวข้อที่ 7.5: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 3	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา	ชั้นนำ (10 นาที) ทบทวน - ครูชวนนักเรียนทบทวนการเรียนรู้ในคาบที่แล้ว ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) ติดตามผล - ครูให้นักเรียนประเมินตนเองพัฒนาการของตนเองผ่านการเขียน - ฉันทำอะไรได้ดีบ้าง - ฉันสามารถทำอะไรเพิ่มได้อีก ขั้นฝึก/Self-Learning (25 นาที) - นักเรียนเขียนคำตอบตามที่กำหนดให้ (Optional : นักเรียนร่วมกันแบ่งปันคำตอบของตัวเอง) ขั้นสรุป (10 นาที) ประเมินงาน - ครูประเมินความสามารถของแต่ละฝ่ายว่าสามารถดำเนินการตามที่กำหนดไว้ได้หรือไม่ ตัวอย่าง - สำนวหน้าทีของนักเรียนทุกคนในแต่ละฝ่าย - แต่ละฝ่ายมีการติดต่อประสานงานกัน - ครูเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา หรือวิธีป้องกัน - ครูให้นักเรียนร่วมกันเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา		ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
6	หัวข้อที่ 7.6: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 4	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา	ชั้นนำ (10 นาที) ทบทวน - ครูชวนนักเรียนทบทวนการเรียนรู้ในคาบที่แล้ว ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) ติดตามผล - ครูให้นักเรียนประเมินตนเองพัฒนาการของตนเองผ่านการเขียน - นักเรียนทำอะไรได้ดีบ้าง และฉันสามารถทำอะไรเพิ่มได้อีก ขั้นฝึก/Self-Learning (25 นาที) - นักเรียนเขียนคำตอบตามที่กำหนดให้ (Optional : นักเรียนร่วมกันแบ่งปันคำตอบของตัวเอง) ขั้นสรุป (10 นาที) ประเมินงาน - ครูประเมินความสามารถของแต่ละฝ่ายว่าสามารถดำเนินการตามที่กำหนดไว้ได้หรือไม่ ตัวอย่าง - สัมภาษณ์นักเรียนทุกคนในแต่ละฝ่าย - แต่ละฝ่ายมีการติดต่อประสานงานกัน - ครูเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา หรือวิธีป้องกัน - ครูให้นักเรียนร่วมกันเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา		ลิงก์สไลด์

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 8: Esports Tournament จัดการแข่งขัน

เป้าหมายการเรียนรู้

(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
1	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 1 - รอบเก็บคะแนน	(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 1 - รอบเก็บคะแนน
2	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 2- รอบแบ่งสาย	(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 2 - รอบแบ่งสาย
3	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 3 - รอบแข่งตามสาย	(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 3 - รอบแข่งตามสาย
4	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 4 - รอบ Semi final 4 ทีม	(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 4 - รอบ Semi final 4 team
5	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 5 - รอบ Final 2 ทีม	(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 5 - รอบ Final 2 ทีม

หน่วยการเรียนรู้ ที่ 9: Learning Reflection สะท้อนการเรียนรู้

เป้าหมายการเรียนรู้

- (1) นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้กิจกรรมห้องเรียนกีฬาอีสปอร์ต
- (2) นักเรียนมีทักษะสื่อสารและความเข้าใจตนเอง

การวัดผลการเรียนรู้

นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและตอบคำถามอย่างกระตือรือร้น โดยวัดผลจากการสังเกตพฤติกรรม

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

- (1) กระดาษฟลิปชาร์ต
- (2) กระดาษ A3
- (3) ปากกาเคมี
- (4) Post-it

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
1	หัวข้อที่ 9.1: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน My Journal	(1) นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้กิจกรรมห้องเรียนกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนมีทักษะสื่อสารและความเข้าใจตนเอง	ชั้นนำ (5 นาที) - ครูสรุปกิจกรรมตั้งแต่คาบแรกถึงความเข้าใจเรื่องกีฬาอีสปอร์ตจนถึงการจัดการแข่งขัน - ครูชี้แจงความสำคัญและอธิบายผลการเรียนรู้ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) อธิบายขั้นตอน - ครูอธิบายการทำ วิธีการสะท้อนตนเอง ด้วยเครื่องมือ "My Journal" ครูวาดกราฟแสดงเหตุการณ์แต่ละช่วง ตั้งแต่ ช่วงการเรียนรู้, ช่วงการเลือกหน้าที่หรือทีม, ช่วงการเตรียมงาน เตรียมตัว, ช่วงการจัดการแข่ง และเล่นชัย - ครูกำหนดคำถามเพื่อให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง ดังนี้ 1. ในระหว่างการเดินทางนักเรียนพบเจอ สิ่งที่ดี/สิ่งที่แย่/ปัญหา อะไรบ้าง 2. นักเรียนแก้ไขเหตุการณ์เหล่านั้นอย่างไร 3. ในทุกช่วงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ได้เรียนรู้อะไรจากเหตุการณ์นั้น และจะเอาไปใช้อย่างไร ขั้นฝึก/Self-Learning (20 นาที) นักเรียนวาดกราฟของตนเอง และตอบคำถามตามที่กำหนดลงในกระดาษที่ได้รับ ขั้นสรุป (10 นาที) ครูชวนนักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และกล่าวสรุปผลการสะท้อนตนเอง	- กระดาษ A3 - ปากกาเคมี	ลิงก์สไลด์

คาบที่ 50 นาที/คาบ	หัวข้อ	จุดประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	สไลด์ที่ใช้ในการสอน
2	หัวข้อที่ 9.2: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน Gallery Walk	(1) นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ กิจกรรมห้องเรียน กีฬาสีสปอร์ต (2) นักเรียนมีทักษะสื่อสารและความเข้าใจตนเอง	ชั้นนำ (5 นาที) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามฝ่ายที่ได้ทำหน้าที่ ชั้นนำเสนอ/กิจกรรม (10 นาที) อธิบายขั้นตอน - ครูเขียนชื่อแต่ละฝ่ายลงในกระดาษฟลิปชาร์ท - ครูอธิบายขั้นตอนว่า "นักเรียนนำ Post-it ไปแปะตามบทบาทแต่ละฝ่ายแล้วสลับเวียนกันทำกิจกรรมจนครบตามเวลาที่จำกัด" - ครูกำหนดคำถาม และสีของ Post-it ของแต่ละคำถามดังนี้ 1. สิ่งที่ดีที่ฉันทำได้ 2. สิ่งที่ดีที่ฉันสามารถพัฒนาได้ 3. จะเอาสิ่งที่ได้จากการเรียน/วางแผน/จัดแข่ง ไปใช้ต่ออย่างไร (ไม่ต้องนำคำตอบนี้ไปแปะลงกระดาษฟลิปชาร์ท) 4. อยากบอกอะไรอีกมั้ย (มี หรือไม่มีก็ได้) ขั้นฝึก/Self-Learning (25 นาที) นักเรียนเดินเยี่ยมชม กระดาษฟลิปชาร์ทของกลุ่มอื่นๆ ในรูปแบบของ Gallery Walk พร้อมเขียนความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กลุ่มอื่นๆ ลงในกระดาษ Post-it ของแต่ละทีม ขั้นสรุป (10 นาที) ครูสรุปกิจกรรม และกล่าวปิดห้องเรียน	- กระดาษฟลิปชาร์ท - ปากกาเคมี - Post-it	ลิงก์สไลด์

