

แบบพิจารณาคัดเลือกเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน
ตามโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
ประจำปี 2560

คำชี้แจง

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภท เกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ที่ส่งเข้ารับการคัดเลือกต้อง
กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ตามหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พร้อมทั้งระบุกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และ
ระดับชั้น การเสนอเนื้อหา และเสียงบรรยายเป็นภาษาไทยเป็นหลัก ยกเว้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
และมีคุณลักษณะของผลงาน (ข้อ 3) ตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเรื่อง การส่งเสริม
การผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประจำปี 2560

แบบพิจารณาคัดเลือกเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 รายการพิจารณาเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน แยกเป็น

1.1 การประเมินภาพรวมคุณลักษณะของเกมการศึกษา

1.2 การพิจารณารายการย่อย เพื่อให้คะแนนแยกเป็น 4 รายการ คือ

1.2.1 เนื้อหา (Content)

1.2.2 การออกแบบเกมการศึกษา (Game Design)

1.2.3 การออกแบบหน้าจอ (Screen Design)

1.2.4 เทคนิค (Technique)

ส่วนที่ 2 สรุปผลการตัดสินเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน

ส่วนที่ 3 หลักเกณฑ์การคัดเลือกและตัดสินผลเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน

ส่วนที่ 1 รายการพิจารณาเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน

1.1 การประเมินภาพรวมคุณลักษณะของเกมการศึกษา

1) ไม่ขัดต่อ คุณธรรม จริยธรรม และความมั่นคงของชาติ

ผ่าน ไม่ผ่าน (ระบุ).....

2) มีการสะสมรางวัลหรือคะแนน

ผ่าน ไม่ผ่าน (ระบุ).....

3) มีระดับความยากง่ายของเกม หรือด้าน/ฐานการเล่นเกม (level) ไม่น้อยกว่า ๓ ระดับ

ผ่าน ไม่ผ่าน (ระบุ).....

การประเมินภาพรวม ใน ข้อ 1.1 ถือเป็นข้อที่ไม่ผ่านข้อใดข้อหนึ่ง ถือว่าไม่ผ่านการพิจารณา

ผ่าน ไม่ผ่าน

หากคณะกรรมการเห็นว่า ไม่ผ่าน ไม่ต้องพิจารณาให้คะแนนในข้อ 1.2 ถ้า ผ่าน ให้พิจารณาในรายละเอียดข้อ 1.2

1.2 การพิจารณารายการย่อยเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน

(น้ำหนักคะแนน 100 คะแนน)

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	ประเมินไม่ได้ (0)
1. เนื้อหา (Content) (20 คะแนน)					
1.1 มีความถูกต้อง ชัดเจน					
1.2 มีการนำเสนอครอบคลุมตามจุดประสงค์ ของเกม					
1.3 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
1.4 มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง น่าติดตาม และ เข้าใจง่าย					
1.5 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม (ข้อความและเสียง บรรยาย)					
รวม					
คะแนนเฉลี่ย	$\frac{\text{คะแนนที่ได้} \times 20}{20} = \dots\dots\dots$				

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	ประเมินไม่ได้ (0)
2. การออกแบบเกมการศึกษา (Game Design) (50 คะแนน)					
2.1 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกม					
2.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ และเกิดองค์ความรู้					
2.3 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียนในด้านการเรียนรู้					
2.4 มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับทักษะของผู้เรียน					
2.5 มีเป้าหมายในการเล่นชัดเจน					
2.6 มีกติกา และวิธีการเล่นชัดเจน					
2.7 การนำเสนอดึงดูดความสนใจ มีความท้าทาย ทำให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลิน					
2.8 มีระดับความยากง่าย หรือ ด้าน/ฐานการเล่น (level)					
2.9 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม					
2.10 มีการสะสมรางวัล หรือคะแนน					
2.11 มีความเหมาะสมของเวลาในการเล่นเกม					
รวม					
คะแนนเฉลี่ย	$\frac{\text{คะแนนที่ได้} \times 50}{44} = \dots\dots\dots$				
3. การออกแบบหน้าจอ (Screen Design) (20 คะแนน)					
3.1 การจัดวางองค์ประกอบฉาก (Theme) เหมาะสมได้สัดส่วน สวยงาม					
3.2 ง่ายต่อการใช้งาน มีความคงเส้นคงวา (Consistency)					
3.3 รูปแบบตัวอักษรมีขนาด สี ชัดเจน อ่านง่าย เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน					

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	ประเมิน ไม่ได้ (0)
3.4 การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน					
3.5 การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา					
3.6 ปุ่ม สัญลักษณ์ ข้อความหรือแถบข้อความ หรือ รูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้อง สื่อสาร กับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม					
รวม					
คะแนนเฉลี่ย	$\frac{\text{คะแนนที่ได้} \times 20}{24} = \dots\dots\dots$				
4. เทคนิค (Technique) (10 คะแนน)					
4.1 การเข้าสู่เกมการศึกษาได้ง่าย					
4.2 การแสดงผลข้อความ ภาพและเสียงที่ใช้ ประกอบแสดงผลได้ถูกต้องและรวดเร็ว					
4.3 การเชื่อมโยง (link) ไปยังจุดต่างๆ ถูกต้อง					
4.4 มีคำแนะนำการใช้เกม (help) เหมาะสม ชัดเจน					
4.5 เกมการศึกษา มีความสมบูรณ์ ในการใช้งาน					
รวม					
คะแนนเฉลี่ย	$\frac{\text{คะแนนที่ได้} \times 10}{20} = \dots\dots\dots$				

คะแนนเฉลี่ยรวม ด้านที่ 1+2+3+4 = $\frac{\text{คะแนนรวม}}{25} = \dots\dots\dots$

ส่วนที่ 2 สรุปผลการตัดสิน เกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน

ผลการตัดสินพิจารณาจากผลคะแนนเฉลี่ยรวม จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนาของเกมการศึกษา

เรื่อง.....ชั้น.....

จัดทำโดย.....

1. ผลคะแนนเฉลี่ยรวม.....

2. จุดเด่น.....

.....

.....

.....

.....

จุดที่ควรพัฒนา.....

.....

.....

.....

.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....ประธานกรรมการ
(.....)

.....กรรมการ
(.....)

.....กรรมการ
(.....)

.....กรรมการ
(.....)

.....กรรมการและเลขานุการ
(.....)

ส่วนที่ 3 หลักเกณฑ์การตัดสินเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน

ผลงานเกมการศึกษาที่ผ่านการตัดสินผล ต้องมีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.75 ขึ้นไป โดยพิจารณาตามเกณฑ์ข้างต้น ซึ่งคณะกรรมการฯ จะตรวจพิจารณาในรายละเอียดและให้ข้อเสนอแนะสำหรับผู้จัดทำผลงานที่ได้รับรางวัล และเมื่อผู้จัดทำผลงานได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการแล้ว จึงจะมีสิทธิ์ได้รับรางวัล โดยจะมีเกณฑ์การพิจารณาผลงาน เพื่อให้รางวัลจากคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

- ระดับ ทอง	ได้คะแนนเฉลี่ย	3.50-4.00
- ระดับ เงิน	ได้คะแนนเฉลี่ย	3.25-3.49
- ระดับ ทองแดง	ได้คะแนนเฉลี่ย	3.00-3.24
- ระดับ ชมเชย	ได้คะแนนเฉลี่ย	2.75-2.99

ใบสมัคร

การส่งผลงานเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน
เข้ารับการคัดเลือกตามโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์
8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประจำปี 2560
ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

- ชื่อ.....นามสกุล.....
ตำแหน่ง.....ระดับ.....
- โรงเรียน/หน่วยงาน.....โทรศัพท์.....
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
 สพป.เขต.....
 สพม.เขต.....
- ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่.....ถนน.....ตำบล.....
อำเภอ.....จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....
โทรศัพท์.....มือถือ.....โทรสาร.....
e-mail.....
สถานที่ติดต่อที่สะดวก ที่ทำงาน ที่อยู่ปัจจุบัน
- ชื่อผลงาน/เรื่อง.....
- กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ชั้น.....
- ผู้จัดทำ/คณะผู้จัดทำ ประกอบด้วย (ถ้ามี)
 - ชื่อ.....สกุล.....โทรศัพท์.....
ตำแหน่ง.....ระดับ.....
โรงเรียน/หน่วยงาน.....สังกัด.....
 - ชื่อ.....สกุล.....โทรศัพท์.....
ตำแหน่ง.....ระดับ.....
โรงเรียน/หน่วยงาน.....สังกัด.....
 - ชื่อ.....สกุล.....โทรศัพท์.....
ตำแหน่ง.....ระดับ.....
โรงเรียน/หน่วยงาน.....สังกัด.....
- โปรแกรมหลักที่ใช้พัฒนาบทเรียน (ชื่อโปรแกรม และรุ่น)
 - 7.1..... 7.2.....
 - 7.3..... 7.4.....

ผู้สมัครตกลงยินยอมปฏิบัติตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประจำปี 2560 โดยเคร่งครัด และขอรับรองว่าผลงานที่ส่งเข้ารับการคัดเลือกนี้ เป็นผลงานของผู้ผลิต และไม่เป็นลิขสิทธิ์ของบุคคล หรือหน่วยงานใด ๆ มาก่อน

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....