

ด่วนมาก

ที่ ศธ ๐๔๐๐๕/ ๖ ๓๒๓



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๙ เมษายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และประชาสัมพันธ์โครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประจำปี ๒๕๖๐

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ทุกเขต

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๑ ชุด
 ๒. แบบพิจารณาคัดเลือกเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน จำนวน ๑ ชุด
 ๓. แบบใบสมัคร การส่งผลงานเกมการศึกษา จำนวน ๑ ชุด
 ๔. โครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ฯ จำนวน ๑ ชุด
 ๕. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานส่งเสริมการผลิตฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีความสนใจในการนำความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ได้มีเวทีสำหรับการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพและหลากหลาย เพื่อให้การดำเนินงานตามโครงการดังกล่าวบรรลุวัตถุประสงค์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าวไปยังหน่วยงานและบุคลากรในสังกัด

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แต่งตั้งบุคลากรที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นที่ตั้งเขตตรวจราชการ (cluster) และศึกษานิเทศก์จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเครือข่ายที่มีความเข้มแข็งในการดำเนินการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ร่วมเป็นคณะกรรมการดำเนินงานส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อชี้แจงรายละเอียดโครงการและให้คำแนะนำในการดำเนินงาน ทั้งนี้ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือกได้โดยตรงที่กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี อาคาร สพฐ. ๓ ชั้น ๒ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐ โดยมีกำหนดระยะเวลาการส่งผลงานภายในวันที่ ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๐ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะเผยแพร่รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทางเว็บไซต์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน www.obec.go.th และเว็บไซต์ของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน www.techno.bopp.go.th อีกช่องทางหนึ่ง

/ จึงเรียนมาเพื่อ...

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และประชาสัมพันธ์
โครงการดังกล่าว และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(นายการุณ สกุลประดิษฐ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๑๙ - ๒๐
โทรสาร ๐ ๒๒๘๐ ๐๘๓๘

ด่วนมาก

ที่ ศธ ๐๔๐๐๕/ว ๗๒๓



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๙ เมษายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และประชาสัมพันธ์โครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประจำปี ๒๕๖๐

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ทุกเขต

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๑ ชุด
 ๒. แบบพิจารณาคัดเลือกเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน จำนวน ๑ ชุด
 ๓. แบบใบสมัคร การส่งผลงานเกมการศึกษา จำนวน ๑ ชุด
 ๔. โครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ฯ จำนวน ๑ ชุด
 ๕. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานส่งเสริมการผลิตฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีความสนใจในการนำความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ได้มีเวทีสำหรับการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพและหลากหลาย เพื่อให้การดำเนินงานตามโครงการดังกล่าว บรรลุวัตถุประสงค์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าวไปยังหน่วยงานและบุคลากรในสังกัด

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แต่งตั้งบุคลากรที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นที่ตั้งเขตตรวจราชการ (cluster) และศึกษานิเทศก์จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเครือข่ายที่มีความเข้มแข็งในการดำเนินการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ร่วมเป็นคณะกรรมการดำเนินงานส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อชี้แจงรายละเอียดโครงการและให้คำแนะนำในการดำเนินงาน ทั้งนี้ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือกได้โดยตรงที่กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี อาคาร สพฐ. ๓ ชั้น ๒ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐ โดยมีกำหนดระยะเวลาการส่งผลงานภายในวันที่ ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๐ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะเผยแพร่รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทางเว็บไซต์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน www.obec.go.th และเว็บไซต์ของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน www.techno.bopp.go.th อีกช่องทางหนึ่ง

/ จึงเรียนมาเพื่อ...

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และประชาสัมพันธ์
โครงการดังกล่าว และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(นายการุณ สกุลประดิษฐ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๑๙ - ๒๐
โทรสาร ๐ ๒๒๘๐ ๐๘๓๘



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เรื่อง การส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ประจำปี ๒๕๖๐

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนโยบายส่งเสริมการผลิต พัฒนา และใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพเพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้ ดังนั้นจึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู และบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและหลากหลาย และเป็นการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้กำหนดหลักเกณฑ์การส่งเสริมการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

๑. ประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือ เกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา ดังนี้

- กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

๒. คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์ส่งผลงาน

๒.๑ ครู ได้แก่ ครูประจำการ ครูอัตราจ้าง พนักงานราชการ ที่ทำหน้าที่จัดการเรียนการสอน ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒.๒ บุคลากรทางการศึกษา ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน รองผู้อำนวยการโรงเรียนศึกษานิเทศก์ เจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๓. คุณลักษณะของผลงาน

๓.๑ ผลงานที่ผลิตต้องกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ พร้อมทั้งระบุกลุ่มสาระการเรียนรู้ หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และระดับชั้น การเสนอเนื้อหาและเสียงบรรยายเป็นภาษาไทยเป็นหลัก ยกเว้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

/๓.๒ ผลงานที่ผลิต...

๓.๒ ผลงานที่ผลิตต้องเป็นเกมการศึกษาที่สามารถทำงานได้บนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal computer) หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แบบพกพา (Mobile device) ซึ่งผลิตและพัฒนาด้วยโปรแกรมดังต่อไปนี้

๓.๒.๑ โปรแกรมที่ผู้ผลิตผลงานมีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย

๓.๒.๒ โปรแกรมอื่นใดที่อนุญาตให้ใช้โดยไม่มีลิขสิทธิ์ (Free ware)

๓.๒.๓ โปรแกรม Flash Professional 8, Flash Professional CS4, Swish max, Swish max 2, Nomo Free Motion 2008, Captivate 2, Captivate 4

๓.๓ ผลงานที่ผลิตเป็นเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาอย่างน้อยหนึ่งเรื่อง

๓.๔ ผลงานที่ผลิตต้องมีเนื้อหาไม่ขัดต่อคุณธรรม จริยธรรม และความมั่นคงของชาติ

๓.๕ ผลงานที่ผลิตต้องมีการสะสมรางวัลหรือคะแนน

๓.๖ ผลงานที่ผลิตต้องมีระดับความยากง่ายของเกม หรือด่าน/ฐานการเล่นเกม (level)

ไม่น้อยกว่า ๓ ระดับ

๓.๗ ผลงานที่ผลิตต้องมีคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา (help)

๓.๘ ผลงานที่ผลิตต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล

๓.๙ ผลงานที่ผลิตต้องบันทึกลงในแผ่นซีดีรอมหรือดีวีดีรอม ซึ่งสามารถเรียกใช้งานเกมการศึกษา หรือแสดงขั้นตอนการเข้าถึงเกมการศึกษาโดยระบบอัตโนมัติ (Auto run) ได้

๓.๑๐ ผลงานที่ผลิตต้องเป็นเกมการศึกษาที่คิดค้นและจัดทำขึ้นเอง มิได้ทำซ้ำคัดลอกเลียนแบบผู้อื่น รวมถึงรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียง วิดีทัศน์ เนื้อหา และส่วนอื่น ๆ หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ว่าด้วยประการใด ๆ ผู้ส่งผลงานต้องเป็นผู้รับผิดชอบ

๓.๑๑ ผลงานที่ผลิตต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยได้รับรางวัล หรือเป็นลิขสิทธิ์ของหน่วยงานใด ๆ

๔. ข้อกำหนดในการส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือก

ผู้ส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือก ต้องจัดส่งใบสมัคร ไฟล์ผลงาน เอกสารคู่มือคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา ดังนี้

๔.๑ ใบสมัคร ตามแบบฟอร์มที่แนบท้ายประกาศฉบับนี้ โดยกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน จำนวน ๓ ชุด

๔.๒ ไฟล์ผลงานเกมการศึกษา และไฟล์คู่มือคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา บันทึกในแผ่นซีดีรอมหรือดีวีดีรอม จำนวน ๓ ชุด

๔.๓ เอกสารคู่มือคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา จำนวน ๑ ชุด

๕. หลักเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผลงาน

เกณฑ์การพิจารณา มี ๔ ด้าน ดังนี้

(๑) เนื้อหาในเกมการศึกษา พิจารณาในด้านความถูกต้อง ชัดเจน ครอบคลุมตามจุดประสงค์ของเกม เหมาะสมกับระดับผู้เรียน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

(๒) การออกแบบเกมการศึกษา พิจารณาองค์ประกอบในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกม
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ และเกิดองค์ความรู้

/มีความเหมาะสมกับ...

- มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียนในด้านการเรียนรู้
- มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับทักษะของผู้เรียน
- มีเป้าหมายในการเล่นชัดเจน
- มีกติกา และวิธีการเล่นชัดเจน
- การนำเสนอดึงดูดความสนใจ มีความท้าทายทำให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลิน
- มีระดับความยากง่าย หรือ ด้าน/ฐานการเล่น (level)
- มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม
- มีการสะสมรางวัล หรือคะแนน
- มีความเหมาะสมของเวลาในการเล่นเกม

(๓) การออกแบบหน้าจอ พิจารณาการจัดวางองค์ประกอบเหมาะสม ได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้งาน มีความคงเส้นคงวา (Consistency) การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน การออกแบบหน้าจอมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ปุ่ม สัญลักษณ์ ข้อความหรือแถบข้อความ รูปแบบตัวอักษรในการนำเสนอ มีความเหมาะสมกับผู้เรียน รูปภาพ ชัดเจน เหมาะสม และถูกต้อง สื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม

(๔) เทคนิค พิจารณาความเหมาะสมในการเข้าสู่เกมการศึกษา มีการเชื่อมโยง (link) ไปยังจุดต่าง ๆ การแสดงผลข้อความ ภาพ และเสียงที่ใช้ประกอบได้ถูกต้อง รวดเร็ว มีคำแนะนำการใช้เกม (help) ชัดเจน และมีความสมบูรณ์ในการใช้งาน

๖. การส่งผลงาน

ผู้สนใจสามารถส่งใบสมัคร ผลงานเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน และคู่มือคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา ระดับประถมศึกษา หรือระดับมัธยมศึกษา อย่างละ ๓ ชุด ได้ที่ กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐ โดยมีกำหนดระยะเวลาการส่งผลงาน ภายในวันที่ ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๐

๗. การตัดสิน

๗.๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะแต่งตั้งคณะกรรมการตัดสิน ผลการคัดเลือกผลงานเกมการศึกษา ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการเรียนการสอน และด้านเทคนิค ทำหน้าที่พิจารณาคัดเลือกและตัดสินผลงานที่ส่งเข้ารับการคัดเลือก

๗.๒ ผู้ส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือกจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบ หากเกิดการฟ้องร้อง หรือปรากฏหลักฐานภายหลังว่าผลงานที่ได้รับรางวัลดังกล่าวละเมิดลิขสิทธิ์ หรือคัดลอกผลงานผู้อื่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสงวนสิทธิ์ที่จะยกเลิกการให้รางวัล และเรียกคืนรางวัลทั้งหมด

๗.๓ ผลงานที่ได้รับรางวัล เป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เว้นแต่ได้ตกลงกันไว้อย่างอื่น เป็นลายลักษณ์อักษร

๗.๔ แผ่นซีดีรอมหรือดีวีดีรอมผลงาน และเอกสารใด ๆ ที่ส่งเข้ารับการคัดเลือก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสงวนสิทธิ์ที่จะไม่ส่งคืน

/๗.๕ ผลงานที่ส่งเข้ารับ...

๗.๕ ผลงานที่ส่งเข้ารับการคัดเลือก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถเผยแพร่เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ตามสมควร

๗.๖ ผลงานที่ได้รับรางวัลต้องส่ง Source code ให้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๗.๗ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุดจะอุทธรณ์มิได้

๘. การให้รางวัล

ผลงานเกมการศึกษา ที่ผ่านการตัดสินจากคณะกรรมการตามเกณฑ์ที่กำหนดให้ได้รับรางวัล จะต้องได้รับการพัฒนาให้สมบูรณ์ มีคุณภาพ ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ โดยสถานศึกษาต้นสังกัดของเจ้าของผลงาน จะได้รับเกียรติบัตรเชิดชูเกียรติจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับเจ้าของผลงานจะได้รับเกียรติบัตรและเงินรางวัล ดังนี้

| | |
|----------------|------------------|
| - ระดับ ทอง | จำนวน ๔๐,๐๐๐ บาท |
| - ระดับ เงิน | จำนวน ๓๐,๐๐๐ บาท |
| - ระดับ ทองแดง | จำนวน ๒๐,๐๐๐ บาท |
| - ระดับ ชมเชย | จำนวน ๑๐,๐๐๐ บาท |

๙. การประกาศผลการตัดสิน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะประกาศผลการตัดสินทางเว็บไซต์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และแจ้งให้เจ้าของผลงานทราบโดยตรง

๑๐. การรับรางวัล

เจ้าของผลงานสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทเกมการศึกษา ที่ได้รับการตัดสินผลให้ได้รับรางวัลจากคณะกรรมการ จะได้รับรางวัลตามเกณฑ์ที่กำหนด

ประกาศ ณ วันที่ ๑๕ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๐

(นายการุณ สกุลประดิษฐ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

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 หรือด่าน/ฐานการเล่นเกม (level) ไม่น้อยกว่า ๓ ระดับ

ผ่าน ไม่ผ่าน (ระบุ).....

การประเมินภาพรวม ใน ข้อ 1.1 ถือเกณฑ์ไม่ผ่านข้อใดข้อหนึ่ง 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 เกมการศึกษามีความสมบูรณ์ 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 โดยจะมีเกณฑ์การพิจารณาผลงานเพื่อให้รางวัลจากคะแนนเฉลี่ย 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.....
6. ผู้จัดทำ/คณะผู้จัดทำ ประกอบด้วย (ถ้ามี)
6.1 ชื่อ.....สกุล.....โทรศัพท์.....
ตำแหน่ง.....ระดับ.....
โรงเรียน/หน่วยงาน.....สังกัด.....
6.2 ชื่อ.....สกุล.....โทรศัพท์.....
ตำแหน่ง.....ระดับ.....
โรงเรียน/หน่วยงาน.....สังกัด.....
6.3 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.....

แบบโครงการ/กิจกรรม ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๐
กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สทร. สพฐ.

๑. ชื่อโครงการ /กิจกรรม

โครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้

๒. หลักการและเหตุผล

สืบเนื่องจากกระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดนโยบายเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาทุกระดับ ทุกประเภทให้เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด โดยให้นำเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาใช้ในการจัดการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง รวมทั้งส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองและอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ดังนั้น หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนจึงพยายามส่งเสริมสนับสนุนนโยบายดังกล่าว ด้วยการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนที่สามารถนำไปใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง หรือสามารถเรียนรู้ได้พร้อมๆ กัน ในหลายๆ ที่ โดยนำประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาใช้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาที่น่าสนใจ สามารถเรียนรู้ได้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน (สทร.) ได้รับนโยบายในการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการศึกษาและมีกรอบภาระงานในการส่งเสริม สนับสนุนให้ครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษา ได้มีความรู้ความสามารถในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จึงได้ดำเนินงานในทุกมิติโดยการจัดอบรมให้ความรู้ในการจัดทำสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพและหลากหลาย มีการส่งเสริมสนับสนุนให้มีการวิจัย ค้นคว้าหาแนวทางในการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน จัดทำอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ และสร้างแหล่งการเรียนรู้ รวมทั้งให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการถึงแหล่งการเรียนรู้และการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตมาใช้ข้อมูลสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน หรือจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน รวมทั้งเพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้มีการพัฒนา การผลิต และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนส่งเสริม ทั้งในรูปแบบการจัดหาช่องทางในการนำผลงานที่ได้จากการพัฒนาความรู้ในเข้ารับการอบรมมานำเสนอ การจัดทำงานวิจัย และสื่อการเรียนการสอนต้นแบบเพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถพัฒนาและผลิตผลงานที่มีคุณภาพ ซึ่งผลงานที่ผ่านการคัดเลือกจะถูกเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของ สพฐ. ไปยังสถานศึกษาอื่นๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

สทร. จึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ขึ้น ซึ่งได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล มีความหลากหลาย และสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงไป โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้ในการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน และเพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ ความสามารถได้มีความรู้และทักษะในการพัฒนา และผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพซึ่งจะเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีคุณภาพได้อย่างทั่วถึง รวมทั้งยังเป็นการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีศักยภาพ มีโอกาสนำความรู้ความสามารถที่มีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนและผู้สนใจสามารถใช้ในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และสามารถใช้ในการพัฒนาครูในโอกาสต่อไป

๓. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมให้มีการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับหลักสูตรฯ

๒. เพื่อสนับสนุนให้ครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษา ได้มีความรู้และทักษะในการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รวมทั้งมีเวทีสำหรับแสดงผลงานในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน

๓. เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้มีการผลิต การพัฒนา และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนอย่างรู้เท่าทันและเกิดประโยชน์สูงสุด

๔. เพื่อจัดเก็บผลงานในคลังสื่อ สพฐ.เพื่อใช้เป็นแหล่งการเรียนรู้ในการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา

๕. เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับจากการติดตาม ประเมินผล มาใช้ในการศึกษาเพื่อปรับปรุง และพัฒนาโครงการให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔. กลุ่มเป้าหมาย ครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษา สังกัด สพฐ.

๕. กิจกรรมที่ดำเนินการ จำนวน ๑๐ กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ ๑ จัดทำรายละเอียดกิจกรรม/ขออนุมัติดำเนินการ/แต่งตั้งคณะทำงาน

กิจกรรมที่ ๒ การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการดำเนินงานส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน (จำนวน ๑ ครั้ง)

กิจกรรมที่ ๓ จัดทำประกาศ สพฐ. และขออนุมัติเงินรางวัลสำหรับผลงานที่ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่ได้จากคณะกรรมการฯ (โดยรายละเอียดเกี่ยวกับรางวัลจะได้จากการพิจารณาร่วมกันของคณะกรรมการดำเนินงาน)

กิจกรรมที่ ๔ จัดทำหนังสือถึง สพป./สพม. จำนวน ๒๒๕ เขต เพื่อขอความร่วมมือส่งเสริม สนับสนุน และประชาสัมพันธ์โครงการไปยังหน่วยงาน/บุคลากรในสังกัด

กิจกรรมที่ ๕ รวบรวมสื่อจาก สพป./สพม. ทั่วประเทศ และจัดทำทะเบียนหมวดหมู่ แต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกสื่อฯ

กิจกรรมที่ ๖ การประชุมเชิงปฏิบัติการพิจารณาคัดเลือกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ (๑ ครั้ง)

กิจกรรมที่ ๗ ประกาศผลการพิจารณาคัดเลือกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ และแจ้งเจ้าของผลงานเพื่อดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

กิจกรรมที่ ๘ การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการพัฒนาและผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ และพิธีมอบรางวัล (จำนวน ๑ ครั้ง)

กิจกรรมที่ ๙ การออกติดตามผล เก็บข้อมูลภาคสนาม

กิจกรรมที่ ๑๐ การจัดทำเอกสารการวิจัย

๖. ตัวชี้วัดความสำเร็จ

๑. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน

๒. มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับหลักสูตรฯ เพื่อใช้จัดการเรียนการสอนและเป็นแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง

๓. มีแนวทางในการส่งเสริม สนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาในการผลิต พัฒนา และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

๗. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับหลักสูตรฯ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนและจัดเก็บในคลังสื่อเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และเกิดกระตุ้นให้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

๓. มีแนวทางในการผลิต พัฒนา และการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

๔. มีข้อมูลในการปรับปรุง และพัฒนาคุณภาพในการดำเนินงานตามโครงการ

๕. มีแหล่งการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่มีคุณภาพ

๘. ผู้รับผิดชอบโครงการ

กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สทร. สพฐ. โทร. ๐๒ ๒๘๘ ๕๗๑๙-๒๐
โทรสาร ๐๒ ๒๘๐ ๐๘๓๘ e-mail : a2885719@hotmail.com



คำสั่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ที่ ๔๓๐ /๒๕๖๐

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีช่องทางในการนำผลงานที่ได้จากการนำความรู้ ความสามารถด้านเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพ สำหรับใช้จัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ทั้งในระบบ Online และ Offline ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จึงเห็นควรแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังรายนามต่อไปนี้

ที่ปรึกษา

นายพิธาน พันทอง

ที่ปรึกษาด้านพัฒนาระบบเครือข่ายและการมีส่วนร่วม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คณะกรรมการ

- | | |
|---|------------------|
| ๑. นายสมเกียรติ สรรคพงษ์ ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน | ประธานกรรมการ |
| ๒. นายพิตตินันท์ คำสา สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน | รองประธานกรรมการ |
| ๓. นางสาวระเปียบ กิติมากุลนรเดช สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน | รองประธานกรรมการ |
| ๔. ศึกษาานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ (เขตตรวจราชการที่ ๑) | กรรมการ |
| ๕. ศึกษาานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาลพบุรี เขต ๑ (เขตตรวจราชการที่ ๒) | กรรมการ |
| ๖. ศึกษาานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต ๑ (เขตตรวจราชการที่ ๓) | กรรมการ |

๑๙. ศึกษาวิเคราะห์ที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ (เขตตรวจราชการที่ ๑๖) กรรมการ
๒๐. ศึกษาวิเคราะห์ที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต ๑ (เขตตรวจราชการที่ ๑๗) กรรมการ
๒๑. ศึกษาวิเคราะห์ที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครสวรรค์ เขต ๑ (เขตตรวจราชการที่ ๑๘) กรรมการ
๒๒. ศึกษาวิเคราะห์ที่รับผิดชอบงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต ๒ เขตตรวจราชการส่วนกลาง กรรมการ
๒๓. นางนันทพร มั่นทัพ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๕ กรรมการ
๒๔. นางเครือวัลย์ ดงपालี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๓ กรรมการ
๒๕. นายวิจัย ไกรสิทธิ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาานครศรีธรรมราช เขต ๒ กรรมการ
๒๖. ว่าที่ร้อยตรีประคองชัย เขาว์พลกรัง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๓ กรรมการ
๒๗. นางสาวประพิณศิริ อินทริธา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ กรรมการ
๒๘. นายกฤษ บัญ-หลง
ข้าราชการบำนาญ กรรมการ
๒๙. นายอุทัย ไชยกลาง
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน กรรมการ
๓๐. นายอาชนัน พรหมประกอบ
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน กรรมการ
๓๑. นางสาวสละ กำทรัพย์
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน กรรมการ
๓๒. นางสาวสุกัญญา กันกง
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน กรรมการ
๓๓. นางสาวรัตยา หวังผล
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน กรรมการ

- | | |
|--|--------------------------------|
| ๓๔. นายกิตติ น่วมคุณสิน สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน | กรรมการ |
| ๓๕. นางจรรยาศรี ชื่นมีศรี สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน | กรรมการและเลขานุการ |
| ๓๖. นางบุศรินทร์ เผือกจอก สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน | กรรมการและ ผู้ช่วยเลขานุการ |

โดยให้คณะกรรมการดังกล่าว มีหน้าที่จัดทำหลักเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผลงาน จัดทำ
เครื่องมือในการวัดและประเมินผล และงานอื่น ๆ เพื่อให้การดำเนินงานส่งเสริม สนับสนุนให้ครูผู้สอนและ
บุคลากรทางการศึกษา ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีการผลิตและพัฒนา
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๓ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๐



(นายการุณ สกุลประดิษฐ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน