



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

เกณฑ์การพิจารณามี 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 ด่าน/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 ๑๙ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๐

(นายการุณ สกมลประดิษฐ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน