



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เรื่อง การส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ (ระบบ Online)
ประจำปี ๒๕๕๗

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนโยบายส่งเสริมการผลิต พัฒนา และใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพเพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้ ดังนั้นจึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ (ระบบ Online) ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูผู้สอน อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ (ระบบ Online) ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและหลากหลาย และเป็นการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้กำหนดหลักเกณฑ์การส่งเสริมการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ (ระบบ Online) ดังนี้

๑. ประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือ เกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ๘ กลุ่มสาระ ได้แก่

- กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โดยมีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ **ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖)**

๒. คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์ส่งผลงาน

๒.๑ ครูผู้สอนที่ปฏิบัติการสอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒.๒ บุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒/๓. คุณลักษณะของผลงาน...

๓. คุณลักษณะของผลงาน

๓.๑ ผลงานที่ผลิตต้องกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ พร้อมทั้งระบุกลุ่มสาระการเรียนรู้ ๘ กลุ่มสาระ และระดับชั้น การเสนอเนื้อหาและเสียงบรรยายเป็นภาษาไทยเป็นหลัก ยกเว้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

๓.๒ ผลงานที่ผลิตจะต้องเป็นสื่อที่สามารถเรียกดูข้อมูลได้บนเครือข่าย ระบบ Internet ไฟล์ที่ Complied จะต้องเป็นไฟล์ .swf มีขนาด Movie 1,000 px. X 600 px. ซึ่งสร้างและพัฒนาด้วยโปรแกรมดังต่อไปนี้ Flash Professional 8, Flash Professional CS4, SWiSH max, SWiSH max 2, Namo Free Motion 2008, Captivate 2, Captivate 4 หรือโปรแกรมอื่นๆ ที่ผู้ผลิตผลงานมีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย

๓.๓ ผลงานที่ผลิตต้องบันทึกสื่อลงในแผ่นซีดีรอม ซึ่งสามารถนำไปขึ้นบนเครือข่าย (Online) และสำเนาลงในแผ่นซีดีรอม (Offline) ซึ่งสามารถใช้งานในระบบอัตโนมัติ (Auto run) ได้

๓.๔ ผลงานที่ผลิตต้องมีเนื้อหาอย่างน้อยหนึ่งเรื่อง ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมการศึกษา เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

- ให้ความรู้ และความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- มีการออกแบบโดยคำนึงถึงความเหมาะสมของผู้เรียนทั้งในด้านการเรียนรู้ และทักษะการใช้เทคโนโลยี
- มีการตั้งเป้าหมายในการเล่นให้ผู้เรียน
- มีกติกาการเล่นของเกมการศึกษา
- มีความท้าทายให้ผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย
- มีการสะสมรางวัล และมีระดับความยากง่ายของเกม หรือด่าน/ฐานการเล่นเกม (level) ไม่น้อยกว่า ๓ ระดับ

๓.๕ ผลงานที่ผลิต ต้องมีคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา (help)

๓.๖ ผลงานที่ผลิตต้องเป็นสื่อที่คิดค้นและจัดทำขึ้นเอง มิได้ทำซ้ำคัดลอกเลียนแบบผู้อื่น รวมถึง รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียง วิดิทัศน์ เนื้อหา และส่วนอื่นๆ หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ว่าด้วยประการใดๆ ผู้ส่งผลงานต้องเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว

๓.๗ ผลงานที่ผลิตจะต้องไม่เป็นผลงานและลิขสิทธิ์ของหน่วยงานใดๆ มาก่อน

๓.๘ ผลงานที่ผลิตต้องมีเนื้อหาที่ไม่ขัดต่อความมั่นคงของชาติ และคุณธรรม จริยธรรม

๓.๙ ผลงานที่ผลิตต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล

๔. ข้อกำหนดในการส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือก

๔.๑ ผู้ส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือกต้องกรอกข้อมูลในใบสมัคร ตามแบบฟอร์มที่แนบท้ายประกาศฉบับนี้ ให้ครบถ้วน

๔.๒ ผู้ส่งผลงานต้องบันทึกและส่งผลงาน พร้อมไฟล์ (.doc) และเอกสารคู่มือคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา ในแผ่นซีดีรอม จำนวน ๓ ชุด

๕. หลักเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผลงาน

เกณฑ์พิจารณามี ๔ ด้าน ดังนี้

(๑) เนื้อหาในเกมการศึกษา พิจารณาในด้านความถูกต้อง ชัดเจน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และครอบคลุมตามจุดประสงค์ของเกม

(๒) การออกแบบเกมการศึกษา พิจารณาตามคุณลักษณะข้อ ๓.๔ โดยคำนึงถึงระดับของผู้เรียน การออกแบบเป็นระบบ ดึงดูดความสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์อย่างเหมาะสม ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์

(๓) การออกแบบหน้าจอ พิจารณาการจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้งาน มีความคงเส้นคงวา (Consistency) การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน การออกแบบหน้าจอมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ปุ่ม สัญลักษณ์ ข้อความหรือแถบข้อความ รูปแบบตัวอักษรในการนำเสนอมีความเหมาะสมกับผู้เรียน รูปภาพ ชัดเจน เหมาะสม และถูกต้อง สื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม

(๔) เทคนิค พิจารณาความเหมาะสมในการใช้งานบนเครือข่าย Internet มีการเชื่อมโยง (link) ไปยังจุดต่างๆ การแสดงผลตัวอักษร ภาพ และเสียงที่ใช้ประกอบได้ถูกต้อง รวดเร็ว มีคำแนะนำการใช้เกมการศึกษา (help) ชัดเจน

๖. การส่งผลงาน

ผู้สนใจสามารถส่งใบสมัคร ผลงานเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน และคู่มือคำแนะนำการใช้เกมการศึกษาฯ ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖) อย่างละ ๓ ชุด ได้ที่ กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐ โดยมีกำหนดระยะเวลาการส่งผลงานภายในวันที่ ๓๐ สิงหาคม ๒๕๕๗

๗. การตัดสิน

๗.๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะแต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินผลการคัดเลือกผลงานเกมการศึกษาฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการเรียนการสอน และด้านเทคนิค ทำหน้าที่พิจารณาคัดเลือกและตัดสินผลงานที่ส่งเข้ารับการคัดเลือก

๗.๒ การตัดสินของคณะกรรมการ ตามข้อ ๗.๑ ถือเป็นเด็ดขาดจะอุทธรณ์มิได้

๗.๓ ผู้ส่งผลงานเข้ารับการคัดเลือกจะต้องรับผิดชอบ หากเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสงวนสิทธิ์ที่จะยกเลิกการให้รางวัลสำหรับผลงานที่เชื่อว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในกรณีที่ปรากฏหลักฐานภายหลังว่าผลงานที่ได้รับรางวัลดังกล่าว เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือเป็นการคัดลอกผลงานผู้อื่นมาจะเรียกคืนรางวัลทั้งหมด

๔/๗.๔ ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก...

๗.๔ ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ลิขสิทธิ์เป็นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

๗.๕ แผ่นซีดีรวมผลงานที่ส่งเข้ารับการคัดเลือกได้รับรางวัล หรือไม่ได้รับรางวัล สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสงวนสิทธิ์ที่จะไม่ส่งคืน

๗.๖ ผลงานที่ได้รับรางวัลหรือไม่ได้รับรางวัล สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานสามารถเผยแพร่เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ตามสมควร

๗.๗ ผลงานที่คณะกรรมการ ตัดสินผลให้ได้รับรางวัลต้องส่ง Source code ให้สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อ Complied ผลงานเกมการศึกษาฯ ได้อย่างถูกต้อง ตามกฎหมายลิขสิทธิ์
ต่อไป

๘. การให้รางวัล

ผลงานเกมการศึกษาฯ ที่ผ่านการตัดสินจากคณะกรรมการ ตามเกณฑ์ที่กำหนดให้ได้รับ
รางวัลจะต้องได้รับการพัฒนาให้สมบูรณ์ มีคุณภาพ ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ โดยได้รับเกียรติบัตรและ
เงินรางวัล 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 จะประกาศผลการตัดสินผลงานสื่อ
อิเล็กทรอนิกส์ ประเภทเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน ที่ผ่านการคัดเลือกทางเว็บไซต์ของ สพฐ. และ
จะแจ้งให้เจ้าของผลงานทราบโดยตรง

๑๐. การรับรางวัล

เจ้าของผลงานสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน ที่ได้รับ
การตัดสินผลให้ได้รับรางวัลจากคณะกรรมการฯ จะได้รับรางวัลตามเกณฑ์ที่กำหนด

ประกาศ ณ วันที่ ๓๑ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๗

(นายอภิชาติ จีระวุฒิ)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน