

แบบพิจารณาคัดเลือกเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน  
ตามโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ (ระบบ Online)  
ประจำปี 2557

คำชี้แจง

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภท เกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน ที่ส่งเข้ารับการคัดเลือกต้องกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมีคุณลักษณะของผลงานตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ (ระบบ Online) ประจำปี 2557 ข้อ 3

แบบพิจารณาคัดเลือกเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน ฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 รายการพิจารณาเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน แยกเป็น

- 1.1 การประเมินภาพรวมของเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน
- 1.2 การพิจารณารายการย่อย เพื่อให้คะแนนแยกเป็น 4 รายการคือ
  - 1.2.1 เนื้อหา (Content)
  - 1.2.2 การออกแบบเกมการศึกษา (Game Design)
  - 1.2.3 การออกแบบหน้าจอ (Screen Design)
  - 1.2.4 เทคนิค

ส่วนที่ 2 สรุปผลการตัดสินเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน

ส่วนที่ 3 หลักเกณฑ์การคัดเลือกและตัดสินผลเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน

**ส่วนที่ 1 รายการพิจารณาเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน**

**1.1 การประเมินภาพรวม**

1.1.1 คุณลักษณะของเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน

ที่	รายการพิจารณา
1.	ไฟล์ที่ Complied จะต้องเป็นไฟล์ .swf
2.	มีการสะสมรางวัล และมีระดับความยากง่ายของเกม หรือ ด้าน/ฐานการเล่นเกม (level) ไม่น้อยกว่า 3 ระดับ

ผ่าน  ไม่ผ่าน (ระบุ).....

1.1.2 ไม่ขัดต่อความมั่นคงของชาติ และคุณธรรม จริยธรรม

ผ่าน  ไม่ผ่าน (ระบุ).....

การประเมินภาพรวม ใน ข้อ 1.1 ถือเกณฑ์ ไม่ผ่านข้อใดข้อหนึ่ง ถือว่าไม่ผ่านการพิจารณา

ผ่าน  ไม่ผ่าน

หากคณะกรรมการเห็นว่า ไม่ผ่าน ไม่ต้องพิจารณาให้คะแนนในข้อ 1.2

ถ้า ผ่าน ให้พิจารณาในรายละเอียด ข้อ 1.2

**1.2 การพิจารณารายการย่อยเกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน**

(น้ำหนักคะแนน 100 คะแนน)

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	ประเมินไม่ได้ (0)
<b>1. เนื้อหา (Content) (20 คะแนน)</b>					
1.1 มีความถูกต้อง ชัดเจน					
1.2 มีการนำเสนอครอบคลุมตามจุดประสงค์ของเกม					
1.3 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
1.4 มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง น่าติดตาม และเข้าใจง่าย					
1.5 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม (ข้อความและเสียงบรรยาย)					
<b>รวม</b>					

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	ประเมินไม่ได้ (0)
<b>2. การออกแบบเกมการศึกษา (Game Design) (50 คะแนน)</b>					
2.1 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกม					
2.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ และเกิดองค์ความรู้					
2.3 มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียนในด้านการเรียนรู้					
2.4 มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับทักษะของผู้เรียน					
2.5 มีเป้าหมายในการเล่นชัดเจน					
2.6 มีกติกา และวิธีการเล่นชัดเจน					
2.7 การนำเสนอดึงดูดความสนใจ มีความท้าทายทำให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลิน					
2.8 มีระดับความยากง่าย หรือ ด้าน/ฐานการเล่น (level)					
2.9 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม					
2.10 มีการสะสมรางวัล (item)					
2.11 มีความเหมาะสมของเวลาในการเล่นเกม					
<b>รวม</b>					
<b>3. การออกแบบหน้าจอ (Screen Design) (20 คะแนน)</b>					
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					
<b>รวม</b>					
<b>4. เทคนิค (10 คะแนน)</b>					
4.1 การเข้าสู่เกมการศึกษา ได้ง่าย					
4.2 การแสดงผลข้อความ ภาพและเสียงที่ใช้ ประกอบแสดงผลได้ถูกต้องและรวดเร็ว					
4.3 การเชื่อมโยง (link) ไปยังจุดต่างๆ ถูกต้อง					
4.4 มีคำแนะนำการใช้เกม(help) เหมาะสม ชัดเจน					
4.5 เกมการศึกษามีความสมบูรณ์ ในการใช้งาน					
<b>รวม</b>					
<b>ผลรวมของคะแนน</b>					

**การคิดคะแนน**

1. ด้านเนื้อหา =  $\frac{\text{คะแนนที่ได้}}{20} \times 20 = \dots\dots\dots$

2. ด้านการออกแบบเกมการศึกษา =  $\frac{\text{คะแนนที่ได้}}{44} \times 50 = \dots\dots\dots$

3. ด้านการออกแบบหน้าจอ =  $\frac{\text{คะแนนที่ได้}}{24} \times 20 = \dots\dots\dots$

4. ด้านเทคนิค =  $\frac{\text{คะแนนที่ได้}}{20} \times 10 = \dots\dots\dots$

**คะแนนรวม ด้านที่ 1+2+ 3+ 4 = .....**

**ระดับคะแนน = คะแนนรวม**

**ส่วนที่ 2 สรุปผลการตัดสิน เกมการศึกษาประกอบการเรียนการสอน**

ผลการตัดสินพิจารณาจากผลคะแนนเฉลี่ย จุดเด่น และจุดด้อยของเกมการศึกษา

เรื่อง.....ชั้น.....

จัดทำโดย.....

1. ผลคะแนนเฉลี่ย.....

2. จุดเด่น.....

.....

.....

จุดด้อย.....

.....

.....

หมายเหตุ

.....

.....

.....

.....ประธานกรรมการ

(.....)

.....กรรมการ

(.....)

.....กรรมการ

(.....)

.....กรรมการ

(.....)

.....กรรมการและเลขานุการ

### ส่วนที่ 3 หลักเกณฑ์การตัดสินโปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์

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 |