



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 เกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษา 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 ที่มีเนื้อหาน้อยหนึ่งเรื่อง

๓.๔ ผลงานที่ผลิตต้องมีเนื้อหาไม่ขัดต่อคุณธรรม จริยธรรม และความมั่นคงของชาติ

๓.๕ ผลงานที่ผลิตต้องมีการสะสมรางวัลหรือคะแนน

๓.๖ ผลงานที่ผลิตต้องมีระดับความยากง่ายของเกม หรือด้าน/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 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 สื่อสารกับผู้ใช้อย่างเหมาะสม

(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 โดยสถานศึกษาด้านสังกัดของเจ้าของผลงาน 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 สกุลประดิษฐ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

**แบบพิจารณาคัดเลือกเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน
ตามโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
ประจำปี 2560**

คำชี้แจง

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภท เกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ที่ส่งเข้ารับการคัดเลือกต้อง กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเกมการศึกษา ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พร้อมทั้งระบุกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และระดับชั้น การเสนอเนื้อหา และเสียงบรรยายเป็นภาษาไทยเป็นหลัก ยกเว้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และมีคุณลักษณะของผลงาน (ข้อ 3) ตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเรื่อง การส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 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	คะแนนที่ได้ x 20 = 20				

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.....
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.....
- 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.....