



เกณฑ์การประกวดสื่อเทคโนโลยี โรงเรียนคาทอลิกสังกัดสังฆมณฑลจันทบุรี ปีการศึกษา 2564

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ครูผู้สอนได้พัฒนาและใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นผลผลิตของตนเอง และสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการให้ก้าวหน้าต่อไป
2. เพื่อส่งเสริมและยกระดับศักยภาพครูผู้สอนในกลุ่มโรงเรียน รสจ. ในการใช้ทักษะทางเทคโนโลยีด้านการจัดการเรียนการสอน
3. เพื่อสร้างเครือข่ายสัมพันธ์ระหว่างครูในกลุ่มโรงเรียน รสจ. เป็นแหล่งเผยแพร่ แลกเปลี่ยนสื่อนวัตกรรมระหว่างโรงเรียน

การประกวด

ผู้เข้าประกวดออกแบบสื่อ (Media) เพื่อจัดการเรียนการสอน ไม่จำกัดโปรแกรม ดังนี้

1. รูปแบบสื่อ

สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการสอนที่สามารถเปิดได้ในรูปแบบไฟล์บนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์อื่นๆ ได้ โดยไม่จำกัดรูปแบบ และประเภทของไฟล์สื่อการสอน

ตัวอย่างรูปแบบสื่อเทคโนโลยีที่สามารถส่งเข้าประกวด เช่น ภาพโปสเตอร์ ภาพเขียน ภาพถ่าย PowerPoint, Website, Video, CAI, E-book, Cartoon, Game, Mobile Application, Web Application หรืออื่นๆ ที่ติดตั้งและอ่านได้บนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ แบ่งเป็น 2 ประเภท

1.1. ภาพนิ่ง (Images) ภาพขยายที่ไม่มีการเคลื่อนไหวบนจอ เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพถ่ายเส้น

1.2. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง อาจมีการผสมผสานสื่อประสมหลายชนิดเข้าด้วยกัน ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video)

หมายเหตุ : ครูผู้สอนจัดทำสื่อเทคโนโลยีขึ้นเอง ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น

2. การประกวด

แบ่งเป็น 2 ระดับคือ ระดับปฐมวัยและระดับชั้นพื้นฐาน โดยแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 ประเภทบุคคล

2.2 ประเภททีม 3 - 5 คน

โดยเนื้อหาสาระวิชาเดียว เนื้อหาแบบบูรณาการ หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สามารถใช้ได้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถเลือกส่งได้เพียงประเภทเดียว

3. การตรวจประเมิน แบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่

3.1 ตรวจประเมินระดับโรงเรียน โดยคณะกรรมการตรวจแต่ละโรงเรียนดำเนินการตรวจประเมินสื่อเทคโนโลยี ครั้งที่ 1 โดยผลงานที่ผ่านเกณฑ์คะแนนตั้งแต่ 70 คะแนนขึ้นไป สามารถส่งผลงานเข้าร่วมประกวดในระดับ รสจ. ได้

3.2 ตรวจประเมินระดับ รสจ. โดยคณะกรรมการตรวจจากภายนอก อาจารย์แผนกคอมพิวเตอร์ วิทยาลัย เทคโนโลยีภาคตะวันออก (อ.เทค) ใช้วิธีตรวจแบบออนไลน์ โดยการส่งเข้า Google Drive ส่วนกลาง รสจ. จะประสานกับทางโรงเรียนต่อไป ทั้งนี้ หากสื่อผลงานใดมีรูปแบบ Font ที่ไม่รองรับการเปลี่ยนอุปกรณ์ อาจส่งผลให้ผลงานเพี้ยนได้ ควรตรวจสอบส่วนนี้

คณะกรรมการ

1. คณะกรรมการตรวจประเมินแต่ละโรงเรียน ตัวแทนประสานงานแต่ละโรงเรียน
2. คณะกรรมการตรวจประเมินภายนอก อาจารย์แผนกคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อ.เทค)

กำหนดการ

วันที่	รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ
27 พ.ย. 2564	ประชุมฝ่ายบริหารหลักสูตรฯ รสจ. ครั้งที่ 1/2564	คณะกรรมการสื่อแต่ละโรงเรียน
4 ธ.ค. 2564	ประชุมคณะกรรมการการผู้รับผิดชอบ	คณะกรรมการสื่อแต่ละโรงเรียน
7-10 ธ.ค. 2564	ประชาสัมพันธ์	คณะกรรมการสื่อแต่ละโรงเรียน
13-20 ธ.ค. 2564	สมัครเข้าร่วมการประกวด (ภายในโรงเรียน)	คณะกรรมการสื่อแต่ละโรงเรียน
17 ม.ค. 2565	ตรวจประเมินสื่อเทคโนโลยี ครั้งที่ 1 ตามเกณฑ์การให้คะแนน โดยคณะกรรมการตรวจของแต่ละโรงเรียน	คณะกรรมการสื่อแต่ละโรงเรียน
	ปรับปรุงแก้ไขผลงาน (แต่ละโรงเรียนจะทราบจำนวนสื่อ ผู้สมัคร)	คณะกรรมการสื่อแต่ละโรงเรียน
14 ก.พ. 2565	ส่งผลงานที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ 70 คะแนนขึ้นไป มาที่ส่วนกลาง รสจ.	ส่วนกลาง รสจ. โรงเรียนวัฒนาฯ
28 ก.พ.-5 มี.ค. 2565	ตรวจประเมินสื่อเทคโนโลยี ครั้งสุดท้าย โดยคณะกรรมการจากภายนอก ถือเป็นารสิ้นสุด	คณะกรรมการจากภายนอก
6 มี.ค. 2565	ประกาศผลการตัดสิน	ส่วนกลาง รสจ. โรงเรียนวัฒนาฯ

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็น 2 ประเภท ตามประเภทของผลงานสื่อเทคโนโลยีที่ประกวด ดังนี้

1. เกณฑ์การให้คะแนน ประเภทภาพนิ่ง

เกณฑ์การให้คะแนน ประเภทภาพนิ่ง (Images)	คะแนน
1. ด้านเนื้อหา 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามผลการเรียนรู้ เนื้อหาความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ส่งเสริม สอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียน เนื้อหาน่าสนใจและครอบคลุมตามจุดประสงค์ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
2. รูปแบบการผลิตสื่อ 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> ออกแบบสื่ออย่างเป็นระบบ ส่งเสริมและพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเรียน การใช้ภาษา และการสื่อสารมีความหมายถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย ตรงประเด็น เป็นสื่อที่ออกแบบเอง ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นมา มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
3. ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำมาประยุกต์ในการสอนใช้ได้จริง ใช้ประกอบการสอนได้ง่ายและสะดวก มีความทันสมัยแปลกใหม่ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย มีคุณค่าต่อผู้พัฒนา สังคม และผู้รับสาร 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
4. ความสวยงาม 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> มีการเลือกใช้รูปภาพประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหา ขนาด การตกแต่งพื้นหลังและอื่น ๆ ตามหลักการสื่อประเภทภาพนิ่ง เลือกใช้สีทางศิลปะมีความเหมาะสม ความสัมพันธ์และต่อเนื่องของเนื้อหา 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
5. ความสมบูรณ์ของผลงาน 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> ความครบถ้วนของเนื้อหาและการแสดงผลถูกต้อง สะดวกในการใช้งาน ความสมบูรณ์การให้รายละเอียดของเนื้อหาภาพรวมของผลงาน สามารถแสดงผลผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ในรูปแบบออนไลน์หรือออนไลน์ 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
รวมคะแนนเต็ม	100 คะแนน

2. เกณฑ์การให้คะแนน ประเภทภาพเคลื่อนไหว

เกณฑ์การให้คะแนน ประเภทภาพเคลื่อนไหว (Power point, Video, Cai, Game,นิทาน, E-book, Website อื่นๆ)	คะแนน
1. ด้านเนื้อหา 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> • ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามผลการเรียนรู้ เนื้อหามีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ • โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน • เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ส่งเสริม สอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียน • เนื้อหานำเสนอตรงและครอบคลุมตามจุดประสงค์ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
2. รูปแบบการผลิตสื่อ 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> • ข้อมูลเสียง /ข้อมูลตัวหนังสือ และการใช้เทคนิค-องค์ประกอบต่างๆที่เข้ากับเนื้อหาสาระ และเกิดการจูงใจตามที่ต้องการ • การเคลื่อนไหว / เสียงประกอบ / ความเป็นงานมัลติมีเดีย • ความเหมาะสมของการใช้ Effect ประกอบการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสมกับประเภทสื่อนั้นๆ (Power point, Video, Cai, Game,นิทาน, E-book, Website อื่นๆ) • เป็นสื่อที่ออกแบบเอง ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นมา มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซ้ำแบบผู้อื่น 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
3. ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> • มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำมาประยุกต์ในการสอนใช้ได้จริง • ใช้ประกอบการสอนได้ง่ายและสะดวก • มีความทันสมัยแปลกใหม่ สร้างสรรค์ และมีความหลากหลาย • มีคุณค่าต่อผู้พัฒนา สังคม และผู้รับสาร 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
4. ความสวยงาม 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> • มีการเลือกใช้รูปภาพประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา • ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหา ขนาด การตกแต่งพื้นหลังและอื่น ๆ ตามหลักการสื่อประเภทภาพนิ่ง • เลือกใช้สีทางศิลปะมีความเหมาะสม • ความสัมพันธ์และต่อเนื่องของเนื้อหา 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
5. ความสมบูรณ์ของผลงาน 20 คะแนน <ul style="list-style-type: none"> • ความครบถ้วนของเนื้อหาและการแสดงผลถูกต้อง • ความสัมพันธ์และต่อเนื่องของเนื้อหา • ความสมบูรณ์การให้รายละเอียดของเนื้อหาภาพรวมของผลงาน • สามารถแสดงผลผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ในรูปแบบออนไลน์หรือออนไลน์ 	5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน 5 คะแนน
รวมคะแนนเต็ม	100 คะแนน

เกณฑ์การตัดสิน

ผลคะแนนการตัดสินจากคณะกรรมการภายนอกถือเป็นที่สุด ผลงานสื่อเทคโนโลยีที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

80 คะแนนขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
70 – 79 คะแนน	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
60 – 69 คะแนน	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
ต่ำกว่า 60 คะแนน	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วม

หมายเหตุ : ผลงานที่ไม่ผ่านเกณฑ์ส่งเข้ารอบระดับ รสจ. รับเกียรติบัตรเข้าร่วม

ใบสมัครเข้าร่วมประกวดสื่อเทคโนโลยี ปีการศึกษา 2564
(สำหรับภายในโรงเรียน)

1. ชื่อสื่อการประกวด _____ ระดับชั้นที่ใช้สอน _____

2. ประเภท

- ประเภทบุคคล ประเภททีม (จำนวน 3-5 คน)

3. ชื่อผู้สมัคร

ลำดับที่ 1 ชื่อ _____ สกุล _____

ลำดับที่ 2 ชื่อ _____ สกุล _____

ลำดับที่ 3 ชื่อ _____ สกุล _____

ลำดับที่ 4 ชื่อ _____ สกุล _____

ลำดับที่ 5 ชื่อ _____ สกุล _____

4. ระดับ ปฐมวัย ขั้นพื้นฐาน

5. เนื้อหาของสื่อ 1. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
 2. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 3. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 4. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 6. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
 7. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 8. กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
 9. กลุ่มสาระการเรียนรู้บูรณาการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโปรแกรม _____

6. ประเภทสื่อ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว

7. รูปแบบสื่อ ภาพโปสเตอร์ พาวเวอร์พอยน์ (PowerPoint)
 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) คลิปวิดีโอ (Video)
 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) การ์ตูนสั้น (ComicStrip)
 การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation) เกมสร้างสรรค์ (Game)
 โมชันกราฟฟิก (Motion Graphic) เว็บแอปพลิเคชัน (Web application)
 โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile application) อื่นๆ ระบุ _____

8. รายละเอียดการใช้สื่อ

วิชา _____ ระดับชั้น _____

เรื่อง _____ ระยะเวลาการใช้สื่อ _____ นาที

ลักษณะสื่อ (บรรยายความสำคัญแนวคิด ที่มา ปัญหา หรือคุณสมบัติของสื่อที่จัดทำเพื่อสำหรับ
แก้ปัญหา)

จุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นตอนการใช้สื่อ (อาจารย์ชั้นการสอน)

9.วันที่สมัคร _____

หมายเหตุ : ผู้สมัครสามารถศึกษารูปแบบและเกณฑ์การประกวดเพิ่มเติม