

## การประกวดสื่อประเภท ICT สำหรับครู

ณ โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา

วันที่ 6 – 7 ธันวาคม พ.ศ. 2552

### 1. การประกวดการผลิตสื่อ ICT ครู

ผลงานครูประกอบด้วย 4 ประเภท

1. CAI , WAI
2. E – Learning
3. Presentation , e-book
4. DVD , VCD , VDO-CD

### 2. เงื่อนไขการส่งผลงาน

2.1 การรับสมัคร ใช้แบบฟอร์มที่กำหนด ภายใต้เงื่อนไข ในกลุ่ม 26ict โรงเรียนในพื้นที่ โดยส่ง  
ชิ้นงาน 8 ชิ้นงาน สาระใดก็ได้ หรือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ละ 1 ชิ้นงาน สำหรับโรงเรียนในพื้นที่  
ทั่วไปส่งได้โรงเรียนละ 1 ชิ้นงาน พร้อมจัด นิทรรศการ การนำเสนอผลงานให้เจ้าของผลงานส่ง  
ผลงาน ส่งถึงโรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา จังหวัดลำปางโดยกำหนดวัน เวลา สถานที่ส่งผลงาน  
มาล่วงหน้า ตามที่เกณฑ์กำหนดโดยกำหนดให้ส่งส่วนที่สำคัญดังนี้

- 3.1 ใบสมัคร
- 3.2 ประวัติส่วนตัว ตามแบบฟอร์ม
- 3.3 เอกสารการสร้างสื่อ 3-5 หน้า จำนวน 3 ชุด
- 3.4 แผ่น CD สื่อ 1 ชุด

2.2 เจ้าของผลงานจะต้องจัดนิทรรศการสื่อของตน

2.2 กำหนดเงื่อนไขการนำเสนอผลงาน และการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

### 3. การจัดนิทรรศการสื่อ

ผู้ส่งผลงานจะต้องแสดงผลงานสื่อโดยจัดนิทรรศการสื่อ แสดงถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องตามที่  
รายงานใน 3 – 5 หน้า พร้อมให้คณะกรรมการตรวจสอบได้ ณ จุดนำเสนอ

- 3.1 ผู้นำเสนอชิ้นงานจัดนิทรรศการประกอบการใช้สื่อจะได้พื้นที่ ประมาณ 2 ม<sup>2</sup>  
โดยจัดในวันที่ 6 ธันวาคม 2552 ณ โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา อำเภอเมือง  
จังหวัดลำปาง
- 3.2 การนำเสนอนิทรรศการเกี่ยวเอกสาร ผลงานนักเรียนเกี่ยวกับสื่อที่เข้าประกวด
- 3.3 การนำเสนอการใช้สื่อ โดยเจ้าของสื่อ
- 3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการจัดนำเสนอให้นำมาเองทุกคน

หมายเหตุ :- จุดที่นำเสนอจะมีเต้าเสียบปลั๊กไฟไว้ให้ 1 จุด

#### 4. อบรมให้ความรู้ครู

การอบรมให้ความรู้ เรื่อง “Teacher street : ห้องเรียนคุณภาพ”

ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและแนวทางในการนำไปใช้ในโรงเรียน ผู้เข้าอบรมเป็นครูที่เป็นตัวแทนโรงเรียนละ 5 คน โดยให้แต่ละโรงเรียน ส่งรายชื่อครูดังกล่าวที่จะเข้าร่วมสัมมนา ถึงโรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา เพื่อเตรียมเอกสาร ภายในวันที่ 15 พฤศจิกายน 2552 และสำหรับครูทุกคนที่สนใจจะเข้าร่วมให้ลงทะเบียนหน้าห้องจะได้รับเอกสาร เกียรติบัตรจะออกให้สำหรับผู้ฟังบรรยายจนครบ 3 ชั่วโมง อบรมในวันที่ 7 ธันวาคม 2552 ณ ห้องประชุมโรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา จังหวัดลำปาง

#### การส่งผลงาน

ส่งไปที่ ผู้อำนวยการโรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา

โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา

188 หมู่ที่ 4 ตำบลบ้านเสด็จ

อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

5200

#### ศูนย์ประสานงานการประกวดสื่อภาคเหนือ

กำหนดศูนย์ประสานงานผ่าน เว็บไซต์ ชื่อ [http://www.sadet.ac.th/26ict\\_contest/](http://www.sadet.ac.th/26ict_contest/) หรือ

สมัครการประกวดสื่อนักเรียน <http://203.172.245.179/contest/student.php>

สมัครการประกวดสื่อครู <http://203.172.245.179/contest/teacher.php>

โทร. 0-5434-2190 Fax . 0-5434-190 ต่อ 114

E-Mail : [sadets@sadet.ac.th](mailto:sadets@sadet.ac.th)

## เกณฑ์การประกวดสื่อประเภท ICT สำหรับครู

### 1. ประเภทคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) สื่อผ่านระบบเครือข่าย (WAI)

#### 1. ผู้เข้าประกวด

ครูโรงเรียนแกนนำในพื้นที่ 26ict และครูโรงเรียนในพื้นที่ทั่วไป

#### 2. รายละเอียดการประกวดและหลักเกณฑ์เฉพาะ

ผู้ส่งผลงานจะต้องแสดงผลงานสื่อโดยจัดนิทรรศการสื่อ แสดงถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องตามที่รายงานใน 3 – 5 หน้า พร้อมให้คณะกรรมการตรวจสอบได้ ณ จุดนำเสนอ

- 2.1 ผู้นำเสนอชิ้นงานจัดนิทรรศการประกอบการใช้สื่อจะได้พื้นที่ ประมาณ 2 ม<sup>2</sup> โดยจัดในวันที่ 6 ธันวาคม 2552 ณ โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง
- 2.2 การนำเสนอนิทรรศการเกี่ยวเอกสาร ผลงานนักเรียนเกี่ยวกับสื่อที่เข้าประกวด
- 2.3 การนำเสนอการใช้สื่อ โดยเจ้าของสื่อ
- 2.4 วัสดุอุปกรณ์ในการจัดนำเสนอให้นำมาเองทุกคน

3. การส่งผลงานผู้เข้าร่วมประกวดจะต้องส่งผลงานล่วงหน้าให้ส่งถึงถึง โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา วันที่ 15 พฤศจิกายน 2552 โดยถือการประทับตราไปรษณีย์เป็นสำคัญ พร้อมเอกสารดังนี้

- 3.1 ใบสมัคร
- 3.2 ประวัติส่วนตัว ตามแบบฟอร์ม
- 3.3 เอกสารการสร้างสื่อ 3-5 หน้า จำนวน 3 ชุด
- 3.4 แผ่น CD สื่อ 1 ชุด พร้อมเอกสารแนะนำการใช้

#### 4. การประเมินผลงาน

คณะกรรมการจะประเมินให้คะแนนดังนี้

- 4.1 จากสื่อ CD ที่ผู้เข้าประกวดส่งให้ล่วงหน้า
- 4.2 จากเอกสารรายงาน 3-5 หน้า
- 4.3 จากการนำเสนอผลงาน

#### 5. เกณฑ์การให้คะแนน

คำชี้แจง เกณฑ์การประเมินให้คะแนนตัวบ่งชี้ กำหนดความหมายคะแนน ดังนี้

- 4 หมายถึงดีมาก
- 3 หมายถึงดี
- 2 หมายถึงพอใช้
- 1 หมายถึงควรปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน		เกณฑ์การให้คะแนน
1	ส่วนนำของบทเรียน		
	1.1 Graphic & Animation ไร้ความสนใจ		4 = Graphic & Animation สีพื้นหลังสวยงามมีเสียงประกอบไร้ความสนใจ 3 = Graphic & Animation มีเสียงประกอบไร้ความสนใจ 2 = Graphic & Animation ไม่มีเสียง ไร้ความสนใจน้อย 1 = Graphic & Animation
	1.2 บอกชื่อเรื่อง ระดับ และให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น		4 = บอกชื่อเรื่อง ระดับ และให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นครบ 3 = บอกชื่อเรื่อง ระดับ และให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น 2 = บอกชื่อเรื่อง ระดับ 1 = บอกชื่อเรื่อง
	1.3 เมนูหลักเชื่อมโยง		4 = เมนูหลักลงทะเบียนเข้าใช้ เชื่อมโยงบทเรียน/หน้าอื่น ๆ อย่างเหมาะสม ไปด้านหน้า ย้อนกลับ สามารถออกจากระบบได้ 3 = เมนูหลักเชื่อมโยงบทเรียน ไปหน้าอื่น ได้ ไม่สามารถ ออกได้ทุกหน้า 2 = เมนูหลักเชื่อมโยงบทเรียน/หน้าอื่น ๆ อย่างเหมาะสม 1 = เมนูหลักเชื่อมโยงบทเรียน/หน้าอื่น ๆ
2	เนื้อหาของบทเรียน		
	2.1 โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน		4 = โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง ความลึก เชื่อมโยงความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ 3 = โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง ความลึก 2 = โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง 1 = โครงสร้างเนื้อหาไม่ชัดเจน
	2.2 มีความถูกต้องตามหลักวิชา		4 = มีเนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษาร้อยละ 100 3 = มีเนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษา

			<p>ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70</p> <p>2 = มีเนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษา</p> <p>ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50</p> <p>1 = มีเนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษาต่ำกว่าร้อยละ 50</p>
	2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์		<p>4 = มีเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์และเวลาที่เหมาะสมกับการเรียน</p> <p>3 = มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ใช้เวลามาก</p> <p>2 = มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับจุดประสงค์บ้าง</p> <p>1 = มีเนื้อหาธรรมดาทั่วไป</p>
	2.4 ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับที่สอน		<p>4 = มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน ทั้งภาษาและ ช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษา</p> <p>3 = มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน ช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษา</p> <p>2 = มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน</p> <p>1 = ไม่มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน</p>
3	การใช้ภาษา		
	3.1 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน สื่อความหมายชัดเจน		<p>4 = ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่วกวน</p> <p>3 = ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย</p> <p>2 = ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจน</p> <p>1 = มีภาษาที่ใช้ไม่ถูกต้อง บ้าง</p>
4	การออกแบบการเรียนการสอน		
	4.1 มีปฏิสัมพันธ์		<p>4 = มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียน ได้โต้ตอบและรับข้อมูลป้อนกลับมีแรงเสริมที่เหมาะสม ผู้เรียน ประกวดกับคะแนน สามารถแจ้งผลคะแนนได้</p> <p>3 = มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียน ได้โต้ตอบและรับข้อมูลป้อนกลับ มีการเสริมแรง</p>

			<p>2 = มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียน ได้โต้ตอบและรับข้อมูลป้อนกลับ</p> <p>1 = ไม่มีปฏิสัมพันธ์ ให้ผู้เรียน ได้โต้ตอบและรับข้อมูลป้อนกลับ</p>
	4.2 การประเมินความสามารถของผู้เรียน		<p>4 = มีแบบฝึกแบบทดสอบเพื่อฝึกทบทวนความรู้และประเมินความรู้</p> <p>3 = มีแบบฝึกหรือแบบทดสอบอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อฝึกทบทวนความรู้และประเมินความรู้</p> <p>2 = มีแบบฝึกแบบทดสอบเพื่อฝึกทบทวนความรู้ไม่ได้ประเมิน</p> <p>1 = ไม่มีแบบฝึกแบบทดสอบเพื่อฝึกทบทวนความรู้</p>
	4.3 ภาพประกอบ		<p>4 = ภาพมีความชัดเจนดูง่าย น่าสนใจ มีความหมายและมีขนาดเหมาะกับหน้าจอสอดคล้องกับเนื้อหา และวัยผู้เรียน เป็นระเบียบเรียบร้อย</p> <p>3 = ภาพมีความชัดเจนดูง่าย น่าสนใจ มีความหมายและมีขนาดเหมาะกับหน้าจอสอดคล้องกับเนื้อหา และวัยผู้เรียน</p> <p>2 = ภาพมีความชัดเจนดูง่าย น่าสนใจ มีความหมายและมีขนาดเหมาะกับหน้าจอสอดคล้องกับเนื้อหา</p> <p>1 = ภาพไม่มีความชัดเจน ไม่มีความหมายและมีขนาดไม่เหมาะกับหน้า</p>
	4.4 การควบคุมหน้าจอ		<p>4 = มีการกำหนดเส้นทางและการใช้งานที่ง่าย มีคำสั่งที่ให้ผู้เรียนสามารถข้ามขั้นตอนได้หากผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา นั้นแล้ว ผู้เรียนสามารถเลือกบทเรียนได้</p> <p>3 = มีการกำหนดเส้นทางและการใช้งานที่ง่าย มีคำสั่งที่ให้ผู้เรียนสามารถข้ามขั้นตอนได้หากผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา นั้นแล้ว</p> <p>2 = มีการกำหนดเส้นทางและการใช้งาน</p> <p>1 = ไม่มีกำหนดเส้นทางและการใช้งาน</p>
	4.5 ความแปลกใหม่		4 - ผลงานแปลกใหม่ไม่มีใครเหมือน มีความคิดสร้างสรรค์

			3 - ผลงานแปลกใหม่มีแนวคิดใหม่ 2 - ผลงานธรรมดาและมีความแปลก 1 - ผลงานธรรมดาธรรมดา
5	ด้านการใช้งาน		
	5.1 การนำไปใช้		4 = บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ ไม่มีข้อผิดพลาด และสามารถทำงานได้โดยไม่มีการสะดุดหรือหยุด 3 = บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ มีข้อผิดพลาด และสามารถทำงานได้โดยมีการสะดุดหรือหยุดได้บ้าง 2 = บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ 1 = การนำบทเรียนไปใช้ไม่สะดวก
15	5.2 คู่มือการใช้		4 = มีคำสั่งหรือรายละเอียดต่าง ๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้ง่าย และมีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน 3 = คำสั่งหรือรายละเอียดต่าง ๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้ง่าย 2 = มีรายละเอียดต่าง ๆ ในโปรแกรม แต่เข้าไปใช้งานยาก 1 = ไม่มีรายละเอียดต่าง ๆ ในการใช้โปรแกรม

#### รางวัลการประกวด

คณะกรรมการตัดสินการตัดสิน	คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้
คะแนนตั้งแต่ ร้อยละ 80 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
คะแนน ร้อยละ 70 - 79	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
คะแนน ร้อยละ 60 - 69	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

\*\*\*\*\*ผู้ที่ชนะเลิศของคะแนนสูงสุดในระดับเหรียญทอง แต่ละประเภทจะได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองพร้อมโล่เกียรติยศ

## 2. สื่อประเภท e-Learning

### 1. ผู้เข้าประกวด

ครูโรงเรียนแกนนำในพื้นที่ 26 ict และครูโรงเรียนในพื้นที่ทั่วไป

### 2. รายละเอียดการประกวดและหลักเกณฑ์เฉพาะ

ผู้ส่งผลงานจะต้องแสดงผลงานสื่อโดยจัดนิทรรศการสื่อ แสดงถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องตามที่รายงานใน 3 – 5 หน้า พร้อมให้คณะกรรมการตรวจสอบได้ ณ จุดนำเสนอ

- 2.1 ผู้นำเสนอชิ้นงานจัดนิทรรศการประกอบการใช้สื่อจะได้พื้นที่ ประมาณ 2 ม<sup>2</sup> โดยจัดในวันที่ 6 ธันวาคม 2552 ณ โรงเรียนเสด็จจวนชยางค์กุลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง
- 2.2 การนำเสนอนิทรรศการเกี่ยวกับเอกสาร ผลงานนักเรียนเกี่ยวกับสื่อที่เข้าประกวด
- 2.3 การนำเสนอการใช้สื่อ โดยเจ้าของสื่อ
- 2.4 วัสดุอุปกรณ์ในการจัดนำเสนอให้นำมาเองทุกคน

### 3. การส่งผลงานผู้เข้าร่วมประกวดจะต้องส่งผลงานล่วงหน้าให้ส่งถึง โรงเรียนเสด็จจวนชยางค์กุลวิทยา วันที่ 15 พฤศจิกายน 2552 โดยถือการประทับตราไปรษณีย์เป็นสำคัญ พร้อมเอกสารดังนี้

- 3.1 ใบสมัคร
- 3.2 ประวัติส่วนตัว ตามแบบฟอร์ม
- 3.3 เอกสารการสร้างสื่อ 3-5 หน้า จำนวน 3 ชุด
- 3.4 แผ่น CD สื่อ 1 ชุด พร้อมเอกสารแนะนำการใช้

### 4. การประเมินผลงาน

คณะกรรมการจะประเมินให้คะแนนดังนี้

- 4.1 จากสื่อ CD ที่ผู้เข้าประกวดส่งให้ล่วงหน้า
- 4.2 จากเอกสารรายงาน 3-5 หน้า
- 4.3 จากการนำเสนอผลงาน

### 5. เกณฑ์การให้คะแนน

คำชี้แจง เกณฑ์การประเมินให้คะแนนระดับตัวบ่งชี้ กำหนดความหมายคะแนน ดังนี้

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 4 หมายถึง | ดีมาก       |
| 3 หมายถึง | ดี          |
| 2 หมายถึง | พอใช้       |
| 1 หมายถึง | ควรปรับปรุง |

### 1. ส่วนนำบทเรียน

รายการประเมิน	ผลการตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. วัตถุประสงค์		4 - มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจนบอกให้ทราบว่าเมื่อผู้เรียนศึกษาบทเรียนจนจบผู้เรียนจะได้รับความรู้อะไรบ้าง 3 - มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้บอกให้ทราบว่าเมื่อผู้เรียนศึกษาบทเรียนจนจบผู้เรียนจะได้รับความรู้อะไรบ้าง 2 - มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 1 - ไม่มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. ความคิดสร้างสรรค์		4 - ผลงานแปลกใหม่ไม่มีใครเหมือน มีความคิดสร้างสรรค์ 3 - ผลงานแปลกใหม่มีแนวคิดใหม่ 2 - ผลงานธรรมดาและมีความแปลก 1 - ผลงานธรรมดาธรรมดา

### 2. ด้านเนื้อหา

3. เนื้อหา		4 - มีเนื้อหาที่ถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษาร้อยละ 100 3 - มีเนื้อหาที่ถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2 - เนื้อหาที่ถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1 - เนื้อหาที่ถูกต้องตามหลักวิชาและหลักการใช้ภาษาต่ำกว่าร้อยละ 50
4. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์และเหมาะสมกับเวลา		4 - มีเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์และเวลาที่เหมาะสมกับการเรียน 3 - มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ใช้เวลามาก 2 - มีเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์บ้าง

		1 - มีแต่เนื้อหาธรรมดาทั่วไป
5.มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนสามารถ Online ผ่านระบบ		4 -สามารถเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นระบบเครือข่ายเป็นระบบอินเทอร์เน็ตและอินเทอร์เน็ต 3 -สามารถเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นระบบเครือข่ายเป็นระบบอินเทอร์เน็ต 2 - สามารถเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นระบบเครือข่าย 1 - สามารถเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์
6.จัดเก็บข้อมูล		4. -มีการเก็บชื่อผู้ใช้สามารถประมวลผลคะแนนและแจ้งผลการเรียนเพิ่มเนื้อหาวิชาได้ 3. -มีการเก็บชื่อผู้ใช้สามารถประมวลผลคะแนนและแจ้งผลการเรียน 2.-มีการเก็บชื่อผู้ใช้สามารถประมวลผลคะแนน 1. -มีการเก็บชื่อผู้เข้าใช้
7.ความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน		4 - มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน เหมาะสมในด้านภาษาและช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษา ความยาวในแต่ละบทเรียนมีความเหมาะสมกับอายุ ความสามารถ และลักษณะของผู้เรียน 3 - มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน เหมาะสมในด้านภาษาและช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษา 2 - มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน 1 - ไม่มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน

### 3. ด้านการออกแบบ

รายการประเมิน	ผลการตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
8. ปฏิสัมพันธ์		4 - มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและรับข้อมูลป้อนกลับได้ มีการเสริมแรงที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนอย่าง

		<p>มีความสุข ผู้เรียน สามารถแข่งขันกับคะแนนของตนเองหรือกับคะแนน ของเพื่อนได้ ผู้เรียนได้ใช้บทเรียนนั้นหลายๆ ครั้งได้ 3 - มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและรับ ข้อมูลป้อนกลับได้ มีการเสริมแรงที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียน ได้เรียนอย่าง มีความสุข 2 - มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียน ได้โต้ตอบและรับ ข้อมูลป้อนกลับได้ 1 - ไม่มีปฏิสัมพันธ์ ให้ผู้เรียน ได้ โต้ตอบและรับข้อมูลป้อนกลับ</p>
9. การประเมิน ความสามารถ ผู้เรียน		<p>4 - มีแบบฝึกหรือแบบทดสอบเพื่อฝึกทบทวนความรู้และ ประเมินความรู้ 3 - มีแบบฝึกหรือแบบทดสอบอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อฝึก ทบทวนความรู้ และประเมินความรู้ 2 - มีแบบฝึกหรือแบบทดสอบเพื่อฝึกทบทวนความรู้ ไม่ได้ประเมิน 0 - ไม่มีแบบฝึกหรือแบบทดสอบเพื่อฝึกทบทวนความรู้ และประเมินความรู้</p>
10. ภาพและ กราฟิก		<p>4 - ภาพมีความชัดเจนดูง่าย น่าสนใจ มีความหมายและมี ขนาดพอเหมาะกับหน้าจอ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เนื้อหา และวัยของผู้เรียน การเสนอภาพเป็นระเบียบ มี ลำดับขั้นและดูง่าย และรูปแบบที่แสดงผ่านจอภาพ จะต้องมีความชัดเจนและสวยงาม 3 - ภาพมีความชัดเจนดูง่าย น่าสนใจ มีความหมายและมี ขนาดพอเหมาะกับหน้าจอ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เนื้อหา และวัยของผู้เรียน การเสนอภาพเป็นระเบียบ มี ลำดับขั้นและดูง่าย 2 - ภาพมีความชัดเจนดูง่าย น่าสนใจ มีความหมายและมี ขนาดพอเหมาะกับหน้าจอ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย</p>

		เนื้อหา และวัยของผู้เรียน 1 - ภาพไม่มีความชัดเจน ไม่สวยงาม ไม่เหมาะสม
11. การควบคุมระบบ		4 - มีการกำหนดเส้นทางและการใช้งาน มีคำสั่งที่ให้ผู้เรียนเรียนได้ตามตารางที่กำหนดสามารถกำหนดช่วงเวลาเรียน ปิดเปิดเนื้อหาได้ 3 - มีการกำหนดเส้นทางและการใช้งาน มีคำสั่งที่ให้ผู้เรียนเรียนได้ตามตารางที่กำหนด 2 - มีการกำหนดเส้นทางและการใช้งาน 1 - ไม่มีการกำหนดเส้นทางและการใช้งาน

#### 4. ด้านการใช้งาน

รายการประเมิน	ผลการตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
12. การนำไปใช้งาน		4 - บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ ไม่มีข้อผิดพลาด (bug) และสามารถทำงานได้โดยไม่มีข้อผิดพลาดหรือหยุด คำสั่งหรือรายละเอียดต่างๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้ง่าย และมีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน 3 - บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ ไม่มีข้อผิดพลาด (bug) และสามารถทำงานได้โดยไม่มีข้อผิดพลาดหรือหยุด รายละเอียดต่างๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้ 2 - บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ มีข้อผิดพลาด (bug) บ้างเล็กน้อย รายละเอียดต่างๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้ 1 - บทเรียนมีข้อผิดพลาด (bug) มาก
13. การเผยแพร่		4 - สามารถเผยแพร่ลงแผ่น CD เล่นได้ทันทีโดยติดตั้งเฉพาะฐานข้อมูลเครื่อง และสามารถเปิดใช้ข้อมูลได้ทุกอย่าง พร้อมบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูลในเครื่องได้ 3 - สามารถเผยแพร่ลงแผ่น CD สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม และสามารถเปิดข้อมูลได้ทุกอย่าง ไม่สามารถบันทึกข้อมูลลงแผ่นได้หรือลงในเครื่องได้

		2 สามารถเผยแพร่ลงแผ่น CD ได้เฉพาะข้อมูล ตัวโปรแกรมจะต้องติดตั้งตามระบบจึงจะเล่นได้ 1- ไม่สามารถเผยแพร่เป็นแผ่นได้ แต่เล่นบนเครื่องที่มีระบบแล้วได้
14. คู่มือการใช้สื่อ		4 - มีคู่มือการใช้สื่อเป็นเอกสารเข้าเล่มและเนื้อหาครบถูกต้อง 3 - มีคู่มือการใช้สื่อเป็นเอกสารประกอบครบถ้วน 2 - มีคู่มือการใช้สื่อเป็นเอกสารประกอบอย่างง่าย 0 - ไม่มีคู่มือการใช้สื่อ
15.แผนการจัดการเรียนรู้		4- มีแผนการจัดการเรียนรู้ครบองค์ประกอบเข้าเล่มเรียบร้อย 4 - มีแผนการจัดการเรียนรู้ครบ 2 - มีแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ครบเนื้อหา 0 - ไม่มีแผนการจัดการเรียนรู้
16.รายงานการใช้สมบรณ์ครบถ้วน		4 - มีรายงานการใช้สื่อสมบรณ์ครบถ้วนจัดเป็นรูปเล่ม 3 - มีรายงานการใช้สื่อครบถ้วนไม่ได้จัดทำรูปเล่ม 2 - มีรายงานการใช้สื่อไม่ครบถ้วนเป็นเอกสารอย่างง่าย 0 - ไม่มีรายงานการใช้สื่อ
17.การรายงานมีการหาประสิทธิภาพ		4 - มีการหาประสิทธิภาพสื่อครบถ้วนและสรุปผลเรียบร้อย 3 - มีการหาประสิทธิภาพสื่อไม่ได้สรุป 2 - มีการหาประสิทธิภาพของสื่อ 0 - ไม่มีการหาประสิทธิภาพ

#### 5. ด้านภาษา

รายการประเมิน	ผลการตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
18.สีตัวอักษรสวยงามถูกต้อง		4 - ตัวอักษรสีต้นสวยงามเหมาะสมกับเนื้อหา เป็นไปแนวเดียวกันทั้งเรื่อง 3 - ตัวอักษรสีต้นสวยงามเหมาะสมกับเนื้อหา เป็นไม่ไปแนวเดียวกันทั้งเรื่อง

		2. ตัวอักษรสีสันสวยงามเหมาะสมกับเนื้อหา 1 - ตัวอักษรสีสันเหมาะสมกับเนื้อหา
19. การพัฒนาโปรแกรม		4. มีการพัฒนาโปรแกรม LMS ขึ้นมาใช้เอง 3. ใช้โปรแกรม LMS สำเร็จที่ใช้ทั่วไปมาพัฒนา 2. ใช้โปรแกรม LMS สำเร็จที่มีใช้ทั่วไปไม่มีการเปลี่ยน Teams 1. ใช้ web ในการทำเนื้อหาไม่เป็นรูปแบบ LMS

#### รางวัลการประกวด

คณะกรรมการตัดสินการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้		
คะแนนตั้งแต่	ร้อยละ 80 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
คะแนน	ร้อยละ 70 - 79	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
คะแนน	ร้อยละ 60 - 69	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

\*\*\*\*\*ผู้ที่ชนะเลิศของคะแนนสูงสุดในระดับเหรียญทอง แต่ละประเภทจะได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองพร้อมโล่ห์เกียรติยศ

### 3. สื่อประเภทนำเสนอ(Presentation) หรือ e-book

#### 1. ผู้เข้าประกวด

ครูโรงเรียนแกนนำในฝัน 26 ict และครูโรงเรียนในฝันทั่วไป

#### 2. รายละเอียดการประกวดและหลักเกณฑ์เฉพาะ

ผู้ส่งผลงานจะต้องแสดงผลงานสื่อโดยจัดนิทรรศการสื่อ แสดงถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องตามที่รายงานใน 3 – 5 หน้า พร้อมให้คณะกรรมการตรวจสอบได้ ณ จุดนำเสนอ

2.1 ผู้นำเสนอชิ้นงานจัดนิทรรศการประกอบการใช้สื่อจะได้พื้นที่ ประมาณ 2 ม<sup>2</sup>

โดยจัดในวันที่ 6 ธันวาคม 2552 ณ โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา อำเภอเมืองจังหวัดลำปาง

2.2 การนำเสนอนิทรรศการเกี่ยวกับเอกสาร ผลงานนักเรียนเกี่ยวกับสื่อที่เข้าประกวด

2.3 การนำเสนอการใช้สื่อ โดยเจ้าของสื่อ

2.4 วัสดุอุปกรณ์ในการจัดนำเสนอให้นำมาเองทุกคน

3. การส่งผลงานผู้เข้าร่วมประกวดจะต้องส่งผลงานล่วงหน้าให้ส่งถึงโรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา วันที่ 15 พฤศจิกายน 2552 โดยถือการประทับตราไปรษณีย์เป็นสำคัญ พร้อมเอกสารดังนี้

3.1 ใบสมัคร

3.2 ประวัติส่วนตัว ตามแบบฟอร์ม

3.3 เอกสารการสร้างสื่อ 3-5 หน้า จำนวน 3 ชุด

3.4 แผ่น CD สื่อ 1 ชุด พร้อมเอกสารแนะนำการใช้

#### 4. การประเมินผลงาน

คณะกรรมการจะประเมินให้คะแนนดังนี้

4.1 จากสื่อ CD ที่ผู้เข้าประกวดส่งให้ล่วงหน้า

4.2 จากเอกสารรายงาน 3 -5 หน้า

4.3 จากการนำเสนอผลงาน

#### 5. เกณฑ์การให้คะแนน

คำชี้แจง เกณฑ์การประเมินให้คะแนนระดับตัวบ่งชี้ กำหนดความหมายคะแนนดังนี้

4 หมายถึง ดีมาก

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง

**ด้านการออกแบบการสอน**

ตัวบ่งชี้	คะแนนผลการตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ส่วนนำของบทเรียน		<p>4 - มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจนบอกให้ทราบว่าเมื่อผู้เรียนศึกษาบทเรียนจบผู้เรียนจะได้รับความรู้อะไรบ้าง และมีการแนะนำการใช้สื่อหรือวิธีการเรียนจากสื่อ ใว้อย่างชัดเจน</p> <p>3- มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้บอกให้ทราบว่าเมื่อผู้เรียนศึกษาบทเรียนจบผู้เรียนจะได้รับความรู้อะไรบ้าง</p> <p>2- มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การแนะนำการใช้สื่อหรือวิธีเรียนไม่ชัดเจน</p> <p>1- ไม่มีการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และไม่มีคำแนะนำวิธีการใช้ วิธีการเรียนจากสื่อ</p>
2. ด้านเนื้อหาและการออกแบบการเรียน		<p>4 - มีความสมบูรณ์ของเนื้อหาครบถ้วน โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดี เป็นสื่อที่เป็นแบบอย่างได้</p> <p>3- มีความสมบูรณ์ของเนื้อหาครบถ้วน โครงสร้างเนื้อหาส่วนใหญ่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และมีการออกแบบการเรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์</p> <p>2- มีความสมบูรณ์ของเนื้อหาไม่ครบ โครงสร้างเนื้อหาและวัตถุประสงค์ไม่ชัดเจน</p> <p>1- ความสมบูรณ์ของเนื้อหาไม่ครบ ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้</p>
3. ความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน		<p>4- มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน เหมาะสมในด้านภาษาและช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษา ความยาวในแต่ละบทเรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถและลักษณะของผู้เรียน</p>

		<p>3- มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะ ความสามารถของผู้เรียน เหมาะสมในด้านภาษาและ ช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษา</p> <p>2- มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะ ความสามารถของผู้เรียน</p> <p>1- ไม่มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ อายุ ทักษะ ความสามารถของผู้เรียน</p>
4. การประเมิน ความสามารถของ ผู้เรียน		<p>4- มีแบบฝึก แบบทดสอบ เพื่อฝึกทบทวนความรู้และ ประเมินความรู้</p> <p>3- มีแบบฝึกหรือ แบบทดสอบอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อฝึก ทบทวนความรู้และประเมินความรู้</p> <p>2- มีแบบฝึก แบบทดสอบ เพื่อฝึกทบทวนความรู้แต่ ไม่ได้ประเมินความรู้</p> <p>1- ไม่มีแบบฝึก แบบทดสอบ เพื่อฝึกทบทวนความรู้และ ประเมินความรู้</p>

**ด้านการออกแบบหน้าจอและรูปแบบนำเสนอ**

ตัวบ่งชี้	คะแนนผลการ ตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
5. รูปเล่ม และการ ออกแบบหน้านำเสนอ		<p>4 - มีการออกแบบรูปเล่มและออกแบบหน้านำเสนอ สวยงาม น่าสนใจ สอดคล้องกับหัวเรื่องที่นำเสนอ และมีความคิดสร้างสรรค์มาก</p> <p>3- มีการออกแบบรูปเล่มและออกแบบหน้านำเสนอ สวยงาม สอดคล้องกับหัวเรื่องที่นำเสนอ และมีความคิด สร้างสรรค์</p> <p>2- มีการออกแบบรูปเล่มและออกแบบหน้านำเสนอ สวยงาม น่าสนใจน้อย แต่ มีความสอดคล้องกับหัวเรื่องที่ นำเสนอ</p> <p>1- มีการออกแบบรูปเล่มและออกแบบหน้านำเสนอไม่ สวยงาม และน่าสนใจน้อยมากและไม่ สอดคล้องกับหัว เรื่องที่นำเสนอ</p>
6. เทคนิคพิเศษ ด้าน		4- มีการใช้เทคนิคพิเศษ และความเป็น Multimedia

กราฟิกและความเป็น Multimedia		อย่างหลากหลาย มีความหมาย มีขนาดพอเหมาะกับหน้าจอ สอดคล้องกับ จุดหมาย เนื้อหา และวัยของผู้เรียน มีลำดับขั้นและดูง่าย ชัดเจน สวยงาม 3 - มีการใช้เทคนิคพิเศษ และความเป็น Multimedia ไม่ หลากหลาย ภาพรวมมีความชัดเจนดูง่าย น่าสนใจ มี ความหมายและมีขนาดพอเหมาะกับหน้าจอ สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมาย เนื้อหา และวัยของผู้เรียน มีลำดับขั้นและ ดูง่าย 2 - มีการใช้เทคนิคพิเศษ และความเป็น Multimedia น้อย การแสดงผลดูง่าย มีขนาดพอเหมาะกับหน้าจอ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เนื้อหา 1- ไม่มีการใช้เทคนิคพิเศษ และความเป็น Multimedia ไม่ชัดเจน ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน
7. ปฏิสัมพันธ์		4- มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและรับ ข้อมูลป้อนกลับได้ มีการเสริมแรงที่เหมาะสมเพื่อให้ ผู้เรียนได้อย่างมีความสุข ผู้เรียนสามารถแข่งขันกับ คะแนนของตนเองหรือคะแนนของเพื่อนได้ ผู้เรียนได้ใช้ บทเรียนนั้นหลาย ๆ ครั้งได้ 3- มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและรับ ข้อมูลป้อนกลับได้ มีการเสริมแรงที่เหมาะสมเพื่อให้ ผู้เรียนได้อย่างมีความสุข 2 - มีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและรับ ข้อมูลป้อนกลับได้ 1- ไม่มีปฏิสัมพันธ์ ให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและรับข้อมูล ป้อนกลับ

**ด้านการใช้งาน**

ตัวบ่งชี้	คะแนนผลการ ตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
8. การนำไปใช้		4 – บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ ไม่มี ข้อผิดพลาด(bug) และสามารถทำงานได้โดยไม่มี

		<p>สะดวกหรือหยุด คำสั่งหรือรายละเอียดต่าง ๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้ง่าย และมีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน</p> <p>3- บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ ไม่มีข้อผิดพลาด(bug) และสามารถทำงานได้โดยไม่ต้องมีการสะดวกหรือหยุด รายละเอียดต่าง ๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้</p> <p>2- บทเรียนง่ายและสะดวกต่อการนำไปใช้ มีข้อผิดพลาด (bug) บ้างเล็กน้อย รายละเอียดต่าง ๆ ในโปรแกรม ผู้ใช้สามารถอ่านหรือทำความเข้าใจได้</p> <p>1- บทเรียนมีข้อผิดพลาด(bug) มาก</p>
9. คู่มือการใช้สื่อ		<p>4 – มีคู่มือการใช้สื่อเป็นเอกสารเข้าเล่ม บอกวิธีการใช้และมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องถ้วนสมบูรณ์</p> <p>3- มีคู่มือการใช้สื่อเป็นเอกสารประกอบครบถ้วน</p> <p>2- มีคู่มือการใช้สื่อเป็นเอกสารประกอบอย่างง่าย</p> <p>1- ไม่มีคู่มือการใช้สื่อ</p>
10. รายงานการใช้		<p>4- มีรายงานการใช้สื่อสมบูรณ์ มีการหาประสิทธิภาพสื่อครบถ้วน การสรุปผลเรียบร้อย จัดทำเป็นรูปเล่ม เป็นแบบอย่างในการเผยแพร่ได้</p> <p>3 – มีรายงานการใช้สื่อครบถ้วน การหาประสิทธิภาพสื่อแต่ไม่ได้สรุป</p> <p>2 – มีรายงานการใช้สื่อไม่ครบถ้วน แต่มีการหาประสิทธิภาพของสื่อ</p> <p>1- ไม่มีรายงานการใช้สื่อ และไม่มีการหาประสิทธิภาพสื่อ</p>

#### รางวัลการประกวด

คณะกรรมการตัดสินการตัดสิน คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนตั้งแต่ ร้อยละ 80 ขึ้นไป ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง

คะแนน ร้อยละ 70 - 79 ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน

คะแนน ร้อยละ 60 - 69 ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

\*\*\*\*\*ผู้ที่ชนะเลิศของคะแนนสูงสุดในระดับเหรียญทอง แต่ละประเภทจะได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองพร้อมโล่เกียรติยศ

#### 4. สื่อประเภทสื่อวีดิทัศน์ (DVD ,VCD ,VDO-CD )

##### 1. ผู้เข้าประกวด

ครูโรงเรียนแกนนำในพื้นที่ 26 ict และครูโรงเรียนในพื้นที่ทั่วไป

##### 2. รายละเอียดการประกวดและหลักเกณฑ์เฉพาะ

ผู้ส่งผลงานจะต้องแสดงผลงานสื่อ โดยจัดนิทรรศการสื่อ แสดงถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องตามที่รายงานใน 3 – 5 หน้า พร้อมให้คณะกรรมการตรวจสอบได้ ณ จุดนำเสนอ

2.1 ผู้นำเสนอชิ้นงานจัดนิทรรศการประกอบการใช้สื่อจะได้พื้นที่ ประมาณ 2 ม<sup>2</sup>

โดยจัดในวันที่ 6 ธันวาคม 2552 ณ โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

2.2 การนำเสนอนิทรรศการเกี่ยวกับเอกสาร ผลงานนักเรียนเกี่ยวกับสื่อที่เข้าประกวด

2.3 การนำเสนอการใช้สื่อ โดยเจ้าของสื่อ

2.4 วัสดุอุปกรณ์ในการจัดนำเสนอให้นำมาเองทุกคน

3. การส่งผลงานผู้เข้าร่วมประกวดจะต้องส่งผลงานล่วงหน้าให้ส่งถึงโรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา วันที่ 15 พฤศจิกายน 2552 โดยถือการประทับตราไปรษณีย์เป็นสำคัญ พร้อมเอกสารดังนี้

3.1 ใบสมัคร

3.2 ประวัติส่วนตัว ตามแบบฟอร์ม

3.3 เอกสารการสร้างสื่อ 3-5 หน้า จำนวน 3 ชุด

3.4 แผ่น CD สื่อ 1 ชุด พร้อมเอกสารแนะนำการใช้

##### 4. การประเมินผลงาน

คณะกรรมการจะประเมินให้คะแนนดังนี้

4.1 จากสื่อ CD ที่ผู้เข้าประกวดส่งให้ล่วงหน้า

4.2 จากเอกสารรายงาน 3-5 หน้า

4.3 จากการนำเสนอผลงาน

##### 5. เกณฑ์การให้คะแนน

คำชี้แจง เกณฑ์การประเมินให้คะแนนตัวบ่งชี้ กำหนดความหมายคะแนน ดังนี้

4	หมายถึง	ดีมาก
3	หมายถึง	ดี
2	หมายถึง	พอใช้
1	หมายถึง	ควรปรับปรุง

## 1. ด้านส่วนนำของบทเรียน

ตัวบ่งชี้	คะแนนผล การตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. กราฟิกและแอนิเมชัน ไร้ความสนใจ		4 - ภาพมีความชัดเจน ดูง่าย น่าสนใจ มีความหมาย สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนการนำเสนอภาพเป็นระเบียบ มีลำดับขั้นตอนและดูง่าย 3 - ภาพมีความชัดเจน ดูง่าย น่าสนใจ มีความหมาย สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนการนำเสนอภาพเป็นระเบียบ มีลำดับขั้นตอน 2 - ภาพมีความชัดเจน ดูง่าย น่าสนใจ มีความหมาย สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน 1 - ภาพไม่มีความชัดเจน ไม่สวยงาม ไม่เหมาะสม
2. บอกชื่อเรื่อง ระดับชั้น และให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น		4- บอกชื่อเรื่อง ระดับชั้น วิชา หน่วยการจัดการเรียนรู้ และจำนวนชั่วโมงที่สอน 3- บอกชื่อเรื่อง ระดับชั้น วิชา หน่วยการจัดการเรียนรู้ 2- บอกชื่อเรื่อง บอกระดับชั้น และไม่มีข้อมูลพื้นฐาน 1- บอกชื่อเรื่อง ไม่บอกระดับชั้น และไม่มีข้อมูลพื้นฐาน

## 2. ด้านเนื้อหา

ตัวบ่งชี้	คะแนนผล การตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง ความลึก เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่		4- โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง ความลึก เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ร้อยละ 100 3- โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง ความลึก เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง ความลึก เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน มีความกว้าง ความลึก เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ต่ำกว่าร้อยละ 50
2. มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ		4- เนื้อหา มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ร้อยละ 100 3- เนื้อหา มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ

		70 2- เนื้อหามีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 50 1- เนื้อหามีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ที่นำเสนอ		4- เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ ร้อยละ 100 3- เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- เนื้อหาไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ ต่ำกว่าร้อยละ 50
4. สอดคล้องกับการ ประยุกต์ใช้ในการเรียน การสอนมีความสัมพันธ์ ต่อเนื่อง		4- เนื้อหาสอดคล้องกับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ร้อยละ 100 3- เนื้อหาสอดคล้องกับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- เนื้อหาสอดคล้องกับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- เนื้อหาสอดคล้องกับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. ความยากง่าย เหมาะสมกับระดับชั้นที่ สอน		4- ความยากง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสม สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ และช่วงเวลาในการเรียนการสอน 3- ความยากง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมและช่วงเวลา ในการเรียนการสอน 2- ความยากง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับชั้นที่ สอน 1- ความยากง่ายของเนื้อหา ไม่เหมาะสมกับระดับชั้นที่สอน

### 3. ด้านการใช้ภาษา

ตัวบ่งชี้	คะแนนผล การตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับระดับของ ผู้เรียน สื่อความหมาย ได้ชัดเจนเหมาะสมกับ ผู้เรียน		4- ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน สื่อความหมายชัดเจน เหมาะสมกับผู้เรียน 3- ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน สื่อความหมายชัดเจน 2- ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับระดับของผู้เรียนและ สื่อความหมายไม่ชัดเจน 1- ใช้ภาษาไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน สื่อความหมายได้ ไม่ชัดเจน ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน

### 4. ด้านการออกแบบการเรียนการสอน

ตัวบ่งชี้	คะแนนผล การตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ระดับความยืดหยุ่น สนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคล		4- ระดับความยืดหยุ่น สอนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ร้อยละ 100 3- ระดับความยืดหยุ่น สอนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- ระดับความยืดหยุ่น สอนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- ระดับความยืดหยุ่น สอนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ต่ำกว่าร้อยละ 50
2. กลยุทธ์ในการ นำเสนอเนื้อหา เหมาะสม		4- การนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม ถูกต้อง เหมาะสม ร้อยละ 100 3- การนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม ถูกต้อง เหมาะสม ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70 2- การนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม ถูกต้อง เหมาะสม ไม่ต่ำกว่า

		ร้อยละ 50 1- การนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม ถูกต้อง เหมาะสม ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. กระบวนการส่งเสริมกระบวนการคิด		4- ส่งเสริมกระบวนการคิด ร้อยละ 100 3- ส่งเสริมกระบวนการคิด ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- ส่งเสริมกระบวนการคิด ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- ส่งเสริมกระบวนการคิด ต่ำกว่าร้อยละ 50
4. ลำดับการนำเสนอเหมาะสม		4- จัดลำดับการนำเสนอเหมาะสม ร้อยละ 100 3- จัดลำดับการนำเสนอเหมาะสม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- จัดลำดับการนำเสนอเหมาะสม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- จัดลำดับการนำเสนอเหมาะสม ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. ครอบคลุมเนื้อหาตามหลักสูตร		4- มีเนื้อหาครอบคลุม ตามหลักสูตร ร้อยละ 100 3- มีเนื้อหาครอบคลุม ตามหลักสูตร ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- มีเนื้อหาครอบคลุม ตามหลักสูตร ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- มีเนื้อหาครอบคลุม ตามหลักสูตร ต่ำกว่าร้อยละ 50
6. แบบฝึกประกอบในบทเรียนเหมาะสม		4- มีแบบฝึกประกอบในบทเรียน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และถูกต้อง ครบถ้วน 3- มีแบบฝึกประกอบในบทเรียน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และถูกต้อง 2- มีแบบฝึกประกอบในบทเรียน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 1- มีแบบฝึกประกอบในบทเรียน ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

## 5. ด้านมัลติมีเดีย

ตัวบ่งชี้	คะแนนผล การตัดสิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. เสียงประกอบ/เสียงบรรยายเหมาะสม		4- เสียงประกอบ เสียงบรรยาย ไพเราะ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา 3- เสียงประกอบ เสียงบรรยาย เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา 2- เสียงประกอบ เสียงบรรยาย เหมาะสม

		1- เสียงประกอบ เสียงบรรเลง ไม่ชัดเจน
2. เสียงบรรยายชัดเจน เหมาะสม		4- เสียงบรรยายชัดเจน เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ร้อยละ 100 3- เสียงบรรยายชัดเจน เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- เสียงบรรยายชัดเจน เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- เสียงบรรยายชัดเจน เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. ภาพประกอบ บทเรียนเหมาะสมและ ตรงกับเนื้อหา		4- ภาพประกอบ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ร้อยละ 100 3- ภาพประกอบ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 2- ภาพประกอบ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 1- ภาพประกอบ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา ต่ำกว่าร้อยละ 50

#### รางวัลการประกวด

คณะกรรมการตัดสินการตัดสิน	คัดเลือกผู้ที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้	
คะแนนตั้งแต่	ร้อยละ 80 ขึ้นไป	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
คะแนน	ร้อยละ 70 - 79	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
คะแนน	ร้อยละ 60 - 69	ได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง

\*\*\*\*\*ผู้ที่ชนะเลิศของคะแนนสูงสุดในระดับเหรียญทอง แต่ละประเภทจะได้รับเกียรติบัตรระดับเหรียญทองพร้อมโล่เกียรติยศ

## การประเมินเอกสารรายงาน

เครื่องมือประเมินวิธีปฏิบัติที่เป็นสื่อ ICT : การประเมินเอกสารรายงาน (30 คะแนน)

**คำชี้แจง** ให้ตรวจสอบประเด็นย่อยที่ละประเด็น พิจารณาใคร่ครวญอย่างถี่ถ้วน โดยต้องไม่ลืมว่าผู้ประเมินจัดว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการประเมิน สื่อ ICT ครั้งนี้ การใช้ดุลยพินิจในเรื่องใดก็ตามต้องมีเหตุผลและคำอธิบายที่อยู่บนพื้นฐานของแนวคิดทฤษฎีที่เป็นที่ยอมรับ หรือจากประสบการณ์ของผู้ประเมิน จากนั้นจึงหาข้อสรุปว่า ประเด็นนั้นๆ สถานศึกษาได้ดำเนินการจริงหรือมีคุณลักษณะนั้นๆ จริงหรือไม่ ถ้าจริงให้ทำเครื่องหมาย(✓) ถ้าไม่จริงให้ทำเครื่องหมาย(X) ลงในช่องเอกสาร 3-5 หน้าและช่องเอกสารประกอบ

เกณฑ์	เอกสาร		ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	3-5 หน้า	ประกอบ	
<b>1. การดำเนินงานบรรลุผลสอดคล้องกับความคาดหวังของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง(ผลการดำเนินการ)</b>			
1.1 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องร้อยละ 80 มีความพึงพอใจผลการปฏิบัติในระดับดีขึ้นไป			
<b>2. การนำ สื่อ ICT ไปใช้ตามวงจรการบริหารคุณภาพ(PDCA) และแสดงให้เห็น แนวโน้มความสำเร็จ(ลำดับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมพัฒนาสื่อ ICT)</b>			
2.1 แสดงความเป็นมาของการนำ สื่อ ICT ไปใช้ ที่มีความเป็นเหตุเป็นผลในการบรรลุความคาดหวังของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องไว้อย่างชัดเจน			
2.2 แสดงร่องรอย/หลักฐานที่สะท้อนการประเมินระหว่างการศึกษาปฏิบัติ และ/หรือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง			
2.3 แสดงร่องรอย/หลักฐานที่สะท้อนการปรับปรุงระหว่างการศึกษาปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่องที่มีแนวโน้มจะประสบความสำเร็จ			
<b>3. การนำเสนอวิธีปฏิบัติอย่างชัดเจนว่าทำอะไร (What) ทำอย่างไร (How) และทำไมจึงทำ(Why) (ลักษณะของ สื่อ ICT)</b>			
3.1 นำเสนอวิธีการของ สื่อ ICT อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม			

เกณฑ์	เอกสาร		ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	3-5 หน้า	ประกอบ	
3.2 วิธีการของ สื่อ ICT มีรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมหรืองานที่ปฏิบัติ และวิธีการในแต่ละงานพร้อมทั้งเหตุผลในการปฏิบัติครบถ้วน			
3.3 การพัฒนานวัตกรรมเป็นวิธีที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ หรือดัดแปลงประยุกต์จากวิธีการเดิม และ/หรือวิธีการของผู้อื่นจนบังเกิดผลดี			
<b>4. การนำเสนอผลลัพธ์ที่เกิดจาก สื่อ ICT เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษา หรือเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของหน่วยงานในการพัฒนาคุณภาพเชิงระบบของสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา</b>			
4.1 แสดงวิธีการวัดผลความสำเร็จของผลลัพธ์ที่สามารถตรวจสอบได้			
4.2 แสดงแนวโน้มของความสำเร็จของผลลัพธ์ด้วยข้อมูลเชิงปริมาณหรือเชิงคุณภาพอย่างชัดเจนและตรวจสอบได้			
<b>5. การนำเสนอปัจจัยความสำเร็จที่ส่งผลให้เกิดการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง และยั่งยืน(แนวคิดหลักการทฤษฎีที่ใช้)</b>			
5.1 ปัจจัยความสำเร็จที่นำเสนอสอดคล้องกับระบบและ/หรือวิธีการปฏิบัติงานที่นำเสนอ			
5.2 ปัจจัยความสำเร็จที่นำเสนอเป็นผลมาจากการวิเคราะห์ของผู้เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานอย่างรอบคอบ			
5.3 ปัจจัยความสำเร็จส่งผลเกิดการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน			
<b>6. การถอดบทเรียนจากการดำเนินงาน(วัตถุประสงค์)</b>			
6.1 ใช้กระบวนการจัดการความรู้ในการถอดบทเรียน สื่อ ICT			
6.2 แสดงข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการนำ สื่อ ICT ไปประยุกต์ใช้			
6.3 แสดงข้อควรระวังในการนำสื่อ ICT ไปประยุกต์ใช้			
<b>รวมเครื่องหมาย ✓ รายการ (รายการทั้งหมดช่องละ 15 รายการ)</b>			

#### หมายเหตุ

1. คะแนนแต่ละช่อง 1 ข้อ 2 คะแนน

**ประเมินการนำเสนอการพัฒนา**

เครื่องมือการประเมินวิธีปฏิบัติที่เป็นสื่อ ICT : ประเมินการนำเสนอการพัฒนา (40 คะแนน)  
**คำชี้แจง** โปรดพิจารณาว่าผู้นำเสนอได้นำเสนอความเป็นมาของการพัฒนา สื่อ ICT /ระบบงาน /วิธีปฏิบัติ หรือขั้นตอนการดำเนินงาน / ผลการดำเนินงาน /ปัจจัยแห่งความสำเร็จ และบทเรียนที่ได้รับจากการปฏิบัติที่เป็น ICTหากมีข้อสงสัยสามารถสอบถามรายละเอียดประกอบการพิจารณาแต่ละประเด็นได้ แล้วบันทึกระดับคะแนนที่ได้แต่ละประเด็นลงในช่องระดับคะแนน

**ก. ด้านการพัฒนา สื่อ ICT**

แนวทางการพิจารณาให้คะแนน

ระดับ 0 หมายถึง ไม่มีเลยหรือน้อยมาก(ขาดข้อมูล) ระดับ 2 หมายถึง มีระดับดี (มีข้อมูลรองรับ 2 รายการ) ระดับ 1 หมายถึง มีน้อย(มีข้อมูลรองรับ 1รายการ) ระดับ 3 หมายถึง มีในระดับดีมาก(มีข้อมูลรองรับ 3 รายการ)

1. ความเป็นมา	ระดับ	สิ่งที่นำเสนอ
1.1การนำเสนอสะท้อนสิ่งที่เป็นความคาดหวังของผู้ปกครองหรือชุมชนที่มีต่อสถานศึกษา		
1.2 การนำเสนอสะท้อนให้เห็นบริบทสภาพทั่วไปของสถานศึกษา		
2. การพัฒนา สื่อ ICT	ระดับ	สิ่งที่นำเสนอ
2.1 นำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นสื่อ ICT ซึ่งเป็นข้อสรุปจากการพัฒนาคุณภาพมีอะไรบ้าง?		
2.2 นอกจาก 2.1 แล้ว และอธิบายว่าคืออะไร?		
2.3 นอกจาก 2.2 แล้ว ทำอย่างไร?		
2.4 นอกจาก 2.3 แล้ว ทำทำไม?		
3. ผลการดำเนินการ	ระดับ	สิ่งที่นำเสนอ
3.1 นำเสนอผลที่เกิดขึ้นจากใช้สื่อ ICT ได้รับความสำเร็จว่าส่งผลดีต่อคุณภาพสถานศึกษาอย่างไรบ้าง		
4.ปัจจัยความสำเร็จ	ระดับ	สิ่งที่นำเสนอ
4.1 นำเสนอผลการวิเคราะห์ว่า สื่อ ICT เกิดขึ้นได้เพราะอะไร		

4.2 นำเสนอผลการวิเคราะห์หัวข้อ สื่อ ICT มีเงื่อนไขอะไรบ้าง		
4.3 นำเสนอผลการวิเคราะห์หัวข้อ สื่อ ICT มีอะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้วิธีปฏิบัติเหล่านี้ ดำรงอยู่ได้ในระยะยาว ไม่ใช่การทุ่มเทเฉพาะกิจของสถานศึกษา		
<b>5. บทเรียนที่ได้รับจากการสร้างสื่อ ICT สะท้อนให้เห็นว่า</b>	<b>ระดับ</b>	<b>สิ่งที่นำเสนอ</b>
5.1 ผู้สร้างเรียนรู้จากการทำงานตามวิธีปฏิบัติเหล่านี้ อย่างไรบ้าง		
5.2 อะไรเป็นเคล็ดลับที่ดำเนินได้ประสบความสำเร็จและข้อพึงระวังในการทำงานมีอะไรบ้าง		
<b>รวมคะแนน 12 ประเด็น (36 คะแนน)</b>		

**ข. ด้านกระบวนการการนำเสนอ**

แนวทางการพิจารณาให้คะแนน

ถ้ามีการปฏิบัติหรือมีพฤติกรรมการนำเสนอตามตัวชี้วัดที่กำหนด ให้คะแนนตัวชี้วัดละ 1 คะแนน)

ตัวชี้วัด	คะแนน	สิ่งที่นำเสนอ
1. มีการใช้สื่อการนำเสนอที่เหมาะสม		
2. นำเสียง ลีลา วาทศิลป์ในการนำเสนอ สามารถสร้างบรรยากาศที่ดึงดูดผู้ฟังให้สนใจ		
3. การนำเสนอมีความสอดคล้องสัมพันธ์ ตามลำดับความสำคัญและครอบคลุมเนื้อหาของสื่อ ICT ที่นำเสนอ		
4. ใช้เวลานำเสนอตามที่กำหนด		
<b>(คะแนนเต็ม 4 คะแนน)</b>		

**รวมคะแนนประเมินการนำเสนอการพัฒนา ก+ข (คะแนนเต็ม 40 คะแนน) =.....คะแนน**



ใบสมัครส่งผลงาน  
งานประกวดสื่อ ICT CONTEST FOR TEACHERS' AWARD  
สำหรับครูที่เข้าประกวดสื่อ ภาคเหนือ  
สถานที่โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา  
วันที่ 6 ธันวาคม 2552

1. ชื่อโรงเรียน.....สังกัด...สพท.....
2. ชื่อผลงาน .....
- .....
- .....
- .....
3. ชื่อเจ้าของผลงาน.....
- ตำแหน่ง.....โรงเรียน.....

ลงชื่อ.....ผู้สมัคร  
(.....)

หมายเหตุ :- กรอกรายชื่อผู้สมัครไปที่ <http://203.172.245.179/contest/teacher.php>  
และ ส่งใบสมัคร พร้อม เอกสาร แผ่น CD ไปที่  
โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา  
188 ม.4 ตำบลบ้านเสด็จ  
อำเภอเมือ จังหวัดลำปาง  
52000

หัวข้อการเขียนรายงาน 3-5 หน้า

## การสร้างสื่อ ICT

1. ชื่อผลงาน : .....
2. ชื่อเจ้าของผลงาน : .....
- หน่วยงาน : .....
- สถานที่ ติดต่อ : .....
3. ภูมิหลัง :
4. ผลความสำเร็จที่ได้รับ
5. วิธีการ หรือขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสื่อ
6. ปัจจัยเกื้อหนุนหรือเงื่อนไขที่นำไปสู่ผลงานความสำเร็จ
7. บทเรียนที่ได้รับ
8. แนวทางการพัฒนาในอนาคต