

เกณฑ์การประเมินการประกวดสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา

กลุ่มโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดพะเยา

วันที่ 29-31 สิงหาคม 2556

สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อเทคโนโลยี	สื่อผสมหรือสื่ออื่น ๆ
เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านเนื้อหา โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน	1. ด้านเนื้อหา 1. โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	1. ด้านเนื้อหา 1. โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง
เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	2. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	2. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน
เนื้อหานำเสนอตรงและครอบคลุมตามจุดประสงค์	3. เนื้อหานำเสนอตรงและครอบคลุมตามจุดประสงค์	3. เนื้อหานำเสนอตรงและครอบคลุมตามจุดประสงค์
ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	4. ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	4. ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม
2. ด้านการออกแบบและรูปลักษณ์ (กระบวนการนำไปสู่การเรียนรู้)	2. การออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional design)	2. การออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional design)
1. การออกแบบเป็นระบบและนำเสนอถูกต้องตามลำดับขั้นของประเภทนั้นๆ	1. กำหนดวัตถุประสงค์และระดับผู้เรียนชัดเจน	1. กำหนดวัตถุประสงค์และระดับผู้เรียนชัดเจน
2. กลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	2. การออกแบบเป็นระบบนำเสนอถูกต้องตามลำดับขั้นของประเภทสื่ออื่น ๆ	2. การออกแบบเป็นระบบนำเสนอถูกต้องตามลำดับขั้นของประเภทสื่ออื่น ๆ
3. มีความคิดสร้างสรรค์ในกาออกแบบ	3. กลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	3. กลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ
4. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม	4. มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4. มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
5. การออกแบบสนองตอบความแตกต่างระหว่างบุคคล	5. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม	5. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม
6. ให้โอกาสผู้เรียนควบคุมลำดับการเรียนรู้ที่เหมาะสม	6. การออกแบบสนองตอบความแตกต่างระหว่างบุคคล	6. การออกแบบสนองตอบความแตกต่างระหว่างบุคคล
7. มีกิจกรรมการฝึกปฏิบัติหรือแบบฝึกหัดและการประเมินที่ครอบคลุมจุดประสงค์	7. ให้โอกาสผู้เรียนควบคุมลำดับ การเรียนรู้ที่เหมาะสม	7. ให้โอกาสผู้เรียนควบคุมลำดับ การเรียนรู้ที่เหมาะสม
8. มีการป้อนกลับ(Feedback)เพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม	8. มีกิจกรรมการฝึกปฏิบัติหรือแบบฝึกหัดและการประเมินที่ครอบคลุมจุดประสงค์	8. มีกิจกรรมการฝึกปฏิบัติหรือแบบฝึกหัดและการประเมินที่ครอบคลุมจุดประสงค์
9. ส่งเสริมผู้เรียนให้รู้จักคิด	9. มีการป้อนกลับ(Feedback)เพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม	9. มีการป้อนกลับ(Feedback)เพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม
10. ใช้วัสดุเหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น	10. ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์	10. ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์
	11. เอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสมชัดเจน	11. เอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสมชัดเจน

สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อเทคโนโลยี	สื่อผสมหรือสื่ออื่น ๆ
เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
3. ด้านผลการนำไปใช้ 1. ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามผลการเรียนที่คาดหวัง	3. การออกแบบหน้าจอ(Screen Design) 1. การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วนสวยงาม ง่ายต่อการใช้	3. การประเมินผลการใช้ 1. ผ่านการทดลองใช้ ปรับปรุง พัฒนา
2. มีการประเมินการใช้สื่อ	2. รูปแบบตัวอักษร มีขนาด สี ชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสมกับผู้เรียน	2. ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. มีการหาประสิทธิภาพของสื่อ	3. การเลือกใช้สื่อมีความเหมาะสมและกลมกลืน	3. มีการหาประสิทธิภาพของสื่อ
	4. การสื่อความหมายสอดคล้องกับแนวของเนื้อหา(Theme)	4. มีการประเมิน/รายงานผลการใช้สื่อ
	5. ปุ่ม(Button) สัญลักษณ์(Icon)ข้อความหรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจนเหมาะสมถูกต้อง สื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	5. มีการเผยแพร่สื่อ
	4. การประเมินผลการใช้ 1. ผ่านการทดลองใช้ ปรับปรุง พัฒนา	
	2. ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	
	3. มีการหาประสิทธิภาพของสื่อ	
	4. มีการประเมิน/รายงานผลการใช้สื่อ	
	5. มีการเผยแพร่สื่อ	

เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม 100 คะแนน

1. ด้านเนื้อหา (25 คะแนน)

- 1.1. โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง
- 1.2. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน
- 1.3. เนื้อหานำเสนอตรงและครอบคลุมตามจุดประสงค์ / ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- 1.4. ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

2.การออกแบบระบบการเรียนการสอน(Instructional design) (25 คะแนน)

- 2.1.กำหนดวัตถุประสงค์และระดับผู้เรียนชัดเจน
- 2.2.การออกแบบเป็นระบบนำเสนอถูกต้องตามลำดับขั้นของประเภทสื่ออื่น ๆ
- 2.3.กลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ
- 2.4.มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- 2.5.มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม
- 2.6.การออกแบบสนองตอบความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 2.7.ให้โอกาสผู้เรียนควบคุมลำดับ การเรียนรู้ที่เหมาะสม
- 2.8.มีกิจกรรมการฝึกปฏิบัติหรือแบบฝึกหัดและการประเมินที่ครอบคลุมจุดประสงค์
- 2.9.มีการป้อนกลับ(Feedback)เพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม
- 2.10.ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์
- 2.11.เอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสมชัดเจน

การออกแบบหน้าจอ (Scree Design) (เพิ่มเฉพาะสื่อเทคโนโลยี)

- 2.12.การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้
- 2.13.รูปแบบตัวอักษรมีขนาด สี ชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสมกับผู้เรียน
- 2.14.การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน
- 2.15.การสื่อความหมายสอดคล้องกับแนวของเนื้อหา(Theme)
- 2.16.ปุ่ม(Button) สัญลักษณ์(Icon)ข้อความหรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจนเหมาะสมถูกต้อง สื่อสารกับผู้เรียน ได้อย่างเหมาะสม

3. การประเมินผลการใช้ (20 คะแนน)

- 4.1 มีการทดลองใช้ ปรับปรุง พัฒนา
- 4.2 มีการหาประสิทธิภาพของสื่อ
- 4.3 มีการประเมินและมีเอกสารรายงานผลการนำไปใช้ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ
- 4.4 มีเอกสารเผยแพร่เป็นรูปธรรมเป็นที่ยอมรับและตรวจสอบได้
- 4.5 มีเอกสารแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เกิดจากการใช้สื่อ

4. คู่มือการผลิตและขั้นตอนการใช้สื่อ (15 คะแนน)

- 5.1 มีเทคนิคและกระบวนการผลิตที่ชัดเจน
- 5.2 มีเนื้อหาสอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้
- 5.3 การนำเสนอสื่อเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของหลักวิชาการ
- 5.4 ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น / ช่วงชั้น
- 5.5 มีคุณค่าและประโยชน์กับผู้สอน และผู้เรียน

5. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต (10 คะแนน)

- 7.1 มีความทันสมัยแปลกใหม่
- 7.2 มีความคงทน ประหยัด ง่ายในท้องถิ่น
- 7.3 ใช้ประกอบการสอนได้ง่ายและสะดวก
- 7.4 การจัดแสดงเรียบง่าย และมีคุณค่า

6. การนำเสนอต่อคณะกรรมการ (5 คะแนน)

- 8.1 ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ
- 8.2 มีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ
- 8.3 มีความมั่นใจชัดเจนในการตอบคำถาม
- 8.4 บุคลิกภาพ ท่วงที วาจาของผู้รายงาน

เกณฑ์การตัดสิน

ดีเยี่ยมได้คะแนน	80	คะแนนขึ้นไป
ดีเด่นได้คะแนน	70 - 79	คะแนน
ดีได้คะแนน	60 - 69	คะแนน
สร้างสรรคได้คะแนน	< 60	คะแนน

รายละเอียดเกี่ยวกับประเภทของสื่อ

ความหมายของสื่อการเรียนรู้

คำว่า "สื่อ" (Media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า "medium" แปลว่า "ระหว่าง" หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในกระบวนการเรียน การสอนก็เรียกสื่อชิ้นนั้นว่า "สื่อการเรียนการสอน" (Instruction Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามที่บรรจุเนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เนื้อหา หรือ สาระนั้น ๆ การเรียนการสอนในภาพลักษณ์เดิม ๆ มักจะเป็นการถ่ายทอดสาระความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน โดยใช้สื่อ การเรียนการสอนเป็น ตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะและประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกัน โดยทั่วไปแล้วว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัด อยู่ เฉพาะในห้องเรียน หรือในโรงเรียน ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้จาก สื่อต่าง ๆ อย่างหลากหลาย สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ สื่อที่นำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงเรียกว่า "สื่อการเรียนรู้" ซึ่งหมายถึงทุกสิ่ง ทุกอย่างที่มีอยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นวัสดุ ของจริง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ หรือความคิดก็ตาม ถือเป็น สื่อ การเรียนรู้ทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้น ๆ หรือนำ สิ่งนั้น ๆ เข้ามาสู่การเรียนรู้ของเราหรือไม่

การจำแนกประเภทของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สามารถจำแนกออกตามลักษณะได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. **สื่อสิ่งพิมพ์** หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่แสดงหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้ตัว หนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงความหมาย สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน ฯลฯ

2. **สื่อเทคโนโลยี** หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็น เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยี ยังหมายรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ใน กระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

3. **สื่ออื่น ๆ** นอกเหนือจากสื่อ 2 ประเภทที่กล่าวไปแล้ว ยังมีสื่ออื่น ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี สื่อที่กล่าวนี้ ได้แก่

3.1 **บุคคล** หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ซึ่งสามารถถ่ายทอด สาระความรู้ แนวคิดและประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น เช่น บุคลากรในท้องถิ่น แพทย์ ตำรวจ นักธุรกิจ เป็นต้น

3.2 **ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม** หมายถึง สิ่งมีอยู่ตามธรรมชาติและสภาพแวดล้อมตัวผู้เรียน เช่น พืชผัก ผลไม้ ปรากฏการณ์ ห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

3.3 **กิจกรรม/ กระบวนการ** หมายถึง กิจกรรม หรือกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อ สร้างเสริม ประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น บทบาทสมมติ การสาธิต การจัดนิทรรศการ การทำโครงการ เกม เพลง การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

3.4 **วัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์** หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น แถบ

บันทึกภาพพร้อมเสียง (วิดีโอ) แดบบันทึกเสียง ภาพนิ่ง หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง สถิติ รวมถึงสื่อประเภท
เครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองวิทยาศาสตร์ เครื่องมือช่าง เป็นต้น

หมายเหตุ : การรายงานผลการใช้และพัฒนาการใช้สื่อ นวัตกรรมทางการศึกษาให้รายงานการใช้เป็นไปตาม
กระบวนการ โดยไม่จำเป็นต้องจัดทำรายงานการใช้เป็น 5 บท