



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เรื่อง การตัดสินผลการคัดเลือกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ประเภทเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา
ประจำปี ๒๕๖๐

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนโยบายส่งเสริมการผลิต พัฒนา และใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพเพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้ ดังนั้นจึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู และบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและหลากหลาย จึงได้มีประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประจำปี ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๑๙ เมษายน ๒๕๖๐ บัดนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินการพิจารณาตัดสินผลการคัดเลือกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ประจำปี ๒๕๖๐ เสร็จเรียบร้อยแล้ว ปรากฏผลดังต่อไปนี้

ระดับทอง - ไม่มีผู้ได้รับรางวัล -

ระดับเงิน มี ๔ รางวัล ได้แก่เรื่อง

๑. หนูน้อยผจญภัยในดินแดนคำศัพท์

(Vocabulary for kids Adventurous Game) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

ผู้จัดทำ นายสาคร พุ่มแก้ว
โรงเรียนบ้านหนองกุ้ง

๒. Rocket 2 Right ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

ผู้จัดทำ นายริบอง กัลติวานิชย์
โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย

๓. เกมผจญภัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ผู้จัดทำ นายประวิตร ตระกูลวิทยานันท์
โรงเรียนบ้านหนองหว้า

๔. ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ผู้จัดทำ นายเกรียงไกร มาตรมูล
โรงเรียนบ้านคำ

/ระดับทองแดง...

ระดับทองแดง มี ๑ รางวัล ได้แก่เรื่อง

1. HARD-GURU (องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
ผู้จัดทำ นายริบอง กัลติวานิชย์
โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย

ระดับชมเชย มี ๑๐ รางวัล ได้แก่เรื่อง

1. เกมการ์ดจับคู่สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓
ผู้จัดทำ นายสุชาติ เวียงชัย
นางสาวสุกัญญา คำวัน
โรงเรียนชุมชนบ้านแม่ป่าก และ
นายทรงพล เวียงชัย
โรงเรียนบ้านแม่สิน
2. ลำตัวการ์ตูน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
ผู้จัดทำ นางสาวเมทินี ตาตะสมิต
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๑
3. เศษส่วน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
ผู้จัดทำ นางจันทร์รัตน์ เลิศทอง และ
นางสาวประภาพรพรณ เพชรหาญ
โรงเรียนบ้านบุญเรือง (อินทวงศานุเคราะห์)
4. Voocat ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
ผู้จัดทำ นายริบอง กัลติวานิชย์
โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย
5. สมการการบวกและการลบ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
ผู้จัดทำ นายอารี มีนา
นายมะรอซาลี เจะฮิง
โรงเรียนสุวรรณไพบูลย์ และ
นางสาวอัสนี ตีเศษ
โรงเรียนบ้านตูเวาะ
6. Cell Structure ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
ผู้จัดทำ นางสาววันวิสา แพนพันธุ์อ้วน
โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ
นายลัทธพล ต่านสกุล
โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)
7. เกมดนตรีไทยอะไรเอ่ย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
ผู้จัดทำ นางพีรญา นิลผาย
โรงเรียนศรีรัตนราษฎร์านุเคราะห์ และ
นายพงษ์พัฒน์ นิลผาย
โรงเรียนศรียานุสรณ์

๘. Growth Game ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ผู้จัดทำ นายสมชัย จารุจิตร
โรงเรียนอนุบาลอุบลราชธานี

๙. Periodic Table Game เรื่อง สัญลักษณ์และการเรียกชื่อธาตุ ตำแหน่งธาตุในตารางธาตุ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

ผู้จัดทำ นายถวิล ชัยยา
โรงเรียนธีรภานุรักษ์บ้านไผ่

๑๐. หุ่นพิชิตโลกและอวกาศ (Astronomy Hero) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕

ผู้จัดทำ นายนรินทร์ อนงค์ชัย
โรงเรียนเทพอุดมวิทยา และ
นางนัยนา อนงค์ชัย
โรงเรียนบ้านตาพราม

ทั้งนี้ ผู้จัดทำผลงานดังกล่าวจะต้องแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพและสมบูรณ์ ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการพิจารณาตัดสินผลการคัดเลือกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ประจำปี ๒๕๖๐ จึงจะได้รับรางวัลพร้อมเกียรติบัตร

ประกาศ ณ วันที่ ๕ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๐


(นายณรงค์ แคว้นพลสง)
รองเลขาธิการ ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน