



เกณฑ์การคัดเลือกผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภทผู้สร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลออนไลน์ ด้วย AI ครั้งที่ 1

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1

ในระบบคลังสื่อ SSK1 Content Center ประจำปีงบประมาณ 2569

ส่งผลงานตั้งแต่วันที่ 5 สิงหาคม 2569 – 20 สิงหาคม 2569

1. คุณสมบัติของผู้สมัคร

เป็นครู ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ หรือบุคลากรทางการศึกษา ในสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 ที่เป็นผู้ผลิตและสร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ส่งเผยแพร่ในระบบ SSK1 Content Center

2. เกณฑ์การพิจารณาสื่อแยกตามประเภท (Checklist)

ประเภทสื่อ	เกณฑ์ด้านเนื้อหา (Content)	เกณฑ์ด้านการออกแบบและเทคนิค (Design/Technical)
สื่อเว็บแอปพลิเคชัน	เว็บแอปพลิเคชัน ใช้ในการจัดการเรียนรู้ จัดการสอนการสอน มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม	พัฒนาด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมพัฒนาสื่ออื่นๆ หรือการประยุกต์ใช้ร่วมกับ AI แสดงผลในลักษณะ Web Application ที่สามารถแสดงผลการทำงานบนระบบ Online ได้ เช่น Google site, Appscript, Canva AI และอื่นๆ ในระบบ Online
สื่อระบบการจัดการเรียนการสอน ต่าง ๆ สื่อมัลติมีเดีย On-Web ในลักษณะต่าง ๆ	ระบบที่ใช้การจัดการเรียนการสอน ระบบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ระบบบริหารจัดการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ต่างๆ มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม	พัฒนาด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ หรือประยุกต์ใช้ AI แสดงผลในลักษณะ Web Application ที่สามารถแสดงผลการทำงานบนระบบ Online ได้ เช่น LMS, WBI, CAI On-web , Website Canva AI และระบบมัลติมีเดีย อื่นๆ ในระบบ Online

หมายเหตุ สามารถใช้งานแบบสาธารณะ ในระบบ Online สามารถแสดงให้เห็นถึง รายละเอียดการใช้งานสื่อ ถ้ามี Username หรือ Password ในการใช้งานให้ระบุ ในคู่มือการใช้งานให้ชัดเจน

3. เกณฑ์การพิจารณาคะแนน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน)

การพิจารณาแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้:

ส่วนที่ 1: รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (40 คะแนน) ประกอบด้วย 10 องค์ประกอบ

- 1) ความเป็นมาและความสำคัญ (3 คะแนน): ความเป็นมา ปัญหา และทฤษฎีที่ใช้
- 2) วัตถุประสงค์และเป้าหมาย (2 คะแนน): ความชัดเจนและสอดคล้องของเป้าหมาย
- 3) ขั้นตอนการดำเนินงาน (8 คะแนน): การวางแผน, การออกแบบสื่อ, การเก็บ

รวบรวมข้อมูล และกระบวนการสร้างสื่อในภาพรวม

- 4) ผลการดำเนินงาน (8 คะแนน): ผลที่บรรลุตามวัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่ได้รับ
- 5) บทเรียนที่ได้รับ (4 คะแนน): ข้อค้นพบและองค์ความรู้ใหม่
- 6) ปัจจัยความสำเร็จ (3 คะแนน): วิธีการและบุคคลที่ช่วยให้งานสำเร็จ
- 7) การเผยแพร่/การยอมรับ/รางวัล (2 คะแนน): การเผยแพร่ในช่องทางที่หลากหลาย
- 8) คู่มือการใช้สื่อ (2 คะแนน): ไฟล์ PDF
- 9) แผนการจัดการเรียนรู้ (3 คะแนน): (อย่างน้อย 1 ชม.) ไฟล์ PDF
- 10) วิธีการประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนา (5 คะแนน): การระบุเครื่องมือ AI ที่ใช้,

วิธีการป้อนคำสั่ง (Prompt), และกระบวนการนำผลลัพธ์จาก AI มาต่อยอดเป็นสื่อ/นวัตกรรมอย่างเป็นรูปธรรม

ส่วนที่ 2: ความเหมาะสมของสื่อ/นวัตกรรม (60 คะแนน)

1) องค์ประกอบสื่อ (20 คะแนน)

- ความถูกต้องและสอดคล้องของเนื้อหา (8 คะแนน): เนื้อหาไม่มีข้อผิดพลาด สอดคล้องกับตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้ และเป็นปัจจุบัน

- องค์ประกอบศิลป์และความน่าสนใจ (6 คะแนน): การออกแบบ (Design) สวยงาม ดึงดูดสายตา การใช้สี ขนาดตัวอักษร ภาพประกอบ และเสียง มีความคมชัดและส่งเสริมการเรียนรู้

- ความเหมาะสมกับผู้เรียน (6 คะแนน): ระดับภาษา ความง่าย และ รูปแบบของสื่อ มีความเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของกลุ่มเป้าหมาย

2) ความคิดสร้างสรรค์และเทคนิคการนำเสนอของสื่อ (20 คะแนน)

- การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI อย่างมีประสิทธิภาพ (8 คะแนน): ประยุกต์ใช้ AI เพื่อยกระดับสื่อ เช่น สร้างภาพประกอบที่ตรงบริบท (Generative AI), ทำเสียงบรรยาย (Text-to-Speech) หรือใช้ AI สร้างระบบโต้ตอบกับผู้เรียน

- ความคิดสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ (6 คะแนน): สื่อมีรูปแบบที่แตกต่างจากการสอนแบบเดิม ๆ (เช่น มี Gamification, การเล่าเรื่องแบบ Storytelling หรือสถานการณ์จำลอง)

- เทคนิคการนำเสนอและการมีปฏิสัมพันธ์ (6 คะแนน): สื่อมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Interactive) มีลำดับการนำเสนอสั้นไหล เข้าใจง่าย

3) การเข้าถึง/ใช้งาน และสถิติในระบบ (20 คะแนน)

- ข้อมูลเชิงประจักษ์และสถิติการใช้งานระบบ (8 คะแนน): มีการแสดงข้อมูลหลังบ้าน (Dashboard/Analytics) เช่น จำนวนนักเรียนที่เข้าใช้, ระยะเวลาที่ใช้, คะแนนสอบก่อน-หลังเรียน, หรือกราฟแสดงความก้าวหน้า

- ความสะดวกในการเข้าถึง (6 คะแนน): สามารถเข้าถึงได้ง่ายจากหลากหลายอุปกรณ์ (สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์) ผ่านช่องทางที่สะดวก เช่น สแกน QR Code หรือคลิก Link ไปยังช่องทางการใช้งานแบบ Online ได้

- ความง่ายในการใช้งาน (User Experience - UX) (6 คะแนน): เมนูการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน นักเรียนและครูสามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานได้ด้วยตนเองในเวลาอันสั้น ระบบมีความเสถียร ไม่โหลดช้าหรือค้างบ่อย

4. เงื่อนไขการจัดส่งผลงาน

รายงานข้อมูลในระบบ Web Application ตามรายละเอียด

- 1) รายงานตัวชี้วัดในองค์ประกอบที่ 1 (บนเว็บ เท่านั้น)
- 2) ส่งคู่มือการใช้งานในระบบ (จัดส่งเป็น PDF แนบในระบบ)
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อ (จัดส่งเป็น PDF แนบในระบบ)

5. การตัดสินรางวัล

ระดับเขตพื้นที่ (สพท.): ตัดสินเป็นระดับ ดีเยี่ยม (90% ขึ้นไป), ดีมาก, ดี, และเข้าร่วม

รางวัลชนะเลิศ 1 รางวัล : คะแนนสูงสุด (90% ขึ้นไป) ได้รับโล่รางวัล

รางวัล รองชนะเลิศอันดับ 1 : คะแนนสูงสุด (85% ขึ้นไป) ได้รับโล่รางวัล

รางวัล รองชนะเลิศอันดับ 2 : คะแนนสูงสุด (80% ขึ้นไป) ได้รับโล่รางวัล
รางวัลเกียรติบัตร: เหรียญทอง (80% ขึ้นไป), เหรียญเงิน, เหรียญทองแดง และชมเชย
ตามลำดับคะแนน

หมายเหตุ : ผลงานที่ส่งประกวดถือเป็นการอนุญาตให้เผยแพร่โดยอัตโนมัติ เป็นลิขสิทธิ์ร่วมระหว่าง
ครูผู้จัดทำและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 ผลการตัดสินของ
คณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด