



ประกาศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
เรื่อง การประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖
ประเภท เกมการศึกษา (Educational Game)

ด้วยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี มีความประสงค์ที่จะดำเนินการจัดการประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖ ประเภท เกมการศึกษา (Educational Game) และเพื่อให้การประกวดเป็นไปอย่างถูกต้องเหมาะสม และบรรลุตามวัตถุประสงค์ ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๑ และมาตรา ๒๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พ.ศ. ๒๕๓๓ ประกอบกับประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง แต่งตั้งอธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ลงวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๕๒ จึงประกาศหลักเกณฑ์ ข้อกำหนดการประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖ ประเภท เกมการศึกษา (Educational Game) ไว้ดังต่อไปนี้

๑. นิยาม

เกมการศึกษา (Educational Game) หมายถึง สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลในรูปแบบของ เกมเพื่อการศึกษา ที่มีเนื้อหา กิจกรรม การกำหนดเงื่อนไข และระดับความท้าทาย เพื่อทำให้เกิดกระบวนการสร้างความรู้ หรือส่งเสริมทักษะต่าง ๆ ตามพื้นฐานแนวคิดที่ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก (Edutainment)

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษา และบุคลากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พัฒนา ทักษะ ความรู้ กระบวนการ ความคิด และการออกแบบผลงานนวัตกรรมเพื่อการศึกษา โดยมุ่งเน้นการพัฒนา นวัตกรรมในรูปแบบของเกมการศึกษา

๒.๒ เพื่อส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้น และผลักดันให้นักศึกษา รวมไปถึงบุคลากรของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เกิดการพัฒนาขีดความสามารถในการคิดค้น และสร้างสรรค์ ผลงาน นวัตกรรมทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นผลงานนวัตกรรม ประเภทเกมการศึกษา รวมทั้งเป็นการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ประสบการณ์ของผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

๒.๓ เพื่อนำผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา ประเภทเกมการศึกษา ที่มีคุณค่าจาก การประกวดมาใช้ประโยชน์เพื่อส่งเสริมกระบวนการสร้างความรู้ หรือทักษะในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษา และบุคลากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

๓. รางวัล

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ได้จัดสรรเงินอุดหนุนในการสนับสนุนการประกวด นวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖ ประเภท เกมการศึกษา (Educational Game) สำหรับนักศึกษา และบุคลากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เป็นเงินรางวัลทั้งสิ้น ๕๐,๐๐๐ บาท (ห้าหมื่นบาทถ้วน) โดยมี รายละเอียดรางวัล ดังต่อไปนี้

รางวัลที่ ๑ เงินรางวัล ๒๕,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลที่ ๒ เงินรางวัล ๑๕,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลที่ ๓ เงินรางวัล ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร

๔. หลักเกณฑ์และข้อกำหนด

การส่งผลงานเข้าประกวดให้ดำเนินการตามหลักเกณฑ์ ข้อกำหนดแนบท้าย
ประกาศฉบับนี้

๕. การตัดสิน

ตัดสินโดยคณะกรรมการตัดสินการประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา โดยพิจารณาตัดสิน
ตามหลักเกณฑ์ ข้อกำหนดแนบท้ายประกาศฉบับนี้ ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการฯ ถือเป็นที่สุด

๖. ลิขสิทธิ์

ผลงานที่ได้รับรางวัลทุกรางวัลให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
ซึ่งมีสิทธิ์โดยสมบูรณ์ในการนำไปใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
และสงวนสิทธิ์ที่จะปรับปรุงแก้ไขผลงานตามความเหมาะสม

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒๓ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๖



(ศาสตราจารย์ ดร.ประสาธ สืบคำ)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

หลักเกณฑ์ ข้อกำหนด การประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖
ประเภท เกมการศึกษา (Educational Game)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่เป็นเลิศทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา เป็นอีกหนึ่งหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุน การเรียนการสอน รวมไปถึงพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน ดังนั้น เพื่อเป็นการกระตุ้น ส่งเสริม พัฒนา ทักษะ กระบวนการ ความคิด และการออกแบบผลงานนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอน ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา จึงได้ดำเนินการจัดประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖

ทั้งนี้ ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา จึงขอเชิญชวนนักศึกษา และบุคลากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ร่วมส่งผลงานประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖ ประเภท เกมการศึกษา (Educational Game) เพื่อชิงเงินรางวัล และเกียรติบัตรจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

๑. นิยามและความหมาย

เกมการศึกษา (Educational Game) หมายถึง สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในรูปแบบของเกม เพื่อการศึกษา ที่มีเนื้อหา กิจกรรม การกำหนดเงื่อนไข และระดับความท้าทาย เพื่อทำให้เกิดกระบวนการ สร้างความรู้ หรือส่งเสริมทักษะต่าง ๆ ตามพื้นฐานแนวคิดที่ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก (Edutainment)

๒. รางวัลผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ได้จัดสรรเงินอุดหนุนในการสนับสนุนการประกวดนวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปี ๒๕๕๖ ประเภท เกมการศึกษา (Educational Game) สำหรับนักศึกษา และบุคลากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี แบ่งรางวัลออกเป็น ๓ รางวัล เป็นเงินรางวัลทั้งสิ้น ๕๐,๐๐๐ บาท (ห้าหมื่นบาทถ้วน) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

รางวัลที่ ๑	เงินรางวัล ๒๕,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลที่ ๒	เงินรางวัล ๑๕,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
รางวัลที่ ๓	เงินรางวัล ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร

๓. คุณสมบัติผู้มีสิทธิ์ส่งผลงานเข้าประกวด

- ๓.๑ ผู้ส่งผลงานต้องเป็นนักศึกษา หรือบุคลากรของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีเท่านั้น
- ๓.๒ ผู้ส่งผลงานต้องมีหนังสือรับรองจากอาจารย์ที่ปรึกษา หรือหัวหน้าหน่วยงาน ว่าผลงานที่ส่งเข้าประกวดเกิดจากการคิดค้นและประดิษฐ์ของผู้ส่งผลงานจริง
- ๓.๓ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่เคยได้รับรางวัลจากหน่วยงานอื่นมาก่อน

๔. หลักเกณฑ์ ข้อกำหนด ของนวัตกรรมทางการศึกษา

- ๔.๑ ต้องเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่คิดค้นและประดิษฐ์ขึ้น ในรูปแบบเกมเพื่อการศึกษา ที่มุ่งเน้นส่งเสริมความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ หรือทักษะในด้านต่าง ๆ
- ๔.๒ ผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา ประเภทเกมการศึกษา จะต้องมีส่วนที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิด ทักษะแก้ปัญหา ความจำ และการวางแผน เป็นต้น
- ๔.๓ องค์ประกอบผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา ประเภท เกมการศึกษา จะต้องประกอบไปด้วย
 - ๔.๓.๑ ระบุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของเกมการศึกษานั้นอย่างชัดเจน
 - ๔.๓.๒ ระบุกฎ กติกา และแนวทางของเกม ที่ผู้เล่นสามารถปฏิบัติตามได้ถูกต้อง

๔.๓.๓ มีส่วนของคำแนะนำการใช้งาน หรือการเล่นเกมการศึกษานั้น

๔.๓.๔ มีระดับของความท้าทาย เพื่อให้นำไปสู่เป้าหมายของเกม

๔.๓.๕ มีส่วนที่แสดงผลลัพธ์ ผลป้อนกลับ หรือสรุปผล ทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้

๔.๔ การออกแบบเกม และปฏิสัมพันธ์ของเกมการศึกษา จะต้องไม่แสดงถึงความรุนแรง โหดร้าย ออกแบบปฏิสัมพันธ์ให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการเรียนรู้บนพื้นฐานแนวคิดที่ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกตามแนวคิด Edutainment

๕. การตัดสิน พิจารณาจากประเด็นหลัก ๆ ดังต่อไปนี้

๕.๑ ความเป็นนวัตกรรมในรูปแบบเกมการศึกษา (Educational Game) โดยได้ทำการสร้างสรรค์ ออกแบบ เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางปัญญา และส่งเสริมกระบวนการสร้างความรู้

๕.๒ กระบวนการพัฒนาผลงานนวัตกรรม ซึ่งพิจารณาจาก

๕.๒.๑ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาผลงาน

๕.๒.๒ การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ในการพัฒนาผลงาน

๕.๒.๓ การออกแบบผลงาน

๕.๒.๔ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

๕.๒.๕ ความเหมาะสมของรูปแบบที่ใช้พัฒนาผลงาน

๕.๒.๖ ความสมบูรณ์ของผลงาน

๕.๓ คุณค่าและประโยชน์ของผลงานนวัตกรรม ซึ่งพิจารณาจาก

๕.๓.๑ นวัตกรรมผลงานกับการส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ และสนับสนุนการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

๕.๓.๒ การใช้โปรแกรมที่เหมาะสมในการพัฒนาผลงาน

๕.๓.๓ คุณภาพของผลงานนวัตกรรม

๕.๓.๔ ประสิทธิภาพของผลงานนวัตกรรม

๕.๓.๕ การนำไปใช้งาน

๖. ลิขสิทธิ์

ผลงานที่ได้รับรางวัลทุกรางวัลให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ซึ่งมีสิทธิ์โดยสมบูรณ์ในการนำไปใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี และสงวนสิทธิ์ที่จะปรับปรุงแก้ไขผลงานตามความเหมาะสม

๗. กำหนดการ

๗.๑ รับสมัครและส่งผลงานเข้าประกวด ได้ตั้งแต่วันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๕๖ ถึงวันที่ ๑๒ เมษายน ๒๕๕๖

๗.๒ พิจารณา ตัดสินผลงานประกวด วันที่ ๒๒ - ๓๐ เมษายน ๒๕๕๖

๗.๓ ประกาศรายชื่อผู้ได้รับรางวัล วันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๕๖

๘. สถานที่ส่งผลงานและติดต่อสอบถามเพิ่มเติม

ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา อาคารเครื่องมือ ๗ (F7) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

หมายเลขโทรศัพท์ ๐-๔๔๒๒-๔๙๗๘-๙ โทรสาร ๐-๔๔๒๒-๔๙๗๙

และสามารถติดตามข่าวสารที่ <http://ceit.sut.ac.th/>

หรือ <https://www.facebook.com/Ceit.Sut>