

เกณฑ์การประเมินผลงาน
การสร้างเกมโดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel

<p>1. องค์ประกอบของผลงานมีความครบถ้วนสมบูรณ์ เช่น เนื้อหา แบบทดสอบ เกม เฉลย ผู้จัดทำ</p> <p>คะแนน <input type="checkbox"/> (3) มีองค์ประกอบครบถ้วนทุกรายการ <input type="checkbox"/> (2) มีองค์ประกอบบางรายการ <input type="checkbox"/> (1) มีหน้าเกมเพียงอย่างเดียว</p>	
<p>2. การเลือกใช้รูปภาพในผลงานมีความเหมาะสม</p> <p>คะแนน <input type="checkbox"/> (3) ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน ภาพ background มีความเหมาะสม <input type="checkbox"/> (2) ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน แต่ภาพ background รกกวนเนื้อหาหลัก <input type="checkbox"/> (1) ภาพประกอบไม่สื่อความหมาย และภาพ background ไม่เหมาะสม</p>	
<p>3. ระดับความยาก-ง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เล่นเกม</p> <p>คะแนน <input type="checkbox"/> (3) ระบุวัยของผู้เล่น และเกมมีระดับความยาก-ง่าย ตรงตามที่กำหนด <input type="checkbox"/> (2) ระบุวัยของผู้เล่น แต่เกมมีระดับความยาก-ง่าย กว่าที่กำหนดอย่างชัดเจน <input type="checkbox"/> (1) ไม่ระบุวัยและระดับของผู้เล่นเกม</p>	
<p>4. ความสวยงาม ถูกต้อง ในการจัดพิมพ์และรูปแบบของตัวอักษร</p> <p>คะแนน <input type="checkbox"/> (3) การจัดรูปแบบตัวอักษรมีความสวยงาม และจัดพิมพ์ได้ถูกต้อง <input type="checkbox"/> (2) การจัดรูปแบบตัวอักษรมีความสวยงาม แต่มีข้อผิดพลาดพิมพ์ผิด 1-2 จุด <input type="checkbox"/> (1) ไม่มีการจัดรูปแบบ และมีข้อผิดพลาดพิมพ์ผิดมากกว่า 2 จุด</p>	
<p>5. มีการใช้งานฟังก์ชัน และเทคนิคของโปรแกรม Microsoft Excel ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>คะแนน <input type="checkbox"/> (3) มีการใช้งานฟังก์ชันและเทคนิคพิเศษมากกว่า 5 รายการ <input type="checkbox"/> (2) มีการใช้งานฟังก์ชันและเทคนิคพิเศษ 3-4 รายการ <input type="checkbox"/> (1) มีการใช้งานฟังก์ชันและเทคนิคพิเศษ 1-2 รายการ</p>	
<p>6. ความตรงต่อเวลาในการส่งงานและนำเสนอผลงาน</p> <p>คะแนน <input type="checkbox"/> (3) ตรงต่อเวลาในการส่งงานและนำเสนอผลงาน <input type="checkbox"/> (2) ไม่ตรงต่อเวลาในการส่งงานหรือนำเสนอผลงานอย่างใดอย่างหนึ่ง <input type="checkbox"/> (1) ส่งงานไม่ตรงเวลาและไม่มีการนำเสนอผลงาน</p>	
<p>7. ความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน</p> <p>คะแนน <input type="checkbox"/> (2) เป็นผลงานในลักษณะที่พิเศษ แตกต่าง มีความเป็นนวัตกรรม <input type="checkbox"/> (1) เป็นผลงานในลักษณะที่เป็นการเลียนแบบหรือทำซ้ำผลงานของคนอื่น</p>	
<p>รวม คะแนน</p>	<p>ชื่อเกม.....ชั้น ม.4/.....</p> <p>สมาชิก 1.....เลขที่.....</p> <p>2.....เลขที่.....</p> <p>3.....เลขที่.....</p> <p>4.....เลขที่.....</p>

**สิ่งที่นักเรียนควรทราบในการสร้างสรรค์และส่งผลงาน
เกมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel**

1. กำหนดส่งผลงานตั้งแต่วันที่ ถึง วันที่ 31 กรกฎาคม 2553
2. สมาชิกในกลุ่มเริ่มต้นที่ 1-4 คน ในห้องเรียนเดียวกัน
3. เนื้อหาที่นักเรียนจะนำมาสร้างเป็นเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ฝึกทักษะ หรือ ประเภทเขาวัวปัญญา สามารถเลือกได้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้และทุกช่วงชั้น
4. ข้อความประเภทตัวอักษร ถ้ามีการใช้ Font ที่แตกต่างไปจาก Font พื้นฐานให้นักเรียนส่ง Font แนบมาด้วย หรือนำไปสร้างเป็นรูปแบบไฟล์ Photoshop ก่อน เพราะถ้าเปิดกับเครื่องอื่นหรือ Upload ขึ้นบนอินเทอร์เน็ต คนอื่นมา Download เกมของนักเรียนไปใช้ Font ไม่แสดงผลตามนั้นจะอ่านไม่ได้เลย
5. ควรใช้งานฟังก์ชัน และเทคนิคของโปรแกรม Microsoft Excel อย่างหลากหลาย
 - ฟังก์ชัน IF, SUM หรือ อื่นๆ
 - การเชื่อมโยงระหว่าง sheet
 - การจัดรูปแบบตามเงื่อนไข
 - เสียงและภาพเคลื่อนไหว
 - การล๊อคและปลดล๊อคเซลล์
 - การยกเลิกรายละเอียดในผลงาน
6. คำว่า “นวัตกรรม” หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ ที่ยังไม่มีใครทำมาก่อน หรือเป็นการพัฒนาคัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น
7. เพื่อให้นักเรียนรู้จักใช้ระบบออนไลน์ให้เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์ กรรณา ส่งผลงานทาง E-Mail ถึงครูจันทร์จิรา พงษ์ชู ที่ janjira.pho@pil.in.th
8. เมื่อครูได้รับผลงานที่นักเรียนส่ง จะมี E-Mail ตอบรับจากครู กรรณาตรวจสอบ ด้วยว่าได้ส่งผลงานเรียบร้อยแล้ว
9. นักเรียนสามารถดาวน์โหลดคู่มือการสร้างเกมโดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel จาก www.krujanjira.com ในเมนู คู่มือการสร้างเกม และดูตัวอย่างเกม จากเมนู ตัวอย่างผลงานร่วมสร้างสรรค์
10. ผลงานของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คะแนน 15 คะแนน ขึ้นไปจะนำไป Upload ไว้ ในอินเทอร์เน็ต www.krujanjira.com
11. สิ่งที่ควรมีในหน้าผู้จัดทำ ชื่อ-สกุล รูปภาพ ชื่อ E-mail หรือ อื่นๆ เพื่อให้ ผู้สนใจสามารถดาวน์โหลดและติดต่อผู้สร้างเกมได้
