

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๘/๑๑๗๒๐



13

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2
เลขที่รับ 9597
วันที่ 12 ก.ค. 2566
เวลา 09:51 น.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๑๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง กิจกรรมประกวดสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ประเภทเกมการศึกษา ภายใต้โครงการ “Good Food For All กินดี - อยู่ดี”

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. คำชี้แจง จำนวน ๑ ชุด
๒. ปฏิทินการดำเนินงาน จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับบริษัท คตะลิสต์ จำกัด ดำเนินการจัดกิจกรรมประกวดสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ประเภทเกมการศึกษา ภายใต้โครงการ “Good Food For All กินดี - อยู่ดี” เพื่อส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้พัฒนาความรู้ความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนการสอน ประเภทเกมการศึกษา และใช้สื่อในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ รวมถึงเป็นการเผยแพร่ผลงานสื่อการเรียนการสอนในช่องทางต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่โรงเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้ท่านประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดที่สนใจและสมัครใจส่งผลงานเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ระหว่างวันที่ ๓ - ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายอัมพร พินะสา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๘๘ ๕๘๗๙

คำชี้แจง
กิจกรรมประกวดสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ประเภทเกมการศึกษา
ภายใต้โครงการ “Good Food For All กินดี - อยู่ดี”

๑. การสมัคร

๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

- ๑.๑ ครูผู้สอนหรือบุคลากรทางการศึกษา ทุกสังกัด
- ๑.๒ สมัครเป็นรายบุคคล โดยสามารถส่งผลงานได้ ท่านละ ๑ ชิ้นเท่านั้น

๒. วิธีการสมัคร

๒.๑ ส่งใบสมัครและผลงานสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ประเภทเกมการศึกษา ระหว่างวันที่ ๓ - ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ ทาง Google Forms ตาม QR Code ที่ปรากฏด้านล่างนี้



๒.๒ เข้าร่วมอบรม (ระยะสั้น) หัวข้อ “การผลิตสื่อการเรียนการสอน ประเภทเกมการศึกษา” ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ระบบ ZOOM) ในวันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. เพื่อเพิ่มทักษะความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบที่หลากหลาย

การเข้าร่วมอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ระบบ ZOOM)

Meeting ID : ๘๔๙ ๘๑๓๓ ๕๗๘๘

Passcode : ๑๔๘๔๑๖



๒. รูปแบบของผลงานที่จะประกวด

สื่อการเรียนการสอน ประเภทเกมการศึกษา แบ่งเป็น ๒ ประเภท ดังนี้

- ๑) สื่อสิ่งประดิษฐ์
- ๒) สื่อดิจิทัล

๓. หลักเกณฑ์การประกวดและเงื่อนไข

๑. เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามเงื่อนไขและส่งใบสมัครตามช่องทางที่กำหนด ภายในระยะเวลาที่ระบุไว้
๒. ผลงานมีเนื้อหาสอดคล้องกับอาหารสุขภาพจากพืช ผัก และผลไม้ มีความทันสมัย เหมาะสมกับการเรียนรู้ในสถานการณ์ปัจจุบัน โดยจัดทำผลงานในรูปแบบเอกสารและคลิปวิดีโอ ที่สามารถนำไปเผยแพร่ทางเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

๒.๑ ผู้สมัครจัดทำผลงานในรูปแบบเอกสาร (ไม่จำกัดจำนวนหน้า) ประกอบด้วยหัวข้อ ดังนี้

- ชื่อผลงาน
- วิชาที่สอน/ หัวข้อเรื่องที่สอน/ ระดับชั้นที่สอน
- จุดประสงค์การเรียนรู้/ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- แนวคิดในการผลิตสื่อการเรียนการสอน ประเภทเกมการศึกษา
- กระบวนการจัดการเรียนรู้/ วิธีการใช้สื่อ
- รูปภาพผลงาน/ template ผลงาน

ตัวอย่าง : <https://www.nestle.co.th/th/nhw/kids/teacher/grade4-6/bingo-gda>

(คู่มือการใช้สื่อการสอน เกมบิงโก อ่านฉลาก (หวาน มัน เค็ม) จากโครงการเด็กไทยสุขภาพดี ภายใต้โครงการเนสท์เล่เพื่อเด็กสุขภาพดี (Nestlé for Healthier Kids))

ที่มา : <https://www.nestle.co.th/th/nhw/kids/teacher>

๒.๒ ผู้สมัครจัดทำคลิปวิดีโอ ความยาวไม่เกิน ๑๕ นาที อธิบายขั้นตอนการผลิตสื่ออย่างชัดเจนทุกขั้นตอน และอธิบายถึงการนำสื่อไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้ หากมีคลิปที่ได้นำสื่อไปใช้ในการเรียนการสอน สามารถนำมาประกอบได้ โดยระยะเวลาในคลิปทั้งหมด มีความยาวไม่เกินที่กำหนดไว้

๓. ผู้สมัครสามารถส่งผลงานเข้าประกวดได้ ๑ ชิ้นเท่านั้น โดยไม่จำกัดเทคนิคในการสร้างผลงาน

๔. เป็นผลงานที่จัดทำขึ้นใหม่เท่านั้น ไม่มีการคัดลอกจากผู้อื่น และไม่เคยได้รับรางวัลจากการประกวดที่ใดมาก่อน

๕. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๖. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดให้เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท คะตะลิสต์ จำกัด และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สามารถนำไปเผยแพร่ทางเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ได้

๔. เกณฑ์การตัดสินจากคณะกรรมการ

มีเกณฑ์การพิจารณา รวม ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

- | | | |
|--------------------------------------|----|-------|
| ๑. แนวคิดในการผลิตสื่อการเรียนการสอน | ๑๐ | คะแนน |
| ๒. เนื้อหา | ๒๐ | คะแนน |

๒.๑ เนื้อหาเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน

๒.๒ เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๒.๓ เนื้อหา มีความชัดเจน ครบถ้วน เข้าใจง่าย

๒.๔ ใช้ภาษาถูกต้องและเหมาะสมกับผู้เรียน

๓. การออกแบบ	๓๐	คะแนน
๓.๑ การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา		
๓.๒ มีความสวยงาม และน่าสนใจ		
๓.๓ ความคิดสร้างสรรค์โดดเด่น แปลกใหม่		
๓.๔ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย		
๓.๕ ใช้ประกอบการเรียนการสอนได้ง่าย และสะดวก		
๓.๖ เป็นสื่อที่ไม่ลอกเลียนแบบคนอื่นโดยตรง แต่มีการประยุกต์อย่างเหมาะสม		
๔. คู่มือการผลิตและขั้นตอนการใช้สื่อ	๒๐	คะแนน
๔.๑ มีเทคนิคและกระบวนการผลิตที่ชัดเจน		
๔.๒ การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน		
๔.๓ มีคุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้เรียน		
๔.๔ ความยาก ง่าย เหมาะสมกับผู้เรียน		
๕. การนำไปใช้	๒๐	คะแนน
๕.๑ ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง		
๕.๒ มีผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่เกิดจากการใช้สื่อ (ผลงานนักเรียน ผลงานจากการใช้สื่อการเรียนการสอน)		

ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. รางวัลสำหรับการประกวด

คณะกรรมการจะคัดเลือกผลงาน ๒ ประเภท ๆ ละ ๓ รางวัล รวมจำนวน ๖ รางวัล ดังนี้

๑. ประเภทสื่อประดิษฐ์ จำนวน ๓ รางวัล

๑) รางวัลชนะเลิศ ได้รับโล่จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัท คะตะลิสต์ จำกัด พร้อมเงินรางวัล จำนวน ๕,๐๐๐ บาท

๒) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ ได้รับโล่จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัท คะตะลิสต์ จำกัด พร้อมเงินรางวัล จำนวน ๓,๐๐๐ บาท

๓) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ ได้รับโล่จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัท คะตะลิสต์ จำกัด พร้อมเงินรางวัล จำนวน ๒,๐๐๐ บาท

/๒. ประเภท...

๒. ประเภทสื่อดิจิทัล จำนวน ๓ รางวัล

๑) รางวัลชนะเลิศ ได้รับโล่จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัท คตะลิสต์ จำกัด พร้อมเงินรางวัล จำนวน ๕,๐๐๐ บาท

๒) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ ได้รับโล่จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัท คตะลิสต์ จำกัด พร้อมเงินรางวัล จำนวน ๓,๐๐๐ บาท

๓) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ ได้รับโล่จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัท คตะลิสต์ จำกัด พร้อมเงินรางวัล จำนวน ๒,๐๐๐ บาท

ทั้งนี้ ผลงานที่ส่งเข้าประกวด แต่ไม่ได้รับรางวัลจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมกิจกรรมทุกผลงาน

๖. การประกาศผล

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัท คตะลิสต์ จำกัด จะประกาศผลการประกวด ภายในวันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๖ ทางเว็บไซต์ <https://www.vitheeбудdha.com/> หัวข้อ ข่าวสาร สนก. และ Facebook Fanpage CATALYST

๗. สอบถามเพิ่มเติมได้ที่

๑) สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

โทร. ๐๒ ๒๘๘ ๕๘๗๙ หรือ ๐๘๖ ๘๗๙ ๖๘๕๗ (นางสาวทิมพร มาลาล้ำ)

๒) บริษัท คตะลิสต์ จำกัด

โทร. ๐๘๖ ๓๔๐ ๔๙๐๔ (นางสาวสรลนุช พุ่มประดิษฐ์)

ปฏิทินการดำเนินงาน
กิจกรรมประกวดสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ประเภทเกมการศึกษา
ภายใต้โครงการ “Good Food For All กินดี - อยู่ดี”

ที่	ระยะเวลา	การดำเนินงาน
๑	ภายในเดือนมิถุนายน ๖๖	สพฐ. และบริษัท คะตะลิสต์ จำกัด ประชาสัมพันธ์รับสมัครครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมประกวดสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ประเภทเกมการศึกษา และแจ้งปฏิทินการดำเนินงาน
๒	ระหว่างวันที่ ๓ - ๓๑ กรกฎาคม ๖๖	ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจ สมัครและส่งผลงานสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ประเภทเกมการศึกษา เข้าร่วมประกวดผ่านทาง Google Forms
๓	วันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๖๖ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	อบรม (ระยะสั้น) หัวข้อ “การทำสื่อการเรียนการสอน ประเภทเกมการศึกษา” ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ระบบ ZOOM)
๕	ภายในเดือนสิงหาคม ๖๖	คณะกรรมการดำเนินการพิจารณาคัดเลือกผลงาน
๖	ภายในวันที่ ๒๐ กันยายน ๖๖	สพฐ. และบริษัท คะตะลิสต์ จำกัด ประกาศผลการคัดเลือกผลงานที่ได้รับรางวัล
๗	ภายในวันที่ ๓๐ กันยายน ๖๖	สพฐ. และบริษัท คะตะลิสต์ จำกัด จัดพิธีมอบรางวัล

หมายเหตุ ปฏิทินการดำเนินงานอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม