



## โครงการ “บริสเปดประสบการณ์เรียนรู้ เล่น เล่น นอกห้องเรียน” โดย กลุ่มผลิตภัณฑ์บริสภายใต้กลุ่มบริษัทยูนิลิเวอร์ ประเทศไทย

### ๑. หลักการและเหตุผล

ด้วย กลุ่มบริษัท ยูนิลิเวอร์ ในประเทศไทย เป็นหนึ่งในกลุ่มบริษัทยูนิลิเวอร์ซึ่งมีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ประเทศไทยอังกฤษและประเทศไทยและแคนาดา ยูนิลิเวอร์เป็นผู้ผลิตและจำหน่ายสินค้าอุปโภคบริโภคชั้นนำที่อยู่ร่วมกับสังคมไทยมากกว่า ๘๐ ปี และได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้บริโภคชาวไทยเสมอมา ผลิตภัณฑ์ยูนิลิเวอร์ได้รับการวิจัย พัฒนา และผลิตด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภคเป็นหลัก

องค์ผลิตภัณฑ์ซักผ้าบริสภายใต้กลุ่มบริษัท ยูนิลิเวอร์ ในประเทศไทย ได้ดำเนินโครงการเพื่อสังคมอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งหวังผลักดันให้มีการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเด็กทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม โดยเชื่อว่าโรงเรียนคือแม่แบบที่สำคัญที่สุด ด้วยแนวคิดนี้ บริส ได้จัดประกายความคิดสร้างสรรค์ในการ บริสเปดประสบการณ์เรียนรู้ เล่น เล่น นอกห้องเรียน อันเป็นโครงการประกวดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านหลักสูตรปัจจุบันของโรงเรียน โดยเปิดโอกาสให้คณาจารย์และโรงเรียนเข้าร่วมประกวดกิจกรรม ๑ ถึง ๒ สาขาวิชา ได้แก่ ๑ สาขาวิชา ๒ สาขาวิชา หรือ ๓ สาขาวิชา พร้อมบรรยายรายละเอียดกิจกรรมและประโยชน์ที่เด็กได้รับมากกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อชิงเงินรางวัล มูลค่ารวมทั้งสิ้น ๔๐๐,๐๐๐ บาท โดยแบ่งเป็นจำนวน ๕ ภูมิภาค (ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้) ซึ่งเงินรางวัลในแต่ละภูมิภาคจะได้รับมีรายละเอียดดังนี้

● รางวัลที่ ๑

○ มอบให้โรงเรียน จำนวน ๔๕,๐๐๐ บาท  $\times 4 = 180,000$

○ มอบให้อาชารย์เจ้าของหลักสูตร จำนวน ๒๐,๐๐๐ บาท  $\times 1 = 20,000$

● รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ ๑

○ มอบให้โรงเรียน จำนวน ๒๕,๐๐๐ บาท  $\times 1 = 25,000$

○ มอบให้อาชารย์เจ้าของหลักสูตร จำนวน ๑๐,๐๐๐ บาท  $\times 1 = 10,000$

โดยเงินรางวัลดังกล่าวจะใช้ในการพัฒนาต่อยอดหลักสูตรนักเรียนต่อไป อีกทั้งได้พร้อมตราสัญลักษณ์ สพฐ. และการประชาสัมพันธ์โรงเรียนและกิจกรรมนักเรียนผ่านสื่อต่างๆ ของ สพฐ. และ บีรีส หลังจบโครงการ

## ๒. วัตถุประสงค์ของโครงการ

๑. สนับสนุนการเรียนรู้นักเรียนให้กับนักเรียน โดยเปิดโอกาสให้โรงเรียนและคณาจารย์สร้างสรรค์ พร้อมทั้งสนับสนุนทรัพย์ในการต่อยอดการพัฒนาการการเรียนการสอนนักเรียนต่อไป ด้วย แนวความคิดเรียนรู้ เล่น เลือะ นอกห้องเรียนแบบสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ ของเด็กนักเรียนทั้งทางร่างกายและจิตใจ
๒. กลุ่มผลิตภัณฑ์ซักผ้าบีส่วร์มกับสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อขอความร่วมมือในการเผยแพร่โครงการให้กับโรงเรียนนายได้สพฐ. พร้อมทั้งร่วมคัดเลือกโรงเรียนที่เหมาะสม ให้เข้าร่วมโครงการ “บีสเปิดประสบการณ์เรียนรู้ เล่น เลือะ นอกห้องเรียน” จำนวน ๔ โรงเรียน
๓. กลุ่มผลิตภัณฑ์ซักผ้าบีส่วร์มกับสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อขอความเห็นชอบครุใน ๔ ภูมิภาค ภูมิภาคละ ๑๐ ห้าน รวม ๔๐ ห้านในการเข้าร่วมกิจกรรม เทคนเดอะ เทคนเนอร์ (Train the Trainer) เพื่อจุดประกายแนวคิดการเรียนการสอนและการเลี้ยงดูแบบ เล่น เลือะ นอกห้องเรียน ระหว่างพ่อแม่ โรงเรียน และ เด็ก ณ วันเปิดกิจกรรม เรียนรู้ เล่น เลือะ นอกห้องเรียน อย่างเป็นทางการ ในวันเสาร์ที่ ๑๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๑ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๖.๐๐ น. ณ ฟาร์มตาเล็ก (รังสิตคลอง ๔) ภาค: ๔ ห้าน  $4 \times 60 = 240$   
 $16 \times 5,000 = 80,000$

## ๓. เป้าหมาย

๓.๑ การลงนามเข้าร่วมโครงการโดยการลงชื่อครุและนักเรียนในขันเรียน เพื่อเก็บเป็นสถิติและการประชาสัมพันธ์โครงการในอนาคต

๓.๒ คัดเลือกโรงเรียนที่ชนะเลิศในการประกวดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านหลักสูตรปัจจุบัน ของโรงเรียน จำนวน ๔ โรงเรียน โดยมอบเงินสนับสนุนกิจกรรมตามที่โรงเรียนส่งประกวด โดยมีพันธมิตรหลัก ของโครงการฯ คือ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ว่ามคัดเลือกโรงเรียนที่เหมาะสม และ ตรงตามเกณฑ์การคัดเลือก

## ๔. วิธีดำเนินการ

จัดทำโครงการ “บริสสเปดประสบการณ์เรียนรู้ เล่น เล่น นอกห้องเรียน” ภายใต้การ สร้างสรรค์แนวคิด การเรียนรู้ เล่น เล่น เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนทั้งทางร่างกาย และจิตใจผ่านการเรียนรู้นอกห้องเรียน

การดำเนินการจะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ ๑ ประชาสัมพันธ์โครงการ โดยผ่านทางหน่วยงานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการทางหนังสือเวียนและสื่อดิจิทัล (ไลน์)

ระยะเวลา ระหว่างวันที่ ๑ - ๓๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

### กติกาการรับสมัคร

๑. ให้คณาจารย์ในแต่ละโรงเรียน (ไม่จำกัดจำนวนกิจกรรมในแต่ละโรงเรียน) ระหว่างขั้นประتمศึกษา ถึง ๖ ส่งวีดีโคลิป หรือ รูปถ่าย พร้อมบรรยายรายละเอียดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่าน หลักสูตรปัจจุบันของโรงเรียนและประযุชน์ที่เด็กได้รับมากกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียน
๒. แนบรายชื่อคุณครูผู้นำโครงการ และรายชื่อเด็กนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นที่ ๒ เปิดรับสมัคร โดยผ่านทางกลุ่มผลิตภัณฑ์บริส

ระเบียบฯ ระหว่างวันที่ ๑ มิถุนายน – ๓๑ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

ข้อที่ ๓ คณะกรรมการโครงการฯ คัดเลือกโรงเรียนที่ได้ร่วมโครงการฯ และโรงเรียน

ระเบียบฯ ๓๐ กันยายน พ.ศ.๒๕๖๑

๔.คณะกรรมการโครงการฯ

๑. ผู้แทนจากผู้ผลิตภัณฑ์ชักผ้าบีติ จำนวน ๒ ท่าน
๒. ผู้แทนจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๒ ท่าน
๓. คุณโนปอล ปานิสรา อารยะสกุล

๕.ผู้รับผิดชอบโครงการ

กลุ่มผู้ผลิตภัณฑ์ชักผ้าบีติ ในกลุ่มบริษัทญี่ปุ่นลีเวอร์ ประเทศไทย

๖.พันธมิตรผู้ร่วมโครงการ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

๗.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ให้เป็นแบบอย่าง และจุดประกายให้องค์กรอื่นๆสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อสังคม สนับสนุนการพัฒนา การศึกษา และยังส่งเสริมให้เด็กๆเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงเพื่อพัฒนาศักยภาพทั้งทางร่างกาย และจิตใจ ผ่านกิจกรรมเรียนรู้ เล่น เลือะ นอกห้องเรียน

๘.ขอน่วยในการใช้ตราสัญลักษณ์ และชื่อในสื่อและกิจกรรมต่างๆดังนี้

๘.๑ ตราสัญลักษณ์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

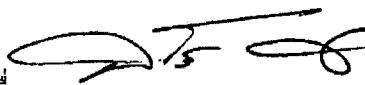
๑. สื่อประชาสัมพันธ์ทางโทรศัพท์มือถือ สื่อสิ่งพิมพ์ทุกชนิด รวมถึง นิตยสาร หนังสือพิมพ์ สื่อ สิ่งพิมพ์ส่งเสริมการขาย สื่อเอกสาร แผ่น ตัวอักษร ที่ได้รับอนุญาตให้ใช้ตราสัญลักษณ์ ของสพฐ.
๒. กิจกรรมต่างๆ เช่น การแสดงช่าว

๙.๒ ชื่อ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

๑. สื่อประชาสัมพันธ์ทางโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ทุกชนิด รวมถึง นิตยสาร หนังสือพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ส่งเสริมการขาย สื่อเอกสารแจ้ง สื่อประกอบโครงการ อาทิ เสื้อโครงการ และสื่อออนไลน์  
๒. กิจกรรมต่างๆ เช่น การแฉลงข่าว

ลงชื่อ.....  ผู้ดูแลโครงการ

(นางสาวทิพาพันธ์ อัศวรัตน์)

ลงชื่อ.....  ผู้เห็นชอบโครงการในนามบริษัท

(นายสาใจน์ อินทพันธุ์)

ผู้จัดการอาชีวศิลป์สื่อสารองค์กรและความยั่งยืน

ผู้ประสานงาน นางสาวทิพาพันธ์ อัศวรัตน์

๐๘๑-๗๘๙๐-๙๙๐๐