

ที่ ศธ ๐๔๑๑๔/๑ ๑๑๗



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ
ถนนวิจิตรสุรการ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ๔๙๐๐๐

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์การประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON ๒๐๑๙”
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทุกโรงเรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การประกวด แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON ๒๐๑๙” จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดการประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON ๒๐๑๙” ภายใต้หัวข้อ “APPS FOR THAILAND ๔.๐” เพื่อเปิดโอกาสให้ครูและนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แสดงศักยภาพในการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้ในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการประกวดความรู้ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานแอปพลิเคชันที่ใช้ใน Smart Phone หรือ Tablet แอปพลิเคชันดังกล่าวประกอบด้วย แอปพลิเคชันประเภทเกมส์ ประเภทความรู้ และประเภทอรรถประโยชน์ ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจของนักเรียนอย่างมากในยุคปัจจุบัน คาดหวังว่าการประกวดครั้งนี้จะช่วยพัฒนาศักยภาพ ความรู้ความสามารถ และจินตนาการของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ ผู้สนใจสามารถศึกษารายละเอียดได้ที่ ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังแนบ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า เป็นการประกวดที่มีประโยชน์สำหรับครูและนักเรียนเพื่อช่วยพัฒนาศักยภาพ ความรู้ความสามารถ และจินตนาการของนักเรียนและครูในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้ประชาสัมพันธ์การประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON ๒๐๑๙” ให้โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายประภาส ไชยมี)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ ปฏิบัติราชการ
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ

กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษาทางไกล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
โทร.๐-๔๒๖๑-๑๕๓๒ ต่อ ๑๕



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เรื่อง การประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON 2019”
ภายใต้หัวข้อ “APPS FOR THAILAND 4.0”

ตามที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำโครงการจัดประชุมวิชาการขับเคลื่อนการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้ชื่องาน “EDUdigital 2019” เพื่อสร้างการรับรู้ในข้อสั่งการของนายกรัฐมนตรี ให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ รวมถึงกระบวนความคิดใหม่ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีไปสู่กระบวนการเรียนรู้ พร้อมทั้งได้จัดให้มีการประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือครูและนักเรียน ทั้งนี้ เพื่อต่อยอดให้เห็นถึงความก้าวหน้าของครูและนักเรียนที่สามารถนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงจัดการประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON 2019” และได้กำหนดรายละเอียดในการประกวด ดังต่อไปนี้

๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

- ๑.๑ เป็นนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ๑.๒ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖
- ๑.๓ จำนวนนักเรียนทีมละ ๑ - ๓ คน ครูที่ปรึกษา ๑ คน (โรงเรียนสามารถส่งได้มากกว่า ๑ ทีม)

๒. หัวข้อแอปพลิเคชันในการแข่งขัน คือ “Apps for Thailand 4.0”

Apps for Thailand 4.0 หมายถึง ซอฟต์แวร์บน Smart Phone หรือ Tablet ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน โดยการนำเทคโนโลยีมาช่วยส่งเสริมการทำกิจกรรมหรืองานประจำให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ตอบสนองความต้องการในชีวิต และเกิดเป็นนวัตกรรมที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน ชุมชน หรือสังคม

๓. กำหนดการแข่งขัน

- | | |
|---------------------|---|
| ๑๘ มกราคม ๒๕๖๒ | ประกาศการประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ ปี ๒๕๖๒ |
| ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ | ปิดรับสมัคร |
| ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๒ | ประกาศผลการคัดเลือก รอบที่ ๑ จำนวน ๔๕ ทีม |
| ๒๕ - ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๒ | ผู้ผ่านการคัดเลือก รอบที่ ๑ เข้าร่วมอบรมและแข่งขัน รอบที่ ๒ |

๔. วิธีการสมัครและส่งข้อเสนอ

ผู้สนใจสามารถดาวน์โหลดเอกสารข้อเสนอแอปพลิเคชันได้ที่ gg.gg/obechackathon และส่งรายละเอียด ข้อมูลผู้สมัคร และข้อเสนอแอปพลิเคชัน ที่ gg.gg/obechackathonsubmit ตั้งแต่บัดนี้ ถึงวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

๕. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ ผลงานที่ส่งเข้าประกวด คณะกรรมการฯ จะทำการคัดเลือกผู้ผ่านเข้ารอบจำนวน ๔๕ ทีม โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- ๑) สอดคล้องกับหัวข้อ
- ๒) ความคิดสร้างสรรค์
- ๓) ความน่าสนใจ/แปลกใหม่
- ๔) สามารถทำได้จริง
- ๕) มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน/เกิดประโยชน์ในวงกว้าง

๕.๒ ประกาศผลการคัดเลือกวันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๒ โดยทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องเข้าอบรมและแข่งขันการพัฒนาแอปพลิเคชันในระหว่างวันที่ ๒๕ - ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๒ โดย

- ๑) นำคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กมาเอง (ใช้ได้มากกว่า ๑ เครื่อง)
- ๒) หากจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ต ให้ใช้แพ็คเกจอินเทอร์เน็ตของตนเอง
- ๓) นักเรียนมีเวลาในการพัฒนาแอปพลิเคชันเป็นเวลา ๔๘ ชั่วโมง

๕.๓ การตัดสินผลการแข่งขัน

การตัดสินผลการแข่งขัน จะตัดสินโดยคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน โดยในช่วงเวลาการพัฒนาแอปพลิเคชัน ๔๘ ชั่วโมง จะมีคณะกรรมการพิจารณาการทำงานตลอดเวลา ทั้งการแข่งขัน การบริหารจัดการ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และการร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เมื่อหมดเวลาการแข่งขันจะคัดเลือกทีมที่มีผลงานสมบูรณ์หรือดีที่สุดจำนวน ๑๐ ทีม เพื่อนำเสนอและตัดสินในวันสุดท้าย

๕.๔ รางวัลการประกวด

๕.๔.๑ ครูที่ปรึกษาทีมรับเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๕.๔.๒ ทีมที่ชนะเลิศการประกวดในแต่ละประเภทจะได้รับเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ พร้อมโล่เกียรติยศ และทุนการศึกษา ดังต่อไปนี้

ประเภทเกม

รางวัลชนะเลิศ	ทุนการศึกษา	จำนวน	๖๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑	ทุนการศึกษา	จำนวน	๔๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒	ทุนการศึกษา	จำนวน	๒๐,๐๐๐ บาท

ประเภทความรู้

รางวัลชนะเลิศ	ทุนการศึกษา	จำนวน	๖๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑	ทุนการศึกษา	จำนวน	๔๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒	ทุนการศึกษา	จำนวน	๒๐,๐๐๐ บาท

ประเภทอรรถประโยชน์

รางวัลชนะเลิศ	ทุนการศึกษา	จำนวน	๖๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑	ทุนการศึกษา	จำนวน	๔๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒	ทุนการศึกษา	จำนวน	๒๐,๐๐๐ บาท

/เงื่อนไข...

เงื่อนไขการประกวด

๑. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลและไม่คัดลอกเนื้อหาโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากตรวจพบจะถือว่าขาดคุณสมบัติในการแข่งขันและถือว่าสละสิทธิ์ แม้จะประกาศผลไปแล้วคณะกรรมการมีสิทธิ์และสามารถเรียกคืนรางวัลได้

๒. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอสงวนสิทธิ์ไม่คืนผลงานและสามารถนำไปใช้เผยแพร่สู่สาธารณชนได้ทุกรูปแบบเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ซึ่งปราศจากข้อผูกมัดใด ๆ ทั้งสิ้น โดยลิขสิทธิ์ของผลงานยังคงเป็นของเจ้าของผลงานที่ผลิตขึ้น ผู้สนับสนุนและผู้ดำเนินงานโครงการไม่มีส่วนรับผิดชอบต่อนโยบายและผลงานดังกล่าว

๓. หากไม่มีผลงานใดที่ส่งเข้าประกวดเหมาะสมจะได้รับรางวัล คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ให้เว้นว่างจากรางวัลนั้น

๔. ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นขั้นสุดท้าย จะทักท้วงหรืออุทธรณ์ใด ๆ มิได้ รูปแบบ Application ที่ได้รับการตัดสินให้ได้รับรางวัลตามเกณฑ์ที่กำหนด จะได้รับเงินรางวัล โฉ่ พร้อมเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และได้รับการเผยแพร่โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

ทั้งนี้ หากท่านใดสนใจ สามารถส่งรายละเอียด ข้อมูลผู้สมัคร และข้อเสนอแอปพลิเคชันเข้าร่วมประกวดตามเกณฑ์ที่กำหนด ตั้งแต่วันนี้ถึงวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ ประกาศผลวันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๒ การสมัครเข้าประกวดในครั้งนี้ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น ท่านสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ gg.gg/obeckackathoninfo สำหรับสถานที่ วันและเวลาในการเข้าอบรมและแข่งขันรอบที่ ๒ จะแจ้งให้ทราบในภายหลัง

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๒



(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน