ครูบ้านนอก .คอม
www.kroobannok.com

ประกาศสพฐ. เรื่อง การประกวดแอปพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้ "OBEC HACKATHON 2019" ภายใต้หัวข้อ "APPS FOR THAILAND 4.0"

นำเสนอเมื่อ : 12 ก.พ. 2562

ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การประกวดแอปพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้ "OBEC HACKATHON 2019" ภายใต้หัวข้อ "APPS FOR THAILAND 4.0"



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

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำโครงการจัดประชุมวิชาการขับเคลื่อนการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้ชื่องาน EDUdigital 2019 เพื่อสร้างการรับรู้ในข้อสั่งการของนายกรัฐมนตรี รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ รวมถึงกระบวนความคิดใหม่ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีไปสู่กระบวนการเรียนรู้ พร้อมทั้งได้จัดให้มีการประกวดแอปพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือครูและนักเรียน ทั้งนี้ เพื่อตอกย้ำให้เห็นถึงความก้าวหน้าของครูและนักเรียนที่สามารถนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงจัดการประกวดแอปพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้ “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. หัวข้อแอปพลิเคชั่นในการแข่งขัน 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	ประกาศการประกวดแอปพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้ 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

ผู้สนใจสามารถดาวน์โหลดเอกสารข้อเสนอแอปพลิเคชั่นได้ที่ gg.gg/obechackathon และส่งรายละเอียด ข้อมูลผู้สมัคร และข้อเสนอแอปพลิเคชั่น ที่ gg.gg/obechackathonsubmit ตั้งแต่บัดนี้ถึงวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

/๕. วิธีดำเนินการ...

๕. วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

๕.๑ ผลงานที่ส่งเข้าประกวด คณะกรรมการฯ จะทำการคัดเลือกผู้ที่ผ่านเข้ารอบจำนวน ๔๕ ทีม โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

๑) สอดคล้องกับหัวข้อ

๒) ความคิดสร้างสรรค์

๓) ความน่าสนใจ/แปลกใหม่

๔) สามารถทำได้จริง

๕) มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน/เกิดประโยชน์ในวงกว้าง

๕.๒ ประกาศผลการคัดเลือกวันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๒ โดยทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องเข้าอบรมและแข่งขันการพัฒนาแอปพลิเคชั่นในระหว่างวันที่ ๒๕ – ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๒ โดย

๑) นำคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊คมาเอง (ใช้ได้มากกว่า ๑ เครื่อง)

๒) หากจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ต ใช้แพ็คเกจอินเทอร์เน็ตของตนเอง

๓) นักเรียนมีเวลาในการพัฒนาแอปพลิเคชั่นเป็นเวลา ๔๘ ชั่วโมง

๕.๓ การตัดสินผลการแข่งขัน

การตัดสินผลการแข่งขัน จะตัดสินโดยคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน โดยในช่วงเวลาการพัฒนาแอปพลิเคชั่น ๔๘ ชั่วโมง จะมีคณะกรรมการพิจารณาการทำงานตลอดเวลา ทั้งการแบ่งงาน การบริหารจัดการ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และการร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เมื่อหมดเวลาการแข่งขันจะคัดเลือกทีมที่มีผลงานสมบูรณ์หรือดีที่สุดจำนวน ๑๐ ทีม เพื่อนำเสนอและตัดสินในวันสุดท้าย

๕.๔ รางวัลการประกวด

๕.๔.๑ ครูที่ปรึกษาทีมรับเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๕.๔.๒ ทีมที่ชนะการประกวดในแต่ละประเภทจะได้รับเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 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 ต้องไม่คัดลอกเนื้อหาโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือไม่อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล ซึ่งถือว่าเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากตรวจพบถือว่าขาดคุณสมบัติในการแข่งขันและถือว่าสละสิทธิ์ แม้จะประกาศผลไปแล้ว คณะกรรมการสามารถเรียกคืนรางวัลได้

๒. ขอสงวนสิทธิ์ไม่คืนผลงาน และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา หรือเผยแพร่สู่สาธารณชนได้ทุกรูปแบบ โดยปราศจากข้อผูกมัดใดๆ ทั้งสิ้น ลิขสิทธิ์ของผลงานยังคงเป็นของเจ้าของผลงานที่ผลิตขึ้น ผู้สนับสนุนและผู้ดำเนินงานโครงการไม่มีส่วนรับผิดชอบต่อเนื้อหาสาระและผลงานดังกล่าว

๓. หากไม่มีผลงานใดที่ส่งเข้าประกวดเหมาะสมจะได้รับรางวัล คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ให้เว้นว่างจากรางวัลนั้น

๔. ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สิ้นสุด จะทักท้วงหรืออุทธรณ์ใด ๆ มิได้ รูปแบบ Application ที่ได้รับการตัดสินให้ได้รับรางวัลตามเกณฑ์ที่กำหนด จะได้รับเงินรางวัล โล่ พร้อมเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และได้รับการเผยแพร่โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

ทั้งนี้ หากท่านใดสนใจ สามารถจัดทำผลงานเข้าร่วมประกวดตามเกณฑ์ที่กำหนด ตั้งแต่วันนี้ถึงวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ และประกาศผลวันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๒ ซึ่งการสมัครเข้าประกวดในครั้งนี้ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น ท่านสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ gg.gg/obechackathoninfo สำหรับสถานที่ วันและเวลาในการเข้าอบรมและแข่งขันรอบที่ ๒ จะแจ้งให้ทราบภายหลัง

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๒

(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน