

# MOE Mini Hackathon 2022 แก้ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) จากการเรียนออนไลน์ ช่วงสถานการณ์โควิด 19

นำเสนอเมื่อ : 26 เม.ย. 2565

## เลขาธิการ กพฐ. เปิดงาน MOE Mini Hackathon 2022 แก้ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) จากการเรียนออนไลน์ ช่วงสถานการณ์โควิด 19

25 เมษายน 2565 – ดร.อัมพร พินะสา เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นประธานเปิดการแข่งขัน MOE Mini Hackathon 2022 ณ โรงแรมรอยัล ริเวอร์ กรุงเทพฯ โดยมี ดร.นิพนธ์ กอญเวหา ผู้ช่วยเลขาธิการ กพฐ. พร้อมด้วยผู้บริหารสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) เข้าร่วมงาน

ดร.อัมพร พินะสา กล่าวถึงที่มาและความสำคัญของการจัดแข่งขันครั้งนี้ว่า น.ส.ตรีนุช เทียนทอง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ มีความห่วงใยนักเรียนที่เกิดปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) จากการเรียนออนไลน์ในช่วงสถานการณ์โควิด 19 จึงมีนโยบายให้ สพฐ. จับมือกับเครือข่ายครูรุ่นใหม่ และภาคเอกชนที่ให้ความสำคัญเรื่องการศึกษา รวมถึงสตาร์ทอัพด้านการศึกษา (EdTech) จัดงาน MOE Mini Hackathon 2022 ระหว่างวันที่ 25-27 เมษายน 2565 เพื่อเฟ้นหาหรือสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ หรือ Learning Loss ที่สามารถนำไปขยายผลการทำงานร่วมกันในอนาคต

โดยการใช้วิธีการ Hackathon เป็นการสร้างนวัตกรรมแบบเร่งด่วน ที่จะทำได้คำตอบของปัญหาอย่างรวดเร็ว นั่นคือ วิธีการแก้ปัญหาและการนำวิธีการแก้ปัญหาไปขยายผลสู่ความสำเร็จ ซึ่งผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะได้อรรถและเข้าใจปัญหา Learning Loss ได้เรียนรู้การ Brainstorm ระดมความคิด การคิดอย่างสร้างสรรค์ ผักผ่อนการนำเสนอผลงาน รวมถึงได้รับฟังไอเดียการแก้ปัญหาจากทีม showcase 12 ทีม และมี Mentor คอยดูแลเป็นที่ปรึกษาตลอดการแข่งขัน

งาน MOE Mini Hackathon 2022 ในครั้งนี้ได้รับความร่วมมือจากภาคเอกชนเป็นอย่างดี ได้แก่ คุณกระทิง เรืองโรจน์ พูนผล ประธาน Kasikorn Business-Technology Group บริษัทเทคโนโลยีในเครือธนาคารกสิกรไทย เจ้าของฉายา “นักปั้น” จนถึง “Godfather of Thai Tech Startup” ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำกระบวนการ Hackathon และเป็นวิทยากรในครั้งนี้ รวมทั้งช่วยระดมภาคเอกชน ได้แก่ ทีม ดิสรัปต์ เทคโนโลยี เวเนเจอร์, เอ็ดไวซอรี่, mappa, เพจ Toolmorrow, Starfish Education รวมถึงคุณหม่อมกมลารแพทย์และนักจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น มาเป็นที่ปรึกษาและ MENTORS เพื่อให้ความรู้และเป็นพี่เลี้ยง เป็นที่ปรึกษาแก่ผู้เข้าแข่งขันทุกคน

นอกจากนี้ ยังเป็นการรวมตัวกันของภาครัฐและภาคเอกชนที่คร่ำหวอดในวงการศึกษามาร่วมเป็นทีม showcase นำเสนอไอเดียสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา Learning loss จำนวน 12 ทีม และคนรุ่นใหม่ของ สพฐ.ที่จะนำไอเดียนี้ไป Hackathon เพื่อต่อยอดความคิด พร้อมสร้างสรรควิธีการขยายผลสู่ความสำเร็จต่อไป โดย สพฐ. ดำเนินการถ่ายทอดสดการแข่งขันตลอดระยะเวลา 3 วัน ผ่านช่องทางเพจ Facebook และ YouTube ของ OBEC Channel

ทั้งนี้ กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความมุ่งหวังว่า หลังจากได้วิธีการแก้ปัญหา Learning Loss รวมทั้งวิธีการขยายผลสู่ความสำเร็จ ก็จะร่วมมือกับภาคเอกชน เครือข่ายผู้ประกอบการ ครู และสถานศึกษา ในการช่วยกันผลักดันให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างแท้จริงต่อไป

ขอบคุณที่มาเนื้อหาข่าวและอ่านเพิ่มเติมได้จาก [ศส 360 องศา](#)

## Hackathon คืออะไร มีประวัติการแข่งขันอย่างไร

**Hackathon** มาจากคำว่า Hack รวมกับคำว่า Marathon โดยที่คำว่า Hack ก็คือ Hacker ซึ่งในที่นี้ หมายถึงบุคคลที่ชอบคิดใหม่ ทำใหม่ ส่วน Marathon ก็คือการวิ่งระยะยาว แต่ในที่นี้เราหมายถึงการทำกิจกรรมใดสักกิจกรรมหนึ่งต่อเนื่องกันเป็นเวลานานๆค่ะ เลยทำให้คำว่า Hackathon คือการรวมหัว...เอ๊ย ระดมความคิดของคุณที่ชอบคิดใหม่ ทำใหม่ โดยที่มานั่งระดมสมองช่วยกันคิด ช่วยกันผลิตผลงานชิ้นหนึ่งขึ้นมา โดยใช้เวลาทำแบบต่อเนื่องชนิดที่ว่าข้ามวันข้ามคืน มีทั้ง 12 ชั่วโมง 24 ชั่วโมง หรือเลยเถิดอยู่กันไปยาวนานจน 48 ชั่วโมงเลยก็มีค่ะ และนอกจากมีการระดมสมองต่อเนื่องกันเป็นเวลานานแล้ว Hackathon ก็จะมีการแข่งขันกันระหว่างผู้สมัครทีมต่างๆ โดยจะต้องมีตัวแทนของแต่ละทีมออกมานำเสนอไอเดียหรือที่เรียกว่า pitch ไอเดีย โดยผู้ที่เป็นกรรมการตัดสินว่าทีมใดจะได้รางวัลก็คือบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญที่เกี่ยวกับโจทย์ของการทำ Hackathon นั้นๆและ/หรือเป็นนักลงทุน ผู้บริหารหรือเจ้าของกิจการที่ต้องการจะซื้อไอเดียของผู้เขาแข่งขัน Hackathon ไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ออกจำหน่ายในตลาดต่อไป และในระหว่างการ Hack นั้น แต่ละทีมที่เขาแข่งขันก็มีโอกาสที่จะได้รับคำแนะนำจาก Mentor หรือทีมพี่เลี้ยงซึ่งมีประสบการณ์ในการทำ Startup เพื่อทำการปรับปรุง เพิ่มเติมหรือแก้ไขผลงานของทีมตนเองเพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริงอีกด้วย

### ใครคือ Hacker ไต่บ้าง

มีคนเคยกล่าวไว้ว่า Hackers are doers ซึ่ง Doers ในที่นี้ หมายถึงทั้งคนที่ know and do หรือคนที่รู้แล้วลงมือทำ และ do not know but do หรือคนที่ไม่รู้แต่ก็ลงมือทำ ซึ่งจะเห็นได้ว่า คนสองประเภทนี้มีหนึ่งอย่างเหมือนกันคือการลงมือทำ เพราะฉะนั้น Hacker ก็คือใครก็ได้ที่ลงมือทำ ไม่ว่าเค้าผู้นั้นจะมีหรือไม่มีความรู้เรื่องที่เขาจะลงมือทำหรือไม่ก็ตาม

### โจทย์ของ Hackathon สามารถเป็นอะไรได้บ้าง

ในปัจจุบัน การจัด Hackathon นั้น กำลังได้รับความนิยมทั่วโลก อย่างเช่น Elon Musk (ชื่อนี้คุ้นๆหรือไม่คะ?? ไช้ละ Elon Musk ผู้ที่มาเยือนถ้ำหลวง จังหวัดเชียงรายนั่นแหละคะ) ซีอีโอของ Tesla ก็ได้ประกาศใน Twitter ว่าจะจัด Hackathon เพื่อระดมสมองในการหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสายการผลิตรถยนต์ Tesla Model 3 หรือแม้กระทั่ง รัฐบาลก็...ทุกคนอ่านไม่ผิดคะ...นครรัฐวาติกัน ก็ได้จัด VHacks หรือ Hackathon ที่มีโจทย์คือการพัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยีเพื่อเอาชนะอุปสรรคทางสังคม ซึ่งแบ่งเป็น 3 หัวข้อหลัก ได้แก่ การรวมตัวกันทางสังคม ความหลากหลายทางเชื้อชาติ ศาสนา และการช่วยเหลือผู้อพยพ ผู้ลี้ภัย โดยผู้ที่เข้าร่วม VHacks นั้นเป็นนักเรียนนักศึกษาประมาณ 120 คน และก็ยังมีความสำคัญกับความหลากหลายทางภูมิหลังของผู้เข้าร่วมแข่งขันด้วยค่ะ

จะเห็นได้ว่าการจัด Hackathon มีได้มีวัตถุประสงค์จำกัดอยู่แค่การระดมสมองพัฒนานวัตกรรมที่แก้ปัญหาเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็น event ที่ระดมสมองในการแก้ปัญหาเชิงสังคมได้อีกด้วย

### แล้วในประเทศไทยมีการทำ Hackathon อะไรบ้าง

สำหรับในประเทศไทยนั้น ก็ได้มีการจัด Hackathon อยู่หลายครั้ง และโจทย์ของแต่ละงานก็จะมี ความแตกต่างกันไป ตัวอย่างเช่น งาน Emergency Disaster Mitigation Hackathon ซึ่งจัดขึ้นโดยความร่วมมือของหลายหน่วยงาน อาทิ สถาบันนวัตกรรมแห่งชาติ The Asia Foundation

เว็บไซต์ Data.go.th และ Social Technology Institute ชลบุรี ได้เชิญชวน web/mobile application developer มาเข้าร่วม hackathon เพื่อแข่งขันกันสร้าง application ที่ใช้ open data จากหน่วยงานต่างๆ เช่น กรมชลประทาน กรมอุตุนิยมวิทยา เพื่อเตรียมการรับมือกับภัยพิบัติทางธรรมชาติ หรือ บริษัท Line ประเทศไทย ก็ได้จัดงาน Hackathon ที่มีชื่อว่า LINE Hack Thailand 2016 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันกันสร้างบริการใหม่ๆ ภายใต้ Business Connection API ของ LINE หรือแม้แต่ในวงการการศึกษาในประเทศไทย ก็ได้มีการจัด Hackathon เมื่อเดือนมีนาคม 2561 ที่ผ่านมา ภายใต้ชื่องานว่า Education Disruption Hackathon 2018 เพื่อหา Edtech Startup ที่จะมาสร้างนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวงการการศึกษานานเรา ซึ่งในงานนี้ มีทีมที่ผ่านการคัดเลือกให้เข้ารอบถึง 29 ทีมเลยทีเดียว จึงนับได้ว่า Education Disruption Hackathon 2018 เป็นอีกหนึ่ง event ที่เป็นที่สนใจของคนในแวดวงการศึกษาหรือผู้ที่สนใจเรื่องเกี่ยวกับการศึกษาในประเทศไทยเลยทีเดียว

## ที่มา

- <https://www.enterpriselab.co/>
- <https://www.blognone.com/topics/hackathon>
- <https://www.disruptignite.com/hackathon>
- <https://life.wongnai.com/pwa-online-hackathon-46e80ee06018>
- <http://fortune.com/2018/05/14/>
- <https://vhacks.org/>

เรื่องโดย ดร.พัชรพรรณ ศิริวัฒน์ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล

ขอบคุณที่มาจาก [สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล](#)