

AKSORN TEACHER'S INSPIRATION AWARD



การประกวดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างห้องเรียนในฝัน ครั้งที่ 1

หลักการและเหตุผล

บริษัท อักษร อินสไพร์ จำกัด ตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาในยุคดิจิทัล ซึ่งมีความก้าวหน้าในเทคโนโลยี ของสื่อการเรียนการสอนอันทันสมัย เป็นปัจจัยสำคัญและเป็นองค์ประกอบหลักเพื่อช่วยในการพัฒนาศักยภาพและผลสัมฤทธิ์ ของผู้เรียน จึงมุ่งมั่นที่จะสร้างสรรค์นวัตกรรมแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพ ให้กับผู้เรียนและผู้สอน กระตุ้นกระบวนการเรียน รู้อย่างสร้างสรรค์ ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ เปิดโลกทัศน์แห่งการเรียนรู้ ต่อยอดการ แสวงหาความรู้ด้วยการเชื่อมโยงเนื้อหาในบทเรียนกับการใช้ชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์และมีทักษะที่ จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการเรียนรู้และการสร้างสรรค์นวัตกรรม ทักษะการใช้เทคโนโลยี และ ทักษะการใช้ชีวิต เป็นต้น

ทั้งนี้ทางบริษัท อักษร อินสไพร์ จำกัด จึงได้จัดการประกวดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างห้องเรียนในฝัน ครั้งที่ 1 ขึ้นสอดคล้องกับนโยบายยกระดับคุณภาพการศึกษาและมาตรฐานการเรียนการสอนให้เหมาะสม ครอบคลุมทั้งระบบในสถาน ศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ ได้มีโอกาสศึกษาดูงานและร่วมการประชุมทางด้านการศึกษาในระดับโลกที่ประเทศอังกฤษ รวมถึงการเผยแพร่ผลงานกิจกรรม ในแวดวงการศึกษาในวงกว้างต่อไป

วัตถุประสงค์

1. ส่งเสริมให้ครู อาจารย์จากโรงเรียนทั่วไป ได้ใช้แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโครงการใน หลากหลายสาระวิชา โดยมีการเชื่อมโยงเนื้อหาในบทเรียนกับการใช้ชีวิตจริง
2. จัดให้มีเวทีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับ แนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล
3. ส่งเสริมให้ครู อาจารย์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติอันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพ และมาตรฐานระบบการศึกษาตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
4. ส่งเสริมให้ผู้ผ่านเกณฑ์การประกวด ได้นำผลงานมาปรับใช้ได้จริง และรวบรวมเป็นตัวอย่างสำหรับเผยแพร่ ในวงกว้างต่อไป

กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

1. ครู/อาจารย์ทั่วประเทศ/ครูฝึกสอน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยครู 1 คน สามารถส่งเข้าประกวดได้โดยไม่จำกัดวิชา ระดับชั้น และไม่จำกัดจำนวนชุด
2. สถาบันการศึกษาสามารถส่งครู/อาจารย์เข้าร่วมการประกวดได้ไม่จำกัดจำนวน

ประเภทของการส่งงานเข้าประกวด

ห้องเรียนในฝันสร้างสรรค์แรงบันดาลใจ

องค์ประกอบผลงานที่ส่งเข้าประกวด จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย

1. คลิปแนะนำตนเอง และ “ห้องเรียนในฝัน” ไม่เกิน 3 นาที พูดถึงห้องเรียนในฝัน การจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน ว่าควรมีลักษณะอย่างไร เพราะเหตุใด พูดถึงตัวอย่างกิจกรรมที่ควรมี และบรรยากาศการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้น
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ใช้ “ทวิก (Twig)” เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา (ผู้สมัครจะได้รับ username และ password เข้าใช้งานชั่วคราว หลังลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม)
3. บทความในหัวข้อ “นักเรียนนั้นสำคัญไฉน และทำไมต้องปรับเปลี่ยนการเรียนรู้” โดยสามารถส่งเป็น คลิปวิดีโอไม่เกิน 3 นาที หรือ พิมพ์เป็นบทความไม่เกิน 1 หน้า A4 ที่ตัวอักษร Tahoma ขนาด 10 pt. (เลือกส่งแบบใดแบบหนึ่ง)
4. ภาพถ่ายหรือวิดีโอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้เห็นบรรยากาศ และเพื่อเป็นหลักฐานแสดงถึงว่ากิจกรรมนั้นๆสามารถจัดขึ้นได้จริง

หมายเหตุ: การพิจารณาตัดสินจะให้คะแนนที่เนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ ความชัดเจน และการแสดงบรรยากาศในการจัดกิจกรรม ความสวยงามหรือเทคนิคและศิลปะในการถ่ายคลิปวิดีโอและการถ่ายภาพไม่มีผลต่อการให้คะแนนการตัดสิน สามารถใช้กล้องโทรศัพท์เคลื่อนที่ในการถ่ายวิดีโอได้

เงื่อนไขในการเข้าร่วมโครงการประกวด

1. แผนการจัดกิจกรรมที่ส่งเข้าประกวดจะต้องสามารถใช้สอนในชั้นเรียนได้จริง โดยสามารถส่งหลักฐานภาพถ่ายหรือผลงานที่เกิดจากการจัดกิจกรรม (ความสวยงามของภาพไม่มีผลต่อคะแนนการตัดสิน ทั้งนี้ภาพควรแสดงบรรยากาศการจัดกิจกรรมดังกล่าวชัดเจน)
2. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดจะต้องเป็นครู/อาจารย์/ครูฝึกสอนที่สอนอยู่ในสถาบันการศึกษาระดับมัธยมศึกษาเท่านั้น
3. ครู /อาจารย์/ครูฝึกสอน หนึ่งท่านสามารถส่งผลงานได้ไม่จำกัดจำนวนชิ้น
4. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องให้คำรับรองว่า เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ส่งประกวดด้วยตนเองไม่ได้ลอกเลียนผลงานของบุคคลอื่น
5. การตัดสินและมติของคณะกรรมการถือเป็นข้อยุติ
6. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดทุกรายการ ถือเป็นสิทธิ์ของบริษัทอักษร อินส์ไพร์ จำกัด และบริษัทมีสิทธิ์นำไปแสดงในที่ต่างๆ และตีพิมพ์เผยแพร่ได้

ระยะเวลาการดำเนินงาน

- รับสมัครผู้เข้าร่วมประกวด สมัครได้ตั้งแต่วันนี้
- หหมดเขตรับผลงาน วันที่ 24 กันยายน 2558 (ถือเวลาการ upload ผลงานจนถึงเวลา 23:59น.)
- กำหนดแจ้งผลการประกวด : วันที่ 30 กันยายน 2558 แจ้งผลผ่านทาง Email ที่ลงทะเบียนไว้ และบนหน้า website: <http://www.aksorninspire.com/ATIcontest/winner>

วิธีการส่งผลงาน

1. ฝากคลิปวิดีโอทั้งหมดในเว็บไซต์ฝากไฟล์วิดีโอ เช่น YouTube หรือ Vimeo เป็นต้น
2. เตรียมเอกสารแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบไฟล์ Microsoft Word หรือ Microsoft Excel หรือ Microsoft PowerPoint เท่านั้น
3. ส่งไฟล์เอกสารในข้อ 2 พร้อมลิงก์วิดีโอ (ข้อ1) มาที่ CRM-AI@aksorn.com

เกณฑ์การตัดสิน

หลักเกณฑ์ให้คะแนนการประกวดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างห้องเรียนในฝัน มีการให้คะแนนใน 2 ด้าน ดังนี้

1. คะแนนของแผนด้านกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ 80% โดยกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จะพิจารณาเกณฑ์การตัดสินจากประเด็นต่างๆ ดังนี้
 1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะในการแก้ปัญหา
 2. มีการนำภาพยนตร์สารคดีสั้น “ทวิก (Twig)” และรูปภาพ มาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 3. มีการใช้กิจกรรมกลุ่มในการจัดการเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21
 4. มีรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมเพื่อให้เห็นภาพของการจัดการเรียนการสอน
2. คะแนนของแผนด้านความคิดสร้างสรรค์ของกิจกรรมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้เรียน 20%

การตัดสิน

การตัดสิน ใช้มติจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งประกอบไปด้วย

- ดร.นำชัย ชีววิวรรธน์ รองผู้อำนวยการฝ่ายสื่อวิทยาศาสตร์ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ดร.ธานี จันทน์นาง ครูชำนาญการ โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์
- นายตะวัน เทวอักษร ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด
- นายเอกรินทร์ สีมหาศาล ที่ปรึกษาคณะกรรมการ บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด
- นางสาวอรพิมพ์ เหลืองอ่อน กรรมการผู้จัดการ บริษัท อักษร อินส์ไปร์ จำกัด
- นายสมเกียรติ ภูระหงษ์ ผู้อำนวยการสายงานวิชาการ บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด
- ดร.แสงรุ่ง พูลสุวรรณ รองผู้อำนวยการสำนักวิจัย วางแผน และพัฒนางานวิชาการ บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด

รางวัล

1. รางวัลชนะเลิศ (รวมมูลค่า กว่า 400,000 บาท)

1. ครู/อาจารย์ผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ จะได้เดินทางไปเข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติในงาน World Teach-In ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (www.worldteachin.com) พร้อมรับใบประกาศนียบัตร และโล่เกียรติยศในงาน TELS ในเดือนพฤศจิกายน ที่กรุงเทพฯ
2. โรงเรียน หรือ สถาบันการศึกษาที่ส่ง ครู/อาจารย์ผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ จะได้รับสื่อ ทวิก (Twig) ใช้ในโรงเรียนฟรี เป็นเวลา 1 ปี (มูลค่า 350,000 บาท)

2. รางวัลรองชนะเลิศ (รวมมูลค่า กว่า 200,000 บาท)

1. ครู/อาจารย์ผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ จะได้รับการสนับสนุนในการเข้าร่วมงานอบรม TELS ในเดือนพฤศจิกายน ที่กรุงเทพฯ พร้อมรับใบประกาศนียบัตรและโล่เกียรติยศในงาน
2. โรงเรียน หรือ สถาบันการศึกษาที่ส่ง ครู/อาจารย์ผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ จะได้รับสื่อ ทวิก (Twig) ใช้ในโรงเรียนฟรี เป็นเวลา 6 เดือน (มูลค่า 175,000 บาท)

3. รางวัลชมเชย (รวมมูลค่า กว่า 90,000 บาท)

1. ครู/อาจารย์ผู้ได้รับรางวัลชมเชย จะได้รับการสนับสนุนในการเข้าร่วมงานอบรม TELS ในเดือนพฤศจิกายน ที่กรุงเทพฯ พร้อมรับใบประกาศนียบัตรและโล่เกียรติยศในงาน
2. โรงเรียน หรือ สถาบันการศึกษาที่ส่ง ครู/อาจารย์ผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ จะได้รับสื่อ ทวิก (Twig) ใช้ในโรงเรียนฟรี เป็นเวลา 3 เดือน (มูลค่า 87,500 บาท)

ลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมการประกวด

ลงทะเบียนเข้าร่วมการประกวดได้ที่ <http://www.aksorninspire.com/ATIcontest> ตั้งแต่วันนี้เป็นต้นไป

ข้อมูลเพิ่มเติม

อ่านข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.aksorninspire.com/ATIcontest>

หรือสอบถามเพิ่มเติมที่: CRM-AI@AKSORN.COM

กฎ กติกา และเงื่อนไข:

1. ผู้ส่งผลงานจะต้องมีอายุ 20 ปีบริบูรณ์ขึ้นไปเท่านั้น
2. ผู้ส่งผลงานจะต้องเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ผลงานและให้คำรับรองต่อผู้ดำเนินโครงการและบริษัท อักษร อินสไพร์ จำกัด (“บริษัท”) ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนโครงการว่า ผู้ส่งผลงานไม่ได้ทำซ้ำ ดัดแปลง หรือกระทำการใดเพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานโดยมิชอบด้วยกฎหมาย ทั้งนี้ ผู้ส่งผลงานจะเป็นผู้รับผิดชอบด้านลิขสิทธิ์ของข้อมูลทุกชนิด มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลทั้งหมดอย่างถูกต้อง ชัดเจนและตรวจสอบได้ และผู้ส่งผลงานตกลงรับผิดชอบในความเสียหายอันเกิดจากหรือเกี่ยวข้องกับผลงานแต่เพียงผู้เดียว

3. บริษัทขอสงวนสิทธิ์ไม่คืนผลงานแก่ผู้ส่งผลงานและผู้ส่งผลงานจะต้องให้สิทธิ์แก่บริษัทในการเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณชนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ และสนับสนุนการจัดกิจกรรมทางการตลาดของ “บริษัท” โดยมีกำหนดตลอดระยะเวลาอายุการคุ้มครองตามกฎหมาย ทั้งนี้ ผู้ส่งผลงานจะยังคงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และให้การรับรองเนื้อหาผลงานว่าสามารถนำไปใช้อ้างอิงได้อย่างถูกต้องโดยผู้ดำเนินโครงการและบริษัทไม่มีส่วนรับผิดชอบต่อน้ำหนักของผลงานดังกล่าว และผู้ส่งผลงานจะให้ความร่วมมือทางกฎหมายทุกประการเพื่อให้บริษัทได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามที่ผู้ส่งผลงานให้ความยินยอม
4. ผู้ที่ได้รับรางวัลจะต้องแสดงบัตรประชาชนที่มี ชื่อ นามสกุล และวันเดือนปีเกิดตรงกับข้อมูลในการลงทะเบียนในระบบ
5. ผู้ที่ได้รับรางวัลจะต้องนำบัตรประชาชน หรือบัตรที่ทางราชการออกให้พร้อมสำเนารับรองความถูกต้อง และสำเนาทะเบียนบ้านพร้อมรับรองความถูกต้อง จำนวนอย่างละ 1 ฉบับ พร้อมจดหมายยืนยันผู้ได้รับรางวัลที่ทางบริษัทฯ ออกให้มาขอรับรางวัลด้วยตนเองตามสถานที่ วัน และ เวลา ที่บริษัทฯ กำหนด หากไม่สามารถมารับด้วยตนเอง ผู้มารับรางวัลแทนต้องนำ บัตรประชาชน หรือบัตรที่ทางราชการออกให้ และทะเบียนบ้านพร้อมสำเนารับรองความถูกต้อง จำนวนอย่างละ 1 ฉบับของผู้ที่ได้รับรางวัล และของผู้รับมอบอำนาจ รวมทั้งเอกสารมอบอำนาจที่ติดอากรแสตมป์ถูกต้องพร้อมจดหมาย ยืนยันได้รับรางวัลที่ทาง บริษัทฯ ออกให้ มาให้ครบถ้วน
6. ผู้ที่ได้รับรางวัลไม่สามารถโอนสิทธิ์ใดๆ ที่ได้จากรายการนี้ให้บุคคลอื่น โดยมีได้รับความยินยอมเป็นหนังสือจากบริษัทฯ
7. ถ้าผู้ที่ได้รับรางวัลไม่ติดต่อยืนยันขอรับรางวัลภายใน 1 สัปดาห์ หลังจากบริษัทฯ ได้ลงประกาศในเว็บไซต์ www.aksorninspire.com/ATIcontest/winner จะถือว่าท่านสละสิทธิ์ในการรับรางวัล และบริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณายกเลิกหรือส่งบุคคลใดเข้าร่วมในการสัมมนาเชิงปฏิบัติที่ประเทศอังกฤษต่อไป และบริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการยกเลิกการให้รางวัลแก่ โรงเรียน หรือ สถาบันการศึกษาที่ส่งครู/อาจารย์ผู้ได้รับรางวัล
8. ในกรณีที่ผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศไม่สามารถเดินทางไปเข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติที่ประเทศอังกฤษด้วยสาเหตุใดก็ตาม บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณายกเลิกหรือส่งบุคคลใดเข้าร่วมในการสัมมนาเชิงปฏิบัติที่ประเทศอังกฤษต่อไป
9. ผู้ที่ได้รับรางวัลจะต้องเข้าร่วมเป็นวิทยากรหรือวิทยากรเสริมในการอบรมเชิงปฏิบัติกับบริษัทฯ ที่จะจัดขึ้นสำหรับกลุ่มโรงเรียนใน 5 ภูมิภาค
10. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการนำภาพผู้โชคดีที่ได้รับรางวัลเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์ในโอกาสต่างๆ
11. การตัดสินจากคณะกรรมการถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด