



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

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำโครงการจัดประชุมวิชาการ
ขับเคลื่อนการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้ชื่องาน EDUdigital 2019 เพื่อสร้างการรับรู้ในข้อสั่งการของ
นายกรัฐมนตรี รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม
สมัยใหม่ รวมถึงกระบวนการความคิดใหม่ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีไปสู่กระบวนการเรียนรู้ พร้อมทั้งได้จัดให้มี
การประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือครูและนักเรียน ทั้งนี้ เพื่อต่อยอดให้เห็นถึง
ความก้าวหน้าของครูและนักเรียนที่สามารถนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนรู้
ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงจัดการประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC
HACKATHON 2019” และได้กำหนดรายละเอียดในการประกวด ดังต่อไปนี้

๑. คุณสมบัติผู้สมัคร

๑.๑ เป็นนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๑.๒ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖

๑.๓ จำนวนนักเรียนทีละ 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 และ
ส่งรายละเอียด ข้อมูลผู้สมัคร และข้อเสนอแอปพลิเคชัน ที่ gg.gg/obechackathonsubmit ตั้งแต่บัดนี้
ถึงวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

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 โดยทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องเข้าอบรมและแข่งขันการพัฒนาแอปพลิเคชันในระหว่างวันที่ ๒๕ - ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๒ โดย

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

๕.๓ การตัดสินผลการแข่งขัน

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

๕.๔ รางวัลการประกวด

๕.๔.๑ ครูที่ปรึกษาที่มารับเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

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 หรือ ไม่อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล ซึ่งถือว่าเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากตรวจพบถือว่าขาดคุณสมบัติ ในการแข่งขันและถือว่าสละสิทธิ์ แม้จะประกาศผลไปแล้ว คณะกรรมการสามารถเรียกคืนรางวัลได้

๒. ขอสงวนสิทธิ์ไม่คืนผลงาน และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถนำไปใช้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา หรือเผยแพร่สู่สาธารณชนได้ทุกรูปแบบ โดยปราศจากข้อผูกมัดใดๆ ทั้งสิ้น ลิขสิทธิ์ของผลงานยังคงเป็นของเจ้าของผลงานที่ผลิตขึ้น ผู้สนับสนุนและผู้ดำเนินงานโครงการไม่มี ส่วนรับผิดชอบต่อเนื้อหาสาระและผลงานดังกล่าว

๓. หากไม่มีผลงานใดที่ส่งเข้าประกวดเหมาะสมจะได้รับรางวัล คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ให้ เว้นว่างจากรางวัลนั้น

๔. ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด จะหักท้วงหรืออุทธรณ์ใด ๆ มิได้ รูปแบบ Application ที่ได้รับการตัดสินให้ได้รับรางวัลตามเกณฑ์ที่กำหนด จะได้รับเงินรางวัล โฉ่ พร้อมเกียรติบัตร จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และได้รับการเผยแพร่โดยสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

ทั้งนี้ หากท่านใดสนใจ สามารถจัดทำผลงานเข้าร่วมประกวดตามเกณฑ์ที่กำหนด ตั้งแต่วันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ และประกาศผลวันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๒ ซึ่งการสมัครเข้าประกวดในครั้งนี้ ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น ท่านสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ gg.gg/obeckackathoninfo สำหรับ สถานที่ วันและเวลาในการเข้าอบรมและแข่งขันรอบที่ ๒ จะแจ้งให้ทราบภายหลัง

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๒



(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน