

# ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๕/ ๗๕



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๘ มกราคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์การประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON 2019”

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การประกวดแอปพลิเคชัน  
เพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON 2019” ภายใต้หัวข้อ “APPS FOR THAILAND 4.0”

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดการประกวดแอปพลิเคชัน  
เพื่อการเรียนรู้ “OBEC HACKATHON 2019” ภายใต้หัวข้อ “APPS FOR THAILAND 4.0” เพื่อเปิดโอกาสให้ครู  
และนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แสดงศักยภาพในการนำเทคโนโลยี  
และนวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

การจัดประกวดดังกล่าว เป็นการประกวดความรู้ ความสามารถในการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันที่ใช้ใน  
Smart Phone หรือ Tablet แอปพลิเคชันดังกล่าวประกอบด้วย แอปพลิเคชันประเภทเกม ประเภทความรู้ และ  
ประเภทอรรถประโยชน์ ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจของนักเรียนอย่างมากในยุคปัจจุบันโดยสำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน คาดหวังว่าการประกวดครั้งนี้จะช่วยพัฒนาศักยภาพ ความรู้ความสามารถ และ  
จินตนาการแห่งความฝันในอนาคตของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ ผู้สนใจสามารถศึกษารายละเอียดได้ที่ ประกาศ  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์การประกวดฯ ให้โรงเรียนระดับมัธยมศึกษา  
ในสังกัดทราบต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมิท แยมเกษร)

รองเลขาธิการ รักษาราชการแทน  
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๑๕-๖

โทรสาร ๐ ๒๒๘๐ ๐๘๓๘



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

ตามที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำโครงการจัดประชุมวิชาการ  
ขับเคลื่อนการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้ชื่องาน “EDUdigital 2019” เพื่อสร้างการรับรู้ในข้อสั่งการ  
ของนายกรัฐมนตรี ให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม  
สมัยใหม่ รวมถึงกระบวนการคิดใหม่ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีไปสู่กระบวนการเรียนรู้ พร้อมทั้งได้จัดให้มี  
การประกวดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือครูและนักเรียน ทั้งนี้ เพื่อตอกย้ำให้เห็นถึง  
ความก้าวหน้าของครูและนักเรียนที่สามารถนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนรู้  
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](http://gg.gg/obechackathon) และ  
ส่งรายละเอียด ข้อมูลผู้สมัคร และข้อเสนอแอปพลิเคชัน ที่ [gg.gg/obechackathonsubmit](http://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 ให้ใช้แพ็คเกจอินเทอร์เน็ตของตนเอง
- 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 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

### เงื่อนไขการประกวด

๑. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลและไม่คัดลอกเนื้อหาโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากตรวจพบจะถือว่าขาดคุณสมบัติในการแข่งขันและถือว่าสละสิทธิ์ แม้จะประกาศผลไปแล้วคณะกรรมการมีสิทธิ์และสามารถเรียกคืนรางวัลได้

๒. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอสงวนสิทธิ์ไม่คืนผลงานและสามารถนำไปใช้เผยแพร่สู่สาธารณชนได้ทุกรูปแบบเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ซึ่งปราศจากข้อผูกมัดใด ๆ ทั้งสิ้น โดยลิขสิทธิ์ของผลงานยังคงเป็นของเจ้าของผลงานที่ผลิตขึ้น ผู้สนับสนุนและผู้ดำเนินงานโครงการไม่มีส่วนรับผิดชอบต่อนื้อหาสาระและผลงานดังกล่าว

๓. หากไม่มีผลงานใดที่ส่งเข้าประกวดเหมาะสมจะได้รับรางวัล คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ให้เว้นว่างจากรางวัลนั้น

๔. ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด 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 [eg.eg/obeckathoninfo](http://eg.eg/obeckathoninfo) สำหรับสถานที่ วันและเวลาในการเข้าชมและแข่งขันรอบที่ ๒ จะแจ้งให้ทราบในภายหลัง

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๒



(นายบุญรักษ์ ยอดเพชร)  
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน