ที่ ศธ ๐๒๑๑๖.๖/๗๙๘

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสมุทรสาคร
ถนนเศรษฐกิจ ๑ สค ๗๔๐๐๐

๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมการประกวดผลงานการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรม Scratch

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเอกชนในสังกัด ทุกโรงเรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ที่ ศธ ๐๒๑๑.๖/๑๐๘๓๕ ลงวันที่ ๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๖ เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมการประกวดผลงานการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรม Scratch จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ได้กำหนดจัดการประกวดผลงานการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Scratch สำหรับครูผู้สอนกลุ่มสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ ระหว่างวันที่ ๑๖ – ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๖ ณ โรงแรมแจ๊สโซเทล เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสมุทรสาคร ขอประชาสัมพันธ์โรงเรียนเอกชนในกำกับดูแล พิจารณาส่งครูผู้สอนกลุ่มสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษา ที่สนใจ สมัคร และส่งผลงานเพื่อเข้ารับการคัดเลือกตามหลักเกณฑ์เงื่อนไขที่กำหนด ให้สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนภายในวันที่ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๖ และประกาศผลผู้ผ่านการคัดเลือกในวันที่ ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๖ ทางเว็ปไซต์สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน โดยผู้ที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกในรอบแรกได้นำเสนอผลงานในการประกวด (รอบชิงชนะเลิศ) ระหว่างวันที่ ๑๖ – ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๖ ณ โรงแรมแจ๊สโซเทล เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร รายละเอียดตาม QR Code แนบท้ายหนังสือนี้ ทั้งนี้ หากมีข้อสงสัยประการใดสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๓๐๙๘ ๑๐๑๙ (นางสาวสุทาทิพย์ ชาญณรงค์) อนึ่งครูที่ได้รับการคัดเลือกเข้ารอบชิงชนะเลิศ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมการประกวด เฉพาะในส่วนของค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าอาหารกลางวัน ค่าอาหารเย็น และค่าที่พักในวันดังกล่าว รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาววนิดา ติลกธนกุล)
รองศึกษาธิการจังหวัดสมุทรสาคร
รักษาการในตำแหน่งศึกษาธิการจังหวัดสมุทรสาคร

กลุ่มส่งเสริมการศึกษาเอกชน
โทร. ๐-๓๔๔๒-๙๑๘๔-๕ ต่อ ๑๓-๑๔
โทรสาร. ๐-๓๔๔๒-๙๑๘๗

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสมุทรสาคร
เลขรับที่ 2028
วันที่ 26 พ.ค. 2566
เวลา 15:29 น.

ที่ ศธ ๐๒๑๑.๖/๑๐๙๓๕

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน
สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
กทม. ๑๐๓๐๐

๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมการประกวดผลงานการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรม Scratch

เรียน ศึกษาธิการจังหวัด (ยกเว้นกรุงเทพมหานคร สงขลา สตูล ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส)

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กำหนดจัดการประกวดผลงานการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Scratch สำหรับครูผู้สอนกลุ่มสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ ระหว่างวันที่ ๑๖ – ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๖ ณ โรงแรมแจ็สโซเทล เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ขอให้ท่านประชาสัมพันธ์โรงเรียนเอกชนในกำกับดูแลพิจารณาส่งครูผู้สอนกลุ่มสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษา ที่สนใจ สมัครและส่งผลงานเพื่อเข้ารับการคัดเลือกตามหลักเกณฑ์เงื่อนไขที่กำหนด ให้สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ภายในวันที่ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๖ และประกาศผลผู้ผ่านการคัดเลือกในวันที่ ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๖ ทางเว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน โดยให้ผู้ที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกในรอบแรกได้นำเสนอผลงานในการประกวด (รอบชิงชนะเลิศ) ระหว่างวันที่ ๑๖ – ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๖ ณ โรงแรมแจ็สโซเทล เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร รายละเอียดตาม QR Code แนบท้ายหนังสือนี้ ทั้งนี้ หากมีข้อสงสัยประการใด สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๓๐๙๘ ๑๐๑๙ (นางสาวสุทาทิพย์ ชาญณรงค์)

อนึ่ง ครูที่ได้รับการคัดเลือกเข้ารอบชิงชนะเลิศ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมการประกวด เฉพาะในส่วนของค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าอาหารกลางวัน ค่าอาหารเย็น และค่าที่พัก ในวันดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

กลุ่มส่งเสริมการศึกษาเอกชน
รับที่ 553 เวลา 08.01 น.
วันที่ 29 พ.ค. 2566

(นายมณฑล ภาคสุวรรณ์)
เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

กลุ่มงานโรงเรียนสามัญศึกษา
โทร. ๐ ๒๒๘๒ ๑๐๐๐ ต่อ ๖๖๒
โทรสาร ๐ ๒๒๘๒ ๘๖๕๑

กำหนดการและหลักเกณฑ์การประกวด

ใบสมัครเข้าร่วม

ศธจ.สมุทรสาคร
วันที่ 26 พ.ค. 2566
☐ อำนวยการ
☐ นโยบายและแผน
☐ ลูกเสือ ยุวกาชาด ฯ
☐ พัฒนาการศึกษา
☐ นิเทศ ฯ
☐ บริหารงานบุคคล
☑ ส่งเสริมการศึกษาเอกชน
☐ หน่วยตรวจสอบภายใน

เกณฑ์การคัดเลือกการประกวดผลงาน

การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคิดสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Scratch

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

มีรายการพิจารณา ๕ รายการ โดยมีคะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน

หลักเกณฑ์การประกวด

๑. ผู้ส่งผลงาน

ครูผู้สอนกลุ่มสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษา ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) โดยเป็นผลงานการสอนในปีการศึกษา ๒๕๖๖ **และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนประกาศผลการคัดเลือก (รอบแรกในวันที่ 25 กรกฎาคม 2566 ทางเว็บไซต์ สช.)**

๒. องค์ประกอบผลงานที่ส่งเข้าประกวด

๒.๑ รูปเล่มการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคิดสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Scratch ไม่เกิน ๕๐ หน้า (ให้บันทึกเป็น .pdf) ประกอบด้วย

๒.๑.๑ ปก คำนำ สารบัญ สารบัญตาราง สารบัญภาพ

๒.๑.๒ ส่วนที่ ๑ แผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง จำนวน ๑ แผน โดยในแผนจะต้องมีใบกิจกรรมหรือใบงานอย่างใดอย่างหนึ่ง อย่างน้อย ๑ อย่าง เกณฑ์การวัดและประเมินผล บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

๒.๑.๓ ส่วนที่ ๒ หลักฐานผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้โปรแกรม Scratch โดยส่งผลงานตัวอย่างของนักเรียน อาจส่งเป็น link แนบผลงานใน Google form ที่กำหนด

๓. วิธีการส่งผลงานเข้าประกวด

จัดส่งรูปเล่มการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Scratch เป็น Google drive และส่ง Url ตาม Google form ที่กำหนด

๔. **ประเด็นการพิจารณา** แบ่งออกเป็น ๕ รายการ ดังนี้

รายการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้	๑๐	**ระดับ ๓**	- จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Scratch - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระที่ ๔ เทคโนโลยี มาตรฐาน ว ๔.๒ (วิทยาการคำนวณ) หรือถ้าเป็นแผนวิชาอื่นให้ระบุตัวชี้วัดวิทยาการคำนวณที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน
		ระดับ ๒	- จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Scratch	
		ระดับ ๑	- จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)	
๒. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	๒๐	**ระดับ ๓**	- ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติของวิชาสาระการเรียนรู้ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง	แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่แสดงถึงสาระสำคัญของการจัดการเรียนรู้

รายการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			- เชื่อมโยงความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กับความรู้ ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ใหม่ที่จะเรียนรู้ - สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ - เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง - บูรณาการองค์ความรู้ระหว่างรายวิชาได้อย่างเหมาะสม	ด้าน Coding ในหัวข้อที่เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม Scratch การบูรณาการแนวคิดสำคัญเหล่านี้ในเนื้อหาและบูรณาการให้สอดคล้องกับบริบทของตนเอง
		ระดับ ๒	- ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติของวิชา สาระการเรียนรู้ ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง - เชื่อมโยงความรู้ ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กับความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ใหม่ที่จะเรียนรู้ - สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ - เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง	
		ระดับ ๑	- ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติของวิชา สาระการเรียนรู้ ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง	

รายการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			- สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	
๓. การออกแบบโจทย์ สถานการณ์หรือผลงานในการเขียนโปรแกรม	๔๐	ระดับ ๓	- มีความคิดสร้างสรรค์ ต่อยอดหรือประยุกต์โจทย์ สถานการณ์จากความรู้ที่ได้รับจากการอบรม - มีการวิเคราะห์โจทย์หรือสถานการณ์ และวางแผนการแก้ปัญหาก่อนการเขียนโปรแกรม - มีความเหมาะสมกับระดับชั้น	ใบกิจกรรม/ใบงาน/สื่อในแผนการจัดการเรียนรู้
		ระดับ ๒	- มีการวิเคราะห์โจทย์หรือสถานการณ์ และวางแผนการแก้ปัญหาก่อนการเขียนโปรแกรม - มีความเหมาะสมกับระดับชั้น	
		ระดับ ๑	- มีความเหมาะสมกับระดับชั้น	
๔. การออกแบบวัดและประเมินผล	๒๐	ระดับ ๓	- ร้อยละ ๘๐ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (เฉพาะที่ตั้งไว้ในชั่วโมงเรียนนั้น) - การนำผลการวัดและประเมินผลรวมทั้งข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Scratch	บันทึกหลังการสอน เครื่องมือการวัดและประเมินผล ภาพถ่ายผลงานของนักเรียน หลักฐานการที่สะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ตัวอย่างการตอบคำถามของนักเรียนในใบกิจกรรม
		ระดับ ๒	- ร้อยละ ๗๕ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (เฉพาะที่ตั้งไว้ในชั่วโมงเรียนนั้น)	

รายการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			- การนำผลการวัดและประเมินผลรวมทั้งข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ด้วยโปรแกรม Scratch	ตัวอย่างผลงานของนักเรียน ตัวอย่างสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ของนักเรียน
		ระดับ ๑	- ร้อยละ ๗๐ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการแต่ขาดการนำเสนอสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน	
๕. แบบอย่างที่ดี	๑๐	**ระดับ ๓**	- มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่นทั้งภายใน**และ**ภายนอกโรงเรียน มีการพัฒนาตนเองด้านโปรแกรม Scratch (ย้อนหลังไม่เกิน ๔ ปีนับจากวันที่ส่งผลงาน)	เกียรติบัตรหรือภาพที่มีการนำไปใช้หรือเอกสารที่แสดงการเผยแพร่
		ระดับ ๒	- มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่นภายใน**หรือ**ภายนอกโรงเรียน มีการพัฒนาตนเองด้านโปรแกรม Scratch (ย้อนหลังไม่เกิน ๔ ปีนับจากวันที่ส่งผลงาน)	
		ระดับ ๑	- ไม่มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษา มีการพัฒนาตนเองด้านโปรแกรม Scratch (ย้อนหลังไม่เกิน ๔ ปีนับจากวันที่ส่งผลงาน)	

การคิดคะแนนการประกวดผลงานการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคิดสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Scratch

การคัดเลือกดังกล่าว มีประเด็นในการพิจารณา ๕ ประเด็น โดยมีคะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นที่ ๑ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้	๑๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๒ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	๒๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๓ การออกแบบโจทย์ สถานการณ์หรือผลงานในการเขียนโปรแกรม	๔๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๔ การออกแบบการวัดและประเมินผล	๒๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๕ แบบอย่างที่ดี	๑๐ คะแนน

การมอบรางวัล

รางวัลที่ ๑ เงินรางวัล ๕,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล

รางวัลที่ ๒ เงินรางวัล ๓,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล

รางวัลที่ ๓ เงินรางวัล ๒,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล

รางวัลชมเชย ๕ รางวัล รางวัลละ ๑,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตรใส่กรอบ

ทั้งนี้ จำนวนรางวัลต้องไม่เกินจำนวน สช. กำหนด ***ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด***