

๒๘๓
ที่ นศ ๐๐๒๓.๓/ว

๔๒๒๔



ศาลากลางจังหวัดนครศรีธรรมราช

ถนนราชดำเนิน นศ ๘๐๐๐๐

๑๔

กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)

เรียน นายอำเภอ และนายกองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (ตามบัญชีแนบท้าย)

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๒/ว ๒๔๓๒

ลงวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น แจ้งว่าสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดทำกิจกรรมการประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) ขึ้นเพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเห็นความสำคัญของการแก้ไขภาวะทุพโภชนาการของผู้เรียน และส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาที่มีภาวะโภชนาการดี มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย จึงประชาสัมพันธ์หลักเกณฑ์การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) โดยส่งผลงานภายในวันที่ ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖

เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมดังกล่าว เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ จึงขอให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดที่จัดการศึกษาระดับประถมศึกษาทราบถึงหลักเกณฑ์การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) หากประสงค์จะส่งผลงานเข้าประกวดสามารถ Download เอกสารและส่งผลงานได้ที่ <http://www.obecschoollunch.com/> ภายในวันที่ ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖ รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายปราโมทย์ ศรีวิสุทธิ)

ท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช ปฏิบัติราชการแทน

ผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช

สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด

กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น

โทร. ๐ ๗๕๓๕ ๖๑๔๔ ต่อ ๓๑,๓๒

ผู้ประสานงาน จีรพร แสนแก้ว โทร ๐๘ ๖๒๙๒ ๔๗๒๒

มานะ มานคร มาหาศรัทธา

บัญชีรายชื่อ
ตามหนังสือจังหวัดนครศรีธรรมราช
ที่ นศ ๐๐๒๓.๓/ว ๕๒๒๔ ลงวันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๖

ที่	อำเภอ	ชื่อ อบท.
๑	เมืองนครศรีธรรมราช	อบจ.นครศรีธรรมราช
๒	เมืองนครศรีธรรมราช	ทน.นครศรีธรรมราช
๓	เมืองนครศรีธรรมราช	ทม.ปากพูน
๔	เมืองนครศรีธรรมราช	ทต.ท่าแพ
๕	ปากพนัง	ทม.ปากพนัง
๖	ทุ่งสง	ทม.ทุ่งสง
๗	เฉลิมพระเกียรติ	ทต.ทางพูน
๘	ร่อนพิบูลย์	ทต.หินตก
๙	พรหมคีรี	ทต.ทอนหงส์
๑๐	ท่าศาลา	อบต.กลาย
๑๑	ทุ่งใหญ่	ทต.ทุ่งสัง



ศาลากลางจังหวัดนครศรีธรรมราช
เลขรับ 14463
วันที่ 13 ก.ค. 66 เวลา.....น.

ที่ มท ๐๘๑๖.๒/ว ๒๕๓๒

สำนักงานส่งเสริมการปกครอง-
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต 5483
กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐ 13 ก.ค. 66

๑๖ กรกฎาคม ๒๕๖๖ เวลา.....

เรื่อง การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)

เรียน ผู้ว่าราชการจังหวัด ทุกจังหวัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ ศธ ๐๔๒๘๒/ว ๑๘๘

ลงวันที่ ๖ กรกฎาคม ๒๕๖๖

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ได้รับแจ้งจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานว่า ได้จัดทำกิจกรรมการประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) ขึ้น เพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเห็นความสำคัญของการแก้ไข ภาวะทุพโภชนาการของผู้เรียน และส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาที่มีภาวะโภชนาการดี มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย จึงขอให้ประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดทราบถึงหลักเกณฑ์ การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) ดังกล่าว โดยส่งผลงานภายในวันที่ ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นพิจารณาแล้วเห็นว่า เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมดังกล่าว เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ จึงขอความร่วมมือจังหวัดแจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดทราบถึงหลักเกณฑ์การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) หากประสงค์จะส่งผลงานเข้าประกวดสามารถ Download เอกสาร และส่งผลงานได้ที่ <http://www.obecschoollunch.com/> ภายในวันที่ ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖ รายละเอียด ปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายสุรพล เจริญภูมิ)

รองอธิบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น
เลขที่รับ 2177
วันที่ 18 ก.ค. 66
เวลา.....

กองส่งเสริมและพัฒนากิจการการศึกษาท้องถิ่น

กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนากิจการการศึกษาท้องถิ่น

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๔๑ ๕๐๐๐ ต่อ ๕๓๒๔/โทรสาร ๐ ๒๒๔๑ ๕๐๒๑-๓ ต่อ ๓๑๘

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ saraban@dla.go.th

ผู้ประสานงาน : นางสาวยุสณา บือโต โทร. ๐๒๒ ๖๐๖ ๖๒๖๔



กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
เลขรับ 40520
วันที่ 10 ก.ค. 2566
เวลา

ที่ ศธ ๐๔๒๘๒/ว ๑๘๖

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๗ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)
เรียน อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. หลักเกณฑ์การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) จำนวน ๑ ชุด
๒. เกณฑ์การให้คะแนนการประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำกิจกรรมการประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) ขึ้นเพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเห็นความสำคัญของการแก้ไขภาวะทุพโภชนาการของผู้เรียน และส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาที่มีภาวะโภชนาการดี มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้ท่านประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดทราบถึงหลักเกณฑ์การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) ดังกล่าว โดยมีรายละเอียดสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ - ๒ หรือสามารถ Download เอกสารได้ที่ <http://www.obecschoollunch.com/> โดยสามารถส่งผลงานภายในวันที่ ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖ ทั้งนี้ ขอให้ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดเข้าร่วมประชุมชี้แจงรายละเอียดหลักเกณฑ์และวิธีการการส่งผลงานเข้าประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) ในวันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๖ เวลา ๐๙:๓๐ น. ผ่านระบบ Zoom ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน Meeting ID: ๙๙๓ ๒๕๖๓ ๑๐๓๖ Passcode: ๗๓๔๙๑๐

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนันต์ พันนึก)

ผู้อำนวยการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กองส่งเสริมและพัฒนา การจัดการศึกษาท้องถิ่น
เลขรับ 3124
วันที่ 10 ก.ค. 2566
เวลา 15.36 น.

สำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน

โทร. ๐ ๒๒๘๐ ๒๗๒๗

โทรสาร ๐ ๒๒๘๐ ๒๗๒๖

ฝ่ายบริหารงานวิชาการกองส่งเสริม
เลขรับ 3
วันที่ 10 ก.ค. ๒๕๖๖
เวลา 17.16 น.

กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนา การจัดการศึกษาท้องถิ่น
เลขรับ 1024
วันที่ 10 ก.ค. 2566
เวลา 17.10 น.

หลักเกณฑ์

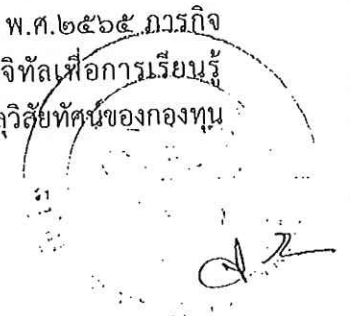
การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning : SLDL)

หลักการและเหตุผล

แผนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) มีประเด็นยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ซึ่งกล่าวว่า "...ภาครัฐมีความเชื่อมโยงในการให้บริการสาธารณะต่าง ๆ ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้มีระบบการบริหารจัดการข้อมูลที่มีความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงาน และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ นำไปสู่การวิเคราะห์การจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อการพัฒนานโยบาย และการให้บริการภาครัฐ มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการให้บริการสาธารณะตั้งแต่ต้นจนจบ กระบวนการ เพื่อให้สามารถติดต่อราชการได้โดยง่าย สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส เสียค่าใช้จ่ายน้อย และตรวจสอบได้" (แผนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐). ๒๕๖๑ : ๕๖) สอดคล้องกับ แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร "...ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล จะมุ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปรับปรุง ประสิทธิภาพการบริหาร จัดการของหน่วยงานรัฐ ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ให้เกิดบริการภาครัฐ ในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชน สามารถเข้าถึงบริการได้โดยไม่มีข้อจำกัดทางกายภาพ พื้นที่ และภาษา นำไปสู่การหลอมรวมการทำงาน ของภาครัฐเสมือนเป็นองค์กรเดียว..." (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. ๒๕๕๙ : ๕)

เพื่อตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ดังกล่าวข้างต้น ในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ สำนักงานกองทุนฯ จึงพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (SLDL : School Lunch Digital Learning) สำหรับเป็นช่องทางในการศึกษาเรียนรู้ที่ส่งเสริมนักเรียน ในโรงเรียนประถมศึกษาให้มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย ซึ่งสอดคล้องกับแผน ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ประเด็นด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากร มนุษย์ ได้กล่าวถึง "...การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนา ทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด" ดังนั้น จึงมีการพัฒนา แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ School Lunch Digital Learning SLDL สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการ พัฒนาหลักสูตรและสร้างบทเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาให้มีความรอบรู้ ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงได้จัดให้มีการประกวดบทเรียนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาวะโภชนาการ และอาหารที่ปลอดภัย ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ School Lunch Digital Learning : SLDL ขึ้น เพื่อให้สนองต่อยุทธศาสตร์และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๕ ภารกิจ ของการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา คือ พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ อีกทั้งเป็นส่วนหนึ่งของภารกิจที่จะส่งผลให้บรรลุวิสัยทัศน์ของกองทุน เพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษาต่อไป



วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อให้ นักเรียนมีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

เป้าหมาย

กองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา มีเนื้อหาบทเรียนที่ให้ความรู้เกี่ยวกับภาวะโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ School Lunch Digital Learning: SLDL

คุณสมบัติผู้ส่งผลงานเข้าประกวด

๑. เป็นครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา หรือประชาชนทั่วไป
๒. ส่งผลงานเป็นรายบุคคล หรือเป็นทีม ทีมละไม่เกิน ๕ คน

เงื่อนไขและข้อกำหนดในการประกวด

๑. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องจัดทำบทเรียน ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning: SLDL) โดยเลือกหมวดหมู่ และระบุหมวดหมู่ย่อย ดังนี้

หมวดหมู่ที่ ๑ อาหารและโภชนาการสำหรับเด็กวัยเรียน ประกอบด้วย

- ๑.๑ การเลือกรับประทานอาหารที่เหมาะสม
- ๑.๒ ปริมาณอาหารและสัดส่วนที่เหมาะสม
- ๑.๓ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีพฤติกรรมบริโภคที่เหมาะสม

หมวดหมู่ที่ ๒ การประเมินการเจริญเติบโตและจัดการภาวะทุพโภชนาการ ประกอบด้วย

- ๒.๑ การชั่งน้ำหนัก วัดส่วนสูง และแปลผลภาวะโภชนาการของเด็กวัยเรียน
- ๒.๒ การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (เตี้ย)
- ๒.๓ การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (ผอม)
- ๒.๔ การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (อ้วน)

หมวดหมู่ที่ ๓ สุขภาพอาหารและอาหารที่ปลอดภัย หมายถึง อาหารนั้นจะต้องปลอดภัยจากสารพิษและไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้บริโภค ทั้งนี้ต้องมีกรรมวิธีในการเตรียมปรุงผสมที่สะอาด ปลอดภัย และถูกสุขลักษณะ

๒. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องใช้เนื้อหา/องค์ความรู้ที่ทางกองทุนกำหนดให้เท่านั้น

๓. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดจัดทำบทเรียนที่มีระยะเวลา ๕ - ๗ นาที โดยใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีทัศน์ แอนิเมชัน (Animation) ไฟล์แนบ(PDF, Word, Powerpoint) เป็นต้น

๔. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องจัดทำข้อสอบประจำบทเรียนที่ครอบคลุมเนื้อหา/สาระที่นำเสนอ จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ ข้อ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning: SLDL)



๕. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ซอฟต์แวร์หรืออื่นใด ที่ใช้ในการผลิตผลงาน ต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา และผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่เคยได้รับรางวัลมาก่อน รวมถึงได้รับความยินยอมให้เผยแพร่จากบุคคลในคลิปลนั้น

๖. ผลงานที่ได้รับการพิจารณาคัดเลือกจะถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเผยแพร่ต่อไป

๗. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ระยะเวลาในการส่งผลงานเข้าประกวด

ส่งผลงานระหว่างวันที่ ๑๐ กรกฎาคม - ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning: SLDL)

ตัดสินการประกวด

วันที่ ๒๑ - ๒๓ สิงหาคม ๒๕๖๖

ประกาศผลการประกวด

วันที่ ๒๘ สิงหาคม ๒๕๖๖

เกณฑ์การตัดสิน (รายละเอียดแนบท้าย)

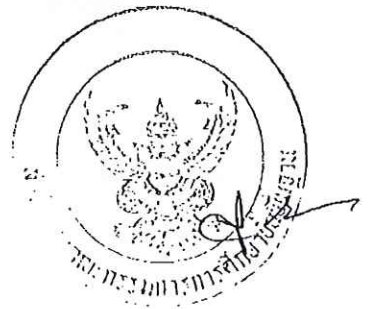
๑. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	๔๐ คะแนน
๒. การออกแบบหน้าจอ/ชิ้นงาน/สื่อ	๓๐ คะแนน
๓. ประโยชน์ของสื่อวีดิทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	๒๐ คะแนน
๔. เสียงและดนตรีประกอบ	๑๐ คะแนน
รวมคะแนน	๑๐๐ คะแนน

รางวัลสำหรับการประกวด

๑. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๑๐ ลำดับแรก จะได้รับโล่เกียรติยศ และเกียรติบัตรจากสำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

๒. เกณฑ์การได้รับเกียรติบัตร จากสำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

๑๐๐ - ๙๐ คะแนน	ระดับ ดีเยี่ยม
๘๙ - ๘๐ คะแนน	ระดับ ดีเด่น
๗๙ - ๗๐ คะแนน	ระดับ ดี
๕๐ - ๖๙ คะแนน	ระดับ เข้าร่วม



เกณฑ์การให้คะแนน

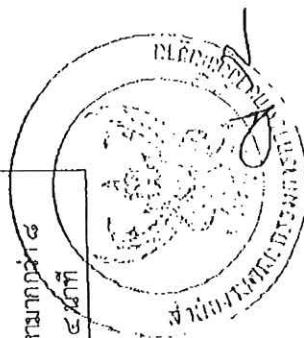
การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)

ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา

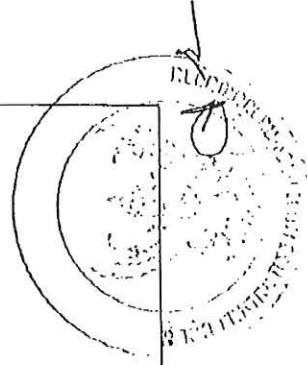
๑. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง (๔๐ คะแนน)				
๑.๑ ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และความหลากหลายของกระบวนการที่ทำให้เกิดเรียนรู้ (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	(๑๐ คะแนน) เนื้อหาทั้งหมดมีความสอดคล้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดและมีภาพประกอบสื่อถึงการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย	(๗ คะแนน) เนื้อหาส่วนใหญ่มีความสอดคล้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด รวมถึงการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย	(๔ คะแนน) เนื้อหาบางส่วนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด แต่มีบางประเด็นที่แสดงให้เห็นถึงความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน รวมถึงมีการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้	(๑ คะแนน) เนื้อหาในภาพรวมไม่ได้แสดงถึงความสอดคล้องอย่างชัดเจนกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด ขาดความเป็นเอกภาพ (ไม่ค้ำยันกันไปประเด็นที่เป็นใจความสำคัญ/วัตถุประสงค์ของเนื้อหาในภาพรวม) แต่ในส่วนของการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ยังไม่สมบูรณ์หรือไม่ชัดเจน
	(๑๐ คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่หลากหลายสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชม สนใจของผู้ชม โดยมีการนำเสนอตามลำดับเนื้อหาได้อย่างชัดเจน เป็นระบบและมีความต่อเนื่อง เมื่อพิจารณาในภาพรวม	(๗ คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชม โดยส่วนใหญ่มีการนำเสนอตามลำดับเนื้อหา และในภาพรวมค่อนข้างมีความต่อเนื่องแต่อาจจะมีบางประเด็นที่เบี่ยงเบนไป จึงทำให้การลำดับความไม่ไหลลื่นและต่อเนื่องเท่าที่ควร	(๔ คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่กระตุ้นความสนใจของผู้ชมได้บ้าง แต่ยังไม่สมบูรณ์ ทำให้การลำดับความในภาพรวมไม่ไหลลื่น สับสนและไม่มีต่อเนื่อง	(๑ คะแนน) ขาดวิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชม การนำเสนอไม่ยั่งยืน ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการนำเสนอ



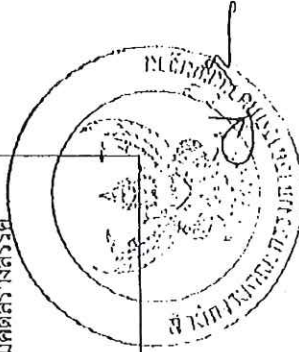
๑. เนื้อหาและการดำเนินการดำเนินเรื่อง (๔๐ คะแนน)				
(๖ คะแนน)	(๔ คะแนน)	(๒ คะแนน)	(๑ คะแนน)	(๐ คะแนน)
๑.๓ การสรุปเนื้อหาท้ายเรื่อง (คะแนนเต็ม ๖ คะแนน)	ทุกหน่วยการเรียนรู้มีการสรุปเนื้อหาท้ายหน่วย โดยมีเนื้อหาที่ชัดเจน เข้าใจง่ายและครอบคลุมประเด็นทั้งหมดอย่างครบถ้วน	หน่วยการเรียนรู้ส่วนใหญ่ มีการสรุปเนื้อหาท้ายหน่วย โดยมีเนื้อหาที่ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้อง	บางหน่วยการเรียนรู้มีการสรุปเนื้อหาท้ายหน่วย แต่บางหน่วยก็ขาดการสรุป โดยในส่วนเนื้อหาการสรุปยังไม่ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้อง	ไม่ปรากฏการสรุปท้ายหน่วยการเรียนรู้เลย หรือ เป็นการสรุปที่ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา
๑.๔ ความถูกต้อง ครบถ้วนของสาระ/ประเด็นทางวิชาการ (คะแนนเต็ม ๑๒ คะแนน)	(๑๒ คะแนน) เนื้อหา/สาระทั้งหมดในภาพรวมมีความถูกต้อง ครบถ้วนและเป็นไปตามหลักวิชาการ มีจำนวนแบบทดสอบที่มีคุณภาพครบถ้วน และครอบคลุมสาระของเนื้อหาที่นำเสนอทั้งหมด	(๙ คะแนน) เนื้อหา/สาระในภาพรวมส่วนใหญ่มีความถูกต้อง และเป็นไปตามหลักวิชาการ มีประเด็นที่ผิดพลาดจุด/ประเด็น มีจำนวนแบบทดสอบครบถ้วน โดยที่ข้อสอบส่วนใหญ่มีความถูกต้องครอบคลุมสาระของเนื้อหาที่นำเสนอ	(๖ คะแนน) เนื้อหา/สาระในภาพรวมบางส่วนมีความถูกต้อง แต่ยังมีประเด็นที่ยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่ชัดเจน หรือผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามหลักวิชาการ ๓-๔ จุด/ประเด็น มีจำนวนแบบทดสอบครบถ้วน ตามเกณฑ์ที่กำหนด	(๓ คะแนน) เนื้อหา/สาระในภาพรวมบางส่วนมีความถูกต้อง แต่ยังมีประเด็นที่ยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ หรือผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามหลักวิชาการ มากกว่า ๔ จุด/ประเด็น มีจำนวนแบบทดสอบไม่ครบถ้วนตามเกณฑ์ที่กำหนด
๑.๕ เวลาในการนำเสนอเนื้อหา (๔-๗ นาที) (คะแนนเต็ม ๒ คะแนน)	(๒ คะแนน) มีความยาวใกล้เคียงตามระยะเวลาที่กำหนด	(๑ คะแนน) ความยาวของเนื้อหาอยู่ระหว่าง ๗ - ๘ นาที หรือ ๔-๕ นาที	-	(๐ คะแนน) ความยาวของเนื้อหาต่ำกว่า ๔ นาที หรือน้อยกว่า ๔ นาที



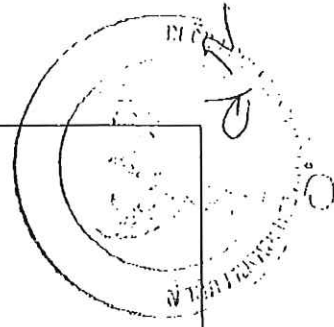
๒. การออกแบบหน้าจอ/ใช้งาน/สื่อ (๓๐ คะแนน)				
๒.๑ ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร ปุ่ม/ไอคอน ข้อความหรือแถบข้อความ (คะแนนเต็ม ๓ คะแนน)	(๓ คะแนน) ๑. รูปภาพ มีความชัดเจนเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา ๒. ตัวอักษร มีความชัดเจน มีขนาดเหมาะสม อ่านง่าย ๓. ปุ่ม/ไอคอน หรือแถบข้อความ มีความชัดเจน สื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม	(๒ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑ ข้อ	(๑ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๒ ข้อ	(๐ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามข้อทุกข้อ
๒.๒ การเลือกใช้สีของภาพ ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบ (คะแนนเต็ม ๓ คะแนน)	(๓ คะแนน) ๑. สีของตัวอักษรที่เป็นข้อความเดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีที่สื่อความได้ตรงกับความหมายที่ต้องการสื่อสาร ๒. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อความของรูปภาพ และสัญลักษณ์ ความเหมาะสมสอดคล้องเป็นเรื่องราวเดียวกัน ๓. การจัดวางองค์ประกอบ ตัวอักษร รูปภาพ ในสื่อมีความเหมาะสม	(๒ คะแนน) ๑. สีของตัวอักษรที่เป็นข้อความเดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีที่สื่อความได้ตรงกับความหมายที่ต้องการสื่อสาร ๒. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อความของรูปภาพ และสัญลักษณ์ ความเหมาะสมสอดคล้องเป็นเรื่องราวเดียวกัน ๓. ขาดข้อ ๓ หรือ ๔ ข้อใดข้อหนึ่ง	(๑ คะแนน) ๑. สีของตัวอักษรบางส่วนที่เป็นข้อความเดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีที่สื่อความได้ตรงกับความหมายที่ต้องการสื่อสารเป็นบางส่วน ๒. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อความของรูปภาพ และสัญลักษณ์ บางส่วน มีความเหมาะสม ๓. ขาดทั้งข้อ ๓ และ ๔	(๐ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามข้อทุกข้อ



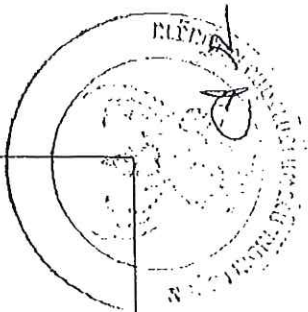
๒. การออกแบบหน้าจอ/ชิ้นงาน/สื่อ (๓๐ คะแนน)					
๒.๓ การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ (คะแนนเต็ม ๙ คะแนน)	(๙ คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ ทั้งหมดของบทเรียนอย่างครบถ้วน สมบูรณ์แบบ	(๖ คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อเป็นส่วนใหญ่	(๓ คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อเป็นบางส่วน แต่มีบางประเด็นที่ไม่สามารถสื่อความหรือ สื่อสารผิดประเด็น	(๑ คะแนน) การสื่อความหมายไม่สอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ	
๒.๔ ความสอดคล้องของภาพและเสียงบรรยาย (คะแนนเต็ม ๘ คะแนน)	(๘ คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาทั้งหมด	(๖ คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาเป็นส่วนใหญ่ แต่ยังมีส่วนไม่สมบูรณ์	(๔ คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาบางส่วน	(๒ คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาบางส่วน แต่บางประเด็นก็แสดงถึงข้อผิดพลาดที่ชัดเจน	
๒.๕ ความคิดสร้างสรรค์ (คะแนนเต็ม ๗ คะแนน)	(๗ คะแนน) ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ และโดดเด่น	(๕ คะแนน) ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะของการดัดแปลงและต่อยอดมาจากแนวคิดอื่น	(๓ คะแนน) ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะของการดัดแปลงและต่อยอดมาจากแนวคิดอื่น แต่ยังไม่สมบูรณ์ หรือ ไม่โดดเด่นชัดเจน	(๑ คะแนน) ผลงานไม่มีความคิดสร้างสรรค์	



๓. ประโยชน์ของสื่อวีดิทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๐ คะแนน)	(๖ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถนำมาใช้เรียนรู้ และทบทวนความรู้ด้านโภชนาการ ได้เป็นอย่างดี มีเนื้อหาที่ถูกต้อง เหมาะสมรวมถึงเป็นสาระที่ก้าวหน้า ยุคสมัยเหมาะสม และเป็นประเด็นสำคัญที่เสริมความรู้ความเข้าใจใน ส่วนที่นักเรียนในช่วงวัยนี้ควรจะต้องรู้ มีแนวทางในการนำเสนอที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับช่วงวัย	(๔ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน สามารถใช้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถตอบสนองต่อลำดับ ขั้นตอนการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ของผู้เรียน และมีการสะท้อนผล (feedback) ให้แก่ผู้เรียน ใน ลักษณะของการปรับโมทัศน์ที่ คลาดเคลื่อน (misconception)	(๒ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถนำมาใช้เรียนรู้ และทบทวนความรู้ด้านโภชนาการ ได้ มีเนื้อหาที่ถูกต้อง เหมาะสม นำเสนอที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับ ช่วงวัย	(๑ คะแนน) ไม่เหมาะสมที่จะใช้ในการทบทวน ความรู้ อาจจะเป็นจากความไม่ถูกต้องของเนื้อหา หรือเนื้อหา/ ลักษณะการนำเสนอที่ยาวและ ซับซ้อนไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของ ผู้เรียน
๓.๑ ใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้ ด้านโภชนาการ (คะแนนเต็ม ๖ คะแนน)				
๓.๒ ใช้ศึกษา ค้นคว้า ด้วยตนเอง (คะแนนเต็ม ๔ คะแนน)				



๓. ประโยชน์ของสื่อวีดิทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๐ คะแนน)				
๓.๓ ความสามารถในการนำไปประยุกต์ (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	(๑๐ คะแนน) แนวคิดจากสื่อวีดิทัศน์ทั้งหมด สามารถนำไปประยุกต์ใช้/ปฏิบัติจริงได้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน หรือบริบทแวดล้อมของผู้เรียน เป็นความรู้ที่สำคัญและจำเป็น มีประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งในลักษณะการแก้ปัญหาและการยกระดับคุณภาพชีวิต	(๗ คะแนน) แนวคิดจากสื่อวีดิทัศน์ส่วนใหญ่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้/ปฏิบัติจริงได้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน มีความรู้ที่สำคัญ มีประโยชน์ต่อผู้เรียนในลักษณะของการยกระดับคุณภาพชีวิต	(๔ คะแนน)แนวคิดจากสื่อวีดิทัศน์บางส่วนสามารถนำไปประยุกต์ใช้/ปฏิบัติจริงได้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน เป็นความรู้ที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียน	(๑ คะแนน) แนวคิดจากสื่อวีดิทัศน์บางส่วนค่อนข้างน้อย สามารถนำไปประยุกต์ใช้/ปฏิบัติจริงได้ในชีวิตประจำวัน



๔. เสร็จและคะแนนปริบะกอบ (๑๐ คะแนน)				
๔.๑ ความเหมาะสมและชัดเจนของ เสียงบรรยาย (คะแนนเต็ม ๗ คะแนน)		(๗ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๓ คะแนน)
		๑.เสียงบรรยายชัดเจน ไม่เบาหรือ ดังเกินไป สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์ หรือความหมายที่ต้องการสื่อ ๒.มีการออกเสียงถูกต้องทุกจุดตาม หลักภาษาไทย ๓.ออกเสียงตัวควบกล้ำชัดเจน ๔.เสียงบรรยายราบรื่น ไม่ซ้ำหรือ เร็วเกินไป ๕.น้ำเสียง เนื้อเสียง ชวนฟัง ๖.ออกเสียงภาษาอังกฤษชัดเจน ถูกต้องทุกจุด (ถ้ามี)	๑.เสียงบรรยายชัดเจน ไม่เบาหรือ ดังเกินไป สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์ หรือความหมายที่ต้องการสื่อ ๒.ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๒-๖ จำนวน ๑ ข้อ	๑.เสียงบรรยายเบาหรือดังเกินไป แต่สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์หรือ ความหมายที่ต้องการสื่อ ๒.ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๒-๖ ตั้งแต่ ๓ ข้อขึ้นไป
๔.๒ ดนตรีประกอบ (คะแนนเต็ม ๓ คะแนน)		(๓ คะแนน) ๑.ดนตรีประกอบไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ๒.ดนตรีประกอบมีความเหมาะสม กับสถานการณ์ในคลิป ๓.ระดับเสียงของดนตรีประกอบไม่ เบาหรือดังเกินไป	(๒ คะแนน) ขาดคุณสมบัติ ๑ ข้อ	(๑ คะแนน) ขาดคุณสมบัติทั้ง ๓ ข้อ หรือ ไม่มีดนตรีประกอบ

