

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	<ul style="list-style-type: none"> - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Scratch - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน 	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระที่ ๔ เทคโนโลยี มาตรฐาน ว ๔.๒ (วิทยาการคำนวณ) หรือถ้าเป็นแผนวิชาอื่นให้ระบุตัวชี้วัด วิทยาการคำนวณที่สอดคล้องกับ การจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Scratch 	
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) 	
๒. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	๒๐	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติของวิชาสาระการเรียนรู้ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง 	แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ที่แสดงถึง สาระสำคัญของการจัดการเรียนรู้

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			<ul style="list-style-type: none"> - เชื่อมโยงความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กับความรู้ ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ใหม่ที่จะเรียนรู้ - สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ ตาม จุดประสงค์ที่กำหนดไว้ - เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้าง องค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง - บูรณาการองค์ความรู้ระหว่างรายวิชาได้อย่างเหมาะสม 	<p>ด้าน Coding ในหัวข้อที่เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม Scratch การบูรณาการแนวคิดสำคัญเหล่านี้ ในเนื้อหาและบูรณาการให้สอดคล้องกับบริบทของตนเอง</p>
ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติของวิชา สารการเรียนรู้ ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง - เชื่อมโยงความรู้ ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กับความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ใหม่ที่จะเรียนรู้ - สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ - เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้าง องค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง 			
ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติของวิชา สารการเรียนรู้ ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง 			

รายการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			- สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	
๓. การออกแบบโจทย์ สถานการณ์ หรือผลงานในการเขียนโปรแกรม	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	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			- การนำผลการวัดและประเมินผลรวมทั้งข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ด้วยโปรแกรม Scratch	ตัวอย่างผลงานของนักเรียน ตัวอย่างสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ของนักเรียน
		ระดับ ๑	- ร้อยละ ๗๐ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการแต่ขาดการนำเสนอสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน	
๕. แบบอย่างที่ดี	๑๐	ระดับ ๓	- มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่นทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน มีการพัฒนาตนเองด้านโปรแกรม Scratch (ย้อนหลังไม่เกิน ๔ ปีนับจากวันที่ส่งผลงาน)	เกียรติบัตรหรือภาพที่มีการนำไปใช้หรือเอกสารที่แสดงการเผยแพร่
		ระดับ ๒	- มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่นภายในหรือภายนอกโรงเรียน 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 สข. กำหนด ***ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด***