



ที่ ปน ๐๐๒๓.๓/ว ๒๕๖๓

ถึง สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นอำเภอโคกโพธิ์ ปะนาละ สายบุรี องค์การบริหารส่วนจังหวัดปัตตานี
เทศบาลเมืองปัตตานี และเทศบาลเมืองตะลัน

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นแจ้งว่าได้รับแจ้งจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานว่า ได้จัดทำกิจกรรมการประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch
Digital Learning : SLDL) ขึ้น เพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเห็นความสำคัญของการแก้ไข
ภาวะทุพโภชนาการของผู้เรียน และส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาที่มีภาวะโภชนาการดี
มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย
จึงขอให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดทราบถึงหลักเกณฑ์การประกวดบทเรียน
ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) ดังกล่าว ทั้งนี้ หากประสงค์
จะส่งผลงานเข้าประกวดสามารถ Download เอกสารและส่งผลงานได้ที่ <http://www.obecschoollunch.com/>
ภายในวันที่ ๑๒ สิงหาคม ๒๕๖๖ รายละเอียดปรากฏตามหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๒/
ว ๒๕๓๒ ลงวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖ และสามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์สำนักงานส่งเสริมการปกครอง
ท้องถิ่นจังหวัดปัตตานี www.pattanilocal.go.th หัวข้อ “หนังสือราชการ”

จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณาดำเนินการต่อไป สำหรับสำนักงานส่งเสริมการปกครอง
ท้องถิ่นอำเภอแจ้งให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีโรงเรียนในสังกัดดำเนินการด้วย



สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น
โทร. ๐๗๓-๓๓๖๐๔๔ ต่อ ๑๐๕
โทรสาร ๐๗๓-๓๓๖๕๘๑

☐	ผ.บ.ท.
☐	ก.บ.บ.
☒	ก.บ.ส.
☐	ก.บ.ก.
☐	ก.บ.ค.
☐	ก.บ.ป.

ดริสทอน
17 มี.ค. 66

สถ. ปัตตานี
รับที่ 6325
วันที่ 13 ก.ค. 2566
เวลา 9.30 น.



ที่ มท ๐๘๑๖.๒/ว ๒๕๖๒

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต
กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)
เรียน ผู้ว่าราชการจังหวัด ทุกจังหวัด
สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ ศธ ๐๔๒๘๒/ว ๑๘๑
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

กองส่งเสริมและพัฒนากิจการการศึกษาท้องถิ่น
กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนากิจการการศึกษาท้องถิ่น
โทรศัพท์ ๐ ๒๒๔๑ ๙๐๐๐ ต่อ ๕๓๒๔/โทรสาร ๐ ๒๒๔๑ ๙๐๒๑-๓ ต่อ ๓๑๘
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ saraban@dla.go.th
ผู้ประสานงาน : นางสาวสุสนา บือโต โทร. ๐๖๒ ๖๐๓ ๖๑๖๔



ที่ ศธ ๐๔๒๘๒/ว ๖๘๖

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
เลขรับ..... 40520
วันที่ 10 ก.ค. 2566
เวลา.....

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๖ 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 โดยมีรายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย 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

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

สำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน

โทร. ๐ ๒๒๘๐ ๒๗๒๗

โทรสาร ๐ ๒๒๘๐ ๒๗๒๖

สำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน
เลขรับ.....
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 ทักษะการคิดกรองความรู้ 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 เพื่อให้นักเรียนมีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

เป้าหมาย

กองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษาที่มีเนื้อหาบทเรียนที่ให้ความรู้เกี่ยวกับภาวะโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย 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 สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีพฤติกรรมกรรมการบริโภคที่เหมาะสม

หมวดหมู่ที่ ๒ การประเมินการเจริญเติบโตและการจัดการภาวะทุพโภชนาการ 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/องค์ความรู้ที่ทางกองทุนฯ กำหนดให้เท่านั้น

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

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



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

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)

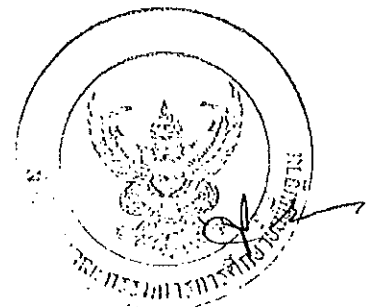
๑. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	๔๐ คะแนน
๒. การออกแบบหน้าจอ/ชิ้นงาน/สื่อ	๓๐ คะแนน
๓. ประโยชน์ของสื่อวีดิทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	๒๐ คะแนน
๔. เสียงและดนตรีประกอบ	๑๐ คะแนน
รวมคะแนน	๑๐๐ คะแนน

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

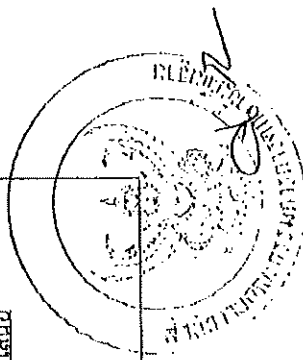


เกณฑ์การให้คะแนน

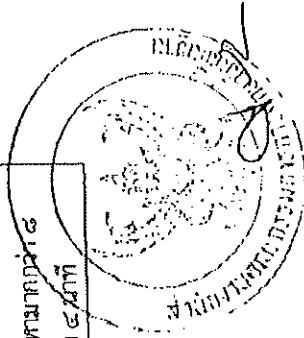
การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)

ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา

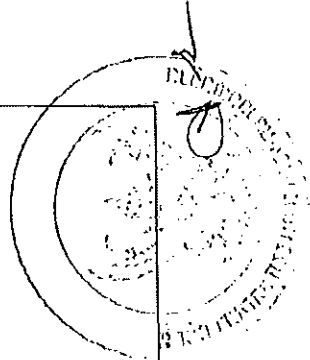
๑. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง (๔๐ คะแนน)				
๑.๑ ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และความหลากหลายของกระบวนการที่ทำให้เกิดเรียนรู้ (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	(๑๐ คะแนน) เนื้อหาทั้งหมดมีความสอดคล้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดและมีความเป็นเอกภาพครบถ้วน สมบูรณ์รวมถึงการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย	(๗ คะแนน) เนื้อหาส่วนใหญ่มีความสอดคล้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด รวมถึงการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย	(๔ คะแนน) เนื้อหาบางส่วนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด แต่มีบางประเด็นที่แสดงให้เห็นถึงความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน รวมถึงมีการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้	(๑ คะแนน) เนื้อหาในภาพรวมไม่ได้แสดงถึงความสอดคล้องอย่างชัดเจนกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด ขาดความเป็นเอกภาพ (ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ประเด็นที่เน้นในภาพรวม) วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ multimedia ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ยังไม่สมบูรณ์หรือไม่ชัดเจน
๑.๒ วิธีการ/เทคนิคการนำเสนอ ลำดับ/ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหา (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	(๑๐ คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่ชัดเจน สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชม สนใจของผู้ชม โดยมีการนำเสนอตามลำดับเนื้อหาได้อย่างชัดเจน เป็นระบบและมีความต่อเนื่อง เมื่อพิจารณาในภาพรวม	(๗ คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชม โดยส่วนใหญ่มีการนำเสนอตามลำดับเนื้อหา และในภาพรวมค่อนข้างมีความต่อเนื่องกันไป จึงทำให้บางประเด็นที่เชื่อมโยงไม่ไหลลื่นและต่อเนื่องเท่าที่ควร	(๔ คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่กระตุ้นความสนใจของผู้ชมได้บ้าง แต่เนื้อหาที่ยกมาในภาพรวมไม่ไหลลื่น สับสนและไม่มีต่อเนื่อง	(๑ คะแนน) ขาดวิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชม การนำเสนอไม่ต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการนำเสนอ



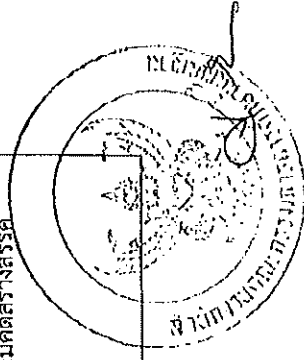
๑. เนื้อหาและการดำเนินการดำเนินเรื่อง (๔๐ คะแนน)								
๑.๓ การสรุปเนื้อหาท้ายเรื่อง (คะแนนเต็ม ๖ คะแนน)	(๖ คะแนน)	ทุกหน่วยการเรียนรู้มีการสรุปเนื้อหาท้ายหน่วย โดยมีเนื้อหาที่ชัดเจน เข้าใจง่ายและครอบคลุมประเด็นทั้งหมดอย่างครบถ้วน	(๔ คะแนน)	หน่วยการเรียนรู้ส่วนใหญ่ มีการสรุปเนื้อหาท้ายหน่วย โดยเนื้อหาที่ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้อง	(๒ คะแนน)	บางหน่วยการเรียนรู้มีการสรุปเนื้อหาท้ายหน่วย แต่บางหน่วยก็ขาดการสรุป โดยในส่วนเนื้อหาการสรุปยังไม่ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้อง	(๐ คะแนน)	ไม่ปรากฏการสรุปท้ายหน่วยการเรียนรู้เลย หรือ เป็นสาระสรุปที่ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา
๑.๔ ความถูกต้อง ครบถ้วนของสาระ/ประเด็นทางวิชาการ (คะแนนเต็ม ๑๒ คะแนน)	(๑๒ คะแนน)	เนื้อหา/สาระทั้งหมดในภาพรวมมีความถูกต้อง ครบถ้วนและเป็นไปตามหลักวิชาการ มีจำนวนแบบทดสอบที่มีคุณภาพครบถ้วน และครอบคลุมสาระของเนื้อหาที่นำเสนอทั้งหมด	(๙ คะแนน)	เนื้อหา/สาระในภาพรวมส่วนใหญ่มีความถูกต้อง และเป็นไปตามหลักวิชาการ มีประเด็นที่ผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามหลักวิชาการ ๑-๒ จุด/ประเด็น มีจำนวนแบบทดสอบครบถ้วน โดยที่ข้อสอบส่วนใหญ่มีคุณภาพครอบคลุมสาระของเนื้อหาที่นำเสนอ	(๖ คะแนน)	เนื้อหา/สาระในภาพรวมบางส่วนมีความถูกต้อง แต่ยังมีประเด็นที่ยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ หรือผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามหลักวิชาการ ๓-๔ จุด/ประเด็น มีจำนวนแบบทดสอบครบถ้วน ตามเกณฑ์ที่กำหนด	(๓ คะแนน)	เนื้อหา/สาระในภาพรวมบางส่วนมีความถูกต้อง แต่ยังมีประเด็นที่ยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ หรือผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามหลักวิชาการ มากกว่า ๔ จุด/ประเด็น มีจำนวนแบบทดสอบไม่ครบถ้วนตามเกณฑ์ที่กำหนด
๑.๕ เวลาในการนำเสนอเนื้อหา (๕๗ นาที) (คะแนนเต็ม ๒ คะแนน)	(๒ คะแนน)	มีความยาวใกล้เคียงตามระยะเวลาที่กำหนด	(๑ คะแนน)	ความยาวของเนื้อหาอยู่ระหว่าง ๗ - ๘ นาที หรือ ๔-๕ นาที	-	-	(๐ คะแนน)	ความยาวของเนื้อหามากกว่า ๘ นาที หรือน้อยกว่า ๔ นาที



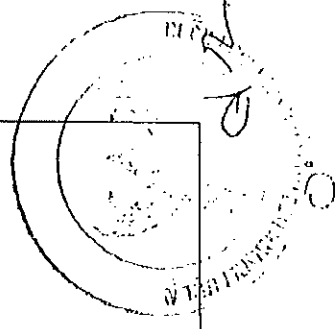
๒. การออกแบบใบแจ้ง/ชี้แจง/สื่อ (๓๐ คะแนน)				
๒.๑ ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร ปุ่ม/ไอคอน ข้อความหรือแถบข้อความ (คะแนนเต็ม ๓ คะแนน)	(๓ คะแนน) ๑. รูปภาพ มีความชัดเจน เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา ๒. ตัวอักษร มีความชัดเจน มีขนาดเหมาะสม อ่านง่าย ๓. ปุ่ม/ไอคอน หรือแถบข้อความ มีความชัดเจน สื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม	(๒ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามที่ระบุ ๑ ข้อ	(๑ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามที่ระบุ ๒ ข้อ	(๐ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามที่ระบุทุกข้อ
	(๓ คะแนน) ๑. สีของตัวอักษรที่เป็นข้อความเดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีสื่อความไม่ตรงกันกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการสื่อสาร ๒. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อความของรูปภาพ และสัญลักษณ์มีความเหมาะสมสอดคล้องเป็นเรื่องราวเดียวกัน ๓. การจัดวางองค์ประกอบ ตัวอักษร รูปภาพ ในสื่อมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	(๒ คะแนน) ๑. สีของตัวอักษรที่เป็นข้อความเดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีสื่อความไม่ตรงกันกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการสื่อสาร ๒. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อความของรูปภาพ และสัญลักษณ์มีความเหมาะสมสอดคล้องเป็นเรื่องราวเดียวกัน ๓. ขาดข้อ ๓ หรือ ๔ ข้อใดข้อหนึ่ง	(๑ คะแนน) ๑. สีของตัวอักษรบางส่วนที่เป็นข้อความเดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีสื่อความไม่ตรงกันกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการสื่อสารเป็นบางส่วน ๒. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อความของรูปภาพ และสัญลักษณ์บางส่วน มีความเหมาะสม ๓. ขาดข้อ ๓ และ ๔	(๐ คะแนน) ขาดคุณสมบัติตามที่ระบุทุกข้อ



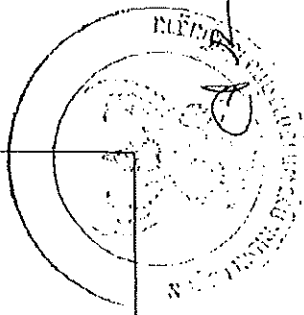
๒. การออกแบบหน้าจอ/ชิ้นงาน/สื่อ (๓๐ คะแนน)				
๒.๓ การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ (คะแนนเต็ม ๙ คะแนน)	(๙ คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ ทั้งหมวดของบทเรียนอย่างครบถ้วน สมบูรณ์แบบ	(๖ คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อเป็นส่วนใหญ่	(๓ คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อเป็นบางส่วน แต่มีบางประเด็นที่ไม่สามารถสื่อความหรือ สื่อสารผิดประเด็น	(๐ 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 แต่ยังทำได้ไม่สมบูรณ์ หรือ ไม่โดดเด่นชัดเจน	(๑ คะแนน) ผลงานไม่มีความคิดสร้างสรรค์



๓. ประโยชน์ของสื่อวีดิทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๐ คะแนน)				
๓.๑ ใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้ด้านโภชนาการ (คะแนนเต็ม ๖ คะแนน)	(๖ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถนำมาใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้ด้านโภชนาการได้เป็นอย่างดี มีเนื้อหาที่ถูกต้อง เหมาะสมรวมถึงเป็นสาระที่ก้าวหน้า ยุคสมัยที่เสริมความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่นักเรียนสนใจในส่วนตัวนักเรียนในช่วงนี้ควรจะต้องรู้ มีแนวทางการนำเสนอที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับช่วงวัย	(๔ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถนำมาใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้ด้านโภชนาการได้ มีเนื้อหาที่ถูกต้อง เหมาะสม และทันสมัย เป็นประเด็นสำคัญที่เสริมความรู้ความเข้าใจในส่วนที่นักเรียนในช่วงนี้ควรจะต้องรู้ มีแนวทางการนำเสนอที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับช่วงวัย	(๒ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถนำมาใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้ด้านโภชนาการได้ มีเนื้อหาที่ถูกต้อง มีแนวทางการนำเสนอที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับช่วงวัย	(๐ คะแนน) ไม่เหมาะสมที่จะใช้ในการทบทวนความรู้ อาจจะเป็นเนื้อหา หรือเนื้อหา/ลักษณะการนำเสนอที่ยาวและซับซ้อนไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน
๓.๒ ใช้ศึกษา ค้นคว้า ด้วยตนเอง (คะแนนเต็ม ๔ คะแนน)	(๔ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ด้วยตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถตอบสนองต่อลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของผู้เรียน และมีการสะท้อนผล (feedback) ให้แก่ผู้เรียน ในลักษณะของการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่คลาดเคลื่อน (misconception)	(๓ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถตอบสนองต่อลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของผู้เรียน และมีการสะท้อนผล (feedback) ให้แก่ผู้เรียน	(๒ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ด้วยตนเองได้ แต่ยังไม่สามารถทำให้เห็นแนวโน้มที่ชัดเจนในการสร้างองค์ความรู้ทั้งหมดด้วยตนเอง แต่ก็ยังมีการสะท้อนผล (feedback) ให้แก่ผู้เรียน	(๑ คะแนน) สื่อวีดิทัศน์สามารถกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ด้วยตนเองได้



๓. ประโยชน์ของสื่อวิถีทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๐ คะแนน)				
๓.๓ ความสามารถในการนำไปประยุกต์ (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	(๑๐ คะแนน) แนวคิดจากสื่อวิถีทัศน์ทั้งหมด สามารถนำไปประยุกต์ใช้/ปฏิบัติจริงได้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน หรือบริบทแวดล้อมของผู้เรียน เป็นความรู้ที่สำคัญและจำเป็น มีประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งในลักษณะการแก้ไขปัญหาและการยกระดับคุณภาพชีวิต	(๗ คะแนน) แนวคิดจากสื่อวิถีทัศน์ส่วนใหญ่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้/ปฏิบัติจริงได้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน มีความรู้ที่สำคัญ มีประโยชน์ต่อผู้เรียนในลักษณะของการยกระดับคุณภาพชีวิต	(๔ คะแนน)แนวคิดจากสื่อวิถีทัศน์บางส่วนสามารถนำไปประยุกต์ใช้/ชีวิตประจำวัน ประโยชน์ต่อผู้เรียน	(๑ คะแนน) แนวคิดจากสื่อวิถีทัศน์บางส่วนค่อนข้างน้อย สามารถนำไปประยุกต์ใช้/ปฏิบัติจริงได้ในชีวิตประจำวัน



๔. เสี่ยงและอันตรายประกอบ (๑๐ คะแนน)					
๔.๑ ความเหมาะสมและชัดเจนของ เรียงบรรยาย (คะแนนเต็ม ๗ คะแนน)	(๗ คะแนน) ๑.เรียงบรรยายชัดเจน ไม่เบาหรือ ดังเกินไป สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์ หรือความหมายที่ต้องการสื่อ ๒.มีการออกเสียงถูกต้องทุกจุดตาม หลักภาษาไทย ๓.ออกเสียงตัวควบกล้ำชัดเจน ๔.เสียงบรรยายราบรื่น ไม่ซ้ำหรือ เร็วเกินไป ๕.น้ำเสียง นุ่มเสียง ชวนฟัง ๖.ออกเสียงภาษาอังกฤษชัดเจน ถูกต้องทุกจุด (ถ้ามี)	(๕ คะแนน) ๑.เสียงบรรยายชัดเจน ไม่เบาหรือ ดังเกินไป สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์ หรือความหมายที่ต้องการสื่อ ๒.ขาดคุณลักษณะตามข้อ ๒-๖ จำนวน ๑ ข้อ	(๓ คะแนน) ๑.เสียงบรรยายเบาหรือดังเกินไป แต่สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์หรือ ความหมายที่ต้องการสื่อ ๒.ขาดคุณลักษณะตามข้อ ๒-๖ จำนวน ๒ ข้อ	(๑ คะแนน) ๑.เสียงบรรยายเบาหรือดังเกินไป แต่สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์หรือ ความหมายที่ต้องการสื่อ ๒.ขาดคุณลักษณะตามข้อ ๒-๖ ตั้งแต่ ๓ ข้อขึ้นไป	
	(๓ คะแนน) ๑.ดนตรีประกอบไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ๒.ดนตรีประกอบมีความเหมาะสม กับสถานการณ์ในคลิป ๓.ระดับเสียงของดนตรีประกอบไม่ เบาหรือดังเกินไป	(๒ คะแนน) ขาดคุณลักษณะ ๑ ข้อ	(๑ คะแนน) ขาดคุณลักษณะ ๒ ข้อ	(๐ คะแนน) ขาดคุณลักษณะทั้ง ๓ ข้อ หรือ ไม่มีดนตรีประกอบ	
๔.๒ ดนตรีประกอบ (คะแนนเต็ม ๓ คะแนน)					

