



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โครงการ
การเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding
“CODING Achievement Awards”

คำนำ

คู่มือฉบับนี้ จัดทำเพื่อใช้ในการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding แบบ Unplugged และ Plugged ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา จากทั่วประเทศ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๕ เพื่อนำผลงานดีเด่นด้าน Coding เพื่อเผยแพร่ให้กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาทั่วประเทศที่จะนำไปเป็นแบบอย่าง หรือเป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอนด้าน Coding ที่มีการบูรณาการกับบริบทของท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม และนำไปใช้ในชั้นเรียนได้อย่างแท้จริง

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ ๑	๔
ความเป็นมา	๔
ส่วนที่ ๒	๖
ที่มาและความสำคัญ	๖
วัตถุประสงค์ในการคัดเลือก	๗
ขั้นตอนการดำเนินงาน	๘
ส่วนที่ ๓	๙
เกณฑ์การคัดเลือก	๙
รายชื่อคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ตัดสินผลงาน	๒๓
กำหนดการการคัดเลือก	๒๔

ส่วนที่ ๑

การจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณและโค้ดดิ้ง (Coding)

ความเป็นมา

วิชาวิทยาการคำนวณ (Computing Science) อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) โดยกำหนดให้มีสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) สาระการเรียนรู้นี้ได้ปรับเปลี่ยนจากสาระเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีที่มีอยู่เดิม เป็นวิชาที่เน้นการพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์แก้ปัญหา การนำแนวคิดเชิงคำนวณ (computational thinking) และการเรียนการสอน coding มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อการเตรียมเยาวชนในการเป็นพลเมืองในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลที่สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและรู้เท่าทัน

หลักสูตรวิทยาการคำนวณเน้น “กระบวนการคิด” ของนักเรียนที่เน้นเกี่ยวกับตรรกะ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน และเป็นระบบ ซึ่งอาจใช้การจัดการเรียนรู้แบบ unplugged ได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีสาระการเรียนรู้ในด้านอื่น เช่น การเข้าใจและรู้เท่าทันสื่อ การสื่อสารอย่างเหมาะสมบนโลกออนไลน์ การให้ความสำคัญกับข้อมูล การประมวลผลข้อมูล การใช้งานแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อื่นบนระบบคลาวด์ การใช้งานเทคโนโลยีอย่างเข้าใจในสิทธิและหน้าที่ของตนเอง และผู้อื่น และกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่สำคัญต่อชีวิตประจำวัน สามารถวางรากฐานและปลูกฝังตามช่วงวัย ดังนี้

- ชั้น ป.๑ – ป.๓ ให้นักเรียนเข้าใจพื้นฐานการดำรงชีวิต จึงเป็นการเรียนแบบ unplugged หรือ อุปกรณ์ที่ไม่ต้องใช้ไฟฟ้า เข้าใจการคำนวณและใช้ตรรกะในชีวิตประจำวัน เครื่องมือส่วนใหญ่ในการเรียนการสอนไม่จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์เป็นหลัก
- ชั้น ป.๔ – ป.๖ เป็นการเรียนเพื่อแก้ปัญหาทั่วไปที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบวิธีการในการแก้ปัญหา ใช้คอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูล จึงเน้นการให้นักเรียนได้รู้จักเครื่องมือ และเข้าถึงข้อมูลได้อย่างปลอดภัย
- ชั้น ม.๑ – ม.๓ ปลูกฝังการสร้างข้อมูลเพื่อรองรับเศรษฐกิจจากฐานความรู้ โดยการจัดการข้อมูล ปฐมภูมิ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างความรู้ที่แตกต่างและมีมูลค่า ทักษะด้าน data processing อันได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูล การคำนวณอย่างง่าย การใช้เครื่องมือ IoT ในการเก็บข้อมูล การโปรแกรมเบื้องต้น สิทธิความเป็นเจ้าของข้อมูลและความรู้ ซึ่งนักเรียนจะได้ประโยชน์สูงสุดต่อการใช้ชีวิตของนักเรียนในอนาคต
- ชั้น ม.๔ - ม.๖ สร้างแนวความคิดการนำข้อมูลที่มีอยู่มาสร้างมูลค่าเพิ่มหรือใช้แก้ปัญหา จึงเน้นในเรื่องการประมวลผลข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่มีโดยให้แนวทางของ data science เบื้องต้น และทักษะการโปรแกรมที่สูงขึ้น เพื่อใช้ในการบูรณาการเพื่อแก้ปัญหาในวิชาอื่น

ทักษะของ Coding จึงเป็นการเตรียมความพร้อมในการเป็นพลเมืองที่มีทักษะที่จำเป็นและสำคัญในโลกอนาคต ช่วยให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีคุณภาพในศตวรรษที่ ๒๑ รวมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจ ในการนำเทคโนโลยีไปสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล ที่มีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมหรือพัฒนาประเทศ ให้ก้าวไปสู่ประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน การเริ่มเรียนรู้ Coding จากระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และต่อยอดไปถึงระดับอุดมศึกษา เป็นการส่งเสริมกำลังคนด้านดิจิทัล และนวัตกรรมดิจิทัลที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศต่อไป

ส่วนที่ ๒
การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding
“CODING Achievement Awards”

ที่มาและความสำคัญ

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้มีการประกาศใช้มาตรฐานหลักสูตรการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) โดยเพิ่มเติมสาระที่ ๔ เทคโนโลยี ซึ่งมีวิชาวิทยาการคำนวณ (Computing Science) ที่ประกอบด้วยองค์ความรู้หลัก ๓ ด้าน ได้แก่ ๑) วิทยาการคอมพิวเตอร์ เช่น การแก้ปัญหา Coding การใช้ตรรกะ ๒) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหา ๓) การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และรู้เท่าทัน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้ร่วมกันขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณและโค้ดดิ้ง โดยมีการจัดอบรมเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจในมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้ครูผู้สอนสาระเทคโนโลยีทั้งในรูปแบบการอบรมออนไลน์และแบบพบหน้าทั่วประเทศ ในการนี้ สพฐ. และสสวท. เห็นพ้องต้องกันว่า ควรมีการจัดเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding ทั้งในรูปแบบ Unplugged และ Plugged ใน ๔ ภูมิภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยเปิดรับสมัครให้คุณครูผู้สอนในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือกลุ่มสาระอื่นที่ได้นำองค์ความรู้ด้านโค้ดดิ้งไปบูรณาการให้เข้ากับบริบทของท้องถิ่นอย่างเหมาะสมทั้งในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ร่วมส่งผลงานเพื่อคัดเลือกเป็นผลงานดีเด่นรวมทั้งสิ้นจำนวน ๔๐ ผลงานในแต่ละภูมิภาค โดยมีผลงานรวมทั้งสิ้น ๑๖๐ ผลงาน

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อติดตามผลการนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปใช้ในชั้นเรียนอย่างเป็นรูปธรรม
๒. เพื่อคัดเลือกนวัตกรรมหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้าน Coding ที่สามารถเผยแพร่เป็นแบบอย่างให้กับครู
๓. เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติและสร้างขวัญกำลังใจให้กับครูผู้สอน

ประเภทรายการผลงานครูดีเด่น

๑. Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา จำนวน ๑๐ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๔๐ ผลงาน
๒. Unplugged Coding ระดับมัธยมศึกษา จำนวน ๑๐ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๔๐ ผลงาน
๓. Plugged Coding ระดับประถมศึกษา จำนวน ๑๐ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๔๐ ผลงาน
๔. Plugged Coding ระดับมัธยมศึกษา จำนวน ๑๐ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๔๐ ผลงาน

ขั้นตอนการดำเนินงานการเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding ในส่วนภูมิภาค

1. แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานขับเคลื่อนการเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding ของภูมิภาค
2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาฯ เขตเจ้าภาพ ประชุมคณะทำงานทำงานด้านวิชาการ และด้านการจัดแสดงผลงาน
3. สพฐ. และสสวท. จัดทำหนังสือแจ้งประชาสัมพันธ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพื่อประชาสัมพันธ์คุณครูส่งผลงานดีเด่นด้าน Coding ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ในวันที่ ๑ มิถุนายน ๒๕๖๕ โดยให้เขตพื้นที่การศึกษาแต่ละเขตจัดทำแบบฟอร์มรับสมัครของตนเอง
4. ครูในภูมิภาคดำเนินการจัดส่งแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding ปีการศึกษา ๒๕๖๔-๒๕๖๕ ไปยังเขตพื้นที่การศึกษา ระหว่างวันที่ ๑ มิถุนายน - ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕
5. จัดประชุมชี้แจงการดำเนินงาน โดยให้มีการแจ้งทุกเขตพื้นที่การศึกษา โดยคณะกรรมการขับเคลื่อนโครงการ ภายในเดือนมิถุนายน ๒๕๖๕
6. แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานและจัดทำรายงานการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ส่วนภูมิภาค
7. จัดประชุมชี้แจงเกณฑ์การตัดสินให้คณะกรรมการแต่ละภูมิภาคทราบผ่านแอปพลิเคชัน zoom โดย สพฐ.ร่วมกับสสวท. ภายในเดือนมิถุนายน
8. เขตพื้นที่การศึกษาคัดเลือกผลงาน เขตละ ๑ ผลงาน/ประเภท ส่งคณะกรรมการตัดสินผลงานดีเด่นด้าน Coding ส่วนภูมิภาค ภายในวันที่ ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๕ และสำหรับเขตพื้นที่มัธยมศึกษา ที่มีจังหวัดมากกว่า ๑ จังหวัด ให้นำจำนวนผลงานที่ได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนของจังหวัด
9. คณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ส่วนภูมิภาค ภูมิภาคละ ๔๐ ผลงาน ระหว่างวันที่ ๑ - ๑๐ สิงหาคม ๒๕๖๕ โดยคณะกรรมการตัดสินจะต้องไม่ประเมินผลงานของผู้สอนในเขตพื้นที่ของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้
 - กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
 - กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาในสังกัดเข้าแข่งขัน
 - กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
 - กรรมการควรมีที่มาจากเขตพื้นที่การศึกษาอื่นอย่างหลากหลาย
10. คณะกรรมการสรุปผลการประเมิน และแจ้งผลสรุปการคัดเลือกจำนวน ๔๐ ผลงานต่อภูมิภาค เพื่อเสนอผลการคัดเลือกต่อคณะกรรมการขับเคลื่อนโครงการ ฯ
11. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขตเจ้าภาพ ประกาศผลการคัดเลือก ภายในวันที่ ๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๕ และดำเนินการประสานครูเจ้าของผลงานในการเข้าร่วมในการแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding
12. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขตเจ้าภาพ จัดงานเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding และมอบเกียรติบัตร พร้อมโล่รางวัลจากกระทรวงศึกษาธิการ ให้กับครูที่ได้รับการคัดเลือก ภายในวันที่ ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๕

ส่วนที่ ๓

เกณฑ์การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding

“CODING Achievement Awards”

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕

ผู้ส่งผลงาน

ครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาและมัธยมศึกษาทั่วประเทศ ซึ่งเป็นครูผู้สอนในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือกลุ่มสาระอื่นที่ได้นำองค์ความรู้ด้าน Coding ไปบูรณาการให้เข้ากับบริบทของท้องถิ่นอย่างเหมาะสม สามารถส่งผลงานเข้าประกวดได้ ๒ ประเภทตามระดับชั้นที่สอน คือ

1. การจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมแบบไม่ใช้คอมพิวเตอร์ Unplugged Coding
2. การจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมแบบใช้คอมพิวเตอร์ Plugged Coding

ทั้งนี้ครูทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้สามารถส่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ๑ ผลงานต่อ ๑ ประเภทตามระดับชั้นที่สอน ในการเข้าร่วมการคัดเลือกเท่านั้น

เกณฑ์การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding

“CODING Achievement Awards”

ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๕

หลักเกณฑ์การประกวด

๑. ผู้ส่งผลงาน

ครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทั่วประเทศ โดย ๑ คนสามารถส่งผลงานเข้าคัดเลือกได้เพียง ๑ ประเภท คือ Unplugged หรือ Plugged Coding เท่านั้น โดยเป็นผลงานการสอนในปีการศึกษาที่ ๒๕๖๔ - ๒๕๖๕

๒. องค์ประกอบผลงานที่ส่งเข้าประกวด

๒.๑ รูปเล่มการจัดการเรียนรู้ Coding ไม่เกิน ๕๐ หน้า (ให้บันทึกเป็น .pdf) ประกอบด้วย

๒.๑.๑ ปก คำนำ สารบัญ สารบัญตาราง สารบัญภาพ

๒.๑.๒ ส่วนที่ ๑ รายงานการดำเนินการวิเคราะห์จัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบ มีองค์ประกอบแสดงถึงแนวทางการวิเคราะห์ ผลการวิเคราะห์เพื่อการจัดการเรียนรู้ Coding

๒.๑.๓ ส่วนที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง จำนวน ๑ แผน โดยในแผนจะต้องมีใบกิจกรรมหรือใบงาน อย่างใดอย่างหนึ่ง อย่างน้อย ๑ อย่าง เกณฑ์การวัดและประเมินผล บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ และได้รับการรับรองแผนการจากผู้บริหารสถานศึกษา/รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ และหัวหน้ากลุ่มการเรียนรู้ ที่แนบต่อท้ายมาด้วย

๒.๑.๔ ส่วนที่ ๓ หลักฐานการจัดการเรียนรู้ Coding และหลักฐานการรับรองความถูกต้องด้านเนื้อหา และสื่อการสอนที่ปรากฏในวิดีโอที่นำเสนอการจัดการเรียนรู้ Coding จากครูผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้น/รองหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้/หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

๒.๑.๕ ส่วนที่ ๔ หลักฐานผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding

๒.๒ วิดีทัศน์การจัดการเรียนรู้ Coding ที่มีความยาวไม่เกิน ๑๕ นาที สร้างขึ้นด้วยตนเอง ไม่เคยเผยแพร่ ไม่เคยได้รับรางวัล ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ใดๆของบุคคลอื่น โดยนำวิดีโอที่แนบมาดังกล่าว ไปเผยแพร่ในช่องทาง Youtube จำนวน ๑ วิดีทัศน์

๓. วิธีการส่งผลงานเข้าประกวด

๓.๑ จัดส่งรูปเล่มการจัดการเรียนรู้ Coding เป็น Google drive และส่ง Url ตาม Google form ที่กำหนด

๓.๒ จัดส่งวีดิทัศน์การจัดการเรียนรู้ Coding โดยส่ง Url Youtube ตาม Google form ที่กำหนด

(ส่งผลงานไปยังเขตพื้นที่การศึกษาที่คุณครูสังกัดอยู่)

๔. ประเด็นการพิจารณา แบ่งออกเป็น ๒ องค์ประกอบ ดังนี้

๔.๑ องค์ประกอบที่ ๑ รูปเล่ม แบ่งเป็น ๓ ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ ๑ การวิเคราะห์การดำเนินการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบ

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑.การวิเคราะห์ปัญหา/ความจำเป็น ในการจัดการเรียนรู้ Coding	๕	ระดับ ๓	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของผู้เรียน/ การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยมีการจัดลำดับความสำคัญ ในการจัดการเรียน Coding ได้ชัดเจน และมีเอกสารอ้างอิง	เหตุผลและความจำเป็น หรือที่มา และความสำคัญ ซึ่งอธิบายถึงความ สำคัญของการสอน Coding ที่ช่วย
		ระดับ ๒	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของผู้เรียน/ การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยมีการจัดลำดับความสำคัญ ในการจัดการเรียนรู้ Coding ได้ชัดเจน	แก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ได้อย่างชัดเจน มีการนำ ทฤษฎี หรือกรอบแนวคิดจาก
		ระดับ ๑	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของผู้เรียน/ การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้ Coding	ผู้เชี่ยวชาญหรือแหล่งข้อมูลด้าน Coding ที่น่าเชื่อถือมาใช้ในการ อ้างอิง
๒.การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อ จัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม กับผู้เรียน	๕	ระดับ ๓	การดำเนินการวิเคราะห์เกี่ยวกับผู้เรียนรายบุคคล ด้านความรู้ ความสามารถของผู้เรียน/พฤติกรรมและความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน/ ความสมบูรณ์ทางด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจ/	มีการนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ผู้ เรียนมาอ้างอิงถึงสภาพปัญหา

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			การสนับสนุนการเรียนรู้ของครอบครัวผู้เรียน โดยมีหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลได้ชัดเจน และมีเอกสารอ้างอิง	เหตุผลที่ทำให้ต้องจัดการสอนด้าน Coding เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาผู้เรียนตามข้อมูลที่วิเคราะห์
		ระดับ ๒	การดำเนินการวิเคราะห์เกี่ยวกับผู้เรียนรายบุคคล ด้านความรู้ความสามารถของผู้เรียน/พฤติกรรมและความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน/ความสมบูรณ์ทางด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจ/ การสนับสนุนการเรียนรู้ของครอบครัวผู้เรียน โดยมีหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลได้ชัดเจน	
		ระดับ ๑	การดำเนินการวิเคราะห์เกี่ยวกับผู้เรียนรายบุคคล ด้านความรู้ความสามารถของผู้เรียน/พฤติกรรมและความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน/ความสมบูรณ์ทางด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจ/ การสนับสนุนการเรียนรู้ของครอบครัวผู้เรียน มีการอธิบายถึงการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลแต่ยังขาดหลักฐานหรือข้อมูลที่ชัดเจน	
๓.การวิเคราะห์เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ Coding	๕	ระดับ ๓	แนวทางการออกแบบจัดการเรียนรู้ Coding ที่มีการวิเคราะห์ด้านหลักสูตร/เนื้อหา/จุดประสงค์/รูปแบบหรือเทคนิควิธีสอน ที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาผู้เรียน ที่สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทของผู้เรียน สถานศึกษา และท้องถิ่น	การวิเคราะห์เพื่อออกแบบที่แสดงถึงสาระสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding ในหัวข้อที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหายังเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เหตุผลเชิงตรรกะ แนวคิดเชิงคำนวณ การเขียนโปรแกรมหรือหัวข้ออื่นที่มีการบูรณาการ
		ระดับ ๒	แนวทางการออกแบบจัดการเรียนรู้ Coding ที่มีการวิเคราะห์ด้านหลักสูตร/เนื้อหา/จุดประสงค์/รูปแบบหรือเทคนิควิธีสอน ที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาผู้เรียน ที่สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทผู้เรียน สถานศึกษา	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
		ระดับ ๑	แนวทางการออกแบบจัดการเรียนการสอน Coding ที่มีการวิเคราะห์ด้านหลักสูตร/เนื้อหา/จุดประสงค์/รูปแบบหรือเทคนิควิธีสอน ที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาผู้เรียน ที่สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทผู้เรียน	แนวคิดสำคัญเหล่านี้ในเนื้อหา และบูรณาการให้สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น

ประเด็นที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้	๕	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ครอบคลุมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Coding - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน 	<p>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระที่ ๔ เทคโนโลยี</p> <p>มาตรฐาน ว ๔.๒ (วิทยาการคำนวณ)</p> <p>เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้</p>
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ครอบคลุมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Coding 	<p>เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม</p> <p>ซึ่งหากเป็นผู้สอนในกลุ่มสาระการ</p>

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณ ภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ครอบคลุมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย 	<p>เรียนรู้อื่น ให้มีการบูรณาการ มาตรฐานตัวชี้วัด (Coding แบบ บูรณาการ) ให้ปรากฏในแผนการ จัดการเรียนรู้</p>
๒. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	๑๐	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการ เรียนรู้ ที่สอดคล้องกับเนื้อหา, ธรรมชาติของวิชา, สาระการเรียนรู้, ความ ต้องการและความพร้อมของผู้เรียนของผู้เรียน - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีความเชี่ยวชาญในการสอน เนื้อหาที่ถูกต้อง - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ทักษะกระบวนการ/ ประสบการณ์เดิมของผู้เรียนกับความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ ใหม่ที่จะเรียนรู้ - การออกแบบกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศ และมีการเลือกใช้สื่อการสอน ในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ กำหนดไว้ - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และได้สืบค้น ข้อมูลด้วยตนเอง - การออกแบบกิจกรรมบูรณาการองค์ความรู้ระหว่างรายวิชาได้ อย่างเหมาะสม - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง 	<p>การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ แสดงถึงสาระสำคัญของการจัด การเรียนรู้ด้าน Coding ในหัวข้อที่ เกี่ยวกับ การแก้ปัญหาอย่างเป็น ระบบ เป็นขั้นตอน เหตุผลเชิง ตรรกะ แนวคิดเชิงคำนวณ การ เขียนโปรแกรม หรือหัวข้ออื่นที่มี การบูรณาการแนวคิดสำคัญเหล่านี้ ในเนื้อหา และบูรณาการให้ สอดคล้องกับบริ บทของท้องถิ่น</p>

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับเนื้อหา, ธรรมชาติของวิชา, สาระการเรียนรู้, ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียนของผู้เรียน - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ กระบวนการ/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียนกับความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ใหม่ที่จะเรียนรู้ - การออกแบบกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศ และมีการเลือกใช้สื่อการสอน ในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ - การออกแบบกิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง 	
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา, ธรรมชาติของวิชา, สาระการเรียนรู้, ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียนของผู้เรียน - การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง - การออกแบบกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศ และมีการเลือกใช้สื่อการสอน ในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๓. การออกแบบวัดและประเมินผล	๕	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ - การออกแบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ Coding - การออกแบบวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์ในการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย เน้นการประเมินระหว่างเรียน - การออกแบบวัดและประเมินผลที่สามารถแสดงผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงโดยผู้เรียนและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการประเมิน 	แบบวัดและประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ - การออกแบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ Coding - การออกแบบวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์ในการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย เน้นการประเมินระหว่างเรียน 	
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ - การออกแบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ Coding 	

ประเด็นที่ ๓ ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. ผลที่เกิดกับผู้เรียน	๕	ระดับ ๓	- ร้อยละ ๗๕ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ, ทักษะกระบวนการ, คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมรรถนะสำคัญที่หลากหลายของผู้เรียน (เฉพาะที่ตั้งไว้ในชั่วโมงเรียนนั้น) - การนำผลการวัดและประเมินผลรวมทั้งข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ Coding	บันทึกหลังการสอน เครื่องมือการวัด และประเมินผล รายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล
		ระดับ ๒	- ร้อยละ ๗๕ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ, ทักษะกระบวนการ, คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (เฉพาะที่ตั้งไว้ในชั่วโมงเรียนนั้น) - การนำผลการวัดและประเมินผลรวมทั้งข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในวางแผนการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ Coding	
		ระดับ ๑	- ร้อยละ ๗๕ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ, ทักษะกระบวนการ, คุณลักษณะอันพึงประสงค์ แต่ขาดการนำเสนอสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน	
๒. ความพึงพอใจในผลการจัดการเรียนรู้ Coding ของนักเรียน และผู้ปกครอง	๕	ระดับ ๓	นักเรียน และผู้ปกครอง ร้อยละ ๗๕ ขึ้นไป มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding	รายงานการวิเคราะห์ผล เครื่องมือการวัดและประเมินผล ผลการสัมภาษณ์
		ระดับ ๒	นักเรียนหรือผู้ปกครอง ร้อยละ ๗๕ ขึ้นไป มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding	
		ระดับ ๑	นักเรียน น้อยกว่าร้อยละ ๗๕ มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding	

ประเด็นที่ ๔ แบบอย่างการจัดการเรียนรู้ Coding

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
แบบอย่างที่ดี	๕	ระดับ ๓	มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่น ทั้งภายในและภายนอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ตนเองสังกัด	เกียรติบัตรหรือภาพที่มีการนำไปใช้ หรือเอกสารที่แสดงการเผยแพร่
		ระดับ ๒	มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่น ภายในหรือภายนอกสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาที่ตนเองสังกัด	
		ระดับ ๑	ไม่มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษา	

๔.๒ องค์ประกอบที่ ๒ วัสดุทัศน ที่ตรงตามแผนการจัดการเรียนรู้ และมีการนำเสนอ โดยใช้ title และชื่อคลิปของการประกวด

ประเด็นที่ ๕ การจัดการเรียนรู้ Coding

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้	๑๕	ระดับ ๓	- เทคนิค/รูปแบบ/แนวทางในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนสนใจเรียน Coding - เทคนิค/รูปแบบ/แนวทางในการทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการ เรียน Coding - เทคนิค/รูปแบบ/แนวทางสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้นำสิ่งเรียนรู้จาก การลงมือปฏิบัติในชีวิตจริง	การแสดงออกของนักเรียน
		ระดับ ๒	- เทคนิค/รูปแบบ/แนวทางในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนสนใจเรียน Coding	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			- เทคนิค/รูปแบบ/แนวทางในการทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน Coding	
		ระดับ ๑	- เทคนิค/รูปแบบ/แนวทางในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนสนใจเรียน Coding	
๒. การสื่อสารของครูผู้สอน	๒๐	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง และเหมาะสม - ปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ออบอุ้ม และผ่อนคลาย ในช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ - ครูใช้คำถามที่กระตุ้นกระบวนการคิด และให้ข้อมูลป้อนกลับ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ - ผู้เรียนได้นำเสนอ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และโต้แย้ง <p>อย่างมีเหตุผล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ระยะเวลาในการจัดการการเรียนรู้ Coding ตามแผนการจัดการเรียนรู้ รายชั่วโมงที่ครูกำหนด มีความเหมาะสมกับบทเรียน 	การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู และนักเรียน
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง และเหมาะสม - ปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ออบอุ้ม และผ่อนคลาย ในช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ - ครูใช้คำถามที่กระตุ้นกระบวนการคิดพื้นฐาน - ผู้เรียนได้นำเสนอ และแสดงความคิดเห็น <ul style="list-style-type: none"> - ระยะเวลาในการจัดการการเรียนรู้ Coding ตามแผนการจัดการเรียนรู้ รายชั่วโมงที่ครูกำหนด มีความเหมาะสมกับบทเรียน 	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง และเหมาะสม - ปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ที่ชัดเจน เข้าใจง่าย อบอุน และผ่อนคลาย ในช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ 	
๓. คุณภาพของสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Coding	๑๕	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบสื่อเหมาะสมกับการสอน Coding ในเนื้อหาเรื่องที่สอน - สื่ออุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตอบสนองต่อผู้เรียน มีการประยุกต์ใช้อุปกรณ์ที่จัดหาได้ง่ายในท้องถิ่น (unplugged) - สื่อส่งเสริมกระบวนการคิด หรือการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน - สื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อที่ปรากฏในวิดิทัศน์ ที่สอดคล้องกับหัวข้อที่เป็นสาระสำคัญในการเรียนรู้ Coding - สื่อส่งเสริมกระบวนการคิด พิจารณาจากการตอบสนองของผู้เรียนต่อสื่อ ที่แสดงถึงการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การตั้งคำถาม หรือการตอบคำถามด้วยตนเองจากการเรียนรู้จากสื่อ นั้น
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบสื่อเหมาะสมกับการสอน Coding - สื่ออุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตอบสนองต่อผู้เรียน มีการใช้อุปกรณ์ที่จัดหาได้ง่ายในท้องถิ่น (unplugged) - สื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียน 	
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบสื่อเหมาะสมกับการสอน Coding - สื่ออุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตอบสนองต่อผู้เรียน - สื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียน 	

การคิดคะแนนการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding

“CODING Achievement Awards”

การคัดเลือกดังกล่าว มีประเด็นในการพิจารณา ๕ ประเด็น โดยมีคะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน

องค์ประกอบที่ ๑ รูปเล่ม

ประเด็นที่ ๑ การวิเคราะห์การดำเนินการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบ	๑๕ คะแนน
ประเด็นที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี	๒๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๓ ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding	๑๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๔ แบบอย่างการจัดการเรียนรู้ Coding	๕ คะแนน

องค์ประกอบที่ ๒ วิดีทัศน์

ประเด็นที่ ๕ วิดีทัศน์การจัดการเรียนรู้ Coding	๕๐ คะแนน
--	----------

หมายเหตุ หากองค์ประกอบที่ ๑ ได้คะแนนไม่ถึง ร้อยละ ๖๐ (๓๐ คะแนน) ไม่ต้องพิจารณาองค์ประกอบที่ ๒

เกณฑ์คุณภาพของการจัดการเรียนรู้ Coding

การพิจารณาคะแนนรวมทุกรายการ มีเกณฑ์คุณภาพของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

๔๐ ผลงานที่ได้คะแนนสูงสุดในแต่ละประเภท และผลงานที่ได้รับรางวัลต้องได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไป ได้รับโล่รางวัล และเกียรติบัตรจากกระทรวงศึกษาธิการ

ผลงานที่ได้รับคัดเลือกจากเขตพื้นที่การศึกษา ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการเห็นเป็นอย่างอื่น

ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

แนวทางการดำเนินงาน

1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแต่ละเขต สามารถคัดเลือกผลงานครูเพื่อเข้าร่วมประกวดระดับประเทศได้ เขตละ ๒ ผลงานต่อระดับการศึกษา (ระดับแบ่งออกเป็น ประถมศึกษา และ มัธยมศึกษา) โดยประกอบด้วย Unplugged ๑ ผลงาน และ Plugged ๑ ผลงาน แต่สำหรับเขตพื้นที่การศึกษาระดับมัธยมที่มีมากกว่า ๑ จังหวัดให้นับจำนวนผลงานที่ได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนจากจังหวัด ดูรายละเอียดเขตพื้นที่การศึกษาในแต่ละภูมิภาคได้ที่ <https://bit.ly/3NqHkGn>
2. การพิจารณาตัดสินผลงาน พิจารณาจากคะแนนรวมทั้งสององค์ประกอบเป็นหลัก หากคะแนนรวมเท่ากับให้พิจารณาคะแนนองค์ประกอบที่ ๑ เพื่อตัดสินผล หากคะแนนองค์ประกอบที่ ๑ เท่ากันให้พิจารณาประเด็นที่ ๑ ถึงประเด็นที่ ๕ ตามลำดับที่ละประเด็นจนกว่าจะปรากฏผลแพ้ชนะ
3. การประกวดระดับประเทศแบ่งประกวดออกเป็น ๔ ภาค โดยแต่ละภาค พิจารณาผลงานที่ได้รับคัดเลือกจากเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขตอีกครั้ง แล้วตัดสินผลงานจากลำดับคะแนนที่สูงที่สุด ๑๐ ลำดับแรกต่อประเภท (Unplugged ๑๐ ผลงาน และ Plugged ๑๐ ผลงาน)

รายชื่อคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ตัดสินผลงาน

1. ดร.โชติมา หนูพริก สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
2. นายเอกสิทธิ์ ปิยะแสงทอง สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
3. นางสาวอรุชา นุชเหลือบ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
4. นางสาวพิบูลขวัญ เทพนะ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
5. นางนันทิการ์ กัญยามา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
6. นางสาวจินดาพร หมวกหมื่นไวย สาขาเทคโนโลยี สสวท.
7. นางสาวทัศนีย์ กรองทอง สาขาเทคโนโลยี สสวท.
8. ดร.จิระพร สังข์เวทย์ สาขาเทคโนโลยี สสวท.
9. นางสุจินต์ ภิญญาณิล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุราษฎร์ธานี ชุมพร
10. นายดัมพ์ แยมนิมมวล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๔
11. นายอัศววิทย์ อังเรขพาณิชย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
12. นางสาวสุภาวดี คำนาดี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑
13. นางณัฐชานันท์ ฐิติวัชพงษ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑
14. นายสิระการย์ ฤทธิสำเร็จ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑
15. นางสาวณภัทร ใจกล้า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร
16. นางสาวศศิชา ทรัพย์ล้วน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต ๑
17. นายพนภาค ผิวเกลี้ยง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต ๑
18. นางสาวนิภารัตน์ เชื้อชาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต ๑
19. นางศุภสินี เพ็งจันทร์ โรงเรียนวัดรางบัว กรุงเทพมหานคร
20. นายเอกลักษณ์ คุณดีสุข โรงเรียนเทพศิรินทร์ กรุงเทพมหานคร
21. นางสาวปวีรศา อ่อนขำ โรงเรียนวัดพลับพลาชัย กรุงเทพมหานคร

กำหนดการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding

“CODING Achievement Awards”

ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ที่	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ
๑	ประชุมพิจารณาเกณฑ์การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding	พฤษภาคม ๒๕๖๕
๒	แต่งตั้งคณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ๔ คณะ ตามภูมิภาค คณะละ ๔๐ คน	มิถุนายน ๒๕๖๕
๓	ประชาสัมพันธ์ครูจัดส่งแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding ปีการศึกษา ๒๕๖๔-๒๕๖๕ ทุกเขตพื้นที่การศึกษา	๑ มิถุนายน- ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕
๔	เขตพื้นที่การศึกษาคัดเลือกผลงาน เขตละ ๑ ผลงาน/ประเภท ส่งคณะกรรมการตัดสินผลงานดีเด่นด้าน Coding ส่วนภูมิภาค	๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๕
๕	คณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ส่วนภูมิภาค ภูมิภาคละ ๔๐ ผลงาน	๑ - ๑๐ สิงหาคม ๒๕๖๕
๖	ประกาศผลการคัดเลือก	๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๕
๗	เชิญคุณครูพื้นที่ใกล้เคียงเข้าร่วมงานแสดงผลงาน	๑-๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๕
๘	จัดงานเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding และ มอบเกียรติบัตร พร้อมโล่รางวัลจากกระทรวงศึกษาธิการ	๑๖-๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๕

