



สถาบันทักษิณคดีศึกษา
รับที่ 1786/2566
วันที่ 30 มิ.ย. 2566:16.35 น.

ที่ ศธ ๐๗๐๐๘/ ๗๙๓

กรมส่งเสริมการเรียนรู้
กระทรวงศึกษาธิการ
กทม. ๑๐๓๐๐

๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนส่งผลงานเข้าร่วมการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยทักษิณ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
- ๑. สำเนาประกาศกรมส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง รับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) ในการประชุมวิชาการเพื่อขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Encouragement Hackathon 2023) จำนวน ๑ ฉบับ
 - ๒. แนวทางการดำเนินการประชุมวิชาการเพื่อขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Encouragement Hackathon 2023) จำนวน ๑ ฉบับ
 - ๓. แบบข้อเสนอนวัตกรรม Learning Encouragement Hackathon 2023 จำนวน ๑ ฉบับ
 - ๔. Poster ประชาสัมพันธ์การแข่งขัน Hackathon 2023 จำนวน ๑ ฉบับ
 - ๕. Timeline การแข่งขัน Hackathon 2023 จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ได้ดำเนินการจัดการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) ในหัวข้อ “นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขับเคลื่อนการดำเนินการออกแบบและจัดทำนวัตกรรมทางการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖ รวมทั้งประสานการมีส่วนร่วม ความร่วมมือกับผู้ที่เกี่ยวข้องและภาคีเครือข่าย ในรูปแบบการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) โดยจะนำนวัตกรรมจากการแข่งขันดังกล่าวมาใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพของการบริหารจัดการภาครัฐ

ในการนี้ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ขอความอนุเคราะห์ท่านในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวไปยังบุคลากร คณะครูอาจารย์ นิสิต นักศึกษา ในสังกัดของท่าน หรือผู้ที่สนใจ ยินเินสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ได้ตั้งแต่วันที่ ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๖ เป็นต้นไป รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์และขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายคมกฤช จันทร์ขจร)

รองอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้
รักษาราชการแทนอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้

กลุ่มพัฒนาระบบบริหาร
กลุ่มงานส่งเสริมการปฏิบัติราชการ
โทร. ๐ ๒๒๘๐ ๐๓๘๖
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ : Change_nfed@nfe.go.th
เบอร์โทรติดต่อ ๐๙๕ ๑๕๕ ๕๒๕๒ นายวิฑูรย์ กุญแจ



รายละเอียดการรับสมัคร
แข่งขันแฮกกาธอน



ประกาศกรมส่งเสริมการเรียนรู้

เรื่อง รับสมัครเข้าร่วมการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) ในการประชุมวิชาการเพื่อขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Encouragement Hackathon 2023)

ด้วยกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ได้ดำเนินการจัดการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) ในหัวข้อ “นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขับเคลื่อนการดำเนินการออกแบบและจัดทำนวัตกรรมทางการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖ รวมทั้งประสานการมีส่วนร่วม ความร่วมมือกับผู้ที่เกี่ยวข้องและภาคีเครือข่าย ในรูปแบบการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) โดยจะนำนวัตกรรมจากการแข่งขันดังกล่าวมาใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพของการบริหารจัดการภาครัฐ จึงประกาศรับสมัครบุคคลเข้าร่วมการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) ในการประชุมวิชาการเพื่อขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Encouragement Hackathon 2023) โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับการแข่งขัน ดังต่อไปนี้

๑. หัวข้อการแข่งขัน

นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖

๒. ขอบเขตเนื้อหาในการจัดทำนวัตกรรม

การออกแบบและจัดทำนวัตกรรมต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ตามมาตรา ๕ และหน้าที่ตามมาตรา ๖ รวมถึงเป้าหมายและแนวทางในมาตรา ๗ ถึง มาตรา ๑๒ ของพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖ โดยมีขอบเขตการสร้างนวัตกรรม ได้แก่

๒.๑ นวัตกรรมด้านหลักสูตร เป็นการใช่วิธีใหม่ ๆ ในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นและตอบสนองความต้องการของบุคคลให้มากขึ้น เช่น หลักสูตรบูรณาการ หลักสูตรรายบุคคล หลักสูตรกิจกรรมและประสบการณ์ หลักสูตรสถานศึกษา หลักสูตรท้องถิ่น

๒.๒ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีการเชิงระบบในการปรับปรุงและคิดค้นพัฒนาวิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ ๆ ที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

ให้มีคุณภาพ...

ให้มีคุณภาพขึ้น เช่น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน การใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

๒.๓ นวัตกรรมด้านสื่อการสอน เป็นนวัตกรรมที่อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์เครือข่ายและเทคโนโลยีโทรคมนาคมมาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนใหม่ ๆ ทั้งการเรียนด้วยตนเอง การเรียนเป็นกลุ่ม และการเรียนแบบมวลชน ตลอดจนสื่อที่ใช้เพื่อสนับสนุนการฝึกอบรมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย ชุดการสอน บทเรียนสำเร็จรูป วิดีทัศน์ แบบมีปฏิสัมพันธ์ การประชุมทางไกล การเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมกับผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย

๒.๔ นวัตกรรมทางด้านการประเมินผล เป็นนวัตกรรมที่ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการวิจัยทางการศึกษา การวิจัยสถาบัน เช่น การพัฒนาคลังข้อสอบ การลงทะเบียนผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต การใช้บัตรสมาร์ทการ์ด เพื่อการใช้บริการของสถาบันการศึกษา และการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อตัดเกรด

๒.๕ นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา เป็นการใช้นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศมาช่วยในการบริหารจัดการ เพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารการศึกษาให้มีความรวดเร็วทันเหตุการณ์ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก เช่น ระบบการจัดการฐานข้อมูลของหน่วยงานสถานศึกษา เกี่ยวกับฐานข้อมูลนักเรียน นักศึกษา ฐานข้อมูลครู อาจารย์ และบุคลากรในสถานศึกษา ฐานข้อมูลด้านการเงิน บัญชี พัสดุ และครุภัณฑ์

๓. ระยะเวลาการแข่งขัน

การแข่งขันจะจัดเป็นระยะเวลา ๓ วัน ๒ คืน ระหว่างวันที่ ๗ - ๙ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ ณ โรงแรมแจ๊สไฮเทล เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ

ทั้งนี้ ค่าใช้จ่ายสำหรับการเข้าร่วมการแข่งขัน (ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พัก ค่าเดินทาง และค่าพาหนะ) ขอให้เบิกค่าใช้จ่ายจากหน่วยงานต้นสังกัด

๔. รางวัลการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ	โล่รางวัล เหรียญรางวัลและประกาศนียบัตรรายบุคคล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑	โล่รางวัล เหรียญรางวัลและประกาศนียบัตรรายบุคคล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒	โล่รางวัล เหรียญรางวัลและประกาศนียบัตรรายบุคคล

๕. คุณสมบัติของผู้แข่งขัน

๕.๑ บุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ และ/หรือนักศึกษาในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ /นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยหรือสถาบันต่าง ๆ / ประชาชนหรือผู้สนใจทั่วไป

๕.๒ สมัครรูปแบบทีม ทีมละไม่เกิน ๕ คน โดยแต่ละท่านสามารถสมัครได้เพียง ๑ ทีม เท่านั้น

๕.๓ ผู้แข่งขันต้องสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกวันตามเวลาที่กำหนดไว้ตามวันแข่งขัน

๕.๔ เกณฑ์การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด และยินดียอมรับผลการตัดสิน รวมถึงกฎเกณฑ์และเงื่อนไขการตัดสินทุกประการ

๕.๕ ผลงานที่นำเสนอจะต้องเป็นผลงานที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาอื่น หรือสิทธิใด ๆ ของบุคคลอื่น

๖. การรับสมัคร

ผู้ประสงค์สามารถยื่นใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน โดยจัดทำแบบข้อเสนอนวัตกรรม Learning Encouragement Hackathon 2023 เพื่อคัดเลือกผู้ผ่านเข้ารอบรายละเอียดดังแนบท้ายประกาศนี้ ได้ตั้งแต่วันที่ ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๖ เป็นต้นไป และให้ดำเนินการจัดส่งทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ le.hackathon2023@gmail.com ภายในวันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๖ ซึ่งเป็นวันสุดท้ายของการรับสมัคร หากเกินระยะเวลาที่กำหนดนี้จะไม่รับการพิจารณา

๗. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินการแข่งขันฯ จะพิจารณาข้อเสนอเพื่อตอบโจทย์การแข่งขัน โดยมีองค์ประกอบ ในการพิจารณา ดังนี้

๗.๑ ความสอดคล้องกับหัวข้อ/โจทย์ ที่กำหนด

๗.๒ ความน่าสนใจของนวัตกรรม

๗.๓ แนวทางในการพัฒนาต่อยอดในอนาคต

๗.๔ ความเป็นไปได้ในการนำนวัตกรรมไปใช้ในสถานการณ์จริง

๗.๕ การนำเสนอผลงาน

๘. การประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิเข้าแข่งขัน วัน เวลา และสถานที่จัดแข่งขัน

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ จะประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิเข้าแข่งขัน วัน เวลา และสถานที่จัดการแข่งขัน ในวันที่ ๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๖ ทาง Facebook : Learning Encouragement Hackathon 2023

ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖



(นายคมกฤษ จันทร์ขจร)

รองอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้

รักษาราชการแทนอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้

แนวทางการดำเนินการประชุมวิชาการเพื่อขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Encouragement Hackathon 2023)

โจทย์การแข่งขัน

“นวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566”

หลักการและเหตุผล

ด้วยพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย รู้จักสิทธิควบคู่กับหน้าที่และความรับผิดชอบ ภูมิใจและตระหนักในความสำคัญของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รู้จักความพอเพียง มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ใฝ่เรียนรู้ มีความรอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง มีคุณธรรม และมีความซื่อสัตย์ สุจริต รวมทั้งมีสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ มีความเป็นพลเมืองที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีความสุข กับเพื่อให้บุคคลมีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิตที่สอดคล้องและเท่าทันพัฒนาการของโลก และมีโอกาสพัฒนาหรือเพิ่มพูนทักษะของตนให้สูงขึ้นหรือปรับเปลี่ยนทักษะของตนตามความถนัดหรือความจำเป็น และได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ของประเทศไทย ตามมาตรา 6 ของพระราชบัญญัติดังกล่าว ได้แก่ การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ นั้น

เพื่อให้การขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงเห็นสมควรจัดกิจกรรมการประชุมวิชาการเพื่อขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Encouragement Hackathon 2023) เพื่อพัฒนานวัตกรรมในการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายภาคส่วนต่าง ๆ

วัตถุประสงค์ของงาน

1. เพื่อขับเคลื่อนการดำเนินการตามพ.ร.บ.ส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566
2. เพื่อประสานการมีส่วนร่วม ความร่วมมือกับผู้ที่เกี่ยวข้องและภาคีเครือข่าย
3. การออกแบบนวัตกรรมทางการเรียนรู้ตามพ.ร.บ.ส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566

กรอบเนื้อหาในการจัดทำนวัตกรรม

การจัดทำนวัตกรรมต้องคำนึงถึงเป้าหมายตามมาตรา 5 และหน้าที่ตามมาตรา 6 รวมถึงเป้าหมายและแนวทางในมาตรา 7 ถึง มาตรา 12 ของพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 โดยมีขอบเขตการสร้างนวัตกรรม ได้แก่

- 1.1 นวัตกรรมทางด้านหลักสูตร
- 1.2 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
- 1.3 นวัตกรรมสื่อการสอน
- 1.4 นวัตกรรมทางการประเมินผล
- 1.5 นวัตกรรมการบริหารการศึกษา
- 1.6 นวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษา

ระยะเวลาการแข่งขัน

3 วัน 2 คืน (ระหว่างวันที่ 7 – 9 สิงหาคม 2566)

สถานที่จัดการแข่งขัน

โรงแรมแจ๊สโซเทล เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ

กลุ่มเป้าหมาย (ทีมละไม่เกิน 5 คน จำนวน 8 ทีม)

1. บุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ และ/หรือนักศึกษาในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้
2. นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยหรือสถาบันต่าง ๆ
3. ประชาชนหรือผู้สนใจทั่วไป

หลักเกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนจะถูกแบ่งออกเป็น 5 ด้าน โดยแบ่งออกเป็นเกณฑ์ ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับหัวข้อ/โจทย์ ที่กำหนด (20)
2. ความน่าสนใจของนวัตกรรม (20)
3. แนวทางในการพัฒนาต่อยอดในอนาคต (20)
4. ความเป็นไปได้ในการนำนวัตกรรมไปใช้ในสถานการณ์จริง (20)
5. การนำเสนอผลงาน (20)

ตัวอย่างแบบประเมินของคณะกรรมการ

ทีมที่	องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน (คะแนน)					
	ความสอดคล้องกับหัวข้อ/โจทย์ที่กำหนด	ความน่าสนใจของนวัตกรรม	แนวทางในการพัฒนาต่อยอดในอนาคต	ความเป็นไปได้ในการนำนวัตกรรมไปใช้ในสถานการณ์จริง	การนำเสนอผลงาน	รวม
	20	20	20	20	20	100
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

คุณสมบัติของผู้แข่งขัน

- บุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ และ/หรือนักศึกษาในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ / นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยหรือสถาบันต่าง ๆ / หรือประชาชนผู้สนใจทั่วไป
- สมัครรูปแบบทีม ทีมละไม่เกิน 5 คน โดยแต่ละท่านมีชื่อเพียงทีมเดียวเท่านั้น
- ผู้แข่งขันต้องสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกวันตามเวลาที่กำหนดไว้ตามวันแข่งขัน
- เกณฑ์การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด และยินดียอมรับผลการตัดสิน รวมถึงกฎเกณฑ์และเงื่อนไขการตัดสินทุกประการ
- ผลงานที่นำเสนอจะต้องเป็นผลงานที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาอื่นหรือสิทธิใด ๆ ของบุคคลอื่น

รางวัลการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ	โล่รางวัล เหรียญรางวัลและประกาศนียบัตรรายบุคคล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1	โล่รางวัล เหรียญรางวัลและประกาศนียบัตรรายบุคคล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2	โล่รางวัล เหรียญรางวัลและประกาศนียบัตรรายบุคคล

Timeline การแข่งขัน

ระยะเวลา	กิจกรรม
19 มิ.ย. 66	ประชาสัมพันธ์การแข่งขัน Learning Encouragement Hackathon 2023
20 มิ.ย. – 10 ก.ค. 66	รับสมัครการแข่งขัน Learning Encouragement Hackathon 2023 พร้อมส่งร่างแบบข้อเสนอนวัตกรรม Learning Encouragement Hackathon 2023
10 ก.ค. 66	ปิดรับสมัครการแข่งขัน Learning Encouragement Hackathon 2023
19 ก.ค. 66	ประกาศรายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือก
7-9 ส.ค. 66	การแข่งขัน Learning Encouragement Hackathon 2023 และมอบรางวัล

หมายเหตุ ตารางสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

การสมัครเข้าร่วมโครงการ

กรอกใบสมัครออนไลน์ (เปิดรับใบสมัครออนไลน์ ในวันที่ 20 มิ.ย. 2566)

แบบข้อเสนอนวัตกรรม Learning Encouragement Hackathon 2023 (ไม่เกิน 2 หน้ากระดาษ)

1. ชื่อนวัตกรรม

.....

2. หลักการและเหตุผล (ไม่เกิน 10 บรรทัด)

.....

.....

.....

.....

3. วัตถุประสงค์

.....

.....

4. กลุ่มเป้าหมายผู้ใช้นวัตกรรม

.....

.....

5. รายละเอียดนวัตกรรม

.....

.....

.....

.....

6. ผลผลิตที่ได้จากนวัตกรรม

.....

.....

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

.....

.....

.....

.....

8. รายการอ้างอิง (ถ้ามี)

.....
.....
.....
.....

9. ชื่อทีม

.....

10. ชื่อหัวหน้าทีม (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 1 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 2 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 3 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 4 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

แบบข้อเสนอนวัตกรรม Learning Encouragement Hackathon 2023 (ไม่เกิน 2 หน้ากระดาษ)

1. ชื่อนวัตกรรม

.....

2. หลักการและเหตุผล (ไม่เกิน 10 บรรทัด)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. วัตถุประสงค์

.....

.....

.....

4. กลุ่มเป้าหมายผู้ใช้นวัตกรรม

.....

.....

5. รายละเอียดคนนวัตกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. ผลผลิตที่ได้จากนวัตกรรม

.....
.....
.....

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

.....
.....
.....

8. รายการอ้างอิง (ถ้ามี)

.....
.....
.....

9. ชื่อทีม

.....

10. ชื่อหัวหน้าทีม (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 1 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 2 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 3 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

ชื่อสมาชิกคนที่ 4 (นาย/นาง/นางสาว)

สังกัด (ถ้ามี)..... เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

- หมายเหตุ :
1. กรุณาจัดส่งแบบข้อเสนอนวัตกรรม Learning Encouragement Hackathon 2023 ทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ le.hackathon2023@gmail.com ภายในวันที่ 10 กรกฎาคม 2566
 2. ติดต่อประสานงาน นายวิวัฒน์ กุญแก้ว โทร 095-159-5252 นางสาวกัญญาณัฐ กุลเลิศพิทยา โทร 085-163-6429

เปิดรับสมัคร ! ตั้งแต่วันนี้ - 10 ก.ค.

Learning Encouragement

HACKATHON 2023

ภายใต้หัวข้อ

นวัตกรรมส่งเสริม
การเรียนรู้เพื่อพัฒนา
บุคคลให้มีความสมบูรณ์
ตามพระราชบัญญัติ
ส่งเสริมการเรียนรู้
พ.ศ. 2566 "

คุณสมบัติผู้สมัคร

- สมัครรูปแบบทีมไม่เกิน 5 คน
- รับจำนวน 8 ทีม เท่านั้น !

กำหนดการ

- รับสมัครตั้งแต่วันที่ - 10 ก.ค.
- แข่งขันรูปแบบ Onsite
ระหว่างวันที่ 7-9 ส.ค. 66
ณ โรงแรมแจ๊สโซเทล
เวทวังก์ทงกลาง กรุงเทพฯ

แข่งขันวันที่
7-9 ส.ค. 66

*** หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายในการแข่งขัน
ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พัก ค่าเดินทาง ค่าพาหนะ)
ขอให้เบิกจ่ายจากหน่วยงานต้นสังกัด



ประกาศรับสมัคร



แบบฟอร์มการสมัคร

สนใจสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม TELL : 095-159-5252 (สายน้ำ) 085-163-6429 (แบบ)
ติดตามรายละเอียดผ่านช่องทาง Facebook : Learning Encouragement Hackathon 2

TIMELINE การแข่งขัน



***หมายเหตุ : อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม