

ที่ ศธ ๐๔๐๐๕/ว ๕๑๕



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๓ ธันวาคม ๒๕๕๘

เรื่อง โครงการ Microsoft IT Youth Challenge ๒๐๑๖ “KODU KUP THAILAND ๒๐๑๖”

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการ Microsoft IT Youth Challenge ๒๐๑๖ “KODU KUP THAILAND ๒๐๑๖” จำนวน ๑ ชุด

ด้วย บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้จัดโครงการ Microsoft IT Youth Challenge ๒๐๑๖ “KODU KUP THAILAND ๒๐๑๖” ขึ้น เป็นปีที่ ๑๒ ซึ่งโครงการดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุน ส่งเสริมให้นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ทั่วประเทศ ได้ฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์ สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนที่สนใจสามารถศึกษารายละเอียดและสมัครเข้าร่วมประกวดและแข่งขันในโครงการดังกล่าว ได้ที่ <http://ityc2016.eventbrite.com>

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ขอความอนุเคราะห์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ทุกเขต ประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าวให้นักเรียนในสังกัดของท่านทราบ หากสนใจสามารถศึกษารายละเอียดโดยลงทะเบียนและส่งผลงานเข้าร่วมประกวดได้ที่ <http://ityc2016.eventbrite.com> ตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันที่ ๑๗ มกราคม ๒๕๕๙

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และพิจารณาดำเนินการประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าว

ขอแสดงความนับถือ

(นายการุณ สกุลประดิษฐ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

โทร. ๐ ๒๘๘ ๕๖๙๗

โทรสาร ๐๒ ๒๘๒๒๘๖๑



โครงการ Microsoft IT Youth Challenge 2016

“KODU KUP THAILAND 2016”

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมเข้ามามีบทบาทในกลุ่มเยาวชน การพัฒนาทักษะความสามารถ ในการออกแบบ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องมีเวทีเพื่อการนำเสนอผลงาน โครงการ “Microsoft IT Youth Challenge 2016” ปีที่ 12 เป็นโครงการ การจัดส่งผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยความร่วมมือระหว่าง สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และโครงการเพื่อการศึกษา Microsoft Partners in Learning ได้ร่วมกันจัดเวที การประกวดและแข่งขัน จากเด็ก นักเรียนทั่วประเทศ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ปีที่ 1-6 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6

การดำเนินงานโครงการฯ 12 ที่ผ่านมา มีจำนวนผลงานร่วมส่งเข้าประกวดมากขึ้นทุกๆ ปี และมีความคิดสร้างสรรค์ ที่ หลากหลายโครงการฯ ให้ความสำคัญในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน และการคิดวิเคราะห์ อย่าง สร้างสรรค์แก่เยาวชน และเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการนำผลงานไปประยุกต์ใช้ และหรือเผยแพร่ ตามเป้าหมายของโครงการฯ

วัตถุประสงค์หลักของโครงการฯ

- สนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาทักษะความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์แก่เยาวชน ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนต้น ถึง มัธยมศึกษาตอนปลาย
- สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบและการสื่อสาร ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- เป็นเวทีการแข่งขันและนำเสนอผลงานแก่เยาวชน ที่มีความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

เป้าหมายของโครงการฯ

- สนับสนุนกิจกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับเยาวชนไทย โดยความร่วมมือระหว่าง สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และโครงการเพื่อการศึกษา Microsoft Partners in Learning
- เป็นเวทีเพื่อการเผยแพร่ และนำเสนอผลงานด้านเทคโนโลยีฯ แก่เยาวชน โดยมีนักเรียนเข้าร่วมโครงการฯ ไม่น้อยกว่าปีละ 1,500 คน
- สนับสนุนเยาวชนในการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ปีที่ 1-6 ถึง ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1-6

ระดับชั้น

หัวข้อผลงานสร้างสรรค์จากโปรแกรม KODU

ประถมศึกษาปีที่ 1-3	สร้างสถาปัตยกรรมจำลอง 1 แห่ง จากสถานที่ในส่วนรอบเกาะรัตนโกสินทร์
ประถมศึกษาปีที่ 4-6	สร้างเกมคอมพิวเตอร์ไม่จำกัดรูปแบบ ภายใต้หัวข้อ "SAVE THE EARTH"
มัธยมศึกษาปีที่ 1-3	สร้างเกมคอมพิวเตอร์ไม่จำกัดรูปแบบ ภายใต้รูปแบบ "WATER+EARTH=SCIENCE"
มัธยมศึกษาปีที่ 4-6	สร้างเกมคอมพิวเตอร์ไม่จำกัดรูปแบบ และหัวข้อ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ "EARTH SCIENCE"



กำหนดการส่งผลงาน และนำเสนอผลงาน

1 ธันวาคม 2558 – 17 มกราคม 2559 ลงทะเบียน-สมัครออนไลน์ พร้อมจัดส่งผลงาน
17 มกราคม 2559 ปิดการรับสมัครออนไลน์ - ปิดการส่งผลงาน
29 กุมภาพันธ์ 2559 ประกาศผลการคัดเลือก ติดตามได้ที่แฟนเพจ <https://www.facebook.com/PILThailand>

**หมายเหตุ : วัน เวลา อาจมีการเปลี่ยนแปลงและจะแจ้งให้ทราบอีกครั้งผ่านอีเมล และหน้าแฟนเพจ Thailand Partners in Learning : <https://www.facebook.com/PILThailand>

ขั้นตอนการสมัคร และวิธีการสมัครเข้าร่วมโครงการฯ

1. คำแนะนำในการสมัคร

- เพื่อการติดต่อสื่อสาร-รับข้อมูลและร่วมกิจกรรม จากโครงการฯ ทุกท่านกรุณาใช้อีเมล username ต่อไปนี้ 1.@hotmail.com หรือ 2.@outlook.com หากยังไม่มีอีเมลดังกล่าว กรุณาส่งอีเมลได้ที่ www.outlook.com
- กรุณาส่งผลงานก่อนเวลาที่กำหนด เพื่อหลีกเลี่ยงการสมัครช่วงเวลาใกล้ปิดระบบ ซึ่งระบบอาจปิดก่อนเวลา 10 – 45 นาที และอาจเกิดปัญหาทางระบบ จากการเข้าใช้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก

2. กรอกข้อมูลใบสมัครได้ที่ : <http://ityc2016.eventbrite.com>

รายละเอียดการผลิตและส่งผลงาน

1. สมัครเข้าร่วมแข่งขัน (พร้อมรับข้อมูลเพิ่มเติม) ได้ที่ <http://ityc2016.eventbrite.com>
2. ผลงานทุกชิ้นต้องออกแบบด้วย **KODU** เวอร์ชันล่าสุด <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056>
3. การบันทึกไฟล์ก่อนส่งผลงาน ควรทดสอบโดยเปิดจากเครื่องอื่นก่อน
4. ทุกผลงานควรมี "คู่มือ" เพื่ออธิบายผลงาน ควร **Capture** หน้าจอ ประกอบวิธีการเล่น โดยสร้างด้วย **Microsoft Word** หรือ **Microsoft PowerPoint** แล้วไฟล์บันทึกเป็น .pdf
5. ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Kodu ได้ที่ <https://sway.com/nRaCU-omd-O8SYST>
6. ส่งผลงาน เป็นไฟล์แนบ หรือ แนบไฟล์ผลงานอย่างย่อ (zip file) และคู่มือ มาที่อีเมล : ITYC2016@outlook.com พร้อมระบุข้อความในการส่งผลงาน ในเนื้อหาอีเมล ดังนี้
 - ระดับชั้นที่ส่งผลงาน
 - ชื่อ-นามสกุล นักเรียน เจ้าของผลงาน
 - ชื่อครูที่ปรึกษา อีเมล และเบอร์โทร ที่ติดต่อได้
 - ชื่อโรงเรียน
7. โครงการฯ จะตอบรับ-กลับภายใน 2 วันทำการ เพื่อเป็นการยืนยันว่าได้รับผลงานพร้อมรายละเอียดเรียบร้อยแล้ว



เงื่อนไขการเข้าร่วมโครงการฯ

1. การส่งผลงานเข้าร่วมโครงการฯ ครูที่ปรึกษา และนักเรียนผู้ส่งผลงาน รับทราบเงื่อนไขการเข้าร่วมโครงการฯ เรียบร้อยแล้ว
2. บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด โดยการโครงการเพื่อการศึกษา Microsoft Partners in Learning ไม่สนับสนุนการคัดลอกผลงาน หรือคัดลอกเนื้อหาโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือมิได้ใส่ข้อมูลอ้างอิงแหล่งที่มา ซึ่งถือว่าเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากตรวจพบถือว่าขาดคุณสมบัติในการแข่งขันและถือว่าสละสิทธิ์ แม้จะประกาศผลไปแล้วทางคณะกรรมการฯ สามารถเรียกคืนรางวัลได้ และถือมติของคณะกรรมการฯ เป็นที่สุด
3. เป็นการส่งผลงาน "ประเภทเดียว" โดยมีคุณครูที่ปรึกษา 1 ท่าน รับรองผลงาน
4. นักเรียน ทุกระดับชั้น มีสิทธิ์ส่งผลงาน ไม่จำกัดจำนวนชิ้นผลงาน/คน
5. นักเรียน 1 คน สามารถส่งผลงานได้มากกว่า 1 ผลงาน
6. นักเรียน ทุกระดับชั้น จะได้รับรางวัลจากผลงานชิ้นที่ดีที่สุด เท่านั้น
7. คุณครูที่ปรึกษา 1 ท่าน สามารถเป็นที่ปรึกษานักเรียน ได้ทุกระดับชั้น และไม่จำกัดจำนวนนักเรียน
8. ครูที่ปรึกษา ต้องทำงานเต็มเวลาในโรงเรียนที่สังกัดฯ ณ วันที่ส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขัน และในวันที่รับรางวัล
9. การเปลี่ยนแปลง คุณครูที่ปรึกษา หรือการเปลี่ยนแปลงข้อมูลใดๆ สามารถทำได้ โดย
 - การทำหนังสือชี้แจงสาเหตุ พร้อมลงนามรับรองโดย ผู้อำนวยการโรงเรียน
 - จัดส่งเอกสารถึงผู้บริหารโครงการฯ ทางอีเมล เท่านั้น ที่อีเมลโครงการฯ : ITYC2016@outlook.com
 - พร้อมระบุชื่อโรงเรียน ชื่อครูผู้ติดต่อ เบอร์โทรศัพท์โรงเรียน หรือเบอร์มือถือ ที่ติดต่อได้
 - ทั้งนี้การพิจารณาอนุมัติ ขึ้นอยู่กับทางผู้บริหารโครงการฯ
 - และการตอบรับกลับทางอีเมล เพื่อยืนยันการพิจารณาอนุมัติ การแก้ไขเปลี่ยนแปลง
10. การเปลี่ยนแปลงชื่อนักเรียน ที่ส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขัน ถือว่าผลงานดังกล่าวขาดคุณสมบัติการแข่งขัน ให้ถือว่าสละสิทธิ์
11. คุณครูที่ปรึกษา และนักเรียนที่เคยเข้าร่วมการแข่งขัน หรือได้รับรางวัลในปี 2004-2015 สามารถเข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ได้
12. โครงการ Partners in Learning โดย บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ไม่สนับสนุนการคัดลอกผลงาน หรือคัดลอกเนื้อหาโดยไม่ได้รับการอนุญาต หรือมิได้ใส่ข้อมูลอ้างอิงแหล่งที่มา ซึ่งถือว่าเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากตรวจพบถือว่าขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน และถือว่าสละสิทธิ์การแข่งขัน และรับรางวัล แม้จะประกาศผลไปแล้ว ทางคณะกรรมการฯ สามารถเรียกคืนรางวัล ถ้วยรางวัลฯ ได้
13. ลิขสิทธิ์ยังคงเป็นของเจ้าของผลงานที่ผลิตขึ้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และบริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด โดยโครงการเพื่อการศึกษา Partners in Learning ไม่มีส่วนรับผิดชอบต่อนื้อหาสาระ และผลงานดังกล่าว
14. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และ บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่คืนผลงาน ของนักเรียนผู้ส่งผลงานเข้าประกวด และสามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหรือเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะชนได้ทุกรูปแบบ อาทิ ภาพนิ่ง วิดีทัศน์ โดยปราศจากข้อมูลผู้จัดทำใดๆ ทั้งสิ้น และไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะชนทุกรูปแบบ โดยลิขสิทธิ์ผลงานยังคงเป็นของ เจ้าของผลงานที่ผลิตขึ้น

เกณฑ์ในการตัดสิน

1. การออกแบบสถาปัตยกรรมในเกมตรงตามวัตถุประสงค์ที่โจทย์กำหนดได้อย่างน่าสนใจ (Attraction & Design)
2. ภาพรวมของเกมสร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์ ตามโจทย์ที่กำหนด (Unique & Creativity)
3. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ตามที่โจทย์กำหนด (Adaptation & Technique)



รางวัลสำหรับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ทุกระดับชั้น

รางวัลชนะเลิศ

- ชนะเลิศอันดับที่ 1 : Gold Prize
 - ถ้วยรางวัล Gold Trophy Microsoft IT Youth Challenge 2016 สำหรับโรงเรียน
 - เกียรติบัตรครูที่ปรึกษา ผู้พัฒนานักเรียนจนประสบความสำเร็จ
 - เหรียญทอง สำหรับนักเรียน
 - เกียรติบัตรรางวัลชนะเลิศ เหรียญทอง สำหรับนักเรียน
- รองชนะเลิศอันดับ 1 : Silver Prize
 - ถ้วยรางวัล Silver Trophy Microsoft IT Youth Challenge 2016 สำหรับโรงเรียน
 - เกียรติบัตรครูที่ปรึกษา ผู้พัฒนานักเรียนจนประสบความสำเร็จ
 - เหรียญเงิน สำหรับนักเรียน
 - เกียรติบัตรรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เหรียญเงิน สำหรับนักเรียน
- รองชนะเลิศอันดับ 2 : Bronze Prize
 - ถ้วยรางวัล Bronze Trophy Microsoft IT Youth Challenge 2016 สำหรับโรงเรียน
 - เกียรติบัตรครูที่ปรึกษา ผู้พัฒนานักเรียนจนประสบความสำเร็จ
 - เหรียญทองแดง สำหรับนักเรียน
 - เกียรติบัตรรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 เหรียญเงิน สำหรับนักเรียน

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

- ติดตามความคืบหน้ากิจกรรมและโครงการฯ อย่างต่อเนื่องที่ แฟนเพจ Thailand Partners in Learning
<https://www.facebook.com/PILThailand>
 - ติดต่อสอบถามรายละเอียดได้ที่ ผู้บริหารโครงการ ฯ หรือ Email : ITYC2016@outlook.com
-



KODU KUP THAILAND

เปิดซีซั่นใหม่ การแข่งขัน KODU ซีงแชมป์ประเทศไทย



ประถม 1-3

ออกแบบเกมในธีม
จำลองสถานที่สำคัญในกรุงเทพ
"รอบเกาะรัตนโกสินทร์"
เลือกเพียง 1 ที่สำคัญเท่านั้น

ประถม 4-6

ออกแบบเกมในธีมรูปแบบ
ภายใต้หัวข้อ
"SAVE THE EARTH"
บนฐานโลก

มัธยม 1-3

ออกแบบเกมในธีมรูปแบบ
ภายใต้หัวข้อ
"EARTH+WATER=SCIENCE"
บนวิทยาศาสตร์ ถิ่นโลกและน้ำ

มัธยม 4-6

ออกแบบเกมในธีมรูปแบบ
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หัวข้อ
"EARTH SCIENCE"
บนวิทยาศาสตร์โลก

รายละเอียด และสมัครได้แล้ววันนี้ <http://ityc2016.eventbrite.com>

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ ITYC2016@outlook.com, REWADEE.RA@outlook.com