



การเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding

“CODING Achievement Awards” 3 ครั้งที่



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

กระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ เรื่องการยกระดับคุณภาพการศึกษา ข้อ ๒.๒ จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ในรูปแบบ Active Learning, STEM Education, Coding ฯลฯ และกระบวนการส่งต่อในระดับที่สูงขึ้น การศึกษาขั้นพื้นฐานปัจจุบัน ได้มีการสนับสนุน ให้เด็กไทยได้เรียน ภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) เพื่อเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ ๒๑ ในการพัฒนาและบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้และการวัด ประเมินผลฐานสมรรถนะสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน เพื่อสร้างความฉลาดรู้ด้านการอ่าน วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี สร้างตรรกะความคิดแบบเป็นเหตุเป็นผลให้นักเรียนไทยสามารถแข่งขันได้กับนานาชาติ พัฒนา ทักษะดิจิทัลและภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) สำหรับผู้เรียนทุกช่วงวัย เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงสู่สังคม ดิจิทัลในโลกยุคใหม่ ในการนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับสถาบันส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดำเนินการขับเคลื่อนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) และติดตาม ผลการใช้หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ Coding ในโรงเรียน เพื่อเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ ๒๑ เน้นที่จะพัฒนา ความคิดที่เป็นระบบ การแก้ปัญหา การใช้เหตุผล หลักการวางลำดับขั้นตอนการคิดกระบวนการ เพื่อบูรณาการ กับชีวิต และศาสตร์อื่น ๆ ได้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงจัดทำคู่มือฉบับนี้เพื่อใช้ในการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ของผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ และครูระดับ ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาจากทั่วประเทศ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ เพื่อนำผลงานดีเด่นด้าน Coding เผยแพร่ให้กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาทั่วประเทศที่จะนำไปเป็นแบบอย่าง หรือเป็นต้นแบบในการ ดำเนินงานทั้งด้านการบริหาร การนิเทศ และการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding ที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี ส่งเสริม การเรียนรู้ด้าน Coding และการบูรณาการกับบริบทของตนเองได้อย่างเหมาะสมต่อไป

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ ๑	๔
ความเป็นมา	๔
ส่วนที่ ๒	๖
ที่มาและความสำคัญ	๖
วัตถุประสงค์ในการคัดเลือก	๗
ขั้นตอนการดำเนินงาน	๘
ส่วนที่ ๓	๙
เกณฑ์การคัดเลือกผู้บริหาร	๙
ส่วนที่ ๔	๑๙
เกณฑ์การคัดเลือกศึกษานิเทศก์	๑๙
ส่วนที่ ๕	๒๘
เกณฑ์การคัดเลือกครู	๒๘
คณะผู้จัดทำ	๔๑
กำหนดการการคัดเลือก	๔๔

ส่วนที่ ๑

การจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณและโค้ดดิ้ง (Coding)

ความเป็นมา

วิชาวิทยาการคำนวณ (Computing Science) อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 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 การใช้งานเทคโนโลยีอย่างเข้าใจในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น และกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่สำคัญชีวิตประจำวัน สามารถวางรากฐานและปลูกฝังตามช่วงวัยดังนี้

- 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 โดยการจัดการข้อมูลปฐมภูมิ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างความรู้ที่แตกต่างและมีมูลค่า ทักษะด้าน data processing อันได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูล การคำนวณอย่างง่าย การใช้เครื่องมือ IoT ในการเก็บข้อมูล การใช้โปรแกรมเบื้องต้น 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” ครั้งที่ ๓

ที่มาและความสำคัญ

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้ดำเนินการขับเคลื่อนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) และติดตามผลการใช้หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ Coding ในโรงเรียน ผ่านกิจกรรมการเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding “CODING Achievement Awards” ทั้งในรูปแบบ Unplugged และ Plugged ใน ๔ ภูมิภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยในปี ๒๕๖๕ มีครูส่งผลงานเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมดรวม ๓๘๔ ผลงาน ในจำนวนนี้เป็นผลงานดีเด่นรวม ๑๔๖ ผลงาน และได้รายงานผลการจัดกิจกรรมต่อที่ประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) แห่งชาติ ครั้งที่ ๙ เมื่อวันที่ ๒๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๕ โดยได้รับข้อคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมที่สะท้อนให้เห็นผลงานดีเด่นของครูในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงรุกได้อย่างเชิงประจักษ์ภายใต้บริบทของท้องถิ่นของตนเอง ดังนั้น สพฐ. และสสวท. เล็งเห็นว่าควรจัดกิจกรรมการเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding “CODING Achievement Awards” อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นประโยชน์ต่อครู นักเรียนและบุคลากรทางการศึกษาในการแลกเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding ภายใต้บริบทของท้องถิ่น และยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการประเมินและติดตามผลการใช้หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยในปีการศึกษา ๒๕๖๖ และปีการศึกษา ๒๕๖๗ สพฐ. และ สสวท. มีการดำเนินงานจัดประกวด CODING Achievement Awards ครั้งที่ ๒ และครั้งที่ ๓ โดยมีการเพิ่มการประกวดผลงานดีเด่นของผู้บริหาร และศึกษานิเทศก์ ที่เป็นแบบอย่างที่ดีในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding ในพื้นที่ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินงานอย่างเป็นรูปธรรมทั้งระบบ

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อติดตามผลการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ และส่งเสริมประสิทธิภาพผู้ปฏิบัติในพื้นที่
๒. เพื่อคัดเลือกแบบอย่างที่ดี ด้านการบริหาร การส่งเสริม และนวัตกรรมหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding ที่สามารถจัดเก็บเป็นองค์ความรู้และเผยแพร่เป็นแบบอย่างสู่สาธารณะ
๓. เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติและสร้างขวัญกำลังใจให้กับผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ และครูผู้สอน

ประเภทรายการผลงานผู้บริหารดีเด่น

๑. ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน
๒. ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน

ประเภทรายการผลงานศึกษานิเทศก์ดีเด่น

๑. ศึกษานิเทศก์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน
๒. ศึกษานิเทศก์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน

ประเภทรายการผลงานครูดีเด่น

๑. Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน
๒. Unplugged Coding ระดับมัธยมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน
๓. Plugged Coding ระดับประถมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน
๔. Plugged Coding ระดับมัธยมศึกษา จำนวน ๓ ผลงาน/ภูมิภาค รวม ๑๒ ผลงาน

นิยามศัพท์

ผู้บริหารดีเด่น CODING Achievement Awards หมายถึง ผู้บริหารที่มีประสิทธิผลในการส่งเสริมและขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding ในสถานศึกษาได้เป็นแบบอย่างที่ดี ในด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา การบริหารวิชาการและความเป็นผู้นำทางวิชาการ การบริหารงานชุมชนและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง และการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์และนวัตกรรม

ศึกษานิเทศก์ CODING Achievement Awards หมายถึง ศึกษานิเทศก์ที่มีประสิทธิผลในการส่งเสริมและขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding ในสถานศึกษาเป็นแบบอย่างที่ดี ในด้านการวิเคราะห์ความต้องการในการนิเทศ การวางแผนการดำเนินการ ผลที่เกิดจากการนิเทศ และการเป็นแบบอย่างที่ดี



ครูดีเด่น CODING Achievement Awards หมายถึง ครูที่มีประสิทธิผลในการจัดการเรียนการสอน Coding เชิงประจักษ์ ในด้านการวิเคราะห์การดำเนินการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ และแบบอย่างการจัดการเรียนรู้ Coding

หมายเหตุ : ๑. ผลงานผู้บริหารสถานศึกษาดีเด่น และศึกษานิเทศก์ดีเด่น ที่ได้รับรางวัลปีการศึกษา ๒๕๖๖ สามารถส่งผลงานได้อีกครั้งในปีการศึกษา ๒๕๖๘

๒. ผลงานครูดีเด่น ที่ได้รับรางวัลปีการศึกษา ๒๕๖๖ สามารถส่งผลงานได้ โดยเปลี่ยนประเภทรายการผลงานที่ส่ง เช่น ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ได้รับรางวัล Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สามารถส่งประเภท Plugged Coding ระดับประถมศึกษาได้

ขั้นตอนการดำเนินงานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในการคัดเลือกผลงานส่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๑. ส่งเอกสารประชาสัมพันธ์ กำหนดระยะเวลา ในการส่งผลงานดีเด่นด้าน Coding ภายในวันที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๗
๒. จัดประชุมชี้แจงการประกวดผลงานดีเด่นด้าน Coding
๓. รับสมัครคณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา โดยพิจารณาคุณสมบัติ
๔. แต่งตั้งคณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
๕. จัดประชุมชี้แจงคณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อรับฟังหลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติ
๖. คณะกรรมการฯ ตรวจสอบผลงาน และตัดสินผลงานดีเด่นด้าน Coding ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา โดยคัดเลือกประเภทละ ๑ ผลงาน เพื่อเป็นตัวแทนสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
๗. ประชุมคณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพื่อสรุปผลงาน
๘. จัดทำประกาศผลระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ผู้ได้รับรางวัลผลงานดีเด่นด้าน Coding ตั้งแต่วันที่ ๒๐ - ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๗
๙. มอบรางวัลให้ผู้ได้รับรางวัลระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และผู้ผ่านเกณฑ์ รวมทั้งมอบเกียรติบัตร การเข้าร่วมให้กับผู้ส่งผลงาน
๑๐. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาส่งหนังสือประกาศผลการคัดเลือก/แบบฟอร์ม/ผลงาน/คลิปวีดีทัศน์ ไปยังสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภายในวันที่ ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๗ (สงวนสิทธิ์พิจารณาเฉพาะผลงานที่ สพท. ส่งมาให้ สพฐ. เท่านั้น)

รายละเอียดข้อมูล	QR Code ส่งผลงาน
	
https://url.in.th/fSBqp	https://forms.gle/HnWnparYCK661ozv5

๑๑. ติดตามข้อมูลการประกาศผลงานระดับชาติ และการเข้าร่วมงานประกาศผลระดับชาติทาง Facebook : Gigted OBEC และ Facebook : สาขาคอมพิวเตอร์ สสวท. ภายในวันที่ ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๗
๑๒. จัดงานเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding “CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๓ พร้อมมอบโล่รางวัลและเกียรติบัตร ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ ภายในวันที่ ๘ กันยายน ๒๕๖๗

ส่วนที่ ๓

เกณฑ์การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding “CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๓ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ประเภทผู้บริหาร

หลักเกณฑ์การประกวด

๑. ผู้ส่งผลงาน

ผู้บริหารในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทั่วประเทศ ซึ่งเป็นผู้อำนวยการสถานศึกษา รองผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือตำแหน่งอื่นใดของหัวหน้าสถานศึกษานั้น ที่ได้ส่งเสริมและขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding ในสถานศึกษาได้เป็นแบบอย่างที่ดี สามารถส่งผลงานเข้าประกวดได้ ๑ ผลงานต่อเขตพื้นที่การศึกษาที่ตนเองสังกัดเท่านั้น โดยเป็นผลงานการบริหารในปีการศึกษาที่ ๒๕๖๔ - ๒๕๖๗

หมายเหตุ : สามารถส่งผลงานดีเด่นด้าน Coding ได้เพียง ๑ ผลงาน/โรงเรียน

๒. องค์ประกอบผลงานที่ส่งเข้าประกวด

รูปเล่มรายงานการบริหารและความเป็นผู้นำด้าน Coding ไม่เกิน ๕๐ หน้า (ให้บันทึกเป็น .pdf) ประกอบด้วย

๒.๑ ปก คำนำ สารบัญ สารบัญตาราง สารบัญภาพ

๒.๒ ส่วนที่ ๑ รายงานด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา มีองค์ประกอบแสดงถึง การวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้านโค้ดดิ้งของสถานศึกษา การพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองและความเป็นผู้นำด้านโค้ดดิ้ง

๒.๓ ส่วนที่ ๒ รายงานด้านการบริหารวิชาการและความเป็นผู้นำทางวิชาการโค้ดดิ้ง มีกรณีศึกษา กำกับ ติดตาม ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครูหรือบุคลากรในสถานศึกษา การส่งเสริมและพัฒนาครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาให้มีความรู้ด้านโค้ดดิ้ง การจัดสรรงบประมาณหรือระดมทรัพยากรเพื่อส่งเสริมและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมโครงการที่เกี่ยวกับโค้ดดิ้ง

๒.๔ ส่วนที่ ๓ รายงานด้านการบริหารงานชุมชนและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับโค้ดดิ้ง

๒.๕ ส่วนที่ ๔ ด้านการบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์และนวัตกรรม มีองค์ประกอบแสดงถึงการสร้างและนำนวัตกรรมด้านโค้ดดิ้งไปใช้ในการพัฒนาสถานศึกษา ผลงานดีเด่นด้านโค้ดดิ้งของผู้บริหาร ครู หรือนักเรียน

ทั้งนี้ QR Code หรือลิงก์ผลงานที่เชื่อมโยงไปยังนอกเล่มรายงาน ไม่พิจารณาทุกกรณี

๓. วิธีการส่งผลงานเข้าประกวด

จัดส่งรูปเล่มการบริหารและความเป็นผู้นำ Coding เป็น Google drive และส่ง Url ตาม Google form ที่กำหนด (ส่งผลงานไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ผู้บริหารสังกัดอยู่)

๔. ประเด็นการพิจารณา แบ่งเป็น ๔ ประเด็น ดังนี้

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับคุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
๑. ด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา	๑.๑ การวางแผนพัฒนาโค้ดดิ้งของสถานศึกษา	๑๐	ระดับ ๓	มีการกำหนดนโยบาย วิสัยทัศน์ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปี โครงการ และกิจกรรมที่เกี่ยวกับโค้ดดิ้ง และนำไปใช้	- แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา - แผนปฏิบัติการประจำปี - โครงการกิจกรรม - หลักสูตรสถานศึกษา
			ระดับ ๒	มีการกำหนดโครงการ และกิจกรรมที่เกี่ยวกับโค้ดดิ้งและนำไปใช้	
			ระดับ ๑	มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร	

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับคุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
	๑.๒ การพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้และสื่อทางด้านโค้ดดิ้ง	๑๐	ระดับ ๓	มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ครูใช้สื่อด้านโค้ดดิ้งครบทุกระดับชั้นที่โรงเรียนเปิดการจัดการเรียนการสอน	<ul style="list-style-type: none"> - หลักสูตรสถานศึกษา - ตัวอย่างแผนการสอน ด้านโค้ดดิ้งที่ครูพัฒนาขึ้น ทุกระดับชั้น - ภาพถ่าย - คลิปสอน
	ระดับ ๒		มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือส่งเสริมให้ครูใช้สื่อด้านโค้ดดิ้งครบทุกระดับชั้นที่โรงเรียนเปิดการจัดการเรียนการสอน		
ระดับ ๑	มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือส่งเสริมให้ครูใช้สื่อด้านโค้ดดิ้งบางระดับชั้นที่โรงเรียนเปิดการจัดการเรียนการสอน				
	๑.๓ การพัฒนาตนเองและความเป็นผู้นำด้านโค้ดดิ้ง	๑๕	ระดับ ๓	มีการดำเนินการครบ ๓ ข้อ ดังนี้ ๑. มีการพัฒนาตนเองด้านโค้ดดิ้ง (เช่น อบรม ร่วมประชุมวิชาการ เป็นต้น) ๒. มีประสบการณ์ในการเป็นวิทยากร ระดับสถานศึกษาขึ้นไป ๓. เป็นกรรมการหรือคณะทำงานด้านโค้ดดิ้ง ระดับเขตพื้นที่การศึกษาขึ้นไป	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพถ่าย - วุฒิบัตร/เกียรติบัตร - คำสั่ง/หนังสือเชิญ

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
			ระดับ ๒	มีการดำเนินการครบ ๒ ข้อ จาก ๓ ข้อ ดังนี้ ๑. มีการพัฒนาตนเองด้านโค้ดดิ้ง (เช่น อบรม ร่วมประชุมวิชาการ เป็นต้น) ๒. มีประสบการณ์ในการเป็นวิทยากร ระดับสถานศึกษา ขึ้นไป ๓. เป็นกรรมการหรือคณะทำงานด้านโค้ดดิ้ง ระดับเขตพื้นที่การศึกษาขึ้นไป	
			ระดับ ๑	มีการดำเนินการครบ ๑ ข้อ จาก ๓ ข้อ ดังนี้ ๑. มีการพัฒนาตนเองด้านโค้ดดิ้ง (เช่น อบรม ร่วมประชุมวิชาการ เป็นต้น) ๒. มีประสบการณ์ในการเป็นวิทยากร ระดับสถานศึกษา ขึ้นไป ๓. เป็นกรรมการหรือคณะทำงานด้านโค้ดดิ้ง ระดับเขตพื้นที่การศึกษาขึ้นไป	
๒. รายงานด้านการบริหาร วิชาการและความเป็นผู้นำ ทางวิชาการโค้ดดิ้ง	๒.๑ มีการนิเทศ กำกับ ติดตาม ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของ ครูหรือบุคลากรในสถานศึกษา	๑๐	ระดับ ๓	มีแผนการนิเทศตามระบบการนิเทศการจัดการเรียนรู้ และดำเนินการนิเทศการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด นำผลการนิเทศไปแก้ปัญหาและ/หรือพัฒนาการจัดการ เรียนรู้ ติดตามประเมินผลปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนา อย่างต่อเนื่อง ๒ ปีการศึกษาขึ้นไป	เอกสารหลักฐานที่ ประกอบ โดยเลือกเฉพาะ รายการที่สอดคล้องกับระดับ คุณภาพ ตัวอย่างเช่น

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
			ระดับ ๒	มีแผนการนิเทศตามระบบการนิเทศการจัดการเรียนรู้และดำเนินการนิเทศการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด นำผลการนิเทศไปแก้ปัญหาและ/หรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ติดตามประเมินผลปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนา	๑. ปฏิทิน/แผนการนิเทศ/ แผนการพัฒนาคูรู ๒. บันทึกผลการนิเทศ/ หลักฐานการนิเทศ/สมุดนิเทศ ๓. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ นิเทศภายในโรงเรียน ๔. โครงการ ๕. รายงานผลโครงการ/ รายงานการนิเทศ/บันทึกการ ประชุม ๖. ภาพถ่ายการนิเทศ/ ภาพถ่ายกิจกรรม ๗. คู่มือการวัดผล/คู่มือการนิเทศ ๘. การนำผลนิเทศไปใช้ แก้ปัญหาและพัฒนาการจัด การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ๙. รายงานผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้ของสถานศึกษา/ รายงานผลการประเมินตนเอง (SAR)
ระดับ ๑	มีแผนการนิเทศตามระบบการนิเทศการจัดการเรียนรู้และดำเนินการนิเทศการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด				

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
	๒.๒ ส่งเสริมและพัฒนาครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาให้มีความรู้ด้านโค้ดดิ้ง	๑๐	ระดับ ๓	มีสารสนเทศและแผนปฏิบัติการเกี่ยวกับการพัฒนาครูหรือบุคลากรในสถานศึกษา ด้านโค้ดดิ้ง ส่งเสริมให้เข้าศึกษา ฝึกอบรม ดูงาน ปฏิบัติงานวิจัยและพัฒนา ประชุม มีการส่งเสริมให้ขยายผลหรือเผยแพร่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผลงาน มีครูที่สามารถเป็นวิทยากรด้านโค้ดดิ้ง	- โครงการ แผนงาน หรือแผนการพัฒนาเป็นรายบุคคล (IDP) - เกียรติบัตรให้ครูเข้าร่วมอบรมหรือพัฒนาด้านโค้ดดิ้ง
			ระดับ ๒	มีสารสนเทศและแผนปฏิบัติการเกี่ยวกับการพัฒนาครูหรือบุคลากรในสถานศึกษา ด้านโค้ดดิ้ง ส่งเสริมให้เข้าศึกษา ฝึกอบรม ดูงาน ปฏิบัติงานวิจัยและพัฒนา ประชุม มีการส่งเสริมให้ขยายผลหรือเผยแพร่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผลงาน	- รายงานการขยายผล - แผนปฏิบัติการ - รายงานการพัฒนาครูและบุคลากรในสถานศึกษา - คำสั่งการจัดอบรม/สัมมนา - คำสั่งไปราชการ
			ระดับ ๑	มีสารสนเทศและแผนปฏิบัติการเกี่ยวกับการพัฒนาครูหรือบุคลากรในสถานศึกษา ด้านโค้ดดิ้ง ส่งเสริมให้เข้าศึกษา ฝึกอบรม ดูงาน ปฏิบัติงานวิจัยและพัฒนา ประชุม	
	๒.๓ จัดสรรงบประมาณหรือระดมทรัพยากรให้กับกิจกรรมหรือโครงการที่เกี่ยวกับโค้ดดิ้ง	๑๐	ระดับ ๓	มีครบ ๔ ข้อตามประเด็นพิจารณา ได้แก่ ๑. มีแผนปฏิบัติการ โครงการ งาน กิจกรรมที่แสดงการจัดสรรงบประมาณที่เกี่ยวกับโค้ดดิ้ง ๒. มีการประชุมชี้แจง มอบหมายงาน มีคณะกรรมการดำเนินงานชัดเจน	รายงานสรุป

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
				๓. มีการเสนอความคิดเห็นผ่านคณะกรรมการ สถานศึกษาชั้นพื้นฐานในการจัดสรรงบประมาณกิจกรรม หรือโครงการที่เกี่ยวกับโค้ดดิ้ง ๔. มีการรายงานผลการใช้งบประมาณที่เกี่ยวกับโค้ดดิ้ง และนำผลไปปรับปรุงพัฒนา	
			ระดับ ๒	มี ๓ ข้อตามประเด็นพิจารณา	
			ระดับ ๑	มี ๒ ข้อตามประเด็นพิจารณา	
๓. ด้านการบริหารงานชุมชน และเครือข่าย	๓.๑ สร้าง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาเครือข่ายเพื่อการเรียนรู้ โค้ดดิ้ง ระหว่างโรงเรียน ชุมชน หรือหน่วยงานอื่น ๆ	๑๐	ระดับ ๓	สร้าง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาเครือข่ายเพื่อ การเรียนรู้โค้ดดิ้ง ระหว่างโรงเรียน ชุมชน และหน่วยงาน อื่น ๆ	เอกสารหลักฐานที่ ประกอบ โดยเลือกเฉพาะ รายการที่สอดคล้องกับระดับ คุณภาพ ตัวอย่างเช่น
			ระดับ ๒	สร้าง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาเครือข่ายเพื่อ การเรียนรู้โค้ดดิ้ง ระหว่างโรงเรียน มากกว่า ๒ แห่ง หรือชุมชน	๑. บันทึกข้อตกลง (MOU) หน่วยงานต่าง ๆ ๒. บันทึกการประชุมครู/ บุคลากร/ผู้ปกครอง/กรรมการ สถานศึกษา
			ระดับ ๑	สร้าง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาเครือข่ายเพื่อ การเรียนรู้โค้ดดิ้ง ระหว่างโรงเรียน	๓. หลักฐานการมีส่วนร่วม ในการพัฒนาสถานศึกษา

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
					๔. รายงานผลการสำรวจ ความคิดเห็น/ความพึงพอใจ ๕. รายงานผลการดำเนินงาน/ กิจกรรม ๖. รูปภาพกิจกรรม ๗. หลักฐานและร่องรอยอื่นๆ เพิ่มเติมที่เกี่ยวข้อง
๔. ด้านการบริหารการ เปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์ และนวัตกรรม	๔.๑ สร้างและนำนวัตกรรม ด้านโค้ดดิ้งไปใช้ในการพัฒนา สถานศึกษา	๑๕	ระดับ ๓	ครบรายการประเมินทั้ง ๔ ข้อ ๑. สร้างนวัตกรรมโค้ดดิ้งที่สร้างผลกระทบด้านบวก ๒. มีการนำไปใช้ในการพัฒนาสถานศึกษา ๓. มีการนำเสนอสู่ชุมชนหรือสังคม ๔. ได้รับรางวัลระดับชาติ	- รูปเล่มรายงานนวัตกรรม - เกียรติบัตรได้รับรางวัล - รายงานหรือคลิปการนำเสนอ สู่ชุมชนหรือสังคม - รายงานหรือคลิปการนำไปใช้ ในการพัฒนาสถานศึกษา
			ระดับ ๒	มี ๓ ข้อตามประเด็นพิจารณา	
			ระดับ ๑	มี ๒ ข้อตามประเด็นพิจารณา	
	๔.๒ ผลงานดีเด่นด้านโค้ดดิ้ง ของครูหรือนักเรียน	๑๐	ระดับ ๓	มีผลงาน ระดับชาติ/นานาชาติ และมีการเผยแพร่	มีเกียรติบัตรได้รับรางวัล - ภาพกิจกรรม
ระดับ ๒			มีผลงาน ระดับเขตพื้นที่ และมีการเผยแพร่		

ด้าน	ประเด็นการพิจารณา	น้ำหนัก	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอย
			ระดับ ๑	มีผลงาน ระดับโรงเรียน และมีการเผยแพร่	- หนังสือเชิญนำเสนอผลงาน

การคิดคะแนนการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding

“CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๓

ประเภทผู้บริหาร

การคัดเลือกดังกล่าว มีประเด็นในการพิจารณา ๔ ประเด็น โดยมีคะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน

ประเด็นที่ ๑ การบริหารจัดการสถานศึกษา	๓๕ คะแนน
ประเด็นที่ ๒ การบริหารวิชาการและความเป็นผู้นำทางวิชาการโค้ดดิ้ง	๓๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๓ การบริหารงานชุมชนและเครือข่าย	๑๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๔ การบริหารการเปลี่ยนแปลงเชิงกลยุทธ์และนวัตกรรม	๒๕ คะแนน

เกณฑ์คุณภาพของการบริหารและความเป็นผู้นำ Coding

การพิจารณาคะแนนรวมทุกรายการ มีเกณฑ์คุณภาพของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัลและเกียรติบัตรตามที่ สพฐ. และ สสวท. และ กำหนด

- สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัลและเกียรติบัตรตามที่ สพฐ. และ สสวท. กำหนด

ทั้งนี้ จำนวนรางวัลต้องไม่เกินจำนวน สพฐ. และ สสวท. กำหนด ***ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด***

แนวทางการดำเนินงาน

๑. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแต่ละเขต สามารถคัดเลือกผลงานผู้บริหารเพื่อเข้าร่วมประกวดระดับประเทศได้เขตละ ๑ ผลงาน คูรายละเอียดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในแต่ละภูมิภาคได้ที่ <https://url.in.th/NoTZd>
๒. การพิจารณาตัดสินผลงาน พิจารณาจากคะแนนรวมขององค์ประกอบเป็นหลัก หากคะแนนรวมเท่ากันให้พิจารณาคะแนนประเด็นที่ ๑ เพื่อตัดสินผล หากคะแนนประเด็นที่ ๑ เท่ากันให้พิจารณาประเด็นที่ ๒ ถึงประเด็นที่ ๔ ตามลำดับที่ละประเด็นจนกว่าจะปรากฏผลแพ้ชนะ

ส่วนที่ ๔

เกณฑ์การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding “CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๓ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ประเภทศึกษานิเทศก์

หลักเกณฑ์การประกวด

๑. ผู้ส่งผลงาน

ศึกษานิเทศก์ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทั่วประเทศ ซึ่งเป็นผู้ที่ได้ส่งเสริมและขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding ในสถานศึกษา เป็นแบบอย่างที่ดี สามารถส่งผลงานเข้าประกวดได้ ๑ ผลงานต่อสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ตนเองสังกัดเท่านั้น โดยเป็นผลงานการนิเทศในปีการศึกษาที่ ๒๕๖๔ - ๒๕๖๗

๒. องค์ประกอบผลงานที่ส่งเข้าประกวด

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

๒.๑.๑ ปก คำนำ สารบัญ สารบัญตาราง สารบัญภาพ

๒.๑.๒ ส่วนที่ ๑ การวิเคราะห์ความต้องการในการนิเทศ

๒.๑.๓ ส่วนที่ ๒ การวางแผนการนิเทศ

๒.๑.๔ ส่วนที่ ๓ การดำเนินการนิเทศ

๒.๑.๕ ส่วนที่ ๔ ผลที่เกิดจากการนิเทศ มีองค์ประกอบแสดงถึง ผลที่เกิดจากครูผู้รับการนิเทศ สถานศึกษา ความพึงพอใจของผู้รับนิเทศ

๒.๑.๖ ส่วนที่ ๕ การเป็นแบบอย่าง

๒.๒ วิดีทัศน์การส่งเสริมการเรียนรู้ Coding ที่มีความยาวไม่เกิน ๗ นาที สร้างขึ้นด้วยตนเอง ไม่เคยได้รับรางวัล ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ใดของบุคคลอื่น โดยนำวีดิทัศน์ดังกล่าวไปเผยแพร่ ในช่องทาง Youtube จำนวน ๑ วิดีทัศน์ โดยมีประเด็นที่ครอบคลุม ที่มา ความสำคัญ และแรงบันดาลใจในการนิเทศการจัดการเรียนรู้ Coding การนิเทศการจัดการเรียนรู้ Coding และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการนิเทศ

๓. วิธีการส่งผลงานเข้าประกวด

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

๓.๒ จัดส่งวีดิทัศน์การส่งเสริมการเรียนรู้ Coding โดยส่ง Url Youtube ตาม Google form ที่กำหนด

(ส่งผลงานไปยังเขตพื้นที่การศึกษาที่ศึกษานิเทศก์สังกัดอยู่)

๔. ประเด็นการพิจารณา แบ่งออกเป็น ๒ องค์ประกอบ ดังนี้

ประเด็นการพิจารณา แบ่งออกเป็น ๒ องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ ๑ รูปเล่ม แบ่งเป็น ๕ ประเด็น ดังนี้

ด้าน	ประเด็นพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. การวิเคราะห์ ความต้องการในการนิเทศ		๑๐	ระดับ ๓	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพ บริบทสังคมของสถานศึกษาในสังกัดโดยมีการ จัดลำดับความสำคัญปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการ เรียนรู้ Coding ได้ชัดเจน และมีการอ้างอิง ที่มา ของข้อมูล	เหตุผลและความจำเป็น หรือที่มา และความสำคัญ ซึ่งอธิบายถึงความสำคัญ ของการส่งเสริมการเรียนรู้ Coding ที่ช่วยแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพ สถานศึกษาได้อย่างชัดเจนจากข้อมูล การสังเคราะห์นโยบาย หรือรายงาน การนิเทศที่ผ่านมา หรือแบบสอบถาม แบบสรุปผลมาใช้ในการอ้างอิง
			ระดับ ๒	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพ บริบทสังคมของสถานศึกษาในสังกัดโดยมีการ จัดลำดับความสำคัญปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการ เรียนรู้ Coding ได้ชัดเจน	

ด้าน	ประเด็นพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			ระดับ ๑	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของสถานศึกษาในสังกัดในการจัดการเรียนรู้ Coding	
๒. การวางแผนการนิเทศ		๑๐	ระดับ ๓	มีแผนการนิเทศที่มีองค์ประกอบครบถ้วน มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันและนำไปปฏิบัติได้จริง	แผนการนิเทศการจัดการเรียนรู้ Coding โดยองค์ประกอบของแผนนิเทศที่สำคัญซึ่งครอบคลุมประเด็นดังต่อไปนี้ ๑. ประเด็นการนิเทศ ๒. กลุ่มเป้าหมายผู้รับการนิเทศ ๓. วัตถุประสงค์การนิเทศ ๔. กิจกรรม/วิธีการนิเทศ ๕. เครื่องมือนิเทศ ๖. ระยะเวลา
			ระดับ ๒	มีแผนการนิเทศที่มีองค์ประกอบครบถ้วนแต่ยังขาดความสอดคล้องสัมพันธ์กัน หรือนำไปปฏิบัติไม่ได้	
			ระดับ ๑	มีแผนการนิเทศ แต่องค์ประกอบไม่ครบถ้วน	
๓. การดำเนินการนิเทศ	๓.๑ เครื่องมือ และวิธีการนิเทศ	๒๐	ระดับ ๓	มีกระบวนการนิเทศให้ครู สถานศึกษา โดยใช้เครื่องมือนิเทศที่สอดคล้องกับแผนการนิเทศตามบริบทของสถานศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ	- เครื่องมือนิเทศ เช่น แบบบันทึกการ PLC แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตการเรียนการสอน แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการสนทนา

ด้าน	ประเด็นพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			ระดับ ๒	มีกระบวนการนิเทศให้ครู สถานศึกษา โดยใช้เครื่องมือนิเทศที่สอดคล้องกับแผนการนิเทศ บริบทของสถานศึกษา แต่ไม่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ	- สื่อ นวัตกรรม เช่น คู่มือการออกแบบจัดการเรียนรู้ ชุดการนิเทศ สื่อประกอบการนิเทศ กิจกรรมพัฒนาครู
			ระดับ ๑	ใช้เครื่องมือนิเทศไม่สอดคล้องกับแผนการนิเทศ สภาพปัญหาและความต้องการ	
๔. ผลที่เกิดจากการนิเทศ	๔.๑ ผลที่เกิดกับครูผู้รับการนิเทศ	๑๐	ระดับ ๓	ครูที่ได้รับการนิเทศร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป บรรลุตามวัตถุประสงค์การนิเทศที่กำหนดไว้ในแผน	- รายงานผลการนิเทศด้านวิทยาการคำนวณ (Coding)
			ระดับ ๒	ครูที่ได้รับการนิเทศร้อยละ ๕๐ - ๖๙ บรรลุตามวัตถุประสงค์การนิเทศที่กำหนดไว้ในแผน	
			ระดับ ๑	ครูที่ได้รับการนิเทศต่ำกว่าร้อยละ ๕๐ บรรลุตามวัตถุประสงค์การนิเทศที่กำหนดไว้ในแผน	
	๔.๒ สถานศึกษา	๗	ระดับ ๓	จำนวนสถานศึกษาที่รับผิดชอบร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป มีการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (Coding) ได้แก่ จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาได้ ถูกต้อง มีการส่งเสริมสนับสนุนครูด้านการจัดการเรียนรู้	- รายงานผลการนิเทศด้านวิทยาการคำนวณ (Coding) - รายงานผลการสังเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ของสถานศึกษา - เอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ด้าน	ประเด็นพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			ระดับ ๒	จำนวนสถานศึกษาที่รับผิดชอบร้อยละ ๕๐ - ๖๙ มีการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (Coding) ได้แก่ จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาได้ ถูกต้อง และมีการส่งเสริมสนับสนุนครูด้านการจัดการเรียนรู้	
			ระดับ ๑	สถานศึกษาที่รับผิดชอบมีการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (Coding)	
	๔.๓ ความพึงพอใจของผู้รับการนิเทศ	๓	ระดับ ๓	ผู้รับการนิเทศมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี (๔ ขึ้นไป จาก ๕) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป	- รายงานผลการนิเทศด้านวิทยาการคำนวณ (Coding)
			ระดับ ๒	ผู้รับการนิเทศมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี (๔ ขึ้นไป จาก ๕) ร้อยละ ๕๐ - ๖๙	
			ระดับ ๑	ผู้รับการนิเทศมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี (๔ ขึ้นไป จาก ๕) ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐	
๕. การเป็นแบบอย่าง		๑๐	ระดับ ๓	มีการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาการคำนวณ (Coding) ได้แก่ เป็นวิทยากรด้านวิทยาการคำนวณระดับชาติขึ้นไป และมีการเผยแพร่ผลงานด้านการนิเทศวิทยาการคำนวณ	- เอกสารที่แสดงการเผยแพร่ - หนังสือเชิญเป็นวิทยากร - เกียรติบัตร - ภาพถ่าย
			ระดับ ๒	มีการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาการคำนวณ (Coding) ได้แก่ เป็นวิทยากรด้านวิทยาการคำนวณ	

ด้าน	ประเด็นพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
				ระดับกลุ่มเครือข่าย ระดับเขตพื้นที่ ระดับจังหวัด และมีการเผยแพร่ผลงานด้านการนิเทศวิทยาการ คำนวณ	
			ระดับ ๑	มีการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาการคำนวณ (Coding) กับโรงเรียนที่รับผิดชอบหรือในสังกัด	

องค์ประกอบที่ ๒ วิดีทัศน์ ที่ตรงตามแผนการนิเทศ และมีการนำเสนอ โดยใช้ title และชื่อคลิปของการประกวด

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	หมายเหตุ
๑. ที่มา ความสำคัญ และแรงบันดาลใจ ในการนิเทศการจัดการเรียนรู้ Coding	๕	ระดับ ๓	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๓ ประเด็น	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นถึง ๓ ประเด็น ดังต่อไปนี้ ๑. สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น ๒. แรงบันดาลใจสิ่งที่ต้องการพัฒนาในการนิเทศ การจัดการศึกษา ๓. กระบวนการนิเทศที่ชัดเจนนำไปสู่การปฏิบัติ และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น
		ระดับ ๒	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๒ ประเด็น	
		ระดับ ๑	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๑ ประเด็น	
๒. การนิเทศการจัดการเรียนรู้ Coding	๑๕	ระดับ ๓	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๓ ประเด็น	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นถึง ๓ ประเด็น ดังต่อไปนี้ ๑. กระบวนการนิเทศตั้งแต่เริ่มต้น จนถึงสิ้นสุดตามแผน กระบวนการนิเทศ ๒. ปฏิสัมพันธ์เชิงบวกของผู้นิเทศและผู้รับการนิเทศ ๓. การใช้เครื่องมือ สื่อ เทคโนโลยีที่เหมาะสมและทำให้เกิด เกิดประสิทธิภาพในการนิเทศ
		ระดับ ๒	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๒ ประเด็น	
		ระดับ ๑	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๑ ประเด็น	
๓. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการนิเทศ	๑๐	ระดับ ๓	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๓ ประเด็น	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นถึง ๓ ประเด็น ดังต่อไปนี้ ๑. การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ Coding ๒. การเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี หรือมีการพัฒนาที่เกิด จากกระบวนการนิเทศ
		ระดับ ๒	วิดีโอทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๒ ประเด็น	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	หมายเหตุ
		ระดับ ๑	วิดิทัศน์แสดงให้เห็นครบถ้วน ๑ ประเด็น	๓. ความสำเร็จของผลการปฏิบัติของผู้รับการนิเทศ/ สถานศึกษา

การคิดคะแนนการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding

“CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๓

ประเภทศึกษานิเทศก์

การคัดเลือกดังกล่าว มีประเด็นในการพิจารณา ๖ ประเด็น โดยมีคะแนนรวม ๑๐๐ คะแนน

องค์ประกอบที่ ๑ รูปเล่ม

ประเด็นที่ ๑ การวิเคราะห์ความต้องการในการนิเทศ	๑๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๒ การวางแผนการนิเทศ	๑๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๓ การดำเนินการนิเทศ	๒๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๔ ผลที่เกิดจากการนิเทศ	๒๐ คะแนน
ประเด็นที่ ๕ การเป็นแบบอย่าง	๑๐ คะแนน

องค์ประกอบที่ ๒ วิดิทัศน์

ประเด็นที่ ๖ วิดิทัศน์การส่งเสริมการเรียนรู้ Coding	๓๐ คะแนน
---	----------

หมายเหตุ หากองค์ประกอบที่ ๑ ได้คะแนนไม่ถึง ร้อยละ ๖๐ (๔๒ คะแนน) ไม่ต้องพิจารณาองค์ประกอบที่ ๒

เกณฑ์คุณภาพของการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding

การพิจารณาคะแนนรวมทุกรายการ มีเกณฑ์คุณภาพของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- **สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา** ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัลและเกียรติบัตร ตามที่ สพฐ. และ สสวท. กำหนด

- **สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา** ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัลและเกียรติบัตรตามที่ สพฐ. และ สสวท. กำหนด

ทั้งนี้ จำนวนรางวัลต้องไม่เกินจำนวน สพฐ. และ สสวท. กำหนด ***ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด***

แนวทางการดำเนินงาน

๑. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแต่ละเขต สามารถคัดเลือกผลงานศึกษานิเทศก์เพื่อเข้าร่วมประกวดระดับประเทศได้ เขตละ ๑ ผลงาน ทุกรายละเอียดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในแต่ละภูมิภาคได้ที่ <https://url.in.th/NoTZd>
๒. การพิจารณาตัดสินผลงาน พิจารณาจากคะแนนรวมทั้งสององค์ประกอบเป็นหลัก หากคะแนนรวมเท่ากับให้พิจารณาคะแนนองค์ประกอบที่ ๑ เพื่อตัดสินผล หากคะแนนองค์ประกอบที่ ๑ เท่ากันให้พิจารณาประเด็นที่ ๑ ถึงประเด็นที่ ๖ ตามลำดับที่ละประเด็นจนกว่าจะปรากฏผลแพ้ชนะ

ส่วนที่ ๕

เกณฑ์การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding “CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๓ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ประเภทครู

หลักเกณฑ์การประกวด

๑. ผู้ส่งผลงาน

ครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทั่วประเทศ ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดย ๑ คนสามารถส่งผลงานเข้าคัดเลือกได้เพียง ๑ ประเภท คือ Unplugged หรือ Plugged Coding เท่านั้น โดยเป็นผลงานการสอนในปีการศึกษาที่ ๒๕๖๔ - ๒๕๖๗

๒. องค์ประกอบผลงานที่ส่งเข้าประกวด

๒.๑ รูปเล่มรายงานการจัดการเรียนรู้ 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 โดยในแผนจะต้องมีใบกิจกรรมหรือใบงานอย่างใดอย่างหนึ่ง 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 ไม่เคยได้รับรางวัล ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ใดของบุคคลอื่น โดยนำวิดีโอที่ส่งดังกล่าวไปเผยแพร่ในช่องทาง Youtube จำนวน ๑ วิดีทัศน์ โดยมีประเด็นที่ครอบคลุม สภาพปัญหา/แรงบันดาลใจ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๓. วิธีการส่งผลงานเข้าประกวด

๓.๑ จัดส่งรูปเล่มรายงานการจัดการเรียนรู้ 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	ระดับ คุณภาพ	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
		ระดับ ๒	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของผู้เรียน/ การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยมีการจัดลำดับความสำคัญ ในการจัดการเรียนรู้ Coding ได้ชัดเจน	ที่ช่วยแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียนได้อย่างชัดเจน มีการนำทฤษฎี หรือกรอบแนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญ
		ระดับ ๑	การวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของผู้เรียน/ การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้ Coding	หรือแหล่งข้อมูลด้าน Coding ที่น่าเชื่อถือมาใช้ในการอ้างอิง
๒. การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม กับผู้เรียน	๕	ระดับ ๓	การดำเนินการวิเคราะห์เกี่ยวกับผู้เรียนรายบุคคล ด้านความรู้ ความสามารถของผู้เรียน/พฤติกรรมและความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน/ ความสมบูรณ์ทางด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจ/	มีการนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ ผู้เรียนมาอ้างอิงถึงสภาพปัญหา

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			การสนับสนุนการเรียนรู้ของครอบครัวผู้เรียน โดยมีหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลได้ชัดเจน และมีเอกสารอ้างอิง	เหตุผลที่ทำให้ต้องจัดการสอนด้าน Coding เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาผู้เรียนตามข้อมูลที่วิเคราะห์อย่างน้อย ๑ ประเด็นให้สอดคล้องกับประเด็นการนำเสนอ
		ระดับ ๒	การดำเนินการวิเคราะห์เกี่ยวกับผู้เรียนรายบุคคล ด้านความรู้ความสามารถของผู้เรียน/พฤติกรรมและความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน/ความสมบูรณ์ทางด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจ/ การสนับสนุนการเรียนรู้ของครอบครัวผู้เรียน โดยมีหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลได้ชัดเจน	
		ระดับ ๑	การดำเนินการวิเคราะห์เกี่ยวกับผู้เรียนรายบุคคล ด้านความรู้ความสามารถของผู้เรียน/พฤติกรรมและความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน/ความสมบูรณ์ทางด้านสุขภาพร่างกายและจิตใจ/การสนับสนุนการเรียนรู้ของครอบครัวผู้เรียนมีการอธิบายถึงการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล แต่ยังขาดหลักฐานหรือข้อมูลที่ชัดเจน	
๓. การวิเคราะห์เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ Coding	๕	ระดับ ๓	แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มีการวิเคราะห์ด้านหลักสูตร/เนื้อหา/จุดประสงค์/รูปแบบหรือเทคนิควิธีสอนที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาผู้เรียน ที่สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทของผู้เรียน สถานศึกษา และท้องถิ่น	การวิเคราะห์เพื่อออกแบบที่แสดงถึงสาระสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding ในหัวข้อที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน เหตุผลเชิงตรรกะ แนวคิดเชิงคำนวณ การเขียนโปรแกรมหรือหัวข้ออื่นที่มีการบูรณาการ
		ระดับ ๒	แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มีการวิเคราะห์ด้านหลักสูตร/เนื้อหา/จุดประสงค์/รูปแบบหรือเทคนิควิธีสอนที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาผู้เรียน ที่สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทผู้เรียน สถานศึกษา	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
		ระดับ ๑	แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนการสอน Coding ที่มีการวิเคราะห์ด้านหลักสูตร/เนื้อหา/จุดประสงค์/รูปแบบหรือเทคนิค วิธีสอน ที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาผู้เรียน ที่สอดคล้องกับศักยภาพ และบริบทผู้เรียน	แนวคิดสำคัญเหล่านี้ในเนื้อหา และบูรณาการให้สอดคล้องกับ บริบทของตนเอง

ประเด็นที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับ คุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้	๕	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ครอบคลุมด้านพุทธรพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Coding - 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 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ครอบคลุมด้านพุทธรพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย - จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Coding 	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณ ภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
		ระดับ ๑	- จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ครอบคลุมด้านพุทธรพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	
๒. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	๑๐	ระดับ ๓	- ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติ ของวิชาสาระการเรียนรู้ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง - เชื่อมโยงความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กับความรู้ ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ใหม่ที่เรียนรู้อีก - สร้างบรรยากาศ และมีการเลือกใช้สื่อการสอนในชั้นเรียนที่ส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ - เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง - บูรณาการองค์ความรู้ระหว่างรายวิชาได้อย่างเหมาะสม - เชื่อมโยงไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง	แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ที่แสดงถึง สาระสำคัญของการจัดการเรียนรู้ ด้าน Coding ในหัวข้อที่เกี่ยวกับ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เหตุผลเชิงตรรกะ แนวคิดเชิงคำนวณ การเขียน โปรแกรมหรือหัวข้ออื่นที่มี การบูรณาการแนวคิดสำคัญเหล่านี้ ในเนื้อหาและบูรณาการ ให้สอดคล้องกับบริบทของตนเอง
		ระดับ ๒	- ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติ ของวิชา สาระการเรียนรู้ ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง - เชื่อมโยงความรู้ ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กับความรู้ทักษะกระบวนการ/ประสบการณ์ใหม่ที่เรียนรู้อีก	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณ ภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			<ul style="list-style-type: none"> - สร้างบรรยากาศและมีการเลือกใช้สื่อการสอนในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ - เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติสร้างองค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง 	
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้รูปแบบ/เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาธรรมชาติของวิชา สารการเรียนรู้ ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน - มีความเชี่ยวชาญในการสอนเนื้อหาที่ถูกต้อง - สร้างบรรยากาศ และมีการเลือกใช้สื่อการสอนในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 	
๓. การออกแบบวัดและประเมินผล	๕	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ - การออกแบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ Coding - การออกแบบวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์ในการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย เน้นการประเมินระหว่างเรียน - การออกแบบวัดและประเมินผลที่สามารถแสดงผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงโดยผู้เรียนและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการประเมิน 	แบบวัดและประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ - การออกแบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ Coding 	

รายการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			- การออกแบบวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์ในการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย เน้นการประเมินระหว่างเรียน	
		ระดับ ๑	- การออกแบบวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ - การออกแบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ Coding	

ประเด็นที่ ๓ ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding

รายการพิจารณา	น้ำหนักคะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. ผลที่เกิดกับผู้เรียน	๕	ระดับ ๓	- ร้อยละ ๘๐ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมรรถนะสำคัญที่หลากหลายของผู้เรียน (เฉพาะที่ตั้งไว้ในชั่วโมงเรียนนั้น) - การนำผลการวัดและประเมินผลรวมทั้งข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ Coding	บันทึกหลังการสอน เครื่องมือการวัดและประเมินผล รายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล ภาพถ่ายผลงานของนักเรียน
		ระดับ ๒	- ร้อยละ ๗๕ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (เฉพาะที่ตั้งไว้ในชั่วโมงเรียนนั้น) - การนำผลการวัดและประเมินผลรวมทั้งข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ Coding	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
		ระดับ ๑	- ร้อยละ ๗๐ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจทักษะกระบวนการคุณลักษณะอันพึงประสงค์แต่ขาดการนำเสนอสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน	
๒. ความพึงพอใจในผลการจัดการเรียนรู้ Coding ของนักเรียนและผู้ปกครอง	๕	ระดับ ๓	นักเรียนและผู้ปกครอง /ชุมชน ร้อยละ ๗๕ ขึ้นไป มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding	รายงานการวิเคราะห์ผล เครื่องมือการวัดและประเมินผล ผลการสัมภาษณ์ หลักฐานอื่นๆ เช่น ภาพถ่าย
		ระดับ ๒	นักเรียนหรือผู้ปกครอง /ชุมชน 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	มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่นทั้งภายในและภายนอกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ตนเองสังกัด มีการพัฒนาตนเองด้าน Coding (ย้อนหลังไม่เกิน ๔ ปีนับจากวันที่ส่งผลงาน)	เกียรติบัตรหรือภาพที่มีการนำไปใช้ หรือเอกสารที่แสดงการเผยแพร่
		ระดับ ๒	มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษาอื่นภายในหรือภายนอกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ตนเองสังกัด มีการพัฒนาตนเองด้าน Coding (ย้อนหลังไม่เกิน ๔ ปีนับจากวันที่ส่งผลงาน)	
		ระดับ ๑	ไม่มีการเผยแพร่ให้กับครูในสถานศึกษา มีการพัฒนาตนเองด้าน Coding (ย้อนหลังไม่เกิน ๔ ปีนับจากวันที่ส่งผลงาน)	

๔.๒ องค์ประกอบที่ ๒ วิดีทัศน์ ที่ตรงตามแผนการจัดการเรียนรู้ และมีการนำเสนอ โดยใช้ title และชื่อคลิปของการประกวด

ประเด็นที่ ๕ การจัดการเรียนรู้ Coding

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
๑. แรงบันดาลใจและการจัดการเรียนรู้	๒๕	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - สอดคล้องกับการวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคม ของผู้เรียน/การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน - แสดงให้เห็นถึงการจัดการเรียนรู้ Coding ได้ชัดเจนตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ - มีเทคนิค/รูปแบบ/แนวทางในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนสนใจเรียน Coding - มีบรรยากาศ ในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ - มีกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง - มีเทคนิค/รูปแบบ/แนวทางสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้นำสิ่งเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติในชีวิตจริง 	การแสดงผลงานของนักเรียน
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - สอดคล้องกับการวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของผู้เรียน/การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน - แสดงให้เห็นถึงการจัดการเรียน Coding ได้ชัดเจนตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ - มีเทคนิค/รูปแบบ/แนวทางในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนสนใจเรียน Coding 	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณ ภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			<ul style="list-style-type: none"> - มีบรรยากาศ ในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ - มีกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ และได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง 	
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - สอดคล้องกับการวิเคราะห์สภาพปัญหา/ความจำเป็น/สภาพบริบทสังคมของผู้เรียน/การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน - แสดงให้เห็นถึงการจัดการเรียน Coding - มีแนวทางในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนสนใจเรียน Coding - มีบรรยากาศ ในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ - มีกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) 	
๒. การสื่อสารของครู	๑๐	ระดับ ๓	<ul style="list-style-type: none"> - มีทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง และเหมาะสม - มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับผู้เรียนที่ชัดเจน เข้าใจง่าย อ่อนน้อมและผ่อนคลาย ในช่องทางการสื่อสารต่าง - ครูใช้คำถามที่กระตุ้นกระบวนการคิดและให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ - ผู้เรียนได้นำเสนอ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และโต้แย้งอย่างมีเหตุผล 	การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน
		ระดับ ๒	<ul style="list-style-type: none"> - มีทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง และเหมาะสม - มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับผู้เรียน ที่ชัดเจน เข้าใจง่าย อ่อนน้อมและผ่อนคลาย ในช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ 	

รายการพิจารณา	น้ำหนัก คะแนน	ระดับคุณภาพ	ประเด็นการพิจารณา	ตัวอย่างร่องรอยหลักฐาน
			<ul style="list-style-type: none"> - ครูใช้คำถามที่กระตุ้นกระบวนการคิดพื้นฐาน - ผู้เรียนได้นำเสนอ และแสดงความคิดเห็น 	
		ระดับ ๑	<ul style="list-style-type: none"> - มีทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง และเหมาะสม - มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับผู้เรียน ที่ชัดเจน เข้าใจง่าย อ่อนน้อม 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"> - สื่อที่ปรากฏในวิดีโอทัศน์ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการสอน Coding - สื่อส่งเสริมกระบวนการคิด <p>พิจารณาจากการตอบสนองของผู้เรียนต่อสื่อ ที่แสดงถึงการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง</p> <p>การตั้งคำถามหรือการตอบคำถามด้วยตนเองจากการเรียนรู้จากสื่อชิ้นนั้น</p>
		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” ครั้งที่ ๓

ประเภทครู

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

- **Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา** ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัล และเกียรติบัตรตามที่ สพฐ. และ สสวท. กำหนด
 - **Unplugged Coding ระดับมัธยมศึกษา** ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัล และเกียรติบัตรตามที่ สพฐ. และ สสวท. กำหนด
 - **Plugged Coding ระดับประถมศึกษา** ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัล และเกียรติบัตรตามที่ สพฐ. และ สสวท. กำหนด
 - **Plugged Coding ระดับมัธยมศึกษา** ผลงานที่ได้รับคะแนนสูงสุด ๓ ลำดับแรก และได้คะแนนตั้งแต่ ๗๐ คะแนนขึ้นไปของแต่ละภูมิภาค จะได้รับโล่รางวัล และเกียรติบัตรตามที่ สพฐ. และ สสวท. กำหนด
- ทั้งนี้ จำนวนรางวัลต้องไม่เกินจำนวน สพฐ. และ สสวท. กำหนด ***ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด***

แนวทางการดำเนินงาน

๑. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแต่ละเขต สามารถคัดเลือกผลงานครูเพื่อเข้าร่วมประกวดระดับประเทศได้เขตละ ๒ ผลงานต่อระดับการศึกษา (ระดับแบ่งออกเป็น ประถมศึกษา และ มัธยมศึกษา) โดยประกอบด้วย Unplugged ๑ ผลงาน และ Plugged ๑ ผลงาน แต่สำหรับเขตพื้นที่การศึกษาระดับมัธยมที่มีมากกว่า ๑ จังหวัดให้นับจำนวนผลงานที่ได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนจากจังหวัด ดูรายละเอียดเขตพื้นที่การศึกษาในแต่ละภูมิภาคได้ที่ <https://url.in.th/NoTZd>
๒. การพิจารณาตัดสินผลงาน พิจารณาจากคะแนนรวมทั้งสององค์ประกอบเป็นหลัก หากคะแนนรวมเท่ากับให้พิจารณาคะแนนองค์ประกอบที่ ๑ เพื่อตัดสินผล หากคะแนนองค์ประกอบที่ ๑ เท่ากันให้พิจารณาประเด็นที่ ๑ ถึงประเด็นที่ ๕ ตามลำดับที่ละประเด็นจนกว่าจะปรากฏผลแพ้ชนะ

คณะผู้จัดทำ

รายชื่อคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ตัดสินผลงาน

๑.	นายกฤษฎา ทองกำเหนิด	โรงเรียนเมืองหลังสวน	ชุมพร
๒.	นายธนายุทธ พิจยานนท์	โรงเรียนสตรีระนอง	ระนอง
๓.	นางทิพย์สุดา สรณะ	โรงเรียนท่าใหม่ "พุลสวัสดิ์ราษฎร์นุกูล"	จันทบุรี
๔.	นางสาวพรหมวรมน วงศ์ธิเบศร์	โรงเรียนอนุบาลชัยภูมิ	ชัยภูมิ
๕.	นางสาวปรียาตา ทะพิงค์แก	โรงเรียนบ้านสันป่าสัก	เชียงใหม่
๖.	นางปานทิพย์ ดอนขันไพโร	โรงเรียนวัดสระสี่มุม	นครปฐม
๗.	ว่าที่ร้อยโทพลลากร ประสงค์	โรงเรียนกาญจนดิษฐ์	สุราษฎร์ธานี
๘.	นางสาวกิตติมา มุ่งวัฒนา	โรงเรียนบ้านทุ่งค่าย	ตรัง
๙.	นายกิตติ์ดนัย แจ้งแสงทอง	โรงเรียนหนองเสือวิทยาคม	ปทุมธานี
๑๐.	นางสาวพัชรี ศรีสุวรรณ	โรงเรียนรัตนานิเบศร์	นนทบุรี
๑๑.	นางสาวเนตรหทัย ดีเป้า	โรงเรียนอินทราวินิจฉัย	ปทุมธานี
๑๒.	นางกรณัฏสสร เลิศรุ่งเรืองชัย	โรงเรียนวัดท่าทอง	สุพรรณบุรี
๑๓.	นางสาววารภรณ์ กลัดเจริญ	โรงเรียนวัดหนองดินแดง	นครปฐม
๑๔.	นางอัจฉรา รอดภัย	โรงเรียนวัดบ้านทวน	กาญจนบุรี
๑๕.	นายวีรชาติ มาตรหลูบเลา	โรงเรียนบ้านโนนวิทยาพัฒนา	ร้อยเอ็ด
๑๖.	นายนิยณัฐ ศรีชัย	โรงเรียนน้ำอ้อมรัฐประชานุสรณ์	ศรีสะเกษ
๑๗.	นายรัตนพงศ์ ตุมพสุวรรณ	โรงเรียนสันป่าตอง (สุวรรณราษฎร์วิทยาคาร)	เชียงใหม่
๑๘.	นายเขตรัตน์ ม่วงสุข	โรงเรียนนวมินทราชูทิศ มัชฌิม	นครสวรรค์
๑๙.	นายณภัทร ศรีละมัย	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา สมุทรปราการ	สมุทรปราการ

๒๐.	นางสาวศศิชา ทรัพย์ล้วน	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต ๑	กาญจนบุรี
๒๑.	นายวาริช รัตนกรรติ	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลก	พิษณุโลก
๒๒.	นางสาวฐานิตา แก้วศรี	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร	กำแพงเพชร
๒๓.	นายวัชรพัฐ มະธิตะโน	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุทัยธานี	อุทัยธานี
๒๔.	นางสาวมุกิตา กกแก้ว	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๒	กรุงเทพฯ
๒๕.	นางสาวปิยธันว์ เบญจเทพร์ศรี	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๔	อุบลราชธานี
๒๖.	นางภคินันท์ สุวรรณรัตน์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช	นครศรีธรรมราช
๒๗.	นายรัชพงษ์ ศรีมามาศ	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต ๑	กาฬสินธุ์
๒๘.	นายสมเจตน์ พันธุ์พรม	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พิษณุโลก อุตรดิตถ์	พิษณุโลก
๒๙.	นายดัมพ์ แยมน์มณฑล	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต ๔	เชียงใหม่
๓๐.	นายสิระการย์ ฤทธิสำเร็จ	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑	กรุงเทพฯ
๓๑.	นายอัศววิทย์ อังเรขพาณิชย์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด	ร้อยเอ็ด
๓๒.	นางสุนันต์ ภิญญาณิล	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา สุราษฎร์ธานี ชุมพร	สุราษฎร์ธานี
๓๓.	ดร.โชติมา หนูพริก	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๓๔.	นายเอกสิทธิ์ ปิยะแสงทอง	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๓๕.	นางสาวพิมพ์ชนก สุขใจ	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๓๖.	นางสาวอรุษา นุชเหลือบ	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ

๓๗.	นางสาวสุนีย์กร พลพหล	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๓๘.	นางนันทิการ์ กันยามา	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๓๙.	นางสาวพิบูลขวัญ เทพนะ	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๔๐.	ดร.จีระพร สังขเวทย์	สสวท.	กรุงเทพฯ
๔๑.	นางสาวจินดาพร หมวกหมื่นไวย	สสวท.	กรุงเทพฯ
๔๒.	นางสาวทัศนีย์ กรองทอง	สสวท.	กรุงเทพฯ
๔๓.	นายนิรมิษ เพียรประเสริฐ	สสวท.	กรุงเทพฯ

คณะบรรณาธิการ

๑.	ดร.วิษณุ ทรัพย์สมบัติ	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๒.	ดร.โชติมา หนูพริก	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๓.	นายเอกสิทธิ์ ปิยะแสงทอง	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	กรุงเทพฯ
๔.	ดร.จีระพร สังขเวทย์	สสวท.	กรุงเทพฯ
๕.	นางสาวจินดาพร หมวกหมื่นไวย	สสวท.	กรุงเทพฯ
๖.	นางสาวทัศนีย์ กรองทอง	สสวท.	กรุงเทพฯ
๗.	นายนิรมิษ เพียรประเสริฐ	สสวท.	กรุงเทพฯ

กำหนดการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding
 “CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๓
 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ลำดับที่	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ
๑.	ประชาสัมพันธ์จัดส่งแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding ปีการศึกษา ๒๕๖๔ – ๒๕๖๗ ทุกเขตพื้นที่การศึกษา	กรกฎาคม ๒๕๖๗
๒.	ผู้บริหารศึกษานิเทศก์ และครูจัดส่งผลงานดีเด่นด้าน Coding ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาของตนเอง	ภายในวันที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๗
๓.	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาคัดเลือกผลงานเขตละ ๑ ผลงาน/ประเภท ส่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	ระหว่างวันที่ ๒๐ – ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๗
๔.	แต่งตั้งคณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ๔ คณะตามภูมิภาค คณะละไม่เกิน ๑๕ คน	ภายในวันที่ ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๗
๕.	คณะกรรมการคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding ระดับชาติ ไม่เกิน ๙๖ ผลงาน	ระหว่างวันที่ ๒๗ – ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๗
๖.	ประกาศผลการคัดเลือก	ภายในวันที่ ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๗
๗.	เชิญผู้อำนวยการศึกษานิเทศก์ และคุณครูพื้นที่ใกล้เคียง เข้าร่วมงานแสดงผลงาน	ระหว่างวันที่ ๓๐ สิงหาคม - ๘ กันยายน ๒๕๖๗
๘.	จัดงานเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding และมอบโล่รางวัลและเกียรติบัตร	ภายในวันที่ ๘ กันยายน ๒๕๖๗

