

โครงการประกวด สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (Digital Learning Contest)

1. หลักการและเหตุผล

เนื่องในโอกาสที่สมาคมอีเลิร์นดิแห่งประเทศไทยครบรอบ 9 ปี ทางสมาคมฯ ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาสื่อบทเรียนสำหรับการเรียนรู้ผ่านออนไลน์และตระหนักถึงความสำคัญของการประยุกต์อินเทอร์เน็ตเพื่อความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน โดยเฉพาะในสถานที่อยู่อาศัย และหน่วยงาน และการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ได้ทุกที่ ทุกเวลา

จึงได้จัดทำโครงการประกวด สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (Digital Learning Contest) เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการสร้างสรรค์ การออกแบบและการพัฒนาเนื้อหา ที่เป็นประโยชน์ ทั้งด้านวิชาการและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน และเพื่อเป็นการส่งเสริมให้หน่วยงานหรือองค์กร ได้นำความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ได้อย่างแท้จริง

โดยการจัดประกวดในครั้งนี้ได้รับการสนับสนุน รางวัล จาก งาน BICD 2017 (Bangkok International Digital Content Festival 2017) มีกำหนดจะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 20 – 24 มีนาคม 2560 ในธีม “Digital Wonderland” จึงอาศัยกลไกการประกวดสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นเครื่องมือสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพัฒนา งาน BICD 2017 จะมีขึ้นระหว่างวันที่ 20-24 มีนาคม 2560 ภายใต้ theme "digital wonderland" เพื่อเปิดโอกาสให้ หน่วยงานและองค์กร แสดงความสามารถและสร้างสรรค์ผลงานด้านการผลิตที่มีคุณภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ ที่มีอยู่แล้ว นำเข้ามาประกวดในยุค Thailand 4.0

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อเป็นการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้หน่วยงานหรือองค์กรได้นำความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาประยุกต์
- 2) เพื่อเป็นเวทีในการแสดงศักยภาพด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ หรือเนื้อหา (Content) ที่เป็นประโยชน์ในสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 3) เพื่อเป็นการเผยแพร่สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานหรือองค์กรของท่าน ให้สังคมรับรู้ ในการเป็นผู้นำของ e-Learning และองค์กรแห่งการเรียนรู้ ในยุค Thailand 4.0

3. ผลงานในการเข้าประกวด

e-Learning คือ การเรียน การสอนในลักษณะ หรือรูปแบบใดก็ได้ ซึ่งการถ่ายทอดเนื้อหานั้น กระทำผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กสทราเน็ต หรือ ทางสัญญาณโทรศัพท์ หรือ สัญญาณดาวเทียม (Satellite) ฯลฯ เป็นต้น ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา โดยไม่ต้องเชื่อมต่อโดยใช้สายสัญญาณ ผู้เรียนและผู้สอนใช้เครื่องมือสำคัญอุปกรณ์ประเภทเคลื่อนที่ได้โดยสะดวกและสามารถเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องใช้สายสัญญาณแบบเวลาจริง ได้แก่ Notebook Computer, Portable computer, Tablet PC, Cell Phones เป็นต้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



■ ประเภทรางวัล มี 3 ประเภท คือ

1) The First E-Courseware Awards

ลักษณะเป็นสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ผ่านระบบ Learning Management System หรือระบบการจัดการเรียนรู้

2) The First E-Book Awards

ลักษณะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book reader) ได้

3) The First M-Learning Awards

ลักษณะเป็นสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ผ่านระบบการเรียน Mobile Learning ด้วยเน้นการทำสื่อดิจิทัลเป็น วิดีโอ (video) การเรียนรู้โดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์แบบพกพาที่เชื่อมต่อกับข้อมูลแบบไร้สาย ซึ่งคอมพิวเตอร์แบบพกพานี้ในปัจจุบันมีอยู่มากมาย และมีหลายบริษัทที่ผลิตอุปกรณ์ออกมาใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

■ จำนวน 9 รางวัล

- รางวัลที่ 1 รางวัลยอดเยี่ยม จำนวน 3 รางวัลเป็นโล่เชิดชูเกียรติ
 - รางวัลที่ 2 รางวัลดีเด่นจำนวน 3 รางวัล เป็นเกียรติบัตร
 - รางวัลที่ 3 รางวัลชมเชย จำนวน 3 รางวัล เป็นเกียรติบัตร
- และทุกรางวัลจะได้รับค่าตอบแทนผลงานละ 1,000 บาท

4. กำหนดการ

- 16 มกราคม 2560 - 15 กุมภาพันธ์ 2560 ประชาสัมพันธ์เชิญชวนเข้าร่วมการประกวด
- 16 กุมภาพันธ์ 2560 - 26 กุมภาพันธ์ 2560 รับผลงานที่ส่งเข้าประกวด
- 27 กุมภาพันธ์ 2560 - 28 กุมภาพันธ์ 2560 คณะกรรมการพิจารณาผลงาน
- 3 มีนาคม 2560 - 5 มีนาคม 2560 ประกาศผลผู้ได้เข้ารอบ
- ผู้ที่เข้ารอบ จัดทำ วิดีโอ (video) ประมาณไม่เกิน 3 นาที เป็นการแสดงผลงาน
- ประกาศผลผู้ได้รับรางวัล และพิธีมอบรางวัล ณ สถานที่จัดงานสัมมนา BICD 2017 (Bangkok International Digital Content Festival 2017) มีกำหนดจะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 20 - 24 มีนาคม 2560 จะแจ้งให้ทราบต่อไป

5. คุณสมบัติผู้สมัคร

เป็นหน่วยงานหรือองค์กร มีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่แล้วหรือที่กำลังใช้งานหรือสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ นำเข้ามาประกวด

6. เงื่อนไขและหลักเกณฑ์การส่งผลงานเข้าประกวด

- 1) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่มีอยู่แล้วหรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ไม่เคยผ่านการประกวดที่ใดมาก่อน



- 2) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องอยู่ในสภาพเรียบร้อยสมบูรณ์พร้อมใช้งานได้จริง
- 3) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องพัฒนาด้วยซอฟต์แวร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง หรือพัฒนาด้วย Open Source
- 4) ส่งผลงานโดยการ Upload วางบน URL ของหน่วยงานหรือองค์กรผู้ส่งเข้าประกวด เพียงแต่ให้แจ้ง Link ที่ให้คณะกรรมการได้ทราบเพื่อทดสอบการใช้งานได้จริงหรือผ่าน (ซึ่งแจ้ง URL ให้ ผ่านมาทาง e-mail : e-Learning Association of Thailand <e-Lat@hotmail.com>) พร้อมใบสมัคร
- 5) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดทุกผลงานถือเป็นลิขสิทธิ์ของหน่วยงานท่านเหมือนเดิม
- 6) คำตัดสินของคณะกรรมการตัดสินผลถือว่าเป็นที่สิ้นสุด
- 7) 1 หน่วยงานหรือองค์กร สามารถส่งได้ 3 ชิ้นเท่านั้นระบุเป็นประเภท E-Courseware หรือ E-Book หรือ M-Learning