



ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๓๑๘/ว๑๙๗๔

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
พระนครศรีอยุธยา เลขที่ ๕๓ หมู่ ๒
ถนนป่าไผ่ ตำบลประตูลี้
อำเภอพระนครศรีอยุธยา
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

๒๖ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง การประชาสัมพันธ์โครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษา ครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษาครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล จำนวน ๑ ชุด
๒. เอกสารประชาสัมพันธ์ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้ดำเนินโครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษา ครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล รูปแบบออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างองค์ความรู้ เรื่อง Web Application : Quest-Based Learning (QBL) สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนของนักเรียน นักศึกษา ในยุคดิจิทัลด้วย Gamification และเพื่อพัฒนาทักษะ Data Literacy ของนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เริ่มแข่งขันตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๗ และประกาศผลผู้ชนะรางวัล ในวันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๗ ทาง www.facebook.com/sagademy

ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ขอประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้ครูและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในสังกัด ที่สนใจและสมัครใจเข้าร่วมโครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษา ครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล สามารถลงทะเบียนเข้าแข่งขันที่เว็บไซต์ www.sagademy.co รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย
จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณาดำเนินการ

ขอแสดงความนับถือ

(นายสาธิต ปองไป)

เรียน ผู้อำนวยการเพื่อ

☒ ๑. ทราบ

☒ ๒. สมควรมอบฝ่าย.....

พิจารณา/ดำเนินการ

☐ ๓.

27 มิ.ย. 2567

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษา

โทร. ๐ ๓๕๘๘ ๑๒๒๐

ผู้ประสานงาน นางสาวจรรยา ดีแท้

โทร. ๐๖๑ ๘๘๙ ๕๓๔๙

๑. จ.ร.ม
๒. ผอ.ม.น.ร. / ผอ.อ.ร.น.ร.

“เรียนดี มีความสุข”

☒ ทราบ ☐ อนุมัติ ☐ อนุมัติ
มอบ ☒ บริหารวิชาการ
☐ บริหารงานบุคคล
☐ บริหารงบประมาณ
☐ บริหารทั่วไป
☐ สำนักงานผู้อำนวยการ

๒๘ มิ.ย. ๖๗

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๘/ ๒๗๕๒



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๔

มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง การประชาสัมพันธ์โครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษา ครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษาครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล จำนวน ๑ ชุด
๒. เอกสารประชาสัมพันธ์ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้ดำเนินโครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษา ครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล รูปแบบออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างองค์ความรู้เรื่อง Web Application : Quest-Based Learning (QBL) สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนของนักเรียน นักศึกษาในยุคดิจิทัลด้วย Gamification และเพื่อพัฒนาทักษะ Data Literacy ของนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เริ่มแข่งขันตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๗ และประกาศผลผู้ชนะรางวัล ในวันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๗ ทาง www.facebook.com/sagademy

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้ครูและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในสังกัด ที่สนใจและสมัครใจเข้าร่วมโครงการแข่งขันชิงทุนการศึกษา ครั้งที่ ๑ ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล สามารถลงทะเบียนเข้าแข่งขันที่เว็บไซต์ www.sagademy.co รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายภูธร จันทะพงษ์ ปุณยารักษ์สาร)

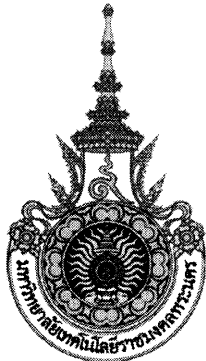
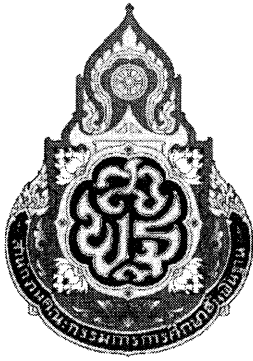
ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๘๙๒

“เรียนดี มีความสุข”



รายละเอียดโครงการ
การแข่งขันชิงทุนการศึกษาครั้งที่ 1: ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล
ภายใต้ความร่วมมือระหว่าง
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และซากาเดมี่

หลักการและเหตุผล

อ้างอิงตามรายงานเรื่อง “อนาคตของการศึกษา” สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ ร่วมกับ ศูนย์วิจัยอนาคตศึกษา ฟิวเจอร์เทลส์แล็บ ประกอบกับสถิติของการสอบ PISA ปี 2018 และ 2023 พบว่าการสอนหนังสือในประเทศไทยก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในระดับต่ำสวนทางกับการใช้เวลาในการเรียนสูง ขณะที่ฉากทัศน์ในอนาคตกลับชี้ให้เห็นภาวะขาดแรงบันดาลใจในการเรียนอย่างรุนแรงในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นไทย และด้วยคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นคณะที่ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติสาขาวิศวกรรมและอุตสาหกรรมที่พร้อมด้วยปัญญา คุณธรรมและจริยธรรม เป็นแหล่งองค์ความรู้ด้านวิชาช่างอุตสาหกรรมในระดับวิชาชีพและระดับสากล และได้รับการยอมรับทั้งระดับภูมิภาคและระดับประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ เป้าประสงค์และกลยุทธ์ของมหาวิทยาลัยตามแผนยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครระยะ 15 ปี (พศ. 2560-2574) และมีบุคลากรที่มีความสามารถหลากหลาย จึงได้มีแนวคิดในการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนผ่านการเรียนรู้ด้วย Gamification ซึ่งเป็นการต่อยอดความร่วมมือจากโครงการพัฒนาการเรียนการสอนรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับคณะวิศวกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร เมื่อปี 2565 ที่ผ่านมา โดยหยิบเอาแนวคิดและเทคโนโลยีการศึกษาแนวใหม่ที่มีการวิจัยในสหรัฐอเมริกาพัฒนาเป็น Web Application :Quest-Based Learning (QBL) โดยผสมผสาน Technology + Content (Story & Character) + Gamification เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ในการเรียน โดยการนำมาใช้กับวิชา Data Science ซึ่งมีภาพลักษณ์เป็นวิชาที่ยาก น่าเบื่อ และขาดแคลน การเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาในระดับชั้นมัธยมต้น ในขณะที่ข้อมูลสายอาชีพทั่วโลกกระบุดรنگัน ในเรื่องความต้องการอาชีพสาย Data Science ทางทีมงานจึงใช้โอกาสในการเปิดตัวหลักสูตร QBL 1 : Intro to Data Literacy ในการแข่งขันชิงทุนการศึกษาครั้งที่ 1 : ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล โดยเป็นความร่วมมือ 4 ฝ่าย ได้แก่ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และซากาเดมี่ ขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้เรื่อง Web Application :Quest-Based Learning (QBL)
2. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนของนักเรียนในยุคดิจิทัลด้วย Gamification
3. เพื่อพัฒนาทักษะด้าน Data Literacy ของนักเรียน นักศึกษาและประชาชนทั่วไป

กติกาการแข่งขัน

1. ผู้เข้าแข่งขันสมัคร @gmail.com ของตนเองหรือหากสมัครไว้แล้ว สามารถใช้ของตัวเองเดิมได้ (ต้องใช้ @gmail.com เท่านั้น)
2. ผู้เข้าแข่งขัน ลงทะเบียนเข้าแข่งขันในเว็บไซต์ www.sagademy.co ด้วย gmail ระบบการลงทะเบียนจะเปิดวันที่ 1 มิถุนายน 2567 เวลา 09.00 น. เป็นต้นไป
3. ยืนยันการเข้าแข่งขันและกรอกรายละเอียดเพิ่มเติม โดยเฉพาะชื่อของครู/อาจารย์ผู้ดูแล สถาบันที่สังกัด และ e-mail หรือเบอร์โทรศัพท์เพื่อการติดต่อกลับในกรณีได้รางวัล
4. ครู/อาจารย์ผู้ดูแลเข้ามาลงทะเบียนในแบบฟอร์มเพื่อยืนยันตัวตน (ลิงก์หรือ QR จะทำให้ในภายหลัง) และสมัครเข้า Workshop เพื่อเรียนรู้การทำงานของแพลตฟอร์มตามสมัครใจ
5. ในกรณีการศึกษาแบบบ้านเรียน (Home School) ให้กรอกชื่อผู้ปกครองในฐานะครู/อาจารย์ผู้ดูแล และสังกัดการศึกษา
6. อ่านการ์ตูนและเข้าเล่นเกมความรู้โดยสะสมคะแนน
7. การทำคะแนนจะมาจากการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดในเว็บไซต์
8. ผู้ที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ โดยดูได้จาก Leaderboard
9. ในกรณีมีผู้ทำคะแนนได้เท่ากัน ผู้ที่ใช้เวลาในการทำแบบฝึกหัดน้อยกว่าถือเป็นผู้ชนะ
10. การแข่งขันจะเริ่มต้นขึ้นตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2567- 30 มิถุนายน 2567 และสิ้นสุดลงในวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ.2567
11. ในระหว่างการแข่งจะทำการเล่นซ้ำก็ต่อเมื่อระบบจะทำการบันทึกคะแนนที่สูงที่สุดของผู้เข้าแข่งขัน
12. หลังปิดการแข่งขันจะมีการยืนยันตัวผู้ชนะทุกหมวดและประกาศผลในวันที่ 28 มิถุนายน พ.ศ.2567

คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1. อยู่ในระดับการศึกษาในระดับมัธยมต้น-มัธยมปลาย/หรือผู้ที่สนใจ
 2. ลงทะเบียนด้วยอีเมล @gmail.com ต่อ 1 User เท่านั้น
- *** หากมีการตรวจพบและยืนยันว่าผู้เข้าแข่งขันมีคุณสมบัติไม่ครบถ้วนตามที่ระบุ ในภายหลัง ทางผู้จัดทำ ขอสงวนสิทธิ์การมอบรางวัลให้กับผู้ที่มีคะแนนสูงสุดในลำดับถัดไป โดยไม่ต้องมีการแจ้งล่วงหน้า***

ระยะเวลาการแข่งขัน

1. เริ่มแข่งขันตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน-30 มิถุนายน พ.ศ.2567
2. สิ้นสุดการแข่งขันในวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ.2567 เวลา 10.00 น.
3. ประกาศผลผู้ชนะรางวัลในวันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ.2567 ทาง www.facebook.com/sagademy และจะดำเนินการแจ้งหมายกำหนดการรับรางวัลตามที่อยู่ที่ลงทะเบียนไว้

รางวัลทุนการศึกษา

1. รางวัลชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี 1 รางวัล

- ทุนการศึกษาจำนวน 20,000 บาท
- ประกาศนียบัตร
- Free Voucher ลงทะเบียนหลักสูตร Intro to Data Science with Spreadsheet ที่บริษัท ซากาเดมี จำกัด

2. รางวัลรองชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี 2 รางวัล

- ทุนการศึกษาจำนวน 5,000 บาท
- ประกาศนียบัตร
- Free Voucher ลงทะเบียนหลักสูตร Intro to Data Science with Spreadsheet ที่บริษัท ซากาเดมี จำกัด

3. รางวัลชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี 1 รางวัล

- ทุนการศึกษา 20,000 บาท
- ประกาศนียบัตร
- Free Voucher ลงทะเบียนหลักสูตร Intro to Data Science with Spreadsheet ที่บริษัท ซากาเดมี จำกัด

4. รางวัลรองชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี 2 รางวัล

- ทุนการศึกษา 5,000 บาท
- ประกาศนียบัตร
- Free Voucher ลงทะเบียนหลักสูตร Intro to Data Science with Spreadsheet ที่บริษัท ซากาเดมี จำกัด

5. รางวัลอาจารย์ผู้สนับสนุนยอดเยี่ยม 2 รางวัล

- ครู/อาจารย์ที่ถูกอ้างอิงในฐานะอาจารย์ผู้สนับสนุนมากที่สุดในรุ่น ไม่เกิน 15 ปี 1 รางวัล มูลค่า 10,000 บาท
- ครู/อาจารย์ที่ถูกอ้างอิงในฐานะอาจารย์ผู้สนับสนุนมากที่สุดในรุ่น ไม่เกิน 18 ปี 1 รางวัล มูลค่า 10,000 บาท

6. รางวัลโรงเรียนผู้สนับสนุนยอดเยี่ยม 6 รางวัล

- โรงเรียนสังกัดของผู้ชนะเลิศและรองชนะเลิศ จะได้โล่เกียรติคุณสนับสนุนกิจกรรมการศึกษา ทุกอันดับ รวม 6 รางวัล

7. รางวัลโรงเรียนผู้สนับสนุนดีเด่น 3 รางวัล

- โรงเรียนของผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดที่ทำคะแนนรวมจากผู้เล่นที่สังกัดโรงเรียนดังกล่าวสูงสุด 3 อันดับ จะได้โล่เกียรติคุณสนับสนุนกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพ ของนักเรียนยอดเยี่ยมรวม 3 รางวัล

8. รางวัล Great Player จำนวน 100 รางวัล

- Free Voucher สำหรับหลักสูตร Intro to Data Science with Spreadsheet ใน www.sagademy.co (เริ่มใช้ได้ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2567) เฉพาะผู้ที่ได้อันดับ 4-53 ในรุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี และ อันดับ 4-53 ในรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี

9. รางวัล Lucky Player สุ่มผู้เข้าร่วมการแข่งขันผู้โชคดี 1,000 Accounts

- 20% Discount Voucher สำหรับหลักสูตร Intro to Data Science with Spreadsheet ใน www.sagademy.co (เริ่มใช้ได้ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2567)

หมายเหตุ:

1. สำหรับผู้ได้รับรางวัลทั้งหมดจะมีการค่าสนับสนุนการเดินทางมารับรางวัล

1.1 ภาคกลาง

- รางวัลชนะเลิศ 2,000 บาท (สุทธิสำหรับอาจารย์และผู้แข่งขัน)
- รางวัลรองชนะเลิศ 1,000 บาท (ผู้แข่งขัน)

1.2 ภาคตะวันออกและภาคตะวันตก

- รางวัลชนะเลิศ 4,000 บาท (สุทธิสำหรับอาจารย์และผู้แข่งขัน)
- รางวัลรองชนะเลิศ 2,000 บาท (ผู้แข่งขัน)

1.3 ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

- รางวัลชนะเลิศ 6,000 บาท (สุทธิสำหรับอาจารย์และผู้แข่งขัน)
- รางวัลรองชนะเลิศ 3,000 บาท (ผู้แข่งขัน)

2. ผู้ที่ได้รับทุนการศึกษาในแต่ละรางวัลต้องชำระภาษีหัก ณ ที่จ่าย 5% ตามที่กฎหมายกำหนดจาก บริษัท ซากาเดมี่ จำกัด

กองทุนพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์
THAI MEDIA FUND



SAGADEMY

การแข่งขันครั้งที่ 1 **ก้าวแรกสู่จักรวาลข้อมูล**

1st Stage to Data Universe

แข่งขันระหว่างวันที่ 1-30 มิถุนายน พ.ศ.2567

เปิดรับสมัครเฉพาะผู้ที่กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น-ปลายเท่านั้น

พิชิตภารกิจออนไลน์
ชิงทุนการศึกษารวมกว่า
100,000 บาท
พร้อมเกียรติบัตร

รางวัล

รางวัลชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี 1 รางวัล 20,000 บาท
รางวัลชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี 1 รางวัล 20,000 บาท
รางวัลรองชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี 2 รางวัล 5,000 บาท
รางวัลรองชนะเลิศ รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี 2 รางวัล 5,000 บาท
*หมายเหตุผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่พิชิตครบทุกแควสต์ทุกคน
จะได้รับใบเกียรติบัตรอิเล็กทรอนิกส์รับรองจากสื่อองค์กร

รางวัลอาจารย์ผู้สนับสนุนกิจกรรมการศึกษา รวม 10 รางวัล
รางวัลสนับสนุนกิจกรรมยอดเยี่ยม 2 รางวัล
10,000 บาท พร้อมโล่เกียรติคุณสำหรับรุ่นอายุ 15 และ 18 ปี
รางวัลสนับสนุนกิจกรรมดีเด่น 8 รางวัล
โล่เกียรติคุณ สำหรับรุ่นอายุ 15 และ 18 ปี

รางวัลโรงเรียนผู้สนับสนุนยอดเยี่ยมและดีเด่น 9 รางวัล
จะได้โล่เกียรติคุณสนับสนุนกิจกรรมการศึกษา

รางวัลผู้โชคดีที่เข้าร่วมการแข่งขัน 1,100 รางวัล

ลงทะเบียน
เข้าร่วมการแข่งขัน

รายละเอียดการแข่งขัน

