



โครงการ Microsoft IT Youth Challenge 2015 "KODU KUP THAILAND 2015"

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมเข้ามามีบทบาทในกลุ่มเยาวชน การพัฒนาทักษะความสามารถ ในการออกแบบ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องมีเวทีเพื่อนำเสนอผลงาน โครงการ "Microsoft IT Youth Challenge 2015" ปีที่ 11 เป็นโครงการฯ การจัดส่งผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยความร่วมมือระหว่าง สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และโครงการเพื่อการศึกษา Microsoft Partners in Learning ได้ร่วมกันจัดเวที การประกวดและแข่งขัน จากเด็กนักเรียนทั่วประเทศ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

การดำเนินงานโครงการฯ 11 ที่ผ่านมา มีจำนวนผลงานร่วมส่งเข้าประกวดมากขึ้นทุก ๆ ปี และมีความคิดสร้างสรรค์ ที่หลากหลายโครงการฯ ให้ความสำคัญในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน และการคิดวิเคราะห์ อย่างสร้างสรรค์แก่เยาวชน 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 ไม่น้อยกว่าปี ละ 1,500 คน
- สนับสนุนเยาวชนในการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ถึง ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4-6

หัวข้อการประกวด

| ระดับชั้น | หัวข้อผลงาน | โปรแกรม |
|---------------------|--|---------|
| ประถมศึกษาปีที่ 1-3 | สร้างเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยในเขาวงกต "Maze Amazing" | KODU |
| ประถมศึกษาปีที่ 4-6 | สร้างเกมคอมพิวเตอร์ในหัวข้อ "Save the World" | KODU |
| มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 | สร้างเกมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ไม่จำกัดหัวข้อ | KODU |
| มัธยมศึกษาปีที่ 4-6 | สร้างเกมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคขั้นสูงไม่จำกัดหัวข้อ | KODU |



กำหนดการส่งผลงาน และนำเสนอผลงาน

| | |
|---------------------------------|--|
| 1 ตุลาคม – 30 พฤศจิกายน 2557 | ลงทะเบียน-สมัครออนไลน์ พร้อมรับรายละเอียดข้อมูลประกอบการสร้างผลงาน |
| 30 พฤศจิกายน 2557 | ปิดการรับสมัคร |
| 1 ธันวาคม 2557 – 16 มกราคม 2558 | จัดทำผลงาน และจัดส่งผลงาน |
| 16 มกราคม 2558 | ปิดการส่งผลงาน |
| 16 กุมภาพันธ์ 2558 | ประกาศผลการคัดเลือก ติดตามได้ที่แฟนเพจ https://www.facebook.com/PILThailand |

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

ขั้นตอนการสมัคร และวิธีการสมัครเข้าร่วมโครงการฯ

1. คำแนะนำในการสมัคร

- เพื่อการติดต่อสื่อสาร-รับข้อมูลและร่วมกิจกรรม จากโครงการฯ ทุกท่านกรุณาใช้อีเมล username ต่อไปนี้ 1.@pil.in.th หรือ 2.@hotmail.com หรือ 3.@outlook.com หากยังไม่มีอีเมลดังกล่าว กรุณาสมัครอีเมลได้ที่ www.outlook.com
- กรุณาสมัครก่อนเวลาที่กำหนด เพื่อหลีกเลี่ยงการสมัครช่วงเวลาใกล้ปิดระบบ ซึ่งระบบอาจเปิดก่อนเวลา 10 – 45 นาที และอาจเกิดปัญหาทางระบบ จากการเข้าใช้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก

2. กรอกข้อมูลใบสมัครในเว็บไซต์ <http://kodukup.eventbrite.com>

3. ระบบจะส่งเอกสารยืนยันกลับไปในอีเมลที่ท่านได้ให้ไว้ พร้อมแจ้งให้ทราบถึงกิจกรรมที่ต้องดำเนินการเพื่อเข้าสู่กระบวนการคัดเลือก

4. ตรวจสอบรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกรอบแรกได้ที่ <https://www.facebook.com/PILThailand>

รายละเอียดการผลิตและส่งผลงาน

1. สมัครเข้าร่วมแข่งขัน (เพื่อรับข้อมูลเพิ่มเติม) ที่ <http://kodukup.eventbrite.com>
2. ผลงานทุกชิ้นต้องออกแบบด้วย KODU เวอร์ชันล่าสุด <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056>
3. การบันทึกไฟล์ก่อนส่งผลงาน ควรทดสอบโดยเปิดจากเครื่องอื่นก่อน
4. ทุกผลงานควรมี “คู่มือ” เพื่ออธิบายผลงาน และวิธีการเล่น โดยบันทึกเป็น .pdf
5. ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Kodu ได้ที่ <http://bit.ly/1vuQ9R0> และ <http://1drv.ms/1uBKBap>
6. ส่งผลงาน เป็นไฟล์แนบ หรือ ไฟล์แนบอย่างย่อ (zip file) ที่อีเมล : ITYC2015@outlook.com พร้อมระบุข้อความในการส่งผลงาน ทางหน้าเมล ดังนี้
 - ชื่อครูที่ปรึกษา และเบอร์ติดต่อได้
 - ชื่อ-นามสกุล นักเรียน เจ้าของผลงาน
 - ชื่อโรงเรียน
 - ระดับชั้นที่ส่งผลงาน
7. โครงการฯ จะตอบรับ-กลับภายใน 2 วันทำการ เพื่อเป็นการยืนยันว่าได้รับผลงานพร้อมรายละเอียดเรียบร้อยแล้ว



เงื่อนไขการเข้าร่วมโครงการฯ

1. การส่งผลงานเข้าร่วมโครงการฯ ครูที่ปรึกษา และนักเรียนผู้ส่งผลงาน รับผิดชอบต่อเงื่อนไขการเข้าร่วมโครงการฯ เรียบร้อยแล้ว
2. บริษัท ไมโครซอฟท์ จำกัด และโครงการ (ประเทศไทย)Partners in Learning ไม่สนับสนุนการคัดลอกผลงาน หรือคัดลอกเนื้อหาโดยไม่ได้ริบอนุญาต หรือมิได้ใส่ข้อมูลอ้างอิงแหล่งที่มา ซึ่งถือว่าการละเมิดทรัพย์สินปัญญา หากตรวจพบถือว่าขาดคุณสมบัติในการแข่งขันและถือว่าสละสิทธิ์ แม้จะประกาศผลไปแล้วทางคณะกรรมการฯ สามารถเรียกคืนรางวัลได้ และถือมติของคณะกรรมการฯ เป็นที่สุด
3. นักเรียน ทุกระดับชั้น มีสิทธิ์ส่งผลงาน ไม่จำกัดจำนวนชิ้นผลงาน/คน
4. นักเรียน ทุกระดับชั้น จะได้รับรางวัลจากผลงานชิ้นที่ดีที่สุด เท่านั้น
5. เป็นการส่งผลงาน "ประเภทเดียว" โดยมีคุณครูที่ปรึกษา 1 ท่าน ลงนามรับรองผลงาน
6. คุณครูที่ปรึกษา สามารถเป็นที่ปรึกษานักเรียน ได้ทุกระดับชั้น และไม่จำกัดจำนวนนักเรียน
7. ครูที่ปรึกษา ต้องทำงานเป็นเวลาในโรงเรียนที่สังกัดฯ ณ วันที่ส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขัน และในวันที่รับรางวัล
8. การเปลี่ยนแปลง คุณครูที่ปรึกษา หรือการเปลี่ยนแปลงข้อมูลใดๆ สามารถทำได้ โดย
 - การทำหนังสือชี้แจงสาเหตุ พร้อมลงนามรับรองโดย ผู้อำนวยการโรงเรียน
 - จัดส่งเอกสารถึงผู้บริหารโครงการฯ ทางอีเมล เท่านั้น ที่อีเมลโครงการฯ : ITYC2015@outlook.com
 - พร้อมระบุชื่อโรงเรียน ชื่อครูผู้ติดต่อ เบอร์โทรศัพท์โรงเรียน หรือเบอร์มือถือ ที่ติดต่อได้
 - ทั้งนี้การพิจารณาอนุมัติ ขึ้นอยู่กับทางผู้บริหารโครงการฯ
 - และการตอบรับกลับทางอีเมล เพื่อยืนยันการพิจารณาอนุมัติ การแก้ไขเปลี่ยนแปลง
9. การเปลี่ยนแปลงนักเรียน ที่ส่งผลงานเข้าร่วมแข่งขัน ถือว่าผลงานดังกล่าวขาดคุณสมบัติการแข่งขัน ให้ถือว่าสละสิทธิ์
10. คุณครูที่ปรึกษา และนักเรียนที่เคยเข้าร่วมการแข่งขัน หรือได้รับรางวัลจากในปีก่อนๆ สามารถเข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ได้
11. ลิขสิทธิ์ยังคงเป็นของเจ้าของผลงานที่ผลิตขึ้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ คณะกรรมการ และบริษัท ไมโครซอฟท์ จำกัด ไม่มีส่วนรับผิดชอบต่อเนื้อหาสาระและผลงานดังกล่าว (ประเทศไทย)
12. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ คณะกรรมการ และบริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่คืนผลงานแก่ผู้ส่งเข้าประกวด และสามารถนำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา หรือสามารถนำผลงานทุกชิ้น เผยแพร่สู่สาธารณะได้ทุกรูปแบบ โดยปราศจากข้อผูกมัดใดๆ ทั้งสิ้น และไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

เกณฑ์ในการตัดสิน

1. ผลงานมีความสมบูรณ์ ครบถ้วนตามหัวข้อที่ส่งประกวด (Look and Feel)
2. มีความถูกต้อง และประสิทธิภาพสูงที่สุดในการนำไปรวม สร้างสรรค์ผลงาน (Technique)
3. มีแนวคิด และหรือความคิดเชิงสร้างสรรค์ในการบูรณาการเทคโนโลยี ที่น่าสนใจและมีความแปลกใหม่ (Creativity)

รางวัลสำหรับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ทุกระดับชั้น

รางวัลชนะเลิศ

- ชนะเลิศอันดับที่ 1 : Gold Prize
 - ถ้วยรางวัล Gold Trophy Microsoft IT Youth Challenge 2015 สำหรับโรงเรียน
 - เกียรติบัตรครูที่ปรึกษา ผู้พัฒนานักเรียนจนประสบความสำเร็จ
 - เหรียญทอง สำหรับนักเรียน
 - เกียรติบัตรรางวัลชนะเลิศ เหรียญทอง สำหรับนักเรียน



- **รองชนะเลิศอันดับ 1 : Silver Prize**
 - ถ้วยรางวัล Silver Trophy Microsoft IT Youth Challenge 2015 สำหรับโรงเรียน
 - เกียรติบัตรครูที่ปรึกษา ผู้พัฒนานักเรียนจนประสบความสำเร็จ
 - เหรียญเงิน สำหรับนักเรียน
 - เกียรติบัตรรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เหรียญเงิน สำหรับนักเรียน

- **รองชนะเลิศอันดับ 2 : Bronze Prize**
 - ถ้วยรางวัล Bronze Trophy Microsoft IT Youth Challenge 2015 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 : ITYC2015@outlook.com
-