

ที่ อต ๐๐๒๓.๓/ว ๒๘๖๖



ศาลากลางจังหวัดอุดรธานี
ถนนประจักษ์มิตร อต ๕๓๐๐๐

๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๕

เรื่อง การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน
ในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning : SLDL)

เรียน นายอำเภอเมืองอุดรธานี นายอำเภอลับแล นายอำเภอท่าปลา และนายกเทศมนตรีเมืองอุดรธานี

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๒/ว ๑๗๗๘
ลงวันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๖๕

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยจังหวัดอุดรธานีได้รับแจ้งจากกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นว่า สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการบริหารกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา
ได้จัดทำแผนปฏิบัติการ ประจำปี ๒๕๖๕ โครงการสื่อสารและประชาสัมพันธ์การดำเนินงานของกองทุนเพื่อโครงการ
อาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษาอย่างเป็นระบบด้วยช่องทางที่หลากหลายรองรับดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์
ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลสารสนเทศและการดำเนินงานของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียน
ประถมศึกษา ทั้งนี้ เพื่อเป็นการบูรณาการระหว่างโครงการดังกล่าว ภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อ
ไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) และสนองต่อนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ
พ.ศ. ๒๕๖๕ การกิจกรรมการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา ได้มีการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล
เพื่อการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาหลักสูตรและสร้างบทเรียน
ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาให้มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

จังหวัดอุดรธานีพิจารณาแล้ว เพื่อให้การดำเนินการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย
จึงขอแจ้งให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นทราบและพิจารณาดำเนินการประชาสัมพันธ์การประกวดบทเรียน
ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา
(School Lunch Digital Learning : SLDL) ที่มีความสนใจประสงค์ส่งผลงานเข้าประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์ม
ดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) โดยแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้จะเปิดให้ใช้งาน
ระหว่างวันที่ ๑ กรกฎาคม - ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๕ ทั้งนี้ โรงเรียนที่สนใจส่งผลงานเข้าประกวดให้ดำเนินการ
ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป สำหรับอำเภอขอให้แจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาในสังกัดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายพยงค์ ยาเภา)

รองผู้ว่าราชการจังหวัด ปฏิบัติราชการแทน
ผู้ว่าราชการจังหวัดอุดรธานี

สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด

กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น

โทร. ๐-๕๕๔๐-๓๐๐๘ ต่อ ๓

ผู้ประสานงาน ธนาภรณ์ เปรมปรี (โทร.) ๐๘๙-๔๓๙๐๙๒๗



สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานี
เลขที่รับ..... 1500
วันที่..... 16 มิ.ย. 2565
เวลา.....

ที่ มท ๐๘๑๖.๒/ว ๑๗๗/๘

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
ถนนนครราชสีมา กทม. ๑๐๓๐๐

๑๕ มิถุนายน ๒๕๖๕

เรื่อง การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน
ในโรงเรียนประถมศึกษา (School lunch Digital Learning : SLDL)

เรียน ผู้ว่าราชการจังหวัด ทุกจังหวัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่ ศธ ๐๔๒๘๒/ว ๒๑๕ ลงวันที่ ๙ มิถุนายน ๒๕๖๕

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการบริหารกองทุน
เพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา ได้จัดทำแผนปฏิบัติการ ประจำปี ๒๕๖๕ โครงการสื่อสาร
และประชาสัมพันธ์การดำเนินงานของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษาอย่างเป็นระบบ
ด้วยช่องทางที่หลากหลายรองรับดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลสารสนเทศ
และการดำเนินงานของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา ทั้งนี้ เพื่อเป็นการบูรณาการ
ระหว่างโครงการดังกล่าว ภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (Covid-19)
และสนองต่อนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕ การกิจของการสร้างโอกาส
และความเสมอภาคทางการศึกษา ได้มีการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (School lunch Digital
Learning : SLDL) สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาหลักสูตรและสร้างบทเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้
ของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาให้มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นพิจารณาแล้ว เพื่อให้การดำเนินการโครงการดังกล่าวข้างต้น
เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ขอความร่วมมือจังหวัดประชาสัมพันธ์การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล
ทางการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School lunch Digital Learning : SLDL)
ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแจ้งโรงเรียนในสังกัดที่มีความสนใจประสงค์ส่งผลงานเข้าประกวดบทเรียน
ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School lunch Digital Learning : SLDL) โดยแพลตฟอร์มดิจิทัล
ทางการเรียนรู้จะเปิดให้ใช้งานระหว่างวันที่ ๑ กรกฎาคม - ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๕ ทั้งนี้ โรงเรียนที่สนใจส่งผลงาน
เข้าประกวดให้ดำเนินการตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายทวี เสริมภักดีกุล)

รองอธิบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนากิจการการศึกษาท้องถิ่น

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๔๑ ๙๐๐๐ ต่อ ๕๓๒๔

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ saraban@dla.go.th



ที่ ศธ ๐๔๒๘๒/ว ๒๖๕

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
เลขรับ 32694
วันที่ 10 มิ.ย. 2565

✓ มิถุนายน ๒๕๖๕

เรื่อง การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน
ในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning : SLDL)

เรียน อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. หลักเกณฑ์การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ของกองทุน
เพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning : SLDL)
๒. เกณฑ์การให้คะแนนการประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ของกองทุน
เพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning : SLDL)
๓. การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหาร
กลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning : SLDL) Infographic

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการบริหารกองทุน
เพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา ได้จัดทำแผนปฏิบัติการ ประจำปี ๒๕๖๕ โครงการสื่อสารและ
ประชาสัมพันธ์การดำเนินงานของกองทุนฯ อย่างเป็นระบบด้วยช่องทางที่หลากหลายรองรับดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์
ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลสารสนเทศและการดำเนินงานของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียน
ประถมศึกษา พร้อมทั้งสร้างความตระหนักให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเห็นความสำคัญของการแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ
ของผู้เรียน และส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา มีภาวะโภชนาการดี มีความรอบรู้ด้านโภชนาการ
และอาหารที่ปลอดภัย นั้น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาแล้ว เพื่อเป็นการบูรณาการระหว่างโครงการ
สื่อสารและประชาสัมพันธ์การดำเนินงานของกองทุนฯ อย่างเป็นระบบด้วยช่องทางที่หลากหลายภายใต้สถานการณ์
การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (Covid-19) และสนองต่อนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕ ภารกิจของการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา ได้มีการพัฒนา
แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL) สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนา
หลักสูตรและสร้างบทเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาให้มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและ
อาหารที่ปลอดภัย จึงเห็นควรขอความอนุเคราะห์ท่านแจ้งประชาสัมพันธ์โรงเรียนในสังกัดที่มีความสนใจประสงค์
ส่งผลงานเข้าประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)
โดยแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ จะเปิดให้ใช้งาน ระหว่างวันที่ ๑ กรกฎาคม - ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๕
รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ - ๓

กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบบริหารงาน
การจัดการศึกษาท้องถิ่น

๑๐ มิ.ย. ๒๕๖๕

ขอแสดงความนับถือ

กองส่งเสริมและพัฒนา
การจัดการศึกษาท้องถิ่น
เลขรับ 2338
วันที่ 10 มิ.ย. 2565
เวลา

สำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน

โทร. ๐ ๒๒๘๐ ๒๓๒๗ / โทรสาร. ๐ ๒๒๘๐ ๒๓๒๖

(นายพัฒน พัทธวิทิต)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๐๕๒
๑๐ มิ.ย. ๒๕๖๕
๑๖. ๒๓ น

หลักเกณฑ์

การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้
ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา
(School Lunch Digital Learning : SLDL)

หลักการและเหตุผล

สำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการดำเนินงานในหลายโครงการ/กิจกรรมภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) และการปฏิบัติตามมาตรการป้องกันและควบคุมสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนั้น จึงมีการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ School Lunch Digital Learning SLDL สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาหลักสูตรและสร้างบทเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาให้มีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงได้จัดให้มีการประกวดบทเรียนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาวะโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ School Lunch Digital Learning : SLDL ขึ้นเพื่อให้สนองต่อนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2565 การกิจของการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา คือ พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ อีกทั้งเป็นส่วนหนึ่งของการกิจที่จะส่งผลให้บรรลุวิสัยทัศน์ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เพื่อให้นักเรียนมีความรอบรู้ด้านโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย

เป้าหมาย

กองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา มีเนื้อหาบทเรียนที่ให้ความรู้เกี่ยวกับภาวะโภชนาการและอาหารที่ปลอดภัย ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ School Lunch Digital Learning: SLDL

คุณสมบัติผู้ส่งผลงานเข้าประกวด

1. เป็นครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา หรือประชาชนทั่วไป
2. ส่งผลงานเป็นรายบุคคล หรือ เป็นทีม (จำนวนไม่เกิน 5 คน)

เงื่อนไขและข้อกำหนดในการประกวด

1. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องจัดทำบทเรียน ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning: SLDL) โดยเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ดังนี้



หัวข้อที่ 1 ภาวะโภชนาการ ประกอบด้วย

- 1.1 การเลือกรับประทานอาหารที่เหมาะสม
- 1.2 โภชนาการที่ดี

หัวข้อที่ 2 ภาวะทุพโภชนาการ ประกอบด้วย

- 2.1 การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (เตี้ย)
- 2.2 การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (ผอม)
- 2.3 การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (อ้วน)

หัวข้อที่ 3 อาหารที่ปลอดภัย หมายถึง อาหารนั้นจะต้องปลอดจากสารพิษและไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้บริโภค ทั้งนี้ต้องมีกรรมวิธีในการเตรียมปรุงผสม และรับประทานอย่างถูกต้องตามความมุ่งหมายของอาหารนั้นๆ

2. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดจัดทำบทเรียนโดยมีเนื้อหาและสื่อประกอบการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ ข้อความ รูปภาพ วิดีทัศน์ อนิเมชัน (Animation) ไฟล์แนบ(PDF, Word, Powerpoint) เป็นต้น

3. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องจัดทำข้อสอบประจำบทเรียนที่ครอบคลุมเนื้อหา/สาระที่นำเสนอ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ข้อ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน ในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning: SLDL)

4. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ซอฟต์แวร์หรืออื่นใด ที่ใช้ในการผลิตผลงาน ต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา และผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่เคยได้รับรางวัลมาก่อน รวมถึงได้รับความยินยอมให้เผยแพร่จากบุคคลในคลิปนั้น

5. ผลงานที่ได้รับการพิจารณาคัดเลือกจะถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเผยแพร่ต่อไป

6. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ระยะเวลาในการส่งผลงานเข้าประกวด

ส่งผลงานระหว่างวันที่ 1 กรกฎาคม – 19 สิงหาคม 2565 ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning: SLDL)

กำหนดการตัดสินผลงาน

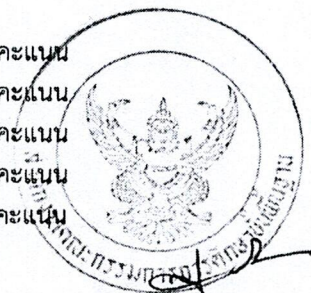
ระหว่างวันที่ 29 – 31 สิงหาคม 2565*

* กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

เกณฑ์การตัดสิน (รายละเอียดแนบท้าย)

- | | |
|--|----------|
| 1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง | 40 คะแนน |
| 2. การออกแบบหน้าจอ/ชิ้นงาน/สื่อ | 30 คะแนน |
| 3. ประโยชน์ของสื่อวีดิทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน | 20 คะแนน |
| 4. เสียงและดนตรีประกอบ | 10 คะแนน |

รวมคะแนน 100 คะแนน



รางวัลสำหรับการประกวด

1. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดที่ได้รับคะแนนสูงสุด 10 ลำดับแรก จะได้รับโล่เกียรติยศ และเกียรติบัตร จากสำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

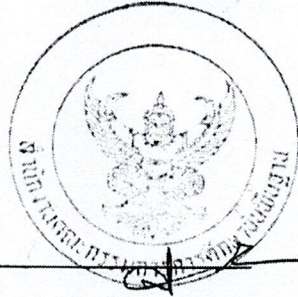
2. เกณฑ์การได้รับเกียรติบัตร จากสำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

100 - 90 คะแนน ระดับ ดีเยี่ยม

89 - 80 คะแนน ระดับ ดีเด่น

79 - 70 คะแนน ระดับ ดี

คะแนนต่ำกว่า 70 คะแนน ระดับ เข้าร่วม



เกณฑ์การให้คะแนน

การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (School Lunch Digital Learning : SLDL)

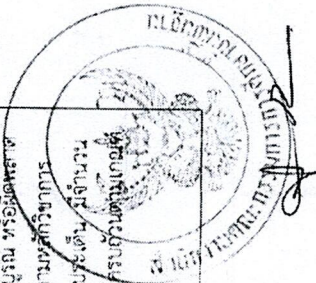
ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา

เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง

ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และความหลากหลายของกระบวนการที่ทำให้เกิดเรียนรู้ (คะแนนเต็ม 12 คะแนน)	(12 คะแนน) เนื้อหาทั้งหมดมีความสอดคล้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดและมีคุณภาพ ครบถ้วน สมบูรณ์ ถึงการใช้สื่อ บน media ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ หลากหลาย	(9 คะแนน) เนื้อหาส่วนใหญ่มีความสอดคล้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด รวมถึงการใช้สื่อ บน media ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ หลากหลาย	(6 คะแนน) เนื้อหาบางส่วนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด แต่มีบางประเด็นที่แสดงให้เห็นถึงความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน รวมถึงการใช้สื่อ บน media ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้	(3 คะแนน) เนื้อหาไม่เหมาะสมไม่แสดงถึงความสอดคล้องอย่างชัดเจนกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด ขาดความเป็นเอกภาพ (ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ประเด็นที่เป็นใจความสำคัญ/วัตถุประสงค์ของเนื้อหาในภาพรวม) แต่ในส่วนของการใช้สื่อ บน media ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ยังไม่สมบูรณ์หรือไม่ชัดเจน
วิธีการ/เทคนิคการนำเสนอ ลำดับ/ความต่อเนื่องของ นำเสนอเนื้อหา (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	(10 คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่หลากหลายเหมาะสม กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สนใจของผู้เรียน ได้มีการนำเสนอตามลำดับเนื้อหาได้อย่างชัดเจน เป็นระบบและมีความต่อเนื่อง เมื่อพิจารณาในภาพรวม	(7 คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยส่วนใหญ่มีการนำเสนอตามลำดับเนื้อหา และในภาพรวมค่อนข้างมีความต่อเนื่องแต่อาจมีบางประเด็นที่เชื่อมโยงไป จึงทำให้การลำดับความไม่ไหลลื่นและต่อเนื่องมากพอควร	(4 คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้บ้าง การนำเสนอตามลำดับเนื้อหาบางส่วนยังไม่ต่อเนื่อง ทำให้การลำดับความในภาพรวมไม่ไหลลื่น สับสนและไม่ต่อเนื่อง	(1 คะแนน) ใช้วิธีการหรือเทคนิคการนำเสนอที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน การนำเสนอเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนตามลำดับเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนต่อเนื่องในภาพรวม

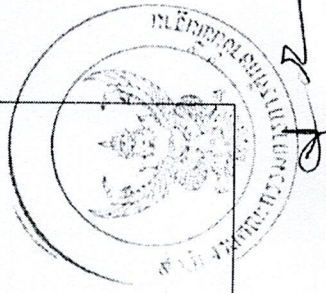
เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง(ต่อ)

การสรุปเนื้อหาท้ายเรื่อง (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	(6 คะแนน) ทุกหน่วยการเรียนรู้มีการสรุป เนื้อหาท้ายหน่วย โดยมีเนื้อหาที่ ชัดเจน เข้าใจง่ายและครอบคลุม ประเด็นทั้งหมดอย่างครบถ้วน	(4 คะแนน) หน่วยการเรียนรู้ส่วนใหญ่ มีการ สรุปเนื้อหาท้ายหน่วย โดยมีเนื้อหา ที่ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้อง	(2 คะแนน) บางหน่วยการเรียนรู้มีการสรุป เนื้อหาท้ายหน่วย แต่บางหน่วยก็ ขาดการสรุป โดยในส่วนเนื้อหาการ สรุปยังไม่ครอบคลุมประเด็นที่ เกี่ยวข้อง	(0 คะแนน) ไม่มีการสรุปท้ายหน่วยการเรียนรู้ เลย หรือ เป็นการสรุปที่ไม่ สอดคล้องกับเนื้อหา
ความถูกต้อง ครบถ้วนของสาระ/ ประเด็นทางวิชาการ (คะแนนเต็ม 12 คะแนน)	(12 คะแนน) เนื้อหา/สาระทั้งหมดในภาพรวมมีความถูกต้อง ครบถ้วนและแบ่งเป็นไปตามหลักวิชาการ มีจำนวน แบบทดสอบที่มีคุณภาพครบถ้วน และครอบคลุมสาระของเนื้อหาที่ นำเสนอทั้งหมด	(9 คะแนน) เนื้อหา/สาระในภาพรวมส่วนใหญ่มีความถูกต้อง และเป็นไปตามหลัก วิชาการ มีประเด็นที่สอดคล้อง หรือไม่เป็นไปตามหลักวิชาการ 1-2 จุด/ประเด็น มีจำนวนแบบทดสอบ ครบถ้วน โดยที่ข้อสอบส่วนใหญ่มี คุณภาพครอบคลุมสาระของเนื้อหา ที่นำเสนอ	(6 คะแนน) เนื้อหา/สาระในภาพรวมบางส่วนมีความถูกต้อง แต่ยังมีประเด็นที่ยัง ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่ชัดเจน หรือ ผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามหลัก วิชาการ 3-4 จุด/ประเด็น มีจำนวน แบบทดสอบครบถ้วน ตามเกณฑ์ที่ กำหนด	(3 คะแนน) เนื้อหา/สาระในภาพรวมบางส่วนมีความถูกต้อง แต่ยังมีประเด็นที่ยัง ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ หรือผิดพลาด หรือไม่เป็นไปตามหลักวิชาการ มากกว่า 4 จุด/ประเด็น มีจำนวน แบบทดสอบไม่ครบถ้วนตามเกณฑ์ ที่กำหนด



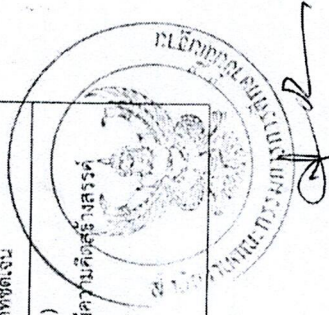
การออกแบบหน้าจอ/ชิ้นงาน/สื่อ

(3 คะแนน) ความชัดเจนของรูปภาพ ตัวอักษร ปุ่ม/ไอคอน ข้อความหรือแถบ ข้อความ (คะแนนเต็ม 3 คะแนน)	(3 คะแนน) 1. รูปภาพ มีความชัดเจน เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา 2. ตัวอักษร มีความชัดเจน มีขนาด เหมาะสม อ่านง่าย 3. ปุ่ม/ไอคอน หรือแถบข้อความ มีความชัดเจน สื่อความหมายได้ อย่างเหมาะสม	(2 คะแนน) ขาดคุณลักษณะตามที่ระบุ 1 ข้อ	(1 คะแนน) ขาดคุณลักษณะตามที่ระบุ 2 ข้อ	(0 คะแนน) ขาดคุณลักษณะตามที่ระบุทุกข้อ
การเลือกใช้สีของภาพ ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบ (คะแนนเต็ม 3 คะแนน)	(3 คะแนน) 1. สีของตัวอักษรที่เป็นข้อความ เดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีที่สื่อความได้ตรงกับจุดมุ่งหมาย ที่ต้องการสื่อสาร 2. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อ ความของรูปภาพ และสัญลักษณ์ ความเหมาะสมสอดคล้องเป็น เรื่องราวเดียวกัน 3. การใช้สีขององค์ประกอบตัวอักษร รูปภาพ ในสื่อมีความเหมาะสม 4. มีความเหมาะสมกับวัยของ ผู้เรียน	(2 คะแนน) 1. สีของตัวอักษรที่เป็นข้อความ เดียวกัน หรือสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ใช้สีที่สื่อความได้ตรงกับจุดมุ่งหมาย ที่ต้องการสื่อสาร 2. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อ ความของรูปภาพ และสัญลักษณ์ ความเหมาะสมสอดคล้องเป็น เรื่องราวเดียวกัน 3. ขาดข้อ 3 หรือ 4 ข้อใดข้อหนึ่ง	(1 คะแนน) 1. สีของตัวอักษรบางส่วนที่เป็น ข้อความเดียวกัน หรือสัมพันธ์ เกี่ยวข้องกัน ใช้สีที่สื่อความได้ตรง กับจุดมุ่งหมายที่ต้องการสื่อสารเป็น บางส่วน 2. สี ขนาดและรูปแบบตัวอักษร รวมถึงขนาด ลักษณะ และการสื่อ ความของรูปภาพ และสัญลักษณ์ บางส่วน มีความเหมาะสม 3. ขาดข้อ 3 และ 4	(0 คะแนน) ขาดคุณลักษณะตามที่ระบุทุกข้อ

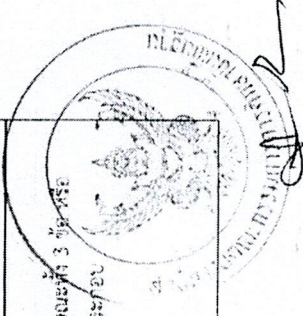


การออกแบบหน้าจอ/ชิ้นงาน/สื่อ (ต่อ)

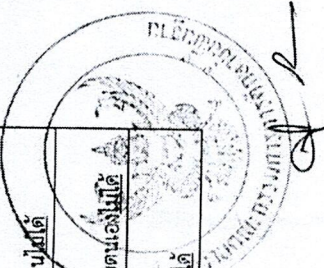
การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ (คะแนนเต็ม 9 คะแนน)	(9 คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ ทั้งหมดของบทเรียนอย่างครบถ้วน สมบูรณ์แบบ	(6 คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อเป็นส่วนใหญ่มาก	(3 คะแนน) การสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อเป็นส่วนน้อย แต่มีบางประเด็นที่สื่อสารสื่อความหมาย หรือ สื่อสารผิดประเด็น	(0 คะแนน) การสื่อความหมายไม่สอดคล้องกับเนื้อหา/หัวข้อ
ความสอดคล้องของภาพและเสียงบรรยาย (คะแนนเต็ม 8 คะแนน)	(8 คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาทั้งหมด	(6 คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาเป็นส่วนใหญ่ แต่ยังมีส่วนไม่สมบูรณ์	(4 คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาบางส่วน	(2 คะแนน) ภาพและเสียงบรรยาย มีความสอดคล้องและสื่อสารได้ตรงกับเนื้อหาบางส่วน แต่บางประเด็นก็แสดงถึงข้อผิดพลาดที่ชัดเจน
ความคิดสร้างสรรค์ (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)	(7 คะแนน) ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ และโดดเด่น	(5 คะแนน) ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะของการคิดแบบลงและต่อยอดมาจากแนวคิดอื่น	(3 คะแนน) ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะของการดัดแปลงและต่อยอดมาจากแนวคิดอื่น แต่ยังทำไม่ได้สมบูรณ์ หรือ ไม่โดดเด่นชัดเจน	(1 คะแนน) ผลงานไม่มีความคิดสร้างสรรค์



เสียงและดนตรีประกอบ				
ความเหมาะสมและชัดเจนของเสียงบรรยาย (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)	(7 คะแนน) 1.เสียงบรรยายชัดเจน ไม่เบาหรือดังเกินไป สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์หรือความหมายที่ต้องการสื่อ 2.มีการออกเสียงถูกต้องทุกจุดตามหลักภาษาไทย 3.ออกเสียงด้วยความกล้าชัดเจน 4.เสียงบรรยายราบรื่น ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป 5.น้ำเสียง เนื้อเสียง ชวนฟัง 6.ออกเสียงภาษาถิ่นทุกจุดชัดเจน ถูกต้องทุกจุด (ถ้ามี)	(5 คะแนน) 1.เสียงบรรยายชัดเจน ไม่เบาหรือดังเกินไป สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์หรือความหมายที่ต้องการสื่อ 2.ขาดคุณลักษณะตามข้อ 2-6 จำนวน 1 ข้อ	(3 คะแนน) 1.เสียงบรรยายเบาหรือดังเกินไป แต่สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์หรือความหมายที่ต้องการสื่อ 2.ขาดคุณลักษณะตามข้อ 2-6 จำนวน 2 ข้อ	(1 คะแนน) 1.เสียงบรรยายเบาหรือดังเกินไป แต่สื่อสารได้ตรงกับอารมณ์หรือความหมายที่ต้องการสื่อ 2.ขาดคุณลักษณะตามข้อ 2-6 ตั้งแต่ 3 ข้อขึ้นไป
ดนตรีประกอบ (คะแนนเต็ม 3 คะแนน)	(3 คะแนน) 1.ดนตรีประกอบไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ 2.ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับการดำเนินเรื่อง 3.ระดับเสียงของดนตรีประกอบไม่เบาหรือดังเกินไป	(2 คะแนน) ขาดคุณลักษณะทั้ง 1 ข้อ	(1 คะแนน) ขาดคุณลักษณะทั้ง 2 ข้อ	(0 คะแนน) ขาดคุณลักษณะทั้ง 3 ข้อหรือไม่มีดนตรีประกอบ



ประโยชน์ของสื่อวีดิทัศน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน					
ใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้ด้าน โภชนาการ (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	(6 คะแนน) ใช้เรียนรู้และทบทวนได้				(0 คะแนน) ใช้เรียนรู้และทบทวนไม่ได้
ใช้ศึกษา ค้นคว้า ด้วยตนเอง (คะแนนเต็ม 4 คะแนน)	(4 คะแนน) ใช้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้	(2 คะแนน) ขาดคุณสมบัติลักษณะทั้ง 1 ข้อ	(1 คะแนน) ขาดคุณสมบัติลักษณะทั้ง 2 ข้อ		(0 คะแนน) ใช้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองไม่ได้
ความสามารถในการนำไปประยุกต์ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	(10 คะแนน) นำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งหมด	(5 คะแนน) นำไปประยุกต์ใช้ได้บางส่วน			(0 คะแนน) นำไปประยุกต์ใช้ไม่ได้



การประกวดบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการเรียนรู้ ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School Lunch Digital Learning : SLDL)

คุณสมบัติผู้ส่งผลงานเข้าประกวด

1. เป็นครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา หรือประชาชนทั่วไป
2. ส่งผลงานเป็นรายบุคคล หรือ เป็นทีม (จำนวนไม่เกิน 5 คน)

เงื่อนไขและข้อกำหนดในการประกวด

ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องจัดทำบทเรียน ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา (School
Lunch Digital Learning: SLDL) โดยเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ดังนี้

หัวข้อที่ 1 ภาวะโภชนาการ ประกอบด้วย

- 1.1 การเลือกรับประทานอาหารที่เหมาะสม
- 1.2 โภชนาการที่ดี

หัวข้อที่ 2 ภาวะทุพโภชนาการ ประกอบด้วย

- 2.1 การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (เตี้ย)
- 2.2 การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (พอม)
- 2.3 การแก้ไขภาวะทุพโภชนาการ (อ้วน)

หัวข้อที่ 3 อาหารที่ปลอดภัย

สแกน QR Code เพื่อแสดง
รายละเอียดของเงื่อนไขและ
ข้อกำหนดในการประกวด



<http://www.obecschoollunch.com/>

ระยะเวลาในการส่งผลงานเข้าประกวด



ส่งผลงานระหว่างวันที่ 1 กรกฎาคม - 19 สิงหาคม 2565
ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ของกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียนประถมศึกษา
(School Lunch Digital Learning: SLDL)

<http://sldl.obec.go.th/>

ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดที่ได้รับคะแนนสูงสุด 10 ลำดับแรก
จะได้รับโล่เกียรติยศ และเกียรติบัตร
จากสำนักงานกองทุนเพื่อโครงการอาหารกลางวัน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

