



การแข่งขันทักษะทางวิชาการ เนื่องในงานเปิดกล่องชอล์กครั้งที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2566

Transformative Learning to Well-Being of Life

การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ สู่ออกแบบผลิตภัณฑ์แห่งความสุข

วันศุกร์ที่ 15 ธันวาคม 2566

โครงการ “การแข่งขันประกวด Poster หรือ E-poster เรื่อง ออกแบบผลิตภัณฑ์งานใหม่”

แนวคิดการแข่งขันที่สอดคล้องกับ “การเรียนรู้จากการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์ สู่ออกแบบผลิตภัณฑ์แห่งความสุข”

ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มุ่งเน้นการสร้างสรรค์และนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์ที่ช่วยให้บุคคลได้มีโอกาสพัฒนาทักษะและความสามารถในการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์สำคัญสำหรับการพัฒนาตนเองและคุณภาพชีวิต นอกจากนี้ยังส่งเสริมการแก้ไขปัญหาและพัฒนาสิ่งใหม่ๆ เพื่อเสริมสร้างความเป็นอยู่ที่ดีในด้านอาชีพและสภาพแวดล้อมที่เราอยู่อาศัย ในทางกลับกัน การเรียนรู้แบบ "Transformative Learning" ทำให้บุคคลมีมุมมองที่เปลี่ยนแปลงและความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับชีวิตและโลกมากขึ้น ดังนั้นออกแบบผลิตภัณฑ์งานใหม่นี้มีผลโดยตรงต่อความเป็นอยู่ที่ดีของชีวิตของบุคคลในด้านต่างๆ โดยเฉพาะเป้าหมายในการพัฒนาความยั่งยืนสำหรับปี 2030 ขององค์การสหประชาชาติในด้านความสุข (Well-being) 5 ด้าน ได้แก่

1. ความสุขทางด้านอาชีพการงาน (Career Well-Being)
2. ความสุขทางด้านสังคม (Social Well-Being)
3. ความสุขทางการเงิน (Financial Well-Being)
4. ความสุขทางด้านร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง (Physical Well-Being)
5. ความสุขทางด้านสภาพแวดล้อมที่เราอยู่อาศัย (Community Well-Being)

ด้วยเหตุนี้เองผู้จัดเสนอโครงการต้องการส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์คุณค่าใหม่ (Creating New Value) โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบผลิตภัณฑ์งานใหม่ของตนเองโดยผ่านทาง Poster หรือ E-poster เพื่อส่งเสริมให้เกิดด้านความสุข (Well-being)

1. วัตถุประสงค์

- 1.1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันได้เรียนรู้เกี่ยวกับ “การเรียนรู้เพื่อการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์” เพื่อส่งเสริมให้เกิดด้านความสุข (Well-being)



1.2. เพื่อเปิด โอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันเรียนรู้เกี่ยวกับงานไม้และใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์จากไม้

1.3. เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบ Poster หรือ E-poster

2. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 2.1. การแข่งขันนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 – ม.6) หรือเทียบเท่า (ปวช.1-3)
- 2.2. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนักเรียนที่สังกัดภายในสถานศึกษาที่ส่งเข้าแข่งขัน
- 2.3. สถานศึกษาไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เข้าแข่งขัน ได้ในทุกกรณี

3. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

- 3.1 การแข่งขันประเภททีมละ 3 คน
- 3.2 สถานศึกษาสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้ไม่เกิน 3 ทีม
- 3.3 ในแต่ละทีมจะต้องมีครูที่ปรึกษาทีมละ 1 คน

เมื่อสมัครครบ 10 ทีมจะปิดรับแบบฟอร์มการสมัครทันที

4. กำหนดการการแข่งขัน

วันศุกร์ที่ 15 ธันวาคม พ.ศ.2566 กิจกรรมเริ่มตั้งแต่เวลา 7.00 น. - 15.00 น. โดยมีระยะเวลาดังนี้

07.00 น. – 08.00 น. ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ที่ ถนนหน้าตึก EB2

08.00 น. – 08.45 น. พิธีเปิด

08.45 น. - 09.00 น. พาผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องแข่งขันพร้อมอธิบายรายละเอียดการแข่งขัน

09.10 น.- 12.00 น. เริ่มทำการแข่งขัน

12.00 น. - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน

13.00 น. - 14.00 น. นำเสนอผลงาน

14.00 น. – 15.00 น. ให้คะแนนและรอประกาศผลรางวัล

*หมายเหตุ กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



5. สถานที่ทำการแข่งขัน

ห้องแข่งขัน ห้อง EB4311 อาคาร 40 ปี ชั้น 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ห้องพักและรายงานตัวสำหรับครูและนักเรียน ห้อง EB4201 อาคาร 40 ปี ชั้น 2 คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

6. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

6.1 การสมัครเข้าร่วมแข่งขัน

1. ประชาสัมพันธ์โครงการตั้งแต่วันอังคารที่ 10 ตุลาคม 2566 พร้อมชี้แจงหลักเกณฑ์การแข่งขันในแต่ละรอบ ผ่านทางเพจ

Facebook : เปิดกล่องชอล์กปีที่ 21 คณะศึกษาศาสตร์ มช.

Facebook : สาขาอุตสาหกรรมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2. เปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่ 30 ตุลาคม 2566 – 19 พฤศจิกายน 2566 ปีรับสมัคร 23.59 น. ผู้เข้าร่วมการประกวดกรอกใบสมัครและอัปโหลดใบสมัครในรูปแบบไฟล์ ผ่านระบบออนไลน์ด้วย Google Form

3. ประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการประกวด วันที่ 24 พฤศจิกายน 2566 ผ่านทาง Facebook : เปิดกล่องชอล์กปีที่ 21 คณะศึกษาศาสตร์ มช.

6.2 หลักเกณฑ์ในการแข่งขัน

1. ออกแบบผลิตภัณฑ์จาก ไม้ มา 1 ผลงานต่อทีม ผู้เข้าแข่งขันต้องระดมความคิดและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์งานไม้ที่สามารถส่งเสริม “การเรียนรู้เพื่อการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์” ให้เกิดด้านความผาสุก (Well-being) โดยแบบแนวคิดและรูปภาพผลิตภัณฑ์งานไม้ของทีมตนเองมายังแบบฟอร์มการสมัครด้วย

2. ผู้เข้าแข่งขันต้องนำผลิตภัณฑ์งานไม้ของตนไปสร้างเป็นสื่อนำเสนอที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะศึกษาศาสตร์ ณ งานเปิดกล่องชอล์กปีที่ 21 โดยทำสื่อนำเสนอให้อยู่ในรูปแบบ โปสเตอร์ หรือ E-poster

3. ผู้เข้าแข่งขันควรใช้เนื้อหาที่ถูกต้องและไม่ละเมิดลิขสิทธิ์รูปภาพหรือคัดลอกเนื้อหาจากแหล่งอื่นๆ หากผู้เข้าแข่งขันละเมิดกติกา ทางคณะกรรมการจะตัดสิทธิ์การประกวด หากชนะจะถูกขีตรางวัลทุกอย่างคืน

เมื่อประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการประกวด วันที่ 24 พฤศจิกายน 2566

ทีมทั้ง 10 ทีมต้องเข้าร่วม Zoom ที่ได้กำหนดในแบบฟอร์มการสมัครเพื่อรับฟังการชี้แนะแนวทาง

ในการประกวด “Poster หรือ E-poster เรื่อง ออกแบบผลิตภัณฑ์งานไม้”

ในวันเสาร์ที่ 2 ธันวาคม 2566 เวลา 09:00-12:00 น.



7. กติกาการแข่งขัน

7.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องออกแบบผลิตภัณฑ์งานไม้ มา 1 ผลงานต่อทีม โดยที่ผู้เข้าแข่งขันต้องระดมความคิด ออกแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ที่สามารถส่งเสริมด้านความสุข (Well-being) และนำแนวคิดและรูปภาพ ผลงานที่ออกแบบมาซึ่งแบบฟอร์มการสมัคร

7.2 ผลงานที่ออกแบบต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นและต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยส่งประกวดมาก่อน

7.3 ผู้เข้าแข่งขันต้องนำผลิตภัณฑ์งานไม้ของตนไปสร้างเป็นสื่อนำเสนอที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่คณะศึกษาศาสตร์ ณ งานเปิดกล่องชอล์กปีที่ 21 โดยทำสื่อนำเสนอให้อยู่ในรูปแบบ Poster หรือ E-poster

7.4 ผู้เข้าแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าอยากออกแบบสื่อนำเสนอในรูปแบบ Poster หรือ E-poster โดยขนาดของโปสเตอร์หรือ E-poster ต้องมีขนาด A3 (29.7 x 42.0 เซนติเมตร) สามารถออกแบบแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้

7.5 ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้โปรแกรมที่กำหนดให้ได้เท่านั้น ได้แก่ โปรแกรม Photoshop Illustrator และ Canva ในกรณีผู้เข้าแข่งขันใช้ Canva ไม่อนุญาตให้ใช้ Template และองค์ประกอบที่ติด Canva Pro

7.6 ในการส่งผลงานนำเสนอผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องอัปโหลดทาง Google Drive ที่ทางผู้จัดการแข่งขันได้กำหนดไว้ให้เท่านั้น โดยผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องบันทึกทั้งหมด ๒ นามสกุลไฟล์ PNG และไฟล์ต้นฉบับของผลงาน (เช่น Photoshop ส่ง PSD)

*ในกรณีที่ทีมใดทำ Poster หรือ E-poster แบบเคลื่อนไหวได้ให้บันทึกเป็นไฟล์ .gif

7.7 การตัดสินจะตัดสินจากการรวบรวมคะแนน การประเมินจากคณะกรรมการ โดยจะมีคะแนนรวมทั้งสิ้น 100คะแนน

8. เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสิน 100 คะแนนสำหรับการแข่งขัน เรื่อง “การแข่งขันประกวด Poster หรือ E-poster เรื่อง ออกแบบผลิตภัณฑ์งานไม้” มีดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์งานไม้ 40 คะแนน

- ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ (20 คะแนน)
- ผลิตภัณฑ์ส่งเสริมให้เกิดด้านความสุข (Well-being) (20 คะแนน)

2. โปสเตอร์ 40 คะแนน

- โปสเตอร์มีเนื้อหาองค์ประกอบและผลงานผลิตภัณฑ์ (15 คะแนน)



- โปสเตอร์สามารถนำเสนอข้อมูลและผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ (15 คะแนน)
- โปสเตอร์มีความสวยงาม (10 คะแนน)

3. การนำเสนอผลงาน 20 คะแนน

- ความชัดเจนและความน่าสนใจในการนำเสนอผลงาน (10 คะแนน)
- การใช้เวลาที่กำหนดอย่างมีประสิทธิภาพในการนำเสนอ (10 คะแนน)

9. รางวัล

รางวัลชนะเลิศ ได้รับ โล่รางวัล เกียรติบัตรและเงินรางวัลจำนวน 1,000 บาท

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตรและเงินรางวัลจำนวน 700 บาท

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตรและเงินรางวัลจำนวน 500 บาท

ผู้เข้าร่วมทุกคนจะได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน ตามเกณฑ์การจัดอันดับรางวัล

80 – 100 คะแนน ได้รับเกียรติบัตรเหรียญทอง

70 – 79 คะแนน ได้รับเกียรติบัตรเหรียญเงิน

60 - 69 คะแนน ได้รับเกียรติบัตรเหรียญทองแดง

0 – 59 คะแนน ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

*หมายเหตุ

ครูผู้ดูแลจะได้รับเกียรติบัตรที่ปรึกษานักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันผ่านทางออนไลน์

ติดต่อสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่

ผู้รับผิดชอบโครงการ

นางสาวกัทรินทร์ มะโนวงศ์ เบอร์โทรศัพท์ 0806402982

นายสรศักดิ์ เชียงปู้ย เบอร์โทรศัพท์ 0625467900

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

อาจารย์ ดร.หริพล ชรรมนารักษ์