

การแข่งขัน Infographic Design with CANVA ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติประจำปี 2566

ภายใต้กรอบแนวคิด “วิทยาศาสตร์เพื่อชีวิต สิ่งแวดล้อมและสังคม BCG”

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช

1. หลักการและเหตุผล

การนำเสนอข้อมูลเพื่อให้ผู้ชมหรือผู้สนใจสามารถเข้าใจเรื่องราวหรือเนื้อหาที่ยากแก่การเรียนรู้หรือมีความยาวมากกว่าการสร้าง Infographic ซึ่งย่อมาจาก Information Graphic อันเป็นภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะ เป็นสถิติความรู้ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการสรุปข้อมูลเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่ว่าตามอง ซึ่งเหมาะสำหรับประชากรยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนจำนวนมาก (Big Data) ในเวลาจำกัด ทั้งยังแบ่งปัน ได้รวดเร็วบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ให้ผู้ชมสามารถเข้าถึง เข้าใจ ข้อมูลปริมาณมากด้วยแผนภาพ เพียงภาพเดียวเท่านั้น หลักสำคัญในการสร้างคือการจัดการข้อมูล ลำดับข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นตามบริบทในโลกปัจจุบัน การนำเสนอข้อมูลด้วย Infographic ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งานนับเป็นปัจจัยสำคัญ ของการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนานวัตกรรมสำหรับแก้ปัญหาหรือตอบโจทย์ของสังคมและชุมชน และส่งเสริมการพัฒนา บุคลากรทางด้าน ICT ของประเทศไทย

ด้วยเล็งเห็นถึงประโยชน์หลายประการของการออกแบบ Infographic กับการพัฒนานักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา ซึ่งเป็นผู้ที่เติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพของประเทศไทย ให้มีความพร้อมที่จะประยุกต์และพัฒนางาน ดังกล่าวเพื่อนำเสนอข้อมูลในชีวิตประจำวันได้โดยในปี 2566 นี้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึง ได้จัดให้มีการแข่งขันออกแบบ Infographic ด้วยโปรแกรม CANVA เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการ พัฒนาตนเองและเตรียมความพร้อมแก่นักเรียน ซึ่งเป็นเยาวชนที่จะเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพของประเทศไทย ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ใช้ทักษะความสามารถในการออกแบบและสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ด้วย CANVA

2.2 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชน มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ด้วย CANVA

2.3 เพื่อกระตุ้นให้เยาวชนได้เล็งเห็นความสำคัญของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเผยแพร่ความรู้ทาง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแก่บุคคลอื่นและสาธารณะได้อย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทัน และมีความ รับผิดชอบ

3. เป้าหมาย

ผู้แข่งขันสามารถออกแบบ Infographic ด้วยโปรแกรม CANVA โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้

4. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช

5. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมแข่งขัน

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

6. กติกาการแข่งขัน

6.1 การแข่งขันระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

6.2 จัดทีมผู้เข้าแข่งขันทีละ 2 คน

6.3 ผู้เข้าแข่งขันสามารถลงทะเบียนสมัครเข้าแข่งขันและส่งผลงานทางเว็บไซต์โรงเรียนภัฏยาณีศรีธรรมราช ภายในวันที่ 15 สิงหาคม 2566

6.4 ผู้เข้าแข่งขันสามารถส่งผลงานได้ภายในวันที่ 15 สิงหาคม 2566 เวลา 23.59 น. และจะประกาศผลในวันที่ 18 สิงหาคม

6.5 รายละเอียดการจัดทำผลงาน

6.5.1 ทำการออกแบบ Infographic ด้วย CANVA ภายใต้กรอบแนวคิด “วิทยาศาสตร์ในรั้วภัฏยาณีฯ”

6.5.2 ไฟล์ผลงานที่ส่งมีขนาด Presentation (16:9) 1920*1080 px โดยผู้แข่งขันจะต้องอัปโหลดผลงานทั้งนามสกุล .pdf และ .jpg ขนาดไม่เกิน 10 MB (โดยไฟล์นามสกุล .pdf และ .jpg ต้องมีเนื้อหาตรงกัน หากมีเนื้อหาไม่ตรงกัน จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน)

6.5.3 ไฟล์ผลงานจะต้องออกแบบโดยใช้โปรแกรม CANVA (<https://www.canva.com>) เท่านั้น และภาษาที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหา สามารถใช้ได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

6.5.4 ไฟล์ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องออกแบบชิ้นงานด้วยตนเอง มิได้ลอกเลียน ดัดแปลง หรือ ตัดต่อมาจากผลงานของผู้อื่น รวมทั้งไม่เคยถูกเผยแพร่หรือได้รับรางวัลจากหน่วยงานใดมาก่อน

6.5.5 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา รวมทั้ง พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 กรณีใช้ภาพถ่ายบุคคล

6.5.6 ไฟล์ผลงานที่ส่งเข้าประกวด ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนภัฏยาณีศรีธรรมราช ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีสิทธิ์ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้

7. เกณฑ์การตัดสิน

infographic Design with CANVA ภายใต้กรอบแนวคิด “วิทยาศาสตร์ในรั้วภัฏยาณีฯ” มีคะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ ดังนี้

1. เนื้อหา (40 คะแนน) พิจารณาจากความสมบูรณ์ของเนื้อหา ภาพประกอบ การนำเสนอตามหัวข้อที่กำหนด มีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับหัวข้อที่ใช้ในการแข่งขัน สื่อความหมายชัดเจน

2. ความสวยงามและความน่าสนใจของผลงาน (30 คะแนน) พิจารณาจากการเลือกใช้โทนสี ความสอดคล้องกัน (Consistency) ขององค์ประกอบ เทคนิคการสร้างภาพ ความสมบูรณ์ในการออกแบบ

3. ความคิดสร้างสรรค์ และความน่าสนใจของผลงาน (30 คะแนน) พิจารณาจากความโดดเด่น ตรงประเด็น และเข้าใจง่าย

8. รางวัลผู้ชนะเลิศการแข่งขัน รับเกียรติบัตร

- รางวัลชนะเลิศ

- รางวัลรองชนะเลิศ

- รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2

- รางวัลชมเชย 2 รางวัล

รับเกียรติบัตรการเข้าร่วมแข่งขันทุกทีมที่ส่งเข้าแข่งขัน