



ประกาศกรมส่งเสริมวัฒนธรรม
เรื่อง การรับสมัครสถานศึกษาเข้าร่วมโครงการเสริมสร้างทักษะด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม
เพื่อเพิ่มศักยภาพเด็กและเยาวชนแห่งศตวรรษที่ ๒๑
กิจกรรมการยกระดับมาตรฐานของเล่นไทยที่มีรากฐานจากมรดกภูมิปัญญา
เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าสู่สินค้าทางวัฒนธรรม

ด้วยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม จัดให้มีการคัดเลือกสถานศึกษาเข้าร่วมโครงการเสริมสร้างทักษะด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มศักยภาพเด็กและเยาวชนแห่งศตวรรษที่ ๒๑ กิจกรรมการยกระดับมาตรฐานของเล่นไทยที่มีรากฐานจากมรดกภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าสู่สินค้าทางวัฒนธรรม และเพื่อค้นหานักออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย โดยสามารถใช้ของเล่นที่ได้จากการออกแบบส่งเสริมให้เกิดผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและเสริมสร้างพัฒนาการ โดยมีรายละเอียดในการรับสมัคร ดังนี้

๑. คุณสมบัติของผู้สมัคร

สถาบันทางการศึกษาทั้งภาครัฐและภาคเอกชนทั่วประเทศ โดยมีผู้สมัครทีมละไม่เกิน ๓ ท่าน ประกอบด้วย อาจารย์/บุคลากรทางการศึกษาสนับสนุนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน ๑ ท่าน และนิสิตนักศึกษา จำนวนไม่เกิน ๒ ท่าน

๒. ผู้เข้าร่วมการคัดเลือก

สถาบันทางการศึกษาทั้งภาครัฐและภาคเอกชนทั่วประเทศ

๓. ลักษณะผลงาน

๓.๑ รอบคัดเลือก : การออกแบบผลิตภัณฑ์แสดงรูปลักษณ์ อัตลักษณ์ และรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ นำเสนอในรูปแบบของ Infographic (pdf.) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

๓.๑.๑ ชื่อผลิตภัณฑ์ของเล่น (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

๓.๑.๒ แนวความคิดหลัก (Concept Idea)

๓.๑.๓ ที่มาแรงบันดาลใจในการคิด

๓.๑.๔ อัตลักษณ์ของไทยที่นำมาใช้กับผลิตภัณฑ์ของเล่น

๓.๑.๕ ความเป็นนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ของเล่น (เทคนิคที่ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้)

๓.๑.๖ กลุ่มเป้าหมาย (ผู้นำไปใช้) เช่น สำหรับเด็ก สำหรับผู้สูงอายุ เป็นต้น

๓.๑.๗ รายละเอียดผลิตภัณฑ์ของเล่น

- ขนาด
- วัสดุที่นำมาใช้
- อุปกรณ์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่น

๓.๑.๘ รูปแบบ และวิธีการเล่น/กติกา/เงื่อนไข (อาจอธิบายโดยใช้รูปภาพประกอบที่เข้าใจได้ง่าย)

๓.๑.๙ ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่คาดว่าจะผู้เล่นจะได้รับ

๓.๑.๑๐ รายละเอียดต้นทุนการผลิตโดยประมาณ (ราคาต่อ ๑ ชุด)

๓.๑.๑๑ ภาพสี (แบบร่าง) ผลิตภัณฑ์ของเล่น (Mockup หรือ Rough sketch)

๓.๒ กรณีที่ผ่านรอบคัดเลือก และได้รับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม จะต้องจัดทำผลงานจริง จำนวน ๑ ชิ้น

๔. การรับสมัคร

สมัครผ่านทางเว็บไซต์ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม www.culture.go.th หัวข้อข่าวประชาสัมพันธ์ หรือ <https://forms.gle/BsbvoybtQvVyqWe๘A> หรือ QR code ที่ระบุแนบท้ายประกาศนี้ ภายในวันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๔ เวลา ๑๖.๓๐ น. โดยสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่กลุ่มส่งเสริมเครือข่ายสถานศึกษาและองค์กรเอกชน กองกิจการเครือข่ายทางวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม เลขที่ ๑๔ ถนนเทียมร่วมมิตร แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๑๐ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ edu.dpcult@gmail.com โทรศัพท์ ๐ ๒๒๔๗ ๐๐๑๓ ต่อ ๑๔๐๙ หรือ ๑๔๑๐ โทรสาร ๐ ๒๖๔๕ ๒๔๕๘ ตามวัน เวลาราชการ

๕. การพิจารณาคัดเลือกและตัดสิน

๕.๑ การคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการฯ

คณะกรรมการคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการเสริมสร้างทักษะด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มศักยภาพเด็กและเยาวชนแห่งศตวรรษที่ ๒๑ กิจกรรมการยกระดับมาตรฐานของเล่นไทยที่มีรากฐานจากมรดกภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าสู่สินค้าทางวัฒนธรรม จะพิจารณาจากการออกแบบผลิตภัณฑ์แสดงรูปลักษณ์ อัตลักษณ์ และรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ จากการนำเสนอในรูปแบบของ Infographic (.pdf) จำนวนไม่เกิน ๔๐ ทีม โดยผู้ที่ผ่านการคัดเลือกต้องเข้าร่วมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการตามที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมกำหนด

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนในการคัดเลือกผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น โดยใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย ปรากฏตามรายละเอียดเอกสารแนบท้ายประกาศฉบับนี้

๕.๒ การตัดสินผลงาน

คณะกรรมการฯ จะพิจารณาจากผลงานที่ผู้เข้าร่วมโครงการฯ สร้างขึ้นจริง โดยพิจารณาจากการนำผลงานจริงไปทดลองเล่นกับเด็กและเยาวชนในเครือข่ายโรงเรียน และพิจารณาตามเกณฑ์การประเมินที่กำหนด (ตามเอกสารแนบท้ายประกาศนี้) เพื่อตัดสินผู้ได้รับเงินรางวัล ๓ รางวัล และเกียรติบัตรรับรองผลงานจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม รายละเอียด ดังนี้

๑) รางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล จำนวน ๔๐,๐๐๐ บาท

๒) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ จำนวน ๓๐,๐๐๐ บาท

๓) รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ จำนวน ๑๐,๐๐๐ บาท

๔) เกียรติบัตรรับรองผลงาน สำหรับทีมที่ผ่านการคัดเลือกการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นโดยใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย จำนวน ๒๐ ทีม

๕) เกียรติบัตรสำหรับสถาบันทางการศึกษาที่สมัครเข้าร่วมการประกวด และผ่านการคัดเลือก จำนวน ๔๐ ทีม

๖. ระยะเวลาการดำเนินโครงการ

- | | | |
|-----|---------------------------------------|---|
| ๖.๑ | เปิดรับสมัคร | บัดนี้ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙ (เวลา ๑๖.๓๐ น.) |
| ๖.๒ | พิจารณาการคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการฯ | ภายในวันที่ ๓๐ เมษายน ๒๕๖๙ |
| | และประกาศผลการคัดเลือก | |
| ๖.๓ | อบรมเชิงปฏิบัติการ | ภายในวันที่ ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙ |
| ๖.๔ | กำหนดส่งผลงานที่สร้างขึ้น | ภายในวันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๙ |
| ๖.๕ | ทดสอบผลงานกับเครือข่ายโรงเรียน | ภายในวันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๙ |
| ๖.๖ | พิจารณาตัดสินผลงาน | ภายในวันที่ ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๙ |
| ๖.๗ | ประกาศผลการตัดสินและจัดแสดงผลงาน | ภายในวันที่ ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๙ |
- ในการนี้ กำหนดการสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

๗. การประกาศผลการคัดเลือกและผลการตัดสิน

กรมส่งเสริมวัฒนธรรมจะประกาศผลการคัดเลือกและผลการตัดสินผ่านช่องทางเว็บไซต์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม www.culture.go.th ทั้งนี้ การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘. การเข้าร่วมฝึกอบรม

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม จะแจ้งวัน เวลา และสถานที่ฝึกอบรมให้ทราบหลังจากวันประกาศ ผลการคัดเลือกผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นโดยใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒๑ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘



(นางอุธิกา อิศรางกูร ณ อยุธยา)
อธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม



เกณฑ์การให้คะแนน

ในการคัดเลือกผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นโดยใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย

๑. แนวคิดการออกแบบ (Conceptual design)

๒๕ คะแนน

การสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบโจทย์ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม โดยใช้หลักการคิดอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ หรือปรับปรุงของเดิมให้ดีขึ้น (Design Thinking)

๒. การส่งเสริมให้ผู้เล่น (สำหรับเด็ก/สำหรับผู้สูงวัย) เกิดทักษะและการพัฒนาสมอง

๒๕ คะแนน

ทักษะและการพัฒนาสมอง คือ กระบวนการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ช่วยในการบริหารจัดการชีวิต ทำให้เราสามารถ ควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ ทักษะนี้ประกอบด้วย ความจำเพื่อใช้งาน การยั้งคิด ความยืดหยุ่นทางความคิด การจดจ่อ การควบคุมอารมณ์ และการวางแผนซึ่งสามารถพัฒนาได้ตลอดชีวิตผ่านกิจกรรมต่าง ๆ

๓. การถ่ายทอดคุณค่าและอัตลักษณ์ของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทยได้ชัดเจน

๒๕ คะแนน

การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมไทยแสดงออกผ่านของเล่นที่ออกแบบ โดยใช้แก่นจาก ๖ สาขาตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. ๒๕๕๙ ดังนี้

๓.๑ วรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา

๓.๒ ศิลปะการแสดง

๓.๓ แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม ประเพณี และเทศกาล

๓.๔ ความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล

๓.๕ งานช่างฝีมือดั้งเดิม

๓.๖ การเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว

๔. ของเล่นที่ออกแบบสามารถต่อยอดเป็นสินค้าได้จริงสอดคล้องกับความต้องการของตลาดหรือกลุ่มเป้าหมาย

๒๕ คะแนน

ของเล่นที่ออกแบบควรมีความโดดเด่นมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว สามารถเพิ่มมูลค่าได้ (Value-added) การใช้ชื่อ (Item name) เพิ่มเรื่องราว (Story) ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Package) ที่น่าดึงดูดความสนใจ สามารถซื้อขายได้ สามารถพัฒนาสร้างแบรนด์ได้ในอนาคต

รวม ๑๐๐ คะแนน

หมายเหตุ

๑. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด ผลงานถือเป็นลิขสิทธิ์ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม และจะไม่ส่งคืนผลงานให้แก่เจ้าของผลงานไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น
๒. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่ผู้ส่งเข้าประกวดออกแบบเอง ห้ามลอกเลียนแบบ และดัดแปลงผลงานของเล่น หรือละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น และไม่เคยส่งเข้าประกวดที่ใดมาก่อน
๓. ผลงานของเล่นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทยต้องไม่ใช่ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการออกแบบ



แบบใบสมัครฯ