

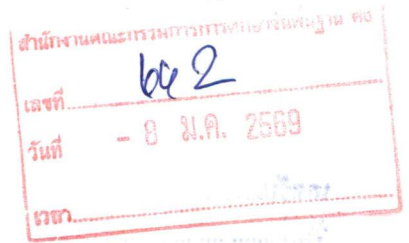


สมาคมนิวเคลียร์แห่งประเทศไทย (Nuclear Society of Thailand)

16 ถ.วิภาวดีรังสิต ลาดยาว จตุจักร กรุงเทพฯ 10900

16 Vibhavadi-Rangsit Rd. Chatuchak, Bangkok 10900, Thailand

Tel : 662-4019889 ext. 5912 Fax. 662 579 0220



ที่ สนท ๑/๒๕๖๙

๕ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์การแข่งขัน Myth Smashers: Nuclear Science App Challenge

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการแข่งขัน

๒. รายละเอียดการแข่งขัน

๓. สื่อประชาสัมพันธ์การแข่งขัน

ด้วย สมาคมนิวเคลียร์แห่งประเทศไทย (สนท.) ร่วมกับ International Atomic Energy Agency (IAEA), Asian Network for Education in Nuclear Technology (ANENT) และ International Nuclear Science and Technology Academy (INSTA) จัดการแข่งขัน Myth Smashers: Nuclear Science App Challenge ขึ้น ในช่วงระหว่างเดือนธันวาคม ๒๕๖๘ ถึง พฤษภาคม ๒๕๖๙ ดังรายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ เพื่อส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกและสร้างความตระหนักรู้ด้านเทคโนโลยีนิวเคลียร์และรังสีให้แก่กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผ่านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบของเกม ที่เน้นการแก้ไขความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในสังคมเกี่ยวกับเทคโนโลยีนี้ และสร้างองค์ความรู้ที่ต้องผ่านนวัตกรรมที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายกว่าเดิม ดังรายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๒ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการขยายผลการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีนิวเคลียร์และรังสีที่ปัจจุบันมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมทั้งในระดับประเทศและระดับสากล

เพื่อให้การแข่งขันดังกล่าวบรรลุวัตถุประสงค์ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขันไปยังสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาต่างๆ โดยสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ ผศ.ดร.พงษ์แพทย์ เพ่งวาณิชย์ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘๐-๕๕๘-๖๙๓๑ และอีเมล phongphaeth.p@chula.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ สนท. ขอขอบคุณล่วงหน้า ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(พลตรี รศ.ดร. ชัยณรงค์ เชิดชู)

นายกสมาคมนิวเคลียร์แห่งประเทศไทย

(22)

ศนท. สอ.

เลขรับ..... 10 (22)
วันที่..... 8 ธ.ค. 69
เวลา..... 13:00

เรียน ผอ. ศนท. เพื่อโปรดทราบและพิจารณา

เห็นควรดำเนินการ ดังนี้

- ☐ มอบกลุ่มบริหาร
- ☒ มอบกลุ่มผลิตฯ
- ☐ มอบกลุ่มข่าวฯ
- ☐ มอบกลุ่มโสตฯ
- ☐ แจ้ง จนท. ศนท. ทราบ
- ☐ แจ้งผู้มีรายชื่อ ทราบ
- ☐ มีแจ้งในระบบ Smart OBEC
- ☐ แจ้งเวียนสำนักภายใน ทราบ
- ☒ แจ้งเวียน สทป. / สทม. ทราบ
- ☐ ลงเว็บไซต์ obec.go.th
- ☐ ทดปประกาศ
- ☒ สิ่งการอื่นใดตามเห็นสมควร

๑๕
8 ธ.ค. 69

น.ร.

8 ธ.ค. 69

- น.ร.

- 2060000000

๗๕
8 ธ.ค. 69



สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑

กำหนดการ

การแข่งขัน "Myth Smashers – Nuclear Science App Challenge"

หัวข้อ	วันที่
ส่งแนวคิด (Concept Note)*	15 มกราคม 2569
ส่งผลงาน*	15 มีนาคม 2569
คัดเลือกระดับประเทศเพื่อส่งเข้าแข่งขันระดับสากล	มีนาคม 2569
ตัดสินทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศระดับสากล	30 เมษายน 2569
นำเสนอโดยทีมที่ผ่านเข้ารอบต่อคณะกรรมการทางออนไลน์	พฤษภาคม 2569
ประกาศผลการตัดสินที่ชนะเลิศ	พฤษภาคม 2569
มอบรางวัล	มิถุนายน 2569 (รางวัล IAEA study tour/support to conference และ webinar invitations จะเกิดขึ้นในช่วงอื่น ซึ่งขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของประเทศเจ้าภาพ)

* แนวคิดและผลงานสามารถส่งได้ที่ MythSmashersThailand@gmail.com



สิ่งที่ส่งมาด้วย ๒

รายละเอียดการแข่งขัน

การแข่งขัน "Myth Smashers – Nuclear Science App Challenge"

1. จัดโดย Asian Network for Education in Nuclear Technology (ANENT)

ร่วมกับ International Atomic Energy Agency (IAEA)

International Nuclear Science and Technology Academy (INSTA)

สมาคมนิวเคลียร์แห่งประเทศไทย (สนท.)

2. ที่มาและความสำคัญ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนิวเคลียร์เป็นทางออกสำคัญสำหรับการเปลี่ยนผ่านสู่พลังงานสะอาด การแพทย์ เกษตรกรรม และอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตาม ยังมีความเข้าใจผิด (Myth) ที่ขัดขวางการยอมรับจากสาธารณะ เช่น:

- ความกลัวรังสี โดยมองข้ามประโยชน์ทางการแพทย์และอุตสาหกรรม
- การเชื่อมโยงกับอาวุธ สร้างความสับสนระหว่างพลังงานนิวเคลียร์กับอาวุธนิวเคลียร์
- ความเข้าใจผิดเรื่องขยะ การเพิกเฉยต่อความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีการจัดการขยะที่มีความปลอดภัยสูง
- トラバจากอุบัติเหตุ ทั้งกรณีเชอร์โนบิล/ฟูกูชิมะ ที่บดบังประวัติด้านความปลอดภัยที่เข้มแข็งอันยาวนานของนิวเคลียร์

การมีส่วนร่วมของเยาวชนถือเป็นเรื่องสำคัญ โดยการแข่งขันนี้จะใช้ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีของคนรุ่นใหม่เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องผ่านเครื่องมือดิจิทัล ส่งเสริมความรู้ด้าน STEM และนิวเคลียร์ รวมถึงสนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศ

3. วัตถุประสงค์

- ยกระดับความรู้ด้านนิวเคลียร์แก่สาธารณะ: สร้างทรัพยากรดิจิทัลฐานวิทยาศาสตร์ที่เข้าถึงได้ง่าย
- สร้างแรงบันดาลใจแก่เยาวชน: เพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนในสาขา STEM
- ส่งเสริมความร่วมมือและนวัตกรรม: สนับสนุนการทำงานเป็นทีมข้ามพรมแดน
- ส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศ: สนับสนุนให้มีผู้เข้าร่วมหญิงอย่างน้อย 1 คนในทุกทีม
- เชิดชูผู้มีความสามารถ: มอบรางวัลและโอกาสในระดับนานาชาติแก่ทีมชนะเลิศ

4. โครงสร้างการแข่งขัน

- กำหนดการ:

หัวข้อ	วันที่
ส่งแนวคิด (Concept Note)*	15 มกราคม 2569
ส่งผลงาน*	15 มีนาคม 2569
คัดเลือกระดับประเทศเพื่อส่งเข้าแข่งขันระดับสากล	มีนาคม 2569
ตัดสินทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศระดับสากล	30 เมษายน 2569
นำเสนอโดยทีมที่ผ่านเข้ารอบต่อคณะกรรมการทางออนไลน์	พฤษภาคม 2569
ประกาศผลการตัดสินที่ชนะเลิศ	พฤษภาคม 2569
มอบรางวัล	มิถุนายน 2569 (รางวัล IAEA study tour/support to conference และ webinar invitations จะเกิดขึ้นในช่วงอื่น ซึ่งขึ้นอยู่กับข้อตกลงกับประเทศเจ้าภาพ)

* แนวคิดและผลงานสามารถส่งได้ที่ MythSmashersThailand@gmail.com

- เกณฑ์ผู้สมัคร: เปิดรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อายุขั้นต่ำ 17 ปีก่อนเดือนพฤษภาคม 2569 (เพื่อสิทธิในการเดินทาง)
- รูปแบบทีม: สมาชิก 3 คน (สนับสนุนให้มีผู้หญิงอย่างน้อย 1 คน)
- รูปแบบการส่งผลงาน: บอร์ดเกม การ์ดเกม หรือแอปพลิเคชันต้นแบบที่ใช้งานได้ (Mobile/Web) และวิดีโอสาธิตความยาว 3 นาที (คำบรรยายภาษาอังกฤษ)

- รางวัล Certificates, ANENT LMS features และ IAEA study tour/support to conference and webinar invitations

5. เกณฑ์การตัดสิน (Weighted Rubric)

- ความถูกต้องทางวิทยาศาสตร์ (40%): อ้างอิงข้อมูลจากแหล่งข้อมูลผ่านการตรวจสอบ (Peer-reviewed) และสอดคล้องกับข้อเท็จจริงของ IAEA/WHO
- ผลกระทบทางการศึกษา (25%): ความชัดเจน กลยุทธ์การสร้างความคิดจำ (เช่น เกมตอบคำถาม การเล่าเรื่อง)
- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (15%): รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น AR หรือ Gamification
- ประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) (10%): การออกแบบที่ใช้งานง่ายและการตอบสนองของระบบ
- ความแปลกใหม่ (10%): แตกต่างจากเครื่องมือที่มีอยู่เดิม

6. ผลลัพธ์และผลกระทบที่คาดหวังระดับนานาชาติ โครงการตั้งเป้าที่จะได้เกมคุณภาพสูงจำนวน 5-10 ชิ้น เพื่อใช้เผยแพร่ในคลังการเรียนรู้ดิจิทัลของ ANENT โดยคาดว่าจะมีทีมเข้าร่วมมากกว่า 50 ทีม จากกว่า 15 ประเทศ ซึ่งจะเป็นโมเดลที่สามารถขยายผลไปสู่การสร้างสื่อการเรียนรู้ในสาขา STEM อื่นๆ ได้ในระยะยาว

7. ข้อมูลการติดต่อ

ผู้ประสานงานในประเทศไทย ผศ.ดร.พงษ์แพทย์ เฟ่งวานิชย์ (Phongphaeth.p@chula.ac.th)

หรือ ติดต่อผ่านอีเมลตรงสำหรับการแข่งขัน MythSmashersThailand@gmail.com

กรุณาขึ้นต้นหัวข้อการติดต่อด้วยคำว่า “MythSmasher”



จัดโดย

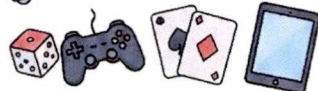


Myth Smashers – Nuclear Science App Challenge

ประลองไอเดียคนรุ่นใหม่ สร้างสื่อดิจิทัล
ลบล้างความเข้าใจผิดทางนิวเคลียร์



ภารกิจของคุณ



สร้างบอร์ดเกม การ์ดเกม
หรือแอปพลิเคชันต้นแบบ
(Mobile/Web)
พร้อมวิดีโอสาริต
เพื่อแก้ไขความเข้าใจผิด
เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยีนิวเคลียร์

ผู้มีสิทธิ์สมัคร & ทีม



นักเรียนมัธยมศึกษา
(อายุขั้นต่ำ 17 ปี ก่อน พ.ศ. 2569)
สมัครเป็นทีม 3 คน
(สนับสนุนให้มีสมาชิกหญิงอย่างน้อย 1 คน)



รางวัลสุดพิเศษ



IAEA Study Tour ณ ต่างประเทศ

เยี่ยมชมสถานปฏิบัติการนิวเคลียร์
พร้อมเกียรติบัตร
และโอกาสเผยแพร่ผลงานระดับ
นานาชาติบน ANENT LMS



กำหนดการสำคัญ (2569)

15 มีนาคม

มีนาคม

30 เมษายน

พฤษภาคม

พฤษภาคม

ส่งผลงาน
(Submission)

คัดเลือก
(National Selection)

ตัดสินรอบชิง
(Finalist Decision)

นำเสนอ
(Presentation)

ประกาศผล
(Announcement)



ส่งผลงานและสอบถาม: MythSmashersThailand@gmail.com