

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๘/ว๑๑๕๒



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒

กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง แจ้งผลการคัดเลือกผลงานนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต (Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ ระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

อ้างถึง หนังสือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด่วนที่สุด ที่ ศธ ๐๔๐๐๘/ว๕๑๗ ลงวันที่ ๘ เมษายน ๒๕๖๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายชื่อผลงานที่ผ่านการคัดเลือกการประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต จำนวน ๑ ชุด
๒. แบบยืนยันเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๑ ชุด

ตามหนังสือที่อ้างถึง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดที่สนใจเข้าร่วมการประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต (Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ ความแจ้งแล้วนั้น

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินการคัดเลือกผลงานเรียบร้อยแล้ว ขอให้ดำเนินการดังนี้

๑. แจ้งรายชื่อผลงานนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต (Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ ที่ผ่านการคัดเลือก ให้โรงเรียนในสังกัดทราบ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑

๒. แจ้งโรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือก ยืนยันเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” โดยส่งแบบยืนยันเข้าร่วมกิจกรรมทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ usp@pracharath.ac.th ภายในวันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย ๒

๓.แจ้งโรงเรียน...

“เรียนดี มีความสุข”

๓. แจ้งโรงเรียนในสังกัดที่ส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต (Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรในรูปแบบออนไลน์ได้ที่ เว็บไซต์โครงการโรงเรียนสุจริต <https://www.uprightschool.net/> ได้ตั้งแต่วันที่ ๑ กันยายน ๒๕๖๘ เป็นต้นไป

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ร้อยตรี



(ธนุ วงษ์จินดา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

โทร. ๐ ๒๒๘๒ ๑๓๑๑

รายชื่อผลงานที่ผ่านการคัดเลือกการประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต
(Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม
จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
(โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘
ระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่	ชื่อโรงเรียน / สังกัด	ชื่อผลงาน
๑	โรงเรียนควนขนุน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง	หนังตะลุงต้านโกง
๒	โรงเรียนครุประชาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท	ค.ส. เล่าเรื่อง Podcast
๓	โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระศรีนครินทร์ ลพบุรี ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลพบุรี	The Color Class: ห้องเรียนหลากสี
๔	โรงเรียนเชียงกลมวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู	บอร์ดเกม ฉันทิคือผู้นำ STRONG
๕	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาภาคใต้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช	ZeroCheat
๖	โรงเรียนท่ายางวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเพชรบุรี	TRUTH or TRAP Board Game มิตรจริง หรือ มิตรจี้ บอร์ดเกม
๗	โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (มัธยมวัดหัตถสารเกษตร) ในพระราชูปถัมภ์ฯ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี	Good Guy Game
๘	โรงเรียนทุ่งสงสหประชาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช	โครงการสังคมโปร่งใส เริ่มได้ด้วยตัวเรา
๙	โรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง	Z Hero: ฮีโร่ Gen Z ต้านโกงด้วยดิจิทัล
๑๐	โรงเรียนบริหารแจ่มใสวิทยา ๖ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี	STRONG IDOL ๑ ช่วย ๖

หมายเหตุ

- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับ จะต้องเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” ตามวัน และสถานที่ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด ทั้งนี้ หากไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” ได้ จะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าประกวดในระดับประเทศ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับสำรองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวแทน
- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับแรก จะเรียงลำดับตามตัวอักษรของโรงเรียน
- ผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป จะเรียงลำดับตามคะแนนที่ได้รับการคัดเลือก ทั้งนี้ ในกรณีมีผลงานใน ๓๐ อันดับแรก สละสิทธิ์ จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป เข้าร่วมกิจกรรมแทน

รายชื่อผลงานที่ผ่านการคัดเลือกการประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต
(Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม
จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
(โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘
ระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่	ชื่อโรงเรียน /สังกัด	ชื่อผลงาน
๑๑	โรงเรียนบ้านแก่งวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย	บอร์ดเกม: National Park ทุจริตล้างโลก
๑๒	โรงเรียนบ้านข้าพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม	พิชิตภารกิจด้วยใจสุจริต
๑๓	โรงเรียนบ้านดุงวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี	iCheck School: Digital Innovation System for Anti-Corruption Education and Monitoring
๑๔	โรงเรียนบ้านนาสาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุราษฎร์ธานี ชุมพร	Smart Sensing – ระบบตรวจจับรถจอด คล่อมเส้นจราจรอัจฉริยะ
๑๕	โรงเรียนเบญจมราชาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑	บอร์ดเกม Kids D (คิดส์ดีบอร์ดเกม)
๑๖	โรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุบลราชธานี อำนาจเจริญ	ลูกเบ็ญไปรุ่งใส ไตร่ร่มไทรงาม
๑๗	โรงเรียนปากพะยูนพิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง	ตามล่าหาคนโกง
๑๘	โรงเรียนพะทายพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม	โปรงใส ๓๖๐ เราทำได้
๑๙	โรงเรียนพิบูลวิทยาลัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลพบุรี	เรียนรู้รู้โกงด้วย Application วัดใจ ด้านโกง
๒๐	โรงเรียนเมืองปานพัฒนวิทย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน	MPPCS

หมายเหตุ

- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับ จะต้องเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” ตามวัน และสถานที่ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด ทั้งนี้ หากไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” ได้ จะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าประกวดในระดับประเทศ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับสำรองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวแทน
- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับแรก จะเรียงลำดับตามตัวอักษรของโรงเรียน
- ผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป จะเรียงลำดับตามคะแนนที่ได้รับการคัดเลือก ทั้งนี้ ในกรณีมีผลงานใน ๓๐ อันดับแรก สละสิทธิ์ จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป เข้าร่วมกิจกรรมแทน

รายชื่อผลงานที่ผ่านการคัดเลือกการประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต
(Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม
จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
(โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘
ระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่	ชื่อโรงเรียน /สังกัด	ชื่อผลงาน
๒๑	โรงเรียนเมืองแพร่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่	โครงการส่งเสริมการป้องกัน การทุจริตและคอร์รัปชันสำหรับเด็ก พื้นที่องค์การบริหารส่วนตำบลป่าแดง ตามหลักธรรมาภิบาลโดยกระบวนการ เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมส์
๒๒	โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา	โกงเกรียนเกม: เกมจำลองสถานการณ์ เพื่อสร้างค่านิยมต้านทุจริต
๒๓	โรงเรียนวชิรธรรมสาธิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๒	การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน iNO Center โดยใช้กระบวนการตามระบบดูแล ช่วยเหลือนักเรียน W.T.S.CARE
๒๔	โรงเรียนเวียงแหงวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่	STOP TO START
๒๕	โรงเรียนสวสดีรัตนภูมิข สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่	การพัฒนาบอร์ดเกมต้านทุจริต เพื่อการเรียนการสอน “Whistleblower: สืบ ล่า ลง กลโกง”
๒๖	โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่	Project “Z” (See) Zone Zero Corruption
๒๗	โรงเรียนสิรินธร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์	GLAIGONG
๒๘	โรงเรียนสุราษฎร์ธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา สุราษฎร์ธานี ชุมพร	Find Me Before Late
๒๙	โรงเรียนห้วยกรดวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท	เกม Roblox “The Upright Quest : ภารกิจด้านทุจริต”
๓๐	โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา	เส้นทางแห่งความยุติธรรม (JUSTICE PATH)

หมายเหตุ

- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับ จะต้องเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” ตามวัน และ
สถานที่ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด ทั้งนี้ หากไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้
ด้านการสร้างนวัตกรรม” ได้ จะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าประกวดในระดับประเทศ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับสำรองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวแทน
- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับแรก จะเรียงลำดับตามตัวอักษรของโรงเรียน
- ผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป จะเรียงลำดับตามคะแนนที่ได้รับการคัดเลือก ทั้งนี้ ในกรณีมีผลงานใน ๓๐ อันดับแรก
สละสิทธิ์ จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป เข้าร่วมกิจกรรมแทน

รายชื่อผลงานที่ผ่านการคัดเลือกการประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต
(Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม
จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
(โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘
ระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่	ชื่อโรงเรียน /สังกัด	ชื่อผลงาน
๓๑	โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น	เยาวชนมานใส่ไว้โกง
๓๒	โรงเรียนพนางตุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง	นวัตกรรม ทำความดี ได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime ด้วยความน้ำ ๕ ตัว Model สูโรงเรียนสุจริต
๓๓	โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พิษณุโลก อุตรดิตถ์	โครงการเสริมสร้างวินัยเชิงบวก หรือ การแข่งขัน UN Spirit Award
๓๔	โรงเรียนบ้านเกาะวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช	การขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมในการ ต่อต้านการทุจริตผ่านสื่อออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียน บ้านเกาะวิทยา โดยใช้รูปแบบ “ADDIE Model” สู่การพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะ ๕ ประการของ โครงการโรงเรียนสุจริต
๓๕	โรงเรียนอรุณประเทศ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสระแก้ว	Deal๒Pay (D๒P)
๓๖	โรงเรียนประชารัฐธรรมคุณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน	บอร์ดเกม “No Cheat Zone พื้นที่ปลอดภัย”
๓๗	โรงเรียนพุทธิรังสีพิบูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาฉะเชิงเทรา	กล่องใบใหญ่ใส่อะไร?
๓๘	โรงเรียนลำทับประชาชนุเคราะห์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่	โลกเสมือนที่โปร่งใส ปราศจากทุจริต
๓๙	โรงเรียนแกลง “วิทยสถาวร” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง	บอร์ดเกม “บันไดงูคุณธรรม”
๔๐	โรงเรียนบ้านนาวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา สุราษฎร์ธานี ชุมพร	สร้างสรรค์พลเมืองดี ตามวิถี ประชาธิปไตย สภานักเรียนไทย หัวใจ STRONG

หมายเหตุ

- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับ จะต้องเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” ตามวัน และสถานที่ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด ทั้งนี้ หากไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” ได้ จะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าประกวดในระดับประเทศ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับสำรองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวแทน
- ผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ๓๐ ลำดับแรก จะเรียงลำดับตามตัวอักษรของโรงเรียน
- ผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป จะเรียงลำดับตามคะแนนที่ได้รับการคัดเลือก ทั้งนี้ ในกรณีมีผลงานใน ๓๐ อันดับแรก สละสิทธิ์ จะดำเนินการเรียกผลงานลำดับที่ ๓๑ เป็นต้นไป เข้าร่วมกิจกรรมแทน

แบบตอบรับการเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม”
การประกวดแข่งขันนวัตกรรมต่อต้านการทุจริต (Anti-Corruption Hackathon Innovation)
ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษา
และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘
ในเดือน กรกฎาคม ๒๕๖๘ ณ กรุงเทพมหานคร

ชื่อทีม
ชื่อผลงาน
โรงเรียน
สังกัด

☐ ยืนยันเข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” การประกวดแข่งขัน
นวัตกรรมต่อต้านการทุจริต (Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม
จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปี
งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

☐ สละสิทธิ์เข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม” การประกวดแข่งขัน
นวัตกรรมต่อต้านการทุจริต (Anti-Corruption Hackathon Innovation) ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม
จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปี
งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ เนื่องจาก.....

(ลงชื่อ)

(.....)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

..... กรกฎาคม ๒๕๖๘

หมายเหตุ

๑. ให้ตอบรับเฉพาะผลงานลำดับที่ ๑ - ๓๐ เท่านั้น พร้อมทั้งสแกนคิวอาร์โค้ดเข้าร่วมกลุ่มไลน์
๒. ในกรณีผลงานที่ผ่านการคัดเลือกลำดับที่ ๑ - ๓๐ สละสิทธิ์เข้าร่วมกิจกรรมฯ สพฐ. จะดำเนินการ
ประสานผลงานลำดับถัดไป โดยเริ่มตั้งแต่ลำดับที่ ๓๑ เพื่อให้ยืนยันสิทธิ์เข้าร่วมกิจกรรมฯ ต่อไป
๓. สแกนแบบตอบรับเป็นไฟล์ PDF ส่งมาที่อีเมล usap@pracharath.ac.th ภายในวันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘
(ก่อนเวลา ๒๓.๕๙ น.) โดยท่านจะได้รับข้อความตอบกลับอัตโนมัติทางอีเมลทันทีที่ส่งเอกสาร
๔. เมื่อทำการยืนยันการเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว หากมีการสละสิทธิ์ภายหลังหรือมีเหตุที่ไม่สามารถเข้าร่วม
กิจกรรมฯ ได้ ให้ทำบันทึกชี้แจงเหตุผลมาที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
๕. หากมีการเปลี่ยนแปลงสมาชิกภายในทีม ให้ทำบันทึกแจ้งเปลี่ยนสมาชิกมาที่สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน



กลุ่มไลน์ Anti-Corruption Hackathon Innovation ๒๐๒๕

(เข้าร่วมเฉพาะลำดับที่ ๑ - ๓๐)

เมื่อเข้ากลุ่มไลน์แล้ว โปรดแจ้งลำดับตามประกาศและชื่อโรงเรียนที่สังกัด