

**ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและราคากลาง (ราคาอ้างอิง)  
ในการจัดซื้อจัดจ้างที่มีใ้ใช้งานก่อสร้าง**

1. ชื่อโครงการจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน
2. หน่วยงานเจ้าของโครงการ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
3. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร 8,700,000 บาท (แปดล้านเจ็ดแสนบาทถ้วน)
4. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) 8 พฤศจิกายน 2565  
เป็นเงิน 8,686,000.- บาท (แปดล้านหกแสนแปดหมื่นหกพันบาทถ้วน)  
ราคา/หน่วย
  - 4.1 ติดต่อประสานงานโรงเรียนเป้าหมาย จำนวน 380,000.- บาท
  - 4.2 กิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน จำนวน 345,000.- บาท
  - 4.3 กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน จำนวน 3,270,000.- บาท
  - 4.4 กิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรม จำนวน 1,820,000.- บาท
  - 4.5 กิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน จำนวน 1,600,000.- บาท
  - 4.6 กิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม จำนวน 855,000.- บาท
  - 4.7 กิจกรรมส่งเสริมและสร้างความรับรู้ของโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน จำนวน 430,000 บาท
5. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
  - บริษัท ดีไซน์ อะไลฟ์ จำกัด
  - บริษัท ซิตี้ออนเน็ตเวิร์ค จำกัด
  - บริษัท อีเว้นท์ โนน์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด
6. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน
 

นางสาวศดานันท์ ล้อเพ็ญภพ	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม
นายพีระ รักท้วม	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม
นางสาวสาธิตา หงษ์ลอย	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม

## เกณฑ์อ้างอิง (Terms of Reference)

### การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

#### 1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช. ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมในกลุ่มเยาวชนผ่านกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ในโครงการต่างๆ อาทิ โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground) โครงการห้องเรียนนวัตกรรม (STEAM4INNOVATOR@School) โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย (Thailand Innovation Awards) โครงการพัฒนาศักยภาพผู้สร้างนวัตกรรมอย่างเข้มข้น (Trainers' LAB) เป็นต้น

ปัจจุบันหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนให้ความสำคัญกับรูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวม BCG Economy : เศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และ เศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) ซึ่งเป็นรูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคมและการรักษาสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลเพื่อให้เกิดความมั่นคงและยั่งยืนในประเทศ สนช. ในฐานะหน่วยงานหนึ่งของรัฐได้เล็งเห็นถึงความสำคัญจึงพิจารณาส่งเสริมการสร้างความรู้และนวัตกรรมด้าน BCG โดยการนำองค์ความรู้เรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวมผนวกกับองค์ความรู้กระบวนการสร้างนวัตกรรม STEAM4INNOVATOR เพื่อส่งต่อให้กลุ่มเยาวชนและครูได้เรียนรู้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในอนาคต

ในการนี้ ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) จึงมีความประสงค์ขออนุมัติการจ้างเหมาบริหารงานการจัดกิจกรรมภายใต้โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน เพื่อเปิดพื้นที่การเรียนรู้กระบวนการสร้างนวัตกรรมและพัฒนาเยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้มีองค์ความรู้ มีศักยภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ตอบโจทย์การพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวม (BCG Economy) และเป็นเวทีในการประลองไอเดียของเยาวชนในโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงยกระดับความสามารถด้านนวัตกรรมให้กับเยาวชน รวมถึงส่งเสริมครูและบุคลากรทางการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาให้มีความพร้อมด้านองค์ความรู้และวิถีคิดในการสร้างนวัตกรรม สนับสนุนให้เกิดเครือข่าย “ผู้สร้างนวัตกรรม” ในโรงเรียนต่าง ๆ ตามภูมิภาค ผ่านการสร้างศูนย์ผู้สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ (STEAM4INNOVATOR Center) ที่จะป็นศูนย์ความรู้สำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้เติบโตเป็นนวัตกรรมต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง

#### 2. วัตถุประสงค์

2.1 Inspiration เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการคิดและสร้างนวัตกรรมผ่านการเรียนรู้ตัวอย่างการสร้างสรรค

2.2 Education เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในกลุ่มเยาวชนเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรม

2.3 Action เพื่อสร้างสังคมการเรียนรู้และปฏิบัติรูปแบบใหม่ที่สนุกและวัดผลสำเร็จได้ทั้งด้าน การศึกษาและการลงมือสร้างสรรค์ผลงานจริงเพื่อเตรียมความพร้อมและสร้างแนวคิดของการเป็น ผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset)

2.4 Innovative Learning System เพื่อสร้างระบบการเรียนรู้นวัตกรรมในวงการศึกษา ด้วยความ ร่วมมือระหว่างหน่วยงานหลักด้านนวัตกรรมของประเทศ สนช. กระทรวง อว. และ สพฐ. สพม. กระทรวง ศธ.

2.5 STEAM4INNOVATOR Center มุ่งเป้าพัฒนาโรงเรียนเป้าหมายให้เป็นศูนย์กลางในการพัฒนา เยาวชนได้ต่อเนื่องอย่างยั่งยืน

### 3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมของ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน

3.2 นักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวนอย่างน้อย 2,000 คน

3.3 ครูผู้เชี่ยวชาญระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนเป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 50 คน

### 4. ลักษณะของกิจกรรมภายในโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนแบ่งเป็น 6 กิจกรรม ดังนี้

4.1 กิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

4.2 กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center

4.3 กิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรม

4.4 กิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน

4.5 กิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม

4.6 กิจกรรมส่งเสริมและสร้างความรู้ของโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

### 5. ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึง สร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจ โดยรายละเอียดงานทั้งหมดจะต้องได้รับการพิจารณาเห็นชอบจาก สนช. โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

5.1 การวางแผนการดำเนินงานตลอดโครงการ ประกอบด้วย แผนการดำเนินงานภาพรวม ออกแบบ รูปแบบกิจกรรม ระยะเวลาการดำเนินงาน บุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม การประสานงานกับผู้เข้าร่วม โครงการตลอดโครงการและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม ซึ่งแผนการดำเนินการที่เสนอ ต้องสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จและสามารถใช้งานได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนด ตามรายละเอียด ต่อไปนี้

- 5.1.1 กิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน จำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง
- 1) ออกแบบกิจกรรมเปิดตัวโครงการในรูปแบบออนไลน์ ตั้งแต่ขั้นตอนการประสานงานการเตรียมการ รูปแบบการจัดกิจกรรม ระยะเวลาในการดำเนินงาน และเจ้าหน้าที่บุคลากรประสานงาน
  - 2) นำเสนอตัวอย่างของที่ระลึกให้แก่โรงเรียนเป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 10 ชุด
- 5.1.2 กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center อย่างน้อย 10 โรงเรียน
- 1) ออกแบบหลักสูตรขยายผลพัฒนาโรงเรียนเป้าหมายให้เป็นศูนย์กลาง STEAM4INNOVATOR Center
  - 2) ออกแบบหลักสูตรการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการจำนวนอย่างน้อย 4 วัน ให้แก่ครูในโรงเรียนเป้าหมาย อย่างน้อย 50 คน
  - 3) ออกแบบเครื่องมือ (worksheet) เกี่ยวกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR และเนื้อหาการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวม (BCG Economy) และนำเสนออุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ
  - 4) นำเสนอวิทยากรจำนวน 2 คนและทีมวิทยากรนำกระบวนการ (facilitator) จำนวนอย่างน้อย 5 คน ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญหลักสูตร STEAM4INNOVATOR
  - 5) นำเสนอรูปแบบการประสานงาน เจ้าหน้าที่ประสานงาน หรือเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมครูและบุคลากรของโรงเรียนเป้าหมาย
  - 6) นำเสนอสถานที่จัดอบรมเชิงปฏิบัติการและที่พักพร้อมอำนวยความสะดวกการเดินทางให้เหมาะสมกับครูในโรงเรียนเป้าหมาย
  - 7) นำเสนอตัวอย่างของที่ระลึกสำหรับแจกให้เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ โดยจัดทำอย่างน้อย 2 รูปแบบ จำนวนรวมอย่างน้อย 2,500 ชิ้น
- 5.1.3 กิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน
- 1) ออกแบบกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรมจำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน
  - 2) เตรียมความพร้อมศูนย์มหาวิทยาลัย/สถาบันการศึกษาพี่เลี้ยง จำนวน 5 สถาบันการศึกษา

3) ออกแบบภาพรวมระบบกลางของโครงการเพื่อใช้ในการสื่อสารและรองรับการใช้งาน สำหรับห้องเรียนนวัตกรรม

5.1.4 กิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน จำนวนอย่างน้อย 4 วัน

1) ออกแบบวางแผนการจัดค่ายและการออกแบบหลักสูตรค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน

2) นำเสนอบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน ดังนี้  
วิทยากร ผู้นำกระบวนการประจำกลุ่มและผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำในการพัฒนาผลงานเยาวชนที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์สอนในหลักสูตร STEAM4INNOVATOR

3) นำเสนอตัวอย่างของที่ระลึกให้แก่เยาวชนกลุ่มเป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 120 ชิ้น

5.1.5 กิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง

1) ออกแบบกิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้สำหรับครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาของ 10 โรงเรียนและสรุปรูปแบบการดำเนินการที่เหมาะสมสำหรับโรงเรียนประเภทต่างๆ

2) ออกแบบกิจกรรมนำเสนอผลงานของเยาวชนในโครงการ Final Showcase

5.1.6 กิจกรรมส่งเสริมและสร้างความรับรู้ของโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

1) นำเสนอแผนการประชาสัมพันธ์ตลอดโครงการ เช่น คลิปวิดีโอทัศน บทความ เป็นต้น

2) ออกแบบกิจกรรมส่งเสริมและสร้างความตระหนักของหลักสูตรผ่านฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR Virtual Learning station

5.2 การดำเนินการติดต่อและประสานงานโรงเรียนเป้าหมาย

5.2.1 ดำเนินการประสานงานอย่างน้อย 10 โรงเรียนเป้าหมาย โดยดำเนินการร่วมกับทีมงาน สนช. เพื่อนัดหมายและสื่อสารวัตถุประสงค์ของโครงการ

5.2.2 ดำเนินการจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องในการติดต่อประสานงานกับโรงเรียน เช่น เอกสาร รายละเอียดโครงการและหลักสูตร บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการด้านนวัตกรรม เป็นต้น

5.2.3 ดำเนินการรวบรวมรายชื่อและจัดทำเอกสารข้อมูลรายละเอียดของโรงเรียนเป้าหมาย

5.2.4 ประสานงานเตรียมความพร้อมโรงเรียนเป้าหมายอย่างน้อย 1 ครั้ง พร้อมรับผิดชอบค่าเดินทางหรือที่พัก พร้อมกับเจ้าหน้าที่ของ สนช. จำนวนอย่างน้อย 1 คน

5.2.5 จัดหาเจ้าหน้าที่และทีมงานที่บริหารโครงการ การประสานงานกับผู้เข้าร่วมฯ ตลอดโครงการและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 3

คน เช่น ประสานงานอย่างน้อย 10 โรงเรียนเป้าหมาย เตรียมความพร้อม 5 มหาวิทยาลัย/สถาบันการศึกษาพี่เลี้ยง และการใช้ระบบบริหารจัดการห้องเรียน เป็นต้น

### 5.3 การจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.3.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนโดยมีความร่วมมือจากโรงเรียนเป้าหมายเพื่อร่วมพัฒนาเยาวชนโครงการสนามการเรียนรู้ นวัตกรรมสำหรับเยาวชนในรูปแบบออนไลน์จำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง โดยดำเนินงานให้สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดงานและแผนประชาสัมพันธ์ ตามวันเวลาที่ผู้ว่าจ้าง กำหนด

5.3.2 จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับดำเนินการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการ โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม

5.3.3 จัดหาและติดตั้งอุปกรณ์ไอทีที่จำเป็น เช่น ไฟส่องสว่าง เครื่องขยายเสียง อุปกรณ์ถ่ายทอดสัญญาณภาพ ฉากเขียว (green screen) พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแล อำนวยความสะดวก

5.3.4 จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมตลอดงานอย่างน้อย 1 คน พร้อมทั้งบทพูดของพิธีกร

5.3.5 จัดเตรียมเอกสารหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการลงนามความร่วมมือระหว่างองค์กรผู้ว่าจ้าง และพันธมิตร

5.3.6 จัดหาหรือจัดทำของที่ระลึกให้แก่โรงเรียนเป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 10 ชุด เช่น เสื้อประจำโครงการ สัญลักษณ์วงกลม STEAM4INNOVATOR เป็นต้น พร้อมดำเนินการจัดส่งให้กับโรงเรียนเป้าหมาย

### 5.4 การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน

5.4.1 ดำเนินการออกแบบหลักสูตรและบริหารจัดการหลักสูตรและเครื่องมือการเรียนรู้ให้เข้าถึงโรงเรียนเป้าหมาย โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) ดำเนินการบริหารจัดการเครื่องมือการเรียนรู้ที่เข้าถึงกลุ่มผู้เรียนรู้ ตามแผนการดำเนินงานที่นำเสนอต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งจะต้องมีการดำเนินกิจกรรมดังมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) จัดทำโครงสร้างหลักสูตร STEAM4INNOVATOR บนโจทย์ด้านโมเดล เศรษฐกิจสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน (BCG Economy) ที่สอดคล้องกับ กระบวนการ STEAM4INNOVATOR

(2) จัดทำคู่มือที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเครื่องมือการเรียนรู้ที่เข้าถึงกลุ่มผู้เรียนรู้  
ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (soft copy)

2) ดำเนินการออกแบบโครงสร้างหลักสูตรวิธีการใช้งานคู่มือที่เกี่ยวข้องรวมทั้งระบบ  
การบริการจัดการเครื่องมือการเรียนรู้กับผู้ว่าจ้าง

5.4.2 ดำเนินการการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเตรียมความพร้อมครูและบุคลากรของโรงเรียน  
ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวนอย่างน้อย 50 คน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเตรียมความพร้อมครูและบุคลากรของโรงเรียน  
เป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน ในรูปแบบออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 2 ครั้ง  
ครั้งละ 5 โรงเรียน

2) จัดหาวิทยากรที่มีความรู้ ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญ STEAM4INNOVATOR หรือ  
ศึกษา ค้นคว้าในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยในการอบรมแต่ละครั้งประกอบไปด้วย  
วิทยากร จำนวนอย่างน้อย 2 คน

3) จัดเตรียมวิทยากร (facilitator) ที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมกลุ่มจำนวน  
อย่างน้อย 5 คน

4) จัดหาที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากโรงเรียนนอกเขตพื้นที่กรุงเทพ จำนวน 2  
ครั้ง อย่างน้อยครั้งละ 8 ห้อง และจัดเตรียมอาหารจำนวนอย่างน้อย 50 คน

5) จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรมให้เพียงพอต่อจำนวนผู้เข้าร่วม

6) จัดหาและติดตั้งอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น

7) จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่  
เกิดขึ้น

8) ดำเนินการรวบรวมฐานข้อมูลทั้งหมดที่ใช้ในการอบรมเพื่อให้ สนข. สามารถนำไปใช้  
งานต่อได้ เช่น ข้อมูลการนำเสนอ เอกสารออนไลน์ เป็นต้น

9) ดำเนินการรวบรวมและจัดทำฐานข้อมูลทั่วไปของครูและบุคลากรทางการศึกษาของ  
โรงเรียนเป้าหมาย เช่น ชื่อ นามสกุล ภาพ เบอร์โทรศัพท์ ภาพถ่าย เป็นต้น

10) ดำเนินการประสานงาน จัดทำกระบวนการ จัดเตรียมอุปกรณ์และบุคลากร  
สนับสนุน และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมครูและ  
บุคลากรของโรงเรียนเป้าหมาย

5.4.3 จัดหาหรือจัดทำของที่ระลึกสำหรับแจกให้เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ โดยจัดทำอย่าง  
น้อย 2 รูปแบบ จำนวนรวมอย่างน้อย 2,500 ชิ้น

5.5 การจัดกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรมจำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน

5.5.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรมจำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน

- 1) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อสนับสนุนและให้คำแนะนำเนื้อหาของโครงการไปปรับใช้ในวิชาเรียนต่างๆ ตามความเหมาะสมของแต่ละโรงเรียน
- 2) จัดหาวิทยากรที่ผ่านการอบรมตามหลักสูตร STEAM4INNOVATOR เพื่อติดตามและให้คำปรึกษากับครูใน 10 โรงเรียน อย่างน้อย 5 คน
- 3) ออกแบบและจัดกิจกรรมเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูและบุคลากรทางการศึกษาอย่างน้อย 10 โรงเรียน จำนวนอย่างน้อย 3 ครั้ง
- 4) จัดหาวิทยากรกระบวนการลงพื้นที่ติดตามห้องเรียนของโรงเรียนเป้าหมาย อย่างน้อย 1 ครั้ง
- 5) อำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่ติดตามโรงเรียนเป้าหมาย อย่างน้อย 1 ครั้ง เช่น การเดินทางและที่พัก แก่เจ้าหน้าที่ของ สนช. จำนวนอย่างน้อย 1 คน พร้อมบันทึกข้อมูลการติดตามห้องเรียนของโรงเรียนเป้าหมาย

5.5.2 ดำเนินการเตรียมความพร้อมศูนย์มหาวิทยาลัย/สถาบันการศึกษาพี่เลี้ยง จำนวนอย่างน้อย 5 แห่ง

- 1) ดำเนินการบริหารจัดการและจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมบุคลากรสนับสนุน STEAM4INNOVATOR
- 2) ดำเนินการจัดประชุมหารือ นัดหมาย วางแผนการจัดเตรียมการอบรมที่มหาวิทยาลัย/กระบวนการสนับสนุน
- 3) ดำเนินการจัดหาวิทยากรกระบวนการ ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในหลักสูตร STEAM4INNOVATOR จำนวนรวมอย่างน้อย 5 คน ทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงในการดำเนินการ ติดตามและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนให้กับโรงเรียนในเขตพื้นที่เป้าหมาย เพื่อสนับสนุนด้านวิชาการและการบริหารจัดการห้องเรียนหรือการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR
- 4) ดำเนินการจัดหาอาจารย์หรือครูแกนนำจากมหาวิทยาลัย/สถาบันการศึกษาพี่เลี้ยง สนับสนุน STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 5 คน

5.5.3 การพัฒนาระบบกลางของโครงการเพื่อใช้ในการสื่อสารและรองรับการใช้งานสำหรับห้องเรียนนวัตกรรม



- 1) จัดทำแผนภาพรวมระบบจัดการห้องเรียนกลางของโครงการเพื่อใช้ในการสื่อสาร และรองรับการใช้งานห้องเรียนนวัตกรรม ประกอบด้วย ระยะเวลาในการดำเนินการ ช่องทางการติดต่อเพื่อรายงานผลการดำเนินงาน โดยแผนการดำเนินการที่เสนอต้อง สามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จ และสามารถใช้งานได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนด
- 2) ดำเนินการปรับปรุงและพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้และหลักสูตรแบบผสมผสาน ให้มีความพร้อมสำหรับการดำเนินโครงการ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ประเมินและ แสดงผลผู้เข้าร่วมโครงการผ่านเว็บไซต์ <https://steam4icenter.nia.or.th>
- 3) ดำเนินการปรับปรุงภาพลักษณ์ของเว็บไซต์ <https://steam4i.nia.or.th/> ให้เป็น ช่องทางในการเข้าถึงและสื่อสารโครงการ
- 4) จัดอบรมวิธีการใช้งานระบบจัดการห้องเรียนให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ อย่างน้อย 2 ครั้ง
- 5) จัดทำวิธีการใช้งานเว็บไซต์ในรูปแบบเอกสาร ภาพ และสื่อวิดีโอให้กับผู้ใช้งาน เว็บไซต์
- 6) ดำเนินการทดสอบส่วนที่พัฒนาขึ้นโดยเป็นการทดสอบการทำงานของระบบว่ามีความถูกต้องครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ของโครงการรวมถึงทดสอบการใช้งานในส่วนของผู้ใช้งานในระดับต่างๆ
- 7) ดำเนินการรับผิดชอบการบำรุงรักษาระบบการใช้งาน และดำเนินการแก้ไขเมื่อเกิด ปัญหาไม่สามารถเข้าใช้งานเว็บไซต์ได้

#### 5.6 การจัดกิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน จำนวนอย่างน้อย 4 วัน

- 5.6.1 ดำเนินการประสานงานผู้เข้าร่วมกิจกรรม นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่ปรึกษา วิทยากร เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง และทีมงานของผู้ว่าจ้าง เพื่อให้ข้อมูลการเข้าร่วมกิจกรรม การนัดหมายต่างๆ รวมถึงอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอด ระยะเวลาจัดกิจกรรม
  - 5.6.2 จัดหาและจัดเตรียมสถานที่และอาหารสำหรับการจัดกิจกรรม โดยให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงานและจำนวนผู้เข้าร่วม อย่างน้อย 100 คน พร้อมอำนวยความสะดวกในการเดินทาง
  - 5.6.3 จัดเตรียมเนื้อหาหลักสูตรในกิจกรรมค่ายพัฒนาผลงาน เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรมเพียงพอในการปรับใช้กับโครงการของตน
- 1) ออกแบบเนื้อหาในหลักสูตรให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรมทั้ง 4 ขั้นตอนของ STEAM4INNOVATOR

- 2) ออกแบบกระบวนการของกิจกรรม เพื่อพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR พร้อมถอดบทเรียน
- 3) ออกแบบกิจกรรมละลายพฤติกรรม และกระตุ้นพลังงาน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 4) ออกแบบกิจกรรมสร้างเครือข่าย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
- 5) จัดทำรายละเอียดและกำหนดการต่าง ๆ เพื่อสื่อสารกับผู้เข้าร่วมโครงการ
- 6) จัดทำแบบประเมินผลการจัดหลักสูตรในภาพรวม โดยเก็บข้อมูลข้อคิดเห็นจากผู้เข้าร่วม พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ ดังต่อไปนี้
  - (1) แบบประเมินความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม
  - (2) แบบประเมินความรู้ความเข้าใจเนื้อหา STEAM4INNOVATOR

5.6.4 จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- 1) จัดหาผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบหลักสูตรและกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาของโครงการ
- 2) จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์ เพื่อดำเนินรายการตลอดกิจกรรม อย่างน้อย 1 คน
- 3) จัดเตรียมวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการอบรมให้เยาวชน อย่างน้อย 2 คน
- 4) จัดเตรียมวิทยากรกระบวนการ (facilitator) ที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมกลุ่ม จำนวนอย่างน้อย 10 คน
- 5) จัดหาวิทยากรที่เป็นผู้ประกอบการหรือเยาวชนต้นแบบมาให้แนวคิดหรือสร้างแรงบันดาลใจจำนวนอย่างน้อย 1 คน
- 6) จัดเตรียมวิทยากรสำหรับให้คำปรึกษาในการพัฒนาผลงาน จำนวนอย่างน้อย 2 คน
- 7) จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม

5.6.5 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการบริหารจัดการกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- 1) จัดเตรียมชุดตรวจโควิดสำหรับผู้เข้าร่วม จำนวนอย่างน้อย 100 ชิ้น
- 2) จัดหาและติดตั้งอุปกรณ์ไฮสปีดที่ศูนย์ปฏิบัติการที่มีความจำเป็น พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- 3) จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มสำหรับการดำเนินกิจกรรม และการติดต่อสื่อสารกับผู้เข้าร่วมโครงการ โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น



- 4) จัดเตรียมหรือจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ให้เหมาะสมและเพียงพอกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมและจำนวนผู้ร่วมกิจกรรม ตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม เช่น เอกสารประกอบการเรียนการสอน กระดาษ เครื่องเขียน และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการใช้ในการจัดกิจกรรม
- 5) ออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมสื่อยืดที่มีตราสัญลักษณ์ของ STEAM4 INNOVATOR หรือ สนช. จำนวนอย่างน้อย 120 ตัว

5.6.6 สนับสนุนค่าพัฒนาผลงานที่ได้รับคัดเลือกจำนวนอย่างน้อย 20 ผลงาน ผลงานละ 5,000 บาท

5.7 การจัดกิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง

5.7.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม มีรูปแบบดังนี้

- 1) กิจกรรม “ปล่อยของ” สำหรับครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และถอดบทเรียนในการพัฒนาเครือข่ายผู้สร้างนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 30 คน
- 2) กิจกรรมนำเสนอผลงาน “Final Showcase” สำหรับเยาวชน เพื่อแสดงผลงานที่ผ่านการเข้าร่วมค่ายพัฒนาผลงานเพื่อแสดงผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาต่อยอด และมีคณะกรรมการให้คำแนะนำจำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 50 คน

5.7.2 ดำเนินบริหารและจัดกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- 1) ดำเนินการสรุปภาพรวมและถอดรูปแบบกระบวนการทำงานของแต่ละโรงเรียน
- 2) ประสานงานผู้เข้าร่วมในแต่ละกิจกรรมและทีมงานของผู้ว่าจ้าง ในการให้ข้อมูลการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการนัดหมายต่างๆ รวมถึงอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาจัดกิจกรรม
- 3) จัดหาและจัดเตรียมสถานที่สำหรับการจัดกิจกรรมแสดงผลงาน โดยให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงาน และจำนวนผู้เข้าร่วม
- 4) ออกแบบผังพื้นและวางแผนการใช้พื้นที่ในการจัดแสดงผลงาน
- 5) จัดหาอุปกรณ์หรือตกแต่งภายในพื้นที่และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดแสดงผลงานให้มีความเหมาะสม สวยงาม
- 6) จัดหาและติดตั้งอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น เช่น เครื่องขยายเสียง อุปกรณ์ถ่ายทอดสัญญาณภาพ
- 7) จัดเตรียมข้อมูล รูปภาพ ออกแบบ ผลิต จัดพิมพ์ ภาพ โปสเตอร์ สิ่งพิมพ์ต่างๆ สำหรับการจัดงาน

- 8) จัดหาและติดตั้งระบบแสง สี เสียง ให้เพียงพอและเหมาะสมกับพื้นที่จัดแสดงผลงาน อาทิ ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน
- 9) จัดหาและจัดเตรียมอาหาร สำหรับผู้เข้าร่วมในกิจกรรม “ปล่อยของ” จำนวนอย่างน้อย 30 คน และกิจกรรมนำเสนอผลงาน “Final Showcase” จำนวนอย่างน้อย 50 คน
- 10) ผู้รับจ้างต้องบริหารจัดการกิจกรรมและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลา กิจกรรม ประกอบด้วย การลงทะเบียน การจัดกิจกรรม จัดทำลำดับขั้นตอนในงาน และซักซ้อมทำความเข้าใจก่อนเริ่มงาน
- 11) อำนวยความสะดวกในการขนย้ายเครื่องมือหรืออุปกรณ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้ายเครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง ค่าพนักงานทำความสะอาด ค่าความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการบริหารจัดการพื้นที่
- 12) ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บ ขนย้ายวัสดุ วัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนดรวมถึงทำความสะอาดและจัดสถานที่หลังการจัดกิจกรรม เรียบร้อยแล้ว

5.7.3 ดำเนินการออกแบบและจัดทำป้ายโรงเรียนนวัตกรรมเพื่อมอบให้กับโรงเรียนเป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 10 แผ่น

5.8 การจัดกิจกรรมส่งเสริมและสร้างความตระหนักของโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

- 5.8.1 บริหารจัดการและดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์ รวมถึงประชาสัมพันธ์กิจกรรมออนไลน์และออฟไลน์ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในช่องทางต่างๆ (Social Media Management) เช่น เว็บไซต์ของโครงการ เฟซบุ๊ก อิน스타그램 บัญชีไลน์ทางการ
- 5.8.2 ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความที่เนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ในช่องทางต่างๆ ตามที่ระบุไว้ข้างต้น ไม่น้อยกว่า 15 ชิ้น
- 5.8.3 ดำเนินการบันทึกภาพนิ่ง จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ รวมทั้งตกแต่งสภาพกิจกรรมต่างๆ ให้สวยงามเหมาะสมกับธีมงานตลอดระยะเวลาโครงการ
- 5.8.4 ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหว สื่อวีดิทัศน์ พร้อมตัดต่อเพื่อใช้สำหรับลงสื่อประชาสัมพันธ์ตลอดระยะเวลาโครงการโดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้
  - 1) คลิปวิดีโอแนะนำโครงการเพื่อใช้ในกิจกรรมเปิดตัวโครงการ ความยาวอย่างน้อย 1 นาที จำนวน 1 คลิป

- 2) คลิปวิดีโอสรุปผลการจัดห้องเรียนนวัตกรรมในโรงเรียนเป้าหมาย ความยาวอย่างน้อย 30 วินาที จำนวน 10 คลิป
  - 3) คลิปวิดีโอสรุปภาพรวมโครงการ ความยาวอย่างน้อย 2 นาที จำนวน 1 คลิป
- 5.8.5 ออกแบบและจัดทำประกาศนียบัตรสำหรับเยาวชนและครูที่เข้าร่วมโครงการ จำนวนอย่างน้อย 120 ใบ พร้อมรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการจัดส่ง
- 5.8.6 ออกแบบและจัดทำตัวละคร STEAM4INNOVATOR ในแต่ละขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นตอนที่ 1 รู้ลึกรู้จริง ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ไอเดีย ขั้นตอนที่ 3 ตัวต้นแบบและแผนพัฒนาธุรกิจ และขั้นตอนที่ 4 การผลิตและการกระจาย ในหลากหลายอริยาบท จำนวนอย่างน้อย 5 แบบต่อขั้นตอน และบันทึกเป็นไฟล์ PNG
- 5.8.7 จัดกิจกรรมเผยแพร่เครื่องมือฐานการเรียนรู้ Learning station STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์ให้กับโรงเรียนเป้าหมาย
- 5.8.8 ประเมินผลการดำเนินโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

## 6. ระยะเวลา

ระยะเวลาดำเนินงานภายใน 270 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

## 7. งบประมาณ

วงเงินงบประมาณ 8,700,000 บาท (แปดล้านเจ็ดแสนบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมด

## 8. ราคาากลางและแหล่งที่มา

8.1 ราคากลาง : 8,686,000.- บาท (แปดล้านหกแสนแปดหมื่นหกพันบาทถ้วน)

8.2 แหล่งที่มาของราคากลาง :

- บริษัท ดีไซน์ อะไลฟ์ จำกัด
- บริษัท ซิตี้ออนเน็ตเวิร์ค จำกัด
- บริษัท อีเว้นท์ ไนน์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด

## 9. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

- 9.1 มีความสามารถตามกฎหมาย
- 9.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- 9.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

9.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

9.5 ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วน ผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

9.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

9.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

9.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่กรม ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรมในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

9.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทยเว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นนั้น

9.10 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e - GP) ของกรมบัญชีกลาง

9.11 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e - GP) ของกรมบัญชีกลาง ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช.กำหนด

9.12 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่าย หรือแสดงบัญชีรายรับ รายจ่าย ไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

9.13 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

9.14 ผู้เสนอราคาต้องมีประสบการณ์และผลงานที่คล้ายกับงานจ้างดังกล่าว จากหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนที่เชื่อถือได้ มูลค่า 4,350,000 -บาท (สี่ล้านสามแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) โดยต้องแนบสำเนาคู่สัญญาจ้าง หรือสำเนาใบรับรองผลงาน

## 10. ผลงานที่ต้องส่งมอบ

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการส่งมอบรายงานผลการดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการสนามการเรียนรู้ นวัตกรรมสำหรับเยาวชน รายละเอียดตามที่ระบุในขอบเขตการดำเนินงานทั้งหมดต่อคณะกรรมการตรวจรับ พัสดุ ได้แก่

10.1 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 1 สมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด พร้อม สำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด ประกอบไปด้วย

- 1) การวางแผนการดำเนินงานตลอดโครงการ ประกอบด้วย แผนการดำเนินงานภาพรวม ออกแบบรูปแบบกิจกรรม ระยะเวลาการดำเนินงาน บุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม การประสานงานกับผู้เข้าร่วมโครงการตลอดโครงการและอำนวยความสะดวกตลอด ระยะเวลาการจัดกิจกรรม
- 2) การจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้ นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

10.2 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 2 สมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด พร้อม สำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด ประกอบไปด้วย

- 1) การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center จำนวน อย่างน้อย 10 โรงเรียน
- 2) การจัดกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรมจำนวน อย่างน้อย 10 โรงเรียน

10.3 รายงานผลการดำเนินงาน ฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด พร้อมสำเนา ในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด ประกอบไปด้วย

- 1) รายงานสรุปผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2
- 2) การจัดกิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน จำนวนอย่างน้อย 4 วัน
- 3) การจัดกิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง
- 4) การจัดกิจกรรมส่งเสริมและสร้างความตระหนักของโครงการสนามการเรียนรู้ นวัตกรรม สำหรับเยาวชน

## 11. ค่าจ้างและการจ่ายค่าจ้าง

ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้างจำนวน 3 (สาม) งวด ดังต่อไปนี้

**งวดที่ 1** กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 10 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานครั้งที่ 1 ภายใน 90 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

**งวดที่ 2** กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 60 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานครั้งที่ 2 ภายใน 210 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

**งวดที่ 3 (งวดสุดท้าย)** กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 30 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงาน ฉบับสมบูรณ์ ภายใน 270 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

## 12. หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

12.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการดำเนินงานและการบริหารจัดการ พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละการดำเนินงาน โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

12.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

12.3 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังต่อไปนี้

- |                                      |                              |
|--------------------------------------|------------------------------|
| 1) ราคาที่เสนอราคา                   | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20 |
| 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่นๆ | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80 |

พ.ร. รัชกฤษ





ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	<b>ข้อเสนอเนื้อหาหลักสูตร</b> - เนื้อหาและกิจกรรมในหลักสูตรที่สอดคล้องกับผู้เข้าร่วมทั้งในระดับ อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษาและเยาวชนในระดับมัธยมศึกษา - แนวคิดและรูปแบบการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรมโดยภาพรวม - ความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร Concept STEAM4INNOVATOR	45 15 15 15
2	<b>ข้อเสนอด้านแผนในการทำงาน และการบริหารงาน</b> - นำเสนอรูปแบบแนวทางการดำเนินงานตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบ งาน - แนวทางบริหารจัดการกิจกรรมและประสานผู้เข้าร่วม - Theme แนวคิดการจัดงานภาพรวม	35 15 10 10
3	<b>ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา</b> - ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง - ความพร้อมของบุคลากร	20 10 10
คะแนนรวม		100

### 13. กรรมสิทธิ์ในข้อมูล เอกสาร และผลงาน

ข้อมูล เอกสาร ผลการศึกษาวิเคราะห์ รายงาน และทรัพย์สินทางปัญญา ตลอดจนระบบทั้งหมดที่ผู้รับจ้างได้ปฏิบัติงานให้กับสำนักงานฯ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และ/หรือทรัพย์สินทางปัญญาของสำนักงานฯ โดยผู้รับจ้างจะต้องไม่ส่งมอบหรือเผยแพร่ข้อมูล เอกสาร ผลการศึกษาวิเคราะห์ และรายงาน ตลอดจนระบบทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใดหรือนำไปใช้ประโยชน์โดยมิได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักงานฯ

### 14. จรรยาบรรณของผู้รับจ้าง

14.1 ห้ามเปิดเผยข้อมูลทางเทคนิคและการค้าของบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (อาจมีการทำสัญญา Non-Disclosure Agreement) ภายในระยะเวลา 5 ปี นับจากวันที่เริ่มเข้าไปให้บริการฯ หรือทำสัญญา เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้ที่เป็นเจ้าของข้อมูล

14.2 กรณีที่ต้องแสดงข้อคิดเห็นแก่สาธารณชน ผู้รับจ้างจะต้องให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นตามหลักวิชาการโดยไม่อ้างอิง หรือระบุถึงบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของข้อมูล) ตามที่ตนทราบอย่างถ่องแท้แก่สาธารณชนด้วยความสัตย์จริง

#### 15. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มงานเยาวชน)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 0175555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566

ตารางรายละเอียดค่าใช้จ่ายโครงการจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรม  
สำหรับเยาวชน

หัวข้อ	รายละเอียด	หน่วย	ราคา	หมายเหตุ
1	ติดต่อประสานงานโรงเรียนเป้าหมาย		380,000 บาท	
	ดำเนินการประสานงานอย่างน้อย 10 โรงเรียนเป้าหมาย โดยดำเนินการร่วมกับทีมงานสนช. เพื่อนัดหมายและสื่อสารวัตถุประสงค์ของโครงการ			
	ดำเนินการจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องในการติดต่อประสานงานกับโรงเรียน เช่น เอกสารรายละเอียดโครงการและหลักสูตร บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการด้านนวัตกรรม เป็นต้น			
	ดำเนินการรวบรวมรายชื่อและจัดทำเอกสารข้อมูลรายละเอียดของโรงเรียนเป้าหมาย			
	ประสานงานเตรียมความพร้อมโรงเรียนเป้าหมายอย่างน้อย 1 ครั้ง พร้อมกับเจ้าหน้าที่ของ สนช. จำนวน 1 คน และรับผิดชอบค่าเดินทางหรือที่พัก	5 คน		- อัตราค่าที่พักตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ห้อง/คืน - อัตราค่ารถตู้ตามเกณฑ์กรมบัญชีกลาง ไม่เกิน 2,500 บาท/คัน/วัน รวมค่าน้ำมันแล้ว
	จัดหาเจ้าหน้าที่และทีมงานที่บริหารโครงการ การประสานงานกับผู้เข้าร่วมฯ ตลอดโครงการและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 3 คน	3 คน		
2	กิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน		345,000 บาท	
	ดำเนินการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนโดยมีความร่วมมือจากโรงเรียนเป้าหมายเพื่อร่วมพัฒนาเยาวชนโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนในรูปแบบออนไลน์			

	จำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง โดยดำเนินงานให้สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดงานและแผนประชาสัมพันธ์ ตามวันเวลาที่ผู้ว่าจ้างกำหนด			
	จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับดำเนินการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการ โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม			
	จัดหาและติดตั้งอุปกรณ์ไอทีที่ศูนย์ปฏิบัติการที่มีความจำเป็น เช่น ไฟส่องสว่าง เครื่องขยายเสียง อุปกรณ์ถ่ายทอดสัญญาณภาพ ฉากเขียว (green screen) พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก			
	จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมทดลองงานอย่างน้อย 1 คน พร้อมทั้งบทพูดของพิธีกร	1 คน		อัตราค่าพิธีกรตามเกณฑ์กรมบัญชีกลาง 60 นาทีขึ้นไป คนละไม่เกิน 20,000 บาท/วัน
	จัดเตรียมเอกสารหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการลงนามความร่วมมือระหว่างองค์กรผู้ว่าจ้างและพันธมิตร			
	จัดหาหรือจัดทำของที่ระลึกให้แก่โรงเรียนเป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 10 ชุด เช่น เสื้อประจำโครงการ สัญลักษณ์วงกลม STEAM4INNOVATOR เป็นต้น พร้อมดำเนินการจัดส่งให้กับโรงเรียนเป้าหมาย			
3	กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน		3,270,000 บาท	
	ดำเนินการออกแบบหลักสูตรและบริหารจัดการหลักสูตรและเครื่องมือการเรียนรู้ให้เข้าถึงโรงเรียนเป้าหมาย			

	ดำเนินการออกแบบคู่มือโครงสร้างหลักสูตร			
	ดำเนินการการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเตรียมความพร้อมครูและบุคลากรของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ จำนวนอย่างน้อย 50 คน			
	จัดหาวิทยากรที่มีความรู้ ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญ STEAM4INNOVATOR หรือศึกษา ค้นคว้าในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยในการอบรมแต่ละครั้ง ประกอบไปด้วยวิทยากร จำนวนอย่างน้อย 2 คน	2 คน x 60 ชั่วโมง		อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดเตรียมวิทยากรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมกลุ่มจำนวนอย่างน้อย 5 คน	5 คน x 60 ชั่วโมง		อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดหาที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากโรงเรียนนอกเขตพื้นที่กรุงเทพ จำนวน 2 ครั้ง อย่างน้อยครั้งละ 8 ห้อง	8 ห้อง x 2 ครั้ง		อัตราค่าที่พักตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ห้อง/คืน
	จัดเตรียมอาหารจำนวนอย่างน้อย 50 คน จำนวน 8 วัน	50 คน x 8 วัน		อัตราค่าอาหารตามเกณฑ์สนช. (อาหารว่าง 2 มื้อ + 1 มื้อกลางวัน พร้อมเครื่องดื่ม) ไม่เกิน 800 บาท/คน/วัน
4	กิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรม		1,820,000 บาท	
	ดำเนินการจัดกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรมจำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน			
	อำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่ติดตามโรงเรียนเป้าหมาย เช่น การเดินทางและที่พัก	5 คน x 5 ครั้ง		อัตราค่าที่พักตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ห้อง/คืน

	ดำเนินการเตรียมความพร้อมศูนย์มหาวิทยาลัย/สถาบันการศึกษาพี่เลี้ยง จำนวนอย่างน้อย 5 แห่ง			
	ดำเนินการจัดหาวิทยากร ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในหลักสูตร STEAM4INNOVATOR จำนวนรวม อย่างน้อย 5 คน	5 คน x 10 ชั่วโมง		อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดเตรียมอาหารจำนวนอย่างน้อย 2 คน จำนวน 10 วัน	2 คน x 10 วัน		อัตราค่าอาหารตามเกณฑ์สนช. (อาหารว่าง 2 มื้อ + 1 มื้อกลางวัน พร้อมเครื่องดื่ม) ไม่เกิน 800 บาท/คน/วัน
	การพัฒนาระบบกลางของโครงการเพื่อใช้ในการสื่อสารและรองรับการใช้งาน สำหรับห้องเรียนนวัตกรรม			
5	<b>กิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน</b>		<b>1,600,000 บาท</b>	
	ดำเนินการประสานงานผู้เข้าร่วม กิจกรรม นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่ปรึกษา วิทยากร เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง และทีมงานของผู้ว่าจ้าง เพื่อให้ข้อมูลการเข้าร่วม กิจกรรม การนัดหมายต่างๆ รวมถึงอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วม กิจกรรมตลอดระยะเวลาจัดกิจกรรม			
	จัดหาและจัดเตรียมสถานที่และอาหาร สำหรับการจัดกิจกรรม โดยให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงานและจำนวนผู้เข้าร่วม อย่างน้อย 100 คน พร้อมอำนวยความสะดวกในการเดินทาง	100 คน x 4 วัน		- อัตราค่าที่พักตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ห้อง/คืน - อัตราค่าอาหารตามเกณฑ์สนช. (อาหารว่าง 2 มื้อ + 1 มื้อกลางวัน + 1 มื้อเย็น พร้อมเครื่องดื่ม) ไม่เกิน 1,600 บาท/คน/วัน
	จัดเตรียมเนื้อหาหลักสูตรในกิจกรรม ค่ายพัฒนาผลงาน เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรมเพียงพอในการปรับใช้กับโครงการของตน			

	จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์ เพื่อดำเนินรายการตลอดกิจกรรม อย่างน้อย 1 คน	1 คน		อัตราค่าพิธีกรตามเกณฑ์กรมบัญชีกลาง 60 นาทีขึ้นไป คนละไม่เกิน 20,000 บาท/วัน
	จัดเตรียมวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการอบรมให้เยาวชน อย่างน้อย 2 คน	2 คน x 35 ชั่วโมง		อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดเตรียมวิทยากรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมกลุ่ม จำนวนอย่างน้อย 10 คน	10 คน x 35 ชั่วโมง		อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดหาวิทยากรที่เป็นผู้ประกอบการหรือเยาวชนต้นแบบมาให้แนวคิดหรือสร้างแรงบันดาลใจจำนวนอย่างน้อย 1 คน	1 คน x 35 ชั่วโมง		อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดเตรียมวิทยากรสำหรับให้คำปรึกษาในการพัฒนาผลงาน จำนวนอย่างน้อย 2 คน	2 คน x 35 ชั่วโมง		อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการบริหารจัดการกิจกรรม			
	สนับสนุนค่าพัฒนาผลงานที่ได้รับคัดเลือกจำนวนอย่างน้อย 20 ผลงาน ผลงานละ 5,000 บาท		100,000	
6	<b>กิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม</b>		<b>855,000 บาท</b>	
	ดำเนินการจัดกิจกรรม “ปล่อยของ” สำหรับครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และถอดบทเรียนในการพัฒนาเครือข่ายผู้สร้างนวัตกรรมจำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 30 คน			
	ดำเนินการจัดกิจกรรมนำเสนอผลงาน “Final Showcase” สำหรับเยาวชน เพื่อแสดงผลงานที่ผ่านการเข้าร่วมค่ายพัฒนาผลงานเพื่อแสดงผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาต่อยอด และมีคณะกรรมการ			

	ให้คำแนะนำจำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 50 คน			
	ดำเนินการสรุปภาพรวมและถอด รูปแบบกระบวนการทำงานของแต่ละ โรงเรียน			
	ประสานงานผู้เข้าร่วมในแต่ละกิจกรรม และทีมงานของผู้ว่าจ้าง ในการให้ข้อมูล การเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการนัด หมายต่างๆ รวมถึงอำนวยความสะดวก แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาจัด กิจกรรม			
	จัดหาและจัดเตรียมสถานที่สำหรับการ จัดกิจกรรมแสดงผลงาน โดยให้มีความ พร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัด งาน และจำนวนผู้เข้าร่วม			
	ออกแบบผังพื้นและวางแผนการใช้พื้นที่ ในการจัดแสดงผลงาน จัดหาอุปกรณ์ หรือตกแต่งภายในพื้นที่และจัดภูมิทัศน์ โดยรวมภายในพื้นที่จัดแสดงผลงานให้ม ความเหมาะสม สวยงาม			
	จัดหาและติดตั้งระบบแสง สี เสียง ให้ เพียงพอและเหมาะสมกับพื้นที่จัด แสดงผลงาน อาทิ ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ ภายในพื้นที่จัดงาน			
	จัดเตรียมข้อมูล รูปภาพ ออกแบบ ผลิต จัดพิมพ์ ภาพ โปสเตอร์ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ สำหรับการจัดงาน			
	จัดหาและติดตั้งอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ ที่มีความจำเป็น เช่น เครื่องขยายเสียง อุปกรณ์ถ่ายทอดสัญญาณภาพ			
	อำนวยความสะดวกในการขนย้าย เครื่องมือหรืออุปกรณ์ เข้ามาภายใน สถานที่จัดงาน รวมถึงรับผิดชอบ ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย			



	เครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง ค่าพนักงานทำความสะอาด ค่าความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการบริหารจัดการพื้นที่			
	ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บ ขนย้ายวัสดุ วัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนดรวมถึงทำความสะอาดและจัดสถานที่หลังการจัดกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว			
	จัดหาและจัดเตรียมอาหาร สำหรับ ผู้เข้าร่วมในกิจกรรม “ปล่อยของ” จำนวนอย่างน้อย 30 คน และกิจกรรม นำเสนอผลงาน “Final Showcase” จำนวนอย่างน้อย 50 คน	80 คน		อัตราค่าอาหารตามเกณฑ์สนช. (อาหารว่าง 2 มื้อ + 1 มื้อกลางวัน พร้อมเครื่องดื่ม) ไม่เกิน 800 บาท/คน/วัน
	ดำเนินการออกแบบและจัดทำป้าย โรงเรียนนวัตกรรมเพื่อมอบให้กับ โรงเรียนเป้าหมายจำนวนอย่างน้อย 10 แผ่น			
7	<b>กิจกรรมส่งเสริมและสร้างความรับรู้ของโครงการสนามการเรียนรู้ นวัตกรรมสำหรับเยาวชน</b>		430,000 บาท	
	บริหารจัดการและดำเนินการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ รวมถึงประชาสัมพันธ์ กิจกรรมออนไลน์และออฟไลน์ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในช่องทางต่างๆ (Social Media Management) เช่น เว็บไซต์ ของโครงการ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม บัญชีไลน์ทางการ			
	ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความที่ เนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ในช่องทางต่างๆ ตามที่ระบุไว้ข้างต้น ไม่น้อยกว่า 15 ชิ้น	15 ชิ้น		

	ดำเนินการบันทึกภาพนิ่ง จัดทำสื่อ ประชาสัมพันธ์ รวมทั้งตกแต่งสื่ภาพ กิจกรรมต่าง ๆ ให้สวยงามเหมาะสม กับทีมงานตลอดระยะเวลาโครงการ			
	ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหว สื่อ วีดิทัศน์ พร้อมตัดต่อเพื่อใช้สำหรับลง สื่อประชาสัมพันธ์ตลอดระยะเวลา โครงการ	12 คลิป		
	ออกแบบและจัดทำประกาศนียบัตร สำหรับเยาวชนและครูที่เข้าร่วม โครงการ จำนวนอย่างน้อย 120 ใบ พร้อมรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการจัดส่ง			
	ออกแบบและจัดทำตัวละคร STEAM4INNOVATOR ในแต่ละ ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นตอนที่ 1 รู้ลึก รู้จริง ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ไอเดีย ขั้นตอนที่ 3 ตัวต้นแบบและแผนพัฒนา ธุรกิจ และขั้นตอนที่ 4 การผลิตและ การกระจาย ในหลากหลายอริยาบถ จำนวนอย่างน้อย 5 แบบต่อขั้นตอน และบันทึกเป็นไฟล์ PNG			
	จัดกิจกรรมเผยแพร่เครื่องมือฐานการ เรียนรู้ Learning station STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบ ออนไลน์ให้กับโรงเรียนเป้าหมาย			
	ประเมินผลการดำเนินโครงการสนาม การเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน			

หมายเหตุ : - ค่าใช้จ่ายดังกล่าวรวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว และสามารถถัวเฉลี่ยได้

พร: รัชกฤษ

ไพรัช

วิไล