



**การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรม
โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรม
สำหรับเยาวชน**

เลขที่โครงการ 65117398087

STEAM  4INNOVATOR CENTER



NATIONAL INNOVATION AGENCY
(NIA)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช. เป็นองค์กรหลักที่ทำหน้าที่ในการสนับสนุนและผลักดันด้านนวัตกรรมในประเทศไทยเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดีและยั่งยืน

มีรูปแบบการสนับสนุนดังนี้

1. **GROOM**: การให้ความรู้ ทักษะต่าง ๆ ในการเริ่มคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม
2. **GRANT**: การให้เงินทุนเพื่อนำไปพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
3. **GROWTH**: การต่อยอดและยกระดับธุรกิจนวัตกรรมอย่างยั่งยืน



NIA ACADEMY

STEAM 4 INNOVATOR

โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน
STEAM4INNOVATOR CENTER

เป้าหมายการทำงาน



วัตถุประสงค์

1. **Inspiration** เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการคิดและสร้างนวัตกรรมผ่านการเรียนรู้ตัวอย่างการสร้างสรรค์
2. **Education** เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในกลุ่มเยาวชนเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรม
3. **Action** เพื่อสร้างสังคมการเรียนรู้และปฏิบัติรูปแบบใหม่ที่สนุกและวัดผลสำเร็จได้ทั้งด้านการศึกษาและการลงมือสร้างสรรค์ผลงานจริงเพื่อเตรียมความพร้อมและสร้างแนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset)
4. **Innovative Learning System** เพื่อสร้างระบบการเรียนรู้นวัตกรรมในวงการศึกษา ด้วยความร่วมมือระหว่างหน่วยงานหลักด้านนวัตกรรมของประเทศ สนช. กระทรวง อว. และ สพฐ. สพม. กระทรวง ศธ.
5. **STEAM4INNOVATOR Center** มุ่งเป้าพัฒนาโรงเรียนเป้าหมายให้เป็นศูนย์กลางในการพัฒนาเยาวชนได้ต่อเนื่องอย่างยั่งยืน

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

สร้างความร่วมมือ 10 โรงเรียนทั่วประเทศ ปี 2566

ร่วมเป็นศูนย์พัฒนาศักยภาพเยาวชนด้านนวัตกรรม

STEAM⁴
INNOVATOR
CENTER

KPI โครงการ

10

โรงเรียนนวัตกรรม

50

ครูนวัตกรรม

2,000+

นวัตกรรมเยาวชน

50

ไอเดีย

5

สุดยอดผลงาน
ระดับเยาวชน



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

4C PILLARS OF STEAM4INNOVATOR TRAINERS' LAB



CLUSTER



COACHING



CONNECTION

STEAM4INNOVATOR
CONTENT & TOOLS



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

4C PILLARS OF STEAM4INNOVATOR TRAINERS'LAB

1

CONTENT



อาจารย์แกนนำเรียนรู้
STEAM4INNOVATOR
และเครื่องมือในการจัด
การเรียนการสอน

2

COACH



10 โรงเรียน
ร่วมสร้างโค้ชนวัตกรรม
50 คน

3

CONNECTION



เครือข่ายผู้เชี่ยวชาญ
สนับสนุนการเรียนรู้
และพัฒนาผลงาน
นวัตกรรม

4

COHORT



สถาบันการศึกษา
ร่วมกันสร้างเครือข่าย
นวัตกรรมเยาวชนในพื้นที่
1,000+ คน

WE'RE
STEAM4
INNOVATOR



ความร่วมมือ NIA
กับ 10 สถาบันการศึกษา
ศูนย์พัฒนาศักยภาพ
เยาวชนด้านนวัตกรรม

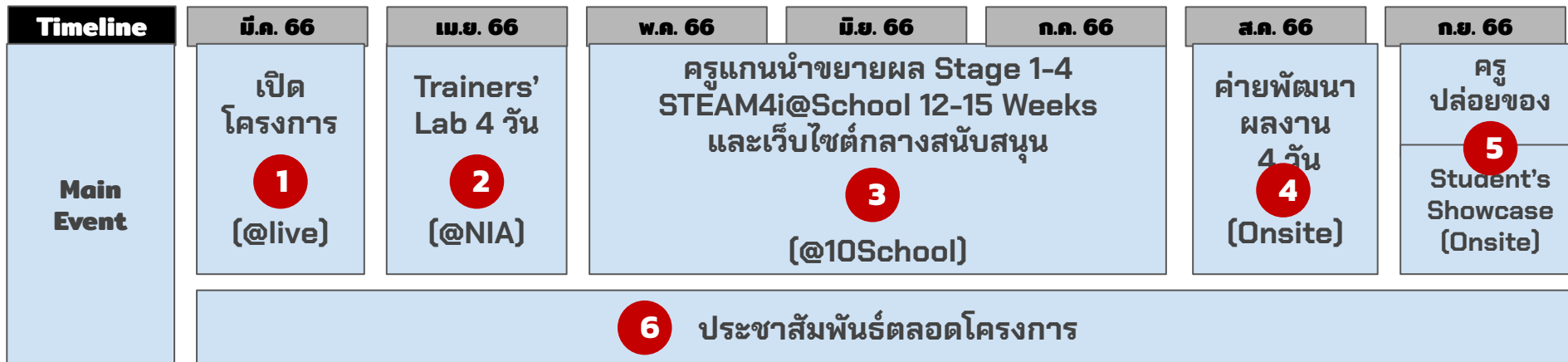
ความร่วมมือระหว่างโรงเรียน กับ สนช. ซึ่งมีเป้าหมายร่วมกันคือ

- 1 อบรมนักเรียน ประมาณ 200 คน
- 2 ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรม 5 ไอเดีย
- 3 ผลักดันให้เกิดนวัตกรรม 2 ผลงาน ที่ทำขึ้นจริง
- 4 5 ครูแกนนำ ขยายต่อเพิ่มในโรงเรียน
- 5 เป้าหมายการต่อยอดห้องเรียนนวัตกรรมปี 2567

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

4. ลักษณะของกิจกรรมภายในโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนแบ่งเป็น 6 กิจกรรม ดังนี้

- 4.1 กิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน
- 4.2 กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center
- 4.3 กิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรม
- 4.4 กิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน
- 4.5 กิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม
- 4.6 กิจกรรมส่งเสริมและสร้างความรับรู้ของโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

ขอบเขตการดำเนินงาน



หัวข้อที่ 5.1 การวางแผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

ประกอบด้วย แผนการดำเนินงานภาพรวม ออกแบบรูปแบบกิจกรรม ระยะเวลาการดำเนินงาน บุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม การประสานงานกับผู้เข้าร่วมโครงการตลอดโครงการและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม ซึ่งแผนการดำเนินการที่เสนอต้องสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จและสามารถใช้งานได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนด ตามรายละเอียดต่อไปนี้

1. กิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน จำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง
2. กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center อย่างน้อย 10 โรงเรียน
3. กิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน
4. กิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน จำนวนอย่างน้อย 4 วัน
5. กิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง
6. กิจกรรมส่งเสริมและสร้างความรับรู้ของโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

หัวข้อที่ 5.2 การดำเนินการติดต่อและประสานงานโรงเรียนเป้าหมาย

- 5.2.1 ดำเนินการประสานงานอย่างน้อย 10 โรงเรียนเป้าหมาย โดยดำเนินการร่วมกับทีมงานสนช. เพื่อนัดหมายและสื่อสารวัตถุประสงค์ของโครงการ
- 5.2.2 ดำเนินการจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องในการติดต่อประสานงานกับโรงเรียน เช่น เอกสารรายละเอียดโครงการและหลักสูตร บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการด้านนวัตกรรม เป็นต้น
- 5.2.3 ดำเนินการรวบรวมรายชื่อและจัดทำเอกสารข้อมูลรายละเอียดของโรงเรียนเป้าหมาย
- 5.2.4 ประสานงานเตรียมความพร้อมโรงเรียนเป้าหมายอย่างน้อย 1 ครั้ง พร้อมรับผิดชอบค่าเดินทางหรือที่พักพร้อมกับเจ้าหน้าที่ของ สนช. จำนวนอย่างน้อย 1 คน
- 5.2.5 จัดหาเจ้าหน้าที่และทีมงานที่บริหารโครงการ การประสานงานกับผู้เข้าร่วมฯ ตลอดโครงการและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 3 คน เช่น ประสานงานอย่างน้อย 10 โรงเรียนเป้าหมาย เตรียมความพร้อม 5 มหาวิทยาลัย/สถาบันการศึกษาพี่เลี้ยง และการใช้ระบบบริหารจัดการห้องเรียน เป็นต้น

หัวข้อที่ 5.3 การจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

- 5.3.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนโดยมีความร่วมมือจากโรงเรียน เป้าหมายเพื่อร่วมพัฒนาเยาวชนโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชนในรูปแบบออนไลน์จำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง โดยดำเนินงานให้สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดงานและแผนประชาสัมพันธ์ ตามวันเวลาที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 5.3.2 จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับดำเนินการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการ โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม
- 5.3.3 จัดหาและติดตั้งอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น เช่น ไฟส่องสว่าง เครื่องขยายเสียง อุปกรณ์ถ่ายทอดสัญญาณภาพ จากเขียว (green screen) พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก
- 5.3.4 จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมตลอดงานอย่างน้อย 1 คน พร้อมทั้งบทพูดของพิธีกร
- 5.3.5 จัดเตรียมเอกสารหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการลงนามความร่วมมือระหว่างองค์กรผู้ว่าจ้างและพันธมิตร
- 5.3.6 จัดหาหรือจัดทำของที่ระลึกให้แก่โรงเรียนเป้าหมาย จำนวนอย่างน้อย 10 ชุด เช่น เสื้อประจำโครงการ สัญลักษณ์วงกลม STEAM4INNOVATOR เป็นต้น พร้อมดำเนินการจัดส่งให้กับโรงเรียนเป้าหมาย

พิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) การพัฒนาย่านนวัตกรรมอารีย์

วันพฤหัสบดีที่ 16 กันยายน 2564

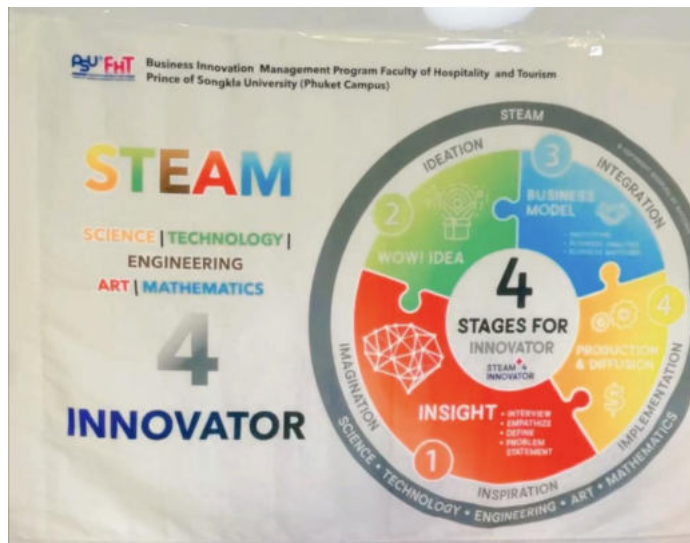


Reference :
<https://youtu.be/jAlQ27JxxhM>

ตัวอย่างของที่ระลึก



ป้ายผ้าแคนวาส



วงล้อสเต็ม



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

หัวข้อที่ 5.4 การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมในการสร้างศูนย์ STEAM4INNOVATOR Center จำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน

- 5.4.1 ดำเนินการออกแบบหลักสูตรและบริหารจัดการหลักสูตรและเครื่องมือการเรียนรู้ให้เข้าถึง โรงเรียนเป้าหมาย โดยมีรายละเอียด
- 5.4.2 ดำเนินการการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเตรียมความพร้อมครูและบุคลากรของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ จำนวนอย่างน้อย 50 คน
- 5.4.3 จัดหาหรือจัดทำของที่ระลึกสำหรับแจกให้เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ โดยจัดทำอย่างน้อย 2 รูปแบบ จำนวนรวมอย่างน้อย 2,500 ชิ้น



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022



โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน
STEAM4INNOVATOR CENTER

ตัวอย่าง Worksheet

THE ELECTRIC PLAYGROUND WORKSHEETS

ชื่อทีม : _____

WORKSHEETS

16 มีนาคม 2022 - 16 พฤษภาคม 2022

กิจกรรม WORKSHEETS
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 (WZ) ทุกระดับชั้น 12 สัปดาห์

สัปดาห์	ชื่อกิจกรรม	WORKSHEET
1	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	1. Innovation - ชื่อโครงงาน
2	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	A. Waste Situation Map - แผนที่สถานการณ์ขยะ B. Waste Situation Map - แผนที่สถานการณ์ขยะ C. Waste Journey - เส้นทางขยะ
3	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	D. Challenge Statement - คำท้าทายโครงงาน
4	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	E. Crazy Name - ชื่อโครงงาน
5	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	F. Idea Selection Key - คีย์การคัดเลือกไอเดีย
6	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	G. G + H Self Reflection - การสะท้อนคิด
7	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	H. Self Reflection - การสะท้อนคิด
8-9	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	I. Testing Plan - แผนการทดสอบโครงงาน
10-11	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	J. Self Reflection - การสะท้อนคิด
12	การตั้งชื่อและออกแบบโครงงาน / การคิดค้นนวัตกรรม	K. Self Reflection - การสะท้อนคิด

INNOVATION : นวัตกรรมคืออะไร?

1. นวัตกรรมคืออะไร? (Innovation) คืออะไร?

นวัตกรรมหมายถึงสิ่งใหม่ ๆ ที่ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาหรือความต้องการบางอย่าง

2. นวัตกรรมมีกี่ประเภท? (ประเภท) มีอะไรบ้าง?

นวัตกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่

- นวัตกรรมเชิงผลิตภัณฑ์ (Product Innovation)
- นวัตกรรมเชิงกระบวนการ (Process Innovation)
- นวัตกรรมเชิงบริการ (Service Innovation)

3. นวัตกรรมมีขั้นตอนอะไรบ้าง? (ขั้นตอน) มีอะไรบ้าง?

นวัตกรรมมี 4 ขั้นตอนหลัก ๆ ได้แก่

1. ค้นหาไอเดีย (Idea)
2. พัฒนาไอเดีย (Develop)
3. ทดสอบไอเดีย (Test)
4. นำไปใช้ (Use)

4. นวัตกรรมมีประโยชน์อะไรบ้าง? (ประโยชน์) มีอะไรบ้าง?

นวัตกรรมมีประโยชน์มากมาย เช่น

- ช่วยแก้ปัญหา (Solve problems)
- เพิ่มประสิทธิภาพ (Increase efficiency)
- สร้างงานใหม่ (Create new jobs)
- ปรับปรุงคุณภาพชีวิต (Improve quality of life)

E CRAZY TWELVE : สเปคหน้าตา

1. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

2. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

3. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

4. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

5. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

6. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

7. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

8. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

9. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

10. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

11. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

12. กำหนดลักษณะ (Challenge Statement) ของโครงงาน

B WASTE SITUATION TALK : คุยกับคนในชุมชน

1. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

2. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

3. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

4. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

5. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

6. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

7. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

8. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

9. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

10. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

11. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

12. คุยกับคนในชุมชน (Community Talk)

I TESTING PLAN : วางแผนทดสอบโครงงาน

1. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

2. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

3. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

4. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

5. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

6. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

7. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

8. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

9. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

10. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

11. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

12. วางแผนทดสอบ (Testing Plan)

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

หัวข้อที่ 5.5 การจัดกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนใน ห้องเรียนนวัตกรรมจำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน

- 5.5.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรมจำนวน
อย่างน้อย 10 โรงเรียน
- 5.5.2 ดำเนินการเตรียมความพร้อมศูนย์มัธยมศึกษา/สถาบันการศึกษาพี่เลี้ยง จำนวนอย่างน้อย 5 แห่ง
- 5.5.3 การพัฒนาระบบกลางของโครงการเพื่อใช้ในการสื่อสารและรองรับการใช้งานสำหรับห้องเรียนนวัตกรรม

ดำเนินการจัดกิจกรรมสนับสนุนและติดตามการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนวัตกรรมจำนวนอย่างน้อย 10 โรงเรียน

ตัวอย่าง

สนับสนุนและติดตามครูแกนนำในห้องเรียน



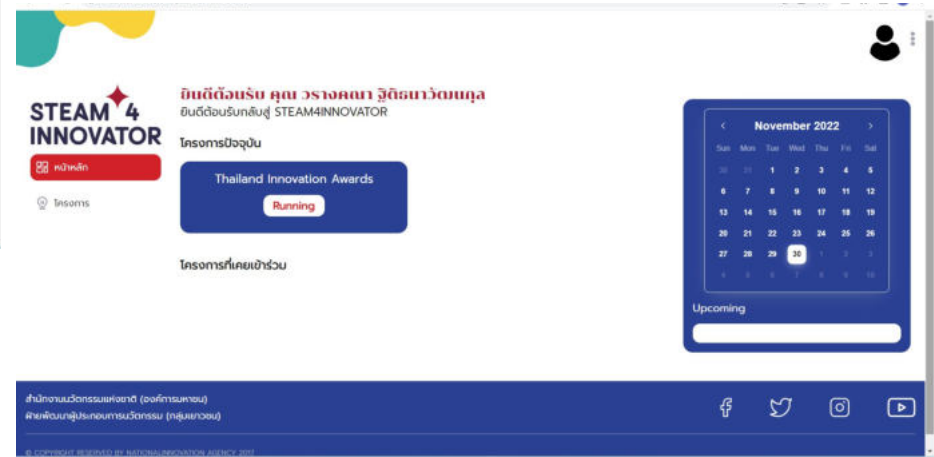
มาเจอเพื่อน ๆ แกนนำไหนต่อ 1 ข้อที่ได้เรียนรู้จากเพื่อน

1. (พี่เอก) ได้จากพี่นิมาและพี่เบ็ตตี การถอด S4I เข้าไปในหลักสูตร
2. (พี่นุ่น) ถอด S4I เข้าไปในห้องเรียน เราจะไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ;)
3. (พี่ทอ) จากพี่รติ S4I เข้าไปในหลักสูตร เทคนิคการสอนการสัมภาษณ์ กลุ่มเป้าหมาย
4. (พี่ดาว) ได้จากพี่นุ่น จัด Cluster (วงแชร์) ระหว่างโค้ชกับ มค. ปลายทีม เพื่อให้เกิดการโค้ชสลับกันไปหลายมุมมอง
5. (พี่รติ) ได้ไอเดียกิจกรรม เปิดรูปให้คนคิด ว่าคืออะไร แต่ละอะไร (เพื่อทำค เข้าใจ กลุ่มเป้าหมาย)
6. (พี่เบ็ตตี) จากพี่นิมา S4I ทำทำเป็น 2 เทอม เทอมแรกจบที่ prototype เทอมสองจบที่ business
7. (พี่ทอ) เทคนิคการใช้ไปขยายให้เพื่อนมาช่วยเป็นโค้ชกับเรา
8. (พี่นิมา) การวางระบบประกันคุณภาพ ให้โค้ชยังอยากทำงานกับเรา // S4I เข้าไปในหลักสูตร ผ่าน GE

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

ระบบกลางของโครงการ

<https://steam4i.nia.or.th/>



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

หัวข้อที่ 5.6 การจัดกิจกรรมค่ายพัฒนาผลงานเยาวชน จำนวนอย่างน้อย 4 วัน

- 5.6.1 ดำเนินการประสานงานผู้เข้าร่วมกิจกรรม นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่ปรึกษา วิทยากร เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง และทีมงานของผู้ว่าจ้าง เพื่อให้ข้อมูลการเข้าร่วมกิจกรรม การนัดหมายต่างๆ รวมถึงอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาจัดกิจกรรม
- 5.6.2 จัดหาและจัดเตรียมสถานที่และอาหารสำหรับการจัดกิจกรรม โดยให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงานและจำนวนผู้เข้าร่วม อย่างน้อย 100 คน พร้อมอำนวยความสะดวกในการเดินทาง
- 5.6.3 จัดเตรียมเนื้อหาหลักสูตรในกิจกรรมค่ายพัฒนาผลงาน เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรมเพียงพอในการปรับใช้กับโครงการของตน
- 5.6.4 จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม
- 5.6.5 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการบริหารจัดการกิจกรรม
- 5.6.6 สนับสนุนค่าพัฒนาผลงานที่ได้รับคัดเลือกจำนวนอย่างน้อย 20 ผลงาน ผลงานละ 5,000 บาท

จัดค่าย

หลักสูตร



STEAM

SCIENCE | TECHNOLOGY |
ENGINEERING
ART | MATHEMATICS

5i

4INNOVATOR

ออกแบบ
เนื้อหา

ออกแบบ
กิจกรรม

สื่อการ
สอน

แบบ
ประเมิน

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

จัดค่าย

บุคลากร

- 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

THAILAND INNOVATION AWARDS 22
พบกับวิทยากรใน STEAM4INNOVATOR VIRTUAL CAMP 2022

นางสาว อธิษฐานวิมล (พี่แพน)
STEAM4INNOVATOR

อติชาต ชูอินชัย (ดีเจิน)
STEAM4INNOVATOR

ดร.อริวิลา วรวัฒน์กิจ (พี่จ๊อ)
Stage:1 - Insight

ดร.ธเนศมาธ หนึ่งธนวิบุรย์ (ดีเจิน)
Stage:2 - Wow! Idea

ดร.ระพีพันธ์ หมาย (พี่ดาว)
Stage:3 - Business Model

คุณสุชัชชัย ทัศช่วง (พี่จอร์จ)
Stage:4 - Production & Diffusion

Logos: NIA ACADEMY, STEAM4 INNOVATOR, TIA

URLs: <https://steam4.nia.or.th>, steam4innovator@nia.or.th, [steam4innovator](https://www.facebook.com/steam4innovator), [@steam4innovator](https://www.instagram.com/steam4innovator), NIA Channel, 088-014-8795 (24709191)

THAILAND INNOVATION AWARDS 22
แนะนำ Faci ที่คอยช่วยแต่ละจังหวัด

จ.1 พี่ก้อย
จ.2 พี่แอม
จ.3 พี่ปาตูป
จ.4 พี่บอส
จ.5 พี่แอน
จ.6 พี่กล้วย
จ.7 พี่พีช
จ.8 พี่อโถ
จ.9 พี่ทรนเดอร์
จ.10 พี่ก๊อฟ

Logos: NIA, NIA ACADEMY, STEAM4 INNOVATOR, TIA

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

จัดค่าย

อุปกรณ์



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022



โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน
STEAM4INNOVATOR CENTER



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022



NIA ACADEMY

STEAM 4 INNOVATOR

โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน
STEAM4INNOVATOR CENTER

หัวข้อที่ 5.7 การจัดกิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่ายนวัตกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง

- 5.7.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้และเครือข่าย
- 5.7.2 ดำเนินบริหารและจัดกิจกรรม
- 5.7.3 ดำเนินการออกแบบและจัดทำป้ายโรงเรียนนวัตกรรมเพื่อมอบให้กับโรงเรียนเป้าหมาย
จำนวนอย่างน้อย 10 แผ่น

ออกแบบกิจกรรมถอดกระบวนการเรียนรู้



แชร์ประสบการณ์



สู่สาธารณะ



ครูถอดกระบวนการ

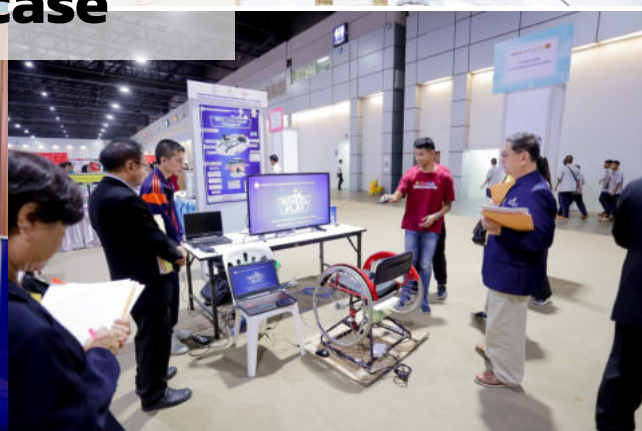


เรียนรู้ร่วมกัน

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022



นำเสนอผลงาน Final Showcase



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

หัวข้อที่ 5.8 การจัดกิจกรรมส่งเสริมและสร้างความตระหนักของโครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน

- 5.8.1 บริหารจัดการและดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์ รวมถึงประชาสัมพันธ์กิจกรรมออนไลน์และออฟไลน์ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในช่องทางต่างๆ (Social Media Management) เช่น เว็บไซต์ของโครงการ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม บัญชีไลน์ทางการ
- 5.8.2 ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความที่เนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ในช่องทางต่างๆ ตามที่ระบุไว้ข้างต้น ไม่น้อยกว่า 15 ชิ้น
- 5.8.3 ดำเนินการบันทึกภาพนิ่ง จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ รวมทั้งตกแต่งสื่ภาพกิจกรรมต่างๆ ให้สวยงามเหมาะสมกับธีมงานตลอดระยะเวลาโครงการ
- 5.8.4 ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหว สื่อวิดีโอทัศน์ พร้อมตัดต่อเพื่อใช้สำหรับลงสื่อประชาสัมพันธ์ตลอดระยะเวลาโครงการ
- 5.8.5 ออกแบบและจัดทำประชาสัมพันธ์บัตรสำหรับเยาวชนและครูที่เข้าร่วมโครงการ 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

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

ตัวอย่างรูปแบบการประชาสัมพันธ์



STEAM4INNOVATOR ได้แพร่ภาพสด

7 สิงหาคม · 🌐

...

📍 Live สด การแข่งขันค้นหาสุดยอดแฟนพันธุ์แท้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR 2565 ตัวจริง! ผู้เข้าแข่งขันจากทั่วประเทศ ใครจะพิชิตสุดยอดแฟนพันธุ์แท้ และได้ครองรางวัลใหญ่ไปครอง มาลุ้นไปพร้อม ๆ กัน ร่วมคอมเมนต์ ให้กำลังใจเพื่อนๆ ๆ ไปเลย มีของแจกด้วยนะ สนุกและลุ้นแค่ไหน ต้องดู! แชร์ไลฟ์นี้ รับทันที แฟ้มสุดคิ้วท์! อย่าลืมเปิดเป็นสาธารณะด้วยน้า... ดูเพิ่มเติม

แข่งขันตอบคำถามค้นหาผู้พิชิตตำแหน่งสุดยอด
'แฟนพันธุ์แท้ STEAM4INNOVATOR'
ประจำปี 2565



อย่าลืมเข้าไปเก็บสะสมความรู้
แล้วเจอกันใหม่ปีหน้า



WWW.STEAM4INNOVATORVR.COM

NIA NIA ACADEMY STEAM4 INNOVATOR TKPark

ตัวอย่างรูป



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022



โครงการสนามการเรียนรู้นวัตกรรมสำหรับเยาวชน
STEAM4INNOVATOR CENTER

หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

1 ราคาที่เสนอราคา 20%

2 ข้อเสนอด้านเทคนิคหรืออื่นๆ 80%

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอเนื้อหาหลักสูตร <ul style="list-style-type: none">- เนื้อหาและกิจกรรมในหลักสูตรที่สอดคล้องกับผู้เข้าร่วมทั้งในระดับอาจารย์ บุคลากรทางการศึกษาและเยาวชนในระดับมัธยมศึกษา- แนวคิดและรูปแบบการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรมโดยภาพรวม- ความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร Concept STEAM4INNOVATOR	45
		15
		15
		15
2	ข้อเสนอด้านแผนในการทำงาน และการบริหารงาน <ul style="list-style-type: none">- นำเสนอรูปแบบแนวทางการดำเนินงานตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบงาน- แนวทางบริหารจัดการกิจกรรมและประสานผู้เข้าร่วม- Theme แนวคิดการจัดงานภาพรวม	35
		15
		10
		10
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา <ul style="list-style-type: none">- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง- ความพร้อมของบุคลากร	20
		10
		10
คะแนนรวม		100

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022

Timeline

2

ร.ค.

บุรี
พงาน

15

ร.ค.

ยื่นเสนอราคา
ในระบบ

19

ร.ค.

นำเสนองาน 30 นาที
ช่วง 13.00-15.00 น.
ผ่าน Zoom Meeting

ม.ค. - ก.ย.

2566

STEAM⁴INNOVATOR
CENTER

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2022