



การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรม
โครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ
STEAM4INNOVATOR

เลขที่ประกาศ 66129009587

[ผู้ที่เข้ามาแล้วรบกวนพิมพ์ “ชื่อบริษัท_ชื่อ นามสกุลตัวเอง”]





หัวข้อในวันนี้

1. แนะนำสำนักงาน
และ STEAM4INNOVATOR
2. ขอบเขตของงานทั้งโครงการ
3. เกณฑ์การพิจารณา
4. ถาม - ตอบ





หัวข้อในวันนี้

1. แนะนำสำนักงาน
และ STEAM4INNOVATOR
2. ขอบเขตของงานทั้งโครงการ
3. เกณฑ์การพิจารณา
4. ถาม - ตอบ





สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

องค์กรหลักในการสร้างเสริมระบบนวัตกรรมแห่งชาติ เพื่อเพิ่มคุณค่าที่ยั่งยืน

มีรูปแบบการสนับสนุนดังนี้

1. **Groom** การให้ความรู้ ทักษะต่างๆ ในการเริ่มคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม
2. **Grant** การให้เงินทุน เพื่อนำไปพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
3. **Growth** การต่อยอดและยกระดับธุรกิจนวัตกรรมอย่างยั่งยืน

WHAT IS

STEAM 4 INNOVATOR

กระบวนการสร้างนวัตกรรม 4 ขั้นตอน



คิดแก้ไขปัญห
จากมุมมองใหม่
ที่แตกต่างและสร้างสรรค์

เรียนรู้ปัญหาจาก

กลุ่ม
เป้าหมาย
เข้าใจอย่างลึกซึ้ง



สร้างและทดสอบ
ชิ้นงานต้นแบบ
วางแผนธุรกิจ
เชื่อมโยงคนกับเทคโนโลยี
จัดสรรทรัพยากรในการผลิต

เพิ่มมูลค่า
ผลงานนวัตกรรม
นำเสนอออกสู่ตลาด

Insight / รู้ลึก รู้จริง



เรียนรู้ปัญหาจากผู้ใช้งาน ทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง
และแก้ไขปัญหากจากมุมมองใหม่

- **หาปัญหาหรือโอกาส**
- **หากลุ่มเป้าหมาย**
- **ทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย**
 - สัมภาษณ์
 - สังเกต
- **ตั้งโจทย์**

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา STEAM4INNOVATOR

เลขที่ประกาศ 66129009587



Wow Idea / สร้างสรรค์ไอเดีย



คิดแก้ไขปัญหาจากมุมมองใหม่ที่แตกต่างและสร้างสรรค์ เป็นไอเดียที่จับต้องได้ และมีโอกาสทำได้จริง

- ค้นหาวิธีแก้ปัญห
- **Everything is possible**
- เลือกไอเดียที่ตอบโจทย์หรือแก้ปัญห
- **ร่างไอเดีย**

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา STEAM4INNOVATOR

เลขที่ประกาศ 66129009587

Business Model / แผนพัฒนาธุรกิจ



การสร้างและทดสอบชิ้นงานตัวอย่าง มาบูรณาการเข้ากับมุมมองธุรกิจ การคิดวิเคราะห์ด้านการเงิน การตลาด การจัดการทรัพยากรในการผลิต และเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาแผนบริหารจัดการและเพิ่มความเป็นไปได้ทางธุรกิจ

- สร้างชิ้นงานต้นแบบ
- ทดสอบชิ้นงานต้นแบบ
- วิเคราะห์แผนพัฒนาธุรกิจ
- หาเครือข่ายทางธุรกิจ
 - บุคคล
 - หน่วยงาน
 - สถานที่

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา STEAM4INNOVATOR

เลขที่ประกาศ 66129009587

Production & Diffusion

การผลิตและการกระจาย



การลงมือปฏิบัติอย่างมุ่งมั่น คิดจริง ทำจริง ขายจริง ผลิตจริง และเพิ่มมูลค่า เพื่อขายออกสู่ตลาด

- **ผลิตภัณฑ์ (ที่พัฒนาจากขั้นที่ 3)**
 - สร้างภาพลักษณ์ให้สินค้าหรือบริการ
 - ช่องทางการจัดจำหน่าย
 - ช่องทางโฆษณา
- **การนำเสนอผลงาน**
 - Slogan สินค้า
 - การนำเสนอด้วยภาพและคำพูด



หัวข้อในวันนี้

1. แนะนำสำนักงาน
และ STEAM4INNOVATOR
2. ขอบเขตของงานทั้งโครงการ
3. เกณฑ์การพิจารณา
4. ถาม - ตอบ



จุดประสงค์ :

1. เพื่อกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนเกิดแรงบันดาลใจและความตระหนัก เห็นความสำคัญ และได้เรียนรู้พัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม
2. เพื่อจัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านนวัตกรรมในรูปแบบฐานการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
3. เพื่อวางแผนกลยุทธ์และดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์โครงการในหลักสูตร STEAM4INNOVATOR ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงแบบบูรณาการบนเนื้อหาที่มีคุณค่าและเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมายในแต่ละช่องทาง

กลุ่มเป้าหมาย :

- 1 เด็กและเยาวชน
- 2 ผู้ปกครองและประชาชนทั่วไป
- 3 ผู้บริหารสถาบันการศึกษาและบุคลากรทางการศึกษา

1

ออกแบบและจัดนิทรรศการ ฐานการเรียนรู้ (วันเด็ก)

ออกแบบ
วางผัง

ออกแบบ
เนื้อหาและ
กิจกรรม

จัดเตรียม
บุคลากร
และทีมงาน

จัดทำแบบ
ประเมินผลการ
เรียนรู้

จัดทำของที่ระลึก
1,000 ชิ้น

2

ออกแบบพัฒนา และผลิตเครื่องมือ

สื่อการเรียนรู้
2 รูปแบบ
รวม 20 ชุด
(พัฒนา
และผลิต)

บอร์ดเกม
2 เกม
รวม 20 ชุด
(ผลิต)

Clip motion
ไม่เกิน 4 นาที
1 คลิป

Learning
station
boxset
(E-book)

พัฒนา
Visual
learning
station

3

ออกแบบและผลิตสื่อ ประชาสัมพันธ์

PR post 15 ชิ้น

Post
นิทรรศการ
4 Posts

Content
5 Posts

สื่อ
เครื่องมือ
6 Posts

Press ข่าว

Post
Online
วันเด็ก

Live

คลิปสรุป
วันเด็ก
2 นาที

ออกแบบ
สติ๊กเกอร์

ขอบเขตการดำเนินงาน

3.2.1 แผนการดำเนินงาน

3.2.2 ออกแบบกิจกรรมและจัดนิทรรศการ

3.2.3 พัฒนาและผลิตเครื่องมือสื่อการเรียนรู้

3.2.4 ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์

ร.ค.

ม.ค.

ก.พ.

มี.ค.

เม.ย.

พ.ค.

มี.ย.

3.2.2

ออกแบบและจัดนิทรรศการ

นิทรรศการฐานการ
เรียนรู้วันเด็ก
12 - 14 ม.ค. 67

จัดทำของที่ระลึก
1,000 ชิ้น

จัดทำแบบ
ประเมินผลการ
เรียนรู้

3.2.3

ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือสื่อการเรียนรู้

การ์ด
บอร์ด 2

บอร์ดเกม
2

คลิป
motion

Learning
station boxset
(E-book)

Virtual
learning
station

3.2.4

ออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์

Post ออ
นไลน์

Live
วันเด็ก

Press
ข่าว

Clip
สรุปจบ

ถ่ายและ
บันทึก
ภาพ

PR วันเด็ก 4 Posts

ออกแบบตัวละคร S4i

PR เครื่องมือสื่อการเรียนรู้ 6 Posts

เนื้อหาความรู้ STEAM\$INNOVATOR 5 Posts

Social media รวมไม่ต่ำกว่า 50,000 รัช (Reaches)

ส่งงาน
งวด 2

แผนการดำเนินงาน

3.2.1 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการจัดทำแผนการดำเนินงานตลอดโครงการตั้งแต่

- ขั้นตอนการเตรียมงาน
- การประชาสัมพันธ์
- การออกแบบเนื้อหาและการจัดทำนิทรรศการ

ให้สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน

3.2.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบกิจกรรมและจัดนิทรรศการให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรม 4
ขั้นตอน ของ STEAM4INNOVATOR

3.2.2.1 ดำเนินการออกแบบและวางผังกำหนดการใช้พื้นที่ทั้งหมด โดยจัดทำป้ายสัญลักษณ์ ชื่อหน่วยงานที่เข้าร่วม และอื่น ๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด ให้มีความโดดเด่นทั้งภายในและภายนอกพื้นที่จัดงาน

3.2.2.2 ตกแต่งภายในพื้นที่และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสม สวยงาม

3.2.2.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการฝึกปฏิบัติของเยาวชน

3.2.2.4 ออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหา และเหมาะสมกับผู้เข้าร่วม

ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิด STEAM4INNOVATOR

3.2.2.5 จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลผลิตภัณฑ์ หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น

3.2.2.6 ดำเนินการจัดเก็บ และคืนสถานที่ให้เรียบร้อย

3.2.2.7 จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญ อำนวยความสะดวกและเชิญชวนเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดระยะเวลาการจัดงาน อย่างน้อย 3 คน

3.2.2.8 จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม และเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอด
กิจกรรม อย่างน้อย 1 คน

ออกแบบและจัดนิทรรศการ

On-site : ในงานถนนสายวิทยาศาสตร์ โดย อพวช.

สถานที่ : เดอะสตรีท รัชดา วันที่ : 12 - 14 มกราคม 2567

ทีม : อาชีพนวัตกรรม พื้นที่ : 30 ตารางเมตร

ความสูง : รอข้อมูลจากส่วนกลาง [ไม่ควรเกิน 3.5 เมตร]

วันเข้าจัดสถานที่ - รื้อถอน : รอข้อมูลจากส่วนกลาง



บุคลากรและทีมงาน

✓ มีความรู้และเข้าใจ
กระบวนการ

STEAM4INNOVATOR

✓ มีทักษะในการอำนวยความสะดวก
เรียนรู้ ตั้งคำถาม และ
ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เด็ก
และเยาวชนได้

✓ สามารถทำงานร่วมกับ
เด็กและเยาวชนได้
มีมนุษยสัมพันธ์ดี



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR

เลขที่ประกาศ 66129009587

ออกแบบและจัดนิทรรศการ

3.2.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบกิจกรรมและจัดนิทรรศการให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรม 4 ขั้นตอน ของ STEAM4INNOVATOR

3.2.2.9 ผู้รับจ้างต้องจัดทำของที่ระลึกอย่างน้อย 2 รูปแบบ โดยมีตราสัญลักษณ์ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 1,000 ชิ้น

3.2.2.10 จัดทำแบบประเมินผลการเรียนรู้ของการเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ

Notepad



เทป



Sticker

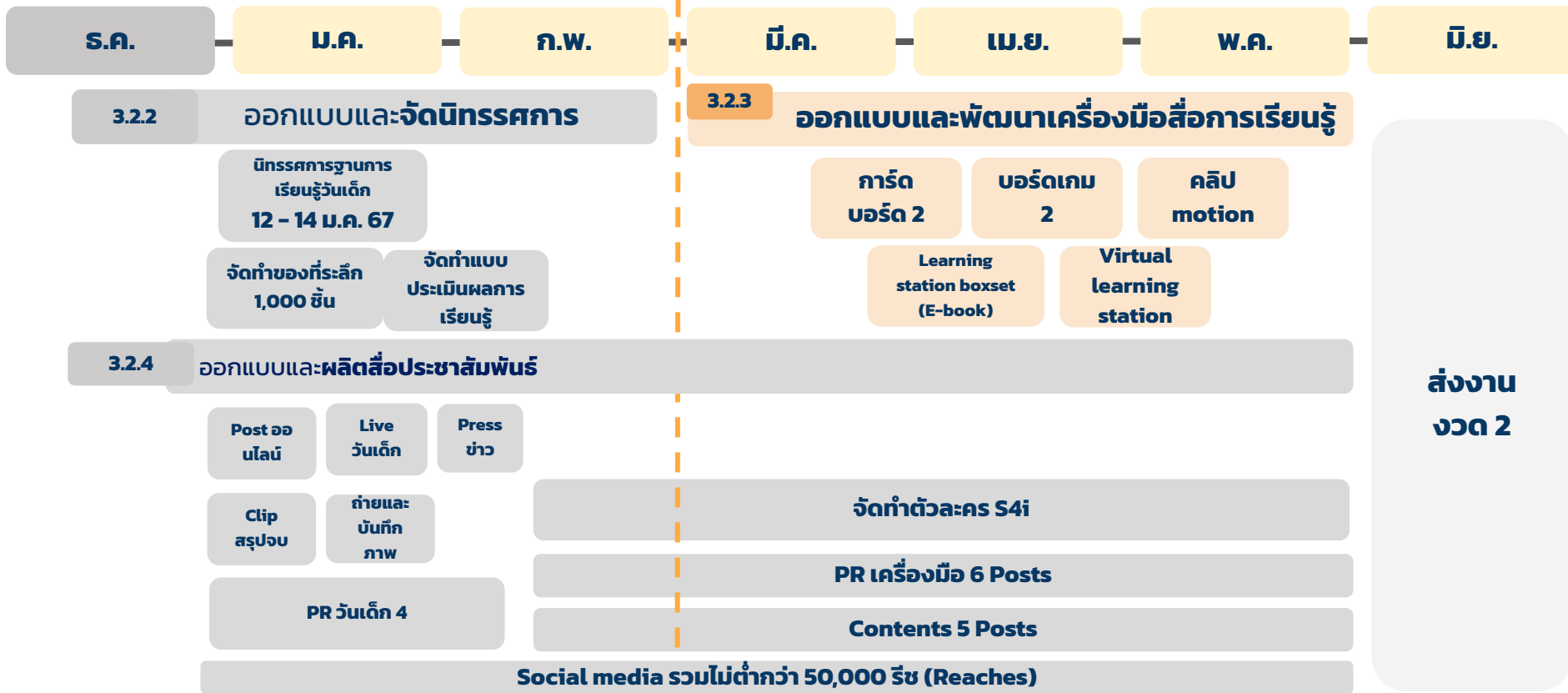


ทำแบบประเมิน ผลการเรียนรู้

- ✓ สะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองภายในบูธ
- ✓ เก็บข้อมูลพื้นฐานผู้เข้าร่วม
- ✓ เพื่อนับจำนวนผู้ที่มาเข้าร่วมงาน

ขอบเขตการดำเนินงาน

3.2.1 แผนการดำเนินงาน
3.2.2 ออกแบบกิจกรรมและจัดนิทรรศการ
3.2.3 พัฒนาและผลิตเครื่องมือสื่อการเรียนรู้
3.2.4 ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR

เลขที่ประกาศ 66129009587

พัฒนาเครื่องมือ

3.2.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบพัฒนาและผลิตเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.2.3.1 สื่อการเรียนรู้ อาทิ การ์ดบอร์ด

ดำเนินการออกแบบสื่อการเรียนรู้ พัฒนารูปลักษณ์เรขาคณิต (Graphic Design) และผลิตให้สวยงามน่าสนใจ และสอดคล้องกับเนื้อหาองค์ความรู้ของแต่ละเกม โดยออกแบบทั้งตัวกระดานเกม วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น จำนวนอย่างน้อย 2 รูปแบบ รูปแบบละ 10 ชุด รวมทั้งสิ้น 20 ชุด

3.2.3.2 บอร์ดเกม

ดำเนินการผลิตสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดพัฒนาทักษะผู้ประกอบการ ฉบับสมบูรณ์ จำนวน 2 เกม เกมละ 10 ชุด รวมทั้งสิ้น 20 ชุด

พัฒนาเครื่องมือ

3.2.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบพัฒนาและผลิตเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตร

3.2.3.3 Clip Motion

ดำเนินการผลิตวีดิทัศน์เพื่อสื่อสารสาระความรู้สอดคล้องตามหลักสูตร STEAM4INNOVATOR ความยาวอย่างน้อย 4 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน

3.2.3.4 Station Boxset

ดำเนินการจัดทำชุดคู่มือการจัดทำนิทรรศการฐานการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย เนื้อหา วัตถุประสงค์ กิจกรรมของแต่ละฐานการเรียนรู้ รูปประกอบรูปแบบและขนาดโครงสร้าง อุปกรณ์ที่จำเป็น โดยจัดทำออกมาในรูปแบบไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

3.2.3.5 Visual learning station

ดำเนินการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ ที่สอดคล้องตามหลักสูตร STEAM4INNOVATOR โดยจัดทำออกมาในรูปแบบแผนกระบวนกร

พัฒนาเครื่องมือ

3.2.3.1

1. สื่อการเรียนรู้

2 รูปแบบ รวม 20 ชุด
(พัฒนา และผลิต)



3.2.3.2

2. ผลิต Board Game

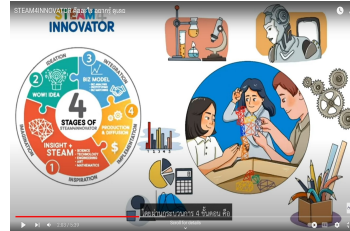
จำนวน 2 เกม
รวม 20 ชุด



3.2.3.3

3. Clip Motion

สอน S4i คืออะไร?



ตัวอย่างเนื้อหา

<https://www.youtube.com/watch?v=lI7rLYHouQY>



3.2.3.4

4. Learning station boxset (E-book) รวม 4 ทีม



1. Super egg ไข่เสกได้
2. Treasure town ขุมทรัพย์มหาสนุกจากของ (ไม่) ไร้ค่า
3. Into Hospital โรงพยาบาลहरสุขภาพสุข
4. Inno Creato station สถานีนี้ทำ ออกแบบชุด (ยอด)มนุษย์สร้างสรรค์

3.2.3.5

5. Visual learning station พัฒนาและส่งเสริมรูปแบบกระบวนการ



ตัวอย่าง สื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์

www.steam4innovatorvr.com/



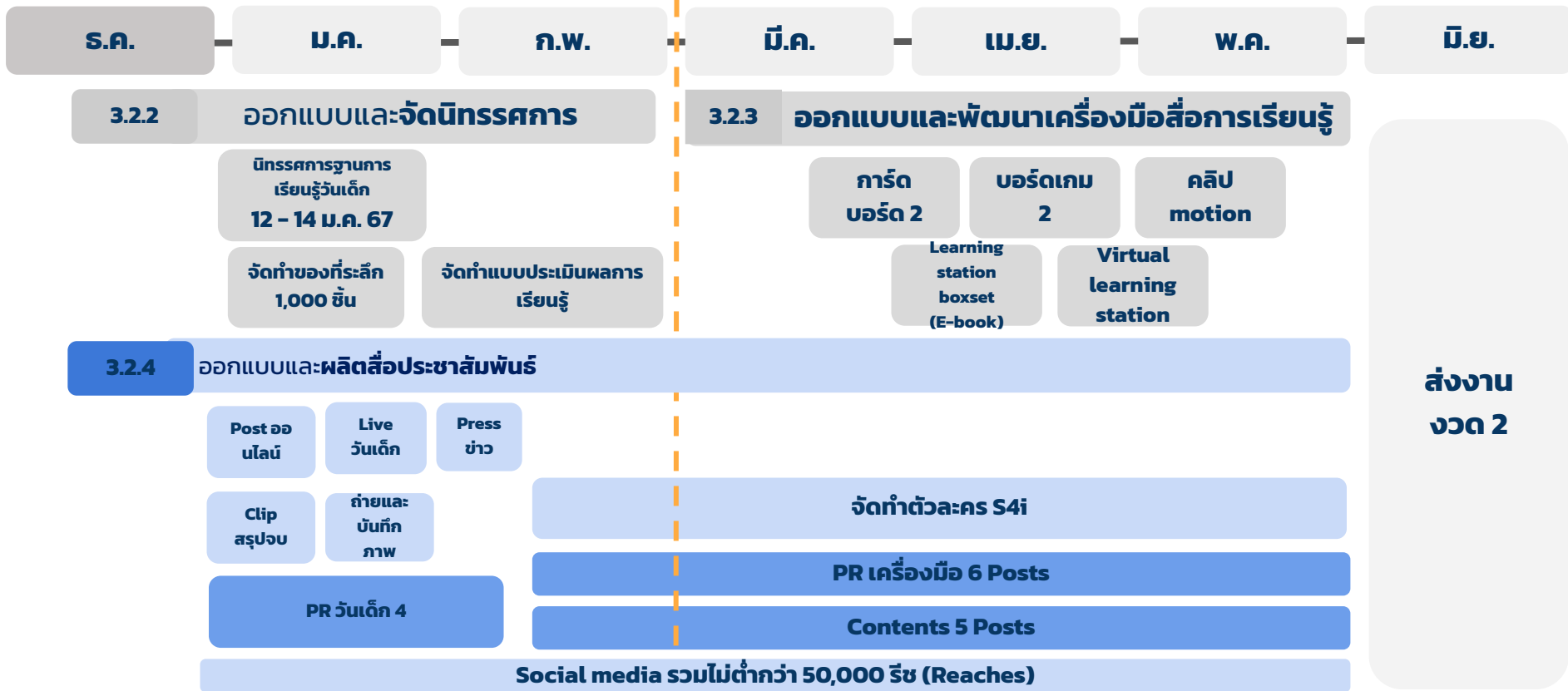
© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR

เลขที่ประกาศ 66129009587

ขอบเขตการดำเนินงาน

3.2.1 แผนการดำเนินงาน
3.2.2 ออกแบบและจัดนิทรรศการ
3.2.3 พัฒนาและผลิตเครื่องมือสื่อการเรียนรู้
3.2.4 ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

ออกแบบและผลิตสื่อ ประชาสัมพันธ์

3.2.4 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ

3.2.4.1 นำเสนอภาพรวม (Theme) รูปแบบ และวิธีการสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่จะใช้ตลอดโครงการ

3.2.4.2 ประสานรวบรวมข้อมูลสำคัญของงาน จัดทำข่าวประชาสัมพันธ์ (Press Release) และข้อมูลสำคัญของงานเผยแพร่แก่สื่อมวลชน

3.2.4.3 ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, เว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 15 ชิ้นงาน

3.2.4.4 ดำเนินการจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์อย่างน้อย 1 กิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้ใช้ความรู้พื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม บนฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์ ในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผู้รับจ้างต้องดำเนินการบริหาร กิจกรรมและดูแลรับผิดชอบกิจกรรม

3.2.4.5 ดำเนินการถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊ก STEAM4INNOVATOR ให้เห็นกิจกรรมบรรยากาศการเรียนรู้ ที่น่าสนใจ ด้วยกล้องที่มีคุณภาพของภาพและเสียง Full HD

ออกแบบและผลิตสื่อ ประชาสัมพันธ์

3.2.4 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ

3.2.4.6 ถ่ายภาพและบันทึกภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศและกิจกรรมภายในงาน

3.2.4.7 ตัดต่อวิดีโอทัศนียภาพเพื่อสรุปกิจกรรมในโครงการ ความยาวอย่างน้อย 2 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน

3.2.4.8 ออกแบบพัฒนาและจัดทำตัวละคร STEAM4INNOVATOR ในแต่ละขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นตอนที่ 1 รู้ลึกรู้จริง ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ไอเดีย ขั้นตอนที่ 3 ตัวต้นแบบและแผนพัฒนารัฐกิจ และขั้นตอนที่ 4 การผลิตและการกระจายในหลากหลายอิริยาบถ จำนวนอย่างน้อย 5 แบบต่อขั้นตอน และบันทึกเป็นไฟล์ PNG และ Ai

3.2.4.9 ริเริ่ม ดำเนินการ บริหารจัดการจัดทำสื่อสังคมออนไลน์ของโครงการ เพื่อให้เกิดการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ที่มีคุณภาพ เกิดการติดตามและมีส่วนร่วม (Social Media Engagement) ในช่องทาง Facebook และ Instagram โดยมีการเข้าถึง (Post Reach) รวมไม่ต่ำกว่า 50,000 รัช (Reaches)

3.2.4.3

ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, เว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 15 ชิ้นงาน

วัตถุประสงค์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. เพื่อประชาสัมพันธ์ กิจกรรมวันเด็ก แบ่งเป็น 3 ช่วง ก่อน-ระหว่าง และหลัง วันเด็ก

2. เพื่อประชาสัมพันธ์เครื่องมือตาม theme ที่กำหนดไว้ในแต่ละเดือนให้ กลุ่มเป้าหมายเกิดการรู้จักและนำไปใช้

3. เป็นคลังเนื้อหาหรือบทความที่ สอดคล้องกับ STEAM4INNOVATOR เช่น ทักษะนวัตกรรม HAS เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

ขอบเขตการดำเนินงาน

ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
กิจกรรมวันเด็ก 4 post	ประชาสัมพันธ์เครื่องมือ 6 Posts				
	Contents 5 Posts				



STEAM4INNOVATOR

เผยแพร่โดย Pornpakorn Saetae · 11 มกราคม ·

ขอต้อนรับวันเด็กปีเถาะ ด้วยงานถนนสายวิทยาศาสตร์ ประจำปี 2566 🌟🔥
ปีนี้ที่สตีมจัดหนักจัดเต็มทั้งกิจกรรม onsite, onhand และ online

มาดูกิจกรรมงานวันเด็กแห่งชาติ รูปแบบ online ประจำปี 2566 กัน!!
ปีนี้มากันใน Theme

🌟 STEAM4i Draw your Style 🌟
มาออกแบบชุดแห่งโลกอนาคตกันเถอะ!!

📌 ร่วมสนุกง่าย ๆ เพียง...

1. ออกแบบชุดแต่งกายของโลกอนาคตในอีก 10 ปีข้างหน้า
2. อธิบายที่มาของชุดแต่งกายนี้ว่าเป็นอย่างไร? ส่งภาพพร้อมคำอธิบายมาไว้ที่ "Comment ใต้โพสต์"

📌 ร่วมสนุกได้ถึงวันที่ 15 มกราคม 2566 นี้ เวลา 18.00 น. เป็นต้นไป

พิเศษสุด!

🌟 สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับกล่องสุ่ม STEAM จากที่ ๆ STEAM ทุกคน!!
และ 3 ผลงานโดดเด่น ไม่เกรงใจใคร รับไปเลย หูฟังสุดคุณ!!

ประกาศผล 3 ผลงาน ที่โดนใจที่ ๆ STEAM ในช่องทาง FB : STEAM4INNOVATOR



3.2.4.8

Ver.1

Ver.2

ตัวละคร STEAM4INNOVATOR ในแต่ละขั้นตอน





หัวข้อในวันนี้

1. แนะนำสำนักงานและ STEAM4INNOVATOR
2. ขอบเขตของงานทั้งโครงการ
3. **เกณฑ์การพิจารณา**
4. ถาม - ตอบ



หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

1 ราคาที่เสนอราคา 40%

2 ข้อเสนอด้านเทคนิคหรืออื่นๆ 60%

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	การนำเสนอหลักการ แนวคิด วิธีการและขั้นตอนการดำเนินงาน ประกอบด้วย	30
	1.1 หลักการ แนวคิด และรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับขอบเขตการดำเนินงาน และวัตถุประสงค์	15
	1.2 รายละเอียดแผนการทำงานที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน	15
2	การออกแบบและดำเนินงานของทั้งโครงการ ประกอบด้วย	50
	2.1 รูปแบบการจัดนิทรรศการ โครงสร้างที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และ กิจกรรมโดยภาพรวม	10
	2.2 การออกแบบและพัฒนาเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR	20
2.3 การจัดทำแผนกลยุทธ์การสื่อสาร โดยการออกแบบและผลิตสร้างสรรค์สื่อ ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ชัดเจน ครบถ้วน และถูกต้องเป็นไปตามที่กำหนดไว้	20	
3	ศักยภาพความพร้อมของผู้นำเสนอผลงานและประสบการณ์ของผู้ยื่นข้อเสนอที่เกี่ยวข้อง กับการจัดพื้นที่นิทรรศการ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ และการออกแบบสื่อการเรียนรู้	20
คะแนนรวม		100

วิธีการประเมินและการให้คะแนน

1. การนำเสนอหลักการ แนวคิด วิธีการและขั้นตอนการดำเนินงาน คะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยให้ผู้ยื่นข้อเสนอแนะนำเสนอแผนการดำเนินงาน โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

(1.1) หลักการ แนวคิด และรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับขอบเขตการดำเนินงานและวัตถุประสงค์ คะแนนเต็ม 15 คะแนน โดยให้ผู้ยื่นข้อเสนอแนะนำเสนอแผนการดำเนินงาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
(1.1.1) นำเสนอหลักการ แนวคิด วิธีการและขั้นตอนการดำเนินงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และครบถ้วนทุกประเด็น	15	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอยื่นมา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์	คณะกรรมการจะพิจารณา โดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่น
(1.1.2) นำเสนอหลักการ แนวคิด วิธีการและขั้นตอนการดำเนินงาน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ไม่ครบอย่างน้อย 1 ข้อ	10	นำเสนอ โดยพิจารณาจากความชัดเจนของข้อเสนอโครงการ มี	ข้อเสนอได้เสนอมาร และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่นำเสนองานได้
(1.1.3) นำเสนอหลักการ แนวคิด วิธีการและขั้นตอนการดำเนินงาน ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	0	หลักการ แนวคิด และรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับขอบเขตการดำเนินงานและวัตถุประสงค์ได้อย่างถูกต้อง และครบถ้วน	ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา

(1.2) รายละเอียดแผนการทำงานที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน คะแนนเต็ม 15 คะแนน โดยให้ผู้ยื่นข้อเสนอนำเสนอแผนการดำเนินงาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
(1.2.1) นำเสนอรายละเอียดแผนการทำงานที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงานได้อย่างชัดเจน เหมาะสม และตรงตามระยะเวลาที่กำหนด	15	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอยื่นมา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์	คณะกรรมการจะพิจารณา โดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่น
(1.2.2) นำเสนอรายละเอียดแผนการทำงานที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงานได้ตรงตามระยะเวลาที่กำหนด แต่ไม่ชัดเจน	10	นำเสนอ โดยพิจารณาจากการนำเสนอรายละเอียดแผนการทำงานที่สอดคล้องกับ	ข้อเสนอได้เสนอมาร และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
(1.2.3) นำเสนอรายละเอียดแผนการทำงานกับระยะเวลาการดำเนินงานได้ไม่ตรงตามระยะเวลาที่กำหนด	0	ระยะเวลาการดำเนินงาน ได้อย่างถูกต้อง และครบถ้วน	

2. การออกแบบและดำเนินงานของทั้งโครงการ คะแนนเต็ม 50 คะแนน โดยให้ผู้ยื่นข้อเสนอ นำเสนอแผนการดำเนินงาน โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

(2.1) รูปแบบการจัดนิทรรศการ โครงสร้างที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมโดยภาพรวม คะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยให้ผู้ยื่นข้อเสนอ นำเสนอแผนการดำเนินงาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
(2.1.1) มีรูปแบบการจัดนิทรรศการ โครงสร้างที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และ กิจกรรม ได้อย่างสวยงาม ทันสมัย และ ครบถ้วนทุกประเด็น	10	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอ ยื่นมา โดยจัดทำเป็น รูปแบบ PDF File และ นำเสนอในรูปแบบไฟล์	คณะกรรมการจะ พิจารณา โดย เปรียบเทียบจาก เอกสารที่ผู้ยื่น
(2.1.2) มีรูปแบบการจัดนิทรรศการ โครงสร้างที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และ กิจกรรม ได้อย่างสวยงามครบถ้วนทุก ประเด็น แต่ไม่ทันสมัย	5	นำเสนอ โดยพิจารณา จากความชัดเจนของ ข้อเสนอโครงการ มี รูปแบบการจัด	ข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิด จากผู้ที่นำเสนองานได้ ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
(2.1.3) มีรูปแบบการจัดนิทรรศการ โครงสร้างที่ไม่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และ กิจกรรม ไม่ทันสมัย และไม่ตรงประเด็น	0	นิทรรศการ โครงสร้างที่ เหมาะสมกับรูปแบบ การเรียนรู้และกิจกรรม โดยภาพรวมได้อย่าง สวยงาม ทันสมัย และ ครบถ้วนทุกประเด็น	

(2.2) การออกแบบและพัฒนาเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้ผู้ยื่นข้อเสนอแนะนำแผนการดำเนินงาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
(2.2.1) ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR ได้ครบถ้วนทุกรูปแบบ และน่าสนใจ	20	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอยื่นมา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์	คณะกรรมการจะพิจารณา โดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่น
(2.2.2) ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR ได้ครบถ้วนทุกรูปแบบ แต่ไม่น่าสนใจ	10	นำเสนอ โดยพิจารณาจากความชัดเจนของข้อเสนอโครงการ กิจกรรมมีความ	ข้อเสนอได้เสนอมาร และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
(2.2.3) ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับหลักสูตร STEAM4INNOVATOR และไม่น่าสนใจ	0	สอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ได้อย่างน่าสนใจ และครบถ้วนทุกรูปแบบ	

(2.3) การจัดทำแผนกลยุทธ์การสื่อสาร โดยการออกแบบและผลิตสร้างสรรค์สื่อ ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ชัดเจน ครบถ้วน และถูกต้องเป็นไปตามที่กำหนดไว้ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้ผู้ยื่นข้อเสนอแนะนำเสนอแผนการดำเนินงาน โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
(2.3.1)จัดทำแผนกลยุทธ์การสื่อสาร โดยการออกแบบและผลิตสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดงาน ได้อย่างชัดเจน ครบถ้วน เหมาะสม และโดดเด่น	20	จัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจากการจัดทำแผนกลยุทธ์การ	คณะกรรมการจะพิจารณา โดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
(2.3.2)จัดทำแผนกลยุทธ์การสื่อสาร โดยการออกแบบและผลิตสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดงาน ได้อย่างชัดเจน ครบถ้วน เหมาะสม แต่ไม่โดดเด่น	10	สื่อสาร โดยการออกแบบและผลิตสร้างสรรค์สื่อ ในรูปแบบต่าง มีความสอดคล้องกับ	
(2.3.3)จัดทำแผนกลยุทธ์การสื่อสาร โดยการออกแบบและผลิตสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดงาน	0	วัตถุประสงค์การจัดงาน ได้อย่างชัดเจนครบถ้วน เหมาะสม และโดดเด่น	

3. ศักยภาพความพร้อมของผู้นำเสนอผลงานและประสบการณ์ของผู้ยื่นข้อเสนอที่เกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่นิทรรศการ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ และการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ความเหมาะสมของคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
3.1 ประวัติขององค์กรมีผลงานเกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่นิทรรศการมากกว่า 2 ผลงาน และมีทีมงานที่พร้อมปฏิบัติการ	20	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอยื่นมา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ	คณะกรรมการจะพิจารณา โดยเปรียบเทียบจาก
3.2 ประวัติขององค์กรมีผลงานเกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่นิทรรศการ 2 ผลงาน และมีทีมงานที่พร้อมปฏิบัติการ	10	PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดย	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมาและการให้
3.3 ประวัติขององค์กรไม่มีผลงานเกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่นิทรรศการ และไม่มีทีมงานที่พร้อมปฏิบัติการ	0	พิจารณาจาก หนังสือรับรองผลงาน หรือสำเนาสัญญา ของนิติบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่นิทรรศการ และคุณสมบัติของบุคลากรและทีมงาน	คะแนนคิดจากผู้ที่นำเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา

บริิพงาน

6
ส.ค.

13
ส.ค.

15
ส.ค.

ยื่นเสนอราคา
ในระบบ EGP

เวลา

13.00-16.00 น.

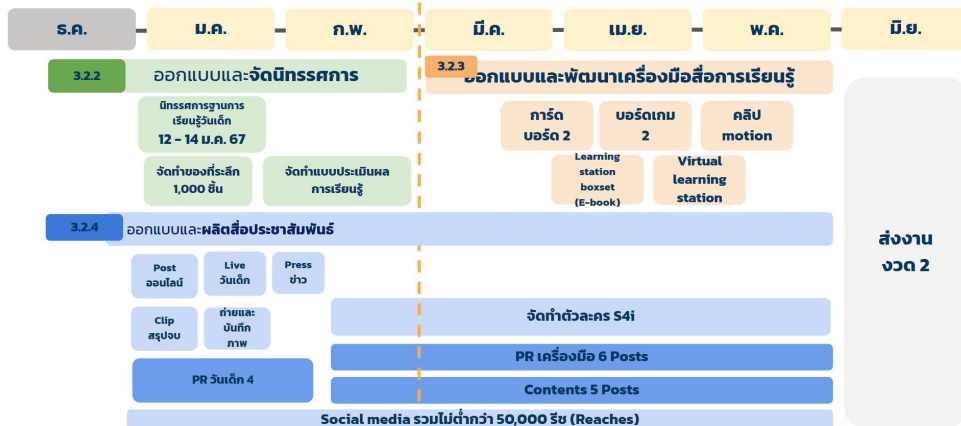
นำเสนองาน
(Presentation)

10.00-12.00 น.

@ NIA
เจ้าหน้าที่พัสดุ
นัดผ่านอีเมล

ขอบเขตการดำเนินงาน

3.21 แผนการดำเนินงาน
3.22 ออกแบบกิจกรรมและจัดนิทรรศการ
3.23 พัฒนาและผลิตเครื่องมือสื่อการเรียนรู้
3.24 ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์





หัวข้อในวันนี้

1. แนะนำสำนักงานและ STEAM4INNOVATOR
2. ขอบเขตของงานทั้งโครงการ
3. เกณฑ์การพิจารณา
4. ถาม - ตอบ



ติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่
steam4innovator@nia.or.th
ภายใน 13 ธันวาคม 2566

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY SINCE 2017

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR
เลขที่ประกาศ 66129009587





STEAM 4 INNOVATOR



NIA

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ