

**NIA**  
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

**สสส**  
สำนักงานกองทุนสนับสนุน  
การสร้างเสริมสุขภาพ

# The Health Promotion **INNOVATION** **PLAY** **GROUNd**

โครงการพัฒนาพื้นที่แห่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุน  
การสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค)



The Health Promotion  
**INNOVATION**  
**PLAY**  
**GROüND**

โครงการพัฒนาพื้นที่แห่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุน  
การสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค)



# สารบัญ

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| บทที่ 1                           | 00 |
| ภาพรวมโครงการ                     |    |
| • ความเป็นมาและวัตถุประสงค์       | 00 |
| • เป้าหมาย                        | 00 |
| • กลุ่มเป้าหมาย                   | 00 |
| • ด้านการแข่งขัน                  | 00 |
| บทที่ 2                           | 00 |
| เส้นทางสู่ความสำเร็จ              |    |
| • 4 ภาคทั่วประเทศ                 | 14 |
| • 12 โครงการ                      | 00 |
| • 1 ทีมยอดเยี่ยม และ 4 ทีมโดดเด่น | 00 |
| บทที่ 3                           | 00 |
| บทสัมภาษณ์                        |    |
| • ผู้บริหาร                       | 00 |
| • ทีมงานหลัก                      | 00 |
| • FACILITATOR แต่ละภาค            | 00 |
| • อาจารย์ที่ปรึกษาแต่ละศูนย์      | 00 |
| บทที่ 4                           | 00 |
| บทสรุปโครงการ                     |    |
| • ผลผลิต                          | 00 |
| • สิ่งที่ยาวชนได้รับ              | 00 |
| • ผลลัพธ์จากโครงการ               | 00 |



## ดร.กริชพกา บุญเฟื่อง

ผู้อำนวยการ  
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ



โครงการ The Health Promotion Innovation Playground คือจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการบ่มเพาะศักยภาพเยาวชนไทยสู่การเป็นนวัตกรรมรุ่นใหม่ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างเสริมสุขภาพ โครงการนี้เป็นการผนึกกำลังครั้งสำคัญระหว่าง NIA, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ในด้านสุขภาพและสุขภาวะที่ดี และเครือข่ายศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ (STEAM4INNOVATOR Center) ระดับอุดมศึกษาจากทั่วประเทศในการขับเคลื่อนและพัฒนาเยาวชนอย่างแท้จริง

NIA ได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมโดยบูรณาการผ่านหลักสูตร STEAM4INNOVATOR พสานองค์ความรู้ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ ผ่านกิจกรรม Healthcathon และ Innovation Camp โดยศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ในแต่ละภูมิภาค พร้อมทั้งมีผู้เชี่ยวชาญในหลากหลายสาขา อาทิ เทคโนโลยี นวัตกรรม อาหารและการแพทย์ คอยให้คำปรึกษาเพื่อพัฒนาโครงการของเยาวชนอย่างใกล้ชิด และมีเวที Investor Pitch ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้นำเสนอผลงานเพื่อขอทุนจริง

โครงการนี้ได้ประสานความร่วมมือกับมหาวิทยาลัย เครือข่ายในแต่ละภูมิภาค ภาคธุรกิจ และเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญตลอดทั้งกระบวนการ ซึ่งเป็นการสะท้อนบทบาทใหม่ของ NIA ในฐานะ

‘Focal Conductor’ ผู้กำหนดทิศทางนวัตกรรมของประเทศ ที่ไม่เพียงแต่วางเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ แต่ยังลงมือผลักดันให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม สิ่งที่ยาวชนได้เรียนรู้ คือ กระบวนการคิดและทักษะในการสร้างนวัตกรรมผ่านประสบการณ์จริงในการสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ อันจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศไทยก้าวสู่การเป็น ชาตินวัตกรรม (Innovation Nation) ต่อไป

ท้ายที่สุดนี้ ขอฝากถึงนวัตกรรมรุ่นเยาว์ทุกคนว่า ทุกคนมีศักยภาพที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมได้จริง ขอเพียงแค่ **“กล้าคิด กล้าทดลอง และกล้าลงมือทำ”** เชื่อมั่นในศักยภาพของตนและมานะพยายามอย่างไม่ย่อท้อ เพราะทุกการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้ด้วยสองมือของเรา

**NIA จะอยู่เคียงข้าง  
คอยสนับสนุน และส่งเสริม  
ทุกการเติบโตของเยาวชนไทย  
สู่เส้นทางความเป็นนวัตกรรม  
ที่สร้างความเปลี่ยนแปลง  
สู่สังคมได้อย่างแท้จริง”**



## ดร.ณัฐพันธุ์ ศุภกา



ผู้อำนวยการสำนักพัฒนานโยบายและ  
ยุทธศาสตร์ และรักษาการผู้อำนวยการ  
สำนักวิชาการและนวัตกรรมสำนักงาน  
กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ



“ผมรู้สึกภูมิใจที่ได้เห็นพลังของเยาวชนจาก  
ทั่วประเทศ มาร่วมกันสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ บนพื้นที่  
ที่เราเรียกว่า Playground – สนามแห่งการเรียนรู้  
และลงมือทำจริง นี่ไม่ใช่เพียงเวทีแข่งขัน แต่คือ  
เวทีที่เปิดโอกาสให้ทุกความคิด ทุกความฝัน  
และทุกความตั้งใจได้เติบโตเป็นนวัตกรรมที่มีชีวิต  
มีจิตวิญญาณ และมีเป้าหมายเพื่อสร้างสุขภาพที่  
ดีให้กับผู้คนรอบข้าง

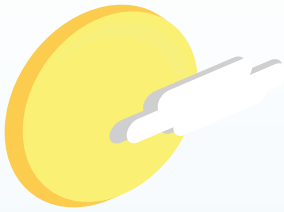
**การเดินทางของโครงการนี้  
สะท้อนหัวใจของการทำงาน สสส.  
อย่างแท้จริง คือ การส่งต่อแรง  
บันดาลใจ พัฒนา และรังสรรค์  
นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ  
จากคนรุ่นใหม่ที่กำลังคิดและลงมือ  
เปลี่ยนแปลง เพื่อให้สังคมไทย  
มีพื้นที่แห่งสุขภาวะที่ยั่งยืน  
มากขึ้นในทุกภูมิภาค**

ผมเชื่อว่าการสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อ  
เรากล้าเปิดพื้นที่ให้ผู้คนได้เรียนรู้ ทดลอง และ  
ผิดพลาดอย่างสร้างสรรค์ การที่เยาวชนจาก 4  
ภูมิภาคทั่วประเทศได้มารวมพลังกันในโครงการนี้  
คือจุดเริ่มต้นของการสร้าง “นวัตกรรมสร้างเสริมสุข  
ภาพรุ่นใหม่” ที่จะไม่เพียงเป็นนักคิด แต่จะเป็น นัก  
เปลี่ยนแปลง (Change Maker) ที่ร่วมขับเคลื่อน  
อนาคตของสุขภาพไทยไปข้างหน้า

ขอขอบคุณ NIA ภาควิชาการ และผู้สนับสนุน  
ที่ร่วมกันทำให้สนามแห่งนี้เกิดขึ้นจริง  
และขอเป็นกำลังใจให้กับทุกเยาวชนที่กำลังเดินทาง  
ความฝัน ขอให้ทุกก้าวที่พวกคุณก้าวไป เต็มไปด้วย  
แรงศรัทธาในสิ่งที่ทำ และเชื่อมั่นว่า “ทุกนวัตกรรม  
เพื่อสุขภาพ คือก้าวสำคัญของการสร้างโลกที่ดีขึ้น  
สำหรับทุกคน”

## 01

ภาพรวม  
โครงการ



## ความเป็นมา

การมีสุขภาพและสุขภาวะที่ดีเป็นพื้นฐานของการพัฒนาประเทศจากปัจจุบันไปสู่อนาคตจากงานวิจัยเรื่องอนาคตสุขภาพและสุขภาวะสังคมไทย พ.ศ. 2567 กล่าวถึงเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของภูมิทัศน์ด้านสุขภาพและสุขภาวะสังคมไทย อันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงด้านสังคม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ นโยบายและค่านิยมของคนในสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมถูกนำมาปรับใช้เพื่อแก้ปัญหาและสร้างเสริมสุขภาพเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรม (พ.ศ. 2561 - 2580) ที่มีแนวคิดส่งเสริมการวิจัย พัฒนาและประยุกต์ใช้นวัตกรรมในการแก้ปัญหา ความเหลื่อมล้ำในสังคม และเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ





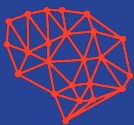
**สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)** มีนโยบายในการสนับสนุนการพัฒนาและขยายผลงานสร้างเสริมสุขภาพ และสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและระบบดิจิทัล เพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ ผ่านยุทธศาสตร์การดำเนินงานระยะ 5 ปี (2566 - 2570) ของแผนพัฒนาระบบ และกลไกสนับสนุนเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ (แผน 13) โดยเน้นสนับสนุนกลไกการพัฒนาองค์ความรู้ ด้านวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านสุขภาพ และสนับสนุนกลไกการพัฒนา บ่มเพาะ ต่อยอดและขยายผลต้นแบบเทคโนโลยีและนวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ อันสอดคล้องกับแผนการดำเนินงานของ **สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช.** กลุ่มงานพัฒนาเยาวชน ที่มุ่งปลูกศักยภาพ ด้านนวัตกรรมและเตรียมความพร้อมให้เยาวชนเติบโตเป็นนวัตกรรมที่มีคุณภาพ สนช. ได้ออกแบบ กระบวนการการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม **“STEAM4INNOVATOR”** และกลไกสนับสนุน ในการขยายองค์ความรู้การสร้างนวัตกรรมผ่านสถานศึกษาในเครือข่ายโครงการพัฒนา “ศูนย์สร้าง นวัตกรรมรุ่นใหม่ STEAM4INNOVATOR Center” นำไปสู่การร่วมมือกันระหว่าง 2 หน่วยงาน ที่มีเป้าหมาย ในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมแก่เยาวชน และถึงศักยภาพในการออกแบบต้นแบบนวัตกรรม สร้างเสริมสุขภาพที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคมในอนาคต



# THE HEALTH PROMOTION INNOVATION PLAYGROUND

โครงการพัฒนาพื้นที่แห่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค)

โครงการ “พัฒนาพื้นที่แห่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค)” หรือ The Health Promotion Innovation Playground ถูกออกแบบขึ้นโดยประสานความร่วมมือระหว่างเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญและสถาบันการศึกษา “ศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่” ระดับอุดมศึกษาใน 4 ภูมิภาค ในการเตรียมระบบนิเวศการเรียนรู้ ครอบคลุมองค์ความรู้ สื่อการสอน รูปแบบและมาตรฐานการจัดการเรียนการสอน ระบบติดตามและประเมินผล และระบบสนับสนุนต่าง ๆ ทั้งในด้านการสร้างเสริมสุขภาพและนวัตกรรมโดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ “STEAM4INNOVATOR” ที่บูรณาการความรู้ความเข้าใจด้าน STEAM และธุรกิจนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งเสริมด้วยแนวคิดการสร้างเสริมสุขภาพ (Health Promotion Working Model)



## STAGE 1 INSIGHT

เข้าใจถึงที่มาของปัญหา  
และกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง



## STAGE 2 WOW! IDEA

นำความคิดมาสังเคราะห์  
เป็นไอเดียที่จับต้องได้



## STAGE 3 BUSINESS MODEL

การบูรณาการความคิด  
เข้ากับมุมมองธุรกิจ



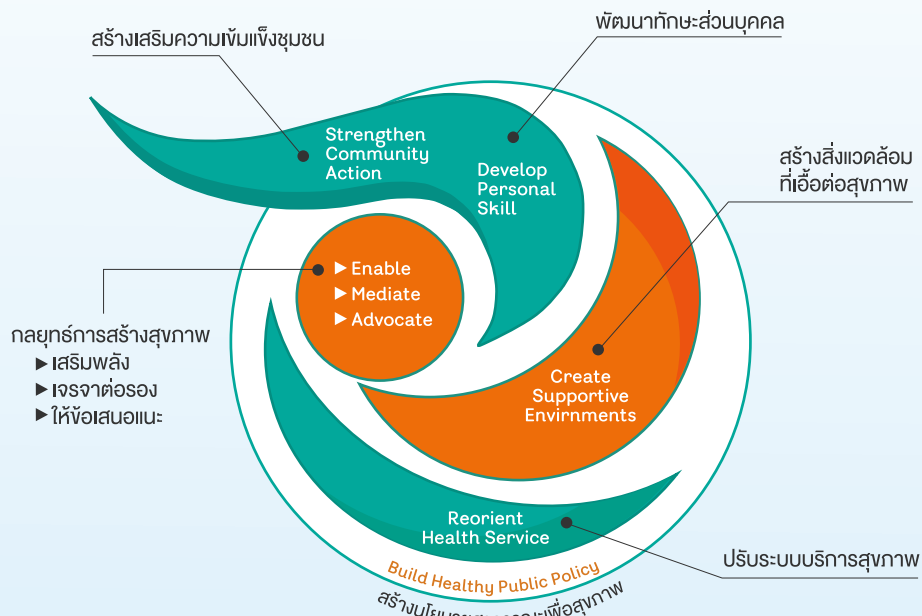
## STAGE 4 PRODUCTION & DIFFUSION

ลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิด  
ผลสำเร็จที่ยั่งยืน

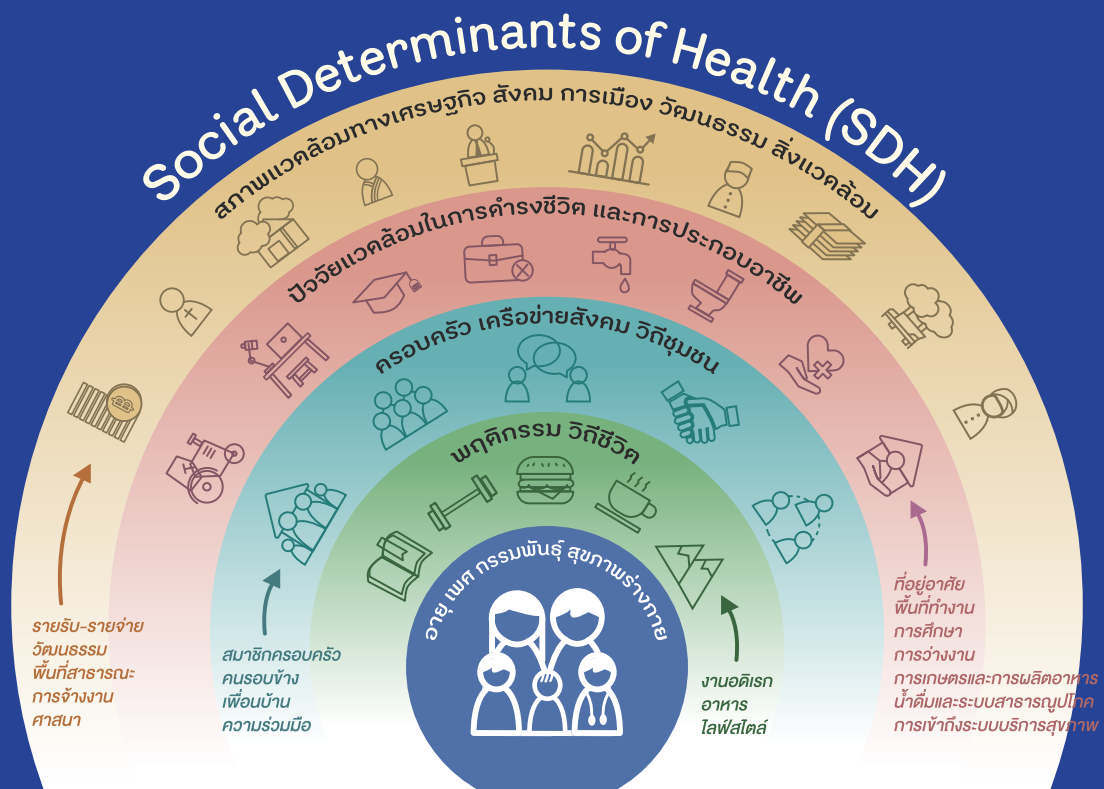


## Ottawa Charter

## กฎบัตรออตตาวา



กลยุทธการดำเนินงานจากกฎบัตรออตตาวา  
**พื้นฐานของรูปแบบการสร้างเสริมสุขภาพ สสส.**  
 (Working Model: Health Promotion)



## วัตถุประสงค์

พัฒนา **กลไกสนับสนุน**  
การพัฒนานวัตกรรมสร้าง  
เสริมสุขภาพ  
ในกลุ่มนิสิต / นักศึกษา  
ร่วมกับเครือข่าย  
ผู้เชี่ยวชาญและสถาบันการ  
ศึกษาระดับ  
อุดมศึกษาใน 4 ภูมิภาค

พัฒนา **ศักยภาพ**  
ด้านนวัตกรรม  
สร้างเสริมสุขภาพ  
ผ่านกระบวนการเรียนรู้ตาม  
โครงสร้างหลักสูตรการ  
พัฒนานวัตกรรมบนโจทย์  
ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ

พัฒนา **ต้นแบบ**  
นวัตกรรม  
สร้างเสริมสุขภาพ  
ที่สามารถนำไปแก้ไขปัญห  
สุขภาพรอบตัว

## เป้าหมายของโครงการ

### OUTPUT :



เยาวชนระดับอุดมศึกษา  
ในเครือข่าย 4 ภูมิภาคทั่วประเทศ

จำนวน **200 คน**  
มีองค์ความรู้ด้านการสร้างเสริม  
สุขภาพและนวัตกรรม



ต้นแบบนวัตกรรม  
สร้างเสริมสุขภาพที่  
พร้อมขยายผล

**12 ผลงาน**





คัดเลือก  
เยาวชน **200 คน**  
เข้าร่วมโครงการ



**40 คน**  
เข้ารับการ  
พัฒนาศักยภาพด้าน  
นวัตกรรมเข้มข้น



สร้างสรรค์  
**20 ผลงาน**  
ที่ผ่านขั้น  
Proof of Concept



ต่อยอด  
**12 ผลงาน**  
นวัตกรรมสร้างเสริม  
สุขภาพที่พร้อมขยายผล

## OUTCOME :

เครือข่ายนวัตกรรมเยาวชน ที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจแนวคิด  
การสร้างเสริมสุขภาพและหลักการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม จนสามารถพัฒนา  
นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพเพื่อแก้ไขปัญหาสุขภาพรอบตัวออกมาได้จริง



## IMPACT :

เกิดต้นแบบการพัฒนานวัตกรรม โดยร่วมกับสถาบันการศึกษา  
และเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในประเด็นปัญหาอื่น ๆ ได้



## กลุ่มเป้าหมาย

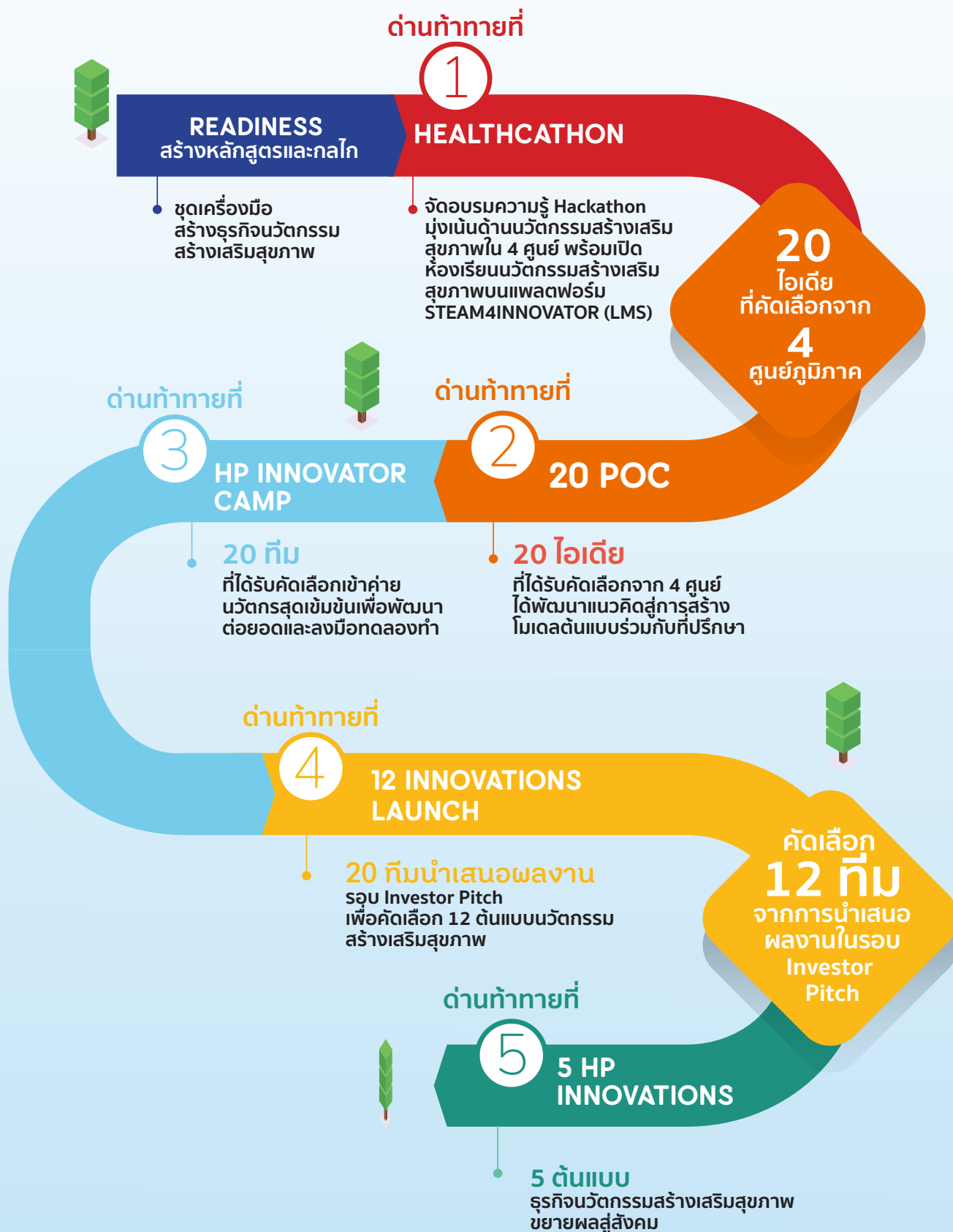


นิสิต - นักศึกษา ที่กำลังศึกษา อยู่ในระดับอุดมศึกษา ทั้ง 4 ภูมิภาคทั่วประเทศ



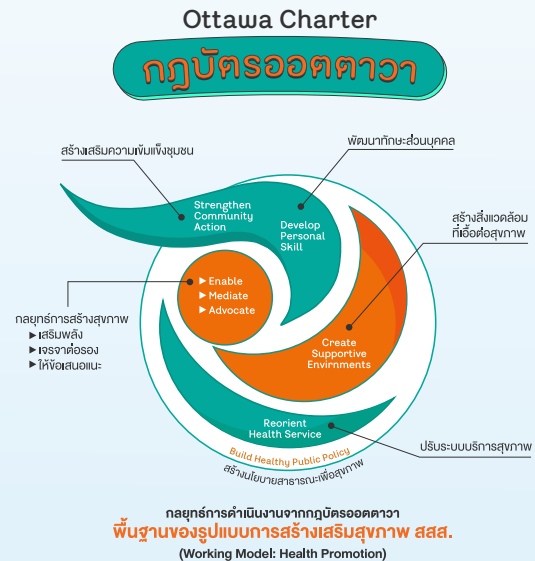
อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครอง เครือข่ายที่ปรึกษา ที่เข้าร่วมโครงการ บริษัท หน่วยงาน และประชาชน

## ด้านการแข่งขัน





**จัดเตรียม ชุดเครื่องมือ สร้างธุรกิจนวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ**



จัดเตรียม **ระบบนิเวศน์** ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมให้กับเยาวชน



## ศูนย์สร้างนวัตกรรม รุ่นใหม่ใน 4 ภูมิภาค



## หนังสือ 7 เล่ม นวัตกรรม



20  
ผู้เชี่ยวชาญ

- ด้านสุขภาพ
- ด้านเทคโนโลยี
- ด้านธุรกิจนวัตกรรม



สื่อการเรียนรู้  
ออนไลน์ NIA  
MOOCs



## เอกสารสอนและ Worksheet

## ด้านท้าทายที่ 1

# HEALTHCATHON

จัดอบรมความรู้ Hackathon โดย 4 ศูนย์ภูมิภาคที่เน้นด้านนวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ และเริ่มต้นใช้ห้องเรียนนวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพผ่านแพลตฟอร์ม STEAM4INNOVATOR (LMS)

### Hackathon Model



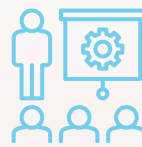
Knowledge  
Sharing



Team  
Formation



Mentoring  
Session



Mini-Workshop



Idea  
Sharing

### การสร้างเสริมสุขภาพ



ลด ละ เลิกการสูบบุหรี่/  
บุหรี่ไฟฟ้า



การควบคุมการบริโภค  
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์  
และสิ่งเสพติด



การเพิ่มสัดส่วนการ  
บริโภคอาหารเพื่อ  
สุขภาพอย่างสมดุล



การเพิ่มกิจกรรม  
ทางกาย



การลดอัตราการตาย  
จากอุบัติเหตุทางถนน



การเพิ่มสัดส่วนผู้มี  
สุขภาพจิตสมบูรณ์



การลดผลกระทบต่อ  
สุขภาพจากมลพิษทาง  
สิ่งแวดล้อม

เพื่อให้คนไทย  
มีสุขภาพที่ดีทั้ง  
กาย จิต สังคม  
ปัญญา ตามนโยบาย  
ของ สสส.



จัดโดย แกนนำ  
ผู้สร้างนวัตกรรม 20 คน  
จากศูนย์สร้างนวัตกรรม  
รุ่นใหม่ทั้ง 10 แห่ง

นิสิต-นักศึกษา

**394** คนจาก **4** ภูมิภาคทั่วประเทศ

ผ่านการอบรมเตรียมความพร้อมด้านนวัตกรรมและ  
องค์ความรู้ด้านการสร้างเสริมสุขภาพทั้ง 7 ประเด็น





## ด้านท้าทายที่ 2

## 20 POC

หลังจากการอบรมเสริมสร้างองค์ความรู้แล้ว นิสิต-นักศึกษาทั้ง **76 ทีม** ได้นำเครื่องมือที่ได้ไปสร้างสรรค์ไอเดียนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ **‘การสร้างเสริมสุขภาพ’** พร้อมกับเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญของแต่ละศูนย์ภูมิภาค รวมกว่า 64 คน

แต่ละศูนย์ภูมิภาค คัดเลือก **5 ไอเดีย** ที่ผ่านการ **Proof of Concept** หรือการทดสอบความเป็นไปได้ ของผลงานว่าสามารถนำไปสร้างได้จริงและตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายหรือไม่ รวมมาเป็น 20 ไอเดียที่ผ่านขั้นตอน POC แล้ว

## เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรม

INNOVATION  
INSIGHT

1. คุณค่าต่อผู้ใช้งาน (Value for User)
  - นวัตกรรมนี้เกิดคุณค่ากับใคร (Value for User)
  - นวัตกรรมนี้เกิดคุณค่า (Value) กับกลุ่มเป้าหมาย (User) อย่างไร (สามารถระบุวิธีการวัดผลการเปลี่ยนแปลงได้)
2. ปัญหาที่เลือกแก้ไข
  - สอดคล้องกับสภาพปัญหา/ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างไร (ตอบข้อ 1 ยังไง?)
3. สอดคล้องกับ Ottawa Charter ข้อใด อย่างไร

WOW!  
IDEA

4. ใหม่-สร้างสรรค์ (Creative)
  - อาจใหม่ที่เรา แต่ปรับใช้ (Adapt) จากที่อื่น / พัฒนาจากของเดิม (Incremental)
  - ใหม่ Fresh ไม่เคยมีในโลก (Radical)

BUSINESS  
MODEL

5. แผนธุรกิจ Business Model
  - ขายใคร จะเข้าถึงมือกลุ่มเป้าหมายได้ไง เขาจะสนใจเราเพราะอะไร (Customer Values)
6. ความพร้อมของเทคโนโลยีและการขึ้นต้นแบบผลงาน (Technology and Prototype)
  - เล่าได้ว่า ปรับปรุงมาที่เวอร์ชันแล้ว ข้อค้นพบสำคัญคืออะไร
7. แผนการดำเนินงาน
  - ทรัพยากร/กำลังคนในการดำเนินงาน

PRODUCTION &  
DIFFUSION

8. นำเสนอ
  - ทำ Pitch Deck ดี ประกอบด้วย ปัญหา สาเหตุ กลุ่มเป้าหมาย วิธีการแก้ปัญหา และแผนธุรกิจ ทำให้ผู้ฟังเข้าใจง่ายและมีวิธีการพุดนำเสนอดึงดูดให้ฟังตรงประเด็น
9. ผลกระทบ (Impact)
  - ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น สร้าง (Impact ต่อ) ชุมชนหรือสังคมได้อย่างไร

### ด้านท้ายที่ 3

## HP INNOVATOR CAMP

**20 ทีม**  
ผ่านการคัดเลือก  
เข้าค่ายนวัตกรรมสุดเข้มข้น  
เพื่อพัฒนาต่อยอดผลงาน  
และลงมือทำจริง



### ขัดเกลาและพัฒนาผลงาน ผ่านกระบวนการสุดเข้มข้น ผ่าน



#### PRE-STAGE

เข้าใจผลงาน  
ตั้งแต่สาเหตุ  
การแก้ปัญหา  
และ Impact  
ที่จะเกิดขึ้น ผ่าน  
เครื่องมือ  
Segmodel



#### STEAM4INNOVATOR

ทบทวนสถานการณ์ปัญหา  
กลุ่มเป้าหมาย และเปรียบเทียบ  
กับไอเดียที่มีอยู่แล้ว พร้อมทั้ง  
เปิดพื้นที่ให้ลองทดสอบชิ้นงาน  
ให้ครบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่  
1. ผู้ใช้งาน-ลูกค้า  
2. การผลิต-เทคโนโลยี  
3. การจัดการ-ธุรกิจ



#### EXPERT CONSULT

พัฒนาผลงานกับ  
ผู้เชี่ยวชาญทั้ง  
ด้าน Health และ  
Business



#### PITCHING STAGE

สร้างแบบร่าง  
ทำ Pitch Deck  
และนำเสนอจริง  
พร้อมรับ  
Feedback  
เพื่อพัฒนาต่อ

## ด้านท้าทายที่ 4

# 12 INNOVATIONS LAUNCH

20 ทีมนำเสนอผลงานรอบ Investor Pitch  
เพื่อเฟ้นหา 12 ต้นแบบนวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพที่พร้อมทำ  
จริงจาก 4 ภูมิภาคทั่วประเทศ ในงาน  
STEAM4INNOVATOR's Day “9.9 ปล่อยของ”

คัดเลือกโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ



## ด้านท้าทายที่ 5

# 5 HP INNOVATIONS

12 ทีมนำเสนอผลงานบนเวที The Health Promotion Innovation Pitching ภายในงาน STEAM4INNOVATOR's Day 9.9 ป่วยของ เพื่อเฟ้นหา 5 ต้นแบบนวัตกรรมสุขภาพที่สามารถนำไปต่อยอดได้จริง







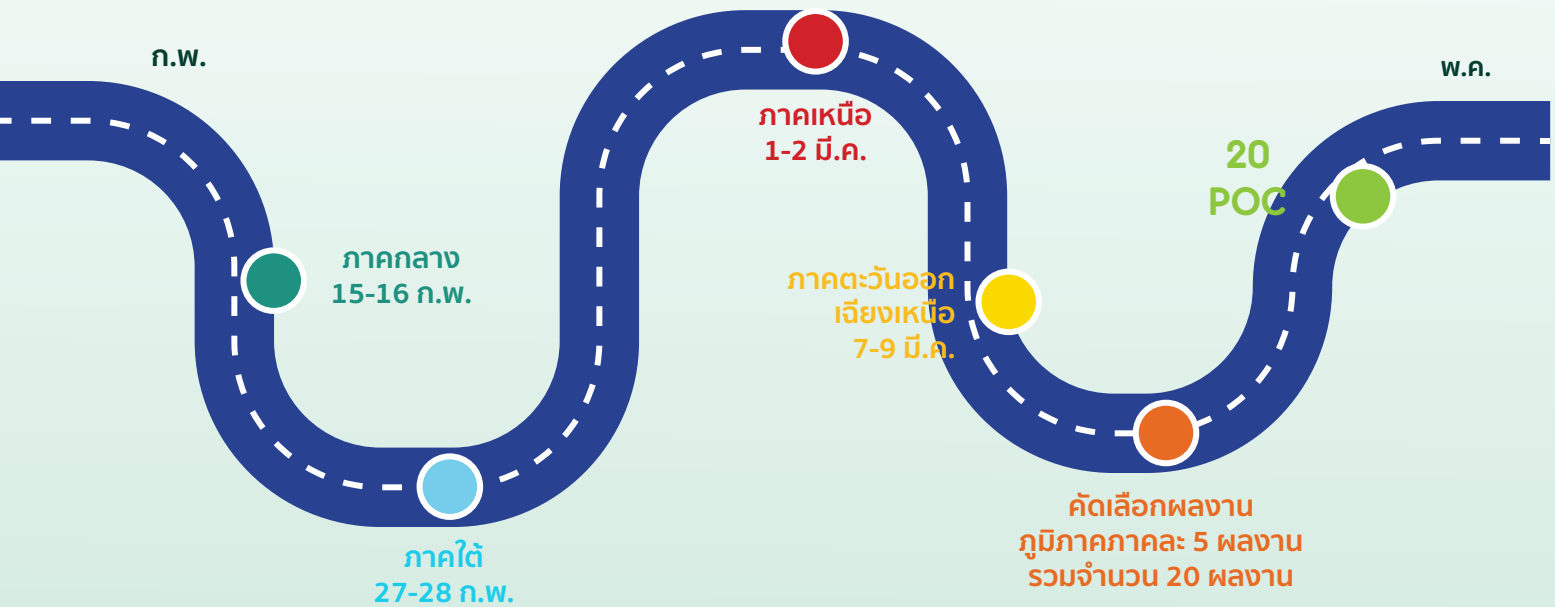
# 02

## เส้นทาง สู่ความสำเร็จ

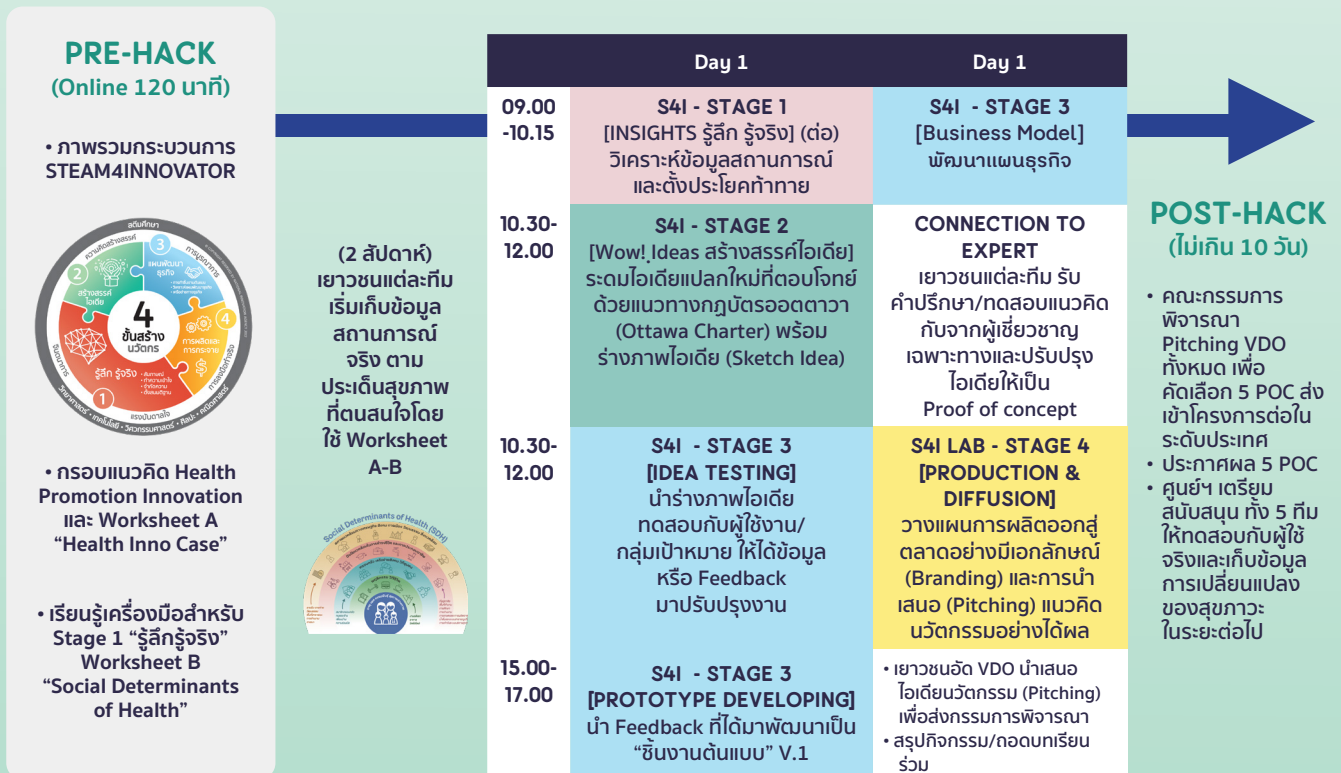


## เส้นทางสู่ความสำเร็จ

เสริมสร้างความรู้ให้นิสิต-นักศึกษาใน 4 ภูมิภาคทั่วประเทศ ในรูปแบบ Hackathon “Health Hack” โดยศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ในแต่ละภูมิภาค จากนั้น คัดเลือก 5 ผลงานจากแต่ละภูมิภาคที่ผ่านระดับ POC มาเข้าค่ายพัฒนาศักยภาพด้านธุรกิจนวัตกรรม



## แผนการจัด Health Hack ในแต่ละภูมิภาค

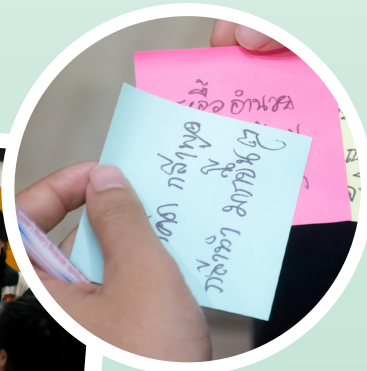


# เส้นทางสู่ความสำเร็จ

## ภาคเหนือ



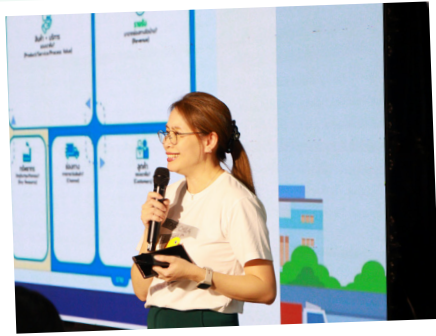
## ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ





## เส้นทางสู่ความสำเร็จ

### ภาคกลาง



### ภาคใต้



## ภาคเหนือ



ดร.วริวรรณ เจริญรูป

อาจารย์ประจำสาขาการบัญชี  
คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงราย

“ครั้งแรกที่ได้รับมอบหมายให้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการนี้ รู้สึกตื่นเต้นและดีใจมากที่ได้มีโอกาสเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ เพราะเป็นโครงการที่เปิดโอกาสให้กับน้อง ๆ ในภาคเหนือได้แสดงศักยภาพทางความคิด การสร้างสรรค์นวัตกรรม และพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาให้กับพื้นที่ของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม ทีมงานทุกคนมีความมุ่งมั่นและร่วมแรงร่วมใจกันอย่างเต็มที่ เพื่อขับเคลื่อนโครงการให้บรรลุตามเป้าหมายของโครงการ สิ่งที่เราภูมิใจและได้เรียนรู้จากการดำเนินงานในครั้งนี้ คือ การได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขา หลากหลายหน่วยงานทั้งด้านสุขภาพด้านเทคโนโลยีและด้านธุรกิจนวัตกรรม ที่มาร่วมกันเติมเต็มองค์ความรู้ครอบคลุมทุกประเด็นของโครงการ ซึ่งการมีส่วนร่วมของผู้เชี่ยวชาญนี้ ทำให้น้อง ๆ ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับคำแนะนำที่ลึกซึ้ง ตรงประเด็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ นับเป็นประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่า และเป็นอีกหนึ่งก้าวสำคัญของความร่วมมือ ที่มุ่งสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกให้เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างยั่งยืน

โครงการนี้ไม่เพียงสร้างนวัตกรรม  
แต่ยังสร้างแรงบันดาลใจ จุดประกายความคิด  
และเสริมศักยภาพให้เยาวชนรุ่นใหม่ได้เติบโต  
เป็นพลังสำคัญของการเปลี่ยนแปลง  
เพื่อสุขภาวะที่ดีและอนาคตที่ยั่งยืน  
ของสังคมไทย

## ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ



ดร.วิวัฒน์ นวลสิงห์

รักษาการแทนหัวหน้าโครงการจัดตั้งสถานพัฒนา  
ความเป็นผู้ประกอบการสำหรับนักศึกษา (SEDA)  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

“รู้สึกภาคภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการร่วมกับ NIA และ สสส. ซึ่งเป็นความร่วมมือที่ช่วยขยายการพัฒนานวัตกรรมสุขภาพให้เข้าถึงทุกภูมิภาคของประเทศ โดยเฉพาะในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ศูนย์ของเราได้ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรม ผมได้เรียนรู้และมองเห็นถึงพลังของการร่วมมือระหว่างทีมงาน NIA สสส. อาจารย์ บุคลากร และสถาบันการศึกษาต่าง ๆ สามารถช่วยให้คนรุ่นใหม่ “เข้าใจ” ปัญหาสุขภาพและ “ลงมือ” พัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ได้จริง นอกจากนี้ ผมยังประทับใจกับการได้เห็นคนรุ่นใหม่ที่มาจากต่างมหาวิทยาลัย แต่สามารถรวมพลังกันเพื่อเป้าหมายเดียวกัน และทำงานร่วมกันจนประสบความสำเร็จ

โครงการนี้ทำให้ผมเห็นชัดว่า  
**Think global, Act local  
and Start small together!**  
คือหัวใจของการสร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่  
จากคนรุ่นใหม่ เพื่อสุขภาพ  
ที่ยั่งยืนของสังคมไทย

ภาคกลาง



**ดร.พริยา สุขกิจจง**

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา  
คณะกรรมการเจ้าของธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

“โครงการ The Health Promotion Innovation Playground เป็นเวทีที่เปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และพลังแห่งการเรียนรู้ เพื่อออกแบบนวัตกรรมที่ช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตและสุขภาพของคนในสังคม เป็นตัวอย่างที่ดีของการบูรณาการ การเรียนรู้ การลงมือทำ และการสร้างคุณค่าเพื่อสังคมเข้าด้วยกันอย่างมีความหมาย ได้เห็นพลังของคนรุ่นใหม่ ที่กล้าคิด กล้าทำ และพร้อมสร้างการเปลี่ยนแปลงจริง ๆ

**ฝากถึงน้องๆ ว่า อย่าหยุดเชื่อในศักยภาพของตัวเอง ทุกแนวคิดและทุกความพยายามมีคุณค่าเสมอ ขอเพียงเริ่มต้น ลองผิด ลองถูก และใช้ใจสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ เพื่อสังคม เพราะนั่นคือจุดเริ่มต้นของนักนวัตกรรม**

ภาคใต้



**อาจารย์ริสมนต์ ยุระพันธุ์**

ผู้ช่วยคณบดี คณะบริหารธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ดีใจและภาคภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการนี้ การได้ร่วมเป็นทีมผู้จัด เป็นประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยความสุข ความท้าทาย และมุมมองใหม่ ๆ การได้ทำงานร่วมกับคณาจารย์และทีมงานจากหลากหลายมหาวิทยาลัยในภาคใต้ **เป็นมิติใหม่ที่เติมเต็มทั้งความรู้และแรงบันดาลใจ** ทุกท่านต่างทุ่มเท ตั้งใจ เพื่อให้บัณฑิตนักศึกษาได้รับทั้งความรู้และประสบการณ์จริงอย่างเข้มข้น

ในส่วนของนิสิตนักศึกษา อาจารย์เห็นถึงความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรมสุขภาพ ที่มุ่งแก้ปัญหาและยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนและสังคมได้อย่างน่าชื่นชม อาจารย์รู้สึกภูมิใจในทุกคน และหวังว่าประสบการณ์ในครั้งนี้จะเป็นอีกหนึ่งก้าวสำคัญ ที่จะต่อยอดให้ทุกคนได้คิด สร้าง และขับเคลื่อนนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไปในอนาคต



# 12 INNOVATIONS LAUNCH

6

## ภาคเหนือ

ทีม **StormBreakers**  
ผลงาน : **CleanAir Buddy**



### สมาชิกในทีม

1. นางสาวญานิศา เรือนหลวง (ปลื้ม)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. นางสาวกฤติยาณี เมืองอินทร์ (ปุมปุย)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. นางสาวพาขวัญ เสนละเอียด (มิวมิว)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

### รายละเอียดโครงการ :

CleanAir Buddy เป็นนวัตกรรมตุ๊กตาวัดฝุ่นอัจฉริยะ ที่สามารถตรวจวัดค่าฝุ่น PM2.5 แบบเรียลไทม์ แสดงผลผ่านสื่อบอกความเสี่ยง มีระบบ GPS ระบุตำแหน่งเด็ก และส่งข้อมูลแจ้งเตือนผ่าน LINE อัตโนมัติ ช่วยให้ผู้ปกครองติดตามสุขภาพของเด็กได้สะดวก

### Challenge Statement :

เป็นไปได้อย่างไรที่เราจะทำให้เด็กประถมตระหนักถึงอันตรายของฝุ่น PM2.5 และเข้าใจผลกระทบต่อสุขภาพ ผ่านวิธีการที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับวัย เพื่อให้พวกเขาเติบโตขึ้นอย่างมีความรู้และสามารถดูแลตัวเองได้ดีในอนาคต

### กลุ่มเป้าหมาย :

ผู้ปกครองของนักเรียนประถมศึกษา โดยเฉพาะโรงเรียนในเขตภาคเหนือที่เผชิญปัญหาฝุ่น PM 2.5



## ภาคเหนือ

### ทีม Breathe Better Live Better ผลงาน : Get Better



#### สมาชิกในทีม

1. นางสาวธัญญลักษณ์ ภักดี (ตอง)  
คณะกรรมการแพทย์บูรณาการ  
มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
2. นางสาวฐิติมา ก้อยผ่านกิจ (มิว)  
คณะบริหารธุรกิจเศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร  
มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. นายปุระชัย เมขสุข (ฟาร์ม)  
คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

#### รายละเอียดโครงการ :

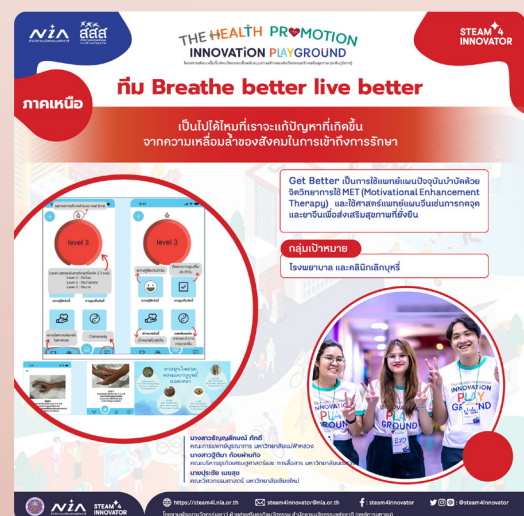
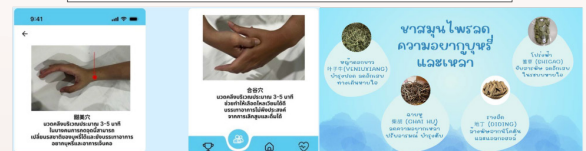
Get Better เป็นแอปพลิเคชันช่วยลดละเล็การสูบบุหรี่และสุราที่ผสมผสานการใช้จิตวิทยาและการแพทย์แผนจีน เน้นการบำบัดด้วยจิตวิทยาการใช้ MET (Motivational Enhancement Therapy) และใช้ศาสตร์แพทย์แผนจีน เช่น การกดจุดและยาจีนเพื่อส่งเสริมสุขภาพที่ยั่งยืน

#### Challenge Statement :

เป็นไปได้อย่างไรที่เราจะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากความความเหลื่อมล้ำของสังคมในการเข้าถึงการรักษา

#### กลุ่มเป้าหมาย :

โรงพยาบาลและคลินิกเลิกบุหรี่



6

## ภาคเหนือ

ทีม กิ่นตำมฤดู อยู่กับธรรมชาติ  
ผลงาน : ปฏิทินกิ่นตำมฤดู  
อยู่กับธรรมชาติ

6

## สมาชิกในทีม

1. นางสาวธีราภรณ์ พุดทะสี (ตัวเขียว)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. นายรณภัทร บุญรักษา (ปิ่น)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



## รายละเอียดโครงการ :

กิ่นตำมฤดู อยู่กับธรรมชาติ เชื่อมทั้งห่วงโซ่อาหารตั้งแต่คนปลูกถึงคนกิน เน้นกินผักพื้นบ้านตามฤดูกาลเพื่อสุขภาพและความปลอดภัย สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชน ร้านอาหารและผู้บริโภค ช่วยอนุรักษ์ผักพื้นบ้านและต่อยอดเป็นการท่องเที่ยวเชิงอาหาร

## Challenge Statement :

เป็นไปได้ไหมที่เราจะทำให้ผักพื้นเมืองล้านนาไม่เพียงถูกกระจายจากเกษตรกรสู่ร้านอาหาร แต่ยังเป็นสะพานในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาอาหารและสร้างรายได้ที่มั่นคงให้ชุมชน

## กลุ่มเป้าหมาย :

เกษตรกรท้องถิ่น/ร้านอาหารพื้นเมือง/ผู้บริโภคและนักท่องเที่ยวในพื้นที่น่านอง ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ และลำพูน





## ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ทีม Hack2thetmr  
ผลงาน : XP Learn  
แอปพลิเคชันการเรียนรู้



## สมาชิกในทีม

1. นางสาวเจนิตา งานสันทิยะ (เจมิม)  
คณะสาธารณสุขศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
2. นางสาวรัศมีอภา ศเวตพิสิษฐ์ (หยิน)  
คณะสาธารณสุขศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
3. นางสาวธีรารักษ์ ทองดินนอก (คิม)  
คณะสาธารณสุขศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

## รายละเอียดโครงการ :

E-Ciggy XP Learn ถูกพัฒนาขึ้นในรูปแบบเกม AR/Metaverse ที่ผสานความสนุกกับการเรียนรู้ ให้ผู้เล่นได้เห็นผลกระทบต่อการร่างกายอย่างใกล้ชิด และฝึกทักษะการปฏิเสธผ่านสถานการณ์จำลอง เสมือนจริง สร้างความตระหนักรู้ และเสริมพลัง ให้เด็กยุคดิจิทัลเลือกห่างไกลจากบุหรี่ไฟฟ้าได้อย่างมั่นใจ

## Challenge Statement :

เป็นไปได้ไหมที่เราจะสร้างสื่อการเรียนรู้เชิงตอบโต้ที่ดึงดูด และเข้าถึงเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่ทั้งให้ความรู้ที่ถูกต้อง เข้าใจง่าย และยังสามารถดึงดูดความสนใจของเยาวชนให้อยู่กับเนื้อหาได้จนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม



## กลุ่มเป้าหมาย :

เด็กและเยาวชนอายุ 9-15 ปี กลุ่มทดลอง โรงเรียนในตำบลหนองหญ้าขาว อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา เป้าหมายใหญ่ ทุกโรงเรียน ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ในประเทศไทย

## ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ทีม **Help Me Please !!!**  
ผลงาน : **Meal Mate**  
เพื่อนรู้ใจ ช่วยให้การกินดีขึ้น



## สมาชิกในทีม

1. นางสาวญาณวี โปรยกลาง (ลิลลี่)  
คณะศาสตร์และศิลปดิจิทัล  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
2. นายอิสมันต์ แสงบำรุง (เต๋า)  
สำนักวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

## รายละเอียดโครงการ :

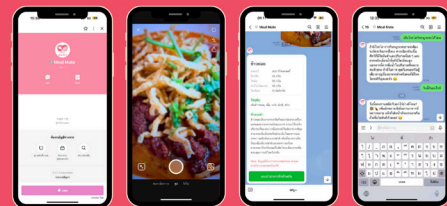
Meal Mate เพื่อนรู้ใจ ช่วยให้การกินดีขึ้น  
นวัตกรรมที่ผสาน AI Chatbot กับ Community  
ให้คำแนะนำด้านโภชนาการเหมือนเพื่อนที่คอย  
ให้กำลังใจ ช่วยให้ผู้วัยทำงานปรับพฤติกรรม  
การกินได้จริงอย่างยั่งยืน เพียงแอปไลน์ "Meal-  
Mate" ก็มีเพื่อนร่วมทางสุขภาพดี

## Challenge Statement :

จะอย่างไรให้คนวัยทำงานกินดีขึ้น ทั้งที่ไม่มี  
เวลา ไม่มีความรู้ และไม่มีแรงใจในการเริ่มต้นดูแล  
ตัวเอง?

## กลุ่มเป้าหมาย :

กลุ่มคนวัยทำงานอายุ 25-45 ปี เนื่องจากมี  
ความเสี่ยงโรค NCDs สูงสุด จากพฤติกรรม  
สะสม ขาดเวลา ความรู้ และกำลังใจในการเริ่ม  
ดูแลสุขภาพ

ใช้งานง่ายเพียง  
4 ขั้นตอน

แอดไลน์    ถ่ายรูป    รู้ผล    ถามตอบ





## ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ทีม **BokBaek**  
ผลงาน : **Mindflow**



## สมาชิกในทีม

1. นายณฐกร จ่านงค์ (โฟร์โมส)  
สำนักวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
2. นางสาวศิริกานดา สงครามยศ (เวฟ)  
คณะพยาบาลศาสตร์  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
3. นางสาวนวรรณ์ ภิรมย์รักษ์ (ปิ่นปิ่น)  
คณะแพทยศาสตร์  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

## รายละเอียดโครงการ :

Mindflow เป็นบอร์ดเกมที่เชื่อมต่อกับเว็บไซต์ โดยอิงจากทฤษฎีทางจิตวิทยาที่พัฒนาร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ เกมออกแบบให้ครอบครัวได้เผชิญสถานการณ์จำลองในแต่ละช่วงวัย (ประถมปลาย – มัธยมปลายหรือช่วงอายุ 9-19 ปี) สมาชิกในครอบครัวต้องตัดสินใจ พูดคุย แลกเปลี่ยนมุมมอง และร่วมกันเล่น เมื่อจบเกม เว็บไซต์จะสะท้อนผลลัพธ์ว่า ผู้ปกครองมีแนวทางการเลี้ยงดูแบบใด และลูกมีรูปแบบการสื่อสารหรือการจัดการอารมณ์อย่างไร เพื่อแนะนำการเสริมพฤติกรรมที่ดี และให้แนวทางปรับปรุงในจุดที่บกพร่องอย่างเหมาะสม

## Challenge Statement :

เป็นไปได้ไหมที่เราจะสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้ครอบครัวได้สื่อสารและเข้าใจกันมากขึ้น เพราะปัญหาสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มักจะเกิดจาก “การขาดการสื่อสารที่มีคุณภาพ” ระหว่างพ่อแม่และลูก



## กลุ่มเป้าหมาย :

ครอบครัวที่มีลูกในช่วงอายุ 9-19 ปี และผู้ปกครองที่ต้องการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และสื่อสารกับลูกมากขึ้นซึ่งสามารถใช้ได้กับครอบครัวในทุกพื้นที่ ทั้งในเขตเมืองและชนบท

6

## ภาคกลาง

ทีม Showsmind  
ผลงาน : Showsmind

6

## สมาชิกในทีม

1. นางสาวณฤมล คงเพิ่มวงศ์ (โม)  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. นายสุทธิโชค ไบเตย (โซว)  
คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. นายธนบดี พรรัตน์นิกกุล (เซนต์)  
คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

## รายละเอียดโครงการ :

SmileKid Mask เป็นหน้ากากสำหรับเด็กที่ออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์ทั้งด้านสุขภาพกาย จิตใจ และพฤติกรรมการใช้งาน โดยมีการกรองฝุ่นและพดลขนาดเล็ เพื่อการหายใจที่สะดวกสบาย พร้อมหน้ากากใสและอุปกรณ์ตกแต่ง เพื่อเสริมสร้างจินตนาการ และพัฒนาการสำหรับเด็ก เพื่อให้เด็กเต็มใจอยากใส่หน้ากากอนามัยมากขึ้นเพื่อประสิทธิภาพในการป้องกันมลพิษ (ฝุ่น PM 2.5)

## Challenge Statement :

เป็นไปได้ไหมที่เด็กๆจะสามารถมีความสุขที่ดีปลอดจากฝุ่นมลพิษ และสามารถเก็บจินตนาการของเด็กเหล่านี้ไว้ได้ให้พวกเขามีพัฒนาการที่ดี พร้อมการปกป้องที่ดีจากการสวมใส่หน้ากากอนามัยได้ทุกวัน



## กลุ่มเป้าหมาย :

เด็กอายุ 7 - 9 ปี อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯและต้องเดินทางไปเรียนทุกวัน อยู่ในพื้นที่ที่มีค่าฝุ่นเกินมาตรฐาน ร่าเริง ชอบเล่นสนุก ช่างพูด ช่างถาม สนใจเรื่องเทคโนโลยี ใช้หน้ากากอนามัย N95 สำหรับเด็ก แต่ไม่ชอบใส่ เพราะรู้สึกร้อน อึดอัด และหายใจไม่สะดวก

## ภาคกลาง

ทีม สามจักรพรรดิภระ  
ผลงาน : Floric แพลตฟอร์ม  
ที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยทางใจและ  
เติบโตไปพร้อมกับผู้ใช้งาน



## สมาชิกในทีม

1. นายชัชฌพงษ์ จันทะเพชร (โฟค)  
วิทยาลัยวิศวกรรมชีวการแพทย์  
มหาวิทยาลัยรังสิต
2. นายปฐพี สิริบุญพลสกุล (มิน)  
วิทยาลัยวิศวกรรมชีวการแพทย์  
มหาวิทยาลัยรังสิต
3. นายโรจน์วิศิษฐ์ ชื่นอารมณ (โน้ต)  
วิทยาลัยวิศวกรรมชีวการแพทย์  
มหาวิทยาลัยรังสิต

## รายละเอียดโครงการ :

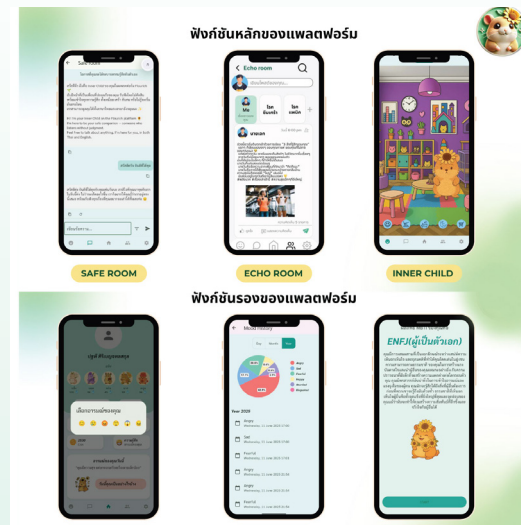
Flourich แพลตฟอร์มสุขภาพจิตสำหรับคนรุ่นใหม่ ที่มอบพื้นที่ปลอดภัยในการระบาย แบ่งปัน และเติบโตไปพร้อมกับอวตารสะท้อนใจ

## Challenge Statement :

เป็นไปได้อย่างไรที่เราจะสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้นักศึกษาวัย 18-22 ปี ได้มีที่พึ่งทางใจ ท่ามกลางความเครียด ความโดดเดี่ยว และปัญหาสุขภาพจิต ที่มักถูกจำกัดด้วยค่าใช้จ่ายและความไม่สะดวกในการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญ

## กลุ่มเป้าหมาย :

วัยรุ่นอายุ 18 - 22 ปี





## ภาคกลาง

ทีม The mono a first 1  
ผลงาน : Smart Helmet  
Reminder

## สมาชิกในทีม

1. นายพุฒิเมธ เคนจันทิก (ฟิล์ม)  
คณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
พระนครเหนือ
2. นายสฐภณห์ เครือศรี (นิวตัน)  
คณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
พระนครเหนือ
3. นายสุรศักดิ์ ไม้กุดแอก (มาร์ค)  
คณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
พระนครเหนือ

## รายละเอียดโครงการ :

ระบบ AI CCTV ที่ช่วยตรวจจับผู้ขับขี่ที่ไม่สวมใส่  
หมวกกันน็อค

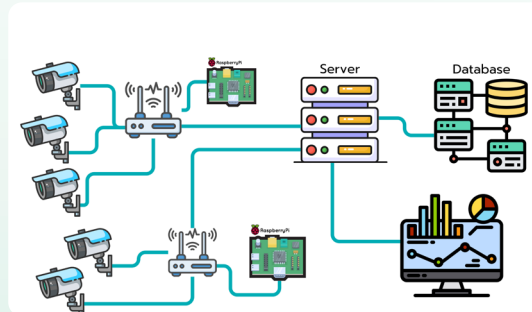
## Challenge Statement :

เป็นไปได้ไหมที่เราจะทำให้ผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์  
ทุกคน เห็นถึงความสำคัญของการใส่  
หมวกกันน็อค

## กลุ่มเป้าหมาย :

องค์กรหรือหน่วยงานที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับ  
ความปลอดภัยของคนในองค์กร

6





## ภาคกลาง

### ทีม VapeVerse WaveWorld ผลงาน : VapeVerse WaveWorld



#### สมาชิกในทีม

1. นางสาวรุพร ประเสริฐสังข์ (พลอย)  
คณะพยาบาลศาสตร์  
วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี  
จังหวัดนนทบุรี
2. นางสาวมนัษญา กำสัน (สุ)  
คณะพยาบาลศาสตร์  
วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี  
จังหวัดนนทบุรี
3. นางสาวอัสมา บุญศรี (อัสมา)  
คณะพยาบาลศาสตร์  
วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี  
จังหวัดนนทบุรี

#### รายละเอียดโครงการ :

V-Free Zone คือเกมวิ่งผจญภัย ที่สร้างขึ้นสำหรับเยาวชน เพื่อให้ตระหนักรู้ถึงภัยของบุหรี่ไฟฟ้าผ่านภารกิจและคำถาม ผู้เล่นจะต้องวิ่งพร้อมตอบคำถาม ที่หลีกเลี่ยงควันและอุปสรรค เพราะจะทำให้ร่างกายแย่ลง เกมนี้ไม่เพียงมุ่งหวังให้เด็ก 'ไม่สูบ' แต่ยังปลูกฝัง 'ทักษะการคิดและตัดสินใจ' ให้เลือกสิ่งที่ดี ปกป้องตนเองจากสิ่งชั่วร้ายได้ตั้งแต่ยังเล็ก นำไปสู่อนาคตที่เด็กไทยเติบโตมาโดยไม่มีวันสูบบุหรี่ในชีวิต เพราะเขาได้ "เลือกถูก" ตั้งแต่ตอนเล่นเกม



#### Challenge Statement :

เป็นไปได้ไหมที่เราจะใช้เกมจำลองเป็นเครื่องมือเพิ่มความตระหนักรู้และทักษะการปฏิเสธให้เด็กประถม เพื่อให้พวกเขาเลือกสุขภาพดีมากกว่าการลองบุหรี่ไฟฟ้า

#### กลุ่มเป้าหมาย :

กลุ่มเป้าหมายคือเด็กประถมศึกษา พื้นที่โรงเรียนในเขตภาคกลาง

6

## ภาคใต้

# ทีม ปิ่นโตเถา อาหาร ปิ่นโตเดลิเวอรี่ ผลงาน : ปิ่นโตเถา อาหารปิ่นโตเดลิเวอรี่



6

## สมาชิกในทีม

1. นายรณกร วิบูลกิจ (แก็ป)  
คณะบริการธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ศรีวิชัย  
วิทยาเขตสงขลา
2. นางสาวอารียา นิยมเดชา (ญา)  
คณะบริการธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ศรีวิชัย  
วิทยาเขตสงขลา
3. นายพิเชษฐ์ แก้วเอี่ยม (พี)  
คณะบริการธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ศรีวิชัย  
วิทยาเขตสงขลา

## รายละเอียดโครงการ :

“ปิ่นโตเถา” เป็นนวัตกรรมบริการอาหารสุขภาพที่มีโภชนาการ เทคโนโลยี และแรงจูงใจรวมเข้าด้วยกัน ไม่เพียงแค่จัดส่งอาหาร แต่ยังออกแบบเมนูโดยนักโภชนาการ จองจ่ายผ่าน LINE OA พร้อมระบบสะสมแต้มสุขภาพ (Health Point) เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ดีอย่างยั่งยืน ตอบโจทย์ทั้งบุคคลทั่วไปและกลุ่มองค์กรที่ต้องการดูแลสุขภาพด้วยวิธีที่สะดวกและเข้าถึงได้จริง

## Challenge Statement :

เป็นไปได้อย่างไรที่เราจะทำให้คนมีตัวเลือกอาหารที่ดีขึ้นเพื่อสร้างพฤติกรรมดูแลสุขภาพที่ยั่งยืน



## กลุ่มเป้าหมาย :

บุคคลทั่วไป และ กลุ่มองค์กร/มหาวิทยาลัย ที่ต้องการอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับการอบรม สัมมนา หรือประชุมในพื้นที่จังหวัดสงขลา

## ภาคใต้

## ทีม VITA HELM : Viral Integrated Tech Armor ผลงาน : VITA HELM : Viral Integrated Tech Armor



## สมาชิกในทีม

1. นายวิษณุ แก้วสีโน (อาร์ม)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
2. นางสาวเบญจมาศ เมืองทอง (น้ำฟ้า)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
3. นางสาวเกณิกา ทองแป้น (เกล)  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

## รายละเอียดโครงการ :

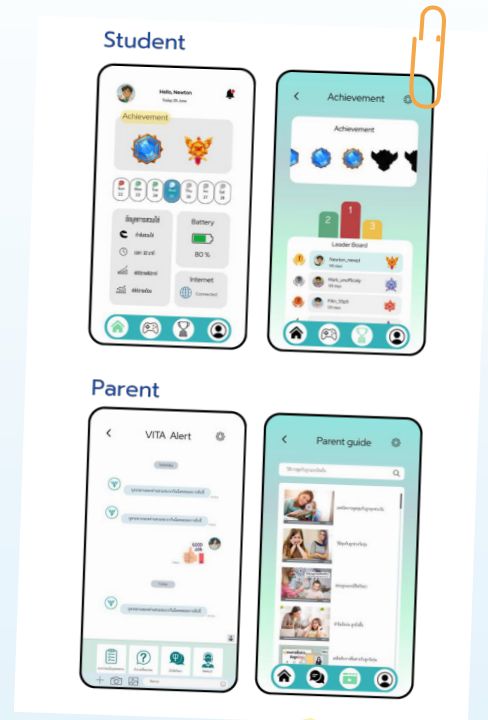
หมวกกันน็อกอัจฉริยะ ที่สามารถแสดงข้อมูล การสวมใส่ไปยังผู้ปกครอง มาพร้อม แอปพลิเคชันสุดเจ๋ง ที่สามารถอัปเดตการสวมใส่ ทั้งรายวัน สรุปรายเดือน มีระบบ Challenge กับผู้อื่น เพื่อกระตุ้นการสวมใส่ พร้อมทั้งมี เกมให้เล่น ในตัวเกมยังมีการสนับสนุนโฆษณา ของ สสส. ในส่วนหน้าแอปพลิเคชันของ ผู้ปกครองนั้นจะสามารถตรวจเช็คการสวมใส่ได้ มีระบบการสอนทางจิตวิทยาในการพูดคุยกับ บุตรหลาน

## Challenge Statement :

เป็นไปได้ไหมถ้ามีนวัตกรรมที่ไม่ใช่แค่หมวกกันน็อก แต่คือโอกาสของชีวิต

## กลุ่มเป้าหมาย :

วัยรุ่นอายุ 15 - 25 ปี ผู้ปกครอง





# 5 ต้นแบบ นวัตกรรมสุขภาพ

## รางวัลผลงานยอดเยี่ยม



ทีม สามจักรพรดิมรณะ

ผลงาน : Floric แพลตฟอร์มที่เป็นพื้นที่  
ปลอดภัยทางใจและเติบโตไปพร้อมกับผู้ใช้งาน



พวกเราตัดสินใจสมัครโครงการนี้  
จากการที่เห็นโพสต์ประชาสัมพันธ์  
ในเพจเฟซบุ๊กของศูนย์บ่มเพาะ  
มหาวิทยาลัยศรีปทุมโดยโจทย์  
ของโครงการนี้ตรงกับความสนใจ  
และความต้องการที่อยากจะ  
ทำงานที่ตรงกับโจทย์สุขภาพ  
แบบจริงจัง

จากการที่เข้าร่วมโครงการนี้ พวกเราได้  
ฝึกทักษะการวางแผน การทำงานเป็นทีม  
การเป็นผู้นำ การเข้าหาผู้เชี่ยวชาญ ไป  
จนถึงการสร้างโมเดล AI และการออกแบบ  
แพลตฟอร์มในการทำเกมส์ กระบวนการ  
STEAM4INNOVATOR เป็นกระบวนการ  
สำคัญที่ช่วยเปิดมุมมองใหม่ ทำให้พวกเรา  
เข้าใจทั้งกระบวนการสร้างนวัตกรรมและ  
การต่อยอดสู่ธุรกิจ

พวกเราเลือกพัฒนานวัตกรรมใน  
รูปแบบ Gamification ภายใต้ชื่อ  
Flourich โดยจุดเริ่มต้นมาจากการ  
เห็นผู้คนรอบตัวจำนวนมากมีปัญหา  
ด้านสุขภาพจิต แต่ไม่รู้จะรับมือ  
อย่างไร จึงอยากสร้างเครื่องมือที่  
ช่วยฝึกสติและอยู่กับปัจจุบันผ่าน  
ประสบการณ์เกมส์ที่เข้าถึงง่าย  
และสนุก



# 5 ต้นแบบ นวัตกรรมสุขภาพ

## รางวัลผลงานดีเด่น

ทีม BokBaek

ผลงาน : Mindflow



การส่งเสริมสุขภาพไม่ได้หมายถึงการรักษาเพียงอย่างเดียว  
แต่ยังรวมถึงการสร้างเครื่องมือหรือกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้คนมีสุขภาพ  
กายและใจที่ดีขึ้น พวกเราเลยออกแบบผลงานเป็น  
บอร์ดเกมส์เสริมสุขภาพจิตในครอบครัว เพื่อให้สมาชิกครอบครัวใช้  
เวลาอยู่ร่วมกันอย่างมีคุณภาพ การที่เราได้เข้าร่วมค่ายกับ  
**STEAM4INNOVATOR** ทำให้พวกเรามองเห็นกระบวนการสร้าง  
นวัตกรรมที่เป็นระบบ และได้คำแนะนำที่ช่วยต่อยอดไอเดียให้เจียบคม

# 5 ต้นแบบ นวัตกรรมสุขภาพ

## รางวัลผลงานดีเด่น

ทีม Hack2thetmr

ผลงาน : XP Learn อปเลเวลการเรียนรู้



พวกเราพัฒนาผลงาน **E-CIGGY XP LEARN** เกม VR  
ที่สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันการ**ใช้บุหรี่ไฟฟ้า**  
ในช่วงเริ่มต้นค่อนข้างท้าทาย เพราะพวกเราไม่มีพื้นฐาน  
ด้านการเขียนโค้ดหรือพัฒนาเกมเลย  
และยังไม่เคยทำแผนธุรกิจมาก่อน แต่ด้วยคำแนะนำ  
จากอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ ทีมสามารถพัฒนาด้านแบบเกม VR  
ให้สนุกและใช้งานได้จริง



# 5 ต้นแบบ นวัตกรรมสุขภาพ

## รางวัลผลงานดีเด่น

ทีม VapeVerse WaveWorld

ผลงาน : VapeVerse WaveWorld



พวกเราพัฒนา เกมป้องกันการใช้บุหรี่ไฟฟ้า สำหรับเด็กประถม เพื่อวางรากฐานการสร้างพฤติกรรมสุขภาพที่ดีตั้งแต่วัยเยาว์ ตลอดเส้นทางการพัฒนาผลงานนั้นท้าทายมาก เราต้องแก้ไข และปรับแก้ตาม feedback ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ตรงกับความ ต้องการ สุดท้าย สิ่งที่ได้กลับมาไม่ใช่เพียงผลงานที่เป็นรูปธรรม แต่คือทักษะที่ทีมเติบโตขึ้นทั้งการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และภาวะผู้นำ

# 5 ต้นแบบ นวัตกรรมสุขภาพ

## รางวัลผลงานดีเด่น

ทีม StormBreakers

ผลงาน : CleanAir Buddy



ปัญหาฝุ่น PM 2.5 ในเชียงใหม่ส่งผลกระทบอย่างมากต่อชีวิตประจำวัน  
ทีมเราจึงเลือกพัฒนา **Clean Air Buddy** อุปกรณ์ต้นแบบ  
ที่ช่วยให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้และตระหนักถึงภัยจากฝุ่น พร้อมทั้ง  
สามารถดูแลตัวเองได้แม้ไม่มีผู้ใหญ่คอยกำกับ กระบวนการ  
**STEAM4INNOVATOR** ที่ช่วยให้เห็นภาพชัดว่าการพัฒนานวัตกรรม  
หนึ่งชิ้นต้องผ่านทั้งการเข้าใจปัญหา การสร้างสรรค์ไอเดีย  
การวางแผนธุรกิจ และการต่อยอดเผยแพร่เพื่อสร้างคุณค่า



# 5 ต้นแบบ นวัตกรรมสุขภาพ

## รางวัลขวัญใจกรรมการ

ทีม Showsmind

ผลงาน : Showsmind



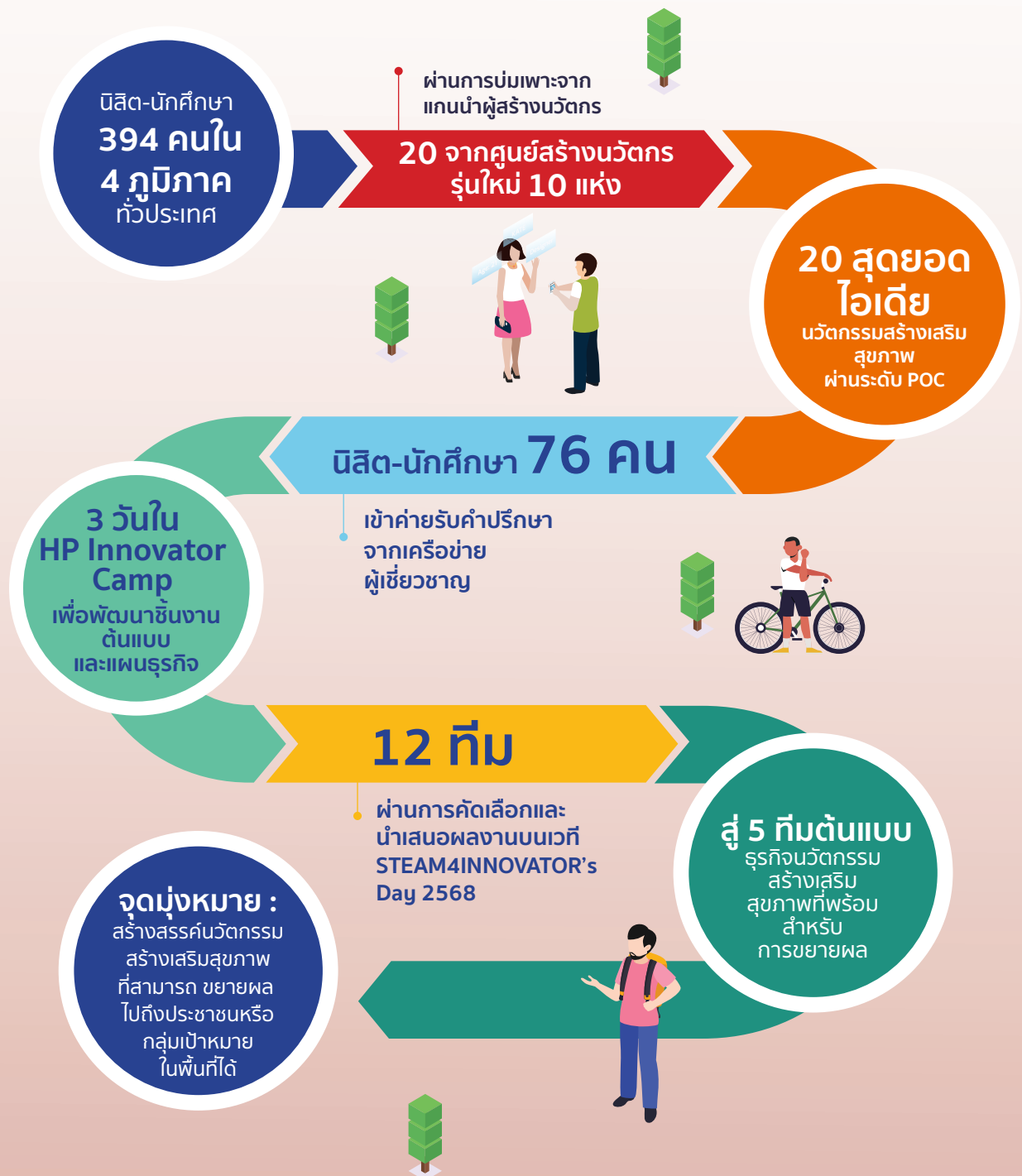
เราพัฒนา **SmileKid Mask** หน้ากากเสริมพัฒนาการสำหรับเด็ก โดยเริ่มจากการสำรวจข้อมูลแล้วพบว่าเด็กเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบจากฝุ่นมากที่สุด เราพัฒนาจากโจทย์ ทดลองทำ และเอาไปทดสอบกับผู้ใช้จริง พร้อมทั้งรับ Feedback ตามกระบวนการ **STEAM4INNOVATOR** ผลตอบรับที่ได้ดีเกินคาด เด็ก ๆ สนุกจนไม่อยากเลิกเล่นเลย

# 04

## บทสรุป โครงการ

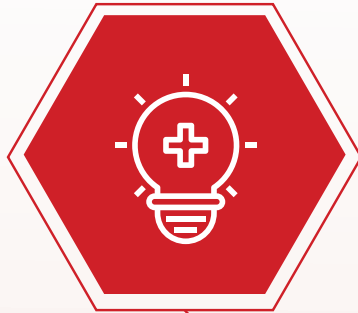
# ผลผลิตของ โครงการ (output)

โครงการพัฒนาพื้นที่แห่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค) (The Health Promotion Innovation Playground) นี้เกิดจากความร่วมมือจากหลายฝ่ายทั้งสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญ ศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่และเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา ใน 4 ภูมิภาคทั่วประเทศ



## สิ่งที่เยาวชนได้รับ

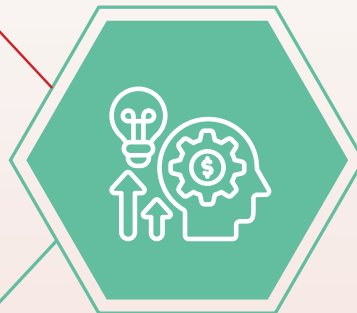
01



ได้เรียนรู้และเข้าใจ องค์ความรู้  
ด้านนวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ  
และได้ลงมือทำจริง  
พร้อมมีหน่วยที่สนับสนุน  
และต่อยอดการขยายผล  
เพื่อให้เกิดการสร้าง  
เป็นธุรกิจนวัตกรรม

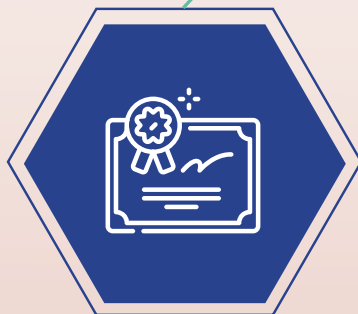
ได้พัฒนาทักษะและ  
ศักยภาพด้านนวัตกรรม  
ผ่านกระบวนการเรียนรู้  
“STEAM4INNOVATOR”  
4 ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม  
และประยุกต์ใช้บนโจทย์  
การสร้างเสริมสุขภาพ

02



ประกาศนียบัตร  
สำหรับเยาวชนที่ผ่าน  
การคัดเลือกจาก  
4 ศูนย์สร้างนวัตกรรม  
รุ่นใหม่ในแต่ละภูมิภาค  
เข้าเป็น 20 POC

03



เงินรางวัลสนับสนุน  
สำหรับ 5 ต้นแบบนวัตกรรม  
สร้างเสริมสุขภาพ ที่คัดเลือกจากการ  
นำเสนอผลงานในเวที “The Health  
Promotion Innovation Pitching”  
ภายในงาน  
STEAM4INNOVATOR's Day 9.9  
ปล่อยของ โดยแบ่งเป็น

- รางวัลต้นแบบนวัตกรรม  
สร้างเสริมสุขภาพ  
ยอดเยี่ยม 1 รางวัล  
มูลค่า 50,000 บาท
- รางวัลต้นแบบนวัตกรรม  
สร้างเสริมสุขภาพ  
ดีเด่น 4 รางวัล  
รางวัลละ 20,000 บาท

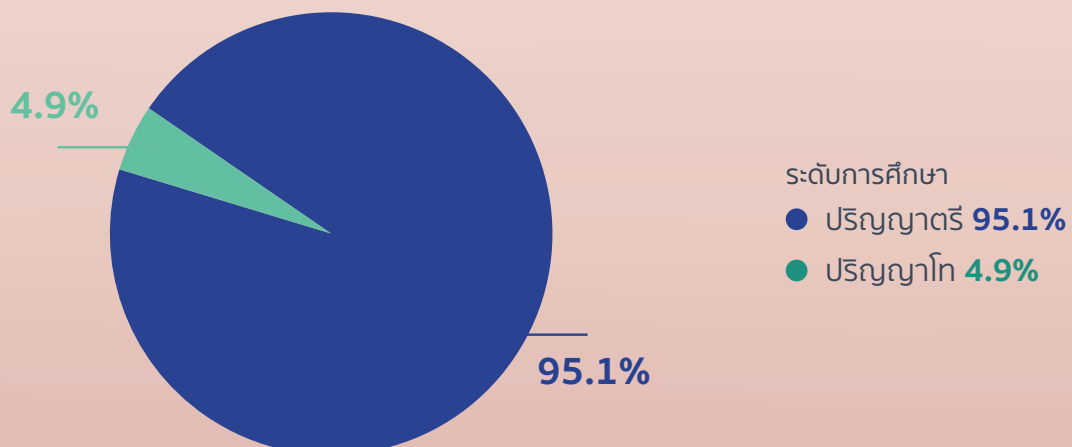
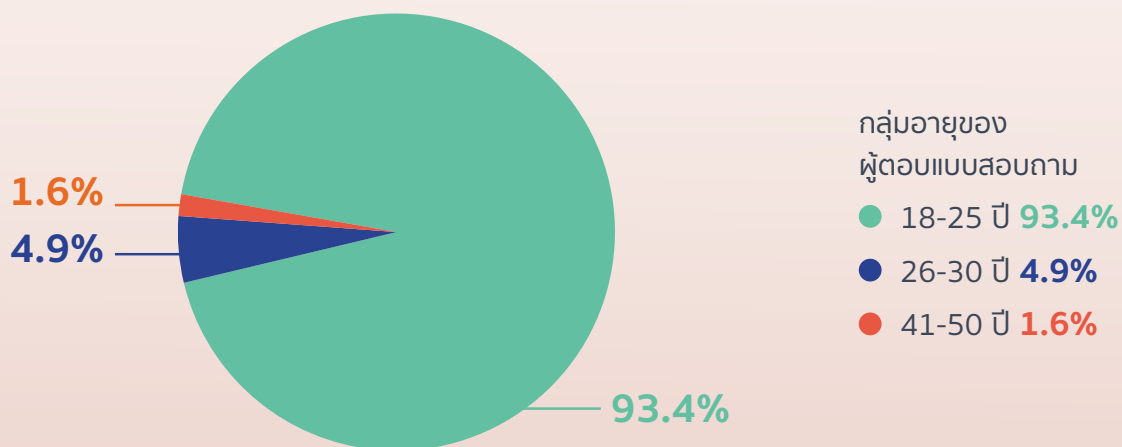
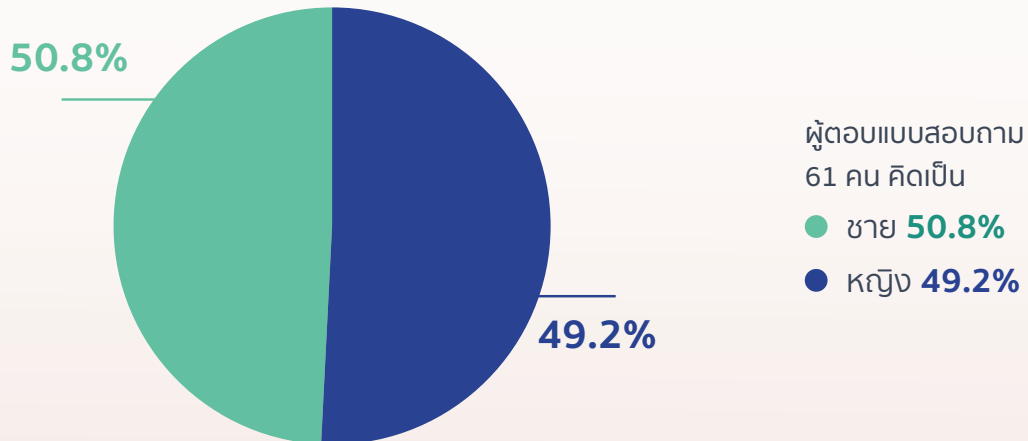
04





## ผลลัพธ์ที่ได้จากโครงการ

โครงการได้ดำเนินการจัดเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามกับผู้เข้าร่วมโครงการ  
จำนวน 61 คน เพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดและพัฒนาโครงการ



## Awareness

ทางโครงการได้จัดทำการประเมินความคิดเห็นต่อกระแสการรับรู้ (Awareness) โครงการพัฒนาพื้นที่แหล่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค) (The Health Promotion Innovation Playground) พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ระดับสูง โดยผู้เข้าร่วม ร้อยละ 98.4 ตระหนักรู้ในระดับมาก-มากที่สุด

| ระดับความตระหนักรู้ | จำนวนผู้ตอบ | ร้อยละ |
|---------------------|-------------|--------|
| 5 (มากที่สุด)       | 53 คน       | 86.9%  |
| 4                   | 7 คน        | 11.5%  |
| 3                   | 1 คน        | 1.6%   |
| 1-2                 | 0 คน        | –      |
| รวม                 | 61 คน       | 100%   |

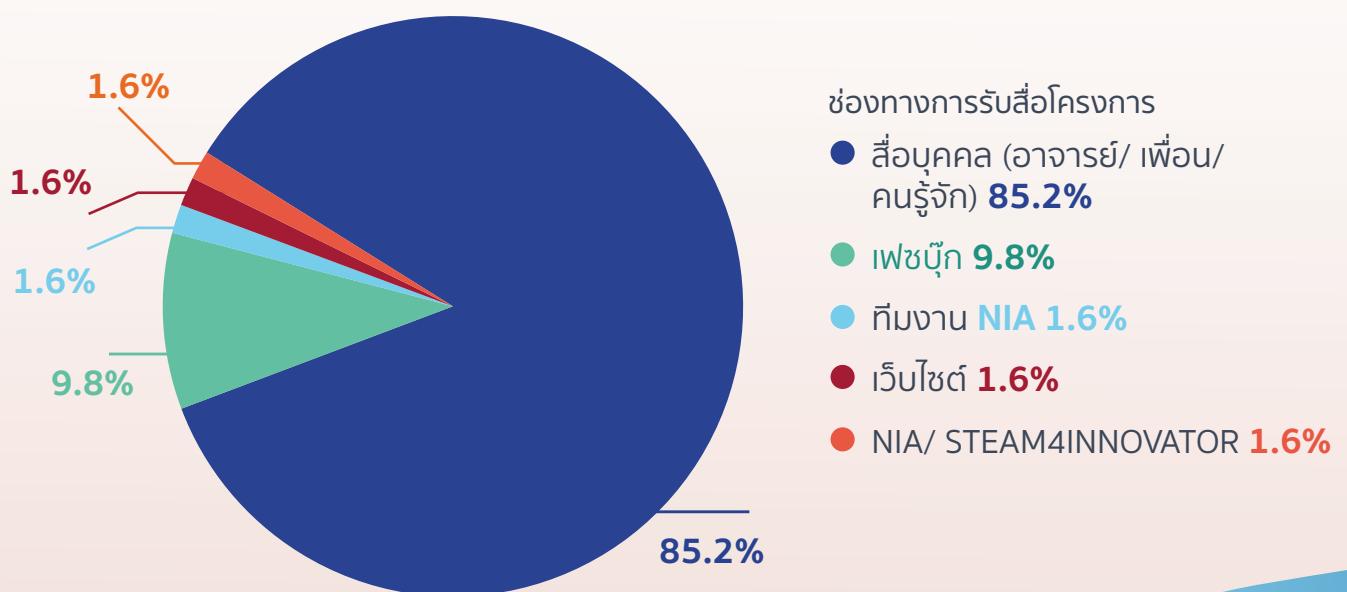
ประเด็นที่สร้างแรงบันดาลใจมากที่สุด : **ทุกคนตอบว่า “การพัฒนา นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ”** สะท้อนให้เห็นว่าโครงการสามารถจุดประกายแนวคิด “**ทุกคนเป็นผู้สร้างสรรค์ นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพได้**” ได้อย่างแท้จริง

โครงการสามารถถ่ายทอดสาระสำคัญเกี่ยวกับสุขภาพได้ครบทุกด้าน ผู้เข้าร่วมมีระดับการรับรู้และความตระหนักรู้สูงมาก โครงการมีผลเชิงบวกในด้านแรงบันดาลใจและการกระตุ้นการมีส่วนร่วมสร้างนวัตกรรมสุขภาพในชุมชน

## Communication

โครงการได้จัดทำประเมินความรู้-ความเข้าใจ ในสิ่งที่สื่อ (Key Messages) และภาพรวมโครงการพัฒนาพื้นที่แห่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค) (The Health Promotion Innovation Playground)

กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงข้อมูลได้จากหลากหลายช่องทางทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยส่วนใหญ่เข้าถึงจากสื่อ บุคคล (เพื่อน/คนรู้จัก), เว็บไซต์ และเฟสบุ๊ก เป็นต้น



## ผลการประเมินโดยสรุป

ผู้เข้าร่วมทั้งหมด มีความเข้าใจตรงกันครบทุกข้อ แสดงให้เห็นถึงการสื่อสารสาระสำคัญของโครงการที่ชัดเจนและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีรายละเอียดผลการประเมินรายข้อดังนี้



**“เป็นกระบวนการบ่มเพาะและสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพจากทุกภาคส่วน”** ผู้เข้าร่วมทั้งหมด เข้าใจ Key Messages และภาพรวมโครงการได้ถูกต้องครบถ้วน 100% แสดงถึง ประสิทธิภาพของการสื่อสารโครงการ ทั้งในเชิงเนื้อหาและแนวคิดโครงการสามารถถ่ายทอดแนวคิด “พื้นที่เรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ” ได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม



## Action

การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ โครงการได้มีการจัดทำแบบประเมินเพื่อวัดผลการถ่ายทอดความรู้ และแนวคิดด้าน “นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ” และสร้างแรงจูงใจในการนำไปปรับใช้จริง

| รายการประเมิน                                      | ระดับ 5 | ระดับ 4 | สรุปผล                  |
|----------------------------------------------------|---------|---------|-------------------------|
| 1. เข้าใจแนวคิด “นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ” มากขึ้น | 46      | 15      | ร้อยละ 100 ตอบระดับ 4–5 |
| 2. กิจกรรมและสื่อมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย          | 46      | 15      | ร้อยละ 100 ตอบระดับ 4–5 |
| 3. โครงการมีประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวคิดในพื้นที่     | 47      | 14      | ร้อยละ 100 ตอบระดับ 4–5 |
| 4. ตั้งใจนำความรู้ไปใช้ในงาน/ชีวิตประจำวัน         | 46      | 15      | ร้อยละ 100 ตอบระดับ 4–5 |
| 5. ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการ                     | 47      | 14      | ร้อยละ 100 ตอบระดับ 4–5 |

- ผู้เข้าร่วมทุกคนมีความเข้าใจและตั้งใจประยุกต์ใช้แนวคิดจากโครงการ
- โครงการสร้างการเรียนรู้ที่ต่อยอดได้จริงและสร้างแรงบันดาลใจเชิงปฏิบัติ



## สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)



**คุณปัทมตา วรสถิติ (ปอม)**

นักวิชาการสนับสนุนงานนวัตกรรมอาวุโส  
สำนักวิชาการและนวัตกรรม

โครงการนี้เป็นพื้นที่ที่เรียนรู้ ลงมือทำ  
และเติบโตไปด้วยกันของนวัตกรรมรุ่นใหม่  
ที่มาช่วยกันออกไอเดียเพื่อแก้ปัญหา  
สุขภาวะและพัฒนาให้กลายเป็น  
นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ  
ที่ใช้งานได้จริง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่  
แค่ผลงานต้นแบบ แต่คือจุดเริ่มต้น  
ของการเปลี่ยนแปลงสังคมไทย  
ให้ก้าวสู่ “สังคมสุขภาวะ”  
ที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างสุขภาพ  
ที่ดีและยั่งยืนไปด้วยกัน

ในฐานะคนทำงาน สสส.  
การได้เห็นน้อง ๆ เยาวชนกล้าคิด  
กล้าลงมือ และเติบโตจาก Playground  
แห่งนี้คือแรงบันดาลใจสำคัญ  
เชื่อว่าทุกนวัตกรรมเล็ก ๆ  
ที่เริ่มจากใจ จะต่อยอดเป็นพลัง  
ที่ยิ่งใหญ่ในการสร้างสุขภาพดี  
ให้สังคมได้จริง



**คุณนลินี เรืองฤทธิศักดิ์ (ปุย)**

นักบริหารงานวิชาการและนวัตกรรมชำนาญการ  
พิเศษ สำนักวิชาการและนวัตกรรม



**คุณพิทมา ทุมววงศ์ (แออร์)**

นักบริหารงานวิชาการและนวัตกรรมชำนาญการ  
สำนักวิชาการและนวัตกรรม

ขอชื่นชมและขอบคุณน้องๆ คนรุ่นใหม่  
ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยไอเดียและศักยภาพ  
มาร่วมคิด ร่วมลงมือทำ และร่วมสร้างสรรค์  
นวัตกรรมเพื่อสร้างเสริมสุขภาพของ  
คนไทย ทุกความตั้งใจนี้เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่จะ  
พัฒนาเติบโตเป็นพลังขับเคลื่อน  
สังคมสุขภาพดีต่อไป

การที่เยาวชนไทยได้มีเวทีนำเสนอผลงาน  
นวัตกรรมจากความคิดสร้างสรรค์  
ร่วมกับการให้ความรู้ด้านการสร้างเสริม  
สุขภาพ ถือเป็นโอกาสสำคัญในการบ่มเพาะ  
นวัตกรรมซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ และจะเป็นกำลังสำคัญ  
ในการสร้างสังคมสุขภาพะอย่างยั่งยืน



**คุณนิตชญา ภูลวรรณ (จูน)**

นักบริหารงานวิชาการและนวัตกรรมชำนาญการ  
สำนักวิชาการและนวัตกรรม



**คุณวนิดา วะซังเจน (หม่อง)**

นักบริหารงานวิชาการและนวัตกรรมชำนาญการ  
สำนักวิชาการและนวัตกรรม

พลังของนวัตกรรมไม่ได้อยู่ที่ไอเดีย  
ที่ยิ่งใหญ่ แต่อยู่ที่การลงมือ  
ทำสิ่งเล็กๆ อย่างต่อเนื่อง  
เพื่อสร้างเปลี่ยนแปลง  
ด้านสุขภาพอย่างยั่งยืน

ความคิดสร้างสรรค์ของน้อง ๆ  
คือพลังวิเศษ! ทุกก้าวเล็ก ๆ ของผลงาน  
นวัตกรรมเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพคือ  
เข็มทิศที่จะนำทางผู้คนสู่ชีวิตที่ดีกว่า  
จงกล้าคิด กล้าทำ และขับเคลื่อนไปข้างหน้า  
ด้วยพลังแห่งความเชื่อมั่นในศักยภาพ  
ของตัวเอง



**คุณสุธีรัตน์ ทองออน (เปิ้ล)**

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป



**สาริตา หงษ์ลอย**  
นักส่งเสริมนวัตกรรม

สิ่งที่ได้เห็นชัดเจนคือ การเปลี่ยนแปลง  
ของหลาย ๆ คน รับรู้ถึงพลังและความ  
ตั้งใจของน้อง ๆ GenZ!! ที่ทำกายตัวเอง  
เข้ามาเรียนรู้ในเส้นทางนี้ ผลสำเร็จ  
ที่เกิดขึ้นในโครงการนี้ ขอขอบคุณความ  
ร่วมมืออย่างเต็มที่จากบริษัทที่เปิดพื้นที่  
บ่มเพาะ Innopreneur แบบใหม่แบบสับ  
เยาวชนไทย มีเส้นทางที่กล้าเรียนรู้  
กล้าคิด และกล้าที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ  
พี่ตาขอเป็นกำลังใจ

การได้มีส่วนร่วมกับ Innovator  
Journey ทำให้ได้เห็นพลังของน้อง ๆ ที่  
พร้อมจะเติบโตเป็นนวัตกรรม ทุกครั้งที่ได้  
เห็นน้อง ๆ ลงมือทำและก้าวไปข้างหน้า  
ก็ทำให้รู้สึกภูมิใจอย่างยิ่ง หวังว่าน้อง ๆ  
จะเก็บประสบการณ์นี้ไว้เป็นหนึ่งในการ  
เรียนรู้ที่สำคัญและก้าวต่อไปอย่างมั่นใจ



**วรางคณา จีติธนาวัฒน์กุล**  
นักส่งเสริมนวัตกรรม



**สุทธภา ชัยสุกวัตน์**  
นักส่งเสริมนวัตกรรม

แม้จะไม่ได้มีโอกาสพูดคุยกับน้อง ๆ  
มากนัก แต่ก็ได้ติดตามการเดินทาง  
ของทุกทีมมาตลอดเห็นถึงความตั้งใจ  
และความพยายามที่  
น่าชื่นชม ภูมิใจในน้อง ๆ ทุกคน  
และขอส่งกำลังใจให้ก้าวต่อไปอย่าง  
มั่นใจบนเส้นทางของการเป็นนวัตกรรมค่ะ





พี่เจี๊ยบ  
วนิดา วิริยะวรานนท์

Innovator Journey ไม่ใช่เพียง  
โครงการ แต่คือการเดินทางที่พาให้  
น้องๆ ได้เรียนรู้ เติบโต และค้นพบ  
ศักยภาพ ทุกความพยายามคือก้าว  
สำคัญที่จะพาไปสู่การเป็นนวัตกรรมรุ่นใหม่  
ที่พร้อมเปลี่ยน

ขอชื่นชมที่ทุกคนทำเต็มที่กับ  
ทุกโอกาสที่ได้รับ และหวังว่า  
ประสบการณ์นี้จะเป็นประโยชน์ต่อการ  
เติบโตในฐานะนวัตกรรมต่อไป



พี่ฝ้าย  
ธิตยา ขุขันธิน

การฝึกงานไม่ใช่แค่การฝึกทักษะ  
แต่มันคือเวทีเล็กๆ ที่ฝึกให้คุณกล้าคิด  
กล้าทำ และกล้าเปลี่ยนอนาคต



พี่จีบ  
กฤษฎา อ่อนทอง

Innovator Journey = สนุก + ได้ลงมือ  
ทำจริง และมีพี่ๆ ผู้ประกอบการและ  
หน่วยงานคอยซัพพอร์ต ก้าวนี้อาจ  
เหนื่อยหน่อย แต่คุ้มแน่นอน!



พี่เก้  
ศิริณภา จันทร



The Health Promotion  
**INNOVATION**  
**PLAY**  
**GROüND**

โครงการพัฒนาพื้นที่แห่งนวัตกรรมเพื่อสนับสนุน  
การสร้างสรรค์นวัตกรรมสร้างเสริมสุขภาพ (ระดับภูมิภาค)