



**จ้างเหมาออกแบบและจัดนิทรรศการ  
ในงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และ  
เทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2563**

1

NIA และ STEAM  
4INNOVATOR  
คืออะไร

2

งานมหกรรม  
วิทยาศาสตร์  
และเทคโนโลยี  
แห่งชาติ คืออะไร

3

ขอบเขตงาน  
ที่สำคัญ

4

หลักเกณฑ์ใน  
การพิจารณา

5

ปี 2563  
จะเป็นยังไง...?



# WHO?

องค์กรหลักในการเสริมสร้างระบบนวัตกรรมแห่งชาติ เพื่อเพิ่มคุณค่าที่ยั่งยืน

1. ส่งเสริมการสร้างระบบนวัตกรรมแห่งชาติ
2. สร้างโอกาสในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์โครงสร้างพื้นฐานทางนวัตกรรม
3. ยกระดับทักษะและความสามารถทางนวัตกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ ... พลังขับเคลื่อนระบบนวัตกรรมแห่งชาติ



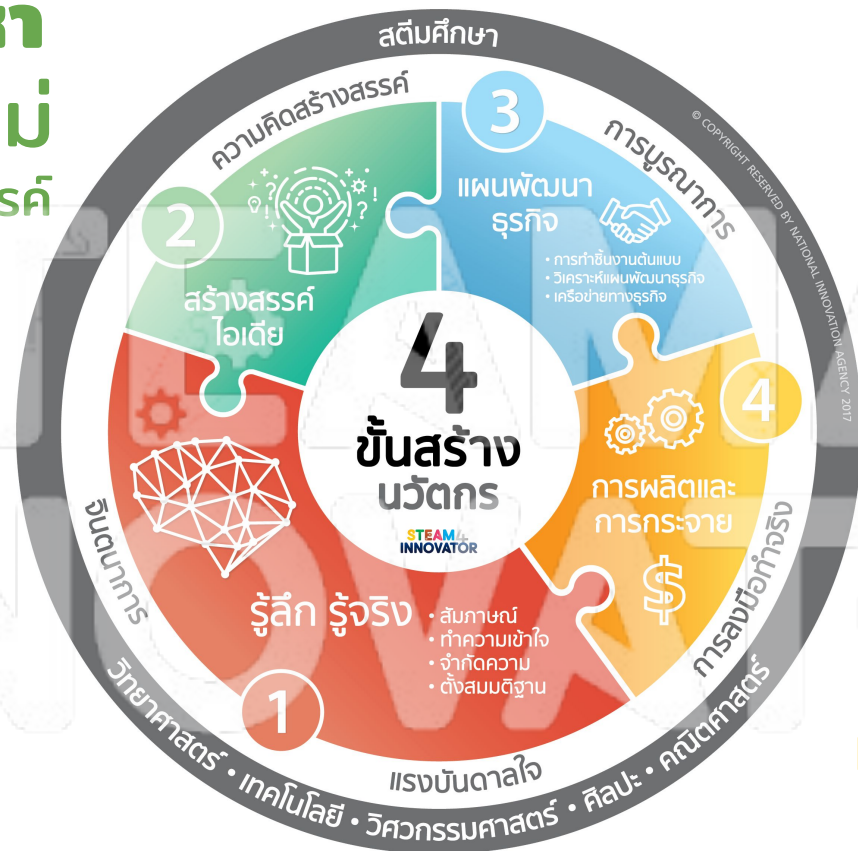
# WHAT?

หลักสูตรแผนการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม สำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นนวัตกร

แนวทางหลักสำคัญที่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช. มุ่งใช้ในการพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มเครือข่ายเยาวชน โดยศักยภาพด้านธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการจะถูกบูรณาการเข้ากับความรู้ความเข้าใจทางด้าน STEAM: Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics และมีมิติการนำแนวความคิดเชิงนวัตกรรมมาทำเป็นธุรกิจนวัตกรรม

# คิดแก้ไขปัญห จากมุมมองใหม่ ที่แตกต่างและสร้างสรรค์

เรียนรู้ปัญหาจาก  
**ผู้ใช้งาน**  
เข้าใจอย่างลึกซึ้ง



สร้างและทดสอบ  
ชิ้นงานต้นแบบ  
วางแผนธุรกิจ  
เชื่อมโยงคนกับเทคโนโลยี  
จัดสรรทรัพยากรในการผลิต

เพิ่มมูลค่า  
ผลงานนวัตกรรม  
นำเสนอออกสู่ตลาด

## Wow! Idea

- สร้างสรรค์ไอเดีย
- เลือกไอเดียที่ตอบโจทย์ หรือแก้ไขปัญหาได้
- ร่างไอเดีย

## Insight

- สัมภาษณ์
- หาปัญหาหรือโอกาส
- หากลุ่มเป้าหมาย
- ตั้งโจทย์



## Business Model

- สร้างชิ้นงานต้นแบบ
- ทดสอบชิ้นงานต้นแบบ
- หาเครือข่าย
- หาช่องทางการผลิต

## Production & Diffusion

- สร้างภาพลักษณ์ให้สินค้าหรือบริการ
- ช่องทางจัดจำหน่าย
- ช่องทางโฆษณา

**มีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้และความคิด  
สร้างสรรค์ของเยาวชน รวมถึงสร้าง  
ความตระหนักด้านเทคโนโลยีธุรกิจนวัตกรรม**

ตัวอย่างกิจกรรมปีที่ผ่านมา



**10<sup>th</sup> NIA**  
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

**STEAM  
INNOVATOR**

# SUPER EGG ไขเปลือกได้

## สรุปกิจกรรม

งานถนนสายวิทยาศาสตร์  
งานวันเด็กแห่งชาติปี 2563

วันที่ 9-11 มกราคม 2563  
ณ อาคารอุทยานนวัตกรรม  
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ  
(องค์การมหาชน)





## วัตถุประสงค์

1

ผู้เข้าร่วมมีความสุขและ  
สนุกสนานไปกับกิจกรรมของ  
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ  
(องค์การมหาชน)

2

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจ  
สิ่งที่เป็นนวัตกรรมและ  
ความหมายของการ  
เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์

3

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม  
สามารถตอบได้ว่ากระบวนการ  
STEAM4INNOVATOR มีที่  
ขั้นตอนและมีชื่อว่าอะไรบ้าง

4

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจ  
การประยุกต์กระบวนการ  
STEAM4INNOVATOR  
เข้ากับการทำงาน  
ในชีวิตจริง

# การจัดกระบวนการ STEAM4INNOVATOR สำหรับ “SUPER EGG ไข่เสกได้”

ระยะเวลาสำหรับเข้ากระบวนการ 25 นาที  
โดยแบ่งตามฐาน ดังนี้

**ฐาน A:** ฐานเรียกและรอน้องๆ

**ฐาน B:** ฐานเตรียมความพร้อม

**ฐาน 1:** รู้ลึก รู้จริง รอบรู้เรื่องไข่ไข่ (3 นาที)

**ฐาน 2:** สร้างสรรค์ไอเดียสุดมหัศจรรย์  
กับ ไข่ไข่ (5 นาที)

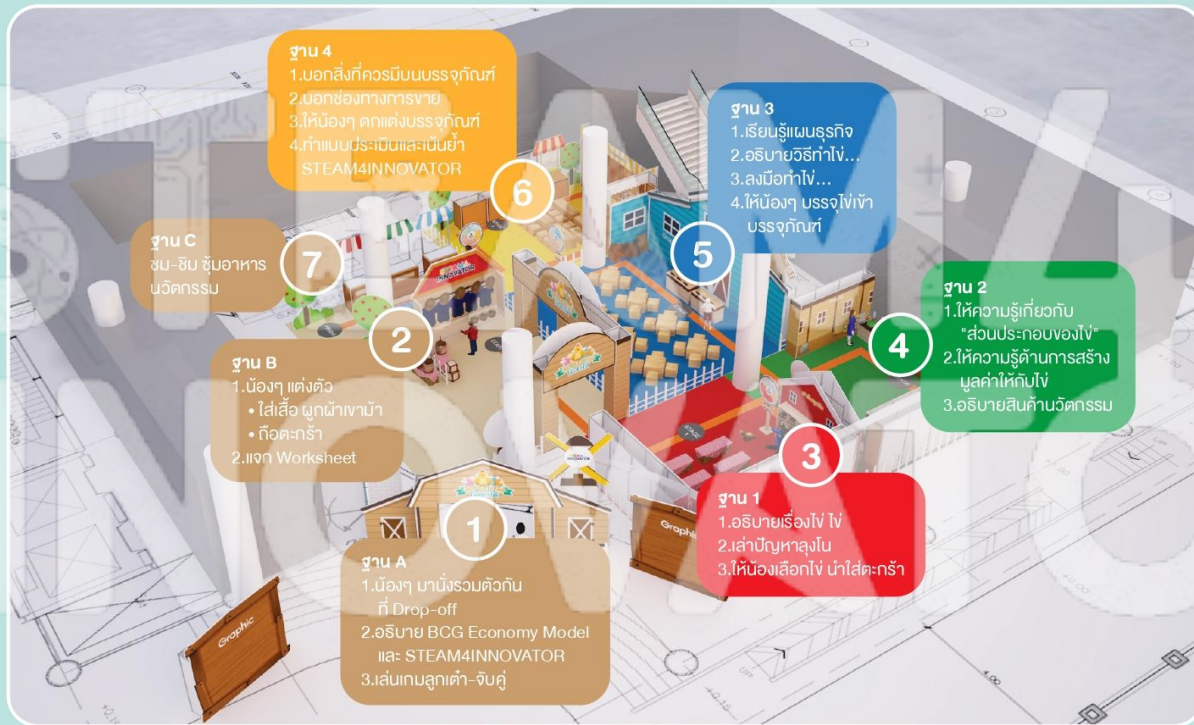
**ฐาน 3:** แผนพัฒนาธุรกิจ ลงมือทำไข่ไข่...  
วันนี้ให้ดีที่สุด (10 นาที)

**ฐาน 4:** การผลิตและการกระจาย ส่งไข่ไข่ทั้งใบ  
ให้ทุกคนเดียว (7 นาที)

**ฐาน C:** ชุมอาหารนวัตกรรม



## ลำดับในการทำกิจกรรม (Flow)



A

# ฐานเรียกและรวมน้องๆ

ฐานนี้จะเชิญชวนและแนะนำให้น้องๆ ที่มาร่วมกิจกรรมได้รู้จักพื้นฐานของ BCG Economy Model และรู้จักสิ่งที่เรียกว่านวัตกรรม-นวัตกรรมคืออะไร รวมถึงการอธิบายภาพรวมของการสร้างนวัตกรรมโดยอาศัยหลักการ 4 ขั้นตอนของกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

นอกจากความรู้ที่สอนแก่น้องๆ เรามีการเล่นกิจกรรมถาม-ตอบ เพื่อแจกรางวัลให้กับน้องๆ ผู้ตอบคำถามได้และกิจกรรมลูกเต๋าตอบปัญหาความเสี่ยงคล้อย ให้น้องๆ เริ่มต้นตัวกับปัญหาขยะพลาสติกที่ส่งผลร้ายแก่โลกของเรา



B

## ฐานเตรียมความพร้อม

ฐานเตรียมความพร้อมของน้องๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยให้น้องๆ แต่งตัว สวมบทบาทเป็นลุงโน เจ้าของฟาร์มไข่สุงลัน และรวมถึงให้น้องๆ อินกับบรรยากาศของงานก่อนเริ่มกระบวนการ “SUPER EGG ไข่เสกได้”

ในฐานนี้น้องๆ จะได้รับใบงานสำหรับการเข้าไปช่วยแก้ไขปัญหาไข่ลันฟาร์มของลุงโนด้วยกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ทั้ง 4 ขั้นตอนตามฐานการเรียนรู้



1

# รู้ลึก รู้จริง รอบรู้เรื่องไข่ไข่

## ขั้นตอนที่ 1 ของ STEAM4INNOVATOR:

ก่อนจะเริ่มการสร้างสิ่งใหม่ น้องๆ จะได้เรียนรู้การมองเห็นปัญหาแบบ Insight เรื่องไข่เส้นฟาร์มของลุงโน เมื่อรู้ว่าปัญหาคืออะไร น้องๆ จะสามารถหาทางแก้ไขใหม่ๆ ที่ตอบโจทย์ และสร้างคุณค่าให้กับเจ้าไข่ไข่น้อยได้

นอกจากนี้น้องๆ จะได้เรียนรู้ถึงข้อมูลส่วนประกอบของไข่ต่างๆ และข้อดีของไข่แต่ละประเภท เพื่อเป็นส่วนช่วยตัดสินใจในการเลือกไข่ไปแก้ไขปัญหากับฟาร์มลุงโน



2

# สร้างสรรค์ไอเดีย สุดมหัศจรรย์กับ ว.ไฉไล

## ขั้นตอนที่ 2 ของ STEAM4INNOVATOR:

เมื่อเรารู้ปัญหาของลุงโนและเป้าหมายในการแก้ไขที่ชัดเจน เราจะมาต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ทางออกใหม่ที่แตกต่าง ทำได้จริงและมีคุณค่า เป็นที่ต้องการของกลุ่มลูกค้าหรือกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

โดยให้น้องๆ ได้ดูตัวอย่างนวัตกรรมจากไวของจริงที่ถูกนำไปทำเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อให้เกิด WOW! IDEA ที่ไม่ติดอยู่ในกรอบ และได้เห็นว่าคุณคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นสามารถเพิ่มมูลค่าและนำไปทำได้จริง



3

# แผนพัฒนารธุรกิจ ลงมือทำ...วันนี้ให้ดีที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 ของ STEAM4INNOVATOR:

เมื่อได้ไอเดียในการเพิ่มมูลค่าแล้ว สิ่งที่สำคัญ  
ต่อมาคือการวางแผนธุรกิจ ฐานนี้น้องๆ จะได้  
เรียนรู้แผนบริหารจัดการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการ  
เชื่อมโยงคน เทคโนโลยี ทักษะการ พร้อมทั้ง  
การรับคำแนะนำจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญใน  
ด้านนั้นๆ จนเกิดความร่วมมือกัน ทำให้น้องๆ  
ไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้และทำได้จริง

นอกจากการเรียนรู้แผนธุรกิจ น้องๆ ยังได้  
ลงมือทำผลิตภัณฑ์ด้วยความคิดสร้างสรรค์  
ของตัวเอง จากส่วนผสมและอุปกรณ์ที่ได้  
เตรียมไว้ เพื่อเปลี่ยนจากไข่ธรรมดาที่เป็น  
ปัญหาให้กลายเป็นไข่ที่มีมูลค่ามากขึ้น





## การผลิตและการกระจาย ส่งใจทั้งใบให้เธอคนเดียว

### ขั้นตอนที่ 4 ของ STEAM4INNOVATOR:

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักมาตรฐานสินค้าและการใช้งานเพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นและมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ รวมถึงได้เรียนรู้การเพิ่มช่องทางการขายออนไลน์ผ่านสถิติการใช้งานบนแพลตฟอร์มต่างๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจเลือกช่องทางกระจายสินค้าให้เหมาะสม

หลังจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สร้างผลิตภัณฑ์ของตัวเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ STEAM4 INNOVATOR เพิ่มมูลค่าให้ใจของลุงโนแล้ว จะได้รับชุดสติ๊กเกอร์เพื่อเปิดโอกาสให้น้องๆ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการตกแต่งบรรจุภัณฑ์ของตัวเองให้สมบูรณ์





# ตัวอย่าง กิจกรรมปีที่ ผ่านมา

## STICKER

รวบรวมองค์ประกอบสำคัญในการเพิ่มมูลค่าและสร้างค่านำเชื่อถือให้กับผลิตภัณฑ์ ประกอบไปด้วย ตราสัญลักษณ์ (โลโก้) ตรารับรองมาตรฐาน การระบุรายละเอียดการใช้งาน ผลิตภัณฑ์หรือวันที่สามารถบริโภคได้ การตกแต่งเพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์สมบูรณ์ สวยงาม และรวมถึงบอกช่องทางติดต่อ

## WORKSHEET

เป็นแบบฝึกหัดให้น้องๆ ได้ทบทวนสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ไปใน 4 ฐานและเน้นย้ำกระบวนการ STEAM4INNOVATOR



## C ชุมอาหารนวัตกรรม



หลังจากที่น้องๆ ได้เข้าร่วมกิจกรรมจนครบทั้ง 4 ขั้นตอนก็ถึงสนุกและมีประโยชน์กันแล้ว น้องๆ จะได้พบกับผู้ประกอบการตัวจริงเสียงจริงที่ได้นำผลงานนวัตกรรมสุดเจ๋งมาโชว์และให้ทดลองชิมกัน

ไข่ขาวต้มพร้อมทานแบบแท่ง Eighty Eight ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่นำไข่ขาวที่เหลือใช้จากการทำขนมไทย มาเพิ่มมูลค่าเป็นไข่ขาวพร้อมรับประทานโปรตีนสูงที่เหมาะสมกับคนรักสุขภาพ

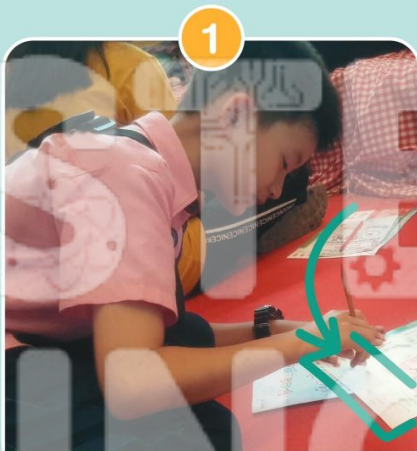


ไข่เยี่ยวม้าทองคำ เป็นไข่เยี่ยวม้าที่ปลอดสารตะกั่วได้ ซึ่งได้รับการันตีจากรางวัลชนะเลิศการประกวดอาหารเพื่อสุขภาพ

Albuipro ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารที่มีส่วนผสมโปรตีนจากไข่ขาวที่ผ่านการกำจัดเอาโปรตีนอะวิดีนออก พร้อมวิตามินและเกลือแร่ครบถ้วน เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเพิ่มโปรตีนให้กับร่างกาย ช่วยเสริมสร้างกล้ามเนื้อ เพิ่มภูมิคุ้มกันและซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอให้แก่ร่างกาย

## วิธีการประเมินผล

จำนวนผู้เข้าร่วมงาน ผลการประเมินและผลตอบรับ ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินผล 3 วิธี ได้แก่



### Mini-Quiz : แบบทดสอบ (ย่อ)

คือ แบบทดสอบที่อยู่ตรงปลายด้านขวาของแบบฝึกหัด เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลของน้องๆ ที่เข้าแบบ Fast Track มีไว้สำรองกรณีฉุกเฉินหรือน้องๆ ไม่สามารถทำแบบทดสอบตัวเต็มได้



### Full-Quiz : แบบทดสอบ (เต็ม)

คือ แบบทดสอบตัวเต็มสำหรับน้องๆ ที่เข้าแบบ Full Track ทุกคนจะได้ทำ โดยเปิดคำถามบนจอ TV และให้น้องๆ ยกมือตอบว่าเลือกคำตอบข้อไหน และพี่ฐานนับจำนวนและกรอกข้อมูล



### Interview : สัมภาษณ์

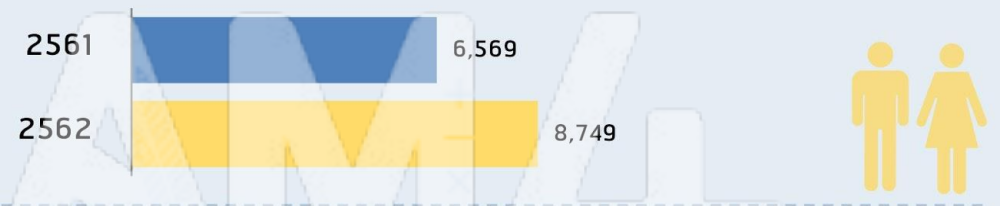
ในช่วงวันของการจัดกิจกรรม ทีมงานได้เข้าไปพูดคุยและสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมงานทั้งผู้ปกครองและน้องๆ บางคน เพื่อสอบถามความรู้สึกและความคิดเห็นต่อกิจกรรม

# ตัวอย่างกิจกรรมปีที่ผ่านมา

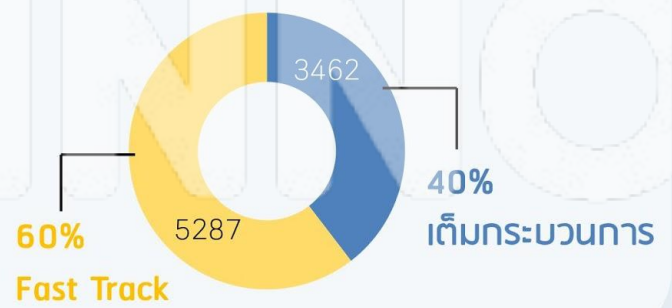
## ผู้เข้าร่วม กิจกรรมทั้งหมด

ทั้งหมด 8,749 คน

เปรียบเทียบจำนวนผู้เข้าร่วมในปี 2561 และ 2562

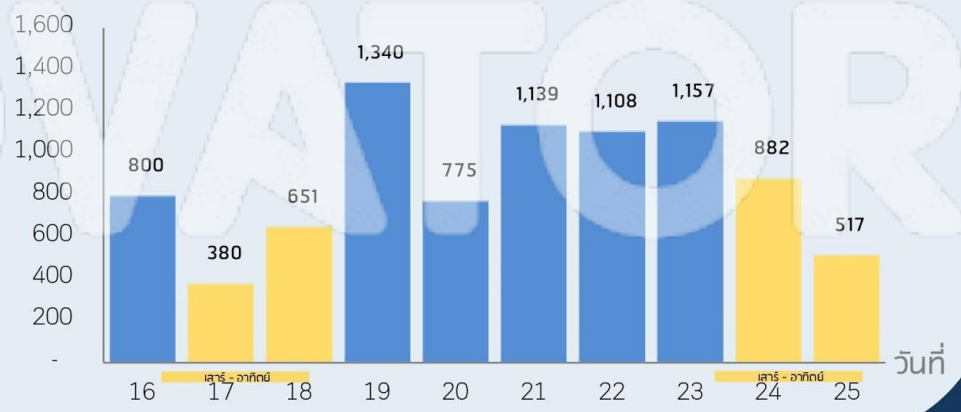


แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม



จำนวน (คน)

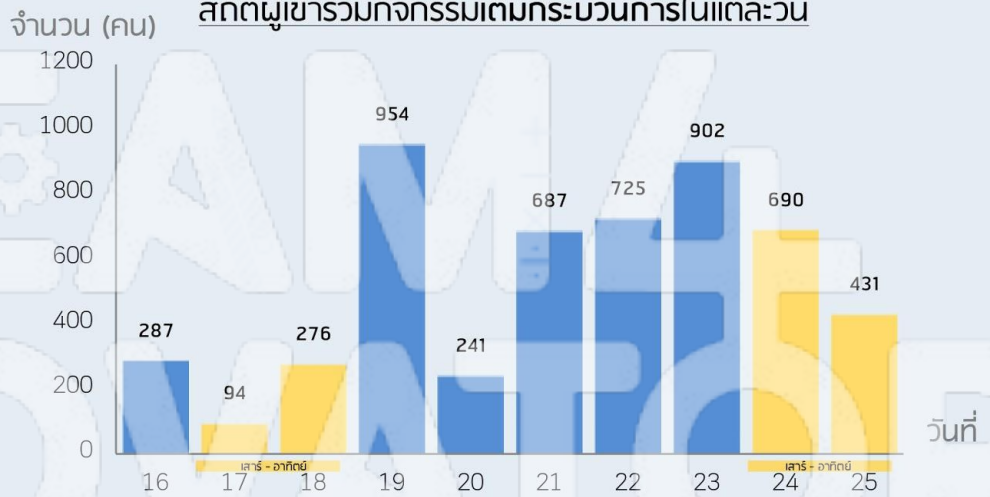
สถิติผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละวัน



# ผู้เข้าร่วม เต็มกระบวนการ

ทั้งหมด 3,462 คน

สถิติผู้เข้าร่วมกิจกรรมเต็มกระบวนการในแต่ละวัน



แบบประเมินจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมเต็มกระบวนการ



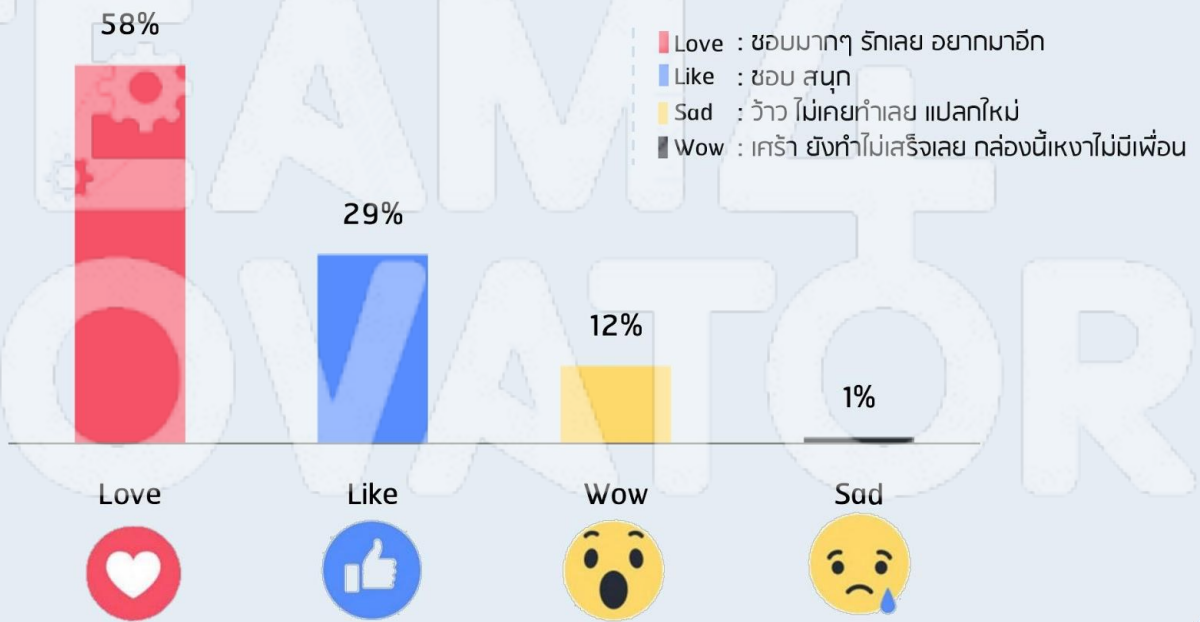
จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเต็มกระบวนการในแต่ละระดับชั้น



ผู้เข้าร่วม  
กิจกรรมทั้งหมด

ทั้งหมด 8,749 คน

ความรู้สึกต่อกิจกรรม STEAM4INNOVATOR





# ผู้เข้าร่วม เต็มกระบวนการ

💡 ตอบว่ากิจกรรมนี้ คือขั้นตอนที่  
เท่าไรของ STEAM4INNOVATOR

รู้จัก รุ้จริง รุ้ปัญหา



WOW! Idea



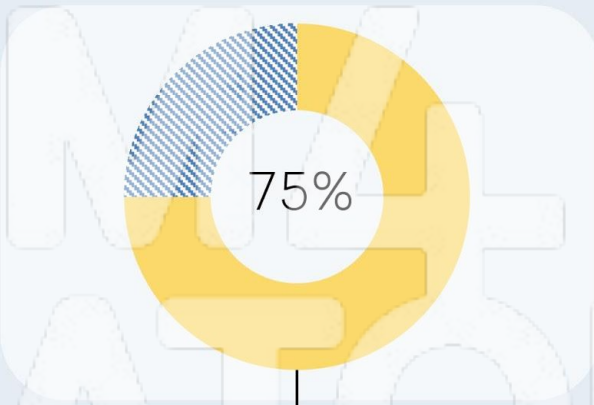
เพิ่มมูลค่าและเลือกช่องทางการขาย



ลงมือทำจริง (ทำ Prototype)



สถิติผู้เข้าร่วมกิจกรรมเต็มกระบวนการ  
ที่สามารถเรียงลำดับ STEAM4INNOVATOR ได้



แบ่งเป็นแต่ละระดับชั้นดังนี้



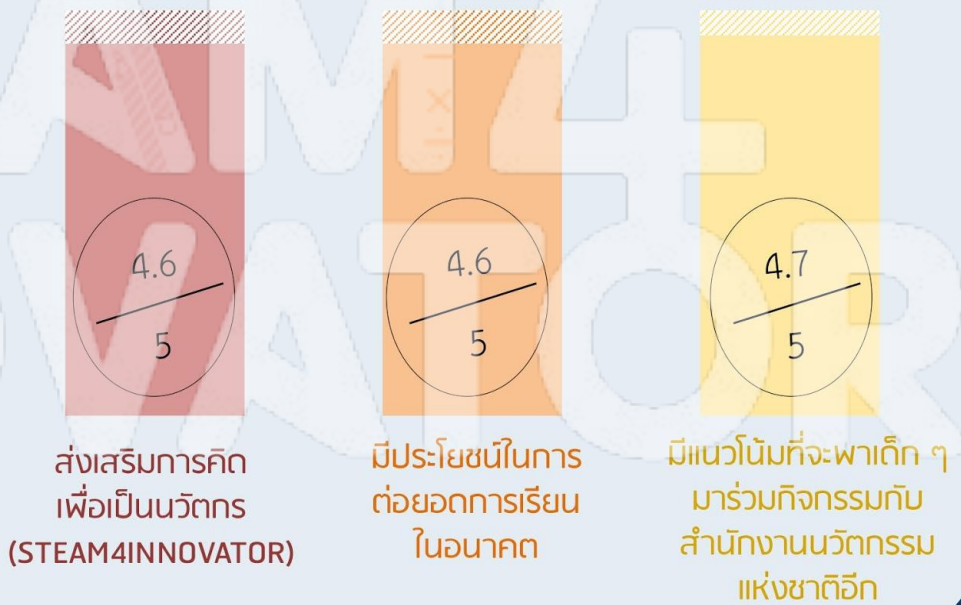
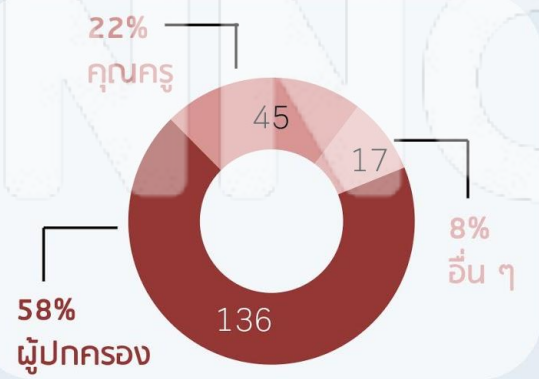
\*\*จากผู้ตอบแบบสอบถามครบถ้วนทั้งหมด 3364 คน

# ผู้ปกครองและ คุณครู

ทั้งหมด 209 คน

## ความเห็นต่อกิจกรรม STEAM4INNOVATOR

แบบประเมินจากผู้ปกครอง,คุณครูและอื่นๆ



## ผู้ปกครองและ คุณครู

### ความคิดเห็นของผู้ปกครอง

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้ปกครองต่อกระบวนการ STEAM4INNOVATOR



อยากพามาอีกเพราะลูกได้ลงมือทำจริง ได้ผลงานกลับบ้านไปด้วย



เคยมาแล้วเมื่อปีที่แล้วที่ปลูกต้นไม้ ชอบมากพี่ ๆ ในมูลนิธิสตรส ใสใจและให้ความรู้เด็ก ๆ ดี



คิดว่าเด็ก ๆ ได้วิธีการคิดแล้วสามารถนำไปใช้กับวิธีวิทยาศาสตร์ในห้องเรียนได้ดี



เด็ก ๆ ได้เพิ่มวิธีการมองเห็นปัญหาในมุมต่าง ๆ โดยเริ่มจากเรื่องใกล้ตัว



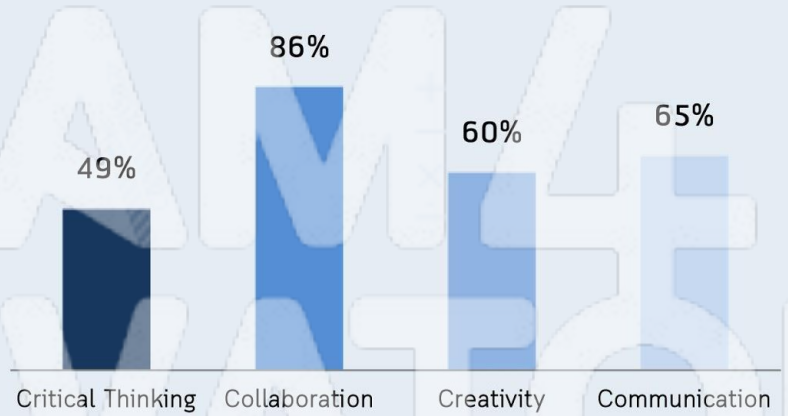
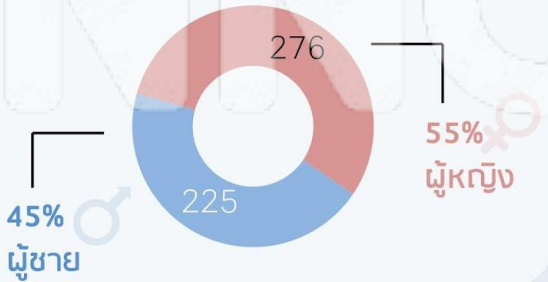
เด็ก ๆ สนุกแล้วก็ได้เรียนรู้การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ของตัวเอง

# แบบประเมิน พฤติกรรม

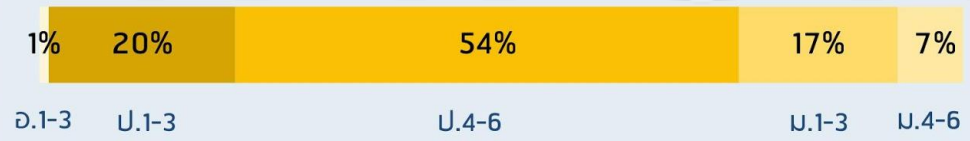
ทั้งหมด 501 คน

พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม STEAM4INNOVATOR

แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม



จำนวนนักเรียนในแต่ละระดับชั้น



ตัวอย่างกิจกรรมปีที่ผ่านมา

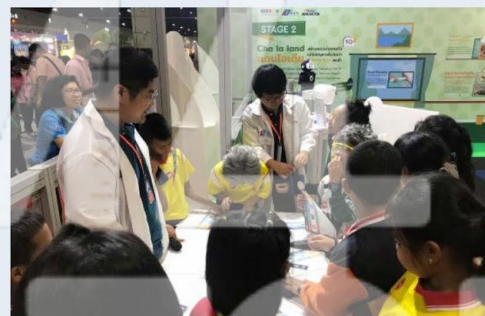
ประมวลภาพ  
กิจกรรม

TRAINING DAY



ประมวลภาพ  
กิจกรรม

STAGE 1 : สุนัข Why เก๋า



ตัวอย่างกิจกรรมปีที่ผ่านมา

ประมวลภาพ  
กิจกรรม

STAGE 2 : Cha la land แดนไอเดีย



## STAGE 3 : อารุส Model

### ประมวลภาพ กิจกรรม





## STAGE 4 : Inno Elderland

### ประมวลภาพ กิจกรรม



ตัวอย่างกิจกรรมปีที่ผ่านมา

## ประมวลภาพ กิจกรรม

Are You Old-K ?



# ตัวอย่างกิจกรรมปีที่ผ่านมา



## ขอบเขตงานที่สำคัญ

ออกแบบและจัดทำ  
นิทรรศการในรูปแบบ  
Online และ Offline

เตรียมทีมผู้เชี่ยวชาญ  
จัดทำ Content และออก  
แบบกิจกรรมให้สอดคล้อง  
กับกระบวนการ  
STEAM4INNOVATOR

เตรียมทีมกระบวนการ  
(Facilitator) ที่จะนำน้องๆ  
เข้าสู่กระบวนการในฐาน

ออกแบบ จัดทำ ผลิต ติดตั้ง  
โครงสร้างและอุปกรณ์ต่างๆ  
ที่เกี่ยวข้องในนิทรรศการ

จัดเตรียมระบบ  
ไฟฟ้าและเครื่องเสียง

จัดทำของแจก หรือของที่  
ระลึก > 5,000 ชิ้น

จัดทำสื่อยึดสกรีน  
STEAM4INNOVATOR หรือ  
สนช. > 150 ตัว

ออกแบบและจัดทำ  
Facebook Ad โดยมียอด  
การเข้าถึงไม่น้อยกว่า  
50,000 Reachs

Facebook Live

คู่มือประกอบการใช้งาน  
นิทรรศการในรูปแบบ  
Online และ Offline

Report (แบบประเมิน)

## 4

## หลักเกณฑ์ในการ พิจารณา

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอทางเทคนิค <ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองานการออกแบบภาพงานทั้งหมด</li> <li>- ความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหาซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้STEAM4INNOVATOR</li> <li>- มีเทคโนโลยีที่น่าสนใจ เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้</li> </ul>	45
		15
		15
		15
2	การจัดนิทรรศการภาพรวมและการบริหารงาน <ul style="list-style-type: none"> <li>- Theme แนวคิดและรูปแบบการจัดนิทรรศการและกิจกรรมโดยภาพรวม</li> <li>- นำเสนอรูปแบบการประชาสัมพันธ์และงานนิทรรศการตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบงาน</li> </ul>	30
		15
		15
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ความพร้อมของบุคลากร</li> </ul>	25
		15
		10
คะแนนรวม		100

ปี 2563 จะเป็นยังไง...?

พื้นที่ : 100-150 ตารางเมตร

สถานที่ : อิมแพคเมืองทองธานี

วันที่ : 13 - 23 พฤศจิกายน 2563

รูปแบบ : Online & Offline

บรีฟ  
งานผ่าน  
Zoom

8  
ก.ย.

17  
ก.ย.

ยื่นเสนอราคา  
(ปีระบบ)

นำเสนองาน  
(Presentation)

9.00-12.00 น.  
ห้อง 417 สนช.

21  
ก.ย.

13-23  
พ.ย.

งานมหกรรม  
วิทยาศาสตร์ ฯ  
ปี 2563





# STEAM4INNOVATOR สร้างผู้ประกอบการนวัตกรรมรุ่นใหม่

เข้าใจในความหมาย  
ของนวัตกรรม

เข้าใจใน  
กระบวนการสร้าง  
นวัตกรรม

ได้ฝึกฝนทักษะของ  
นักนวัตกรรม

# 1. Simulated Reality



# 1. Simulated Reality



# 11<sup>th</sup> NIA

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ



## STEAM4 INNOVATOR

INNO OLD-K

### STAGE 1 สูงวัย Why

ทำไมคนแก่ถึงกลัวเทคโนโลยี? มาไขข้อข้องใจกัน

ลอง ๆ มาสร้างสรรคนวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้ชีวิตอย่างอิสระ ปลอดภัยและมีคุณภาพชีวิต

ผ่านโครงการ STEAM INNOVATOR กิจกรรมที่ Insight Search ทำร่วมกับ MHEI และ NIA เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้เทคโนโลยี

#### ถ้ามีผู้สูงอายุที่บ้าน ต้องทำอย่างไรให้ Old-K ?

- | Kindness ใจดีกับคนแก่  | Keep in touch คุยกันบ่อยๆ   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>อย่าคิดว่าคนแก่เป็นภาระ</li><li>อย่าคิดว่าคนแก่ไม่ฉลาด</li><li>อย่าคิดว่าคนแก่ไม่สนใจ</li><li>อย่าคิดว่าคนแก่ไม่มีความสามารถ</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>อย่าคิดว่าคนแก่ไม่มีความสามารถ</li><li>อย่าคิดว่าคนแก่ไม่สนใจ</li><li>อย่าคิดว่าคนแก่ไม่มีความสามารถ</li><li>อย่าคิดว่าคนแก่ไม่มีความสามารถ</li></ul> |

แนะนำจุดเริ่มต้นจากภาษาถิ่นหรือวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นวิศวกร

ผู้จัดงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) ร่วมกับ STEAM INNOVATOR เป็นโครงการที่สนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้เทคโนโลยี

### STEAM 4 INNOVATOR

เพิ่มศักยภาพด้านธุรกิจเพื่อนำมาผลิตนวัตกรรม โดยผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน

- S
- T
- E
- A
- M

# 1. Simulated Reality



# 1. Simulated Reality



# 1. Simulated Reality





# 1. Simulated Reality

**Are You OK?**  
หลังจากสร้างนวัตกรรมกันแล้ว  
รู้สึกยังใจกันบ้างเอ่ย?

**INNO OLD-K**  
STEAM INNOVATOR

**เรียนรู้ะไรกันมาบ้าง ?**  
สร้างนวัตกรรมที่ทำให้ผู้สูงอายุ ใช้ชีวิตอย่างโอเค ปลอดภัย และไม่บิวุบสรุค

**1 INSIGHT**  
STAGE 1  
สาเหตุ Why เกิด?

**2 WOW! IDEA**  
STAGE 2  
Cha lo land แต่โตเต็ม

**3 BUSINESS MODEL**  
STAGE 3  
อาวุโส Model

**4 PRODUCTION & DIFFUSION**  
STAGE 4  
Inno Elderland

มาจนถึงขั้นสุดท้าย นวัตกรรมเคียวควรใส่ใจ  
ต้องปลื้มกับน้องผลิตภัณฑ์ การรับรอง  
มาตรฐาน เรียนรู้วิธีครองตลาด ด้วย  
อาวุโส Marketing เข้าถึงกลุ่มลูกค้า  
วัยที่เกษียณแล้วหรือวัยก่อน

**END**



## 1. Simulated Reality

**Simulated Reality ≠ ยืนยันบอร์ด**  
**Simulated Reality = Learning by Action**

จับคู่

โยงเส้น

เปิดป้าย

ทางเลือก A/B

ประกอบร่าง

## 2. Interactive Learning

STEAM4  
INNOVATOR

เก้า

