

ด่วน

ที่ ศธ ๐๔๒๗๘/ว ๒๕๖๗



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๗

เรื่อง การประชาสัมพันธ์เข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน (Future Youth Thailand)

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาทุกเขต

อ้างถึง หนังสือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด่วนที่สุด ที่ ศธ ๐๔๒๗๘/ว ๑๘๗๗  
ลงวันที่ ๖ ธันวาคม ๒๕๖๗

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดกิจกรรม จำนวน ๑ ชุด  
๒. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรม จำนวน ๑ ฉบับ

ตามหนังสือที่อ้างถึง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน (Future Youth Thailand) เมื่อวันที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๗ เพื่อพัฒนาทักษะอนาคตเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมการคิดวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงรุกโดยกระบวนการ STEAM Design Process โดยออกแบบให้เป็นหลักสูตรการเรียนรู้ขนาดย่อมแบบเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Paced Learning) บนแพลตฟอร์ม Starfish Labz ทั้งนี้ เพื่อให้โครงการสามารถดำเนินการไปได้อย่างต่อเนื่อง มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ได้กำหนดจัดกิจกรรมการแข่งขันพัฒนานวัตกรรม (Pitching) ภายใต้หัวข้อ “นวัตกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์” เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมที่ยั่งยืนให้นักเรียนพัฒนาทางออกสำหรับโลกแห่งความเป็นจริงที่สอดคล้องกับ SDG 11 (เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน) และ SDG 13 (การรับมือการเปลี่ยนแปลง สภาพภูมิอากาศ) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาความยั่งยืนทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก นั้น

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาทุกเขต ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนโรงเรียนที่อยู่ในสังกัดของท่านเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันพัฒนานวัตกรรม (Pitching) ภายใต้หัวข้อ “นวัตกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์” รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ - ๒ ทั้งนี้ สามารถรอกแบบฟอร์มการส่งคลิปนวัตกรรม ตาม QR Code ที่ปรากฏท้ายหนังสือฉบับนี้ จนถึงวันที่ ๓๑ มกราคม ๒๕๖๘

จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นางเกศทิพย์ ศุภวานิช)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน  
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักบริหารงานความเป็นเลิศด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา  
โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๕๙๐, ๐ ๒๖๒๘ ๕๓๓๕ (เพชรภูมิ)  
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ saraban04278@obec.go.th



ส่งคลิปนวัตกรรม

“เรียนดี มีความสุข”

รายละเอียดกิจกรรมการแข่งขันพัฒนานวัตกรรม (Pitching)  
ภายใต้โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน Future Youth Thailand  
Building future skills anywhere, anytime  
ภายใต้หัวข้อ “นวัตกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์”

Tag line : ร่วมสร้างนวัตกรรม การเรียนรู้ อย่างยั่งยืน ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process  
สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง สอดคล้องกับ SDG 11 และ SDG 13

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้กับนักเรียน รวมถึงการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์การทำงานร่วมกันและการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้กระบวนการออกแบบ STEAM Design Process
2. เพื่อสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพผ่านการนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้แบบเรียนด้วยตนเองที่เน้นการใช้งานบนมือถือ ซึ่งสามารถเข้าถึงนักเรียนได้ทั้งในเขตเมืองและชนบท
3. เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมที่ยั่งยืนให้นักเรียนพัฒนาทางออกสำหรับโลกแห่งความเป็นจริงที่สอดคล้องกับ SDG 11 (เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน) และ SDG 13 (การรับมือการเปลี่ยนแปลง สภาพภูมิอากาศ) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาความยั่งยืนทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก
4. เพื่อสนับสนุนครูและโค้ช โดยการจัดทำคู่มือสำหรับครูและโค้ชเพื่อช่วยในการดำเนินการบทเรียน ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการพัฒนาทักษะปฏิบัติในห้องเรียนและชุมชน
5. เพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ให้แก่โรงเรียนทั่วประเทศ

## เงื่อนไขการรับสมัคร

### นักเรียน อายุ 13-15 ปี (ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น)

- รับสมัครเป็นทีม (2-4 คน)
- ผู้สมัคร 1 คน สามารถเป็นสมาชิกได้เพียง 1 ทีมเท่านั้น
- แต่ละทีมมีโค้ชให้คำปรึกษา 1 คน อาจเป็นครูผู้สอนหรือผู้ปกครอง
- **ผ่านการเรียนคอร์สและได้รับเกียรติบัตรของทั้ง 2 คอร์ส** (ปลูกพลังนวัตกรรมรุ่นใหม่ สร้างสังคมเมืองปลอดภัยและมีสุข, เสริมทักษะการคิด รับมือกับวิกฤตอากาศด้วย Makerspace)
- สร้างนวัตกรรมที่มีความหมายต่อการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยใช้กระบวนการที่ได้เรียนรู้ (STEAM Design Process)
- เป็นนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ในรอบชิงชนะเลิศต้องส่งผลงานเป็น Prototype หรือ ชิ้นงาน นำมาแสดงในวันแข่งขัน

### นักเรียน อายุ 16-18 ปี (ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย)

- รับสมัครเป็นทีม (2-4 คน)
- ทุกคนในทีมต้องมีอายุไม่เกินระดับชั้นที่กำหนด (นับจากวันสมัคร)
- ผู้สมัคร 1 คนสามารถเป็นสมาชิกได้เพียง 1 ทีมเท่านั้น
- แต่ละทีมมีโค้ชให้คำปรึกษา 1 คน อาจเป็นครูผู้สอนหรือผู้ปกครอง
- **ผ่านการเรียนคอร์สและได้รับเกียรติบัตรของทั้ง 2 คอร์ส** (ปลูกพลังนวัตกรรมรุ่นใหม่ สร้างสังคมเมืองปลอดภัยและมีสุข, เสริมทักษะการคิด รับมือกับวิกฤตอากาศด้วย Makerspace)
- สร้างนวัตกรรมที่มีความหมายต่อการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยใช้กระบวนการที่ได้เรียนรู้ (STEAM Design Process)
- เป็นนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ในรอบชิงชนะเลิศต้องส่งผลงานเป็น Prototype หรือ ชิ้นงาน นำมาแสดงในวันแข่งขัน

## ลำดับขั้นตอนกิจกรรม Pitching ในโครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน Future Youth Thailand

1. เปิดรับสมัครเข้าร่วมแข่งขันการพัฒนานวัตกรรม (วันที่ 12 ธ.ค. 2567 - 31 ม.ค. 2568)

Link : แบบฟอร์มลงทะเบียน <https://forms.gle/41cwmwjiXtb4Hevo8>

\*\*\*ส่งผลงานการพัฒนานวัตกรรม เป็นแผนผังการพัฒนานวัตกรรมและผลที่เกิดขึ้นในรูปแบบ infographic 1 แผ่น และ VDO นำเสนอ เวลาไม่เกิน 3 นาที

2. รอบการคัดเลือก

- ระดับจังหวัด จัดโดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมทั่วประเทศ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาจากคณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน
- ระดับ สพฐ. จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาจากคณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

3. ประกาศผลคัดเลือกผู้ผ่านเข้ารอบสุดท้าย

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. การแข่งขันรอบสุดท้ายคัดเลือกนวัตกรรมชนะเลิศ ด้วยการนำเสนอรูปแบบ Pitching ทีมละไม่เกิน 5 นาที ประกาศผลผู้ได้รับรางวัลในวันนำเสนองาน

ทั้งนี้ รายละเอียดการคัดเลือก และประกาศผลคัดเลือก จะแจ้งให้ทราบหลังจากปิดรับสมัคร

### เกณฑ์การคัดเลือกระดับจังหวัด

คุณสมบัติตรงตาม ประเภททุกข้อ	ชื่อหัวข้อ น่าสนใจ	ความสำคัญ ตรงเป้าหมาย	แนวทางการพัฒนา มีลำดับขั้นตอน สมเหตุสมผล 5 ขั้นตอน	การพัฒนานวัตกรรม มีความหมายและมีคุณค่า ต่อการพัฒนา
เมื่อครบถ้วนถูกต้อง แล้วจะพิจารณาข้อ อื่นๆ ต่อไป	10	10	50	30

- ลำดับขั้นตอนในการพัฒนานวัตกรรม ชั้นละ 10 คะแนน รวมเป็น 50 คะแนน
  - การตั้งคำถาม (Ask)
  - การออกแบบ จินตนาการ (Imagine)
  - การวางแผน (Plan)
  - การสร้างสรรค์ ลงมือทำ (Create)
  - การคิดสะท้อนและออกแบบใหม่ (Reflect & Redesign)
- ความหมายและคุณค่าในการพัฒนานวัตกรรม เกณฑ์ละ 10 คะแนน รวมเป็น 30 คะแนน
  - ปัญหาต้นเหตุของการพัฒนานวัตกรรม
  - ผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อพัฒนานวัตกรรม
  - เปรียบเทียบความคุ้มค่า และความยั่งยืนของนวัตกรรม

# สร้างทักษะอนาคต ทุกที่ ทุกเวลา

ร่วมสร้างนวัตกรรม การเรียนรู้ อย่างยั่งยืน ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process  
สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง สอดคล้องกับ SDG 11 และ SDG 13



เชิญชวนนักเรียนมัธยมศึกษา  
ทั่วประเทศ  
ร่วมส่งผลงานแข่งขัน  
**Pitching**  
รับโล่รางวัลระดับประเทศ

## ภายใต้หัวข้อ "นวัตกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์"

ร่วมสร้างนวัตกรรม การเรียนรู้ ผ่านกระบวนการ  
STEAM Design Process สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง

โดยสร้างนวัตกรรมที่ยั่งยืน นักเรียนพัฒนาทางออกสำหรับ  
โลกแห่งความเป็นจริง ที่สอดคล้องกับ SDG 11 (เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน)  
และ SDG 13 (การรับมือการเปลี่ยนแปลง สภาพภูมิอากาศ)

ร่วมส่งผลงานที่นี่



1