



ที่ ศธ ๐๖๐๑/๔๘๐๖

วิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

รับที่..... 1530

วันที่..... 25 มิถุนายน 2569

เวลา..... 10.50 น.

ถึง สถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ทุกแห่ง

พร้อมหนังสือฉบับนี้ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ขอส่งสำเนาหนังสือ
ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด มหาชน ที่ กอส.๖๙๐๒๓๔ ลงวันที่ ๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๙ เรื่อง ขอความอนุเคราะห์
ประชาสัมพันธ์ และขอเรียนเชิญส่งทีมเยาวชนในสถาบันการศึกษาเครือข่ายเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม “การแข่งขัน
โครงการกล้าใหม่...ไผ่รู้ ปีที่ ๒๑” ทั้งนี้ ขอเชิญส่งทีมเยาวชน ระดับอาชีวศึกษา เข้าร่วมโครงการ ซึ่งผู้สนใจสามารถ
ศึกษาคู่มือการสมัครตั้งแต่วันนี้ และเริ่มเปิดรับสมัคร ตั้งแต่วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๙ เป็นต้นไป โดยสามารถ
สมัครผ่าน <https://klamaifairoo.phonlamuangdee.com>

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วย สอศ. ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และขอเรียนเชิญ
ส่งทีมเยาวชนในสถาบันการศึกษาเครือข่ายเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม
การแข่งขันโครงการกล้าใหม่...ไผ่รู้ ปีที่ 21 มาเพื่อ
/ เพื่อโปรดทราบ
เพื่อโปรดพิจารณา
/ เห็นควรแจ้ง/.....
รองฯ 4 ฝ่าย , บุคลากรทุกท่าน

นางสาวอัญชลี ธรรมศรีใจ
หัวหน้างานบริหารงานทั่วไป
25 มิ.ย. 69

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๙

เรียน ผู้อำนวยการ

☒ เพื่อโปรดทราบ

☒ เพื่อโปรดพิจารณา

☒ เห็นควรแจ้ง.....รองฯ 4 ฝ่าย, บุคลากรทุกท่าน

☐ เห็นควรมอบ.....

สำนักอำนวยการ

โทร. ๐ ๒๐๒๖ ๕๕๕๕ ต่อ ๑๑๐๒

สารบรรณอิเล็กทรอนิกส์ : ฝ่ายบริหารงานทั่วไป

(นายสมพงษ์ นันตะภาพ)

รองผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

๒๕ มิ.ย. ๖๙

☐ ทราบ.....

☐ แจ้ง.....รองฯ 4 ฝ่าย, บุคลากรทุกท่าน

☐ มอบ.....

(นายวิษุทธิ์ ลีจินดา)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

๒๕ มิ.ย. ๖๙



ที่ กอส.690234

17 มิถุนายน 2569

ไทยพาณิชย์
SCB



เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และขอเรียนเชิญส่งทีมเยาวชนในสถาบันการศึกษาเครือข่าย เพื่อเข้าร่วมกิจกรรม "การแข่งขันโครงการกล้าใหม่...ไผ่รู้ ปีที่ 21"

เรียน นายยศพล เวณุโกเศศ

เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา



สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. แผ่นประชาสัมพันธ์ "โครงการกล้าใหม่...ไผ่รู้ ปีที่ 21"

2. คู่มือการรับสมัครแข่งขัน 3 ระดับการศึกษา (ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา)

3. แผ่นประชาสัมพันธ์ เชิญเยาวชนและครูเข้าร่วมอบรมออนไลน์ "Youth Power Stronger Than Ever: พลังกล้าใหม่ คิดนวัตกรรม ขับเคลื่อนอนาคต"

ตามที่ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) มีนโยบายส่งเสริมการศึกษาและพัฒนาเยาวชน ผ่านกิจกรรมการแข่งขันโครงการ "กล้าใหม่...ไผ่รู้" ที่จัดต่อเนื่องมาตั้งแต่ ปี 2549 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเวทีโอกาสในการพัฒนาทักษะความรู้ให้เหมาะสมกับเยาวชนไทยทุกช่วงวัย และทุกระดับชั้นการศึกษา นั้น

ปี 2569 ธนาคารมีแผนการจัดกิจกรรม "การแข่งขันโครงการกล้าใหม่...ไผ่รู้ ปีที่ 21" 3 ระดับการศึกษา ดังนี้

- ระดับชั้นประถมศึกษา: การแข่งขันสร้างสรรค์จินตนาการผ่านศิลปะ

- ระดับชั้นมัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา: การแข่งขันโครงงานพลังเยาวชนขับเคลื่อน นวัตกรรมหรือกระบวนการ ผ่านการพัฒนาชุมชนหรือผู้ประกอบการ เพื่อการเติบโตของสังคมอย่างยั่งยืน โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมายเหตุ : สำหรับระดับมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา ขอเชิญเยาวชนและครูเข้าร่วมอบรมออนไลน์ "Youth Power Stronger Than Ever: พลังกล้าใหม่ คิดนวัตกรรม ขับเคลื่อนอนาคต" ในวันอาทิตย์ที่ 5 กรกฎาคม 2569 เวลา 8.30-12.00 น. ช่องทางออนไลน์ Zoom เพื่อเตรียมพร้อมก่อนส่งโครงงานเข้าประกวด โครงการกล้าใหม่...ไผ่รู้ ปีที่ 21"

ในการนี้ ธนาคารจึงขอเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านในการสนับสนุน เชิญชวน และประชาสัมพันธ์ไปยังสถาบันการศึกษา คุณครู เยาวชน และขอเรียนเชิญส่งทีมเยาวชน ระดับอาชีวศึกษา เข้าร่วมโครงการ ซึ่งผู้สนใจสามารถศึกษาคู่มือการสมัครตั้งแต่วันนี้ และเริ่มเปิดรับสมัคร ตั้งแต่วันพุธที่ 1 กรกฎาคม 2569 เป็นต้นไป โดยสามารถสมัครผ่าน <https://klamaifairoo.phonlamuangdee.com> และศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้จากแผ่นประชาสัมพันธ์ และคู่มือการแข่งขันทั้ง 3 ระดับการศึกษา (ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา) ซึ่งได้แนบมาพร้อมนี้ ธนาคารหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับเกียรติจากท่านในการสนับสนุนและส่งทีมเยาวชนร่วมโครงการ "กล้าใหม่...ไผ่รู้" ปีที่ 21 ประจำปี 2569

ขอแสดงความนับถือ

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

(นายศักดิ์สิทธิ์ ปิตพิงศ์สุนทร)

ผู้อำนวยการอาวุโส ผู้บริหารฝ่าย CSR Project

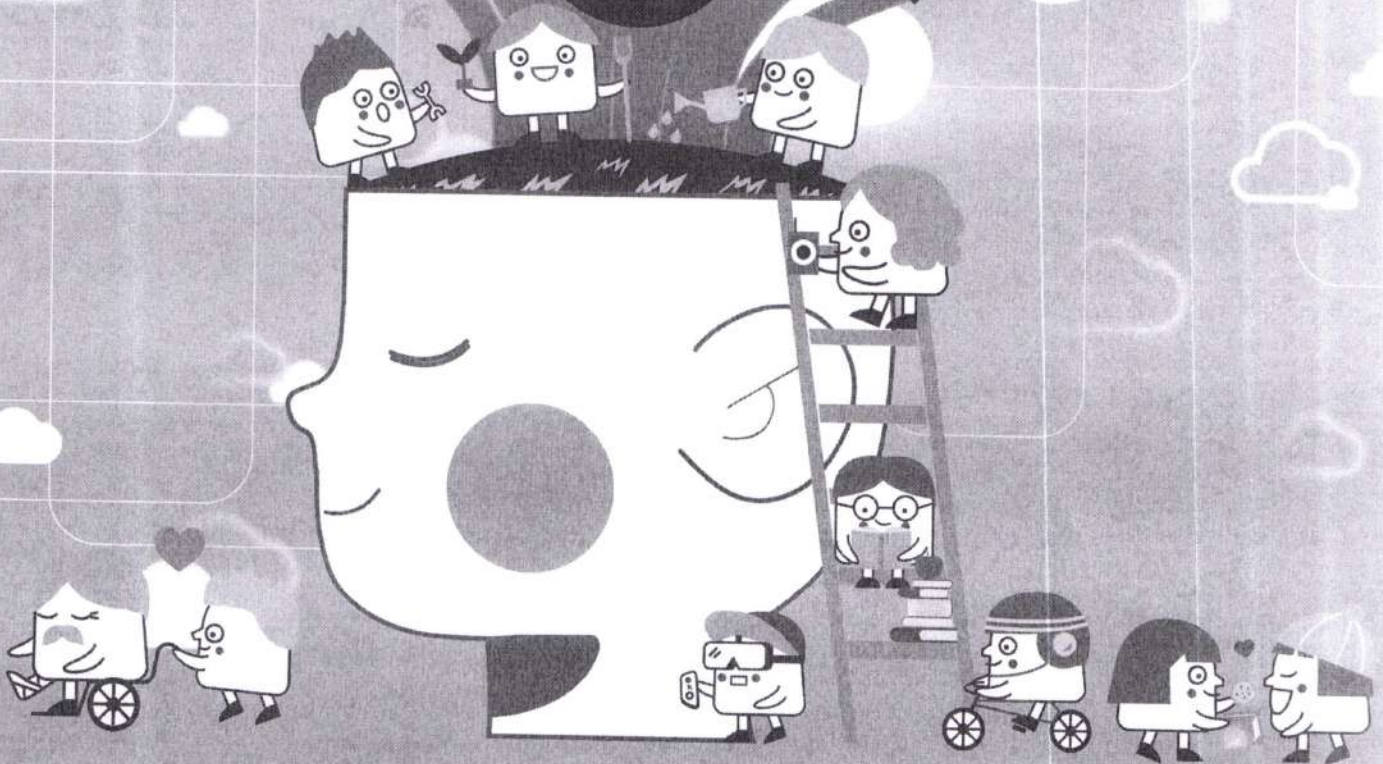
สอบถามรายละเอียดโครงการ "กล้าใหม่...ไผ่รู้"

โทรศัพท์ : 081-421-3950 / Facebook Page: SCB Challenge "กล้าใหม่...ไผ่รู้"



กล้าใหม่...ไฟรู้

ปี
21



การแข่งขันสร้างสรรค์จินตนาการผ่านศิลปะ:
โครงการ “กล้าใหม่...ไฟรู้” ปี 2569 ระดับประถมศึกษา

ที่มา

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคมในการที่จะเป็นองค์กรธุรกิจที่เป็นแบบอย่างที่ดี และมีความตั้งใจจริงที่จะมีส่วนร่วมต่อสังคม โดยการช่วยวางรากฐานของชุมชนและสังคมให้มีความเข้มแข็งเพื่อสร้างอนาคตให้เราทุกคนได้อยู่ต่อไปอย่างมั่นคงและยั่งยืน ตามยุทธศาสตร์ “อยู่ อย่าง ยั่งยืน” โดยแนวทางหนึ่งที่จะทำให้ธนาคารบรรลุเป้าหมาย คือ การพัฒนาเยาวชนและส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคุณลักษณะสำคัญของเยาวชน 4 ด้าน (4Cs) เพื่อสร้างทักษะที่จำเป็นเพื่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ให้แก่เยาวชน ประกอบด้วย การคิดแบบวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย (Communication) การทำงานเป็นทีม (Collaboration) และ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ควบคู่กับการเสริมสร้างคุณธรรมความดีให้แก่เยาวชน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนเอง สร้างความสุขในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น มีความเป็นพลเมืองดี มีจิตสำนึกที่ต่อสังคมส่วนรวม และเสริมทักษะชีวิตเพื่อให้ก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล

โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้” เป็นหนึ่งในโครงการด้านการพัฒนาเยาวชน ที่ธนาคารริเริ่มขึ้นตั้งแต่ปี 2549 เพื่อเป็นเวทีโอกาสให้เยาวชนทุกระดับการศึกษาได้แสดงศักยภาพ เพิ่มพูนทักษะความรู้ แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ และรู้จักการทำงานเป็นทีม ผ่านกิจกรรมการแข่งขันที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงชั้นเรียนและช่วงวัย

ปี 2569 ก้าวเข้าสู่ โครงการกล้าใหม่...ใฝ่รู้ ปีที่ 21 ในหัวข้อ “พลังต้นกล้า สร้างคุณค่า สู่โลกอนาคต” โดยธนาคารมีเป้าหมายมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเยาวชน ให้ทันต่อโลกยุคดิจิทัล สร้างคุณธรรม เสริมภูมิคุ้มกัน ก้าวสู่โลกอนาคต

หลักการและเหตุผล

ในปี 2569 โลกเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้านอย่างรวดเร็ว และมีความซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น ทั้งด้านเทคโนโลยี ข้อมูลจำนวนมหาศาล (Big Data) ความซับซ้อนทางเศรษฐกิจและทางสังคม ที่ทำให้เกิดการแข่งขันและการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัด เยาวชนสามารถเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากผ่านทางออนไลน์ที่มีทั้งข้อมูลจริงและเท็จ ตลอดจนเกิดปัญหาใหม่ อาทิ การกลั่นแกล้งผ่านทางออนไลน์ (cyberbullying) ส่งผลกระทบต่อ “พัฒนาการพฤติกรรมและสุขภาวะของเยาวชน” อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะเยาวชนในระดับชั้นประถมศึกษา ที่ช่วงวัยนี้ยังขาดทักษะในการอธิบายความรู้สึกของตนเองหรือจัดการกับข้อมูลที่ตนได้รับ จึงมีความเสี่ยงสูงต่อปัญหาทางอารมณ์ การหลงเชื่อข้อมูลผิด และการตกเป็นเหยื่อของภัยออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ สรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ดังนี้

1. วิกฤติสุขภาพจิตในเยาวชนที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ข้อมูลจากกระทรวงสาธารณสุข และองค์การอนามัยโลก ปี 2569 ระบุว่า เยาวชนไทยมีแนวโน้มประสบปัญหาความเครียด ความวิตกกังวล และเกิดภาวะซึมเศร้าเพิ่มสูงขึ้น ซึ่งได้รับผลกระทบจากความเหงาและโดดเดี่ยว ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ห่างเหิน ความกดดันจากการเรียน และเหตุการณ์กลั่นแกล้งทั้งในโรงเรียนและออนไลน์ สถานการณ์ทั้งหมดสะท้อนถึง “วิกฤติเงียบ” ที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของเยาวชน ซึ่งอาจแสดงออกผ่านพฤติกรรมก้าวร้าว เก็บตัว หรือขาดความสุขในการใช้ชีวิต
2. ภัยคุกคามทางออนไลน์และข้อมูลล้นโลก เยาวชนสามารถค้นหาหรือเข้าถึงข้อมูลมากมายได้ตลอดเวลาในโลกออนไลน์ ส่งผลให้เกิดความเสี่ยงต่างๆ ได้แก่ การถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying) การถูกล่อลวงทางอินเทอร์เน็ต (Online Grooming) การแสพข้อมูลเท็จหรือข้อมูลชวนเชื่อ การแสพสื่อออนไลน์หรือติดเกมเกินพอดี และการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น และจากรายงาน UNICEF ปี 2568 ระบุว่าประเทศไทยติดอันดับประเทศที่มีความเสี่ยงด้านการถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying) สูงที่สุดประเทศหนึ่งของโลก

ดังนั้นจึงควรปลูกฝังให้ เยาวชนรู้คุณค่าของตนเอง พร้อมเสริมสร้างคุณธรรม ภูมิคุ้มกันทางจิตใจ และภูมิคุ้มกันทางความคิด ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวข้างต้น ดังนี้

- การเสริมสร้างคุณธรรม “อยู่อย่างยั่งยืน” จากธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) เพื่อปลูกฝังคุณธรรมความดีให้เยาวชน รู้จักคุณค่าของตนเองตั้งแต่วันนี้ และพร้อมที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต เสริมสร้างคุณค่าให้แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคม อย่างยั่งยืน เพื่ออยู่ร่วมกันในโลกดิจิทัลได้อย่างสมดุล
- เสริมภูมิคุ้มกันทางจิตใจ (Resilience Quotient: RQ) เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนรู้คุณค่าของตนเอง มีความเข้มแข็งทางจิตใจ และสามารถเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม พร้อมรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เน้นการป้องกันปัญหาตั้งแต่วัยเด็กเพื่อลดความรุนแรงในอนาคต
- เสริมภูมิคุ้มกันทางความคิด (Cognitive Immunity) เพื่อเสริมสร้างให้เยาวชนรู้จักการสังเกต คัดวิเคราะห์ คัดกรอง ก่อนสรุปความและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อ “ตัดอาวุธทางความคิด” ให้แก่เยาวชน ด้วยการสร้าง “ความรู้เท่าทันสื่อ” เพื่อป้องกันการถูกหลอกและลดผลกระทบทางอารมณ์จากการเปรียบเทียบกับผู้อื่นในโลกออนไลน์

จึงเป็นที่มาของการแข่งขันสร้างสรรค์จินตนาการผ่านศิลปะ ระดับประถมศึกษาในปีนี้ ที่ธนาคารมุ่งหวังที่จะปลูกฝังให้เด็ก ร่วมกันเรียนรู้ คิด และลงมือปฏิบัติ พร้อมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนเอง เพื่อให้เยาวชนรู้คุณค่าของตนเอง พร้อมเสริมสร้างคุณธรรม “อยู่อย่างยั่งยืน” เสริมภูมิคุ้มกันทางจิตใจ และเสริมภูมิคุ้มกันทางความคิด ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล ในหัวข้อ “พลังต้นกล้า สร้างคุณค่า สู่โลกอนาคต” พัฒนาคุณลักษณะที่ดี (Character Building) และพัฒนาทักษะ 4Cs ผ่านกระบวนการ เรียนรู้ เพื่อนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ตลอดจนถ่ายทอดจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบงานศิลปะบน ผืนผ้าใบขนาดใหญ่

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับเยาวชนยุคใหม่ ผ่านกระบวนการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ดังนี้
 - ทักษะ 4 Cs (1.การคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2.ความคิดสร้างสรรค์ 3.การทำงานเป็นทีม และ 4.การสื่อสาร)
 - เสริมภูมิคุ้มกันทางจิตใจ (Resilience Quotient: RQ) ทักษะชีวิตที่เสริมสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ ให้เยาวชนมีสติ รู้จัก ควบคุมอารมณ์ มองปัญหาเป็นการเรียนรู้ คิดเชิงบวก มีความยืดหยุ่น ขอความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น และเห็นคุณค่าของตนเอง
 - เสริมภูมิคุ้มกันทางความคิด (Cognitive Immunity) เสริมสร้างให้เยาวชน “ติดอาวุธทางความคิด” ด้วยการสร้าง “ความรู้เท่าทันสื่อ” รู้จักคัดกรอง วิเคราะห์ ตรวจสอบ และป้องกันตนเอง จากข้อมูลที่บิดเบือนและภัยคุกคามในรูปแบบต่างๆ
- เพื่อปลูกฝังคุณธรรม “อยู่อย่างยั่งยืน จากธนาคารไทยพาณิชย์” ให้แก่เยาวชน เพื่อให้เยาวชนเสริมสร้างคุณค่าให้แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคม พร้อมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนเองเริ่มตั้งแต่วินาทีนี้ จนถึงวันที่เยาวชนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต ผ่านกิจกรรมฐานการเรียนรู้ พร้อมสอดแทรกทักษะชีวิตให้แก่เยาวชน อันได้แก่ วินัยทางการเงิน เป็นต้น
- เพื่อเสริมทักษะดิจิทัล ให้แก่เยาวชน ในการนำ AI มาเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง เพื่อให้เยาวชน ก้าวทันสู่การเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต
- จัดทอล์กความรู้ กระบวนการ และ คู่มือสื่อการสอน ให้แก่คุณครู นำมาปรับใช้ในกระบวนการเรียนการสอนและเผยแพร่แก่เยาวชนในโรงเรียน พร้อมเสริมทักษะ Resilience (ล้มได้ ลุกไว แล้วไปต่อ) ให้แก่คุณครู เพื่อเผยแพร่ให้แก่เยาวชนในวงกว้าง

หลักเกณฑ์การสมัครเข้าแข่งขัน

- สถานศึกษาที่มีสิทธิ์ส่งทีมเข้าแข่งขัน จะต้องเป็นสถานศึกษาที่มีการเรียนการสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6
- สถานศึกษาแต่ละแห่งสามารถส่งทีมสมัครเข้าร่วมแข่งขันได้เพียง 1 ทีม เท่านั้น
- ทีมที่สมัครเข้าร่วมแข่งขันต้องประกอบด้วยนักเรียนจำนวน 4 คน คละชั้นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 และห้ามซ้ำชั้นปี
- ทีมที่สมัครเข้าร่วมแข่งขันต้องเป็นนักเรียน และครูที่ปรึกษาที่อยู่ในสถานศึกษาภายใต้ 1. สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) 2. สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) 3. สังกัดกรุงเทพมหานคร 4. โรงเรียนเอกชน 5. โรงเรียนสาธิต
- สถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมแข่งขัน สามารถสมัครการแข่งขันสร้างสรรค์จินตนาการผ่านศิลปะ ระดับประถมศึกษา โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้” ปี 2569 โดยสมัครผ่าน <https://klamaifairoo.phonlamuangdee.com> ภายในวันที่ 25 สิงหาคม 2569
- การคัดเลือกทีมเข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันจะเป็นไปตามเงื่อนไขของโครงการ โดยจะประกาศรายชื่อทีมที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันทาง Facebook SCB Challenge “กล้าใหม่...ใฝ่รู้” ในวันที่ 4 กันยายน 2569

รูปแบบกิจกรรมการแข่งขัน

การแข่งขัน (4 ภูมิภาค)

- เป็นการแข่งขันของทีมที่สมัครเข้าร่วมแข่งขัน 40 ทีมในแต่ละภูมิภาค โดยทีมที่แข่งขันต้องประกอบด้วยนักเรียนจำนวน 4 คน ตามที่ระบุไว้ในใบสมัคร
- 40 ทีมของแต่ละภูมิภาค ต้องเข้าร่วมกิจกรรม 2 วัน ณ สถานที่จัดการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค ตามที่กำหนด
 - วันที่ 1 ร่วม Workshop “ศิลปะกับการพัฒนาทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21”
 - วันที่ 2 แข่งขันสร้างสรรค์จินตนาการผ่านศิลปะ บนเฟรมผ้าใบขนาด 2x3 เมตร ตามโจทย์ที่กำหนด ด้วยอุปกรณ์การวาดภาพที่โครงการจัดเตรียมให้ โดยมีเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน 2 ชั่วโมง

โครงการฯ จะคัดเลือก 5 ทีม ในแต่ละภูมิภาค เพื่อรับรางวัล :

รางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 และรางวัลชมเชย 2 รางวัล

- หมายเหตุ :
- โครงการอนุญาตให้ครูที่ปรึกษา ซึ่งต้องเป็นครูของสถานศึกษานั้นๆ ติดตามมาดูแลได้ไม่เกิน 2 ท่าน
 - กติกาและรูปแบบการแข่งขันโดยละเอียด จะประกาศให้ทราบอีกครั้งในวันแข่งขัน
 - การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
 - ผลงานภาพวาดทั้งหมดถือเป็นกรรมสิทธิ์ของธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

กำหนดการแข่งขันภูมิภาค

ภาคใต้ : วันที่ 18 - 19 กันยายน 2569

สถานที่ Workshop และ สถานที่แข่งขัน : หอประชุมมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

จังหวัดที่อยู่ในการภูมิภาคการแข่งขัน ได้แก่ ประจวบคีรีขันธ์ ชุมพร ระนอง สุราษฎร์ธานี พังงา กระบี่ ภูเก็ต นครศรีธรรมราช ตรัง พัทลุง สตูล สงขลา ปัตตานี ยะลา นราธิวาส

ภาคกลาง : วันที่ 9 - 10 ตุลาคม 2569

สถานที่ Workshop และ สถานที่แข่งขัน : หอประชุมมิตร ธนาการ์ไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) กรุงเทพมหานคร

จังหวัดที่อยู่ในการภูมิภาคการแข่งขัน ได้แก่ กรุงเทพมหานคร นนทบุรี ปทุมธานี นครปฐม สมุทรปราการ สมุทรสาคร สมุทรสงคราม ราชบุรี พระนครศรีอยุธยา อ่างทอง สิงห์บุรี ลพบุรี สระบุรี นครนายก ปราจีนบุรี สระแก้ว ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ระยอง จันทบุรี ตราด กาญจนบุรี สุพรรณบุรี ชัยนาท เพชรบุรี

ภาคเหนือ : วันที่ 6 - 7 พฤศจิกายน 2569

สถานที่ Workshop และ สถานที่แข่งขัน : หอประชุมใหญ่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จังหวัดที่อยู่ในการภูมิภาคการแข่งขัน ได้แก่ เชียงใหม่ พะเยา แม่ฮ่องสอน เชียงราย น่าน ลำปาง ลำพูน แพร่ อุตรดิตถ์ สุโขทัย พิษณุโลก ตาก กำแพงเพชร พิจิตร นครสวรรค์ อุทัยธานี

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ : วันที่ 20 - 21 พฤศจิกายน 2569

สถานที่ Workshop และ สถานที่แข่งขัน : ศูนย์ประชุมอเนกประสงค์กาญจนาภิเษก มหาวิทยาลัยขอนแก่น

จังหวัดในเขตการแข่งขันภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ ขอนแก่น เลย หนองบัวลำภู อุดรธานี หนองคาย บึงกาฬ นครพนม กาฬสินธุ์ สกลนคร มุกดาหาร ชัยภูมิ เพชรบูรณ์ มหาสารคาม ยโสธร อำนาจเจริญ ร้อยเอ็ด อุบลราชธานี ศรีสะเกษ สุรินทร์ บุรีรัมย์ นครราชสีมา

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน (ครูที่ปรึกษา และ นักเรียน) จะได้รับประกาศนียบัตร ในการเข้าร่วมกิจกรรมทุกท่าน
หมายเหตุ สถานที่แข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ความเหมาะสม



รางวัล

รางวัลในแต่ละภูมิภาค: ทีมที่ได้รับรางวัล โครงการจะจ่ายเงินรางวัลในนาม “โรงเรียน” โดยให้โรงเรียนจัดสรรตามเงื่อนไขของโครงการ

รางวัลชนะเลิศ

ทุนการศึกษา รวมมูลค่า	60,000	บาท
โรงเรียน	10,000	บาท
ทีมนักเรียน (4 คน)	10,000	บาท/คน และประกาศนียบัตร
ครูที่ปรึกษา (1 คน)	10,000	บาท และประกาศนียบัตร

รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง

ทุนการศึกษา รวมมูลค่า	37,000	บาท
โรงเรียน	7,000	บาท
ทีมนักเรียน (4 คน)	6,000	บาท/คน และประกาศนียบัตร
ครูที่ปรึกษา (1 คน)	6,000	บาท และประกาศนียบัตร

รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง

ทุนการศึกษา รวมมูลค่า	25,000	บาท
โรงเรียน	5,000	บาท
ทีมนักเรียน (4 คน)	4,000	บาท/คน และประกาศนียบัตร
ครูที่ปรึกษา (1 คน)	4,000	บาท และประกาศนียบัตร

รางวัลชมเชย จำนวน 2 รางวัล

ทุนการศึกษา มูลค่า	6,000	บาท ต่อทีม
--------------------	-------	------------



สอบถามรายละเอียด โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้”



SCB Challenge “กล้าใหม่...ใฝ่รู้”

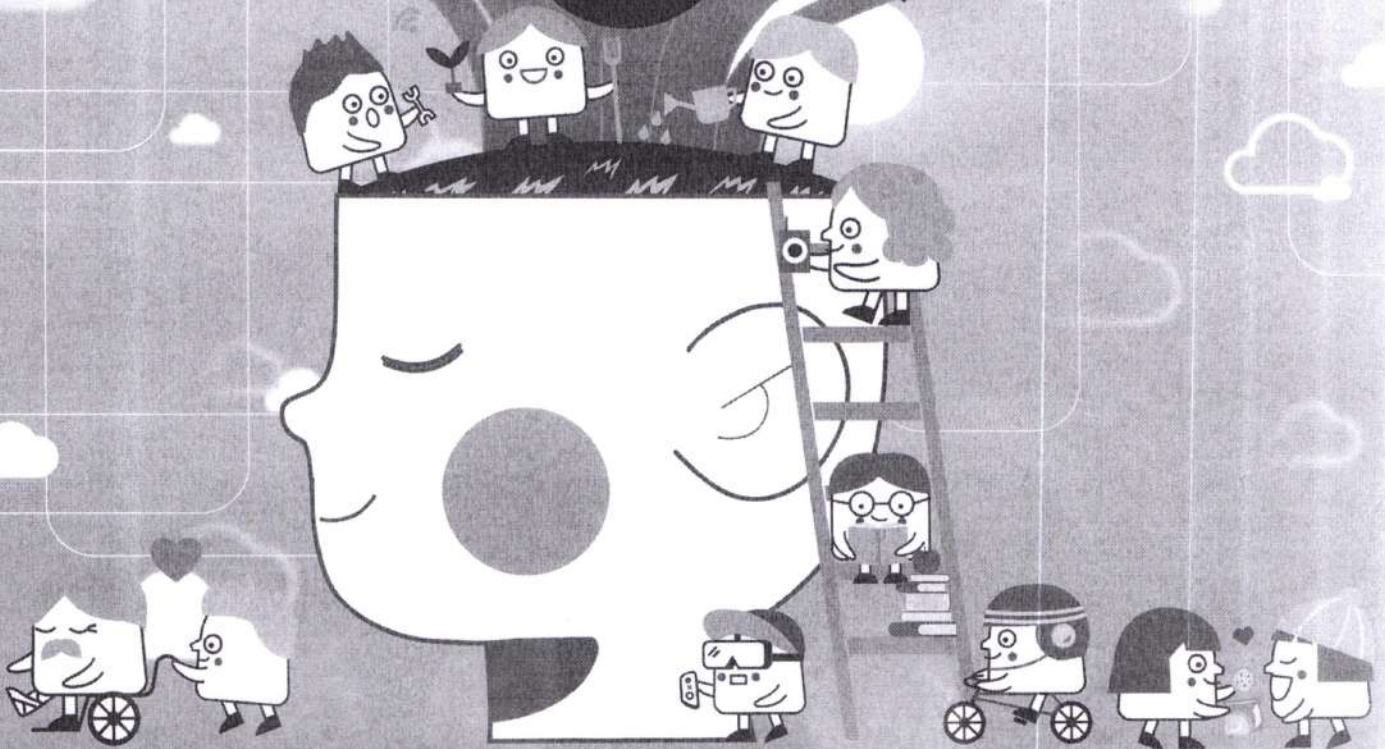
โทรศัพท์: 095-461-4261

สมัคร

<https://klamaifairoo.phonlamuangdee.com>

กล้าใหม่ไฟรู้

ปี
21



การแข่งขันโครงงาน พลังเยาวชนขับเคลื่อน นวัตกรรมหรือกระบวนการ
ผ่านการพัฒนาชุมชนหรือผู้ประกอบการ เพื่อการเติบโตของสังคมอย่างยั่งยืน โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โครงการ “กล้าใหม่...ไฟรู้” ปี-2569 ระดับมัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา

คู่มือการแข่งขันโครงงาน พลังเยาวชนขับเคลื่อน นวัตกรรมหรือกระบวนการ ผ่านการพัฒนาชุมชนหรือผู้ประกอบการ เพื่อการเติบโตของสังคมอย่างยั่งยืน โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ในธีม Youth Power: Stronger Than Ever

ที่มา

โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้” ปี 2569 ระดับมัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคมในการที่จะเป็นองค์กรธุรกิจที่เป็นแบบอย่างที่ดี และสนับสนุนสังคมในการวางรากฐานของชุมชนและสังคมให้มีความเข้มแข็ง เพื่อสร้างอนาคตให้เราทุกคนได้อยู่ต่อไปอย่างมั่นคงและยั่งยืน ตามยุทธศาสตร์ “อยู่ อย่าง ยั่งยืน” แนวทางหนึ่งที่จะทำให้นวัตกรรมบรรลุเป้าหมาย คือ การพัฒนาเยาวชนและส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคุณลักษณะสำคัญของเยาวชน 4 ด้าน (4Cs) เพื่อสร้างทักษะที่จำเป็นเพื่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ควบคู่กับการเสริมสร้างคุณธรรมความดีให้แก่เยาวชน มีความเป็นจิตอาสา มีความเป็นพลเมืองดี มีจิตสำนึกที่ต่อสังคมส่วนรวม และเสริมทักษะการเรียนรู้ให้ก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล

โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้” เป็นหนึ่งในโครงการด้านการพัฒนาเยาวชนที่ธนาคารริเริ่มขึ้นตั้งแต่ปี 2549 เพื่อเป็นเวทีให้เยาวชนทุกระดับการศึกษาได้แสดงศักยภาพ เพิ่มพูนทักษะความรู้ แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ และรู้จักการทำงานเป็นทีม ผ่านกิจกรรมการแข่งขันที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงชั้นเรียนและช่วงวัย โดย โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้ ระดับมัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา” มุ่งส่งเสริมให้เยาวชนเกิดความสนใจและให้ความสำคัญต่อการศึกษาด้าน “วิทยาศาสตร์” ที่เป็นรากฐานสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า และสามารถนำทักษะกระบวนการด้านวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแก้ไขปัญหา ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนสร้างสรรค์พัฒนาผลงานหรือนวัตกรรมทางด้านวิทยาศาสตร์ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมประเทศชาติ และโลก ต่อไป

หลักการและเหตุผล

จากการประชุม World Economic Forum 2026 ซึ่งเป็นเวทีระดับโลกในการกำหนดแนวทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และสังคมของโลกในอนาคต ได้ชี้ให้เห็นว่าโลกกำลังเผชิญกับวิกฤตการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านภูมิรัฐศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นองค์กรและธุรกิจทั่วโลกจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันต่อสถานการณ์ เพื่อสามารถแข่งขันและเติบโตอย่างมั่นคงและยั่งยืน โดยมีแนวคิดสำคัญ “A Spirit of Dialogue” ที่มุ่งเน้นความร่วมมือและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ระหว่างมนุษย์ เพื่อลดความขัดแย้งและสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน (Deep Listening) รวมถึงการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ (AI & Deep Learning) ให้เป็นเหมือนเพื่อนคู่คิด โดยปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ธุรกิจประสบความสำเร็จในการก้าวสู่ยุค Intelligence Age (ยุคอัจฉริยะ ที่เทคโนโลยีมีความฉลาดใกล้เคียงมนุษย์) ดังนี้

1. นำ AI เข้ามาปรับใช้ในกระบวนการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอน รวมถึงพัฒนานวัตกรรม AI ที่มีความสามารถตัดสินใจและปฏิบัติได้ด้วยตนเอง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถในการแข่งขัน
2. การใช้เทคโนโลยีที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและใช้ทรัพยากรพลังงานอย่างคุ้มค่า อาทิ สนับสนุนเทคโนโลยีการกักเก็บคาร์บอน การใช้พลังงานสะอาดและพลังงานหมุนเวียน เพื่อบรรลุเป้าหมาย Net Zero และทำให้ธุรกิจได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและผู้บริโภคมากขึ้น
3. ความมั่นคงและปลอดภัยทางดิจิทัล โดยใช้ AI มาช่วยป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์
4. การพัฒนาทักษะบุคลากรให้พร้อมทำงานร่วมกับ AI มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และ AI (Human-AI Collaboration) ดังนี้

- 1) ทักษะ AI Literacy (ทักษะด้านปัญญาประดิษฐ์) ทักษะในการนำ AI มาใช้ควบคุมกำกับดูแลเทคโนโลยี เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และช่วยในการตัดสินใจให้แม่นยำขึ้น ตลอดจนมีความยืดหยุ่นทางความคิดที่พร้อมเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง
- 2) ทักษะ Human-Centric (ทักษะความเข้าใจในความเป็นมนุษย์) เป็นจุดแข็งที่ทำให้มนุษย์ต่างจาก AI ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ AI สร้างขึ้น ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ในการเข้าใจเพื่อให้อบอภัยลูกค้าย และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในการมองภาพรวม วางแผนและจัดทำกลยุทธ์ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจ

ซึ่ง “ผู้ผลิตสินค้าและบริการ” อาทิ ชุมชน ผู้ประกอบการ จึงควรปรับตัวและเตรียมพร้อมเข้าสู่โลกธุรกิจยุคใหม่ โดยมุ่งพัฒนานวัตกรรมหรือปรับปรุงกระบวนการดำเนินธุรกิจด้วยการนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด ESG ซึ่งคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม สังคม และการบริหารจัดการที่ดี เพื่อให้ธุรกิจสามารถเติบโตได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

จึงเป็นที่มาของ “การแข่งขันโครงงาน พลังเยาวชนขับเคลื่อน นวัตกรรมหรือกระบวนการ ผ่านการพัฒนาชุมชนหรือผู้ประกอบการ เพื่อการเติบโตของสังคมอย่างยั่งยืน โดยใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี” ในปีนี้ เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนได้นำความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มาจัดทำโครงงานที่ช่วยแก้ไขปัญหาและตอบโจทย์จริงของชุมชนหรือผู้ประกอบการ สามารถใช้งานได้จริง สร้างประโยชน์ต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และต่อยอดไปสู่ชุมชนหรือกลุ่มเป้าหมายใกล้เคียงที่ต้องการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาในวิถีเดียวกัน

โดยมีแนวทางการจัดทำโครงงานพัฒนา นวัตกรรมหรือกระบวนการ เพื่อชุมชนและผู้ประกอบการ ดังนี้

1. สร้างผลกระทบเชิงบวก (Profit Model) โครงงานควรมุ่งเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ลดต้นทุน ใช้ทรัพยากรและพลังงานอย่างคุ้มค่า และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
2. การทำงานแบบเชื่อมโยงเครือข่าย (Network) ส่งเสริมการทำงานร่วมกันกับชุมชนและผู้ประกอบการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมกันพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาคือตอบโจทย์ให้เกิดประโยชน์ร่วมกัน
3. การออกแบบที่เปิดโอกาสอย่างเท่าเทียม (Structure) โครงงานคำนึงถึงการเข้าถึงของผู้ใช้งานที่หลากหลาย ลดความเหลื่อมล้ำ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม

- กระบวนการทำงานร่วมกับกลุ่มเป้าหมายอย่างเป็นระบบ (Process) เริ่มตั้งแต่การศึกษาปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ ร่วมออกแบบแนวทางแก้ไข ทดลองใช้งาน และประเมินผลโครงการ เพื่อให้ผลงานตอบโจทย์การใช้งานจริง
- การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้จริง (Product Performance) พัฒนาสิ่งประดิษฐ์ เครื่องมือ โปรแกรม หรือระบบ เพื่อสามารถแก้ไขปัญหาเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต และนำไปใช้งานในสถานการณ์จริง
- การพิจารณากระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ (Product System) เชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เทคโนโลยี กระบวนการทำงาน และการสนับสนุนจากภาคส่วนต่างๆ ให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ
- การเสริมสร้างทักษะความรู้ (Service) โครงการควรช่วยพัฒนาทักษะ ความรู้ หรือศักยภาพของชุมชนและผู้ประกอบการ ได้แก่ การจัดทำคู่มือการใช้งาน ตลอดจนสามารถติดตามประเมินผลการพัฒนาได้
- การเข้าถึงอย่างเท่าเทียม (Channel) ลดอุปสรรคในการเข้าถึงข้อมูล เทคโนโลยี บริการ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถนำผลงานไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่
- การสื่อสารและสร้างการรับรู้ (Brand) นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อสารหรือสร้างภาพลักษณ์ เพื่อให้ผลงานเป็นที่รู้จักและเกิดการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย
- การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย (Customer Engagement) สร้างพื้นที่หรือเครื่องมือที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนหรือบุคลากรของผู้ประกอบการมีส่วนร่วมในการเสนอความเห็น แลกเปลี่ยนแนวคิด หรือร่วมพัฒนาโครงการ

วัตถุประสงค์

- เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 (4Cs : การคิดแบบวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย (Communication) การทำงานเป็นทีม (Collaboration) และ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และทักษะแห่งอนาคตในปี 2026 (ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการจัดการตนเอง ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการใช้และพัฒนาเทคโนโลยี) ให้แก่เยาวชน เสริมทักษะอื่นๆ ได้แก่ ทักษะดิจิทัล (AI Literacy) ทักษะมนุษย์ (Human-Centric Skills) พร้อมเสริมสร้างวินัยทางการเงิน และรักษ์สิ่งแวดล้อม
- เพื่อพัฒนาศักยภาพของเยาวชน โดยนำองค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี จากในห้องเรียน และการเสริมสร้างความรู้นอกห้องเรียน มาประยุกต์ใช้ผ่านการลงมือทำจริง ให้เยาวชนได้คิดสร้างสรรค์ ผ่านการจัดทำโครงการ “พลังเยาวชนขับเคลื่อนนวัตกรรมหรือกระบวนการ ผ่านการพัฒนาชุมชนและผู้ประกอบการ เพื่อการเติบโตของสังคมอย่างยั่งยืน โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี”
- เพื่อให้เยาวชนได้ตระหนักและเข้าถึงชุมชนหรือผู้ประกอบการเป้าหมาย โดยนำประเด็นที่ต้องการแก้ไขหรือพัฒนา มาใช้เป็นโจทย์ของโครงการ มีความเป็นจิตอาสา และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับชุมชนหรือผู้ประกอบการ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ปัญหา การตั้งโจทย์ และกระบวนการคิดแก้ไขปัญหา ร่วมกัน ให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างเยาวชน ชุมชนหรือผู้ประกอบการ และผลงานที่เป็นประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเพิ่มโอกาสในการต่อยอดโครงการของเยาวชน ให้ชุมชนหรือผู้ประกอบการสามารถนำโครงการไปใช้ประโยชน์ได้จริง และเสริมสร้างทักษะการใช้ชีวิตให้แก่เยาวชนทั้งการปรับใช้ในการดำเนินชีวิตปัจจุบันและการทำงานในอนาคต
- เพื่อเสริมทักษะการเป็นโค้ช Facilitator ให้แก่ครูที่ปรึกษา เพื่อแนะนำเยาวชนในการจัดทำโครงการ

หลักเกณฑ์การสมัครเข้าแข่งขัน

- ทีมเยาวชนที่สมัครเข้าร่วมแข่งขัน แบ่งการพิจารณาคัดเลือกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้
 - ทีมเยาวชนระดับมัธยมศึกษา : ต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1-6 รวมกันทีมละ 3 คน และครูที่ปรึกษา 1 คน เพื่อจัดทำโครงการจากโจทย์ความต้องการของชุมชนหรือผู้ประกอบการ
 - ทีมเยาวชนระดับอาชีวศึกษา : ต้องเป็นนักเรียนและนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตร (ปวช.) ปีที่ 1-3 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีที่ 1-2 รวมกันทีมละ 3 คน และอาจารย์ที่ปรึกษา 1 คน เพื่อจัดทำโครงการจากโจทย์ความต้องการของชุมชนหรือผู้ประกอบการ

ชุมชน* เช่น กลุ่มเกษตรกร กลุ่มแม่บ้าน วิสาหกิจชุมชน (ประกอบอาชีพ.....เลี้ยงไหม ในพื้นที่ชุมชน xx อำเภอ xx จ.หนองคาย)

สถานประกอบการ* หมายถึง สถานประกอบการ ที่มีการใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม มาพัฒนาธุรกิจ

- แต่ละสถาบันการศึกษาสามารถส่งโครงการเข้าแข่งขันได้ไม่จำกัดจำนวน แต่สมาชิกภายในทีมต้องเป็นสถาบันการศึกษาเดียวกัน
- แต่ละทีมจะต้องมีครู/อาจารย์ที่ปรึกษา 1 ท่าน ซึ่งต้องเป็นครู/อาจารย์ของสถาบันการศึกษาที่ส่งใบสมัคร
- ทีมที่สมัครเข้าร่วมแข่งขัน สามารถส่งใบสมัครการแข่งขันโครงการเพื่อพัฒนาสถานประกอบการ โดยใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้” ปี 2569 โดยสมัครผ่าน <https://klamaifairoo.phonlamuangdee.com> ภายในวันที่ 25 สิงหาคม 2569

หมายเหตุ:

- แนวคิดและกิจกรรมที่นำเสนอจะต้องไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดที่ลอกเลียน หรือ ละเมิดลิขสิทธิ์จากผลงานของบุคคลอื่น
- กรณีรายละเอียดแนวคิดและกิจกรรมที่ได้ผ่านการแข่งขันอื่นๆ มาแล้ว สามารถนำผลงานนั้นเข้าร่วมแข่งขันได้อีก แต่จะต้องไม่เคยได้รับรางวัลใดๆ มาก่อน และต้องมีการพัฒนามากกว่าของเดิม 50 %
- ในช่วงเวลาแข่งขัน ทีมเยาวชนสามารถรับทุนดำเนินงานโครงการกับองค์กรอื่นได้ แต่ต้องระบุให้ชัดเจนในเรื่องขอบเขตการทำงานในโครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้” ที่ต้องไม่ตรงกับขอบเขตการทำงานกับองค์กรอื่น

ลักษณะโครงการ

- โครงการที่เยาวชนส่งเข้าร่วมแข่งขัน ต้องเป็นโครงการจากโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (ชุมชน หรือ ผู้ประกอบการ) มีความเป็นไปได้ และมีความยั่งยืน และควรตั้งอยู่ไม่ไกลจากสถาบันการศึกษา เพื่อความสะดวกในการลงพื้นที่ทำโครงการ
- เป็นโครงการที่เยาวชนคิดสร้างสรรค์ พัฒนา สังเคราะห์ หรือประยุกต์องค์ความรู้ จัดทำโครงการที่เป็นแนวคิดการแก้ไขปัญหาให้แก่กลุ่มเป้าหมายของโครงการที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ในด้านเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิต สิ่งแวดล้อม เป็นต้น
- เป็นโครงการ “พัฒนานวัตกรรมและกระบวนการในการดำเนินงานธุรกิจของชุมชนและผู้ประกอบการ โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี” ให้เกิดประโยชน์อย่างยั่งยืนตามแนวทาง ESG ที่ไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคม ทั้ง 10 ด้าน ดังนี้
 1. การพัฒนาโครงการที่สร้างผลกระทบเชิงบวก (Profit Model)
 2. การทำงานแบบเชื่อมโยงเครือข่าย (Network)
 3. การออกแบบที่เปิดโอกาสอย่างเท่าเทียม (Structure)
 4. กระบวนการทำงานร่วมกับกลุ่มเป้าหมายอย่างเป็นระบบ (Process)
 5. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ใช้งานได้จริง (Product Performance)
 6. การมองเห็นในภาพรวมของระบบ (Product System)
 7. การเสริมสร้างทักษะความรู้ (Service)
 8. การเข้าถึงอย่างเท่าเทียม (Channel)
 9. การสื่อสารและสร้างการรับรู้ (Brand)
 10. การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย (Customer Engagement)

รูปแบบการแข่งขัน

รอบคัดเลือก

- นำเสนอโครงการโดยส่งผลงานเป็นไฟล์เอกสาร (ไฟล์สกุล .docx หรือ .pdf) ความยาวไม่เกิน 5 หน้า กระดาษ A4 ซึ่งประกอบด้วย
 1. ชื่อโครงการ
 2. โครงการตอบโจทย์ “การพัฒนานวัตกรรมหรือกระบวนการ ในการดำเนินงานธุรกิจของชุมชนและผู้ประกอบการ เพื่อการเติบโตของสังคมอย่างยั่งยืน โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี” ด้านใด (โปรดระบุข้อ 1- ข้อ 9 ด้านข้างต้น โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ ไม่เกิน 5 ข้อ และสำหรับข้อ 10 ทุกโครงการจะต้องมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในการพัฒนาโครงการ)
 3. ที่มาของโครงการ
 4. ระบุชื่อกลุ่มเป้าหมาย (ชุมชนและสถานประกอบการ) ที่เป็นผู้ใช้ผลงาน บุคคลที่ติดต่อและที่ติดต่ออย่างชัดเจน
 5. วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมที่รองรับแนวคิดของโครงการที่จะนำเสนอ
 6. อธิบายลักษณะของโครงการ หลักการทำงาน รูปแบบ พร้อมภาพประกอบ
 7. แผนการพัฒนาโครงการ ขั้นตอนการทำงาน วิธีการแก้ปัญหาหรือพัฒนา รวมไปถึงวิธีการจัดการ
 8. รายชื่อ-รูป สมาชิกในทีม (ประกอบด้วย ทีมเยาวชน จำนวน 3 คน ครู/อาจารย์ที่ปรึกษา 1 คน)
 9. ชื่อ ตำแหน่ง ประสบการณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา
 10. คลิปวิดีโอแนะนำผลงาน นำส่งผ่านลิงก์ Youtube ความยาวไม่เกิน 3-5 นาที (ถ้ามี จะเป็นประโยชน์ในการประกอบการพิจารณา) โดยโพสต์วิดีโอดังกล่าวใน Youtube ก่อนนำส่งลิงก์คลิปวิดีโอที่อยู่ใน Youtube
 - คณะกรรมการจะคัดเลือก ทีมเยาวชนระดับมัธยมศึกษา 10 โครงการ และ ทีมเยาวชนระดับอาชีวศึกษา 10 โครงการ ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย และแผนโครงการมีความเป็นไปได้ในการลงมือทำจริง เพื่อผ่านเข้าสู่รอบปฏิบัติการ โดยจะประกาศผลการคัดเลือกผ่าน Facebook Page: SCB Challenge “กล้าใหม่...ใฝ่รู้”
- หมายเหตุ: กรรมการคัดเลือกจะพิจารณารายละเอียดของผลงานจากไฟล์เอกสารนี้เป็นหลัก โปรดอธิบายสรุปใจความสำคัญด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและชัดเจน

กิจกรรมติดอาวุธ

- ทีมที่ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบปฏิบัติการ จำนวน 20 ทีม (แบ่งเป็น ระดับมัธยมศึกษา 10 ทีม ระดับอาชีวศึกษา 10 ทีม) ทีมละ 3 คน และอาจารย์ที่ปรึกษา 1 ท่าน จะต้องมาเข้าร่วมกิจกรรมติดอาวุธ เพื่อเสริมสร้างความรู้พร้อมกิจกรรม workshop เป็นระยะเวลา 3 วัน 2 คืน โดยรายละเอียดจะแจ้งให้ทราบอีกครั้ง
- 20 ทีม (แบ่งเป็น ระดับมัธยมศึกษา 10 ทีม ระดับอาชีวศึกษา 10 ทีม) รับทุนลงพื้นที่ทำโครงการ ทีมละ 10,000 บาท เพื่อใช้ในโครงการร่วมกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการ ตามที่ได้นำเสนอ

รอบปฏิบัติการ

- 20 ทีม ลงมือดำเนินกิจกรรมตามโครงการในรอบปฏิบัติการ เป็นระยะเวลา 7 สัปดาห์
- ในระหว่างที่ดำเนินกิจกรรมตามโครงการ ทั้ง 20 ทีม จะต้องนำส่งคลิป VDO รายงานความคืบหน้าของโครงการ 1 ครั้ง
- เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาดำเนินกิจกรรมโครงการในรอบปฏิบัติการ ทั้ง 20 ทีม จะต้องนำเสนอผลงานโครงการเพื่อแก้ไขปัญหาคือพัฒนาของกลุ่มเป้าหมายของโครงการ ต่อคณะกรรมการผ่านการจัดประชุมในรูปแบบ Online (2 วัน) หลังเสร็จสิ้นการนำเสนอต่อคณะกรรมการแล้ว ทั้ง 20 ทีม จะต้องเข้าร่วมกิจกรรมสรุปการเรียนรู้จากโครงการที่ธนาคารจัดให้ (ระยะเวลา 0.5 วัน)
- คณะกรรมการจะคัดเลือก 8 ทีม ประกอบด้วย ทีมเยาวชนระดับมัธยมศึกษา 4 โครงการ และ ทีมเยาวชนระดับอาชีวศึกษา 4 โครงการ ที่จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยจะประกาศผลการคัดเลือกผ่าน Facebook Page: SCB Challenge “กล้าใหม่...ใฝ่รู้”

รอบชิงชนะเลิศ

- คณะกรรมการและทีมงานที่เกี่ยวข้อง จะลงพื้นที่ตรวจเยี่ยมงานโครงการร่วมกับ 8 ทีมสุดท้าย ที่ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศและหลังจากที่ได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมจากคณะกรรมการแล้ว 8 ทีมสุดท้ายจะดำเนินการปรับปรุงและพัฒนาโครงการร่วมกับชุมชนกลุ่มเป้าหมาย
- ทั้ง 8 ทีม จะต้องนำเสนอสรุปผลโครงการ การปรับปรุงแก้ไข รวมไปถึงผลลัพธ์ที่ได้ หลังจากคณะกรรมการได้ลงพื้นที่และให้คำแนะนำโครงการเพิ่มเติม ต่อคณะกรรมการ และประกาศผลการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

กำหนดภารกิจกรม

วันอาทิตย์ที่ 5 กรกฎาคม 2569
(เวลา 9.00-12.00)
ผ่านช่องทางออนไลน์
จำกัดเพียง 500 ท่านแรก

โดยจะแจ้งช่องทางออนไลน์
ผ่าน Facebook SCB Challenge
“กล้าใหม่...ไฝรู้” ต่อไป

เปิดอบรมให้ความรู้ แก่ผู้สมัครหรือผู้สนใจทุกท่าน ผ่านช่องทางออนไลน์ ดังนี้

1. เปิดโจทย์การแข่งขัน กลยุทธ์การจัดทำโครงงาน และผู้ช่วย AI

โดย คุณชัชวาล สังคีตระการ วิศวกรวิจัยอาวุโส กลุ่มวิจัยปัญญาประดิษฐ์ NECTEC

2. เทคนิคเข้าถึงใจลูกค้า (The Human-Centric Communication & Storytelling)

โดย คุณสุธีรพันธุ์ สักกรวัตร Chief Customer Officer บริษัท เอสซีบีเอกซ์ จำกัด (มหาชน)

3. นวัตกรรมและกระบวนการ ให้ตอบโจทย์ชุมชนและผู้ประกอบการ สู่ความยั่งยืน

โดย ว่าที่ ร.ต.ปิยะพงษ์ ยงเพชร อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์

หมายเหตุ : หากผู้สมัครไม่สามารถเข้าอบรมได้ในวันและเวลาดังกล่าว สามารถรับชมวิดีโอ
อบรมย้อนหลัง โดยจะแจ้งลิงค์เข้าชม ใน Facebook SCB Challenge “กล้าใหม่...ไฝรู้” ต่อไป

1 กรกฎาคม - 25 สิงหาคม 2569

เปิดรับสมัครทีมเยาวชน ที่จะเข้าร่วมการแข่งขันจากโรงเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาทั่วประเทศ
(1 ทีมประกอบด้วย นักเรียน/นักศึกษา 3 คน ครู/อาจารย์ที่ปรึกษา 1 ท่าน) ผ่านทางระบบออนไลน์
พร้อมแนบไฟล์เอกสารโครงงานการแข่งขันโครงงานเพื่อพัฒนาผู้ประกอบการ โดยใช้วิทยาศาสตร์
เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดยจะสิ้นสุดการรับโครงงาน ในวันที่ 25 สิงหาคม 2569

4 กันยายน 2569

ประกาศรายชื่อเยาวชนระดับมัธยมศึกษา 10 ทีม และเยาวชนระดับอาชีวศึกษา 10 ทีมรวม 20 ทีม
ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าสู่รอบปฏิบัติการ ผ่านทาง Facebook SCB Challenge “กล้าใหม่...ไฝรู้”

24-26 กันยายน 2569

ทีมที่ผ่านเข้ารอบคัดเลือกเข้าสู่รอบปฏิบัติการ จำนวน 20 ทีม (เยาวชนระดับมัธยมศึกษา 10 ทีม
และเยาวชนระดับอาชีวศึกษา 10 ทีม) เข้าร่วมกิจกรรมติตัวธุรกิจ พร้อมรับทุนทำกิจกรรมของ
โครงงาน ณ ศูนย์ฝึกอบรมธนาคารไทยพาณิชย์ หาดตะวันรอน จังหวัดชลบุรี

16 ตุลาคม 2569

20 ทีม นำส่งคลิป VDO รายงานความคืบหน้าของโครงงาน

25-26 พฤศจิกายน 2569

20 ทีม นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการผ่านการจัดประชุมในรูปแบบ Online

27 พฤศจิกายน 2569

20 ทีม ร่วมกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ ในรูปแบบ Online และประกาศรายชื่อ 8 ทีมสุดท้าย
(เยาวชนระดับมัธยมศึกษา 4 ทีม และเยาวชนระดับอาชีวศึกษา 4 ทีม) ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าสู่
รอบชิงชนะเลิศ พร้อมรับทุนเพื่อพัฒนาโครงงานเพิ่ม

28 พฤศจิกายน 2569 -
20 มกราคม 2570

8 ทีม พัฒนาโครงงานพร้อมร่วมประยุกต์ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
(เยาวชนระดับมัธยมศึกษา 4 ทีม และเยาวชนระดับอาชีวศึกษา 4 ทีม)

1 ธันวาคม 2569 -
20 มกราคม 2570

ทีมงานและคณะกรรมการ ลงพื้นที่ตรวจงานโครงงานของ 8 ทีมสุดท้าย พร้อมให้คำแนะนำ

4 กุมภาพันธ์ 2570

8 ทีมสุดท้าย นำเสนอสรุปผลโครงงานต่อคณะกรรมการ และประกาศรายชื่อทีมที่ชนะเลิศ
การแข่งขัน ณ ธนาคารไทยพาณิชย์ สำนักงานใหญ่ กรุงเทพฯ

หมายเหตุ:

- เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมรอบ “ติตัวธุรกิจ” ทั้ง 20 ทีม จะได้รับประกาศนียบัตรทุกท่าน
- โครงงานที่ได้รับรางวัลถือเป็นกรรมสิทธิ์ของธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)
- ในการมาร่วมกิจกรรมการแข่งขันทุกครั้ง ธนาคารยินดีสนับสนุนค่าเดินทางตามระยะทางจากอำเภอที่ตั้งของสถาบันการศึกษา (ตามเงื่อนไขธนาคาร) และที่พักทีมละ 2 ห้อง (จำนวนคืนตามความจำเป็น)
- วัน เวลาและสถานที่ในการจัดกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลง โดยฝ่ายประสานงานโครงงานจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- ฝ่ายประสานงานโครงงานจะแจ้งการนัดหมายทั้งหมดผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาแต่ละทีม



รางวัล

ทีมที่ได้รับรางวัล โครงการจะจ่ายเงินรางวัลในนาม “สถาบันการศึกษา”
(โดยให้สถาบันการศึกษาจัดสรรตามเงื่อนไขของโครงการ)

รางวัลชนะเลิศ (ระดับมัธยมศึกษา 1 รางวัล / ระดับอาชีวศึกษา 1 รางวัล)

ด้วยรางวัลจากธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

ทุนการศึกษา รวมมูลค่า	100,000	บาท
สถาบันการศึกษา	20,000	บาท
ทีมนักเรียน (3 คน)	20,000	บาท/คน และประกาศนียบัตร
ครู/อาจารย์ที่ปรึกษา	20,000	บาท/คน และประกาศนียบัตร

รางวัลรองชนะเลิศ (ระดับมัธยมศึกษา 1 รางวัล / ระดับอาชีวศึกษา 1 รางวัล)

ทุนการศึกษา รวมมูลค่า	50,000	บาท
สถาบันการศึกษา	10,000	บาท
ทีมนักเรียน (3 คน)	10,000	บาท/คน และประกาศนียบัตร
ครู/อาจารย์ที่ปรึกษา	10,000	บาท/คน และประกาศนียบัตร

รางวัลชมเชย (ระดับมัธยมศึกษา 2 รางวัล / ระดับอาชีวศึกษา 2 รางวัล)

ทุนการศึกษา มูลค่า	10,000	บาท ต่อทีม
--------------------	--------	------------

สอบถามรายละเอียด

โครงการ “กล้าใหม่...ใฝ่รู้”

 SCB Challenge “กล้าใหม่...ใฝ่รู้”

โทรศัพท์: 095-461-4261

สมัคร <https://klamaifairoo.phonlamuangdee.com>



สิ่งที่ส่งมาด้วย 1 : แผ่นประชาสัมพันธ์ “โครงการกล้าใหม่...ไฟรู้ ปีที่ 21 ปี 2569”

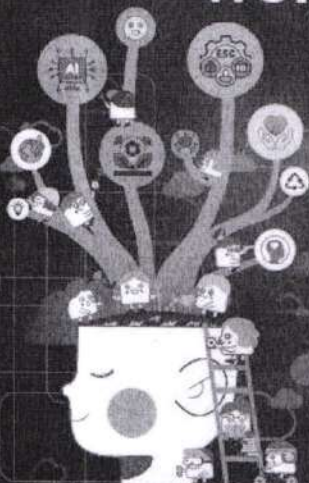


SCB^x ไทยพาณิชย์ SCB

ขอเชิญเยาวชนและครูเข้าร่วมกิจกรรม

กล้าใหม่ไฟรู้^{ปี 21}

พบกับ กล้าใหม่...ไฟรู้ ปี 2569



12 มิ.ย. 69
ศึกษาคู่มือ

1 ก.ค. 69
เริ่มสมัคร

ศึกษาคู่มือ
และ
สมัครผ่าน



โครงการ “กล้าใหม่...ไฟรู้” ปีที่ 21 แบ่งเป็น 3 ระดับชั้นการศึกษา ดังนี้

ระดับประถมศึกษา

การแข่งขันสร้างสรรค์
จินตนาการผ่านศิลปะ

ระดับมัธยมศึกษา & ระดับอาชีวศึกษา

การแข่งขันโครงงาน
พลิงเยาวชนขับเคลื่อน นวัตกรรมหรือกระบวนการ
ผ่านการพัฒนาชุมชนหรือผู้ประกอบการ
เพื่อการเติบโตของสังคมอย่างยั่งยืน
โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สอบถามเพิ่มเติม ☎ 095-461-4261

กล้าใหม่ไฟรู้²¹

เวทีประกวดวาดภาพ
ระดับชั้นประถมศึกษา

ที่ไม่ใช่แค่การประกวดศิลปะ แต่พัฒนา
“ทักษะ + คุณธรรม”
ไปพร้อมกัน



ฟึกคิด



สร้างสรรค์

- ✓ พัฒนาทักษะ ฟึกคิด สร้างสรรค์ สื่อสาร ทำงานเป็นทีม
- ✓ นำทักษะที่ได้ ไปปรับใช้ในการพัฒนาด้านอื่น
- ✓ เน้นการเรียนรู้แบบลงมือทำจริง
- ✓ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง
- ✓ เสริมภูมิคุ้มกันทางจิตใจ และ ความคิด
- ✓ ปลุกฝังคุณธรรมให้แก่เยาวชน ผ่านกิจกรรม ฐานการเรียนรู้
- ✓ เสริมทักษะดิจิทัล ในการนำ AI มาเป็นพู่ช่วยในการเรียนรู้ และใช้ในชีวิตรประจำวันอย่างถูกต้อง



สื่อสาร



ทำงานเป็นทีม

พ.อ.ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ

ดร.สังคม ทองมี

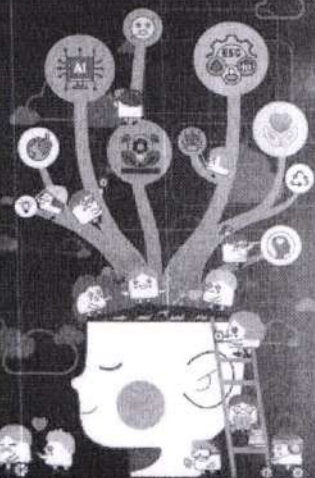
ดร.ปัทมา บำเพ็ญพาน

• กิจกรรม Workshop กับวิทยากรระดับชาติ •

กล้าใหม่ไฟรู้

ปี 21

การแข่งขันทำโครงงาน
ระดับชั้นมัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา



พัฒนาทักษะ 4Cs

- ✓ พัฒนาทักษะ 4Cs ทักษะชีวิต ทักษะดิจิทัล
- ✓ เน้นการเรียนรู้แบบลงมือทำจริง
- ✓ สร้างสรรค์โครงงานที่เป็นประโยชน์
ต่อโจทย์ชุมชน และผู้ประกอบการ
มีจิตอาสา



สร้างสรรค์



ลงมือทำจริง

- ✓ มีพี่ๆ นักวิจัย ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ
อย่างต่อเนื่อง



มีจิตอาสา

- ✓ ได้รับประสบการณ์นอกห้องเรียน



สิ่งที่ส่งมาด้วย 3 : แผ่นประชาสัมพันธ์ เชิญเยาวชนและครูเข้าร่วมอบรมออนไลน์ “Youth Power Stronger Than Ever: พลังกล้าใหม่ คิดนวัตกรรม ขับเคลื่อนอนาคต” ระดับมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา ในวันอาทิตย์ที่ 5 กรกฎาคม 2569 เวลา 8.30-12.00 น. ช่องทางออนไลน์ Zoom เพื่อเตรียมพร้อมก่อนส่งโครงการเข้าประกวด โครงการกล้าใหม่...ไผ่รู้ ปีที่ 21 ปี 2569”





กล้าใหม่...ไผ่รู้

ปีที่ 21

ขอเชิญเยาวชนระดับมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา และครู เข้าร่วมอบรมออนไลน์

“Youth Power: Stronger Than Ever: พลังกล้าใหม่ คิดนวัตกรรม ขับเคลื่อนอนาคต”

**05.07.2026** เวลา 8.30-12.00 น.

8.30-10.00 น. กลยุทธ์การจัดทำโครงงาน และผู้ช่วย AI

**คุณชัชวาล สังกิตตระการ**
วิศวกรวิจัยอาวุโส กลุ่มวิจัยปัญญาประดิษฐ์ NECTEC

10.00-11.00 น. เทคนิคเข้าถึงใจลูกค้า (The Human-Centric Communication & Storytelling)

**คุณสุธีรพันธุ์ สักรวต**
Chief Customer Officer บริษัท เอสซีบีเอกซ์ จำกัด (มหาชน)

11.00-12.00 น. นวัตกรรมและกระบวนการให้ตอบโจทย์ชุมชน และผู้ประกอบการ สู่ความยั่งยืน

**ว่าที่ ร.ต.ปิยะพงษ์ ยงเพชร**
อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์

เข้าร่วมอบรมช่องทางออนไลน์ Zoom Meeting
จำกัดเพียง 500 ท่านแรก
และผ่าน LIVE Facebook SCB Challenge "กล้าใหม่....ไผ่รู้"

สอบถามเพิ่มเติม E-mail : s36699@scb.co.th โทร : 065-989-2017



สแกน QR เพื่อลงทะเบียนอบรม
ภายใน 03.07.2026