

โครงการจัดประกวดคลิปวิดีโอสุขภาวะดิจิทัล หลักสูตรอุ่นใจไซเบอร์ ปี ๒๕๖๗

ความสำคัญและความเป็นมา

กระทรวงศึกษาธิการ ได้ร่วมมือกับ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงมหาดไทย และบริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) หรือ เอไอเอส ร่วมกันพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” โดยได้ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือว่าด้วยโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” เมื่อวันที่ ๑๖ กันยายน ๒๕๖๕ ผ่านมา โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ร่วมดำเนินโครงการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มุ่งขยายผลการส่งเสริมการเรียนรู้หลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” ไปยังสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ครูและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – มัธยมศึกษาปีที่ ๖ ภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อยกระดับการศึกษาด้วยการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาเพิ่มความรู้และทักษะทางดิจิทัล รวมถึงความสามารถในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอนในเรื่อง Digital Literacy ตลอดจนนักเรียนมีทักษะทางดิจิทัล มีความรู้ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย รวมถึงการเพิ่มทักษะและสร้างภูมิคุ้มกันภัยทางไซเบอร์ไปสู่ประชาชนคนไทยทุกเพศทุกวัย โดยปัจจุบันมีบุคลากรทางการศึกษา ครู นักเรียนและประชาชนทั่วไป ลงทะเบียนเรียนรู้หลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” ผ่านออนไลน์ เลิร์นนิ่ง แพลตฟอร์ม แอปพลิเคชันอุ่นใจ CYBER และเว็บไซต์ <https://learndiaunjaicyber.ais.co.th> รวมกว่า ๓๓๓,๘๘๘ คน

นอกจากนี้ โครงการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ด้วยหลักสูตรอุ่นใจไซเบอร์ ยังตอบสนองต่อนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและการพัฒนาอย่างยั่งยืน ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยผู้เรียนหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ ฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ หลักสูตรมีการวัดผลการเรียนรู้ โดยผู้เรียนที่สอบผ่านการทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ๗๐% ขึ้นไป จะได้รับ E-Certificate และ Digital Badge ประกาศนียบัตรออนไลน์รับรองการเรียนรู้ทักษะใหม่ที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน และสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งด้านการเรียนและการดำเนินชีวิตในอนาคตต่อไป

โดยในปี ๒๕๖๗ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา ได้ร่วมมือกับภาคีเครือข่าย ขับเคลื่อนและขยายผลการส่งเสริมการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ด้วยหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” ให้แก่บุคลากรทางการศึกษา ครู นักเรียนในสังกัด สพฐ. รวม ๒๔๕ เขต ทั่วประเทศ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ผ่านการจัดกิจกรรม “อุ่นใจไซเบอร์ Young Creative Challenge 2024” ประกวดคลิปวิดีโอสุขภาวะดิจิทัล การใช้งานออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ภายใต้หัวข้อ 4P4P ของหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” ชิงทุนการศึกษารวมกว่า ๑๐๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกลุ่มเป้าหมายมีทักษะและรู้เท่าทันภัยไซเบอร์ และสร้างความตระหนักรู้การใช้งานออนไลน์อย่างถูกต้องและเหมาะสมไปในสังคมกว้าง ผ่านทาง Social Media Platform โดยกำหนดจัดงานมอบรางวัลภายในเดือนกันยายน ๒๕๖๗

วัตถุประสงค์ของโครงการ

๑. เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียน มีทักษะด้านดิจิทัล และมีทักษะในการผลิตสื่อผ่านโครงการประกวดคลิปวิดีโอสุขภาพะดิจิทัล หลักสูตรอุ่นใจไซเบอร์
๒. เพื่อให้หน่วยงานสถานศึกษามีสื่อการเรียนรู้ ในการส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล

ประเภทการส่งประกวด

๑. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖
๒. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖

หัวข้อในการส่งประกวด

๑. การปลูกฝังการใช้งาน (Practice) การเข้าใจทักษะความเข้าใจพื้นฐานในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม
๒. การปกป้องความเป็นส่วนตัว (Personality) การจัดการความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์
๓. การป้องกันภัยออนไลน์ (Protection) การเข้าใจวิธีการป้องกันภัยไซเบอร์
๔. การปฏิสัมพันธ์ที่ดี (Participation) การส่งเสริมทักษะและพฤติกรรมสื่อสารออนไลน์อย่างเหมาะสม

หลักเกณฑ์และเงื่อนไขการประกวด

๑. การสมัคร ต้องสมัครเป็นทีม ทีมละ ๕ คน ซึ่งในทีมประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน ๑ คน ครู จำนวน ๑ คน และนักเรียน จำนวน ๓ คน ทั้งนี้ สมาชิกในทีมต้องระบุชื่อทีม ชื่อ-นามสกุล เบอร์โทรติดต่อของสมาชิกตามความเป็นจริง
๒. สมาชิกในทีมต้องสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
๓. สมาชิกทุกคนทีมต้องผ่านการอบรมเรื่องทักษะด้านดิจิทัลในระดับ Advanced Level จากหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” บนออนไลน์ เลิร์นนิ่ง แพลตฟอร์ม เว็บไซต์ <https://learndiaunjaicyber.ais.co.th/learning-path/๑๒๙/> หรือแอปพลิเคชัน อุ๋นใจ CYBER โดยต้องได้วุฒิบัตร (E-Certificate) แสดงว่าผ่านการอบรมในระดับ Advanced Level เท่านั้น
๔. หนึ่งในสมาชิกในทีมต้องผ่านการอบรมเรื่องความรู้ด้านการผลิตสื่อวีดีโอ บนแพลตฟอร์ม FietConnect.com โดยต้องได้วุฒิบัตรแสดงว่าผ่านการอบรม
๕. ทีมที่สมัครต้องกำหนดชื่อและหัวข้อการส่งประกวดอย่างชัดเจน และเลือกได้เพียง ๑ หัวข้อเท่านั้น
๖. คลิปวิดีโอที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นคลิปวิดีโอแนวตั้ง (Vertical) ขนาด ๑๐๘๐ x ๑๙๒๐ พิกเซล Scale ๙:๑๖ และมีความยาวไม่เกิน ๒ นาที
๗. คลิปวิดีโอที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่ทีมผลิตขึ้นเอง ห้ามมิให้ส่งผลงานของคนอื่น หรือมีสื่อที่นำมาจากแหล่งอื่นโดยมิได้อ้างอิง

๘. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด ต้องไม่เคยได้รับรางวัลหรือต้องไม่เคยส่งเข้าประกวดมาก่อน
๙. ผลงานคลิปวิดีโอที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางข้อมูล ได้แก่ ภาพ เนื้อหา เสียง ซอฟต์แวร์ ในการผลิตคลิปวิดีโอ หากตรวจพบหรือทราบภายหลังจะถือเป็นโทษและเรียกคืนรางวัล
๑๐. ทีมที่ส่งผลงานจะต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.๒๕๖๒ (Personal Data Protection Act: PDPA)
๑๑. ผลงานที่ได้รับรางวัลถือเป็นลิขสิทธิ์ของทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และบริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน)
๑๒. การตัดสินของคณะกรรมการตัดสินการประกวด ถือเป็นที่สุด
๑๓. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดมีสิทธิ์ได้รับเงินรางวัลสูงสุดเพียงรางวัลเดียว ยกเว้น ผู้เข้าประกวดที่ได้รับรางวัล Popular vote อาจได้รับรางวัลมากกว่า ๑ รางวัลได้

ขั้นตอนการส่งผลงานเข้าประกวด

๑. ทีมต้องจัดส่งผลงานไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาของตนเอง **ระหว่างวันที่ ๑๗ มิถุนายน - ๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๗** โดยดำเนินการดังนี้
- ๑.๑ สมาชิกทุกคนต้องผ่านการเรียนรู้หลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” ในระดับ Advanced Level โดยต้องแนบ วุฒิบัตรออนไลน์ รวมจำนวน ๕ ใบ ประกอบด้วย
 - ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน ๑ ใบ
 - ครู จำนวน ๑ ใบ
 - นักเรียน จำนวน ๓ ใบ
 - ๑.๒ สมาชิกอย่างน้อย ๑ คน ต้องผ่านหลักสูตรการผลิตสื่อวิดีโอ โดยต้องแนบประกาศนียบัตรออนไลน์ อย่างน้อยจำนวน ๑ ใบ พร้อมอัปโหลดในระบบลงทะเบียน
 - ๑.๓ ทีมที่สมัครต้องกำหนดชื่อและหัวข้อการส่งประกวดอย่างชัดเจน และเลือกได้เพียง ๑ หัวข้อเท่านั้น
 - ๑.๔ คลิปวิดีโอที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นคลิปวิดีโอแนวตั้ง (Vertical) ขนาด ๑๐๘๐ x ๑๙๒๐ พิกเซล Scale ๙ :๑๖ และมีความยาวไม่เกิน ๒ นาที
๒. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดำเนินการคัดเลือกผลงานในสังกัดของตนเอง ส่งให้กับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน **ภายในวันที่ ๒๖ กรกฎาคม ๒๕๖๗** ดังนี้
- ๒.๑ การปลูกฝังการใช้งาน (Practice : P1) ระดับประถมศึกษา
 - ๒.๒ การปกป้องความเป็นส่วนตัว (Personality : P2) ระดับประถมศึกษา
 - ๒.๓ การป้องกันภัยออนไลน์ (Protection : P3) ระดับประถมศึกษา
 - ๒.๔ การปฏิสัมพันธ์ที่ดี (Participation : P4) ระดับประถมศึกษา
 - ๒.๕ การปลูกฝังการใช้งาน (Practice : P1) ระดับมัธยมศึกษา
 - ๒.๖ การปกป้องความเป็นส่วนตัว (Personality : P2) ระดับมัธยมศึกษา
 - ๒.๗ การป้องกันภัยออนไลน์ (Protection : P3) ระดับมัธยมศึกษา
 - ๒.๘ การปฏิสัมพันธ์ที่ดี (Participation : P4) ระดับมัธยมศึกษา

หมายเหตุ : ๑. สฟป. สามารถส่งผลงานได้ตั้งแต่ข้อ ๒.๑ - ๒.๘ โดยส่งผลงานไม่ซ้ำกันในแต่ละหัวข้อ รวมไม่เกิน ๘ ผลงาน/เขต

๒. สฟม. สามารถส่งผลงานได้ตั้งแต่ข้อ ๒.๕ - ๒.๘ โดยส่งผลงานไม่ซ้ำกันในแต่ละหัวข้อ รวมไม่เกิน ๔ ผลงาน/เขต

๓. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานแต่งตั้งคณะกรรมการคัดเลือกระดับเขตตรวจราชการ ภายในวันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๗

๔. คณะกรรมการคัดเลือกผลงานระดับเขตตรวจราชการ ภายในวันที่ ๑ สิงหาคม ๒๕๖๗

๕. คณะกรรมการคัดเลือกผลงานระดับชาติ ภายในวันที่ ๗ สิงหาคม ๒๕๖๗

๖. จัดงานเผยแพร่แสดงผลงานดีเด่นและมอบโล่รางวัล เงินรางวัล และเกียรติบัตร ภายในวันที่ ๒ กันยายน ๒๕๖๗

เกณฑ์การพิจารณาตัดสินผลงาน

๑. คณะกรรมการตัดสินผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ และรางวัลชมเชย โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (๑๐๐ คะแนน)
๑. ความสมบูรณ์ของข้อมูลและความน่าเชื่อถือ	๒๐
๒. ความชัดเจนและความเข้าใจในเนื้อหา	๒๐
๓. ความเหมาะสมและการเชื่อมโยงกับหัวข้อ	๒๐
๔. ความคิดสร้างสรรค์	๒๐
๕. คุณภาพของการผลิตสื่อ	๒๐

๒. คณะกรรมการพิจารณาตัดสินทีมที่ได้รับรางวัล Popular Vote จากการโพสต์ผลงาน Social Media Platform ที่กำหนด โดยตัดสินจากคลิปที่มียอดกดหัวใจสูงที่สุด ทั้งนี้ คลิปดังกล่าวต้องดำเนินการถูกต้องตามหัวข้อหรือจุดประสงค์ของโครงการ

๓. ในกรณีที่มีคะแนนเท่ากัน ผลการตัดสินจะขึ้นอยู่กับคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด ทีมที่ส่งเข้าประกวดไม่สามารถอุทธรณ์ได้

คณะกรรมการตัดสิน

๑. คณะกรรมการระดับชาติ

๒. คณะกรรมการระดับเขตตรวจราชการ

๓. คณะกรรมการระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๔. คุณสมบัติของคณะกรรมการ มีความรู้และมีประสบการณ์ด้านทักษะดิจิทัล ด้านเทคโนโลยี และการผลิตสื่อดิจิทัล

รางวัลการประกวด

การคัดเลือกผลงานแบ่งออกเป็น ๒ ระดับ (ระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา) โดยแต่ละระดับมีทั้งหมด ๔ หัวข้อ โดยแต่ละหัวข้อ และแต่ละระดับจะแบ่งออกเป็น ๓ รางวัล และ Popular Vote จำนวน ๑ รางวัล รวมทั้งสิ้น ๒๕ รางวัล รวมจำนวนเงินรางวัลทั้งสิ้น ๑๔๙,๐๐๐ บาท (หนึ่งแสนสี่หมื่นเก้าพันบาทถ้วน) โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. การปลูกฝังการใช้งาน (Practice) การเข้าใจทักษะความเข้าใจพื้นฐานในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม แบ่งรางวัลออกเป็น
รางวัลชนะเลิศ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๕,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๒ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๓,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
๒. การปกป้องความเป็นส่วนตัว (Personality) การจัดการความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ แบ่งรางวัลออกเป็น
รางวัลชนะเลิศ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๕,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๒ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๓,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
๓. การป้องกันภัยออนไลน์ (Protection) การเข้าใจวิธีการป้องกันภัยไซเบอร์ แบ่งรางวัลออกเป็น
รางวัลชนะเลิศ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๕,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๒ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๓,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัล ชมเชย จำนวน ๑ รางวัล พร้อมเกียรติบัตร
๔. การปฏิสัมพันธ์ที่ดี (Participation) การส่งเสริมทักษะและพฤติกรรมสื่อสารออนไลน์อย่างเหมาะสม แบ่งรางวัลออกเป็น
รางวัลชนะเลิศ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๕,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๒ จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๓,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร
๕. รางวัล Popular Vote จำนวน ๑ รางวัล จำนวนเงิน ๕,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ลำดับ	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ
๑.	ประชาสัมพันธ์จัดส่งผลงานไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา	มิถุนายน ๒๕๖๗
๒.	ประชุมชี้แจงสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ผู้บริหาร ครู และนักเรียนจัดส่งผลงานไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาของตนเอง	วันที่ ๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๗
๓.	ผู้บริหาร ครู และนักเรียนจัดส่งผลงานไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาของตนเอง	ระหว่างวันที่ ๑๗ มิถุนายน - ๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๗
๔.	<p>เข้าเรียนเนื้อหาทักษะทางด้านดิจิทัลหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” หรือ https://learndiaunjaicyber.ais.co.th/learning-path/๑๒๙/</p> 	วันที่ ๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๗ เป็นต้นไป
๕.	เข้าเรียนเนื้อหาด้านการผลิตสื่อวิดีโอให้น่าสนใจบนระบบแพลตฟอร์ม FietConnect.com	วันที่ ๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๗ เป็นต้นไป
๖.	แต่งตั้งคณะกรรมการคัดเลือกระดับเขตตรวจราชการ	ภายในวันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๗
๗.	<p>สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาคัดเลือกผลงานส่งให้กับ สพฐ. ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - สพป. สามารถส่งผลงานเขตละ ๑ ผลงาน/หัวข้อได้ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา รวมส่งไม่เกิน ๘ ผลงาน/เขต - สพม. สามารถส่งผลงานเขตละ ๑ ผลงาน/หัวข้อ ได้ในระดับมัธยมศึกษา รวมไม่เกิน ๔ ผลงาน/เขต 	ภายในวันที่ ๒๖ กรกฎาคม ๒๕๖๗
๘.	คณะกรรมการคัดเลือกผลงานระดับเขตตรวจราชการ	ภายในวันที่ ๑ สิงหาคม ๒๕๖๗
๙.	คณะกรรมการคัดเลือกผลงานระดับชาติ	ภายในวันที่ ๗ สิงหาคม ๒๕๖๗
๑๐.	จัดงานเผยแพร่แสดงผลงานดีเด่นและมอบโล่รางวัล เงินรางวัล และเกียรติบัตร	ภายในวันที่ ๒ กันยายน ๒๕๖๗



ขอเชิญชวน
ประกวดคลิปวิดีโอสั้น

อุ่นใจ CYBER



Young Creator Challenge 2024

4P4U



การใช้งานออนไลน์อย่างสร้างสรรค์
“ภายใต้หัวข้อ | 4P4U”

เชิญชวนโรงเรียนประถมศึกษา
และมัธยมศึกษา สังกัด สพฐ. ทั่วประเทศ
สมัครเข้าร่วมการประกวดผ่าน สพท. ที่สังกัด

ชิงทุนการศึกษารวมกว่า **100,000** บาท
พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตร

* เปิดรับสมัคร *

วันนี้ - 19 ก.ค. 2567

“เรียนดี มีความสุข”



รายละเอียดเพิ่มเติม



ติดต่อสอบถาม



Gifted OBEC



<https://sustainability.ais.co.th/th/update/news>



โทร. 0 2288 5769



#AIS อุ่นใจ CYBER
#YoungCreativeChallenge2024