



ที่ ศธ ๐๔๐๐๑/๒๔๒๖

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๓๐ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง การประชาสัมพันธ์เชิญชวนโรงเรียนส่งผลงานเข้าประกวดรายการ Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season ๓

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย หนังสือบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) ที่ ๐๐๒/๒๕๖๗ ลงวันที่ ๕ มีนาคม ๒๕๖๗

ด้วยบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) เป็นหนึ่งใน ๑๒ องค์กรภาคเอกชนที่ได้ขับเคลื่อนโครงการสานอนาคตการศึกษา CONNEXT ED อย่างต่อเนื่อง มุ่งมั่นในการพัฒนาผู้นำการศึกษา และสร้างโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพเท่าเทียมกันอย่างยั่งยืน โดยบริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) ร่วมกับกรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย ได้จัดการประกวด Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season ๓ ซึ่งดำเนินการอย่างต่อเนื่อง และมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างทักษะอาชีพให้กับเยาวชนโดยประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาการมาริเริ่มการทำธุรกิจบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาอาชีพสร้างรายได้ พัฒนาคุณภาพชีวิต เติบโตขึ้นมาเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพและมีคุณค่าต่อสังคม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์เชิญชวนโรงเรียนร่วมส่งผลงานเข้าประกวดรายการ Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season ๓ ไปยังสถานศึกษาในสังกัด เพื่อร่วมส่งผลงานเข้าประกวด และค้นหานักเรียนทั่วประเทศที่มีความรู้ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ ต่อยอดความรู้และนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายภูธร จันทะหงษ์ ปุณยจรัสซึ้ง)

ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักอำนวยการ

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๕๑๒

เรียนดี มีความสุข

ที่ 002/2567

วันที่ 5 มีนาคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนโรงเรียนส่งผลงานเข้าประกวดรายการ Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season 3
เรียน ว่าที่ร้อยตรี ธนู วงษ์จินดา
เลขาธิการ คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
สิ่งที่แนบมาด้วย รายละเอียดการประกวดรายการ Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season 3

บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) เป็นหนึ่งใน 12 องค์กรภาคเอกชนที่ได้ขับเคลื่อนโครงการสานอนาคต การศึกษา CONNEXT ED อย่างต่อเนื่อง มุ่งมั่นในการพัฒนาผู้นำการศึกษา และสร้างโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพเท่าเทียม กันอย่างยั่งยืน บริษัทฯ ร่วมกับกรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย ได้จัดการประกวด Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season 3 ซึ่งได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างทักษะอาชีพให้กับเยาวชนโดยประยุกต์ใช้ความรู้ ทางวิชาการมาริเริ่มการทำธุรกิจบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาอาชีพ สร้างรายได้ ซึ่งเป็น รากฐานสำคัญในการดูแลตนเอง พัฒนาคุณภาพชีวิต เติบโตขึ้นมาเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพและมีคุณค่าต่อสังคมนั้น

จากการแข่งขันในปีที่ผ่านมาได้รับการตอบรับจากผู้เข้าแข่งขันจำนวนมาก และเพื่อให้ขยายการรับรู้ และขยายโอกาส ให้แพร่หลายไปในวงกว้างยิ่งขึ้น บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) จึงจัดการประกวดรายการ Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season 3 เพื่อค้นหานักเรียนจากทั่วประเทศที่มีความรู้ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ ต่อยอดความรู้และนำ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ คัดเลือกให้เหลือ 45 ทีม และ 10 ทีมสุดท้าย (รายละเอียดตามเอกสารแนบ)

ในการนี้ บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) จึงขอความอนุเคราะห์หน่วยงานของท่านประชาสัมพันธ์เชิญชวน นักเรียนส่งผลงานเข้าประกวดรายการ Win Win WAR Thailand OTOP Junior Season 3 และขอส่งรายละเอียดเพื่อใช้ในการ ประชาสัมพันธ์ให้แก่โรงเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

กานันท์ ไชยสิทธิ์

กานันท์ ไชยสิทธิ์

ผู้อำนวยการสำนักประสานงานภายนอก
บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน)

Win Win WAR Thailand OTO Junior

จากการแข่งขันในปีที่ผ่านมาได้รับการตอบรับจากผู้เข้าแข่งขันจำนวนมาก และเพื่อให้ขยายการรับรู้ และขยายโอกาสให้แพร่หลายไปในวงกว้างยิ่งขึ้น ศูนย์ C asean จึงต่อยอดจัดการประกวดรายการ Win Win WAR Thailand OTO Junior Season 3 เพิ่มประเภทผลิตภัณฑ์ใหม่ คือผลิตภัณฑ์ “ประเภทอื่นๆ” เพื่อเปิดโอกาสให้กับนักเรียนจากทั่วประเทศ ใช้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สร้างเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรม เชื่อมโยงช่องทางการตลาดเข้าสู่โรงเรียน เพื่อให้มีแนวทางการพัฒนาอาชีพและรายได้ให้กับตนเองและ ครอบครัว อันเป็นรากฐานในการพัฒนาคุณภาพชีวิต เสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับนักเรียนให้มีคุณภาพและมีคุณค่าทางสังคม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายและคุณสมบัติ

1. นักเรียนอายุระหว่าง 9 - 14 ปี สมัครในรูปแบบกลุ่มหรือชมรมมีสมาชิกไม่เกิน 5 คน
2. มีการผลิตในกลุ่มผลิตภัณฑ์ 6 ประเภทได้แก่ ประเภทอาหาร ประเภทเครื่องดื่ม ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย ประเภทของใช้ ของตกแต่ง ของที่ระลึก ประเภทสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหาร และประเภทอื่นๆ
3. ประยุกต์ใช้ความรู้จากในชั้นเรียน อาทิ วิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ เป็นต้น มาพัฒนาผลิตภัณฑ์
4. ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกหรือเอื้อประโยชน์ต่อสังคม สิ่งแวดล้อม
5. ไม่จำกัดจังหวัด
6. สมาชิกในทีมสามารถมาจากต่างสถาบันการศึกษากันได้

รูปแบบการดำเนินการตามหลักเกณฑ์การดำเนินงานของทีมผู้สมัครโครงการ Win Win WAR OTO Junior Season 3 มีดังนี้

1. มีกระบวนการทำงานเป็นทีม
2. เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ผู้ประกอบการ หรือคนในชุมชน ในการผลิตและพัฒนาผลิตภัณฑ์ และนำมาประยุกต์ พัฒนาและต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่า
3. มีการใช้นวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยสามารถสร้างเป็นมาตรฐานในการผลิตหรือบริการได้
4. มีการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เรื่องทำมาค้าขาย การคิดต้นทุน การคิดราคา และการจัดทำบัญชีรายรับ - รายจ่าย
5. มีการสนับสนุนให้มีการจัดทำป้ายผลิตภัณฑ์จริง สร้างรายได้ และมีแผนก่อให้เกิดกำไรในอนาคต รวมทั้งส่งเสริมให้มีช่องทางการตลาดที่หลากหลาย
6. ส่งเสริมให้เกิดความยั่งยืน สามารถถ่ายทอดการผลิตและการประกอบการไปยังรุ่นต่อไปได้
7. ส่งเสริมให้เกิดอาชีพ สร้างรายได้ ขยายเศรษฐกิจฐานราก ให้มั่นคงและยั่งยืน

เกณฑ์การพิจารณาตัดสิน

คณะกรรมการจะพิจารณาผลงานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ใน 6 ประเภทผลิตภัณฑ์ ได้แก่

1. ประเภทอาหาร
นิยาม หมายถึง ผลผลิตทางการเกษตรและอาหารแปรรูป ซึ่งได้รับมาตรฐาน อย., GAP, GMP, HACCP, Qmark, มผช., มอก., มาตรฐานเกษตรอินทรีย์, ฮาลาล หรือมีความสะอาดถูกสุขอนามัยตั้งแต่วิธีการปรุง จนถึงขั้นตอนสุดท้ายที่สามารถใช้บริโภคได้
2. ประเภทเครื่องดื่ม
เครื่องดื่มที่ไม่มีแอลกอฮอล์ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มประเภทพร้อมดื่ม ผลิตภัณฑ์ประเภทขงละลาย และผลิตภัณฑ์ประเภทขง เช่น น้ำแร่ น้ำผลไม้ น้ำสมุนไพร เครื่องดื่มรังก กาแฟคั่ว กาแฟปรุงสำเร็จ ชิงผงสำเร็จรูป มะตูมผง ชาใบหม่อน ชาจีน ชาสมุนไพร ชาชกน้ำเฉาก๊วย น้ำเต้าหู้ นมสด นมข้าวกล้อง เป็นต้น หรือเครื่องดื่มที่มีในท้องถิ่น โดยใช้วัตถุดิบที่ในท้องถิ่นเป็นหลัก

3. ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย

นิยาม หมายถึง ผ้าทอและผ้าดักจากเส้นใยธรรมชาติเป็นหลัก รวมทั้งเสื้อผ้า/เครื่องนุ่งห่ม และเครื่องแต่งกายที่ใช้ประดับตกแต่งประกอบการแต่งกายทั้งเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยและเพื่อความสวยงาม

4. ประเภทของใช้/ของตกแต่ง/ของที่ระลึก

นิยาม หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีไว้ใช้หรือตกแต่งประดับในบ้าน สถานที่ต่างๆ เช่น เครื่องใช้ในบ้าน เครื่องครัว เครื่องเรือน ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้สอยหรือประดับตกแต่ง หรือให้เป็นของขวัญ

5. ประเภทสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหาร

นิยาม หมายถึง ผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรหรือมีสมุนไพรเป็นส่วนประกอบอาจใช้ประโยชน์ และอาจส่งผลต่อสุขภาพได้แก่ ยาจากสมุนไพร เครื่องสำอางสมุนไพร วัตถุอันตรายที่ใช้ในบ้านเรือน เช่น น้ำยาล้างจานสมุนไพร สมุนไพรไล่ยุง หรือกำจัดแมลง และรวมถึงผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรที่ใช้ทางการแพทย์ เช่น น้ำหมักชีวภาพ น้ำส้มควันไม้ ดิน/ปุ๋ยอินทรีย์ เป็นต้น

6. ประเภท อื่นๆ

นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ คือ แนวคิดใหม่ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ที่ต่อยอดและใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยยิ่งขึ้น โดยอาศัยความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อนำไปสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จ สามารถช่วยสร้างมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจได้ เช่น โดรนไล่แมลง หุ่นยนต์เก็บขยะ เซ็นเซอร์ปลูกต้นไม้ และอื่นๆ

โดยมีเกณฑ์การพิจารณาใน 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านบุคคล ทีม ได้แก่ การทำงานเป็นทีม สมาชิกมีบทบาทชัดเจน ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ความสามารถด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการมีส่วนร่วมของชุมชน
2. ด้านผลิตภัณฑ์ ได้แก่ การใช้ทรัพยากรที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม และศักยภาพในการผลิตและบรรจุภัณฑ์
3. ด้านการบริหารจัดการ ได้แก่ การได้มาซึ่งรายได้ การจัดสรรผลกำไร แผนงาน ช่องทางการตลาด ระบบการบริหารงาน และการจัดทำบัญชีรับ-จ่าย

กติกา ขั้นตอน และเงื่อนไขการประกวด

1. ผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดต้องเป็นผู้ที่รับผิดชอบการดำเนินงานพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยตรง
2. ผลิตภัณฑ์ที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่ผลิตขึ้นโดยความร่วมมือของทีมและชุมชนที่ไม่ได้มีการลอกเลียนแบบ ดัดแปลงหรือทำซ้ำ หรือผิดกฎหมาย
3. จัดส่งใบสมัคร และคลิปวิดีโอ ระหว่างวันที่ วันที่ - 22 พฤษภาคม 2567
4. คณะทำงานส่วนกลางกลั่นกรองผลงาน พิจารณาเอกสารของผู้ส่งเข้าประกวด จากเอกสารใบสมัคร คลิปวิดีโอ นำเสนอ ผลการดำเนินงาน (ไม่เกิน 3 นาที) โดยสื่อให้เห็นถึงการได้มาซึ่งรายได้ การบริหารจัดการรายได้ การแบ่งหน้าที่กันของสมาชิกในทีม การมีส่วนร่วมของชุมชน จุดเด่นหรือข้อแตกต่างของผลิตภัณฑ์ และการเอื้อประโยชน์ต่อสังคมหรือสิ่งแวดล้อม เพื่อเข้าร่วมประกวดจำนวน 45 ทีม

5. กำหนดดำเนินการประกวดผลงานรอบแรก รอบทดสอบความมุ่งมั่น (Willing) โดยการคัดเลือกทีมทั้งหมดให้เหลือ 10 ทีม โดยพิจารณาจาก 45 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องมานำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ และตอบคำถาม เพื่อสะสมหัวใจ ในรูปแบบการอัดรายการ ที่ห้องถ่ายทำรายการ ณ กรุงเทพมหานครตามวันและเวลาที่กำหนด

6. กำหนดดำเนินการประกวดผลงานรอบสุดท้าย รอบทดสอบความสามารถและความพร้อม (Able & Ready) 10 ทีมผู้ผ่านการคัดเลือกแข่งขันตอบคำถามวัดความรู้ความสามารถ เช่น คำถามเกี่ยวกับการทำบัญชี การทำการตลาด ทีมที่มีจำนวนหัวใจสะสมสูงสุดจะได้รับตำแหน่งสุดยอดนักธุรกิจแบ่งปันรุ่นเยาว์ Win Win WAR OTOP Junior Season 3 และ ทีมผู้ชนะเลิศได้เข้าร่วมชมงาน OTOP City 2024 ช่วงเดือนธันวาคม ณ ศูนย์การแสดงสินค้า และการประชุม อิมแพ็ค เมืองทองธานี อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

3. ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย

นิยาม หมายถึง ผ้าทอและผ้าดักจากเส้นใยธรรมชาติเป็นหลัก รวมทั้งเสื้อผ้า/เครื่องนุ่งห่ม และเครื่องแต่งกายที่ใช้ประดับตกแต่งประกอบการแต่งกายทั้งเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยและเพื่อความสวยงาม

4. ประเภทของใช้/ของตกแต่ง/ของที่ระลึก

นิยาม หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีไว้ใช้หรือตกแต่งประดับในบ้าน สถานที่ต่างๆ เช่น เครื่องใช้ในบ้าน เครื่องครัว เครื่องเรือน ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้สอยหรือประดับตกแต่ง หรือให้เป็นของขวัญ

5. ประเภทสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหาร

นิยาม หมายถึง ผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรหรือมีสมุนไพรเป็นส่วนประกอบอาจใช้ประโยชน์ และอาจส่งผลต่อสุขภาพได้แก่ ยาจากสมุนไพร เครื่องสำอางสมุนไพร วัตถุอันตรายที่ใช้ในบ้านเรือน เช่น น้ำยาล้างจานสมุนไพร สมุนไพรไล่ยุง หรือกำจัดแมลง และรวมถึงผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรที่ใช้ทางการแพทย์ เช่น น้ำหมักชีวภาพ น้ำส้มควันไม้ ดิน/ปุ๋ยอินทรีย์ เป็นต้น

6. ประเภท อื่นๆ

นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ คือ แนวคิดใหม่ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ที่ต่อยอดและใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยยิ่งขึ้น โดยอาศัยความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อนำไปสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จ สามารถช่วยสร้างมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจได้ เช่น โดรนไล่แมลง หุ่นยนต์เก็บขยะ เซ็นเซอร์ปลูกต้นไม้ และอื่นๆ

โดยมีเกณฑ์การพิจารณาใน 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านบุคคล ทีม ได้แก่ การทำงานเป็นทีม สมาชิกมีบทบาทชัดเจน ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ความสามารถด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการมีส่วนร่วมของชุมชน
2. ด้านผลิตภัณฑ์ ได้แก่ การใช้ทรัพยากรที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม และศักยภาพในการผลิตและบรรจุภัณฑ์
3. ด้านการบริหารจัดการ ได้แก่ การได้มาซึ่งรายได้ การจัดสรรผลกำไร แผนงาน ช่องทางการตลาด ระบบการบริหารงาน และการจัดทำบัญชีรับ-จ่าย

กติกา ขั้นตอน และเงื่อนไขการประกวด

1. ผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดต้องเป็นผู้ที่รับผิดชอบการดำเนินงานพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยตรง
2. ผลิตภัณฑ์ที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่ผลิตขึ้นโดยความร่วมมือของทีมและชุมชนที่ไม่ได้มีการลอกเลียนแบบดัดแปลงหรือทำซ้ำ หรือผิดกฎหมาย
3. จัดส่งใบสมัคร และคลิปวิดีโอ ระหว่างวันที่ วันที่ - 22 พฤษภาคม 2567
4. คณะทำงานส่วนกลางกลั่นกรองผลงาน พิจารณาเอกสารของผู้ส่งเข้าประกวด จากเอกสารใบสมัคร คลิปวิดีโอ นำเสนอ ผลการดำเนินงาน (ไม่เกิน 3 นาที) โดยสื่อให้เห็นถึงการได้มาซึ่งรายได้ การบริหารจัดการรายได้ การแบ่งหน้าที่กันของสมาชิกในทีม การมีส่วนร่วมของชุมชน จุดเด่นหรือข้อแตกต่างของผลิตภัณฑ์ และการเอื้อประโยชน์ต่อสังคมหรือสิ่งแวดล้อม เพื่อเข้าร่วมประกวดจำนวน 45 ทีม
5. กำหนดดำเนินการประกวดผลงานรอบแรก รอบทดสอบความมุ่งมั่น (Willing) โดยการคัดเลือกทีมทั้งหมดให้เหลือ 10 ทีม โดยพิจารณาจาก 45 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องมานำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ และตอบคำถาม เพื่อสะสมหัวใจในรูปแบบการอัดรายการ ที่ห้องถ่ายทำรายการ ณ กรุงเทพมหานครตามวันและเวลาที่กำหนด
6. กำหนดดำเนินการประกวดผลงานรอบสุดท้าย รอบทดสอบความสามารถและความพร้อม (Able & Ready) 10 ทีมผู้ผ่านการคัดเลือกแข่งขันตอบคำถามวัดความรู้ความสามารถ เช่น คำถามเกี่ยวกับการทำบัญชี การทำการตลาด ทีมที่มีจำนวนหัวใจสะสมสูงสุดจะได้รับตำแหน่งสุดยอดนักธุรกิจแบ่งปันรุ่นเยาว์ Win Win WAR OTOP Junior Season 3 และ ทีมผู้ชนะเลิศได้เข้าร่วมชมงาน OTOP City 2024 ช่วงเดือนธันวาคม ณ ศูนย์การแสดงสินค้า และการประชุม อิมแพ็ค เมืองทองธานี อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี



7. หากพบว่าผลงานที่ส่งประกวดหรือทีมที่ส่งผลงานเข้าประกวดไม่ปฏิบัติตามกติกา เงื่อนไข และรายละเอียดการจัดประกวด แม้ว่าเส้นสุดการประกวดไปแล้ว ทางผู้จัดประกวดมีสิทธิ์ในการพิจารณา ตัดสิทธิ์ ยกเลิก หรือเปลี่ยนแปลงการตัดสิน

8. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดรับทราบกติกา เงื่อนไข และรายละเอียดต่างๆ ของโครงการฯ ทุกประการ และยินยอมปฏิบัติตามทุกประการ

9. ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกติกา เงื่อนไข และรายละเอียดการจัดประกวด โดยไม่แจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

10. โรงเรียนของผู้ที่ได้รับรางวัล OTOP Junior ในปีที่ผ่านมา (2560-2565) สามารถส่งประกวดได้ โดยต้องเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่

รางวัล

1. สำหรับผู้ชนะเลิศ

- 1.1. ทุนการศึกษาสำหรับนักเรียนที่เข้าร่วมแข่งขัน ไม่เกิน 5 คน จำนวน 40,000 บาทต่อคน
- 1.2. เงินทุนสำหรับสถาบันการศึกษาในการร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์ จำนวน 10,000 บาท
- 1.3. เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ "มีชัยพัฒนา เรียนรู้สู่ความยั่งยืน" ณ โรงเรียนมีชัยพัฒนา จ.บุรีรัมย์ ไม่เกิน 8 คน
- 1.4. ทัศนศึกษาด้านนวัตกรรม ณ ประเทศสิงคโปร์ ไม่เกิน 8 คน

2. สำหรับผู้เข้ารอบสุดท้าย

- 1.1. ทุนการศึกษาสำหรับนักเรียนที่เข้าร่วมแข่งขัน ไม่เกิน 5 คน จำนวน 6,000 บาทต่อคน
- 1.2. เงินทุนสำหรับสถาบันการศึกษาในการร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์ จำนวน 10,000 บาท
- 1.3. เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ "มีชัยพัฒนา เรียนรู้สู่ความยั่งยืน" ณ โรงเรียนมีชัยพัฒนา จ.บุรีรัมย์ ไม่เกิน 8 คน

รับสมัคร!!

WINWIN WAR

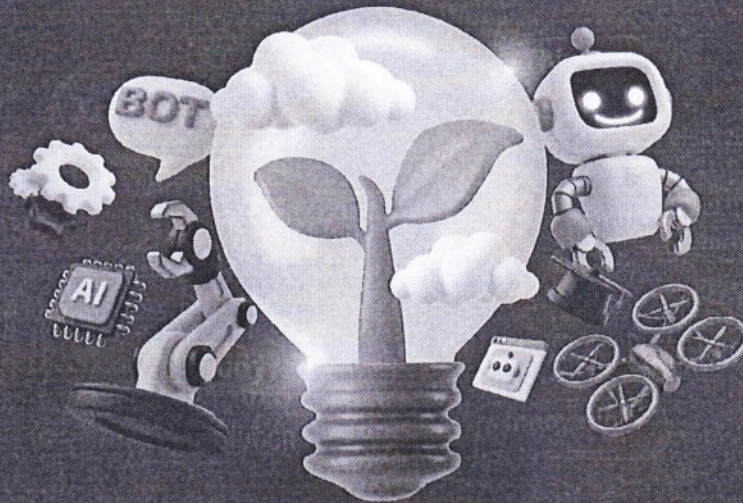
Willing Able Ready

THAILAND

OTOP JUNIOR

SEASON 3

ทีมน้องๆ อายุ 9 - 14 ปี จากทั่วประเทศไทย
ส่งสุดยอดผลิตภัณฑ์นวัตกรรมเพื่อสังคมสุดว้าว



เข้าร่วมการแข่งขัน

ชิงทุนการศึกษาสูงสุด 200,000 บาท

และทริปเรียนรู้นวัตกรรมเพื่อสังคมในฝัน

ทั้งในและต่างประเทศ

สมัครได้แล้ววันนี้ ถึง 22 พ.ค. 67 สแกนเพื่อสมัคร

