

# แผนงานโครงการ



ภายใต้แนวคิดหลัก : Digital Literacy for 21<sup>st</sup> Century Education

โดย



## หลักการและเหตุผล

เรากำลังอยู่ในยุคเทคโนโลยีก้าวกระโดด ปัญหาใหญ่ของประเทศไทยคือ ช่องว่างและความเหลื่อมล้ำของเศรษฐกิจ สังคมและการศึกษาของประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ การศึกษาคือรากฐานที่สำคัญที่จะลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ สังคม การศึกษาโลกกำลังเดินหน้าสู่ The 21<sup>st</sup> Century Learning เราจะเตรียมเยาวชนเด็กไทยอย่างไร และพัฒนาทักษะอะไร

## วัตถุประสงค์

เป็นเวทีสำคัญในการเตรียมความพร้อมของเด็กไทย ในการก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 อย่างเท่าทัน ท้าถึงและเท่าเทียม โดยมุ่งเน้นในการพัฒนาทักษะข้อที่ 3 คือ digital skills เกิดการเรียนรู้ เกิดการสังเคราะห์ ร่วมสร้างนวัตกรรม ด้วยการใช้ digital technology ร่วมกันระหว่าง นักเรียน ครู โรงเรียน ที่ก่อให้เกิดประโยชน์กับชุมชนและสังคม

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และ สมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย (ATCI) ซึ่งเป็นสององค์กรหลัก ในการพัฒนา และดูแล การมี การใช้ การเข้าถึง ICT ของประเทศไทยอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภายใต้ ยุทธศาสตร์ของรัฐบาลในเรื่อง Digital Economy ได้ร่วมมือกันผลักดันหลายกลุ่มยุทธศาสตร์ ซึ่งเป็นแกนหลักสำคัญในการพัฒนา ประเทศในศตวรรษที่ 21 โดยหนึ่งในนั้นคือ Education หรือ ภาคการศึกษา ระดับพื้นฐาน จึงได้ดำริจัดทำโครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2016 ซึ่งจัดขึ้นเป็นปีที่ 3 ภายใต้แนวคิดหลัก Digital Literacy for 21<sup>st</sup> Century Education เพื่อเป็น เวทีสำคัญในการเตรียมความพร้อมของเด็กไทย ในการก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 อย่างรู้ใช้ รู้เข้าใจ รู้สร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นใน การพัฒนาทักษะข้อที่ 3 คือ ทักษะสารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเจตนารมณ์ของ Thailand ICT Youth Challenge 2017 ที่จะ

- เพิ่มการเรียนรู้ทักษะดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชนไทย สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สร้างโอกาสการเรียนรู้ ลดช่องว่างและความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- เพิ่มทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ เน้นความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลดิจิทัล เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต แก้ไขวิกฤติการศึกษาชาติ ที่ระบุว่า เด็กไทยคิดไม่เป็น
- เพิ่มทักษะในการทำงานร่วมกัน โดยใช้ดิจิทัลเป็นสื่อกลาง รู้วิธีการกระทำอย่างสมเหตุสมผล ออนไลน์อย่างปลอดภัย และเหมาะสม
- สร้างการตระหนักรู้ทางสังคมให้กับเด็กและเยาวชนไทย ให้เข้าใจว่าจะใช้เทคโนโลยีด้วยวิธีใด กับใคร เมื่อใด

## แนวทางการดำเนินโครงการ

Thailand ICT Youth Challenge 2017 ภายใต้แนวคิด Digital Literacy for 21<sup>st</sup> Century Education การแข่งขันแนวคิด การใช้ การฝึกทักษะของเยาวชนไทย ระดับประเทศ ซึ่งเป็นทักษะที่มุ่งเน้นการนำเอา ทักษะสำคัญข้อที่ 3 คือ ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี โดยแบ่งการพัฒนาความรู้ ความสามารถ (Literacy) ออกเป็น 3 เป้าหมาย คือ

**เป้าหมายที่ 1 :** เป้าหมายด้านสารสนเทศ (Information) มุ่งให้เยาวชนมีทักษะในการเข้าถึง และรู้แหล่งสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีทักษะในการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์

**เป้าหมายที่ 2 :** เป้าหมายด้านสื่อ (Media) มุ่งให้เยาวชนมีทักษะในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์ในรูปแบบของสื่อต่างๆ อาทิ มัลติมีเดีย กราฟฟิก แอนิเมชัน เว็บไซต์ ฯลฯ ได้อย่างมีคุณภาพ

**เป้าหมายที่ 3 :** เป้าหมายด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มุ่งให้เยาวชนมีทักษะการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสื่อสาร โดยเชื่อมโยงกับเครือข่ายต่างๆ เพื่อเข้าถึงฐานความรู้ในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพและคุณธรรม

1. Thailand ICT Youth Challenge 2017 เป็นความร่วมมืออย่างบูรณาการของ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และ สมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ (ATCI)
2. Thailand ICT Youth Challenge 2017 เป็นโครงการค่ายเยาวชน ICT ที่ใหญ่ที่สุดของประเทศไทย มีรายละเอียดของโครงการดังต่อไปนี้
  ๑. ผู้เข้าร่วมโครงการ คือ นักเรียน ครู และโรงเรียน ในระดับการศึกษาพื้นฐานทั่วประเทศ
  ๒. เน้นการมีส่วนร่วมและทำงานร่วมกัน Collaboration ระหว่าง ครู นักเรียน โรงเรียน และชุมชน
  ๓. นักเรียนส่งผลงาน แนวคิดสร้างสรรค์ การนำ ICT ไปประยุกต์ใช้ เพื่อทักษะเป้าหมาย 3 ด้าน
3. ระดับช่วงชั้นที่ 2 : เพื่อทักษะเป้าหมายด้านสารสนเทศ (Information) นักเรียนส่งผลงาน การทำ PowerPoint เพื่อการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล โดยโปรแกรม PowerPoint เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของแบรนด์ หรือ องค์กร แห่งอนาคต โดยใช้จินตนาการจากข้อมูลที่ได้รับ Corporate or Brand Doing Good
4. ระดับช่วงชั้นที่ 3 : เพื่อทักษะเป้าหมายด้าน สื่อ (Media) เด็กนักเรียนสร้างภาพยนตร์สั้น สร้างสรรค์จินตนาการผ่านบทภาพยนตร์ ภาพ และ เสียง ถึงแบรนด์หรือองค์กรว่านี่คือ My Corporate : My Brand
5. ระดับช่วงชั้นที่ 4 : เพื่อทักษะเป้าหมายด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อ Creative design ของ application สำหรับองค์กร หรือ แบรนด์ ในการสื่อสารองค์กร หรือ บริการ ให้กับสังคมและลูกค้า สามารถนำไปพัฒนาต่อ เพื่อภาพลักษณ์ที่ดี Always Be With you
6. โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2017 : Digital Literacy for 21<sup>st</sup> Century Education จะคัดเลือกผลงานที่ผ่านเกณฑ์ เพื่อมาร่วมกิจกรรม ICT Youth Camp เพื่อบ่มเพาะทักษะในแต่ละด้านเพิ่มเติม เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21 และเดินทางสู่การใช้ทักษะนั้นในการลดช่องว่าง ความเหลื่อมล้ำ ทั้งทางเศรษฐกิจ และสังคม สร้างโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
7. ใน ICT Youth Camp จะประกอบไปด้วยกิจกรรมเสริมสร้างทักษะทั้ง 3 ด้าน ให้เยาวชนมีทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ เท่าทันและเข้าถึงองค์ความรู้ในโลกยุคดิจิทัลนี้

### เจ้าภาพร่วมโดย

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE)
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

### จัดโดย

- สมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ATCI)

### สนับสนุนโดย

- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ(สสวท.)
- องค์การรัฐมนตรีศึกษาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SEAMEO)
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC สวทช.)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DIPA)
- มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย (Software Park Thailand)

### ผลที่คาดว่าจะได้รับและตัวชี้วัดความสำเร็จของ Thailand ICT Youth Challenge 2017

1. จำนวนและสัดส่วนของนักเรียน ครู และโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ การสร้างการตระหนักรู้เท่าทันเทคโนโลยี และใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพ
2. จำนวนผลงานที่ได้ ตรงตามเกณฑ์ และวัตถุประสงค์ เพื่อทราบถึงการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ยุคแห่งการศึกษาในศตวรรษที่ 21
3. หัวข้อในการเพิ่มทักษะดิจิทัล ในแคมป์เยาวชน ต้องมีความหลากหลาย สะท้อนถึงความรู้ ดิจิทัล เพื่อนำมาเป็นมาตรฐานในการยกระดับเยาวชนไทยสู่มาตรฐานสากล
  - สามารถใช้ดิจิทัล ในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
  - สามารถใช้ดิจิทัลเพื่อเป็นสื่อการในการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน
  - สามารถใช้ดิจิทัลเพื่อเพิ่มทักษะการวิจัยและเพิ่มความสามารถด้านสารสนเทศ
  - สามารถประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ
  - ตระหนักรู้ในความเป็นพลเมืองดิจิทัล

## เงื่อนไขการจัดส่งผลงานเข้าร่วมประกวด

1. การส่งผลงาน ให้โรงเรียนส่งผลงานได้ไม่เกิน 10 ผลงานในแต่ละช่วงชั้น
2. คุณครูที่ปรึกษา มีส่วนร่วมในการแนะนำ ให้แนวทางเท่านั้น
3. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด จะต้องประกอบด้วย
  - ใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2017
  - ผลงานส่งมาในรูปแบบดังนี้
    - แผ่นซีดีรอม / ดีวีดี จำนวน 2 ชุด
    - สำหรับพาวเวอร์พอยต์ ปริ้น A4 1 สไลด์ต่อหนึ่งแผ่น ภาพสี
  - ใบสมัครสามารถถ่ายสำเนาจากเอกสารการประชาสัมพันธ์โครงการฯ และ ดาวน์โหลดได้ที่ [www.thicityouth.com](http://www.thicityouth.com) / facebook : thicityouth
4. ผลงานที่เคยผ่านการประกวดและได้รับรางวัล ไม่อนุญาตให้ส่งเข้าประกวดใน โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2017 หากทางคณะกรรมการตรวจพบ จะตัดสิทธิ์ในการเข้าแคมป์ และเงินรางวัล
5. ผลงานที่จัดทำขึ้นมา ต้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องในอนาคต
6. ในการตัดสิน คณะกรรมการตัดสินผู้ทรงคุณวุฒิจะเป็นผู้พิจารณาผลงานที่ส่งเข้ามา การพิจารณาตัดสินของคณะกรรมการฯ ถือเป็นที่สุด
7. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัทที่สนับสนุนโครงการฯ มีสิทธิ์ในการเผยแพร่หรือจัดพิมพ์ผลงานทุกชิ้นที่จัดส่งเข้าประกวด โดยปราศจากข้อมุกัดใดๆ
8. ซอฟต์แวร์ เนื้อหา ตัวละคร หรือองค์ประกอบอื่นใดที่ใช้ในการผลิต ต้องไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และต้องไม่เข้าข่ายการกระทำอื่นใดที่เป็นความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2554 ทั้งนี้ คณะผู้จัดงาน ไม่มีส่วนรับผิดชอบในการกระทำของผู้เข้าประกวดตามรายละเอียดดังกล่าว
9. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดไม่ต้องเสียค่าสมัครใดๆ ทั้งสิ้น
10. ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดและสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ :

บริษัท แอ็บโซลูท อัลลายแอนซ์ (ประเทศไทย) จำกัด (ผู้บริหารโครงการฯ)

159/21 อาคารเสริมมิตร ทาวเวอร์ ชั้น 14 ถนนสุขุมวิท 21 (อโศก) แขวงคลองเตยเหนือ

เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์ 02-661-7750 แฟกซ์ 02-661-7757 E-mail : [info@absolutealliances.com](mailto:info@absolutealliances.com)

## หัวข้อการแข่งขัน

การประกวดผลงานและค่ายดิจิทัลสำหรับเยาวชนระดับประเทศ ในการถ่ายทอดความคิดจินตนาการผ่านทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยมีองค์กร หรือแบรนด์ ที่มีเรื่องราวดีๆพร้อมเป็นโจทย์ให้เยาวชน “เมื่อภาพลักษณ์ของแบรนด์และองค์กรของคุณ จะกว้างไกลกว่าที่คิด และจินตนาการ ผ่านการสร้างสรรค์และถ่ายทอดออกมาเป็น Digital Content”

การแข่งขันจัดแบ่งเป็น 3 หัวข้อ ตามระดับช่วงชั้นการศึกษา เพื่อให้เยาวชนได้มีโอกาสแสดงความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของตน ออกมาอย่างเต็มที่ ด้วยโปรแกรมที่มีให้เลือกหลากหลายความถนัด โดยมีเงื่อนไขว่ากิจกรรมที่จัดทำขึ้นมา ต้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องในอนาคต

### 1. นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-6) : Digital Storytelling

การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล โดยโปรแกรม PowerPoint เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของแบรนด์ หรือ องค์กร แห่งอนาคต โดยใช้จินตนาการจากข้อมูลที่ได้รับ Corporate or Brand Doing Good

- โปรแกรมเพาเวอร์พอย
- จำนวน 15 สไลด์

#### เกณฑ์การตัดสินเพาเวอร์พอย

1. ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา คือ การร้อยเรียงเนื้อเรื่อง, การใช้ภาษา 40 คะแนน
2. ความสร้างสรรค์และความสวยงาม คือ ความกลมกลืนของผลงาน, เฉดสี, แบบตัวอักษร และพื้นหลัง 30 คะแนน
3. การใช้เทคนิคของโปรแกรม คือ ความเชื่อมโยงของสไลด์, ลูกเล่น 30 คะแนน

หมายเหตุ : ใช้พอนต์ตามที่กำหนดและส่งเป็นไฟล์ PPT เท่านั้น

#### รูปแบบการส่งผลงาน

- ผลงานลงซีดี 1 แผ่น และปรี้นเอกสาร A4 1 สไลด์ ต่อ หนึ่งแผ่น ภาพสี 1 ชุด

### 2. นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3) Short Film หนังสั้นผ่านเลนส์

สร้างสรรค์จินตนาการผ่านบทภาพยนตร์ ภาพ และ เสียง ถึงแบรนด์หรือองค์กรว่านี่คือ My Corporate : My Brand

- ภาพยนตร์สั้น
- ความยาวไม่เกิน 3 นาที

#### เกณฑ์การตัดสินหนังสั้น

1. ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา คือ เนื้อหาตรงตามประเด็นที่กำหนด ความเหมาะสมของเนื้อหา การเรียบเรียงเรื่องราว ตลอดจนการถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และปฏิบัติตามได้ง่าย 40 คะแนน
2. ความสร้างสรรค์และความสวยงาม คือ ความคิดสร้างสรรค์ ความโดดเด่นที่ช่วยให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ และเกิดการจดจำ 30 คะแนน
3. ความสมบูรณ์ในการผลิต คือ คุณภาพของภาพ เสียง การตัดต่อ ความสวยงามของผลงาน 30 คะแนน

## รูปแบบการส่งผลงาน

- ผลงานลงซีดี 1 แผ่น

### 3. นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6) Mobile Application

Creative design ของ application สำหรับองค์กร หรือ แปรนต์ ในการสื่อสารองค์กร หรือ บริการ ให้กับสังคมและแบรนด์ สามารถนำไปพัฒนาต่อ เพื่อภาพลักษณ์ที่ดี Always Be With you

#### เกณฑ์การตัดสิน Mobile Application

1. ความสมบูรณ์ของข้อเสนอ คือ ด้านความสมบูรณ์ของข้อเสนอโครงการ ข้อเสนอโครงการมีรูปแบบและหัวข้อครบถ้วน สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ ใช้ภาษาได้ถูกต้อง มีภาพ ตาราง หรือตัวอย่างประกอบทำให้สื่อได้ชัดเจน 20 คะแนน
2. ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนา คือ ด้านความง่ายในการพัฒนา เทคนิคที่ใช้มีความซับซ้อน หรือ ขั้นสูง เทคโนโลยีใหม่และมีสิทธิภาพ มีคุณค่าในเชิงงานพัฒนาหรือการวิจัย หรือใช้เทคนิคที่ไม่ซับซ้อนมาก แต่ถ่ายทอดได้น่าสนใจ 30 คะแนน
3. ความคิดสร้างสรรค์ คือ เลือกหัวข้อที่น่าสนใจ แปลก ใหม่ ยังไม่มีผู้พัฒนาหรือคิดค้นมาก่อน หรือ มีผู้พัฒนามาแล้ว แต่นำเสนอหรือพัฒนาในแนวทางที่แตกต่างกันออกไป 20 คะแนน
4. ประโยชน์ใช้งาน คือ ความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาต่อ สามารถนำไปใช้งานได้จริง มีผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมในวงกว้าง สามารถนำไปผลิตในเชิงพาณิชย์ได้ สามารถนำไปต่อยอดได้ 30 คะแนน

## รูปแบบการส่งผลงาน

- ซีดี 1 แผ่นหน้าสกรีนมือคอปของApp พร้อมประกอบคำบรรยาย และปรินต์ออกมาเป็นเอกสาร 2 ชุด

### เข้าร่วมแคมป์ : โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2017

น้อง ๆ เจ้าของผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในรอบที่หนึ่ง พร้อมครูที่ปรึกษาจะได้ร่วมเข้าแคมป์ Thailand ICT Youth Challenge 2017 เพื่อการฝึกทักษะและเพิ่มพูนความรู้ทางด้านไอที และทำกิจกรรมร่วมกัน ของเยาวชน และครู

## กำหนดการจัดส่งผลงานเข้าร่วมประกวด : โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2017

1. แนะนำและเปิดตัวกิจกรรม	1 กรกฎาคม 2560
2. เปิดรับใบสมัคร	1 กันยายน 2560
3. ปิดรับใบสมัคร	30 กันยายน 2560
4. แจกโจทย์แบรนด	6 ตุลาคม 2560
5. ส่งผลงานรอบที่ 1	6 พฤศจิกายน 2560
6. ประกาศผลทีมที่ได้ผ่านการคัดเลือกรอบที่ 1 ที่ <a href="http://www.thicityouth.com">www.thicityouth.com</a>	20 พฤศจิกายน 2560
7. เข้าร่วมค่ายเยาวชน ที่ <u>สถาบันวิชาการ ทีโอที</u> พร้อมอาจารย์ที่ปรึกษา	13-14-15 ธันวาคม 2560
8. ปรับปรุงผลงานและส่งผลงานรอบที่ 2	5 มกราคม 2560
9. ประกาศผลรางวัล และพิธีการมอบรางวัล	26 มกราคม 2561

หมายเหตุ : กำหนดการ วัน เวลาและสถานที่ อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ สามารถติดตามรายละเอียดได้ที่ [www.thicityouth.com](http://www.thicityouth.com) , facebook : ThailandICTYouthChallenge

### รางวัล ทุนการศึกษา Thailand ICT Youth Challenge 2017 ระดับประเทศ

#### ชนะเลิศ

- ทีมนักเรียน ทุนการศึกษา จำนวน 30,000.00 บาท พร้อมประกาศนียบัตรจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ
- ครูที่ปรึกษาทีม พร้อมประกาศนียบัตรจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ
- โรงเรียน รับถ้วยรางวัลจาก กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และ กระทรวงศึกษาธิการ

#### รองชนะเลิศอันดับ 1

- ทีมนักเรียน ทุนการศึกษา จำนวน 20,000.00 บาท พร้อมประกาศนียบัตรจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ
- ครูที่ปรึกษาทีม พร้อมประกาศนียบัตรจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ
- โรงเรียน รับถ้วยรางวัลจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ

#### รองชนะเลิศอันดับ 2



- ทีมนักเรียน ทุนการศึกษา จำนวน 10,000.00 บาท พร้อมประกาศนียบัตรกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ
- ครูที่ปรึกษาทีม พร้อมประกาศนียบัตรจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ
- โรงเรียน รับถ้วยรางวัลจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) และกระทรวงศึกษาธิการ

เลขานุการการจัดงาน และบริหารการจัดงานโดย  
บริษัท แอ็บโซลูทท์ อัลลายแอนซ์ (ประเทศไทย) จำกัด  
159/21 อาคารเสริมมิตรทาวเวอร์ ซอย 21 ถนนสุขุมวิท 21 (อโศก)  
แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110  
โทรศัพท์ 0-2661-7750 โทรสาร 0-2661-7757  
โทรศัพท์มือถือ 086-339-4652 (คุณธัญญา สิมมาวัตร)  
อีเมล : [Tanya@absolutealliances.com](mailto:Tanya@absolutealliances.com), [Info@absolutealliances.com](mailto:Info@absolutealliances.com)  
เว็บไซต์ : <http://www.thicityouth.com>  
เฟซบุ๊ก : <https://www.facebook.com/ThailandICTYouthChallenge>