



ที่ ศธ ๐๔๐๐๘/ว๔๑๙๐๘

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๔ สิงหาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการการประกวดโครงงานนักประดิษฐ์รุ่นจิ๋ว I-New Gen Junior Award 2026

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

- | | | |
|------------------|-----------------------------------|--------------|
| สิ่งที่ส่งมาด้วย | ๑. ประกาศสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ | จำนวน ๑ ฉบับ |
| | ๒. ข้อกำหนดและหลักเกณฑ์การพิจารณา | จำนวน ๑ ชุด |
| | ๓. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การประกวด | จำนวน ๑ ฉบับ |

ด้วยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กำหนดจัดกิจกรรมการประกวดโครงงานนักประดิษฐ์รุ่นจิ๋ว I-New Gen Junior Award 2026 สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้ฝึกฝนทักษะ ด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การทดลองในด้านการประดิษฐ์ ให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน และมีพื้นที่แสดงความสามารถในการประดิษฐ์ คิดค้น โดยกำหนดจัดกิจกรรมการประกวดโครงงานนักประดิษฐ์รุ่นจิ๋ว I-New Gen Junior Award 2026 ในงาน “วันนักประดิษฐ์” ประจำปี ๒๕๖๙ ระหว่างวันที่ ๕ - ๙ มกราคม ๒๕๖๙ ณ ศูนย์นิทรรศการและการประชุมไบเทค บางนา กรุงเทพมหานคร

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้ประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนที่สนใจ และสมัครใจเข้าร่วมโครงการการประกวดโครงงานนักประดิษฐ์รุ่นจิ๋ว I-New Gen Junior Award 2026 ทั้งนี้ สามารถ ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมและดาวน์โหลดแบบฟอร์มใบสมัครการประกวด ผ่านระบบออนไลน์ได้ที่เว็บไซต์ <http://nriis.go.th> สามารถส่งใบสมัครได้ตั้งแต่วันที่ ๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๘ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายภูธร จันทะหงษ์ ปุณขจรัสสาร)

ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๘๙๗

“เรียนดี มีความสุข”

**ข้อกำหนดการส่งโครงการและหลักเกณฑ์การพิจารณา
การประกวดโครงงานนักประดิษฐ์รุ่นจิ๋ว : I-New Gen Junior Award 2026**

1. ที่มาและความสำคัญ

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่และพันธกิจหลักในการบริหารจัดการทุนวิจัยและนวัตกรรมของประเทศ รวมถึงการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรด้านการวิจัยและนวัตกรรม โดยการสร้างแรงจูงใจแก่นักประดิษฐ์และนักวิจัยไทย ในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรม ให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในมิติต่างๆ ทั้งเชิงพาณิชย์ เชิงนโยบาย เชิงวิชาการ และเชิงสาธารณะ ดังนั้น การปลูกฝังความคิดความสามารถและทักษะด้านการเป็นนักคิด การใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการนำวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันจึงควรเริ่มต้นตั้งแต่ในวัยเด็ก เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนแนวคิดดังกล่าวให้กับเด็กๆ ในระดับชั้นประถมศึกษา ได้เรียนรู้การทำโครงงาน ได้ฝึกฝนทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการคิดวิเคราะห์ ด้านการแก้ไขปัญหา ด้านการประดิษฐ์ผลงานให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน เปิดพื้นที่การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการบูรณาการการเรียนรู้ ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม และมีเวทีให้นักประดิษฐ์วัยประถม ได้แสดงความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้น เพื่อต่อยอดการเป็นนักคิด นักประดิษฐ์ต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้เด็กๆ ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ และสร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
- 2.2 ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร เรียนรู้วิธีการนำเสนอผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.3 พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาให้เด็กๆ เรียนรู้การหาวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยการประดิษฐ์หรือออกแบบสิ่งใหม่ๆ
- 2.4 ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผ่านการทำโครงงาน

3. ข้อกำหนดของการส่งโครงงานเข้าร่วมประกวด

3.1 คุณสมบัติของผู้ส่งโครงงานร่วมประกวด

- 3.1.1 นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนรัฐบาลหรือเอกชน (ทุกสังกัด ยกเว้นสถาบันสอนพิเศษ) ในประเทศไทยจากสถาบันเดียวกันหรือต่างสถาบัน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
- 3.1.2 สามารถสมัครเป็นบุคคลหรือทีม โดยมีครูที่ปรึกษาโครงงาน ซึ่งอาจเป็นครูในสถาบันเดียวกันหรือต่างสถาบันร่วมด้วยได้

3.2 ลักษณะโครงงาน

- 3.2.1 เป็นโครงงานที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
- 3.2.2 เป็นโครงงานที่คิดค้นขึ้นใหม่ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผลงาน มีหลักวิชาการหรือหลักวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนมาประยุกต์ใช้หรือสนับสนุนการประดิษฐ์
- 3.2.3 ต้องไม่เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ลอกเลียนแบบมาจากผู้อื่น
- 3.2.4 หากเป็นผลงานที่เคยได้รับรางวัลจากการประกวดจาก วช. หรือ จากหน่วยงานอื่นมาก่อนแล้ว จะต้องได้รับการปรับปรุงและพัฒนากว่าเดิม โดยระบุให้เห็นข้อแตกต่าง แต่การได้รับรางวัลใดรางวัลหนึ่งมาก่อน จะไม่มีผลต่อการพิจารณาตัดสินของคณะกรรมการ ทั้งนี้ คณะกรรมการจะพิจารณาจากการพัฒนาต่อยอดผลงานให้ดีขึ้นเป็นสำคัญ

อนึ่ง วช. ขอสงวนสิทธิ์ในการจัดกลุ่มโครงงานให้มีความเหมาะสม ในกรณีที่เสนอผลงานไม่ตรงตามกลุ่มเรื่อง

4. กลุ่มเรื่อง

- 4.1 เกษตรและอาหาร : สิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้าง ออกแบบ หรือพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ทางการเกษตร ลดภาระงานหรือเพิ่มประสิทธิภาพในการทำเกษตรสำหรับได้ระดับประถมศึกษา ช่วยทำงานในส่วน เก็บเกี่ยวผลผลิต หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการในภาคการเกษตร และสิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมด้านอาหาร อุปกรณ์ที่ออกแบบมาเพื่ออำนวยความสะดวกในกระบวนการผลิตอาหาร การเก็บรักษา หรือแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับอาหารและเครื่องดื่ม และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 4.2 สิ่งแวดล้อมและพลังงาน : สิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้าง ออกแบบ หรือพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการรักษาหรือปรับปรุงสภาพแวดล้อมให้ดีขึ้น โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้วัสดุเหลือใช้หรือวัสดุจากธรรมชาติที่หาได้ง่าย และปลอดภัย เพื่อความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การลดผลกระทบต่องสิ่งแวดล้อม เช่น การลดมลพิษ การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ การอนุรักษ์ธรรมชาติ หรือการส่งเสริมการใช้พลังงานทดแทน การประดิษฐ์ที่ใช้วัสดุเหลือใช้หรือวัสดุที่ใช้อยู่แล้ว
- 4.3 อุปกรณ์อำนวยความสะดวก : สิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้าง ออกแบบ หรือพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ผู้สูงอายุหรือผู้ป่วย เช่น อุปกรณ์ที่สามารถลดภาระงานบ้านให้ชีวิตประจำวัน สะดวกสบายขึ้น โดยมุ่งเน้นให้การทำงานต่างๆ สามารถดำเนินไปได้อย่างง่าย รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงการเพิ่มความสะดวกในการใช้ชีวิตด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานที่บ้าน การเดินทาง หรือการดูแลสุขภาพ
- 4.4 ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ : สิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้าง ออกแบบ หรือพัฒนาขึ้นเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมจินตนาการ กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ในช่วงวัย ในการผลิตงานศิลปะทุกแขนง รวมถึงงานฝีมือในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัดอย่างมีเอกลักษณ์
- 4.5 สื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษา : สิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้าง ออกแบบ หรือพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ การเรียนการสอน สนับสนุนและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาวิชาการได้ง่ายหรือช่วยให้การเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนมีประสิทธิภาพทั้งในด้านเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้และทันสมัยมากขึ้น โดยอาจมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ซอฟต์แวร์ หรือฮาร์ดแวร์ร่วมด้วย

5. การส่งโครงการงานเข้าร่วมประกวด

5.1 วิธีการเสนอโครงการงานและระยะเวลาการรับสมัคร

เสนอผลงานผ่านระบบข้อมูลสารสนเทศวิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (NRIIS) ที่เว็บไซต์ <https://nriis.go.th> ตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม – 22 สิงหาคม 2568 ตลอด 24 ชั่วโมง ไม่เว้นวันหยุดราชการ
* สำหรับวันปิดรับสมัคร 22 สิงหาคม 2568 จะปิดรับในเวลา 16.30 น.

5.2 ขั้นตอนการส่งโครงการงาน

5.2.1. ลงทะเบียนผู้ใช้งานผ่านระบบข้อมูลสารสนเทศวิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (NRIIS)

ครูปรึกษาทุกท่าน จะต้องลงทะเบียนผ่านระบบ NRIIS (กรณีที่ยังไม่มีบัญชีผู้ใช้งาน)

5.2.2. เสนอโครงการงาน

ผ่านระบบ NRIIS จะต้องใช้ username ของครูที่ปรึกษาหลัก ตามที่ท่านระบุในระบบ NRIIS ในการกดส่งผลงานให้ วช. เท่านั้น ซึ่งสามารถเสนอผลงานได้มากกว่า 1 ผลงาน (รายละเอียดและหัวข้อการเสนอสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมดังแบบฟอร์ม 1)

5.2.2.1 เอกสารส่ง วช. รอบคัดเลือก (ตั้งชื่อไฟล์เป็นชื่อผลงาน)

- 1) แบบสรุปรายละเอียดสิ่งประดิษฐ์ 1 หน้า (ดังแบบฟอร์ม 2) แนบไฟล์ PDF ความยาวไม่เกิน 1 หน้า กระดาษ A4 ในระบบ NRIIS
- 2) หนังสือยืนยันความเป็นเจ้าของสิ่งประดิษฐ์ (ดังแบบฟอร์ม 3) แนบไฟล์ PDF ในระบบ NRIIS
- 3) รูปภาพผลงาน จำนวน 3 – 5 ภาพ
แนบไฟล์รูปภาพ JPG หรือ PNG ขนาดไม่เกิน 500 MB ในระบบ NRIIS

4) Infographic สรุปสิ่งประดิษฐ์ จำนวน 1 หน้ากระดาษ A4

แนบไฟล์ภาพ JPG หรือ PNG ขนาดไม่เกิน 500 MB ในระบบ NRIIS สรุปรายละเอียดข้อมูลให้มีความกระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ออกแบบ Infographic ให้มีความน่าสนใจ สวยงาม และเหมาะสม โดย Infographic จะต้องประกอบด้วย

- (1) โลโก้กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)
- (2) โลโก้สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
- (3) โลโก้โรงเรียนที่สังกัด
- (4) โลโก้หน่วยงานสนับสนุนหรือหน่วยงานร่วมประดิษฐ์คิดค้น (ถ้ามี)
- (5) ชื่อผลงานที่ตรงตามข้อมูลการเสนอโครงการ
- (6) รูปภาพผลงานที่ชัดเจน
- (7) เทคนิค/วิธีการ/เทคโนโลยีของโครงการที่ได้พัฒนาขึ้น
- (8) ประโยชน์ของผลงาน
- (9) ชื่อเจ้าของโครงการ โรงเรียน และอีเมลที่ติดต่อได้

5.2.2.2 เอกสารนำส่ง วช. รอบตัดสิน (เฉพาะผลงานที่ผ่านการพิจารณารอบคัดเลือกแล้วเท่านั้น) ส่งไฟล์ผ่าน Google Form

1) โปสเตอร์สรุปโครงการ (แนวตั้ง) จำนวน 1 หน้า ขนาด A0

- นำเสนอรายละเอียดที่สำคัญของผลงาน ตามหัวข้อที่ วช. กำหนด โดยตั้งชื่อไฟล์เป็นชื่อผลงาน และบันทึกเป็นไฟล์รูปภาพ .JPG หรือ .PNG

2) คลิปวิดีโอแนะนำเสนอรายละเอียดที่สำคัญของผลงานไม่เกิน 3 นาที

- คลิปแนวนอน นำเสนอขั้นตอน วิธีการทำงาน หรือวิธีการใช้สิ่งประดิษฐ์ที่ได้ทำขึ้นโดยตั้งชื่อไฟล์เป็นชื่อผลงาน และบันทึกเป็นไฟล์เป็น .MP4

หมายเหตุ : ๑. วช. ขออีตราบชื่อคณะนักประดิษฐ์ (นักเรียน ครูที่ปรึกษาหลัก และครูที่ปรึกษาร่วม) ที่ปรากฏในระบบการเสนอผลงาน ตลอดจนการประกวดและขอสงวนสิทธิ์ในการเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงรายชื่อคณะนักประดิษฐ์ ไม่ว่ากรณีใดทั้งสิ้น ดังนั้น ผู้สมัครตรวจสอบให้ถูกต้องครบถ้วนก่อนยืนยันการสมัคร

๒. Infographic และคลิปวิดีโอที่เสนอมายัง วช. จะนำไปเผยแพร่ทาง Facebook page: I – New Gen Junior Award เพื่อให้ผู้สนใจได้เยี่ยมชม

6. การพิจารณาดัดเลือกและการประกาศผล

6.1 รอบคัดเลือก

พิจารณาจากรายละเอียดผลงานและเอกสารข้อ 1) – 4) ที่เสนอในระบบ NRIIS

6.2 รอบตัดสิน

6.2.1 ตัดเลือกจากโครงการที่ผ่านการพิจารณาจากรอบคัดเลือกและตอบรับเข้าร่วมประกวด และนำผลงานในงาน “วันประดิษฐ์” ประจำปี 2569 ระหว่างวันที่ 5 – 9 มกราคม 2569 ณ ศูนย์นิทรรศการและการประชุม ไบเทค บางนา กรุงเทพฯ โดยพิจารณาจาก

- ชิ้นงานจริง
 - การนำเสนอผลงานภายในงาน เกี่ยวกับแนวคิด การประดิษฐ์ และการนำไปใช้ประโยชน์
- * ทั้งนี้ โครงการใดที่ไม่สามารถเข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการได้จะถือว่าสละสิทธิ์เข้าร่วมประกวด

6.2.2 วช. จะประกาศผลการตัดสินและมอบรางวัล ในวันที่ 9 มกราคม 2569 ในงาน “วันนักประดิษฐ์” ประจำปี 2569 ณ ศูนย์นิทรรศการและการประชุม ไบเทค บางนา กรุงเทพฯ

* ผลการตัดสินของ วช. ให้เป็นที่สุด จะอุทธรณ์มิได้ และหากพบหลักฐานในภายหลังว่า ผลงานที่ได้รับรางวัลขาดคุณสมบัติในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง วช. อาจพิจารณาเพิกถอนผลการตัดสินและเรียกคืนรางวัลที่รับไปแล้วทั้งหมด

7. หลักเกณฑ์การพิจารณารางวัล

7.1. ความแปลกใหม่

เป็นโครงการที่เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นที่พัฒนาขึ้นใหม่ หรือพัฒนารูปแบบวิธีการทำงานหรือแนวคิดใหม่ ให้ดีกว่าเดิมอย่างชัดเจน ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์และเป็นแนวคิดของนักเรียนเป็นหลัก และมีความแตกต่างจากสิ่งประดิษฐ์ชิ้นอื่นในประเภทเดียวกัน

7.2. ความชาญฉลาดในการประดิษฐ์

การเลือกและใช้วัสดุที่เหมาะสม สามารถหาได้ในพื้นที่หรือท้องถิ่น ปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน ไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยออกแบบได้อย่างสวยงามและเหมาะสมต่อการใช้งาน และทนทานต่อการใช้งาน สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น สะท้อนความคุ้มค่าในทางเศรษฐศาสตร์

7.3. การใช้ประโยชน์

เป็นโครงการที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมหรือหลากหลาย โดยการนำไปใช้ในครัวเรือนหรือโรงเรียนหรือสูงกว่าได้อย่างมีประสิทธิภาพตามที่กำหนดไว้ในคุณลักษณะเฉพาะของสิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมนั้น มีความยั่งยืนในการใช้งานต่อเนื่องในระยะยาว สามารถนำไปพัฒนาหรือผลิตซ้ำได้ง่าย มีระบบการทำงานและการใช้งานไม่ยุ่งยากซับซ้อน

7.4. ความยากง่าย

โครงการมีระดับความซับซ้อนในการออกแบบพัฒนาและนำสิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมนั้นไปใช้งาน ซึ่งพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ ทั้งในด้านเทคนิค ระดับของนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีที่ใช้กระบวนการผลิต และการใช้งานจริง รวมทั้งมีการสร้างต้นแบบที่สามารถทดสอบและปรับปรุงการทำงานได้ดี

7.5. ความเป็นที่ต้องการ

เป็นโครงการที่เป็นที่ต้องการในระดับครัวเรือน โรงเรียน หรือในระดับที่สูงกว่า

8. การให้รางวัล แบ่งการให้รางวัลออกเป็น 2 ประเภท

8.1 นักเรียน

8.1.1 ด้วยรางวัล 1 - New Gen Junior Award สำหรับผู้ชนะการประกวด 3 ลำดับแรกในกลุ่มเหรียญทองของแต่ละกลุ่มเรื่อง ตามเกณฑ์ที่ วช. กำหนด พร้อมเหรียญรางวัล เกียรติบัตร และเงินรางวัล ดังนี้

กลุ่มเรื่องการประกวด	เงินรางวัล				
	เกษตรและอาหาร	สิ่งแวดล้อมและพลังงาน	อุปกรณ์อำนวยความสะดวก	ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์	สื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษา
ระดับรางวัล					
รางวัลชนะเลิศ	20,000	20,000	20,000	20,000	20,000
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1	15,000	15,000	15,000	15,000	15,000
รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2	10,000	10,000	10,000	10,000	10,000

8.1.2 เหรียญรางวัล I - New Gen Junior Award พร้อมเกียรติบัตร ตามเกณฑ์คะแนนที่ วช.
กำหนด แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- เหรียญทอง (Gold Medal)
- เหรียญเงิน (Silver Medal)
- เหรียญทองแดง (Bronze Medal)

8.2 ครูที่ปรึกษาโครงการ

8.2.1 เกียรติบัตรครูผู้สร้าง

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

9.1 นักประดิษฐ์วัยประถม ได้ฝึกฝนทักษะด้านการประดิษฐ์คิดค้น ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนา
สิ่งประดิษฐ์ที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวัน เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

9.2 นักประดิษฐ์วัยประถม ได้มีพื้นที่เรียนรู้ และแสดงความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้น เพื่อย่อยอดการ
เป็นนักคิด นักประดิษฐ์ต่อไปในอนาคต



ประกาศสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
เรื่อง การประกวดโครงงานนักประดิษฐ์รุ่นจิ๋ว I-New Gen Junior Award 2026

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ได้ให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรด้านการวิจัยและนวัตกรรม โดยการสร้างแรงจูงใจให้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ในการสร้างสรรค์โครงงานและสิ่งประดิษฐ์ จึงได้จัดให้มีการประกวดโครงงานนักประดิษฐ์รุ่นจิ๋ว I - New Gen Junior Award 2026 ขึ้น เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ มีทักษะด้านการเป็นนักคิด การใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการนำวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน การทำงานเป็นทีม เพื่อให้เกิดการบูรณาการเรียนรู้ และมีเวทีให้นักประดิษฐ์วัยประถม ได้มีพื้นที่แสดงความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้น และได้ต่อยอดการเป็นนักคิด นักประดิษฐ์ต่อไปในอนาคต โดยมีรายละเอียดตั้งข้อกำหนดการส่งโครงงานเข้าร่วมการประกวดฯ แนบท้ายประกาศนี้ ทั้งนี้ กำหนดระยะเวลาส่งโครงงานฯ ตั้งแต่วันที่ ๑ กรกฎาคม - ๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๘

ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ :

เว็บไซต์ www.nrct.go.th และ <http://nrriis.go.th>

ส่งโครงงานเข้าร่วมประกวดฯ :

ผ่านระบบข้อมูลสารสนเทศวิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (NRIS)

ที่เว็บไซต์ <http://nrriis.go.th>

ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ :

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

กลุ่มรางวัลและกิจกรรมยกย่องเชิดชู

โทรศัพท์ ๐๒ ๕๙๙ ๑๓๗๐ - ๙ ต่อ ๕๑๒, ๕๐๗ (ในวันและเวลาราชการ)

ประกาศ ณ วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๘

(นางสาววิภารัตน์ ดีอ่อง)

ผู้อำนวยการสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ



สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ขอเชิญส่งผลงานเข้าร่วมประกวด



นักประติมากรรมรุ่นจิ๋ว

1-NEW GEN JUNIOR 2026

เปิดรับสมัคร
ตั้งแต่บัดนี้ ถึง
22 สิงหาคม 2568

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4-6

กลุ่มเรื่องที่เปิดรับสมัคร



เกษตรและอาหาร



สิ่งแวดล้อมและพลังงาน



อุปกรณ์อำนวยความสะดวก



ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์



สื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษา

