

อธิการบดี

คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ
เลขรับที่..... ๑๗๘
วันที่..... 9/๕.๑./๖๘
ลงชื่อ..... 15.20

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
เลขที่รับ..... ๖๗๔๐
วันที่..... - 8 ธ.ค. 2568
เวลา..... ๐๖.3๐ น.

ที่ ศรพ. 008/2568



ศูนย์เรียนรู้ไม่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ศรพ.)
บ้านดอนกลางใต้ ตำบลธาตุ
อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี

2 ธันวาคม 2568

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมแข่งขัน

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

- สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. โครงการ Bamboo Festival 2026 จำนวน 1 ชุด
2. หลักเกณฑ์การแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 ชุด

ด้วยศูนย์เรียนรู้ไม่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ศรพ.) บ้านดอนกลางใต้ หมู่ที่ 8 ตำบลธาตุ อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งได้รับการสนับสนุนในการจัดตั้งจากมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (National University of Singapore – NUS) และคณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี จะจัดเทศกาลแข่งขันโครงการ แผนธุรกิจเกี่ยวกับไม้ไผ่และกีฬาพื้นบ้าน ครั้งที่ 1 (Bamboo Festival 2026) ขึ้นระหว่างวันที่ 6-7 มกราคม 2569 ณ ศูนย์เรียนรู้ไม่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ศรพ.) โดยจะมีกิจกรรมการแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์” (Bamboo Impact Challenge) ที่ต้องการให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีพัฒนาแนวคิดธุรกิจเชิงนวัตกรรมบนฐานทรัพยากรไม้ไผ่ โดยเน้นการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับชุมชน สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์ กระบวนการ หรือรูปแบบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มตลาดยุคใหม่ และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้จริง รายละเอียดดังแนบ

ดังนั้น ศูนย์ฯ จึงขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนนักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกสาขา ในสถาบันการศึกษาของท่านสมัครเข้าร่วมแข่งขันในครั้งนี้ด้วย โดยส่งใบสมัครที่แนบในตัวโครงการไปยังอีเมล

เพื่อโปรดพิจารณา lasommch@gmail.com ได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไปจนถึงวันที่ 28 ธันวาคม 2568

เพื่อโปรดพิจารณา จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

เห็นความสำคัญและขอเชิญทุกภาคส่วน
และท่านคณาจารย์ทุกท่าน เข้าร่วม

ขอแสดงความนับถือ

นางสมาน มีเนียม

(นางสมาน มีเนียม)

หัวหน้าศูนย์ฯ

นางเพ็ญภรณ์
(นางเพ็ญภรณ์ ตรีภพ)

มอบตามเสนอ

ข้าราชการแทนผู้อำนวยการกองกลาง

- 8 ธ.ค. 2568

หมายเลขโทรศัพท์ 081-579-2395

อีเมล: lasommch@gmail.com

Facebook: Bamboobon

(นางสาวลักขณ์ ภูสมสาย)

ผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี

สำเนาแจ้งแล้ว

(รศ. มาสตราจารย์ธรรมรักษ์ ละอองนวล)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

9 ธ.ค. 2568

เรียน คณบดี

มอ. ๑.๖. ๖๖๖๖๖๖.....ประชาสัมพันธ์

Line คณะ Facebook e-office

Website อื่นๆ.....

แจ้งผู้เกี่ยวข้อง.....

เพื่อโปรดทราบ.....

เพื่อโปรดพิจารณา.....

นสว
๙ ๑๐.๖๘

ความเห็นคณบดี

เห็นชอบ

เห็นควร.....

นสว
๙ ๑๓.๖๘

หลักเกณฑ์การแข่งขัน

“แผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์” (ระดับปริญญาตรี)

Bamboo Impact Challenge (Undergraduate Level)

การแข่งขัน “Bamboo Impact Challenge” มุ่งหมายให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีพัฒนาแนวคิดธุรกิจเชิงนวัตกรรมบนฐานทรัพยากรไม้ไผ่ โดยเน้นการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับชุมชน สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์ กระบวนการ หรือรูปแบบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มตลาดยุคใหม่ และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้จริง

1. เกณฑ์การประเมิน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน)

1.1. คุณภาพของแนวคิดธุรกิจ (Concept Quality) (20 คะแนน)

- มีการกำหนดปัญหา/ความต้องการของตลาดชัดเจน
- แนวคิดมีจุดขายหรือคุณค่าใหม่ (Value Proposition)
- เชื่อมโยงชัดเจนกับศักยภาพของไม้ไผ่

1.2. นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (Innovation & Creativity) (20 คะแนน)

- โครงการมีองค์ประกอบใหม่ หรือดีขึ้นกว่าสิ่งที่มีอยู่ในตลาด
- ใช้ไม้ไผ่ในมิติที่แตกต่าง เช่น วัสดุ เทคนิคผลิต การออกแบบ
- มีศักยภาพในการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม หรือสิ่งแวดล้อม

1.3. ความเป็นไปได้ของแผนธุรกิจ (Feasibility & Business Logic) (20 คะแนน)

- โมเดลธุรกิจ (Business Model) ชัดเจนและมีเหตุผล
- กระบวนการผลิตหรือส่งมอบบริการสามารถทำได้จริง
- มีข้อมูลต้นทุน-รายได้เบื้องต้นที่สมเหตุสมผล
- พิจารณาความเสี่ยงและแนวทางลดความเสี่ยงอย่างเป็นระบบอนาคต

1.4. ผลกระทบทางสังคม-สิ่งแวดล้อม (Social & Environmental Impact) (20 คะแนน)

- โครงการลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน
- มีส่วนช่วยพัฒนาชุมชน หรือต่อยอดเศรษฐกิจฐานราก
- แสดงให้เห็นความคุ้มค่าเชิงคุณประโยชน์ (Impact Value)

1.5. การนำเสนอและตอบคำถาม (Pitching & Communication) (20 คะแนน)

- นำเสนอชัดเจน กระชับ มีตรรกะลำดับดี
- สื่อที่ใช้ (สไลด์/ตัวอย่างผลิตภัณฑ์/โมเดล) เหมาะสมและสื่อความหมายได้ดี

- ตอบคำถามคณะกรรมการได้อย่างมั่นใจและแสดงความเข้าใจในโครงการ
- ความเป็นมืออาชีพและความพร้อมของทีม

2. รูปแบบผลงานที่ต้องส่ง

- Business Plan ฉบับย่อ (5-10 หน้า) ประกอบด้วย
 - บทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary)
 - ปัญหาและโอกาสในตลาด
 - แนวคิดนวัตกรรม
 - โมเดลธุรกิจ (Business Model)
 - แผนการผลิต/บริการ
 - การวิเคราะห์ต้นทุน-รายได้เบื้องต้น
 - ผลกระทบทางสังคม-สิ่งแวดล้อม
- Pitch Deck สำหรับนำเสนอในเวลา 7 นาที + ถาม-ตอบ

3. ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขัน

- ทีมละ 2-5 คน
- ต้องเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากสถาบันอุดมศึกษาหรือวิทยาลัยที่เทียบเท่า
- อาจมีอาจารย์ที่ปรึกษา 1 คน (ไม่บังคับ แต่แนะนำ)

4. สิ่งที่คณะกรรมการคาดหวัง

- ความเข้าใจเกี่ยวกับศักยภาพของไม้ไผ่ในเชิงเศรษฐกิจและนวัตกรรม
- ความสามารถในการผสมองค์ความรู้หลายสาขา
- การคิดวิเคราะห์เชิงธุรกิจยุคใหม่
- ผลลัพธ์ที่สามารถพัฒนาต่อยอดหรือใช้ได้จริงในบริบทของชุมชนและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

หมายเหตุ

- ผู้เข้าแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์จะต้องเข้าอบรมออนไลน์ (ประมาณ 2 ชั่วโมง) จากวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านแผนธุรกิจ/การตลาด ด้านไม้ไผ่, และด้านการออกแบบ ใน วันอังคารที่ 6 มกราคม 2569 ระหว่างเวลา 10.00-12.00 น. โดยดูรายละเอียดและลิงก์ได้ที่ Facebook Bamboobon

หลักเกณฑ์การแข่งขัน

“แผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์” (ระดับปริญญาตรี)

Bamboo Impact Challenge (Undergraduate Level)

การแข่งขัน “Bamboo Impact Challenge” มุ่งหมายให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีพัฒนาแนวคิดธุรกิจเชิงนวัตกรรมบนฐานทรัพยากรไม้ไผ่ โดยเน้นการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับชุมชน สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์ กระบวนการ หรือรูปแบบธุรกิจที่สอดคล้องกับแนวโน้มตลาดยุคใหม่ และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้จริง

1. เกณฑ์การประเมิน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน)

1.1. คุณภาพของแนวคิดธุรกิจ (Concept Quality) (20 คะแนน)

- มีการกำหนดปัญหา/ความต้องการของตลาดชัดเจน
- แนวคิดมีจุดขายหรือคุณค่าใหม่ (Value Proposition)
- เชื่อมโยงชัดเจนกับศักยภาพของไม้ไผ่

1.2. นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (Innovation & Creativity) (20 คะแนน)

- โครงการมีองค์ประกอบใหม่ หรือดีขึ้นกว่าสิ่งที่มีอยู่ในตลาด
- ใช้ไม้ไผ่ในมิติที่แตกต่าง เช่น วัสดุ เทคนิคผลิต การออกแบบ
- มีศักยภาพในการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม หรือสิ่งแวดล้อม

1.3. ความเป็นไปได้ของแผนธุรกิจ (Feasibility & Business Logic) (20 คะแนน)

- โมเดลธุรกิจ (Business Model) ชัดเจนและมีเหตุผล
- กระบวนการผลิตหรือส่งมอบบริการสามารถทำได้จริง
- มีข้อมูลต้นทุน-รายได้เบื้องต้นที่สมเหตุสมผล
- พิจารณาความเสี่ยงและแนวทางลดความเสี่ยงอย่างเป็นระบบอนาคต

1.4. ผลกระทบทางสังคม-สิ่งแวดล้อม (Social & Environmental Impact) (20 คะแนน)

- โครงการลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน
- มีส่วนช่วยพัฒนาชุมชน หรือต่อยอดเศรษฐกิจฐานราก
- แสดงให้เห็นความคุ้มค่าเชิงคุณประโยชน์ (Impact Value)

1.5. การนำเสนอและตอบคำถาม (Pitching & Communication) (20 คะแนน)

- นำเสนอชัดเจน กระชับ มีตรรกะลำดับดี
- สื่อที่ใช้ (สไลด์/ตัวอย่างผลิตภัณฑ์/โมเดล) เหมาะสมและสื่อความหมายได้ดี

- ตอบคำถามคณะกรรมการได้อย่างมั่นใจและแสดงความเข้าใจในโครงการ
- ความเป็นมืออาชีพและความพร้อมของทีม

2. รูปแบบผลงานที่ต้องส่ง

- Business Plan ฉบับย่อ (5-10 หน้า) ประกอบด้วย
 - บทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary)
 - ปัญหาและโอกาสในตลาด
 - แนวคิดนวัตกรรม
 - โมเดลธุรกิจ (Business Model)
 - แผนการผลิต/บริการ
 - การวิเคราะห์ต้นทุน-รายได้เบื้องต้น
 - ผลกระทบทางสังคม-สิ่งแวดล้อม
- Pitch Deck สำหรับนำเสนอในเวลา 7 นาที + ถาม-ตอบ

3. ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขัน

- ทีมละ 2-5 คน
- ต้องเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากสถาบันอุดมศึกษาหรือวิทยาลัยที่เทียบเท่า
- อาจมีอาจารย์ที่ปรึกษา 1 คน (ไม่บังคับ แต่แนะนำ)

4. สิ่งที่คณะกรรมการคาดหวัง

- ความเข้าใจเกี่ยวกับศักยภาพของไม้ไผ่ในเชิงเศรษฐกิจและนวัตกรรม
- ความสามารถในการผสมองค์ความรู้หลายสาขา
- การคิดวิเคราะห์เชิงธุรกิจยุคใหม่
- ผลลัพธ์ที่สามารถพัฒนาต่อยอดหรือใช้ได้จริงในบริบทของชุมชนและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

หมายเหตุ

- ผู้เข้าแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์จะต้องเข้าอบรมออนไลน์ (ประมาณ 2 ชั่วโมง) จากวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านแผนธุรกิจ/การตลาด ด้านไม้ไผ่, และด้านการออกแบบ ใน วันอังคารที่ 6 มกราคม 2569 ระหว่างเวลา 10.00-12.00 น. โดยดูรายละเอียดและลิงก์ได้ที่ Facebook Bamboobon

รายละเอียดโครงการ

เทศกาลการแข่งขันโครงงาน แผนธุรกิจเกี่ยวกับไม้ไผ่ และกีฬาพื้นบ้านสำหรับนักเรียนนักศึกษา

1. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ศูนย์เรียนรู้ไม้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ศรพ.) หมู่ที่ 8 บ.ดอนกลางใต้ ต.ธาตุ อ.วารินชำราบ จ.อุบลราชธานี

2. ภาพรวมของข้อเสนอโครงการ

เทศกาลการแข่งขันโครงงาน แผนธุรกิจเกี่ยวกับไม้ไผ่ และกีฬาพื้นบ้านสำหรับนักเรียนนักศึกษา เปิดโอกาสให้นักเรียนนักศึกษา เกษตรกร และชาวบ้านได้นำเสนอไม้ไผ่ในฐานะเส้นทางสู่การดำรงชีวิตอย่างยั่งยืนและการฟื้นฟูสิ่งแวดล้อม กิจกรรมนี้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ โครงการงาน “ไผ่รักโลก” สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาในการนำเสนอแนวคิดและโครงการที่ใช้ไม้ไผ่เป็นฐานในการพัฒนาทั้งด้านสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจชุมชน และนวัตกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรม Bamboo Impact Challenge สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีที่จะร่วมกันพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาวิสาทกิจเพื่อสังคมเพื่อสร้างรายได้ของเกษตรกรและปัญหาสิ่งแวดล้อม การแข่งขันกีฬาพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับไม้ ได้แก่ วิ่งโลกเถก เรือบก และว้าว รวมทั้งการออกร้านจำหน่ายสินค้าพื้นเมืองจากไม้ของช่างฝีมือท้องถิ่น และการจำหน่ายอาหารพื้นบ้านจากชาวบ้านในชุมชน

3. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากในชุมชนท้องถิ่นของประเทศไทยยังคงเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่เกษตรกรที่พึ่งพาพืชเชิงเดี่ยว เช่น ข้าว ข้าวโพด และมันสำปะหลัง แม้ว่าพืชเหล่านี้จะเป็นพืชเศรษฐกิจหลัก แต่การเพาะปลูกมักต้องใช้ต้นทุนการผลิตที่สูง ซึ่งรวมถึงเมล็ดพันธุ์ ปุ๋ยเคมี เครื่องจักรกลการเกษตร และยาฆ่าแมลง ซึ่งส่งผลให้เกิดความเสี่ยงทางเศรษฐกิจและความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมในระยะยาว การเผาเศษซากพืชที่แพร่หลายยิ่งทำให้มลพิษทางอากาศรุนแรงขึ้น ส่งผลให้เกิดหมอกควันและฝุ่นละออง PM2.5 ซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพของประชาชน คุณภาพดิน และระบบนิเวศโดยรวม ปัญหาเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แต่เป็นปัญหาเร่งด่วนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ในทางตรงกันข้าม ไม้ไผ่ถือเป็นทางเลือกที่ยั่งยืนและมีศักยภาพสูง ปลูกง่าย ใช้เงินลงทุนค่อนข้างต่ำ และสามารถเจริญเติบโตได้ในระบบนิเวศที่หลากหลายโดยไม่ต้องพึ่งพาสารเคมีมากนัก การปลูกไม้ช่วยฟื้นฟูความสมบูรณ์ของดิน รักษาความชุ่มชื้น และส่งเสริมความหลากหลายทางชีวภาพ นอกจากนี้ ไผ่ยังมีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูง เนื่องจากสามารถนำไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้หลากหลาย เช่น งานฝีมือ เฟอร์นิเจอร์ และสินค้าออกแบบนวัตกรรม ซึ่งเป็นที่ต้องการเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทั้งในและต่างประเทศ เกษตรกรสามารถปลูกไม้ไผ่ได้ทั้งเพื่อทดแทนหรือปลูกร่วมกับพืชเศรษฐกิจอื่นๆ ซึ่งช่วยลดการพึ่งพาการปลูกพืชเชิงเดี่ยวและสร้างความมั่นคงในการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น

ภายใต้บริบทดังกล่าว ศูนย์เรียนรู้ไม้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (ศรพ.) ซึ่งได้รับการสนับสนุนในการจัดตั้งจาก มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (National University of Singapore – NUS) และคณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัย อุบลราชธานี รวมทั้งภาคีเครือข่าย จึงได้จัดเทศกาลการแข่งขันโครงการ แผนธุรกิจเกี่ยวกับไม้ไผ่ และกีฬาพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนนักศึกษา ครั้งที่ 1 หรือ Bamboo Festival 2026 ขึ้น เพื่อส่งเสริมความรู้ ความตระหนัก และ ความสำคัญของไม้ไผ่ในฐานะพืชเศรษฐกิจสีเขียวที่เชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น กิจกรรม ต่างๆ ได้รับการออกแบบ ไม่เพียงแต่เพื่อพัฒนาทักษะของเยาวชนและเกษตรกรในการแปรรูปไม้ไผ่อย่าง สร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังเป็นเวทีสำหรับแรงบันดาลใจ การมีส่วนร่วมของชุมชน และการดำเนินการร่วมกัน ทำที่ดีที่สุด โครงการนี้มุ่งหวังที่จะวางตำแหน่งไม้ไผ่ให้เป็นตัวสร้างแรงบันดาลใจ เสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน ตลอดจนเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่าง บูรณาการ

4. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักเกี่ยวกับไม้ไผ่ในฐานะพืชเศรษฐกิจที่เป็นมิตรต่อ สิ่งแวดล้อม
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านงานฝีมือ การออกแบบ และนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่
3. เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนและเยาวชนได้แสดงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อนำแนวคิดของนักเรียนนักศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และรูปแบบธุรกิจจากไม้ไผ่มา ประยุกต์ใช้ให้ศูนย์เรียนรู้ไม้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
5. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมสหนาการและกีฬาที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น เสริมสร้างความสามัคคีและการ มีส่วนร่วมของชุมชน
6. เพื่อเป็นกลไกในการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืนในมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

5. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจ รวมประมาณ 250 คน

6. กิจกรรมหลัก

6.1. การประกวดแข่งขันโครงการ “ไม้รักโลก”

- เปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และเยาวชน นำเสนอแนวคิดและโครงการที่ใช้ไม้ไผ่เป็นฐานในการพัฒนา ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจชุมชน และนวัตกรรมสร้างสรรค์
- มุ่งหวังให้เกิดการบูรณาการความรู้และการวิจัยกับการแก้ปัญหาในชีวิตจริง ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจให้ เยาวชนเห็นศักยภาพของไม้ไผ่ในมิติการพัฒนาที่ยั่งยืน

6.2. การแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์ [Bamboo Impact Challenge]

➤ วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างเวทีให้นักศึกษาได้คิดแบบผู้ประกอบการและพัฒนาแนวคิดทางธุรกิจเชิงนวัตกรรมที่ใช้ประโยชน์จากศักยภาพของไม้ไผ่เพื่อการพัฒนาชุมชน ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม และนวัตกรรมสร้างสรรค์

6.3. การแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน

- การแข่งวิ่งโลกเอก: เกมพื้นบ้านที่สร้างความสนุกสนานและส่งเสริมการทำงานเป็นทีม
- การแข่งเรือบก: กิจกรรมที่ใช้ความสามัคคีและพลังของกลุ่ม เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม
- การประกวดและแข่งขันว่า: ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และเชื่อมโยงกับวิถีวัฒนธรรมท้องถิ่น

6.4. การออกร้านจำหน่ายสินค้าพื้นเมืองจากไผ่

➤ วัตถุประสงค์: เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม

- การสาธิต จัดแสดง และจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ของชาวบ้าน รวมทั้งผู้ที่ผ่านการฝึกอบรมจากศูนย์ฯ
- การจำหน่ายกล้าพันธุ์ไผ่หลากหลายชนิดและให้ความรู้เกี่ยวกับการปลูก ดูแลรักษาและแปรรูป
- การจำหน่ายอาหารพื้นเมือง

7. วัน เวลา และสถานที่

- วันที่ 6 และ 7 มกราคม 2569 ณ ศูนย์เรียนรู้ไผ่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ศรพ.)

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้เข้าร่วมได้รับความรู้และทักษะงานไม้ไผ่ สามารถนำไปต่อยอดในเชิงอาชีพและนวัตกรรม
- เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันในหมู่นักเรียนนักศึกษา
- สร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านงานไม้ไผ่ระหว่างสถาบันการศึกษาและชุมชน
- สร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ควบคู่กับความสนุกสนานและมิตรภาพ

9. กำหนดการเบื้องต้น (6/7/2569 - 7/1/2569)

- 6 มกราคม 2569: เฉพาะผู้เข้าแข่งขัน Bamboo Impact Challenge จะต้องเข้าอบรมออนไลน์ (ประมาณ 2 ชั่วโมง) จากวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านแผนธุรกิจ/การตลาด ด้านไม้ไผ่, และด้านการออกแบบ ในวันอังคารที่ 6 มกราคม 2569 ระหว่างเวลา 10.00-12.00 น. โดยดูรายละเอียดและลิงก์ได้ที่ Facebook Bamboobon

➤ 7 มกราคม 2569

ภาคเช้า

- 08.30 – 09.00 น. : ลงทะเบียนผู้เข้าร่วม
- 09.00 – 09.30 น. : พิธีเปิด
- 09.30 – 12.00 น. : การประกวดแข่งขันโครงงาน “ไผ่รักษ์โลก”
การแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์ (ช่วงระดมความคิด)
การแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน (รอบคัดเลือก-หากมีทีมเข้าร่วมมากกว่า 3 ทีม)

ภาคบ่าย

- 13.00 – 16.00 น. : การแข่งขันวิ่งโลกเล็ก / การแข่งเรือบก / การประกวดวาด
การแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์ (ช่วงนำเสนอ)
- 16.00 – 16.30 น. : พิธีมอบรางวัลและปิดโครงการ

หมายเหตุ:

- ❖ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม
- ❖ ภายในงานจะมีการออกร้านจำหน่ายสินค้าพื้นเมืองจากไผ่

10.รางวัลสำหรับการแข่งขันโครงงานเกี่ยวกับไม้ไผ่และกีฬาพื้นบ้านสำหรับนักเรียนนักศึกษา

ที่	กิจกรรม	ประเภท		เงินรางวัล (บาท)			หมายเหตุ
		เดี่ยว	ทีม	(ลำดับที่ 1-2-3)			
1	โครงงาน “ไผ่รักษ์โลก”						
	➤ ระดับประถมศึกษา		✓	1500	900	300	ทีมละ 2-5 คน/แต่ละโรงเรียน ส่งได้ช่วงชั้นละไม่เกิน 2 ทีม
	➤ ระดับมัธยมศึกษา		✓	1500	900	300	
2	การแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิง สร้างสรรค์ [Bamboo Impact Challenge]						
	➤ ระดับปริญญาตรี		✓	3500	2500	1500	-นศ. ป.ตรี/ทีมละ 2-5 คน -สามารถนำเสนอผ่านระบบ ออนไลน์ได้
3	กีฬาพื้นบ้าน						
	➤ วิ่งไม้ไผ่โลกเล็ก						ทีมละ 4 คน (ข2ญ2) แต่ละโรงเรียนส่งได้ช่วงชั้น ละไม่เกิน 3 ทีม
	➤ ระดับประถมศึกษา		✓	800	400	200	
	➤ ระดับมัธยมศึกษา		✓	800	400	200	

➤	เรือบก						ทีมละ 8 คน (ข4ญ4)	
	➤	ระดับประถมศึกษา		✓	800	400	200	แต่ละโรงเรียนส่งได้ช่วงชั้น ละไม่เกิน 3 ทีม
	➤	ระดับมัธยมศึกษา		✓	800	400	200	
➤	ประกวดและแข่งขันว่า							
	➤	ประเภทสวยงาม	✓		500	300	200	-ไม่จำกัดช่วงชั้น
	➤	ประเภทสร้างสรรค์	✓		500	300	200	-ส่งได้ไม่จำกัดจำนวน
		รวมแต่ละรางวัล			10700	6500	3300	
		รวมทั้งหมด				20,500		

หมายเหตุ:

- ผู้เข้าแข่งขันแผนธุรกิจนวัตกรรมไม่ใผ่เชิงสร้างสรรค์จะต้องเข้าอบรมออนไลน์ (ประมาณ 2 ชั่วโมง) จากวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านไม่ใผ่, ธุรกิจ และการออกแบบ ในวันอังคารที่ 6 มกราคม 2569 ระหว่างเวลา 10.00-12.00 น.
- ผู้ที่ได้รับรางวัลทุกคนจะได้รับเงินรางวัลพร้อมเกียรติบัตร ส่วนผู้ที่ไม่ได้รับรางวัลจะได้รับเกียรติบัตรการเข้าร่วม
- ผู้ที่ได้รับรางวัลทุกคนจะได้รับสิทธิ์การเข้าอบรม/ฝึกงานกับศูนย์ฯ ฟรี
- เงื่อนไขและหลักเกณฑ์การแข่งขันแต่ละประเภทจะประกาศให้ทราบทาง Facebook และ Website ของศูนย์ฯ
- ส่งใบสมัครภายในวันที่ 28 ธันวาคม 2568 ทางอีเมล lasommch@gmail.com



ใบสมัครแข่งขัน

เทศกาลการแข่งขันโครงงาน แผนธุรกิจเกี่ยวกับไม้ไผ่ และกีฬาพื้นบ้านสำหรับนักเรียนนักศึกษา

(ใบสมัคร1 ใบต่อ 1 ประเภทการแข่งขัน)

ระดับ ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา

ชื่อสถานศึกษา

ประเภท โครงงาน “ไผ่รักขโลก”
 แผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์ [Bamboo Impact Challenge]
 กีฬาพื้นบ้าน
 วิ่งไม้ไผ่โลกแตก
 เรือบก
 ว่าว
 ประเภทสวยงาม
 ประเภทสร้างสรรค์

ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้ควบคุม

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



ใบสมัครแข่งขัน

เทศกาลการแข่งขันโครงงาน แผนธุรกิจเกี่ยวกับไม้ไผ่ และกีฬาพื้นบ้านสำหรับนักเรียนนักศึกษา

(ใบสมัคร1 ใบต่อ 1 ประเภทการแข่งขัน)

ระดับ ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา

ชื่อสถานศึกษา

ประเภท โครงงาน “ไผ่รักษ์โลก”
 แผนธุรกิจนวัตกรรมไม้ไผ่เชิงสร้างสรรค์ [Bamboo Impact Challenge]
 กีฬาพื้นบ้าน
 วิ่งไม้ไผ่โลกแตก
 เรือบก
 ว่าว
 ประเภทสวยงาม
 ประเภทสร้างสรรค์

ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี
 ชื่อ-สกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้ควบคุม

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....