



เลขที่	16039			
วันที่	1A 8-8-66			
เวลา	15-00 น			
☒ ออก	☐ สส	☐ กว	☐ บก	☐ รช
☐ พค	☐ นค	☐ กบ	☐ กค	☐ กค

ที่ 33/66

11 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เรียนเชิญครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดเข้าร่วมสัมมนา
แนะนำหลักสูตร codecombat เรียนโค้ดดิ้งผ่านเกม
และแนวทางการเปิดห้องเรียนหลักสูตรพิเศษ Ai Coding & E – Sport (ระดับประถม - มัธยมศึกษา)
เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
สิ่งที่ส่งมาด้วย 1.รายละเอียดโครงการและแบบตอบรับ / QR CODE สมัครเข้าร่วมสัมมนา

ด้วยบริษัท โค้ด คอมแบท (เอสอีเอ) จำกัด ได้จัดกิจกรรมสัมมนาเชิงปฏิบัติการแนะนำหลักสูตร codecombat วิชาวิทยาการคำนวณ เรียนโค้ดดิ้งผ่านเกมสู่เวทีการแข่งขันระดับประเทศและนานาชาติ พร้อมนำเสนอแนวทางการเปิดแผนการเรียนทางเลือกใหม่หรือหลักสูตรพิเศษด้าน Ai Coding & E – Sport ซึ่งมาพร้อมกับบทเรียนกว่า 40 บทเรียน กิจกรรมด้านเกมกว่า 1,000 กิจกรรมพร้อมระบบบริหารจัดการชั้นเรียน LMS : Learning Management System และโปรแกรมการใช้งานฝึกอบรมครูผู้สอนบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม codecombat จากประเทศสหรัฐอเมริกา (แปลเป็นภาษาไทย)

ในการนี้ ทางโครงการฯจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์มายังท่านประชาสัมพันธ์สถานศึกษาในสังกัดฯ พร้อมเรียนเชิญผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ บุคลากรทางการศึกษาครูผู้สอนสายวิทยาการคำนวณ โค้ดดิ้ง คอมพิวเตอร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี STEM หรือสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง/สาขาอื่นที่สนใจพิเศษเข้าร่วมกิจกรรมสัมมนา ในวันเสาร์ที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2566 เวลา 8.30 – 12.00 น. โรงแรมบางกอกพาเลซ จังหวัด กรุงเทพมหานคร (ไม่มีค่าลงทะเบียน / มีอาหารว่าง อาหารกลางวันบริการ / ได้รับใบประกาศ / กรุณานำโน้ตบุ๊กมาด้วย) พร้อมรับสิทธิพิเศษสำหรับครูผู้เข้าอบรมทดลองใช้หลักสูตร 1 เดือนโดยไม่จำกัดจำนวนนักเรียน

เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาจัดการเรียนการสอนสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการนวัตกรรมใหม่สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นลำดับต่อไป ทางโครงการฯหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อนุรักษ์ ศิริเมณฑา)

ผู้จัดการโครงการ

ข้อมูลเพิ่มเติม

โทร. 090 – 982 3661

Codecombat (SEA) Company Limited

2525 FYI Center Building, 11th Floor, Rama IV Rd, Khlong Toei Sub-District,

Khlong Toei District, Bangkok 10110 Tel. 02 – 0966445 Company ID : 0115565023423



โครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการแนะนำหลักสูตร codecombat เรียนโค้ดดิ้งผ่านเกม
และแนวทางการเปิดห้องเรียนหลักสูตรพิเศษ Ai Coding & E – Sport (ประถม – มัธยมศึกษา)

หลักการและเหตุผล

วิทยาการคำนวณเป็นพื้นฐานในกระบวนการเขียนโปรแกรมในการสร้างคอมพิวเตอร์เป็นการเรียนรู้ทักษะในการแก้ปัญหาโดยใช้การเปรียบเทียบ การลองผิดลองถูก การค้นหาอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญที่เด็กควรได้รับพัฒนาเพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้ผู้เรียนในทุกช่วงวัยได้สร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ซึ่งเป็นหนึ่งในสี่ทักษะที่จำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 กระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยใช้วิจารณญาณในการทำความเข้าใจปัญหาหรือข้อมูล รวมถึงขั้นตอนต่างๆ ในการรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์หาคำตอบที่ถูกต้องอาศัยทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการสังเกต ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาตามแนวทางการเรียนการสอน Active Learning

หลักสูตร codecombat เรียนโค้ดดิ้งผ่านเกมมุ่งหวังยกระดับสถานศึกษาพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสู่ความเป็นเลิศด้าน AI Coding & E – Sports ที่สอดคล้องกับอุตสาหกรรมใหม่และเทคโนโลยีแห่งอนาคตระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประถมศึกษา – มัธยมศึกษา มีเป้าหมายหลักในการส่งเสริมพัฒนาเยาวชนตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่โลกเทคโนโลยีการศึกษาแนวใหม่ที่ทันสมัยระดับสากลรองรับช่วงเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัลและอุตสาหกรรมใหม่สู่พื้นฐานสู่แรงงานทักษะอาชีพขั้นสูงและผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัลเป็นลำดับต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อตอบสนองนโยบายกระทรวงศึกษาธิการด้านส่งเสริมการเรียนรู้โค้ดดิ้ง และวางเป้าหมายการพัฒนาเยาวชนสู่อุตสาหกรรมใหม่ในโลกยุคใหม่แห่งอนาคตที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม
2. สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้โค้ดดิ้งผ่านกิจกรรมเกมและส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ตโดยจัดทำเป็นศูนย์เรียนรู้ภายในสถานศึกษาด้วยหลักสูตรที่ทันสมัยระดับสากลสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พร้อมระบบเทคโนโลยีการบริหารจัดการชั้นเรียน LMS ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มและการฝึกอบรมครูรวมถึงเวทีการแข่งขันระดับประเทศและนานาชาติ
3. สร้างการรับรู้และความเข้าใจต่อนักเรียนและผู้ปกครองในการเรียนรู้โค้ดดิ้งและอุตสาหกรรมเกม e sport ด้วยหลักสูตรการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายและมีทิศทางชัดเจนสู่พื้นฐานสู่การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและหนทางสู่อาชีพเทคโนโลยีแห่งอนาคตสาขาขาดแคลนด้านอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างผู้ประกอบการนักคิด นักประดิษฐ์นักพัฒนาพร้อมยกระดับสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศระดับสากล
4. ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีการศึกษาจัดการเรียนการสอน พัฒนาทักษะดิจิทัล สร้างนวัตกรรมในสถานศึกษาทั้งสายงานบริหารและสายงานการสอนสู่การทำผลงานทางวิชาการ

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้บริหารสถานศึกษา / ฝ่ายบริหาร ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับประถม – มัธยมศึกษา
2. ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ STEM หรือสาขาที่เกี่ยวข้องและครูผู้สอนสาขาอื่นที่สนใจ ระดับประถม – มัธยมศึกษา



หน่วยงานผู้จัด

บริษัท โค้ด คอมแบท (เอสไอเอ) จำกัด

วัน เวลา สถานที่

ในวันเสาร์ที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2566 เวลา 8.30 – 12.00 น. โรงแรมบางกอกพาเลซ จังหวัด กรุงเทพมหานคร
(ไม่มีค่าลงทะเบียน / มีอาหารว่าง อาหารกลางวันบริการ / ได้รับใบประกาศ / กรุณานำบัตรประชาชนมาด้วย)
พร้อมรับสิทธิพิเศษสำหรับครูผู้เข้าอบรมทดลองใช้หลักสูตร 1 เดือนโดยไม่จำกัดจำนวนนักเรียน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดการรับรู้และความเข้าใจในการมีศูนย์การเรียนรู้และบริหารจัดการชั้นเรียน AI Coding & E – Sports Learning Center Management System ในสถานศึกษาเพื่อการบรรลุวัตถุประสงค์
2. ผู้บริหารสถานศึกษาครูผู้สอนที่รับผิดชอบสาขาที่เกี่ยวข้องเข้าร่วม workshop การสัมมนาแนะนำหลักสูตร AI Coding & E – Sports มองเห็นทิศทางการบริหารจัดการชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพด้วยระบบหลักสูตรที่ทันสมัยมีเวทีการแข่งขันอีสปอร์ตระดับประเทศและนานาชาติ
3. เกิดโครงการความร่วมมือในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งระบบด้านการจัดทำศูนย์การเรียนรู้และบริหารจัดการชั้นเรียน AI Coding & E – Sports Learning Center Management System
4. เกิดการรับรู้ในการเลือกใช้เทคโนโลยีการศึกษาจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะดิจิทัลมีนวัตกรรมใหม่ในสถานศึกษาทั้งสายงานบริหารและสายงานการสอนสู่การทำผลงานทางวิชาการที่สนองตอบผู้เรียน

กำหนดการ

เวลา	กิจกรรม
8.00 น.	เปิดลงทะเบียน
9.00 – 9.15 น.	เปิดกิจกรรมสัมมนา โดยคณะทำงานโครงการฯ บริษัท โค้ด คอมแบท (เอสไอเอ) จำกัด กล่าวภาพรวมโครงการ
9.15 – 10.30 น.	แนะนำหลักสูตร codecombat เรียนโค้ดดังผ่านเกม -บทเรียน codecombat / แผนการสอน / คู่มือการใช้งานและการ ฝึกอบรมครูผู้สอน / การวัดประเมินผลผู้เรียน / ระบบการจัดการชั้นเรียน LMS
10.30 – 10.45 น.	พักเบรก
10.45 – 12.00 น.	-ทดลองเรียนและทดลองสอนหลักสูตร codecombat -แนวทางการเปิดห้องเรียนหลักสูตรพิเศษ Ai Coding & E – Sport (ระดับประถม – มัธยมศึกษา) -เวทีการแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทยและนานาชาติ -แนวทางการสร้างผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและอุตสาหกรรมเกม E – Sport -สอบถามปัญหา / ปิดการสัมมนา / รับสมัครโรงเรียนเข้าร่วมโครงการ

การสมัครเข้าร่วมสัมมนา / ช่องทางการติดต่อประสานงาน

หรือสแกน QR CODE เพื่อสมัคร

