

ที่ ศธ ๐๔๒๙๔.๐๑/๑๒๘



โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม
๑๘๘ ถนนปิ่นดำริห์ ตำบลในเมือง
อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ๖๒๐๐๐

๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เชิญวิทยากร

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม ได้จัดทำโครงการ
อบรมเชิงปฏิบัติการโครงการเด็กนักโปรแกรมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้น ม. ๒/๓ ในวันที่ ๕ มีนาคม ๒๕๖๙
โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้
และจัดทำโครงการเด็กสร้างภาพ สำหรับนักเรียนชั้น ม. ๓/๓ ในวันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๙ โดยมีวัตถุประสงค์
เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อเพื่อการนำเสนอได้ นั้น

ในการนี้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม ได้พิจารณาแล้ว
เห็นว่าบุคลากรของท่านเป็นผู้ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญในระดับสูง จึงขอความอนุเคราะห์ ผศ.ดร. ภูมินทร์
ตันอุตม์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร เป็นวิทยากรในการอบรม
ในวันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๙ และ วันที่ ๕ มีนาคม ๒๕๖๙ เวลา ๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ อาคาร ๖ โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายธนายุทธ คลังวงษ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม

งานธุรการโรงเรียน

โทร ๐-๕๕๗๑-๑๒๑๒ ต่อ ๑๓๒

โทรสาร ๐-๕๕๗๑-๑๐๑๒

“เรียนดี มีคุณธรรม”

กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการโครงเด็กสร้างภาพ สำหรับนักเรียนชั้น ม. ๓/๓
 หลักสูตรการสร้างวิดีโอสั้นด้วย AI และการตัดต่อวิดีโอด้วย Canva
 วันอาทิตย์ ที่ ๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘
 ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๖๔๑ โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม

เวลา	รายละเอียดกิจกรรม	หมายเหตุ
๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน	
๐๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น.	พื้นฐานการใช้งาน Gen AI	
๑๐.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	การใช้งาน NotebookLM สำหรับนักเรียน	
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
๑๓.๐๐ - ๑๔.๓๐ น.	การสร้างเนื้อหาของวิดีโอสั้นด้วย Gemini การสร้างภาพประกอบวิดีโอสั้นด้วย Gemini การสร้างเสียงประกอบวิดีโอสั้น	
๑๔.๓๐ - ๑๕.๓๐ น.	การสร้างวิดีโอสั้นประกอบฉากจากรูปภาพ	
๑๕.๓๐ - ๑๖.๑๕ น.	การตัดต่อวิดีโอสั้นด้วย Canva	
๑๖.๑๕ - ๑๖.๓๐ น.	กิจกรรมนำเสนอผลงาน สะท้อนการเรียนรู้ และสรุปทักษะที่ได้รับ	

สิ่งที่โรงเรียนต้องเตรียม

- ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์หรือห้องเรียนดิจิทัล
- คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ก (๑ คนต่อ ๑ เครื่อง)
- อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและเสถียร
- โปรเจกเตอร์หรือจอแสดงผลสำหรับการสาธิต
- ระบบไฟฟ้าและปลั๊กไฟเพียงพอ

สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม

- บัญชี Gmail ของ Google ล่วงหน้า
- เมสจคอมพิวเตอร์ (เพื่อความสะดวกในการออกแบบเกม)
- สมุดจดสำหรับวางแผนและออกแบบความคิด

กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการเด็กนักโปรแกรมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้น ม. ๒/๓

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการเขียนโปรแกรมผ่านเกม

วันพฤหัสบดี ที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๖๔๑ โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม

เวลา	รายละเอียดกิจกรรม	หมายเหตุ
๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน	
๐๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น.	กิจกรรมเรียนรู้ผ่านเกม จากผู้เล่นสู่ผู้สร้าง - เกมกับการคิดเชิงตรรกะ - แนะนำแนวคิด Computational Thinking ผ่านตัวอย่างเกม	
๑๐.๐๐ - ๑๑.๓๐ น.	กิจกรรมฝึกคิดและออกแบบเกมด้วย Roblox Studio - การออกแบบฉากเกมจากโจทย์ปัญหา - การแยกปัญหาและออกแบบวิธีแก้ (Decomposition)	
๑๑.๓๐ - ๑๒.๐๐ น.	กิจกรรมฝึกปฏิบัติ - สร้างฉากหรือด่านเกมอย่างง่ายตามเงื่อนไขที่กำหนด	
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
๑๓.๐๐ - ๑๔.๓๐ น.	กิจกรรมการเขียนโปรแกรมผ่านเกม (Coding through Play) - แนวคิดคำสั่ง เงื่อนไข และการทำงานซ้ำ - สร้างวัตถุในเกมที่ตอบสนองอัตโนมัติด้วยโค้ด	
๑๔.๓๐ - ๑๕.๓๐ น.	กิจกรรมการคิดเชิงระบบและการทำงานเป็นทีม - การทดสอบเกมและปรับปรุงจากข้อผิดพลาด - การทำงานร่วมกันด้วย Team Create	
๑๕.๓๐ - ๑๖.๑๕ น.	กิจกรรมกลุ่มเพื่อออกแบบเกมแก้ปัญหา - สร้างเกมหรือด่านที่ฝึกทักษะการคิดให้ผู้เล่น	
๑๖.๑๕ - ๑๖.๓๐ น.	กิจกรรมนำเสนอผลงาน สะท้อนการเรียนรู้ และสรุปทักษะที่ได้รับ	

สิ่งที่โรงเรียนต้องเตรียม

- ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์หรือห้องเรียนดิจิทัล
- คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ก (๑ คนต่อ ๑ เครื่อง)
- อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและเสถียร
- โปรเจกเตอร์หรือจอแสดงผลสำหรับการสาธิต
- ระบบไฟฟ้าและปลั๊กไฟเพียงพอ

สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม

- บัญชี Roblox และติดตั้ง Roblox Studio ล่วงหน้า
- เม้าส์คอมพิวเตอร์ (เพื่อความสะดวกในการออกแบบเกม)
- สมุดจดสำหรับวางแผนและออกแบบความคิด