

## โครงการค่าย Kids can do ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560

### 1. ชื่อโครงการ ค่าย Kids can do ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560

### 2. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเยาวชนไทยใกล้ชิด และใช้งานสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) อย่างแพร่หลาย มากขึ้น แต่การใช้งานสื่อ ไอซีที นั้น เยาวชนไทยยังใช้สื่อ ไอซีที ไปในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม การเล่นเกมออนไลน์ การติดโปรแกรมแชท โซเชียลเน็ตเวิร์ค ซึ่งประเทศไทยยังขาดการพัฒนาสื่อ ไอซีที เพื่อพัฒนากระบวนการคิด การเรียนรู้ เป็นอย่างมาก

เพื่อเป็นการพัฒนาเยาวชนให้มีการทักษะกระบวนการคิด พัฒนา ใช้งานสื่อ ไอซีที ที่เหมาะสม ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษาจึงเล็งเห็นว่าการวางรากฐานการพัฒนาเยาวชนด้าน ไอซีที จึงเป็นส่วนสำคัญยิ่ง ดังนั้นศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษาโดยกลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงได้จัดโครงการค่าย Kids can do ขึ้น โดยมีจุดมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชน เรียนรู้ทักษะการพัฒนาเกม และ แอนิเมชัน เพื่อเป็นสิ่งดึงดูดใจของเด็กและเป็นการสร้างเสริมจินตนาการพร้อมลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเด็กๆ สามารถสร้างผลงานเกมหรือแอนิเมชันของตัวเองได้ทั้งหมด

### 3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อพัฒนาทักษะด้านความคิด สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานเกมหรือแอนิเมชัน ได้ด้วยตนเอง
- 3.2 เพื่อพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และเรียนรู้พื้นฐานของการเขียนโปรแกรม โดยใช้เกมและแอนิเมชันเพื่อความสนุกกับการเรียนรู้
- 3.3 เพื่อให้กำหนดขั้นตอนการทำงานและลงมือปฏิบัติงานจริง
- 3.4 เพื่อสร้างเจตคติที่ดีใน การพัฒนาเกมและ แอนิเมชัน

### 4. เป้าหมาย

- 4.1 เชิงปริมาณ เยาวชน อายุระหว่าง อายุ 9 - 12 ปี รุ่นละ 20 คน เข้าร่วมกิจกรรม
- 4.2 เชิงคุณภาพ เยาวชน จำนวน 20 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมค่าย Kids can do มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการและขั้นตอนของการเขียนเกมและแอนิเมชัน สามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

## 5. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมหลัก	วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย	พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลา วัน/เดือน/ปี	ค่าเข้าร่วม กิจกรรม
จัดกิจกรรมค่าย Kids can do	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อพัฒนาทักษะด้าน ความคิดสามารถนำมา สร้างสรรค์ผลงานเกมหรือ แอนิเมชันได้ด้วยตนเอง</li> <li>2. เพื่อพัฒนาทักษะด้าน ความคิดสร้างสรรค์ และ เรียนรู้พื้นฐานของการ เขียน โปรแกรม</li> <li>3. เพื่อให้กำหนดขั้นตอน การทำงานและลงมือ ปฏิบัติงานจริง</li> <li>4. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีใน การพัฒนาเกมและ แอนิ เมชัน</li> </ol>	เยาวชน อายุระหว่าง 9 - 12 ปี จำนวน 20 คน จำนวน 1 รุ่น	ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ ชั้น 4 อาคาร 4	21 - 23 มีนาคม 2560	คนละ 2,500 บาท

กำหนดการค่าย Kids can do ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560  
ระหว่างวันที่ 21 – 23 มีนาคม 2560  
ณ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา

21 มีนาคม 2560	08.00 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
	09.00 – 09.30 น.	พิธีเปิด
	09.30 – 10.30 น.	แนะนำโปรแกรมและวิธี download
	10.45 – 12.00 น.	ออกแบบรูปแบบของเกมและแอนิเมชั่น
	12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 – 15.00 น.	การสร้างตัวการ์ตูนและฉากหลัง การเปลี่ยนชุด การใส่เสียง
	15.30 – 16.30 น.	ฝึกปฏิบัติสร้างตัวการ์ตูนและฉากหลัง
22 มีนาคม 2560	09.00 – 10.30 น.	การสร้างเงื่อนไขต่างๆ
	10.45 – 12.00 น.	การใส่สคริปคำสั่ง
	12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 – 15.00 น.	ขั้นตอนการวางแผนและเริ่มสร้างโปรเจ็คของตนเอง
	15.30 – 16.30 น.	ภาคปฏิบัติ: วางแผน ออกแบบ และเขียนสคริป
23 มีนาคม 2560	09.00 – 10.30 น.	ภาคปฏิบัติ
	10.45 – 12.00 น.	ภาคปฏิบัติ
	12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 – 15.00 น.	นำเสนอผลงาน
	15.30 – 16.30 น.	พิธีปิด

- หมายเหตุ 1. รับประทานอาหารและเครื่องดื่ม เวลา 10.30 น. และ 14.30 น.  
2. รับประทานอาหารกลางวัน เวลา 12.00 น. - 13.00 น.  
3. กำหนดการนี้อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



## ใบสมัครเข้าร่วมกิจกรรมค่าย Kids Can Do

ระหว่างวันที่ 21 - 23 มีนาคม 2560

วันที่สมัคร ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

ชื่อ - นามสกุล ..... ชื่อเล่น .....

เพศ  ชาย  หญิง เกิดวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

อายุ ..... ปี

กำลังศึกษาในระดับ ชั้น..... โรงเรียน.....

รับประทานอาหาร  ปกติทั่วไป  มังสวิรัติ  แพ้อาหาร .....

### ข้อมูลผู้ปกครอง

ชื่อผู้ปกครองหรือผู้ที่ติดต่อได้ ..... เบอร์โทรศัพท์ .....

E-mail ..... Line:ID.....

ลงชื่อ..... ผู้สมัคร  
(.....)

\*\*\*\*\*

### เงื่อนไขการสมัคร

ชำระเงินค่าลงทะเบียนคนละ 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน) ผ่านเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย  
เท่านั้น ภายในวันที่ 1 ก.พ. - 10 มี.ค. 2560 (หากมีผู้สมัครครบจำนวนที่กำหนดก่อนวันปิดรับสมัคร  
จะปิดรับทันที)

### คุณสมบัติ / เอกสารของผู้สมัคร

1. รับสมัครเยาวชนชาย - หญิง อายุระหว่าง 9 - 12 ปี (นับปี พ.ศ.เกิด)
2. สำเนาทะเบียนบ้านหรือสำเนาบัตรประชาชนของผู้สมัคร (อย่างใดอย่างหนึ่ง)

### หมายเหตุ

1. ท่านใดที่ชำระเงินผ่านธนาคารเรียบร้อยแล้ว ถือว่าท่านได้รับสิทธิ์ในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. โปรดจัดส่งเอกสาร ใบสมัคร สำเนาทะเบียนบ้านหรือสำเนาบัตรประชาชนของผู้สมัคร และ  
แบบฟอร์มการชำระเงินค่าลงทะเบียน ทางโทรสาร (Fax) 02 3920508



## ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย

สำหรับผู้อบรม

แบบฟอร์มการลงทะเบียนการเข้ากิจกรรมค่าย/อบรมผ่านเคาน์เตอร์ธนาคาร



ชำระผ่านเคาน์เตอร์กรุงไทย Product Code : 80406

**\*\*\* กำหนดชำระเงินภายในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ - 10 มีนาคม 2560 \*\*\***

สาขาที่ชำระเงิน \_\_\_\_\_ วันที่ \_\_\_\_\_

ชื่อ-สกุล ผู้เข้าอบรม \_\_\_\_\_ โทร \_\_\_\_\_

เลขประจำตัวประชาชน (Ref. 1) ----

ชื่อกิจกรรม **ค่าย Kids Can Do** (วันที่ 21 - 23 มีนาคม 2560)

รหัสกิจกรรม (Ref.2) 60050701 จำนวนเงิน **2,500** บาท

ยอดเงินเป็นตัวอักษร **สองพันห้าร้อยบาทถ้วน**

กรุณากรอกเอกสารนี้ให้ครบถ้วน แล้วนำไปชำระที่ บมจ.ธนาคารกรุงไทย ได้ทุกสาขา

- คำเตือน
1. ผู้สมัครโปรดตรวจสอบการบันทึกข้อมูลการลงทะเบียนของธนาคารให้ถูกต้องกับการกรอกใบสมัคร
  2. ถ้าจำนวนผู้สมัครเต็มแล้วจะไม่รับชำระเงิน
  3. โปรดตรวจสอบคุณสมบัติผู้สมัคร ถ้าไม่ตรงกับที่กำหนดจะไม่คืนเงินค่าสมัคร

สำหรับเจ้าหน้าที่ธนาคารผู้รับเงิน



## ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย

สำหรับธนาคาร



ชำระผ่านเคาน์เตอร์กรุงไทย Product Code : 80406

สาขาที่ชำระเงิน \_\_\_\_\_ วันที่ \_\_\_\_\_

ชื่อ-สกุล ผู้เข้าอบรม \_\_\_\_\_ โทร \_\_\_\_\_

เลขประจำตัวประชาชน (Ref. 1) ----

ชื่อกิจกรรม **ค่าย Kids Can Do** (วันที่ 21 - 23 มีนาคม 2560)

รหัสกิจกรรม (Ref.2) 60050701 จำนวนเงิน **2,500** บาท

ยอดเงินเป็นตัวอักษร **สองพันห้าร้อยบาทถ้วน**

กรุณากรอกเอกสารนี้ให้ครบถ้วน แล้วนำไปชำระที่ บมจ.ธนาคารกรุงไทย ได้ทุกสาขา

- คำเตือน
1. ผู้สมัครโปรดตรวจสอบการบันทึกข้อมูลการลงทะเบียนของธนาคารให้ถูกต้องกับการกรอกใบสมัคร
  2. ถ้าจำนวนผู้สมัครเต็มแล้วจะไม่รับชำระเงิน
  3. โปรดตรวจสอบคุณสมบัติผู้สมัคร ถ้าไม่ตรงกับที่กำหนดจะไม่คืนเงินค่าสมัคร

สำหรับเจ้าหน้าที่ธนาคารผู้รับเงิน