

ที่ อว. ๘๔๒๒/๑๒๔๔๙

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

29
วิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร
จังหวัดตรัง
เลขที่รับ 2001
วันที่ 21 พ.ย. 2562
94.00

๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดตรัง

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการ/กำหนดการฝึกอบรม จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม/แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน

กลุ่มงานพัฒนาบุคลากร
เลขที่รับ 163
วันที่ 25 พ.ย. 2562
9.00

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒ ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม มีความรู้ความเข้าใจ วิธีการสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Code Monkey และสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาความคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดเข้าโครงการอบรมดังกล่าว ซึ่งมีค่าลงทะเบียนท่านละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๒ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือ แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ email: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน ผู้อำนวยการ
- ผอ.
- ร.สอ.สุจิต. ๐๑๕๕๑๐๐๐
- ร.สอ.สุจิต. ๐๑๕๕๑๐๐๐
- ร.สอ.สุจิต. ๐๑๕๕๑๐๐๐
- ร.สอ.สุจิต. ๐๑๕๕๑๐๐๐

ขอแสดงความนับถือ

ดร.ผดุง พรหมมูล

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)

ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (นายไพฑูย์ ขาวสวนศรีเจริญ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดตรัง

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

โทรศัพท์ ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ โทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

สมชาย



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒



หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้มิติของความร่วมมือของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS ในการเรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ในการขอคำปรึกษากับคณะวิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทางกลุ่ม Facebook Group ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๑. หลักการและเหตุผล

ความสามารถในการดำเนินชีวิตในโลกของศตวรรษที่ ๒๑ ได้ เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนรุ่นใหม่ที่สำคัญ ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องมีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่น แก้ปัญหาที่ซับซ้อนหรือไม่เคยประสบมาก่อนได้ รู้จักควบคุมตนเอง สื่อสารรู้เรื่อง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นต้น ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาและความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ได้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมกันทั้งในขณะเรียนและหลังเรียน ได้รับความรู้ที่มีความหมายได้ประสบการณ์ตรง ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยไม่รู้ตัวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในเกม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กลงมือเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนที่เล่นอยู่ ทั้งนี้เกมมักจะมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกท้าทายและอยากเล่นเกมหรือเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งเหมาะสมกับเด็กนักเรียนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey สามารถตอบโจทย์ความต้องการข้างต้นในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้สอนให้สามารถสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสร้างโค้ดเพื่อนำไปสู่การสร้างเกมเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey ถือว่าเป็นการเรียนรู้ตามฐานรากของปรัชญา Active Learning ที่นำไปสู่การเข้าถึงการเรียนการสอนแบบ Game Based Learning ได้ในที่สุด แต่จำเป็นต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลักไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกัน ที่สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็นผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนความชำนาญในวิชาชีพสอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ และสมรรถนะของวิชาชีพครูด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาของสหราชอาณาจักร หรือ UKPSF (United Kingdom Professional Standard Framework) ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS จึงได้บูรณาการดำเนินงานทางวิชาการร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์การอบรมหลักสูตร **CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World** ขึ้น ซึ่งเป็นการฝึกกำลังระหว่างภาครัฐ (สถาบันการศึกษา) ที่มีความพร้อมสูงในการจัดการฝึกอบรม และบริษัทเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ การอบรมจะเน้น “Train The Trainer” สร้างผู้สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ภายใต้การฝึกปฏิบัติที่ต้องทดลองสร้างสรรค์เกมด้วยตนเองโดยการใช้โปรแกรม **CodeMonkey** ที่ถูกลิขสิทธิ์ ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนาตนเองตามสายอาชีพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”
๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ผ่าน “CodeMonkey”

๓. กลุ่มเป้าหมาย

๑. บุคลากรในสถานศึกษาทุกประเภท
๒. บุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้สนใจเข้าร่วมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ

๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของจำนวนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่สามารถสร้างเกมได้แล้วเสร็จ (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)
๒. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสอน การเขียนโค้ดดีผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification

๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒ ระยะเวลาการอบรม ๒ วัน (จำนวน ๑๒ ชั่วโมง)
ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

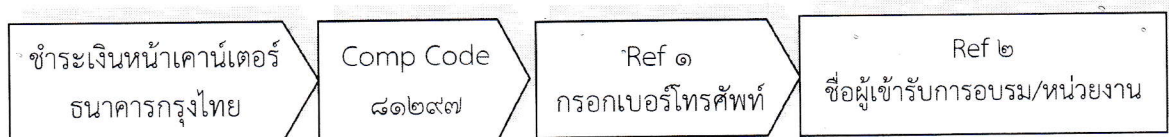
ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา และซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์

๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ดาวน์โหลดและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuanusit.com> สามารถสมัครได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

๗.๒ ชำระค่าลงทะเบียนโดยการโอนเงินผ่าน ธนาคารกรุงไทย ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขา กระทรวงศึกษาธิการ ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์) เลขที่บัญชี ๐๕๙-๖๐๑๔๗๖๗

วิธีชำระเงิน



๗.๓ ส่งใบสมัครเข้ารับการอบรมและหลักฐานการโอนเงิน ทางโทรสาร ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือ อีเมล hcd_sdu@hotmail.com กรุณาส่งใบสมัครล่วงหน้า ๕ วันก่อนกำหนดการอบรมจริง

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จะแจ้งรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการอบรม ก่อนการอบรม ๓ วัน ผ่านทางเว็บไซต์ www.hcdsuandusit.com/ www.dusit.ac.th สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทร.๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓-๕ โทรศัพท์มือถือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

๘. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ จึงจะได้รับวุฒิบัตรผ่านการฝึกอบรม และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่วิทยากรมอบหมาย

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”
๒. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการได้พัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารผ่านการฝึกออกแบบและสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง
๓. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้รับให้กับผู้สนใจอื่น ๆ ทุกช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๔. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนากระบวนการและความก้าวหน้าในสายอาชีพของตนเองได้

๑๐. งบประมาณแยกตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียนในการประกอบการ คนละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) รายละเอียดค่าใช้จ่ายข้างต้นประกอบด้วย

๑. ค่าตอบแทนวิทยากร และผู้ช่วยวิทยากรฝึกปฏิบัติ
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ และอาหารว่าง ๔ มื้อ
๓. ค่าเอกสารประกอบการฝึกอบรม
๔. ค่าวุฒิบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม ซึ่งการออกวุฒิบัตรออกให้ในนามของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตและ MangoSTEEMS
๕. สิทธิ์การเข้าถึงเฟซบุ๊ก (Facebook) ของศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ สำหรับการฝึกอบรมนี้ไว้ เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าถึงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ของการฝึกอบรม รวมถึงการติดต่อขอรับคำปรึกษากับวิทยากรหลังการฝึกอบรมนี้เสร็จสิ้น
๖. ค่าลิขสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม
๗. ค่าเช่าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และค่าเช่าอุปกรณ์ต่างๆ ในการฝึกอบรม
๘. ค่าวัสดุ เครื่องเขียนและอุปกรณ์
๙. ค่าถ่ายเอกสาร ค่าพิมพ์เอกสารและสิ่งพิมพ์
๑๐. ค่าใช้สอยอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการอบรม



๑๑. หน่วยงานผู้รับผิดชอบงาน/โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน:	๑. นางสาวจิตรลดา	ผลนิล	มือถือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘
	๒. นางสาวธัญญลักษณ์	เวชศาสตร์	มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙
	๓. ดร.นงศ์ลักษณ์	โชติวิทยธานินทร์	มือถือ ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔



กำหนดการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World:
เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒
ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๐๐๐๐๐๐ ๐๐๐๐๐๐๐๐๐๐๐๐

วันเสาร์ที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๒

- ๐๘.๐๐ – ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียนและรับเอกสารประกอบการอบรม
- ๐๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. การบรรยายเรื่อง
- ✓ เกมกับการเขียนโปรแกรม
 - ✓ หลักการเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
- Workshop
- ✓ แนะนำการใช้งานของ Game Builder ใน CodeMonkey
 - การ Login เข้าใช้งาน
 - การแนะนำการใช้งานและเมนูต่าง ๆ ของ GameBuilder ใน CodeMonkey
- ๑๓.๐๐ – ๑๖.๐๐ น. Workshop
- ✓ การเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
 - เรียนรู้กับคำสั่งต่าง ๆ, Event, Movement, Display, Control และ Operators
 - ✓ เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ
 - การใช้ฟังก์ชัน SPRITES, WIDGETS, SOUNDS, GAME

วันอาทิตย์ที่ ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒

- ๐๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. Workshop
- ✓ การเขียนโค้ดโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมที่เป็นลักษณะบทเรียน
 - การฝึกปฏิบัติการ การเขียนชุดคำสั่งในการสร้างเกมในสถานการณ์ต่าง ๆ
 - การเรียนรู้การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาการสร้างเกม ๆ
- ๑๓.๐๐ – ๑๖.๐๐ น. Workshop
- ✓ การสร้างเกมโดยใช้ CodeMonkey ในการพัฒนาเกม
 - แนะนำ วิธีการสร้างเกมประเภทต่าง ๆ เช่น ที่ต้องใช้ คีย์บอร์ด
 - วางแผนการสร้างเกม
 - ✓ การเผยแพร่เกมบน Discover ที่เป็นชุมชนของ CodeMonkey
 - การ Save เกม
 - การเผยแพร่เกม
 - ✓ การนำเสนอเกมที่ได้ทำการพัฒนา
 - การนำเสนอเกมที่สร้างและการแลกเปลี่ยนเปลี่ยนการเรียนรู้กันในกลุ่มที่สร้างเกม
- ๑๖.๐๐ – ๑๖.๓๐ น. มอบวุฒิบัตรให้กับผู้ผ่านการอบรม

วิทยากร : สาขาวิชาวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์ และสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หมายเหตุ

๑. กำหนดการและเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม
๒. เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๐.๔๕ น. และเวลา ๑๔.๓๐ – ๑๔.๔๕ น. พักรับประทานอาหารว่าง
๓. เวลา ๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน