

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๑๐/ว ๑๐๕๖



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ประชาสัมพันธ์การสมัครเข้าอบรมโครงการไทยพีบีเอสชวนครูวิทย์-คณิต มาคิดให้ Wow ปีที่ ๖
เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ทุกเขต
สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดและโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับองค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (ส.ส.ท.) หรือไทยพีบีเอส จะดำเนินการจัดอบรมโครงการไทยพีบีเอสชวนครูวิทย์-คณิต มาคิดให้ Wow ปีที่ ๖ ในหัวข้อ ๔ Mega Trend กับการศึกษาของเด็กในโลกอนาคต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพครู และเพิ่มเครื่องมือที่จะช่วยให้การเรียนการสอนในห้องเรียนเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ลดความเหลื่อมล้ำของระบบการศึกษา

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอความร่วมมือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์เชิญชวนครูระดับประถมศึกษา ที่สอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ และสนใจสมัครเข้าอบรมโครงการไทยพีบีเอสชวนครูวิทย์-คณิต มาคิดให้ Wow ปีที่ ๖ ในหัวข้อ ๔ Mega Trend กับการศึกษาของเด็กในโลกอนาคต โดยสมัครได้ตั้งแต่วันจันทร์ที่ ๙ พฤษภาคม ๒๕๖๕ ผ่านช่องทาง facebook.com/KidRangersTV หรือ LINE Official Account @thaipbsteacher รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย ทั้งนี้ ไทยพีบีเอสรับสมัครจำนวนจำกัดที่ ๑,๒๐๐ คน เท่านั้น หากประสงค์จะสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม ขอให้ประสานไปยังหมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๖๕๙๙ ๘๕๗๘ นางสาวเกวลี ดวงเด่นงาม (ผู้ประสานงาน)

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นางเกศทิพย์ ศุภวานิช)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

โทร. ๐๒ ๒๘๘ ๕๗๗๒



ชวนครูวิทยุ-คณิต ปี 6 มาคิดให้ WOW

4 Mega Trend กับการศึกษาของเด็กในโลกอนาคต

พร้อมรียิ่งกับการ Update Trend ที่จะเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษา ในยุคดิจิทัล
กับ 4 Trend ใหญ่ ที่จะช่วยพัฒนา และเปิดโลกการเรียนรู้การสอนแบบใหม่ ที่สนุก
มันส์ ยิ่งขึ้นกว่าเดิม



1. Jump to Metaverse for Innovative Learning กระโดดเข้าโลกเสมือนเพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ของเด็ก
2. โค้ดให้มหาชนให้คิด เสริมทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21
3. เติมความรู้ สร้างทักษะ สู่มรรคนะ
หนูทำได้แก้ปัญหาเป็นแบบเต็ม “STEAM”
4. โลกสวยและน่าอยู่ด้วยมือเรา แนวทางและกิจกรรมจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Education for Sustainable Development)

Jump to Metaverse for Innovative Learning

กระโดดเข้าโลกเสมือนเพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ของเด็ก

โดย

ดร.อริญญา ตรีคุณประภา

หัวหน้าศูนย์วิจัยและออกแบบสร้างสรรค์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คุณชิน ศิริศักดิ์

CEO และ Metaverse Value Creator

บริษัท ERECTRUS จำกัด

รายละเอียดการอบรม

- Lecture
- ทำความรู้จักกับโลก Metaverse
- Metaverse กับการศึกษา/การเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนไป
- เครื่องมือในการสร้าง Metaverse for Education Workshop
- เข้าสู่โลกเสมือน Metaverse ผ่าน VR Glass (Hololens/oculus)
(ออนไลน์สามารถใช้มือถือเข้าร่วมได้ หรือส่ง VR Cardboard Headset ให้)
- สร้างห้องเรียนบนโลกเสมือน KidsRangerVerse
- ชวนนักเรียนเข้าห้องเรียน Kid RangersVerse ผ่านมือถือ

โค้ดให้มันชวนให้คิด เสริมทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21
(Coding in Action)

โดย

อาจารย์พนวกเดช สุวรรณทัต

นักวิจัย สถาบันนโยบายวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

รายละเอียดการอบรม

การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดเชิงคำนวณในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและ
เป็นระบบ มีทักษะในการค้นหาข้อมูลหรือ สารสนเทศ ประเมิน จัดการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำ
สารสนเทศไปใช้ในการแก้ปัญหา สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อ ดิจิทัล
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหาในชีวิต

- ออกแบบกิจกรรม Unplugged Coding อย่างไรให้สนุก และไม่ฝัง
- ตัวอย่างการไต่ระดับความยาก เพื่อสร้างความท้าทายให้เด็กทุกระดับ
- กิจกรรมเลขฐานสองและหลักการเก็บข้อมูล กลวิธีการสอนโดยที่เด็กไม่รู้ตัว
- กิจกรรมขุดค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ที่ไปไกลกว่า Google
- Workshop ภาคบ่าย: การออกแบบกิจกรรม Coding สำหรับนักเรียน

กิจกรรม Scratch ให้เขียนเกม / animation ตัวละครเดินตามเส้น ผมเคยจัดกิจกรรมนี้แล้ว ทำเป็น
กิจกรรมฐานแบบที่แต่ละคนอาจจะไปไม่พร้อมกัน มีจุด check-in 4-5 ฐาน พอทำโปรแกรมสำเร็จ
ในแต่ละฐานจึงจะได้รับมอบภารกิจของฐานถัดไป ครูแต่ละคนจะต้องมีคอมพิวเตอร์สำหรับเขียน
โปรแกรม มีหูฟังสำหรับการดูวิดีโออธิบายภารกิจ + hints

เติมความรู้ สร้างทักษะ สู่สมรรถนะ
หนูทำได้แก้ปัญหาเป็นแบบเต็ม “STEAM”

โดย
รศ. ดร.วรรณพงษ์ เตரியมโพธิ์
ประธานกรรมการศูนย์ความเป็นเลิศเพื่อส่งเสริมศึกษา
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

รายละเอียดการสอน

โรงเรียน	≠	โรงเรียน
Passive Learners		Active Learners
(ผู้เรียนแบบตั้งรับ)		(ผู้เรียนรุกเรา)

โรงเรียนจะเป็น “โรงเรียนการเรียนรู้” ไม่ใช่ “โรงเรียน” ครูผู้สอนต้องสามารถ ตั้งประเด็นให้เด็กคิด สะกิด
เราให้เด็กถาม จูงใจให้เด็กติดตาม สร้างความสุขเมื่อได้เรียนรู้ ผลลัพธ์การเรียนรู้สำคัญคือหลังจากได้ผ่าน
กิจกรรมผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมี
ประสิทธิภาพ

กิจกรรม

- ห้องโลกของแมลงด้วย DIY High Tech
- ฝ่าแดนสัตว์เลื้อยคลาน
- กิจกรรมนักสืบ ไอโอดีน
- กิจกรรมอีโรนอยพิชิตโควิด

โลกสวยและน่าอยู่ด้วยมือเรา...

แนวทางและกิจกรรมจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน
(Education for Sustainable Development)

โดย

อาจารย์กัญญา จงสฤษดิ์

ผู้อำนวยการฝ่ายอาวุโส ฝ่ายวิชาการ หลักสูตร และสื่อการเรียนรู้
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

รายละเอียดการอบรม

แนวทางและกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาคุณลักษณะเด็กและเยาวชนให้เติบโตและพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต (Shaping the Future) เช่นการสร้างจิตสำนึกและการลงมือเพื่อส่วนรวมและการพัฒนาทักษะสำคัญ เช่นทักษะด้านการเรียนรู้ให้เด็ก ๆ ได้ค้นพบตนเองและพัฒนาศักยภาพตนเองได้สูงสุด การเติมเต็มทักษะชีวิตด้านต่าง ๆ ที่จะทำให้พวกเขาเติบโตมาเป็นทั้งคนเก่ง คนดี และคนที่มีความสุขตลอดจนการส่งเสริมให้เด็ก ๆ พัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม

- เรียนรู้แบบบูรณาการผ่านเมล็ดข้าว
- การเปลี่ยนแปลงสภาวะอากาศโลก/โลกร้อน
- อาหารและอาหารแห่งอนาคต
- เกษตรกรรมทันสมัยใส่ใจสิ่งแวดล้อม
- ผลงานทางเลือก

จะมีอะไรในการอบรมครั้งนี้บ้าง?



สร้างเสริมความเข้าใจ
ในองค์ความรู้ใหม่

สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

สร้างแรงจูงใจ และ
แรงบันดาลใจ

สร้างสรรค์กิจกรรมสนุกๆ

สร้างสังคมคุณครู

เป้าหมายของการอบรมครั้งนี้

วางรากฐานของเด็กในอนาคต สถานการณ์โลกที่เปลี่ยนไป เทคโนโลยี
เราต้องการคนในอนาคต เก่งในเรื่อง Digital ,It ในการเรียนรู้และการใช้ชีวิต

- Technology ,digital literacy = Metaverse/coding จะทำให้เราได้เรียนรู้ได้กว้างขึ้น
สมรรถนะ คนที่ลงมือให้ใช้งานได้ รู้อย่างเดียวไม่มีสมรรถนะ ก็ไม่ได้ลงมือทำได้จริง
- SDG พัฒนาเด็กแบบเป็นองค์รวม ให้คำนึงถึงโลก และสิ่งแวดล้อม และสังคมในอนาคต มี
ความตระหนักถึงโลกในอนาคต เชื่อมตัวเองเข้าสู่สังคม เศรษฐกิจ โลก การมองแบบ
ครอบคลุม จิตสาธารณะ

กลุ่มเป้าหมาย

คุณครูวิทยาศาสตร์ และ คณิตศาสตร์
จำนวนรวมทั้งประเทศ 1,200 คน
แบ่งเป็น 4 ภูมิภาค (ภูมิภาคละ 300 คน)



จัดอบรม ด้วยรูปแบบผสมผสาน

Online

On Site

รูปแบบการจัด อบรม ประกอบด้วย 2 ส่วน



1. On Site

- จัดการอบรม ทั้งหมด 4 ภูมิภาค ภูมิภาคละ 1 ครั้ง
- แต่ละภูมิภาค จะมีการคัดเลือกตัวแทนคุณครูเพื่อเข้า
รวมอบรม On Site จำนวน 50 คน ต่อภูมิภาค

รูปแบบการจัดอบรม ประกอบด้วย 2 ส่วน



2. Online

- เป็นการจัดการอบรมในรูปแบบ Online คู่ขนาน กับการจัด On Site ในแต่ละภูมิภาค ทั้งหมด 4 ครั้ง
- คุณครูที่สมัครทั้ง 1,200 คน ทั่วประเทศ สามารถเข้าร่วมการอบรม Online ได้
- ใช้ช่องทางในการรับสมัคร อบรม และ สื่อสาร ผ่าน 2 ช่องทางหลัก

Facebook Close Group

- ใช้เป็นเหมือนห้อง Community ของคุณครู ที่มาแลกเปลี่ยน นำเสนอ สอบถาม เรื่องราวที่เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนได้
- ใช้ Live การอบรมแต่ละบทเรียน เพื่อให้คุณครูสามารถ Comment หรือว่าโต้ตอบกับทางวิทยากร หรือ พิธีกรที่กำลัง Live ได้

Line Official Account

- ใช้เพื่อประชาสัมพันธ์ กระตุ้น คุณครู ถึงการเรียนรู้ครั้งต่อไป การส่งงานและกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นของการอบรมครั้งนี้
- ส่งการบ้าน
- ทำแบบประเมินของการจัดกิจกรรม Online ครั้งนี้
- รับใบ Certificate

กำหนดการในการจัดการอบรม



2 มิ.ย. 2564 - แลงข่าวเปิดตัวโครงการ และ ความร่วมมือกับภาคีเครือข่าย

11 มิ.ย. 2564 - อบรมครูครั้งที่ 1 กรุงเทพมหานคร (สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส)

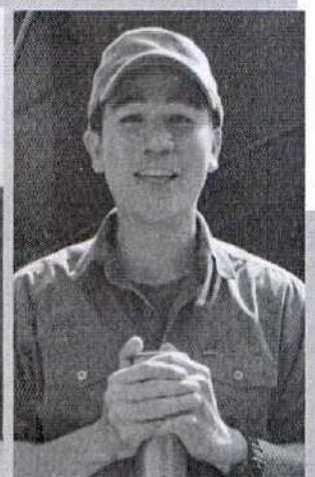
18 มิ.ย. 2564 - อบรมครูครั้งที่ 2 สงขลา (โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย)

2 ก.ค. 2564 - อบรมครูครั้งที่ 3 ขอนแก่น (โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย)

9 ก.ค. 2564 - อบรมครูครั้งที่ 4 เชียงใหม่ (โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย)

การอบรมประกอบด้วย

พิธีกรรายการ ที่ปกติ จะเป็นคน
ดำเนินกิจกรรม เวลาอบรมตาม
สถานที่ต่างๆ จะเป็นคนชวนพูดคุย
และทำกิจกรรม เกม เล่นให้เห็นภาพ
แบบ interactive



ดร.อริญญา ตรีกุณประภา

หัวหน้าศูนย์วิจัยและออกแบบสร้างสรรค์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

EXPERIENCE 2010-2019

- วิทยากรอบรมการเขียนโปรแกรม ให้กับเด็กและเยาวชน โครงการ Microsoft Youthspeak, Digitz Gift และโครงการอื่นๆ
- วิทยากรอบรมการทำเว็บไซต์ที่เข้าถึงได้ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- วิทยากรอบรม ICT สำหรับงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.), กระทรวงศึกษาธิการ
- วิทยากร โครงการ Training of Trainers and Basic Training Courses on Smart Technology for Smart Business, ณ อาคารรัฐประหาธิปไตยประชาชนลาว
- วิทยากรอบรม Hour of Code, วิทยาการคำนวณ, Robots ให้กับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน
- วิทยากรอบรมสำรวจหัวประเด็นในการใช้ฐานโปรแกรม CRIMES สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
- ที่ปรึกษาคณะกรรมการจัดการด้านเด็กและเยาวชน ในคณะกรรมการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา



วิทยาการหัวข้อ Metaverse

หมายเหตุ: อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

อาจารย์ผนวกเดช สุวรรณทัต

สภามั่นนโยบายวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี : Carnegie Mellon University
- ปริญญาโท : University Of California Santa Barbara
- การทำงาน
- คณะกรรมการการร่างหลักสูตรวิทยาการคำนวณ
- คณะบรรณาธิการและผู้พัฒนาหนังสือเรียนวิชา วิทยาการคำนวณ ระดับประถมศึกษา (สสวท.)
- รองหัวหน้าทีม การแข่งขันคอมพิวเตอร์โอลิมปิกระหว่างประเทศ (2562)
- และคณะอนุกรรมการดำเนินการจัดส่งผู้แทนประเทศไทย ไปแข่งขันคอมพิวเตอร์โอลิมปิก
- อนุกรรมการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูล สร้างความตระหนักและการรับรู้เพื่อการพัฒนาขีดความสามารถ ทักษะ และ การเรียนภาษาคอมพิวเตอร์(Coding) สู่ทุกภาคส่วน
- ที่ปรึกษาคณะทำงานขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และนโยบายสำนัก บริหารงานการศึกษาพิเศษ
- รัฐมนตรีช่วยว่าการ กระทรวงศึกษาธิการ (คุณหญิงกัลยา โสภณพนิช) (2563)
- วิทยากรโครงการอบรม Digital Literacy Enrichment สำหรับครู เครือข่ายมูลนิธิรางวัลสมเด็จเจ้าฟ้ามหจักรี
- ที่ปรึกษารายการ "ชีวิตติด Tech" สถานีโทรทัศน์ Thai PBS



วิทยาการหัวข้อ Coding

หมายเหตุ: อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพงษ์ เตரியมโพธิ์

อาจารย์ประจำภาควิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ประวัติการศึกษา

ปริญญาเอก : Uirginia Polytechnic Institute And State University (u.s.a.)

Expertise

Biophysics

Theoretical Condensed Matter Physics

Computational physics

Non-equilibrium system

Physics in biological and medical system

More Information

-CV from Biophysics Group Website

-CV from Dept. Physics Website



วิทยากรหัวข้อ สมรรถนะ

หมายเหตุ : อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

อาจารย์ฤทัย จงสฤษดิ์

ผู้อำนวยการฝ่ายบริหารค่ายวิทยาศาสตร์

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ประวัติการศึกษา

-ปริญญาตรี วท.บ.(ชีววิทยา) จากคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2536

-ปริญญาโท วท.ม.(นิเวศวิทยา) จากโครงการสหวิทยาการ

สิ่งแวดล้อม

การทำงานด้านพัฒนาก้าวลงคนทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการพัฒนาอัจฉริยภาพทาง

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการในโครงการพัฒนาอัจฉริยภาพทาง

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับเด็กและเยาวชน

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการในโครงการวิทยาศาสตร์ในโรงเรียน

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการในโครงการค่ายวิทยาศาสตร์ถาวร

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการในโครงการค่าย APEC

กรรมการในโครงการพระราชดำริตามสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา

สยามบรมราชกุมารี โดยการดำเนินงานของ สวทช.

- กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการในโครงการเชิดชูเกียรติเยาวชนที่มีผลงาน

และรางวัลระดับนานาชาติ



วิทยากรหัวข้อ การศึกษาที่ยั่งยืน

หมายเหตุ : อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



ชวนครูวิทย์-คณิต ปี 6 มาคิดให้ WOW

4 Mega Trends กับการศึกษาของเด็กในโลกอนาคต

อบรมเชิงปฏิบัติการสุดว้าว ที่จะชวนคุณครูชั้นประถมศึกษา
มาอัปเดตเทรนด์การศึกษาแห่งโลกอนาคตไปพร้อมกัน
ทั้งรูปแบบ Online และ Onsite !

เริ่มรับสมัครตั้งแต่ 9 พฤษภาคม 2565
จำนวนจำกัด 1,200 คน เท่านั้น

งานนี้ฟรี!
ไม่มีค่าใช้จ่าย

สมรรถนะ



Metaverse

4 Mega
Trends



Coding

การศึกษาที่ยั่งยืน



อาจารย์ผนวกเดช สุวรรณทัต

อาจารย์ฤทัย จงสฤษดิ์

รศ.ดร.วรรณพงษ์ เตรีียมโพธิ์

ดร.อริยชยา ตรีคุณประภา

สมัครหรือสอบถามเพิ่มเติมได้ที่

LINE

@thaipbsteacher