ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เรื่อง รับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และครูที่ปรึกษาในสังกัด
เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกมสู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล
OBEC Esports X NextGen Creator

.....

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินโครงการขับเคลื่อนอีสปอร์ต (ESPORTS) ต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา ๒๐๒๕ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” ของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมุ่งให้การศึกษาตอบโจทย์ความสนใจของนักเรียน โดยหนึ่งในแนวทางสำคัญคือการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ด้านอีสปอร์ตให้กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะที่เป็นประโยชน์และเปิดโอกาสสู่อนาคตทางอาชีพ และสนองตอบนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี ๒๕๖๘ ข้อที่ ๓ จัดการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดจัดอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกมสู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล OBEC Esports X NextGen Creator ระหว่างวันที่ ๙ – ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ณ โรงแรมบ้านไทบูทีค กรุงเทพมหานคร เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นครีเอเตอร์ยุคใหม่ ทั้งด้านการ สื่อสาร การผลิตเนื้อหา การพากย์ การสตรีมเกม การใช้เครื่องมือดิจิทัลและการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ากับความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนโดยใช้รูปแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมระหว่างครูและนักเรียนส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผ่านการฝึกทักษะ การลงมือปฏิบัติจริง การสร้างสรรค์ผลงานจริงสู่การพัฒนาทักษะอาชีพในอนาคต อันจะนำ ไปสู่การเป็นผู้เรียนที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและเติบโตอย่างมั่นใจในโลกยุคดิจิทัลโดยมีรายละเอียด ดังนี้

๑. คุณสมบัติของผู้สมัคร

๑.๑ ผู้สมัครต้องเป็นนักเรียนและครู ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) เท่านั้น

๑.๒ ต้องสมัครเป็นทีม โดยใน ๑ ทีม ประกอบด้วยสมาชิกจำนวน ๕ คน จากโรงเรียนเดียวกัน ดังนี้

๑.๒.๑ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน ๔ คน สามารถอยู่คนละห้องหรือคนละระดับชั้นได้

๑.๒.๒ ครูที่ปรึกษาทีม จำนวน ๑ คน

๒. คุณสมบัติเฉพาะของผู้สมัคร

๒.๑ นักเรียนควรมีคุณสมบัติดังนี้

๒.๑.๑ มีความสนใจด้านใดด้านหนึ่ง เช่น อีสปอร์ต การพากย์ การสตรีมเกม แคสเกม การออกแบบกราฟิก ตัดต่อวิดีโอ การสร้างคอนเทนต์และสื่อด้วย AI

๒.๑.๒ มีความสามารถใช้เทคโนโลยี AI เบื้องต้น ในการสร้างสรรค์งานดิจิทัล

๒.๑.๓ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสามารถทำงานเป็นทีมได้ เปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่น

๒.๑.๔ มีความพร้อมในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนต่างโรงเรียน

๒.๑.๕ ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองและโรงเรียนในการเข้าร่วมอบรม

๒.๒ ครู...

๒.๒ ครูที่ปรึกษาทีมควรมีคุณสมบัติดังนี้

๒.๒.๑ เป็นครูที่สอนอยู่ โรงเรียนเดียวกับนักเรียนในทีม

๒.๒.๒ มีพื้นฐานหรือความสนใจในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี หรือการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

๒.๒.๓ ผู้สมัครทุกคนต้องสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบตลอดระยะเวลาการอบรม (จำนวน ๕ วัน ๔ คืน)

๓. วิธีการสมัคร

๓.๑ กรอกใบสมัครเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกมสู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล ได้ที่ลิงก์ https://forms.gle/AtjiRQRqpiBQ๖bBVA หรือ ผ่านทาง เว็บไซต์ ottc.obec.go.th

๓.๒ แนบลิงก์ผลงานในรูปแบบคลิปวิดีโอ ความยาวไม่เกิน ๒ นาที (สามารถถ่ายด้วยกล้องมือถือ ไม่จำเป็นต้องตัดต่อ) โดยคลิปควรแสดงถึงความสนใจและแรงบันดาลใจที่อยากเข้าร่วมค่ายนี้ หรือ แนบผลงานอื่น ๆ ที่เคยจัดทำไว้ เช่น คลิปสตรีมเกม คลิปพากย์เกม คลิปรีวิวเกม ภาพออกแบบกราฟิก คลิปวิดีโอหรืองานตัดต่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๔. กำหนดการรับสมัคร

๔.๑ รับสมัครตั้งแต่วันนี้ – ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๘ สิ้นสุดเวลา ๑๖.๓๐ น.

๔.๒ ประกาศผลการคัดเลือก จำนวน ๑๖ ทีม ในวันอังคารที่ ๒๓ มิถุนายน ผ่าน เว็บไซต์ ottc.obec.go.th

๔.๓ ทีมที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน ๑๖ ทีม เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกมสู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล ระหว่างวันที่ ๙ – ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ณ กรุงเทพมหานคร โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะมีหนังสือแจ้งไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้นสังกัดพร้อมแจ้งรายละเอียดเพิ่มเติมในภายหลัง

๕. การยืนยันสิทธิ์

๕.๑ ทีมที่ผ่านการคัดเลือกต้องยืนยันสิทธิ์ที่เว็บไซต์ ottc.obec.go.th ภายในวันศุกร์ที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๘

๕.๒ หากไม่ยืนยันสิทธิ์ภายในวันที่กำหนด จะถือว่าสละสิทธิ์ และทางผู้จัดจะเรียกทีมสำรองทันที

๕.๓ สมาชิกทุกคนในทีมที่ผ่านการคัดเลือกต้องเข้ากลุ่มไลน์ของโครงการ ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันประกาศผลการคัดเลือก

๖. ข้อกำหนดสำหรับทีมที่ผ่านการคัดเลือก

๖.๑ ต้องเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกมสู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล ระหว่างวันที่ ๙ - ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ณ กรุงเทพมหานคร

๖.๒ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะมีหนังสือแจ้งไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้นสังกัด เพื่อให้ผู้ปกครองและโรงเรียนอนุญาตและส่งนักเรียนพร้อมครูที่ปรึกษาเข้าร่วมการอบรม

๖.๓ ทีมที่เข้าร่วมอบรม จะต้องจัดทำผลงานตามที่กำหนดภายในระยะเวลาการอบรม และเมื่อส่งผลงานครบถ้วนตามเงื่อนไข จะได้รับวุฒิบัตรผ่านการเข้าร่วมอบรมจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๗. หัวข้อ...

๗. หัวข้อการอบรม

๗.๑ เปิดโลกครีเอเตอร์ยุคใหม่

๗.๑.๑ Team Building: ครูและนักเรียนทำความรู้จักกันผ่านกิจกรรม

๗.๑.๒ "จากเกมเมอร์สู่อาชีพสร้างอนาคต: คุยกับ Influencer ชื่อดัง"

๗.๑.๓ รู้จักประเภทของคอนเทนต์ยุคดิจิทัล (Short form, Live, Podcast ฯลฯ)

๗.๒ เริ่มต้นสู่การเป็นสตรีมเมอร์ (Streamer)

๗.๒.๑ ทำความรู้จักกับอาชีพ "สตรีมเมอร์"

๗.๒.๒ คุณลักษณะของนักสตรีมเมอร์และทักษะที่จำเป็น

๗.๒.๓ อุปกรณ์ที่จำเป็นที่ต้องใช้ในการสตรีม

๗.๒.๔ เริ่มต้นสตรีมอย่างไรให้มีคนดู

๗.๒.๕ สร้างแบรนด์และชุมชน ตั้งชื่อช่อง/เพจให้น่าจดจำ

๗.๒.๖ เรียนรู้การตัดคลิป Highlight และโพสต์บนโซเชียล

๗.๒.๗ ทิศทางสตรีมเมอร์ยุคใหม่ + AI/ การพากย์เสียงเสริมด้วย AI

๗.๒.๘ หารายได้จากการสตรีม: Stars, Donate, Sponsor, Affiliate, ค่าโฆษณา

๗.๒.๙ และเทคนิคอื่นๆ อีกมากมาย

๗.๓ อาชีพใหม่ไม่ต้องใช้หน้าตากับ YouTube Automation และ VTuber

๗.๓.๑ เส้นทางของอาชีพ YouTube Automation และ VTuber

๗.๓.๒ ทำความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์เกม เพลง และเนื้อหา

๗.๓.๔ สร้างเนื้อหา ภาพ และตัดต่อคลิปด้วย AI

๗.๓.๕ การใช้ AI ตัดต่อวิดีโออัตโนมัติ (เช่น CapCut, Canva, Descript)

๗.๓.๖ ทดลองใช้ AI พากย์เสียง/แปลงเสียงเป็นตัวละคร

๗.๓.๗ ลงมือวางแผนสร้างผลงานด้วย AI ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ของทีม

๗.๓.๘ ใช้ AI ช่วยออกแบบ Overlay / ตั้งชื่อคลิป / เขียน Caption

๗.๔ เริ่มต้นสร้างช่องด้วย YouTube Automation เพื่อหารายได้เสริม

หมายเหตุ : หัวข้อ/เนื้อหา/กิจกรรม อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

๘. สิ่งที่ต้องเตรียมมาในวันอบรม

๘.๑ สมาร์ตโฟน / แท็บเล็ต พร้อมสายชาร์จอุปกรณ์

๘.๒ Notebook ต้องมีสเปคขั้นต่ำ ดังนี้

๘.๒.๑ ระบบปฏิบัติการ Windows ๑๐ ขึ้นไป

๘.๒.๒ แรมของเครื่อง ๘ GB ขึ้นไป

๘.๒.๓ ฮาร์ดดิสก์มีพื้นที่ว่างไม่น้อยกว่า ๒๕ GB

๘.๒.๔ กล้อง Webcam

๘.๒.๕ ไมโครโฟน สำหรับบันทึกเสียง

๘.๒.๖ สายชาร์จอุปกรณ์

๘.๓ หูฟังแบบมีไมค์ในตัว

๘.๔ ปลั๊กพ่วง

๙. ค่าใช้จ่าย...

๙. ค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมอบรม

๙.๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะรับผิดชอบค่าเดินทาง ค่าที่พัก ค่าอาหารกลางวัน ค่าอาหารเย็น และค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ตลอดการอบรม

๙.๒ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะจัดสรรโอนเงินเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้นสังกัด ขอให้ทีมที่เข้าร่วมอบรม สำรองค่าใช้จ่ายในการเดินทางล่วงหน้า และเบิกจากต้นสังกัดหลังจากเสร็จสิ้นการอบรม

ข้อมูลเพิ่มเติม

๑. การคัดเลือกจะพิจารณาให้ความหลากหลายทั้งในด้านพื้นที่ โรงเรียน และภูมิภาค

๒. คณะกรรมการตัดสินจากเอกสารที่สมัครและหลักฐานประกอบ

๓. รายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะประกาศผ่านเว็บไซต์และช่องทางที่สมัคร พร้อมรายละเอียดการเตรียมตัวมาค่ายอบรม

๔. ระหว่างการอบรมผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใส่ชุดลำลองได้ (สุภาพ) สุภาพสตรีสามารถใส่กางเกงได้ ควรสวมรองเท้าผ้าใบ

๕. ผู้ผ่านการคัดเลือกเข้าอบรมจะได้รับวุฒิบัตร

๖. สามารถติดตามรายละเอียดได้ที่

Website : ottc.obec.go.th

Facebook : OBEC Esports ๒๐๒๕

Facebook : สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

(นางเกศทิพย์ ศุภวานิช)
รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ใบสมัครเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกมสู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล

OBEC Esports X NextGen Creator

https://forms.gle/AtjiRQRqpiBQ6bBVA