ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๕/ว ๒๐๖๙๖

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๙

เรื่อง เปิดรับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ และครูที่ปรึกษาเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้งเพื่อการเรียนรู้ในโลกดิจิทัลและอีสปอร์ต

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๑ ชุด
ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๙

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินโครงการอีสปอร์ตต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา ๒๐๒๗ และกำหนดให้มีการการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้งเพื่อการเรียนรู้ในโลกดิจิทัลและอีสปอร์ต ระหว่างวันที่ ๒๗ – ๓๐ มกราคม ๒๕๗๐ ณ โรงแรมแมดิสัน แบงค็อก กรุงเทพมหานคร เพื่อพัฒนาศักยภาพนักเรียนสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล (Content Creator) โดยใช้อีสปอร์ตเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เนื้อหาผ่านกระบวนการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติจริงในการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้ง (Vertical Series) ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ อันเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์และสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ตลอดจนวางรากฐานทักษะที่สามารถนำไปต่อยอดการศึกษา และการประกอบอาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องได้ในอนาคต

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาแล้วเห็นว่า เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอให้ท่านประชาสัมพันธ์การรับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ และครูที่ปรึกษา เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้งเพื่อการเรียนรู้ในโลกดิจิทัลและอีสปอร์ต โดยเปิดรับสมัครตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันศุกร์ที่ ๑๘ ธันวาคม ๒๕๖๙ และประกาศผลการคัดเลือก ในวันอังคารที่ ๑๒ มกราคม ๒๕๗๐ ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายตลอดการอบรม ทั้งนี้ สามารถติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ ottc.obec.go.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายธนู ขวัญเดช)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๑๕-๖



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เรื่อง รับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ และครูที่ปรึกษา
เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้งเพื่อการเรียนรู้ในโลกดิจิทัลและอีสปอร์ต

.....

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินโครงการอีสปอร์ตต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา ๒๐๒๗ ภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และนโยบายการยกระดับทักษะแห่งอนาคต (Future Skills) ของนักเรียน โดยมุ่งพัฒนานักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ ให้มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ การเล่าเรื่อง การเขียนบท การออกแบบ การผลิตและตัดต่อสื่อดิจิทัล การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างเหมาะสม มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ พร้อมทั้งส่งเสริมการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาในการทำหน้าที่เป็นครูที่ปรึกษา ให้มีความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษา แนะนำ สนับสนุนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัลของนักเรียน

โครงการดังกล่าวมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล (Content Creator) ผ่านกระบวนการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติจริงในการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้ง (Vertical Series) โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ ตั้งแต่การพัฒนาแนวคิด การสร้างเรื่องราว การเขียนบท การออกแบบองค์ประกอบของสื่อ การถ่ายทำ และการตัดต่อ โดยครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลาย รวมถึงเรื่องราวและบริบทที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต จนเกิดเป็นผลงานสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับแนวโน้มของอุตสาหกรรมดิจิทัลและคอนเทนต์สร้างสรรค์ อันเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์และสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ตลอดจนวางรากฐานทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และต่อยอดในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องได้ในอนาคต

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงประกาศรับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ และครูที่ปรึกษา เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้งเพื่อการเรียนรู้ในโลกดิจิทัลและอีสปอร์ต จำนวน ๒๐ ทีม โดยผู้เข้าร่วมการอบรมที่ส่งผลงานตามที่กำหนด จะได้รับวุฒิบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีรายละเอียดการรับสมัครดังต่อไปนี้

๑. คุณสมบัติทั่วไปของผู้สมัคร

๑.๑ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ และครูในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเท่านั้น

๑.๒ สมัคร...

๑.๒ สมัครเข้าร่วมโครงการในรูปแบบทีม ประกอบด้วย สมาชิกจากโรงเรียนเดียวกัน จำนวน ๕ คน ได้แก่

๑.๒.๑ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๔ คน โดยสามารถเป็นนักเรียนต่างห้องเรียนหรือต่างระดับชั้นได้

๑.๒.๒ ครูที่ปรึกษาทีม จำนวน ๑ คน โดยเป็นครูในโรงเรียนเดียวกันกับนักเรียนในทีมที่สมัครเข้าร่วมโครงการ

๒. คุณสมบัติเฉพาะของผู้สมัคร

๒.๑ นักเรียน

๒.๑.๑ มีความสนใจด้านอีสปอร์ต การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล การผลิตสื่อวิดีโอ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล

๒.๑.๒ มีความรู้หรือทักษะพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันด้านกราฟิก การตัดต่อวิดีโอ การถ่ายทอดสด (Streaming) หรือการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

๒.๑.๓ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการสื่อสารเบื้องต้น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

๒.๑.๔ ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองและได้รับอนุญาตจากโรงเรียนให้เข้าร่วมโครงการ

๒.๒ ครูที่ปรึกษา

๒.๒.๑ มีความสนใจหรือมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล อีสปอร์ต หรือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

๒.๒.๒ สามารถปฏิบัติหน้าที่เป็นครูที่ปรึกษา (Mentor) เพื่อให้คำปรึกษา แนะนำ และสนับสนุนการพัฒนาผลงานของนักเรียน ตลอดจนกำกับดูแลนักเรียนและอำนวยความสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนตลอดระยะเวลาการอบรม

๒.๓ เงื่อนไขเพิ่มเติม

ผู้สมัครทุกคนต้องสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบถ้วนตลอดระยะเวลาการอบรม

๓. กำหนดการอบรม

จัดอบรม ระหว่างวันที่ ๒๗ – ๓๐ มกราคม ๒๕๗๐

สถานที่ ณ โรงแรมแมดิสัน แบงค็อก กรุงเทพมหานคร

๔. วิธีการสมัคร

๔.๑ สมัครผ่านเว็บไซต์ ottc.obec.go.th หรือสแกนคิวอาร์โคดที่แนบท้ายประกาศนี้ ทั้งนี้ทีมที่สมัครต้องใช้อีเมลของครูที่ปรึกษาทีมในการสมัครเท่านั้น

๔.๒ จัดทำและแนบคลิปวิดีโอ ความยาวไม่เกิน ๒ นาที **ในรูปแบบลิงก์ (Google Drive / OneDrive และอื่นๆ) พร้อมตั้งค่า "ทุกคนที่มีลิงก์สามารถเข้าถึงได้"** หากมีความยาวเกินกว่า ๒ นาที คณะกรรมการขอสงวนสิทธิ์ไม่พิจารณาคลิปวิดีโอดังกล่าว โดยมีรายละเอียดดังนี้

๔.๒.๑ นำเสนอข้อมูลสมาชิกในทีม ความสนใจและความถนัดของสมาชิกแต่ละคน

๔.๒.๒ นำเสนอ...

๔.๒.๒ นำเสนอแนวคิดหรือเรื่องราวที่สนใจนำมาพัฒนาเป็นซีรีส์แนวตั้ง โดยสามารถเลือกนำเสนอเนื้อหาได้อย่างอิสระ เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับอีสปอร์ตและการแข่งขัน ชีวิตและมิตรภาพ วัฒนธรรมและอัตลักษณ์ อาชีพและการทำงาน เทคโนโลยีและนวัตกรรม หรือเรื่องราวจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่เชื่อมโยงกับโลกดิจิทัล พร้อมอธิบายเหตุผลและแรงบันดาลใจในการเลือกนำเสนอเรื่องราวดังกล่าว

๔.๒.๓ คลิปวิดีโอต้องเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นใหม่เพื่อประกอบการสมัครเข้าร่วมโครงการนี้โดยเฉพาะ สามารถใช้โทรศัพท์มือถือในการถ่ายทำได้ และไม่จำกัดรูปแบบการถ่ายทำ สามารถถ่ายทำได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน

๕. กำหนดการรับสมัคร

๕.๑ รับสมัครตั้งแต่บัดนี้จนถึง**วันศุกร์ที่ ๑๘ ธันวาคม ๒๕๖๙**

๕.๒ **ประกาศผลในวันอังคารที่ ๑๒ มกราคม ๒๕๗๐** ผ่านเว็บไซต์ ottc.obec.go.th และ www.facebook.com/technologyforteacher

๕.๓ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะคัดเลือกทีมสำรอง เพื่อทดแทนทีมที่ผ่านการคัดเลือกแต่ไม่ยืนยันสิทธิ์ หรือไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด โดยจะพิจารณาเรียกทีมสำรองตามลำดับคะแนนจากผลการคัดเลือก

๖. การยืนยันสิทธิ์ในการเข้าร่วมอบรม

๖.๑ ทีมที่ผ่านการคัดเลือกต้องยืนยันสิทธิ์ในการเข้าร่วมอบรมผ่านเว็บไซต์ ottc.obec.go.th **ภายในวันศุกร์ที่ ๑๕ มกราคม ๒๕๗๐**

๖.๒ กรณีทีมที่ผ่านการคัดเลือกไม่ดำเนินการยืนยันสิทธิ์ภายในระยะเวลาที่กำหนดตามข้อ ๖.๑ หรือแจ้งสละสิทธิ์การเข้าร่วมอบรม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะพิจารณาเรียกทีมสำรองตามลำดับคะแนนที่ได้รับการคัดเลือก เพื่อเข้าร่วมการอบรมแทน

๖.๓ สมาชิกทุกคนของทีมที่ผ่านการคัดเลือกต้องเข้าร่วมกลุ่มสื่อสารผ่านแอปพลิเคชัน LINE ตามช่องทางที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานแจ้งให้ทราบในวันประกาศผลการคัดเลือก

๗. เงื่อนไขการเข้าร่วมโครงการสำหรับทีมที่ผ่านการคัดเลือก

๗.๑ สมาชิกทุกคนของทีมที่ผ่านการคัดเลือกต้องเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ซีรีส์แนวตั้งเพื่อการเรียนรู้ในโลกดิจิทัลและอีสปอร์ต ระหว่างวันที่ ๒๗ - ๓๐ มกราคม ๒๕๗๐ ณ โรงแรมแมดิสัน แบงค็อก กรุงเทพมหานคร

๗.๒ ผู้เข้าร่วมการอบรมต้องเข้าร่วมกิจกรรมและส่งผลงานครบถ้วนตามที่กำหนด จึงจะได้รับวุฒิบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๗.๓ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะมีหนังสือแจ้งสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้นสังกัด เพื่อประสานโรงเรียนและผู้ปกครองในการพิจารณาอนุญาตให้นักเรียนเข้าร่วมการอบรมตามระยะเวลาที่กำหนด

๘. หัวข้อหลักการอบรม

๘.๑ AI Literacy & Responsible AI Use ความฉลาดรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์ การทำความเข้าใจหลักการและศักยภาพของ AI การประยุกต์ใช้ AI ในการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนการใช้งานอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ

๘.๒ Esports...

๘.๒ Esports & Digital Content Trends แนวโน้มของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและคอนเทนต์ดิจิทัล เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของสังคมยุคดิจิทัล

๘.๓ Creative Storytelling & Scriptwriting การคิดสร้างสรรค์ การเล่าเรื่อง การพัฒนาตัวละคร การวางโครงเรื่อง และการเขียนบทสำหรับการผลิตซีรีส์แนวตั้ง

๘.๔ AI-Powered Creative Design & Production การประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบและสร้างสรรค์องค์ประกอบของซีรีส์ เช่น ตัวละคร ฉาก ภาพประกอบ และเสียง เพื่อสนับสนุนกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.๕ Vertical Series Filming & Video Editing เทคนิคการถ่ายทำ การจัดองค์ประกอบภาพ การบันทึกเสียง ตลอดจนกระบวนการผลิตและตัดต่อวิดีโอในรูปแบบซีรีส์แนวตั้ง

๘.๖ Vertical Series Production Workshop การฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์และผลิตซีรีส์แนวตั้งด้านอีสปอร์ตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่ได้รับ ตั้งแต่การพัฒนาแนวคิด การเขียนบท การออกแบบองค์ประกอบของสื่อ การถ่ายทำ การตัดต่อ จนถึงการนำเสนอผลงาน

หมายเหตุ : หัวข้อ เนื้อหา และกิจกรรมการอบรมอาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและวัตถุประสงค์ของโครงการ

๙. สิ่งที่ต้องเตรียมมาในวันอบรม

๙.๑ สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต หรือเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (Notebook) พร้อมอุปกรณ์ชาร์จสำหรับใช้ในการถ่ายทำภาพและตัดต่อวิดีโอ รวมถึงการใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ

๙.๒ หูฟังพร้อมไมโครโฟน หรือไมโครโฟนสำหรับบันทึกเสียงและประกอบการผลิตสื่อดิจิทัล

๙.๓ อุปกรณ์เสริมสำหรับการถ่ายทำ (ถ้ามี) เช่น ขาตั้งสมาร์ตโฟน อุปกรณ์ให้แสงสว่าง ไมโครโฟนภายนอก หรืออุปกรณ์บันทึกเสียง

๙.๔ ติดตั้งโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่จำเป็นสำหรับการออกแบบและตัดต่อวิดีโอ เช่น CapCut หรือโปรแกรมอื่นที่มีคุณสมบัติเทียบเท่า

๙.๕ สามารถเข้าใช้งานแพลตฟอร์มหรือเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่เหมาะสมสำหรับสนับสนุนการคิดสร้างสรรค์ การเขียนบท การออกแบบ และการผลิตสื่อดิจิทัล

๙.๖ ปลั๊กพ่วงหรืออุปกรณ์ต่อพ่วงไฟฟ้าที่จำเป็นสำหรับรองรับการใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ

๑๐. ค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมอบรม

๑๐.๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการจัดอบรม ได้แก่ ค่าที่พัก ค่าอาหารกลางวัน ค่าอาหารเย็น และค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ตลอดระยะเวลาการอบรม

๑๐.๒ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะจัดสรรงบประมาณเป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการให้กับผู้เข้าร่วมอบรมไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต้นสังกัดตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้ ขอให้ผู้เข้าร่วมการอบรมสำรองค่าใช้จ่ายในการเดินทางล่วงหน้า และดำเนินการเบิกจ่ายจากต้นสังกัดภายหลังเสร็จสิ้นการอบรม ตามระเบียบของทางราชการ

๑๑. เกณฑ์...

๑๑. เกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผู้เข้าร่วมการอบรม

คณะกรรมการจะพิจารณาคัดเลือกจากข้อมูลการสมัครและคลิปวิดีโอแนะนำทีม โดยมีคะแนนรวมทั้งสิ้น ๑๐๐ คะแนน ประกอบด้วยเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

๑๑.๑ ศักยภาพและความพร้อมของทีม (๒๕ คะแนน)

๑๑.๑.๑ ความชัดเจนในการกำหนดบทบาทและความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคนในทีม (๘ คะแนน)

๑๑.๑.๒ การแสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วม การประสานความร่วมมือ และการสนับสนุนซึ่งกันและกันของสมาชิกในทีม (๘ คะแนน)

๑๑.๑.๓ ความตั้งใจและความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาของการอบรม (๙ คะแนน)

๑๑.๒ ความคิดสร้างสรรค์และแนวคิดในการผลิตซีรีย์แนวตั้ง (๓๐ คะแนน)

๑๑.๒.๑ ความน่าสนใจและความแปลกใหม่ของแนวคิดหรือเรื่องราวที่นำเสนอ (๑๐ คะแนน)

๑๑.๒.๒ ความคิดสร้างสรรค์ในการเล่าเรื่องและการออกแบบเนื้อหาให้เหมาะสมกับซีรีส์แนวตั้ง (๑๐ คะแนน)

๑๑.๒.๓ ความสามารถในการเชื่อมโยงเนื้อหากับอีสปอร์ต เทคโนโลยีดิจิทัล หรือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๑๐ คะแนน)

๑๑.๓ ความสนใจและทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัล (๒๐ คะแนน)

๑๑.๓.๑ ความสนใจและความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลและซีรีส์แนวตั้ง (๗ คะแนน)

๑๑.๓.๒ ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับดิจิทัล หรือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) (๗ คะแนน)

๑๑.๓.๓ มีทักษะพื้นฐานด้านการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เช่น การเขียนเรื่อง การออกแบบกราฟิก การผลิตวิดีโอ หรือการตัดต่อ (๖ คะแนน)

๑๑.๔ การสื่อสารและการนำเสนอ (๑๕ คะแนน)

๑๑.๔.๑ ความชัดเจน น่าสนใจ และความเป็นธรรมชาติในการนำเสนอผ่านคลิปวิดีโอ (๘ คะแนน)

๑๑.๔.๒ ความสามารถในการถ่ายทอดแนวคิด อัตลักษณ์ และจุดเด่นของทีม (๗ คะแนน)

๑๑.๕ แรงบันดาลใจและเป้าหมาย (๑๐ คะแนน)

๑๑.๕.๑ เหตุผลและแรงจูงใจในการสมัครเข้าร่วมการอบรม (๕ คะแนน)

๑๑.๕.๒ เป้าหมายในการพัฒนาทักษะและการนำความรู้ไปต่อยอดในอนาคต (๕ คะแนน)

หมายเหตุ : คณะกรรมการอาจนำความหลากหลายของพื้นที่และโอกาสในการเข้าถึงการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของโรงเรียน มาใช้เป็นองค์ประกอบประกอบการพิจารณาคัดเลือก เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม โดยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และแนวทางการพิจารณาที่คณะกรรมการกำหนด

๑๒. สิทธิ...

๑๒. สิทธิประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมการอบรมจะได้รับ

๑๒.๑ ได้รับวุฒิบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อผ่านเงื่อนไขการเข้าร่วมกิจกรรมและส่งผลงานตามที่กำหนด

๑๒.๒ ได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะด้านความฉลาดรู้ทางปัญญาประดิษฐ์ (AI Literacy) และทักษะดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Digital Skills) ผ่านกระบวนการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติจริง

๑๒.๓ ได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล (Content Creation) การเล่าเรื่อง การเขียนบท การออกแบบ และการผลิตสื่อในรูปแบบซีรีส์แนวตั้ง รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้รับการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพด้านการสร้างสรรค์คอนเทนต์และเทคโนโลยีดิจิทัล

๑๒.๔ ได้สร้างสรรค์ผลงานซีรีส์แนวตั้งที่สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อประกอบการศึกษาต่อ และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาสู่เส้นทางอาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดิจิทัลและคอนเทนต์สร้างสรรค์

๑๓. ติดต่อสอบถามรายละเอียดได้ที่

Website : ottc.obec.go.th
Facebook : สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
โทรศัพท์ : ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๑๕-๖

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๙

(นายธนู ขวัญเดช)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



https://shorturl.asia/phcvwl