



บันทึกข้อความ

คณะศึกษาศาสตร์
รับที่ 02408
วันที่ 10 มี.ค. 2569
เวลา 11.10 น.
เชาบุตร

ส่วนงาน สำนักบริการคอมพิวเตอร์ สำนักงานเลขานุการ โทร. ๐๒๕๖๒๐๙๕๑-๖ ภายใน ๖๒๒๕๒๘

ที่ อว ๖๕๐๑.๒๔/๐๖๕๗ วันที่ ๖ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง โครงการอบรมเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อก้าวเข้าสู่เยาวชนดิจิทัล ประจำปี ๒๕๖๙

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ด้วย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยสำนักบริการคอมพิวเตอร์ กำหนดจัดโครงการอบรมเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อก้าวเข้าสู่เยาวชนดิจิทัล ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของเยาวชนด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยมุ่งเน้นการบูรณาการความรู้ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติจริง อาทิ การเขียนโปรแกรม (Coding) กระบวนการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) การเรียนรู้ของเครื่องจักร (Machine Learning) และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) กับวิทยาการข้อมูล เพื่อเตรียมความพร้อมให้เยาวชนสามารถพัฒนาตนเองสู่การเป็น พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่มีคุณภาพในอนาคต

สำนักบริการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ที่เยาวชนจะได้รับจากการพัฒนาทักษะดังกล่าว จึงได้กำหนดจัดโครงการอบรมเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อก้าวเข้าสู่เยาวชนดิจิทัล ประจำปี ๒๕๖๙ โดยแบ่งการอบรมออกเป็น ๒ หลักสูตร ดังนี้

๑. หลักสูตรที่ ๑ Game Coding for Kids สำหรับเยาวชนอายุระหว่าง ๖ - ๑๐ ปี จัดขึ้นระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ เมษายน ๒๕๖๙ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ค่าลงทะเบียน จำนวน ๓,๐๐๐ บาท (รวมค่าอุปกรณ์ประกอบการอบรม อาหารกลางวันและอาหารว่าง) รับจำนวน ๔๐ คน

๒. หลักสูตรที่ ๒ พัฒนาศักยภาพด้าน STEM Coding AI and Basic Electronics สำหรับเยาวชนอายุระหว่าง ๑๐ - ๑๔ ปี จัดขึ้นระหว่างวันที่ ๖ - ๗ พฤษภาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ค่าลงทะเบียนจำนวน ๓,๐๐๐ บาท (รวมค่าอุปกรณ์ประกอบการอบรม อาหารกลางวันและอาหารว่าง) รับจำนวน ๔๐ คน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์การจัดโครงการฯ ดังกล่าว ทั้งนี้สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติม <https://youthcamp.ku.ac.th/> สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ อีเมล tam@ku.ac.th

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ จันทร์สร้าง)

ผู้อำนวยการสำนักบริการคอมพิวเตอร์

ค่ายเยาวชน



QR code ค่ายเยาวชน

Game Coding for Kids

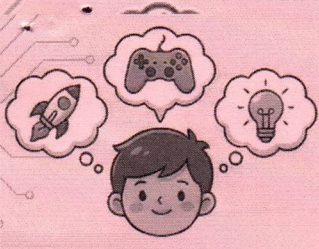


QR code สำหรับสมัคร

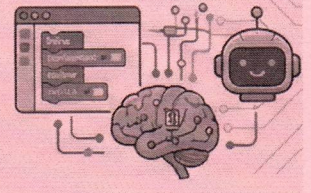
STEM Coding AI and Basic Electronics



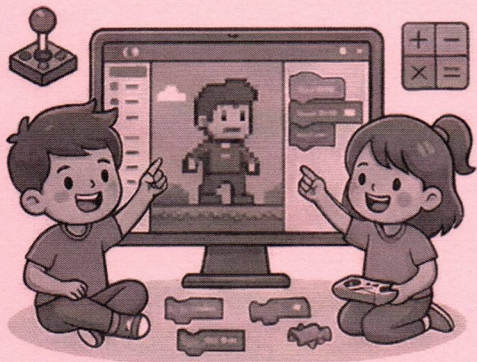
QR code สำหรับสมัคร




ค่ายเยาวชนดิจิทัลและ AI: เปลี่ยนจินตนาการให้เป็นนวัตกรรมแห่งอนาคต




ค่ายที่ 1: Game Coding for Kids (สำหรับน้องๆ 6-10 ปี)



เปลี่ยนจาก “ผู้เล่น” เป็น “ผู้สร้างเกม”
ฝึกทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) ผ่านการออกแบบและสร้างเกมด้วยตนเอง

บูรณาการวิชาการให้เป็นเรื่องสนุก 
เรียนรู้คณิตศาสตร์และฟิสิกส์เบื้องต้นผ่าน
เครื่องมือ MakeCode Arcade ที่เข้าใจง่ายและ
เห็นภาพชัดเจน

รายละเอียดการสมัคร

 รับจำนวน 40 คน

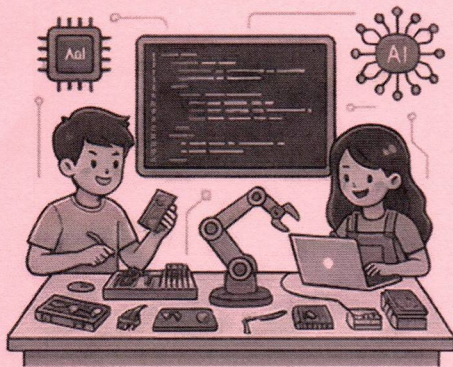


28-29 เมษายน 2569



ค่าลงทะเบียน 3,000 บาท
(รวมอาหารกลางวันและอาหารว่าง)


ค่ายที่ 2: STEM Coding AI and Basic Electronics (สำหรับน้องๆ 10-14 ปี)



ปั้นนักคิดรุ่นจิ๋ว สู้กับนวัตกรรมแห่งอนาคต
เรียนรู้การสร้างนวัตกรรมอัตโนมัติ (IoT) และ
การควบคุมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ผ่านอุปกรณ์จริง

สนุกกับอิเล็กทรอนิกส์และบล็อกโค้ดดิ้ง
ฝึกแก้ปัญหาเชิงตรรกะด้วยการเขียนโปรแกรม
ควบคุมไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อสร้างระบบอัตโนมัติ
ที่ใช้งานได้จริง

รายละเอียดการสมัคร

 รับจำนวน 40 คน



6-7 พฤษภาคม 2569



ค่าลงทะเบียน 3,000 บาท
(รวมอาหารกลางวันและอาหารว่าง)

วิทยากรผู้ดำเนินการ



เรียนกับผู้เชี่ยวชาญด้านไอที
อบรมโดย รศ. ยืน กุศลวรรณ
และทีมงานมืออาชีพจาก Cubic Creative





สถานที่และเวลาอบรม
อาคารสำนักบริการคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เวลา 09:00 - 16:00 น.



ช่องทางการสมัครและสอบถาม

 <https://youthcamp.ku.ac.th/>

 02-562-0951-4 ต่อ 622597

 tam@ku.ac.th