

โครงการฝึกอบรม

แคมป์: "ผจญภัยสู่โลกแห่งการเรียนรู้" รุ่นที่ 1/69 กลุ่มเป้าหมาย: เด็กนักเรียน ป.3-ป.5

ระยะเวลา จำนวน 5 วัน ระหว่างวันที่ 20-24 เมษายน 2569 เวลา 09.00 – 16.00 น.

ณ สำนักนวัตกรรมการศึกษาและระบบอัจฉริยะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

1. หลักการและเหตุผล

ในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ในรูปแบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นความสนใจและพัฒนาทักษะรอบด้านของเด็กนักเรียน โดยเฉพาะในระดับประถมต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เต็มไปด้วยความอยากรู้อยากเห็นและจินตนาการ การจัดกิจกรรมค่าย “ผจญภัยสู่โลกแห่งการเรียนรู้” รุ่นที่ 1/68 จึงมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียน ผ่านการเล่น การทดลอง การทำงานเป็นทีม และการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อเสริมสร้างทั้งทักษะทางวิชาการ ทักษะชีวิต และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน กิจกรรมในค่ายออกแบบให้มีความหลากหลาย เช่น การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม STEM การสำรวจธรรมชาติ การทดลองวิทยาศาสตร์ การทำงานเป็นกลุ่ม และกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และการรู้จักแบ่งปันทำงาน

2. วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ถึง 5 ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงนอกห้องเรียน
- เพื่อพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และการแก้ปัญหา ผ่านกิจกรรม STEM และกิจกรรมสร้างสรรค์
- เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ความมีวินัย ความรับผิดชอบ และทักษะชีวิตในโลกปัจจุบัน
- เพื่อกระตุ้นจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความมั่นใจในตนเองของนักเรียน

3. การดำเนินงาน

3.1 ที่ปรึกษาโครงการ

- รองผู้อำนวยการสำนักนวัตกรรมการศึกษาและระบบอัจฉริยะ ด้านบริหารและพันธกิจสังคม
- หัวหน้าฝ่ายบริหารจัดการ

3.2 ผู้รับผิดชอบโครงการ

- งานบริการวิชาการ ฝ่ายบริหารจัดการ สำนักนวัตกรรมการศึกษาและระบบอัจฉริยะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

3.3 วิทยากร

- บุคลากร สังกัดสำนักนวัตกรรมการศึกษาและระบบอัจฉริยะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

3.4 วิทยากรฝึกปฏิบัติ

- บุคลากร/ นักศึกษา/บัณฑิต ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกจากสำนักนวัตกรรมการศึกษาและระบบอัจฉริยะ

3.5 คุณสมบัติผู้เข้าอบรม

- นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ถึง 5

3.6 วิธีการอบรม

- บรรยาย ฝึกปฏิบัติ

3.7 สถานที่

- ณ สำนักนวัตกรรมดิจิทัลและระบบอัจฉริยะ

3.8 วันและเวลาการอบรม

- ระหว่างวันที่ 20-24 เมษายน 2569 เวลา 09.00 - 16.00 น.

3.9 เนื้อหาหลักสูตร (5 วัน)

- กิจกรรม Ice Breaking
- กิจกรรม Treasure Hunt / Puzzle Challenge-
- บอร์ดเกม Undercover
- กิจกรรมนักสำรวจน้อยเรียนรู้ธรรมชาติ
- กิจกรรมทดลองทางวิทยาศาสตร์ & ความคิดสร้างสรรค์ & กฎหมายพลเมืองตัวน้อย
- กิจกรรมจาก E-sport พื้นฐานกีฬาอีสปอร์ต , แนะนำสายอาชีพ

4. ค่าลงทะเบียน

- เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถึง 5 ราคา 4,650.-บาท/คน เปิดอบรมเมื่อมีจำนวนผู้เข้าอบรมขั้นต่ำ 10 คน

5. การยกเลิกการอบรม

ผู้สมัครสามารถยกเลิกการอบรมได้ภายในเงื่อนไขดังนี้

- ต้องแจ้งล่วงหน้าก่อนวันแรกของการอบรมไม่ต่ำกว่า 10 วันมิฉะนั้นสำนักฯจะไม่คืนเงินให้
 - กรณีแจ้งยกเลิกการอบรมก่อนวันแรกของการอบรมต่ำกว่า 10 วัน สำนักฯ จะคืนค่าลงทะเบียนเพียง 70%
- ทั้งนี้ สำนักนวัตกรรมดิจิทัลและระบบอัจฉริยะ จะไม่คืนค่าลงทะเบียนไม่ว่ากรณีใด ๆ ยกเว้นกรณีผู้เข้าอบรม

แจ้งยกเลิกการอบรมก่อนล่วงหน้าหรือสำนักฯ ยกเลิกโครงการอบรมหรือมีผู้เข้าอบรมเกินจำนวนที่กำหนด