

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๕/กส๒๒



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๒

พฤษภาคม ๒๕๖๘

เรื่อง การรับสมัครนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และครูที่ปรึกษา เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกม
สู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา และเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดอบรมเชิงปฏิบัติการปั้นเด็กสายเกม
สู่เส้นทางอาชีพสร้างสรรค์ดิจิทัล ระหว่างวันที่ ๙ - ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ณ โรงแรมบ้านไทยทีค
กรุงเทพมหานคร เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นครีเอเตอร์ยุคใหม่ ทั้งด้านการสื่อสาร การผลิตเนื้อหา การพากย์
การสตรีมเกม การใช้เครื่องมือดิจิทัล และการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ากับความคิด
สร้างสรรค์ของผู้เรียน รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเห็นว่า การอบรมเชิงปฏิบัติการ
ดังกล่าว จะช่วยส่งเสริมทักษะอาชีพดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ให้แก่แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา พร้อมทั้ง
พัฒนาศักยภาพครูในการแนะแนวและส่งเสริมผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวให้นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัด
ทราบ โดยเปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่ - ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๘ และประกาศผลการคัดเลือกในวันอังคารที่
๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๘ ที่ ottc.obec.go.th ทั้งนี้ ทีมที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ
ปั้นเด็กสายเกมสู่เส้นทางอาชีพ ระหว่างวันที่ ๙ - ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ณ โรงแรมบ้านไทยทีค
กรุงเทพมหานคร โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วม
การอบรมดังกล่าวข้างต้น สำหรับรายละเอียดอื่นๆ จะแจ้งให้ทราบภายหลัง

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง

ขอแสดงความนับถือ

(นางเกศทิพย์ ศุภวานิช)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๑๕-๖

“เรียนดี มีความสุข”



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 โรงแรมบ้านไทยทีค กรุงเทพมหานคร เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นครีเอเตอร์ยุคใหม่ ทั้งด้านการ สื่อสาร การผลิตเนื้อหา การพากย์ การสตรีมเกม การใช้เครื่องมือดิจิทัลและการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ากับความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนโดยใช้รูปแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม ระหว่างครูและนักเรียนส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผ่านการฝึกทักษะ การลงมือปฏิบัติจริง การสร้างสรรค์ผลงานจริงสู่การพัฒนาทักษะอาชีพในอนาคต อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและเติบโตอย่างมั่นใจในโลกยุคดิจิทัลโดยมีรายละเอียด 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 แคลสเกม 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 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 รับสมัครตั้งแต่วันที่ - 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. 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 อาชีพใหม่ไม่ต้องใช้หน้าตา กับ 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 สมาร์ทโฟน / แท็บเล็ต พร้อมสายชาร์จอุปกรณ์
- ๘.๒ Notebook ต้องมีสเปกขั้นต่ำ 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. 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

OBECSports X NextGen Creator



<https://forms.gle/AtjiRQRqpiBQ6bBVA>