

ใบตอบรับเข้าร่วมฝึกอบรมโปรแกรม Scratch ในโครงการ Code Their Dreams: Train the Trainer ครั้งที่ ๔

๑) ชื่อ _____ นามสกุล _____
ตำแหน่ง _____ ภาควิชา _____
หน่วยงาน/สถาบัน _____
โทรศัพท์ _____ อีเมล _____

๒) ชื่อ _____ นามสกุล _____
ตำแหน่ง _____ ภาควิชา _____
หน่วยงาน/สถาบัน _____
โทรศัพท์ _____ อีเมล _____

กรุณาทำเครื่องหมาย / หน้าวันที่ต้องการเข้ารับการอบรม **เลือกอบรมเพียง ๑ รุ่นเท่านั้น

- รุ่น ๑ วันที่ ๑๗ – ๑๘ พฤษภาคม
 รุ่น ๒ วันที่ ๒๑ – ๒๒ พฤษภาคม
 รุ่น ๓ วันที่ ๒๓ – ๒๔ พฤษภาคม
 รุ่น ๔ วันที่ ๓๐ – ๓๑ พฤษภาคม

หมายเหตุ

- กรุณาเตรียมคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กของท่านมาในวันที่เข้ารับการอบรมด้วย
- หากมีบุคลากรของทางโรงเรียนสนใจเข้าร่วมมากกว่า ๒ ท่าน รบกวนติดต่อเจ้าหน้าที่ล่วงหน้า เพื่อตรวจสอบที่นั่งว่างสำหรับวันที่ต้องการเข้าร่วม

กรุณาส่งใบตอบรับกลับมาที่ คุณปัทมาภรณ์ กัดสุข แผนก สื่อสารองค์กร กลุ่มบริษัทซีดีจี

ทางอีเมล: pattamaporn.k@cdg.co.th ภายในวันที่ ๑๔ พฤษภาคม ๒๕๖๑

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ คุณปัทมาภรณ์ เบอร์โทรศัพท์ ๐๒ – ๖๗๘ – ๐๒๐๐ เบอร์ต่อ ๒๕๕๕
เบอร์โทรศัพท์มือถือ ๐๘๖ - ๗๗๘ - ๕๕๓๓

กำหนดการอบรมโปรแกรม Scratch ในโครงการ Code Their Dreams: Train the Trainer ครั้งที่ ๔
ณ อาคารซีดีจีเฮ้าส์ ห้อง Learn ชั้น ๑๘

วันที่ ๑

๐๘.๓๐ – ๐๙.๐๐	ลงทะเบียน
๐๙.๐๐ – ๐๙.๓๐	แนะนำโครงการ Code Their Dreams และทำความรู้จักกับ โปรแกรม Scratch
๐๙.๓๐ – ๑๐.๓๐	เริ่มต้น โปรแกรม Scratch ด้วยการสร้างคำสั่งพื้นฐาน
๑๐.๓๐ – ๑๐.๔๕	พักรับประทานของว่างช่วงเช้า
๑๐.๔๕ – ๑๒.๐๐	เรียนรู้การสร้าง Animation และนำเสนอผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐	พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ – ๑๔.๓๐	เรียนรู้คำสั่ง Variable, Operator และสร้างเกมง่ายๆ จากคำสั่งที่เรียนมา
๑๔.๓๐ – ๑๔.๔๕	พักรับประทานของว่างช่วงบ่าย
๑๔.๔๕ – ๑๖.๐๐	เรียนรู้คำสั่ง Control พร้อมสรุปผลการอบรมกิจกรรมวันแรก

วันที่ ๒

๐๙.๐๐ – ๐๙.๑๕	ทบทวนเนื้อหาจากการอบรมวันแรก
๐๙.๑๕ – ๑๐.๐๐	เรียนรู้คำสั่ง Sensing, More Block และการสร้างเกม Flappy Bird
๑๐.๐๐ – ๑๐.๓๐	ฝึกปฏิบัติโดยใช้คำสั่ง Sensing, More Block
๑๐.๓๐ – ๑๐.๔๕	พักรับประทานของว่างช่วงเช้า
๑๐.๔๕ – ๑๒.๐๐	แบ่งกลุ่ม ลงมือทำโปรเจกต์
๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐	พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ – ๑๔.๓๐	จัดทำโปรเจกต์ พร้อมนำเสนอผลงาน
๑๔.๓๐ – ๑๔.๔๕	พักรับประทานของว่างช่วงบ่าย
๑๔.๔๕ – ๑๕.๑๕	จัดทำโปรเจกต์ พร้อมนำเสนอผลงาน (ต่อ)
๑๕.๑๕ – ๑๕.๔๕	อภิปรายในหัวข้อการนำโปรแกรม Scratch ไปสอนนักเรียนได้อย่างไร
๑๕.๔๕ – ๑๖.๐๐	สรุปการอบรมทั้งหมด

