



ที่ ศธ ๐๔๐๕๗/๑๙

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก
ถนนสุวรรณศร อำเภอเมืองนครนายก
จังหวัดนครนายก ๒๖๐๐๐

๕ มกราคม ๒๕๖๔

เรื่อง การติดตามการดำเนินงานหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการพัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณ
โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ, โรงเรียนวัดเกาะกา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายชื่อโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. กำหนดการดำเนินงานหลังการอบรม จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการพัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning) สำหรับศึกษานิเทศก์และครูจากโรงเรียนคุณภาพประจำตำบลที่เข้าร่วมโครงการ
โดยเข้าร่วมอบรมฯ ระหว่างวันที่ ๓๑ ตุลาคม ถึงวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ ณ โรงแรม The Palazzo ถนน
รัชดาภิเษก เขตดินแดง กรุงเทพฯ เรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้เพื่อนำไปใช้พัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning) และใช้เกมเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก ขอแจ้งให้ครูผู้สอนที่เข้าร่วมอบรมฯ
ดำเนินกิจกรรมหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการฯ ตามรายละเอียดที่แจ้งมาพร้อมหนังสือนี้ หากประสงค์จะทราบ
ข้อมูลเพิ่มเติม สอบถามรายละเอียดได้ที่ คุณขวัญชนก นงนวล หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙ ๘๒๕๓ ๙๖๓๙
(ผู้ประสานงานโครงการ)

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายเสรี ขามประไพ)

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก

รายชื่อโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก
เข้าร่วมโครงการพัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)
รุ่นที่ ๑ : วันที่ ๓๑ ตุลาคม ถึงวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๓
ณ โรงแรม The Palazzo ถนนรัชดาภิเษก เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร

ที่	คำนำหน้า	ชื่อ	นามสกุล	โรงเรียน	สังกัด
๑	นาย	ณัฐวิรัช	สมใจ	วัดเกาะกา	สพป.นครนายก
๒	นาง	วราสินี	เนืองกำเหนิด	ชุมชนวัดเขี้ยวโอสถ	สพป.นครนายก

กำหนดการดำเนินงานหลังการอบรม โครงการพัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

ที่	ระยะเวลา	กิจกรรม	ผู้รับผิดชอบ	ช่องทางการส่งงาน
1	ธ.ค. 2563	จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน	ครู	https://rebrand.ly/Gbl-asm-t-01
2	ธ.ค. 2563	ส่งแผนการจัดการเรียนรู้ฯ ให้ศึกษานิเทศก์ตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ครู	https://rebrand.ly/Gbl-asm-t-02
3	23 ธ.ค. 2563	จัดทำแผนนิเทศร่วมกับครูในโครงการฯ และส่งแผนนิเทศให้โครงการฯ	ศึกษานิเทศก์	https://rebrand.ly/Gbl-asm-s-01
4	5 ม.ค. 2564	รวบรวมแผนการจัดการเรียนรู้ของครูที่เข้าร่วมโครงการทั้งหมดส่งโครงการฯ	ศึกษานิเทศก์	https://rebrand.ly/Gbl-asm-s-02
5	ธ.ค. 2563 – ม.ค. 2564	นิเทศชั้นเรียนตามแผนการนิเทศและส่งแบบสังเกตชั้นเรียน	ศึกษานิเทศก์	https://rebrand.ly/Gbl-asm-s-03
6	ม.ค.- ก.พ. 2564	นิเทศชั้นเรียนร่วมกับคณะของ สพฐ. และสจส.	ศึกษานิเทศก์	https://rebrand.ly/Gbl-asm-s-04
7	ธ.ค.- ม.ค. 2564	จัดทำคลิปวิดีโอตามแผนการจัดการเรียนรู้ และส่งให้ศึกษานิเทศก์ ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา	ครู	https://rebrand.ly/Gbl-asm-t-03
8	ม.ค.-ก.พ. 2564	นำคลิปวิดีโอที่ผ่านการพิจารณาพร้อมกันกับศึกษานิเทศก์ Upload ขึ้น YouTube แล้ว copy link ไปยัง Facebook กลุ่มภูมิภาค	ครู	https://rebrand.ly/Gbl-asm-t-04
9	ม.ค.- ก.พ. 2564	ประเมินคลิปวิดีโอ และให้ข้อเสนอแนะและส่งแบบประเมินคลิปวิดีโอให้โครงการฯ	ศึกษานิเทศก์	https://rebrand.ly/Gbl-asm-s-05
10	5 มี.ค. 2564	โหวตคลิปวิดีโอของครูในภูมิภาค/จุดที่อบรม 5 ลำดับ	ศึกษานิเทศก์	https://rebrand.ly/Gbl-asm-s-06
11	10 มี.ค. 2564	ประกาศผลการประกวดคลิปวิดีโอ ระดับภูมิภาค	สจส.	https://rebrand.ly/Gbl-kmitl-01
12	16 มี.ค. 2564	ประกวดคลิปวิดีโอ ระดับประเทศ	สจส.	https://rebrand.ly/Gbl-kmitl-02
13	20 มี.ค. 2564	ประกาศผลการประกวดคลิปวิดีโอ ระดับประเทศ	สจส.	https://rebrand.ly/Gbl-kmitl-03

หมายเหตุ: สามารถดาวน์โหลดแบบฟอร์มได้ที่ <https://rebrand.ly/Gbl-formDownload>



รายละเอียดการส่งผลงานคลิปวิดีโอการสอน ผ่าน YouTube
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ
พัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

1. ให้คุณครูนำแผนที่ได้ทำการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)
2. คลิปวิดีโอการสอน ต้องมีความยาวไม่น้อยกว่า 15 นาที และไม่เกิน 30 นาที
3. คลิปวิดีโอการสอน ไม่จำกัดเทคนิคในผลิต
4. อัปโหลด คลิปวิดีโอการสอน โดยใช้บริการ YouTube เท่านั้น
5. การตั้งค่า YouTube คลิปวิดีโอการสอน ต้องมีรายละเอียด ดังนี้
 - 5.1 ตั้งชื่อคลิป (Title) พร้อมระบุชื่อโรงเรียน รูปแบบดังต่อไปนี้
GBL#1 การพัฒนาแนวคิดเชิงคำนวณโดยใช้เกมเป็นฐาน โรงเรียนXXXXXXXX
 - 5.2 พิมพ์ คำอธิบายคลิปวิดีโอ (Description) รายละเอียดดังต่อไปนี้
 - 5.2.1 ชื่อ - นามสกุล คุณครู
 - 5.2.2 โรงเรียน
 - 5.2.3 เขตพื้นที่การศึกษา
 - 5.2.4 ตั้งค่า แฮชแท็ก พร้อมระบุรุ่น รูปแบบดังต่อไปนี้
#โครงการGBL #GBLรุ่นที่1/2/3/.....
 - 5.3 ตั้งคำวิดีโอไม่ได้สร้างมาเพื่อเด็ก
 - 5.4 ตั้งคำวิดีโอเป็น สาธารณะ
6. ส่งผลงาน คลิปวิดีโอการสอน ที่ผ่านการพิจารณาร่วมกันกับ ศึกษานิเทศก์ ที่อีเมลล์ ขึ้น YouTube เรียบร้อยแล้วที่ <https://rebrand.ly/Gbl-asm-t-04>
7. คัดลอก YouTube ลิงค์ ของคลิปวิดีโอการสอน และโพสต์ที่ Facebook กลุ่มภูมิภาค