มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
ผลผลิต ผลงานบริการวิชาการ

1. ชื่อโครงการ โครงการบูรณาการด้านทักษะคอมพิวเตอร์ในการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ ฝ่ายวิชาการและวิจัย
หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

3. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันการดำเนินการด้านระบบปฏิบัติการ ในเครื่องคอมพิวเตอร์ นับได้ว่ามีความจำเป็นต่อการศึกษาของนักเรียน นิสิต และนักศึกษาเป็นอย่างยิ่ง สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้จัดให้มีห้องสอนอบรมคอมพิวเตอร์ ในหลักสูตรต่าง ๆ รวมทั้งใช้เป็นแหล่งค้นคว้า หาข้อมูล จากระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ในการทำรายงานของนักเรียนนักศึกษา ทำให้เกิดการพัฒนา และ สร้างมาตรฐานด้านการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดียิ่ง

เนื่องจากห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ของโรงเรียนหรือ สถาบันการศึกษาต่าง ๆ มักเปิดให้บริการช่วงเวลาการศึกษาเท่านั้น ทำให้นักเรียน นักศึกษาส่วนหนึ่ง ที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นของตนเองที่บ้าน ต้องใช้บริการ ค้นหาข้อมูล จากร้านบริการอินเตอร์เน็ต ของเอกชน ที่ให้บริการ โดยคิดค่าบริการเป็นรายชั่วโมง อีกทั้งไม่มีผู้กำกับดูแล ทำให้นักเรียน และ เยาวชนส่วนหนึ่ง ใช้บริการอินเตอร์เน็ต ในการเล่นเกมส์ หรือ การสนทนาในระบบเครือข่าย ติดต่อกันเป็นเวลานาน จนเกิดปัญหาทางสังคมตามมา ดังจะเห็นได้จาก รัฐบาลมีนโยบาย ในการคุมเข้มร้านอินเตอร์เน็ต ด้วยการห้ามเยาวชน ใช้บริการหลังเวลาที่กำหนด หรือ ห้ามนักเรียนในเครื่องแบบ ใช้บริการก่อนเวลา ที่กำหนด เป็นต้น

จากเหตุผลดังกล่าว คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงได้จัดทำโครงการบูรณาการด้านทักษะคอมพิวเตอร์ในการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ จากห้องสอนอบรม จากโรงเรียน หรือ สถาบันการศึกษาต่าง ๆ และ ได้ใช้ประโยชน์ในการค้นคว้า ข้อมูลจัดทำรายงานจากระบบอินเตอร์เน็ต โดยมีผู้กำกับดูแลได้อย่างเหมาะสมต่อไป

4. วัตถุประสงค์

1. เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจและให้ความรู้พื้นฐานทางด้านคอมพิวเตอร์แก่เยาวชนที่มีความสนใจ
2. เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมเยาวชนในด้านการเรียนรู้หลักการการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
3. เพื่อส่งเสริมเยาวชนให้สามารถนำโปรแกรม Scratch มาออกแบบโปรแกรมตามวัตถุประสงค์ได้

5. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ 40 คน

6. คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมโครงการ/การรับสมัคร

1. นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 – ม.6) หรือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวนทีมละ 3 คน

2. กรอกข้อมูลผู้สมัคร ลงในใบสมัครเข้าร่วมแข่งขัน(เอกสารแนบ)และส่งกลับมาได้ที่ หมายเลขโทรสาร 02-665-3774 หรือ Email : pennapa0177@gmail.com สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งอรุณ พรเจริญ รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย หมายเลขโทรศัพท์ 02-665-3777 ต่อ 7007 หรือ 7137 (เปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่ 5 มกราคม 2560 – วันที่ 13 มกราคม 2560)

7. สถานที่ดำเนินการ

วันที่ 19 และ 20 มกราคม 2560 ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้อง 2402 อาคาร 2 ชั้น 4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ศูนย์พณิชยการพระนคร

8. ขั้นตอนการแข่งขัน/การดำเนินโครงการ

แบ่งการดำเนินการแข่งขั้นออกเป็น 2 วัน คือในวันที่ 19 และวันที่ 20 มกราคม 2560 โดย ให้ผู้สนใจเลือกว่าต้องการเข้าร่วมแข่งขันในวันที่ 19 มกราคม 2560 หรือวันที่ 20 มกราคม 2560 ให้กรอกลงในใบสมัคร

- ช่วงเช้า จะเป็นการอบรมในหลักการการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น,ฝึกปฏิบัติการสร้างสคริป,การเขียนโปรแกรม Scratch,แนวทางในการประยุกต์ใช้โปรแกรม

- ช่วงบ่าย จะเป็นการประกวดการแข่งขันการใช้โปรแกรม Scratch เพื่อออกแบบเกมส์ ในเชิงสร้างสรรค์

9. รางวัลในการแข่งขัน

รางวัลชนะเลิศ	1	รางวัล	รางวัลละ 1,000 บาท	พร้อมใบประกาศเกียรติคุณ
รางวัลชมเชย	2	รางวัล	รางวัลละ 500 บาท	พร้อมใบประกาศเกียรติคุณ

(คณะกรรมการจัดการแข่งขัน จัดให้มีคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเป็นคณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน และผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด ทั้งนี้คณะผู้จัดทำขอสงวนสิทธิรางวัลชนะเลิศสำหรับทีมที่เหมาะสมที่สุดเท่านั้น)