

*CUBIC***CAMP***BUILDER*

บริการจัดค่ายแบบครบวงจรเพื่อการเรียนรู้ที่สนุก...มาก

Cubic Coding Courses

Learning Process

การเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (computational science) และโค้ดดิ้ง (coding) ของคิวบิกครีเอทีฟมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิดให้เป็นระบบอย่างเข้าใจ สามารถคิดแก้ปัญหาได้ ด้วยการผสมผสานการเรียนรู้แบบนามธรรมบนคอมพิวเตอร์กับการเรียนรู้เป็นรูปธรรมด้วยกิจกรรมแบบอันปลั๊ก (unplugged) พร้อมมุ่งเน้นความสนุกสนานอันเป็นเอกลักษณ์ของคิวบิกครีเอทีฟ

Computational Science

Hands-on Coding Experience

Unplugged Activities

Systematic Thinking

หลักสูตรประเภทปลาย 6 ชั่วโมง

▶ Binary Bitmap *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ ได้ทำความเข้าใจว่าทำไมคอมพิวเตอร์ต้องเก็บข้อมูลในรูปแบบไบนารี 0,1 และคอมพิวเตอร์ใช้วิธีอะไรในการเก็บข้อมูลที่ซับซ้อนในรูปแบบที่เรียบง่ายนี้ได้?

▶ Operation Robotics *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจความสำคัญของลำดับขั้นของคำสั่ง (sequencing) อันเป็นแนวคิดพื้นฐานของการทำงานของคอมพิวเตอร์และการโค้ดดิ้ง

▶ Event *coding experience*

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้หรือเหตุการณ์อื่นๆ

▶ Loop *coding experience*

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่ทำงานซ้ำๆ ต่อเนื่องกัน

หลักสูตรประมาณปลาย 12 ชั่วโมง (1/2)

▶ Binary Bitmap *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ ได้ทำความเข้าใจว่าทำไมคอมพิวเตอร์ต้องเก็บข้อมูลในรูปแบบไบนารี 0,1 และคอมพิวเตอร์ใช้วิธีอะไรในการเก็บข้อมูลที่ซับซ้อนในรูปแบบที่เรียบง่ายนี้ได้?

▶ Jigsaw Puzzle *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ ได้รู้จักกับขั้นตอนวิธี (algorithm) และอรรถศาสตร์ (semantics) ในความหมายของวิทยาการคำนวณ โดยกิจกรรมจะเน้นให้น้องๆ ได้ทดลองแก้ปัญหาและเรียนรู้ความสำคัญของสองสิ่งนี้ในกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยคอมพิวเตอร์

▶ Operation Robotics *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจความสำคัญของลำดับขั้นของคำสั่ง (sequencing) อันเป็นแนวคิดพื้นฐานของการทำงานของคอมพิวเตอร์และการโค้ดดิ้ง

▶ Loopy Friends *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจแนวคิดการทำซ้ำ (loop) ของการโค้ดดิ้ง และเข้าใจประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้

หลักสูตรประมาณปลาย 12 ชั่วโมง (2/2)

▶ **Conditional Cards** *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจหลักการของการสร้างเงื่อนไข (condition) ซึ่งเป็นฐานสำคัญในการโค้ดดิ้งที่จะสามารถตั้งให้คำสั่งทำงานตามเงื่อนไขต่างๆ ที่ระบุ

▶ **Event** *coding experience*

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้หรือเหตุการณ์อื่นๆ

▶ **Conditional** *coding experience*

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่ทำงานซ้ำๆ ต่อเนื่องกัน

▶ **Loop** *coding experience*

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่ทำงานซ้ำๆ ต่อเนื่องกัน

หลักสูตรมัธยมต้น 6 ชั่วโมง

▶ Operation Robotics *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจความสำคัญของลำดับขั้นของคำสั่ง อันเป็นแนวคิดพื้นฐานของการทำงานของคอมพิวเตอร์และการโค้ดดิ้ง

▶ Loopy Friends *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจแนวคิดการทำซ้ำ (loop) ของการโค้ดดิ้ง และเข้าใจประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้

▶ The Envelope *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ รู้จักกับแนวคิดตัวแปร (variable) และความสำคัญในการใช้งานเพื่อแก้ไขปัญหาคืออะไรได้

หลักสูตรมัธยมต้น 12 ชั่วโมง (1/2)

▶ Jigsaw Puzzle *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ ได้รู้จักกับขั้นตอนวิธี (algorithm) และอรรถศาสตร์ (semantics) ในความหมายของวิทยาการคำนวณ โดยกิจกรรมจะเน้นให้น้องๆ ได้ทดลองแก้ปัญหาและเรียนรู้ความสำคัญของสองสิ่งนี้ในกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยคอมพิวเตอร์

▶ Operation Robotics *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจความสำคัญของลำดับขั้นของคำสั่ง อันเป็นแนวคิดพื้นฐานของการทำงานของคอมพิวเตอร์และการโค้ดดิ้ง

▶ Loopy Friends *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ เข้าใจแนวคิดการทำซ้ำ (loop) ของการโค้ดดิ้ง และเข้าใจประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้

▶ The Envelope *unplugged*

กิจกรรมเกมแนวอันปลั๊กที่ให้น้องๆ รู้จักกับแนวคิดตัวแปร (variable) และความสำคัญในการใช้งานเพื่อแก้ไขปัญหามากมายได้

หลักสูตรมัธยมต้น 12 ชั่วโมง (2/2)

▶ **Loop** coding experience

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่ทำงานซ้ำๆ ต่อเนื่องกัน

▶ **Variables** coding experience

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้หรือเหตุการณ์อื่นๆ

▶ **Function** coding experience

เรียนรู้การใช้งานฟังก์ชันและการใช้งานกับตัวแปรต่างๆ เพื่อแก้ปัญหา

▶ **For Loop** coding experience

เรียนรู้การโค้ดและความสำคัญของโค้ดที่ทำงานซ้ำๆ ต่อเนื่องกัน โดยเชื่อมโยงกับการสร้างเงื่อนไขควบคุมตัวแปร

Price Chart

มกราคม, มิถุนายน, สิงหาคม,
พฤศจิกายน, ธันวาคม

กุมภาพันธ์, กันยายน

มีนาคม, เมษายน, พฤษภาคม,
กรกฎาคม, ตุลาคม

วันทำการ

300 / 6 ชั่วโมง

400 / 6 ชั่วโมง

500 / 6 ชั่วโมง

วันหยุด

500 / 6 ชั่วโมง

750 / 6 ชั่วโมง

1,000 / 6 ชั่วโมง

- รวมค่าดำเนินการ วัสดุ และค่าแรงบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการทั้งหมด ไม่รวมค่าใช้จ่ายด้านการเดินทางและสวัสดิการ และไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม
- อุปกรณ์ที่ผู้ว่าจ้างต้องเตรียมได้แก่คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างน้อย 1 เครื่องต่อ 1 คน, โปรเจคเตอร์, เครื่องเสียง
- อัตราต่อผู้เข้าร่วม 1 คน จำนวนทุกๆ 5 คน เศษของ 5 คนคิดเป็น 5 คน ขึ้นต่ำ 20 คนต่อรอบ
- วันหยุดพิจารณาจากวันหยุดของคิวบิกครีเอทีฟ/ ซึ่งอาจมีความแตกต่างจากวันหยุดราชการในบางกรณี โปรดติดต่อทีมงานเพื่อตรวจสอบปฏิทินวันหยุด
- ในกรณีที่มีช่วงคาบเกี่ยวระหว่างเดือน ใช้เป็นอัตราเดือนที่มีอัตราสูงกว่า

ติดต่อ/สอบถาม

083 159 0777 หรือ contact@cubiccreative.org

ทุกวันทำการเวลา 11:00 - 19:00 (มีระบบฝากข้อความอัตโนมัติ 24 ชั่วโมง)

ดูแคตตาล็อกและแพ็คเกจกิจกรรมทั้งหมดได้ที่ <http://cubiccreative.org/campbuilder>