สุดยอดค่ายการเรียนรู้ STEM ที่ไม่เหมือนใคร

รอบวันที่ 30 มิถุนายน – 2 กรกฎาคม 2565

สารบัญ

- ภาพรวมค่าย / คุณสมบัติผู้ลงทะเบียน
- จุดเด่นของ Cubic STEM Camp
- กำหนดการ / สถานที่จัดค่าย
- กิจกรรมภายในค่าย
- อัตราค่าธรรมเนียม
- ขั้นตอนการลงทะเบียน
- สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ภาพรวมค่าย

Cubic STEM Camp เป็นค่ายกลุ่มเล็กที่รวบรวมสุดยอดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์แบบบูรณาการณ์แสนสนุกของคิวบิกครีเอทีฟ 10 กิจกรรมเข้าไว้ด้วยกัน

ภายในค่ายน้องๆ จะได้เรียนรู้ STEM ผ่านกิจกรรมแสนสนุกที่จะชวนให้น้องๆ ต้องประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาสุดท้าทายผ่านการปฏิบัติจริง พร้อมกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้และข้อคิดเห็นอันหลากหลายจากเพื่อนๆ และวิทยากรของคิวบิกครีเอทีฟ

Science

Technology

Engineering

Mathematics

คุณสมบัติผู้สมัคร

น้องๆ ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น ป.5 – ม.3 (ปีการศึกษา 2564) หรือเทียบเท่า

จุดเด่นของ Cubic STEM Camp

การเรียนรู้แบบบูรณาการที่ทุกกิจกรรมออกแบบให้น้องๆ ต้องประยุกต์ใช้ทั้งทักษะและความรู้ที่หลากหลายเพื่อเชื่อมโยงในการแก้ไขปัญหาที่แสนท้าทาย

ทุกกิจกรรมถูกออกแบบให้มีความสนุกสนานท้าทายที่จะดึงดูดให้น้องๆ มีความสนใจและอยากมีส่วนร่วมกับกิจกรรม อันจะนำไปสู่ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

การดูแลอย่างใกล้ชิดจากทีมงานของคิวบิกครีเอทีฟที่มีประสบการณ์จัดกิจกรรมการเรียนรู้มานานกว่า 18 ปี ในอัตราส่วนทีมงานต่อชาวค่ายสูงถึง 1:2

กำหนดการ

30 มิถุนายน – 2 กรกฎาคม (พฤ. - ส.)

09:00 – 21:00 (วันสุดท้ายเลิก 17:30)

สามารถเลือกลงทะเบียนได้ทั้งแบบค่ายกลางวันแบบไปเช้าเย็นกลับ หรือแบบค่ายพักแรม

จำกัดจำนวน 12 คน

สถานที่จัดกิจกรรม

กิจกรรมทั้งหมดจัดที่ Cubic Creative PlayCube ซึ่งเป็นอาคารสำนักงานและจัดกิจกรรมของคิวบิกครีเอทีฟ ตั้งอยู่ในซอยงามวงศ์วาน 44

แผนที่: http://cubiccreative.org/map

ในกรณีที่ลงทะเบียนแบบค่ายพักแรม ห้องพักของชาวค่ายจะอยู่ในอาคารเดียวกันโดยมีทีมงานดูแลตลอด 24 ชั่วโมง

กิจกรรมภายในค่าย

	วันที่ 1	วันที่ 2	วันที่ 3
09:00 – 12:00	กิจกรรมต้อนรับชาวค่าย	ไหล...ยืด	Cubic Millionaire
13:00 – 15:00	Cubic Mana Racing	The Clocksmith	Electronics Adventure (1)
15:30 – 17:30	Tree of Life	Pirates of the Galaxy	Electronics Adventure (2)
19:00 – 21:00	The Operation 407	Lost.	

12:00 - 13:00 พักรับประทานอาหารกลางวัน

15:00 - 15:30 พักรับประทานอาหารว่างช่วงบ่าย

17:30 - 19:00 พักรับประทานอาหารเย็น

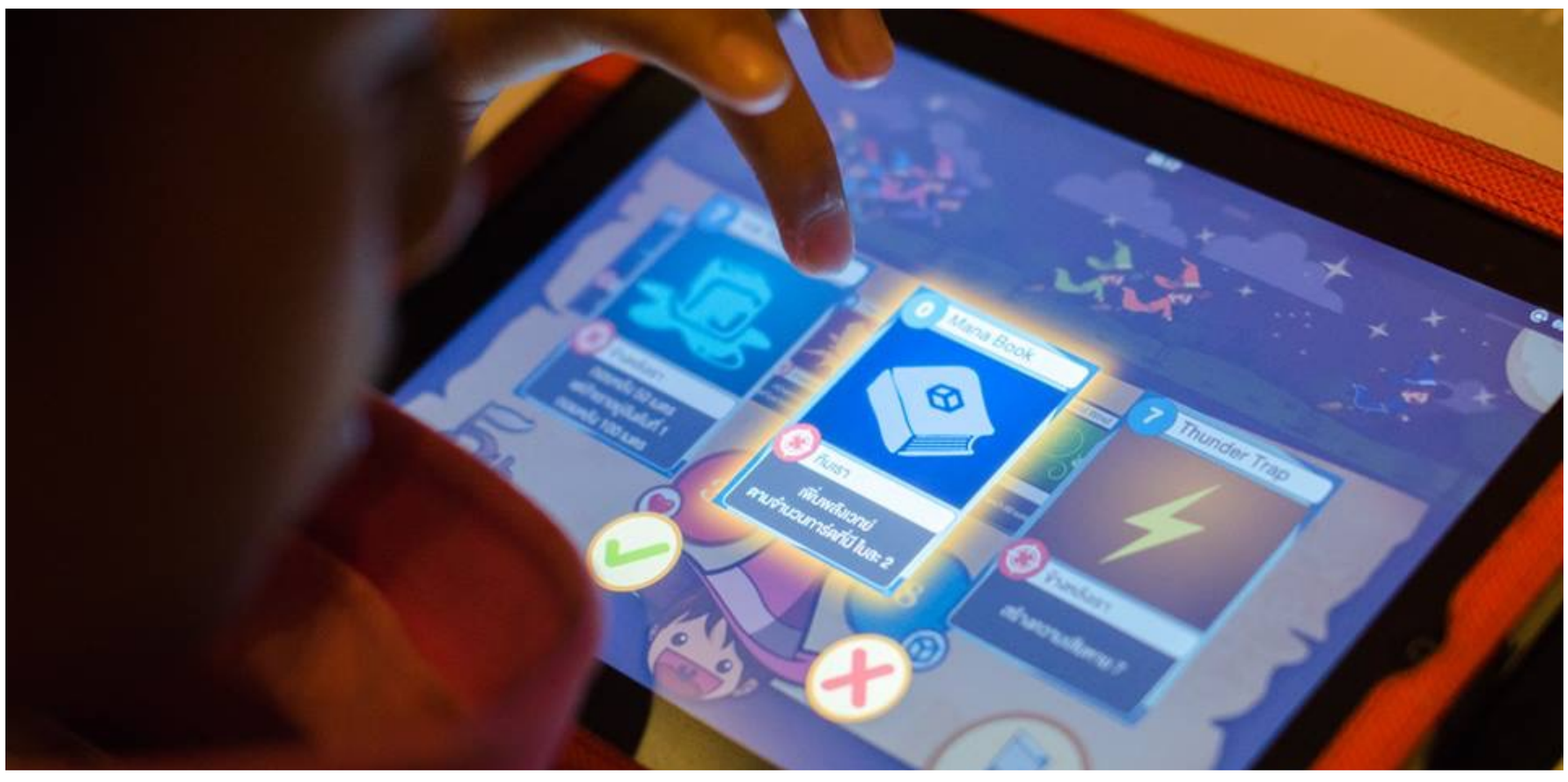
21:00 - 21:30 พักรับประทานนมก่อนนอน (เฉพาะชาวค่ายแบบพักแรม)

Cubic Mana Racing

เพลิดเพลินกับเกมออนไลน์อินเตอร์แอคทีฟแสนสนุก ผู้เข้าร่วมจะต้องรวบรวมศิลาเวทย์มนตร์จากการทำภารกิจ นำมาเปลี่ยนเป็นการ์ดเวทย์มนตร์ แล้วใช้ไหวพริบหาจังหวะใช้การ์ดเหล่านี้เพื่อนำทีมสู่ชัยชนะ

เกมนี้ถูกออกแบบอย่างพิถีพิถันเพื่อให้ใช้บรรยากาศของความสนุกสนานและเทคโนโลยีดึงดูดให้ผู้เล่นมีความสนใจ พร้อมกับรายละเอียดเงื่อนไขต่างๆ ของการ์ดที่สร้างความซับซ้อนของเงื่อนไขในการใช้งานที่จะเกิดประโยชน์สูงสุดในสถานการณ์ที่เหมาะสมเท่านั้น (situational) ดังนั้นผู้เล่นจึงจำเป็นต้องสามารถมองสถานการณ์ภาพรวม และตัดสินใจอย่างรวดเร็ว (critical thinking)

หัวข้อการเรียนรู้: การตัดสินใจแบบรวดเร็ว (critical thinking), การประเมินสถานการณ์ (situation analysis), การประสานงาน



Tree of Life

กิจกรรมที่น้องๆ ต้องท้าทายอำนาจของแรงโน้มถ่วงด้วยการออกแบบโครงสร้างต้นไม้ให้สูงและแผ่กิ่งก้านไปได้กว้างไกลที่สุด โดยใช้อุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอยู่อย่างจำกัด

แนวคิดเชิงวิศวกรรมในกิจกรรมนี้คือความซับซ้อนของการคิดเชิงสับเปลี่ยน (trade-off) เพื่อหาจุดที่มีประสิทธิภาพสูงสุด (optimization) ระหว่างการใช้ทรัพยากรเพื่อความสูง หรือใช้ทรัพยากรเพื่อสร้างระยะทางในแนวระนาบเพื่อความกว้าง

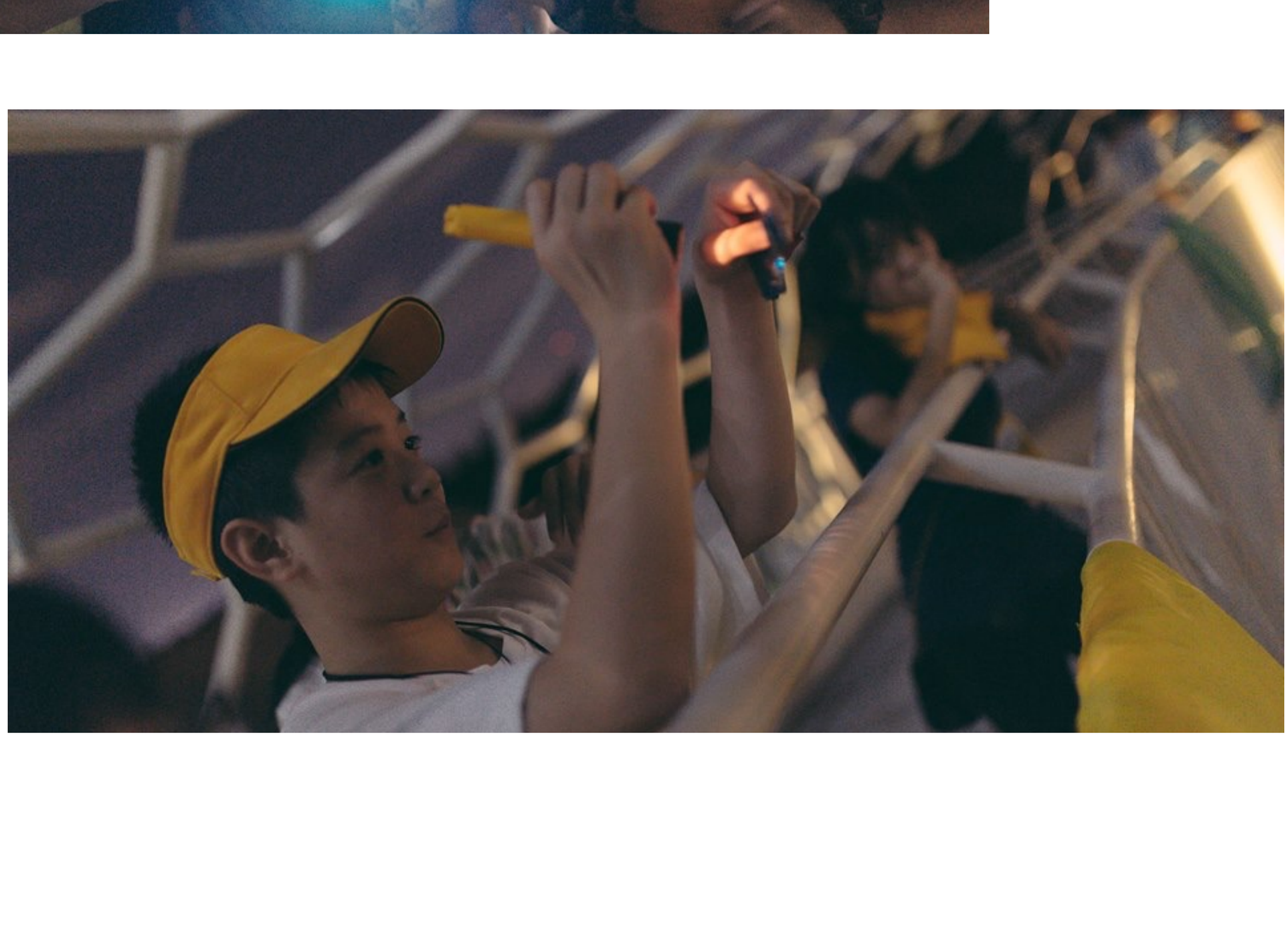
หัวข้อการเรียนรู้: แนวคิดเชิงวิศวกรรมเบื้องต้น, กลศาสตร์และวัสดุศาสตร์ทั่วไป โดยเฉพาะเรื่องจุดศูนย์ถ่วง, การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด

The Operation 407

ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นสายลับที่จะต้องไขปริศนาเพื่อถอดรหัสจากเอกสารลับต่างๆ มากมาย และหาวิธีส่งสารรหัสลับนี้ผ่านสัญญาณไฟให้รวดเร็วและถูกต้องมากที่สุด

กิจกรรมนี้เป็นวิศวกรรมเชิงกระบวนการ (process engineering) ที่ผู้เล่นจะต้องออกแบบกระบวนการสื่อสาร (protocol) ตามโจทย์ที่กำหนดให้สามารถใช้งานเพื่อส่งข้อมูลได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ ไม่กำกวม และรวดเร็วที่สุด

หัวข้อการเรียนรู้: การสับเปลี่ยนและการจัดหมู่ (combinatorics), แนวคิดการเข้ารหัสข้อมูลของคอมพิวเตอร์ (data encoding), การสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์, การวิเคราะห์หาสถานการณ์ที่เป็นไปได้เพื่อป้องกันปัญหา, การออกแบบกระบวนการ (process design)



ไหล...ยืด

โครงงานวิศวกรรมที่แสนลุ้น...ระทึก ผู้เล่นจะต้องสร้างราง ให้ลูกแก้วไหลให้ได้เป็นระยะเวลานานที่สุด โดยที่ไม่หยุด หรือไม่หล่นไปเสียก่อน จากวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ต้องใช้คะแนนแลก

นอกเหนือจากการประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เพื่อสร้างโครงสร้างที่แข็งแรงและทำให้ลูกแก้วไหลช้าที่สุดแต่ไม่หยุดแล้ว กิจกรรมนี้ยังมีความซับซ้อนในการวางแผนการใช้ทรัพยากรที่มีให้เลือกใช้ได้ไม่จำกัด แต่จะต้องแลกมาด้วยผลเสียด้านคะแนนที่ผู้เล่นต้องวางแผนและตัดสินใจอย่างถี่ถ้วนก่อนที่จะใช้วัสดุอุปกรณ์ใดๆ เพิ่มเติม

หัวข้อการเรียนรู้: ความรู้ทางฟิสิกส์เกี่ยวกับกลศาสตร์พื้นฐาน, การกลิ้ง, แรงดึงดูด, การจัดการทรัพยากรในรูปแบบที่ไม่จำกัด, การหาจุดสมดุลระหว่างผลลัพธ์และค่าใช้จ่าย, การตัดสินใจเลือกเชิงสับเปลี่ยน (trade-off)

The Clocksmith

สร้างสรรค์นาฬิกาตามจินตนาการในแบบฉบับของน้องๆ เอง โดยใช้อุปกรณ์พื้นฐานที่หาได้ทั่วไป กลายเป็นชิ้นงานสุดสร้างสรรค์ที่สามารถนำกลับบ้านได้

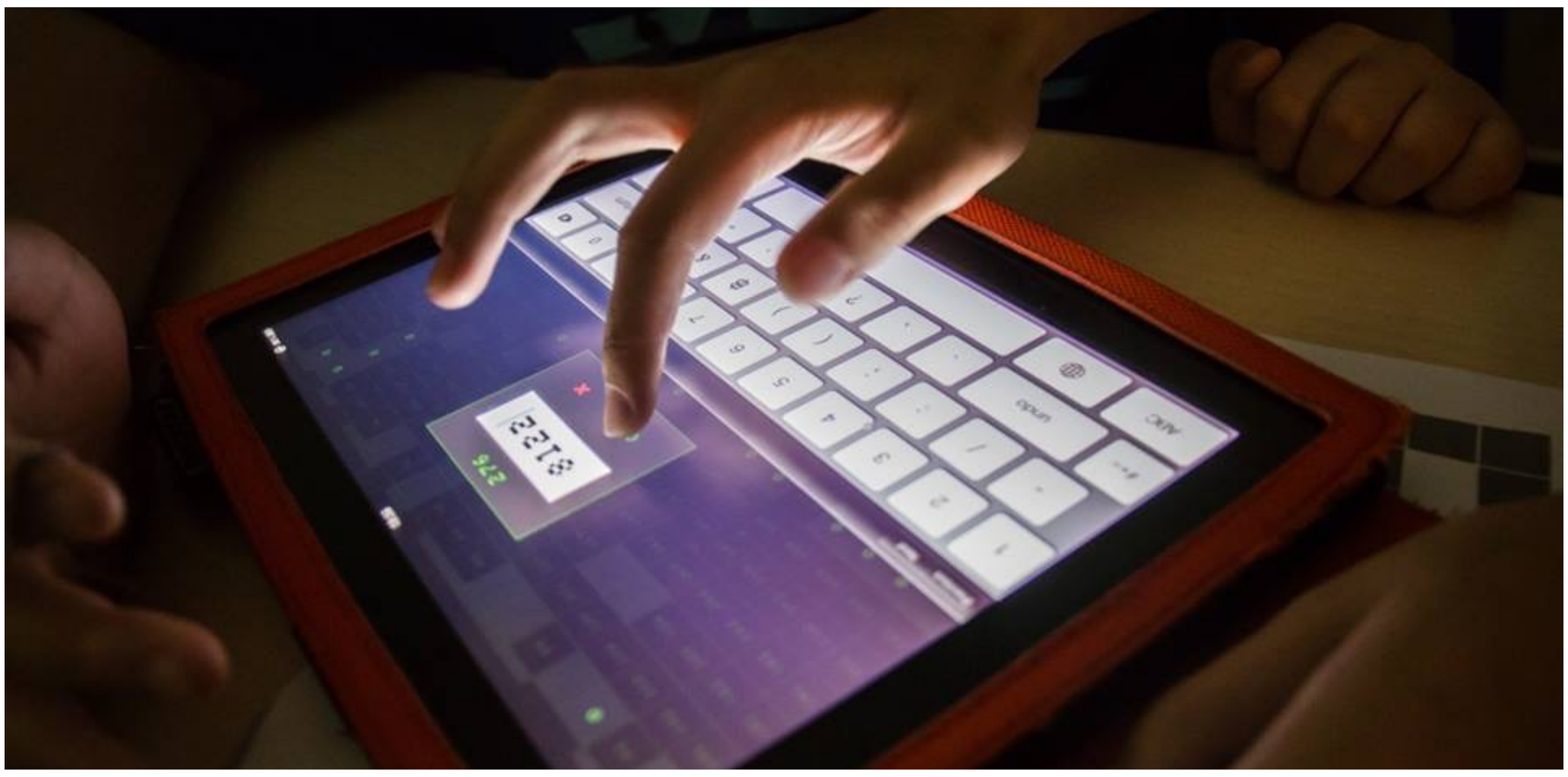
หัวข้อการเรียนรู้: การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานประดิษฐ์, การใช้เครื่องมือพื้นฐาน

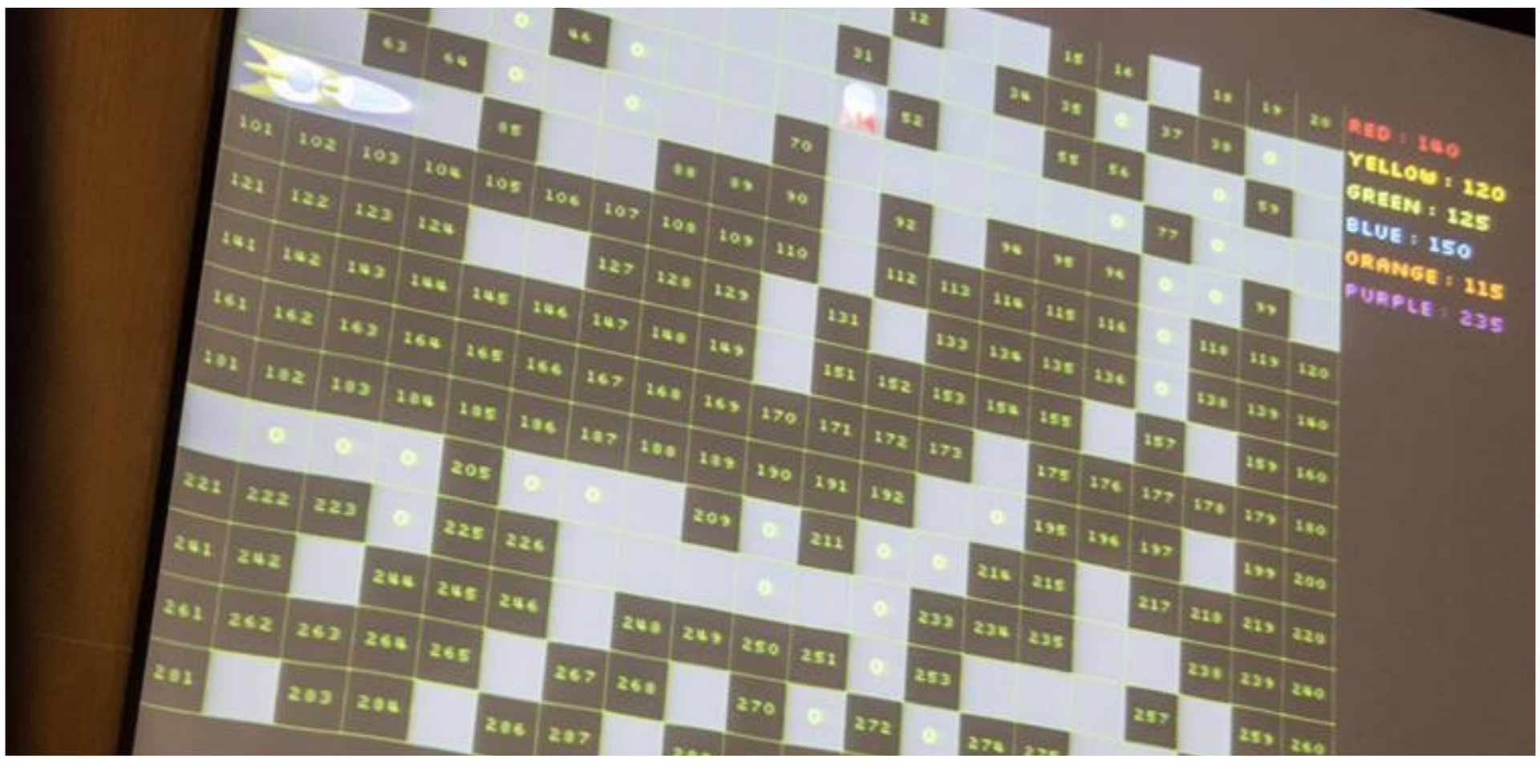
Pirates of the Galaxy

ลับสมองกับการแข่งขันเพื่อไขรหัสค้นหาและตามจับเหล่าโจรสลัดอวกาศที่ต่างหลบซ่อนอยู่ทั่วจักรวาล พร้อมกับการไขปริศนาคำถามความรู้รอบตัวแสนสนุกมากมาย ในเกมออนไลน์อินเตอร์แอคทีฟบน iPad

เกมนี้ผู้เล่นจะใช้ความรู้ทางวิชาการเพื่อค้นหาคำตอบของคำถามต่างๆ (ซึ่งอาจใช้เครื่องมือหรืออินเทอร์เน็ตประกอบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์) ควบคู่กับกระบวนการคิดให้เหตุผลแบบลดทอน (reduction) จากการยิงเรือโจรสลัดในเกมออนไลน์

หัวข้อการเรียนรู้: ความรู้รอบตัวทั่วไป (หรือความรู้ทางวิชาการอื่นๆ ตามวัตถุประสงค์), การให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์แบบลดทอน (reduction), การตัดสินใจเฉพาะหน้าอย่างรวดเร็ว





Lost.

ในเกาะลึกลับกลางมหาสมุทร เหล่าผู้ประสบภัยกำลังดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดจากภัยอันตรายในเกาะแห่งนี้ก่อนที่ความช่วยเหลือจะมาถึงในอีก 7 วัน น้องๆ จะต้องร่วมมือกันเพื่อเก็บเกี่ยวทรัพยากรต่างๆ และตัดสินใจใช้ทรัพยากรต่างๆ ที่มีอยู่อย่างจำกัดนี้ในการเอาชีวิตรอดภายในเกาะแห่งนี้ให้ครบ 7 วันให้ได้!

กิจกรรมนี้จะให้น้องๆ ได้ฝึกฝนทักษะการคิดเป็นเหตุเป็นผล การตัดสินใจในระยะเวลาที่มีอยู่จำกัด การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการทำงานร่วมกันเป็นทีมภายใต้สภาวะที่กดดัน

Learning topics: การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking), การตัดสินใจ (decision making), การจัดการทรัพยากร (resource management), การจัดการวิกฤติ (crisis management)

Cubic Millionaire

จะเป็นเกมเศรษฐีแบบกระดานหรือออนไลน์ที่ไหนก็คงสู้ Cubic Millionaire ที่น้องๆ จะต้องผจญภัยไปกับรูปแบบเกมเศรษฐีที่ทุกๆ คนคุ้นเคยในกระดานขนาดยักษ์ที่พร้อมจะประลองความสามารถของน้องๆ ไม่ว่าจะเป็นการซื้อที่ดิน สร้างบ้าน ประมูล เจรจาซื้อขาย พร้อมๆ กับสารพัดภารกิจโครงงานวิศวกรรมสุดท้าทายที่น้องๆ จะต้องคิดออกแบบ แก้ปัญหา และลงมือทำด้วยตนเอง

หัวข้อการเรียนรู้: ความรู้ทางฟิสิกส์เกี่ยวกับกลศาสตร์พื้นฐานและโครงสร้างเชิงวิศวกรรม, การประเมินการใช้ทรัพยากร, การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด, แนวคิดเชิงวิศวกรรม, แนวคิดการลงทุน, การประเมินผลตอบแทนและความเสี่ยง

Electronics Adventure

เริ่มต้นเรียนรู้โลกของอิเล็กทรอนิกส์ผ่านโปรแกรมซิมเลเตอร์ Tinkercad ก่อนที่จะมาสนุกกับโครงงานอิเล็กทรอนิกส์ที่น้องๆ จะได้ประกอบแผ่นวงจรแสนสนุก พร้อมนำชิ้นงานที่แสนภูมิใจกลับบ้าน

ในกิจกรรมนี้น้องๆ จะได้เรียนรู้การต่อวงจรไฟฟ้า การบัดกรีแผ่นวงจร และการทำงานของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ภายใต้การดูแลความปลอดภัยโดยทีมงานอย่างใกล้ชิด

หัวข้อการเรียนรู้: อิเล็กทรอนิกส์พื้นฐาน, การต่อและบัดกรีแผ่นวงจร

ชาวค่ายต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองเพื่อร่วมกิจกรรมที่ต้องมีการใช้หัวแร้งนี้

รศ.ยืน ภู่วรวรรณ

วิทยากรรับเชิญพิเศษสำหรับกิจกรรม Electronics Adventure

อัตราค่าธรรมเนียม

แบบไปเช้า-เย็นกลับ

Standard สามารถยกเลิกหรือเปลี่ยนชื่อผู้ลงทะเบียนได้ โดยมีค่าธรรมเนียม 3,000 บาท	18,900
Premium รวมบริการรายงานความเคลื่อนไหวพร้อมภาพชาวค่ายในระหว่างวัน สามารถยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงชื่อผู้ลงทะเบียนได้โดยไม่มีค่าธรรมเนียม	26,500

อัตราค่าธรรมเนียมรวมค่าดำเนินกิจกรรม อุปกรณ์ อาหารกลางวันและเย็น อาหารว่างบ่าย ประกันอุบัติเหตุ และภาษีมูลค่าเพิ่มเรียบร้อยแล้ว

กรณีพักค้างแรม ชำระเพิ่ม

2 คืน เดินทางมาในวันแรกของค่ายและกลับในวันสุดท้าย	3,500
3 คืน เดินทางมาในวันก่อนหน้า หรือเดินทางกลับในวันหลังจากวันสุดท้าย	4,900
4 คืน เดินทางมาในวันก่อนหน้า และเดินทางกลับในวันหลังจากวันสุดท้าย รวมบริการรับส่งสนามบินดอนเมืองและสุวรรณภูมิ	8,900

อัตราค่าธรรมเนียมรวมค่าที่พัก อาหารเช้า นมก่อนนอน และทีมงานดูแลตลอดระยะเวลาค่าย
บริการรับส่งสนามบินมีเงื่อนไขเพิ่มเติม โปรดสอบถามข้อมูลจากทีมงานคิวบิกครีเอทีฟ
จำกัดจำนวนผู้พักแรมไม่เกิน 8 คนต่อรอบ

โปรโมชั่นและส่วนลด

โปรดตรวจสอบข้อมูลโปรโมชั่นและส่วนลดล่าสุดจากทีมงานคิวบิกครีเอทีฟ

ขั้นตอนการลงทะเบียน

สามารถลงทะเบียนผ่านแบบฟอร์มออนไลน์ด้วยตนเองที่ https://cubic.camp/stem-regis หรือติดต่อทีมงานของเราเพื่อให้ช่วยสรุปยอดเงินที่ต้องชำระ

เมื่อลงทะเบียนแล้วถือว่าผู้ปกครองและชาวค่ายรับทราบถึงเงื่อนไขการให้บริการ ข้อมูลด้านสุขภาพและความปลอดภัย ข้อมลการเข้าถึงกิจกรรม นโยบายความเป็นส่วนตัว และนโยบายเนื้อหาและค่านิยม เรียบร้อยแล้ว

เงื่อนไขและข้อกำหนดเกี่ยวกับการยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงการลงทะเบียนขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของอัตราลงทะเบียนนั้นๆ โปรดตรวจสอบข้อมูลจากทีมงานของคิวบิกครีเอทีฟ

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

- โทรศัพท์ 083 159 0777
  ทุกวันทำการเวลา 11:00 – 19:00
- อีเมล contact@cubiccreative.org
- LINE ID cubiccreative
- Facebook www.facebook.com/cubiccreative

เงื่อนไขและข้อตกลงการให้บริการค่ายพักแรม

ฉบับวันที่ 1 มิถุนายน 2563

1. ข้อตกลงนี้ทำขึ้นระหว่างคิวบิกครีเอทีฟ (“คิวบิกครีเอทีฟ”) และผู้สมัครเข้าร่วมค่ายพักแรม (“ค่าย”) ของคิวบิกครีเอทีฟ (“ชาวค่าย”) อนึ่ง หากชาวค่ายเป็นผู้เยาว์ที่อายุต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์ ให้ถือเป็นข้อตกลงระหว่างคิวบิกครีเอทีฟ และผู้แทนโดยชอบธรรมตามกฎหมายของชาวค่าย ("ผู้ปกครอง") แทน โดยนิยามของค่ายคือกิจกรรมหรือโครงการใดๆ ที่ให้ชาวค่ายอยู่ในพื้นที่จัดกิจกรรมตั้งแต่ 24 ชั่วโมงขึ้นไป และให้มีผลบังคับใช้กับค่ายใดๆ ของคิวบิกครีเอทีฟที่วันแรกของค่ายอยู่หลังจากวันที่ประกาศข้อตกลงฉบับนี้ โดยยกเลิกเงื่อนไขข้อตกลงการให้บริการค่ายพักแรมของคิวบิกครีเอทีฟฉบับก่อนหน้าทั้งหมด
2. ข้อตกลงนี้ให้ถือว่าได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายแห่งราชอาณาจักรไทย
3. การลงทะเบียนเข้าค่ายจะสมบูรณ์ เมื่อชาวค่ายดำเนินการตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้ทุกข้อ
   3.1. ชาวค่ายรับทราบ และยินยอมเงื่อนไขข้อตกลงทั้งหมดในเงื่อนไขข้อตกลงฉบับนี้
   3.2. ชาวค่ายมีคุณสมบัติตรงกับที่ประกาศไว้ในการประชาสัมพันธ์ค่ายนั้นๆ
   3.3. ชาวค่ายต้องมีความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง และสามารถควบคุมอารมณ์ ไม่มีพฤติกรรมที่อาจเป็นอันตรายต่อบุคคลอื่น
   3.4. ชาวค่ายปฏิบัติตามวิธี ระเบียบ และขั้นตอนการลงทะเบียนที่ประกาศไว้ และข้อมูลทั้งหมด (ซึ่งอาจรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลที่ติดต่อ หรือข้อมูลทางการแพทย์) ครบถ้วนและเป็นความจริงนับตั้งแต่เวลาที่ลงทะเบียนไปจนถึงวันสุดท้ายของค่าย
   3.5. ชาวค่ายได้ชำระค่าธรรมเนียม ("เงิน") ตามที่ค่ายนั้นๆ ระบุ (ถ้ามี)
   3.6. ชาวค่ายได้รับการยืนยันจากคิวบิกครีเอทีฟผ่านการติดต่อโดยทางใดทางหนึ่ง
4. ข้อมูลใดๆ ที่ชาวค่ายให้กับทางคิวบิกครีเอทีฟในระหว่างขั้นตอนการสมัคร (“ข้อมูลส่วนบุคคล”) ให้ถือเป็นสิทธิ์ของคิวบิกครีเอทีฟที่จะใช้ในการประกอบการดำเนินการใดๆ ของค่ายดังกล่าวที่ระบุ ทั้งนี้ไม่รวมโครงการหรือค่ายอื่นๆ ของคิวบิกครีเอทีฟ เว้นแต่ชาวค่ายได้อนุญาตอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรในระหว่างขั้นตอนการสมัคร อนึ่ง ทางคิวบิกครีเอทีฟจะไม่รับผิดชอบต่อการรั่วไหลของข้อมูลส่วนบุคคลไปยังบุคคลที่สาม
5. สิทธิ์ในการเข้าค่ายของชาวค่าย ไม่สามารถโอนให้บุคคลอื่นได้ เว้นแต่มีการระบุในเงื่อนไขการสมัครของค่ายนั้นๆ เป็นอย่างอื่น
6. การสมัครและชำระเงินของชาวค่ายถือเป็นสิ้นสุด และไม่สามารถยกเลิกเพื่อขอคืนเงินได้ เว้นแต่มีการระบุในเงื่อนไขการสมัครของค่ายนั้นๆ เป็นอย่างอื่น หรือคิวบิกครีเอทีฟเป็นฝ่ายยกเลิกการจัดค่าย
7. ชาวค่ายและผู้ปกครองอนุญาตให้คิวบิกครีเอทีฟบันทึกภาพ เสียง หรือวิดีโอในระหว่างช่วงระยะเวลาค่ายและในพื้นที่ค่าย รวมถึงอนุญาตให้คิวบิกครีเอทีฟเผยแพร่ภาพ เสียง หรือวิดีโอดังกล่าวต่อสาธารณะได้
8. ชาวค่ายจะต้องรับผิดชอบทรัพย์สินของตนเองทั้งหมดที่นำมา โดยทางคิวบิกครีเอทีฟจะไม่รับผิดชอบต่อการสูญหายหรือเสียหายของทรัพย์สินทั้งหมด
9. คิวบิกครีเอทีฟมีสิทธิ์ที่จะยึดทรัพย์สินใดๆ ของชาวค่ายที่ขัดต่อกฎข้อบังคับของค่ายนั้นๆ โดยจะส่งคืนให้ในวันสุดท้ายของค่าย อนึ่งทางคิวบิกครีเอทีฟจะไม่รับผิดชอบต่อการสูญหายหรือเสียหายของทรัพย์สินที่ยึดไว้ในช่วงเวลาดังกล่าว
10. ชาวค่ายจะต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการกระทำ ความประมาท หรือการไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำของทีมงานคิวบิกครีเอทีฟในช่วงระยะเวลาค่าย ทั้งต่อทรัพย์สิน ทีมงานคิวบิกครีเอทีฟ และชาวค่ายคนอื่นๆ
11. ข้อมูลที่ติดต่อยามฉุกเฉินของชาวค่าย ต้องเป็นหมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ตลอด 24 ชั่วโมง หากเกิดกรณีฉุกเฉินขึ้นกับชาวค่าย และคิวบิกครีเอทีฟไม่สามารถติดต่อผู้ปกครองหรือที่ติดต่อในกรณีฉุกเฉินที่ชาวค่ายให้ไว้ตอนสมัครเป็นระยะเวลา 10 นาทีขึ้นไป ชาวค่ายต้องอนุญาตให้คิวบิกครีเอทีฟตัดสินใจดำเนินการใดๆ เพื่อแก้ไขสถานการณ์ดังกล่าว อนึ่ง ทางคิวบิกครีเอทีฟจะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายใดๆ ที่เกิดจากการตัดสินใจนั้นๆ
12. คิวบิกครีเอทีฟจะรับผิดชอบต่อความเสียหายที่เกิดกับชาวค่ายเฉพาะภายใต้เงื่อนไขที่เป็นดังต่อไปนี้ทุกข้อ
   12.1. การลงทะเบียนเข้าค่ายของชาวค่ายสมบูรณ์ตามข้อ 3.
   12.2. ความเสียหายดังกล่าวเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาค่าย
   12.3. ชาวค่ายต้องอยู่ในพื้นที่ที่คิวบิกครีเอทีฟ หรือทีมงานของคิวบิกครีเอทีฟแจ้งให้ชาวค่ายอยู่ในพื้นที่นั้นๆ ในเวลาที่ระบุ
   12.4. ความเสียหายดังกล่าวเกิดขึ้นจากความผิดพลาดในการดำเนินการและ/หรือความประมาทของคิวบิกครีเอทีฟ และ/หรือทีมงานของคิวบิกครีเอทีฟ เว้นแต่เป็นการดำเนินการในสถานการณ์ฉุกเฉินตามข้อ 11. และต้องไม่ใช่ความเสียหายที่เกิดจากบุคคลที่สาม เว้นแต่เกิดขึ้นโดยมีความประมาทของคิวบิกครีเอทีฟ และ/หรือทีมงานของคิวบิกครีเอทีฟเป็นมูลเหตุ
   12.5. ความเสียหายดังกล่าวต้องไม่เกิดขึ้นจากการเจ็บป่วยตามธรรมชาติ โรคระบาด ภัยธรรมชาติ การจลาจล การก่อการร้าย หรือภัยสงคราม
13. ความรับผิดชอบของคิวบิกครีเอทีฟที่มีต่อชาวค่ายตามข้อ 12. กำหนดไว้ในกรณีอุบัติเหตุทั่วไปสูงสุด 10,000 (หนึ่งหมื่น) บาท และต่อร่างกายหรือชีวิตสูงสุด 100,000 (หนึ่งแสน) บาทต่อชาวค่ายหนึ่งคน โดยความคุ้มครองดังกล่าวอาจรับผิดชอบโดยบริษัทประกันภายนอกที่คิวบิกครีเอทีฟใช้บริการ ซึ่งในกรณีนี้ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของบริษัทประกันดังกล่าวในการชดใช้ความเสียหายแทน
14. คิวบิกครีเอทีฟมีสิทธิ์ที่จะปฏิเสธการเข้าร่วมค่ายของชาวค่าย หรือส่งชาวค่ายกลับก่อนเวลาได้ โดยไม่จำเป็นต้องคืนเงินภายใต้เงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้
   14.1. ชาวค่ายให้ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือไม่ครบถ้วนในขั้นตอนการลงทะเบียน
   14.2. ชาวค่ายที่มาเข้าร่วมค่าย ไม่ใช่บุคคลที่แจ้งไว้ในการลงทะเบียน
   14.3. ชาวค่ายเป็นผู้เยาว์ที่อายุต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์ และคิวบิกครีเอทีฟไม่ได้รับลายมือชื่อเพื่อยอมรับข้อตกลงฉบับนี้ของผู้ปกครอง ทั้งนี้คิวบิกครีเอทีฟจะเป็นผู้จัดเตรียมเอกสารในการลงลายมือชื่อให้กับผู้ปกครองในวันแรกของค่าย
   14.4. ชาวค่ายไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบต่างๆ ที่คิวบิกครีเอทีฟหรือทีมงานของคิวบิกครีเอทีฟระบุในการประชาสัมพันธ์ หรือในระหว่างช่วงค่ายอย่างเคร่งครัด
   14.5. ชาวค่ายมีพฤติกรรมที่ส่อเสี่ยงไปในทางที่อาจทำให้เกิดความเสียหายต่อร่างกาย ชีวิต และ/หรือทรัพย์สินของตนเองและ/หรือบุคคลอื่น ทั้งนี้ให้ถือเป็นดุลพินิจของคิวบิกครีเอทีฟแต่เพียงผู้เดียว
15. หากเกิดการปฏิเสธการเข้าร่วมค่าย หรือส่งชาวค่ายกลับก่อนเวลาตามเงื่อนไขข้อตกลงข้อ 14. ให้ถือว่าความรับผิดชอบของคิวบิกครีเอทีฟที่มีต่อชาวค่ายสิ้นสุดลง ณ เวลาที่คิวบิกครีเอทีฟใช้สิทธิ์ดังกล่าวตามเงื่อนไขที่ระบุทันที แม้ว่าความเสียหายดังกล่าวจะเป็นไปตามเงื่อนไขที่ระบุในข้อ 12. ก็ตาม และชาวค่ายจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการเดินทางกลับด้วยตนเอง
16. แม้ว่ากิจกรรมต่างๆ ของคิวบิกครีเอทีฟจะได้รับการออกแบบโดยคำนึงถึงการเข้าถึงของบุคคลในสภาวะต่างๆ แล้ว อย่างไรก็ตามในบางกิจกรรมอาจมีข้อจำกัดบางอย่างที่ทำให้คนบางกลุ่มไม่สามารถเข้าร่วมได้ ทั้งนี้ คิวบิกครีเอทีฟไม่จำเป็นต้องมีการชดเชยในกรณีใดๆ เมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้น โปรดศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าถึงกิจกรรมของค่ายนั้นๆ ล่วงหน้า
17. หากคิวบิกครีเอทีฟจำเป็นต้องยกเลิกหรือเลื่อนกิจกรรมจากกำหนดการเดิม ผู้เข้าร่วมมีสิทธิ์ที่จะขอยกเลิกการเข้าร่วมกิจกรรมและขอคืนเงินเต็มจำนวน โดยต้องแจ้งให้คิวบิกครีเอทีฟทราบอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรภายใน 7 วัน นับตั้งแต่คิวบิกครีเอทีฟมีการแจ้งยกเลิกหรือเลื่อนกิจกรรมนั้นๆ ยกเว้นหากการยกเลิกหรือเลื่อนกิจกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นจากปัจจัยภายนอกอันอยู่เหนือการควบคุมของคิวบิกครีเอทีฟ ซึ่งอาจรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง การเปลี่ยนแปลงกฎหมาย ประกาศจากหน่วยงานรัฐ ภัยธรรมชาติ สงคราม หรือโรคระบาด
18. คิวบิกครีเอทีฟ และชาวค่ายจะต้องสละสิทธิ์การฟ้องร้องทางแพ่งต่ออีกฝ่ายต่อความเสียหายใดๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับอีกฝ่ายหนึ่งที่เป็นไปตามข้อตกลงฉบับนี้ สำหรับความเสียหายอื่นๆ ที่ไม่ครอบคลุมในข้อตกลงฉบับนี้ คิวบิกครีเอทีฟและชาวค่ายยอมรับที่จะติดต่ออีกฝ่ายหนึ่งเพื่อหาข้อยุติทางแพ่งต่อความเสียหายดังกล่าวภายในระยะเวลา 60 วันนับตั้งแต่วันสุดท้ายของค่าย และเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 30 วันก่อนที่จะดำเนินการฟ้องร้องทางแพ่งตามกระบวนการยุติธรรมของราชอาณาจักรไทย หรือเปิดเผยข้อพิพาทดังกล่าวต่อสาธารณชน
19. หากพ้นระยะเวลาที่กำหนดในข้อ 18. และ/หรือมีการกระทำที่ละเมิดข้อตกลงที่ระบุไว้ในข้อ 18. ให้ถือว่าคิวบิกครีเอทีฟ และ/หรือชาวค่ายที่เป็นฝ่ายเสียหายสละสิทธิ์การฟ้องร้องทางแพ่งที่เกี่ยวข้องกับความเสียหายนั้นๆ ต่ออีกฝ่ายทันที ในขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งอาจสามารถฟ้องร้องทางแพ่งต่อความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการละเมิดข้อตกลงที่ระบุไว้ในข้อ 18. หรือไม่ก็ได้
20. หากมีการแก้ไขข้อตกลงฉบับนี้ภายหลังจากที่ชาวค่ายได้ดำเนินการลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว ทางคิวบิกครีเอทีฟจะต้องทำการแจ้งชาวค่ายอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าก่อนวันเริ่มค่ายอย่างน้อย 14 วัน โดยหากเกิดกรณีเช่นนี้ขึ้น ชาวค่ายสามารถบอกยกเลิกการเข้าร่วมค่าย และขอรับเงินคืนได้เต็มจำนวน โดยจำเป็นต้องแจ้งความประสงค์ก่อนหน้าวันเริ่มค่ายอย่างน้อย 7 วัน

ข้อมูลด้านสุขภาพและความปลอดภัย

สำหรับ Cubic STEM Camp (มิถุนายน 2565)

เกี่ยวกับสถานการณ์ COVID-19

คิวบิกครีเอทีฟให้ความสำคัญกับความปลอดภัยของน้องๆ ชาวค่ายและทีมงานของเราทุกคนเป็นอันดับหนึ่ง โปรดศึกษามาตรการและนโยบายต่างๆ ที่เราจะบังคับใช้ในช่วงเวลานี้ ทั้งนี้คิวบิกครีเอทีฟยังคงติดตามประเมินสถานการณ์ต่างๆ อย่างต่อเนื่อง และอาจมีการเปลี่ยนแปลงมาตรการหรือนโยบายโดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

หน้ากากอนามัย

ชาวค่าย ผู้ปกครอง และทีมงานทุกคนที่เข้ามาในบริเวณสถานที่จัดกิจกรรมจะต้องใส่หน้ากากอนามัยที่คลุมทั้งปากและจมูกตลอดเวลา โดยชาวค่ายจำเป็นจะต้องเตรียมหน้ากากอนามัยมาเป็นจำนวนมากพอตลอดระยะเวลาค่าย ทีมงานของคิวบิกครีเอทีฟจะคอยดูแลให้น้องๆ ใส่หน้ากากอนามัยอย่างถูกต้องอย่างสม่ำเสมอ และจะอนุญาตให้ถอดในที่พัก ในระหว่างรับประทานอาหาร หรือในระหว่างทำกิจกรรมในพื้นที่กลางแจ้งเท่านั้น

การทำความสะอาดมือและจุดสัมผัส

คิวบิกครีเอทีฟจะคอยดูแลให้ชาวค่ายล้างมือก่อนมื้ออาหารทุกๆ มื้อ และคอยทำความสะอาดจุดสัมผัสสำคัญตามสถานที่จัดกิจกรรมและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรมเป็นระยะตามความเหมาะสม

การตรวจคัดกรองเพิ่มเติม

คิวบิกครีเอทีฟอาจพิจารณาให้มีการตรวจคัดกรองชาวค่ายตามมาตรการที่ประกาศโดยภาครัฐ หรือตามดุลพินิจของคิวบิกครีเอทีฟ ทั้งนี้ในกรณีดังกล่าว ชาวค่ายอาจต้องเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการตรวจคัดกรองเหล่านั้นด้วยตนเอง

การจัดสถานที่

คิวบิกครีเอทีฟจะพยายามอย่างสุดความสามารถในการจัดสถานที่เพื่อลดความหนาแน่นของผู้คนเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งมาตรการที่ใช้อาจรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง การกระจายชาวค่ายไปในห้องต่างๆ หรือการจำกัดระยะเวลาที่อยู่ในห้อง รวมถึงการลดความเสี่ยงด้วยการเปิดห้องระบายอากาศทุกๆ ช่วงเวลาที่กำหนด

เกี่ยวกับการคืนเงินค่าธรรมเนียม

หากชาวค่ายถูกปฏิเสธไม่ให้เข้าร่วมกิจกรรมเนื่องด้วยเหตุทางด้านสุขภาพ หรือค่ายถูกยกเลิก/เลื่อนด้วยปัจจัยภายนอกอันอยู่เหนือการควบคุมของคิวบิกครีเอทีฟ คิวบิกครีเอทีฟจะพิจารณาคืนค่าธรรมเนียมให้กับชาวค่าย โดยหักค่าใช้จ่ายที่ถูกใช้ไปแล้วที่ไม่สามารถเรียกคืนได้ ซึ่งอาจรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง ค่าประชาสัมพันธ์ ค่าที่พัก ค่าอาหาร ค่าประกันอุบัติเหตุ หรือค่าอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม โดยการพิจารณาของคิวบิกครีเอทีฟถือเป็นสิ้นสุด

ในกรณีที่ชาวค่ายลงทะเบียนแบบไม่สามารถยกเลิกเพื่อขอคืนเงินได้ คิวบิกครีเอทีฟจะคืนค่าธรรมเนียมส่วนที่เหลือในรูปแบบเครดิตให้กับชาวค่าย โดยเครดิตจะมีอายุไม่น้อยกว่า 1 ปีนับตั้งแต่วันแรกของค่าย และเครดิตจะไม่สามารถโอนให้บุคคลอื่นได้

ในกรณีที่ชาวค่ายลงทะเบียนแบบสามารถยกเลิกเพื่อขอคืนเงินได้ คิวบิกครีเอทีฟจะคืนค่าธรรมเนียมส่วนที่เหลือในรูปแบบเงินสดไปยังบัญชีธนาคารของผู้ปกครองภายใน 30 วัน นับตั้งแต่วันแรกของค่าย

ทั้งนี้ชาวค่ายจะยังคงสิทธิ์เงื่อนไขการยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงการลงทะเบียนเดิมทุกประการ และสามารถเลือกใช้สิทธิ์ที่มากับอัตราการลงทะเบียนได้หากสิทธิ์นั้นเป็นคุณกับชาวค่ายกว่านโยบายที่ประกาศไว้ในนี้

ข้อมูลกิจกรรม

กิจกรรมต่างๆ ภายในค่ายของเราถูกออกแบบโดยให้ความสำคัญในเรื่องของความปลอดภัยเป็นอันดับหนึ่ง อย่างไรก็ตามเพื่อความโปร่งใสและเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจของผู้ปกครอง ทางทีมงานได้สรุปข้อมูลเกี่ยวกับความปลอดภัยและสุขภาพภายในค่ายดังต่อไปนี้

ของมีคม

ในบางกิจกรรมชาวค่ายอาจจะต้องใช้อุปกรณ์ที่มีคม อันได้แก่กรรไกรและคัตเตอร์ ชาวค่ายจะต้องมีทักษะในการใช้งานอุปกรณ์เหล่านี้ได้ นอกจากนี้วัสดุประกอบกิจกรรมอื่นๆ อาจมีส่วนที่เป็นอันตราย เช่นไม้เสียบลูกชิ้น โดยทั่วไปอุปกรณ์ทั้งหมดจะถูกตัดปลายแหลมหรือคมออกไปก่อนแล้ว แต่ก็อาจจะมีส่วนที่ตกหล่น หรือบางส่วนที่ไม่สามารถกำจัดได้อย่างหมดจดเช่นเสี้ยนไม้ ชาวค่ายต้องระมัดระวังในการใช้วัสดุเหล่านี้

การเคลื่อนไหว

กิจกรรมภายในค่ายหลายๆ กิจกรรมจะต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างรวดเร็ว เช่นการวิ่ง กระโดด หรือเต้น โดยกิจกรรมเหล่านี้มักถูกจัดขึ้นในพื้นที่ราบเพื่อลดความเสี่ยง อย่างไรก็ตามยังมีหลายๆ กิจกรรมที่อาจมีการเปิดให้ชาวค่ายเคลื่อนที่โดยอิสระ ซึ่งอาจมีพื้นที่ต่างระดับ ขั้นบันได หรือส่วนที่อาจทำให้สะดุดล้ม ชาวค่ายควรต้องระมัดระวังตนเองในสถานการณ์เหล่านี้

กิจกรรมนอกสถานที่

กิจกรรม The Great KU Race จะจัดขึ้นนอกสถานที่ในบริเวณพื้นที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ชาวค่ายจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองเป็นรายบุคคลเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมนี้

การใช้หัวแร้งเพื่อบัดกรี

กิจกรรม Electronics Adventure จะมีการใช้งานหัวแร้งเพื่อบัดกรี ผู้ปกครองต้องมั่นใจว่าชาวค่ายจะสามารถรับผิดชอบและใช้งานได้อย่างปลอดภัย ชาวค่ายจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองเป็นรายบุคคลเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมนี้

การพักผ่อน

ระหว่างช่วงค่าย ชาวค่ายจะต้องทำกิจกรรมต่างๆ ต่อเนื่องกันทุกๆ วัน โดยในแต่ละวันจะมีช่วงเวลากิจกรรมเฉลี่ยประมาณ 9 ชั่วโมง ชาวค่ายควรพักผ่อนให้เต็มที่ก่อนการเข้าค่ายเพื่อหลีกเลี่ยงการเจ็บป่วยระหว่างช่วงค่าย

กรณีฉุกเฉิน

ในกรณีที่ชาวค่ายประสบอุบัติเหตุ หรือเจ็บป่วยไม่สบาย ชาวค่ายจะได้รับการดูแลปฐมพยาบาลในเบื้องต้นจากทีมงานค่าย หากอาการไม่ทุเลา หรือหนักกว่าที่ทีมงานจะรับมือได้ ทางทีมงานจะส่งชาวค่ายไปยังโรงพยาบาลที่ใกล้และเหมาะสมที่สุด ทั้งนี้ชาวค่ายทุกคนได้รับการประกันอุบัติเหตุในวงเงิน 10,000 บาท และการเสียชีวิต 100,000 บาทจากบริษัทประกันภัย ทั้งนี้ผู้ปกครองต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายต่างๆ ที่เกิดขึ้นนอกเหนือความคุ้มครองของประกันภัย

ในกรณีฉุกเฉินเหล่านี้ ทางทีมงานจะติดต่อผู้ปกครองหรือญาติตามข้อมูลที่ระบุไว้ในการสมัคร อย่างไรก็ตามหากทีมงานไม่สามารถติดต่อญาติได้ภายใน 10 นาที ทางทีมงานค่ายขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินใจกระทำการใดๆ ที่จำเป็น

การใช้ยา

ในกรณีที่ชาวค่ายมีการเจ็บป่วยเล็กน้อย ทีมงานอาจพิจารณาเพื่อให้ชาวค่ายรับยาที่ทีมงานได้จัดเตรียมไว้ ซึ่งทั้งหมดจะอยู่ในรายการบัญชียาสามัญประจำบ้านตามประกาศของกระทรวงสาธารณสุข ในกรณีที่ชาวค่ายมีประวัติการแพ้ยาใดๆ ในบัญชียาสามัญประจำบ้าน โปรดแจ้งทีมงานล่วงหน้า

ทีมงานจะไม่มีการจ่ายยานอกบัญชียาสามัญประจำบ้านให้กับชาวค่ายโดยเด็ดขาด และทีมงานจะไม่สามารถรับผิดชอบต่อการรับประทานยานอกบัญชียาสามัญประจำบ้านของชาวค่ายได้ ในกรณีที่ชาวค่ายมียานอกบัญชียาสามัญประจำบ้านที่ต้องรับประทานในช่วงค่าย ชาวค่ายจะต้องรับผิดชอบในการรับประทานยาเหล่านั้นด้วยตนเอง

อาหาร

อาหารภายในค่ายจะถูกจัดเป็นการทั่วไป และอาจมีส่วนผสมที่อาจก่อให้เกิดอาการแพ้ หรือขัดต่อหลักความเชื่อทางศาสนา ผู้ปกครองจะต้องแจ้งให้ทีมงานทราบล่วงหน้าเพื่อให้ทางทีมงานจัดเตรียมอาหารที่เหมาะสม

ทีมงานจะไม่มีการจัดอาหารเป็นกรณีพิเศษด้วยเหตุผลอื่นๆ นอกเหนือจากด้านการแพทย์หรือความเชื่อทางศาสนาโดยเด็ดขาด เพื่อวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นของชาวค่าย

ข้อมูลด้านการเข้าถึงกิจกรรม

สำหรับ Cubic STEM Camp (มิถุนายน 2565)

คิวบิกครีเอทีฟให้ความสำคัญในการเปิดโอกาสของการเรียนรู้ให้กับเยาวชนโดยลดข้อจำกัดต่างๆ ลงให้น้อยที่สุด ข้อมูลต่อไปนี้เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับข้อจำกัดของเยาวชนที่อาจส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ภายในค่าย รวมถึงสิทธิ์ส่วนลดในการลงทะเบียนเพื่อชดเชยกิจกรรมส่วนที่ชาวค่ายอาจไม่สามารถเข้าได้ โปรดดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงการ Cubic Universal Access Program ได้ที่ http://cubiccreative.org/access

ข้อจำกัด	การเข้าร่วม	ส่วนลด
ภาวะทุพพลภาพในการยืนและเดิน	◑	70%
ภาวะทุพพลภาพในการหยิบจับสิ่งของด้วยมือหนึ่งข้าง	◑	70%
ภาวะทุพพลภาพในการหยิบจับสิ่งของด้วยมือทั้งสองข้าง	?	70%
ภาวะทุพพลภาพในการมองเห็น	?	70%
ภาวะทุพพลภาพในการได้ยิน	✖	-
ภาวะทุพพลภาพในการพูด	◑	50%
ภาวะบกพร่องทางพัฒนาการแบบรอบด้าน (PDD)	?	-
ภาวะบกพร่องทางพัฒนาการแบบเฉพาะเจาะจง (SDD)	?	-
ขาดความสามารถในการพูด/ฟัง/อ่าน/เขียนภาษาไทย	✖	-
ตาบอดสี	◑	-
ขาดความสามารถในการควบคุมอารมณ์ที่อาจเป็นอันตรายต่อผู้อื่น	✖	-
อาการกลัวที่แจ้ง	◑	-
อาการกลัวที่แคบ	?	-
อาการกลัวความสูง	✔	-
อาการกลัวลูกโป่ง	◑	-

✔ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทั้งหมด

◑ สามารถร่วมกิจกรรมได้บางส่วน โปรดติดต่อทีมงาน

? อาจสามารถร่วมกิจกรรมได้ โปรดติดต่อทีมงาน

✖ ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้