



**Content Creator**  
4,500.-



**Creamy Crafts**  
4,500.-



**Minecraft Education**  
4,500.-



**Doctor Junior**  
5,200.-



**Virtual Reality (VR)**  
5,500.-



**Little Creator**  
6,500.-



**Crossword Game**  
5,200.-



**Fashion Design  
Academie**  
4,500.-



**Korfball Heroes**  
4,900.-



**Stop Motion Animation**  
4,500.-

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

**SPECIAL**  
**OFFER! 10% off.**  
**FOR LSP STUDENTS**





สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

**SPECIAL**  
**OFFER!** 10% off.  
**FOR LSP STUDENTS**



## กิจกรรมบริการวิชาการภาคฤดูร้อน (Summer) ปีการศึกษา 2568

เปิดรับสมัคร วันจันทร์ที่ 16 มีนาคม 2569 - วันพุธที่ 8 เมษายน 2569 โดยผ่านทางเว็บไซต์ของโรงเรียน [www.satitpattana.ac.th](http://www.satitpattana.ac.th)

**\*\* เริ่มเรียน วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569 ( รวม 7 วัน ) \*\***

### **\*\*\* ทางโรงเรียนขอสงวนสิทธิ์ไม่คืนเงินทุกกรณี \*\*\***

เว้นแต่กิจกรรมใดที่ทางโรงเรียนไม่สามารถเปิดสอนได้ จะดำเนินการแจ้งให้ทราบและคืนเงินภายหลัง

E69D201 : Creamy Crafts

ผู้สอน :

Learn and Play

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ :

The Perfect Crafts After-School Program aims to provide students with a fun and engaging environment where they can explore their creativity through various hand crafts and arts activities. By participating in this program, students will develop their fine motor skills, enhance their imagination, and foster a sense of accomplishment through the creation of unique and useful art pieces.

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

- 1 Skill Development Students learn basic art skills suitable for primary level
- 2 Safety First Child friendly materials in a safe environment
- 3 Personalized Guidance Small classes with individual support
- 4 Creative Expression Encouraging creativity and confidence through art

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 1-1	Creamy Crafts	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Learn and Play	4,500.00

ผู้สอน : Learn and Play

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : The Content Creator program is designed to capitalize on students interest in YouTube and online streaming. Recognizing that many students aspire to be YouTubers, the program takes a hands-on approach to starting their content creation careers immediately using any electronic device. Students are guided by experienced coaches through the entire production process, including scriptwriting, shooting, lighting, editing, and public speaking practice.

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

1. Teamwork and collaboration
2. Creativity
3. Improving public speaking skills
4. Mastering a range of filming techniques and camera movements
5. Using a range of video editing software
6. Choosing appropriate lighting setups
7. Staying safe online when posting content and engaging with the audience

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 2-1	Content Creator	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Learn and Play	4,500.00

ผู้สอน : Learn and Play

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : Step into the future with our exciting after-school activity designed for primary student. In VR and AI Explorers, kids will dive into the worlds of Virtual Reality and Artificial Intelligence through fun, hands-on experiences. They will explore virtual environments, play educational games, and learn how AI works in everyday life, all while boosting creativity, curiosity, and tech skills in a safe, age-appropriate setting.

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

- How to use AI to ask questions
- Space explorations
- Creating AI videos
- Exploring underwater
- Creating AI pictures
- Faming with VR
- Anatomy of human body
- Fun with VR games and challenge
- Learning the sports with VR
- Ancient cities and history
- Drawing real pictures with VR
- Creating 360 pictures and video projects
- Creating 3D home decorations

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 3-1	Virtual Reality (VR)	ประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Learn and Play	5,500.00

ผู้สอน :

Unisus Mind Sports

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : Chess Camp นี้เป็นการเรียนคอร์สระยะสั้นที่เรียนแล้วสามารถลองไปแข่งขันใน Tournament จริงได้ โดยจะเน้นที่การเรียน opening และกติกาการแข่งขันตาม Hand Book ของสหพันธ์หมากกรุกสากลนานาชาติ โดยเมื่อจบคอร์สนี้แล้วสามารถติดต่อขอแข่งขันได้ฟรี 1 ครั้ง

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

1. จับคู่แข่งขันในชั้นเรียน
2. การเปิดเกม e4 ฝ่ายขาว จับคู่แข่งขันในชั้นเรียน
3. Center Game e4 e5 ฝ่ายดำ จับคู่แข่งขันในชั้นเรียน
4. กติกาและมารยาทการแข่งขัน ตอนที่ 2 จับคู่แข่งขันในชั้นเรียน
5. ระบบเวลาการแข่งขันและการตัดสิน จับคู่แข่งขันในชั้นเรียน
6. วิธีบริหารเวลาแบบ 15 ต่อ 10 จับคู่แข่งขันในชั้นเรียน

#### 7. Blitz Tournament และพิธีมอบเหรียญและถ้วยรางวัล

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 4-1	Chess and Tournament Camp	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	16 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Unisus Mind Sports	4,200.00

ผู้สอน :

Learn and Play

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ :

Playing Minecraft can benefit students by boosting their creativity and problem-solving skills as they build and overcome in-game challenges. The game also helps them develop planning and organizational skills for projects, encourages teamwork through group activities, and builds confidence when they present their work to others.

Our Goals for Your Child

- 1.To enjoy learning through a fun and interactive game.
- 2.To develop skills that will help them in school and in future jobs.
- 3.To become confident in sharing ideas and working with others.

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

- Minecraft Basics and Controls
- Building a Minecraft Village
- Building a Simple House
- Basic Redstone for Beginners
- Designing a Dream Classroom
- Mini Coding & Using Code Builder
- Fun with Roller Coasters
- Building a Theme Park
- Escape Room Challenge
- Animal Farm & Sustainable Living
- Design a Famous Landmark
- Creating an Interactive Zoo
- Programming an AI Assistant in Minecraft
- Building an Aquatic Exhibit

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 5-1	Minecraft education	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Learn and Play	4,500.00

ผู้สอน :

Shoot it Academy

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

- \* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : กิจกรรมนี้มุ่งเน้นการเปิดโลกกีฬาคอร์ฟบอลผ่านรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ หรือ Gamification เพื่อเปลี่ยนการฝึกซ้อมให้เป็นภารกิจที่ท้าทาย ผู้เรียนระดับ ป.1-6 จะได้รับการพัฒนาทักษะทางกาย ได้แก่ การเคลื่อนไหว การรับส่งบอล และการยิงประตู ควบคู่กับทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านกติกาเฉพาะของกีฬาที่เน้นความเท่าเทียมและการไม่ปะทะ หรือ Non contact และ Mixed Gender เพื่อปลูกฝังระเบียบวินัย ความสามัคคี และภาวะผู้นำ ให้ผู้เรียนเติบโตเป็นนักกีฬาที่มีคุณภาพและมีความสุขกับการออกกำลังกาย
- \* เนื้อหาที่สอน / ฝึก : ปลูกพลังแฝง ฝึกการทรงตัว วิ่งหลบหลีก รับบอลเบื้องต้นแบบ W Shape ฟันฟูสมรรถภาพ ฝึกสแต็ปเท้าแบบ Pivot และเรียนรู้กฎกติกาอย่างเข้มข้น

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 6-1	Korfball Heroes	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Shoot it Academy	4,900.00

ผู้สอน : Learn and Play

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : Key Learning Objectives

- 1.To teach students about basic medical knowledge and skills.
- 2.To enhance students understanding of health and safety.
- 3.To give a starter experience for students interested in becoming doctors.
- 4.To encourage students to become more responsible for their own health and well-being.
- 5.To promote students language development in English language.

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

6.To develop students teamwork and communication skills  
Explore and discuss different aspects of the medical industry. Find out what it means to be a Doctor. Craft your own first-aid kits and other projects to get a hands-on learning experience. Learn life-saving skills such as introduction to CPR and basic First-aid training.

1. Basic medical knowledge
2. Enhance students understanding of health and safety
3. Starter experience in becoming a doctor
4. Learn life-saving skills
5. Develop teamwork and English language communication skills

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 7-1	Doctor Junior	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Learn and Play	5,200.00

ผู้สอน :

Learn and Play

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : In the Stop Motion Animation Club kids learn stop motion basics create characters and produce short films using everyday objects

- 1 Understand Stop Motion Basics Learn key principles techniques and simple production steps
- 2 Character and Story Design Create characters sets and simple storyboards
- 3 Creativity and Problem Solving Use everyday objects and think creatively to make animations
- 4 Teamwork Work together to plan and produce a short film

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

- Enhances creativity and storytelling skills
- Develops patience and attention to detail
- Boosts problem-solving and planning abilities
- Improves understanding of timing and motion
- Encourages teamwork and collaboration
- Strengthens digital and visual literacy
- Fun, hands-on way to learn technology and art

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 8-1	Stop Motion Animation	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Learn and Play	4,500.00

ผู้สอน :

Paint play clay craft pop-up art studio

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

- \* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : หัวใจของคลาสนี้คือเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์ ให้เด็กสนุกกับการลงมือทำและการตัดสินใจของตนเอง มากกว่าการทำตามต้นแบบ การเรียนรู้รูปแบบโจทย์เปิด ครูกำหนดเพียงธีมหรือแนวคิด แล้วเปิดโอกาสให้เด็กต่อยอดผลงานตามจินตนาการของตนเอง ผลงานที่ได้จึงเป็นชิ้นงานเฉพาะตัว เด็กแต่ละคนจะสร้างผลงานที่แตกต่างกันตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง
- \* เนื้อหาที่สอน / ฝึก : คลาสศิลปะที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นนักสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการศิลปะแบบเปิดที่ไม่มีคำตอบตายตัว เน้นการตั้งโจทย์ให้เด็กใช้จินตนาการต่อยอดจากวัสดุหลากหลาย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง
- รายละเอียดกิจกรรม
- The Mystery Creature สร้างเพื่อนในจินตนาการ ออกแบบตัวละครจากรูปทรงอิสระ เน้นการพัฒนามิติสัมพันธ์ ใช้วัสดุเช่นดินเบา ลูกตาปลอม และเศษวัสดุ
- Future Inventor สร้างสิ่งประดิษฐ์ในอนาคตจากวัสดุรีไซเคิล เน้นการคิดแก้ปัญหาและการออกแบบ ใช้วัสดุเหลือใช้ เทปกาวยาสี ฟอยล์ และสีสำหรับตกแต่ง

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D20 9-1	Little Creator: Open-Ended Art Workshop	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 3	10 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Paint play clay craft pop-up art studio	6,500.00

\*\*\* เสื้อผ้าที่สามารถเลอะเทอะได้เล็กน้อย

ผู้สอน : Learn and Play

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : Introduces young creatives to the basics of design, color, and fabric. Through hands-on projects, students explore their imagination by creating simple clothing and accessories. They will learn about patterns, various techniques, make-up, personality development, catwalk and the importance of personal style, all while fostering teamwork and self-expression. This fun and engaging program encourages creativity and builds confidence for both boys and girls.

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

- Making dress pattern
- Bag decoration
- Headband decoration
- Makeup Class
- Hair Clip Decoration
- Hat Decoration
- Dress Decoration
- Nail Decoration
- Accessories

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 0-1	Fashion Design Academie	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Learn and Play	4,500.00

ผู้สอน : Cross Talent

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : Crossword Game เป็นเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชาวต่างชาติรู้จักในชื่อ Scrabble โดยตัวเกมจะช่วยต่อยอดศักยภาพทางภาษาอังกฤษ รวมถึงเน้นพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์และวางแผน มีงานแข่งให้น้องๆเก็บ Portfolio ทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :  
Introduction to Crossword Game  
Scoring Rules  
Placing Techniques 1  
Placing Techniques 2  
High Score Letter Words Set 1  
Placing Techniques 3–4  
Review 1 – Crossword Scoring  
How to Make Bingo – Technique 1 Word with 6–7 Letters  
Review 2 – Four Placing Techniques  
Mini Competition

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 1-1	Crossword Game (Scrabble) for Primary Students	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	12 คน	: 10:35 - 11:35	7 ชั่วโมง	Cross Talent	5,200.00

ผู้สอน : SC TAEKWONDO ACADEMY

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

- \* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ :
- พัฒนาการทรงตัว Muscular Power
  - พัฒนาความยืดหยุ่น Muscular Flexibility
  - พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ Muscular Strength
  - พัฒนาระบบการหายใจ Cardiorespiratory Fitness
  - เสริมสร้างความเชื่อมั่น บุคลิกภาพ และปฏิสัมพันธ์การอยู่ร่วมกับผู้อื่น
- \* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :
- ฝึกพื้นฐานการยืดเหยียดและวอร์มอัพ เพื่อเตรียมความพร้อมของกล้ามเนื้อ
  - เรียนรู้และทบทวนท่าเตะหลัก เช่น เตะสูง เตะวงกลม Front Kick และ Round Kick
  - ฝึกท่าชกและท่าขี้น่าชก เน้นความถูกต้อง ความเร็ว และความแข็งแรงของหมัด
  - เรียนรู้ท่าป้องกันตนเองด้วยมือ ทั้งระดับล่าง กลาง และสูง
  - เตรียมความพร้อมและเข้าร่วมกิจกรรมสอบเลื่อนสาย

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 2-1	TAEKWONDO CLUB	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	40 คน	: 12:35 - 13:35	7 ชั่วโมง	SC TAEKWONDO ACADEMY	3,500.00

\*\*\* ชุดฝึกเทควันโด สามารถซื้อได้จากครูผู้สอน ราคาชุดละ 850 บาท

E69D213 : Little Korfballers

ผู้สอน : Shoot it Academy

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

- \* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : กิจกรรมนี้มุ่งเน้นการสร้างพื้นฐานกีฬาคอร์ฟบอลผ่านเกมที่สนุกสนาน เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น เช่น การรับส่งบอลและการทรงตัว พร้อมปลูกฝังน้ำใจนักกีฬา การทำงานเป็นทีม และการเล่นร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ภายใต้กติกาห้ามปะทะและความเท่าเทียมทางเพศ
- \* เนื้อหาที่สอน / ฝึก : พื้นฐานและการทรงตัว

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 3-1	Little Korfballers	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 3	20 คน	: 12:35 - 13:35	7 ชั่วโมง	Shoot it Academy	4,900.00

\*\*\* ชุตพละ

ผู้สอน :

Cbest

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

- \* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : เพื่อปูพื้นฐานการเขียนนิยายและทำความเข้าใจโครงสร้างงานเขียน พร้อมส่งเสริมการถ่ายทอดจินตนาการผ่านการเขียน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เทคนิคจากนักเขียนมืออาชีพ ฝึกทักษะการเล่าเรื่องและความคิดสร้างสรรค์ และสามารถต่อยอดเป็นผลงานหรือรายได้ในอนาคต
- \* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :
- ครั้งที่ 1 ทำความรู้จักนิยายเบื้องต้น และฝึกเขียน Prompt Writing
  - ครั้งที่ 2 การนำเสนอพล็อตและโครงสร้างการเล่าเรื่อง Narrative Structure
  - ครั้งที่ 3 เรียนรู้โครงสร้าง 3 องค์ การเปิดเรื่องและการปิดเรื่อง
  - ครั้งที่ 4 เรียนรู้มุมมองการเล่าเรื่อง Point of View
  - ครั้งที่ 5 เทคนิคการสร้างตัวละครและเอกลักษณ์ของตัวละคร
  - ครั้งที่ 6 การเลือกประเภทเรื่อง Genre และการเขียน Logline Premise และ Treatment
  - ครั้งที่ 7 ฝึกเขียนนิยายจากหัวข้อที่กำหนด

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 4-1	นักเขียนนิยายตัวน้อย ประถมต้น	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 3	20 คน	: 12:35 - 13:35	7 ชั่วโมง	Cbest	5,500.00

\*\*\* อุปกรณ์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต โปรแกรมที่ใช้ Microsoft Word, Note รูปแบบการเรียน สัมมนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เน้น workshop ลงมือเขียนจริง เหมาะสำหรับผู้ที่ชอบเขียนนิยาย  
อยากเขียนนิยาย ไม่มีพื้นฐานก็เรียนได้

ผู้สอน :

WeShine Studio

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : มุ่งพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวของนักเรียนระดับประถม ผ่านการเรียนรู้ท่าเต้นที่เหมาะสมกับวัยในบรรยากาศ สนุกและปลอดภัย

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

ผู้เรียนจะได้ฝึกการทรงตัว ความยืดหยุ่น ความแข็งแรง การประสานงานของร่างกาย และการรับรู้จังหวะ ดนตรี ควบคู่กับการเสริมสร้างความมั่นใจ วินัย และการทำงานเป็นทีม

เมื่อจบคอร์ส นักเรียนสามารถเต้นเป็นชุดท่าสุดท้าย ๆ ได้จริง และมีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย

Day 1 พื้นฐานและละลายพฤติกรรม

ทำความคุ้นเคย กติกา และความปลอดภัย วอร์มอัพและฝึกจังหวะพื้นฐาน

Day 2-3 เรียนท่าเต้นชุดหลัก

ฝึกทำพื้นฐาน K Pop และ T Pop เรียนและต่อท่าเต้นช่วง A และ B พร้อมฝึกความพร้อมเพรียงและการยืน ตำแหน่ง

Day 4-5 สร้างสรรค์ผลงานกลุ่ม

แบ่งกลุ่มเลือกเพลง ออกแบบและพัฒนาท่าเต้นของทีม ฝึกฟอร์มเมชันและเพิ่มท่าประจำทีม

Day 6 ซ้อมรวม

ซ้อมชุดหลักและผลงานกลุ่ม เก็บรายละเอียดจังหวะและความพร้อมเพรียง

Day 7 การแสดงผลงาน

ซ้อมใหญ่และแสดงชุดหลักพร้อมผลงานกลุ่ม สรุปการเรียนรู้และชื่นชมการทำงานเป็นทีม

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 5-1	Pop Idol Dance	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	15 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	WeShine Studio	4,500.00

\*\*\* ชุดที่พร้อมสำหรับการเต้น

ผู้สอน :

Shoot it Academy

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

- \* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : กิจกรรมนี้มุ่งเน้นพัฒนาทักษะกีฬาคอรฟบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้น ป.4-6 โดยเน้นการฝึกเทคนิคเฉพาะทาง การวางแผนกลยุทธ์ และการทำงานเป็นทีมภายใต้กฎกติกาที่ซับซ้อนขึ้น ผู้เรียนจะได้ฝึกภาวะผู้นำ การตัดสินใจในสถานการณ์จริง เสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย และปลูกฝังน้ำใจนักกีฬา เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การเป็นตัวแทนนักกีฬาของโรงเรียนในอนาคต
- \* เนื้อหาที่สอน / ฝึก : ปรับพื้นฐานและสมรรถภาพ ฟิตร่างกายและทบทวนทักษะพื้นฐาน

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 6-1	Korfball Rising Stars	ประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	Shoot it Academy	4,900.00

\*\*\* ชุตพละ

ผู้สอน :

WSSA(Thailand)

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ :

กีฬาเรียงแก้ว Sport Stacking ช่วยพัฒนาการประสานงานระหว่างมือ ตา และสมอง ผ่านการฝึกฝนซ้ำอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมกระบวนการคิดและความจำ

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

กิจกรรมนี้ยังช่วยพัฒนาสมอง อารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์ เสริมทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ หรือ Executive Functions และสามารถต่อยอดสู่การเรียนรู้ทางวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองและทักษะการทำงานเป็นทีม

สัปดาห์ที่ 1-2 พื้นฐานการเล่น

เรียนรู้การจับแก้ว การตั้งกอง การโรยแก้ว การวอร์มมือและทำพื้นฐาน พร้อมฝึกเล่นประเภทเดียว

สัปดาห์ที่ 3-4 พัฒนาทักษะและเรียนรู้ประเภทการแข่งขัน

ฝึกทำ Free Style เช่น One Hand Stacking และ Flip Cycle พร้อมเรียนรู้การเล่นประเภทคู่และการแข่งขันจำลอง

สัปดาห์ที่ 5-6 ฝึกทำขั้นสูง

เรียนรู้ทำ Free Style เพิ่มเติม เช่น Individual Relay Shorties 4 4 4 และชุดทำ 1 2 3 4 5

สัปดาห์ที่ 7-9 ฝึกการแข่งขันจริง

เรียนรู้กติกา วิธีจับเวลา การแข่งขันประเภทเดี่ยว คู่ และทีม รวมถึงรูปแบบ School League

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 7-1	กีฬาเรียงแก้ว	ประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6	10 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	WSSA(Thailand)	2,900.00

ผู้สอน :

Domi music house

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ :

นักเรียนจะได้ฝึกการใช้สมองทั้งสองซีก พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น พร้อมทั้งฝึกการมีปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

วันที่ 1 ทำความรู้จักเพื่อน เรียนรู้การแบ่งมือซ้ายขวา การวางนิ้วตามหมายเลข และทำความเข้าใจพื้นฐานของเปียโน

วันที่ 2 ฝึกไล่นิ้วตามจังหวะและการนับจังหวะให้ถูกต้อง

วันที่ 3-4 เรียนเพลงง่าย ๆ เพื่อสร้างความคุ้นเคยและความมั่นใจในการเล่น

วันที่ 5-6 ฝึกซ้อมเพลงให้คล่องและสามารถเล่นพร้อมกับเพื่อน ๆ ได้

วันที่ 7 เลือกเพลงใหม่และฝึกซ้อมร่วมกับเพื่อน ฝึกการฟังและช่วยเหลือกัน

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 8-1	เปียโน	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	12 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	Domi music house	3,500.00

\*\*\* ดินสอ

ผู้สอน :

Domi music house

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ :

นักเรียนจะได้ฝึกการใช้สมองทั้งสองซีก พร้อมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น  
รวมทั้งเสริมสร้างทักษะการมีปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

วันที่ 1 ทำความรู้จักเพื่อน เรียนรู้การวางมือซ้ายขวา หมายเลขนิ้ว และพื้นฐานการเล่นเปียโน

วันที่ 2 ฝึกไล่นิ้วตามจังหวะและฝึกการนับจังหวะให้ถูกต้อง

วันที่ 3-4 เรียนเพลงง่าย ๆ เพื่อสร้างความคุ้นเคยและความมั่นใจในการเล่น

วันที่ 5-6 ฝึกซ้อมเพลงให้คล่องและเล่นพร้อมกับเพื่อนได้

วันที่ 7 เลือกเพลงใหม่และฝึกซ้อมร่วมกัน ฝึกการฟังและการทำงานร่วมกัน

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D21 9-1	ไวโอลิน	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	12 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	Domi music house	3,900.00

\*\*\* ดินสอ

ผู้สอน :

Cbest

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ :

เพื่อปูพื้นฐานการเขียนนิยายและทำความเข้าใจโครงสร้างของงานเขียน  
เพื่อส่งเสริมและถ่ายทอดจินตนาการออกมาในรูปแบบงานเขียน  
ประโยชน์ที่ได้รับ

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

เรียนรู้เทคนิคการเขียนนิยายจากผู้มีประสบการณ์  
เสริมสร้างจินตนาการและพัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง  
สามารถต่อยอดเป็นรายได้หลักหรือรายได้เสริมได้  
ครั้งที่ 1 ทำความรู้จักนิยายเบื้องต้น และฝึกการเขียน Prompt Writing  
ครั้งที่ 2 เรียนรู้การนำเสนอพล็อตเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่อง Narrative Structure  
ครั้งที่ 3 ศึกษาโครงสร้าง 3 องค์ การเปิดเรื่อง และการปิดเรื่อง  
ครั้งที่ 4 เรียนรู้มุมมองในการเล่าเรื่อง Point of View  
ครั้งที่ 5 เทคนิคการสร้างตัวละครและเสียงของตัวละคร  
ครั้งที่ 6 การเลือกประเภทของเรื่อง Genre และการเขียน Logline Premise และ Treatment  
ครั้งที่ 7 ฝึกเขียนนิยายจากหัวข้อที่กำหนด

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D22 0-1	นักเขียนนิยายตัวน้อย ประถมปลาย	ประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6	20 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	Cbest	5,500.00

\*\*\* อุปกรณ์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต โปรแกรมที่ใช้ Microsoft Word, Note รูปแบบการเรียน สัมมนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เน้น workshop ลงมือเขียนจริง เหมาะสำหรับผู้ที่ชอบเขียนนิยาย  
อยากเขียนนิยาย ไม่มีพื้นฐานก็เรียนได้

ผู้สอน : Cbest

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : เพื่อออกกำลังกาย สนุกสนาน ฝึกความกล้าแสดงออก

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

ครั้งที่ 1 Welcome Dance ทำความรู้จักเพื่อน ครู และพื้นที่เรียน ฝึกการเดินตามจังหวะ ปรบมือ และโยกตัว

ครั้งที่ 2 Cute Pop Dance ฝึกก้าวเท้าซ้ายขวาและการหมุนตัวง่าย ๆ ตามเพลงป๊อปสำหรับเด็ก

ครั้งที่ 3 Animal Dance ฝึกการเคลื่อนไหว เช่น กระโดด เดิน และเลียนแบบท่าทางสัตว์

ครั้งที่ 4 Superhero Dance ฝึกการทรงตัวและการโพสท่าทางแบบฮีโร่

ครั้งที่ 5 K Pop Kids ฝึกการเคลื่อนไหวแขนและขาให้เข้าจังหวะดนตรี

ครั้งที่ 6 Fun Hip Hop ฝึกท่ามิดตัว สไลด์เท้า และขยับไหล่ตามจังหวะฮิปฮอป

ครั้งที่ 7 Disney Dance ฝึกการเต้นและเล่าเรื่องผ่านท่าทางตามเพลงการ์ตูนดิสนีย์

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D22 1-1	วาไรตี้แดนซ์ Variety Dance Summer Camp	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 6	10 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	Cbest	4,200.00

\*\*\* ชุดพร้อมเดิน

ผู้สอน :

Cbest

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

\* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : กิจกรรมแบดมินตันนี้ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ทักษะกีฬา ความคล่องตัว และควมมีน้ำใจนักกีฬา โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้กฎและกติกาเบื้องต้นของกีฬาแบดมินตัน การจับไม้แบดมินตันอย่างถูกวิธี ทำทางการยืนและการเคลื่อนที่บนสนาม การตีลูกแบบพื้นฐาน ได้แก่ Forehand, Backhand, Clear, Drop และ Smash การเสิร์ฟ (Serve) แบบต่าง ๆ การเล่นประเภทคู่และการวางแผนกลยุทธ์ รวมถึงการฝึกแข่งขันและการประเมินผลผ่านมินิเกม พร้อมปลูกฝังวินัยในการเล่น การเคารพคู่ต่อสู้ และการทำงานเป็นทีม.

\* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :

- 1 เรียนรู้กฎพื้นฐาน การจับไม้ และทำทางการยืนพร้อมการเคลื่อนที่ในสนาม
- 2 ฝึกการตีลูกพื้นฐาน Forehand Backhand Clear Drop และ Smash
- 3 ฝึก Net Shot และ Underhand Clear
- 4 ฝึก Smash เบื้องต้นและการเคลื่อนไหวยุทธศาสตร์ในการเล่น
- 5 เรียนรู้และฝึกการเสิร์ฟรูปแบบต่าง ๆ
- 6 ฝึกการเล่นประเภทคู่ พร้อมวางแผนและกลยุทธ์
- 7 ฝึกแข่งขันผ่านมินิเกมเพื่อเสริมประสบการณ์การเล่นจริง

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D22 2-1	Badminton ประถมต้น	ประถมศึกษาปีที่ 1 - ประถมศึกษาปีที่ 3	12 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	Cbest	4,200.00

\*\*\* ไม้แบดมินตัน ชุดแต่งกายพร้อม

ผู้สอน :

Cbest

วันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน 2569 - วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2569

- \* วัตถุประสงค์ / ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ : กิจกรรมแบดมินตันนี้มุ่งส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ความคล่องตัว และทักษะกีฬาพื้นฐาน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้กฎกติกา การจับไม้แบดมินตันอย่างถูกวิธี ท่าทางการยืนและการเคลื่อนที่ในสนาม รวมถึงการตีลูกพื้นฐาน เช่น Forehand, Backhand, Clear, Drop และ Smash พร้อมฝึกการเสิร์ฟ การเล่นคู่ และการวางแผนกลยุทธ์ ผ่านกิจกรรมมินิเกมและการแข่งขัน เพื่อเสริมสร้างวินัย ความมีน้ำใจนักกีฬา และการทำงานเป็นทีม
- \* เนื้อหาที่สอน / ฝึก :
- ครั้งที่ 1 เรียนรู้กฎพื้นฐาน การจับไม้ และท่าทางการยืนพร้อมการเคลื่อนที่ในสนาม  
 ครั้งที่ 2 ฝึกการตีลูกพื้นฐาน Forehand Backhand Clear Drop และ Smash  
 ครั้งที่ 3 ฝึก Net Shot และ Underhand Clear  
 ครั้งที่ 4 ฝึก Smash เบื้องต้นและการเคลื่อนไหวเพื่อการโต้กลับ  
 ครั้งที่ 5 เรียนรู้และฝึกการเสิร์ฟ Serve รูปแบบต่าง ๆ  
 ครั้งที่ 6 ฝึกการเล่นประเภทคู่ พร้อมเรียนรู้การวางแผนและกลยุทธ์  
 ครั้งที่ 7 ฝึกแข่งขันและประเมินผลผ่านกิจกรรมมินิเกม

รหัส	ชื่อกิจกรรม	นักเรียนระดับชั้น	จำนวนนร. ต่อกลุ่ม	วัน : เวลา	รวมเวลา (ชั่วโมง)	ครูผู้สอน	ค่าลงทะเบียน (บาท)
E69D22 3-1	Badminton ประถมปลาย	ประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6	12 คน	: 13:40 - 14:40	7 ชั่วโมง	Cbest	4,200.00

\*\*\* ไม้แบดมินตัน พร้อมชุดแต่งกายพร้อมออกกำลังกาย