



ห้องเรียนอัจฉริยภาพด้านคอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์

(EXCELLENCE COMPUTER AND ROBOTICS PROGRAM : ECRP)

โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา



เปิดรับสมัคร นักเรียนเข้าศึกษาต่อ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คุณสมบัติของผู้สมัคร

- สำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หรือเทียบเท่า
- ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมรวมทุกกลุ่มสาระ ป.4-ป.5 ไม่ต่ำกว่า 3.00
- ผลการเรียนเฉลี่ยรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (พื้นฐาน) ป.4-ป.5 ไม่ต่ำกว่า 2.75
- ผลการเรียนเฉลี่ยรายวิชาคณิตศาสตร์ (พื้นฐาน) ป.4-ป.5 ไม่ต่ำกว่า 2.75
- มีความชอบและสนใจในรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี
- มีความประพฤติเรียบร้อย มีระเบียบวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นอย่างดี
- ผู้ปกครองมีความพร้อมที่จะให้การสนับสนุนค่าใช้จ่ายตลอดเวลาที่ศึกษาอยู่

การสอบคัดเลือก

สอบวัดความรู้ด้วยข้อสอบของโรงเรียนจำนวน 3 วิชา ได้แก่ วิชา
วิทยาศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์ และวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี

จำนวนที่รับ 36 คน

รับสมัคร วันที่ 19-23 มีนาคม 2564
สอบคัดเลือก วันที่ 3 เมษายน 2564
ประกาศผล/รายงานตัว วันที่ 6 เมษายน 2564
มอบตัว วันที่ 9 เมษายน 2564

ติดต่อสอบถามได้ที่ : ศูนย์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ชั้น 6 อาคาร 9 ชั้น
โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา 5/23 ซอย 69 แขวงสะพานสอง
เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร 10310

โทร : 02-5302326-7 ต่อ 117

Facebook : <https://www.facebook.com/bodin3ECRP>



จุดมุ่งหมายหลักสูตร

- เป็นหลักสูตรที่เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี
- เป็นหลักสูตรฝึกทักษะความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี
- เป็นหลักสูตรที่เน้นให้นักเรียนพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีเท่าทันสังคมโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง
- เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ควบคู่กับการลงมือปฏิบัติจริง



โครงสร้างหลักสูตร

การจัดการเรียนการสอนตามโครงสร้างหลักสูตรโรงเรียน ได้เพิ่มรายวิชาเพิ่มเติมด้านคอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์ จำนวน 26 หน่วยกิต ดังนี้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

- คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ 1
- คอมพิวเตอร์และขั้นตอนวิธี
- พื้นฐานไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์
- การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อดิจิทัล

ภาคเรียนที่ 2

- คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ 2
- พื้นฐานการพัฒนาเว็บไซต์
- การสร้างและพัฒนาหุ่นยนต์ 1
- การสร้างภาพเคลื่อนไหว

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 1

- คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ 3
- พื้นฐานการเขียนโปรแกรม
- อินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง (IoT)
- การพัฒนาเกมสร้างสรรค์

ภาคเรียนที่ 2

- คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ 4
- การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน
- การสร้างและพัฒนาหุ่นยนต์ 2
- การถ่ายภาพและผลิตภาพยนตร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

- คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ 5
- การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน
- ปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติ 1
- โครงการคอมพิวเตอร์ 1

ภาคเรียนที่ 2

- คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ 6
- การพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ
- ปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติ 2
- โครงการคอมพิวเตอร์ 2

กิจกรรมส่งเสริมหลักสูตร



- ▶ ค่ายคอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์
- ▶ ทักษะศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่
- ▶ การประกวดแข่งขันและนำเสนอผลงาน
- ▶ การฝึกอบรมทางคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี และหุ่นยนต์



เส้นทางการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย

▶ คณะวิศวกรรมศาสตร์

- วิศวกรรมซอฟต์แวร์
- วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
- วิศวกรรมแมคคาทรอนิกส์
- วิศวกรรมหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ

▶ คณะบริหารธุรกิจ

- คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- สารสนเทศการลงทุน

▶ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

- วิทยาการคอมพิวเตอร์
- คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน
- เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- คอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย

▶ คณะครุศาสตร์

- เทคโนโลยีการศึกษา
- คอมพิวเตอร์ศึกษา

▶ คณะนิเทศศาสตร์

- ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
- วิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์
- การจัดการการสื่อสาร
- หนังสือและสิ่งพิมพ์