



ที่ ศธ ๐๔๐๑๐/ว ๑๑๖๕

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๓ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง ประชาสัมพันธ์เนื้อหาห้องเรียนอีสปอร์ตในโรงเรียนสังกัด สพฐ.

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต

ด้วย Sea (ประเทศไทย), บริษัท การ์นิลา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด และมูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์ (Saturday School Foundation) ได้ร่วมกันจัด “โครงการห้องเรียนอีสปอร์ต” โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการส่งเสริมความสามารถและพัฒนาทักษะที่จำเป็นในโลกดิจิทัล มุ่งเน้นการให้ความรู้ด้านอาชีพในอุตสาหกรรมและอีสปอร์ตผ่านการปฏิบัติงานจริง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้าสู่ภาคธุรกิจ และตลาดแรงงานในอนาคต โดยพิจารณาคัดเลือกนักเรียนและครูเข้าร่วมโครงการประมาณ ๓๐๐ คน ระยะเวลาการอบรมระหว่างเดือนพฤษภาคม – เดือนตุลาคม ๒๕๖๗ นักเรียนและครูที่เข้าร่วมโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต จะได้รับการอบรมพัฒนาทักษะและความรู้จากผู้เชี่ยวชาญในวงการเกมและอีสปอร์ต มีโอกาสจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในโรงเรียน รวมทั้งได้ทดลองปฏิบัติงานจริงใน Garena Studio รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์เนื้อหาห้องเรียนอีสปอร์ตในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้โรงเรียนในสังกัดทราบ สำหรับครูและนักเรียนที่มีความสนใจ สามารถสมัครเข้าร่วมโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต หากมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สามารถติดต่อคุณทรรศิกา สิงห์ด้อย ผู้จัดการโครงการ เบอร์โทรศัพท์ ๐๙๐ - ๙๗๑๓๖๔๔ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ thatsika.sin@saturday-school.org

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นางเกศทิพย์ ศักวานิช)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน  
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา  
กลุ่มโครงการพิเศษตามนโยบาย  
โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๙๐๔

## โครงการห้องเรียนอีสปอร์ตคืออะไร?

ทักษะแห่งโลกอนาคตไม่ได้หยุดอยู่แคในห้องเรียน โครงการห้องเรียนอีสปอร์ตจึงเป็นโครงการที่ออกแบบมาสำหรับเยาวชนรุ่นใหม่ โดยมุ่งเน้นการให้ความรู้ด้านเส้นทางอาชีพที่หลากหลายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ผ่านหลักสูตรที่คุณครูสามารถเป็นผู้นำการเรียนรู้ เปิดห้องเรียนอีสปอร์ตได้ในโรงเรียน เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดอาชีพและเตรียมความพร้อมให้ผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้าสู่ภาคธุรกิจและตลาดแรงงานได้ในอนาคต

นักเรียนและคุณครูที่เข้าร่วมโครงการจะได้เข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้กับผู้เชี่ยวชาญจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ดังนี้

- ผู้ประสานโครงการแข่งขันอีสปอร์ต
- ทีมโค้ชผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต
- ทีมนักพากย์
- ทีมสื่อวงการเกมส์
- ทีมควบคุมสื่อและการถ่ายทอดสด

นอกจากนี้ คุณครูและนักเรียน จะได้เข้าเยี่ยมชม Garena Studio พร้อมลงมือทำ Workshop Training เพื่อให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์การทำงานจริงในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต รวมถึงคุณครูได้เข้าถึงถึงหลักสูตรอีสปอร์ตมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เมื่อคุณครูได้รับการอบรม และพัฒนาทักษะเสร็จสิ้นแล้วนั้น จะสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

และท้ายที่สุดของโครงการจะมีการจัด Tournament Day ที่ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือก ทั้งจากการแข่งขันอีสปอร์ต และกิจกรรมสายอาชีพอื่น ๆ มาเข้าร่วมแข่งขันกันที่ Garena Studio อีกครั้ง โดยมีรางวัลเป็นทุนการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้ Tournament Day ถูกจัดขึ้นเพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนและคุณครู ได้นำหลักสูตรอีสปอร์ตไปใช้อย่างจริงจัง

จำนวนคุณครูและนักเรียนที่จะเข้าร่วมโครงการ : 800 คน

(คัดเลือก 16 โรงเรียน จากใบสมัครของคุณครูที่สนใจเข้าร่วมโครงการทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด)

ระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมกับโครงการ : เดือนเมษายน ถึง เดือนตุลาคม 2567

วันที่	กิจกรรม	สถานที่	ผู้เข้าร่วม
1- 21 เม.ย. 67	รับสมัครโรงเรียนเข้าร่วมโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต	ออนไลน์	คุณครู
22 - 30 เม.ย. 67	คัดเลือกโรงเรียนที่ผ่านเข้าโครงการ	สัมภาษณ์ออนไลน์	คุณครู
30 เม.ย. 67	ประกาศผลโรงเรียนที่ผ่านเข้าโครงการ	ออนไลน์	
21 พ.ค. 67	แถลงข่าว "ห้องเรียนอีสปอร์ต 2024"	TK Park @Central World	คุณครูและตัวแทนนักเรียน
25 พ.ค. 67	ปฐมฤกษ์หลักสูตรห้องเรียน	Zoom Online	คุณครู



	อีสปอร์ต		
1 มี.ย. 67	Workshop Training กับ Garena	บริษัท การ์นา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ดิจิทัล AIA Capital Center	คุณครูและตัวแทนนักเรียน
3 ส.ค. 67	Mid season Check-up	Zoom Online	คุณครู
ภายในเดือน ส.ค.	Tournament ในโรงเรียน	ภายในโรงเรียน	คุณครูและนักเรียน
ภายในเดือน ส.ค. 67	Tournament การแข่งขันอีสปอร์ตระหว่างโรงเรียน	บริษัท การ์นา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ดิจิทัล AIA Capital Center	คุณครูและนักเรียน
ภายในเดือน ส.ค. 67	ประมวลและประเมินผลการเรียนรู้	Zoom Online	คุณครู

\*\*\* เงื่อนไข: คุณครูผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องนำหลักฐานการไปใช้สอนจริงที่โรงเรียนของตนเอง ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2567 ถึง กันยายน 2567

## สิ่งที่คุณครูและโรงเรียนจะได้รับ

- เข้าร่วมการอบรมกับผู้พัฒนาหลักสูตร ก่อนนำหลักสูตรไปใช้จริง
- ทำ Workshop Training ที่ บริษัท การ์นา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด
- ร่วมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และส่งตัวแทนนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม
- ทุนสนับสนุนการดำเนินโครงการและการเดินทางเข้าร่วมกิจกรรมตามความเหมาะสม
- ได้รับโล่ประกาศเกียรติคุณ และของที่ระลึกจากโครงการ

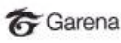
## สิ่งทีนักเรียนจะได้รับ

- ทักษะศึกษา และทำ Workshop Training ที่ บริษัท การ์นา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด
- ได้รับมอบเกียรติบัตร และของที่ระลึกจากโครงการ
- มีโอกาสได้รับทุนการศึกษาเรียนต่อระดับอุดมศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้อง

แบบฟอร์ม แสดงความสนใจเข้าร่วมโครงการ : <https://forms.gle/cc8lqv8PioNP4496>

QR Code แบบฟอร์มแสดงความสนใจเข้าร่วมโครงการ:





# ห้องเรียนอีสปอร์ต

โอกาสบอบคุณครูมาถึแล้ว  
กิจกรรมห้องเรียนอีสปอร์ต 2024 เปิดรับสมัครแล้ว วันนี้!

สมัครได้ตั้งแต่วันที่ 21 เม.ย. 67



- ✓ ได้รับคู่มือและเอกสารประกอบการสอนฟรี
- ✓ ได้รับใบประกาศสำหรับคุณครูและนักเรียน
- ✓ ได้สัมผัสประสบการณ์จริงที่กาสิโนลาดหญ้า
- ✓ นักเรียนมีโอกาสจับทุนการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา







รายวิชา ห้องเรียนอีสปอร์ต

ระดับชั้น มัธยมศึกษา

เวลา 40 ชั่วโมง

## โครงสร้างรายวิชา

ลำดับ หน่วยการ เรียนรู๋	ชื่อหน่วย การเรียนรู๋	เป้าหมายการเรียนรู๋	หัวข้อการเรียนรู๋	เวลา (ชั่วโมง)	สำนักพิมพ์ คะแนน
1	Orientation ปฐมวัย	(1) นักเรียนเรียนรู้ประวัติและความหมายของอีสปอร์ต (2) นักเรียนสามารถวิเคราะห์รูปแบบธุรกิจอีสปอร์ต (3) นักเรียนได้เตรียมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีเพื่อนร่วมงาน	หัวข้อที่ 1: อีสปอร์ต (Esports) คืออะไร	1	0
2	Project Coordinator ผู้ประสานงาน โครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนกับครูบทบาทและทักษะผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนที่พัฒนากระบวนการคิดวางแผน ทักษะการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารเพื่อการประสานงาน	หัวข้อที่ 2: บทบาทหน้าที่และทักษะที่สำคัญของผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต หัวข้อที่ 2.2: การจัดจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Esports Event)	5	10
3	Esports Coach โค้ชกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนสามารถวิเคราะห์หน้าที่ คุณสมบัติ ความรู้และความสำคัญของโค้ชกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนและวิทยากรที่ทำงานที่สำคัญต่อการเสริมสร้างเป็นโค้ชที่ส่งเสริมความสนใจในการเล่น สนับสนุนการวางแผน และวิเคราะห์ภาพรวมเกม	หัวข้อที่ 3: ความสำคัญของโค้ชอีสปอร์ต หัวข้อที่ 3.2: หน้าที่ของงานโค้ชอีสปอร์ต หัวข้อที่ 3.3: คุณสมบัติที่ดีของโค้ช หัวข้อที่ 3.4: ภาระงานเป็นโค้ชในอีสปอร์ต หัวข้อที่ 3.5: ทักษะที่ต้องพัฒนาการเป็นโค้ช หัวข้อที่ 3.6: การแก้ไขปัญหาคะแนนต่ำ และเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา หัวข้อที่ 3.7: เรียนรู้การเป็นโค้ชผ่านการมอบหมาย	5	10
4	Shoutcaster นักพากย์กีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนเรียนรู้บทบาทและความสำคัญของนักพากย์ (2) นักเรียนและวิทยากรเป็นนักพากย์กีฬาอีสปอร์ต	หัวข้อที่ 4: ความสำคัญของนักพากย์ หัวข้อที่ 4.2: บทบาทและหน้าที่ของนักพากย์ หัวข้อที่ 4.3: คุณสมบัติและทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักพากย์ หัวข้อที่ 4.4: เส้นทางการเข้าสู่นักพากย์อีสปอร์ต หัวข้อที่ 4.5: ห้องเรียนนักพากย์อีสปอร์ต หัวข้อที่ 4.6: สะท้อนการเรียนรู้ของนักพากย์	5	10



5	Esports Journalist สื่อสารงาน	(1) นักเรียนเขียนรายงานการเขียนสื่อเนื้อหาสำหรับสร้างสรรค์ (Content Creator) (2) นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางารเขียน การสัมภาษณ์และการออก แบบสื่ออย่างสร้างสรรค์	หัวข้อที่ 5.1 บทบาทหน้าที่และทักษะของสื่อสารงานเกม หัวข้อที่ 5.2 ผลิตการเขียนสื่อ หัวข้อที่ 5.3 การสัมภาษณ์ หัวข้อที่ 5.4 การผลิตสื่อเพื่อทำนโปแกรม หัวข้อที่ 5.5 ตอนบนเรื่องจากการทำ Content หัวข้อที่ 5.6 สรุปการเขียนเรื่องขึ้นสื่อสารงานเกม	7	10
6	Esports Broadcast ควบคุมสื่อและการถ่ายทอด สด	(1) นักเรียนได้ศึกษาการจัดการสื่อเนื้อหาการถ่ายทอดสดระบบ ออนไลน์ (2) นักเรียนเปรียบเทียบคุณสมบัติของเทคโนโลยีที่ถ่ายทอดสด การ แข่งขันในรูปแบบต่าง ๆ ของออนไลน์ และอย่างไรได้	หัวข้อที่ 6.1: บทบาทหน้าที่และทักษะสำคัญของ Broadcast หัวข้อที่ 6.2: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ OBS หัวข้อที่ 6.3: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ Omlnet Arcade หัวข้อที่ 6.4: มีการนำเอาข้อมูลการแข่งขึ้นที่กีฬาอีสปอร์ต	4	10
7	Esports Tournament Planning แข่งผ่านและเตรียมงาน การแข่งขัน	(1) นักเรียนได้ศึกษาถึงขั้นตอนที่จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ศึกษาทักษะวางแผนจัดการโครงการและ ทักษะเกี่ยวกับกีฬา	หัวข้อที่ 7.1: ลักษณะงานตามหน้าที่ต่าง ๆ ในการแข่งขัน หัวข้อที่ 7.2: เรียนรู้บทบาทหน้าที่ในการแข่งขัน Esports หัวข้อที่ 7.3: รายงานความคืบหน้าครั้งที่ 1 หัวข้อที่ 7.4: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 2 หัวข้อที่ 7.5: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 3 หัวข้อที่ 7.6: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 4	6	20
E	Esports Tournament จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนได้มีประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	หัวข้อที่ 8.1: จัดการแข่งขันอีสปอร์ตครั้งที่ 1 - รอบเก็บคะแนน หัวข้อที่ 8.2: จัดการแข่งขันอีสปอร์ตครั้งที่ 2 - รอบแข่งขัน หัวข้อที่ 8.3: จัดการแข่งขันอีสปอร์ตครั้งที่ 3 - รอบแข่งขันสาย หัวข้อที่ 8.4: จัดการแข่งขันอีสปอร์ตครั้งที่ 4 - รอบ Semi Final 4 ทีม หัวข้อที่ 8.5: จัดการแข่งขันอีสปอร์ตครั้งที่ 5 - รอบ Final 2 ทีม	5	20
8	Learning Reflection สะท้อนการเรียนรู้	(1) นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้กิจกรรมซึ่งเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนมีทักษะสื่อสารและความเข้าใจตนเอง	หัวข้อที่ 9.1: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน Mu-Journal หัวข้อที่ 9.2: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน Gallery Walk	2	10
รวม				40	100



# ห้องเรียนอีสปอร์ต

**โอกาสของคุณครมาถึงแล้ว**  
**รวมห้องเรียนอีสปอร์ต 2024 เปิดรับสมัครแล้ว**  
**สมัครได้ตั้งแต่วันที่ ถึง 21 เม.ย. 67**



- ✓ ได้รับคู่มือและสื่อประกอบการสอนฟรี
- ✓ ได้รับใบประกาศสำหรับคุณครูและนักเรียน
- ✓ ได้สัมผัสประสบการณ์จริงที่กาสิโนลาสเวกัส
- ✓ นักเรียนมีโอกาสจับทุนการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา





