



# ด่วนที่สุด

ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตหนองจอก  
 เลขรับที่ 474  
 วันที่ ๒๙ เม.ย. ๒๕๖๗  
 เวลา

สำนักงานเขตหนองจอก  
 69/14  
 รับเลขที่  
 วันที่ 26 เม.ย. 2567  
 เวลา 15.10

## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานการศึกษา (กองเสริมสร้างสมรรถนะนักเรียน โทร. ๐-๒๔๓๗ ๖๖๓๑-๕ หรือ โทร. ๓๔๖๕)  
 ที่ กท ๐๔๐๘/ ๓๕๐๐๑ วันที่ ๒๕ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เนื้อหาห้องเรียนอีสปอร์ตในโรงเรียนสังกัดกทม.  
 เรียน ผู้อำนวยการเขต

พร้อมหนังสือนี้ สำนักงานการศึกษา ขอส่งสำเนาหนังสือมูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์ ที่ ๒๕๖๗/A๐๙๕  
 เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เนื้อหาห้องเรียนอีสปอร์ตในโรงเรียนสังกัดกทม. มาเพื่อทราบ  
 และประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดทราบต่อไป

เรียน ผู้อำนวยการเขต

- เพื่อโปรดทราบ
- เพื่อโปรดพิจารณา
- เห็นควรมอบให้

*[Handwritten signature]*

พิจารณาคำดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

*[Handwritten signature]*

(นางสาวศุภร คุ่มวงศ์)

รองผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา  
 ปฏิบัติราชการแทนผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

(นางสาวสาธิตา สุวรรณหงษ์)  
 เจ้าพนักงานปกครองชำนาญการ  
 รักษาการในตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายปกครอง  
 สำนักงานเขตหนองจอก

26 เม.ย. 2567

*[Handwritten signature]*

(นายพิชัย คงมา)

นักวิชาการศึกษชำนาญการพิเศษ  
 หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตหนองจอก

ดำเนินการตามเสนอ

*[Handwritten signature]*

(นายไพโรจน์ จันทร์รอด)  
 ผู้อำนวยการเขตหนองจอก

ฝ่ายการศึกษา  
 ที่ กท ๕๕๐๗/ ๑๓๒๑ ลว. ๒๙ เมษายน ๒๕๖๗  
 เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนในสังกัด  
 สำนักงานเขตหนองจอก

เพื่อโปรดทราบ

*[Handwritten signature]*  
 (นายพิชัย คงมา)

นักวิชาการศึกษชำนาญการพิเศษ  
 หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตหนองจอก



กศร.

ที่ 2567/A095

สำนักงานเลขาธิการ สำนักงานการศึกษา  
 กรุงเทพมหานคร  
 รับที่.....  
 วันที่ ๑๙ เม.ย. ๒๕๖๗ โรงเรียนวันเสาร์  
 ๒๒๒/๕๗ หมู่ ๖ บางคูวัด

# ห้องเรียนอีสปอร์ต

อ.เมืองปทุมธานี  
 จ.ปทุมธานี 12000

ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา  
 รับที่ ๖.๕๖๐  
 วันที่ ๑๙ เม.ย. ๒๕๖๗  
 เวลา.....

เรียน สำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร  
 เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เนื้อหาห้องเรียนอีสปอร์ตในโรงเรียนสังกัดกทม.  
 เอกสารแนบ 1. รายละเอียดโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต

เนื่องด้วย Sea (ประเทศไทย), บริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด และมูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์ (Saturday School Foundation) ได้ร่วมกันจัด "โครงการห้องเรียนอีสปอร์ต" โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการส่งเสริมความสามารถและพัฒนาทักษะที่จำเป็นในโลกดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการให้ความรู้ด้านอาชีพในอุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ตผ่านการปฏิบัติงานจริง เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดอาชีพและเตรียมความพร้อมให้ผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้าสู่ภาคธุรกิจ และตลาดแรงงานได้ในอนาคต

โครงการห้องเรียนอีสปอร์ตในปีนี้ จัดขึ้นเป็นปีที่ 3 โดยคาดว่าจะมีนักเรียนและคุณครูเข้าร่วมโครงการประมาณ 300 คน จาก 16 โรงเรียนนำร่องในประเทศไทย โดยนักเรียนและคุณครูที่เข้าร่วมโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต จะได้เข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้กับผู้เชี่ยวชาญเพื่อส่งต่อความรู้อาชีพในวงการเกมและอีสปอร์ต รวมทั้ง จะได้มีโอกาสจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในโรงเรียน รวมไปถึงประสบการณ์สุดพิเศษที่จะได้ทดลองปฏิบัติงานจริงใน Garena Studio

ในโอกาสนี้ จึงขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เอกสารแนบเพื่อเชิญชวนโรงเรียนในสังกัดกทม. เข้าร่วมโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต ระหว่างเดือนพฤษภาคม 2567 ถึงเดือนตุลาคม 2567 รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงการสามารถดูได้จากเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ หากท่านมีข้อสงสัย หรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สามารถติดต่อคุณทรรศิกา สิงห์ตุ้ย (ใบหม่อน) ผู้จัดการโครงการได้ที่เบอร์ 090-9713644 อีเมล thatsika.sin@saturday-school.org

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าจะได้รับการสนับสนุนการประชาสัมพันธ์เชิญชวนโรงเรียนในสังกัดกทม. เข้าร่วมโครงการ ห้องเรียนอีสปอร์ต

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

- เพื่อโปรดทราบ
- เห็นความชอบ..... กศร. ดำเนินการต่อไป

*(Signature)*

(นางปณิตกา ก่อพงศ์ศานต์)

หัวหน้าฝ่ายบริหารงานทั่วไป

วิชาการในตำแหน่งเลขาธิการสำนักงานการศึกษา

สำนักงานเลขาธิการ สำนักงานการศึกษา

๑๙ เม.ย. ๒๕๖๗

คุณทรรศิกา สิงห์ตุ้ย (ใบหม่อน)

090-9713644

thatsika.sin@saturday-school.org

มูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์

*(Signature)*

19/๒๕๖๗

(นางสาวพิศมัย เรืองศิลป์)

รองผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

ขอแสดงความนับถือ

*(Signature)*

(นายสรวิศ ไพบูลย์รัตนกร)  
 ผู้ก่อตั้งมูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์

ขอแสดงความนับถือ

(นางพทุธวรรณ สุกัทรนันท์)

ผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร

Sea (ประเทศไทย)

- ทราบ

- ดำเนินการตามเสนอ



*(Signature)*

(นายธนกร ไชยศรี)

ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา





# ห้องเรียนอีสปอร์ต

## โครงการห้องเรียนอีสปอร์ตคืออะไร?

ทักษะแห่งโลกอนาคตไม่ได้หยุดอยู่แค่ในห้องเรียน โครงการห้องเรียนอีสปอร์ตจึงเป็นโครงการที่ออกแบบมาสำหรับเยาวชนรุ่นใหม่ โดยมุ่งเน้นการให้ความรู้ด้านเส้นทางอาชีพที่หลากหลายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ผ่านหลักสูตรที่คุณครูสามารถเป็นผู้นำการเรียนรู้ เปิดห้องเรียนอีสปอร์ตได้ในโรงเรียน เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดอาชีพและเตรียมความพร้อมให้ผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้าสู่ภาคธุรกิจและตลาดแรงงานได้ในอนาคต

นักเรียนและคุณครูที่เข้าร่วมโครงการจะได้เข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้กับผู้เชี่ยวชาญจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ดังนี้

- ผู้ประสานโครงการแข่งขันอีสปอร์ต
- ทีมโค้ชผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต
- ทีมนักพากย์
- ทีมสื่อวงการเกมส์
- ทีมควบคุมสื่อและการถ่ายทอดสด

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

และท้ายที่สุดของโครงการจะมีการจัด Tournament Day ที่ให้โรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือก ทั้งจากการแข่งขันอีสปอร์ต และกิจกรรมสายอาชีพอื่น ๆ มาเข้าร่วมแข่งขันกันที่ Garena Studio อีกครั้ง โดยมีรางวัลเป็นทุนการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้ Tournament Day ถูกจัดขึ้นเพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ทั้งนักเรียนและคุณครู 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	ประชุมพิเศษหลักสูตรห้องเรียนอีสปอร์ต	Zoom Online	คุณครู
1 มิ.ย. 67	Workshop Training กับ Garena	บริษัท การ์รีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ตึก AIA Capital Center	คุณครูและตัวแทนนักเรียน
3 ส.ค. 67	Mid season Check-up	Zoom Online	คุณครู
ภายในเดือน ส.ค.	Tournament ในโรงเรียน	ภายในโรงเรียน	คุณครูและนักเรียน
ภายในเดือน ต.ค. 67	Tournament การแข่งขันอีสปอร์ตระหว่างโรงเรียน	บริษัท การ์รีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ตึก AIA Capital Center	คุณครูและนักเรียน
ภายในเดือน ต.ค. 67	ประมวลและประเมินผลการเรียนรู้	Zoom Online	คุณครู

\*\*\* เงื่อนไข: คุณครูผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องนำหลักสูตรไปใช้สอนจริงที่โรงเรียนของตนเอง ตั้งแต่ช่วงเดือน มิถุนายน 2567 ถึง กันยายน 2567

#### สิ่งที่คุณครูและโรงเรียนจะได้รับ

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

#### สิ่งทีนักเรียนจะได้รับ

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

แบบฟอร์ม แสดงความสนใจเข้าร่วมโครงการ : <https://forms.gle/cc8iqvp8PioNP4496>

QR Code แบบฟอร์มแสดงความสนใจเข้าร่วมโครงการ:





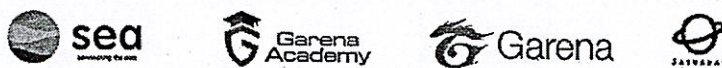
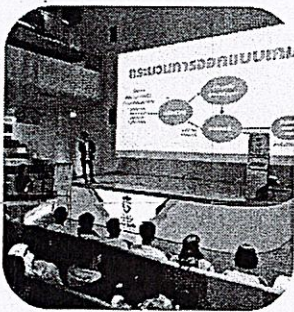
# ห้องเรียนอีสปอร์ต

โอกาสของคุณครมาถึงแล้ว  
กิจกรรมห้องเรียนอีสปอร์ต 2024 เปิดรับสมัครแล้ว วันนี้!

สมัครได้ตั้งแต่วันที่ ถึง 25 เม.ย. 67



- ✓ ได้รับคู่มือและสไลด์ประกอบการสอนฟรี
- ✓ ได้รับใบประกาศสำหรับคุณครูและนักเรียน
- ✓ ได้สัมผัสประสบการณ์จริงที่กาสิโนลาดตุ๊โ
- ✓ นักเรียนมีโอกาสชิงทุนการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา





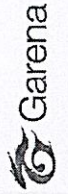
# โครงสร้างรายวิชา

รายวิชา ท้องเรียนอีสปอร์ต

ระดับชั้น มัธยมศึกษา

เวลา 40 ชั่วโมง

ลำดับ หน่วยการ เรียนรู้	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	เป้าหมายการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	ค่าน้ำหนัก คะแนน
1	Orientation ปฐมนิเทศ	(1) นักเรียนเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนสามารถวิเคราะห์รูปแบบธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต (3) นักเรียนได้เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้น	หัวข้อที่ 1.1 อีสปอร์ต (Esports) คืออะไร	1	0
2	Project Coordinator ผู้ประสานงาน โครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนเรียนรู้บทบาทและทักษะผู้ประกอบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนพัฒนากระบวนการคิดวางแผน ทักษะการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารเพื่อการประสานงาน	หัวข้อที่ 2.1 บทบาทหน้าที่และทักษะที่สำคัญของผู้ประสานงานโครงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต หัวข้อที่ 2.2 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Esports Event)	5	10
3	Esports Coach โค้ชกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนสามารถวิเคราะห์หน้าที่ คุณสมบัติ ความรู้และความสำคัญของตำแหน่งโค้ชกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนตระหนักถึงทักษะที่สำคัญต่อการเตรียมตัวเป็นโค้ชที่ดี ที่ส่งเสริมความมั่นใจในการเล่น สนับสนุนการวางแผน และวิเคราะห์ภาพรวมเกม	หัวข้อที่ 3.1: ความสำคัญของโค้ชอีสปอร์ต หัวข้อที่ 3.2: หน้าที่ของการเป็นผู้ฝึกสอน หัวข้อที่ 3.3: คุณสมบัติที่ดีของโค้ช หัวข้อที่ 3.4: กว่าจะมาเป็นอาชีพโค้ชต้องทำอย่างไร หัวข้อที่ 3.5: ทักษะที่อนผลพัฒนาการแบบโค้ช หัวข้อที่ 3.6: การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา หัวข้อที่ 3.7: เรียนรู้การเป็นโค้ชผ่านการลงมือทำ"	5	10
4	Shoutcaster นักพากย์กีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนเรียนรู้บทบาทและความสำคัญของอาชีพนักพากย์ (2) นักเรียนตระหนักถึงทักษะการเป็นนักพากย์กีฬาอีสปอร์ต	หัวข้อที่ 4.1: ความสำคัญของนักพากย์ หัวข้อที่ 4.2: บทบาทและหน้าที่ของนักพากย์ หัวข้อที่ 4.3: คุณสมบัติและทักษะที่จำเป็นต่อนักพากย์ หัวข้อที่ 4.4: เส้นทางสู่นักพากย์มืออาชีพ หัวข้อที่ 4.5: ท้องเรียนนักพากย์ฝึกหัด หัวข้อที่ 4.6: สะท้อนการเรียนรู้ของนักพากย์	5	10





5	Esports Journalist สื่อวงการเกม	(1) นักเรียนรู้กระบวนการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ (Content Creator) (2) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเขียน การสัมภาษณ์และการออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์	หัวข้อที่ 5.1 บทบาทหน้าที่และทักษะของสื่อวงการเกม หัวข้อที่ 5.2 หลักการผลิตสื่อ หัวข้อที่ 5.3 การสัมภาษณ์ หัวข้อที่ 5.4 การผลิตสื่อเพื่อนำไปเผยแพร่ หัวข้อที่ 5.5 ถอดบทเรียนจากการทำ Content หัวข้อที่ 5.6 สรุปการเรียนรู้ห้องเรียนสื่อวงการเกม	7	10
6	Esports Broadcast ควบคุมสื่อและการถ่ายทอดสด	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการจัดการสื่อเพื่อการถ่ายทอดสดระบบออนไลน์ (2) นักเรียนเปรียบเทียบคุณสมบัติของเทคโนโลยีที่ถ่ายทอดสด การแข่งขันรูปแบบต่าง ๆ ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์	หัวข้อที่ 6.1: บทบาทหน้าที่และทักษะสำคัญของ Broadcast หัวข้อที่ 6.2: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ OBS หัวข้อที่ 6.3: การถ่ายทอดสด ผ่านระบบ Omlet Arcade หัวข้อที่ 6.4: ฝึกการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	4	10
7	Esports Tournament Planning แบ่งฝ่ายและเตรียมงาน การแข่งขัน	(1) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเตรียมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนได้ฝึกทักษะวางแผนจัดการโครงการและทักษะแก้ปัญหา	หัวข้อที่ 7.1: ลักษณะงานตามหน้าที่ต่าง ๆ ในการแข่งขัน หัวข้อที่ 7.2: เรียนรู้บทบาทหน้าที่ในการแข่งขัน Esports หัวข้อที่ 7.3: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 1 หัวข้อที่ 7.4: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 2 หัวข้อที่ 7.5: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 3 หัวข้อที่ 7.6: รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 4	6	20
8	Esports Tournament จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	(1) นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	หัวข้อที่ 8.1: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 1 - รอบเก็บคะแนน หัวข้อที่ 8.2: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 2 - รอบแบ่งสาย หัวข้อที่ 8.3: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 3 - รอบแข่งตามสาย หัวข้อที่ 8.4: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 4 - รอบ Semi Final 4 ทีม หัวข้อที่ 8.5: จัดการแข่งขันสัปดาห์ที่ 5 - รอบ Final 2 ทีม	5	20
9	Learning Reflection สะท้อนการเรียนรู้	(1) นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้กิจกรรมห้องเรียนกีฬาอีสปอร์ต (2) นักเรียนมีทักษะสื่อสารและความสำเร็จตนเอง	หัวข้อที่ 9.1: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน My Journal หัวข้อที่ 9.2: สะท้อนการเรียนรู้ผ่าน Gallery Walk	2	10
รวม				40	100