

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๕/ก๕๓๕



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๕

มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่และประชาสัมพันธ์การจัดอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา
เป็นแกนนำผู้ฝึกสอน (โค้ช) อีสปอร์ตตามมาตรฐานสากล

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดการอบรมและการรับสมัคร

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ดำเนินโครงการขับเคลื่อนอีสปอร์ต (ESPORTS) ต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา ๒๐๒๕ โดยดำเนินการจัดอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นแกนนำผู้ฝึกสอน (โค้ช) อีสปอร์ตตามมาตรฐานสากล เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความเข้าใจในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต รวมถึงอาชีพต่างๆ ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตอย่างครบถ้วน โดยจัดอบรมรูปแบบออนไลน์ จำนวน ๒ รอบ คือ รอบที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๗ - ๘ เมษายน ๒๕๖๘ และ รอบที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๙ - ๑๐ เมษายน ๒๕๖๘ การอบรมดังกล่าวสามารถเข้ารับการอบรมได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ดังรายละเอียดที่ส่งมาด้วย

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาเห็นว่าการเข้าร่วมอบรมดังกล่าว จะช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ต ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนานักเรียนได้ จึงขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์การอบรมดังกล่าวไปยังครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดทราบ ผู้สนใจสามารถศึกษารายละเอียดได้ที่ เว็บไซต์: <https://obecsports.com> และสมัครเข้าร่วมอบรมที่ <https://forms.gle/nXLz6WohF7ph8tpF7> ตั้งแต่วันที่ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘ หลังจากสมัครเสร็จสิ้นแล้ว ผู้สมัครจะได้รับอีเมลยืนยันพร้อมลิงก์การเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๓ เมษายน ๒๕๖๘ โดยผู้ที่เข้ารับการอบรมจะได้รับวุฒิบัตรออนไลน์

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง

ขอแสดงความนับถือ

(นางเกศทิพย์ ศุภวานิช)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๑๕-๖

“เรียนดี มีความสุข”



เปิดรับสมัคร อบรมออนไลน์

หลักสูตร อีสปอร์ต **คลาสพิเศษ**
สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา

รับสมัครตั้งแต่วันที่ - 31 มีนาคม 2568
โดยผู้ที่ผ่านการอบรมจะได้รับประกาศนียบัตรออนไลน์
ที่ออกโดย สพฐ. และ มรท.สส.

โดย ไม่มีค่าใช้จ่ายในการอบรม
อบรมผ่าน Zoom Meeting 



ระยะเวลา 2 วัน เต็ม

รอบที่ 1 วันที่ 7 - 8 เมษายน 2568 เวลา 09.00 - 16.00น.

รอบที่ 2 วันที่ 9 - 10 เมษายน 2568 เวลา 09.00 - 16.00น.

รายละเอียดการรับสมัคร

ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถสมัครเข้ารับการอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นแกนนำผู้ฝึกสอน (โค้ช) อีสปอร์ตตามมาตรฐานสากล แบบออนไลน์

ได้ที่ลิงก์ : <https://forms.gle/nXLz6WohF7ph8tpF7>

หรือ สแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code) :



หมายเหตุ : หลังจากสมัครเสร็จสิ้น จะได้รับอีเมลยืนยันพร้อมลิงก์การเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ 3 เมษายน 2568

กำหนดการจัดอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นแกนนำผู้ฝึกสอน (โค้ช) อีสปอร์ตตามมาตรฐานสากล

จัดการอบรมจำนวน 2 รอบ

รอบที่ 1 ในวันที่ 7 – 8 เมษายน พ.ศ.2568

รอบที่ 2 ในวันที่ 9 – 10 เมษายน พ.ศ.2568

	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา
1	<p>ปฐมนิเทศ</p> <p>วิดีโอ</p> <p>แนะนำโดยรวมของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น</p>	<p>หัวข้อที่ 1.1 กีฬาอีสปอร์ต (Esports) คืออะไร</p> <p>หัวข้อที่ 1.2 ข้อดี-ข้อเสีย ของกีฬาอีสปอร์ต</p> <p>หัวข้อที่ 1.3 ความเสี่ยงของการอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในวัยเรียน</p> <p>หัวข้อที่ 1.3.1 อีสปอร์ตหรือดีดเกมส์</p> <p>หัวข้อที่ 1.4 ความสำคัญของการศึกษากับนักกีฬาอีสปอร์ต (ระดับปริญญาตรี)</p> <p>หัวข้อที่ 1.5 อาชีพต่างๆในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต</p> <p>หัวข้อที่ 1.6 การแบ่งเวลาสำหรับนักเรียนที่อยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต</p>	<p>วันที่ 1</p> <p>9.00 - 10.00</p>

	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา
2	อาชีพต่างๆในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต	<p>หัวข้อที่ 2.1 นักกีฬาอีสปอร์ต (Esports Professional Player)</p> <p>หัวข้อที่ 2.2 โค้ชกีฬาอีสปอร์ต (Esports coach)</p> <p>หัวข้อที่ 2.3 สตรีมเมอร์ และ เกมแคสเตอร์ (Streamer, Game caster)</p> <p>หัวข้อที่ 2.4 นักพากย์กีฬาอีสปอร์ต (Shoutcaster)</p> <p>หัวข้อที่ 2.4 สื่อวงการอีสปอร์ต (Esports journalist)</p> <p>หัวข้อที่ 2.5 การควบคุมสื่อและการถ่ายทอดสด (Esports broadcast)</p> <p>หัวข้อที่ 2.6 งานเบื้องหลัง (back stage)</p> <p>หัวข้อที่ 2.7 ทีมงานจับภาพการแข่งขัน</p> <p>หัวข้อที่ 2.8 ผู้ตัดสินการแข่งขันอีสปอร์ต</p> <p>หัวข้อที่ 2.9 ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต</p> <p>หัวข้อที่ 2.10 ธุรกิจในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports and business)</p> <p>หัวข้อที่ 2.11 ข้อแตกต่างระหว่างภาครัฐและเอกชน</p>	10.00 - 12.00

	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา
3	เรียนรู้องค์การอิสปอร์ตชั้นนำ	<p>หัวข้อที่ 1. ฟังก์ชันของอิสปอร์ตในประวัติศาสตร์</p> <p>หัวข้อที่ 2. โลกของอิสปอร์ตในระดับเอชเอช</p> <p>หัวข้อที่ 3. โครงสร้างต่างๆภายในองค์การอิสปอร์ตชั้นนำของประเทศไทย</p> <p>หัวข้อที่ 4. การหารายได้และค่าใช้จ่ายขององค์การอิสปอร์ต</p> <p>หัวข้อที่ 5. เยาวชนและเส้นทางสู่องค์การอิสปอร์ตอาชีพ(นักเรียนและการที่ถูกจับตามองพัฒนาไปสู่การเป็นนักกีฬาอิสปอร์ต)</p> <p>หัวข้อที่ 6. การคัดเลือกเยาวชนเข้าสู่องค์การอิสปอร์ตระดับอาชีพทั้งนักกีฬาและตำแหน่งอื่นๆ</p> <p>หัวข้อที่ 7. บทบาทขององค์การอิสปอร์ตกับรัฐบาล</p>	13.00 - 14.00

	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา
4	ด้านมิติของการอีสปอร์ต	หัวข้อที่ 1. การรับจ้างปั๊มแรงค์ คืออะไร หัวข้อที่ 2. การรับจ้างปั๊มแรงค์และผลกระทบในการก้าวสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ หัวข้อที่ 3. บรรยายเรื่องอีสปอร์ตและโลกของการพนัน หัวข้อที่ 4. Match fixing (ล้มมวย) ในโลกของการอีสปอร์ต หัวข้อที่ 5. การตรวจสอบสารกระตุ้นในกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติ	14.00 - 15.00
5	แบบฝึกหัดความเข้าใจเรื่องอาชีพต่างๆ ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต	อาจารย์แบ่งกลุ่มกันสร้างทีมอีสปอร์ตของตัวเอง 1 กลุ่มมีทั้งหมด 10 คน แบ่งหน้าที่ใน 10 คนเพื่อเป็นการจำลององค์กรทีมอีสปอร์ต 1. CEO (นายทุน) 2. Managing Director 3. Athlete 4. Coach 5. Graphic designer 6. Marketing planner 7. Team manager 8. Team sales for sponsorship 9. Player 10. Influencer	15.00 - 16.00
	ข้อกําหนด	1.ชื่อและโลโก้องค์กร	

	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา
		<p>หัวข้อการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.ประวัติองค์กร 3.โครงสร้างภายในองค์กร 4.แนวทางการลงทุนในอีสปอร์ตขององค์กร 5.เป้าหมายขององค์กร 6.วิเคราะห์ค่าใช้จ่าย และ กำไรขาดทุน รายได้ต่างๆจาก 10องค์ประกอบที่ให้มา 7.เชื่อมโยง 10 ตำแหน่งภายในองค์กรว่าใครต้องทำงานเชื่อมโยงกับใครบ้างพร้อมอธิบาย เช่น Player กับ coach <p>เพราะว่าเพลเยอร์ต้องแข่งขันและโค้ชมาสอนและดูแลภาพรวมของทีมการแข่งขันเพื่อชัยชนะในการแข่งขัน</p>	
6	รู้จักเกมส์ในกีฬาอีสปอร์ตที่มีโอกาสต่อยอดเป็นอาชีพได้สูงในประเทศไทย	<p>หัวข้อที่ 5.1 รู้จักประเภทเกมส์ต่างๆ</p> <p>หัวข้อที่ 5.2 ประเภทและรายชื่อเกมส์ที่อาจารย์ต้องรู้จักเบื้องต้น (เกมส์ชั้นนำในประเทศไทยที่มีความสามารถในการต่อยอดสู่อาชีพได้ในอนาคต)</p> <p>หัวข้อที่ 5.2 ข้อแตกต่างระหว่างเกมส์ในแต่ละPlatform (มือถือ, คอมพิวเตอร์, เครื่องคอนโซล)</p> <p>หัวข้อที่ 5.4 ข้อแตกต่างของการแข่งขันในระดับประเทศ และ ระดับโลก</p> <p>หัวข้อที่ 5.5 ทำความเข้าใจรายได้ของนักกีฬาอีสปอร์ตในแต่ละเกมส์(ที่ถูกหยิบยกมา) เพื่ออธิบายให้นักเรียนเข้าใจ</p> <p>หัวข้อที่ 5.6 เส้นทางสู่การเป็นนักแข่งอาชีพของกีฬาอีสปอร์ต</p>	<p>วันที่ 2</p> <p>9.00 - 10.00</p>

	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา
7	กีฬาอีสปอร์ตกับทีมชาติไทย	หัวข้อที่ 6.1 ทำความรู้จักกับกีฬาอีสปอร์ตที่บรรจุอยู่ใน Asian games 2026 หัวข้อที่ 6.2 บทบาทของนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับทีมชาติ หัวข้อที่ 6.3 เรียนรู้การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติและนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ	10.00 - 10.30
8	ฟังประสบการณ์จากนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติ	หัวข้อที่ 7.1 เรียนรู้ประสบการณ์จากนักกีฬาทีมชาติไทยตัวจริง หัวข้อที่ 7.2 เส้นทางสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติและอาชีพ หัวข้อที่ 7.3 ฟังประสบการณ์สิ่งที่ต้องแลกกับเส้นทางอาชีพนี้ หัวข้อที่ 7.4 Q and A กับนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติ หัวข้อที่ 7.5 ตอบคำถามจากนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติและรับรางวัล	10.30 - 11.30
9	อนาคตในวงการกีฬาและอีสปอร์ต	หัวข้อที่ 1. Ai คืออะไร หัวข้อที่ 2. Ai และการวิเคราะห์ในกีฬาและกีฬาอีสปอร์ต หัวข้อที่ 3. Ai กับการโฆษณาในกีฬา หัวข้อที่ 4. กีฬาอีสปอร์ตแห่งอนาคต(VR)	11.30 - 12.00
10	บทบาทขององค์กร Publisher	หัวข้อที่ 8.1 เรียนรู้บทบาทของอีสปอร์ตในมุมมองPublisher หัวข้อที่ 8.2 การทำงานระหว่างทีมอีสปอร์ต และ Publisher ในมุมมอง Publisher หัวข้อที่ 8.3 บทบาทพร้อมกันของรัฐบาล Publisher และ ทีมอีสปอร์ต หัวข้อที่ 8.4 การจัดการแข่งขัน และ ลีคอาัพ หัวข้อที่ 8.4 Q and A	13.00 - 14.00

	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	เวลา
11	สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย	<p>หัวข้อที่ 9.1 เรียนรู้ความสำคัญของกีฬาอีสปอร์ตในมุมมองสมาคม</p> <p>หัวข้อที่ 9.2 ความสำคัญของนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับเยาวชน (นักเรียน และ นักศึกษา)</p> <p>หัวข้อที่ 9.3 โอกาสต่างๆของเยาวชนกับเส้นทางนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ</p> <p>หัวข้อที่ 9.4 ฟังประสบการณ์ของสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย</p> <p>หัวข้อที่ 9.5 Q and A</p>	14.00 - 15.00
12	นักพากษ์ และ อินฟลูเอนเซอร์	<p>หัวข้อที่ 10.1</p> <p>ทำความเข้าใจเส้นทางในอาชีพต่างๆของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจากนักแข่งที่เยาวชนส่วนมากสนใจ</p> <p>(นักพากษ์ และ อินฟลูเอนเซอร์)</p> <p>หัวข้อที่ 10.2 ฟังประสบการณ์ของทั้งสองท่าน</p> <p>หัวข้อที่ 10.3 Q and A กับทั้งสองท่าน</p> <p>หัวข้อที่ 10.4 ตอบคำถามและรับรางวัล</p>	15.00 - 16.00
13	Quiz สรุปการเรียนรู้ตลอด 2 วัน	ทำ Quiz ประเมินความรู้ทั้งหมดที่ได้รับมาใน 2 วัน	16.00 - 16.30

หมายเหตุ กำหนดการ และเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม