ฝ่ายงบประมาณ นโยบาย และแผน
เลขที่รับ 061
วันที่ 15 ต.ค. 2568
เวลา 15.00 น.

บันทึกข้อความ

ส่วนงาน โรงเรียนสาธิต "พิบูลบำเพ็ญ" ฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน งานสารบรรณ โทร. ๒๒๔๓

ที่ อว ๘๑๑๘.๑๑/ **วันที่** ๑๐ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุมัติโครงการและงบประมาณ โครงการ IEP E-Sport

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วยฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน มีความประสงค์จะขออนุมัติโครงการ IEP E-Sport โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนฝึกฝนทักษะทักษะในการเรียนรู้และปรับตัวต่อสถานการณ์ การวางแผน และการทำงานเป็นทีม และส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ระหว่างวันที่ ๓ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘ - ๙ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙ ณ อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน โดยใช้งบประมาณเงินรายได้ของฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน แผนการจัดการศึกษาอุดมศึกษา งานสนับสนุนการจัดการศึกษา งบดำเนินงาน หมวดค่าตอบแทน ใช้สอย และวัสดุ เป็นเงิน ๒๐,๔๐๐ บาท (สองหมื่นสี่ร้อยบาทถ้วน)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

(นางสาวณิชาภัทร รัตนดิลก ณ ภูเก็ต)
ผู้รับผิดชอบโครงการ

(นางสาวณฐมน กีรติโชติกูล)
รองผู้อำนวยการฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน

เรียน ผู้อำนวยการ

เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติโครงการและงบประมาณ โครงการ IEP E-Sport ระหว่างวันที่ ๓ พ.ย.๖๘ -๙ ม.ค.๖๙ ณ อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติฯ เป็นเงิน ๒๐,๔๐๐ บาท (สองหมื่นสี่ร้อยบาทถ้วน) โดยเบิกจ่ายจากเงินรายได้ฝ่าย IEP

15 ต.ค. 2568

16 ต.ค. 2568

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วยฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน (IEP) มีความประสงค์ขออนุมัติจัดโครงการ IEP E-Sport ระหว่างวันที่ ๓ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๙ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙ ณ อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน โรงเรียนสาธิต "พิบูลบำเพ็ญ" มหาวิทยาลัยบูรพา **ทั้งนี้โครงการได้ระบุไว้ในตารางเมตริกซ์การจัดโครงการ/กิจกรรมประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ เรียบร้อยแล้ว**

๑๖-ต.ค.-๖๘

16 ต.ค. 2568

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัลยา สุเมอ)
ผู้อำนวยการ

ข้อเสนอโครงการ

ผู้จัดทำโครงการ : นางสาวณิชาภัทร รัตนดิลก ณ ภูเก็ต **ตำแหน่ง** อาจารย์

หน่วยงาน : โรงเรียนสาธิต "พิบูลบำเพ็ญ" **สังกัด** คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชื่อโครงการ : IEP E-Sport

สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานและแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียน :

มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐานที่ 1 1.2.1

แผนยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาการจัดการศึกษา ที่สร้างนวัตกรรม เพื่อให้เกิดการพัฒนาผู้เรียน ให้มีทักษะชีวิต และเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

กลยุทธ์ที่ 1 พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมหลักสูตร

หลักการและเหตุผล :

การเล่น E-sport ไม่ใช่เพียงแค่การนั่งเล่นเกม แต่ยังเป็นการฝึกฝนทักษะและความสามารถทางด้านต่างๆ เช่น ทักษะในการเรียนรู้และปรับตัวต่อสถานการณ์, การวางแผน, การทำงานเป็นทีม, และการแก้ไขปัญหา การทำงานเป็นทีมในการแข่งขัน E -sport ช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน และส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเองและในผู้เล่นในทีม ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างรวดเร็วผ่านการทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การปรับตัวและการพัฒนาทักษะเกี่ยวกับเกมเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ การแข่งขัน E -sport เสมือนเป็นการต่อสู้ในโลกเสมือนจริง ซึ่งสร้างความสนุกและความท้าทายให้กับผู้เล่น และส่งเสริมความรู้สึกของความสำเร็จเมื่อชนะในการแข่งขัน การแข่งขัน E-sport ช่วยสร้างชุมชนที่มีความสนใจเดียวกันและส่งเสริมการสื่อสารและการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียนในโรงเรียน เป็นโอกาสที่ดีให้กับนักเรียนที่มีความสนใจใน E-sport และมีทักษะในด้านนี้ได้มีโอกาสแสดงความสามารถและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง การแข่งขัน E-sport มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะและความสามารถของนักเรียนไม่แพ้กับกิจกรรมอื่นใดในโรงเรียน เพื่อนๆ ที่เข้าร่วมจะได้รับประโยชน์จากประสบการณ์ที่มีความสนุกสนานและการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ :

1. สร้างโอกาสให้กับนักเรียนได้รับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางการสื่อสารและความรับผิดชอบ
2. ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหา
3. สร้างพื้นที่สำหรับนักเรียนแสดงความสามารถและความสนใจในด้าน E-Sport

กลุ่มเป้าหมาย :

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 130 คน

แผนปฏิบัติการของข้อเสนอโครงการ :

ที่	กิจกรรมดำเนินงาน	เดือน	ต.ค. 68				พ.ย.68				ธ.ค.68				ม.ค.69			
		สัปดาห์	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**การเตรียมการ/การวางแผน (Plan : P)**																	
	1. วางแผนโครงการ		←	→														
	2. เขียนโครงการ			←	→													
	3. เสนอขออนุมัติโครงการ				←	→												
2	**การดำเนินการตามแผน (Do : D)**																	
	1.ประชุมวางแผน					← →												
	2.เตรียมเอกสาร และวัสดุ						← →											
	3.จัดทำแบบประเมินโครงการ						← →											
	4.จัดกิจกรรมการแข่งขัน e-sport							←	—	—	—	—	—	—	—	→		
3	**การตรวจสอบและการประเมินผล (Check : C)**																	
	1. สรุปและประเมินผลการดำเนินกิจกรรมในโครงการในระบบบริหารงานยุทธศาสตร์															←	→	
4	**การสรุปผล การรายงานผลและการปฏิบัติการต่อไป (Act : A)**																	
	1. ฝ่ายงบประมาณ นโยบายและแผน เสนอรายงานสรุปผลการดำเนินการและการพัฒนาปรับปรุงการดำเนินการครั้งต่อไป																←	→

ระยะเวลาดำเนินการ : วันที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 - 9 มกราคม พ.ศ. 2569

สถานที่ดำเนินการ : อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน

แนวทางการตรวจสอบและการประเมินผลโครงการ :

1. **การประเมินผลตัวชี้วัดตามมาตรฐานการศึกษา**

รายการพิจารณา	ค่าเป้าหมาย	ระดับคุณภาพ	เครื่องมือการประเมินผล
1. มีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรสถานศึกษา	นักเรียนร้อยละ 80 มีสมรรถนะสำคัญ ตามหลักสูตรสถานศึกษา	ยอดเยี่ยม	1.สำเนาโครงการที่ได้รับอนุมัติ 2.ภาพถ่าย 3.ผลสรุปโครงการ

2. **การประเมินตัวชี้วัดกลยุทธ์**

ตัวชี้วัดกลยุทธ์	เป้าหมาย	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย	เครื่องมือการประเมิน
โครงการ/กิจกรรมที่เสริมหลักสูตรผู้เรียนให้สอดคล้องตามวิสัยทัศน์	จำนวนโครงการหรือกิจกรรม	โครงการหรือกิจกรรม	15	1. แบบประเมินโครงการและสรุปผลการประเมิน 2. ภาพถ่าย 3. ใบลงทะเบียน

3. **การประเมินตัวชี้วัดวัตถุประสงค์โครงการ**

วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัดวัตถุประสงค์	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย	เครื่องมือการประเมินผล
1.สร้างโอกาสให้กับนักเรียนได้รับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางการสื่อสารและความรับผิดชอบ	การเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน	ร้อยละ	90	- ภาพถ่าย - แบบประเมินโครงการ
2. ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหา	นักเรียนผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม	ร้อยละ	90	- ภาพถ่าย - แบบประเมินโครงการ
3. สร้างพื้นที่สำหรับนักเรียนแสดงความสามารถและความสนใจในด้าน e-Sport	นักเรียนผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม	ร้อยละ	90	- ภาพถ่าย - แบบประเมินโครงการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ :

1. นักเรียนได้รับโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางการสื่อสารและความรับผิดชอบ
2. นักเรียนมีประสบการณ์ในการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น
3. นักเรียนมีพื้นที่สำหรับแสดงความสามารถและนำเสนอความสนใจในด้าน e-Sportเพิ่มขึ้น

ผู้รับผิดชอบโครงการ : นางสาวณิชาภัทร รัตนดิลก ณ ภูเก็ต

งบประมาณสนับสนุนโครงการ :

แหล่งเงินงบประมาณ:

1. เงินรายได้ของฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน
แผนการจัดการศึกษาอุดมศึกษา งานสนับสนุนการจัดการศึกษา
งบดำเนินงาน หมวดค่าตอบแทน ใช้สอย และวัสดุ เป็นเงิน 20,400 บาท

รวมเป็นเงิน 20,400 บาท

ประมาณการค่าใช้จ่ายเงินงบประมาณ

1. เงินรายได้โรงเรียน – หมวดค่าตอบแทน ใช้สอย และวัสดุ

1.1 รายการแข่งขัน Arena of Valor ๑๕๐๐

เงินรางวัลสำหรับทีมชนะเลิศอันดับ 1 เป็นเงิน 5,000 บาท
เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 1 เป็นเงิน 3,000 บาท
เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 2 เป็นเงิน 1,500 บาท

1.2 รายการแข่งขัน Valorant ๑๕๐๐

เงินรางวัลสำหรับทีมชนะเลิศอันดับ 1 เป็นเงิน 5,000 บาท
เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 2 เป็นเงิน 3,000 บาท
เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 2 เป็นเงิน 1,500 บาท

1.3 ค่าวัสดุจัดกิจกรรม เป็นเงิน 1,400 บาท

รวมจำนวนเงิน 20,400 บาท

รวมจำนวนเงินงบประมาณค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 20,400 บาท

(สองหมื่นสี่ร้อยบาทถ้วน)

ตารางกิจกรรมโครงการ "IEP e-Sport"

3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 - 9 มกราคม พ.ศ. 2569

วันที่	กิจกรรม
3-10 พฤศจิกายน 2568	การแข่งขันรอบคัดเลือก Arena of Valor
24-28 พฤศจิกายน 2568	การแข่งขันรอบคัดเลือก Varolant 2
5-8 มกราคม 2569	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
9 มกราคม 2569	ประกาศรายชื่อผู้ชนะ มอบเงินรางวัลและเกียรติบัตร

*หมายเหตุ

1. การแข่งขันจะจัดขึ้นในช่วงเวลาพักกลางวันของโรงเรียน 13.00-13.30 น. ของทุกวัน
2. การมอบรางวัลจัดขึ้นที่บริเวณหน้าเสาธงหลังเคารพธงชาติ

Funds Reservation 2000028361

General Data			
Document type	Z2	Document type	030
Company code	1000	Document date	20.10.2025
FM area	1000	Posting date	20.10.2025
Controlling area	1000	Currency	THB/ 1.00000

Statistics			
Entered by	3530FIN01	Created on	20.10.2025
Last changed by		Last changed	

Additional Data	
Text	โครงการ IEP E-Sport
Reference	
Total Amount	20,400.00 THB

Document item 001			
Text	โครงการ IEP E-Sport		
Commitment item	2000010001	Funds center	1353300000
Fund	2010000000	G/L account	
Cost center		Due on	
Vendor		Customer	
Amount	20,400.00 THB		