



บันทึกข้อความ

ฝ่ายงบประมาณ นโยบาย และแผน
เลขที่รับ 480
วันที่ 30 มิ.ย. 2569
เวลา 15.30 น.

ส่วนงาน โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” ฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน งานสารบรรณ โทร. ๒๒๔๓

ที่ อว ๘๑๑๘.๑๑/

วันที่ ๓๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุมัติโครงการและงบประมาณ

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วยฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน มีความประสงค์จะขออนุมัติโครงการ IEP E-Sport Championship 2026 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน เป็นการฝึกฝนทักษะในการเรียนรู้และปรับตัวต่อสถานการณ์ และเป็นโอกาสที่ดีให้กับนักเรียนที่มีความสนใจใน E-sport และมีทักษะในด้านนี้ได้มีโอกาสแสดงความสามารถและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ระหว่างวันที่ ๒๐ กรกฎาคม ถึง ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๙ ณ อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน โดยใช้งบประมาณจากเงินรายได้ฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน เป็นเงินทั้งสิ้น ๒๑,๕๐๐ บาท (สองหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน) รายละเอียดโครงการดังนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

(นางสาวณิชาภัทร รัตนติลล ฌ ภูเก็ต)

ผู้รับผิดชอบโครงการ

เรียน ผู้อำนวยการ

เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติโครงการและงบประมาณ
โครงการ IEP E-Sport Championship 2026 ระหว่างวันที่

๒๐ ก.ค. - ๑ ก.ย. ๖๙ ณ อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติ
เป็นเงิน ๒๑,๕๐๐ บาท (สองหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

โดยเบิกจ่ายจากเงินรายได้ฝ่ายการศึกษานานาชาติ

ทั้งนี้ โครงการดังกล่าว ไม่อยู่ในตารางเมตริกซ์

และขอใช้งบประมาณที่เหลือจ่ายจากโครงการ Waikru Ceremony

(นางสาวณฐมน กิริติโชติกุล)

รองผู้อำนวยการฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน

30 มิ.ย. 2569

2000034205

- 1 ก.ค. 2569

นางพรพิมล

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วยอาจารย์ณิชาภัทร รัตนติลก ณ ภูเก็ต ฝ่ายการศึกษา
นานาชาติชั้นพื้นฐาน (IEP) มีความประสงค์ขออนุมัติจัดโครงการ
IEP E – Sport Championship 2026 ระหว่างวันที่ ๒๐ กรกฎาคม
ถึงวันที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๙ ณ ฝ่ายการศึกษานานาชาติชั้นพื้นฐาน
(IEP) โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ทั้งนี้
โครงการดังกล่าวไม่ได้ระบุไว้ในตารางเมตริกซ์การจัดโครงการ/
กิจกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙


๓๐-มิ.ย.-๖๙

ไพฑูริย์
- 112 2569

อ.ณิชา
C

1 ก.ค. ๖๙

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัลยา สุเมธ)
ผู้อำนวยการ



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. รหัสโครงการ : IEP59

2. ชื่อโครงการ : IEP E-Sport Championship 2026

3. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ประธาน : นางสาวณิชาภัทร รัตนดิลก ณ ภูเก็ต

สังกัด ฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน

รองประธาน (ถ้ามี) : Mr.Ting-Fong Tsai

สังกัด ฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน

4. ประเภทโครงการ (ใช้ตามพันธกิจ)

- ☒ จัดการศึกษา เพื่อสร้างนวัตกรรม ให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
- ☐ พัฒนาบุคลากร ให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ เพื่อส่งเสริมการสร้างโรงเรียนแห่งนวัตกรรม
- ☐ พัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้มแข็งทางวิชาการ เป็นนวัตกร มีภาวะผู้นำและเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
- ☐ เป็นศูนย์ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อรองรับการผลิตครูมืออาชีพ
- ☐ สร้างระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนและบุคลากร มีสุขภาวะที่ดี

5. กรณีเป็นโครงการบริการวิชาการ ตามกลยุทธ์ที่ 10 : สนับสนุน และส่งเสริมการบริการวิชาการ ให้แก่หน่วยงานภายนอก
โรงเรียน (โปรดระบุ)

- ☐ เพื่อให้บริการวิชาการฯ แบบให้เปล่า (ไม่ใช้เงิน)
- ☐ เพื่อให้บริการวิชาการฯ แบบให้เปล่า (ใช้เงิน)

6. การบรรจุไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี

- ☒ มีบรรจุไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี
- ☐ ไม่มีบรรจุไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี

(Handwritten signature/initials in blue ink)



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

7. สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานและแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียน (โปรดระบุรายละเอียด)

มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐานที่ 1 1.2.1

เป้าประสงค์ที่ 1 : โรงเรียนมีการจัดการศึกษาที่สร้างนวัตกรรมและเกิดการพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาการจัดการศึกษา ที่สร้างนวัตกรรม เพื่อให้เกิดการพัฒนาผู้เรียน ให้มีทักษะชีวิต และเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมหลักสูตร

อัตลักษณ์ : ☒ นักคิดเชิงนวัตกรรม

☒ เปี่ยมด้วยคุณธรรม ☒ มีภาวะผู้นำที่ยั่งยืน

ค่านิยมองค์กร : ☒ คิดก้าวหน้า

☒ สำนึกดี

☒ มีใจเป็นหนึ่ง

8. 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

9. วัตถุประสงค์ :

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

10. กลุ่มเป้าหมาย :

1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 142 คน

ประมาณจำนวนทั้งหมด 142 คน



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

11. แผนปฏิบัติการของข้อเสนอโครงการ/กิจกรรม

ที่	กิจกรรมดำเนินงาน	เดือน	พ.ค. 69				มิ.ย.69				ก.ค.69				ส.ค.69			
		สัปดาห์ที่	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.จัดกิจกรรมการแข่งขัน e-sport										✓	✓	✓	✓	✓			
3	การตรวจสอบและการประเมินผล (Check : C)																	
	1. ประชุมสรุปผลการประเมิน																	
4	การสรุปผลการรายงานผลและการ ปฏิบัติการต่อไป (Act : A)																	
	1.สรุปผลการดำเนินงานและพัฒนา ปรับปรุงดำเนินการครั้งต่อไป																✓	
	2.ฝ่ายงบประมาณ นโยบายและ แผน นำเสนอรายงานผลการ ประเมินต่อที่ประชุมผู้บริหารเพื่อให้ ข้อเสนอแนะ																	✓

12. ระยะเวลาดำเนินการ / วันที่จัดโครงการ : วันที่ 20 กรกฎาคม -1 กันยายน พ.ศ. 2569

13. สถานที่ดำเนินการ : อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติชั้นพื้นฐาน



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

14. ตัวชี้วัดความสำเร็จของการจัดโครงการ :

- 14.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อโครงการในระดับ "ดี" ขึ้นไป ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85
- 14.2 นักเรียนที่เข้าร่วมสามารถผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารที่กำหนดไว้

15. ผลผลิต (Output) :

- 15.1 มีการจัดกิจกรรมการแข่งขันหรือเวิร์กชอปด้าน E-Sport จำนวน 1 กิจกรรมหลัก
- 15.2 เกิดทีม E-Sport ของนักเรียนที่รวมกลุ่มกันเพื่อฝึกซ้อมและแข่งขันตามกติกา

16. ผลลัพธ์ (Outcome) :

- 16.1 นักเรียนมีทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 16.2 นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีมและมีทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีขึ้นผ่านการวางแผนกลยุทธ์ในเกม
- 16.3 นักเรียนได้มีพื้นที่ในการแสดงศักยภาพและความถนัดเฉพาะบุคคล ทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในเชิงสร้างสรรค์
- 16.4 ลดปัญหาการเล่นเกมที่ไม่มีสาระ โดยเปลี่ยนเป็นการเล่นในรูปแบบกีฬาที่มีระเบียบวินัย

17. ผลกระทบ (Impact):

- 17.1 นักเรียนมีสุขภาวะทางดิจิทัลที่ดีขึ้น รู้จักแบ่งเวลาและเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมจากความบันเทิงสู่การเป็นผู้เล่นที่มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ และเคารพกติกาของสังคม
- 17.2 กระบวนการคิดเชิงกลยุทธ์และการทำงานเป็นทีมจากการแข่งขัน แปรรูปเป็นทักษะติดตัว (Soft Skills) ที่นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในชีวิตประจำวัน
- 17.3 สถานศึกษามีพื้นที่กิจกรรมที่หลากหลายและเท่าเทียม ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีในหมู่ผู้เรียน ส่งเสริมวัฒนธรรมการยอมรับความแตกต่าง และสร้างเจตคติเชิงบวกในการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

18.การประเมินผลโครงการ :

1. การประเมินผลตัวชี้วัดตามมาตรฐานการศึกษา

(ให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน 2567)

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

2. การประเมินผลตัวชี้วัดกลยุทธ์

(ให้เป็นไปตามแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 - 2572)

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

3. การประเมินผลตัวชี้วัดวัตถุประสงค์โครงการ

วัตถุประสงค์	เครื่องมือประเมินผล	ตัวชี้วัดความสำเร็จของการจัดโครงการฯ	หลักฐานร่องรอย
1.สร้างโอกาสให้กับนักเรียนได้รับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางการสื่อสารและความรับผิดชอบ	- แบบบันทึกการเข้ากิจกรรม	นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมตรงตามเวลาที่กำหนด	- ใบลงชื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรม



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

วัตถุประสงค์	เครื่องมือประเมินผล	ตัวชี้วัดความสำเร็จ ของการจัดโครงการฯ	หลักฐานร่องรอย
2. ส่งเสริมการทำงานเป็น ทีมและการแก้ปัญหา	แบบบันทึกสรุปหลังเกม (Post-Game Analysis)	นักเรียนสามารถทำงาน ร่วมกับเพื่อนในทีมเพื่อวาง กลยุทธ์และแก้ไขปัญหาใน เกมได้	- ภาพถ่ายกิจกรรม - แผนผังกลยุทธ์ของแต่ละทีม
3. สร้างพื้นที่สำหรับ นักเรียนแสดงความสามารถ และความสนใจในด้าน E- Sport	- แบบประเมินความพึง พอใจ - สรุปผลการแข่งขัน/ กิจกรรม	ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจ ต่อกิจกรรมในระดับ "มาก" ขึ้นไป	- รายงานสรุปผลการแข่งขัน - สรุปแบบสอบถามความพึง พอใจ - วิดีโอ/ภาพบรรยากาศการแข่ง



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

19. งบประมาณสนับสนุนโครงการ

19.1 ประมาณการรายรับ (ระบุแหล่งเงินงบประมาณ) :

เงินรายได้ของฝ่ายการศึกษานานาชาติขั้นพื้นฐาน

แผนการจัดการศึกษาอุดมศึกษา งานสนับสนุนการจัดการศึกษา

งบประมาณดำเนินงาน หมวดค่าตอบแทน ใช้อ้อย และวัสดุ

จำนวนเงิน 21,500 บาท

จำนวนเงินงบประมาณที่ขอรับการสนับสนุน

จำนวนเงิน 21,500 บาท

(สองหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

19.2 ประมาณการค่าใช้จ่ายเงินงบประมาณ : ให้เป็นไปตามระเบียบหลักเกณฑ์การจ่ายเงินฯ

1.รายการแข่งขัน Arena of Valor

เงินรางวัลสำหรับทีมชนะเลิศอันดับ 1

จำนวนเงิน 5,000 บาท

เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 1

จำนวนเงิน 3,000 บาท

เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 2

จำนวนเงิน 1,500 บาท

2 รายการแข่งขัน Valorant

เงินรางวัลสำหรับทีมชนะเลิศอันดับ 1

จำนวนเงิน 5,000 บาท

เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 1

จำนวนเงิน 3,000 บาท

เงินรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 2

จำนวนเงิน 1,500 บาท

3 ค่าวัสดุจัดกิจกรรม

จำนวนเงิน 2,500 บาท

ประมาณเงินงบประมาณค่าใช้จ่ายทั้งหมด

จำนวนเงิน 21,500 บาท

(สองหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

- 1 ก.ค. 2569



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

กำหนดการโครงการ “IEP E-Sport Championship 2026”
วันที่ 20 กรกฎาคม -1 กันยายน พ.ศ. 2569
ณ อาคารฝ่ายการศึกษานานาชาติชั้นพื้นฐาน

วันที่	กิจกรรม
20-24 ก.ค.69	เปิดรับสมัครแข่งขันและถ่ายรูปทีมเพื่อจัดทำโปสเตอร์
27ก.ค.-11 ส.ค.69	การแข่งขันรอบคัดเลือก Arena of Valor
13 ส.ค.-21 ส.ค.69	การแข่งขันรอบคัดเลือก Varolant
24-28 ส.ค. 69	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ(Varolant และ Arena of Valor)
1 ก.ย.69	ประกาศรายชื่อผู้ชนะ มอบเงินรางวัลและเกียรติบัตร

หมายเหตุ :

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

๑๖

- 1 ก.ค. 2569



แบบข้อเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

แบบประเมินผลความพึงพอใจโครงการ IEP E-Sport Championship 2026

กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6

ตอนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

- ระดับชั้น: () ม.ต้น () ม.ปลาย
- บทบาทในกิจกรรม: () ผู้เข้าแข่งขัน () ผู้ร่วมชม/เชียร์

ตอนที่ 2: การประเมินผลตามวัตถุประสงค์โครงการ

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับระดับความเห็นของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
ด้านทักษะและการเรียนรู้ (วัตถุประสงค์ข้อที่ 1)					
1. ท่านได้เรียนรู้และฝึกทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมนี้					
2. ท่านมีความรับผิดชอบต่อบทบาทและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย					
ด้านการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหา (วัตถุประสงค์ข้อที่ 2)					
3. ท่านสามารถร่วมวางแผนกลยุทธ์ร่วมกับเพื่อนในทีมได้					
4. ท่านได้ฝึกการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าขณะแข่งขัน					
ด้านความพึงพอใจและพื้นที่แสดงออก (วัตถุประสงค์ข้อที่ 3)					
5. ท่านได้มีโอกาสแสดงศักยภาพและความสามารถในด้านที่สนใจ					
6. รูปแบบกิจกรรมมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับช่วงเวลา					
7. ท่านมีความพึงพอใจต่อภาพรวมของกิจกรรมนี้ในระดับใด					

ตอนที่ 3: การประเมินตนเอง (Post-Game Analysis)

(สำหรับผู้เล่นแข่งขัน)

1. ปัญหาหรืออุปสรรคที่ท่านพบในการทำงานร่วมกับทีม คืออะไร?

.....

2. ท่านคิดว่าแผนกลยุทธ์ที่ทีมใช้ในครั้งนี้นั้นประสบความสำเร็จหรือไม่ เพราะเหตุใด?

.....

ตอนที่ 4: ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

Funds Reservation 2000034205

General Data			
Document type	Z2	Document type	030
Company code	1000	Document date	02.07.2026
FM area	1000	Posting date	02.07.2026
Controlling area	1000	Currency	THB/ 1.00000
Statistics			
Entered by	3530FIN01	Created on	02.07.2026
Last changed by		Last changed	
Additional Data			
Text	โครงการ IEP E-Sport Championship 2026		
Reference			
Total Amount	21,500.00 THB		

Document item 001			
Text	โครงการ IEP E-Sport Championship 2026		
Commitment item	2000010001	Funds center	1353300000
Fund	2010000000	G/L account	
Cost center		Due on	
Vendor		Customer	
Amount	21,500.00 THB		