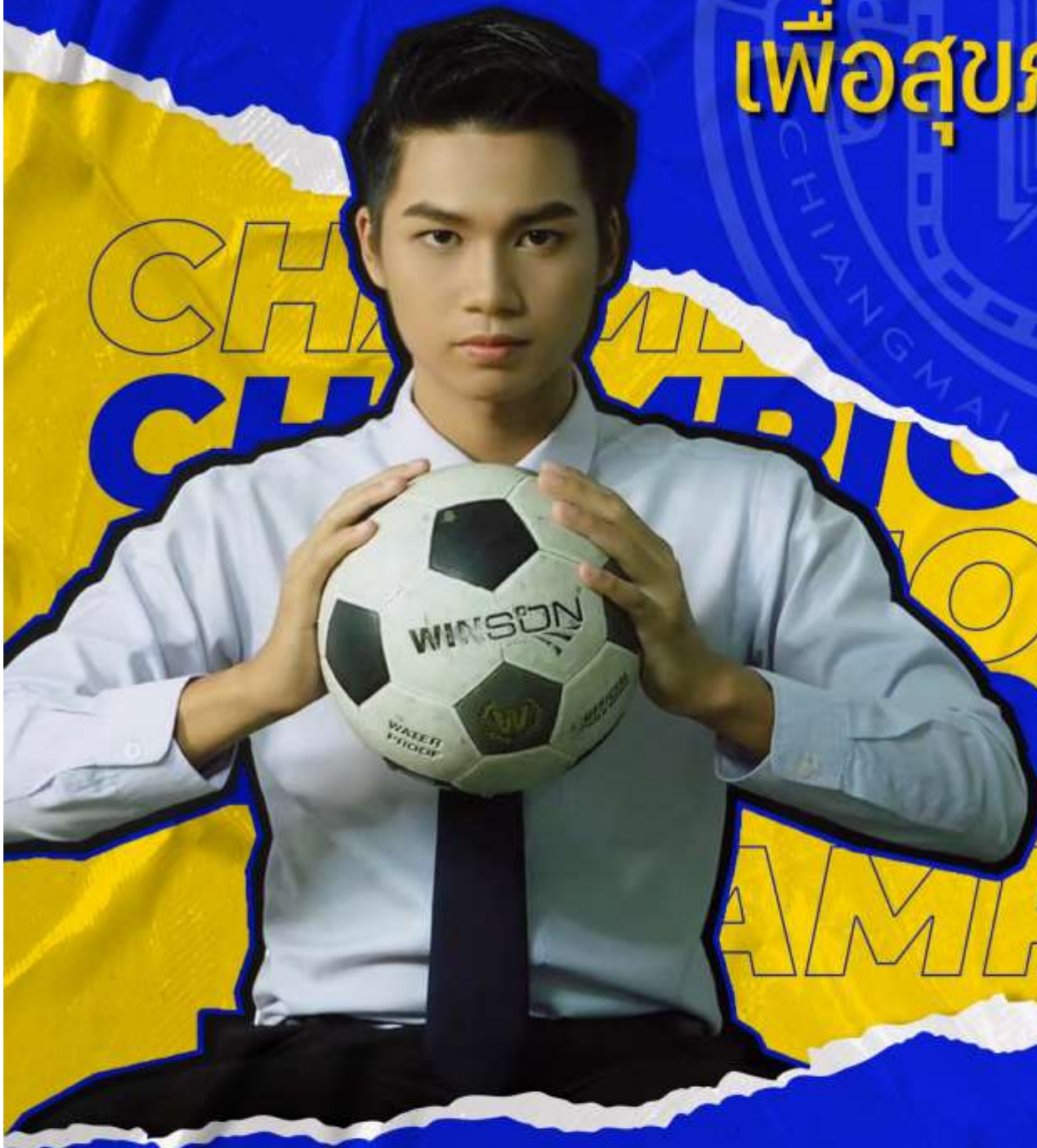




รายงานโครงการ E-SPORT & ครูพร้อมPLAY เพื่อสุขภาพดี



📷 📺 📘
ปีการศึกษา
2564

สโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

คำนำ

ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้กำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมของนักศึกษาขึ้น เพื่อส่งเสริมการทำกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์และสอดคล้องกับพันธกิจและวัตถุประสงค์ของทางมหาวิทยาลัย

โครงการ E-Sports และครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประจำปี 2564 สโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์จึงได้จัดโครงการนี้ขึ้น โดยการเล่นกีฬา E-Sport ต้องอาศัยการวางแผนอย่างมีระบบ และรวมถึงความสามัคคีเมื่อเล่นระบบทีมรวมถึงทักษะเฉพาะของเหล่าผู้แข่งขัน นำมาซึ่งความรับผิดชอบ มีวินัย รู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย และแบ่งเวลาได้ ส่วนกิจกรรม ครูพร้อม Play สุขภาพดี เป็นการออกกำลังกายที่บ้าน ซึ่งเป็นทางเลือกที่นับว่าปลอดภัย และถือว่าได้ปฏิบัติตามแนวทางประเทศ ที่กำลังรณรงค์ให้ประชาชน “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” อันเป็นวาระสำคัญที่ทุกคนต้องร่วมมือกันปฏิบัติอย่างจริงจัง

เอกสารรายงานผลเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการดำเนินกิจกรรมของโครงการ E-Sports และครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี ตามคุณลักษณะบัณฑิตและอัตลักษณ์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ตลอดจนรวบรวมข้อเสนอแนะ เพื่อแนวทางการพัฒนานักศึกษาในปีต่อไป ในการจัดโครงการ E-Sports และครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประจำปี 2564 ทางสโมสรนักศึกษาขอขอบพระคุณผู้เข้าร่วมกิจกรรม และเสียสละเวลาตอบแบบประเมินในครั้งนี้ เพื่อกลับมาปรับปรุงในจัดโครงการครั้งต่อไป

สโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์

30 ธันวาคม 2564

สารบัญ

	หน้า
รายงานผลโครงการ E-Sports และครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี (PL.09)	
- หลักการและเหตุผล	1
- วัตถุประสงค์	1
- รูปแบบกิจกรรม	2
- ผลการดำเนินงาน	3
- ผลการประเมินเชิงปริมาณ	5
- ผลการประเมินเชิงคุณภาพ	8
- ภาพกิจกรรม	8
ภาคผนวก	
- คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ โครงการ E-Sports และครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี	13

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
แบบรายงานผลการปฏิบัติงาน/โครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔

๑. โครงการ กีฬา E-Sports และ ครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี
๒. ผู้รับผิดชอบโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ หน่วยงาน คณะครุศาสตร์
๓. โครงการสนับสนุนยุทธศาสตร์และแนวทางพัฒนามหาวิทยาลัย

ยุทธศาสตร์ที่ ๑
 ตัวชี้วัดที่

๔. หลักการและเหตุผล

การพัฒนาคนุขย์ที่สมบรูณ์นั้นต้องเริ่มจากการส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพใจเป็นอันดับแรก โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลมีรูปแบบของการส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพใจหลากหลายรูปแบบ เช่น การออกกำลังกายผ่าน YouTube การออกกำลังกายตามอธยาศัยกับกลุ่มสนใจ และการเล่นเกมกีฬา E-Sports เป็นต้นเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของวิถีดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ทุกมิติ เพื่อให้มีทักษะชีวิตอย่างมีความสุขในสังคมดิจิทัลได้

นอกจากนี้ ปัจจุบันมีสถานการณ์ระบาดของโควิด-๑๙ จึงส่งผลให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตเรามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะระบบการศึกษาเปลี่ยนเป็นแบบออนไลน์เต็มรูปแบบ ทำให้การออกแบบรูปแบบกิจกรรมสำหรับนักศึกษา เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการเรียนและกิจกรรมลดความเครียดสร้างความสุข ได้แก่ กิจกรรมกีฬา E-Sports ที่เป็นกิจกรรมกลุ่มโดยใช้เทคโนโลยีเป็นหลัก เป็นที่นิยมไปอย่างแพร่หลายทั่วทุกมุมโลก ช่วยหลีกเลี่ยงการออกกำลังกายที่ต้องสัมผัสใกล้ชิดหรืออยู่ในที่มีคนหนาแน่น และควรออกกำลังกายที่บ้าน เน้นความเหมาะสมตามบริบทของผู้ออกกำลังกาย อุปกรณ์สถานที่ หากไม่มีอุปกรณ์หรือพื้นที่ อาจเลือกชนิด การออกกำลังกายที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์มาก เช่น การเดินเร็วรอบ ๆ บ้าน กระโดดเชือก เต้นแอโรบิก โยคะ ออกกำลังกายเพื่อฝึกความแข็งแรง แบบบอดี้เวท หรือเลือกใช้สิ่งของทดแทน เช่น การยกน้ำหนัก โดยใช้ขวดน้ำแทน ยังรวมถึงการทำงานบ้าน การเดิน โดยสามารถดูตัวอย่างการออกกำลังกายได้จากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น YouTube ซึ่งสามารถทำตามได้ทันที อย่างน้อยสัปดาห์ละ ๕ วัน วันละ ๓๐ นาทีก็จะทำให้มีสุขภาพแข็งแรง

ทางสโมสรมักศึกษาคณะครุศาสตร์จึงได้จัดโครงการ “กีฬา E-Sports และ ครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี” โดยการเล่นเกมกีฬา E-Sports ต้องอาศัยการวางแผนอย่างมีระบบ แลรวมถึงความสามัคคีเมื่อเล่นระบบทีม รวมถึงทักษะเฉพาะของเหล่าผู้เข้าแข่งขัน นำมาซึ่งความรับผิดชอบ มีวินัย รู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย และแบ่งเวลาได้ ส่วนกิจกรรม ครูพร้อม Play สุขภาพดี เป็นการออกกำลังกายที่บ้าน ซึ่งเป็นทางเลือกที่นับว่าปลอดภัย และถือว่าได้ปฏิบัติตามแนวทางประเทศ ที่กำลังรณรงค์ให้ประชาชน “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” อันเป็นวาระสำคัญที่ทุกคนต้องร่วมมือกันปฏิบัติอย่างจริงจัง โดยทางสโมสรมักศึกษาคณะครุศาสตร์จึงได้จัดกิจกรรมโครงการ กีฬา E-Sports และ ครูพร้อม Play สุขภาพดี ภายใต้สถานการณ์การระบาดของโควิด-๑๙ นี้ เพื่อเสริมสร้างให้นักศึกษาได้ใช้เวลาว่างเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนออนไลน์ และส่งเสริมให้นักศึกษาดำเนินตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของทางมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ด้านสุขภาพดี

๕. วัตถุประสงค์โครงการ

๑. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเล่น “กีฬา E-Sports” ที่ส่งเสริมการวางแผนอย่างมีระบบ และความสามัคคีเมื่อเล่นระบบทีม รวมถึงทักษะเฉพาะของเหล่าผู้เข้าแข่งขัน นำมาซึ่งความรับผิดชอบ มีวินัย รู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย และแบ่งเวลาได้

๒. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมกิจกรรม “ครูพร้อม Play สุขภาพดี” เป็นการออกกำลังกายที่บ้านอย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามแนวทางประเทศรณรงค์ให้ประชาชน “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” อันเป็นวาระสำคัญที่ทุกคนต้องร่วมมือกันปฏิบัติอย่างจริงจัง

๖. กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาชั้นปีที่ ๑ และชั้นปีที่ ๒ คณะครุศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า ๑,๕๐๐ คน

๗. รูปแบบกิจกรรม

โครงการกีฬา E-Sports และ ครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี เป็นโครงการที่ส่งเสริมด้านรักษาสุขภาพของนักศึกษาทั้งด้านสุขภาพกายและสุขภาพใจให้มีความแข็งแรงและร่าเริงแจ่มใส โดยแบ่งออกเป็น ๒ กิจกรรมย่อย ได้แก่

๗.๑ กิจกรรมแข่งขันกีฬา E-Sports โดยเป็นการแข่งขันเกมในรูปแบบออนไลน์ โดยมีการแข่งขันเกม การแข่งขันเกม Player Unknown's Battlegrounds ประเภททีม ทีมละ ๔ คน

ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ๒๕ - ๒๗ พฤศจิกายน ๒๖๕๔

ประกาศสายการแข่งขัน ๓๐ พฤศจิกายน ๒๖๕๔

เริ่มการแข่งขัน วันที่ ๖ ธันวาคม ๒๕๖๔ การแข่งขันเกม Player Unknown's Battlegrounds การแข่งขันแบบทีมพร้อมทั้งหมด โดยแข่งทั้งหมด ๓ รอบ เริ่มตั้งแต่เวลา ๑๕.๐๐ น. เป็นต้นไป

๗.๒ กิจกรรมครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี

ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ๑๘ - ๒๐ พฤศจิกายน ๒๖๕๔

ดำเนินกิจกรรม ๒๑ - ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เริ่มส่งผลงาน ๒๖ - ๒๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

๑. การแข่งขันถ่ายวิดีโอที่สร้างสรรค์ในหัวข้อ เรียนออนไลน์อย่างไรให้สนุกสุด Cool

๑. วิดีโอต้องมีความยาว ๒ - ๕ นาที

๒. เนื้อหาต้องเกี่ยวข้องกับการเรียนออนไลน์

๓. การแต่งกายสามารถสร้างสรรค์ได้ตามความคิดผู้เข้าร่วม แต่ต้องอยู่ในความเหมาะสม

๔. การส่งผลงานให้เผยแพร่วิดีโอลง Reels บนแอปพลิเคชัน Instagram โดยจะต้องติดแฮชแท็กดังนี้

- #เรียนออนไลน์อย่างไรให้สนุกสุดคุณ
- #ทีมคุณครูราชภัฏเชียงใหม่

๒. การแข่งขันถ่ายวิดีโอที่สร้างสรรค์ในหัวข้อ

๑. วิดีโอต้องมีความยาว ๒ - ๕ นาที

๒. ผู้เข้าร่วมสามารถนำเสนอกิจกรรมที่สร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถนำเสนอได้เช่น การออกกำลังกาย การให้ความรู้ การแสดงบทบาทสมมติ

๓. การแต่งกายสามารถสร้างสรรค์ได้ตามความคิดผู้เข้าร่วม แต่ต้องอยู่ในความเหมาะสม

๔. การส่งผลงานให้เผยแพร่วิดีโอลงบนแอปพลิเคชัน Tiktok โดยจะต้องติดแฮชแท็กดังนี้

- #อยู่บ้านอยากมีเรื่อง
- #ทีมคุณครูราชภัฏเชียงใหม่

๘. สถานที่ดำเนินการ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ศูนย์เวียงบัว และเครือข่ายออนไลน์ผ่านระบบ Facebook Instagram และ Tiktok

๙. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๔ พฤศจิกายน - ๑๐ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

๒. ดำเนินการ (Do) ๒.๑ ดำเนินกิจกรรม ครูพร้อม Play สุขภาพดี ๒.๒ ประสานงานในส่วนที่เกี่ยวข้องการแข่งขัน E-Sports - ผู้เข้าแข่งขัน - ผู้ดำเนินรายการการแข่งขัน ๒.๓ ดำเนินการแข่งขัน E-Sports - แข่งขัน เกม ROV ประเภททีม - แข่งขัน เกม PUB G ประเภททีม ๒.๖ ประกาศผลรางวัล	ร้อยละ	ไม่น้อยกว่า ร้อยละ ๘๐	๘๐	๘๐					
๓. สรุปและประเมินผล (Check) ๓.๑ ติดตาม และตรวจสอบการดำเนินงาน ขณะดำเนินงานโครงการ ๓.๒ ประเมินโครงการหลังเสร็จ ๓.๓ จัดทำสรุปเล่มสรุปโครงการ	วัน/เดือน/ปี	มิถุนายน ๒๕๖๔	พ.ย.	ธ.ค.					
๔. นำผลการประเมินไปปรับปรุง (Act) นำข้อเสนอแนะไปพัฒนาปรับปรุงและวางแผนการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพในปีต่อไป	ร้อยละ	ไม่น้อยกว่า ร้อยละ ๙๐	๙๐	๙๐					

๑๑. การใช้จ่ายงบประมาณ

๑๑.๑ ผลการเบิกจ่ายของโครงการ

งบประมาณที่ได้รับการอนุมัติ	การเบิกจ่ายจริง	คิดเป็นร้อยละ	ยังไม่ได้เบิกจ่าย
งบประมาณเงินแผ่นดิน ๓๓,๓๐๐ บาท	๒๑,๘๐๐	๖๕	๑๑,๕๐๐

๑๑.๒ ผลการเบิกจ่ายของกิจกรรม (ระบุกิจกรรมแผนการใช้จ่ายเงินแต่ละไตรมาส)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ปี ๒๕๖๓		ปี ๒๕๖๔					
		ไตรมาส ๑ (ต.ค.๖๓ - ธ.ค.๖๓)		ไตรมาส ๒ (ม.ค.๖๔ - มี.ค.๖๔)		ไตรมาส ๓ (เม.ย.๖๔ - มิ.ย.๖๔)		ไตรมาส ๔ (ก.ค.๖๔ - ก.ย.๖๔)	
		แผน	ผล	แผน	ผล	แผน	ผล	แผน	ผล
๑. งบประมาณเงินรายได้ ๑. การประชุมเพื่อวางแผนการดำเนินงานของคณะกรรมการดำเนินงาน เป็นเงิน ๒,๖๐๐ บาท ๑) ค่าอาหารกลางวัน (๔๐ คน x ๖๕ บาท x ๑ ครั้ง) เป็นเงิน ๒,๖๐๐ บาท	๓๓,๓๐๐	๑๐๐	๑๐๐						
๒. กิจกรรมการแข่งขันกีฬา E-Sports และครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี เป็นเงิน ๖,๒๐๐ บาท		๑๐๐	๗๐						

<p>๑) ค่าอาหารกลางวันกรรมการประชุม ดำเนินการ (๔๐ คน x ๖๕ บาท x ๑ ครั้ง) เป็นเงิน ๒,๖๐๐ บาท</p> <p>๒) ค่าอาหารกลางวันกรรมการผู้ดำเนิน กิจกรรม (๑๕ คน x ๔๐ บาท x ๖ ครั้ง) เป็นเงิน ๓,๖๐๐ บาท</p>									
<p>๓. การประชุมเพื่อสรุปผลการ ดำเนินงานของคณะกรรมการ ดำเนินงาน เป็นเงิน ๑๖,๕๐๐ บาท</p> <p>๑) ค่าอาหารกลางวัน (๔๐ คน x ๖๕ บาท x ๑ ครั้ง) เป็นเงิน ๒,๖๐๐ บาท</p>		๑๐๐	๑๐๐						
<p>๔. ค่าเงินรางวัลการแข่งขันกีฬา E- Sport ประเภท Realm of Valor ประเภททีม</p> <p>๑) ค่าเงินรางวัล รางวัลอันดับที่ ๑ เป็นเงิน ๔,๔๐๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๒ เป็นเงิน ๓,๓๐๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๓ เป็นเงิน ๒,๐๐๐ บาท</p>		๑๐๐	๐						
<p>๕. ค่าเงินรางวัลการแข่งขันกีฬา E- Sport ประเภท Player Unknown's Battlegrounds ประเภททีม</p> <p>๑) ค่าเงินรางวัล รางวัลอันดับที่ ๑ เป็นเงิน ๔,๔๐๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๒ เป็นเงิน ๓,๓๐๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๓ เป็นเงิน ๒,๐๐๐ บาท</p>		๑๐๐	๑๐๐						
<p>๖. ค่าเงินรางวัลกิจกรรมครูพร้อม สุขภาพดี เป็นเงิน ๒,๕๐๐ บาท</p> <p>๒) ค่าเงินรางวัลการแข่งขันถ่ายวิดีโอที่ สร้างสรรค์ในหัวข้อ เรียนออนไลน์อย่างไร ให้สนุกสุดคุณ รางวัลอันดับที่ ๑ เป็นเงิน ๕๐๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๒ เป็นเงิน ๓๕๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๓ เป็นเงิน ๒๐๐ บาท รางวัลชมเชย จำนวน ๒ รางวัล ๆ ละ ๑๐๐ บาท</p> <p>๒) ค่าเงินรางวัลการแข่งขันกาสร้างสรรค์ วิดีโอในหัวข้อ อยู่บ้านอย่างมีเรื่อง รางวัลอันดับที่ ๑ เป็นเงิน ๕๐๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๒ เป็นเงิน ๓๕๐ บาท รางวัลอันดับที่ ๓ เป็นเงิน ๒๐๐ บาท รางวัลชมเชย จำนวน ๒ รางวัล ๆ ละ ๑๐๐ บาท</p>		๑๐๐	๑๐๐						

๙. ผลการดำเนินงานที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ ผลผลิต (Output)

๑. นักศึกษาคณะครุศาสตร์ได้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการกีฬา E-Sports และ ครูพร้อมPlay เพื่อสุขภาพดีออกกำลังกายอย่างมีความสุข
๒. นักศึกษามีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบโดยสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
๓. นักศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกาย และเก็บข้อมูลการออกกำลังกาย

๙.๒ ผลลัพธ์ (Outcome)

๑. นักศึกษาได้ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
๒. นักศึกษามีสุขภาพร่างกายแข็งแรง จิตใจสดชื่น แจ่มใส มีความสุข
๓. นักศึกษาได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อร่างกาย

๙.๓ ผลกระทบ (Impact)

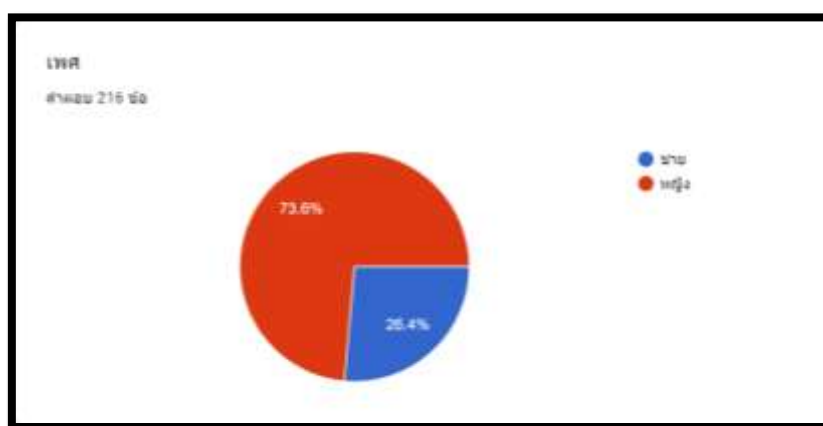
นักศึกษาคณะครุศาสตร์เป็นบุคคลที่มีคุณภาพและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

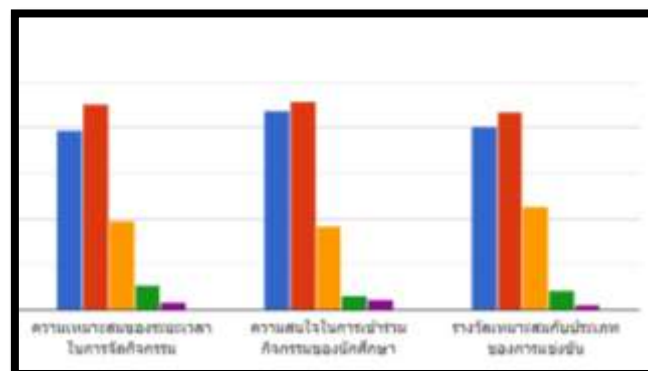
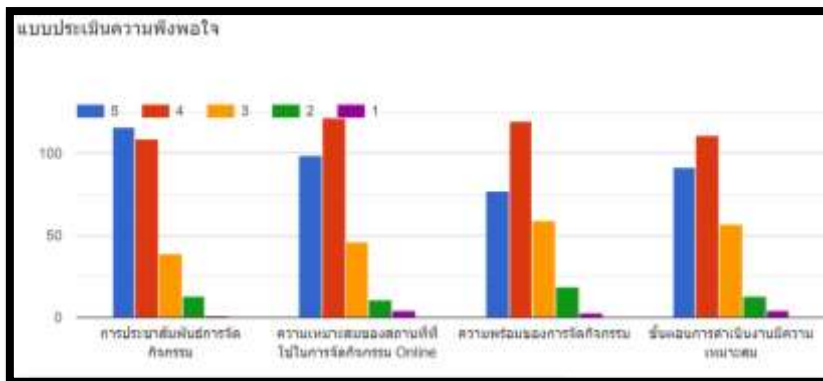
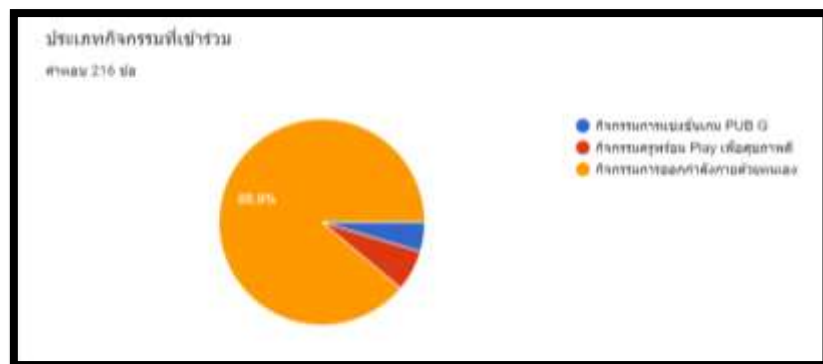
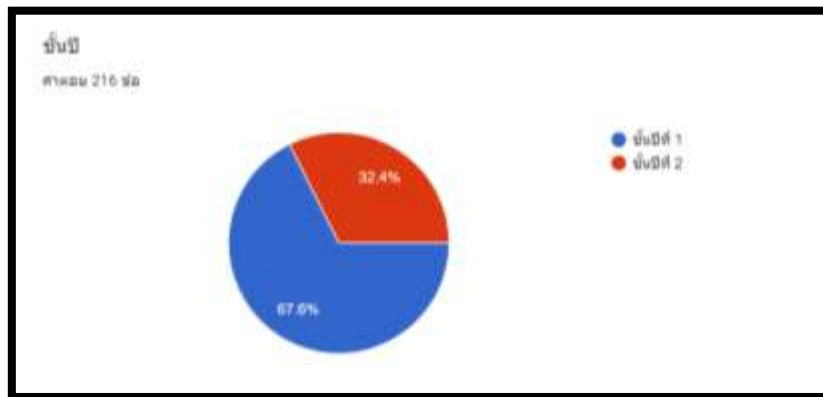
๑๓. วิธีที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) ใช้การประเมินออนไลน์แบบ Google form
- ๒) ใช้การประเมินออนไลน์ตามสภาพจริงในระบบออนไลน์ Facebook Live สโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์

๑๓.๑ ผลการประเมินเชิงปริมาณแบบ Google form

โครงการนี้เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ทั้งเพศชายและหญิง ชั้นปีที่ ๑ และ ชั้นปีที่ ๒ ได้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจในด้านการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ร้อยละ ๙๐ มีรายละเอียดแสดงตามลำดับดังนี้





๑๓.๒ ผลการประเมินเชิงคุณภาพ: สะท้อนคิด AAR

ความคิดเห็นเห็นของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่เข้าร่วมกิจกรรมประมาณร้อยละ ๙๕ เห็นด้วยกับกิจกรรมดังกล่าว ซึ่งมีความทันสมัยและตอบสนองต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด ๑๙ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นอีกก้าวในการข้ามผ่านการการแข่งขันกีฬาแบบเดิม ๆ ที่ต้องมีการรวมกลุ่ม แต่เป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีการรักษาสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจอีกด้วย

๑๔. ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

๑๔.๑ ปัญหาอุปสรรค

๑. ปัญหาเกี่ยวกับกติกาที่ต้องเขียนให้ชัดเจนมากกว่าเดิม เพื่อไข่มให้ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมหาช่องทางในการกระทำตัวที่ไม่เหมาะสมหรือละเมิดกติกาได้
๒. การรับรางวัลมีความล่าช้า เนื่องจากเป็นรูปแบบออนไลน์ เพราะมีระเบียบการเบิกจ่ายที่ไม่ค่อยเอื้อให้การจัดการกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์

๑๔.๒ ข้อเสนอแนะ

๑. ควรที่จะเพิ่มบทลงโทษให้กับผู้เล่นที่ทำผิดกติกาในการเข้ากิจกรรม ตั้งแต่เริ่มดำเนินการกิจกรรมนั้น ๆ เพื่อป้องกันการกระทำผิดแบบซ้ำ ๆ

๑๕. ภาพกิจกรรม

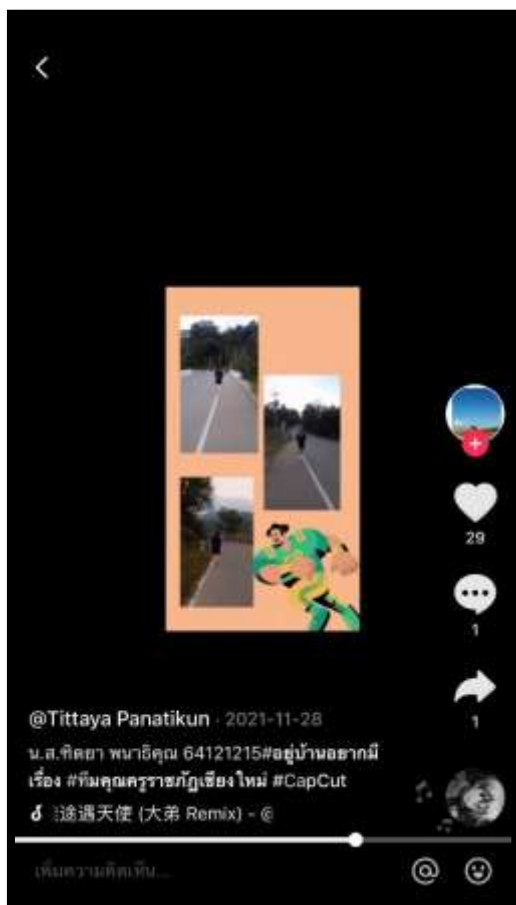
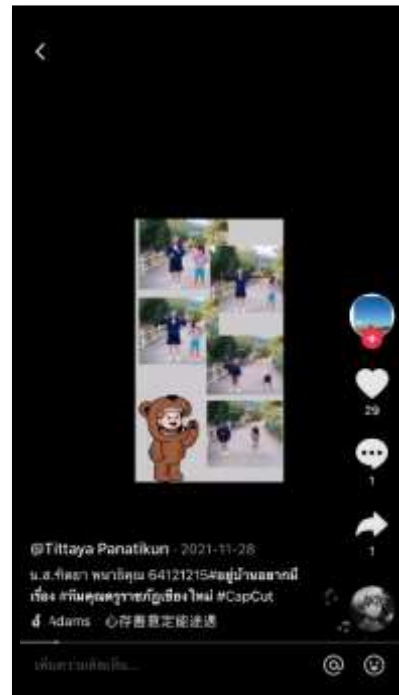
กิจกรรมในโครงการนี้ แบ่งออกเป็น ๒ กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมการแข่งขัน E-Sports และ กิจกรรมการแข่งขัน ครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี โดยในแต่ละกิจกรรม มีการแข่งขันหลายประเภท รายละเอียดดังนี้

๑๕.๑ กิจกรรมการแข่งขัน E-Sports





๑๕.๒ กิจกรรมการการประกวดวิดีโอ ครูพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี



ภาคผนวก

คำสั่งครุศาสตร์ที่ ๐๘๖/๒๕๖๔
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการ E-Sports และครุพร้อม Play เพื่อสุขภาพดี
สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีการศึกษา ๒๕๖๔



คำสั่งคณะกรรมการ
ที่ ๐๔๖/๒๕๖๔

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการ E-Sports และคู่มือ Play เพื่อสุขภาพดี
สำหรับนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

ด้วยสโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์ จะได้ดำเนินการจัดโครงการ E-Sports และคู่มือ Play เพื่อสุขภาพดี สำหรับนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการเล่น "กีฬา E-Sports" ที่ส่งเสริมการวางแผนอย่างมีระบบและสร้างความสามัคคีเมื่อเล่นระบบทีม รวมถึงการสร้างทักษะเฉพาะของเหล่าผู้เข้าแข่งขัน นำมาซึ่งความรับผิดชอบ มีวินัย รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และแบ่งเวลาได้ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมกิจกรรม "คู่มือ Play สุขภาพดี" ซึ่งเป็นการออกกำลังกายที่บ้านอย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามแนวทางประเทศณรงค์ให้ประชาชน "อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ" อันเป็นวาระสำคัญที่ทุกคนต้องร่วมมือกันปฏิบัติอย่างจริงจัง โดยมีกำหนดขึ้น ในระหว่างวันที่ ๑๘ - ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๔ ในรูปแบบ Online และ On-site ณ สโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ศูนย์แม่ริม

ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินงานโครงการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะครุศาสตร์จึงแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการ E-Sports และคู่มือ Play เพื่อสุขภาพดี สำหรับนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ดังนี้

๑. คณะกรรมการอำนวยการ มีหน้าที่ สั่งการและสนับสนุนการดำเนินงานให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย

๑.๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เขียมลักษณ์	ยุตการ	ประธานกรรมการ
๑.๒	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทศ.ชไมมณ	ศรีสุวิทย์	รองประธานกรรมการ
๑.๓	อาจารย์ ปกีส	นิศรยาลักษณ์	กรรมการ
๑.๔	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพันธ์	สุชญ์พันธ์	กรรมการ
๑.๕	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายฝน	แสนใจพรม	กรรมการ
๑.๖	อาจารย์ปริญญา	ตำราฐบำรุง	กรรมการ
๑.๗	อาจารย์ศุภเมธะ	อ่อนนาง	กรรมการ
๑.๘	อาจารย์สุรศักดิ์	สิงห์สา	กรรมการ
๑.๙	นางสาวธนัญกรณ์	คำพล่า	กรรมการ
๑.๑๐	นายสุรชาติ	อิงภาค	กรรมการและเลขานุการ
๑.๑๑	นายปรีชญารักษ์	เวียงสงค์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

๒. คณะกรรมการดำเนินงาน มีหน้าที่ กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรม กำกับกับการจัดกิจกรรม ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ถูกต้องเหมาะสม ใช้งบประมาณของมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย

๒.๑	นายวิฑิต	ถ้ำภา	ประธานกรรมการ
๒.๒	นายธนภัทร	นระแก้ว	รองประธานกรรมการ
๒.๓	นายภัทมนิชย์	ภาวิน	รองประธานกรรมการ

๒.๔	นางสาวชนพร	ฉลอม	กรรมการ
๒.๕	นายธนพล	จอมเกล้า	กรรมการ
๒.๖	นายศราวุทธิ์	สรวรรณา	กรรมการ
๒.๗	นายศุภกร	จำแนวนาค	กรรมการ
๒.๘	นางสาวปิยะธิดา	พิริยะโน	กรรมการ
๒.๙	นางสาวนรินทร์ศา	เสนาธรรม	กรรมการ
๒.๑๐	นางสาวทวิภา	ณ น่าน	กรรมการ
๒.๑๑	นางสาวอนัญญลักษณ์	กาวิละ	กรรมการ
๒.๑๒	นายอนกร	ธรรมกิจ	กรรมการ
๒.๑๓	นางสาวจิตภา	สาธิทา	กรรมการ
๒.๑๔	นายจิระวัฒน์	ฟ้าแลบ	กรรมการ
๒.๑๕	นางสาวณิชา	หงส์สามสิบเจ็ด	กรรมการ
๒.๑๖	นายศิริสิทธิ์	แก้วศรีไว	กรรมการ
๒.๑๗	นายไต้ฟ้า	คำมื่น	กรรมการ
๒.๑๘	นายสิทธิศักดิ์	บัวชำ	กรรมการ
๒.๑๙	นายปริญญา	ปราชญาพันธ์	กรรมการ
๒.๒๐	นายสันธิ์	พลอินดี	กรรมการ
๒.๒๑	นางสาววิญชิตา	สีแก้ว	กรรมการ
๒.๒๒	นางสาวอุติมา	เหลืองอร่าม	กรรมการ
๒.๒๓	นางสาวมณิชา	จันทร์ดี	กรรมการ
๒.๒๔	นางสาววิศรา	ดวงพันธ์	กรรมการ
๒.๒๕	นางสาวนริภานต์	ปิ่นอิน	กรรมการ
๒.๒๖	นางสาวภัทราพรรณ	ฉิมเงิน	กรรมการ
๒.๒๗	นางสาวอรชร	ปิ่นคำ	กรรมการ
๒.๒๘	นางสาวสุทธิพร	จำโพพนม	กรรมการ
๒.๒๙	นายสันติภาพ	คนอสิงห์	กรรมการ
๒.๓๐	นางสาวปวีณา	พรหมโช	กรรมการ
๒.๓๑	นางสาวนันทิชา	ศรีนัยน์กัศ	กรรมการ
๒.๓๒	นางสาวภาวณา	คุณการกิจ	กรรมการ
๒.๓๓	นางสาวสุติมา	จาดเมือง	กรรมการ
๒.๓๔	นายวิกรณ์	แฉ่อง	กรรมการ
๒.๓๕	นางสาววิญญา	รัตนาวงค์	กรรมการ
๒.๓๖	นายสุวิวัฒน์	ทพเจ้า	กรรมการ
๒.๓๗	นายปกรณ์	วรกิจพาณิชย์	กรรมการ
๒.๓๘	นายชอุณา	ไสวขาวค้อย	กรรมการ
๒.๓๙	นางสาวรุ่งนภา	จันทร์ดีตั้ง	กรรมการ
๒.๔๐	นายภาณุพงศ์	เชิงพา	กรรมการและเลขานุการ

๓. คณะกรรมการดำเนินกิจกรรม มีหน้าที่ ดำเนินกิจกรรมของโครงการให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย เหมาะสม และไม่ผิดระเบียบข้อบังคับของมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย

๓.๑	นายศิริสิทธิ์	แก้วศรีไวย	ประธานกรรมการ
๓.๒	นายวิฑูรย์	ภาโน	รองประธานกรรมการ
๓.๓	นายปรัชญา	ปราภาพันธ์	กรรมการ
๓.๔	นายธัญญ์	พลอินทร์	กรรมการ
๓.๕	นายศราวุธ	ธรรวณา	กรรมการ
๓.๖	นางสาวธนพร	ฉลอม	กรรมการ
๓.๗	นางสาวจิตภา	สาธิพา	กรรมการ
๓.๘	นายไต้ฟ้า	คำมั่น	กรรมการ
๓.๙	นายจิระวัฒน์	ฟ้าแลบ	กรรมการ
๓.๑๐	นายภาณุพงศ์	เชื่องหา	กรรมการและเลขานุการ

๔. คณะกรรมการโสตทัศนูปกรณ์ มีหน้าที่ สนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ จัดเตรียมจัดหาอุปกรณ์ และดูแลระบบถ่ายทอดสัญญาณสื่อออนไลน์ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ประกอบด้วย

๔.๑	นายณภัทร	นวะระแก้ว	ประธานกรรมการ
๔.๒	นายอนพล	จอมหัตถ์	รองประธานกรรมการ
๔.๓	นายสิทธิศักดิ์	บัวท่า	กรรมการ
๔.๔	นางสาวณิชา	หงส์สามสิบเจ็ด	กรรมการ
๔.๕	นายอนกร	ธรรมวิจิตร	กรรมการและเลขานุการ

๕. คณะกรรมการฝ่ายงบประมาณ มีหน้าที่ จัดเตรียมงบประมาณ เบิกจ่ายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ประกอบด้วย

๕.๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมภน	ศรีสุรภัฏ	ประธานกรรมการ
๕.๒	นางอุบล	มาคัน	กรรมการ
๕.๓	นางสุทินันท์	เชียวนิล	กรรมการ
๕.๔	นายวิฑูรย์	สำภา	กรรมการและเลขานุการ

๖. คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล มีหน้าที่ จัดเก็บข้อมูลเพื่อประมวลผลการดำเนินงาน สรุปและรายงานการดำเนินงานให้กับคณะครุศาสตร์ ประกอบด้วย

๖.๑	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมภน	ศรีสุรภัฏ	ประธานกรรมการ
๖.๒	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิศา	ปัญญาธิษฐาน	กรรมการ
๖.๓	นายวิฑูรย์	สำภา	กรรมการและเลขานุการ

ตั้ง ณ วันที่ ๑๘ เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.๒๕๖๔



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เยี่ยมศักดิ์ ฐิตการณ)
คณบดีคณะครุศาสตร์

