

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
กิจกรรมอภิปราย หัวข้อ “E-Sport และการศึกษา : เกมเพื่อการเรียนรู้”
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันที่ 14 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30 – 12.00 น.
ณ บริเวณชั้น 2 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

1. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

กิจกรรมอภิปราย หัวข้อ “E-Sport และการศึกษา : เกมเพื่อการเรียนรู้” มี 3 หัวข้อ ได้แก่

1. E-Sport กับการพัฒนาทักษะสำคัญ
2. คุณค่าของ E-Sport ในการส่งเสริมการศึกษา
3. การใช้ E-Sport เป็นเครื่องมือการเรียนรู้

โดยเนื้อหาสำคัญ คือ E-Sport ช่วยพัฒนาทักษะสำคัญหลากหลายด้าน เช่น การคิดเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจที่รวดเร็ว การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริม การรับรู้เชิงพื้นที่ การประสานมือและตา และความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญคือต้องรักษาสสมดุลกับกิจกรรมอื่นๆ และดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจ เพื่อให้ได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเล่น E-Sport

ทักษะด้านปัญญาและการคิดวิเคราะห์

1. การคิดเชิงกลยุทธ์และการวางแผน: ผู้เล่นต้องวิเคราะห์สถานการณ์และวางแผนการเล่นเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้
2. การแก้ปัญหา: ผู้เล่นต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรคและความท้าทายในเกมและต้องหาวิธีแก้ไขปัญหามีประสิทธิภาพ

ทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1. การทำงานเป็นทีม: การแข่งขัน E-Sport ส่วนใหญ่เป็นรูปแบบทีม ผู้เล่นจึงต้องสื่อสาร วางแผน และร่วมมือกับเพื่อนร่วมทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน
2. การสื่อสาร: การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นในการประสานงานในทีมและแบ่งปันข้อมูลเชิงกลยุทธ์

ทักษะด้านอารมณ์และพฤติกรรม

1. ความอดทน: การเผชิญหน้ากับความล้มเหลวและอุปสรรคในการแข่งขันช่วยพัฒนาความทรหดและความสามารถในการปรับตัว.
2. ความมีวินัย: นักกีฬา E-Sport ต้องฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและมีวินัยเพื่อพัฒนาทักษะให้เชี่ยวชาญ

บทสรุป

E-Sport ไม่ได้เป็นเพียง “เกม” แต่เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สำคัญในโลกยุคดิจิทัล ทั้งในด้านการคิด การทำงานร่วมกัน และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังมีคุณค่าในการส่งเสริมการศึกษา และสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ หากถูกออกแบบและจัดการอย่างเหมาะสม

โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม **จำนวนทั้งสิ้น 114 คน** แบ่งเป็นบุคลากรสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 14 คน นิสิตปริญญาตรี จำนวน 97 คน และบุคคลทั่วไป 3 คน รายละเอียดดังนี้

คณะ/วิทยาลัย/สำนัก	จำนวน(คน)	ร้อยละ
คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม	11	9.65
คณะมนุษยศาสตร์ **	40	35.09
คณะวิทยาศาสตร์	11	9.65
คณะสังคมศาสตร์	16	14.04
คณะวิศวกรรมศาสตร์	3	2.63
คณะศิลปกรรมศาสตร์	5	4.39
คณะเศรษฐศาสตร์	2	1.75
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	5	4.39
วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน	4	3.51
บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง	14	12.28
บุคคลทั่วไป	3	2.63
รวม	114	100.00

2. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม จำนวน 4,500 บาท (สี่พันห้าร้อยบาทถ้วน)

3. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

-ไม่มี-

4. ข้อเสนอแนะ

-ไม่มี-

5. ภาพประกอบ

