

แผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์

รายวิชา	ปรัชญากีฬา (Sports Philosophy)
รหัสวิชา	209 105
จำนวนหน่วยกิต	3(3-0-6)
ลักษณะวิชา	บรรยาย 3 ชั่วโมง / สัปดาห์ (16 สัปดาห์)

ข้อมูลทั่วไปของรายวิชา

คำอธิบายรายวิชา

ความหมาย ความสำคัญ และขอบข่ายของปรัชญาและปรัชญากีฬา

พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และลัทธิปรัชญาที่ส่งผลต่อกีฬา กีฬาในมิตอภิปรัชญา ญาณวิทยา คุณวิทยา และสุนทรียศาสตร์ จริยศาสตร์การกีฬาและน้ำใจนักกีฬา

การประยุกต์หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการกีฬา อุทมการณ์โอลิมปิกและกีฬาเพื่อสันติภาพ

ผลกระทบของพหุวัฒนธรรม ปัญหาด้านมืดในกีฬา ความหลากหลายและสิทธิมนุษยชน

ปรัชญาตะวันออกกับการพัฒนากายและจิต ความเป็นผู้นำและการจัดการความรู้

ตลอดจนประเด็นเชิงปรัชญาของนวัตกรรมกีฬายุคใหม่

เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเชิงจริยธรรมในวิชาชีพการจัดการกีฬา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes)

- CLO1: อธิบายความหมาย ขอบข่าย และพัฒนาการของแนวคิดปรัชญากีฬาได้
- CLO2: วิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางกีฬาในมิตอภิปรัชญา ญาณวิทยา คุณวิทยา และจริยศาสตร์ได้
- CLO3: ประยุกต์หลักปรัชญา (รวมถึงหลักเศรษฐกิจพอเพียง) เพื่อวางแผนและแก้ปัญหาในการจัดการกีฬาได้
- CLO4: ตัดสินใจเชิงจริยธรรมและแสดงออกถึงน้ำใจนักกีฬาและความรับผิดชอบต่อสังคมได้
- CLO5: ทำงานร่วมกับผู้อื่นและนำเสนอความคิดอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ได้

สัดส่วนการวัดและประเมินผล (เสนอแนะ)

รายการประเมิน	สัดส่วน
การมีส่วนร่วม ใบงาน และกิจกรรมในชั้นเรียน (สัปดาห์ 1-7, 9-14)	20%
ชิ้นงาน/การนำเสนอกลุ่ม (Workshop, Case, Debate, สัมมนา)	20%
สอบกลางภาค (สัปดาห์ที่ 8)	25%

รายการประเมิน	สัดส่วน
โครงการกลุ่ม “ปรัชญาศึกษาสู่สังคม” และเล่มรายงาน (สัปดาห์ที่ 15)	10%
สอบปลายภาค / แฟ้มสะสมงาน (สัปดาห์ที่ 16)	25%
รวม	100%

หมายเหตุ: สัดส่วนข้างต้นเป็นข้อเสนอแนะ สามารถปรับให้สอดคล้องกับ มคอ.3 และข้อกำหนดของหลักสูตรได้

เกณฑ์การตัดสินผลการเรียน (อิงเกณฑ์)

A = 80–100 | B+ = 75–79 | B = 70–74 | C+ = 65–69 | C = 60–64 | D+ = 55–59 | D = 50–54
| F = ต่ำกว่า 50

แผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 1: ปฐมนิเทศและบทนำสู่ปรัชญาและกีฬา

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 1) อธิบายความหมายของคำว่า “ปรัชญา” และ “กีฬา”
ตามทัศนะของนักปรัชญาและตามนิยามทางวิชาการได้
- 2) ระบุขอบข่ายและสาขาย่อยของปรัชญาทั่วไปและปรัชญากีฬาได้อย่างถูกต้อง
- 3) อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคม และกิจกรรมทางกายในมิติปรัชญาได้
- 4) บอกประโยชน์ของการศึกษาปรัชญากีฬาที่มีต่อวิชาชีพการจัดการกีฬาได้

สาระสำคัญ

ปรัชญาเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการแสวงหาความจริง ความรู้ และคุณค่าของสรรพสิ่งด้วยการใช้เหตุผลอย่างเป็นระบบ เมื่อนำกรอบคิดทางปรัชญามาวិเคราะห์ปรากฏการณ์ทางกีฬา จึงเกิดเป็น “ปรัชญากีฬา”

ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติ คุณค่า และความหมายที่แท้จริงของกีฬา

อันเป็นรากฐานสำคัญต่อการตัดสินใจเชิงวิชาชีพในการจัดการกีฬาอย่างมีหลักการและมีคุณธรรม

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ความหมายและลักษณะของ “ปรัชญา” (Philosophy)
 - รากศัพท์ Philosophia = ความรักในความรู้/ปัญญา (Philos + Sophia)
 - ลักษณะของการคิดเชิงปรัชญา: คิดเป็นระบบ ตั้งคำถามถึงราก และใช้เหตุผล
 - สาขาหลักของปรัชญา: อภิปรัชญา ญาณวิทยา คุณวิทยา ตรรกศาสตร์
- ความหมายและองค์ประกอบของ “กีฬา” (Sports)
 - นิยามของกีฬาตามองค์ประกอบ: กฎกติกา การแข่งขัน ทักษะทางกาย และสถาบันรองรับ

- ความแตกต่างเบื้องต้นระหว่างการออกกำลังกาย นันทนาการ และกีฬา
- ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคม และกิจกรรมทางกาย
 - กีฬาในฐานะกระจกสะท้อนค่านิยมและวัฒนธรรมของสังคม
 - บทบาทของกิจกรรมทางกายต่อพัฒนาการของมนุษย์ทั้งกาย จิต และสังคม
- ประโยชน์ของการศึกษาปรัชญา กีฬาต่อวิชาชีพการจัดการกีฬา
 - ช่วยให้อำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และค่านิยมขององค์กรกีฬาได้ชัดเจน
 - เป็นฐานในการตัดสินใจเชิงจริยธรรมและการแก้ปัญหาเชิงคุณค่า

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • แนะนำผู้สอน ภาพรวมรายวิชา จุดมุ่งหมาย เกณฑ์การวัดผล และข้อตกลงในชั้นเรียน • ตั้งคำถามกระตุ้น: “กีฬาคืออะไร และทำไมมนุษย์จึงเล่นกีฬา?” 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> • บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์เรื่องความหมายของปรัชญาและกีฬา พร้อมยกตัวอย่าง • กิจกรรมระดมสมอง (Brainstorming) ให้นักศึกษาเสนอคำนิยาม “กีฬา” ในทัศนะของตน แล้วร่วมกันจัดกลุ่มคำตอบ • อภิปรายเชื่อมโยงนิยามของนักศึกษากับนิยามทางวิชาการ และชี้ให้เห็นประโยชน์ต่อวิชาชีพ 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> • สรุปประเด็นสำคัญร่วมกัน และเปิดให้ซักถาม • มอบหมายให้อ่านเอกสารประกอบสัปดาห์ที่ 2 ล่วงหน้า 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- เอกสารประมวลรายวิชา (Course Syllabus)
- สไลด์นำเสนอ (PowerPoint)
- กระดานไวท์บอร์ด/แอปพลิเคชันระดมสมองออนไลน์ (เช่น Padlet, Mentimeter)

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สังเกตการมีส่วนร่วมและการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	ตอบคำถาม/เสนอความคิดเห็นเห็นอย่าง

งานมอบหมาย / การบ้าน

อ่านเอกสารบทที่ว่าด้วยประวัติศาสตร์ปรัชญาศึกษา และจดคำถามที่สงสัยอย่างน้อย 1 ข้อ

สัปดาห์ที่ 2: พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และแนวคิดปรัชญาศึกษา

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 5) วิเคราะห์วิวัฒนาการของแนวคิดปรัชญาศึกษาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณจนถึงปัจจุบันได้
- 6) อธิบายแนวคิดทวินิยม (Dualism) และอุดมคติ Arete ของกรีกโบราณที่มีต่อกีฬาได้
- 7) เปรียบเทียบการเปลี่ยนผ่านของกีฬาในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมกับยุคโมเดิร์นได้
- 8) จำแนกลัทธิปรัชญาหลัก (จิตนิยม วัตถุนิยม ประสบการณ์นิยม) ที่ส่งผลต่อแนวคิดทางกีฬาได้

สาระสำคัญ

แนวคิดปรัชญาศึกษามีได้เกิดขึ้นอย่างหยุดนิ่ง แต่วิวัฒนาการไปตามบริบททางสังคม เศรษฐกิจ

และความคิดของแต่ละยุคสมัย

การเข้าใจรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่อุดมคติความเป็นเลิศของกายและจิตในกรีกโบราณ

จนถึงการกลายเป็นระบบของกีฬาสสมัยใหม่ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจที่มาของค่านิยมทางกีฬาที่ดำรงอยู่ในปัจจุบัน

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ปรัชญาศึกษาในยุคกรีกโบราณ
 - อุดมคติ Arete: ความเป็นเลิศและความสมบูรณ์ของกายและจิต (Kalokagathia)
 - ทวินิยมกาย-จิต (Mind–Body Dualism) จากเพลโตและสำนักคิดกรีก
 - กำเนิดมหรรรพศึกษาโอลิมปิกโบราณกับความเชื่อทางศาสนาและการเมือง
- การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมและยุคโมเดิร์น
 - การจัดระบบศึกษาให้เป็นมาตรฐาน (Codification) มีกฎกติกาและองค์กรกำกับ
 - ผลของการขยายตัวของเมืองและเวลาว่างที่มีต่อการเติบโตของกีฬามวลชน
- ลัทธิปรัชญาที่ส่งผลต่อกีฬา
 - จิตนิยม (Idealism): เน้นการพัฒนาจิตใจ คุณธรรม และอุดมคติผ่านกีฬา
 - วัตถุนิยม/ธรรมชาตินิยม (Materialism/Naturalism): เน้นร่างกาย สมรรถภาพ และวิทยาศาสตร์
 - ประสบการณ์นิยม/ปฏิบัตินิยม (Empiricism/Pragmatism): เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • ทบทวนนิยาม “กีฬา” จากสัปดาห์ก่อน • ชมภาพ/คลิปสั้นเปรียบเทียบกีฬาโบราณกับกีฬาปัจจุบันเพื่อกระตุ้นความสนใจ 	15
ชั้นสอน / ชั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> • บรรยายประกอบสไลด์ตามลำดับเวลา (Timeline) ตั้งแต่กรีกโบราณถึงยุคโมเดิร์น • ชมวิดีโอประวัติศาสตร์โอลิมปิกยุคโบราณ และอภิปรายประเด็นที่พบ • อธิบายและยกตัวอย่างลัทธิปรัชญาทั้งสามที่ส่งผลต่อแนวคิดทางกีฬา 	150
ชั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> • สรุปวิวัฒนาการด้วยแผนผังเส้นเวลา 	15

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
	<ul style="list-style-type: none"> มอบหมายและอธิบายเกณฑ์ใบงานสรุปแนวความคิดปรัชญากับกีฬา 	

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- สไลด์นำเสนอพร้อมภาพประกอบประวัติศาสตร์
- วิดีโอสารคดีประวัติศาสตร์โอลิมปิกโบราณ
- ใบงานที่ 1

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตรวจใบงานสรุปแนวความคิดปรัชญากับกีฬา	ใบงาน + เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric)	ความถูกต้องของเนื้อหา ความครบถ้วน และการเชื่อมโยงปรัชญากับตัวอย่างทางกีฬา

งานมอบหมาย / การบ้าน

ทำใบงานสรุปปรัชญา 3 สำนัก พร้อมยกตัวอย่างกีฬาที่สะท้อนแนวคิดแต่ละสำนัก

สัปดาห์ที่ 3: กีฬาในมิติของอภิปรัชญา (Metaphysics) และญาณวิทยา (Epistemology)

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- จำแนกความแตกต่างระหว่าง “การเล่น” (Play) “เกม” (Games) และ “กีฬา” (Sports) ได้
- อธิบายธรรมชาติและสาระสำคัญของกีฬาในเชิงอภิปรัชญาได้
- เปรียบเทียบความรู้เชิงปฏิบัติ (Knowing-how) กับความรู้เชิงทฤษฎี (Knowing-that) ในบริบทกีฬาได้

12) ประยุกต์เกณฑ์การจำแนกเพื่อวินิจฉัยว่ากิจกรรมหนึ่งจัดเป็นกีฬาหรือไม่ได้

สาระสำคัญ

อภิปรายของกีฬาตั้งคำถามถึงธรรมชาติว่า “กีฬาคืออะไร” และอะไรคือเส้นแบ่งระหว่างการเล่น เกม และกีฬา ส่วนญาณวิทยาของกีฬาศึกษาว่ามนุษย์ได้มาซึ่งความรู้และทักษะทางกีฬาอย่างไร การเข้าใจสองมิตินี้ช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปรากฏการณ์ใหม่ ๆ เช่น อีสปอร์ต ได้อย่างมีรอบคิดชัดเจน

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- อภิปรายของกีฬา: กีฬาคืออะไร
 - การเล่น (Play): กิจกรรมอิสระ สม่ครใจ ไม่มุ่งผลตอบแทนภายนอก
 - เกม (Games): กิจกรรมที่มีกฎกติกา เป้าหมาย และอุปสรรคที่กำหนดขึ้น
 - กีฬา (Sports): เกมที่ต้องใช้ทักษะทางกาย มีการแข่งขัน และมีสถาบันรองรับ
- ญาณวิทยาของกีฬา
 - ความรู้เชิงปฏิบัติ (Knowing-how): ทักษะที่ฝังในร่างกายจากการฝึกฝนซ้ำ
 - ความรู้เชิงทฤษฎี (Knowing-that): ความรู้เรื่องกฎ กติกา และหลักการ
 - บทบาทของการฝึกซ้อม การลองผิดลองถูก และความจำของกล้ามเนื้อต่อการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • ตั้งโจทย์: “หมากรุก อีสปอร์ต และการวิ่งจ็อกกิ้ง เป็นกีฬาหรือไม่” เพื่อกระตุ้นข้อถกเถียง 	15
ชั้นสอน / ชั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> • บรรยายแยกแยะแนวคิด Play–Games–Sports พร้อมเกณฑ์การจำแนก • อธิบายความรู้เชิงปฏิบัติและเชิงทฤษฎีด้วยตัวอย่างการฝึกทักษะกีฬา 	150

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมกลุ่มย่อย: วิเคราะห์และจัดหมวดหมู่กิจกรรม (อีสปอร์ต หมากรุก บอร์ดเกม ฯลฯ) ตามเกณฑ์ที่เรียน 	
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์สั้น ๆ และผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ สรุปเส้นแบ่งระหว่างการเล่น เกม และกีฬา 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- สไลด์นำเสนอ
- ใบกิจกรรมกลุ่มพร้อมรายการกิจกรรมให้จำแนก
- ตารางเกณฑ์การจำแนก

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินการนำเสนอผลการวิเคราะห์กลุ่ม	แบบประเมินการนำเสนอ (Rubric)	การใช้เกณฑ์จำแนกอย่างสมเหตุสมผล ความชัดเจนของการนำเสนอ และการทำงานร่วมกัน

งานมอบหมาย / การบ้าน

เขียนข้อสรุปสั้น ๆ (ครึ่งหน้า) ว่าอีสปอร์ตควรนับเป็นกีฬาหรือไม่ พร้อมเหตุผลเชิงอภิปราย

สัปดาห์ที่ 4: คุณวิทยา (Axiology) และสุนทรียศาสตร์ในกีฬา (Aesthetics of Sports)

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 13) อธิบายความหมายของคุณวิทยาและสุนทรียศาสตร์ในบริบทกีฬาได้
- 14) วิเคราะห์องค์ประกอบของความงามที่ปรากฏในการแข่งขันกีฬาได้
- 15) จำแนกคุณค่าภายใน (Intrinsic value) และคุณค่าภายนอก (Extrinsic value) ของการเล่นกีฬาได้
- 16) ประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของการแสดงกีฬาจากสื่อจริงได้

สาระสำคัญ

คุณวิทยาว่าด้วยคุณค่าและความดีงาม ขณะที่สุนทรียศาสตร์ว่าด้วยความงาม กีฬาไม่ได้มีเพียงผลแพ้ชนะ แต่ยังเปี่ยมด้วยความงามของการเคลื่อนไหว ความกลมกลืน และคุณค่าที่ฝังอยู่ในตัวกิจกรรมเอง การเข้าใจมิตินี้ช่วยให้ผู้เรียนมองกีฬาได้ลึกกว่าผลการแข่งขัน

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ความงามในมิติกีฬา
 - ความกลมกลืนและความสมดุลของร่างกาย (Grace & Harmony)
 - ความพลิ้วไหว จังหวะ และพลัง (Fluidity, Rhythm, Power)
 - ความตื่นเต้นเร้าใจและความตึงเครียดของการแข่งขัน (Drama)
- สุนทรียศาสตร์ในกีฬาประเภทต่าง ๆ
 - กีฬาเชิงศิลปะ/นาฏศิลป์ (ยิมนาสติก ไอซ์สเก็ต ลีลาศ) ที่ตัดสินจากความงาม
 - กีฬาประเภทต่อสู้และกีฬาที่ตัดสินจากผลลัพธ์ แต่แฝงความงามของเทคนิค
- คุณค่าของการเล่นกีฬา
 - คุณค่าภายใน (Intrinsic): ความสุข ความท้าทาย และคุณค่าในตัวการเล่นเอง
 - คุณค่าภายนอก (Extrinsic): สุขภาพ ชื่อเสียง รายได้ และผลตอบแทนทางสังคม

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> ฉายภาพ/คลิปท่วงท่ากีฬาที่งดงาม แล้วถามว่า “อะไรทำให้รู้สึกว่ายงาม” 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายแนวคิดคุณวิทยาและสุนทรียศาสตร์พร้อมตัวอย่าง วิเคราะห์คลิปวิดีโอไฮไลท์การแข่งขันที่โดดเด่นทางสุนทรียศาสตร์ร่วมกัน อภิปรายความแตกต่างของคุณค่าภายในและภายนอกผ่านกรณีนักกีฬาจริง 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> สรุปองค์ประกอบความงามและประเภทคุณค่า ชี้แจงหัวข้องานเขียนสะท้อนความคิดและเกณฑ์การประเมิน 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- คลิปวิดีโอไฮไลท์กีฬา (ยิมนาสติก ฟุตบอล ศิลปะการต่อสู้ ฯลฯ)
- สไลด์นำเสนอ
- ใบงานเขียนสะท้อนความคิด

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตรวจงานเขียนสะท้อนความคิด (Reflective Writing) หัวข้อ “ความงามในกีฬาที่ฉันประทับใจ”	เกณฑ์การให้คะแนนงานเขียน (Rubric)	ความลึกของการสะท้อนคิด การเชื่อมโยงกับแนวคิดสุนทรียศาสตร์ และการใช้ภาษา

งานมอบหมาย / การบ้าน

เขียนงานเขียนสะท้อนความคิด 1 หน้า เรื่อง “ความงามในกีฬาที่ฉันประทับใจ” ส่งสัปดาห์ถัดไป

สัปดาห์ที่ 5: จริยศาสตร์การกีฬา (Sports Ethics) และสปิริตในการแข่งขัน

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 17) อธิบายแนวคิดความยุติธรรม (Fair Play) และน้ำใจนักกีฬา (Sportsmanship) ได้
- 18) วิเคราะห์ประเด็นทางจริยธรรมจากกรณีศึกษาการแข่งขันกีฬาได้
- 19) ระบุหลักจรรยาบรรณของนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้บริหารการกีฬาได้
- 20) เสนอแนวทางแก้ไขปัญหาทางจริยธรรมในกีฬาบนฐานเหตุผลได้

สาระสำคัญ

จริยศาสตร์การกีฬาว่าด้วยการตัดสินว่าการกระทำใดถูกหรือผิดในบริบทของการแข่งขัน หัวใจสำคัญคือความยุติธรรม น้ำใจนักกีฬา และการเคารพกฎกติกา คู่แข่ง และผู้ตัดสิน ซึ่งเป็นรากฐานของความน่าเชื่อถือและคุณค่าทางสังคมของวงการกีฬา

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ความยุติธรรมและน้ำใจนักกีฬา
 - Fair Play เชิงรูปแบบ (ปฏิบัติตามกฎหมาย) และเชิงเจตนา (เคารพเจตนารมณ์ของเกม)
 - Sportsmanship: การยอมรับผลแพ้ชนะอย่างมีเกียรติ
- การเคารพในกีฬา
 - การเคารพกฎกติกา คู่แข่งขัน ผู้ตัดสิน และผู้ชม
 - ความรับผิดชอบต่อความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น
- จรรยาบรรณวิชาชีพในวงการกีฬา
 - จรรยาบรรณของนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้บริหาร/ผู้จัดการกีฬา
 - ความขัดแย้งทางผลประโยชน์และการตัดสินใจเชิงจริยธรรม

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> นำเสนอข่าว/คลิปกรณีพฤติกรรมไร้สปิริต แล้วตั้งคำถามว่า “ผิดหรือไม่ เพราะอะไร” 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายแนวคิด Fair Play, Sportsmanship และจรรยาบรรณวิชาชีพ กิจกรรมกรณีศึกษา (Case Study): แบ่งกลุ่มอภิปรายกรณีการโกงหรือพฤติกรรมไร้สปิริตระดับโลก แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ประเด็นจริยธรรมและเสนอแนวทางแก้ไข 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> รวบรวมแนวทางแก้ไขปัญหาจริยธรรมจากทุกกลุ่มเป็นข้อสรุปร่วม 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ชุดกรณีศึกษา (Case Study)
- สไลด์นำเสนอ
- ใบงานวิเคราะห์กรณีศึกษา

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมินผล
ประเมินการอภิปรายกลุ่มและการสรุปแนวทางแก้ไขปัญหาจริยธรรม	แบบประเมินการอภิปรายกลุ่ม (Rubric)	คุณภาพของการให้เหตุผล ความเป็นไปได้ของแนวทาง และการมีส่วนร่วม

งานมอบหมาย / การบ้าน

อ่านล่วงหน้าเรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 หัวง 2 เงื่อนไข)

สัปดาห์ที่ 6: ปรัชญาภิพกับการประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 21) อธิบายหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ห่วง 2 เงื่อนไข) ได้
- 22) เชื่อมโยงหลักความพอประมาณ ความมีเหตุผล และการมีภูมิคุ้มกันกับการจัดการกีฬาได้
- 23) ประยุกต์เงื่อนไขความรู้และคุณธรรมเข้ากับการพัฒนานักกีฬาได้
- 24) ออกแบบแผนพัฒนานักกีฬาหรือชมรมกีฬาตามโมเดลเศรษฐกิจพอเพียงได้

สาระสำคัญ

หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางการดำเนินชีวิตและการบริหารจัดการอย่างสมดุลและยั่งยืน

เมื่อนำมาประยุกต์กับการกีฬา จะช่วยให้การฝึกซ้อม การแข่งขัน

และการบริหารองค์กรกีฬาตั้งอยู่บนความพอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกัน ควบคู่กับความรู้และคุณธรรม

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ความพอประมาณในการกีฬา
 - การตั้งเป้าหมายและปริมาณการฝึกซ้อมที่เหมาะสมกับศักยภาพและทรัพยากร
 - การจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรขององค์กรกีฬาอย่างพอเหมาะ
- ความมีเหตุผล
 - การวางแผนการแข่งขันและการจัดการบนฐานข้อมูลและหลักวิทยาศาสตร์การกีฬา
- การมีภูมิคุ้มกันที่ดี
 - การเตรียมรับความเสี่ยง: การบาดเจ็บ ความฟ่ายแพ้ และการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจ
 - การวางแผนสำรองและการบริหารความต่อเนื่อง
- เงื่อนไขความรู้และคุณธรรม

- การใช้องค์ความรู้วิทยาศาสตร์การกีฬาควบคู่กับความซื่อสัตย์สุจริต

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • ทบทวนหลัก 3 ท่วง 2 เงื่อนไข ด้วยแผนภาพ และยกตัวอย่างใกล้ตัว 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> • บรรยายเชื่อมโยงแต่ละองค์ประกอบของเศรษฐกิจพอเพียงกับบริบทกีฬา • Workshop: แบ่งกลุ่มวางแผนพัฒนานักกีฬาหรือชมรมกีฬาตามโมเดลเศรษฐกิจพอเพียง • ผู้สอนให้คำปรึกษาแต่ละกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> • แต่ละกลุ่มนำเสนอ Mind Map/แผนงานสั้น ๆ และรับข้อเสนอแนะ 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- แผนภาพหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- กระดาษฟลิปชาร์ต/เครื่องมือทำ Mind Map ออนไลน์
- ใบงาน Workshop

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตรวจแผนงานหรือ Mind Map โครงการกีฬาพอเพียง	เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงานกลุ่ม (Rubric)	ความครบถ้วนของ 3 ท่วง 2 เงื่อนไข ความเป็นไปได้ และความคิดสร้างสรรค์

งานมอบหมาย / การบ้าน

ปรับปรุงแผนงาน/Mind Map ของกลุ่มให้สมบูรณ์ และทบทวนเนื้อหาสัปดาห์ 1-6 เพื่อเตรียมสอบกลางภาค

สัปดาห์ที่ 7: อุดมการณ์โอลิมปิก (Olympism) และการสร้างสันติภาพโลก

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 25) อธิบายปรัชญาและอุดมการณ์โอลิมปิกของปีแอร์ เดอ กูเบอร์แตงได้
- 26) ระบุคุณค่าหลัก 3 ประการของโอลิมปิก (ความเป็นเลิศ มิตรภาพ ความเคารพ) ได้
- 27) วิเคราะห์บทบาทของกีฬาในฐานะเครื่องมือทางการทูตและการสร้างสันติภาพได้
- 28) ทบทวนและประมวลความรู้สัปดาห์ที่ 1–7 เพื่อเตรียมสอบกลางภาคได้

สาระสำคัญ

อุดมการณ์โอลิมปิก (Olympism)

เป็นปรัชญาที่มุ่งใช้กีฬาเป็นเครื่องมือพัฒนามนุษย์อย่างสมดุลและส่งเสริมสันติภาพ มิตรภาพ และความเข้าใจระหว่างชนชาติ การศึกษาอุดมการณ์นี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นพลังของกีฬาที่อยู่เหนือผลการแข่งขัน

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ปรัชญาของปีแอร์ เดอ กูเบอร์แตง
 - เจตนารมณ์การฟื้นฟูกีฬาโอลิมปิกสมัยใหม่และอุดมคติการพัฒนามนุษย์ทั้งกายและจิต
- คุณค่าหลัก 3 ประการของโอลิมปิก
 - ความเป็นเลิศ (Excellence): การทำดีที่สุดทั้งในและนอกสนาม
 - มิตรภาพ (Friendship): การสร้างความสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม
 - ความเคารพ (Respect): การเคารพตนเอง ผู้อื่น และกฎกติกา
- กีฬาเพื่อสันติภาพและการพัฒนา
 - กีฬาในฐานะเครื่องมือทางการทูต (Sport Diplomacy)
 - โครงการกีฬาเพื่อสันติภาพและการพัฒนา (Sport for Peace and Development)

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> ฉายภาพยนตร์สั้นเหตุการณ์สำคัญในโอลิมปิกที่สะท้อนมิตรภาพข้ามเชื้อชาติ 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายปรัชญาและคุณค่าหลักของโอลิมปิก อภิปรายกรณีศึกษาที่ใช้เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ทบทวนเนื้อหาสัปดาห์ 1-7 ด้วยกิจกรรมถาม-ตอบ/แบบทดสอบย่อย 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> สรุปประเด็นและชี้แจงขอบเขตและรูปแบบข้อสอบกลางภาค 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ภาพยนตร์สั้น/คลิปเหตุการณ์โอลิมปิก
- สไลด์นำเสนอ
- แบบทดสอบย่อย (Quiz)

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
แบบทดสอบย่อยท้ายคาบ (Quiz) เพื่อทบทวนก่อนสอบกลางภาค	แบบทดสอบปรนัย/อัตนัยสั้น	ความถูกต้องของคำตอบตามเกณฑ์เฉลย

งานมอบหมาย / การบ้าน

ทบทวนเนื้อหาทั้งหมดสัปดาห์ 1-7 เพื่อเตรียมสอบกลางภาค

สัปดาห์ที่ 8: สอบกลางภาค (Midterm Examination)

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

วัตถุประสงค์ของการประเมิน

- 29) วัดความรู้ความเข้าใจด้านประวัติศาสตร์และลัทธิปรัชญาภิชา
- 30) วัดความเข้าใจด้านอภิปรัชญา ญาณวิทยา คุณวิทยา และจริยศาสตร์การภิชา
- 31) วัดความสามารถในการประยุกต์หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเชิงทฤษฎี

รายละเอียดและรูปแบบการประเมิน

ข้อสอบข้อเขียนแบบผสม (อัตนัยและปรนัย) ครอบคลุมเนื้อหาสัปดาห์ที่ 1–7 ได้แก่ ความหมายและขอบข่ายของปรัชญาภิชา พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และลัทธิปรัชญา อภิปรัชญาและญาณวิทยาของภิชา คุณวิทยาและสุนทรียศาสตร์ จริยศาสตร์การภิชา การประยุกต์หลักเศรษฐกิจพอเพียง และอุดมการณ์โอลิมปิก ใช้เวลาสอบตามที่หลักสูตรกำหนด

สื่อ/เครื่องมือ

- ข้อสอบกลางภาค
- กระดาษคำตอบ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สอบข้อเขียนกลางภาค	ข้อสอบอัตนัยและปรนัยพร้อมเฉลย/เกณฑ์การตรวจ	ความถูกต้อง ความครบถ้วน และคุณภาพการให้เหตุผลตามเกณฑ์การตรวจ

สัปดาห์ที่ 9: กีฬากับลัทธิพาณิชย์นิยม (Commercialism) และการเปลี่ยนผ่านเป็นธุรกิจ

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 32) อธิบายกระบวนการเปลี่ยนผ่านของกีฬาจากกิจกรรมบันเทิงสู่อุตสาหกรรมธุรกิจได้

- 33) วิเคราะห์ผลกระทบของทุนนิยม สปอนเซอร์ และสื่อมวลชนต่อคุณค่าทางปรัชญาของกีฬาได้
- 34) เปรียบเทียบอุดมการณ์สมัครเล่น (Amateurism) กับความเป็นนักกีฬาอาชีพ (Professionalism) ได้
- 35) ประเมินทั้งด้านบวกและด้านลบของพาณิชย์นิยมที่มีต่อจิตวิญญาณของกีฬาได้

สาระสำคัญ

เมื่อกีฬากลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีมูลค่ามหาศาล

ทุนนิยมและพาณิชย์นิยมได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงทั้งโครงสร้างและคุณค่าของกีฬา

การวิเคราะห์ปรากฏการณ์นี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความตึงเครียดระหว่างคุณค่าดั้งเดิมของกีฬากับแรงขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- จากเกมเพื่อความบันเทิงสู่ธุรกิจการกีฬา
 - กระบวนการกลายเป็นสินค้า (Commodification) ของกีฬา
 - ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมกีฬา
- ผลกระทบของทุนนิยมและสื่อ
 - บทบาทของสปอนเซอร์ ลิขสิทธิ์ถ่ายทอดสด และสื่อมวลชน
 - ผลต่อกฎกติกา ตารางแข่งขัน และพฤติกรรมของนักกีฬา
- Amateurism vs Professionalism
 - อุดมการณ์สมัครเล่นดั้งเดิมกับการเป็นนักกีฬาอาชีพ
 - ข้อดี-ข้อเสียและความขัดแย้งเชิงคุณค่า

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • ฉายตัวเลขมูลค่าตลาดกีฬา/ค่าตัวนักกีฬา เพื่อกระตุ้นการตั้งคำถาม 	15

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายและเปรียบเทียบกรณีศึกษาโมสริกกีฬาระดับโลก อภิปรายความขัดแย้งระหว่างคุณค่าดั้งเดิมกับเชิงพาณิชย์ วิเคราะห์ทั้งด้านบวกและด้านลบของพาณิชย์นิยม 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> สรุปสองมุมมองและชี้แจงหัวข้อเรียงความสั้นพร้อมเกณฑ์ 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- กรณีศึกษาโมสริกกีฬาระดับโลก
- สไลด์นำเสนอพร้อมข้อมูลสถิติ
- ใบงานเรียงความ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตรวจเรียงความสั้น “เงินทุนทำลายหรือสร้างสรรค์จิตวิญญาณของกีฬา?”	เกณฑ์การให้คะแนนเรียงความ (Rubric)	การตั้งประเด็น การให้เหตุผลสองด้าน หลักฐานสนับสนุน และการสรุป

งานมอบหมาย / การบ้าน

เขียนเรียงความสั้น 1 หน้า หัวข้อ “เงินทุนทำลายหรือสร้างสรรค์จิตวิญญาณของกีฬา?”

สัปดาห์ที่ 10: ปัญหาด้านมิติในกีฬาและการวิเคราะห์ทางปรัชญา

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 36) วิเคราะห์ปัญหาการใช้สารกระตุ้น การล้มกีฬา และความรุนแรงในกีฬาด้วยกรอบจริยศาสตร์ได้
- 37) อภิปรายประเด็นเทคโนโลยีและความเท่าเทียมในการแข่งขันได้
- 38) เสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหายุทธวิธีในวงการกีฬาได้
- 39) แสดงทักษะการคิดวิเคราะห์และการให้เหตุผลผ่านการโต้วาทีได้

สาระสำคัญ

วงการกีฬาเผชิญปัญหาด้านมิติหลายประการที่บั่นทอนคุณค่าและความน่าเชื่อถือ ทั้งการใช้สารกระตุ้น การล้มกีฬา การพนัน และความรุนแรง การวิเคราะห์ปัญหาเหล่านี้ด้วยกรอบจริยศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนเสนอแนวทางแก้ไขได้อย่างมีหลักการ

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- การใช้สารกระตุ้นและเทคโนโลยีที่เอาเปรียบ
 - Doping และการพัฒนาทางพันธุกรรมกับหลักความเท่าเทียม
 - เส้นแบ่งระหว่างการพัฒนาที่ยอมรับได้กับการเอาเปรียบ
- การล้มกีฬาและการพนัน
 - Match-fixing และผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของกีฬา
 - บทบาทของธุรกิจการพนันในวงการกีฬา
- ความรุนแรงในกีฬา
 - ความรุนแรงจากนักกีฬาและจากแฟนกีฬา (Hooliganism)
 - บังคับและแนวทางป้องกัน

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> ชี้แจงรูปแบบ กติกา และหัวข้อโต้ว่าที่ พร้อมแบ่งทีมฝ่ายสนับสนุนและคัดค้าน 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายภาพรวมปัญหาด้านมืดและกรอบจริยศาสตร์ที่ใช้วิเคราะห์ (สั้น) จัดกิจกรรมโต้ว่าที่ (Debate) หัวข้อ “การใช้เทคโนโลยีช่วยตัดสินใจ (เช่น VAR) ทำลายเสน่ห์และปรัชญาดั้งเดิมของกีฬาจริงหรือ?” เปิดให้ผู้ฟังซักถามและแสดงความเห็นเพิ่มเติม 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> ผู้สอนสรุปประเด็นทั้งสองฝ่ายและให้ข้อเสนอแนะเชิงวิเคราะห์ 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ใบกติกากการโต้ว่าที่และบทบาทสมาชิกทีม
- สื่อข่าว/คลิปประกอบประเด็น
- แบบประเมินการโต้ว่าที่

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และการนำเสนอในการโต้ว่าที่	แบบประเมินการโต้ว่าที่ (Rubric)	คุณภาพของข้อโต้แย้งและหลักฐาน การโต้ตอบ การใช้เหตุผล และการนำเสนอ

งานมอบหมาย / การบ้าน

สรุปข้อโต้แย้งของทั้งสองฝ่ายและจุดยืนของตนเองพร้อมเหตุผล (ครึ่งหน้า)

สัปดาห์ที่ 11: ความหลากหลาย ความเท่าเทียม และสิทธิมนุษยชนในกีฬา

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 40) อธิบายบทบาทของกีฬาในการส่งเสริมความเท่าเทียมและลดการเลือกปฏิบัติได้
- 41) วิเคราะห์ประเด็นเรื่องเพศ การเหยียดสีผิว และชาติพันธุ์ในวงการกีฬาได้
- 42) อธิบายปรัชญาของกีฬาคนพิการและแนวคิดการสร้างสังคมที่ยอมรับความแตกต่าง (Inclusion) ได้
- 43) ประเมินกรณีศึกษาเชิงสิทธิมนุษยชนในกีฬาอย่างมีวิจารณญาณได้

สาระสำคัญ

กีฬาเป็นเวทีที่สะท้อนและสามารถเปลี่ยนแปลงค่านิยมของสังคมในเรื่องความเท่าเทียมและสิทธิมนุษยชน

การศึกษาประเด็นเรื่องเพศ เชื้อชาติ และความพิการ

ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของกีฬาในการสร้างสังคมที่เป็นธรรมและยอมรับความแตกต่าง

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ประเด็นเรื่องเพศในกีฬา
 - พื้นที่และโอกาสของนักกีฬาหญิง
 - ความท้าทายและข้อถกเถียงเกี่ยวกับนักกีฬาข้ามเพศ (Transgender Athletes)
- การเหยียดสีผิวและชาติพันธุ์
 - การเลือกปฏิบัติทางเชื้อชาติในวงการกีฬาระดับโลก
 - บทบาทของนักกีฬาในการต่อต้านการเหยียด
- ปรัชญาของกีฬาคนพิการและการสร้างสังคมยอมรับความแตกต่าง
 - ปรัชญาและคุณค่าของพาราลิมปิกเกมส์
 - แนวคิด Inclusion และการออกแบบกีฬาเพื่อทุกคน

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> นำเสนอภาพการประท้วง Black Power ในโอลิมปิก 1968 เพื่อเปิดประเด็น 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายแนวคิดความเท่าเทียมและสิทธิมนุษยชนในกีฬา ศึกษาเคสประวัติศาสตร์และกรณีปัจจุบัน (เช่น ประเด็นนักกีฬาข้ามเพศ) เป็นกลุ่ม อภิปรายแลกเปลี่ยนมุมมองอย่างเคารพความเห็นต่าง 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> สรุปบทบาทของกีฬาต่อความเท่าเทียม และมอบหมายใบงาน 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ภาพ/คลิปเหตุการณ์ประวัติศาสตร์
- ชุดกรณีศึกษา
- ใบงานวิเคราะห์ประเด็นสิทธิมนุษยชน

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตรวจใบงานวิเคราะห์ประเด็นสิทธิมนุษยชนในกีฬา	เกณฑ์การให้คะแนนใบงาน (Rubric)	ความเข้าใจประเด็น ความรอบด้านของการวิเคราะห์ และการเคารพมุมมองที่หลากหลาย

งานมอบหมาย / การบ้าน

ทำใบงานวิเคราะห์กรณีศึกษาด้านสิทธิมนุษยชนในกีฬา 1 กรณี

สัปดาห์ที่ 12: ปรัชญาตะวันออกกับการพัฒนากายและจิตผ่านกีฬา

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 44) อธิบายแนวคิดปรัชญาเต๋าและพุทธศาสนาที่เกี่ยวข้องกับการฝึกกายและจิตได้
- 45) อธิบายภาวะลื่นไหล (Flow State) และการมีสมาธิในการเคลื่อนไหวได้
- 46) เปรียบเทียบแนวคิดการผสมผสานกายและจิต (Mind–Body Unity) กับแนวคิดแยกกาย-จิตของตะวันตกได้
- 47) ประยุกต์หลักการฝึกฝนและควบคุมตนเองจากศิลปะการต่อสู้ตะวันออกได้

สาระสำคัญ

ปรัชญาตะวันออกมองกายและจิตเป็นหนึ่งเดียวที่แยกไม่ขาดจากกัน แตกต่างจากแนวคิดทวินิยมของตะวันตก การฝึกฝนกีฬาและศิลปะการต่อสู้ตะวันออกจึงเน้นการพัฒนากายใน สมาธิ และการควบคุมตนเอง ซึ่งเป็นมุมมองที่เติมเต็มความเข้าใจเรื่องการพัฒนามนุษย์ผ่านกีฬา

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ปรัชญาเต๋าและพุทธศาสนากับการฝึกใจ
 - ความมีสมาธิ การอยู่กับปัจจุบัน และการรู้แจ้งในการเคลื่อนไหว
 - ภาวะลื่นไหล (Flow State) กับสมรรถนะสูงสุดของนักกีฬา
- ศิลปะการต่อสู้ตะวันออก
 - มวยไทย เทควันโด ยูโด กับปรัชญาการฝึกฝนและควบคุมตนเอง (Self-control)
 - คุณค่าทางจริยธรรมและวินัยที่แฝงในการฝึก
- การผสมผสานกายและจิต (Mind–Body Unity)
 - ความแตกต่างจากแนวคิดแยกกาย-จิตของตะวันตก
 - นัยต่อการฝึกซ้อมและการพัฒนานักกีฬาแบบองค์รวม

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมทดลองปฏิบัติสมาธิ/กำหนดลมหายใจสั้น ๆ เพื่อเข้าสู่ภาวะตระหนักรู้ในร่างกาย 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายแนวคิดปรัชญาตะวันออกและภาวะสิ้นไหล อภิปรายเปรียบเทียบมุมมองกาย-จิตของตะวันออกและตะวันตก ยกตัวอย่างการประยุกต์จากศิลปะการต่อสู้ตะวันออก 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> สรุปประเด็นและแนะนำการเขียนอนุทินการเรียนรู้ 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- สไลด์นำเสนอ
- คลิปการฝึกศิลปะการต่อสู้/สมาธิ
- ใบบันทึกอนุทินการเรียนรู้

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตรวจอนุทินการเรียนรู้ (Journal Reflection)	เกณฑ์การให้คะแนนอนุทิน (Rubric)	ความลึกของการสะท้อนคิด การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ และการประยุกต์แนวคิด

งานมอบหมาย / การบ้าน

เขียนอนุทินการเรียนรู้สะท้อนประสบการณ์การฝึกสมาธิและความเข้าใจเรื่องกาย-จิต

สัปดาห์ที่ 13: ความเป็นผู้นำและการจัดการความรู้ (KM) ทางปรัชญาภิชาในยุคดิจิทัล

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 48) อธิบายบทบาทของผู้นำการภิชาในศตวรรษที่ 21 ต่อการรักษาความซื่อสัตย์ในองค์กรได้
- 49) อธิบายหลักการจัดการความรู้ (KM) ด้านจริยธรรมในองค์กรภิชาได้
- 50) อธิบายแนวคิดความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรภิชา (CSR) ได้
- 51) ออกแบบแนวทาง KM เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมองค์กรที่มีคุณธรรมได้

สาระสำคัญ

ผู้นำการภิชาในยุคดิจิทัลต้องบริหารองค์กรด้วยคุณธรรมและความซื่อสัตย์

พร้อมทั้งจัดการความรู้เพื่อถ่ายทอดบทเรียนและค่านิยมที่ดีสู่คนรุ่นใหม่ ควบคู่กับความรับผิดชอบต่อสังคม การบูรณาการแนวคิดเหล่านี้ช่วยสร้างวงการภิชาที่ยั่งยืนและน่าเชื่อถือ

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- ความเป็นผู้นำการภิชาที่มีคุณธรรม
 - บทบาทของผู้นำในศตวรรษที่ 21 กับการรักษาความซื่อสัตย์ในองค์กร
 - ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม (Ethical Leadership)
- การจัดการความรู้ (Knowledge Management)
 - การจัดการความรู้ด้านจริยธรรมและบทเรียนราคาแพงจากอดีต
 - เครื่องมือดิจิทัลในการจัดเก็บและถ่ายทอดความรู้
- ความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรภิชา (CSR)
 - หลักการและตัวอย่างกิจกรรม CSR ในวงการภิชา
 - การสร้างวัฒนธรรมองค์กร “สีเขียว”

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> ยกตัวอย่างองค์กรกีฬาที่มีปัญหาด้านธรรมาภิบาล เพื่อชี้ความสำคัญของผู้นำและ KM 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายแนวคิดภาวะผู้นำ KM และ CSR ในองค์กรกีฬา กิจกรรมระดมสมองออกแบบแผน KM เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมองค์กรสู่พนักงานกีฬารุ่นเยาว์ อภิปรายความเชื่อมโยงระหว่างผู้นำ KM และ CSR 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> สรุปและชี้แจงรายละเอียดงานรายงานโครงสร้างแผน CSR 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- สไลด์นำเสนอ
- กรณีศึกษาขององค์กรกีฬา
- เครื่องมือระดมสมองออนไลน์
- แบบฟอร์มรายงานโครงสร้าง

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การป
ตรวจรายงานโครงสร้างแผนงานความรับผิดชอบต่อสังคมของสโมสรกีฬาสมมติ	เกณฑ์การให้คะแนนรายงาน (Rubric)	ความครบถ้วนของ ความเป็นไปได้ และการบูรณาการ CSR

งานมอบหมาย / การบ้าน

จัดทำรายงานโครงร่างแผน CSR ของสโมสรกีฬาสมัครเล่น (กลุ่ม)

สัปดาห์ที่ 14: ปรัชญากับนวัตกรรมกีฬายุคใหม่ (E-Sports และ AI)

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 52) ตั้งคำถามเชิงปรัชญาเกี่ยวกับสถานะของอีสปอร์ตในฐานะ “กีฬาที่แท้จริง” ได้
- 53) วิเคราะห์ประเด็นการใช้ AI และ Data Analytics ในการตัดสินใจและคัดเลือกนักกีฬาได้
- 54) อภิปรายจริยธรรมของเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ (VR/Metaverse) ในการฝึกซ้อมได้
- 55) ประเมินผลกระทบของนวัตกรรมต่อความเป็นมนุษย์ในกีฬาได้อย่างเท่าทัน

สาระสำคัญ

เทคโนโลยีกีฬาเกิดใหม่ทั้งอีสปอร์ต ปัญญาประดิษฐ์ และโลกเสมือน

ก่อให้เกิดคำถามเชิงปรัชญาใหม่เกี่ยวกับนิยาม คุณค่า และความเป็นมนุษย์ในกีฬา

การวิเคราะห์อย่างเท่าทันช่วยให้ผู้เรียนรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของวงการกีฬาในอนาคตได้

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- อีสปอร์ตกับคำถามเชิงปรัชญา
 - การแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์นับเป็น “กีฬาที่แท้จริง” หรือไม่ในมิติกายภาพและจิตใจ
 - เกณฑ์การจำแนกกีฬาเมื่อนำมาใช้กับอีสปอร์ต
- AI และ Data Analytics ในกีฬา
 - การใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจและคัดเลือกนักกีฬา
 - ขอบเขตความเหมาะสมและการรักษาความเป็นมนุษย์ในกีฬา
- จริยธรรมของเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์
 - การใช้ Virtual Reality/Metaverse ในการฝึกซ้อม

- ประเด็นจริยธรรมและความปลอดภัย

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> เปิดคลิปการแข่งขันอีสปอร์ต/การใช้ AI ในกีฬา เพื่อกระตุ้นการตั้งคำถาม 	15
ขั้นสอน / ขั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายและตั้งคำถามเชิงปรัชญาเกี่ยวกับนวัตกรรมกีฬา อภิปรายกลุ่มโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลช่วยรวบรวมและสรุปประเด็นความคิดเห็น เตรียมและนำเสนอแนวคิดในชั้นเรียน 	150
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> สรุปประเด็นถกเถียงและแนวโน้มอนาคตของกีฬาเกี่ยวกับเทคโนโลยี 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- คลิปอีสปอร์ต/AI ในกีฬา
- เครื่องมือดิจิทัลรวบรวมความเห็น (เช่น Mentimeter, Jamboard)
- สไลด์นำเสนอ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินการนำเสนอแนวคิดในชั้นเรียน	แบบประเมินการนำเสนอ (Rubric)	ความคมของประเด็นเชิงปรัชญา การให้เหตุผล และการนำเสนอ

งานมอบหมาย / การบ้าน

เตรียมโครงงานกลุ่ม “ปรัชญากีฬาสู่สังคม” เพื่อนำเสนอในสัปดาห์ที่ 15

สัปดาห์ที่ 15: สรุป ทบทวน และนำเสนอโครงงาน “ปรัชญากีฬาสู่สังคม”

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถ

- 56) เชื่อมโยงความรู้ปรัชญาภิพทุกมิติเข้าด้วยกันได้
- 57) สังเคราะห์ความรู้ตลอดภาคเรียนเพื่อเสนอแนวทางแก้ปัญหาหรือส่งเสริมคุณธรรมในวงการศึกษาได้
- 58) นำเสนอโครงการกลุ่มอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ได้
- 59) ให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ต่อผลงานของเพื่อนได้

สาระสำคัญ

สัปดาห์สรุปเป็นการบูรณาการความรู้ทั้งภาคเรียนเข้าด้วยกัน

ผ่านการนำเสนอโครงการกลุ่มที่ประยุกต์หลักปรัชญาภิพเพื่อแก้ปัญหาหรือส่งเสริมคุณธรรมในวงการศึกษา

อันสะท้อนทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการทำงานร่วมกัน

เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- สรุปความเชื่อมโยงของปรัชญาภิพทุกมิติ
 - อภิปรัชญา ญาณวิทยา คุณวิทยา จริยศาสตร์ และเศรษฐกิจพอเพียง
 - ภาพรวมความสัมพันธ์ของแนวคิดตลอดภาคเรียน
- การนำเสนอโครงการกลุ่ม (Group Project Presentation)
 - หัวข้อการแก้ไขปัญหาหรือส่งเสริมคุณธรรมในวงการศึกษา
 - การจัดสัมมนาขนาดย่อมในชั้นเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ (รวม 180 นาที)

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนสรุปแผนผังความคิด (Concept Map) เชื่อมโยงเนื้อหาทั้งภาคเรียน 	15

ขั้นตอน	กิจกรรมการเรียนการสอน	เวลา (นาที)
	<ul style="list-style-type: none"> ชี้แจงลำดับและกติกาการนำเสนอ 	
ชั้นสอน / ชั้นกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> จัดสัมมนาขนาดย่อม: แต่ละกลุ่มนำเสนอโครงการ “ปรัชญาศึกษาสู่สังคม” เปิดให้ซักถามและให้ข้อเสนอแนะระหว่างกลุ่ม (Peer Feedback) 	150
ชั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> ผู้สอนสรุปภาพรวม ให้ข้อเสนอแนะ และเตรียมความพร้อมสู่การสอบปลายภาค/ส่งแฟ้มสะสมงาน 	15

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- สไลด์/โปสเตอร์โครงการของนักศึกษา
- แบบประเมินการนำเสนอและแบบให้ข้อเสนอแนะเพื่อน
- Concept Map สรุปรายวิชา

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินการนำเสนอโครงการกลุ่มและเล่มรายงาน	เกณฑ์การให้คะแนนโครงการ (Rubric) + แบบประเมินการนำเสนอ	คุณภาพเนื้อหาและการบูรณาการแนวคิด ความคิดสร้างสรรค์ การนำเสนอ และคุณภาพรูปเล่มรายงาน

งานมอบหมาย / การบ้าน

ปรับปรุงเล่มรายงานโครงการตามข้อเสนอแนะ และจัดทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio)

สำหรับการประเมินปลายภาค

สัปดาห์ที่ 16: สอบปลายภาค (Final Examination)

จำนวนชั่วโมง: 3 ชั่วโมง (บรรยาย 3 – ปฏิบัติ 0 – ศึกษาด้วยตนเอง 6)

วัตถุประสงค์ของการประเมิน

- 60) วัดทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูงและการสังเคราะห์ความรู้ปรัชญากีฬา
- 61) วัดความสามารถในการตัดสินใจเชิงจริยธรรมในบริบทวิชาชีพกีฬา
- 62) ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตลอดภาคเรียนผ่านแฟ้มสะสมงาน

รายละเอียดและรูปแบบการประเมิน

ประเมินผลปลายภาคด้วยข้อสอบประมวลความรู้ และ/หรือการประเมินจากแฟ้มสะสมงาน (Portfolio)

ที่รวบรวมชิ้นงานตลอดภาคเรียน โดยเน้นการนำปรัชญากีฬาไปประยุกต์ใช้จริง

เพื่อวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูงและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมในวิชาชีพกีฬา ครอบคลุมเนื้อหาสัปดาห์ที่ 9–15

และการบูรณาการกับเนื้อหาทั้งภาคเรียน

สื่อ/เครื่องมือ

- ข้อสอบปลายภาค/เกณฑ์ประเมินแฟ้มสะสมงาน
- กระดาษคำตอบ/แฟ้มสะสมงานของนักศึกษา

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สอบประมวลความรู้ปลายภาค และ/หรือประเมินแฟ้มสะสมงาน	ข้อสอบพร้อมเกณฑ์การตรวจ และ/หรือเกณฑ์ประเมินแฟ้มสะสมงาน (Rubric)	คุณภาพการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง การตัดสินใจเชิงจริยธรรม และความสมบูรณ์ของแฟ้มสะสมงาน