





รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิลักษณ์ เกษมผลกุล  
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์  
๐-๒๔๔๑-๔๔๐๑-๔ ต่อ ๑๕๑๘  
e-mail: [aphilak@yahoo.com](mailto:aphilak@yahoo.com)

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิลักษณ์ เกษมผลกุล

๕. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๕.๑ ภาคการศึกษาที่ ภาคการศึกษาที่ ๑ และ ๒ / ทุกชั้นปี  
๕.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ๕๐ คน / กลุ่ม

๖. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (ถ้ามี) (Pre-requisite)

ไม่มี

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (ถ้ามี)

ไม่มี

๘. สถานที่เรียน

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา

๙. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

๑๔ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๒



## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- ๑.๑. เพื่อพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์วัฒนธรรมด้านกีฬาและการละเล่น เพื่อให้เกิดการรู้แจ้ง รู้จริง ทั้งด้านกว้างและลึก (T-Shaped breadth and depth)
- ๑.๒. เพื่อสร้างให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้วัฒนธรรมด้านกีฬาและการละเล่นระหว่างของไทยกับของนานาชาติให้นักศึกษามีศักยภาพแข่งขันในระดับโลก ตอบสนองความต้องการของสังคม (Globally Talented)
- ๑.๓ เพื่อประยุกต์องค์ความรู้ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและเทศกาลที่เกี่ยวกับกีฬาและการละเล่นในมิติวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้ (Creative & innovation)

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

#### ๒.๑ วัตถุประสงค์ของรายวิชา (Course Objectives)

- ๑) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับกีฬา การเล่นและนันทนาการในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม
- ๒) เพื่อให้ให้นักศึกษาเห็นพัฒนาการของกีฬาและการละเล่นในบริบทสังคมและวัฒนธรรมทั้งของไทยและเทศจนเห็นอัตลักษณ์และความเป็นสากล
- ๓) เพื่อให้ให้นักศึกษาสังเคราะห์ความรู้จนเกิดความเข้าใจบทบาทหน้าที่ของกีฬาและการละเล่นต่อสังคมไทยนำไปสู่การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์หรือมิติวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้

#### ๒.๒ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา สามารถ (CLOs)

๑. CLO1 อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับกีฬา การเล่นและนันทนาการในฐานะวัฒนธรรม ทั้งในมิติไทยและเทศได้
๒. CLO2 วิเคราะห์พัฒนาการและบทบาทหน้าที่ของกีฬาและการละเล่นในบริบทสังคมและวัฒนธรรมได้
๓. CLO3 ออกแบบการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและเทศกาลที่เกี่ยวกับกีฬาและการละเล่นในมิติวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

### หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

#### ๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) แนวคิดเกี่ยวกับกีฬา การเล่นและนันทนาการ พัฒนาการของกีฬาและการละเล่นในบริบทสังคมและวัฒนธรรม บทบาทหน้าที่ของกีฬาและการละเล่นในสังคมไทย การศึกษาวิเคราะห์กีฬาและการละเล่นไทยในมิติวัฒนธรรม

(ภาษาอังกฤษ) Concepts of sports, play, and recreation; evolution of sports and games in social and cultural contexts; the functions of sports and games in a society; an analytical study of sports and games in multifaceted cultural perspectives

#### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ทฤษฎี (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๔๕ ชั่วโมง (๓ ชั่วโมง x ๑๕ สัปดาห์)	๐ ชั่วโมง	๙๐ ชั่วโมง (๖ ชั่วโมง x ๑๕ สัปดาห์)

#### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓ ชั่วโมง / สัปดาห์



### หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชาของนักศึกษา

**๑. สรุปสั้นๆ เกี่ยวกับความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานักศึกษา (CLOs)**

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา จะสามารถ

๑. CLO1 อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับกีฬา การเล่นและนันทนาการในฐานวัฒนธรรม ทั้งในมิติไทยและเทศได้
๒. CLO2 วิเคราะห์พัฒนาการและบทบาทหน้าที่ของกีฬาและการละเล่นในบริบทสังคมและวัฒนธรรมได้
๓. CLO3 ออกแบบการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและการละเล่นในมิติวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้

**๒. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ หรือ ทักษะ ในข้อ ๑ และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา**

CLO	วิธีการจัดการสอน / ประสบการณ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
CLO1: อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับกีฬา การเล่นและนันทนาการในฐานวัฒนธรรม ทั้งในมิติไทยและเทศได้	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - เปิดวิดิทัศน์	- ทำแบบทดสอบ - สอบข้อเขียน
CLO2: วิเคราะห์พัฒนาการและบทบาทหน้าที่ของกีฬาและการละเล่นในบริบทสังคมและวัฒนธรรมได้	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - สาธิตและเปิดวิดิทัศน์ - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่	- ทำแบบทดสอบ - สอบข้อเขียน
CLO3: ออกแบบการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและการละเล่นในมิติวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - เก็บข้อมูลภาคสนามจากพื้นที่จริง - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่	- ทำแบบ ทดสอบ -ออกแบบและนำเสนอโครงการ - สอบข้อเขียน



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการเล่นในฐานะวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

### หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

#### ๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
๑	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการศึกษากีฬาและการเล่นในฐานะวัฒนธรรม	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๒	การเล่น และการเล่นในมุมมองทางวัฒนธรรม	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๓	พัฒนาการในการศึกษาการเล่น การเล่น และกีฬา ในเชิงวัฒนธรรม	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๔	ระเบียบวิธี แนวคิดและทฤษฎีในการศึกษา กีฬาและการเล่น ทิศทางและแนวโน้มในการศึกษากีฬาและ การเล่น	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
				- นำเสนองาน - แบบทดสอบ	
๕	กีฬาและการละเล่นในวัฒนธรรมตะวันตก	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๖	กีฬาและการละเล่นในวัฒนธรรม ตะวันออก	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๗	กีฬาและการละเล่นในวัฒนธรรมไทย	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการเล่นในฐานวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
๘	กีฬาและการเล่นในฐานการแสดง	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
<b>สอบกลางภาค</b>					
๙	กีฬาและการเล่นในฐานพิธีกรรม	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๑๐	ความสัมพันธ์ระหว่างกีฬาและการเล่น กับศาสนา	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล





รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการเล่นในฐานะวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
๑๑	กีฬาและการเล่นในฐานะแบบจำลอง ทางสังคม	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๑๒	สุนทรียศาสตร์ในกีฬาและการเล่น	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๑๓	กีฬาและการเล่นกับการสะท้อนอัต ลักษณ์และวิถีคิดของกลุ่มชน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๑๔	กีฬาและการเล่นในฐานะภาษากาย: การศึกษาเชิง Bodylore	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์ กรณีศึกษา	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
				- อภิปรายกลุ่มย่อย และ กลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	
๑๕	สรุปและทบทวน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
	รวม	๔๕	๐		

## ๒. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

### ๒.๑ การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

#### ก. การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)

พิจารณาจากการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การอภิปราย



ข. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

(๑) เครื่องมือและน้ำหนักในการวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)	
CLO1: อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับกีฬา การเล่น และนันทนาการในฐานวัฒนธรรม ทั้งในมิติ ไทยและเทศได้	ทำแบบทดสอบ	๑๐	๒๐
	สอบข้อเขียนกลางภาค	๑๐	
CLO2: วิเคราะห์พัฒนาการและบทบาทหน้าที่ของกีฬาและการละเล่นในบริบทสังคม และวัฒนธรรมได้	ทำแบบทดสอบ	๑๐	๓๕
	สอบข้อเขียนกลางภาค	๑๐	
	สอบข้อเขียนปลายภาค	๑๕	
CLO3: ออกแบบการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและเทศกาลที่เกี่ยวกับกีฬาและการละเล่นในมิติ วัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้	ทำแบบทดสอบ	๑๐	๔๕
	ออกแบบและนำเสนอโครงการ	๒๐	
	สอบข้อเขียนปลายภาค	๑๕	
รวม		๑๐๐	๑๐๐

(๒) การตัดสินผล

เกณฑ์การประเมินผลเป็นไปตามระเบียบของคณะฯ และมหาวิทยาลัย โดยใช้หลักการอิงเกณฑ์และเทียบคะแนน ตามสัญลักษณ์ O, S และ U ดังนี้

คะแนน (ร้อยละ)	สัญลักษณ์	ความหมาย
ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐	O	โดดเด่น
ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐	S	พอใจ
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐	U	ไม่พอใจ

นักศึกษาจะผ่านเกณฑ์การประเมินรายวิชานี้เมื่อได้คะแนนร้อยละ ๕๐ (สัญลักษณ์ S) ขึ้นไป



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานะวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

(๓) การสอบแก้ตัว (ถ้ารายวิชากำหนดให้มีการสอบแก้ตัว)  
ไม่มีการสอบแก้ตัว

### ๓. การอุทธรณ์ของนักศึกษา

กรณีนักศึกษาเกิดข้อสงสัยเรื่องการให้คะแนนในส่วนต่างๆ สามารถเขียนคำร้องที่ห้อง One Stop Service ชั้น ๑ อาคารสิริวิทยา คณะศิลปศาสตร์ เพื่อขอตรวจสอบคะแนนได้ โดยคณะศิลปศาสตร์จะดำเนินการตามระเบียบและขั้นตอนปฏิบัติของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

## หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานะวัฒนธรรม  
ศิริพร ณ ถลาง . (๒๕๕๒). **ทฤษฎีจิตวิทยา: วิธีวิทยาในการศึกษาด้านาน นิตานพื้นบ้าน** .พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ:  
โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### ๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กาญจนา แก้วเทพ. (๒๕๔๔). **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ: เอดิสันโปรดักส์.  
ยศ สันตสมบัติ. (๒๕๓๗) . **มนุษย์กับวัฒนธรรมกรุงเทพฯ** .: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

### ๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

กลุ่มสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม สถาบันวัฒนธรรมศึกษา. (๒๕๕๙) **กีฬาภูมิปัญญาไทย**.

กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.

กิตติพร ใจบุญ และคณะ. (๒๕๕๗) . **มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ**. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมวัฒนธรรม  
กระทรวงวัฒนธรรม.

งานพิพิธภัณฑ์กีฬา ศูนย์สารสนเทศการกีฬา.(๒๕๔๓) . **พิพิธภัณฑ์กีฬาแห่งชาติ** . กรุงเทพฯ : สำนักผู้ว่าการ การกีฬาแห่ง  
ประเทศไทย.

ชญา ปิยะชาติ. (๒๕๕๔). **กรีก-โรมัน : ประวัติศาสตร์และอารยธรรมต้นธารภูมิปัญญาและวิทยาการแห่งโลกตะวันตก**.

กรุงเทพฯ: ยิปซี.



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการเล่นในฐานวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

บรรเลง ตั้งโศคนนท์. (๒๕๕๖). กีฬาพื้นบ้านไทย : ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร  
ศูนย์วัฒนธรรม จังหวัดมหาสารคาม วิทยาลัยครูมหาสารคาม. (๒๕๒๗). กีฬาพื้นบ้าน และ การเล่นประจำถิ่น.

กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

ปฐม หงษ์สุวรรณ. (๒๕๕๐). กาลครั้งหนึ่ง: ว่าด้วยตำนานกับวัฒนธรรม 2 พิมพ์ครั้งที่ .. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ปรีชา ช่างขวัญยืน และสมภาร พรหมทา, บรรณาธิการ. (๒๕๔๗). มนุษย์กับศาสนา. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ  
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พูลสุข เตมียานนท์. (๒๕๔๖). เทพเจ้ากรีก-โรมัน . นครปฐม: สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ภาควิชาภาษาตะวันตก  
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พิน ดอกบัว. (๒๕๕๕). ปวงปรัชญากรีก. กรุงเทพฯ: ศยาม.

มองคติชนเห็นชาวบ้าน. (๒๕๔๓). กรุงเทพฯ: ศูนย์คติชนวิทยา , ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โยธิน แสงวดี และคณะ. (๒๕๕๔). ความรู้เกี่ยวกับกีฬาท้องถิ่นและพื้นบ้าน .กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม  
มหาวิทยาลัยมหิดล.

สวาดดลิ่ง, จูติท (เขียน). ชนิด วังวิภาค (แปลและเรียบเรียง). (๒๕๒๗). โอลิมปิก: กีฬาและสงคราม. กรุงเทพฯ:  
เจ้าพระยา.

สุกัญญา สุจฉายา บรรณาธิการ,(๒๕๔๘). พิธีกรรม ตำนาน นิทาน เพลง. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการคณะอักษร  
ศาสตร์.

สุรียา สมุทรคุปต์ .(๒๕๔๓). ทรงเจ้าเข้าผี: วาทกรรมของลัทธิผีและวิกฤตการณ์ของความทันสมัยในสังคมไทย. กรุงเทพฯ:  
ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

สุจิตรา สุคนธ์ทรัพย์. (๒๕๔๖). กีฬาพื้นบ้าน : หนังสือสำหรับค้นคว้า. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.



## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- สอบถามความเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนรายวิชาโดยใช้แบบสอบถามของมหาวิทยาลัยในหัวข้อต่อไปนี้
- ๑.๑ เนื้อหาการเรียนการสอน
  - ๑.๒ วิธีการจัดการเรียนการสอน
  - ๑.๓ ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนในแต่ละคาบ
  - ๑.๔ ความคิดเห็นในภาพรวมต่อการเรียนการสอนรายวิชา

### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

นักศึกษาประเมินโดยตอบแบบสอบถามแบบมาตราส่วนค่าและแบบปลายเปิดเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนทั้งรายวิชา

### ๓. การปรับปรุงการสอน

- ๓.๑ ผู้สอนนำผลจากแบบประเมินมาหาข้อสรุปและปรับปรุงการเรียนการสอน
- ๓.๒ ผู้สอนจัดทำเอกสารการสอนที่มีการปรับปรุงข้อมูลและให้ผู้เรียนเห็นถึงประโยชน์ที่จะประยุกต์ใช้ได้
- ๓.๓ ที่ประชุมหลักสูตรฯ จัดประชุมเดือนละครั้งและระบุนวาระการประชุมเกี่ยวกับการเรียนการสอนและการสอบเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาและปรับปรุงการเรียนการสอนร่วมกัน

### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา(คะแนน/เกรด) กับข้อสอบ รายงาน โครงการ และการให้คะแนนพฤติกรรมของนักศึกษา

### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

เมื่อสิ้นสุดทุกปีการศึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาจะจัดประชุม / ติดต่อขอความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ร่วมสอน รวมทั้งพิจารณาสรุปผลการประเมินการสอน ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา เพื่อกำหนดประเด็นที่เห็นสมควรจัดให้มีการปรับปรุงในการศึกษาต่อไป ทั้งเนื้อหา ลำดับการสอน วิธีการสอนและการประเมินผล



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานะวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

### ภาคผนวก

### ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ตารางที่ ๑ ความสัมพันธ์ระหว่าง CLOs และ MU-GE Module Los (หมายเลขในตาราง =Sub LOs)

รหัสวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (MU-GE Module Los)								
	MLO1	MLO2	MLO3	MLO4	MLO5	MLO6	MLO7	MLO8	MLO9
CLO1: อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับกีฬา การเล่นและนันทนาการในฐานะวัฒนธรรมทั้งในมิติไทยและเทศได้	1.1								
CLO2: วิเคราะห์พัฒนาการและบทบาทหน้าที่ของกีฬาและการละเล่นในบริบทสังคมและวัฒนธรรมได้	1.1 1.2 1.3 1.4	2.2				6.1	7.1 7.2 7.3	8.1	9.1 9.2
CLO3: ออกแบบการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและการละเล่นในมิติวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้	1.2 1.3 1.4	2.1 2.2 2.3	3.1 3.2	4.1	5.1 5.2	6.2	7.1 7.2 7.3	8.1 8.2 8.3	9.1 9.2



ตารางที่ ๒ คำอธิบาย MU-GE Los และ Sub Los ที่รายวิชารับผิดชอบ

MU-GE LOs	Sub LOs
MLO1 create & construct an argument effectively as well as identify, critique and evaluate the logic & validity of arguments	1.1 identify concepts related to the context of learned issues/topics
	1.2 demonstrate ICT literacy: use appropriate technology to find, evaluate, and ethically use information collect, analyse, synthesize data, & evaluate
	1.3 collect, analyse, synthesize data, & evaluate information and ideas from multiple sources relevant to issues/problems
	1.4 synthesize information to arrive at logical reasoning
MLO2 select & use techniques and methods to solve open-ended, ill-defined and multistep problems	2.1 apply simple mathematical methods to the solution of 'real-world' problems
	2.2 make judgement & decision through correct analysis, inferences, and evaluations on quantitative basis and multiple perspectives
	2.3 apply concept of process management to solve problems
MLO3 acquire specific strategies & skills within a particular discipline and adapt them to a new problem or situation	3.1 connect, synthesize and/or transform ideas or solutions within a particular framework
	3.2 integrate alternative, divergent, or contradictory perspectives or ideas in the solution of a problem or question





รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการละเล่นในฐานะวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

MU-GE LOs	Sub LOs
MLO4 create a novel or unique ideas, question, format, or product within a particular framework	4.1 create an original explanation or solution to the issues/problems
	4.2 articulate the rationale for & consequences of his/her solution- identify opportunities & risk
	4.3 implement innovation through process management approach
MLO5 explore and situate oneself in a new physical environment and intellectual perspectives	5.1 demonstrate cultural competencies and adaptabilities in different working environments
	5.2 resort to multi – dimensional settings and tools to acquire knowledge and skill relevant to the problema or situation at hand.
MLO6 act autonomously within context of relationships to others, law, rules, codes, and values	6.1 demonstrate an understanding of the principles upon which sustainable ecosystems and societies are built
	6.2 identify the national & global challenges associated with current economic, political, and social systems
	6.3 exhibit characteristics of responsible citizenship
	6.4 work effectively in diverse team (and multi-cultural settings)
MLO7 apply ethical frameworks or principles and consider their implications in his/her decision-making and interacting with others	7.1 identify ethical issues and recognize different viewpoint and ideologies
	7.2 guide & lead others
	7.3 apply principle of ethical leadership, collaborative engagement, and respect diversity



รายวิชาศึกษาทั่วไป  
ชื่อรายวิชา กีฬาและการเล่นในฐานวัฒนธรรม  
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๗

ระดับปริญญาตรี  
คณะศิลปศาสตร์

MU-GE LOs	Sub LOs
MLO8 use a variety of means/ technologies to communicate effectively and purposefully- e.g., share information/ knowledge, express ideas, demonstrate or create individual & group product, etc.	8.1 communicate/present ideas effectively both oral & written forms, proper to a range of audience groups, such as verbal discussion with peers, project report.
	8.2 prepare a purposeful oral presentation designed to increase knowledge, to foster understanding, or to promote change in the listeners' attitudes, values, beliefs, or behaviors
	8.3 prepare written documents to express ideas/solutions using different writing technologies, and mixing texts, data, and images.
	8.4 demonstrate competence in a second or additional language
MLO9 collaborate and work effectively as part of a student group/team member to arrive at the team shared-goals in time	9.1 collaborate effectively with others as a responsible team member to achieve team goals in time
	9.2 interact with others respectfully, whether as a team member or leader, to create a productive teamwork