



โครงการการจัดการความรู้ (KNOWLEDGE MANAGEMENT : KM) มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จำนวน ๔ ประเด็น ดังนี้

๑. แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซู
ประลองยุทธระดับชาติ
๒. แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์
เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ
๓. การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน
และกีฬาไทย : กีฬากระบี่กระบอง"
๔. รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการ
สำหรับเยาวชน



๑. แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ



รายงานผลโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้ เรื่อง แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซู ประลองยุทธระดับชาติ

ในวันอาทิตย์ ที่ ๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๘ ณ ห้องประชุมกรรมการวิทยาเขต
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี



วิทยากรบรรยายโดย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ราชันย์ เจลีย์วศิลป์



(กลุ่มวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา)

ส่วนที่ ๑

ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

การกีฬา ไม่ใช่เพียงแค่กิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นรากฐานสำคัญของสุขภาพที่ดี การออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอช่วยเสริมสร้างกล้ามเนื้อ กระดูก และระบบหัวใจและหลอดเลือด ลดความเสี่ยงของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เช่น โรคเบาหวาน ความดันโลหิตสูง และโรคหัวใจ นอกจากนี้ การเล่นกีฬายังช่วยให้จิตใจสงบ ผ่อนคลาย และลดความเครียด ทำให้เรามีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม กีฬาเป็นมากกว่าการแข่งขัน เป็นโรงเรียนแห่งชีวิตที่สอนให้เรารู้จักความพยายาม อดทน และการทำงานเป็นทีม ผ่านการฝึกซ้อมอย่างหนัก และการเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ เราจะเรียนรู้ที่จะรับทั้งความสำเร็จและความล้มเหลว ซึ่งเป็นบทเรียนสำคัญในการเติบโตและพัฒนาตนเองให้เป็นคนเก่งและคนดี สำหรับปัจจุบัน กีฬามีบทบาทสำคัญในการสร้างความสามัคคีในสังคม การเชียร์ทีมโปรดร่วมกัน การแข่งขันกีฬาสี หรือการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ ช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างคนในชุมชน นอกจากนี้ กีฬายังเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศ และเป็นแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่มุ่งมั่นพัฒนาตนเอง สอดคล้องกับ แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) เป็นแผนที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางพัฒนา การกีฬาของประเทศ ตั้งแต่ระดับต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ โดยครอบคลุมทุกภาคส่วนและกลุ่มเป้าหมาย ที่เกี่ยวข้องของการกีฬาทุกระดับ ตั้งแต่กีฬาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมพัฒนาการออกกำลังกายและพื้นฐาน การเล่นกีฬาสำหรับเด็ก และเยาวชน กีฬาเพื่อมวลชนเพื่อส่งเสริมพัฒนาการออกกำลังกายและพื้นฐานการเล่น กีฬาสำหรับประชาชนทุกกลุ่ม กีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ เพื่อพัฒนานักกีฬาทุกระดับ และบุคลากรทางการกีฬาที่เกี่ยวข้อง รวมถึงอุตสาหกรรมกีฬาเพื่อส่งเสริมพัฒนาธุรกิจอุตสาหกรรมรวมถึง บุคลากรที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมกีฬา

การจัดการความรู้ (Knowledge Management) หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า “KM” คือ การรวบรวมองค์ความรู้ที่กระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคล เอกสาร องค์กร หรือชุมชน มาจัดระเบียบ พัฒนา และมีการจัดเก็บอย่างระบบ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้ พัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ นำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล เป็นแนวทางการบริหารองค์การให้เกิดวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ การต่อยอดความรู้ การแบ่งปันภูมิปัญญา และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ภายในชุมชนหรือองค์กร เพื่อความได้เปรียบทางการแข่งขันและสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ซึ่งความรู้เป็นสิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้ และประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด หรือการปฏิบัติ องค์วิชาในแต่ละสาขา (ที่มา: พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ซึ่งสามารถแยกได้เป็น ๒ ประเภท คือ

๑. ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) เป็นความรู้แบบนามธรรมเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ สัญชาตญาณ หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ในการทำความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เป็นความรู้ที่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดหรือลายลักษณ์อักษรได้โดยง่าย เช่น ทักษะในการทำงานด้านต่าง ๆ งานฝีมือ ประสบการณ์ แนวความคิดวิเคราะห์ การเข้าถึงและเข้าใจตัวบุคคล เป็นต้น

๒. ความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เป็นความรู้แบบรูปธรรม คือ สามารถเก็บรวบรวมและนำไปถ่ายทอดได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น หนังสือ คู่มือ ทฤษฎี หลักปฏิบัติ ขั้นตอน หรือวิธีการปฏิบัติงาน สื่อต่างๆ เช่น เทป VDO เทป VCD DVD Internet เป็นต้น

ทั้งนี้ ความรู้ทั้ง ๒ ประเภทนี้ สามารถสลับปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ เช่น บางครั้ง Tacit Knowledge ก็เปลี่ยนมาจาก Explicit Knowledge และบางครั้ง Explicit Knowledge ก็เปลี่ยนไปเป็น Tacit Knowledge เป้าหมายสำคัญของการจัดการความรู้ แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวุฒิประลองยุทธระดับชาติ

- **ยกระดับมาตรฐานการจัดการแข่งขัน:** การถ่ายทอดองค์ความรู้ช่วยให้การจัดงานมีมาตรฐานสากลมากขึ้น สอดคล้องกับแนวทางของ IWUF (International Wuhu Federation)
- **พัฒนาศักยภาพบุคลากร:** ทั้งกรรมการ เจ้าหน้าที่ และผู้จัดงานมีแนวทางการปฏิบัติที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- **สืบทอดองค์ความรู้:** ช่วยให้ผู้จัดรุ่นใหม่สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ไม่ต้องเริ่มต้นจากศูนย์ ลดความผิดพลาดซ้ำเดิม
- **ส่งเสริมการเติบโตของกีฬาวูซูในประเทศไทย:** การมีระบบจัดการแข่งขันที่ดี จะดึงดูดเยาวชนและประชาชนเข้าสู่วงการกีฬา และสร้างนักกีฬาที่สามารถแข่งขันในระดับนานาชาติได้
- **สร้างภาพลักษณ์ที่ดีในระดับชาติและนานาชาติ:** การจัดการแข่งขันที่มีคุณภาพ สร้างความเชื่อมั่นให้กับนักกีฬาและองค์กรระหว่างประเทศ

ความเป็นมาในการจัดการความรู้ แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ

กีฬาวูซูในประเทศไทยมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่การจัดการแข่งขันระดับชาติมักขาดความเป็นระบบในอดีต สมาคมวูซูแห่งประเทศไทยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการจัดทำแนวทางและคู่มือการจัดการแข่งขันที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน มีการรวบรวมประสบการณ์จากผู้จัดการแข่งขัน กรรมการผู้ตัดสิน นักกีฬา และเจ้าหน้าที่สนาม เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้การจัดการความรู้นี้เน้นทั้งในรูปแบบ การบันทึกเอกสาร และ การอบรม/เวิร์กช็อป เพื่อให้สามารถถ่ายทอดต่อได้อย่างเป็นระบบ เป้าหมายระยะยาว คือการขยายการจัดการแข่งขันที่ได้มาตรฐานไปสู่ระดับภูมิภาค และเตรียมความพร้อมสำหรับการแข่งขันในเวทีนานาชาติ เช่น ซีเกมส์ และเอเชียนเกมส์

กล่าวโดยสรุป การจัดการความรู้ เรื่องแนวทางการจัดการแข่งขันวูซูประลองยุทธระดับชาติ คือรากฐานสำคัญที่ช่วยยกระดับการพัฒนาวงการกีฬาวูซูในประเทศไทย ให้แข็งแกร่ง มีมาตรฐาน และก้าวไกลสู่เวทีโลก มีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากการแข่งขันกีฬาวูซู มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศ และเป็นแรงบันดาลใจให้นักกีฬาไทยได้พัฒนาฝีมืออย่างต่อเนื่อง ประเทศไทยได้มีการจัดการแข่งขันกีฬาหลายระดับ ทั้งระดับชาติและนานาชาติ ซึ่งแต่ละครั้งก็จะมีบทเรียนรู้และสะสมประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป ดังนั้นองค์ความรู้ดังกล่าวจึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนากีฬาของประเทศไทยให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น ช่วยให้การจัดการแข่งขันมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสร้างมาตรฐานในการจัดการแข่งขันให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ ดังนั้น มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งได้ดำเนินการจัดทำโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้ เรื่อง แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ เพื่อนำไปสู่ การองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ และนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนามหาวิทยาลัยไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

ส่วนที่ ๒

แผนปฏิบัติการการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ (Knowledge Management) แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ เป็นกระบวนการที่สำคัญในการรวบรวม แลกเปลี่ยน และนำความรู้มาใช้ประโยชน์ เพื่อพัฒนาการจัดการแข่งขันให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดของแผนปฏิบัติการการจัดการความรู้ดังนี้

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อรวบรวมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติจากวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เข้าร่วมโครงการที่มีประสบการณ์
๒. เพื่อพัฒนาศักยภาพและทักษะของผู้เข้าร่วมโครงการ การจัดการความรู้ แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
๓. เพื่อสร้างเครือข่ายและความร่วมมือระหว่างผู้ปฏิบัติงานด้านการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ

กลุ่มเป้าหมาย

- ผู้เข้าร่วมโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดการความรู้ เรื่อง แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ จำนวน ๒๐ ท่าน ที่เคยมีประสบการณ์ด้านการจัดการแข่งขันกีฬา

วิทยากรบรรยาย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชชัยย์ เฉลียวศิลป์ (ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ)

ระยะเวลาและสถานที่

- ระยะเวลา : วันอาทิตย์ ที่ ๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๘ เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๖.๓๐ น.
- สถานที่ : ณ ห้องประชุมกรรมการวิทยาเขต คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ขั้นตอนการดำเนินงาน

๑. ขั้นเตรียมการ
 - กำหนดหัวข้อการบรรยายและกิจกรรมที่น่าสนใจ
 - จัดเตรียมเอกสารประกอบการบรรยายและกิจกรรม
 - ประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทราบ
๒. ขั้นดำเนินการ
 - ภาคเช้า:
 - พิธีเปิดและแนะนำผู้เข้าร่วม
 - บรรยายโดยวิทยากร
 - กิจกรรมกลุ่ม: แลกเปลี่ยนประสบการณ์และข้อคิดเห็นเกี่ยวกับหัวข้อที่บรรยาย
 - ภาคบ่าย:
 - บรรยายโดยวิทยากร
 - กิจกรรม Workshop: ฝึกปฏิบัติการแก้ไขปัญหาสถานการณ์จำลองในการจัดการแข่งขัน
 - สรุปผลการจัดการความรู้และกำหนดแนวทางนำความรู้ไปใช้ประโยชน์
๓. ขั้นติดตามผล
 - ติดตามผลการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ของผู้เข้าร่วม
 - รวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

- เครื่องเสียง
- จอฉาย
- คอมพิวเตอร์
- ปากกา กระดาษ
- เอกสารประกอบการบรรยาย
- อุปกรณ์สำหรับกิจกรรม Workshop
- ของที่ระลึก

งบประมาณ

งบประมาณ ๕,๑๐๐ บาท (ห้าพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)

การสร้างและแบ่งปันความรู้

สร้างองค์ความรู้จากข้อมูลที่รวบรวมมา โดยเป็นการสรุปบทเรียน และการพัฒนาแนวปฏิบัติที่ดี หลังจากนั้น มีการนำเสนอองค์ความรู้ให้กับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการจัดการแข่งขันกีฬา ผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น การเผยแพร่เอกสาร การสร้างฐานข้อมูลออนไลน์ และสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ระหว่างบุคลากรในการจัดการแข่งขันกีฬา

การนำความรู้ไปใช้

- ประยุกต์ใช้: โดยนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนและดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูและกีฬาชนิดต่าง ๆ
- ปรับปรุงกระบวนการ: ใช้ความรู้ในการปรับปรุงกระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- สร้างนวัตกรรม: สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ เพื่อพัฒนาการจัดการแข่งขันให้แตกต่างและน่าสนใจยิ่งขึ้น

การประเมินผล

- ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ
- ประเมินผลการบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดโครงการ
- ประเมินผลการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

ประโยชน์ของการจัดการความรู้

- สร้างมาตรฐานการจัดการแข่งขันที่ชัดเจน: มีแนวทางการดำเนินงานที่เป็นระบบและสามารถตรวจสอบได้ ลดข้อผิดพลาดและความสับสนในการจัดการแข่งขัน
- ยกระดับคุณภาพของบุคลากรในวงการวูซู: กรรมการ เจ้าหน้าที่ และผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจในหน้าที่ชัดเจน พัฒนาทักษะการจัดการ การตัดสินใจ และการบริการอย่างมืออาชีพ
- ส่งเสริมการพัฒนานักกีฬา: นักกีฬาได้แข่งขันในสภาพแวดล้อมที่ได้มาตรฐาน สร้างโอกาสให้นักกีฬาพัฒนาฝีมือได้อย่างเต็มที่ พร้อมสำหรับการแข่งขันระดับนานาชาติ
- เพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนและบริหารงาน: มีตัวอย่างแผนงาน และแนวทางที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง ลดระยะเวลาในการเตรียมการ และใช้งบประมาณอย่างคุ้มค่า
- เป็นต้นแบบในการจัดการแข่งขันกีฬาประเภทอื่นๆ: องค์ความรู้ที่ได้สามารถต่อยอดไปสู่การจัดการแข่งขันกีฬาประเภทอื่น สร้างวัฒนธรรมการจัดการแข่งขันที่มีมาตรฐานในวงการกีฬาไทย
- สืบทอดองค์ความรู้สู่รุ่นต่อไป: มีเอกสาร คู่มือ หรือแนวทางที่สามารถส่งต่อให้คณะผู้จัดงานรุ่นใหม่ ลดการสูญเสียความรู้สำคัญจากการเปลี่ยนบุคลากร
- สร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่ประเทศชาติ: การจัดการแข่งขันที่มีคุณภาพ สะท้อนถึงความพร้อมและความสามารถของประเทศไทย ส่งผลให้ได้รับการยอมรับในเวทีนานาชาติมากยิ่งขึ้น

ส่วนที่ ๓

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดการความรู้

บทนำ

แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติกีฬาวูซู (Wushu) เป็นศิลปะการป้องกันตัวที่สืบทอดมาอย่างยาวนานจากประเทศจีน ผสมผสานระหว่างทักษะการต่อสู้ เทคนิคการเคลื่อนไหว และปรัชญาคุณธรรม จนพัฒนาเป็นกีฬาที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล ปัจจุบันวูซูได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก ภายใต้การดูแลของ สหพันธ์วูซูนานาชาติ (International Wushu Federation: IWUF) ซึ่งได้กำหนดมาตรฐานการแข่งขันที่ชัดเจน ทั้งในประเภทการแสดงท่ารำมวย (Taolu) และประเภทการต่อสู้จริง (Sanda) ในประเทศไทย กีฬาวูซูได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่องจากสมาคมวูซูแห่งประเทศไทย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ด้วยความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาศักยภาพนักกีฬาระดับสากล รวมถึงส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในศิลปะการต่อสู้แขนงนี้ การแข่งขันกีฬาวูซูในระดับชาติ จึงถือเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยคัดเลือกนักกีฬาฝีมือดี สร้างเวทีในการพัฒนาทักษะ และปลูกฝังค่านิยมของนักกีฬาที่มีความเป็นมืออาชีพ

อย่างไรก็ตาม การจัดการแข่งขันวูซูระดับชาติไม่ใช่เพียงแค่การรวบรวมนักกีฬาเข้ามาแข่งขันเท่านั้น แต่ต้องอาศัยการวางแผนอย่างรัดกุม การบริหารจัดการที่เป็นระบบ และการดำเนินงานที่ยึดตามมาตรฐานสากล เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปด้วยความยุติธรรม โปร่งใส และสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าแก่นักกีฬา ผู้ชม และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ จึงได้ถูกพัฒนาขึ้นจากการรวบรวมองค์ความรู้ทั้งทางทฤษฎีและประสบการณ์จริงในอดีต เพื่อเป็นกรอบแนวทางให้กับผู้จัดงานทุกระดับ โดยครอบคลุมตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผน กำหนดวัน เวลา และสถานที่, การแต่งตั้งคณะกรรมการ, การกำหนดกฎระเบียบการแข่งขันตามเกณฑ์ของ IWUF, การคัดเลือกกรรมการผู้ตัดสินที่มีความรู้ความสามารถ, การดูแลนักกีฬา, การจัดการด้านสถานที่และอุปกรณ์, การประชาสัมพันธ์การแข่งขัน, ไปจนถึงพิธีเปิด-ปิดและการมอบรางวัล

นอกจากนี้ ยังมุ่งหวังให้แนวทางดังกล่าวเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความรู้และทักษะด้านการบริหารจัดการกีฬาให้แก่บุคลากรทั้งในระดับภูมิภาคและระดับชาติ รวมถึงสร้างความเข้าใจร่วมกันในหมู่ผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน อันจะนำไปสู่การจัดการแข่งขันที่มีคุณภาพ และยกระดับศักยภาพของวงการกีฬาวูซูไทยในระยะยาวด้วยการจัดการความรู้ที่เป็นระบบเช่นนี้ จะช่วยสืบสานศิลปะการต่อสู้ของชาวเอเชียสู่เวทีโลกอย่างสง่างาม ขยายโอกาสให้นักกีฬาวูซูไทยก้าวไปสู่การเป็นตัวแทนในเวทีระดับนานาชาติ เช่น กีฬาเอเชียนเกมส์ กีฬามหาวิทยาลัยโลก หรือแม้กระทั่งโอลิมปิกในอนาคต ทั้งยังช่วยสร้างชื่อเสียงให้ประเทศไทยในเวทีโลกอย่างยั่งยืน ดังนั้น แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ ไม่ได้เป็นเพียงแค่เครื่องมือในการดำเนินงาน แต่ยังเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนากีฬาวูซูไทย และเป็นก้าวสำคัญในการสืบสานศิลปะการต่อสู้อันทรงคุณค่านี้ให้เจริญรุ่งเรืองต่อไปในอนาคต

แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ

การจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติในกีฬามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ “พลศึกษาเกมส์” เป็นงานที่ซับซ้อนและต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน การจัดการแข่งขันที่ประสบความสำเร็จ แต่ต้องคำนึงถึงประสิทธิภาพและมาตรฐานการจัดการแข่งขันกีฬาให้เป็นที่ยอมรับเทียบเท่าสากล ยังเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ที่เป็นองค์กรผลิตองค์ความรู้ทางด้านศาสตร์การกีฬาของประเทศ อย่างไรก็ตาม การจัดการแข่งขันย่อมมีความท้าทายอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการจัดการงบประมาณ การบริหารจัดการเวลา หรือการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิด เพื่อให้การจัดการแข่งขันกีฬามีประสิทธิภาพและเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ การนำหลักการของการจัดการความรู้มาประยุกต์ใช้ จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะช่วยให้เราสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา นำความรู้

และข้อมูลมาแบ่งปันกัน และพัฒนาขีดความสามารถในการจัดการแข่งขันให้ดียิ่งขึ้น จากผลการจัดการความรู้ เรื่อง แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ มีรายละเอียดแสดงเป็นภาพประกอบ ๑ ดังนี้



ภาพประกอบ ๑ การจัดการความรู้ เรื่อง แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ

การเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติ จะคำนึงถึงการบริหารจัดการ ๗ ด้านตามองค์ประกอบที่สำคัญ นำไปสู่ความสำเร็จของการจัดการแข่งขัน ดังนี้

๑. การวางแผนจัดการแข่งขัน

- กำหนดวัน เวลา และสถานที่: วางแผนล่วงหน้าให้เหมาะสมกับฤดูกาลและการเตรียมการ
- ตั้งคณะกรรมการจัดงาน: ครอบคลุมฝ่ายต่าง ๆ เช่น ฝ่ายเทคนิค, พิธีการ, ประชาสัมพันธ์ ฯลฯ
- วางงบประมาณและการจัดหาเงินทุน: ขอรับการสนับสนุนจากภาครัฐ เอกชน และสปอนเซอร์
- ประสานงานกับสมาคมวูซูแห่งประเทศไทย: เพื่อขอคำแนะนำ รับรองมาตรฐาน และส่งรายชื่อนักกีฬา

๒. กฎระเบียบและหลักเกณฑ์การแข่งขัน

- กติกาสากลของ IWUF: ใช้มาตรฐานของสหพันธ์วูซูนานาชาติในการตัดสิน
- แบ่งประเภทการแข่งขัน: ถังชือ (Taolu): การรำมวยแบบมีท่าและจังหวะ
ซานซู่ (Sanda): การต่อสู้จริง เน้นทักษะการโจมตีและป้องกัน
- การแบ่งรุ่นอายุ / น้ำหนัก: ตามเกณฑ์มาตรฐาน เช่น เยาวชน / บุคคลทั่วไป
- การให้คะแนนและการตัดสิน: โดยกรรมการที่ได้รับการรับรอง

๓. กรรมการและเจ้าหน้าที่

- กรรมการผู้ตัดสิน: ต้องผ่านการอบรมตามมาตรฐาน IWUF
- เจ้าหน้าที่สนาม: ดูแลความพร้อมของอุปกรณ์และลานแข่งขัน
- เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย: ควบคุมความปลอดภัยภายในงาน
- เจ้าหน้าที่แพทย์ /ปฐมพยาบาล: ประจำสนามแข่งขัน พร้อมดูแลเหตุฉุกเฉิน

๔. นักกีฬาและการสมัคร

- เกณฑ์การคัดเลือกนักกีฬา: พิจารณาจากผลงานและการฝึกซ้อม
- ระบบการรับสมัคร: ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ หรือรับสมัครหน้างาน
- ตรวจสอบคุณสมบัติผู้สมัคร: เช่น อายุ ประสบการณ์ และสังกัดสโมสร
- การชั่งน้ำหนักและตรวจร่างกาย: เพื่อจัดรุ่นการแข่งขันและความพร้อมของนักกีฬา

๕. สถานที่และอุปกรณ์

- ลานแข่งขัน: ต้องได้มาตรฐานตามที่ IWUF กำหนด
- อุปกรณ์: เช่น อาวุธจำลอง (ดาบ, ทวน), เสื่อรองพื้น, เวท
- ระบบเสียง / แสง / บันทึกวิดีโอ: เพื่อรองรับการแข่งขันและการถ่ายทอดสด
- จุดบริการนักกีฬาและผู้ชม: ห้องพักนักกีฬา, ห้องน้ำ, น้ำดื่ม, จุดปฐมพยาบาล

๖. การประชาสัมพันธ์และสื่อ

- पोสเตอร์ / สื่อโซเชียล: เผยแพร่ข้อมูลการแข่งขันผ่าน Facebook, Instagram, TikTok ฯลฯ
- ถ่ายทอดสด (Live Streaming): ผ่าน YouTube หรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ
- ความร่วมมือกับสื่อมวลชน: เชิญสื่อท้องถิ่นและระดับประเทศร่วมทำข่าว
- เอกสารประกอบการแข่งขัน: แผ่นพับ, ตารางเวลา, รายชื่อผู้แข่งขัน

๗. พิธีการและรางวัล

- พิธีเปิด / ปิด: พร้อมการแสดงศิลปวัฒนธรรมและขบวนพาเหรดนักกีฬา
- การมอบเหรียญ / ถ้วยรางวัล: สำหรับผู้ชนะตามประเภทและรุ่น
- ใบประกาศนียบัตร: สำหรับนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และเจ้าหน้าที่
- พิธีกร / พิธีการในงาน: ควบคุมลำดับงานให้เป็นไปอย่างมีอາชีพ

ผู้รับผิดชอบในการจัดการแข่งขันจะต้องบริหารจัดการ โดยคำนึงถึงการกำกับและประสานงานตามภารกิจข้างต้น ๗ ด้าน ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จะสามารถสร้างความสำเร็จในการจัดการแข่งขันกีฬาวูซูประลองยุทธระดับชาติได้ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

๒. แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ



รายงาน

การดำเนินงานการจัดการความรู้ KNOWLEDGE MANAGEMENT

แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์
เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ

ปีการศึกษา 2567

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ส่วนที่ ๑

ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

การจัดการความรู้มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. ๒๕๔๖ มาตรา ๑๑ กำหนดไว้ว่าส่วนราชการมีหน้าที่พัฒนาความรู้ในส่วนราชการ เพื่อให้มีลักษณะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ โดยต้องรับรู้ข้อมูลข่าวสารและสามารถประมวลผลความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติราชการได้อย่างถูกต้อง รวดเร็วเหมาะสมกับสถานการณ์ รวมทั้งต้องส่งเสริมและพัฒนาความรู้ความสามารถสร้างวิสัยทัศน์และปรับเปลี่ยนทัศนคติของข้าราชการในสังกัดให้เป็นบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและมีการเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการของส่วนราชการให้สอดคล้องกับการบริหารราชการให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามพระราชกฤษฎีกา รวมถึงพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ซึ่งปรากฏในมาตราที่ ๘ “การศึกษา หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคมการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” ใน มาตรฐานการศึกษาของชาติมาตรฐานที่ ๓ คือ “แนวการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่งความรู้” ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) การพัฒนาสถาบันสู่สถาบันเรียนรู้กำหนดเกณฑ์การประเมินมาตรฐานการอุดมศึกษาให้สถาบันมีการสร้างและพัฒนาสังคมฐานความรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งต้องมีการจัดการความรู้ เพื่อมุ่งสู่สถาบันแห่งการเรียนรู้โดยมีการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในสถาบัน ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในสถาบันสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้สถาบันอุดมศึกษามี ความสามารถในการแข่งขันสูงสุด กระบวนการในการบริหารจัดการความรู้ในสถาบัน ประกอบด้วย การระบุมุมมอง การคัดเลือก การรวบรวมการจัดเก็บความรู้ การเข้าถึงข้อมูลและการแลกเปลี่ยนความรู้ ทั้งภายใน และภายนอกสถาบัน การสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในสถาบัน การกำหนดแนววิธีปฏิบัติงาน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการความรู้ ในมหาวิทยาลัยให้ดียิ่งขึ้น สำหรับกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการจัดการกับความรู้ที่จะเกิดขึ้น ประกอบด้วย ๗ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้ และเป้าหมายของการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๑.๑ การศึกษาพันธกิจของคณะ เป็นการพิจารณาว่าองค์กรมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมายคืออะไร และเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เราจำเป็นต้องใช้อะไร ขณะนี้เรามีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใดบ้าง อยู่ที่ไหน

๑.๒ บุคคลที่เกี่ยวข้องร่วมกันกำหนดประเด็นความรู้ อาจประกอบด้วยรองคณบดี บุคลากรด้านผู้สอน บุคลากรสายสนับสนุน เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งด้านอื่น ๆ ที่เป็นไปตามพันธกิจของคณะ

๑.๓ กำหนดบุคลากรกลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้และทักษะอย่างชัดเจนตามประเด็นความรู้ที่กำหนด อย่างน้อยควรเป็นบุคลากรที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการจัดการความรู้ดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้ ซึ่งสามารถทำได้หลายทาง เช่น การสร้างความรู้ใหม่ แสวงหาความรู้จากภายนอก รักษาความรู้เก่า กำจัดความรู้ที่ไม่ได้แล้ว โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๒.๑ คณะเชิญบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่สอดคล้องกับประเด็นการจัดการความรู้ มาร่วมประชุมถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ตามประเด็นการจัดการความรู้ โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

๒.๒ หากมีประเด็นใดที่ยังมีข้อมูลไม่เพียงพอ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ คณะมีการกำหนดผู้รับผิดชอบช่วยกันแสวงหาความรู้ เป็นการส่งเสริมให้มีชุมชนนักปฏิบัติและเครือข่ายด้านการจัดการความรู้ทั้งระหว่างหน่วยงานภายในสถาบัน และภายนอกสถาบัน เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมทั้งด้านงบประมาณ เวลา สถานที่

ขั้นตอนที่ ๓ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ เป็นการวางโครงสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อการเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องในอนาคต

๓.๑ จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ รวมทั้งการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม แล้วนำข้อมูลมาจัดเก็บอย่างเป็นระบบเป็นหมวดหมู่เพื่อให้บุคลากรที่ต้องการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถเข้าถึงแนวปฏิบัติที่ดีได้ง่าย

๓.๒ มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหาร จัดการ และเผยแพร่ความรู้ในองค์กรให้เกิดความประหยัดและเกิดประโยชน์สูงสุด

๓.๓ มีการจัดพิมพ์วารสารหรือสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และยกย่องให้เกียรติ แก่ผู้เป็นเจ้าของความรู้เคล็ดลับหรือนวัตกรรมดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๔ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ เป็นการการปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน และปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์และเหมาะสม

แนวปฏิบัติ คณะเชิญผู้มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์มาร่วมกันวิเคราะห์ สังเคราะห์ และกลั่นกรององค์ความรู้ จากนั้นก็ปรับเนื้อหา ภาษาและรูปแบบให้สมบูรณ์และเหมาะสม

ขั้นตอนที่ ๕ การเข้าถึงความรู้ เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก โดยการใช้พวกระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) Web site, Web blog, บอร์ดประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะได้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย บุคลากรและนักศึกษารับทราบ โดยนำข้อมูลไปไว้บนเว็บไซต์ของคณะ ดังนี้ https://www.tnsuspb.ac.th/web_sci/

ขั้นตอนที่ ๖ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ทำได้หลายวิธี โดยกรณีเป็น ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) อาจจัดทำเป็น เอกสาร, ฐานความรู้ , เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ กรณีเป็น ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) อาจจัดทำเป็นระบบ, กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม, ชุมชนแห่งการเรียนรู้, ระบบพี่เลี้ยง, การสับเปลี่ยนงาน, การยืมตัว, เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะจัดประชุมแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากความรู้ ทักษะของผู้มีประสบการณ์ตรง (tacit knowledge) เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีตามประเด็นความรู้

ขั้นตอนที่ ๗ การเรียนรู้ ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากสร้างองค์ความรู้ > นำความรู้ไปใช้ > เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่และหมุนเวียนไปอย่างต่อเนื่องโดยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

๗.๑ ผู้รับผิดชอบเผยแพร่องค์ความรู้จากการจัดการความรู้ ให้กับกลุ่มเป้าหมายนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

๗.๒ มีการติดตามผลและรายงานผลการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ตามเป้าหมายของการจัดการความรู้

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ เปิดสอนระดับปริญญาตรี หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.) จำนวน ๒ สาขา ได้แก่

๑. สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย

๒. สาขาวิทยาศาสตร์การฝึกสอนกีฬา

การดำเนินงานของคณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ โดยการจัดการศึกษาและการบริหารหลักสูตรมีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

ระดับอุดมศึกษาและกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะที่เป็นไปตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ ภายใต้การดำเนินงานตามพันธกิจของคณะ ๕ ด้าน ดังนี้

๑. ผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านศาสตร์การกีฬา
๒. วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม ด้านศาสตร์การกีฬา
๓. บริการวิชาการแก่สังคม
๔. ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
๕. ส่งเสริมและพัฒนาให้นักศึกษาให้มีศักยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล

สำหรับปีการศึกษา ๒๕๖๗ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ ได้ดำเนินการจัดการความรู้ตามข้อกำหนดในการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน มาตรฐานที่ ๕ การบริหารจัดการ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๐ การบริหารของคณะเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ เกณฑ์มาตรฐานข้อที่ ๕ กล่าวไว้ว่า มีการกำหนดประเด็นความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ ดำเนินการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่กำหนด เผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ จากข้อกำหนดดังกล่าว คณะได้ดำเนินการจัดการความรู้ตามกระบวนการจัดการความรู้ โดยกำหนดประเด็นการจัดการความรู้ ๑ ประเด็น ได้แก่ **เรื่องแนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ** ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ **พันธกิจที่ ๒ วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม ด้านศาสตร์การกีฬา** โดยได้รับความร่วมมือจากบุคลากรของคณะวิทยาศาสตร์และสุขภาพ เพื่อรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เป็นอย่างดี และมีกลุ่มงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา คอยกำกับติดตามส่งเสริม สนับสนุนให้คณะดำเนินการจัดการความรู้

ซึ่งประเด็นองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ ยังเอื้อประโยชน์สูงสุดต่อนักวิจัยและผู้สอน เพื่อพัฒนาทักษะทางวิชาชีพอันจะนำไปสู่การเป็นนักวิทยาศาสตร์การกีฬาที่มีศักยภาพ โดยเผยแพร่ องค์ความรู้ให้กับอาจารย์มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ให้สามารถใช้เป็นแนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ ต่อไป

บุคคลสำคัญในการจัดการความรู้

๑. คุณเอื้อ (Chief Knowledge Officer: CKO) ผู้บริหาร หรือบุคคลที่มีความสำคัญในการส่งเสริมให้เกิดหัวปลาที่ชัดเจนหรือคอยสอดส่องดูแลไม่ให้ปลาตัวนี้ว่ายไปผิดทาง และมีบทบาทที่สำคัญ คือ

- ทำให้ KM เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานตามปกติขององค์กร
- เปิดโอกาสให้ทุกคนในองค์กรเป็น “ผู้นำ” ในการพัฒนาวิธีการท างานที่ตนรับผิดชอบ และนำ

ประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงาน สร้างวัฒนธรรมการเอื้ออาทรและแบ่งปัน (Care & Share) ความรู้

- หากคุโลบาย ทำให้ความสำเร็จของการใช้ KM แพร่กระจายไปยังส่วนอื่นๆ ขององค์กร
- เอาใจใส่เรื่องราวความสำเร็จเล็กๆ ของคนเล็กคนน้อย และหาทาง แสดงความชื่นชม และชี้ช่องทาง

ความท้าทายในการริเริ่มกิจกรรมใหม่ ๆ /การประยุกต์

๒. คุณอำนวย (Knowledge Facilitator) เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการความรู้ เป็นผู้ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอำนวยความสะดวกต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งในเชิงกิจกรรม เชิงระบบ เชิงวัฒนธรรม เป็นผู้เชื่อมโยงคนหรือหน่วยงานเข้าหากัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเชื่อมระหว่างคนที่มีความรู้หรือประสบการณ์กับผู้ต้องการเรียนรู้ และนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ คุณอำนวยต้องมีทักษะที่สำคัญ คือ ทักษะการ สื่อสารกับคนที่แตกต่างหลากหลาย รวมทั้งต้องเห็นคุณค่าของความแตกต่างหลากหลายนั้นและรู้จักประสานความ แตกต่างเหล่านั้นให้เป็นคุณค่าในทางปฏิบัติ

๓. คุณกิจ (Knowledge Practitioner) คือ ผู้ปฏิบัติงาน หรือผู้ปฏิบัติที่ใช้ความรู้นั้นๆอยู่ คุณกิจถือว่าเป็นคน สำคัญที่สุดหรือเป็นผู้จัดการความรู้ตัวจริง เพราะเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม KM ประมาณร้อยละ ๙๐ ของทั้งหมด เป็นผู้ร่วมกันกำหนดเป้าหมายการใช้ KM ของกลุ่มคน เป็นผู้ค้นหาและเรียนรู้ภายในกลุ่ม และค้นหาและดูดซับความรู้ จากภายนอก เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้บรรลุเป้าหมาย “หัวปลา” ร่วมกันที่ตั้งไว้ เป็นผู้หมุนเกลียวต่อยอดความรู้ได้อย่างไม่รู้จบ

๔. คุณลิขิต (Note Taker) คือ คุณกิจ หรือคุณบันทึก ที่ทำหน้าที่จดบันทึกความรู้จากการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และ กิจกรรมจัดการความรู้ต่างๆ

๕. คุณประสาน (Network Manager) เป็นผู้ที่คอยประสานเชื่อมโยงเครือข่ายการจัดการความรู้ ระหว่างหน่วยงาน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงที่กว้างขึ้น เกิดพลังร่วมมือทางเครือข่ายในการเรียนรู้

๖. คุณวิศาสตร์ (IT Wizard) คือ “พอมด/แมมดด้านไอที ”ที่สามารถออกแบบและจัดดำเนินการ ระบบไอทีที่เหมาะสมแก่การจัดการความรู้ขององค์กร หรือของเครือข่าย “คุณวิศาสตร์” อาจทำงานเป็นทีม หรือทำงานเดี่ยวคนเดียวก็ได้ หากงานนั้นซับซ้อน

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ ให้ความสำคัญกับการดำเนินงานการจัดการความรู้เพื่อให้ได้ องค์ความรู้ เรื่อง แนวทางการสร้างนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา และสามารถเผยแพร่นำไปใช้ ประโยชน์ได้ จึงกำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคลากรตามบุคคลสำคัญในการจัดการความรู้ ดังต่อไปนี้

๑.	ผศ.ดร.ปวเรศร์	พันธุทย์	ประธานกรรมการ	คุณเอื้อ
๒.	ผศ.พิทยา	คงบุญเสน	กรรมการ	คุณกิจ
๓.	ผศ.จุไรรัตน์	อุดมวิโรจน์สิน	กรรมการ	คุณกิจ
๔.	ผศ.ธรรมรัฐ	อากาศวิภาต	กรรมการ	คุณกิจ
๕.	ผศ.ดร.อิทธิวัฒน์	ดอกไม้ขาว	กรรมการ	คุณกิจ
๖.	ผศ.เพ็ญศรี	สิงห์วี	กรรมการ	คุณกิจ
๗.	ผศ.ดร.ราชันย์	เฉลียวศิลป์	กรรมการ	คุณกิจ
๘.	ผศ.อุทัย	บุญประเสริฐ	กรรมการ	คุณกิจ
๙.	รศ.ดร.พัชรี	ทองคำพานิช	กรรมการ	คุณอำนวย
๑๐.	ผศ.ดร.ฉัตรตระกูล	ปานอุทัย	กรรมการ	คุณประสาน
๑๑.	ผศ.สุรเชษฐ	ขวัญไ	กรรมการ	คุณกิจ
๑๒.	ผศ.ดร.อรทัย	แย้มโอษฐ์	กรรมการ	คุณประสาน
๑๓.	นายน้ำหนึ่ง	กล้าหาญ	กรรมการ	คุณวิศาสตร์
๑๔.	ผศ.อัมพร	กรุดวงษ์	กรรมการและเลขานุการ	คุณลิขิต

ส่วนที่ ๒

แผนปฏิบัติการการจัดการความรู้

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ โดยมีการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ จึงได้ดำเนินการจัดการความรู้โดยมีการแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ และดำเนินการจัดการความรู้ตามกระบวนการจัดการจัดการความรู้ ได้แก่ กำหนดประเด็นความรู้ เป้าหมาย กลุ่มเป้าหมาย และแผนการจัดการความรู้ตามประเด็นความรู้ ดังนี้

๑. ประเด็น เป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายการจัดการความรู้

ประเด็นความรู้	เป้าหมายของการจัดการความรู้	กลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนา	พันธกิจที่สอดคล้อง
แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ	เชิงปริมาณ : บทความวิจัยที่ส่งตีพิมพ์ในวารสารระดับนานาชาติอย่างน้อยจำนวน ๑ เรื่อง เชิงคุณภาพ : ความพึงพอใจของอาจารย์ที่มีต่อองค์ความรู้ระดับมาก ≥ ๓.๕๑	อาจารย์มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตสุพรรณบุรี	ข้อ ๒ วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรมด้านศาสตร์การกีฬา

๒. แผนการดำเนินการจัดการความรู้

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา
ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้	๑. แต่งตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ ๒. ประชุมกำหนดประเด็นความรู้และจัดทำแผนการจัดการความรู้ ๒. ขออนุมัติแผนการจัดการความรู้ ๓. การประชาสัมพันธ์แผนการจัดการความรู้	วันที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๗ วันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ วันที่ ๑๖ ตุลาคม ๒๕๖๗ วันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๖๗
ขั้นตอนที่ ๒ สร้างและแสวงหาความรู้	๑. ประชุมศึกษาขอบเขตของประเด็นความรู้และแบ่งหน้าที่กันค้นคว้า สร้างและแสวงหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความรู้ ๒. จัดประชุมบุคลากรที่มีประสบการณ์การแบ่งปันและการแลกเปลี่ยนความรู้	วันที่ ๓๐ ตุลาคม ๒๕๖๗
ขั้นตอนที่ ๓ การรวบรวมความรู้	๑. รวบรวม จัดประเภท และหมวดหมู่ความรู้	วันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๗
ขั้นตอนที่ ๔ การวิเคราะห์ สังเคราะห์และกลั่นองค์ความรู้	๑. วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ในแต่ละประเภทและหมวดหมู่ ๒. วิพากษ์ความถูกต้องของความรู้	วันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๗

ลำดับขั้นตอน	กิจกรรมการจัดการความรู้	ระยะเวลา
ขั้นตอนที่ ๕ การแบ่งปันแลกเปลี่ยน ความรู้	๑. จัดประชุมให้มีเวทีการแบ่งปันและ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ๑. จัดทำเอกสารเพื่อเผยแพร่ความรู้ และ ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่การปฏิบัติ	วันที่ ๒๓ ธันวาคม ๒๕๖๗
ขั้นตอนที่ ๖ การเรียนรู้	๑. นำองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติ	วันที่ ๒๕ ธันวาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘
ขั้นตอนที่ ๗ การสรุปและประเมิน ผลการนำไป	๑. ติดตามการนำองค์ความรู้ไปใช้ ๒. ประเมินผลสรุปผลการนำไปใช้	วันที่ ๗ พฤษภาคม ๒๕๖๘

ส่วนที่ ๓

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดการความรู้

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนางานองค์ความรู้ ซึ่งในปีการศึกษา ๒๕๖๗ ได้ดำเนินงานการจัดการความรู้เรื่อง แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนางานตามพันธกิจของคณะด้านการวิจัย และพัฒนางานองค์ความรู้นวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง โดยค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีจากความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมพ์ มาศ หงส์สมบัติ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรถัย แยมโธษฐ์ ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรง และมีบทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่อยู่ในฐานข้อมูล ISI และ SCOPUS ได้ถ่ายทอดประสบการณ์ในการเตรียมความพร้อม และกระบวนการตีพิมพ์ เพื่อให้บทความวิจัยได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ ซึ่งสามารถสรุปแนวทางได้ดังนี้

๑. ขั้นตอนการวางแผนเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย

ขั้นตอนการวางแผนเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ เป็นขั้นตอนลำดับต้น ๆ ที่ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีการสืบค้นวารสาร การทำความเข้าใจวารสาร เพื่อเลือกวารสารที่จะตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑.๑ การสืบค้นวารสาร เป็นการศึกษาการค้นคว้างานวิจัยในระดับนานาชาติที่เกี่ยวข้อง และการเชื่อมโยงกับงานวิจัยที่ผู้วิจัยจะตีพิมพ์เผยแพร่ เพื่อเป็นแนวทางการเขียน การนำเสนอ การประยุกต์ และการสร้างสรรค์งานวิจัยของผู้วิจัย

๑.๒ การค้นหาชื่อวารสารทางวิชาการที่มีคุณภาพ เป็นการค้นหาชื่อวารสารทางวิชาการควรเป็นวารสารที่มีกระบวนการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาการที่ผู้วิจัยสนใจหรือเกี่ยวข้องกับบทความวิจัยที่จะตีพิมพ์เผยแพร่ (Peer review) โดยผู้วิจัยสามารถตรวจสอบได้จากหน้าเว็บไซต์ของวารสาร อีกทั้งผู้วิจัยยังสามารถใช้ฐานข้อมูลที่ได้รับการยอมรับเป็นเครื่องมือในการช่วยค้นคว้าวารสารได้ เช่น ฐานข้อมูล Web of Science ที่สามารถเข้าไปตรวจสอบรายชื่อวารสารได้ที่ Master Journal List และฐานข้อมูลต่าง ๆ เช่น SIS, Scopus, Science Direct PubMed หรืออื่น ๆ เป็นต้น เพื่อทำความเข้าใจวารสารแต่ละวารสารอยู่ในฐานข้อมูลใด เป็นวารสารระดับใดมีการยอมรับหรือไม่ และมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด เช่น ค่า Impact factor ค่า Quartile score เป็นต้น เพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของวารสารแต่ละวารสารอยู่ในฐานข้อมูลใด เป็นวารสารระดับใดมีการยอมรับหรือไม่ และมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด เช่น ค่า Impact factor ค่า Quartile score เป็นต้น ประกอบกับผู้วิจัยควรคัดเลือกวารสารที่มีขอบข่าย หรือ Areas of study ที่ตรงกับลักษณะงานวิจัย ซึ่งการคัดเลือกวารสารจากฐานข้อมูลที่ได้รับการยอมรับ และนับว่าเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญที่จะช่วยให้นักวิจัยมั่นใจได้ว่าหากบทความวิจัยของผู้วิจัยได้รับการตอบรับให้ตีพิมพ์ ในวารสารที่มีผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer review) หรืออยู่ในฐานข้อมูลที่ได้รับการยอมรับ แสดงว่าบทความวิจัยได้รับการยอมรับจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องนั้น ๆ

๑.๓ การเลือกวารสารที่จะส่งบทความวิจัย เป็นผลการการค้นหาชื่อวารสารทางวิชาการที่มีคุณภาพ และการตรวจสอบ เพื่อตัดสินใจเลือกวารสารที่เข้ากับจุดมุ่งหมาย ขอบเขต และสาขาของผู้วิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑.๓.๑ การให้ความสำคัญกับการค้นหาจุดมุ่งหมาย และขอบเขตของวารสารที่ตรงกับงานและสาขาที่ดำเนินงานวิจัย เช่น วารสารทางวิทยาศาสตร์การกีฬา วารสารทางการออกกำลังกาย วารสารทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ เป็นต้น

๑.๓.๒ การตรวจสอบข้อกำหนดในการเขียนบทความวิจัย จากหน้าเว็บไซต์ของวารสารซึ่งผู้วิจัยอาจเลือกวารสารจำนวนหนึ่ง เช่น ๔-๕ ชื่อเรื่องที่เข้าเกณฑ์ เป็นวารสารที่มีคุณภาพ และทำการตีพิมพ์บทความวิจัยที่อยู่ใน สาขาที่เกี่ยวข้อง (Area of study) เดียวกับงานวิจัยของผู้วิจัย

๑.๓.๓ การศึกษาวิธีการเขียนบทความวิจัยจากบทความวิจัยของนักวิจัยท่านอื่น ๆ ที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารแต่ละฉบับที่ได้เลือก ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัย มองภาพออกกว่าบทความวิจัยที่ได้รับการตอบรับให้ตีพิมพ์ในวารสารนั้น ๆ มีลักษณะการเขียนอย่างไร การพิจารณาตัวอย่างของบทความวิจัยที่ได้รับการพิมพ์ จะช่วยให้ผู้วิจัยเห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้นว่าวารสารนั้น ๆ มักจะตอบรับบทความวิจัยในลักษณะใด และบทความวิจัยของนักวิจัย มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ หรือขอบเขตของวารสารนั้น ๆ หรือไม่

๑.๓.๔ การตรวจสอบว่า การส่งบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์มีค่าใช้จ่ายหรือไม่ เช่น ค่าเปิดบทความวิจัย ค่าดำเนินการต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย (Open access) ค่า review บทความวิจัย เป็นต้น

๑.๓.๕ การเลือกวารสารที่จะส่งบทความวิจัย โดยผู้วิจัยควรเลือกวารสารที่มีข้อกำหนดในการเขียนบทความวิจัย และมีบทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ ที่สอดคล้องกับลักษณะของงานวิจัยของผู้วิจัยให้มากที่สุด เช่น หากงานวิจัยของผู้วิจัยจำเป็นต้องเขียนเป็นบทความที่ค่อนข้างยาว ควรเลือกวารสารที่อนุญาตให้บทความวิจัย มีจำนวนคำที่ค่อนข้างมาก เช่น ๗,๐๐๐ คำขึ้นไป หรือหากงานวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ควรเลือกวารสารที่มักจะตีพิมพ์บทความวิจัย ที่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นต้น สำหรับ ในขั้นตอนนี้มีข้อควรระวัง คือ ผู้วิจัยควรส่งบทความวิจัยไปยังวารสารที่ละฉบับ ไม่ควรส่งไปครั้งเดียวหลาย ๆ ฉบับ เนื่องจากวารสารส่วนใหญ่มักจะระบุข้อกำหนดนี้ไว้อย่างชัดเจนในคำแนะนำสำหรับผู้เขียน

๒. ขั้นตอนการเตรียมบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่

เป็นขั้นตอนการเตรียมบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ ในวารสารที่ได้จากการสืบค้นวารสาร การค้นหาชื่อวารสารทางวิชาการที่มีคุณภาพ จนทำการเลือกวารสารที่จะส่งบทความวิจัย ซึ่งเข้าสู่ขั้นตอนการเตรียมบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ ซึ่งผู้วิจัยควรให้ความสำคัญกับรายละเอียดดังนี้

๒.๑ การศึกษาข้อมูลและข้อกำหนดของวารสาร เป็นการศึกษาข้อมูล ข้อกำหนด และจัดเตรียมต้นฉบับของบทความวิจัย โดยผู้วิจัยจะต้องเตรียมต้นฉบับให้ตรงกับข้อกำหนดในการเขียนบทความของวารสารนั้น ๆ อย่างเคร่งครัด เช่น จำนวนคำที่กำหนดในบทคัดย่อ (Abstract) จำนวนคำของเนื้อหา หัวข้อที่ควรมีในบทความ และรูปแบบการเขียนอ้างอิง เป็นต้น

๒.๒ การจัดเตรียมต้นฉบับและรูปแบบของการเขียนบทความวิจัย ควรมีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกันทั้งเรื่อง และเน้นสาระสำคัญของต้นฉบับบทความวิจัยที่โดดเด่นที่ต้องการนำเสนอให้ผู้อ่านทราบ มีการทบทวนตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ระเบียบวิธีวิจัย การเขียนอ้างอิง และบรรณานุกรมตามข้อกำหนดที่วารสารกำหนดหรือให้ผู้อื่นทั้งใน และนอกสาขาอ่านเพื่อตรวจสอบเนื้อหาและภาษาที่ใช้ในงานวิจัยก่อนส่งรายงานการวิจัย โดยบทความวิจัยที่ดีจะต้องมีความชัดเจนในเนื้อหา สามารถใช้ประโยชน์ได้ และมีข้อความน่าสนใจ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบหลักที่สำคัญของบทความวิจัย มีดังต่อไปนี้

๒.๒.๑ ชื่อเรื่อง (Title) โดยชื่อเรื่องที่ที่จะต้องสั้น สามารถบ่งบอกถึงประเด็นสำคัญของงานวิจัย มีข้อมูลครบถ้วน น่าสนใจ เฉพาะเจาะจง กระชับรัด ได้ใจความ มีจำนวนคำที่ระหว่าง ๕-๒๐ คำ ชื่อเรื่องไม่ควรยาวเกินไป อธิบายงานวิจัยอย่างย่อที่สุด สามารถดึงดูดใจบรรณาธิการ (Editor) และผู้อ่านพิจารณา (Reviewer) หลีกเลี่ยงการตั้งชื่อเรื่องที่กำกวม

๒.๒.๒ บทคัดย่อ (Abstract) ควรเป็นข้อความสรุปผลงานที่ทำอย่างรัดกุม ซึ่งเป็นส่วนที่เขียนขึ้นหลังจากเขียนบทความเสร็จเรียบร้อยแล้ว มีข้อมูลที่เพียงพอ และสามารถดึงดูดให้ผู้อ่านตัดสินใจว่าควรอ่านบทความทั้งฉบับ โดยการเขียนบทคัดย่อควรคำนึงถึง ส่วนประกอบ และวิธีการเขียน ได้แก่

๑) องค์ประกอบในบทคัดย่อ ควรประกอบด้วยส่วนนำจุดประสงค์ วัตถุประสงค์ และวิธีการ ผลการศึกษา และสรุป โดยเรียบเรียงการเขียนแบบร้อยแก้วติดต่อกันไป อย่างย่อ กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย ได้ใจความ

๒) เขียนบอกเฉพาะเจาะจงที่แสดงแรงจูงใจ ปัญหาหลัก วัตถุประสงค์ ระเบียบวิธีวิจัย วิธีดำเนินการ ข้อค้นพบ ปัญหาวิจัย วัตถุประสงค์ และ/หรือสมมุติฐาน

๓) ไม่ควรเขียนรายละเอียดข้อมูลทั่วไป/กลุ่มตัวอย่าง โดยไม่ต้องอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ และไม่ควรเขียนผลการวิจัยเป็นข้อ ๆ

๔) ควรมีความยาวประมาณ ๑๐๐-๓๐๐ คำ และระบุคำ สำคัญ ๑-๓ คำ (หรือตามวารสารกำหนด)

๕) การเขียนอาจเขียนเป็น ๑ ย่อหน้า หรือ ๒ ย่อหน้า โดยอาจแสดงออกเป็นส่วนที่ ๑ ประกอบด้วย แรงจูงใจ ปัญหา วัตถุประสงค์ วิธีวิจัย และส่วนที่ ๒ ประกอบด้วย ข้อค้นพบเพื่อตอบวัตถุประสงค์ และ/หรือสมมุติฐาน (ถ้ามี)

๖) ในการเขียนบทคัดย่อให้ถูกต้อง และเหมาะสม ผู้เขียนต้องศึกษา ค้นคว้า บทความวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารที่ผู้เขียนเลือกตีพิมพ์เผยแพร่ ในประเด็นการศึกษารูปแบบเดียวกันหรือใกล้เคียง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทาง และเป็นตัวแบบในการเขียนได้

๒.๒.๓ คำสำคัญ (Keywords) คำสำคัญควรมีจำนวน ๔-๘ คำ และจะต้องใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อ ซึ่งคำสำคัญจะเป็นตัวดึงดูดความสนใจของผู้อ่านบทความวิจัย โดยคำสำคัญควรแสดงถึงสาขาวิชา (Discipline) สาขาวิชาย่อย ประเด็นหลัก แนวคิด/ทฤษฎี วิธีวิจัย บริบททางกายภาพ ของบทความวิจัยของผู้เขียน

๒.๒.๔ บทนำ (Introduction) การเขียนบทนำเป็นการเสนอความรู้พื้นฐาน ความเป็นมา วัตถุประสงค์ ขอบเขต ของบทความวิจัย และทฤษฎีที่สัมพันธ์ โดยเนื้อความมีการทบทวนวรรณกรรมให้ครบถ้วน (Literature review) มีการอ้างถึงงานวิจัยใหม่ ๆ และมีความสอดคล้องกับบทความวิจัยของผู้เขียน ซึ่งลักษณะการเขียนที่ดีมีดังนี้

๑) ควรเสนอลักษณะและความเป็นมารวมทั้งขอบเขต ของปัญหาที่นำมาศึกษาให้ชัดเจน

๒) มีการทบทวนเอกสารในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความก้าวหน้า และคำถามใดที่ยังไม่มีการศึกษาหาคำตอบ ซึ่งจะสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ผู้เขียนจะตีพิมพ์เผยแพร่

๓) มีการระบุรายละเอียดวิธีการที่จะศึกษาวิจัยที่กระชับ และชัดเจน

๔) มีความยาวประมาณ ๒ - ๓ ย่อหน้า ข้อความควรมีความกระชับ ชัดเจน ไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดที่ไม่จำเป็นหรือยาวเกินความต้องการ

๕) การเขียนต้องมีการแสดงหลักฐานอ้างอิงแทรกไว้ในเนื้อหาโดยอาจเป็นแนวคิดจากนักวิชาการ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับบทความวิจัยของผู้เขียน

๖) แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากงานวิจัยของผู้เขียน

๒.๒.๕ วิธีดำเนินการ (Methodology) เป็นการเขียนเพื่อให้ทราบข้อมูลของงานวิจัยนี้ถูกรวบรวมหรือถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร โดยนำข้อมูลที่อยู่ในขอบเขตการวิจัย เช่น ประชากร กลุ่มตัวอย่าง ตัวแปรที่ศึกษา ระยะเวลา กรอบแนวคิด เครื่องมือ รวมทั้งกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ผู้อ่านทราบและมั่นใจว่าเป็นวิธีการที่ได้ถูกต้อง และเหมาะสมกับปัญหาวิจัยนั้น ๆ

๒.๒.๖ สรุปผลการวิจัย (Results and Conclusion) เป็นการเขียนเพื่อแสดงผลที่ได้จากการทำวิจัย และถอดความหมายจากผลการทดลองหรือข้อมูลที่ได้มาจากการวิเคราะห์ผลการวิจัย อาจนำเสนอด้วยรูปแบบที่ง่ายต่อความเข้าใจ เช่น นำเสนอในรูปแบบ ตาราง แผนสถิติ แผนภาพ หรือคำบรรยายที่ชัดเจนตามวัตถุประสงค์การวิจัย

๒.๒.๗ อภิปรายผล (Discussion) สำหรับการเขียนอภิปรายผล เป็นการนำเสนอจุดประสงค์ เพื่อแสดงความคิดเห็นโดยอธิบายผลการวิจัยที่เกิดขึ้น ที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งผู้เขียนควรเน้นการอธิบายสาเหตุการเกิดผลของการค้นพบ การเปรียบเทียบผลของข้อมูลหรือข้อสรุปจากการทบทวนวรรณกรรม มีการอ้างถึงผลการวิจัยที่เคยมีผู้ทำไว้แล้ว เพื่อนำมาสนับสนุน ผลการทดลองข้อสันนิษฐานหรือข้อสรุป เพื่อเพิ่มน้ำหนักความน่าเชื่อถือ และมีข้อสรุปว่าผลที่ได้จากการวิจัยสามารถประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์จริง

ได้อย่างเป็นเหตุผล ซึ่งการเขียนอภิปรายผลควรกระชับ อ่านง่าย และได้ใจความสำคัญตามประเด็นของวัตถุประสงค์งานวิจัย และสามารถแสดงถึงข้อค้นพบจากหลักฐานโดยมีการอ้างอิงประกอบ

๒.๒.๘ ข้อเสนอแนะ (Recommendation) เป็นการนำเสนอว่าผลจากการวิจัยนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์จริงได้อย่างสมเหตุสมผล และมีแนวโน้มว่าจะเป็นไปได้ โดยยกแนวทางในการนำไปพิสูจน์ในครั้งต่อไป โดยทั่วไปการเขียนข้อเสนอแนะ จะเขียนเป็น ๒ แนวทาง คือ ๑) ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้ เป็นการนำไปปรับปรุงกระบวนการ ทำซ้ำ โดยขจัดปัญหาและอุปสรรคและเพิ่มแนวทางเพื่อความสมบูรณ์ ๒) ข้อเสนอแนะที่สืบเนื่องจากผลวิจัย เพื่อเป็นการพัฒนาต่อเนื่องให้ได้อีก ความรู้เพิ่มเติมจากการพิสูจน์ตามข้อเสนอที่มีผลกระทบต่องานวิจัย

๒.๒.๙ เอกสารอ้างอิง (References) ในส่วนการเขียนเอกสารอ้างอิง ในการเขียนบทความวิจัย ซึ่งเป็นเอกสารทางวิชาการ การเขียนหลักฐานการอ้างอิงจากเอกสารทุกแห่งที่ปรากฏในบทความวิจัยเป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องแสดงในรายการเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ โดยผู้เขียนต้องให้ความสำคัญกับการตรวจสอบรูปแบบการเขียนรายการอ้างอิงให้ถูกต้องตามประเภทการอ้างอิง รูปแบบการอ้างอิงที่วารสารนั้นกำหนดรูปแบบไว้ และถูกต้อง ตามระบบการอ้างอิงของวารสารนั้น ๆ โดยทั่วไปวารสารจะระบุข้อมูลรูปแบบ และระบบการอ้างอิงไว้อย่างชัดเจน

๒.๓ การตรวจสอบด้านภาษาโดยผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากการจัดเตรียมต้นฉบับ เพื่อส่งตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ จะต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก และเนื่องจากภาษาอังกฤษ ไม่ใช่ภาษาหลักของคนไทย ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงควรส่งต้นฉบับให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา หรือที่รู้จักกันว่า Proofreader ได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องของภาษาอังกฤษที่ ใช้ ก่อนที่จะส่งต้นฉบับนั้น ๆ ให้กับวารสารที่จะตีพิมพ์เผยแพร่

๓. ขั้นตอนการส่งบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่

สำหรับขั้นตอนการส่งบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ ซึ่งสามารถสรุปเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

๓.๑ การตรวจสอบข้อกำหนดของการส่งวารสาร โดยผู้วิจัยควรตรวจสอบถึงวิธีการหรือข้อกำหนดของการส่งต้นฉบับบทความวิจัย ซึ่งโดยทั่วไปแล้ววารสารแต่ละฉบับจะมีข้อกำหนดในการส่ง บทความที่ไม่เหมือนกัน เช่น กำหนดให้นักวิจัยส่งบทความวิจัยผ่านระบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะต้องทำการ ลงทะเบียนเพื่อสร้าง Account ของผู้วิจัยก่อน สำหรับการส่งต้นฉบับบทความวิจัยไปยังวารสารนั้น มีข้อแนะนำ คือ ผู้วิจัยควรจัดทำจดหมายนำที่เรียกว่า Cover letter เพื่อเป็นการเกริ่น นำเกี่ยวกับบทความวิจัยของตนเอง และเพื่อยืนยันให้กองบรรณาธิการทราบว่าบทความวิจัยนี้เป็นผลงานของตนเอง และยังไม่เคยได้รับการตีพิมพ์ ในวารสารฉบับใดมาก่อน

๓.๒ การพิจารณาบทความวิจัย สามารถสรุปเป็นขั้นตอนได้ ดังนี้

๓.๒.๑ การกลั่นกรองด้านคุณภาพต้นฉบับบทความวิจัยจากกองบรรณาธิการ ซึ่งหากกองบรรณาธิการเห็นว่าต้นฉบับบทความวิจัย ดังกล่าว ไม่เหมาะสมที่จะได้รับตีพิมพ์ในวารสาร ก็จะตอบปฏิเสธ ไปยังผู้วิจัยเจ้าของบทความ และหากกองบรรณาธิการเห็นว่าต้นฉบับบทความวิจัยนั้น มีคุณภาพ/มีความสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของวารสาร ก็จะส่งต้นฉบับนั้น ๆ ไปยังผู้ประเมิน ซึ่งจะ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในสายวิชาการ (Reviewers/referees) ทำการประเมินคุณภาพ ของบทความต่อไป โดยปกติกองบรรณาธิการมักจะส่งต้นฉบับให้กับผู้ประเมิน ประมาณ ๒ - ๓ คน

๓.๒.๒ การพิจารณาต้นฉบับบทความวิจัยจากผู้ประเมิน โดยผู้ประเมินจะได้รับการคัดเลือกและ ทาบทาม จากกองบรรณาธิการ ให้ทำการประเมินคุณภาพของต้นฉบับบทความวิจัย ซึ่งตามปกติแล้ว ผู้ประเมิน จะได้รับ คำแนะนำ สำหรับการประเมิน และจะได้รับแบบฟอร์ม สำหรับการทำการประเมิน และแสดงความ คิดเห็น/ให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยเจ้าของบทความ โดยกองบรรณาธิการจะกำหนดเวลาให้ผู้ประเมินส่งผลการประเมิน กลับมายังกองบรรณาธิการด้วยผลการประเมินของผู้ประเมิน จะแบ่งออกเป็น ๓ ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

๑) สมควรได้รับการตีพิมพ์ในวารสาร (Accept) โดยไม่มีการแก้ไข ซึ่งกรณีนี้เกิดขึ้นน้อยมาก

๒) สมควรได้รับโอกาสแต่ให้แก้ไขบทความตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมินหรือต้องตอบคำถามบางประการต่อผู้ประเมิน (Accept with revision) ซึ่งในกรณีนี้หากผู้วิจัยเจ้าของบทความสามารถแก้ไขต้นฉบับ และ/หรือตอบคำถามได้จนเป็นที่พอใจกับผู้ประเมินและ/หรือกองบรรณาธิการ ก็จะได้รับ การตอบรับให้ตีพิมพ์

๓) ไม่สมควรได้รับการตีพิมพ์ (Reject)

๓.๒.๓ การประสานงานกลับของกองบรรณาธิการ หากผลการประเมินจากผู้ประเมินที่ได้ข้อสรุปจากการพิจารณาต้นฉบับบทความวิจัย ตามข้อ ๓.๒.๒ หลังจากที่ยกกองบรรณาธิการได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินครบทุกคนแล้ว จะทำการตัดสินใจว่าควรจะดำเนินการอย่างไรกับต้นฉบับดังกล่าว ซึ่งการตัดสินใจจะมีลักษณะเช่นเดียวกับผลการประเมินของผู้ประเมิน กล่าวคือ

๑) สมควรได้รับการตีพิมพ์ในวารสาร โดยไม่มีการแก้ไข (Accept without revision)

๒) สมควรได้รับโอกาสให้แก้ไขบทความ ตามข้อเสนอแนะ ของผู้ประเมิน หรือต้องตอบคำถามบางประการต่อผู้ประเมิน (Accept with revision)

๓) ไม่สมควรได้รับการตีพิมพ์ (Reject)

สำหรับการตัดสินใจผลการพิจารณาจะเป็นในลักษณะใด กองบรรณาธิการจะส่งผลดังกล่าวให้ผู้วิจัยเจ้าของต้นฉบับบทความวิจัยได้รับทราบ โดยจะส่งเป็นลายลักษณ์อักษร

๓.๒.๔ การประสานงานกลับของผู้วิจัย หลังจากกองบรรณาธิการได้ส่งผลการพิจารณาให้ผู้วิจัยเจ้าของต้นฉบับบทความวิจัยได้รับทราบ ผู้วิจัยสามารถดำเนินการตามการตัดสินใจของกองบรรณาธิการ ดังนี้

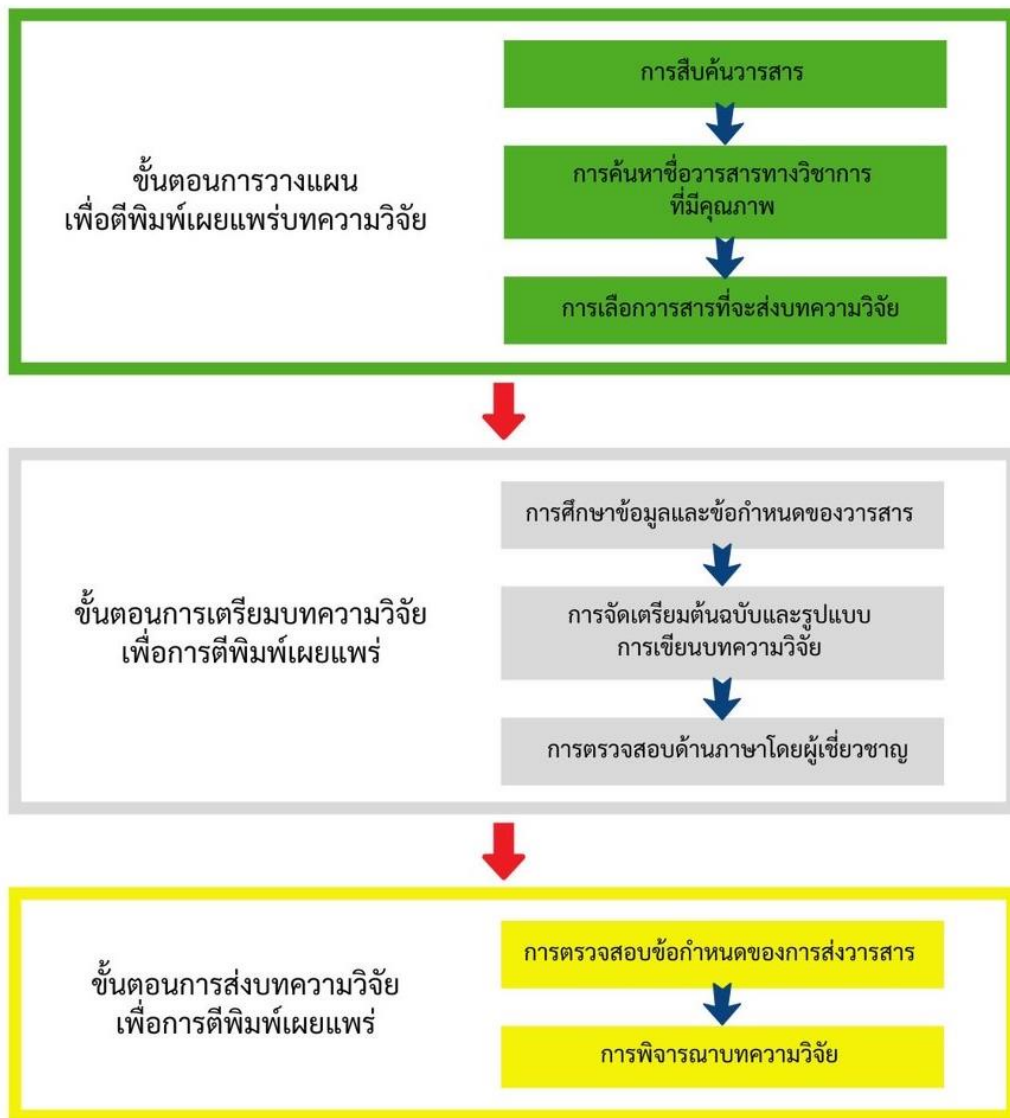
๑) กรณีที่ผู้วิจัยได้รับแจ้งจากกองบรรณาธิการว่าต้นฉบับบทความวิจัยของตนได้รับการตอบรับให้ตีพิมพ์ โดยไม่มีการแก้ไข ขั้นตอนต่อไป กองบรรณาธิการจะส่งต้นฉบับฉบับที่จะตีพิมพ์จริงมาให้ผู้วิจัยทำการตรวจสอบอีกครั้งก่อนการตีพิมพ์เผยแพร่ นอกจากนี้ ตามปกติแล้วกองบรรณาธิการจะขอให้นักวิจัยลงนามมอบลิขสิทธิ์ของบทความวิจัย ให้กับสำนักพิมพ์ที่เป็นเจ้าของวารสารด้วย

๒) กรณีที่ต้นฉบับได้รับการปฏิเสธให้ตีพิมพ์ผู้วิจัยจะได้รับจดหมายแจ้งเป็นลายลักษณ์อักษรเช่นเดียวกัน พร้อมทั้งความคิดเห็นและ/หรือข้อแนะนำจากผู้ประเมินในกรณีนี้ ถือว่ากระบวนการส่งบทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารฉบับดังกล่าวสิ้นสุดลงแล้ว สิ่งที่แนะนำคือ ผู้วิจัยควรทำความเข้าใจ และนำเอาความคิดเห็น/ข้อแนะนำของผู้ประเมิน มาปรับปรุงพัฒนาบทความวิจัยของ ตนเอง และส่งต้นฉบับที่ได้รับการแก้ไข ไปยังวารสารฉบับใหม่

๓) กรณีที่กองบรรณาธิการแจ้งให้นักวิจัยแก้ไขต้นฉบับบทความวิจัยผู้วิจัยจะต้องเร่งดำเนินการแก้ไขต้นฉบับบทความวิจัย ตามคำแนะนำและ/หรือตอบคำถามของผู้ประเมินให้ครบถ้วน และส่งต้นฉบับที่แก้ไขแล้วกลับไปยัง กองบรรณาธิการ (ตามปกติจะใช้วิธีเดียวกับการส่งต้นฉบับในครั้งแรก) สำหรับในกรณีนี้ มีข้อแนะนำ คือ ผู้วิจัยควรทำเอกสารสรุปประเด็นที่ผู้ประเมินต้องการให้แก้ไขและสิ่งที่ตนเองได้ทำการแก้ไข พร้อมทั้งชี้แจงว่าการแก้ไขดังกล่าวอยู่ในหน้าใด ย่อหน้าที่เท่าไร และส่งไปพร้อม ๆ กับต้นฉบับที่ได้รับการแก้ไขแล้ว เอกสารดังกล่าวนี้ จะช่วยให้กองบรรณาธิการพิจารณาต้นฉบับที่ได้รับการแก้ไขได้ง่ายและเร็วขึ้นขึ้น อีกทั้งยังเป็นการแสดงให้กองบรรณาธิการ/ผู้ประเมินเห็นว่า ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการแก้ไขต้นฉบับตามคำแนะนำของผู้ประเมิน และมีความตั้งใจจริงที่จะตีพิมพ์บทความวิจัยของตนเองในวารสารดังกล่าว

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปแนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ ดังแสดงเป็นแผนภาพ ดังนี้

แนวทางการเขียนบทความวิจัย เพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ



ส่วนที่ ๔

ผลจากการนำองค์ความรู้ไปใช้

การดำเนินงานการจัดการความรู้ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและสอดคล้องตามข้อกำหนดในการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน มาตรฐานที่ ๕ การบริหารจัดการ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๐ การบริหารของคณะเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ เกณฑ์มาตรฐานข้อที่ ๕ กล่าวไว้ว่า มีการกำหนดประเด็นความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ ดำเนินการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่กำหนด เผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ จากข้อกำหนดดังกล่าว คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ จึงดำเนินงานจัดการความรู้ ตามกระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งจากผลการดำเนินการจัดการความรู้ คณะได้นำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ตามวิธีการหรือแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

วิธีการหรือแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้

จากการดำเนินงานการจัดการความรู้ เรื่อง แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ ตามกระบวนการจัดการความรู้ จนสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ที่ และนำไปใช้ประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมายของการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ คือ อาจารย์มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ โดยวิธีการหรือแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

๑. ผู้รับผิดชอบนำองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ เรื่อง แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ถ่ายทอดให้กับกลุ่มเป้าหมาย ตามช่องทางต่างๆ เช่น เอกสารเผยแพร่ และมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี <https://www.tnsuspb.ac.th/> กำหนดระยะเวลาที่กลุ่มเป้าหมายนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ระหว่างวันที่ ๒๕ ธันวาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘ ภาคปลาย ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. กลุ่มเป้าหมายศึกษาองค์ความรู้ เรื่อง แนวทางการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ

๓. ดำเนินการเขียนบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ

๔. รายงานการใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้ และประเมินผลการนำไปใช้

๓. รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน



**รายงานการดำเนินการจัดการความรู้
เรื่อง รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการ
สำหรับเยาวชน**

ปีการศึกษา 2567

**คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ วิทยาเขตสุพรรณบุรี**

ส่วนที่ ๑

ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

การจัดการความรู้มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. ๒๕๔๖ มาตรา ๑๑ กำหนดไว้ว่าส่วนราชการมีหน้าที่พัฒนาความรู้ในส่วนราชการ เพื่อให้มีลักษณะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ โดยต้องรับรู้ข้อมูลข่าวสารและสามารถประมวลผลความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติราชการได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว เหมาะสมกับสถานการณ์รวมทั้งต้องส่งเสริมและพัฒนาความรู้ความสามารถสร้างวิสัยทัศน์และปรับเปลี่ยนทัศนคติของข้าราชการในสังกัดให้เป็นบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและมีการเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการของส่วนราชการให้สอดคล้องกับการบริหารราชการให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามพระราชกฤษฎีกา รวมถึงพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ซึ่งปรากฏในมาตราที่ ๘ “การศึกษาหมายความว่ากระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้การฝึกการอบรมการสืบสานทางวัฒนธรรมการสร้างสรรคจรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการการสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคมการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” ในมาตรฐานการศึกษาของชาติมาตรฐานที่ ๓ คือ “แนวการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่งความรู้” ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.)

การพัฒนามหาวิทยาลัยสู่มหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้นั้น มหาวิทยาลัยควรให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาสังคม การสร้างและพัฒนาฐานความรู้ เพื่อเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งมหาวิทยาลัยจำเป็นต้องมีการจัดการความรู้ เพื่อมุ่งสู่มหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้ โดยมีการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัย ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสารมาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในมหาวิทยาลัยสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้มหาวิทยาลัยอุดมศึกษาที่มีความสามารถในแข่งขันสูงสุด กระบวนการในการบริหารจัดการความรู้ในมหาวิทยาลัย ประกอบด้ว การระบุมความรู้ การคัดเลือก การรวบรวมการจัดเก็บความรู้ การเข้าถึงข้อมูล และการแลกเปลี่ยนความรู้ทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย การสร้างบรรยากาศวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในมหาวิทยาลัย การกำหนดแนววิธิปฏิบัติงานตลอดจนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการความรู้ในมหาวิทยาลัยให้ดียิ่งขึ้น สำหรับกระบวนการที่คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการกับความรู้ที่จะเกิดขึ้น ประกอบด้วย ๗ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้ และเป้าหมายของการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๑.๑ การศึกษาพันธกิจของคณะ เป็นการพิจารณาว่าองค์กรมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมายคืออะไร และเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เราจำเป็นต้องใช้อะไร ขณะนี้เรารู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใดบ้าง อยู่ที่ใคร ซึ่งพันธกิจคณะศิลปศาสตร์มีดังนี้

- ๑) ผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านการบริหารจัดการกีฬา สื่อสารการกีฬา
- ๒) วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม นวัตกรรมด้านศาสตร์การกีฬา
- ๓) บริการวิชาการแก่สังคม
- ๔) ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
- ๕) ส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาให้มีศักยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล

๑.๒ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องร่วมกันกำหนดประเด็นความรู้ ประกอบด้วย รองคณบดี/บุคลากรด้านผู้สอน/บุคลากรสายสนับสนุน/เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งด้านอื่น ๆ ที่เป็นไปตามพันธกิจของคณะ จากการประชุมคณะศิลปศาสตร์มีมติในการกำหนดประเด็นความรู้ คือ การจัดการทีมกีฬาชิงป็นสู่ความเป็นเลิศ

๑.๓ กำหนดบุคลากรกลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้และทักษะอย่างชัดเจนตามประเด็นความรู้ที่กำหนด โดยเป็นบุคลากรที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการจัดการความรู้ดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้ ซึ่งสามารถทำได้หลายทาง เช่น การสร้างความรู้ใหม่ แสวงหาความรู้จากภายนอก รักษาความรู้เก่า และกำจัดความรู้ที่ไม่ได้แล้ว โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๒.๑ คณะศิลปศาสตร์เชิญบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่สอดคล้องกับประเด็นการจัดการความรู้ มาร่วมประชุมถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ตามประเด็นการจัดการความรู้ โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

๒.๒ กรณีมีประเด็นใดที่ยังมีข้อมูลไม่เพียงพอ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ คณะศิลปศาสตร์มีการกำหนดผู้รับผิดชอบช่วยกันแสวงหาความรู้ เป็นการส่งเสริมให้มีชุมชนนักปฏิบัติและเครือข่ายด้านการจัดการความรู้ทั้งระหว่างหน่วยงานภายในสถาบัน และภายนอกสถาบัน เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมทั้งด้านงบประมาณ เวลา สถานที่

ขั้นตอนที่ ๓ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ เป็นการวางโครงสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อการเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องในอนาคต

๓.๑ จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ รวมทั้งการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม แล้วนำข้อมูลมาจัดเก็บอย่างเป็นระบบเป็นหมวดหมู่เพื่อให้บุคลากรที่ต้องการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถเข้าถึงแนวปฏิบัติที่ดีได้ง่าย

๓.๒ มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหาร จัดการ และเผยแพร่ความรู้ในองค์กรให้เกิดความประหยัดและเกิดประโยชน์สูงสุด

๓.๓ มีการจัดพิมพ์วารสารหรือสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และยกย่องให้เกียรติแก่ผู้เป็นเจ้าของความรู้เคล็ดลับหรือนวัตกรรมดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๔ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ เป็นการการปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน และปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์และเหมาะสม

แนวปฏิบัติ คณะศิลปศาสตร์เชิญผู้มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์มาร่วมกันวิเคราะห์สังเคราะห์และกลั่นกรององค์ความรู้ จากนั้นก็ปรับเนื้อหา ภาษาและรูปแบบให้สมบูรณ์และเหมาะสม

ขั้นตอนที่ ๕ การเข้าถึงความรู้ เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก โดยการใช้พวกระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) บอร์ดประชาสัมพันธ์ Website, Line Application เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะศิลปศาสตร์ได้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับบุคลากรและองค์ที่เกี่ยวข้องรับทราบ โดยส่งเอกสารการจัดการความรู้แก่กลุ่มเป้าหมาย และใช้ Line Application

ขั้นตอนที่ ๖ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ทำได้หลายวิธี โดยกรณีเป็นความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) อาจจัดทำเป็น เอกสาร, ฐานความรู้, เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือกรณีเป็น ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) อาจจัดทำเป็นระบบ, กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม, ชุมชนแห่งการเรียนรู้, ระบบพี่เลี้ยง, การสับเปลี่ยนงาน, การยืมตัว, เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะศิลปศาสตร์จัดประชุมแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้จากคณะผู้เข้าร่วมประชุม ที่มีทักษะประสบการณ์ตรง (tacit knowledge) เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีตามประเด็นความรู้

ขั้นตอนที่ ๗ การเรียนรู้ ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากสร้างองค์ความรู้ > นำความรู้ไปใช้ > เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่และหมุนเวียนไปอย่างต่อเนื่องโดยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

๗.๑ ผู้รับผิดชอบเผยแพร่องค์ความรู้จากการจัดการความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

๗.๒ มีการติดตามผลและรายงานผลการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ตามเป้าหมายของการจัดการความรู้

ส่วนที่ ๒

แผนปฏิบัติการการจัดการความรู้

คณะศิลปศาสตร์ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาความรู้ โดยมีการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้สอดคล้องกับพันธกิจของคณะจึงดำเนินการจัดการความรู้โดยมีการแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ และดำเนินการจัดการความรู้ตามกระบวนการจัดการความรู้ ได้แก่ การกำหนดประเด็นความรู้ การจัดตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ การจัดทำแผนการจัดการความรู้ ดำเนินงานตามแผนการจัดการความรู้ และประเมินผลการจัดการความรู้ มีรายละเอียดดังนี้

๑. ประเด็นความรู้ เป้าหมาย และ กลุ่มเป้าหมายการจัดการความรู้

คณะศิลปศาสตร์จัดการประชุมเพื่อบ่งชี้ความรู้และเสนอร่างคณะกรรมการจัดการความรู้ขึ้น โดยเป็นวาระหนึ่งในการประชุมคณะศิลปศาสตร์ คือการจัดการความรู้สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการกำกับติดตามในระดับฝ่ายและวิทยาเขตเพื่อพิจารณา ซึ่งหัวข้อการจัดการความรู้ตามประเด็นที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะฯ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ได้แก่ รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

๑. รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน สอดรับพันธกิจด้านวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านศาสตร์การกีฬา

๒. กลุ่มเป้าหมาย คือ จำนวนองค์กรที่ได้รับประโยชน์จากองค์ความรู้การจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

๓. ตัวชี้วัด คือ

๑) องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

๒) ระดับความคิดเห็นขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

๔. เป้าหมายของตัวชี้วัด คือ

๑) จำนวนองค์กรที่ได้รับประโยชน์จากองค์ความรู้การจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน อย่างน้อย ๑๐ องค์กร

๒) ระดับความคิดเห็นขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชนต่อประโยชน์จากองค์ความรู้ที่ได้ ระดับมาก (≥ ๓.๕๑)

๒. แผนการดำเนินการจัดการความรู้

คณะศิลปศาสตร์ดำเนินการจัดการตามแผนการจัดการความรู้ตามขั้นตอนกระบวนการจัดการความรู้ สรุปได้ดังนี้

กระบวนการจัดการความรู้	วัน เดือน ปี
๑. ปังชี้ความรู้ - การกำหนดประเด็นการจัดการความรู้ - การแต่งตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ - จัดทำแผนการจัดการความรู้ - ประชาสัมพันธ์แผนการจัดการความรู้	วันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๗
๒. การสร้างและเสาะแสวงหาความรู้	วันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๖๗
๓. การรวบรวมความรู้ให้เป็นระบบ	วันที่ ๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๗
๔. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้สังเคราะห์และกลั่นกรององค์ความรู้	วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๗
๕. การเข้าถึงความรู้ เผยแพร่และนำไปสู่การปฏิบัติ	วันที่ มกราคม ๖๘ ถึง เมษายน ๖๘
๖. การสรุปและประเมินผลการนำความรู้ไปใช้	วันที่ ๓๐ เมษายน ๒๕๖๘

ส่วนที่ ๓

องค์ความรู้

รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชนผู้นำเกม

ผู้นำเกม (Game leadership) หมายถึง ผู้นำที่มีความรู้ ความเข้าใจในเกม ที่นำมาเล่นเป็นอย่างดี สามารถประยุกต์ และดัดแปลง การเล่นนั้น ให้เหมาะสม กับสภาพ ความต้องการของผู้เล่นทุกเพศ ทุกวัย ทุกเวลา ทุกสถานที่ ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งต้องเป็นบุคคลที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีความยุติธรรม มีบุคลิกภาพและแบบอย่างที่ดี อันจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน มีจิตใจอันร่าเริง และเป็นกันเอง ดังนั้น จะเห็นได้ว่าผู้นำเกม สามารถเป็นผู้นำเกม หรือหัวหน้าได้ แต่ผู้นำ (Leader) ไม่สามารถเป็นผู้นำเกมได้ เนื่องจากขาดพรสวรรค์บางอย่างในการนำเล่นเกม

คุณลักษณะของผู้นำเกม

ผู้ที่นำเกมได้สำเร็จนั้น จะต้องเป็นผู้ที่ชอบงานที่มีชีวิตชีวา ยืดหยุ่น และกระตือรือร้น การนำเกม จะต้องทำต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้น อย่าพยายามให้สะดุด ในกรณีมีเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันผู้นำต้องพร้อม ที่จะแก้ปัญหา โดยทั่วไปการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทำได้โดย การนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาเป็นประโยชน์ในการนำพยายามหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ หรือแก้ไขโดยวิธีดับบท เช่น ถ้ามีคน “แซว” เราอาจใช้การ “แซว” ดังกล่าวมาเป็นข้อคิดเห็นหรือเป็นสื่อให้เกิดอารมณ์ขัน นอกจากนี้ ผู้นำเกมที่ดีควรเป็นผู้ที่สามารถสร้างสถานการณ์ได้ตามต้องการ เป็นคนที่มีอารมณ์ขัน ยอมรับฟัง ความคิดเห็น แม้ว่าสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งที่ตนเองไม่ชอบ

สิ่งสำคัญที่ผู้นำเกมต้องตระหนัก คือ การสร้างความเชื่อมั่น ได้แก่ การเตรียมทุกอย่างให้พร้อม ก่อนการนำผู้ที่ฝึกฝนอยู่เสมอย่อมได้เปรียบ การเตรียมพร้อมและฝึกฝนจะทำให้ผู้นำเกมมั่นใจ และมีโอกาสผิดพลาดน้อย ผู้ที่ไม่เตรียมการ คิดว่าทำได้ แต่เมื่ออยู่หน้ากลุ่มชนกลับนึกอะไร ไม่ออกและอาจทำให้เกิดข้อผิดพลาดได้ ส่งผลให้ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ขณะที่กำลังนำเกม นอกจากการเตรียมตัวไว้ก่อนแล้ว การฝึกตนเองจนสามารถปฏิบัติได้ดีจะเป็นสิ่งที่นำความเชื่อมั่น สู่ผู้นำเกมได้เป็นอย่างดี

คุณสมบัติของผู้นำเกม

ผู้นำเกมเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมเป็นอย่างยิ่ง การเล่นเกมจะสนุกสนานเป็นที่พึงพอใจของผู้เข้าร่วมได้มากน้อยเพียงใดหรือบรรลุเป้าหมายที่วางไว้มากน้อยเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของผู้นำเกมที่ดีมีดังนี้

๑. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีความรู้ความเข้าใจในเกมที่จะนำมาเล่นเป็นอย่างดีสามารถวางแผนและดำเนินการเกี่ยวกับการคัดเลือก ประยุกต์ดัดแปลงการเกมและสถานที่ให้เหมาะสมกับเพศและวัยของผู้เล่นได้เหมาะสม
๒. ผู้นำเกมที่ดีต้องรู้หลักจิตวิทยาและพัฒนาการของมนุษย์
๓. ผู้นำเกมที่ดีต้องเป็นบุคคลที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีสามารถเข้ากับบุคคลทั่วไปได้ทุกระดับสามารถจูงใจและเชิญชวนให้ผู้เล่นกล้าแสดงออกอย่างเต็มที่
๔. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีจิตใจร่าเริง สนุกสนาน มีอารมณ์ขันและมีความเป็นกันเอง สามารถสร้างบรรยากาศให้การเล่นเกมเป็นไปด้วยความราบรื่น ไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เล่นที่ทุกคนมีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

๕. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีความมั่นใจในตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการสอน ทั้งยังสามารถควบคุมการเล่นเกมให้เป็นไปด้วยความราบรื่น ไม่หยุดชะงักกลางคัน

๖. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีความยุติธรรม มีความตรงไปตรงมาไม่เล่นพวก มีความเที่ยงธรรม เป็นตัวของตัวเอง

๗. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีบุคลิกภาพเป็นที่สนใจของผู้เล่น เช่น การแต่งกาย การวางท่าทาง กิริยา มารยาท การสื่อสาร น้ำเสียงชัดเจน และมีปฏิภาณไหวพริบดี ซึ่งช่วยให้การเล่นบรรลุ ตามจุดประสงค์และแก้ไขสถานการณ์หรือปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

๘. ผู้นำเกมที่ดีสามารถอธิบายวิธีเล่นได้อย่างถูกต้องและมีความเข้าใจง่ายอีกทั้งสรุปผล จากการเล่นกิจกรรมนั้นได้

๙. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีวิธีการทางเทคนิคในการจูงใจคน

คุณสมบัติสำคัญ ๕ ประการในการเป็นผู้นำเกม

๑. ผู้นำเกมต้องมีวิสัยทัศน์ต้องมองเห็นภาพในอนาคตและสามารถกำหนดเป้าหมายและแผนงานในการไปสู่เป้าหมายได้อย่างชัดเจน

๒. ผู้นำเกมจะต้องกระจายงานให้ทีมงานอย่างเหมาะสมเป็นการนำแผนงานที่กำหนดไว้ มากระจายสู่ทีมงาน โดยพิจารณาตามความเหมาะสมและความสามารถของแต่ละบุคคลเพื่อให้บุคคลนั้นทำงานได้ตามความถนัดรวมทั้งให้อีกาสคนอื่นได้ทำงาน ผู้นำจะต้องยอมรับและไว้วางใจเชื่อว่าทีมงานหรือบุคคลที่ได้รับมอบหมายจะทำงานนั้นได้

๓. ผู้นำเกมจะต้องสร้างทีมงานได้ โดยที่จะทำงานให้สำเร็จนั้นต้องเน้นในการสร้างทีมงาน ผู้นำเกมจะต้องมีทักษะในการสื่อสารที่ดี มีความยุติธรรม เวลาทำงานเป็นทีมเน้นการทำงานร่วมกันและรับผิดชอบร่วมกัน

๔. ผู้นำเกมจะสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ร่วมงานได้ การสร้างกำลังใจให้ทีมงานและการกระตุ้นบุคคลผู้ร่วมงานที่มีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จจะทำให้เกิดมีพลังในการทำงานอยู่เสมอ

๕. ผู้นำเกมจะต้องเป็นผู้พัฒนาคนอยู่เสมอ ผู้นำที่ดีเปรียบเสมือนครูที่คอยสอนผู้ร่วมงานทั้งด้านความรู้ ความสามารถทำให้ผู้ร่วมงานเกิดความพยายามพัฒนาตนเอง ให้ทำงานได้ดีมีทักษะในการทำงานมากขึ้น อีกทั้งผู้นำเกมจะต้องทำตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีมีพฤติกรรมที่เหมาะสมด้วย

บุคลิกภาพของผู้นำเกมที่ดี

ผู้นำควรมีลักษณะที่พึงประสงค์ ดังนี้

๑. ต้องเป็นผู้ที่แต่งกายเรียบร้อย หน้าตายิ้มแย้มแจ่มใส พูดชัด การยืน ต้องมีความมั่นคงเป็นธรรมชาติ ปลายเท้าแยกเล็กน้อย บุคลิกดี เป็นที่น่าเชื่อถือ และเป็นกันเอง เพื่อสร้างบรรยากาศความคุ้นเคยและจุใจแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

๒. ต้องมีทัศนคติที่ดี

๓. ต้องมีทักษะในการฟังและการสั่ง กล่าวคือ การใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษาและการติดต่อสื่อสารต้องมีความชัดเจนและถูกต้อง

๔. ต้องสามารถเดาใจ อ่านใจ หรือสามารถวิเคราะห์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ดีและถูกต้องพอสมควร ต้องสังเกตความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

๕. ต้องใจกว้างและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นและพร้อมที่จะยอมรับความผิดพลาดของตนเอง

๖. ต้องไม่วิพากษ์วิจารณ์หรือแปลพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่จำเป็น
๗. ต้องเป็นคนมีไหวพริบปฏิภาณเป็นเยี่ยม และรู้จักนำความคิดของผู้อื่นมาทำให้เกิดประโยชน์
๘. ต้องสามารถวิเคราะห์ เชื่อมโยงความคิด และสรุปความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ดี

บุคลิกภาพของผู้นำเกมที่ไม่ควรปฏิบัติ

๑. เครียดเกินไป เคร่งขรึมทำให้เสียบุคลิกภาพ
๒. พูดเน้น ยกย่องแต่วิชาชีพอื่น ไม่ศรัทธาต่อวิชาชีพของตนเอง
๓. แต่งตัวเกิดความจำเป็น
๔. พูดเป็นวิชาการมากเกินไป
๕. พูดไม่ตรงประเด็น
๖. ขณะพูดไม่มองหน้าผู้ฟัง
๗. พูดยกตัวอย่างเองมากเกินไป
๘. นั่งหรือยืนบรรยายท่าทางไม่สง่า
๙. พูดเกินเวลาที่กำหนด

ลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ของผู้นำเกม

๑. การยืนกุ่มมือ กุ่มเข็มขัด ยืนแอ่น
๒. การยืนล้วงกระเป๋า
๓. การกระพริบตาถี่ ๆ
๔. การแลบลิ้น การหาว
๕. การเกาหัว เกาหู เกาก้น
๖. การเขย่าขา หยิกไหล่
๗. การโยกตัว
๘. การแคะจมูก แคะหู
๙. การแคะสิว แคะกระดุม

กิจกรรมนันทนาการ(เกม)

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งของขอบข่ายกิจกรรมทางพลศึกษา การเล่นเกมสามารถแบ่งออกได้หลายรูปแบบ การเล่นเกมที่ใช้ทักษะบุคคล การเล่นเกมที่ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ และการใช้สติปัญญา ในการจัดกิจกรรมเกมต้องเป็นกิจกรรมที่ปฏิบัติได้จริง ต้องประกอบไปด้วยบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป กิจกรรมต้องมีกฎกติกาและต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเกิดจากความสมัครใจและต้องไม่ขัดต่อ กฎหมาย ขนบธรรมเนียมประเพณีและต้องไม่เกี่ยวข้องกับอบายมุข อีกทั้งผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องไม่หวังสิ่งตอบแทนใดๆ นอกจากความสนุกสนาน เกมแต่ละประเภทมีการเล่นที่แตกต่างกัน ลักษณะของเกมจะ ประกอบไปด้วย ชื่อเกม กฎหรือระเบียบวิธีการเล่น มีการแข่งขันซึ่งมีลักษณะเฉพาะในแต่ละเกมหรือแต่ละประเภทของเกม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

๑. ลักษณะของเกม

เกมแต่ละประเภทมีการเล่นแตกต่างกัน แต่ยังคงลักษณะที่เป็นแบบหรือแนวทางของการเล่นคล้าย ๆ กัน ซึ่งพอจะสรุปได้ ดังนี้ (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. ๒๕๕๔)

๑. มีชื่อเกม
๒. มีกฎหรือระเบียบและวิธีการเล่นง่าย ๆ ในเชิงการแข่งขัน
๓. มีลักษณะเฉพาะในแต่ละเกมหรือแต่ละประเภท
๔. เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม
๕. มีเวลาเริ่มเล่นและเลิกหรือสิ้นสุดการเล่น

ชื่อเกม

ชื่อของเกมเป็นคำจำกัดความของการเล่นเกม ซึ่งจะมีความหมายในตัวของมันเอง เกมบางเกมมีการเล่นคล้ายกันหรือเหมือนกัน การเรียกชื่อหรือใช้ชื่อของเกมอาจจะต่างกันบ้าง ขึ้นอยู่กับท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น เกมกระรอกเปลี่ยนโพรงกับเกมกระรอกแย่งรัง

กฎหรือระเบียบวิธีการเล่นเกม

ลักษณะของกฎหรือระเบียบและวิธีการเล่นเกมต้องเข้าใจง่ายไม่สลับซับซ้อน เหมือนกติกาของกีฬา แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเล่นมีการแข่งขันหรือชิงชัย เป็นการกำหนดบทบาทผู้เล่นให้แสดงออกหรือแสดงความสามารถอย่างเต็มความสามารถ

ลักษณะเฉพาะของเกม

ลักษณะ หมายถึง เกมแต่ละเกมหรือแต่ละประเภทจะมีวิธีการเล่นหรือการปฏิบัติ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของเกมนั้นหรือประเภทนั้น ๆ แต่ในแต่ละเกมยังมีจุดมุ่งหมายหรือคุณค่า ของเกมที่เป็นลักษณะเฉพาะด้วยเช่นกัน

การเปิดโอกาสของเกม

ลักษณะของเกมโดยทั่วไปจะมีลักษณะเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถร่วมกิจกรรมได้ เนื่องจากวิธีการและกฎระเบียบที่ไม่ยาก และให้ความสนุกสนานหรือเกิดนันทนาการร่วมกัน ได้ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นหรือผู้ชม

การเริ่มเล่นและสิ้นสุดเกม

เกมทุกเกมจะต้องมีการเริ่มต้นด้วยวิธีการหนึ่งวิธีการใดก็ตาม เช่น มีผู้นำเป็น ผู้เริ่มให้สัญญาณหรือผู้เล่นด้วยกันให้สัญญาณ ลักษณะของเกมจะกำหนดการเริ่มเล่นในตัวเอง การสิ้นสุดก็มีลักษณะเช่นเดียวกับการเริ่ม คือ มีผู้นำกำหนดหรือผู้เล่นด้วยกันกำหนด และลักษณะของเกมเป็นตัวกำหนด

๒. ประเภทของเกม

สิ่งสำคัญในการแบ่งประเภทเกมขึ้นอยู่กับต้องสามารถจัดกลุ่ม หรือประเภทเกมเข้าด้วยกัน เพื่อความสะดวกในการนำไปใช้โดยขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ คิดจำแนกประเภทของเกมได้ โดยคำนึงถึง ความเป็นหมวดหมู่ ความเหมาะสม ความสะดวกด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร บุญปก ได้จัดแบ่งประเภทของเกม โดยยึดหลักการในการแบ่งตามเหตุผลข้างต้น ออกได้เป็น ๔ ประเภท คือ

๑. เกมง่าย ๆ (Low Organized Games) ประเภทของเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกม เกี่ยวข้องกับเกมต่าง ๆ ดังนี้

- ๑.๑ เกมที่แบ่งตามรูปแบบ
- ๑.๒ เกมที่แบ่งตามระดับของกิจกรรม
- ๑.๓ เกมที่แบ่งตามจำนวนผู้เล่น
- ๑.๔ เกมที่แบ่งตามการพัฒนาการ
- ๑.๕ เกมที่แบ่งตามขนาดพื้นที่ที่ใช้เล่น
- ๑.๖ เกมที่แบ่งตามเนื้อเรื่อง
- ๑.๗ เกมที่แบ่งตามประเภทของทักษะที่ใช้ในการเคลื่อนไหว

๒. เกมผลัด (Relay Games) ประกอบไปด้วย

- ๒.๑ เกมที่มีการส่ง-รับวัตถุ
- ๒.๒ เกมที่เกี่ยวกับการทรงตัว
- ๒.๓ เกมที่มีเครื่องกีดขวาง
- ๒.๔ เกมที่ต้องฝึกปฏิบัติทักษะด้านกีฬาที่เฉพาะเจาะจง
- ๒.๕ เกมที่อาศัยการผสมผสานทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- ๒.๖ เกมที่เป็นการผสมผสานความสามารถ และทักษะพื้นฐานด้านกีฬาเข้าด้วยกัน

๓. เกมนำ (Lead-up Games) ประกอบไปด้วย

- ๓.๑ เกมนำไปสู่กีฬาประเภทบุคคล
- ๓.๒ เกมนำไปสู่กีฬาประเภททีม

๔. เกมพื้นเมืองประจำชาติไทย (Thai National Folk Games)

- ๔.๑ เกมพื้นเมืองของไทยภาคเหนือ
- ๔.๒ เกมพื้นเมืองของไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- ๔.๓ เกมพื้นเมืองของไทยภาคกลาง
- ๔.๔ เกมพื้นเมืองของไทยภาคใต้

พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (๒๕๓๖) ได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับประเภทของเกมได้ดังนี้

๓. เกมละเล่นของเด็กไทย

ส่วนเกมการละเล่นของเด็กไทย แบ่งประเภทตามข้อมูลการเล่น กฎกติกา และทักษะที่ได้เด่นชัดจากการเล่นในแต่ละเกม แบ่งออกได้เป็น ๕ ประเภท (วิราภรณ์ ปนาทกุล. ๒๕๓๑) ดังนี้

๑. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการพูดและการฟัง เป็นการฝึกทักษะด้านภาษา แบ่ง ออกเป็น

- ๑.๑ เกมที่มีบทหรือเป็นคำคล้องจอง ได้แก่ ขี้กลางนา รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า และโพงพาง เป็นต้น
- ๑.๒ เกมที่มีบทเจรจาโต้ตอบสั้น ๆ ที่มีเนื้อความเป็นเรื่องราว ได้แก่ งูกินหาง มะล็อกก๊อกก๊าก

แม่น้ำคพระโขง และขายแตงโม เป็นต้น

๒. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการนับ การคาดคะเน การกระระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง เป็นการฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ดังนี้

๒.๑ เกมที่เน้นทักษะการนับ ได้แก่ ซ่อนหา ตีเม็ดมะขาม กำทาย หมาเก็บ และอีตัก เป็นต้น

๒.๒ เกมที่เน้นทักษะเกี่ยวกับการคาดคะเน การกระระยะ ได้แก่ ลิงชิงหลัก อีตัก ตีลูกล้อ ปิดตาตีหม้อ และเสือข้ามห้วย เป็นต้น

๒.๓ เกมที่เน้นทักษะการจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง ได้แก่ กาฟักไข่ แก้อีตด้นตรี โปลิสจับขโมย โห่กบ และอ้ายเข้าอ้ายโขง เป็นต้น

๓. ประเภทที่เน้นทักษะด้านความคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่ว ว่องไวและการเลือกตัดสินใจ ได้แก่ ที่จับ ลิงชิงหลัก แก้อีตด้นตรี หมาอิงด และเตย เป็นต้น

๔. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการใช้กล้ามเนื้อ การขีดการเขียน การลากเส้น การวาดรูป การเขียนรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ดังนี้

๔.๑ เกมที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเส้น ลากเส้น วาดรูป การเขียนรูปทรง และ การสาน ได้แก่ กาฟักไข่ ตาเข่ง เสือตกลัง น้ำขึ้นน้ำลง และจูงนางเข้าห้อง เป็นต้น

๔.๒ เกมที่เน้นทักษะการวิ่ง การกระโดดได้แก่ เขย่งแก้งกอย กระโดดเชือกคู่เดินกะลาและเตย เป็นต้น

๔.๓ เกมที่เน้นทักษะการทรงตัว ได้แก่ กระต่ายขาเดียว ขี่ม้าส่งเมือง โปลิสจับขโมย และแม่เนากระโขนง เป็นต้น

๕. ประเภทที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทักษะคิดในด้านต่าง ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความเสียสละ ความอดทน ความรับผิดชอบ การยอมรับกติกา การรู้แพ้รู้ชนะ การให้อภัย เป็นต้น ได้แก่ ซ่อนหา ชักเย่อ ขี่ม้าส่งเมือง หมุนนาฬิกา อีกาหุบปีก ชวงร่า และ กาฟักไข่ เป็นต้น

๔. ตัวอย่างเกมนันทนาการสำหรับเยาวชน

ตัวอย่างประเภทเกมเบ็ดเตล็ด

๑. เกมบอลวิเศษ

จุดมุ่งหมาย - ทักษะการเคลื่อนไหว-ฝึกความไว

อุปกรณ์ - ลูกเทนนิส ๑-๒ ลูก อาจใช้ลูกบอลอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสมกับวัยของเด็ก

รูปแบบการเล่น - เป็นวงกลม

วิธีเล่น ๑) นั่งล้อมวงเป็นวงกลม

๒) ส่งบอลมือต่อไปทางขวาทวนเข็มนาฬิกา หรือทางซ้ายตามเข็มนาฬิกา

๓) ปรับมือให้จังหวะ หรือใช้เพลงจังหวะเร็ว ๆ สนุกสนานมาประกอบ

๔) เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเป่าหยุด ผู้ใดถือบอลอยู่ถือว่าเป็นผู้วิเศษให้ออกมากลางวง แล้วสามารถสั่งให้เพื่อนทำตามคำสั่ง หรือให้เป็นผู้นำเกมต่อไป

๒. เกมน้ำจืดน้ำทะเล

จุดมุ่งหมาย - ฝึกความคิดที่ว่องไว การตอบโต้ทันควัน

รูปแบบการเล่น - วงกลม

วิธีเล่น

- ๑) นั่งล้อมวงเป็นวงกลม มีผู้นำเกมอยู่กลางวง
- ๒) ทุกคนท่องคำว่าน้ำจืด น้ำทะเลไปพร้อมกับปรบมือให้จังหวะไปด้วย
- ๓) เมื่อผู้นำเกมหยุดที่ผู้ใด ให้ผู้นั้นคิดถึงสัตว์ที่อยู่ในน้ำตามทีผู้นำเกมสั่ง เช่น ผู้นำเกมสั่งน้ำจืดแล้วที่ผู้ใดคนนั้นต้องคิด ถึงสัตว์น้ำจืดหนึ่งชนิด ถ้าผู้นำเกมนับ ๑-๒-๓-๔-๕ ครบแล้ว ยังตอบไม่ได้ก็ต้องออกมาเป็นผู้นำเกมแทน

๓. เกมทำตามคำสั่ง

จุดมุ่งหมาย - ตอบสนองคำสั่งได้โดยฉับพลัน

รูปแบบการเล่น - เป็นวงกลม หรือเป็นแถวก็ได้

วิธีเล่น

- ๑) ให้ผู้นำเกมเป็นคนสั่งให้คนอื่น ๆ ทำตาม โดยกำหนดว่า ถ้ามีคำว่าฉันสั่งว่า ทุกคนทำตามถ้าไม่มีคำว่า ฉันสั่งว่า ผู้ใดทำผู้นั้นต้องออกจากการเล่น

- ๒) ผู้ใดสามารถอยู่ได้นานที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

๔. เกมกาฟักไข่

จุดมุ่งหมาย - ความว่องไวในการเคลื่อนไหว

รูปแบบการเล่น - ยืนเป็นวงกลม

อุปกรณ์ - อาจจะใช้ก้อนดิน ลูกบอลเล็ก ๆ กาบมะพร้าว หรือใบไม้ ฯลฯ

วิธีเล่น

- ๑) ให้ผู้เข้าร่วมเล่นทุกคนหาอุปกรณ์ตามที่กำหนดมากองไว้กลางวง แล้วเลือกหาใครคนใดคนหนึ่งเป็นผู้ดูแลอุปกรณ์ นั้นสมมุติว่าเป็นไข่
- ๒) ให้ผู้เล่นอื่น ๆ ยืนห่างจากกองอุปกรณ์นั้น ๆ
- ๓) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ให้ผู้เล่นทุกคนพยายามเข้าไปแย่งไข่ออกมาจากกลางวง โดยต้องพยายามหลบหลีกไม่ให้คนในกลางวงกลมแตะถูกตัว
- ๔) ผู้รักษากองไข่กลางวงกลมพยายามป้องกันไข่ไว้ โดยเตะตัวผู้เล่นที่จะเข้ามาแย่งไข่ อาจจะยัดรัศมีวงกลมออกได้ โดยใช้มือเตะที่กองไข่ แล้วใช้เท้ากวาดไปเตะผู้แย่งอื่น ๆ ได้
- ๕) ใครถูกเตะจะต้องมาเป็นผู้ดูแลไข่แทน

๕. เกมลมเพ-ลมพัด

- จุดมุ่งหมาย - ไหวพริบปฏิภาณ
- รูปแบบการเล่น - ยืนเป็นวงกลม
- วิธีเล่น
- ๑) ทุกคนนั่งล้อมวงเป็นวงกลม ร้องเพลงปรบมือตามจังหวะมือให้สัญญาณเริ่มลมเอ๋ยลมพัด โบกสะบัดพัดมาไว ๆ โนนแนลมพัดอะไร ฉันจะบอกให้
 - ๒) ผู้นำเกมอยู่กลางวง เมื่อเพลงถึงตอนฉันจะบอกให้ แล้วผู้นำเกมจะเป็นคนบอกว่า พัดอะไร เช่น พัดคนผมยาว
 - ๓) เมื่อคนนำเกมบอกแล้ว ผู้เล่นคนใดที่มีผมยาวต้องลุกออกจากที่นั่งเปลี่ยนที่กัน ใครนั่งลงช้าสุดต้องมานำเกมแทน

ตัวอย่างของเกมประเภทสร้างสรรค์

๑. เกมกบจำศีล

- ความมุ่งหมาย การกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง สมรรถภาพทางกาย
- วิธีเล่น
- ๑) ให้ผู้เล่นทุกคนยืนอยู่บนเส้นรอบวงวงกลมรัศมีกว้างพอเหมาะ
 - ๒) ให้ผู้เล่นเป็นกบ ๕-๗ คน นั่งอยู่กลางวงกลมเป็นกบจำศีล
 - ๓) ผู้ที่ยืนอยู่เป็นกบนอกสระพยายามกระโดดแบบกบไปมารอบ ๆ ตัวกบที่นั่งอยู่กลางวงกลม
 - ๔) กบที่นั่งอยู่กลางวงกลม ต้องพยายามแตะตัวกบที่กระโดดไปมาโดยไม่ลูจากที่นั่ง
 - ๕) กบที่กระโดดไปกระโดดมาตัวใดถูกแตะ จะต้องมานั่งเป็นกบจำศีลแทน

๒. เกมคำประกาศิต

- ความมุ่งหมาย การสื่อสารแปลความหมายความสัมพันธ์ของประสาท ตาหู มือ เท้า
- วิธีการเล่น
- ๑) ผู้เล่นทุกคนนั่งเป็นรูปวงกลม เลือกผู้เล่นเป็นผู้นำคนอยู่ในวงกลม ผู้นำจะเดินไปรอบ ๆ เอามือจับหูไว้ พูดว่า “หู หู หู” ๓ ครั้ง ผู้เล่นที่อยู่ในวงกลม ก็เอามือจับหูไว้ด้วย ตามผู้นำ ครั้งที่ ๔ ผู้นำพูดว่า “จมูก” และเปลี่ยนเอามือจับปากไว้ แต่ ผู้เล่นทุกคนต้องเปลี่ยนเอามือจับจมูกอย่างรวดเร็ว การเล่นจะดำเนินใหม่ โดยการเปลี่ยนเรียกอวัยวะไปเรื่อย ๆ
 - ๒) ผู้เล่นคนใดจับต้องอวัยวะผิดจากที่ผู้นำพูดหรือจับเข้าไปจะต้องออกจากแข่งขัน หรือมาเป็นผู้นำในเกมต่อไป

๓. เกมรถไฟด่วน

ความมุ่งหมาย ทักษะการเคลื่อนไหว

วิธีเล่น

- ๑) แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง ให้มือแตะบ่าผู้เล่นคนข้างหน้าเริ่มเล่น ให้ทุกคนวิ่งไปข้างหน้าในลักษณะแถวตอนเรียงหนึ่ง และมือต้องไม่หลุดจากบ่าของผู้เล่นคนข้างหน้าวิ่งไปจนคน สุดท้ายผ่านเส้นชัย ระหว่างวิ่งทำเสียงหวูดรถไฟ เสียงไอน้ำและทำเสียงฉีกฉีก ๆ ไปด้วย
- ๒) แถวใดผ่านเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างเกมประเภทไล่จับ

๑. เกมม้าพยศ

ความมุ่งหมาย ทักษะการเคลื่อนไหว ความคล่องตัว

วิธีเล่น

- ๑) แบ่งผู้เล่นเป็นชุด ๆ ละ ๓ คน จับกอดเอวกันไว้ จัดว่าเป็นม้า
- ๒) ม้าแต่ละตัวจะกระจายกันอยู่ในสนาม หรือพื้นที่ที่กำหนดให้
- ๓) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ให้ม้าวิ่งไปรอบ ๆ พื้นที่ และพยายามแตะคนที่อยู่หลังสุดของม้าตัวอื่น ๆ โดยคนหน้าสุดเป็นคนมี สิทธิ์แตะ ส่วนคนที่สามของแต่ละชุดต้องคอยหลบหลีก และต้องกอดเอวคนหน้าอย่าให้หลุดจากกันด้วย
- ๔) ม้าตัวใดถูกแตะต้องออกจากการเล่น
- ๕) ม้าตัวใดไม่ถูกแตะเลยจะเป็นผู้ชนะเลิศ
- ๖) คนหลังสุดของแต่ละชุดชุดใดถูกแตะต้องออกจากการแข่งขัน
- ๗) ม้าตัวใดหลบหนีได้ดีไม่ถูกแตะเลยจะเป็นผู้ชนะ

๒. เกมเสือไล่วัว

ความมุ่งหมาย ทักษะความคล่องตัว การเคลื่อนไหว

วิธีเล่น

- ๑) ให้ผู้เล่นทุกคนจับมือเป็นวงกลมเสือ ผู้เล่นออกมาเป็นวัวอยู่ในวงกลม ๒-๓ คน และให้เป็นเสืออยู่นอกวงกลม ๑-๒ คน
- ๒) เมื่อสัญญาณเริ่ม ให้เสือพยายามมุดลอดวงกลม ซึ่งเป็นคอกเข้ามาจับหรือแตะวัวให้ได้
- ๓) วัวต้องพยายามหนีอย่าให้เสือแตะ โดยมุดลอดคอกเข้าออกได้สะดวก
- ๔) คนที่เป็นคอกต้องพยายามช่วยวัว ป้อนกันเสือไม่ให้มุดลอดเข้าออกได้สะดวก
- ๕) วัวเมื่อถูกเสือแตะก็เปลี่ยนไปเป็นเสือบ้าง

ตัวอย่างเกมแบบผลัด

๑. เกมส่งสลับ

- ความมุ่งหมาย ความสัมพันธ์ของกลุ่ม
- สถานที่ - สนาม
- อุปกรณ์ - ลูกบอล แกวละ ๑ ลูก
- จำนวนผู้เล่น - ทั้งห้องเรียน
- วิธีเล่น
- ๑) แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ แถว เท่า ๆ กัน
 - ๒) แต่ละแถวเข้าแถวตอนยืนแยกเท้า คนหน้าสุดถือลูกบอลห่างกัน ๑ ช่วงแขน
 - ๓) เมื่อได้ยินสัญญาณคนแรกส่งลูกบอลด้วยมือสองข้างข้ามศีรษะ ทำไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายวิ่งสลับฟันปลา ระหว่างคนภายในแถวมาข้างหน้าเมื่อถึงให้ส่งบอลข้ามศีรษะและคนต่อ ๆ ไปปฏิบัติเช่นคนแรก
 - ๔) แถวใดเสร็จก่อนเป็นแถวชนะถ้าลูกบอลหลุดมือให้คนที่ทำบอลตกวิ่งไปเก็บบอล แล้วกลับ มายืนประจำที่จึงจะส่งบอลต่อไปได้

๒. เกมกระซิบบ่าว

- ความมุ่งหมาย การสื่อสารทางภาษา ความว่องไว
- สถานที่ - ในห้องเรียน หรือสนาม
- อุปกรณ์ - กระดาษ ปากกา แกวละ ๑
- จำนวนผู้เล่น - ทั้งห้องเรียน
- วิธีเล่น
- ๑) แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ แถว เท่า ๆ กัน
 - ๒) แต่ละแถวนั่งเป็นแถวตอน คนหน้าห่างจุดที่กำหนด ประมาณ ๑ เมตร
 - ๓) เมื่อได้ยินสัญญาณคนแรก วิ่งไปอ่านข้อความในกระดาษที่ครูเขียนเตรียมไว้ แล้ววิ่งไปกลับมากระซิบบคนที่ ๒ คนที่ ๒ กระซิบบคนต่อ ๆ ไป จนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายวิ่งมาเขียนหรือมาบอกกับครู ซึ่งอยู่ที่จุดกำหนด
 - ๔) แถวใดส่งข่าวได้เร็ว และถูกต้องที่สุดเป็นแถวชนะ

๓. เกมบอลลอดอุโมงค์

- ความมุ่งหมาย - ความคล่องตัว ทักษะการเคลื่อนไหว
- สถานที่ - สนามหญ้า
- อุปกรณ์ - ลูกบอล ๔ ลูก
- จำนวนผู้เล่น - ทั้งห้องเรียน
- วิธีเล่น
- ๑) แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ แถว เท่า ๆ กัน
 - ๒) แต่ละแถวเข้าแถวตอน ห่างกัน ๑ ช่วงแขน ยืนแยกเท้า คนหัวแถวถือลูกบอล
 - ๓) เมื่อได้ยินสัญญาณ คนที่หัวแถวรีบส่งบอลลอดช่องขาไปให้คนหลัง คนหลังรับส่งต่อไปจนถึงคนสุดท้าย ลูกบอลตก หรือออกจากแถว ใดก็ได้ให้ส่งเข้าต่อ ณ จุดนั้น

ตัวอย่างของเกมนันทนาการ

๑. เกมแนะนำตัว

- ความมุ่งหมาย - ทำความรู้จักกัน
- วิธีเล่น
- ๑) ให้นั่งล้อมวงเป็นวงกลม
 - ๒) ใช้ยังพระปรบมือ ๒ ครั้ง พร้อม ๆ กัน แล้วแนะนำตัว
 - ๓) การแนะนำตัว ให้กำมือใช้หัวนิ้วมือซ้ายชี้คนทางซ้าย พร้อมกับเอ่ยชื่อ แล้วใช้นิ้วหัวแม่มือขวาชี้คนทางขวา พร้อมกับเอ่ยชื่อคนทางขวา
 - ๔) เริ่มโดยการปรบมือสองครั้ง แล้วเริ่มที่คนใดคนหนึ่ง เมื่อบอกชื่อเสร็จ ปรบมือ ๘ ครั้ง แล้วคนต่อไปทำบ้าง ตามลำดับ

๒. เกมทายอาชีพ ๓ ครั้ง

- ความมุ่งหมาย - ความคิดสร้างสรรค์
- วิธีเล่น
- ๑) ทุกคนอาจจะนั่งเป็นกลุ่มหรือนั่งที่ของตนต่างมีอาชีพของตนอยู่
 - ๒) ให้คนใดคนหนึ่งขึ้นมา เป็นคนบอกชื่อของเครื่องมือเครื่องใช้ในอาชีพของตน โดยกำหนดให้ทายได้ ๓ ครั้ง ถ้าถูกก็ได้ เป็นคนถูกทายแทน
 - ๓) ผู้นำเกมจะเริ่มโดยการเป็นผู้ทาย โดยให้คนใดคนหนึ่งขึ้นมาบอกเครื่องมือเครื่องใช้ของอาชีพของตนทีละอย่างเมื่อครบ ๕ อย่างยังทายไม่ได้ ก็จะเปลี่ยนคนอื่นหรือต้องทายคนอื่นต่อไป โดยผู้ถูกทายจะเป็นคนเฉลยให้
 - ๔) ถ้าผู้ทายทายได้ถูก คนถูกทายก็จะไปเป็นผู้ทายแทน

กระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการ

๑. การวางแผนและการเตรียมการ:

การวางแผนและเตรียมการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน เป็นกระบวนการที่ต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย เพื่อให้กิจกรรมมีความสนุกสนานและเป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วม นี่คือขั้นตอนที่สำคัญในการจัดกิจกรรมนันทนาการ:

๑. กำหนดเป้าหมายของกิจกรรม: กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เช่น การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน หรือการพัฒนาทักษะเฉพาะทาง
๒. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย: กำหนดช่วงอายุ ความสนใจ และความสามารถพิเศษของเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมได้
๓. สำรวจความสนใจและความต้องการ: สำรวจความคิดเห็นจากเยาวชนเกี่ยวกับกิจกรรมที่ต้องการเข้าร่วม เช่น การทำแบบสอบถาม หรือการสัมภาษณ์กลุ่ม
๔. เลือกประเภทกิจกรรม: กำหนดประเภทของกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น กีฬา, งานฝีมือ, การแสดง, หรือกิจกรรมกลางแจ้ง
๕. วางแผนรายละเอียดกิจกรรม:
 - กำหนดวัน เวลา และสถานที่จัดกิจกรรม
 - วางแผนเกี่ยวกับอุปกรณ์และวัสดุที่จำเป็นในการจัดกิจกรรม
 - กำหนดงบประมาณ และแหล่งที่มาของเงินทุน
๖. จัดเตรียมบุคลากร:
 - จัดหาทีมงานที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม อาจมีการฝึกอบรมทีมงานก่อนเริ่มกิจกรรม
 - คัดเลือกผู้ดูแลหรือผู้ช่วยในการจัดกิจกรรม เช่น อาจารย์, ผู้ปกครอง, หรือเยาวชนที่มีประสบการณ์
๗. ประชาสัมพันธ์กิจกรรม: สื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมให้กับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์, ประกาศในโรงเรียน หรือการแจกใบปลิว เป็นต้น
๘. งบประมาณ: วางแผนงบประมาณอย่างรอบคอบ ครอบคลุมค่าใช้จ่ายต่างๆ เช่น สถานที่ อุปกรณ์ อาหาร และอื่นๆ

๒. การออกแบบกิจกรรม:

การออกแบบกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชนเป็นกระบวนการที่ต้องพิจารณาหลายปัจจัยเพื่อให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของเยาวชนอย่างแท้จริง โดยปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้กิจกรรมนันทนาการที่ดีขึ้นมีคุณภาพ ตอบสนองต่อความต้องการของเยาวชน และสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับพวกเขาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่

๑. กิจกรรมสอดคล้องกับความสนใจและความชอบของเยาวชน: ควรสำรวจความสนใจและความชอบของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กิจกรรมที่ออกแบบตรงกับสิ่งที่พวกเขาชื่นชอบ
๒. รูปแบบกิจกรรม: เลือกประเภทกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น กีฬา ศิลปะ ดนตรี เกม การท่องเที่ยว การเรียนรู้ การทำกิจกรรมเพื่อสังคม เป็นต้น
๓. อายุและระดับพัฒนาการ: คำนึงถึงช่วงอายุและพัฒนาการของเยาวชนแต่ละกลุ่ม เนื่องจากกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเล็กอาจไม่เหมาะกับวัยรุ่น

๔. คุณค่าทางการศึกษา: เนื้อหาและกิจกรรมย่อยควรมีองค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมย่อยต่างๆ ที่น่าสนใจ มีความหลากหลาย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม เช่น การทำงานเป็นทีม การพัฒนาทักษะการสื่อสาร หรือการคิดวิเคราะห์ เป็นต้น เพื่อให้สามารถกำหนดเกณฑ์ วิธีการวัดและประเมินความสำเร็จของกิจกรรมได้อย่างชัดเจน
๕. ความปลอดภัย: คำนึงถึงความปลอดภัยในกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อป้องกันอุบัติเหตุและทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกปลอดภัย
๖. การมีส่วนร่วม: สร้างโอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนและดำเนินกิจกรรม เพื่อเพิ่มความรู้สึกสนุกสนานและความรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรม
๗. การใช้ทรัพยากรที่มี: พิจารณาทรัพยากรที่มี ทั้งด้านสถานที่ อุปกรณ์ และบุคลากร เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น
๘. การสร้างสรรค์และนวัตกรรม: นำเทคโนโลยีหรือแนวคิดใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม เพื่อเพิ่มที่น่าสนใจและความท้าทาย
๙. การประเมินผล: กำหนดวิธีการประเมินผลกิจกรรมหลังจากเสร็จสิ้น เพื่อวัดผลสำเร็จและรับข้อเสนอแนะแก้ไขในครั้งถัดไป

๓. การดำเนินกิจกรรม:

การดำเนินกิจกรรมนั้นหนาแน่นคือการขึ้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรมที่วางแผนไว้แล้วให้บรรลุวัตถุประสงค์ซึ่งผู้จัดกิจกรรมต้องตรวจสอบความพร้อมต่าง ๆ ที่ได้เตรียมไว้แล้ว และในขั้นตอนดำเนินกิจกรรมผู้จัดกิจกรรมต้องกำกับดูแลเรื่องต่อไปนี้

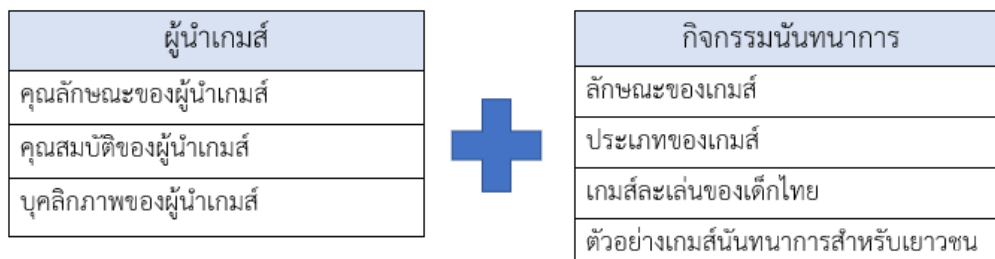
๑. การจัดการเวลา: ควบคุมเวลาให้เป็นไปตามแผน ให้มีเวลาพักผ่อน และมีกิจกรรมที่หลากหลาย
๒. การสร้างบรรยากาศ: สร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และเป็นกันเอง เพื่อให้เยาวชนรู้สึกเพลิดเพลินและมีส่วนร่วม
๓. การดูแลเยาวชน: ดูแลเยาวชนอย่างใกล้ชิด ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือเมื่อจำเป็น
๔. การแก้ไขปัญหา: เตรียมแผนการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม

๔. การติดตามและประเมินผล:

หลังจากกิจกรรมเสร็จสิ้น ควรมีการประเมินผลจากเยาวชนที่เข้าร่วมและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม โดยสามารถมีวิธีการดังนี้

๑. การเก็บรวบรวมข้อมูล: เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของเยาวชน ความสำเร็จของกิจกรรม และข้อเสนอแนะต่างๆ
๒. การวิเคราะห์ข้อมูล: วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความสำเร็จของกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ เป้าหมาย หรือตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ตามแผน และหาแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป
๓. การรายงานผล: จัดทำรายงานผลการจัดกิจกรรมและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป เพื่อนำเสนอต่อผู้เกี่ยวข้อง

รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน



กระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการ สำหรับเยาวชน
การวางแผนและการเตรียมการ
การออกแบบกิจกรรม
การดำเนินกิจกรรม
การติดตามและประเมินผล

๔. การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย : กีฬากระบี่กระบอง"



รายงาน การดำเนินงานการจัดการความรู้

KNOWLEDGE MANAGEMENT

การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน
และกีฬาไทย
การจัดแข่งขันกีฬากระบี่กระบอง

ปีการศึกษา 2567
คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ส่วนที่ ๑

ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

การจัดการความรู้มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. ๒๕๔๖ มาตรา ๑๑ กำหนดไว้ว่าส่วนราชการมีหน้าที่พัฒนาความรู้ในส่วนราชการ เพื่อให้มีลักษณะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ โดยต้องรับรู้ข้อมูลข่าวสารและสามารถประมวลผลความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติราชการได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว เหมาะสมกับสถานการณ์ รวมทั้งต้องส่งเสริมและพัฒนาความรู้ความสามารถสร้างวิสัยทัศน์และปรับเปลี่ยนทัศนคติของข้าราชการในสังกัดให้เป็นบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและมีการเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการของส่วนราชการให้สอดคล้องกับการบริหารราชการให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามพระราชกฤษฎีกา รวมถึงพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ซึ่งปรากฏในมาตราที่ ๘ “การศึกษา หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคมการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” ใน มาตรฐานการศึกษาของชาติมาตรฐานที่ ๓ คือ “แนวการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่งความรู้” ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) การพัฒนาสถาบันสู่สถาบันเรียนรู้กำหนดเกณฑ์การประเมินมาตรฐานการอุดมศึกษาให้สถาบันมีการสร้างและพัฒนาสังคมฐานความรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งต้องมีการจัดการความรู้ เพื่อมุ่งสู่สถาบันแห่งการเรียนรู้โดยมีการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในสถาบัน ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในสถาบันสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้สถาบันอุดมศึกษามี ความสามารถในการแข่งขันสูงสุด กระบวนการในการบริหารจัดการความรู้ในสถาบัน ประกอบด้วยการระบุนิยามความรู้ การคัดเลือก การรวบรวมการจัดเก็บความรู้ การเข้าถึงข้อมูลและการแลกเปลี่ยนความรู้ ทั้งภายใน และภายนอกสถาบัน การสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในสถาบัน การกำหนดแนววิธีปฏิบัติงาน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการความรู้ ในมหาวิทยาลัยให้ดียิ่งขึ้น สำหรับกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการกับความรู้ที่จะเกิดขึ้น ประกอบด้วย ๗ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้ และเป้าหมายของการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๑.๑ การศึกษาพันธกิจของคณะ เป็นการพิจารณาว่าองค์กรมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมายคืออะไร และเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เราจำเป็นต้องใช้อะไร ขณะนี้เรามีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใดบ้าง อยู่ที่ใคร

๑.๒ บุคคลที่เกี่ยวข้องร่วมกันกำหนดประเด็นความรู้ อาจประกอบด้วยรองคณบดี /บุคลากรด้านผู้สอน/บุคลากรสายสนับสนุน/เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งด้านอื่น ๆ ที่เป็นไปตามพันธกิจของคณะ

๑.๓ กำหนดบุคลากรกลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้และทักษะอย่างชัดเจนตามประเด็นความรู้ที่กำหนด อย่างน้อยควรเป็นบุคลากรที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการจัดการความรู้ดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้ ซึ่งสามารถทำได้หลายทาง เช่น การสร้างความรู้ใหม่ แสวงหาความรู้จากภายนอก รักษาความรู้เก่า กำจัดความรู้ที่ไม่ได้ใช้แล้ว โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๒.๑ คณะเชิญบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่สอดคล้องกับประเด็นการจัดการความรู้ มาร่วมประชุมถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ตามประเด็นการจัดการความรู้ โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

๒.๒ หากมีประเด็นใดที่ยังมีข้อมูลไม่เพียงพอ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ คณะมีการกำหนดผู้รับผิดชอบช่วยกันแสวงหาความรู้ เป็นการส่งเสริมให้มีชุมชนนักปฏิบัติและเครือข่ายด้านการจัดการความรู้ทั้งระหว่างหน่วยงานภายในสถาบัน และภายนอกสถาบัน เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมทั้งด้านงบประมาณ เวลา สถานที่

ขั้นตอนที่ ๓ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ เป็นการวางโครงสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อการเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องในอนาคต

๓.๑ จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งหมดที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ รวมทั้งการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม แล้วนำข้อมูลมาจัดเก็บอย่างเป็นระบบเป็นหมวดหมู่เพื่อให้บุคลากรที่ต้องการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถเข้าถึงแนวปฏิบัติที่ดีได้ง่าย

๓.๒ มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการและเผยแพร่ความรู้ในองค์กรให้เกิดความประหยัดและเกิดประโยชน์สูงสุด

๓.๓ มีการจัดพิมพ์วารสารหรือสิ่งพิมพ์เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และยกย่องให้เกียรติแก่ผู้เป็นเจ้าของความรู้เคล็ดลับหรือนวัตกรรมดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๔ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ เป็นการปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน และปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์และเหมาะสม แนวปฏิบัติ คณะเชิญผู้มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์มาร่วมกันวิเคราะห์ สังเคราะห์และกลั่นกรององค์ความรู้ จากนั้นก็ปรับเนื้อหา ภาษาและรูปแบบให้สมบูรณ์และเหมาะสม

ขั้นตอนที่ ๕ การเข้าถึงความรู้ เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก โดยใช้พวกระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) Web site, Web blog, บอร์ดประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะได้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับบุคลากรและนักศึกษารับทราบ โดยนำข้อมูลไปไว้บนเว็บไซต์ของคณะ ดังนี้ https://www.tnsuspb.ac.th/web_edu/

ขั้นตอนที่ ๖ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ทำได้หลายวิธี โดยกรณีเป็น ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) อาจจัดทำเป็น เอกสาร, ฐานความรู้ , เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ กรณีเป็น ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) อาจจัดทำเป็นระบบ, กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม, ชุมชนแห่งการเรียนรู้, ระบบพี่เลี้ยง, การสับเปลี่ยนงาน, การยืมตัว, เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะจัดประชุมแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากความรู้ ทักษะของผู้มีประสบการณ์ตรง (tacit knowledge) เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีตามประเด็นความรู้

ขั้นตอนที่ ๗ การเรียนรู้ ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากสร้างองค์ความรู้ > นำความรู้ไปใช้ > เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่และหมุนเวียนไปอย่างต่อเนื่องโดยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

๗.๑ ผู้รับผิดชอบเผยแพร่องค์ความรู้จากการจัดการความรู้ ให้กับกลุ่มเป้าหมายนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

๗.๒ มีการติดตามผลและรายงานผลการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ตามเป้าหมายของการจัดการความรู้

คณะศึกษาศาสตร์ เปิดสอนระดับปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต ศษ.บ. (พลศึกษา) การดำเนินงานของคณะศึกษาศาสตร์ ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนา องค์ความรู้ โดยการจัดการศึกษาและการบริหารหลักสูตรมีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาและกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะที่เป็นไปตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ ภายใต้การดำเนินงานตามพันธกิจของคณะ ๕ ด้าน ดังนี้

๑. ผลิตบัติตด้านพลศีกษา

๒. ศีกษา คั่นคว่า วิจัยเพื่อสร้างและพัฒนาองศ์ความรู้ นวัตกรรม ด้านพลศีกษา กีฬา
นันทนาการและสาขาอื่นที่เกียวข้อง

๓. บริการวิชาการแก่สังคม

๔. ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย

๕. ส่งเสริมและพัฒนาศีกษาศึกษาให้มีศีกยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล

สำหรับปีการศีกษา ๒๕๖๔ คณะศีกษาศาสตร์ ได้ดำเนินการจัดการความรู้ตามข้อกำหนดในการ
ประกันคุณภาพการศีกษาภายใน มาตรฐานที่ ๕ การบริหารจัดการ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๐ การบริหารของคณะเพื่อ
สนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ เกณฑ์มาตรฐานข้อที่ ๔ กล่าวไว้ว่า มีการกำหนดประเด็นความรู้ที่
สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ ดำเนินการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็น
ที่กำหนด เผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ จากข้อกำหนดดังกล่าว คณะได้ดำเนินการจัดการความรู้
อย่าง น้อย ๑ ประเด็น ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ โดยมีฝ่ายวิชาการ คอยกำกับติดตาม ส่งเสริม สนับสนุนให้
คณะดำเนินการจัดการความรู้ ในการนี้ คณะศีกษาศาสตร์ได้ทำการจัดการความรู้เรื่อง “การนิเทศศีกษาฝึก
ประสบการณ์วิชาชีพครูระหว่างเรียนแบบออนไลน์” ซึ่งสอดคล้องกับ พันธกิจ ที่ ๑ การผลิตบัติตด้าน

พลศีกษา เพื่อรวบรวมองศ์ความรู้ด้านวิธีการติดตามสังเกตการฝึกสอนของนักศีกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
ระหว่างเรียนแบบออนไลน์ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ และเพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดี
ในการดูแลนักศีกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูระหว่างเรียน

ส่วนที่ ๒

ผลการดำเนินงานการจัดการความรู้

คณะศึกษาศาสตร์ ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ โดยมีการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้สอดคล้องกับพันธกิจของคณะจึงได้ดำเนินการจัดการความรู้โดยมีการแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ และดำเนินการจัดการความรู้ตามกระบวนการจัดการจัดการความรู้ ได้แก่ กำหนดประเด็นความรู้ เป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายจัดการความรู้ และจัดทำแผนการดำเนินการจัดการความรู้ มีรายละเอียดดังนี้

๑. ประเด็น เป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายการจัดการความรู้

ประเด็นความรู้	เป้าหมายของการจัดการความรู้	กลุ่มเป้าหมายที่จะ	พันธกิจที่สอดคล้อง
การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการเล่น พื้นบ้านและกีฬาไทย : การจัดแข่งขันกีฬา กระป๋อง	๑. จำนวนนักศึกษาที่นำไป ใช้ร้อยละ ๑๐๐ ๒. ประเมินผลความพึงพอใจของ นักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัด กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬา ไทย : การจัดการแข่งขันกีฬากระป๋อง (> ๓.๕๑)	๑. นักศึกษาสาขาวิชา พลศึกษาจำนวน ๔๒ คน	พันธกิจที่ ๓.๔ ทะนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม การเล่นพื้นบ้าน และกีฬาไทย

๒. แผนการดำเนินงานการจัดการความรู้

ลำดับกิจกรรม	กิจกรรม/กิจกรรม	วันที่
กิจกรรมที่ ๑	การบ่งชี้ความรู้	วันที่ ๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๗ วันที่ ๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ วันที่ ๑๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ วันที่ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ วันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๔
กิจกรรมที่ ๒	สร้างและแสวงหาความรู้	วันที่ ๒๗ พฤศจิกายน ๒๕๖๗
กิจกรรมที่ ๓	การรวบรวมความรู้	วันที่ ๖ ธันวาคม ๒๕๖๗
กิจกรรมที่ ๔	การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และกลั่นองค์ความรู้	วันที่ ๖ ธันวาคม ๒๕๖๗
กิจกรรมที่ ๕	การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	วันที่ ๑๑ ธันวาคม ๒๕๖๗

ขั้นตอนที่ ๒ การเผยแพร่และ ถ่ายทอดสู่การปฏิบัติ	๑. จัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ ไปสู่กลุ่มเป้าหมาย ๒. วิทยากรบรรยายนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ	วันที่ ๒๓ ธันวาคม ๒๕๖๗
ขั้นตอนที่ ๓ การสรุปและประเมิน ผลการนำไป	๑. ติดตามการนำองค์ความรู้ไปใช้ ๒. ประเมินผลสรุปผลการนำไปใช้	วันที่ ๑๕ มกราคม ๒๕๖๘

ส่วนที่ ๓

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดการความรู้

ตอนที่ ๑ ความเป็นมากีฬาระบี่กระบอง

กีฬาระบี่กระบองเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของไทย ซึ่งสืบทอดมาจากสมัยบรรพบุรุษหลายชั่วคน จนไม่สามารถที่จะหาแหล่งที่มาและบุคคลที่เป็นผู้คิดค้นได้ อย่างไรก็ตามกระบี่กระบองก็ได้แพร่หลายไปในหมู่คนไทย ปัจจุบันกระบี่กระบองได้กลายมาเป็นศิลปะการกีฬาประจำชาติไทยอย่างหนึ่ง ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยที่บรรพบุรุษได้ใช้ป้องกันประเทศจากการรุกรานของข้าศึกศัตรู จนทำให้ประเทศไทยเป็นเอกราช ตราบเท่าทุกวันนี้ ดังที่ Koedkaew (๑๙๘๔,๗-๙) ได้กล่าวว่า วิชากระบี่กระบองเป็นกีฬาประจำชาติไทยมาโดยตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อท่านได้เห็นชาวต่างชาติเขารักศิลปะประจำชาติของเขาและเผยแพร่ให้เป็นที่ประจักษ์แก่ชาวโลกมากเพียงใด ก็ยิ่งทำให้ท่านบูชากระบี่กระบองของไทยไว้เหนือสิ่งอื่นใดมากยิ่งขึ้นเพียงเท่านั้น ดังนั้นคนไทยทุกคนต้องหวงแหนและสืบสานการถ่ายทอดศิลปะประจำชาติไทยแขนงนี้ไปสู่รุ่นลูกรุ่นหลานให้คงอยู่สืบไปภูมิปัญญาไทย คือ ความรู้ ความ สามารถ วิธีการ องค์ความรู้ที่คนไทยได้ค้นคว้า รวบรวม และจัดเป็นความรู้ ถ่ายทอด ปรับปรุง จากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง จนเกิดผลิตผลที่ดี งดงาม มีคุณค่า ความคิด ความเชื่อ ศิลปวัฒนธรรมประเพณีและพิธีกรรมที่สืบทอดต่อ ๆ กันมา ซึ่งควรคำนึงถึงคุณค่าของภูมิปัญญาไทย ยกย่องส่งเสริมผู้ทรงภูมิปัญญาให้สามารถเผยแพร่ความรู้และธำรงรักษาเอกลักษณ์ ศักดิ์ศรีของชาติไทยไว้ โดยสืบทอดภูมิปัญญาไทยที่มีความเชื่อ ความศรัทธาให้สืบทอดกันไป รุ่งสฤษฎ์ บุญหล่อ (๒๕๕๘) ได้กล่าวไว้ว่า

...กระบี่กระบองเป็นกีฬาประเภทการต่อสู้ป้องกันตัวของไทยดั้งเดิมชนิดหนึ่ง ซึ่งเราทุกคนควรจะสนับสนุนและรักษาไว้ให้คงเป็นเอกลักษณ์และมรดกของชาติต่อไป โดยในปัจจุบัน บรรดาผู้ที่เล่าเรียนสำเร็จ โดยมากออกไปรับราชการเป็นครูพลศึกษาอยู่ตามต่างจังหวัดต่างๆ ทั่วประเทศ ได้พยายามนำวิชากระบี่กระบองไปเผยแพร่ และเป็นที่น่าสนใจของประชาชนเป็นอย่างมาก จึงนับว่าศิลปะชิ้นนี้นอกจากจะไม่สูญหายไปจากโลกแล้ว คงเจริญก้าวหน้าเอาไว้วอดหรือแสดงความเป็นเจ้าของในวิชาการแขนงนี้ได้ในอนาคต...

การอนุรักษ์กีฬาระบี่กระบองนั้นถือว่าเป็นศิลปะการแสดง การต่อสู้ป้องกันตัวแบบไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยที่สามารถใช้เป็นสื่อหรือเครื่องมือทางการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญาและก่อให้เกิดความมีสำนึกในความเป็นไทยได้อย่างดียิ่ง (พิชัยณรงค์ กงแก้ว, ๒๕๖๔) ดังนั้นการที่จะนำกีฬาระบี่กระบองซึ่งเป็นกีฬาภูมิปัญญาไทยที่เป็นเอกลักษณ์ความเป็นชาติไทยตั้งแต่บรรพบุรุษเพื่อใช้เป็นสื่อทางการศึกษาที่มีคุณค่า ควรมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่ชัดเจนในเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต รวมทั้งสามารถสร้างความภูมิใจในความเป็นไทยให้ทั้งชาวไทย

ต้นกำเนิดและพัฒนาการของกระบี่กระบอง

กระบี่กระบองเป็นศิลปะการต่อสู้ของไทยที่มีรากฐานมาจากการฝึกฝนการใช้อาวุธของทหารโบราณ ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัยและกรุงศรีอยุธยา โดยเป็นศาสตร์ที่ใช้ทั้งกระบี่ (ดาบเดี่ยว) และดาบสองมือ รวมถึงอาวุธไทยอื่น ๆ เช่น กระบอง, ดั้ง, โล่, พลอง, และจ้าว นอกจากใช้ในการรบแล้ว กระบี่กระบองยังถือเป็นศิลปะการต่อสู้ที่แสดงถึงความงดงามของการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์

การแข่งขันกระบี่กระบองในยุคแรก

ในอดีต กระบี่กระบองมิได้เป็นเพียงการฝึกฝนของนักรบเท่านั้น แต่ยังเป็นการเล่นที่จัดขึ้นในงานพระราชพิธีและงานเทศกาลสำคัญ ตัวอย่างเช่น ในสมัยกรุงศรีอยุธยา กระบี่กระบองเป็นกีฬาที่ใช้ในการแสดงหน้าพระที่นั่งของพระมหากษัตริย์ และมีการประลองกันอย่างจริงจัง

กระบี่กระบองในยุคปฏิรูปการศึกษา (รัชกาลที่ ๖ - รัชกาลที่ ๗)

ในช่วงสมัยรัชกาลที่ ๖ และรัชกาลที่ ๗ กระบี่กระบองถูกบรรจุเข้าในหลักสูตรการศึกษาของไทย เนื่องจากเป็นกีฬาที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายและปลูกฝังวินัยให้กับเยาวชน การแข่งขันเริ่มมีการกำหนดกติกาให้เป็นระบบมากขึ้น และมีการจัดการแข่งขันระหว่างโรงเรียน

การแข่งขันกระบี่กระบองในระดับชาติ

กระบี่กระบองได้รับการส่งเสริมโดยกรมพลศึกษาและการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ทำให้เริ่มมีการแข่งขันอย่างเป็นทางการในการแข่งขันกีฬาระดับประเทศ เช่น กีฬาแห่งชาติ และกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ

- กีฬาแห่งชาติ: กระบี่กระบองได้รับการบรรจุเป็นหนึ่งในกีฬาพื้นบ้านของไทยที่มีการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง
- กีฬานักเรียนและเยาวชนแห่งชาติ: มีการจัดการแข่งขันกระบี่กระบองเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนเรียนรู้ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย

การแข่งขันกระบี่กระบองในระดับนานาชาติ

แม้ว่ากระบี่กระบองจะยังไม่ได้การบรรจุเป็นกีฬาสากลอย่างเป็นทางการ เช่นเดียวกับมวยไทย แต่มีการเผยแพร่ไปยังต่างประเทศในฐานะศิลปะการต่อสู้และการแสดงเชิงวัฒนธรรม การแข่งขันกระบี่กระบองบางครั้งถูกจัดขึ้นในงานเทศกาลวัฒนธรรมหรือการแข่งขันศิลปะป้องกันตัวแบบเอเชีย

บทสรุป

การแข่งขันกีฬากระบี่กระบองมีพัฒนาการมาตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน โดยเป็นทั้งศิลปะการต่อสู้ การแสดง และกีฬาที่มีการแข่งขันในระดับชาติ การส่งเสริมกระบี่กระบองให้คงอยู่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยมีความสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งในเชิงอนุรักษ์และการพัฒนาให้เป็นที่รู้จักในระดับสากล จึงมีการรวบรวมองค์ความรู้เรื่อง การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย : การจัดแข่งขันกีฬากระบี่กระบอง เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกการอนุรักษ์กีฬามรดกไทย

ตอนที่ ๒ องค์ประกอบของการจัดการแข่งขันกีฬากระบี่กระบอง

๑. การวางแผนและการบริหารจัดการ

- วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน กำหนดเป้าหมาย เช่น การส่งเสริมสุขภาพ การกระชับความสัมพันธ์ หรือการพัฒนาทักษะกีฬา
- ทีมงานและโครงสร้างองค์กร กำหนดหน้าที่และบทบาทของทีมงานในส่วนต่าง ๆ เช่น คณะกรรมการจัดงาน เจ้าหน้าที่การเงิน เจ้าหน้าที่ฝ่ายประสานงาน และเจ้าหน้าที่เทคนิคการแข่งขัน
- การบริหารงบประมาณ จัดทำงบประมาณสำหรับค่าใช้จ่าย เช่น ค่าสถานที่ รางวัล และอุปกรณ์กีฬา

๒. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

- สถานที่แข่งขัน : ต้องเหมาะสมกับประเภทกีฬา เช่น พื้นที่สนามควรมีขนาดเพียงพอให้นักกีฬาสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระและปลอดภัย ขนาดสนามแข่งขัน ๑๐x๑๐ เมตร โดยไม่มีสิ่งกีดขวางหรือมีพื้นผิวที่อาจทำให้เกิดการลื่นล้ม อาจเป็นโรงยิมส์เนเชียม ลานเอนกประสงค์ หอประชุม ฯลฯ

- **อุปกรณ์การแข่งขัน :** ประเภทอาวุธกระบี่ ประเภทอาวุธดาบสองมือ ประเภทอาวุธพลอง ประเภทอาวุธจ้าว ประเภทอาวุธพลอง-ไม้สั้น และประเภทอาวุธสามบาน
- **อุปกรณ์การตัดสิน :** ๑) นาฬิกาจับเวลา ๒) ใบคะแนนเกณฑ์การตัดสิน ๓) คอมพิวเตอร์ประมวลผล การแข่งขัน ๔) จอภาพมอนิเตอร์แสดงผลการตัดสิน ๕) จอภาพแสดงเวลาการแข่งขัน
- **สิ่งอำนวยความสะดวก:** ห้องพนักกีฬา ห้องน้ำ การเข้าถึงสำหรับผู้พิการ และพื้นที่สำหรับผู้ชม กล้องวงจรปิด หรือ สัญญาณอินเทอร์เน็ต
- **ระบบความปลอดภัย:** การประเมินความเสี่ยงและการเตรียมแผนฉุกเฉิน

๓. การดำเนินงานด้านกีฬา

- **กติกาและข้อกำหนด:** กำหนดประเภทการแข่งขัน กำหนดกฎระเบียบที่ชัดเจนตามมาตรฐานสากล
- **การจัดการนักกีฬา:** การลงทะเบียน การตรวจสุขภาพ และการบริหารเวลาการแข่งขัน
- **กรรมการและผู้ตัดสิน:** ต้องมีคุณสมบัติและความเชี่ยวชาญ

๔. การสื่อสารและประชาสัมพันธ์

- **การสื่อสารภายใน:** การประสานงานระหว่างทีมงานสมาคมกีฬา/สถาบันการศึกษา
- **การประชาสัมพันธ์ภายนอก:** การโฆษณาผ่านสื่อ เช่น โซเชียลมีเดีย โทรทัศน์ หรือโปสเตอร์
- **การลงทะเบียนผู้เข้าร่วมและผู้ชม:** ระบบออนไลน์และออฟไลน์

๕. การบริหารงานวันแข่งขัน

- **ตารางเวลา:** จัดทำตารางการแข่งขันที่ชัดเจนและไม่ซับซ้อน
- **การจัดการผู้ชม:** การจัดพื้นที่ การขายบัตร และการควบคุมมวลชน
- **การดูแลสุขภาพและความปลอดภัย:** การเตรียมทีมแพทย์และการจัดหาอุปกรณ์ช่วยชีวิต

๖. การติดตามและประเมินผล

- **การเก็บข้อมูลและสถิติ:** เช่น ผลการแข่งขันและการตอบรับจากผู้เข้าร่วม
- **การประเมินความสำเร็จ:** การตรวจสอบเป้าหมายที่ตั้งไว้ เช่น จำนวนผู้เข้าร่วม หรือผลกระทบทางสังคม
- **การสรุปบทเรียน:** เพื่อนำไปปรับปรุงการจัดงานในครั้งถัดไป

ตอนที่ ๓ ขั้นตอนการดำเนินการจัดการแข่งขัน

หลักการดำเนินการแข่งขันกีฬาระดับกระบี่ประกอบด้วย ๓ ขั้นตอน

การวางแผนการจัดการแข่งขัน หมายถึง กระบวนการต่าง ๆ คณะทำงานได้ตัดสินใจไว้ล่วงหน้า เกี่ยวกับการจัดการแข่งขันกีฬาระดับกระบี่ มีการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ และกำหนดวิธีการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแข่งขันอย่างมีขั้นตอน เพื่อให้การจัดการแข่งขันบรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ ๑ ศึกษาความเป็นไปได้ของการแข่งขัน

ขั้นที่ ๒ จัดทำโครงการจัดการแข่งขัน

ขั้นที่ ๓ วางแผนการดำเนินงานหรือกิจกรรมตามโครงการจัดการแข่งขัน

ขั้นที่ ๑ ศึกษาความเป็นไปได้ของการแข่งขัน

ขั้นตอนนี้ศึกษาภาพรวม ทั้งความเป็นไปได้ในการจัดการแข่งขันโดยพิจารณารายการดังนี้

๑. วัตถุประสงค์และเป้าหมายในการจัด

เพื่อกำหนดเป้าหมายในการจัดการแข่งขันกีฬากระป๋อง

๒. ศึกษาภูมิหลัง

ศึกษาข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬากระป๋องในอดีตเคยมีการจัดการแข่งขันกีฬารายการใดประเภทใด หรือระดับใดบ้าง เช่น การจัดแข่งขันมหกรรมกีฬา กีฬาเฉพาะอย่าง ระดับท้องถิ่น ระดับชาติหรือระดับนานาชาติ ผลเป็นอย่างไร จำนวนทีม จำนวนผู้ชมมากน้อยเพียงใด

๓. ประเภทกีฬาที่จัดการแข่งขัน

จะจัดแข่งขันกีฬาชนิดใด กีฬาประเภทกีฬาและคาดว่าจะมีทีมสมัครเข้าแข่งขันมากน้อยเท่าไร

๔. วันเวลาที่ทำการแข่งขัน

พิจารณาว่าช่วงเวลาใดที่เหมาะสมที่สุด โดยคำนึงถึงความพร้อมของปัจจัยต่าง ๆ ที่จะอำนวยความสะดวกในการจัดการแข่งขัน

๕. สถานที่จัดการแข่งขัน

พิจารณาความพร้อมของสนามแข่งขัน มีความพร้อมมากน้อยเพียงใดที่จะอำนวยความสะดวกในการจัดการแข่งขัน หรือสนามมีเพียงพอ และได้มาตรฐานหรือไม่

๖. กรรมการผู้ตัดสิน

พิจารณาว่า กรรมการผู้ตัดสินที่มีความสามารถเหมาะสมกับระดับของการจัดการแข่งขัน มีจำนวนผู้ตัดสินเพียงพอหรือไม่ ถ้าไม่เพียงพอจะหาได้จากที่ใด

๗. รางวัล

รางวัลที่มอบให้แก่ทีมชนะเลิศเป็นถ้วยรางวัล เงินรางวัล หรือให้เป็นวุฒิบัตร และแหล่งรางวัลจะได้จากแหล่งใดบ้าง

๘. การจัดบุคคลเข้าปฏิบัติหน้าที่

การจัดการแข่งขันจะประสบผลสำเร็จหรือไม่ ขึ้นอยู่กับบุคคลหรือคณะบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ ร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ร่วมคิดและร่วมทำของทุก ฝ่ายจึงจะเกิดผลดังกล่าว โดยพิจารณาว่าบุคคลเหล่านี้จะสรรหามาได้จากที่ไหนบ้าง และจะ ต้องใช้บุคคลจำนวนเท่าไร โดยหาข้อมูลจากการแข่งขันกีฬาในรายการอื่นที่เคยจัดมาในอดีตมาเปรียบเทียบได้ส่วนหนึ่ง

๙. งบประมาณ

งบประมาณเป็นสิ่งสำคัญในการทำงาน การจัดการแข่งขันต้องคิดคำนวณค่าใช้จ่ายงบประมาณมากน้อยเท่าไร จะหางบประมาณสนับสนุนจากแหล่งใด

๑๐. การจัดพิธีเปิดการแข่งขัน และพิธีปิดการแข่งขัน

ขั้นที่ ๒ จัดทำโครงการจัดการแข่งขัน

ในการเขียนโครงการจำเป็นที่จะต้องผู้รับผิดชอบโครงการ เพื่อที่จะดำเนินโครงการที่เขียนให้ได้สำเร็จตามความต้องการ ดังนั้นในลักษณะของโครงการบางโครงการ ผู้เขียนหรือกลุ่มผู้เขียนโครงการอาจจะเป็นคนละคนกับผู้ดำเนินงานตามโครงการหรืออาจจะเป็นคนๆ เดียวกันหรือกลุ่มๆเดียวกันก็ย่อมได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะปัจจัยหลายประการ เช่น ขนาดและชนิดของโครงการ ลักษณะของโครงการและอื่นๆ เป็นต้น ในการเขียนโครงการมีโครงสร้างหรือองค์ประกอบที่คล้ายกันดังนี้

๑. ชื่อโครงการ
๒. หน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ
๓. ผู้รับผิดชอบโครงการ
๔. หลักการและเหตุผล
๕. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย
๖. วิธีดำเนินการ
๗. แผนปฏิบัติงาน
๘. ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ
๙. งบประมาณและทรัพยากรที่ต้องใช้
๑๐. การติดตามและประเมินผลโครงการ

รูปแบบหรือหัวข้อในการเขียนโครงการข้างต้น อาจจะมีหัวข้อและรายละเอียดแตกต่างกันไปตามลักษณะหรือประเภทของโครงการ บางโครงการมีรายละเอียดมาก ทั้งนี้แล้วแต่ผู้เขียนโครงการจะพยายามจัดทำขึ้นหรือยึดถือโดยมุ่งหวังให้ผู้อ่านโครงการหรือผู้ปฏิบัติตามโครงการมีความชัดเจนและเข้าใจโดยง่ายที่สุด

ตัวอย่างการเขียนโครงการ

โครงการเผยแพร่และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม (กิจกรรมที่ 1 การแข่งขันกีฬาตำบลไทยและกระบี่กระบอง)

1. ฝ่าย/คณะ : กิจกรรมนักศึกษาและกิจกรรมพิเศษ
2. งาน : กิจกรรมนักศึกษาและกิจกรรมพิเศษ
3. ผู้รับผิดชอบ : นายอรรถภูมิ พุทธิพิณเสน, นายรณชัย อภิวงศ์งาม
4. แผนงาน : ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
5. ชื่องาน/โครงการ : เผยแพร่และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
(กิจกรรมที่ 1 การแข่งขันกีฬาตำบลไทยและกระบี่กระบอง)
6. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และเป้าหมายของสถาบันการศึกษา
สอดคล้องกับยุทธศาสตร์สถาบันการศึกษา
ยุทธศาสตร์ที่ 4 การทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
กลยุทธ์ที่ 1 พัฒนาระบบและกลไกการทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
กลยุทธ์ที่ 3 ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
สอดคล้องกับยุทธศาสตร์สถาบันการศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่
ยุทธศาสตร์ที่ 4 การทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
กลยุทธ์ที่ 1 พัฒนาระบบและกลไกการทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกีฬาไทย
กลยุทธ์ที่ 3 ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
7. สนองการประกันคุณภาพการศึกษามาตรฐาน ☐ หลักสูตร ☐ คณะ ☐ สถาบัน
องค์ประกอบที่ 1 การผลิตบัณฑิต
ตัวบ่งชี้ที่ 2 จำนวนกิจกรรมพื้นฐาน อนุรักษ์และเผยแพร่งานละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
8. สนองตัวชี้วัดของ กพร. ที่ 1.4 การทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม
ประเภทโครงการ/กิจกรรม
 1. กิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์
 2. กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ
 3. กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีน้ำเงิน
 4. กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม
 5. กิจกรรมส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม

สอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

1. ด้านคุณธรรมจริยธรรม
2. ด้านความรู้
3. ด้านทักษะทางปัญญา
4. ทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
6. ด้านทักษะพิสัย

สนองตอบต่อการประกันคุณภาพการศึกษา

องค์ประกอบที่ 3.2 การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา

องค์ประกอบที่ 4.1 การทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

สนองตอบต่อการประกันคุณภาพการศึกษา (สมศ.)

ตัวบ่งชี้ที่ 10 การส่งเสริมและสนับสนุนด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ตัวบ่งชี้ที่ 11 การพัฒนาสุนทรียภาพในมิติทางศิลปะและวัฒนธรรม

9. หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วยงานส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม กลุ่มกิจการนักศึกษาและกิจการพิเศษ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ ได้มีการกำหนดการจัดกิจกรรมการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมที่ 1 การจัดการแข่งขัน กีฬากระป๋องบอง เพื่อเป็นการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมการต่อสู้ประจำชาติไทยให้ดำรงอยู่สืบไปและเพื่อเป็น มรดกสืบทอดต่อเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมในการแข่งขัน อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างพื้นฐานวิชาชีพของ นักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษาอีกด้วย โดยให้มีความสอดคล้องและยังสามารถนำไปบูรณาการ การละเล่น พื้นบ้านและกีฬาไทย กับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทักษะและการสอนกระป๋องบองให้กับนักศึกษา โดยเป็นการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาและมีแนวคิดในการร่วมกันสืบสานศิลปวัฒนธรรมและก่อให้เกิด ความรักและหวงแหนในความเป็นไทยสืบไป

10. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นการส่งเสริมและเผยแพร่ อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย แก่ชุมชนและสังคม
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพนักศึกษาในการบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอน
3. เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกและตระหนักถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมประจำชาติไทย

11. ผลสัมฤทธิ์

- 10.1 ผลผลิต มีนักเรียน นักศึกษา ประชาชนและเยาวชนสนใจการเข้าร่วมการแข่งขัน
- 10.2 ผลลัพธ์ มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม ระดับดี

12. สถานที่ดำเนินการ

บริเวณอนุสาวรีย์สามกษัตริย์ ถนนพระปกเกล้า ตำบลศรีภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

13. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระหว่างวันที่ 2 – 3 พฤษภาคม 2563

14. ปฏิทินการปฏิบัติงาน

กิจกรรมที่ปฏิบัติ	หน่วยนับ	ระยะเวลาดำเนินการ				ระบุ ว/ด/ป ที่ทำจริง
		พ.ศ. 2563				
		ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	
1. ขออนุมัติดำเนินงาน	1 วัน					3 ก.พ. 2563
2. แต่งตั้งคณะกรรมการ	2 วัน					8-9 ก.พ. 2563
3. ประชุมคณะกรรมการ	1 วัน					25 มี.ค. 2563
4. ดำเนินงาน	2 วัน					2-3 พ.ค. 2563
5. สรุปประเมินผล	5 วัน					4-8 พ.ค. 2563

15. งบประมาณ จากแผนงบประมาณรายจ่าย (เงินรายได้ระหว่างปี) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

หน้า ข้อ จำนวนเงิน 20,000.-บาท (สองหมื่นบาทถ้วน)

แยกได้ตามรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการแข่งขันกีฬาคาบไทยและกระบี่กระบอง

หมวดรายจ่าย	จำนวนเงิน	รายละเอียด/เหตุผล
ค่าตอบแทน	9,600.-	1.ค่าตอบแทนผู้ตัดสิน จำนวน 8 คน คนละ 600 บาท จำนวน 2 วัน
ค่าใช้สอย	14,000	1.ค่าเงินรางวัล 14 รายการ รายการละ 1,000 บาท
รวมเป็นเงิน		=สองหมื่นบาทถ้วน=

16. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เผยแพร่ศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อสร้างเครือข่ายในชุมชนและสร้างความสุขให้กับประชาชนโดยทั่วไป
2. ได้ส่งเสริมการเล่นพื้นบ้าน ส่งเสริมสุขภาพพลานามัยที่ดีแก่เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป
3. ได้ทำนุบำรุงและรักษาศิลปวัฒนธรรมการเล่นพื้นบ้านของท้องถิ่นทั่วทุกภาคให้ยังคงอยู่สืบไป

12. สถานที่ดำเนินการ

บริเวณอนุสาวรีย์สามกษัตริย์ ถนนพระปกเกล้า ตำบลศรีภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

13. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระหว่างวันที่ 2 – 3 พฤษภาคม 2563

14. ปฏิทินการปฏิบัติงาน

กิจกรรมที่ปฏิบัติ	หน่วยนับ	ระยะเวลาดำเนินการ				ระบุ ว/ด/ป ที่ทำจริง
		พ.ศ. 2563				
		ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	
1. ขออนุมัติดำเนินงาน	1 วัน					3 ก.พ. 2563
2. แต่งตั้งคณะกรรมการ	2 วัน					8-9 ก.พ. 2563
3. ประชุมคณะกรรมการ	1 วัน					25 มี.ค. 2563
4. ดำเนินงาน	2 วัน					2-3 พ.ค. 2563
5. สรุปประเมินผล	5 วัน					4-8 พ.ค. 2563

15. งบประมาณ จากแผนงบประมาณรายจ่าย (เงินรายได้ระหว่างปี) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

หน้า ข้อ จำนวนเงิน 20,000.-บาท (สองหมื่นบาทถ้วน)

แยกได้ตามรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการแข่งขันกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง

หมวดรายจ่าย	จำนวนเงิน	รายละเอียด/เหตุผล
ค่าตอบแทน	9,600.-	1.ค่าตอบแทนผู้ตัดสิน จำนวน 8 คน คนละ 600 บาท จำนวน 2 วัน
ค่าใช้สอย	14,000	1.ค่าเงินรางวัล 14 รายการ รายการละ 1,000 บาท
รวมเป็นเงิน		=สองหมื่นบาทถ้วน=

16. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เผยแพร่ศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อสร้างเครือข่ายในชุมชนและสร้างความสุขให้กับประชาชนโดยทั่วไป
2. ได้ส่งเสริมการเล่นพื้นบ้าน ส่งเสริมสุขภาพพลานามัยที่ดีแก่เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป
3. ได้ทำนุบำรุงและรักษาศิลปวัฒนธรรมการเล่นพื้นบ้านของท้องถิ่นทั่วทุกภาคให้ยังคงอยู่สืบไป

งบประมาณค่าใช้จ่าย
ในการดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง
วันที่ 2-3 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
ณ บริเวณอนุสาวรีย์สามกษัตริย์ ตำบลศรีภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
จัดโดย มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเชียงใหม่

ลำดับ	รายการ	ราคา/หน่วย	จำนวน	รวมเป็นเงิน	หมายเหตุ
1	ค่าเหรียญรางวัล ทอง เงิน ทองแดง	50	180 เหรียญ	9,000	
2	ค่าถ้วยรางวัล	500	16 ถ้วย	8,000	
3	ค่าใบประกาศ/เกียรติบัตร	10	180 ใบ	1,800	
4	ค่ากรรมการผู้ตัดสิน	2,000	10 คน	20,000	เชิญมาจาก ต่างจังหวัด
5	ค่าอุปกรณ์เวที สนามแข่งขัน ระบบไฟ แสง สี เสียง	40,000	1 ชุด	40,000	จ้างทีม ออกแก๊สเซอร์
6	ค่าป้ายไวนิล	1,800	2 ป้าย	3,600	
7	ค่าที่พักคณะกรรมการผู้ตัดสิน	500	10 ห้อง	5,000	เชิญมาจาก ต่างจังหวัด
8	ค่าอาหารและเครื่องดื่ม คณะกรรมการและเจ้าหน้าที่	200/1คน	30 คน	6,000	
9	ค่าบำรุงสถานที่ การทำความสะอาด	300/คน	3 คน	900	
10	ค่าสนับสนุนเงินบำรุงทีมที่เข้าร่วม แข่งขัน	5,000	10 ทีม	50,000	เชิญทีม จากต่างจังหวัด เข้าร่วมแข่งขัน
รวมเป็นเงิน (หนึ่งแสนสี่หมื่นสี่พันสามร้อยบาทถ้วน)				144,300	

ตัวอย่างคำสั่งการจัดการแข่งขันกีฬาระบี่กระบอง



คำสั่ง มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

ที่ /๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดประกวดแข่งขันนาฏมวยไทยและอาวุธไทยโบราณ

ตามที่มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ได้อนุมัติให้คณะศึกษาศาสตร์ ดำเนินงานโครงการจัดประกวดแข่งขันนาฏมวยไทยและอาวุธไทยโบราณ ซึ่งกำหนดให้มีการดำเนินงานในวันอาทิตย์ที่ ๖ สิงหาคม พ.ศ.๒๕๖๖ ณ วัดขุนอินทประมูล ตำบลอินทประมูล อำเภอโพธิ์ทอง จังหวัดอ่างทอง เพื่อให้การจัดโครงการดังกล่าวดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการดังนี้

๑. คณะกรรมการที่ปรึกษาและอำนวยการ

- | | |
|---|---------------------|
| ๑.๑ รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตอ่างทอง | ประธานกรรมการ |
| ๑.๒ ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายบริหาร | กรรมการ |
| ๑.๓ ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายวิชาการ | กรรมการ |
| ๑.๔ ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายกิจการนักศึกษา | กรรมการ |
| ๑.๕ ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายแผนและพัฒนา | กรรมการ |
| ๑.๖ ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพ | กรรมการ |
| ๑.๗ รองคณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ | กรรมการ |
| ๑.๘ รองคณบดีคณะศิลปศาสตร์ | กรรมการ |
| ๑.๙ หัวหน้าสำนักงานรองอธิการบดี | กรรมการ |
| ๑.๑๐ หัวหน้าสำนักงานกีฬา | กรรมการ |
| ๑.๑๑ รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ | กรรมการและเลขานุการ |

มีหน้าที่ กำกับ ควบคุม ติดตามและให้การสนับสนุนการดำเนินงานให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อย

๒. คณะกรรมการดำเนินงาน

- | | |
|---------------------------------------|---------------|
| ๒.๑ นายอภินันท์ พุทธิพิมเสน | ประธานกรรมการ |
| ๒.๒ รองศาสตราจารย์วิฑูรย์ วงศ์เพม | กรรมการ |
| ๒.๓ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลชนก วรรณกลาง | กรรมการ |
| ๒.๔ นางสาวสาคร เพ็ชรสีม่วง | กรรมการ |
| ๒.๕ นายวัชรินทร์ ถนัดไร่ | กรรมการ |
| ๒.๖ นายวรินทร์ สิบบุก | กรรมการ |
| ๒.๗ นางสาวกานต์ชนก แซ่อ้อย | กรรมการ |
| ๒.๘ นายธนวัฒน์ ชุนราช | กรรมการ |
| ๒.๙ นายณรัช เจริญศิลป์ | กรรมการ |
| ๒.๑๐ นางสาวจิตราภรณ์ รัตนแก้ว | กรรมการ |
| ๒.๑๑ นางสาวพัชรี สีส่อง | กรรมการ |
| ๒.๑๒ นายทิพยุต วงษาเนา | กรรมการ |
| ๒.๑๓ นายคณิตชา สอนราช | กรรมการ |

/ นางสาววรรณิ...

๒.๑๔ นางสาววรรณ อิมบ้านเบิก	กรรมการ
๒.๑๕ ว่าที่ร้อยตรีหยาดฝน ทับทิมหิน	กรรมการ
๒.๑๖ นางสาวกาญจนา ดิษฐบรรจง	กรรมการและเลขานุการ
๒.๑๗ นางสาวพรพิมล อินเอก	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
๒.๑๘ นางสาวณัฐชาธิ์ย์ สมร	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ ประชุมปรึกษาหารือวางแผนดำเนินการจัดงานแก้ไขปัญหาการดำเนินโครงการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อย และมีประสิทธิภาพ

๓. คณะกรรมการฝ่ายสถานที่

๓.๑ อาจารย์ธนวัฒน์ ขุนราช	ประธานกรรมการ
๓.๒ อาจารย์ ดร.ทิพสุด วงษาเนา	กรรมการ
๓.๓ อาจารย์วรินทร์ สืบบุก	กรรมการ
๓.๔ อาจารย์คณิตชา ส่อนราช	กรรมการ
๓.๕ นางสาวณัฐชาธิ์ย์ สมร	กรรมการ
๓.๖ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔	กรรมการ

มีหน้าที่ จัดเตรียมสถานที่ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการประกวดแข่งขันให้เป็นไปด้วยความสะดวกเรียบร้อย

๔. คณะกรรมการฝ่ายพิธีการ พิธีมอบรางวัลและใบประกาศเกียรติบัตร

๔.๑ อาจารย์วรินทร์ สืบบุก	ประธานกรรมการ
๔.๒ อาจารย์นพนทร สังข์สมบูรณ์	กรรมการ
๔.๓ อาจารย์ชวนชม อาษา	กรรมการ
๔.๔ อาจารย์ธนวัฒน์ ขุนราช	กรรมการ

มีหน้าที่ จัดลำดับการดำเนินโครงการฯ และการมอบรางวัลต่างๆ ให้เป็นไปตามกำหนดการที่กำหนดไว้

๕. คณะกรรมการฝ่ายพยาบาล

๕.๑ อาจารย์ ดร.ทิพสุด วงษาเนา	ประธานกรรมการ
๕.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลชนก วรรณกลาง	กรรมการ
๕.๓ อาจารย์กานต์ชนก แซ่อ้อย	กรรมการ
๕.๔ อาจารย์กาญจนา ดิษฐบรรจง	กรรมการ
๕.๕ นางสาวพรพิมล อินเอก	กรรมการ
๕.๖ นางสาววรรณ อิมบ้านเบิก	กรรมการ
๕.๗ นางสาวณัฐชาธิ์ย์ สมร	กรรมการ
๕.๘ ว่าที่ร้อยตรีหยาดฝน ทับทิมหิน	กรรมการ
๕.๙ นักศึกษาชั้นปีที่ ๓	กรรมการ

มีหน้าที่ จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ครุภัณฑ์เกี่ยวกับการตรวจวัดอุณหภูมิร่างกาย และดูแลผู้เข้าร่วมโครงการในกรณีเกิดอาการเจ็บป่วยและให้การปฐมพยาบาลเบื้องต้น

๖. คณะกรรมการฝ่ายลงทะเบียนรับรายงานตัวนักกีฬาผู้เข้าประกวดแข่งขัน

๖.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลชนก วรรณกลาง	ประธานกรรมการ
๖.๒ อาจารย์กานต์ชนก แซ่อ้อย	กรรมการ
๖.๓ อาจารย์กาญจนา ดิษฐบรรจง	กรรมการ
๖.๔ นางสาววรรณ อิมบ้านเบิก	กรรมการ
๖.๕ นางสาวพรพิมล อินเอก	กรรมการ
๖.๖ นางสาวณัฐชาธิ์ย์ สมร	กรรมการ

/ มีหน้าที่...

มีหน้าที่ จัดเตรียมเอกสารลงทะเบียนรับรายงานตัวผู้เข้าร่วมประกวดแข่งขัน จัดทำเอกสารการสมัคร และเก็บรวบรวมข้อมูลหลักฐาน

๗. คณะกรรมการฝ่ายคณะกรรมการผู้ตัดสิน

๗.๑ นายเฉลิมพงษ์ วงษ์ไทย	ประธานกรรมการ
๗.๒ นายณฤเดช วีระสุข	กรรมการ
๗.๓ นายปราโมทย์ เอกปัจจา	กรรมการ
๗.๔ นายสงกรานต์ น้อยชื่นพันธุ์	กรรมการ
๗.๕ นายอาคม ธีรวิวัฒน์พงษ์	กรรมการ
๗.๖ นายขวัญชนะ ม่วงทิม	กรรมการ
๗.๗ นายณัฐปกรณ์ มะลิทอง	กรรมการ
๗.๘ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิพนธ์ ดุษณีย์	กรรมการ
๗.๙ นางสาวกุสุมาพร คุ่มเดช	กรรมการ
๗.๑๐ นางสาวกานต์พิชชา จันทาพูน	กรรมการ
๗.๑๑ นายกฤษณะ กางอินเดช	กรรมการ

มีหน้าที่ ดำเนินการจัดการแข่งขันและตัดสินให้ผลของการแข่งขันเป็นไปด้วยความยุติธรรม

๘. คณะกรรมการฝ่ายยานพาหนะ

๘.๑ นายครรชิต มุละสิวะ	ประธานกรรมการ
๘.๒ นางปัญธิการ์ ขอบสะอาด	กรรมการ
๘.๔ นายพงศ์เทพ จิตรประมาณ	กรรมการ
๘.๕ นางสาวมัทนา มูลเกา	กรรมการ

มีหน้าที่ อำนวยความสะดวกจัดการประสานงานเกี่ยวกับยานพาหนะในการดำเนินการโครงการฯ

๙. คณะกรรมการฝ่ายการเงิน

๙.๑ นางสาวเนตรชนก ภูมิ่ง	ประธานกรรมการ
๙.๒ นางสาวกาญจนาฐิติกร ชัยกีมานนท์	กรรมการ
๙.๓ นางสาวศศิเพ็ญ ลีโพธิ์โรจน์	กรรมการ
๙.๔ นางสาววรารักษ์ เกษรบุญนาค	กรรมการ

มีหน้าที่ เบิกจ่ายในการดำเนินโครงการให้เป็นไปตามระเบียบกระทรวงการคลัง

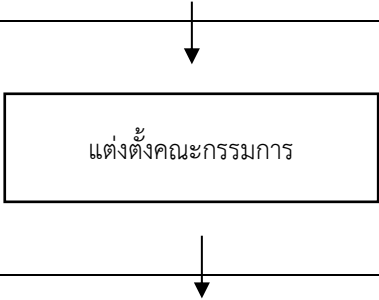
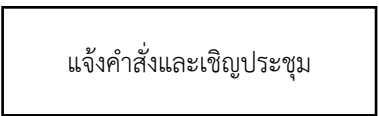
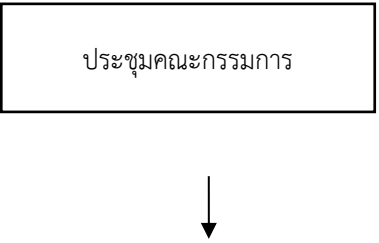
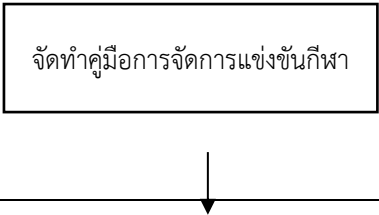
ทั้งนี้ ให้ผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งปฏิบัติหน้าที่ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเกิดผลดีต่อทางราชการ

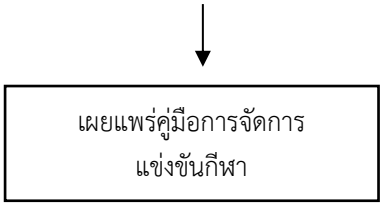
ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรวิทย์ เกิดสวัสดิ์)
รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตอ่างทอง

ขั้นที่ ๓ การวางแผนดำเนินงานการจัดการแข่งขันกีฬาระบี่กระบอง

ที่	ผังกระบวนการ/กระบวนการ	รายละเอียดงาน	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
๑.				
๒.		๑. จัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬา ๒. จัดทำหนังสือเชิญประชุมและระเบียบวาระการประชุม ๓. เสนอร่องอธิการลงนาม	๑-๒ วัน	งานศูนย์กีฬา/ คณะทำงาน
๓.		แจ้งคำสั่ง และส่งหนังสือเชิญประชุมให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา	๑ วัน	งานศูนย์กีฬา/ คณะทำงาน
๔.		จัดประชุมตามวาระการประชุม มีรายละเอียดเกี่ยวกับ ๑. ปฏิทินแผนการปฏิบัติการจัดการแข่งขันกีฬา ๒. ระเบียบการแข่งขันกีฬา ๓. สถานที่จัดการแข่งขันกีฬา ๔. ระยะเวลาการจัดการแข่งขันกีฬา ๕. ฝ่ายประสานงานจัดการแข่งขันกีฬา	๑ วัน	งานศูนย์กีฬา/ คณะทำงาน
๕.		จัดทำเล่มคู่มือการจัดการแข่งขันกีฬา (ฉบับร่าง)	๑ วัน	งานศูนย์กีฬา/ คณะทำงาน
๖.		ตรวจสอบความถูกต้องคู่มือการจัดการแข่งขันกีฬา	๑ วัน	งานศูนย์กีฬา/ คณะทำงาน

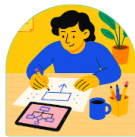
๗.	 เผยแพร่คู่มือการจัดการ แข่งขันกีฬา	นำส่งคู่มือการจัดการแข่งขัน กีฬา - ประธานจัดการแข่งขัน - คณะกรรมการจัดการแข่งขัน - ฝ่ายเทคนิคกีฬา - ฝ่ายประชาสัมพันธ์และ สื่อมวลชน - ผู้จัดการทีม - ฝ่ายสถานที่และสนามการ แข่งขัน - ฝ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	๑-๒ วัน	งานศูนย์กีฬา/ คณะทำงาน
๘.	 สิ้นสุด			



รูปแบบจัดกิจกรรมการจัดการแข่งขัน “กีฬากระบี่กระบอง”

องค์ประกอบของการจัดการแข่งขันกีฬากระบี่กระบอง

1 การวางแผนและการบริหารจัดการ



- วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน
- ทีมงานและโครงสร้างองค์กร
- การบริหารงบประมาณ

2 สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก



- สถานที่แข่งขัน
- อุปกรณ์การแข่งขัน
- อุปกรณ์การตัดสิน
- สิ่งอำนวยความสะดวก
- ระบบความปลอดภัยของสถานที่

3 การดำเนินงานด้านกีฬา



- กฎกติกาและข้อกำหนด
- การจัดการนักกีฬา
- กรรมการและผู้ตัดสิน

4 การสื่อสารและประชาสัมพันธ์



- การสื่อสารภายในหน่วยงาน
- การประชาสัมพันธ์ภายนอก
- การลงทะเบียนผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมกีฬา

5 การบริหารงานวันแข่งขัน



- ตารางเวลาการแข่งขัน
- การจัดการผู้ชม
- การดูแลสภาพและความปลอดภัยนักกีฬา

6 การติดตามและประเมินผล



- การเก็บข้อมูลและสถิติ
- การประเมินความสำเร็จ
- การสรุปบทเรียน

ขั้นตอนการดำเนินการจัดการแข่งขัน



1 ศึกษาความเป็นไปได้ของการแข่งขัน

- วัตถุประสงค์และเป้าหมายในการจัด
- ศึกษาภูมิหลัง
- ประเภทกีฬาที่จัดการแข่งขัน
- วันเวลาที่ทำการแข่งขัน
- สถานที่จัดการแข่งขัน
- กรรมการผู้ตัดสิน
- งบประมาณ



2 จัดทำโครงการจัดการแข่งขัน

- ชื่อโครงการ
- หลักการและเหตุผล
- วัตถุประสงค์
- ผลสัมฤทธิ์
- สถานที่ดำเนินการ
- ระยะเวลาดำเนินการ
- ปฏิทินการปฏิบัติงาน
- งบประมาณ



3 วางแผนการดำเนินงานหรือกิจกรรม

- แต่งตั้งคณะกรรมการ
- แจกคำสั่งและหนังสือเชิญประชุม
- ประชุมคณะกรรมการ
- จัดทำคู่มือการแข่งขันกีฬา
- เผยแพร่คู่มือการจัดการแข่งขันกีฬา
- ดำเนินการจัดการแข่งขัน
- รายงานผลการแข่งขัน และประเมินผล

ภาพที่ ๑ รูปแบบจัดการแข่งขันกีฬากระบี่กระบอง

ส่วนที่ ๔

ผลจากการนำองค์ความรู้ไปใช้

การดำเนินงานการจัดการความรู้ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและสอดคล้องตามข้อกำหนดในการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน มาตรฐานที่ ๕ การบริหารจัดการ ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๑๐ การบริหารของคณะเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามพันธกิจ เกณฑ์มาตรฐานข้อที่ ๔ กล่าวไว้ว่า มีการกำหนดประเด็นความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ ดำเนินการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ตามประเด็นที่กำหนด เผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ จากข้อกำหนดดังกล่าว คณะศึกษาศาสตร์จึงดำเนินงานจัดการความรู้ ตามกระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งจากผลการดำเนินงานการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ ได้นำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้เรื่อง การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย : การจัดแข่งขันกีฬาระดับปีกระบอง

วิธีการหรือแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้

จากการดำเนินงานการจัดการความรู้ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย : การจัดแข่งขันกีฬาระดับปีกระบอง” ตามกระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งสามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้ ๑ องค์ความรู้ และกำหนดกลุ่มเป้าหมายของการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ คือ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน ๔๒ คน ตัวชี้วัด คือ ความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก (> ๓.๕๑) โดยวิธีการหรือแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

๑. ผู้รับผิดชอบนำองค์ความรู้เรื่อง “การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย : การจัดแข่งขันกีฬาระดับปีกระบอง” ไปถ่ายทอดให้กับกลุ่มเป้าหมาย
๒. กลุ่มเป้าหมายศึกษารูปแบบและวิธีปฏิบัติที่ถูกต้องตามรูปแบบจากการจัดการความรู้กำหนด
๓. กำหนดระยะเวลาที่กลุ่มเป้าหมายนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ระหว่างวันที่ ๒๓ ธันวาคม ๒๕๖๗ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘
๔. กลุ่มเป้าหมายนำเสนอผลการนำองค์ความรู้ไปใช้ โดยดูผลจากความพึงพอใจและผลการเรียน
๕. ผู้รับผิดชอบรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาระดับปีกระบอง รายงานผลการจัดการเรียนการสอน

มคอ. ๕

ประโยชน์ที่ได้รับจากการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้มีดังนี้

๑. การพัฒนาคน

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์จำนวน ๔๒ คน ได้ใช้รูปแบบ “การพัฒนารูปแบบจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย : การจัดแข่งขันกีฬาระดับปีกระบอง” คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ นักศึกษาทุกคนสอบผ่านรายวิชา พล ๐๕๒๓๖๘ ทักษะและการสอนกีฬาระดับปีกระบอง อาจารย์ผู้สอนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการพัฒนาศักยภาพให้กับนักศึกษาด้านการจัดแข่งขันกีฬาระดับปีกระบอง

๒. การพัฒนางาน

เป็นการสรุปขั้นตอนการจัดการแข่งขันกีฬาระดับปีกระบอง ทำให้อาจารย์และนักศึกษา เพื่อนำสามารถความรู้ไปจัดแข่งขันกีฬาระดับปีกระบองในกีฬาสถาบันศึกษาเกมส์ หรือกีฬามหาวิทยาลัย ได้อย่างเป็นขั้นตอน และรวดเร็วขึ้น

๓. การพัฒนาองค์กร

คณะศึกษาศาสตร์สามารถผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถ โดยนักศึกษาสามารถใช้ความรู้ ไปใช้ในการจัดการแข่งขันกีฬากระป๋อง การจัดการแข่งขันระดับชาติ หรือนานาชาติ รวมถึงในการจัดการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมในครั้งต่อไป เป็นองค์กรที่มีบุคลากรและมีความสามารถในการจัดการแข่งขันกีฬากระป๋อง นำความรู้ไปเผยแพร่ยังหน่วยงานอื่นๆ

๔. ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้

ในช่วงเวลาที่นักศึกษากลุ่มเป้าหมายนำองค์ความรู้เรื่อง การจัดการแข่งขันกีฬากระป๋อง ไม่สามารถเห็นภาพการฝึกปฏิบัติได้ครบทุกมิติ จึงทำให้ไม่สามารถประเมินผลด้านการจัดการแข่งขันกีฬากระป๋อง ได้ครบถ้วนสมบูรณ์

๕. ข้อเสนอแนะในการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น (ถ้ามี)

เพื่อให้มีการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้น ควรมีการเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมใช้ในการแข่งขัน และควรมีการประชุมเพื่อแจ้งวิธีการ หลักการล่วงหน้าให้นักศึกษาทราบ และกำหนดจำนวนผู้ร่วมกิจกรรมการแข่งขันที่แน่นอนชัดเจน