กลยุทธ์การจัดกระบวนการเรียนรู้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2568)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

- **PLO 1 อธิบายถึงปัจจัยองค์ประกอบที่สำคัญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการได้อย่างถูกต้อง รวมถึงมีความเป็นพลเมืองที่ดี**

วิธีการสอน

- การสอนบรรยายอย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Lecture)
- การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning)
- การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Cooperative Learning Groups)
- การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)
- การเรียนรู้โดยการศึกษาด้วยตนเอง (Self-Study Method)
- การสอนแบบกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

เครื่องมือ

- การสอนบรรยายอย่างมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การใช้สื่อนำเสนอมัลติมีเดีย แบบทดสอบออนไลน์แบบทันที บันทึกการถาม-ตอบในชั้นเรียน
- การเรียนรู้แบบเชิงรุก เช่น รายงานวิเคราะห์กรณีศึกษา บันทึกการอภิปรายกลุ่ม แผนผังความคิด
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เช่น แบบบันทึกการวิเคราะห์ปัญหา รายงานการนำเสนอแนวทางแก้ไข แผนปฏิบัติการ
- การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม เช่น รายงานกลุ่ม สไลด์นำเสนอผลงาน แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
- การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เช่น บันทึกการเรียนรู้ออนไลน์ แบบทดสอบความเข้าใจก่อนเข้าชั้นเรียน บันทึกกิจกรรมในชั้นเรียน
- การเรียนรู้โดยการศึกษาด้วยตนเอง เช่น รายงานการค้นคว้า แฟ้มสะสมผลงาน
- การสอนแบบกลุ่มย่อย เช่น รายงานสรุปการอภิปรายกลุ่ม แผนภาพวิเคราะห์กลยุทธ์ แบบประเมินการมีส่วนร่วม

กลยุทธ์การจัดกระบวนการเรียนรู้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2568) (ต่อ)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

- **PLO 2 ใช้ภาษาในการสื่อสาร เทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะทางวิชาชีพได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้**

วิธีการสอน

- การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning
- การสอนแบบสาธิต (Demonstration Method)
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning)
- การสอนแบบกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)
- การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)
- การเรียนรู้โดยกิจกรรมภาคสนาม (Field activities)
- การฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน

เครื่องมือ

- การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) เช่น บทบาทสมมติ การนำเสนอหน้าชั้นเรียนเป็นภาษาอังกฤษ แบบฝึกหัดการเขียนรายงาน
- การสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) เช่น วิดีโอสาธิตการทำกิจกรรมนันทนาการ ตัวอย่างเอกสารทางธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ การจำลองสถานการณ์การท่องเที่ยว
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) เช่น กรณีศึกษาด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการแบบฝึกหัดแก้ปัญหา
- การสอนแบบกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) เช่น การอภิปรายกลุ่มเป็นภาษาอังกฤษ การนำเสนองานกลุ่ม แบบประเมินการมีส่วนร่วม
- การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เช่น วิดีโอบทเรียนออนไลน์ แบบฝึกหัดก่อนเข้าชั้นเรียน กิจกรรมฝึกทักษะในชั้นเรียน
- การเรียนรู้โดยกิจกรรมภาคสนาม (Field activities) เช่น การศึกษาดูงานแหล่งท่องเที่ยวตามกำหนดเส้นทางของกรมการท่องเที่ยว การเข้าร่วมอีเวนต์กีฬา การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬา นันทนาการ และมัคคุเทศก์
- การฝึกปฏิบัติ (Practice) ฝึกการพูดในที่สาธารณะ ฝึกการแต่งกายและวางตัวในสถานการณ์ต่างๆ

กลยุทธ์การจัดกระบวนการเรียนรู้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2568) (ต่อ)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

- **PLO 3 วิเคราะห์วางแผนกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายสังคมและวัฒนธรรม**

วิธีการสอน

- การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
- การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning)
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning)
- การสอนแบบสาธิต (Demonstration Method)
- การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Cooperative Learning Groups
- การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)
- การเรียนรู้โดยการศึกษาด้วยตนเอง (Self-Study Method

เครื่องมือ

- การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) เช่น บทบาทสมมติ การนำเสนอหน้าชั้นเรียนเป็นภาษาอังกฤษ แบบฝึกหัดการเขียนรายงาน
- การสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) เช่น วิดีโอสาธิตการทำกิจกรรมนันทนาการ ตัวอย่างเอกสารทางธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ การจำลองสถานการณ์การท่องเที่ยว
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) เช่น กรณีศึกษาด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการแบบฝึกหัดแก้ปัญหา
- การสอนแบบกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) เช่น การอภิปรายกลุ่มเป็นภาษาอังกฤษ การนำเสนองานกลุ่ม แบบประเมินการมีส่วนร่วม
- การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เช่น วิดีโอบทเรียนออนไลน์ แบบฝึกหัดก่อนเข้าชั้นเรียน กิจกรรมฝึกทักษะในชั้นเรียน
- การเรียนรู้โดยกิจกรรมภาคสนาม (Field activities) เช่น การศึกษาดูงานแหล่งท่องเที่ยวตามกำหนดเส้นทางของกรมการท่องเที่ยว การเข้าร่วมอีเวนต์กีฬา การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬา นันทนาการ และมัคคุเทศก์
- การฝึกปฏิบัติ (Practice)

กลยุทธ์การจัดกระบวนการเรียนรู้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2568) (ต่อ)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

- **PLO 4 ประยุกต์ออกแบบและสร้างโปรแกรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ บนพื้นฐานการทำธุรกิจ**

วิธีการสอน

- การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture)
- การอภิปราย (Discussion)
- กรณีศึกษา (Case Studies)
- การนำเสนอรายบุคคล (Individual Presentation)
- กิจกรรมกลุ่ม (Group Activity)
- บทบาทสมมติ (Role playing)
- การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
- การบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL)
- การฝึกปฏิบัติ (Practice)
- การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ (Expert Learning)

เครื่องมือ

- การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) บรรยายเทคนิคการนำเที่ยว เทคนิคการนำนันทนาการ เทคนิคการจัดกีฬาที่นิยมในการท่องเที่ยว ฯลฯ
- การอภิปราย (Discussion) อภิปรายคุณลักษณะของนักนันทนาการมืออาชีพ การเป็นมัคคุเทศก์ผู้นำเที่ยวที่ประสบความสำเร็จ กีฬาที่นิยมในการท่องเที่ยว
- กรณีศึกษา (Case Studies) วิเคราะห์ข่าวด้านการท่องเที่ยว ศึกษาปัจจัยความสำเร็จในธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ
- การนำเสนอรายบุคคล(Individual Presentation) นำเสนอการท่องเที่ยวกีฬาในรูปแบบต่างๆ
- กิจกรรมกลุ่ม (Group Activity) ฝึกเขียนรายการนำเที่ยวและจัดทำโปรแกรมการจัดนันทนาการ
- บทบาทสมมติ (Role playing) สวมบทบาทเป็นนักกีฬาในสถานการณ์ต่างๆ จำลองการเป็นมัคคุเทศก์
- การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) จัดทำโครงการวางแผนรายการนำเที่ยว วางแผนการจัดแข่งขันกีฬา
- การบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL) การฝึกประสบการณ์วิชาชีพฯ
- การฝึกปฏิบัติ (Practice) ฝึกการจัดรายการนำเที่ยว ฝึกการแต่งกายและวางตัวในสถานการณ์ต่างๆ
- การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ (Expert Learning) เชิญมัคคุเทศก์มืออาชีพมาแบ่งปันประสบการณ์ เข้าร่วมเป็นทีมงานจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานการณ์ต่างๆ จัดทัศนศึกษาดูงานในองค์กรกีฬา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน	เครื่องมือ
• **PLO 5 แสดงออกถึงความเป็นผู้นำด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ ที่มีคุณธรรม จริยธรรมวิชาชีพ ที่เหมาะสมต่อการประกอบวิชาชีพ**	• การอภิปราย (Discussion) • การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) • กรณีศึกษา (Case Studies) • การนำเสนอกลุ่ม (Group Presentation) • ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) • ระดมสมอง (Brainstorming) • บทบาทสมมติ (Role playing)	• การอภิปราย (Discussion) อภิปรายกรณีละเมิดจรรยาบรรณในวงการการท่องเที่ยว วิเคราะห์ผลกระทบของการทุจริตในกีฬา • การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมของนักกีฬา วิเคราะห์กฎระเบียบการแข่งขันกีฬา • กรณีศึกษา (Case Studies) ศึกษากรณีการละเมิดจรรยาบรรณมัคคุเทศก์ • การนำเสนอกลุ่ม (Group Presentation) นำเสนอแนวทางการส่งเสริมจรรยาบรรณในวงการกีฬา การท่องเที่ยว การเป็นนักนันทนาการที่ดี นำเสนอโครงการความรับผิดชอบต่อสังคมด้านกีฬา • ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ศึกษากฎระเบียบและจรรยาบรรณวิชาชีพล่วงหน้า อภิปรายและแก้ปัญหาในชั้นเรียน • ระดมสมอง (Brainstorming) เสนอแนวทางการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับมัคคุเทศก์ นักนันทนาการ • บทบาทสมมติ (Role playing) สวมบทบาทเป็นนักท่องเที่ยวที่ต้องตัดสินใจเชิงจริยธรรม จำลองสถานการณ์การเผชิญปัญหาจรรยาบรรณ