การศึกษาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬา ในยุคปัญญาประดิษฐ์ (AI)

A Study of Sport Business Management Lecturers' Competencies in the Artificial Intelligence (AI) Era

ชีวิน อ่อนละออ

Chevin Oonla-or

สาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬา วิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย

Sport Business Management Program, College of Asian Scholars

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายความหมายของสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬาในยุคปัญญาประดิษฐ์ สังเคราะห์องค์ประกอบสมรรถนะที่เหมาะสมกับบริบทอุดมศึกษา และเสนอแนวทางพัฒนากับการประเมินสมรรถนะดังกล่าว โดยทบทวนเอกสารแบบเจาะจงจากงานของผู้เขียนไทย 5 รายการ และงานต่างประเทศ 3 รายการ ซึ่งเผยแพร่ระหว่าง พ.ศ. 2566–2569 วิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับการสอน ปัญญาประดิษฐ์ การจัดการกีฬา และการพัฒนาวิชาชีพ แล้วเชื่อมโยงกับภาระงานของอาจารย์ธุรกิจกีฬา บทความเสนอกรอบสมรรถนะ 6 ด้าน ได้แก่ ความรู้ธุรกิจกีฬาและการประยุกต์ปัญญาประดิษฐ์ การรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์และข้อมูล การออกแบบการเรียนรู้ การประเมินผลและให้ข้อมูลย้อนกลับ จริยธรรมและความรับผิดชอบ และการวิจัยกับการพัฒนาวิชาชีพ เสนอให้พัฒนาผ่านงานสอนจริง การเรียนรู้ร่วมกัน และการสะท้อนผล โดยใช้แผนการสอน ผลงานผู้เรียน และหลักฐานการตัดสินใจเป็นฐานประเมิน ข้อเสนอสำคัญคืออาจารย์ต้องสามารถอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้ ตรวจสอบ และกำกับปัญญาประดิษฐ์ให้สนับสนุนผลลัพธ์การเรียนรู้ กรอบที่นำเสนอเป็นข้อสังเคราะห์เชิงแนวคิดซึ่งควรได้รับการตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลภาคสนามก่อนนำไปใช้เป็นเครื่องมือประเมินมาตรฐาน

คำสำคัญ: สมรรถนะอาจารย์; ธุรกิจกีฬา; ปัญญาประดิษฐ์; สถาบันอุดมศึกษา

Abstract

This academic article aims to clarify the meaning of sport business management lecturers' competencies in the artificial intelligence era, synthesize relevant competency domains for higher education, and propose approaches to professional development and assessment. A focused narrative review considers five Thai publications and three international publications released between 2023 and 2026. Concepts concerning teaching, artificial intelligence, sport management, and professional learning are interpreted in relation to sport business management lecturers' responsibilities. The article proposes six competency domains: sport business knowledge and AI application; AI and data literacy; learning design; assessment and feedback; ethics and responsibility; and research and professional development. Development should involve authentic teaching tasks, collaborative learning, and reflection.

Assessment should draw on lesson plans, student work, and evidence of lecturers' decision-making. The central proposition is that lecturers need to explain why they select, verify, and supervise AI use in relation to intended learning outcomes. The proposed framework is a conceptual synthesis rather than an empirically validated measurement model. Expert review and field testing are needed before it can be used as a standardized assessment instrument.

Keywords: Lecturer competencies; Sport business; Artificial intelligence; Higher education institutions

1 บทนำ

การจัดการศึกษาสาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬามีหน้าที่พัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจการบริหารองค์กรกีฬา การตลาด การจัดการแข่งขัน การสื่อสาร และการสร้างคุณค่าของบริการกีฬา เมื่อปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเกี่ยวข้องกับการผลิตเนื้อหาและการวิเคราะห์ข้อมูล ภารกิจการสอนจึงต้องครอบคลุมทั้งการใช้เครื่องมือและการพิจารณาความเหมาะสมของผลลัพธ์ ตัวอย่างเช่น แผนประชาสัมพันธ์การแข่งขันที่มีถ้อยคำสละสลวยอาจยังไม่สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชม งบประมาณ หรือข้อเท็จจริงของการแข่งขัน อาจารย์จึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบและอธิบายการตัดสินใจทางธุรกิจได้

หลักฐานที่สัมพันธ์กับสาขาโดยตรงปรากฏในงานของ Keiper et al. (2023) ซึ่งศึกษาคุณภาพคำตอบของ ChatGPT สำหรับคำถามด้านการจัดการกีฬา และอภิปรายแนวทางใช้เครื่องมือในชั้นเรียนอุดมศึกษา งานดังกล่าวชี้ให้เห็นโอกาสในการสนับสนุนการเรียนรู้ แต่ขอบเขตการศึกษาคำตอบสั้นไม่อาจใช้ยืนยันว่าผู้เรียนจะมีสมรรถนะทางวิชาชีพสูงขึ้นในทุกสถานการณ์ ขณะที่เตชภณ ทองเติม (2568) เสนอภาพรวมโอกาสและข้อจำกัดของเทคโนโลยีการกีฬา โดยให้ความสำคัญกับบุคลากร โครงสร้างพื้นฐาน และความร่วมมือ ข้อพิจารณาทั้งสองส่วนทำให้การพัฒนาอาจารย์ต้องเชื่อมความรู้เทคโนโลยีกับบริบทของงานกีฬาอย่างเป็นรูปธรรม

ในด้านการศึกษา Miao and Cukurova (2024) เสนอกรอบสมรรถนะปัญญาประดิษฐ์สำหรับครูที่ครอบคลุมมุมมองที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง จริยธรรม พื้นฐานและการประยุกต์ใช้ การสอน และการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ส่วน Miao and Holmes (2023) เน้นการกำกับใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อย่างรับผิดชอบ ข้อเสนอเหล่านี้เป็นฐานให้พิจารณาว่า ความสามารถของผู้สอนควรครอบคลุมการออกแบบการเรียนรู้และการตัดสินใจเชิงจริยธรรมควบคู่กับทักษะใช้งาน อย่างไรก็ตาม การแปลงกรอบทั่วไปให้เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ในรายวิชาธุรกิจกีฬายังต้องอาศัยการตีความตามภารกิจของสาขา

บทความนี้จึงมุ่งเชื่อมแนวคิดสมรรถนะผู้สอนกับสถานการณ์การเรียนรู้ด้านธุรกิจกีฬา โดยเสนอคำอธิบายองค์ประกอบ พฤติกรรมบ่งชี้ และหลักฐานประกอบการประเมินที่นำไปพัฒนาต่อได้ คุณค่าของบทความอยู่ที่การกำหนดสิ่งที่อาจารย์ควรทำได้เมื่อใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสอน เช่น ตรวจสอบแผนการตลาดจากข้อมูลจริง ออกแบบโจทย์การจัดการแข่งขัน และประเมินเหตุผลของผู้เรียน ข้อเสนอทั้งหมดเป็นกรอบเชิงแนวคิดสำหรับสถาบันอุดมศึกษา มิใช่รายงานระดับสมรรถนะของอาจารย์จากการสำรวจภาคสนาม

2 วัตถุประสงค์

1. เพื่ออธิบายความหมายและขอบเขตของสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬาในยุคปัญญาประดิษฐ์ของสถาบันอุดมศึกษา

2. เพื่อสังเคราะห์กรอบองค์ประกอบสมรรถนะและเสนอพฤติกรรมบ่งชี้ที่เชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้สาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬา

3. เพื่อเสนอแนวทางพัฒนาและประเมินสมรรถนะอาจารย์โดยใช้หลักฐานการปฏิบัติงาน ตลอดจนระบุประเด็นสำหรับการศึกษาวิจัยต่อไป

3 ขอบเขตและแนวทางการทบทวนเอกสาร

บทความใช้การทบทวนเอกสารเชิงพรรณนาแบบเจาะจง โดยสืบค้นจากเว็บไซต์วารสารในระบบ ThaiJO เว็บไซต์สำนักพิมพ์ และเว็บไซต์องค์การยูเนสโกด้วยคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะอาจารย์ ปัญญาประดิษฐ์ การจัดการกีฬา AI competency framework และ sport management education คัดเลือกเอกสารที่ตรวจสอบผู้เขียน ปีเผยแพร่ และแหล่งตีพิมพ์ได้ รวมทั้งมีสาระเชื่อมโยงกับการสอน การพัฒนาบุคลากร หรือการประยุกต์เทคโนโลยีในกีฬา ใช้เอกสารเผยแพร่ระหว่าง พ.ศ. 2566–2569 จำนวน 8 รายการ ประกอบด้วยเอกสารไทย 5 รายการและต่างประเทศ 3 รายการ

การพิจารณาเนื้อหาใช้ประเด็นร่วม 4 ประการ ได้แก่ บทบาทผู้สอน ความสามารถที่จำเป็น เงื่อนไขการใช้ปัญญาประดิษฐ์ และแนวทางพัฒนา จากนั้นเชื่อมประเด็นดังกล่าวกับภาระงานด้านธุรกิจกีฬาเพื่อสร้างกรอบเสนอแนะ บทความแยกข้อค้นพบจากงานวิจัยเดิมออกจากข้อเสนอของผู้เขียน และไม่รวมผลเชิงสถิติระหว่างงานที่มีประชากรหรือวิธีศึกษาต่างกัน การทบทวนนี้ไม่ได้ใช้กระบวนการคัดกรองแบบการทบทวนอย่างเป็นระบบ จึงไม่อ้างความครอบคลุมของวรรณกรรมทั้งหมด และไม่ใช้จำนวนครั้งที่แต่ละแหล่งกล่าวถึงสมรรถนะเป็นหลักฐานยืนยันความสำคัญเชิงสถิติ

4 ความหมายและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

4.1 สมรรถนะอาจารย์ผู้สอน

ในบทความนี้ สมรรถนะอาจารย์ผู้สอน หมายถึง ความสามารถในการบูรณาการความรู้ ทักษะ เจตคติ และจริยธรรม เพื่อปฏิบัติภารกิจการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับบริบท โดยแสดงออกผ่านพฤติกรรมหรือผลงานที่ตรวจสอบได้ นิยามนี้เป็นนิยามสังเคราะห์สำหรับใช้วางกรอบบทความ ไม่ใช่คำจำกัดความที่อ้างว่าเป็นมาตรฐานรับรองฉบับใด สมรรถนะจึงควรพิจารณาจากการปฏิบัติ เช่น การอธิบายเหตุผลของแผนการสอนและการแก้ปัญหาการเรียนรู้ มากกว่าการนับเครื่องมือที่เคยใช้หรือจำนวนครั้งที่เข้ารับการอบรม

ประยงค์ หัตถพรหม (2568) อภิปรายการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาครู โดยครอบคลุมความรู้วิชาชีพ การจัดการเรียนรู้ การประเมินผู้เรียน และการพัฒนาตนเองกับจริยธรรม ประเด็นดังกล่าวช่วยชี้ทิศทางการพัฒนาผู้สอน แต่กลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาครู จึงต้องปรับให้เหมาะกับภารกิจอาจารย์อุดมศึกษา ในสาขาธุรกิจกีฬา การปรับใช้ควรเพิ่มความสามารถในการเชื่อมความรู้ทางธุรกิจกับปัญหาขององค์กรกีฬา และการออกแบบงานที่ผู้เรียนต้องรับผิดชอบต่อผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย

4.2 ธุรกิจกีฬาและอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬา

ธุรกิจกีฬาในขอบเขตบทความนี้ หมายถึง กิจกรรมการบริหารและสร้างคุณค่าจากสินค้า บริการ องค์กร และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ครอบคลุมการตลาดกีฬา การจัดการแข่งขัน การบริหารสถานที่และบุคลากร การสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการพัฒนาธุรกิจหรือบริการกีฬา นิยามดังกล่าวใช้กำหนดขอบเขตงานสอน มิได้จำกัดอยู่ที่กีฬาอาชีพหรือธุรกิจที่แสวงหากำไรเท่านั้น กิจกรรมกีฬาชุมชนและโครงการบริการทางวิชาการที่ต้องบริหารทรัพยากรก็สามารถนำมาเป็นบริบทการเรียนรู้ได้

อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬา หมายถึง ผู้รับผิดชอบจัดการเรียนรู้ในรายวิชาหรือหลักสูตรที่เกี่ยวกับธุรกิจกีฬาในสถาบันอุดมศึกษา บทบาทสำคัญประกอบด้วยการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ การพัฒนากิจกรรม การให้คำปรึกษา การประเมินผล และการปรับปรุงการสอน บทความไม่กำหนดให้ผู้สอนทุกคนต้องมีทักษะพัฒนาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ แต่เสนอให้มีความรู้เพียงพอในการเลือกใช้ ตรวจสอบ และกำกับเครื่องมือที่สัมพันธ์กับรายวิชาของตน

4.3 ปัญญาประดิษฐ์และการรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทการสอน หมายถึง ระบบที่ใช้วิธีคำนวณและข้อมูลเพื่อทำงาน เช่น วิเคราะห์ จำแนก คาดการณ์ หรือสร้างผลลัพธ์ตามภารกิจ ส่วนปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มุ่งสร้างเนื้อหา เช่น ข้อความ ภาพ เสียง และรหัสคอมพิวเตอร์ ทั้งสองคำจึงไม่ควรใช้แทนกันในทุกกรณี Miao and Holmes (2023) อธิบายการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในงานการศึกษาและวิจัยโดยเน้นความเหมาะสมของการออกแบบและการกำกับใช้ ขณะที่สุรพล บุญลือ (2567) นำเสนอสาระของแนวทางดังกล่าวในรูปบทวิจารณ์หนังสือภาษาไทย จึงควรถือเป็นแหล่งอธิบายประกอบ มิใช่งานทดลองที่ยืนยันประสิทธิผลในชั้นเรียน

การรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์ในบทความนี้ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจข้อจำกัด ตั้งคำถาม ตรวจสอบแหล่งข้อมูล และตัดสินใจเกี่ยวกับผลลัพธ์อย่างมีเหตุผล ผู้สอนควรแยกข้อเท็จจริงออกจากข้อเสนอหรือการคาดการณ์ รวมทั้งตรวจว่าข้อมูลสนับสนุนข้อสรุปเพียงพอหรือไม่ ตัวอย่างเช่น หากเครื่องมือเสนอว่ากลุ่มผู้ชมชนิดหนึ่งมีแนวโน้มซื้อบัตรสูง อาจารย์ควรถามถึงแหล่งข้อมูล ช่วงเวลา และวิธีคำนวณ ก่อนนำข้อความนั้นไปใช้สอนหรือให้ผู้เรียนอ้างในแผนธุรกิจ

4.4 สมรรถนะผู้สอนธุรกิจกีฬาในยุคปัญญาประดิษฐ์

สมรรถนะผู้สอนธุรกิจกีฬาในยุคปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง ความสามารถในการบูรณาการความรู้ธุรกิจกีฬา การสอน การใช้ข้อมูล และการกำกับปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้และสามารถตัดสินใจทางวิชาชีพอย่างรับผิดชอบ นิยามนี้ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างโจทย์ เครื่องมือ การตรวจสอบ และผลที่เกิดกับผู้เรียน เช่น ผู้สอนต้องอธิบายได้ว่าการให้ผู้เรียนวิเคราะห์แผนจัดการแข่งขันที่สร้างด้วย AI ช่วยฝึกทักษะใด และจะตรวจสอบทักษะนั้นจากหลักฐานอะไร

5 การสังเคราะห์กรอบสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนธุรกิจกีฬา

กรอบที่เสนอต่อไปนี้พัฒนาจากการเชื่อมประเด็นในเอกสารเข้ากับภาระงานของผู้สอนธุรกิจกีฬา มิใช่การนำกรอบของแหล่งใดมาเปลี่ยนชื่อโดยตรง Miao and Cukurova (2024) ให้ฐานเรื่องสมรรถนะด้าน AI และการ

สอน ส่วน Keiper et al. (2023) ช่วยเชื่อมบริบทการศึกษาด้านการจัดการกีฬา สำหรับงานไทยให้ประเด็นประกอบด้านเทคโนโลยี สมรรถนะวิชาชีพ และการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เขียนจึงเสนอ 6 ด้าน โดยแยกการประเมินผลออกจากการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้เห็นภาระงานและหลักฐานได้ชัดเจน พฤติกรรมบ่งชี้ต่อไปนี้เป็นข้อเสนอสำหรับพัฒนาเครื่องมือ ไม่ใช่ข้อคำถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว

5.1 ความรู้ธุรกิจกีฬาและการประยุกต์ปัญญาประดิษฐ์

อาจารย์ควรเชื่อมแนวคิดทางธุรกิจกีฬากับการเลือกใช้ AI ได้อย่างมีเหตุผล เริ่มจากปัญหาหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบประสบการณ์ผู้ชม หรือการวางแผนทรัพยากรในการแข่งขัน แล้วพิจารณาว่าเครื่องมือช่วยงานส่วนใด การประยุกต์ควรครอบคลุมการเปรียบเทียบข้อเสนอจาก AI กับข้อจำกัดที่กำหนดไว้ และการอธิบายเหตุผลที่เลือกหรือปฏิเสธข้อเสนอนั้น การใช้เครื่องมือจึงผูกกับความเข้าใจวิชาชีพและบริบทของงาน

พฤติกรรมบ่งชี้ที่เสนอ ได้แก่ อธิบายปัญหาธุรกิจกีฬาและกำหนดเป้าหมายการใช้ AI ได้ เลือกเครื่องมือเหมาะกับงานและทรัพยากร และตรวจสอบข้อเสนอด้วยหลักวิชากับข้อมูลที่เกี่ยวข้อง หลักฐานอาจเป็นกรณีศึกษาที่อาจารย์ออกแบบ แผนงานก่อนและหลังใช้เครื่องมือ และบันทึกเหตุผลการปรับแก้ ตัวอย่างในการสอนการตลาดกีฬา คือให้อาจารย์ตรวจแผนประชาสัมพันธ์โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างกลุ่มผู้ชม ช่องทาง งบประมาณ และวิธีวัดผล ซึ่งผู้ประเมินสามารถตรวจสอบเหตุผลได้จากผลงาน

5.2 การรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์และข้อมูล

อาจารย์ควรกำหนดคำสั่งที่ชัดเจน จัดเตรียมข้อมูลอย่างเหมาะสม และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของผลลัพธ์ การระบุเพียงบทบาทให้ AI เป็นผู้เชี่ยวชาญยังไม่เพียงพอ ผู้สอนต้องกำหนดข้อมูลตั้งต้น ข้อจำกัด รูปแบบคำตอบ และเงื่อนไขการตรวจสอบ เช่น ให้แยกสิ่งที่ทราบจากข้อมูลกับสิ่งที่เป็นสมมติฐาน ความสามารถด้านนี้ยังรวมถึงการอ่านตาราง การตรวจหน่วยและช่วงเวลา และการรู้ว่าเมื่อใดต้องกลับไปตรวจเอกสารต้นทาง

พฤติกรรมบ่งชี้ที่เสนอ ได้แก่ ออกแบบคำสั่งตามวัตถุประสงค์ ตรวจสอบตัวเลขและเอกสารอ้างอิงจากแหล่งต้นทาง และอธิบายข้อจำกัดของข้อมูลได้ หลักฐานอาจเป็นบันทึกคำสั่ง ผลลัพธ์ และรายการข้อผิดพลาดที่ตรวจพบ ในกิจกรรมวิเคราะห์ยอดขายบัตร ผู้สอนอาจใช้ชุดข้อมูลจำลองที่ระบุสถานะไว้ชัดเจน ให้ผู้เรียนตรวจข้อมูลซ้ำหรือข้อมูลขาดหายก่อนตีความ และอธิบายว่าการเปลี่ยนสมมติฐานทำให้ข้อสรุปต่างกันอย่างไร การประเมินควรให้ความสำคัญกับความสามารถตรวจสอบ มากกว่าความยาวของคำสั่ง

5.3 การออกแบบการเรียนรู้โดยบูรณาการปัญญาประดิษฐ์

อาจารย์ควรจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาและต้องแสดงเหตุผลของตนเอง โดยกำหนดให้ AI มีบทบาทชัดเจนในแต่ละช่วงของกิจกรรม เช่น ช่วยเสนอทางเลือก ช่วยตั้งคำถาม หรือช่วยให้ข้อเสนอแนะเบื้องต้น ผู้สอนควรออกแบบจุดที่ผู้เรียนต้องตรวจสอบหรือทักท้วงผลลัพธ์ และจัดกิจกรรมทางเลือกให้ผู้เรียนที่เข้าถึงเครื่องมือต่างกันสามารถแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้เดียวกันได้

พฤติกรรมบ่งชี้ที่เสนอ ได้แก่ เชื่อมกิจกรรมกับผลลัพธ์รายวิชา กำหนดขอบเขตการใช้ AI ในคำชี้แจงงาน และออกแบบให้เห็นกระบวนการคิดของผู้เรียน หลักฐานประกอบด้วยแผนการสอน โจทย์กิจกรรม และผลงาน

ระหว่างเรียน ตัวอย่างรายวิชาการจัดการแข่งขันกีฬา คือให้นักศึกษาร่างแผนงานด้วยตนเองก่อนใช้ AI เสนอจุดเสี่ยง จากนั้นอภิปรายและแก้แผนเมื่อเผชิญเงื่อนไขใหม่ เช่น เวลาแข่งขันลดลงหรือสถานที่ไม่พร้อม กิจกรรมนี้เป็นตัวอย่างที่ผู้เขียนเสนอเพื่อทำให้สมรรถนะด้านการออกแบบการเรียนรู้สังเกตได้

5.4 การประเมินผลและการให้ข้อมูลย้อนกลับ

อาจารย์ควรประเมินทั้งคุณภาพผลงานและความสามารถที่ผู้เรียนแสดงออกระหว่างทำงาน หากให้คะแนนเฉพาะความเรียบร้อยของรายงาน อาจแยกได้ยากว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหรือเพียงเลือกใช้ผลลัพธ์จากเครื่องมือ ผู้สอนจึงควรกำหนดเกณฑ์ที่ครอบคลุมความถูกต้อง ความเหมาะสมกับบริบท เหตุผลประกอบ และการตรวจสอบข้อมูล รวมทั้งให้ผู้เรียนอธิบายการตัดสินใจผ่านการนำเสนอหรือการตอบคำถาม

พฤติกรรมบ่งชี้ที่เสนอ ได้แก่ สร้างเกณฑ์ประเมินที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ ใช้หลักฐานหลายประเภท และตรวจทานข้อมูลย้อนกลับจาก AI ก่อนส่งให้ผู้เรียน หลักฐานอาจเป็นเกณฑ์ประเมิน ตัวอย่างงานพร้อมคำอธิบายคะแนน และบันทึกการปรับผลงานตามข้อเสนอแนะ ตัวอย่างเช่น โครงงานจัดกิจกรรมกีฬาอาจประเมินแผนงาน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการสะท้อนผลรายบุคคลร่วมกัน อาจารย์ควรรับผิดชอบการตัดสินคะแนนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนอธิบายหลักฐานเพิ่มเติมเมื่อมีข้อสงสัย

5.5 จริยธรรม ความรับผิดชอบ และการคำนึงถึงผู้เรียน

อาจารย์ควรกำกับการใช้ AI ให้เคารพความเป็นส่วนตัว ความเป็นธรรม และความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ประเด็นนี้สัมพันธ์กับแนวทางการใช้เทคโนโลยีที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลางของ Miao and Holmes (2023) เมื่อนำมาปรับใช้กับธุรกิจกีฬา ผู้เขียนเสนอให้พิจารณาข้อมูลผู้เรียน นักกีฬา ผู้ชม และคู่ความร่วมมือ ตลอดจนความเหมาะสมของเนื้อหาที่อาจสร้างภาพเหมารวมเกี่ยวกับเพศ อายุ ความพิการ หรือความสามารถทางกีฬา

พฤติกรรมบ่งชี้ที่เสนอ ได้แก่ ตรวจชนิดข้อมูลก่อนนำเข้าเครื่องมือ กำหนดให้เปิดเผยวิธีใช้ AI ในผลงาน และจัดเงื่อนไขการเรียนรู้ที่ไม่ทำให้ความสามารถจ่ายค่าเครื่องมือเป็นเกณฑ์ได้เปรียบ หลักฐานอาจเป็นแนวปฏิบัติรายวิชา แบบแสดงการใช้เครื่องมือ และตัวอย่างการปรับข้อมูลให้ไม่ระบุตัวบุคคล ในการทำแผนธุรกิจให้สถานประกอบการจริง ผู้สอนควรให้ใช้เฉพาะข้อมูลที่ได้รับอนุญาตและจำเป็นต่อการเรียนรู้ พร้อมจัดข้อมูลทดแทนเมื่อไม่สามารถนำข้อมูลจริงเข้าสู่ระบบได้

5.6 การวิจัยและการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

อาจารย์ควรใช้ประสบการณ์การสอนเป็นฐานเรียนรู้ ทดลองปรับกิจกรรมและพิจารณาหลักฐานที่เกิดกับผู้เรียน ประภัสสร สรวนรัมย์ (2569) เสนอการเชื่อมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพกับ AI เพื่อสนับสนุนการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน ประเด็นนี้นำมาปรับเป็นกลไกให้อาจารย์ธุรกิจกีฬาแลกเปลี่ยนโจทย์ ช่วยกันตรวจผลงาน และสะท้อนข้อจำกัดของเครื่องมือได้ โดยยังต้องประเมินความเหมาะสมกับวัฒนธรรมและทรัพยากรของสถาบัน

พฤติกรรมบ่งชี้ที่เสนอ ได้แก่ กำหนดเป้าหมายพัฒนารายบุคคล ทดลองปรับการสอนพร้อมเก็บหลักฐาน และถ่ายทอดบทเรียนแก่เพื่อนอาจารย์หรือคู่ความร่วมมือ หลักฐานอาจเป็นแฟ้มพัฒนาวิชาชีพ แผนการสอนฉบับปรับปรุง และรายงานสะท้อนผล งานของศยามน อินสะอาด (2569) ซึ่งศึกษาครูการศึกษาขั้นพื้นฐานพบความแตกต่างด้านสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์และความถี่ในการใช้ AI อย่างไรก็ตาม ลักษณะการศึกษาและ

กลุ่มตัวอย่างดังกล่าวไม่เพียงพอที่จะสรุปว่าการใช้บ่อยเป็นสาเหตุให้สมรรถนะอาจารย์ธุรกิจกีฬาสูงขึ้น การพัฒนาจึงควรตรวจคุณภาพการใช้ร่วมกับความต่อเนื่อง

6 แนวทางพัฒนาและประเมินสมรรถนะในสถาบันอุดมศึกษา

6.1 การพัฒนาจากภาระงานสอนจริง

ผู้เขียนเสนอให้เริ่มจากการประเมินความต้องการพัฒนาของอาจารย์โดยใช้ทั้งการสะท้อนตนเองและตัวอย่างงานสอน จากนั้นเลือกภารกิจที่สัมพันธ์กับรายวิชาเพียงหนึ่งเรื่องในรอบแรก เช่น ปรับกิจกรรมวิเคราะห์แผนผู้สนับสนุนการแข่งขัน ออกแบบกรณีศึกษาการจัดการสถานที่กีฬา หรือพัฒนาเกณฑ์ประเมินสื่อประชาสัมพันธ์ การกำหนดภารกิจที่ชัดเจนช่วยให้ระบุได้ว่าควรพัฒนาความรู้และทักษะส่วนใด และจะใช้หลักฐานอะไรตรวจความก้าวหน้า

กระบวนการพัฒนาอาจดำเนินเป็นวงจรการวิเคราะห์ปัญหา ออกแบบกิจกรรม ทดลองใช้ ทบทวนหลักฐาน และปรับปรุง โดยจัดให้มีเพื่อนอาจารย์ร่วมพิจารณาผลงานอย่างต่อเนื่อง ผู้รับผิดชอบหลักสูตรควรจัดเวลาให้แลกเปลี่ยนบทเรียนและสนับสนุนการเข้าถึงเครื่องมือตามความจำเป็น เมื่อสิ้นรอบพัฒนาให้เปรียบเทียบงานสอนก่อนกับหลังการปรับปรุง พร้อมอธิบายสิ่งที่ดีขึ้น สิ่งที่ยังเป็นข้อจำกัด และการเปลี่ยนแปลงที่วางแผนไว้สำหรับรอบถัดไป

6.2 การประเมินด้วยหลักฐานหลายประเภท

การนำกรอบ 6 ด้านไปใช้เบื้องต้นควรประเมินเพื่อพัฒนา โดยใช้หลักฐานอย่างน้อยจากแผนการสอน การปฏิบัติหรือการสาธิต และการสะท้อนเหตุผลของผู้สอน ผู้เขียนเสนอระดับพฤติกรรม 3 ระดับ ได้แก่ ระดับอธิบายและปฏิบัติภายใต้คำแนะนำ ระดับออกแบบและใช้งานได้ด้วยตนเอง และระดับปรับปรุงจากหลักฐานพร้อมถ่ายทอดแก่ผู้อื่น ระดับเหล่านี้เป็นแนวเสนอสำหรับการสนทนาเรื่องความก้าวหน้า ไม่ใช่เกณฑ์มาตรฐานที่ผ่านการรับรอง และยังไม่กำหนดคะแนนตัดสินผ่านหรือไม่ผ่าน

ก่อนใช้ตัดสินสมรรถนะ สถาบันควรกำหนดคำอธิบายพฤติกรรมให้ชัด จัดตัวอย่างผลงานสำหรับเทียบเกณฑ์ และให้ผู้ประเมินทดลองพิจารณาชิ้นงานเดียวกัน หากให้ผลต่างกันควรอภิปรายจนเห็นเหตุผลร่วมกัน การประเมินตนเองเหมาะสำหรับค้นหาความต้องการพัฒนา แต่ควรตรวจประกอบกับการปฏิบัติจริง ส่วนความคิดเห็นผู้เรียนช่วยสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ได้ แต่ไม่ควรใช้แทนหลักฐานความถูกต้องของเนื้อหาหรือความสามารถด้านเทคนิคทั้งหมด

6.3 ตัวอย่างการเชื่อมสมรรถนะกับโครงงานธุรกิจกีฬา

ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นสถานการณ์การสอนที่เสนอขึ้นเพื่อแสดงการใช้กรอบ มิใช่กิจกรรมที่ได้ทดลองแล้ว สมมติให้นักศึกษาจัดทำแผนกิจกรรมกีฬาเพื่อชุมชนโดยมีกรอบงบประมาณและเวลาที่อาจารย์กำหนด ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ผู้เข้าร่วม เลือกช่องทางสื่อสาร วางแผนทรัพยากร และกำหนดวิธีประเมินโครงการ อาจารย์อนุญาตให้ใช้ AI ช่วยเสนอทางเลือก แต่กำหนดให้แนบข้อมูลตั้งต้น บันทึกส่วนที่ปรับแก้ และเหตุผลของการตัดสินใจครั้งสำคัญ

ในกิจกรรมเดียวกัน อาจารย์แสดงสมรรถนะด้านวิชาชีพผ่านการตรวจความเหมาะสมของแผน แสดงการรู้เท่าทันข้อมูลผ่านการตรวจสมมติฐาน แสดงความสามารถออกแบบการเรียนรู้ผ่านลำดับงาน และแสดง

สมรรถนะประเมินผลผ่านเกณฑ์ที่แยกผลงานกลุ่มกับความเข้าใจรายบุคคล ด้านจริยธรรมปรากฏในการจัดข้อมูลผู้เข้าร่วมและการเปิดเผยการใช้เครื่องมือ ส่วนการพัฒนาวิชาชีพปรากฏเมื่ออาจารย์นำปัญหาที่พบไปทบทวนกับเพื่อนร่วมงาน ความเชื่อมโยงนี้ทำให้กรอบสมรรถนะไม่แยกขาดจากงานสอนประจำ

6.4 เงื่อนไขสนับสนุนจากสถาบัน

การพัฒนาจะดำเนินต่อเนื่องได้เมื่อสถาบันจัดทรัพยากรและความรับผิดชอบให้สอดคล้องกัน ผู้เขียนเสนอให้หลักสูตรกำหนดผู้ประสานงาน ให้ช่องทางปรึกษาด้านเครื่องมือและข้อมูล และจัดแนวปฏิบัติการใช้ AI ที่ผู้สอนกับผู้เรียนเข้าใจตรงกัน การเลือกเครื่องมือควรพิจารณาความเหมาะสมกับกิจกรรม ความสามารถเข้าถึง และภาระค่าใช้จ่ายควบคู่กัน ตลอดจนทบทวนเมื่อเครื่องมือหรือเงื่อนไขบริการเปลี่ยนแปลง

หลักสูตรควรสนับสนุนความร่วมมือกับองค์กรกีฬาเพื่อรับโจทย์และข้อเสนอแนะที่สะท้อนการทำงานจริง โดยกำหนดขอบเขตข้อมูลและผลงานร่วมกันตั้งแต่เริ่มต้น ความร่วมมือดังกล่าวอาจใช้พัฒนากรณีศึกษาและการประเมินผลงาน แต่ไม่ควรนำความพึงพอใจของสถานประกอบการมาเป็นเกณฑ์เดียวในการตัดสินผลการเรียน การเรียนรู้ต้องคงพื้นที่ให้ผู้เรียนวิพากษ์ข้อเสนอทางธุรกิจและพิจารณาผลกระทบต่อผู้เกี่ยวข้องด้วย

7 อภิปรายข้อเสนอและข้อจำกัด

ข้อเสนอหลักของบทความคือการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ควรพิจารณาคุณภาพการตัดสินใจในการสอนร่วมกับทักษะใช้เครื่องมือ กรอบทั่วไปของ Miao and Cukurova (2024) ช่วยกำหนดมิติด้าน AI ส่วนงานด้านการจัดการกีฬาและงานไทยช่วยให้พิจารณาบริบทการประยุกต์ ผู้เขียนขยายความเชื่อมโยงนี้เป็นพฤติกรรมและหลักฐาน 6 ด้าน โดยให้การประเมินการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบเฉพาะ เนื่องจากอาจารย์ต้องแยกความสามารถของผู้เรียนออกจากคุณภาพผลลัพธ์ที่เครื่องมือช่วยผลิต

อีกประเด็นหนึ่งคือการแยกสมรรถนะระดับบุคคลออกจากเงื่อนไขระดับสถาบัน ความสามารถเลือกเครื่องมือ ตรวจข้อมูล หรือออกแบบงานเป็นสิ่งที่ผู้สอนแสดงผ่านการปฏิบัติได้ ขณะที่งบประมาณ ระบบสนับสนุน และโอกาสเข้าถึงเป็นเงื่อนไขแวดล้อม การประเมินที่รวมทุกเรื่องไว้ในคะแนนเดียวอาจทำให้แปลผลคลาดเคลื่อน จึงเสนอให้รายงานความต้องการพัฒนาของอาจารย์แยกจากสิ่งที่สถาบันต้องจัดให้ แล้ววางแผนพัฒนาร่วมกัน

ข้อจำกัดสำคัญคือเอกสารที่คัดเลือกมีจำนวนน้อยและมีวัตถุประสงค์ต่างกัน บางรายการศึกษาครูหรือนักศึกษาครู บางรายการเป็นบทความวิชาการหรือแนวทางเชิงนโยบาย อีกทั้งบทวิจารณ์ของสุรพล บุญลือ (2567) อาศัยหนังสือของ Miao and Holmes (2023) จึงไม่ควรนับเป็นหลักฐานอิสระสองชุดที่ยืนยันผลเดียวกัน กรอบนี้ยังไม่ผ่านการตรวจความตรง ความเชื่อมั่น หรือการทดลองใช้กับอาจารย์ธุรกิจกีฬา จึงไม่อาจสรุปน้ำหนักองค์ประกอบ ระดับสมรรถนะที่เป็นอยู่ หรือผลของการใช้กรอบต่อผู้เรียนได้

การวิจัยต่อไปควรเริ่มจากให้ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจกีฬา การสอนอุดมศึกษา และปัญญาประดิษฐ์ตรวจความเหมาะสมขององค์ประกอบและพฤติกรรม จากนั้นทดลองใช้เครื่องมือกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดขอบเขตชัดเจน โดยตรวจความเข้าใจข้อคำถามและความสอดคล้องของผลประเมินกับการปฏิบัติจริง หากศึกษาผลของการพัฒนา

ควรเก็บหลักฐานก่อนและหลังร่วมกับข้อมูลเชิงคุณภาพ และใช้แบบแผนที่ช่วยแยกผลของการพัฒนาออกจากปัจจัยอื่น การดำเนินการเหล่านี้เป็นข้อเสนอสำหรับงานในอนาคต ไม่ใช่ขั้นตอนที่บทความนี้ได้ดำเนินการแล้ว

8 สรุป

สมรรถนะอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการจัดการธุรกิจกีฬาในยุคปัญญาประดิษฐ์ควรสะท้อนความสามารถในการเชื่อมความรู้วิชาชีพ การสอน ข้อมูล และความรับผิดชอบเข้ากับการปฏิบัติ บทความเสนอกรอบ 6 ด้าน ได้แก่ ความรู้ธุรกิจกีฬาและการประยุกต์ AI การรู้เท่าทัน AI และข้อมูล การออกแบบการเรียนรู้ การประเมินผลและให้ข้อมูลย้อนกลับ จริยธรรมและความรับผิดชอบ และการวิจัยกับการพัฒนาวิชาชีพ โดยแต่ละด้านมีพฤติกรรมและหลักฐานสำหรับนำไปพัฒนาต่อ

แนวทางสำคัญคือใช้ภาระงานสอนจริงเป็นพื้นที่พัฒนา เปิดโอกาสให้อาจารย์แลกเปลี่ยนและสะท้อนผลและประเมินความก้าวหน้าจากหลักฐานหลายประเภท สถาบันควรจัดทรัพยากรและแนวปฏิบัติที่สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน ส่วนผู้สอนต้องตรวจสอบผลลัพธ์ของ AI และรับผิดชอบการตัดสินใจด้านเนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผู้เรียน กรอบที่นำเสนอจึงเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการพัฒนาและวิจัยต่อยอด ซึ่งต้องผ่านการตรวจสอบในบริบทใช้งานก่อนกำหนดเป็นเกณฑ์มาตรฐาน

เอกสารอ้างอิง

เตชภณ ทองเติม. (2568). วิศวกรรมและเทคโนโลยีการกีฬาในประเทศไทย: สถานการณ์ปัจจุบัน โอกาส และความท้าทายในยุคดิจิทัล. วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและนวัตกรรมสุขภาพ กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย, 4(2), 1–14. https://he03.tci-thaijo.org/index.php/SPSC_Network/article/view/3783

ประภัสสร สรวนรัมย์. (2569). ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) กับการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครู. วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย, 16(3), 1–9. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/CAS/article/view/290636

ประยงค์ หัตถพรหม. (2568). บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการเสริมสร้างสมรรถนะทางวิชาชีพของนักศึกษาครู. Journal of Integration Social Sciences and Development, 5(2), 274–284. https://so15.tci-thaijo.org/index.php/JISSD/article/view/2775

ศยามน อินสะอาด. (2569). การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาครูในยุคปัญญาประดิษฐ์. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 20(1), 114–127. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sskrujournal/article/view/287819

สุรพล บุญลือ. (2567). แนวทางการใช้ปัญญาประดิษฐ์รังสรรค์สำหรับการศึกษาและวิจัย [บทวิจารณ์หนังสือ]. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 23(2), B1–B12. https://doi.org/10.55003/JIE.23202

Keiper, M. C., Fried, G., Lupinek, J., & Nordstrom, H. (2023). Artificial intelligence in sport management education: Playing the AI game with ChatGPT. Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 33, Article 100456. https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100456

Miao, F., & Cukurova, M. (2024). AI competency framework for teachers. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391104

Miao, F., & Holmes, W. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693