



# Thai MOOC



## โครงสร้างเนื้อหารายวิชา

<b>ชื่อวิชา</b> (ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)	
ภาษาไทย	<b>หมากล้อมและการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ</b>
ภาษาอังกฤษ	<b>Go and Business Thinking Skills Development</b>
<p><b>คำอธิบายรายวิชา</b> (นำเสนอรายละเอียดเนื้อหาของรายวิชาอย่างย่อ)</p> <p>ความเป็นมาและกฎกติกาการเล่นของหมากล้อม การฝึกทักษะและเทคนิคการเล่นหมากล้อม การฝึกฝนหมากล้อมเพื่อความสามารถในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ธุรกิจและเสริมสร้างแนวคิด การบูรณาการหมากล้อมเข้ากับการดำเนินชีวิตและการทำงาน การบูรณาการความฉลาดจากหมากล้อมกับปัญญาทางธรรม</p>	
<p><b>วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา (Terminal Objectives)</b></p> <p>LO1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและกติกาการเล่นหมากล้อม (กฎ 3 ข้อ และ 1 ข้อห้าม) ในระดับเบื้องต้นได้</p> <p>LO2: ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากล้อมแต่ละรูปแบบในระดับพื้นฐานได้</p> <p>LO3: ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้</p> <p>LO4: ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดด้วยแนวคิดการเสริมสร้างความมั่นใจให้ตนเองและการเคารพในคู่ต่อสู้</p> <p>LO5: ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ จัดลำดับความสำคัญและบริหารดุลยภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายได้</p>	
<p><b>วัตถุประสงค์</b></p> <p>LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและกติกาการเล่นหมากล้อม (กฎ 3 ข้อ และ 1 ข้อห้าม) ในระดับเบื้องต้นได้</p>	<p><b>วัตถุประสงค์ย่อย หรือ วัตถุประสงค์นำทาง (Enabling Objectives)</b></p> <p>LO 1.1 ผู้เรียนสามารถบอกประวัติความเป็นมาของหมากล้อมได้</p> <p>LO 1.2 ผู้เรียนสามารถอธิบายคุณค่าของหมากล้อมได้</p> <p>LO 1.3 ผู้เรียนสามารถบอกเป้าหมายของการเล่นหมากล้อมได้ (กฎข้อที่ 1)</p> <p>LO 1.4 ผู้เรียนสามารถระบุความเป็นตายของกลุ่มหมากล้อมได้ (กฎข้อที่ 2 และข้อห้าม)</p> <p>LO 1.5 ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของการต่อรองได้ (กฎข้อที่ 3)</p> <p>LO 1.6 ผู้เรียนสามารถอธิบายความจำเป็นของการใช้ทรัพยากรได้</p> <p>LO 1.7 ผู้เรียนสามารถบอกปัจจัยที่ใช้พิจารณาช่วงปิดเกมได้</p>
<p><b>วัตถุประสงค์</b></p> <p>LO 2: ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากล้อมแต่ละ</p>	<p><b>วัตถุประสงค์ย่อย หรือ วัตถุประสงค์นำทาง (Enabling Objectives)</b></p> <p>LO 2.1 ผู้เรียนสามารถระบุและอธิบายการนับลมหายใจและกลุ่มหมากล้อมได้</p> <p>LO 2.2 ผู้เรียนสามารถอธิบายและแสดงการทำรอดด้วยสองห้องและการจับกินได้</p> <p>LO 2.3 ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากล้อมหลายกลุ่มที่เกี่ยวข้องกัน</p> <p>LO 2.4 ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวคิด “งานด่วนมาก่อนงานใหญ่ได้”</p>

รูปแบบใน ระดับพื้นฐานได้	
<b>วัตถุประสงค์</b> LO 3: ผู้เรียน สามารถเลือกใช้ วิธีการแก้ปัญหา อย่างมี ประสิทธิภาพได้	<b>วัตถุประสงค์ย่อย หรือ วัตถุประสงค์นำทาง (Enabling Objectives)</b> LO 3.1 ผู้เรียนสามารถระบุจุดที่โจมตีด้วยการดับเบิลอาตาริได้ LO 3.2 ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการจับกินหมากบนเส้นหนึ่งได้ LO 3.3 ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการจับกินหมากบนเส้นสองได้ LO 3.4 ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการจับกินด้วยการอาตาริขึ้นบันไดได้ LO 3.5 ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการจับกินด้วยตาข่ายได้
<b>วัตถุประสงค์</b> LO 4: ผู้เรียน สามารถแก้ แบบฝึกหัดด้วย แนวคิดการ เสริมสร้างความ มั่นคงให้ตนเอง และการเคารพ ในคู่ต่อสู้	<b>วัตถุประสงค์ย่อย หรือ วัตถุประสงค์นำทาง (Enabling Objectives)</b> LO 4.1: ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ “ชนะได้เพราะไม่คิดเอาชนะ” ได้ LO 4.2: ผู้เรียนสามารถบอกจุดเด่น จุดอ่อนของการเชื่อมต่อหมากแบบต่างๆได้ LO 4.3: ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดให้สอดคล้องกับแนวคิด “อย่าชนะสนามรบแต่แพ้สงคราม” ได้
<b>วัตถุประสงค์</b> LO 5: ผู้เรียน สามารถ วิเคราะห์ สถานการณ์ จัดลำดับ ความสำคัญและ บริหารดุลยภาพ เพื่อบรรลุ เป้าหมายได้	<b>วัตถุประสงค์ย่อย หรือ วัตถุประสงค์นำทาง (Enabling Objectives)</b> LO 5.1 ผู้เรียนสามารถคำนวณมูลค่าของการเดินหมากในแต่ละจุดได้ LO 5.2 ผู้เรียนสามารถเรียงลำดับความสำคัญของสถานการณ์ตัวอย่างได้ LO 5.3 ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดการบริหารดุลยภาพด้วยการใช้มีอนำ(Sente)และมีมือตาม(Gote)เพื่อบรรลุเป้าหมาย

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 1.1: ผู้เรียนสามารถบอกประวัติความเป็นมาของหมากล้อมได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. หมากล้อมมีต้นกำเนิดจากประเทศจีน ไปรุ่งเรืองที่ญี่ปุ่นและแพร่หลายไปทั่วโลก</p> <p><b>เนื้อหา (ตามใจความสำคัญ 1)</b></p> <p>หมากล้อมเป็นเกมกระดานเก่าแก่อายุไม่น้อยกว่า 3,000 ปี ต้นกำเนิดคือประเทศจีนและเป็นที่แพร่หลายไปทั่วโลก ภาษาจีนเรียกว่า เหวยฉี (围棋, WEIQI) คนจีนสมัยโบราณเรียกหมากล้อมว่า อี้ (弈, Yi) ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า โกะ หรือ อิกะ (いご, IGO) ภาษาเกาหลีเรียกว่า บาดุก (바둑, BADUK) และในภาษาอังกฤษเรียก GO, GAME OF GO, SURROUNDING GAME แม้จะมีชื่อเรียกแตกต่างกันแต่วิธีการเล่นเหมือนกัน</p> <p>ในบันทึก “ชื่อเป็น” กล่าวถึงต้นกำเนิดของหมากล้อมว่าเมื่อสองพันกว่าปีก่อนคริสต์ศักราชเป็นสมัยของจักรพรรดิเหยา (คนไทยอาจรู้จักในนามพระเจ้าเหา) ทรงมีรัชทายาทที่เหลวไหลจึงทรงให้ขุนนางช่วยกันคิดเกมหมากล้อมเพื่อใช้อบรมองค์รัชทายาท หมากล้อมนั้นยังถูกอ้างอิงถึงในงานเขียนของขงจื้อและ เม่งจื้อ และกล่าวไว้ด้วยว่า หมากล้อมเป็นเกมที่จำลองยุทธศาสตร์, การปกครอง, วิถีชีวิต ที่ได้รับความนิยม บางตำนานเชื่อว่ามีที่มาจาก “ไต้ะทราย” แม้จะมาจากการสงครามแต่แนวคิดสู่ชัยชนะกลับไม่ได้มาจากการทำลายคู่ต่อสู้ ต้องคิดเหมือนการสร้างประเทศและครอบครองให้มีอาณาเขตมากกว่าฝ่ายตรงข้ามในตอนท้าย โดยต้องบริหารการเดินหมากในแต่ละตาให้เกิดผลสูงสุดจึงนับเป็นศาสตร์การบริหารที่นำศึกษา คนจีนโบราณยกให้หมากล้อมเป็นหนึ่งในสี่ศิลปะชั้นสูงที่นักปราชญ์และชนชั้นปกครองต้องเรียนรู้ อันได้แก่ พิณ หมากล้อม ภาพวาด และการเขียนพู่กัน</p> <p>ยุคทองหมากล้อมอยู่ในสมัยการปกครองของโชกุนอียะฮาสึ โทกุกาวะ 徳川家康 และชาวญี่ปุ่นทำให้หมากล้อมแพร่หลายไปทั่วโลก</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์+ฉากเสมือน(มี Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ ประกอบ)</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พุดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา		
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้		
<p>วัตถุประสงค์ย่อย LO 1.2: ผู้เรียนสามารถอธิบายคุณค่าของหมากล้อมได้</p> <p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>หมากล้อมเป็นเกมที่ฝึกการบริหาร ซึ่งสำคัญในการทำธุรกิจ</li> <li>โจเซกิ คือ การโต้ตอบอย่างที่ดีที่สุดเพื่อความเท่าเทียมกัน</li> </ol> <p><b>เนื้อหา (ตามใจความสำคัญ 1)</b></p> <p>ในมุมมองของนักธุรกิจนั้นหมากล้อมเป็นเกมที่ฝึกการบริหาร ซึ่งการบริหารนี้เป็นทักษะที่สำคัญ เพราะในการทำธุรกิจต้องบริหารสิ่งต่างๆอยู่ตลอดเวลาเช่น ต้นทุน เวลา การจัดเก็บสินค้า ฯลฯ หากมีทักษะการวางแผน คิดแก้ปัญหา และบริหารที่ดีก็จะสามารถประสบความสำเร็จได้โดยง่าย</p> <p><b>เนื้อหา (ตามใจความสำคัญ 2)</b></p> <p>ข้อดีของการเล่นหมากล้อม คือ ฝึกให้ประเมินสถานการณ์ภาพรวมได้รวดเร็วขึ้น ตัดตัวเลือกที่ความสำคัญน้อยออก และคิดแค่ส่วนที่จำเป็นต้องคิด โดยยึดแนวคิดของ “โจเซกิ” ในทางหมากล้อมโจเซกิคือสูตรมุม หรือการลำดับการเดินหมากที่เกิดจากการทดลองจนได้ข้อสรุปว่าได้โต้ตอบอย่างที่ดีที่สุดและผลลัพธ์เป็นที่พึงพอใจของผู้เล่นทั้งสองฝ่าย ซึ่งชาวญี่ปุ่นก็นำคำว่า “โจเซกิ” นี้มาใช้ในชีวิตประจำวันเช่นกัน หมายถึงกลยุทธ์การที่ทุกฝ่ายกระทำสิ่งใดอย่างดีที่สุด หากจะมีคนพ่ายแพ้หรือเสียเปรียบก็เกิดจากฝ่ายนั้นเป็นผู้ที่ปฏิบัติให้ได้ผลลัพธ์ไม่เต็มประสิทธิภาพนั่นเอง</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉาก+ มี)เสมือน Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พุดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input type="checkbox"/> สาทิต หรือ สถานการณ์</p> <p>จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง</p> <p>หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 1.3: ผู้เรียนสามารถบอกเป้าหมายของการเล่นหมากล้อมได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>หมากล้อมเริ่มจากกระดานว่างเปล่า ผู้เล่นต้องผลิตกันวางทีละเม็ดเพื่อล้อมจุดตัด</li> <li>ผู้ชนะคือฝ่ายที่สามารถล้อมพื้นที่ได้มากกว่า ไม่ได้เน้นการทำลายคู่ต่อสู้ ถูกจับกินไม่ใช่แพ้ กินได้มากกว่าก็ไม่ชนะเสมอไป</li> </ol> <p><b>เนื้อหา (ตามใจความสำคัญ 1)</b></p> <p>หมากล้อมเป็นเกมที่เริ่มจากกระดานว่างเปล่า ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะผลิตกันวางหมากเพิ่มตาละ 1 เม็ด โดยที่หมากทุกเม็ดมีบทบาทเดียวกัน ไม่มีตำแหน่งหรือการเดินแบบพิเศษ จุดประสงค์หลักคือการล้อมพื้นที่ให้ได้มากกว่าคู่ต่อสู้ ผู้เล่นต้องบริหารทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดผลสูงสุด</p> <p><b>เนื้อหา (ตามใจความสำคัญ 2)</b></p> <p>เป้าหมายหลักในเกมหมากล้อมคือการยึดครองพื้นที่ให้มากกว่าคู่ต่อสู้ โดยไม่มุ่งเน้นการจับกินหรือทำลายล้าง เปรียบเสมือนการสร้างธุรกิจให้ยั่งยืนได้ต้องสร้างความมั่นคง หากคิดทำลายคู่ต่อสู้ มีแต่จะส่งผลเสียกับทั้งสองฝ่าย</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ มี)</p> <p>Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พุดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์</p> <p>จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง</p> <p>หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา		
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้		
	<p><b>วัตถุประสงค์ย่อย LO 1.4: ผู้เรียนสามารถระบุความเป็นตายของกลุ่มหมากล้อมได้</b></p> <p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>หมากที่วางบนกระดานได้ต้องมีลมหายใจซึ่งก็คือจุดที่ติดรอบกลุ่มหมากในแนวตั้งและแนวนอน</li> <li>หมากล้อมมีข้อห้ามเพียงข้อเดียวคือการห้ามฆ่าตัวตาย</li> </ol> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>แม้หมากล้อมจะไม่มุ่งเน้นการทำลายฝ่ายตรงข้าม แต่กติกาการจับกินก็มีส่วนสำคัญเมื่อมีการแย่งชิงพื้นที่เกิดขึ้น โดยกลุ่มหมากจะถูกจับกินเมื่อโดนล้อมและปิดลมหายใจจนหมด ผู้เล่นต้องกล่าวเตือนว่า อาตาริ เมื่อปิดจนกลุ่มหมากเหลือ 1 ลมหายใจ</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)2)</b></p> <p>ผู้เล่นจะสามารถวางหมากบนจุดใดของกระดานก็ได้ ตราบใดที่มีลมหายใจ หากวางแล้วทำให้กลุ่มหมากของตนไม่มีลมหายใจ จะถือว่าการฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นข้อห้ามเดียวของหมากล้อม และจะนำไปสู่กระบวนการเดินรอดด้วยการสร้างสองห้อง</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ( <input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พุดคุย อภิปราย <input type="checkbox"/> Animation <input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง <input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่ <input type="checkbox"/> ..... .....</p>

บทเนื้อหา		
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้		
	<p>วัตถุประสงค์ย่อย LO 1.5: ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของการต่อรองได้</p> <p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>เมื่อหมากล้อมปิดลมหายใจจนหมดคือถูกจับกิน แต่ปัญหาจะเกิดในกรณีการจับกินกลับไปมาแบบไม่มีที่สิ้นสุด</li> <li>โคะเป็นสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องต่อรองเพื่อแลกเปลี่ยนกัน</li> </ol> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>การปิดลมหายใจหมากล้อมเม็ดเดียวนั้น มีโอกาสจะเกิดเหตุการณ์ที่กินกลับไปกลับมาได้โดยไม่มีที่สิ้นสุด จึงเป็นที่มาของกติกาของโคะหรือการต่อรอง ผู้เรียนจะได้เรียนรู้รูปแบบของโคะและรูปที่ผู้เล่นมือใหม่มักสับสน</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)2)</b></p> <p>การเล่นโคะหรือการต่อรองของกลุ่มหมากล้อมบริเวณหนึ่งนั้นสามารถเปลี่ยนสถานการณ์โดยรวมทั้งกระดานให้พลิกผันได้ ผู้เรียนจึงต้องศึกษาแนวคิดและวิธีการใช้ให้เหมาะสมเพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุด</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ( <input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พุดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 1.6: ผู้เรียนสามารถอธิบายความจำเป็นของการใช้ทรัพยากรได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. หลักคิดพื้นฐานของการเล่นหมากล้อมคือการพัฒนาโครงสร้างและเสริมสร้างความแข็งแรง</li> <li>2. เมื่อผู้เล่นต้องผลักดันเดินหมากโดยวางได้เพียงตาละหนึ่งเม็ด การวางหมากเท่าที่จำเป็นจึงเป็นเรื่องสำคัญ</li> </ol> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>ผู้เรียนได้ศึกษาวิธีการประเมินโครงสร้างและความแข็งแรงของกลุ่มหมาก ฝึกวิธีคิดเชิงรุกเพื่อช่วงชิงความได้เปรียบ โดยการขยายโครงสร้างและเสริมความแข็งแรงโดยใช้หลักคิด “หมากหนึ่งเม็ดต้องได้มากกว่าหนึ่งงาน”</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)2)</b></p> <p>เมื่อผู้เรียนเข้าใจถึงความจำเป็นในการลงทุนเพิ่มเพื่อเสริมสร้าง ก็ต้องเรียนรู้ที่วางหมากเท่าที่จำเป็น เพราะแต่ละฝ่ายจะผลักดันลงเพิ่มได้ตาละหนึ่งเม็ดเท่านั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้เล่นต้องคิดให้การเดินหมากต่อไปนั้น ไม่ทำให้คุณค่าของหมากที่มีอยู่ลดลง เพราะการพลาดเรื่องใดเรื่องหนึ่งในข้างต้นจะทำให้พัฒนาได้ช้ากว่าคู่ต่อสู้</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ มี)ฉากเสมือน+ Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>



บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 1: ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้	
<p>วัตถุประสงค์ย่อย LO 1.7: ผู้เรียนสามารถบอกปัจจัยที่ใช้พิจารณาช่วงปิดเกมได้</p> <p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. ช่วงปิดเกมเป็นช่วงที่ต้องให้ความสำคัญกับการป้องกันจุดอ่อนและการสร้างคะแนนจนกว่าสองฝ่ายจะทำไม่ได้แล้ว <b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>การเดินทางช่วงปิดเกมพิจารณาจาก 2 ปัจจัย</p> <p>1) กำแพงบ้านปิดสนิท คือ</p> <p>1.1) โครงสร้างพื้นที่บริเวณต่างๆทำการปิด ไม่มีรูรั่ว</p> <p>1.2) ไม่มีจุดที่สามารถทำคะแนนเพิ่ม หรือลดแต้มคู่ต่อสู้ได้อีก</p> <p>2) ไม่มีจุดอ่อนเหลืออยู่ คือ</p> <p>2.1) หมากทั่วกระดานไม่สามารถถูกจับกินเพิ่ม</p> <p>2.2) ตามขอบกำแพงไม่มีปัญหาที่เกิดจากรอยตัด</p> <p>การนับคะแนนและบทบาทของเซलय</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ มี)ฉากเสมือน+ Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 2: ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากแต่ละรูปแบบในระดับพื้นฐานได้	
<p>วัตถุประสงค์ย่อย LO 2.1: ผู้เรียนสามารถระบุจำนวนลมหายใจและกลุ่มหมากได้</p> <p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. สถานการณ์ของกลุ่มหมากจะซับซ้อนขึ้นเพื่อหมากมีการตัดและล้อมกัน แนวคิดเรื่องการปิดลมหายใจจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง <b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>ผู้เรียนจะถูกเสริมในวิธีการสังเกตเกี่ยวกับการนับลมหายใจและกลุ่มหมาก การช่วยเหลือกลุ่มหมากแบบต่างๆเช่นการหนี การหาจุดสำคัญเพื่อโจมตี เคล็ดลับการปิดลมหายใจเมื่อหมากทั้งสองฝ่ายต่างล้อมซึ่งกันและกัน การให้เวลาและทดลองทำหลังจากการนับถอยหลังและเฉลย ทดสอบความเข้าใจผ่านการทำแบบฝึกหัด</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ มี)ฉากเสมือน+ Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 2: ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากแต่ละรูปแบบในระดับพื้นฐานได้	
<p>วัตถุประสงค์ย่อย LO 2.2: ผู้เรียนสามารถแสดงการทำรอดด้วยสองห้องและการจับกินได้</p> <p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การช่วยเหลือกลุ่มหมากเมื่อถูกล้อมที่ได้ผลดีที่สุด คือ การสร้างสองห้อง</li> <li>2. การสกัดจุดทำลายสองห้องด้วยแนวคิด “จุดที่เขายากเล่นคือจุดที่เราอยากเล่น”</li> <li>3. นอกจากการสร้างสองห้องแล้วยังมีทางเลือกอื่นๆอีกมากมาย</li> </ol> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b> เมื่อกลุ่มหมากอยู่ในวงล้อมของฝั่งตรงข้าม จำเป็นต้องคำนึงถึงการสร้างสองห้องก่อนเสมอ</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)2)</b> เมื่อโดนคู่ต่อสู้บุกพื้นที่ไม่จำเป็นต้องล้อมแบบประชิดตัวเสมอไป สำคัญที่การเผาระวังให้ไม่สามารถสร้างสองห้องได้ เพราะเมื่อจบเกม หากกลุ่มหมากที่ถูกล้อมไม่สามารถสร้างสองห้องได้ จะนับว่าเป็นกลุ่มหมากที่ตายทั้งสิ้น</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)3)</b> วิธีการเดินหมากเพื่อเอาตัวรอดแบบอื่นๆ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ตีฝ่าวงล้อม</li> <li>2) การวัดลมหายใจ</li> <li>3) มีห้องชนะไม่มีห้อง</li> <li>4) เซกิ (ต่างคนต่างรอด)</li> </ol>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ มี)ฉากเสมือน+ Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 2: ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากแต่ละรูปแบบในระดับพื้นฐานได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 2.3: ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ของกลุ่มหมากหลายกลุ่มที่เกี่ยวข้องกันได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. แม้ว่าสถานการณ์จะซับซ้อนขึ้นเมื่อกลุ่มหมากหลายกลุ่มให้ดูแยกกันทีละกลุ่ม</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>แนวคิดในการวิเคราะห์แบบแยกทีละส่วน ในขณะที่มีกลุ่มหมากหลายกลุ่มที่สร้างปัจจัยแตกต่างกัน และทดลองวิเคราะห์ผ่านเหตุการณ์ตัวอย่างดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) การโจมตีจุดสำคัญ</li> <li>2) การสวนกลับเมื่อถูกโจมตี</li> <li>3) การป้องกัน</li> </ol>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ มี)ฉากเสมือน+ Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 2: ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากแต่ละรูปแบบในระดับพื้นฐานได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 2.4: ผู้เรียนสามารถยกตัวอย่างตามแนวคิดงานด่วนมาก่อนงานใหญ่ได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. เราควรเรียงลำดับความสำคัญอย่างไร เมื่องานด่วนก็สำคัญ งานใหญ่ก็สำคัญ</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>แนวคิดที่สำคัญของการเล่นหมากล้อมอย่างหนึ่ง คือ การวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นพร้อมกัน ประเมินโอกาสและผลลัพธ์จากการลงมือทำในกรณีต่างๆ เปรียบเทียบความสำคัญหรือจำเป็นเร่งด่วน</p> <p>เรียนรู้วิธีการคำนวณมูลค่าและจำแนกประเภทของการเดินหมากแบบต่างๆ</p> <p>ทดลองทำโจทย์หมากล้อมที่กำหนดให้โดยในแต่ละข้อมีเหตุการณ์มากกว่าหนึ่ง</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาดิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 3: ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 3.1 ผู้เรียนสามารถระบุจุดที่โจมตีด้วยการดับเบิลอาตารีได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. ดับเบิลอาตารีคือการเรียกกินสองทางพร้อมกันในการเดินหมากตาเดียว</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>แม้ว่าเราจะสามารถสร้างกำแพงด้วยการเรียงกันในแนวทะแยง แต่มักทิ้งจุดอ่อนไว้บริเวณรอยตัดเสมอ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการโจมตีด้วยการดับเบิลอาตารี จนถึงวิธีการสร้างสถานการณ์ต่อเนื่องจนสามารถดับเบิลอาตารีได้</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาดิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 3: ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินหมากบนเส้นหนึ่งได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. ตัดออกจากกลุ่มใหญ่แล้วไล่ให้ชนมุม</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>การเดินหมากบนเส้นหนึ่งเพื่อเบียดและป้องกันพื้นที่เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อผู้เล่นจะพบได้บ่อยในช่วงปิดเกม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการโจมตีและป้องกันที่ถูกต้อง พร้อมรับชมการสาธิตตัวอย่างการไล่โจมตีในทิศทางที่เหมาะสม</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 3: ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 3.3 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินหมากบนเส้นสองได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. ตัดออกจากกลุ่มใหญ่แล้วไล่ให้ชนขอบกระดาน</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>รอยตัดหลังการเปิดพื้นที่บริเวณเส้นสองเมื่อกำแพงของทั้งสองฝ่ายชิดกันเป็นจุดสำคัญของการจับกินหมากบนเส้นสอง ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการโจมตีด้วยการตัดอาตาริหมากบนเส้นสองและไล่ไปในทิศทางที่ถูกต้อง จนถึงวิธีการสร้างสถานการณ์ต่อเนื่องจนสามารถอาตาริจับกินหมากบนเส้นสองได้</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ( <input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย <input type="checkbox"/> Animation <input checked="" type="checkbox"/> สาทิต หรือ สถานการณ์จำลอง <input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่ <input type="checkbox"/> ..... .....</p>



บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 3: ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 3.4 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินด้วยการอาตาริชั้นบันไดได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้สภาพแวดล้อมที่มีให้เกิดประโยชน์โดยการอาตาริไล่ไปตามแนวยาว เขี่ยต่อต้านไหนให้ปิดด้านนั้น</li> <li>2. ล่อซ้ายจูงใจขวา</li> </ol> <p><b>เนื้อหา (ตามใจความสำคัญ 1)</b></p> <p>การอาตาริแบบชั้นบันไดเป็นเทคนิคการจับกินที่ใช้ประโยชน์จากทรัพยากรรวมถึงสภาพแวดล้อมมาสร้างความสำเร็จเปรียบจากการโจมตีเป็นกระบวนการที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ขั้นตอนการไล่โจมตีและเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการอาตาริแบบชั้นบันได แนวคิดในการดักชั้นบันได การใช้ประโยชน์จากกลุ่มหมากที่ตายแล้ว (AJI)</p> <p><b>เนื้อหา (ตามใจความสำคัญ 2)</b></p> <p>“ส่งเสียงบурพา เข้าตีประจิม” หรือ “ล่อซ้ายจูงใจขวา” คือกลยุทธ์ที่แยบคายและยังคงใช้ได้ในทุกยุคสมัย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากแนวคิดนี้ โดยสามารถนำไปใช้ในการดักชั้นบันได และการใช้ประโยชน์จากกลุ่มหมากที่ตายแล้ว (AJI)</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาดิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 3: ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 3.5 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินด้วยตาข่ายได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. ควบคุมให้คู่แข่งเดินตามเส้นทางที่กำหนด และนำหน้าหนึ่งก้าวโดยการใช้ตาข่ายดักเอาไว้</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>การจับกินหรือการล้อมด้วยตาข่ายเป็นการเล่นที่มีประสิทธิภาพเป็นอย่างมาก ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การใช้ตาข่ายแบบต่างๆและรับชมตัวอย่างการนำตาข่ายไปใช้ในเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การจับกิน การสร้างวงล้อม สลับกับการทดลองคิดตามรูปตัวอย่างและทำแบบฝึกหัด</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ( <input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย <input type="checkbox"/> Animation <input checked="" type="checkbox"/> สานิต หรือ สถานการณ์จำลอง <input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่ <input type="checkbox"/> ..... .....</p>

บทเนื้อหา	
<b>วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 4:</b> ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดด้วยแนวคิดการเสริมสร้างความมั่นคงให้ตนเองและการเคารพในคู่ต่อสู้	
<b>วัตถุประสงค์ย่อย LO 4.1:</b> ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ “ชนะได้เพราะไม่คิดเอาชนะ” ได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>“ชนะได้เพราะไม่คิดเอาชนะ” คือการเอาชนะด้วยเสริมสร้างความมั่นคงให้กับตัวเอง โดยไม่เน้นที่จะคิดทำลายคู่ต่อสู้</li> <li>การคิดวิเคราะห์แบบเป็นกลาง และประเมินสถานการณ์แบบไม่เข้าข้างตัวเองเป็นทักษะสำคัญเรียนรู้ได้จากการฝึกหมากล้อม</li> </ol> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ความหมายของหลักปรัชญาหมากล้อม “ชนะได้เพราะไม่คิดเอาชนะ” ที่ตรงกับแนวคิดในการทำธุรกิจ กล่าวคือต้องรู้จักการสะสมความแข็งแกร่งมั่นคงให้กับตัวเองก่อนจะโจมตีคู่ต่อสู้ เพราะการคิดทำลายคู่ต่อสู้อย่างไรเหตุผลจะส่งผลย้อนกลับที่รุนแรง และผู้ที่ไม่พัฒนาจะไม่ยอมจะล่าหลังและล่มสลายไปในที่สุด โดยจะมีกรณีศึกษาที่แนวคิดเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในธุรกิจ</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)2)</b></p> <p>ผู้เรียนต้องเรียนรู้แนวคิดที่จะเคารพในกำลังและความสามารถของคู่ต่อสู้โดยการคิดอย่างเป็นกลาง ในความต่างย่อมมีโอกาสที่เท่าเทียม หลังจากนั้นจะได้ฝึกวิเคราะห์สถานการณ์ของหมากล้อมในรูปแบบต่างๆ ต้องออกแบบวิธีการแก้ปัญหาและคาดการณ์การตอบโต้ที่เหมาะสมเสมือนเป็นการเดินของฝ่ายตนเอง</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สာธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 4: ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดด้วยแนวคิดการเสริมสร้างความมั่นคงให้ตนเองและการเคารพในคู่ต่อสู้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 4.2: ผู้เรียนสามารถบอกจุดเด่น จุดอ่อนของการเชื่อมต่อหมากแบบต่างๆได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. ต่อตรงและทะแยงใช้สร้างความแข็งแรง กระโดดเพื่อขยาย ตาม้าใช้เพื่อโจมตี ปากเสือใช้ป้องกัน</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>เมื่อผู้เรียนได้ฝึกเล่นหมากล้อมในระดับหนึ่งจะเริ่มวิเคราะห์สถานการณ์และระบุเป้าหมายที่ต้องการทำได้ การเชื่อมต่อหมากแบบต่างๆ เช่น ต่อตรง ทะแยง กระโดด ตาม้า ปากเสือ เป็นเครื่องมือในการเดินหมากให้ได้ตรงตามจุดประสงค์ ล้วนมีจุดเด่นและจุดด้อยที่ต่างกัน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการใช้ สามารถเลือกใช้ให้ตรงกับจุดประสงค์ในเชิงรับและรุกได้</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาทิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
<b>วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 4:</b> ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดด้วยแนวคิดการเสริมสร้างความมั่นคงให้ตนเองและการเคารพในคู่ต่อสู้	
<b>วัตถุประสงค์ย่อย LO 4.3:</b> ผู้เรียนสามารถยกตัวอย่างให้สอดคล้องกับแนวคิด “อย่าชนะสนามรบแต่แพ้สงคราม” ได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. เปรียบชีวิตตั้งสงครามที่มีหลายสนามรบ ได้แก่ สุขภาพ การงาน การเงิน ครอบครัว การบริหารคุณภาพของภาพรวมเป็นสิ่งสำคัญเนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</p> <p>ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการบริหารสมดุลตามหลักปรัชญา “อย่าชนะสนามรบแต่แพ้สงคราม” คือการไม่ทุ่มเททุกอย่างเพื่อสิ่งเดียวจนกระทั่งเทือนกับภาพรวม ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ได้ดีในชีวิตประจำวัน การทำงานและธุรกิจ หลังจากนั้นจะได้ทดลองทำแบบทดสอบที่มีความเชื่อมโยงระหว่างหลายเหตุการณ์และกรณีศึกษา</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input type="checkbox"/> สานิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 5: ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ จัดลำดับความสำคัญและบริหารดุลยภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 5.1: ผู้เรียนสามารถคำนวณมูลค่าของการเดินทางในแต่ละจุดได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. การประเมินมูลค่าของโอกาสในหมากล้อมสามารถทำได้โดยการคำนวณแต่ว่าการเดินทางนั้นทำให้ได้อะไรและเสียอะไร</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการคำนวณมูลค่าของการเดินทางในแต่ละตา โดยจะมีการสาธิตการนับอย่างง่ายและแบบฝึกหัดในการคำนวณ หลังจากนั้นจะได้ฝึกความชำนาญในการวิเคราะห์โอกาสและค่าเสียโอกาสจากแบบทดสอบรูปแบบต่างๆที่กำหนดให้</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 5: ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ จัดลำดับความสำคัญและบริหารคุณภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้	
วัตถุประสงค์ย่อย LO 5.2: ผู้เรียนสามารถเรียงลำดับความสำคัญของสถานการณ์ตัวอย่างได้	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. การเลือกที่จะเดินจุดใดก่อนหลังเพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุด</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ)1)</b></p> <p>เมื่อผู้เรียนมีความชำนาญมากขึ้นในการประเมินมูลค่าของโอกาสและความเสียหายตามจุดต่างๆแล้ว ต้องสามารถเปรียบเทียบเพื่อตัดสินใจเลือกในการทำสิ่งใดก่อนหลังเพื่อมุ่งสู่ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สာธิต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>

บทเนื้อหา	
<b>วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา LO 5:</b> ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ จัดลำดับความสำคัญและบริหารดุลยภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้	
<b>วัตถุประสงค์ย่อย LO 5.3</b> ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดการบริหารดุลยภาพด้วยการใช้มือนำ(Sente)และมือตาม(Gote)เพื่อบรรลุเป้าหมาย	
<p><b>ใจความสำคัญ</b></p> <p>1. มือนำและมือตาม</p> <p><b>เนื้อหา ตามใจความสำคัญ1)</b></p> <p>มือนำ(Sente) คือการเดินหมากที่ฝ่ายตรงข้ามต้องรับมือ เช่น การบุกพื้นที่ การโจมตีกลุ่มหมาก</p> <p>มือตาม(Gote) คือการเดินหมากด้วยความจำเป็นเพื่อป้องกันความเสี่ยง (ความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นหากไม่รับมือ)</p> <p>สำหรับผู้เล่นหมากล้อมการเดินหมากแล้วได้มือนำเป็นสิ่งที่ชื่นชอบเปรียบความรู้สึกเหมือนได้เป็นผู้ควบคุมเกม แต่ในบางครั้งการยอมได้มือตามก็เป็นสิ่งจำเป็น ผู้เล่นจึงต้องตระหนักถึงการบริหารดุลยภาพเพื่อจะบรรลุเป้าหมายและเป็นฝ่ายชนะเมื่อจบเกม ตัวอย่างเช่นปกติแล้วการเดินหมากแต่ละตาจะต้องคำนึงถึงหมากตาที่ดีที่สุด แต่ในบางครั้งเมื่อเราเป็นฝ่ายทิ้งห่างคู่ต่อสู้การเดินหมากที่อาจไม่ใช่ตาที่ดีที่สุดแต่เป็นการป้องกันจุดอ่อนที่คู่ต่อสู้อาจใช้ประโยชน์ในการปั่นป่วนก็ได้ผลดีเช่นเดียวกัน</p>	<p><b>วิธีการนำเสนอเนื้อหา</b></p> <p><input type="checkbox"/> อาจารย์ฉากเสมือน+ (มี)Infographic ภาพ หรือ วิดีทัศน์ประกอบ(</p> <p><input type="checkbox"/> สัมภาษณ์ พูดคุย อภิปราย</p> <p><input type="checkbox"/> Animation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สาริต หรือ สถานการณ์จำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> ถ่ายทำในสถานที่จริง หรือ ลงพื้นที่</p> <p><input type="checkbox"/> .....</p> <p>.....</p>



**แบบประเมินการตรวจสอบความถูกต้องของโครงสร้างเนื้อหาและบทเนื้อหา**  
**โดยผู้ทรงคุณวุฒิ**

**ผู้ทรงคุณวุฒิ**

ชื่อ-นามสกุล	ดร.มติ ทาเจริญศักดิ์
ตำแหน่ง	เลขานุการชมรมครูผู้สอนหมากล่อมแห่งประเทศไทย , นักวิจัยอิสระ
เบอร์ติดต่อ / email	084-021-4571 / mati_narak@hotmail.com
คุณวุฒิและประวัติ (ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปริญญาโทต่อเนื่องเอก วิทยาศาสตร์สุขภาพบัณฑิต การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ (Ph.D. Apply Behavioral Science Research)</li> <li>- ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาจิตวิทยาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม (B.Ed Psychology and Guidance)</li> <li>- วุฒิบัตร ระดับฝีมือ 3 ตั้ง รับรองโดย สมาคมกีฬาหมากล่อมแห่งประเทศไทย</li> <li>- เลขานุการชมรมครูผู้สอนหมากล่อมแห่งประเทศไทย</li> <li>- ประสบการณ์สอนในรายวิชาหมากล่อม มากกว่า 10 ปี</li> </ul>

ขอความกรุณาท่านประเมินเนื้อหาในรายวิชา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน

สอดคล้อง

ไม่สอดคล้อง

ข้อเสนอแนะ.....

2. เนื้อหาครบถ้วน ถูกต้อง

ถูกต้อง

ไม่ถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ.....

3. การลำดับเนื้อหาต่อการเรียนรู้

เหมาะสม

ไม่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ.....

4. การดำเนินเนื้อหาที่มีความกระชับ

เหมาะสม

ไม่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ.....

ข้าพเจ้าขอรับรองความถูกต้องของเนื้อหา และผลการตรวจสอบของเนื้อหา

ลงชื่อ ..... ชื่อ-นามสกุล ผู้ทรงคุณวุฒิ

(.....ดร.มติ ทาเจริญศักดิ์.....)

\* หมายเหตุ ผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นผู้รับรองเนื้อหาในรายวิชา ซึ่งไม่ใช่ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญหรือทีมงานในการจัดทำรายวิชา

ตารางวิเคราะห์ข้อสอบ/ (Table of Analysis/ Indicators Scoring Weight)

ชื่อรายวิชา .....หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดธุรกิจ.....

จำนวน .....10..... ชั่วโมงเรียนรู้ (ข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือกจำนวนไม่น้อยกว่า 4 ข้อต่อ 1 ชั่วโมงการเรียนรู้)

จำนวนข้อสอบ ปรนัย ....40... ข้อ

วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ เชิงพฤติกรรมรายวิชา	วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ย่อย	จำนวนข้อคำถามตาม ระดับความรู้						รวม (ข้อ)
		ความรู้จำ	ความเข้าใจ	ประยุกต์ใช้	การวิเคราะห์	การประเมิน	การสร้างสรรค์	
LO 1 ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการเล่นหมากล้อมในระดับเบื้องต้นได้	LO 1.1 ผู้เรียนสามารถบอกประวัติความเป็นมาของหมากล้อมได้	1						11
	LO 1.2 ผู้เรียนสามารถอธิบายคุณค่าของหมากล้อมได้		1					
	LO 1.3 ผู้เรียนสามารถบอกเป้าหมายของการเล่นหมากล้อมได้	1	1					
	LO 1.4 ผู้เรียนสามารถระบุความเป็นตายของกลุ่มหมากได้	1	1					
	LO 1.5 ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของการต่อรองได้	1	1					
	LO 1.6 ผู้เรียนสามารถอธิบายความจำเป็นของการใช้ทรัพยากรได้	1	1					
	LO 1.7 ผู้เรียนสามารถบอกปัจจัยที่ใช้พิจารณาช่วงปิดเกมได้		1					
LO 2 ผู้เรียนสามารถอธิบายสถานการณ์ของกลุ่มหมากแต่ละรูปแบบในระดับพื้นฐานได้	LO 2.1 ผู้เรียนสามารถระบุจำนวนลมหายใจและกลุ่มหมากได้	1	1					8
	LO 2.2 ผู้เรียนสามารถแสดงการทำรอดด้วยสองห้องและการจับกินได้		1	1				
	LO 2.3 ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ของกลุ่มหมากหลายกลุ่มที่เกี่ยวข้องกัน		1	1				
	LO 2.4 ผู้เรียนสามารถยกตัวอย่างตามแนวคิดงานด่วนมาก่อนงานใหญ่ได้		1	1				
LO 3 ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพได้	LO 3.1 ผู้เรียนสามารถระบุจุดที่โจมตีด้วยการดับเบิ้ลอาตาริได้		1					7
	LO 3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินหมากบนเส้นหนึ่งได้		1					
	LO 3.3 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินหมากบนเส้นสองได้		1	1				

วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ เชิงพฤติกรรมรายวิชา	วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ย่อย	จำนวนข้อคำถามตาม ระดับความรู้					รวม (ข้อ)
		ความรู้จำ	ความเข้าใจ	ประยุกต์ใช้	การวิเคราะห์	การประเมิน	
	LO 3.4 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินด้วยการอาตาริขึ้นบันไดได้		1	1			
	LO 3.5 ผู้เรียนสามารถแสดงวิธีการจับกินด้วยตาข่ายได้		1				
LO 4 ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดด้วยแนวความคิดเสริมสร้างความมั่นคงให้ตนเองและการเคารพในคู่ต่อสู้	LO 4.1 ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ “ชนะได้เพราะไม่คิดเอาชนะ” ได้	1	1	1			8
	LO 4.2 ผู้เรียนสามารถบอกจุดเด่นจุดอ่อนของการเชื่อมต่อหมากแบบต่างๆได้	1	1				
	LO 4.3 ผู้เรียนสามารถยกตัวอย่างให้สอดคล้องกับแนวคิด “อย่าชนะสนามรบแต่แพ้สงคราม” ได้	1	1	1			
LO 5 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ จัดลำดับความสำคัญและบริหารดุลยภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้	LO 5.1 ผู้เรียนสามารถคำนวณมูลค่าของการเดินหมากในแต่ละจุดได้		1	1			6
	LO 5.2 ผู้เรียนสามารถเรียงลำดับความสำคัญของสถานการณ์ตัวอย่างได้		1	1			
	LO 5.3 ผู้เรียนสามารถแก้แบบฝึกหัดการบริหารดุลยภาพด้วยการใช้มือนำ (Sente) และมือตาม (Gote) เพื่อบรรลุเป้าหมาย	1	1				
	<b>รวมจำนวนข้อสอบตามระดับพฤติกรรม</b>	<b>10</b>	<b>21</b>	<b>9</b>			<b>40</b>

หมายเหตุ / Remarks .....

ลงชื่อ / Signature ผู้รับผิดชอบรายวิชา .....

ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา .....

## โครงสร้างเนื้อหาและบทเนื้อหา

### โครงสร้างรายวิชา

รายวิชา .....หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ.....

#### แนะนำวิชา

แบบสอบถามก่อนเริ่มเรียน

ผู้เรียนรับทราบเงื่อนไขในรายวิชา

แบบทดสอบความรู้เบื้องต้นก่อนเริ่มเรียน

แนะนำวิชาและบทเรียนออนไลน์ / ทำความรู้จักเพื่อนร่วมเรียน (Discussion)

#### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 1: ก้าวแรกสู่หมากล้อม

1.1 ประวัติความเป็นมา

1.2 หมากล้อมในประเทศไทย

1.3 คุณค่าของหมากล้อม

1.4 (แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม) บทสัมภาษณ์พิเศษ

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

#### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 2: กติกา 3 ข้อและ 1 ข้อห้าม

2.1 กติกาเบื้องต้นตอนที่ 1 (เป้าหมายในการเล่น)

2.2 กติกาเบื้องต้นตอนที่ 2 (การจับกินและการห้ามฆ่าตัวตาย)

2.3 กติกาเบื้องต้นตอนที่ 3 (โคะ หรือ การต่อรอง)

2.4 สรุปแนวคิดจากกติกาเบื้องต้น

แนะนำช่องทางการเล่นออนไลน์

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

#### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 3: กลยุทธ์การเดินหมากช่วงต่างๆ

3.1 KOMI (แต้มต่อ)

3.2 แนวคิดช่วงเปิดเกม

3.3 การวางโครงสร้าง

3.4 การปิดเกมและนับคะแนน

3.5 ปรับมุมมองธุรกิจด้วยแนวคิดจากหมากล้อม

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนเล่นหมากล้อมในเว็บออนไลน์

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

#### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 4: ความแข็งแรงของกลุ่มหมาก

- 4.1 ประโยชน์จากความพ่ายแพ้
- 4.2 การเชื่อมและตัด
- 4.3 ความสัมพันธ์ของหมากแบบต่างๆ
- 4.4 เทคนิคการปิดลมหายใจ
- 4.5 การทำรอดแบบต่างๆ
- 4.6 งานด่วนมาก่อนงานใหญ่

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนเล่นหมากล้อมในเว็บออนไลน์

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

#### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 5: กลเม็ดเคล็ดไม่ลับ

- 5.1 การเสริมสร้างความแข็งแรง
- 5.2 DOUBLE ATARI (การเรียกกินสองทาง)
- 5.3 การจับกินหมากบนเส้นหนึ่งและเส้นสอง
- 5.4 ชนะได้เพราะไม่คิดเอาชนะ

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

#### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 6: เทคนิคการจับกินขั้นสูง

- 6.1 อาตาริขั้นบันได
- 6.2 ล่อซ้ายจู่โจมขวา
- 6.3 ตาข่าย
- 6.4 หมากเด็ด: SNAPBACK
- 6.5 AJI

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

#### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 7: การสร้างและทำลายสองห้อง

- 7.1 ห้องจริงห้องปลอม
- 7.2 สองห้องแบบต่างๆ
- 7.3 SEKI (ต่างคนต่างรอด)

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 8: สองห้องเชิงลึก

- 8.1 เบียด สกัดจุด กรอกยาพิษ
- 8.2 เจ็ดรูปร่างสำคัญ
- 8.3 การบริหารต้นทุน
- 8.4 การประเมินมูลค่า
- 8.5 อย่างชนะสนามรบแต่แพ้สงคราม

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 9: แวดวงหมากล้อม

- 9.1 ระดับฝีมือ
- 9.2 HANDICAP (การต่อหมาก)
- 9.3 วงการหมากล้อมไทยและสากล

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

### ชั่วโมงเรียนรู้ที่ 10: เราเรียนรู้อะไรจากการฝึกหมากล้อม

- 10.1 ทักษะทางปัญญา 11 ประการ
- 10.2 7Q
- 10.3 THINKING SKILLS
- 10.4 SOFT SKILLS

แบบทดสอบหลังบทเรียน

กิจกรรมผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน (Discussion)

### Final Exam: วัดผลประมวลความรู้

Final Exam: วัดผลประมวลความรู้

-----

\*\*โครงสร้างรายวิชานี้ จะนำไปไว้ในระบบ ส่วนของ Course Handouts ในหน้า Course Info (หน้า Home)