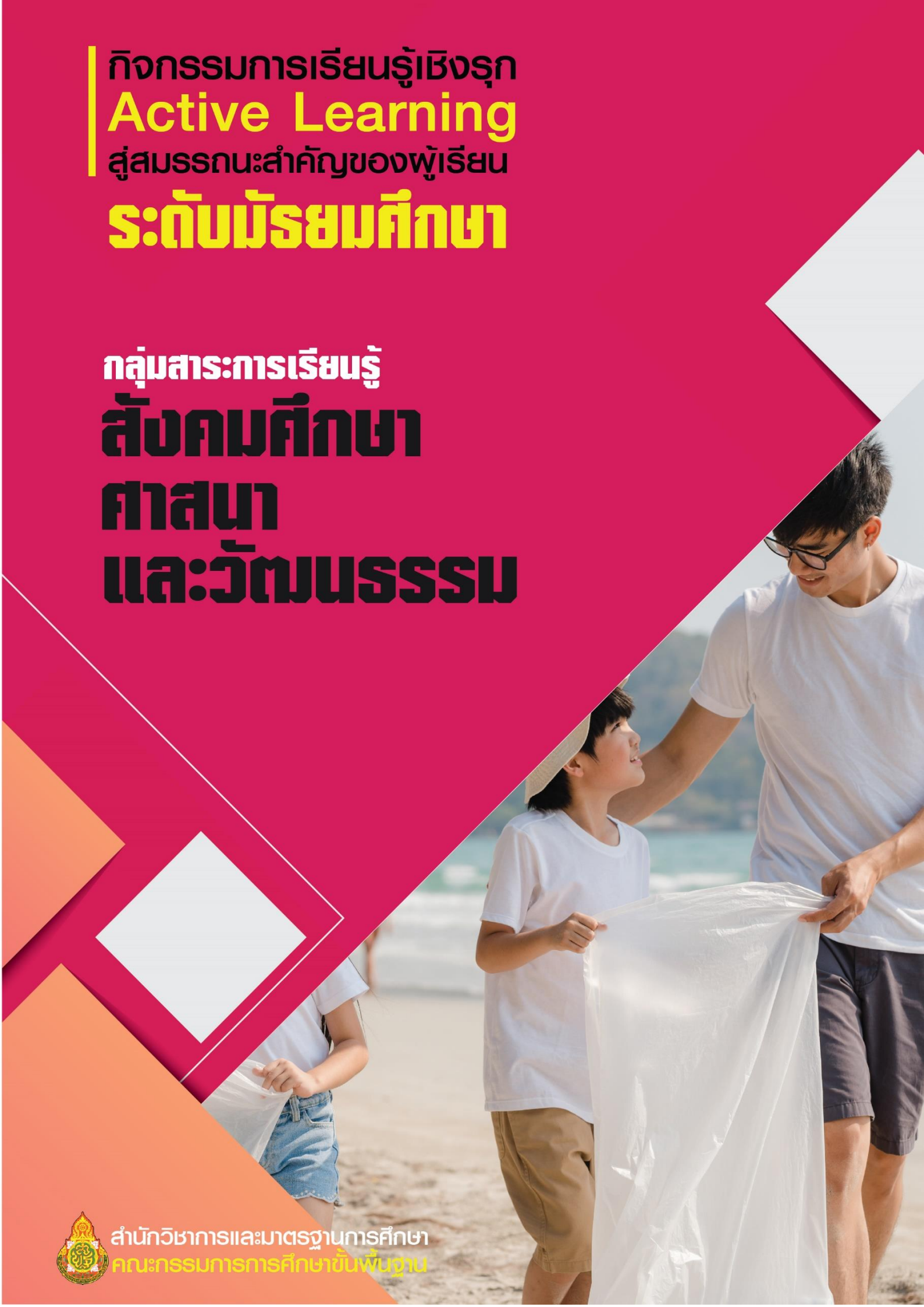
กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning สู่สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ระดับมัธยมศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

เอกสาร **“กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน”** เป็นเอกสารที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานพัฒนาขึ้นสำหรับครู โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาครู สนับสนุนครูให้สามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๕ ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) และสร้างการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของผู้เรียน อันเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นได้ออกแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ใน ๕ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานขอขอบคุณคณะทำงานทุกท่าน ประกอบด้วยทรงคุณวุฒิ ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารโรงเรียน และครูผู้สอนที่ช่วยให้เอกสารชุดนี้มีความสมบูรณ์ มีคุณภาพตามหลักวิชาการถูกต้องและเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมในแต่ละระดับชั้น และหวังว่าจะช่วยส่งเสริมให้ครูผู้สอนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ในสถานการณ์จริงได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ผู้เรียน และผู้เกี่ยวข้อง ในการนำไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
คำนำ	
การออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ย้อนรอยอุษาคเนย์	๒
ผังมโนทัศน์กระบวนการจัดกิจกรรม	๓
กระบวนการจัดกิจกรรม	๔
สื่อและแหล่งเรียนรู้	๔
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ผจญภัยข้ามทวีป	๑๑
ผังมโนทัศน์กระบวนการจัดกิจกรรม	๑๒
กระบวนการจัดกิจกรรม	๑๓
สื่อและแหล่งเรียนรู้	๑๓
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ Master Chef Junior	๓๕
ผังมโนทัศน์กระบวนการจัดกิจกรรม	๓๖
กระบวนการจัดกิจกรรม	๓๗
สื่อและแหล่งเรียนรู้	๓๗
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ คันฉ่องส่องปัญหา	๔๓
ผังมโนทัศน์กระบวนการจัดกิจกรรม	๔๔
กระบวนการจัดกิจกรรม	๔๕
สื่อและแหล่งเรียนรู้	๔๕
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ การเดินทางของอาหารและผู้คน	๔๘
ผังมโนทัศน์กระบวนการจัดกิจกรรม	๔๙
กระบวนการจัดกิจกรรม	๕๐
สื่อและแหล่งเรียนรู้	๕๐
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ แตกต่างอย่างสันติ	๕๓
ผังมโนทัศน์กระบวนการจัดกิจกรรม	๕๔
กระบวนการจัดกิจกรรม	๕๕
สื่อและแหล่งเรียนรู้	๕๕
คณะผู้จัดทำ	

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับมัธยมศึกษา

การออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ผลการวิเคราะห์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)	หัวเรื่อง (Theme)	รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	กำหนดการวัดและประเมินผลการเรียนรู้
ผู้เรียนขาดความรู้และการเชื่อมโยงองค์ความรู้ลดลง	**ม.1** ย้อนรอยอุษาคเนย์ **ม.2** ผจญภัยข้ามทวีป **ม.3** Master Chef Junior **ม.4** คันฉ่องส่องปัญหา **ม.5** การเดินทางของอาหารและผู้คน **ม.6** แตกต่างอย่างสันติ	**ม.1** การใช้เทคนิคการใช้เกม **ม.2** การใช้เทคนิคการใช้เกม **ม.3** การใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก **ม.4** การใช้ปัญหาเป็นฐาน **ม.5** การใช้ปัญหาเป็นฐาน **ม.6** การใช้ปัญหาเป็นฐาน และการใช้สถานการณ์เป็นฐาน	**ม.1** สังเกตพฤติกรรม/ตรวจผลงาน **ม.2** สังเกตพฤติกรรม/ตรวจใบงาน **ม.3** สังเกตพฤติกรรม/ประเมินการนำเสนอ **ม.4** สังเกตพฤติกรรม/ประเมินการนำเสนอ **ม.5** สังเกตพฤติกรรม/ประเมินการนำเสนอ **ม.6** ประเมินการนำเสนอ/ประเมินกิจกรรม/ประเมินพฤติกรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

" ย้อนรอยอุษาคเนย์ "

กิจกรรม " ย้อนรอยอุษาคเนย์ "
วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

LEARNING LOSS
ผลการวิเคราะห์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

- ความรู้และความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ลดลง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด
- ส ๔.๑ ม.๑/๒
- ส ๔.๒ ม.๑/๒

รูปแบบการจัดกิจกรรม
เทคนิคการใช้เกม (Game-Based Learning)

เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน

สาระการเรียนรู้
๑. คำนวณและเทียบศักราชในระบบต่าง ๆ ได้
๒. ระบุความสำคัญของแหล่งอารยธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- การสื่อสาร
- การคิด
- การใช้ทักษะชีวิต

กิจกรรม " ย้อนรอยอุษาคเนย์ "

วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

กระบวนการจัดกิจกรรม

Mission I : ย้อนรอยแหล่งอารยธรรมอุษาคเนย์

- ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่ม แบ่งกลุ่มจับคู่บัตรคำใบ้ปริศนากับบัตรภาพแหล่งอารยธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

→ แหล่งอารยธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

Mission II : เส้นทางสู่มรดกโลก

- ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคำนวณศักราชที่ปรากฏบนบัตรภาพจำนวน ๕ ใบ ในกลุ่มของตน และจัดเรียงศักราชลงบน “เส้นทางสู่มรดกโลก” ให้ถูกต้อง พร้อมกรอกเลขเทียบศักราชเป็น พ.ศ. ในช่องว่าง

→ คำนวณและเทียบศักราชเพื่อลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

Mission III : ลงหลักปักฐานถิ่นโบราณอุษาคเนย์

- ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำหมุดที่ได้รับไปวางบนจุดธงชาติของประเทศที่คาดว่าได้รับจากบัตรภาพบน “แผนที่แหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”

→ ลงข้อสรุปประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ชุดคำใบ้ปริศนาและบัตรภาพแหล่งมรดกโลก
- แผนผังเส้นทางสู่แหล่งมรดกโลก
- แผนที่แหล่งมรดกโลกในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

การวัดและประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
- ตรวจเส้นทางสู่มรดกโลก
- ตรวจการวางหมุดในแผนที่ ฯ

ข้อควรคำนึง

- กิจกรรม “ย้อนรอยอุษาคเนย์” เป็นกิจกรรมที่เหมาะกับขั้นสรุปการเรียนรู้
- ผู้เรียนควรศึกษาเรื่องการคำนวณศักราช และแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก่อนการทำกิจกรรม

Mission I : ย้อนรอยแหล่งอารยธรรมอุษาคเนย์

1 ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มจับสลากเลือกชุดคำใบ้ปริศนา ชุดที่ 1-5

2 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันอ่านคำใบ้ปริศนาในแต่ละบัตรคำ แล้วตีความว่าสื่อถึงแหล่งมรดกโลกแห่งใด โดยอาจเปิดหนังสือเรียนหรือสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติม

3 ครูนำชุดบัตรภาพแหล่งมรดกโลกของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มาวางคละกัน รวมทั้งสิ้น 24 บัตรภาพ (ข้อมูลในบัตรประกอบด้วยชื่อแหล่งมรดกโลก และศักราชที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก หรือศักราชที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานที่นั้น ๆ)

ชุดคำใบ้ปริศนา 1 ชุด ประกอบไปด้วยบัตรคำใบ้ปริศนา 4-5 ใบ แต่ละใบคือคำใบ้แหล่งมรดกโลกของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้านวัฒนธรรม

4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจับคู่คำใบ้ปริศนาและบัตรภาพแหล่งมรดกโลก โดยผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนครั้งละ 1 คนไปหยิบบัตรภาพที่สอดคล้องและตรงกับคำใบ้ที่กลุ่มของตนมี ทำเช่นนี้จนครบทั้ง 5 ครั้ง

5 ครูเฉลยคู่บัตรคำใบ้ปริศนาและบัตรภาพทีละบัตรภาพจนครบทุกกลุ่ม หากกลุ่มใดจับคู่บัตรภาพตรงกับบัตรคำใบ้ปริศนา จะได้รางวัลเป็นถุงเงิน 1 ถุง/1 คู่บัตรคำ หากตอบครบทั้งหมดจะได้รับถุงเงินทั้งหมด 5 ถุง

ถุงเงิน เก็บไว้ใช้ในภารกิจ Mission III

ตัวอย่างชุดคำใบ้ปริศนาและบัตรภาพแหล่งมรดกโลก

ตัวอย่างชุดคำใบ้ปริศนาชุดที่ ๑

คำใบ้ปริศนา

สร้างจากหินภูเขาไฟ รูปร่างสูงใหญ่ สร้างไว้เป็นพุทธบูชา เกาะชวาเป็นที่ตั้ง

ม.ศ. 1913

บุโรพุทโธ

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

คำใบ้ปริศนา

ศิลปะชวาโดยแท้ ศาสนาฮินดูเผยแผ่มาถึง ศิวลึงก์ไศวนิกาย ราชวงศ์สัญชัยเป็นผู้อุปถัมภ์

จ.ศ. 1353

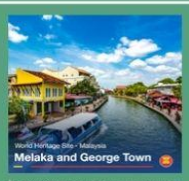
ปรัมบะนัน

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

คำใบ้ปริศนา

นครประวัติศาสตร์บริเวณช่องแคบ จุดรวมศูนย์กลางทางการค้าโลกตะวันตก-ตะวันออก สังคมพหุวัฒนธรรม พุทธ คริสต์ อิสลาม

ร.ศ. 227



มะละกาและจอร์จทาวน์

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

คำใบ้ปริศนา

ตั้งอยู่ในหุบในเขา ข้าวของเครื่องใช้ยุคหิน หินกะเทาะ หินฮัวบินเนียน หินขัด อยู่ถัดจากภาคใต้ของไทย

ฮ.ศ. 1433

แหล่งโบราณคดีหุบเขาเล็งกอง

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

ตัวอย่างชุดคำใบ้ปริศนาชุดที่ ๒

คำใบ้ปริศนา

รุ่งอรุณแห่งความสุข แก้ปัญหาความแห้งแล้งด้วยชลประทาน เครื่องสังคโลกลือเลื่อง มีเจดีย์ทรงดอกบัวตูม

ม.ศ. 1171

เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

คำใบ้ปริศนา

เมืองกลางเกาะ ล้อมรอบด้วยแม่น้ำใหญ่ 3 สาย อายุยืนยาว 417 ปี เป็นเมืองท่าทางการค้า

จ.ศ. 712

นครประวัติวิทยาศาสตร์พระนครศรีอยุธยาและเมืองบริวาร

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

คำใบ้ปริศนา

ศูนย์กลางของอาณาจักรศรีเกษตร ชาวพยูผู้ก่อร่างสร้างเมือง มีซากอิฐซากปูน ซากเจดีย์ อยู่ที่ลุ่มแม่น้ำอิรวดี

ค.ศ. 2014

เมืองโบราณอาณาจักรพยู

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

คำใบ้ปริศนา

ทะเลเจดีย์แห่งลุ่มแม่น้ำอิรวดี ศูนย์กลางทางพระพุทธศาสนา งามตาสถาปัตยกรรม

ม.ศ. 1941

เมืองพุกาม

(ศัพท์ด้านธนเป็นชีวิตและเป็นมรดกโลก)

Mission II : เส้นทางสู่มรดกโลก

STEP 1

เมื่อผู้เรียนจับคู่คำใบ้ปริศนาและบัตรภาพแหล่งมรดกโลก และได้ตรวจสอบคำตอบถูกต้องแล้ว จะต้องทำภารกิจในการนำบัตรภาพแหล่งมรดกโลกในกลุ่มของตนมาเรียงเส้นเวลา (TIMELINE) ลงบน “เส้นทางสู่มรดกโลก”

STEP 2

ผู้เรียนในกลุ่มจะต้องช่วยกันคำนวณศักราชที่ปรากฏบนบัตรภาพจำนวน 5 ใบในกลุ่มของตน (อาจแปลงแต่ละศักราชให้เป็น พุทธศักราช (พ.ศ.) ก่อน) และจัดเรียงศักราชลงบน “เส้นทางสู่มรดกโลก” ให้ถูกต้อง พร้อมกรอกเลขเทียบเป็น พ.ศ. ในช่องว่างที่กำหนดให้ หากเรียงได้ครบถ้วนและถูกต้อง จะได้รับถุงเงินทั้งหมด 5 ถุง และได้รับหมุดกลุ่มละ 2 หมุด

คำนวณเลขศักราช

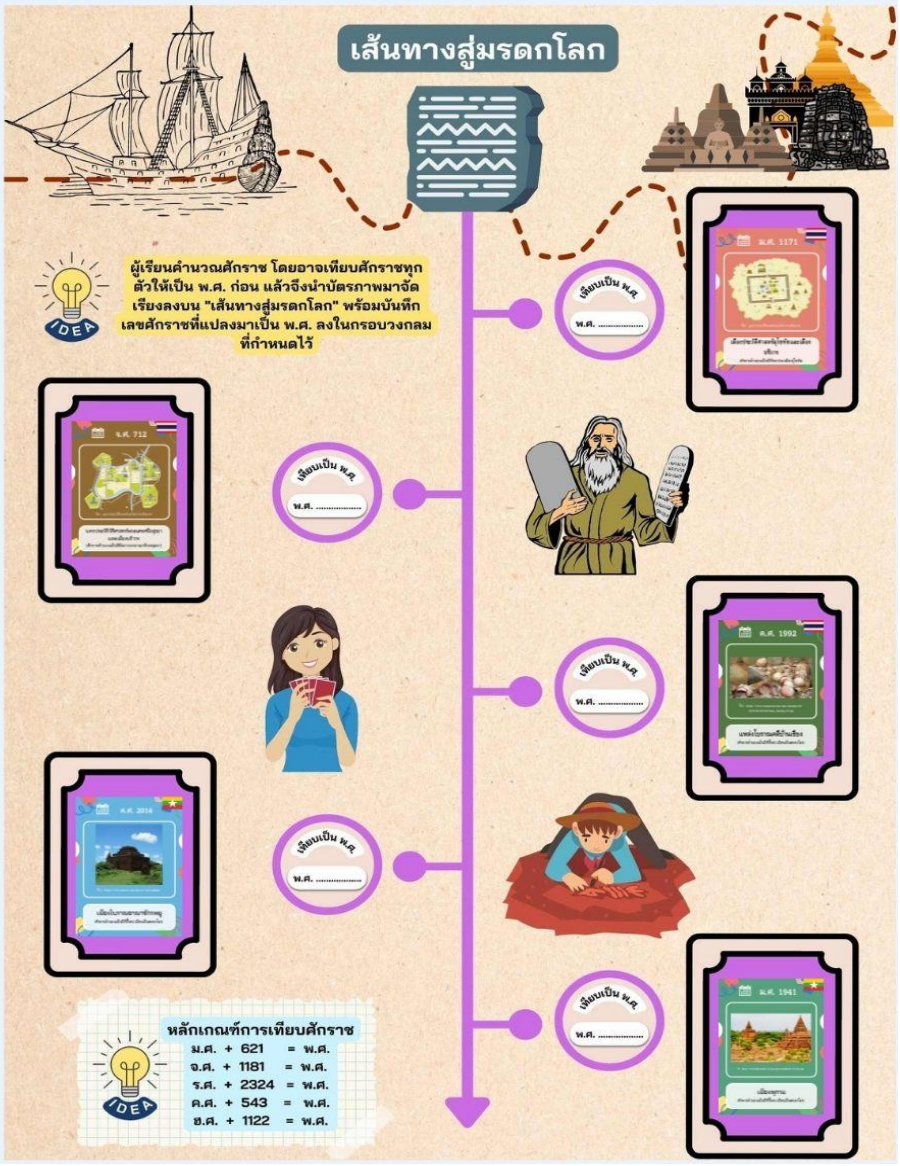
ค.ศ. 2014+543 = พ.ศ. 2557

ม.ศ. 1941+621 = พ.ศ. 2562

จ.ศ. 712+ = พ.ศ. 1983

ม.ศ. 1171+621 = พ.ศ. 1972

ค.ศ. 1992+543 = พ.ศ. 2535



Mission III : ลงหลักปักฐานถิ่นโบราณอุษาคเนย์

เลขศักราช >>>

ภาพแหล่งมรดกโลก >>>>>

ชื่อแหล่งมรดกโลก >>>

>>>

เลขศักราชบนบัตรภาพคือศักราชที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก หรือศักราชที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานที่นั้น ๆ ประกอบไปด้วย

- มหาศักราช (ม.ศ.)
- จุลศักราช (จ.ศ.)
- ฮิจเราะห์ศักราช (ฮ.ศ.)
- รัตนโกสินทร์ศก (ร.ศ.)
- คริสต์ศักราช (ค.ศ.)

STEP 1

ผู้เรียนปรึกษากันว่าคำใบ้ปริศนาและบัตรภาพแหล่งมรดกโลกในกลุ่มของตนน่าจะมาจากประเทศใดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (1 กลุ่มอาจมี 1 หรือ 2 ประเทศ) จากนั้นนำหมุดที่ได้รับไปวางบนจุดธงชาติของประเทศนั้นบน “แผนที่แหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”

หมุดกลุ่มที่ 1 | หมุดกลุ่มที่ 2 | หมุดกลุ่มที่ 3 | หมุดกลุ่มที่ 4 | หมุดกลุ่มที่ 5

กิจกรรมสะท้อนคิดหลังเสร็จภารกิจ

เมื่อผู้เรียนปักหมุดเรียบร้อยแล้ว ครูตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนสรุปผลการทำกิจกรรมและสะท้อนคิดดังนี้

๑) แหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของผู้คนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างไร

๒) ปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรืองจนทำให้สถานที่ดังกล่าวได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรม

๓) ให้ผู้เรียนเสนอแนะแนวทางการอนุรักษ์และส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

การสะท้อนคิดและสรุปกิจกรรม อภิปรายกลุ่มย่อย สรุปเป็นผังมโนทัศน์ หรือการแปะกระดาษ Post-It

ที่มาของแผนที่ ปรับจากแผนที่มรดกทางวัฒนธรรมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ศูนย์มานุษยวิทยาสิริธร (องค์การมหาชน)

ชุดคู่มือกิจกรรม “ย้อนรอยอุษาคเนย์”

Mission I :
ย้อนรอยแหล่งอารยธรรมอุษาคเนย์

1. ชุดคำใบ้ปริศนาแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

2. แผนที่แหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

3. ถุงเงิน
(รางวัลในแต่ละภารกิจ)

Mission II :
เส้นทางสู่มรดกโลก

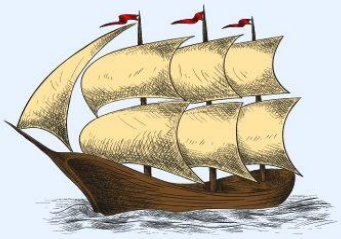
1. แผ่นบันทึกกิจกรรม "เส้นทางสู่มรดกโลก"

2. เฉลยการคำนวณศักราช และวางบัตรภาพลงบน "เส้นทางสู่มรดกโลก"

Mission III :
ลงหลักปักฐานถิ่นโบราณอุษาคเนย์

1. แผนที่แหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

2. หมุดกลุ่มที่ 1-4



ชุดกิจกรรม
“ย้อนรอยอุษาคเนย์”

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่

๒

" ผจญภัยข้ามทวีป "

กิจกรรม " ผจญภัยข้ามทวีป "
วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

LEARNING LOSS

ผลการวิเคราะห์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

- ความรู้และความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ลดลง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

- ส ๔.๓ ม.๒/๑
- ส ๕.๑ ม.๒/๑

รูปแบบการจัดกิจกรรม

เทคนิคการใช้เกม (Game-Based Learning)

เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน

สาระการเรียนรู้

๑. การใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางกายภายและเศรษฐกิจการค้าของอาณาจักรอยุธยาและนานาชาติ
๒. การตีความหลักฐานทางประวัติศาสตร์เพื่อแสวงหาคำตอบ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- การสื่อสาร
- การคิด
- การใช้ทักษะชีวิต

กิจกรรม " ผจญภัยข้ามทวีป "
วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

กระบวนการจัดกิจกรรม

- กิจกรรมการเรียนรู้เป็นภารกิจต่อเนื่อง ๓ ภารกิจ เรียกว่า Mission ผู้เรียนต้องทำภารกิจใน Mission I ให้สำเร็จ เพื่อไปต่อใน Mission II และ Mission III ต่อไป

Mission I : GEO-QUIZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก

- ผู้เรียนแข่งขันตอบปัญหา GEO-QUIZZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก กลุ่มใดมีเหรียญมากที่สุดจะได้สิทธิในการเลือกชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติก่อนเป็นกลุ่มแรก เพื่อใช้ในการทำภารกิจใน Mission II

→ การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

- ผู้เรียนในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์และตีความหลักฐานทางประวัติศาสตร์เพื่อลงข้อสรุปว่าบัตรภาพสินค้าเกี่ยวข้องกับการค้าระหว่างอยุธยากับชาติใด เพื่อเลือกเส้นทางเดินเรือที่ถูกต้อง เมื่อเลือกเส้นทางแล้ว ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะได้ผู้นำการเดินเรือ ๑ คน ทุกกลุ่มต้องพบกับด่านปริศนา และช่วยกันไขปริศนาเพื่อเก็บเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (คำถามเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การค้าของอาณาจักรอยุธยากับนานาชาติ)

→ การวิเคราะห์และตีความหลักฐานทางประวัติศาสตร์เพื่อแสวงหาคำตอบ

Mission III : ผจญคำสาปแห่งห้องทะเล

- ผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องแก้คำสาปแห่งท้องทะเล โดยเลือกใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่สะสมมาในการแก้คำสาป ผู้เรียนต้องอธิบายเหตุผลว่าเพราะเหตุใดจึงเลือกใช้เครื่องมือที่เลือกมาอย่างสมเหตุสมผล

→ การใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ชุดกิจกรรมผจญภัยข้ามทวีป

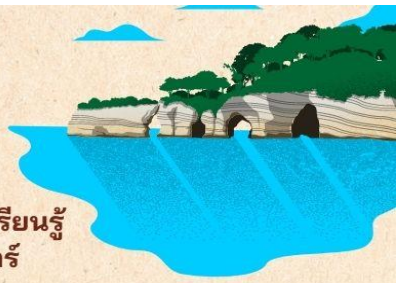
การวัดและประเมินผล

- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
- การตอบคำถามภารกิจ Mission I, II และ III
- ตรวจใบงาน เรื่อง ผจญภัยข้ามทวีป

ข้อควรคำนึง

- ใช้ในการเรียนรู้ขั้นสรุปการเรียนรู้
- ชุดกิจกรรมผจญภัยข้ามทวีปเป็นกิจกรรมย่อย ๓ กิจกรรม ครูสามารถคัดเลือกกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามบริบทและธรรมชาติของผู้เรียน

กระบวนการจัดกิจกรรม



Concept : กิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป" เป็นกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ ๒ สาระ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์

กิจกรรมการเรียนรู้เป็นภารกิจต่อเนื่อง ๓ ภารกิจ เรียกว่า Mission ผู้เรียนต้องทำภารกิจใน Mission I ให้สำเร็จ เพื่อไปต่อใน Mission II และ Mission III ต่อไป รายละเอียดเป็นดังแผนผังต่อไปนี้

Mission I GEO-QUIZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก

ภารกิจใน Mission I ผู้เรียนจะต้องเข้าสู่เกมการแข่งขันตอบปัญหา GEO-QUIZ เกี่ยวกับสภาพกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ในทวีปเอเชีย ยุโรป และแอฟริกา เพื่อพิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อละ ๑ เหรียญ กลุ่มใดมีเหรียญมากที่สุดจะได้สิทธิในการเลือกชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติก่อนเป็นกลุ่มแรก เพื่อใช้ในการทำภารกิจใน Mission II

ครูอาจเชื่อมโยงความรู้เรื่องลักษณะกายภาพของทวีปต่าง ๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการค้านานาชาติกับอาณาจักรอยุธยา และกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้เหรียญเงินเม็กซิโก ซึ่งเป็นเงินตราค้าขายในสมัยอดีตที่นานาชาติยอมรับและใช้กันโดยทั่วไป

ตะลุยด่านปริศนา Mission II การค้าอยุธยา

ภารกิจใน Mission II หลังจากผู้เรียนเลือกชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติแล้ว ผู้เรียนในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์และตีความหลักฐานทางประวัติศาสตร์ (ภาพสินค้าในบัตรภาพ) เพื่อสรุปว่าบัตรภาพสินค้าเกี่ยวข้องกับการค้าระหว่างอยุธยากับชาติใด เพื่อจะได้เลือกเส้นทางเดินเรือได้ถูกต้อง เมื่อเลือกเส้นทางแล้ว แต่ละกลุ่มจะได้ผู้นำการเดินเรือ ๑ คน ทุกกลุ่มต้องเจอด่านปริศนาและช่วยกันไขปริศนา เพื่อเก็บเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (คำถามเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การค้าของอาณาจักรอยุธยากับนานาชาติ)

ครูเป็นผู้ดำเนินการถาม-ตอบ ของทุกกลุ่ม จนครบทุกกลุ่มทั้ง ๓ ด่าน ในขณะตอบคำถามครูอาจอธิบายรายละเอียดการค้าของอยุธยาเพิ่มเติม (เช่น สภาพเศรษฐกิจการค้า สินค้าที่อยุธยาค้าขาย ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และลักษณะทางสังคมและวัฒธรรมในการเป็นเมืองท่านานาชาติ)

ผจญคำสาปแห่งห้องทะเล Mission III

ภารกิจใน Mission III หลังจากแต่ละกลุ่มฝ่าฟันปริศนาทั้ง ๓ ด่านแล้ว และได้เก็บสะสมเครื่องมือทางภูมิศาสตร์มาแล้ว ทุกกลุ่มจะพบเจอคำสาปแห่งท้องทะเล จะแก้คำสาปได้ต้องใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการแก้คำสาป ทุกคนจึงต้องช่วยกันเลือกเครื่องมือมาแก้ไขคำสาปให้สมเหตุสมผล โดยมีครูเป็นผู้พิจารณาเครื่องมือและเหตุผลที่เลือกเครื่องมือชนิดนี้มาแก้คำสาป (ครูพิจารณาการผ่านหรือไม่ผ่านในภารกิจนี้ตามแนวคำตอบอย่างสมเหตุสมผลและสอดคล้องตามความเป็นจริง)

บทบาทหน้าที่ของครูใน Mission III คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการอภิปรายร่วมกันในกลุ่มว่าจะแก้ไขคำสาปที่เผชิญด้วยเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ชนิดใด หากได้ไม่ครบทั้ง ๓ ชิ้น จะบริหารจัดการอย่างไรให้ฝ่าฟันคำสาปแห่งท้องละเลไปได้ นักเรียนต้องแสดงเหตุผลประกอบการตัดสินใจว่าเพราะเหตุใดจึงต้องใช้เครื่องมือชนิดนี้ในการแก้ปัญหา ครูพิจารณาตัดสินว่ามีความสมเหตุสมผลหรือไม่

Mission I : GEO-QUIZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก

1

ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๔ กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน ศึกษาแผนที่ภูมิศาสตร์โลก

2

เริ่มเกมแข่งขันตอบปัญหา GEO-QUIZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก โดยกลุ่มต้องแข่งขันกันยกมือเพื่อให้ได้รับสิทธิ์ตอบคำถามเพื่อช่วงชิงเหรียญเงินเม็กซิโก

คำถามมีทั้งหมด ๑๐ ข้อ แต่ละข้อมีรางวัลเมื่อตอบถูก คือ เหรียญเงินเม็กซิโก ๑ เหรียญ รวมทั้งสิ้น ๑๐ เหรียญ

3

กลุ่มใดตอบถูก ๑ ข้อ จะได้ ๑ เหรียญเงินเม็กซิโก เมื่อครูถามครบทั้ง ๑๐ ข้อ กลุ่มใดสะสมเหรียญเงินเม็กซิโกได้มากที่สุด จะได้สิทธิ์ในการเลือกชุดบัตรภาพเป็นกลุ่มแรกเพื่อใช้ใน Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

Concept : ลักษณะทางกายภาพของทวีปเอเชีย ยุโรป และแอฟริกา มีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจการค้านานาชาติ การตอบคำถามจากกิจกรรมจะเป็นการปูพื้นความรู้ไปสู่กิจกรรมใน Mission ต่อไป โดยครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมผ่านเกมการแข่งขัน

๑. จากแผนที่ดังกล่าวลักษณะภูมิประเทศแบบเทือกเขาจะปรากฏสีใดบนแผนที่

๒. องค์ประกอบใดของแผนที่สามารถอ้างอิงระยะในแผนที่เพื่อให้ทราบระยะทางจริงบนพื้นผิวโลก

๓. จงยกตัวอย่างประเทศในทวีปแอฟริกาที่มีอาณาเขตอยู่ในบริเวณของทะเลทรายซะฮาราอย่างน้อย ๓ ประเทศ

๔. พรมแดนธรรมชาติอันมีอาณาเขตกว้างใหญ่ที่ทำหน้าที่กั้นทวีปยุโรปและทวีปแอฟริกาคืออะไร

๕. คาบสมุทรใดเป็นที่ตั้งของประเทศซาอุดิอาระเบีย สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และอิรัก

๖. หลังคาของโลก หมายถึง สถานที่ใด

๗. จงยกตัวอย่างประเทศที่ไม่มีทางออกสู่ทะเล (Land Lock Country) ในทวีปเอเชีย ยุโรป และแอฟริกา มาทวีปละ ๑ ประเทศ

๘. ทวีปใดบ้างที่ไม่มีเส้นขนานที่ศูนย์องศา (เส้นศูนย์สูตร) ลากตัดผ่าน

๙. (๑) ที่ราบลุ่มแม่น้ำไนล์ (๒) ที่ราบลุ่มแม่น้ำไทกริส-ยูเฟรติส (๓) และที่ราบลุ่มหวางเหอ (๔) คาบสมุทรอิตาลี ตั้งอยู่ในประเทศใด และเกี่ยวข้องกับอารยธรรมใด

๑๐. หากต้องการเดินเรือจากคาบสมุทรอินโดจีนไปยังคาบสมุทรไอบีเรีย โดยใช้ระยะทางสั้นที่สุด แต่ต้องไม่ผ่านมหาสมุทรแอตแลนติก จะต้องเดินเรือโดยใช้เส้นทางใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission I : GEO-QUIZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก

๑. จากแผนที่ดังกล่าวลักษณะภูมิประเทศแบบเทือกเขาจะปรากฏสีใดบนแผนที่ (แนวคำตอบ : สีน้ำตาล)

๒. องค์ประกอบใดของแผนที่สามารถอ้างอิงระยะในแผนที่เพื่อให้ทราบระยะทางจริงบนพื้นผิวโลก (แนวคำตอบ : มาตราส่วน)

๓. จงยกตัวอย่างประเทศในทวีปแอฟริกาที่มีอาณาเขตอยู่ในบริเวณของทะเลทรายซะฮารามาอย่างน้อย ๓ ประเทศ (แนวคำตอบ : ลิเบีย แอลจีเรีย อียิปต์)

๔. พรมแดนธรรมชาติอันมีอาณาเขตกว้างใหญ่ที่ทำหน้าที่กั้นทวีปยุโรปและทวีปแอฟริกาคืออะไร (แนวคำตอบ : ทะเลเมดิเตอร์เรเนียน)

๕. คาบสมุทรใดเป็นที่ตั้งของประเทศซาอุดิอาระเบีย สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และอิรัก (แนวคำตอบ : คาบสมุทรอาหรับ)

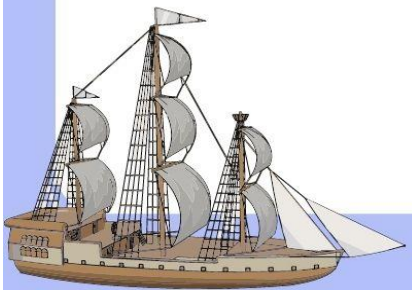
๖. หลังคาของโลก หมายถึง สิ่งใด (แนวคำตอบ : ที่ราบสูงทิเบต)

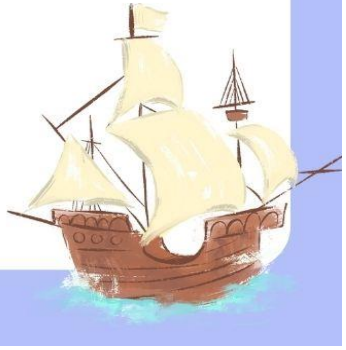
๗. จงยกตัวอย่างประเทศที่ไม่มีทางออกสู่ทะเล (Land Lock Country) ในทวีปเอเชีย ยุโรป และแอฟริกา มาทวีปละ ๑ ประเทศ (แนวคำตอบ : เอเชีย คือ ลาว ยุโรป คือ สวิสเซอร์แลนด์ แอฟริกา คือ เอธิโอเปีย)

๘. ทวีปใดบ้างที่ไม่มีเส้นขนานที่ศูนย์องศา (เส้นศูนย์สูตร) ลากตัดผ่าน (แนวคำตอบ : ทวีปยุโรป ออสเตรเลียและโอเชียเนีย ทวีปอเมริกาเหนือ และทวีปแอนตาร์กติกา)

๙. (๑) ที่ราบลุ่มแม่น้ำไนล์ (๒) ที่ราบลุ่มแม่น้ำไทกริส-ยูเฟรติส (๓) และที่ราบลุ่มแม่น้ำหวางเหอ (๔) คาบสมุทรอิตาลี ตั้งอยู่ในประเทศใด และเกี่ยวข้องกับอารยธรรมใด (แนวคำตอบ : (๑) อารยธรรมอียิปต์ ตั้งอยู่ประเทศอียิปต์ (๒) อารยธรรมเมโสโปเตเมีย ตั้งอยู่ประเทศอิรัก (๓) อารยธรรมจีน ตั้งอยู่ประเทศจีน (๔) อารยธรรมโรมัน ตั้งอยู่ในประเทศอิตาลี)

๑๐. หากต้องการเดินเรือจากคาบสมุทรอินโดจีนไปยังคาบสมุทรไอบีเรีย โดยใช้ระยะทางสั้นที่สุด แต่ต้องไม่ผ่านมหาสมุทรแอตแลนติก จะต้องเดินเรือโดยใช้เส้นทางใดจึงจะเหมาะสมที่สุด (แนวคำตอบ : ผ่านทะเลแดง แล้วเข้าคลองสุเอซ จากนั้นจะถึงทะเลเมดิเตอร์เรเนียน ล่องเรือต่อไปทางตะวันออกจะพบคาบสมุทรไอบีเรียซึ่งเป็นทั้งของประเทศสเปนและโปรตุเกส)





Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

STEP ๑

๑. ผู้เรียนกลุ่มที่สะสมเหรียญเงินเม็กซิโกได้มากที่สุด จะได้สิทธิเลือกชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติ ชุดที่ ๑-๔ จำนวน ๑ ชุด จากนั้นกลุ่มที่ ๒-๔ ที่มีเหรียญลดหลั่นลงไปจะเป็นผู้เลือกชุดบัตรภาพต่อ

STEP ๒

๒. ผู้เรียนพิจารณาชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติร่วมกัน ซึ่งใน ๑ ชุด จะมีทั้งหมด ๔ บัตรภาพ จากนั้นศึกษาและตัดสินใจว่าสินค้าดังกล่าวน่าจะเกี่ยวข้องกับการค้าของอยุธยากับชาติใด

STEP ๓

๓. ครูนำแผนที่เส้นทางการค้า ๓ ทวีป : เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแผนที่ภูมิศาสตร์โลก มาวางไว้ตรงกลางห้องเรียน จากนั้นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาดูเส้นทางการค้าอยุธยากับนานาชาติว่ามีเส้นทางใดบ้าง และพิจารณาว่าเป็นเส้นทางการค้าระหว่างอยุธยากับชาติใดสอดคล้องกับสินค้าในบัตรภาพของกลุ่มตนเองหรือไม่ (เส้นทางที่ ๑-๔)

STEP ๔

๔. ตัวแทนกลับไปยังกลุ่ม ปรึกษากับผู้เรียนในกลุ่มว่าจะเลือกเส้นทางการค้าใด จากนั้นผู้เรียนทั้ง ๔ กลุ่ม ตกลงกันให้ลงตัวว่าจะเลือกเส้นทางการค้าใด โดยครูจะยังไม่เฉลยคำตอบว่าแต่ละกลุ่มเลือกเส้นทางถูกต้องหรือไม่

STEP ๕

๕. เมื่อทุกกลุ่มตกลงกันลงตัวแล้ว จะได้รับชื่อตัวละครที่ทำหน้าที่ค้าขายสินค้ากับอยุธยากลุ่มละ ๑ ตัวละคร จากนั้นจะเริ่มเดินทางไปยังเส้นทางเดินเรือที่ตนเองเลือก ขณะเดินทางจะพบกับด่านปริศนา ๓ ด่าน คณะเดินทางจะต้องช่วยกันไขปริศนาประจำด่านเพื่อรับเครื่องมือทางภูมิศาสตร์เอาไว้ใช้แก้ปัญหาที่เกิดจากคำสาปแห่งท้องทะเล
(ผู้เรียนจะยังไม่ทราบว่าปริศนาในแต่ละด่านมีเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ชนิดใด)

STEP ๖

๖. ไขปริศนาให้ครบทั้ง ๓ ด่าน ด่านใดตอบไม่ถูกจะไม่มีสิทธิได้เปิดหีบสมบัติเพื่อรับเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ เมื่อไขปริศนาครบทั้งด่านที่ ๓ แล้ว เรือจะเดินทางต่อไปเพื่อเข้าสู่ Mission III

ชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติ

ชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติ

บัตรภาพ
สินค้าจากเมืองท่านานาชาติ
ชุดที่ 1

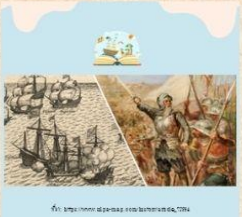
เครื่องเทศ

หนังปลากระเบน

ไม้ฝาง

ไม้กฤษณา

บัตรภาพ
สินค้าจากเมืองท่านานาชาติ
ชุดที่ 2



ทหารกองอาสาโปรตุเกส

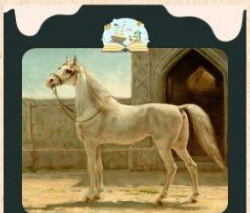
เครื่องเทศ

หมาก

ปืนไฟ

บัตรภาพ
สินค้าจากเมืองท่านานาชาติ
ชุดที่ 3

ไม้กฤษณา



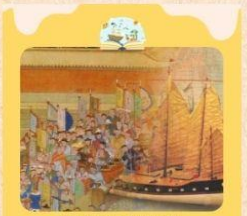
ม้าสีหมอก

น้ำกุหลาบ

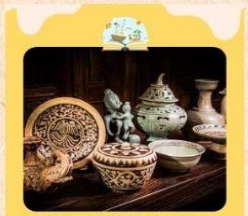
เครื่องเทศ

บัตรภาพ
สินค้าจากเมืองท่านานาชาติ
ชุดที่ 4

ผ้าไหม

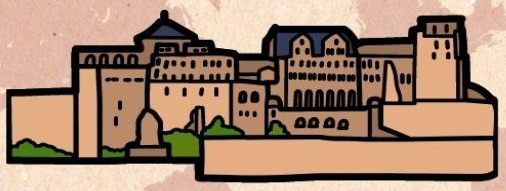


จิ้มก้อง



เครื่องสังคโลก

เครื่องเทศ



Mission III : ผจญคำสาปแห่งท้องทะเล

๑. หลังจากแต่ละกลุ่มฝ่าฟันปริศนาทั้ง ๓ ด่านมาแล้ว ทุกกลุ่มจะได้รับเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ตามที่ตนตอบคำถามได้
(อาจได้ ๑ หรือ ๒ หรือ ๓ ชิ้น)

๒. ก่อนถึงจุดหมายปลายทาง ทุกกลุ่มจะต้องเผชิญคำสาปแห่งท้องทะเลที่เป็นอุปสรรคในการเดินทางขนส่งสินค้าไปยังจุดหมายปลายทาง แต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันวิเคราะห์คำสาปที่ต้องเผชิญเพื่อแสวงหาคำตอบเพื่อแก้ไขคำสาปร่วมกัน

๓. แต่ละกลุ่มจะพบว่าคำสาปที่ต้องเผชิญ จะแก้คำสาปได้ต้องใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการแก้คำสาป ทุกคนจึงต้องช่วยกันเลือกเครื่องมือมาแก้ไขคำสาปให้สมเหตุสมผล โดยมีครูเป็นผู้พิจารณาเครื่องมือและเหตุผลที่เลือกเครื่องมือชนิดนี้มาแก้คำสาป
(ครูพิจารณาตามแนวคำตอบให้สมเหตุสมผลและสอดคล้องตามความเป็นจริง)

กิจกรรมสะท้อนคิดหลังเสร็จภารกิจ

ผู้เรียนสรุปบทเรียน สะท้อนคิดและสรุปกิจกรรม โดยการอภิปรายกลุ่มย่อย สรุปเป็นผังมโนทัศน์ หรือเขียนลงในกระดาษ Post-It ตามหัวข้อจาก "แบบสรุปผลการเรียนรู้ เรื่อง ผจญภัยข้ามทวีป"

เงื่อนไขในการทำภารกิจ Mission II และ Mission III

1. หากแต่ละกลุ่มเลือกเส้นทางผิดตั้งแต่แรก Mission II และ III จะถือว่าทำภารกิจไม่สำเร็จ เนื่องจากการเลือกเส้นทางผิดย่อมทำให้บัตรภาพสินค้าเมืองท่านานาชาติไม่สอดคล้องกับเส้นทางที่เลือก

2. หากไขปริศนาไม่ได้ทั้ง ๓ ด่าน จะไม่ได้รับเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ เมื่อเข้าสู่ Mission III จะไม่สามารถผจญคำสาปแห่งท้องทะเลที่ต้องใช้เครื่องมือดังกล่าวในการแก้ไขคำสาป

3. หากได้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์มา ๒-๓ ชิ้น จะสามารถนำเครื่องมือเหล่านั้นมาแก้ไขคำสาปได้แน่นอน (ขึ้นอยู่กับเหตุผลที่ใช้เครื่องมือนั้น ๆ แก้ไขคำสาปด้วย)
แต่หากได้เพียง ๑ ชิ้น จาก ๓ ชิ้น แต่ชิ้นนั้นไม่สามารถนำมาแก้ไขคำสาปได้ จะถือว่าทำภารกิจไม่สำเร็จ

4. หากเลือกเครื่องมือทางภูมิศาสตร์มาแก้ไขคำสาปได้ถูกต้อง แต่ไม่สามารถอธิบายเหตุผลว่าเพราะเหตุใดจึงเลือกใช้เครื่องมือนั้น ๆ แก้ไขคำสาป จะถือว่าทำภารกิจไม่สำเร็จ

แบบสรุปผลการเรียนรู้ เรื่อง ผจญภัยข้ามทวีป

(แบบบันทึกร่องรอยการทำกิจกรรม)

ชื่อ-สกุล : _____ ชั้น : _____ เลขที่ : _____

คำชี้แจง : ให้ผู้เรียนตอบคำถามและบันทึกผลที่ได้จากการทำกิจกรรมด้วยตนเอง เรื่อง ผจญภัยข้ามทวีป

ภารกิจใน Mission I : GEO-QUIZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก สรุปได้ว่าสภาพแวดล้อมทางกายภาพส่งผลต่อกิจกรรมเศรษฐกิจการค้าของอยุธยากับนานาชาติอย่างไร ?

ภารกิจ Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา นักเรียนมีหลักในการตัดสินใจเลือกเส้นทางการเดินเรือเมื่อพิจารณาบัตรภาพอย่างไรบ้าง ?

ภาคกิจ Mission III : ผจญคำสาปแห่งห้องทะเล ให้ข้อคิดอย่างไรบ้างกับนักเรียน ?

บอกเล่าความรู้สึกหลังจากทำกิจกรรม

แผนที่ผจญภัยข้ามทวีป
มหาสมุทรอาร์กติก
กรีนแลนด์
มหาสมุทรอาร์กติก
เขตไซบีเรีย
เส้นทางที่ 1
ทวีปยุโรป
ยุโรป
เอเชีย
ทวีปเอเชีย
เส้นทางที่ 2
เอเชียกลาง
มหาสมุทร
แปซิฟิกเหนือ
ทวีปอเมริกาเหนือ
มหาสมุทร
แอตแลนติกเหนือ
เส้นทางที่ 3
เส้นทางที่ 4
ที่ราบสูงทิเบต
มหาสมุทร
แปซิฟิกเหนือ
หมู่เกาะฮาวาย
แอฟริกาเหนือ
คาบสมุทร
อาหรับ
เอเชียใต้
แคริบเบียน
ภูมิภาค
อเมริกากลาง
ทวีปแอฟริกา
ทะเลอาหรับ
อาณาจักรอยุธยา
จุด Strat
ไมโครนีเซีย
โอเชียเนีย
ภูมิภาคแอฟริกากลาง
โปลินีเซีย
เส้นศูนย์สูตร
ทวีปอเมริกาใต้
มหาสมุทร
แอตแลนติกใต้
มหาสมุทรอินเดีย
มหาสมุทร
แปซิฟิกใต้
เมลานีเซีย
ออสเตรเลีย
มหาสมุทร
แปซิฟิกใต้
นิวซีแลนด์
มหาสมุทรเซาท์เทิร์น
แอนตาร์กติกา
N
W
E
S
ปรับจาก Physical Map of the World Continents : nationsonline.org

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่าน

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
ประจำด่านที่ 1-3
เส้นทางอยุธยา-เนเธอร์แลนด์

จีพีเอส (GPS)

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 1 : เส้นทางอยุธยา-เนเธอร์แลนด์

ไฮโกรมิเตอร์

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 2 : เส้นทางอยุธยา-เนเธอร์แลนด์

แผนที่

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 3 : เส้นทางอยุธยา-เนเธอร์แลนด์

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
ประจำด่านที่ 1-3
เส้นทางอยุธยา-โปรตุเกส

แอนิโมมิเตอร์

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 1 : เส้นทางอยุธยา-โปรตุเกส

เข็มทิศ

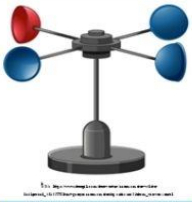
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 2 : เส้นทางอยุธยา-โปรตุเกส

แผนที่

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 3 : เส้นทางอยุธยา-โปรตุเกส

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
ประจำด่านที่ 1-3
เส้นทางเปอร์เซีย-อยุธยา

แอโรเวน



เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 1 : เส้นทางเปอร์เซีย-อยุธยา

แผนที่

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 3 : เส้นทางอยุธยา-โปรตุเกส

จีพีเอส (GPS)

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 1 : เส้นทางอยุธยา-เนเธอร์แลนด์

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
ประจำด่านที่ 1-3
เส้นทางอยุธยา-จีน

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

บารอมิเตอร์

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

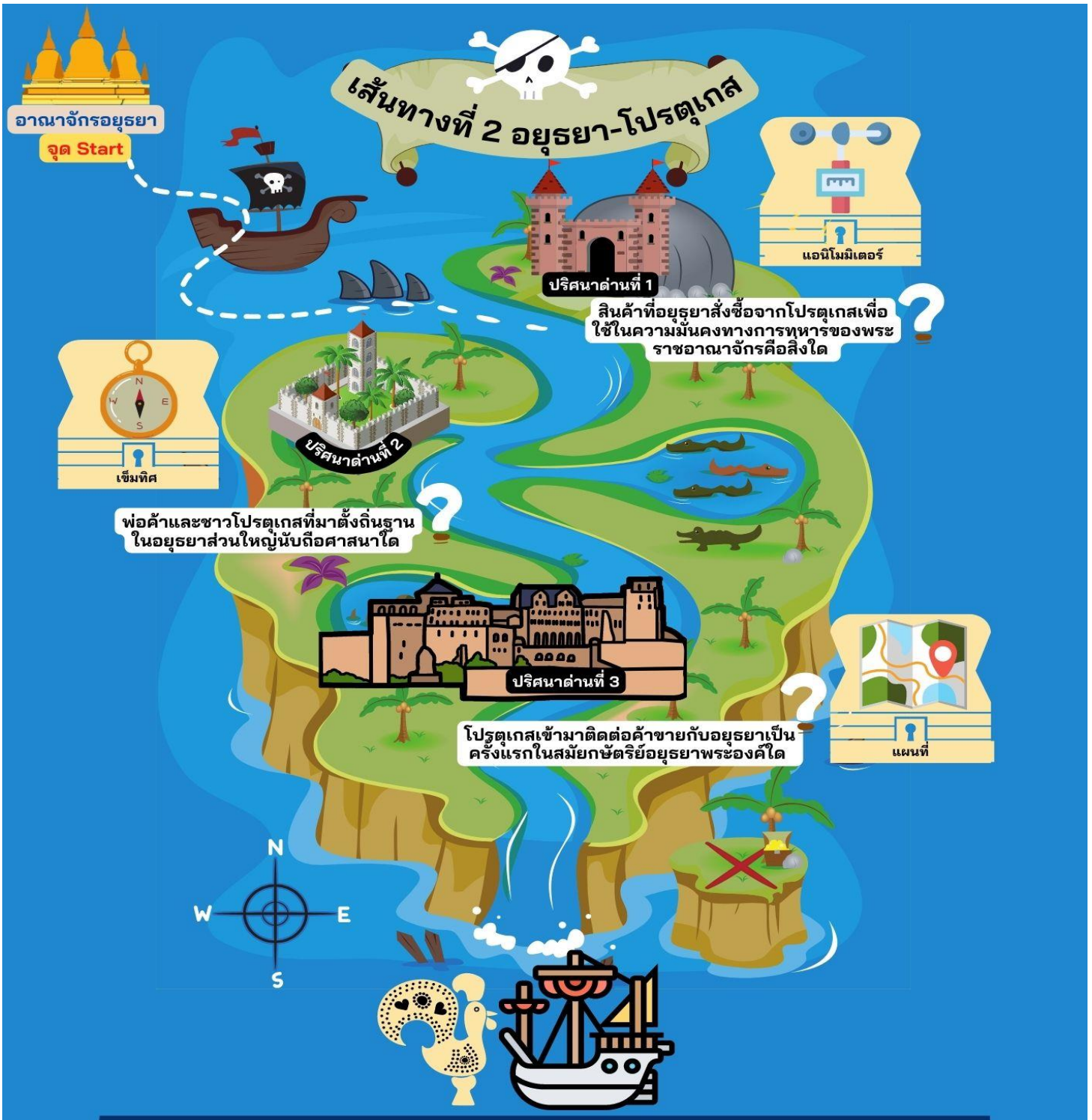
ไซโครมิเตอร์

เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

เรนเกจ

คำสาปแห่งท้องทะเล

"จอร์จ" ผู้เป็นเจ้าหน้าที่ของบริษัทอินเดียตะวันออก (V.O.C.) ของฮอลันดา มีหน้าที่รวบรวมสินค้าจำพวกหนังกวาง หนังปลากระเบน และดีบุกที่ได้จากตลาดอยุธยานำไปส่งที่ประเทศแม่ของตน เขาได้แวะพักกองเรือที่แหลมกู๊ดโฮปและได้เดินทางต่อไปจนเข้าใกล้ช่องแคบอังกฤษ เขาทราบจากนักเดินเรือท้องถิ่นว่ามีกองเรือไวกิ้งดักปล้นเสบียงอยู่ จอร์จจำเป็นต้องจอดเรือเทียบท่าที่โปรตุเกสและใช้ทางบกเดินทางต่อไป แต่เขาไม่รู้เส้นทางบกที่จะเดินทางไปให้ถึงฮอลันดา จอร์จสามารถใช้สิ่งของใดที่จะช่วยให้เดินทางไปถึงดังจุดหมายได้อย่างราบรื่น



คำสาปแห่งท้องทะเล

โรเบิร์ตเดินเรือกลับจากอยุธยาจากการนำสินค้าปืนไฟและทหารรับจ้างที่ราชสำนักอยุธยาได้ว่าจ้างมาเป็นกองอาสา ขณะเดินทางกลับโปรตุเกสพร้อมกับเครื่องเทศ พริกไทย และของป่านานาชนิด ได้เกิดพายุไซโคลนในมหาสมุทรอินเดียพัดมาทุกทิศทาง จนเรือออกนอกเส้นทาง โรเบิร์ตสจะใช้เครื่องมือใดบ้างเพื่อช่วยให้เดินทางไปถึงคาบสมุทรไอบีเรียของโปรตุเกสได้อย่างปลอดภัย

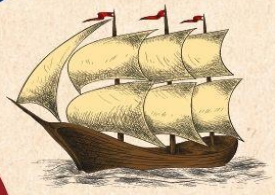
คำสาปแห่งท้องทะเล

สุไลมานขุนนางกรมการค้าของเปอร์เซียได้รับบัญชาจากกษัตริย์ราชวงศ์ซาฟาวีให้นำผ้าเปอร์เซียร์ ม้าเปอร์เซียร์ และน้ำดอกกุหลาบไปขายให้อยุธยา ขณะแล่นเรือผ่านทะเลอาหรับถูกลมพายุพัดเรือไปอย่างไร้ทิศทาง สุไลมานจะใช้เครื่องมือใดบ้างเพื่อช่วยให้เดินทางไปถึงอาณาจักรอยุธยาอย่างปลอดภัยและสินค้าอยู่ในสภาพสมบูรณ์

คำสาปแห่งท้องทะเล

เจ้งเหอแล่นเรือสำเภาจากอยุธยาเพื่อนำเครื่องเทศ ของป่า และเครื่องราชบรรณาการ (จิ้มก้อง) ไปถวายแด่องค์จักรพรรดิจีน ขณะเดินเรือเกิดความกังวลว่าในขณะขนสินค้าจากเรือสำเภาลงยังรถล้อลากไปยังราชสำนักจะเกิดฝนตกหนักหรืออากาศมีความชื้นสูงจนอาจทำให้ของเสียหาย เจิ้งเหอจะใช้เครื่องมือใดบ้างเพื่อช่วยตรวจสอบว่าฝนจะตกหรือมีความชื้นในอากาศมากน้อยเพียงใด

ชุดกิจกรรม “ผจญภัยข้ามทวีป”



Mission I : GEO-QUIZ พิชิตเหรียญเงินเม็กซิโก

1. แนวคำตอบข้อคำถาม 10 ข้อ
2. แผนที่กิจกรรม เส้นทางการค้า 3 ทวีป : เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแผนที่ภูมิศาสตร์โลก
3. เหรียญเงินเม็กซิโก

Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

1. ชุดบัตรภาพสินค้าจากเมืองท่านานาชาติ ชุดที่ 1-4
2. แนวคำตอบปริศนาด่านที่ 1-3 ของเส้นทาง 4 เส้นทาง
3. บัตรภาพเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประจำด่านที่ 1-3 ของเส้นทางที่ 1-4

Mission III : ผจญคำสาปแห่งห้องทะเล

1. แนวคำตอบและคำอธิบายในการใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์แก้คำสาปแห่งท้องทะเล
2. ใบกิจกรรม (ร่องรอยการเรียนรู้) เรื่อง "ผจญภัยข้ามทวีป"

อาณาจักรอยุธยา

ชุดกิจกรรม “ผจญภัยข้ามทวีป”

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

เส้นทางที่ 1 อยุธยา-เนเธอร์แลนด์

ปริศนาด่านที่ 1 : บริษัทการค้าสำคัญของฮอลันดาที่ติดต่อค้าขายกับอยุธยามีชื่อว่าอะไร
(คำตอบ บริษัทอินเดียตะวันออกของฮอลันดา : V.O.C.)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : จีพีเอส (GPS)

ปริศนาด่านที่ 2 : ฮอลันดา ปัจจุบันคือประเทศใด (คำตอบ : เนเธอร์แลนด์)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : ไฮโกรมิเตอร์

ปริศดาด่านที่ 3 : จงยกตัวอย่างสินค้าที่ฮอลันดาค้าขายกับอยุธยามา 2 อย่าง
(คำตอบ : หนังกวาง หนังปลากระเบน ดีบุก หนังวัว ไม้ฝาง ไม้กฤษณา)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : แผนที่

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

เส้นทางที่ 2 อยุธยา-โปรตุเกส

ปริศนาด่านที่ 1 : สินค้าที่อยุธยาสั่งซื้อจากโปรตุเกสเพื่อใช้ในความมั่นคงทางการทหารของพระราชอาณาจักรคือสิ่งใด (แนวคำตอบ : ปืนไฟ)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : แอนิโมมิเตอร์

ปริศนาด่านที่ 2 : พ่อค้าและชาวโปรตุเกสที่มาตั้งถิ่นฐานในอยุธยาส่วนใหญ่นับถือศาสนาใด (คำตอบ : ศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : เข็มทิศ

ปริศนาด่านที่ 3 : โปรตุเกสเข้ามาติดต่อค้าขายกับอยุธยาเป็นครั้งแรกในสมัยกษัตริย์พระองค์ใด (คำตอบ : สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : แผนที่

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

เส้นทางที่ 3 เปอร์เซีย-อยุธยา

ปริศนาด่านที่ 1 : เปอร์เซียในปัจจุบันอาจหมายถึงดินแดนในประเทศใด
(คำตอบ : อิหร่าน)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : แอโรเวน

ปริศนาด่านที่ 2 : แขกมัวร์ คือ กลุ่มคนชาวอินเดีย อาหรับ เติร์ก และเปอร์เซีย ที่นับถือศาสนาใด (คำตอบ : ศาสนาอิสลาม)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : เข็มทิศ

ปริศนาด่านที่ 3 : จงยกตัวอย่างสินค้าที่เปอร์เซียค้าขายกับอยุธยามา 2 อย่าง
(คำตอบ : ผ้าเปอร์เซียร์ ม้าเปอร์เซียร์ และน้ำดอกกุหลาบ)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : จีพีเอส (GPS)

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission II : ตะลุยด่านปริศนาการค้าอยุธยา

เส้นทางที่ 4 อยุธยา-จีน

ปริศนาด่านที่ 1 : นักเดินเรือผู้คุมกองเรืออันยิ่งใหญ่ของราชสำนักจีนที่เคยเดินทางมาติดต่อทางการทูตและค้าขายกับอยุธยาคือใคร
(คำตอบ : ขันทีเจิ้งเหอ) เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : บารอมิเตอร์

ปริศนาด่านที่ 2 : จงยกตัวอย่างสินค้าที่อยุธยาค้าขายกับจีนมา 2 อย่าง
(คำตอบ : ผ้าแพร ผ้าไหม เครื่องเคลือบ เครื่องสังคโลก เครื่องเทศ ของป่า)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : ไซโครมิเตอร์

ปริศนาด่านที่ 3 : ระบบการค้าแบบรัฐบรรณาการระหว่างราชสำนักอยุธยาและราชสำนักจีนมีชื่อเรียกในภาษาจีนว่าอย่างไร (คำตอบ จิ้มก้อง)
เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่จะได้รับ : เรนเกจ

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission III : ผจญคำสาปแห่งห้องทะเล

เส้นทางที่ 1 อยุธยา-เนเธอร์แลนด์

คำสาปแห่งท้องทะเล

จอร์จผู้เป็นเจ้าหน้าที่ของบริษัทอินเดียตะวันออก (V.O.C.) ของฮอลันดา มีหน้าที่รวบรวมสินค้าจำพวกหนังกวาง หนังปลากระเบน และดีบุกที่ได้จากตลาดอยุธยานำไปส่งที่ประเทศแม่ของตน เขาได้แวะพักกองเรือที่แหลมกู๊ดโฮปและได้เดินทางต่อไปจนเข้าใกล้ช่องแคบอังกฤษ เขาทราบจากนักเดินเรือท้องถิ่นว่ามีกองเรือไวกิ้งดักปล้นเสบียงอยู่ จอร์จจำเป็นต้องจอดเรือเทียบท่าที่โปรตุเกสและใช้ทางบกเดินทางต่อไป แต่เขาไม่รู้เส้นทางบกที่จะเดินทางไปให้ถึงฮอลันดา จอร์จสามารถใช้สิ่งของใดที่จะช่วยให้เดินทางไปถึงดังจุดหมายได้อย่างราบรื่น

(แนวคำตอบ : หากผู้เรียนไขปริศนาผ่านทั้ง 3 ด่านจะได้รับจีพีเอส (GPS) ไฮโกรมิเตอร์ และแผนที่ตามลำดับ เครื่องมือที่จะช่วยแก้ปัญหาคำสาปแห่งท้องทะเลได้ คือ จีพีเอส และแผนที่ เนื่องจากจอร์จและคณะเดินทางต้องเดินทางบกเพื่อให้ถึงยังฮอลันดา เครื่องมือทั้งสองสามารถนำทางไปถึงจุดหมายปลายทางได้ โดยเฉพาะจีพีเอสเป็นเทคโนโลยีที่ค่อนข้างมีความแม่นยำและปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา)

เส้นทางที่ 2 อยุธยา-โปรตุเกส

คำสาปแห่งท้องทะเล

โรเบิร์ตเดินเรือกลับจากอยุธยาจากการนำสินค้าปืนไฟและทหารรับจ้างที่ราชสำนักอยุธยาได้ว่าจ้างมาเป็นกองอาสา ขณะเดินทางกลับโปรตุเกสพร้อมกับเครื่องเทศ พริกไทย และของป่านานาชนิด ได้เกิดพายุไซโคลนในมหาสมุทรอินเดียพัดมาทุกทิศทาง จนเรือออกนอกเส้นทาง โรเบิร์ตสามารถใช้สิ่งของใดที่จะช่วยให้เดินทางไปถึงคาบสมุทรไอบีเรียของโปรตุเกสได้อย่างปลอดภัย

(แนวคำตอบ : หากผู้เรียนไขปริศนาผ่านทั้ง 3 ด่านจะได้รับแอนิโมมิเตอร์ เข็มทิศ และแผนที่ตามลำดับ เครื่องมือที่จะช่วยแก้ปัญหาคำสาปแห่งท้องทะเลได้ คือ เข็มทิศ และแผนที่ เนื่องจากเรือของโรเบิร์ตถูกพัดออกนอกเส้นทาง เข็มทิศจะช่วยให้ระบุทิศทางได้ถูกต้อง ส่วนแผนที่จะช่วยนำทางผ่านสัญลักษณ์และตำแหน่งที่ตั้งของเกาะหรือสถานที่สำคัญต่าง ๆ ที่ปรากฏในแผนที่ จะทำให้โรเบิร์ตเดินเรือกลับเข้ายังเส้นทางและกลับสู่โปรตุเกสได้)

เฉลยกิจกรรม "ผจญภัยข้ามทวีป"

Mission III : ผจญคำสาปแห่งห้องทะเล

เส้นทางที่ 3 เปอร์เซีย-อยุธยา

คำสาปแห่งท้องทะเล

สุไลมานขุนนางกรมการค้าของเปอร์เซียได้รับบัญชาจากกษัตริย์ราชวงศ์ซาฟาวีให้นำผ้าเปอร์เซียร์ ม้าเปอร์เซียร์ และน้ำดอกกุหลาบไปขายให้อยุธยา ขณะแล่นเรือผ่านทะเลอาหรับถูกลมพายุพัดเรือไปอย่างไร้ทิศทาง สุไลมานสามารถใช้สิ่งของใดบ้างที่จะช่วยให้เดินทางไปถึงอาณาจักรอยุธยาอย่างปลอดภัยและสินค้าอยู่ในสภาพสมบูรณ์

(แนวคำตอบ : หากผู้เรียนไขปริศนาผ่านทั้ง 3 ด่านจะได้รับแอโรเวน เข็มทิศ และจีพีเอส (GPS)ตามลำดับ เครื่องมือที่จะช่วยแก้ปัญหาคำสาปแห่งท้องทะเลได้ คือ เข็มทิศ และจีพีเอส (GPS) เนื่องจากเรือของสุไลมานถูกลมพายุพัดไปอย่างไร้ทิศทาง เข็มทิศจะช่วยให้ระบุทิศทางได้ถูกต้อง ส่วนจีพีเอสจะช่วยนำทางผ่านสัญลักษณ์และตำแหน่งที่ตั้งของเกาะหรือสถานที่สำคัญต่าง ๆ ที่ปรากฏในแผนที่ โดยเป็นข้อมูลที่ทันสมัยและใช้งานง่าย สามารถนำพาสุไลมานถึงเมืองท่าอยุธยาได้อย่างปลอดภัย)

เส้นทางที่ 4 อยุธยา-จีน

คำสาปแห่งท้องทะเล

เจิ้งเหอแล่นเรือสำเภาจากอยุธยาเพื่อนำเครื่องเทศ ของป่า และเครื่องราชบรรณาการ (จิ้มก้อง) ไปถวายแด่องค์จักรพรรดิจีน ขณะเดินเรือเกิดความกังวลว่าในขณะขนสินค้าจากเรือสำเภาลงยังรถล้อลากไปยังราชสำนักจะเกิดฝนตกหนักหรืออากาศมีความชื้นสูงจนอาจทำให้ของเสียหาย เจิ้งเหอสามารถใช้สิ่งใดในตรวจสอบเบื้องต้นจึงจะทราบว่าฝนจะตกหรือมีความชื้นในอากาศมากน้อยเพียงใด

(แนวคำตอบ : หากผู้เรียนไขปริศนาผ่านทั้ง 3 ด่านจะได้รับบารอมิเตอร์ ไซโครมิเตอร์ และเรนเกจ ตามลำดับ เครื่องมือที่จะช่วยแก้ปัญหาคำสาปแห่งท้องทะเลได้ คือ ไซโครมิเตอร์ และเรนเกจ เนื่องจากเจิ้งเหอต้องวางแผนว่าและตัดสินใจว่าจะนำสิ่งของขนส่งไปทางบกได้หรือไม่ โดยใช้เรนเกจเป็นเครื่องมือวัดปริมาณน้ำฝนในพื้นที่ว่ามีการตกมากน้อยเพียงใด และใช้ไซโครมิเตอร์ตรวจจับความชื้นในอากาศว่ามีมากน้อยเพียงใด สามารถทำให้สิ่งของที่จะขนไปถวายองค์จักรพรรดิเสียหายหรือไม่)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่

๓

" Master Chef Junior "

กิจกรรม " Master Chef Junior "
วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

LEARNING LOSS

ผลการวิเคราะห์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

- ความรู้และความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ลดลง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

- ส ๕.๑ ม.๓/๑
- ส ๕.๒ ม.๓/๑, ม.๓/๒

รูปแบบการจัดกิจกรรม

วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก (Graphic organizer)

เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน

สาระการเรียนรู้

๑. การวิเคราะห์ปัจจัยทางกายภาพและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อที่ตั้งของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของทวีปอเมริกาเหนือ
๒. การใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ระบุทำเลที่ตั้งของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของทวีปอเมริกาเหนือ
๓. การเห็นความสำคัญของการรักษาสิ่งแวดล้อมผ่านการเสนอแนะแนวทางการจัดการปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- การสื่อสาร
- การคิด

กิจกรรม " Master Chef Junior "
วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

กระบวนการจัดกิจกรรม

ทบทวนความรู้เดิม

๑. ผู้เรียนร่วมกันทายปริศนาคำใบ้เมนูอาหาร
๒. ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ประกอบของเมนูอาหาร และอภิปรายถึงที่มาของวัตถุดิบในแต่ละเมนู โดยให้เหตุผลเชิงภูมิศาสตร์

การตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์ ทักษะการใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ และทักษะการคิด

๓. ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยจำลองเป็นเชฟผู้รังสรรค์เมนูอาหารจากวัตถุดิบทั้ง ๓ ชนิด ที่สามารถพบในทวีปอเมริกาเหนือ
๔. ครูชวนผู้เรียนฝึกตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์จากการวัตถุดิบที่ได้รับพื่อนำไปสู่การสืบค้นข้อมูล
ตัวอย่าง ส้มสามารถพบการปลูกที่บริเวณใดในทวีปอเมริกา และทำไมจึงมีการปลูกส้มที่บริเวณนั้น?
๕. ผู้เรียนออกแบบเมนูอาหารจากวัตถุดิบที่ได้รับ 1 เมนู
๖. ผู้เรียนร่วมกันใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ เช่น แผนที่เฉพาะเรื่อง เพื่อระบุทำเลที่ตั้งที่สามารถพบวัตุถุดิบนั้น ๆ และวิเคราะห์ปัจจัยทางกายภาพและสังคมที่ส่งผลต่อการเกิดแหล่งผลิตวัตถุดิบทั้ง ๓ ชนิด
๗. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของโลก ด้านสิ่งแวดล้อม ขององค์การสหประชาชาติ เพื่อเสนอแนะแนวทางการจัดการสิ่งแวดล้อมภายใต้เมนูอาหารที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยเลือก ๒ ข้อ
๘. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานกิจกรรม "Master Chef Junior" และครูอภิปรายสรุปเพิ่มเติมในแต่ละกลุ่ม
๙. ผู้เรียนร่วมกันโหวตเมนูอาหารที่ตนเองชอบเพื่อหาสุดยอดเชฟขึ้นรับรางวัล Master Chef Trophy

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- รูปภาพ "ข้าวเหนียวมะม่วง" และ "แฮมเบอร์เกอร์"
- การ์ดวัตถุดิบ
- บัตรภาพเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อมสหประชาชาติ
- ใบกิจกรรม "Master Chef Junior" ขนาด A๓

การวัดและประเมินผล

- การประเมินจากการนำเสนอชิ้นงานในกิจกรรม "Master Chef Junior"
- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

ข้อควรคำนึง

- สามารถปรับเปลี่ยนการ์ดวัตถุดิบได้ตามบริบทเนื้อหาภูมิศาสตร์ทวีปต่าง ๆ ได้
- ควรให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ผังก้างปลาก่อนการทำกิจกรรม

กระบวนการจัดกิจกรรม

๑ ผู้เรียนเล่นทายคำไข้ปริศนา ว่ากล่าวถึงอาหารชนิดใด

ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบของเมนูอาหารทั้ง ๒ เมนู โดยใช้ผังมโนทัศน์บนกระดานหน้าชั้นเรียน

๒

๓ ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงที่มาของวัตถุดิบในแต่ละเมนูว่า สามารถพบได้ที่ใด เพราะอะไร โดยมีการให้เหตุผลเชิงภูมิศาสตร์

ผู้เรียนนำวัตถุดิบทั้ง ๓ ชนิด ที่ได้รับมาวาดรูป ๑ เมนูอาหาร ตั้งชื่อพร้อมระบายสีลง ใบกิจกรรมข้อที่ ๑

๔ ผู้เรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แล้ววิ่งมาช่วงชิงการ์ดวัตถุดิบ กลุ่มละ ๓ ใบ ที่วางกระจายหน้าชั้นเรียน

๕ ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลลักษณะเศรษฐกิจของทวีปอเมริกาเหนือ เพื่อหาแหล่งที่มาวัตถุดิบ แล้วเขียนตอบลงใน ใบกิจกรรมข้อที่ ๒

๖ ผู้เรียนวิเคราะห์ปัจจัยทางกายภาพและสังคมที่ส่งผลต่อการเกิดแหล่งผลิตวัตถุดิบ โดยสืบค้นข้อมูลอินเทอร์เน็ตร่วมกับการใช้แผนที่เฉพาะเรื่อง เช่น แผนที่กายภาพ แล้วสรุปเป็นผังกราฟิกแบบก้างปลาลงใน ใบกิจกรรมข้อที่ ๔ พร้อมตกแต่ง

๗ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มยืนอยู่รอบ ๆ ห้อง และนำเสนอผลงาน Master Chef Junior ทีละกลุ่ม และครูสรุปข้อมูลและอธิบายเพิ่มเติมเสริมความเข้าใจ

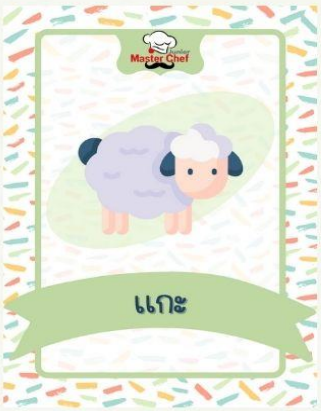
๘ ผู้เรียนศึกษาเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของโลกด้านสิ่งแวดล้อมขององค์การสหประชาชาติ แล้วร่วมกันเสนอแนะแนวทางการจัดการสิ่งแวดล้อมของเมนูอาหารที่สร้างสรรค์ขึ้น จำนวน ๒ ข้อ แล้วติดภาพสัญลักษณ์ พร้อมกับเขียนตอบลงในใบกิจกรรมข้อที่ ๓

๙

๑๐ ผู้เรียนทุกคนรับดาวจากครูคนละ ๑ ดวง เพื่อใช้โหวตเมนูอาหารที่ตนเองชอบ หากกลุ่มใดได้ดาวเยอะที่สุดจะได้รับรางวัล Master Chef Trophy

สื่อประกอบการจัดกิจกรรม

การ์ดวัตถุดิบ



สื่อประกอบการจัดกิจกรรม

การ์ดวัตถุดิบ

บัตรภาพเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ด้านสิ่งแวดล้อม สหประชาชาติ

สแกน QR Code
เพื่อศึกษาเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

SCAN ME

สื่อประกอบการจัดกิจกรรม

ใบกิจกรรม Master chef Junior

Master chef JUNIOR

Junior Master Chef

ชื่อเมนูอาหาร.....

1 วาดภาพเมนูอาหาร

2 จงวิเคราะห์วัตถุดิบของธุรกิจตนเองลงในตาราง

ที่	รายการวัตถุดิบ	บริเวณที่พบ
1		
2		
3		

3 เมนูอาหารประยุกต์ใช้แนวทางจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างไรบ้าง ตามเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของโลกที่กำหนดโดยองค์การสหประชาชาติ โดยเลือกมา 2 ข้อ

ติดภาพ

ติดภาพ

Master chef JUNIOR

Master chef JUNIOR

4 วิเคราะห์ประโยชน์ที่ได้จากวัตถุดิบในท้องถิ่นที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการประกอบอาหารได้ทั้ง 3 ชนิด

ติดภาพวัตถุดิบ

ประโยชน์ทางด้านอาหาร

ประโยชน์ทางด้านสมุนไพร

ติดภาพวัตถุดิบ

ประโยชน์ทางด้านอาหาร

ประโยชน์ทางด้านสมุนไพร

ติดภาพวัตถุดิบ

ประโยชน์ทางด้านอาหาร

ประโยชน์ทางด้านสมุนไพร

Master chef JUNIOR

สื่อประกอบการจัดกิจกรรม

คำใบปริศนาเมนูอาหาร

๑

" ขนมหวานทานคู่กัน
ขาวหวานมันเหลืองอมเปรี้ยว
กะทิสานกลมเกลียว
ในจานเดียวช่างลงตัว "

๒

" อาหารเดนลุงเซม
มีผักแกล้มแถมเนื้อวัว
ขนมปังประกบตัว
มีรสนัวคนนิยม "

ชุดกิจกรรม Master Chef Junior

★★★★★★★

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

" คันฉ่องส่องปัญหา "

กิจกรรม " คันฉ่องส่องปัญหา "

วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

LEARNING LOSS

ผลการวิเคราะห์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

- ความรู้และความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ลดลง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ส ๒.๑ ม.๔-๖/๒, ม.๔-๖/๓, ม.๔-๖/๔

รูปแบบการจัดกิจกรรม

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Instruction)

เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน

สาระการเรียนรู้

๑. การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยและสังคมโลก
๒. การสังเคราะห์แนวทางในการแก้ไขปัญหาทางสังคม
๓. การนำเสนอประเด็นปัญหาทางสังคมและแนวทางในการแก้ไขปัญหาในรูปแบบนิทรรศการ
๔. การตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- การสื่อสาร
- การคิด
- การแก้ปัญหา
- การใช้เทคโนโลยี

กิจกรรม " คันฉ่องส่องปัญหา "

วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

กระบวนการจัดกิจกรรม

๑ กิจกรรม ปัญหาสังคมปัญหาใคร

ผู้เรียนร่วมกันเขียนประเด็นปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวัน แล้วจัดกลุ่มของปัญหา และอภิปรายร่วมกันว่าปัญหาใดเป็นปัญหาสังคม ปัญหาใดเป็นปัญหาส่วนตัว เพื่อสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับปัญหาสังคม

๒ กิจกรรม เจาะ MV คลี่ปัญหาสังคมไทย

ผู้เรียนร่วมกันรับชมวิดีโอ แล้วร่วมกันถอดประเด็นปัญหาสังคมที่ปรากฏในวิดีโอ เพื่อศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

๓ กิจกรรม ผ่าทางตัน หาทางออก ปัญหาสังคม

ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม ๖ กลุ่ม ศึกษาประเด็นปัญหาสังคมที่กำหนด ๖ ปัญหา ผ่าน 5W1H แล้วร่วมกันอภิปราย หาทางออกของปัญหา และนำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- Music Video เพลง สวัสดีวันจันทร์
- ตัวอย่างบทความเกี่ยวกับประเด็นปัญหาสังคม

การวัดและประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน
- ประเมินการนำเสนอผลงาน

ข้อควรคำนึง

- การทำกิจกรรมให้ครบทั้ง ๓ กิจกรรม อาจใช้เวลามากกว่า ๑ คาบเรียน
- กิจกรรมแต่ละกิจกรรมสามารถเลือกทำเฉพาะส่วนได้ เพื่อให้สามารถทำได้ทันใน ๑ คาบเรียน

กระบวนการจัดกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑ ปัญหาสังคมปัญหาใคร

เป้าหมายของกิจกรรม : เรียนรู้ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับปัญหาสังคม

๑. ผู้เรียนร่วมกันเขียนประเด็นปัญหาที่นักเรียนคาดว่าเป็นปัญหาสังคมที่พบเจอในชีวิตประจำวันลงบนกระดานหน้าห้องเรียน

๒. ผู้เรียนช่วยกันพิจารณาประเด็นปัญหาที่อยู่บนกระดาน แล้วช่วยกันจัดกลุ่มปัญหาต่าง ๆ โดยพิจารณาว่าปัญหาใดที่นักเรียนคิดว่าเป็นปัญหาสังคม ปัญหาใดไม่ใช่ปัญหาสังคม

๓. ผู้เรียนและครูร่วมกันอภิปรายลักษณะของปัญหาสังคม จากประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนเขียนบนกระดาน และร่วมกันสรุปความคิดรวบยอด (Concept) เกี่ยวกับปัญหาสังคม

บทสรุปเบื้องต้น : ปัญหาสังคม คือ แบบแผนพฤติกรรมหรือสภาพซึ่งประชาชนส่วนใหญ่ ถือว่าเป็นสิ่งอันไม่พึงปรารถนา และมีความรู้สึกร่วมกันว่าจะต้องแก้ไข

กิจกรรมที่ ๒ เจาะ MV คลี่ปัญหาสังคมไทย

เป้าหมายของกิจกรรม : เชื่อมความคิดรวบยอดเกี่ยวกับปัญหาสังคม สู่การวิเคราะห์ปัญหาสังคมในประเทศไทยที่สะท้อนผ่าน MV เพลง

๑. ผู้เรียนร่วมกันรับชม MV เพลง "สวัสดีวันจันทร์" ของฟักกลิ้งฮีโร่ Ft. พงษ์สิทธิ์ คัมภีร์

๒. ผู้เรียนอภิปรายประเด็นจาก MV เพลง ดังนี้
- **เมื่อรับชม MV เพลงนี้แล้ว สังเกตเห็นอะไรบ้าง และมีความรู้สึกอย่างไร เพราะเหตุใดจึงรู้สึกเช่นนั้น**

๓. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มอภิปรายเป็นกลุ่มย่อย ในประเด็นต่อไปนี้
- ปัญหาสังคมที่ปรากฏใน MV เพลงนี้ มีอะไรบ้าง
- ปัญหาสังคมเหล่านั้นสามารถจัดกลุ่มเป็นด้านใดได้บ้าง
- โดยสรุปแล้ว MV นี้สะท้อนสังคมไทยและปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยอย่างไร

สแกน QR Code เพื่อรับชม Music Video

๔. ผู้เรียนนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่มย่อย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มอื่น ๆ และสรุปร่วมกันว่า สังคมไทยมีปัญหาสังคมอะไรบ้าง

ประเด็นคำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ในกิจกรรมถัดไป

ครูตั้งคำถามเพื่อท้าทายความคิดของผู้เรียนว่า "สังคมของประเทศอื่น ๆ มีปัญหาสังคมเหมือนหรือต่างกันกับของสังคมไทยอย่างไร" เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งถัดไป

กระบวนการจัดกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๓ ผ่าทางตัน หาทางออก ปัญหาสังคม

เป้าหมายของกิจกรรม : วิพากษ์ปัญหาสังคม และหาทางแนวทางแก้ไขปัญหา

๑ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มศึกษาออกเป็น ๖ กลุ่ม เพื่อศึกษาประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งในระดับประเทศและระดับโลก โดยมีประเด็นหลักดังนี้

- **คนไร้บ้าน (Homeless)**
- **ความหลากหลายทางเพศ**
- **มลภาวะทางอากาศ**
- **ชนกลุ่มน้อย / ชาติพันธุ์**
- **การคุกคามทางเพศ**
- **การกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น**

๒ ผู้เรียนศึกษาประเด็นที่ได้รับ อภิปรายร่วมกันภายในกลุ่ม ผ่านการตั้งคำถาม 5W1H

- **What - ประเด็นที่ได้มีปัญหาอะไรที่เกิดขึ้นบ้าง**
- **When - ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น เกิดขึ้นมาเมื่อไหร่**
- **Where - ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น เกิดขึ้นที่ไหนบ้าง**
- **Who - ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น มีใครมาเกี่ยวข้องบ้าง**
- **Why - เพราะเหตุใดปัญหานี้จึงเกิดขึ้น**
- **How - ปัญหานี้มีลักษณะเป็นอย่างไร**

TIP : ครูอาจเสริมบทความที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กำหนด ให้กับผู้เรียนได้ศึกษา และอภิปรายภายในกลุ่ม รวมทั้งให้สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งอื่น ๆ ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นปัญหาที่กลุ่มตนได้รับ

๓ ผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้จากการอภิปรายภายในกลุ่มลงบนกระดาษ และนำเสนอในรูปแบบของนิทรรศการหมุนเวียน (ใช้เทคนิคม้าหมุน Carousel Techniques) โดยให้ผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ ได้หมุนเวียนมาร่วมอภิปรายเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาเพิ่มเติม

๔ ผู้เรียนภายในชั้นเรียนร่วมกันเลือกโหวตประเด็นปัญหาจากที่นำเสนอว่าประเด็นปัญหาใดที่เป็นประเด็นเร่งด่วนที่ต้องการจะแก้ไข แล้วแจก Post - it ให้ผู้เรียนคนละหนึ่งแผ่น แล้วให้เสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาของตนเองคนละหนึ่งแนวทาง โดยเขียนลงบน Post - it แล้วนำมาติดที่กระดานหน้าห้อง

๕ ผู้เรียนร่วมกันสังเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาจากแนวทางที่ติดบนกระดานหน้าห้อง

สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ท้ายกิจกรรม

ผู้เรียนและครูร่วมกันสรุปเชื่อมโยงกิจกรรมทั้งหมด โดยอภิปรายในประเด็นที่ว่า **"เมื่อเกิดปัญหาขึ้นในสังคม ผู้เรียนในฐานะเป็นพลเมืองส่วนหนึ่งของสังคมจะมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาอย่างไร"**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕

" การเดินทางของอาหารและผู้คน "

กิจกรรม " การเดินทางของอาหารและผู้คน "
วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕

LEARNING LOSS

ผลการวิเคราะห์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

- ความรู้และความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ลดลง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ส ๒.๑ ม.๔-๖/๑,๒,๓,๔ | ส ๒.๒ ม.๔-๖/๒ | ส ๓.๒ ม.๔-๖/๒ | ส ๔.๒ ม.๔-๖/๒,๓,๔ | ส ๕.๒ ม.๔-๖/๑,๒,๔

รูปแบบการจัดกิจกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน

สาระการเรียนรู้

๑. การวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางกายภาพกับกิจกรรมของมนุษย์ในการสร้างสรรค์วิถีการดำเนินชีวิตของผู้อื่น
๒. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมืองการปกครองในทวีปต่าง ๆ
๓. การวิเคราะห์เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- การสื่อสาร
- การคิด
- การแก้ปัญหา
- การใช้เทคโนโลยี

กิจกรรม " การเดินทางของอาหารและผู้คน "
วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕

กระบวนการจัดกิจกรรม

๑ กิจกรรม การเดินทางของอาหาร

ผู้เรียนร่วมกันเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารเมนูต่าง ๆ ว่ามีที่มาอย่างไร หาความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์ สภาพพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ เศรษฐกิจ

๒ กิจกรรม การ์ดสัมพันธ์

ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนจากการ์ด ๓ กลุ่ม ได้แก่ การ์ดกลุ่มคน การ์ดพื้นที่ การ์ดสถานการณ์ แล้วสรุปเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกลุ่มคน พื้นที่ และสถานการณ์ ในมิติทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม

สะท้อนผลการเรียนรู้

ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนในประเด็นว่า "สภาพทางภูมิศาสตร์มีส่วนต่อการดำรงชีวิตของผู้คนอย่างไร และการเคลื่อนย้ายของผู้คนและทรัพยากรส่งผลต่อสิ่งแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม หรือไม่ อย่างไร

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- การ์ดเมนูอาหาร จำนวน ๖ ใบ
- การ์ดกลุ่มคน จำนวน ๖ ใบ
- การ์ดพื้นที่ จำนวน ๖ ใบ
- การ์ดสถานการณ์ จำนวน ๖ ใบ

การวัดและประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมภายในชั้นเรียน
- ประเมินการนำเสนอของนักเรียน
- ประเมินจากกิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้

ข้อควรคำนึง

๑. ครูสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหา/กิจกรรม ให้เหมาะสมกับผู้เรียน บริบทของชั้นเรียน สถานศึกษา หรือบูรณาการกับท้องถิ่นที่ตั้งของสถานศึกษาได้

๒. ครูสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับหลักสูตรของสถานศึกษาได้

๓. ครูสามารถปรับเพิ่มหรือลดคำถามที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในชั้นเรียนได้ตามความเหมาะสม

๔. ครูควรคำนึงถึงระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน และช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกันภายในชั้นเรียน

กระบวนการจัดกิจกรรม

เชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตของนักเรียนเข้ากับบทเรียน

๑ ผู้เรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับอาหารที่ได้เคยรับประทานว่า มีอะไรบ้าง รสชาติเป็นอย่างไร หน้าตาของอาหารเป็นอย่างไร

๒ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๖ กลุ่ม เพื่อศึกษาอาหารเมนูต่าง ๆ

ชุดน้ำชา-ปาท่องโก๋ / กาแฟ / มัสมั่น / ก๋วยเตี๋ยว / ขนมไทย / American Breakfast

TOP TIPS

ครูสามารถเปลี่ยนเมนูอาหาร เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาตามบริบท ของท้องถิ่นของสถานศึกษาได้

๓ ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิด จากเมนูอาหารที่ได้รับ

Q&A : คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

- อาหารหรือวัตถุดิบในอาหารมีที่มาจากที่ใด
- อาหารชนิดนี้เข้ามายังประเทศไทยตอนไหน อย่างไร
- วัตถุดิบในอาหารสัมพันธ์กับพื้นที่ที่มาของอาหารอย่างไร

๔ ผู้เรียนนำเสนอผลการอภิปรายภายในกลุ่ม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ

ครูคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนซักถาม และให้ข้อมูลเสริมกับผู้เรียน

บทสรุปเบื้องต้น

การสำรวจทางทะเล เปิดเส้นทางการค้า การขยายอิทธิพลทางการเมือง เศรษฐกิจ ทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายของผู้คนและทรัพยากร ส่งอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง เช่น อาหารหรือวัตถุดิบต่าง ๆ และสภาพทางภูมิศาสตร์ก็ส่งผลต่อผลผลิตและวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คน

๕ ผู้เรียนและครูร่วมกันสรุปที่มาของอาหารที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ / สภาพพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ / เศรษฐกิจ

ประเด็นคำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ในกิจกรรมถัดไป

ครูตั้งคำถามเพื่อท้าทายความคิดของผู้เรียนว่า "นอกจากการเคลื่อนย้ายของวัตถุดิบหรืออาหารแล้วยังมีการเคลื่อนย้ายอะไรอีกบ้าง และการเคลื่อนย้ายต่าง ๆ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในแต่ละพื้นที่อย่างไร"

กระบวนการจัดกิจกรรม

กิจกรรม "การ์ดสัมพันธ์"

บูรณาการการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

๑ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๖ กลุ่ม สุ่มจับการ์ด "กลุ่มคน" กลุ่มละ ๑ ใบ (ชาวไทย / ชาวอเมริกัน / ชาวอังกฤษ / ชาวแอฟริกา / ชาวโปรตุเกส / ชาวสเปน)

๒ ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนจากการ์ด "กลุ่มคน"
Q&A กลุ่มคนที่ได้รับเป็นใคร มีลักษณะทางกายภาพ เช่น สีผิว ร่างกาย เป็นอย่างไร มีสังคมและวัฒนธรรมเป็นอย่างไร

๓ ผู้เรียนสุ่มจับการ์ด "พื้นที่" เพิ่มเติมอีกกลุ่มละ ๑ ใบ (ยุโรป / เอเชีย / แอฟริกา / อเมริกัน / ออสเตรเลีย /เอเชียตะวันออกเฉียงใต้)

๔ ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนจากการ์ด "พื้นที่" ที่ได้รับเพิ่มเติมไป
Q&A จากการ์ด "กลุ่มคน" ที่ได้รับไปก่อนหน้า มีความสัมพันธ์อย่างไรกับ "พื้นที่" ที่ได้รับเพิ่มเติมไป / กลุ่มคนเหล่านี้ มาอยู่ยังพื้นที่นั้นได้อย่างไร

๕ ผู้เรียนสุ่มจับการ์ด "สถานการณ์" เพิ่มเติมอีกกลุ่มละ ๑ ใบ (ความขัดแย้งระหว่างประเทศ / ภัยพิบัติทางธรรมชาติ / เศรษฐกิจตกต่ำ / การขยายตัวของเมือง / โรคระบาด / ความขัดแย้งทางวัฒนธรรม)

๖ ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนจากการ์ด "สถานการณ์" ที่ได้รับเพิ่มเติมไป
Q&A หากผู้เรียนเป็นกลุ่มคนจากการ์ดใบแรก แล้วเผชิญกับสถานการณ์ที่ได้รับไปในพื้นที่ที่ได้จากการ์ดใบที่สอง ผู้เรียนจะมีวิธีการเอาตัวรอดหรือแนวทางในการแก้สถานการณ์นั้นอย่างไร

๗ ผู้เรียนและครูร่วมกันสรุปเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกลุ่มคน พื้นที่ และสถานการณ์ต่าง ๆ โดยร่วมกันแลกเปลี่ยนในมิติทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม

สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)

ผู้เรียนและครูร่วมกันเชื่อมโยงกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนในประเด็นที่ว่า "สภาพทางภูมิศาสตร์มีส่วนต่อการดำรงวิถีชีวิตของผู้คนอย่างไร และการเคลื่อนย้ายของผู้คนและทรัพยากรส่งผลต่อสิ่งแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม หรือไม่ อย่างไร"

บทสรุปเบื้องต้น

สังคมโลกในปัจจุบันเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม เกิดจากการเคลื่อนย้ายผู้คนตั้งแต่อดีต ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนผสมผสานทางวัฒนธรรม ผู้เรียนจึงควรเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างหลากหลาย และใช้แนวทางสันติวิธีในการรับมือหรือแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

" แตกต่างอย่างสันติ "

กิจกรรม " แตกต่างอย่างสันติ "

วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

LEARNING LOSS

ผลการวิเคราะห์ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

- ความรู้และความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ลดลง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ส ๑.๑ ม. ๔-๖/๑๘,๒๑,๒๒ | ส ๒.๑ ม.๔-๖/๒,๓,๔ | ส ๒.๒ ม.๔-๖/๑,๒ | ส ๔.๒ ม.๔-๖/๒,๓,๔

รูปแบบการจัดกิจกรรม

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Instruction)
- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-Based Learning)

เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน

สาระการเรียนรู้

๑. การวิเคราะห์เหตุการณ์ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในสังคมในมิติต่าง ๆ
๒. การวิเคราะห์ผลกระทบของปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในสังคม
๔. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง ที่นำไปสู่การเกิดปัญหาขัดแย้งในสังคม
๕. การสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ
๗. การเห็นความสำคัญของการลดปัญหาความขัดแย้งอย่างสันติวิธี
๘. การเห็นคุณค่าของการเสนอแนวทางลดปัญหาความขัดแย้ง
๙. การเห็นคุณค่าของความเชื่อหรือหลักคำสอนทางศาสนาที่นำไปสู่การสร้างสันติสุขภายในสังคม

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- การสื่อสาร
- การคิด
- การแก้ปัญหา
- การใช้ทักษะชีวิต
- การใช้เทคโนโลยี

กิจกรรม " แตกต่างอย่างสันติ "

วิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

กระบวนการจัดกิจกรรม

๑ กิจกรรม "สืบย้อนความขัดแย้ง"

ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม ๖ กลุ่ม ศึกษาปัญหาความขัดแย้ง สาเหตุและผลกระทบของความขัดแย้งที่มีต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง สิ่งแวดล้อม

๒ กิจกรรม "The Origin of War"

ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม ๕ กลุ่ม ศึกษาสถานการณ์ ๕ สถานการณ์ แลกเปลี่ยนจากสถานการณ์ว่านำไปสู่การเกิดสงครามได้อย่างไร

๓ กิจกรรม "สร้างสรรค์สันติภาพ"

ผู้เรียนร่วมกันเสนอแนวทางในการลดความขัดแย้งหรือวิธีการจัดการความขัดแย้งโดยใช้หลักสันติวิธี หรือประยุกต์ใช้คำสอนทางศาสนาเป็นแนวทางในการลดปัญหาความขัดแย้ง

สะท้อนผลการเรียนรู้

ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนว่าความขัดแย้งและสงครามส่งผลกับโลกอย่างไร และถ้าหากไม่มีสงครามหรือความขัดแย้งเกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- บัตรข่าว
- บัตรสถานการณ์

การวัดและประเมินผล

- ประเมินผลงานนำเสนอของผู้เรียน
- ประเมินจากกิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้
- การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้

ข้อควรคำนึง

๑. ครูสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหา/กิจกรรม ให้เหมาะสมกับผู้เรียน บริบทของชั้นเรียน สถานศึกษา หรือบูรณาการกับท้องถิ่นที่ตั้งของสถานศึกษาได้

๒. ครูสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับหลักสูตรของสถานศึกษาได้

๓. ครูสามารถปรับเพิ่มหรือลดคำถามที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในชั้นเรียนได้ตามความเหมาะสม

๔. ครูควรคำนึงถึงระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน และช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกันภายในชั้นเรียน

กระบวนการจัดกิจกรรม

กิจกรรม "สืบย้อนความขัดแย้ง"

กระบวนการจัดกิจกรรม

บูรณาการประวัติศาสตร์ การเมือง สังคม วัฒนธรรม

เชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตของนักเรียนเข้ากับบทเรียน

๑. ผู้เรียนจับคู่สนทนา แลกเปลี่ยนเหตุการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตนเองกับคู่สนทนา รวมทั้งแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับวิธีจัดการความขัดแย้งของตนเองที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้น

ทักษะการคิด การสื่อสาร และการทำงานกลุ่ม

๒. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๖ กลุ่ม เลือกรูปภาพความขัดแย้งกลุ่มละ ๑ รูป เพื่อร่วมพูดคุยภายในกลุ่ม **Q&A ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดในภาพเป็นอย่างไร + สาเหตุและที่มาเป็นอย่างไร + ผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร ส่งผลถึงใครบ้าง**

๓. ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับปัญหา ความขัดแย้งที่กลุ่มตนเองได้รับกับผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ ***ครูคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยน ซักถาม และให้ข้อมูลเสริมกับผู้เรียน***

ผู้เรียนเข้าใจประเด็นความขัดแย้งและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ

๔. ผู้เรียนและครูร่วมกันสรุปประเด็นปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของการเมือง ประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม

บทสรุปเบื้องต้น : ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน เป็นผลพวงที่เกิดมาจากเหตุการณ์ในอดีต มีทั้งที่เกิดจากความแตกต่างทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม ศาสนา อุดมการณ์ทางการเมือง รวมทั้งจากการจัดการสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ ความขัดแย้งที่เกิดจากความแตกต่างทั้งหลายนั้นยิ่งปรากฏชัดเจนในยุคที่เป็นสังคมพหุวัฒนธรรม หรือพหุสังคม ที่ทำให้มีความหลากหลายของผู้คนในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ความขัดแย้งเหล่านี้จึงส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคม รวมทั้งส่งผลถึงการกำหนดนโยบายของรัฐบาลที่จะต้องบริหารจัดการกับความหลากหลายที่เกิดขึ้นในสังคมด้วย

กระบวนการจัดกิจกรรม

กิจกรรม "The Origin of War"

กระบวนการจัดกิจกรรม

บูรณาการการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

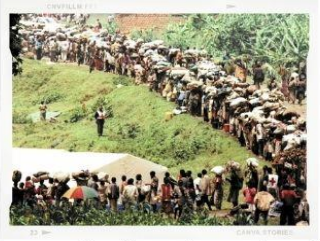
พัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม การสืบค้น การคิด และการใช้เทคโนโลยี

๑. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๖ กลุ่ม เพื่อศึกษาสถานการณ์ที่กำหนดต่อไปนี้

๑) มุสลิมเติร์กยึดกรุงเยรูซาเล็ม

๒) การลอบปลงพระชนม์มกุฎราชกุมารออสเตรีย-ฮังการี

๓) การสนับสนุนและการต่อต้านการมีทาสในสหรัฐอเมริกา



๔) ความขัดแย้งระหว่างชนเผ่าทุตซี (Tutsi) กับฮูตู (Hutu) ในรวันดา

๕) การให้ความช่วยเหลือทางการเงินภายหลังสงครามโลก ครั้งที่ ๒

๖) การแบ่งแยกดินแดนระหว่างอินเดียกับปากีสถาน

๒. ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนจากสถานการณ์ที่ได้รับ
Q&A สถานการณ์ดังกล่าวเป็นอย่างไร มีสาเหตุมาจากอะไร ผลของสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร
TIP สถานการณ์ต่าง ๆ เป็นที่มาของสงครามในแต่ละพื้นที่

พัฒนาทักษะการสื่อสารและเสริมสร้างการต่อยอดองค์ความรู้

๓. ผู้เรียนนำเสนอผลการอภิปรายแลกเปลี่ยนภายในกลุ่มให้กับผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ ได้รับฟัง

๔. ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับความขัดแย้งอื่น ๆ ที่นำไปสู่การเกิดสงคราม
ผู้เรียนเสนอความคิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

๕. ผู้เรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสถานการณ์ความขัดแย้งที่นำไปสู่การเกิดของสงคราม

บทสรุปเบื้องต้น : ความขัดแย้งในประเด็นเล็ก ๆ บางครั้งก็ขยายวงกว้างและนำไปสู่ปัญหาความรุนแรงที่ยิ่งใหญ่จนเกิดเป็นสงคราม ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งสงครามกลางเมือง ภายในประเทศ สงครามในระดับภูมิภาค จนไปถึงสงครามระดับโลก

กระบวนการจัดกิจกรรม

กิจกรรม "สร้างสรรค์สันติภาพ"

บูรณาการการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

กระบวนการจัดกิจกรรม

เชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิม

๑. ผู้เรียนจับคู่สนทนาในหัวข้อ "เมื่อฉันเผชิญหน้าความขัดแย้ง ฉันจะ...." เพื่อแลกเปลี่ยนวิธีการจัดการความขัดแย้งของตนเอง

ฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการใช้ทักษะชีวิต

๒. ผู้เรียนร่วมกันเสนอแนวทางในการลดความขัดแย้งหรือวิธีการจัดการความขัดแย้ง โดยใช้หลักสันติวิธี หรือประยุกต์นำหลักคำสอนทางศาสนามาใช้เป็นแนวทางในการลดปัญหาความขัดแย้ง

ครูคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเสนอแนวความคิดเห็น หรือให้คำแนะนำกับผู้เรียน

สะท้อนผลการเรียนรู้

ผู้เรียนและครูร่วมกันเชื่อมโยงกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนในประเด็นที่ว่า "ถ้าหากโลกใบนี้ไม่มีความขัดแย้งหรือสงครามเกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร"

สื่อและแหล่งเรียนรู้

ปัญหาความขัดแย้งในมิติเศรษฐกิจ

ประชาชนชาวเคนยา แย่งอาหารและเหยียบกันเอง จากภาวะอดอยากในช่วงล็อกดาวน์ประเทศ

แหล่งข้อมูล
https://workpointtoday.com/kenya-covid19/

ปัญหาความขัดแย้งในมิติศาสนา

ชาวฮินดู - ชาวมุสลิม ปะทะกันครั้งใหญ่ใน กรุงนิวเดลี เสียชีวิต 23 ราย บาดเจ็บร่วมร้อย

แหล่งข้อมูล
https://themomentum.co/india-clash-hindu-muslim/

ปัญหาความขัดแย้งในมิติเชื้อชาติ

หญิงชราเชื้อสายจีนวัย 70 ปี เจอหนุ่มเมกันเหยียดเชื้อชาติต่อยหน้า เจอฟาดกลับด้วยท่อนไม้

แหล่งข้อมูล
https://www.bbc.com/thai/international-56464761

ข้อแนะนำ อาจเปลี่ยนแปลงบทความหรือข่าวในมิติแต่ละด้านได้ตามความเหมาะสม

สื่อและแหล่งเรียนรู้

ปัญหาความขัดแย้งในมิติทางชาติพันธุ์

ภาคีเครือข่าย SAVE บางกลอย ร่วมเรียกร้องสิทธิในที่อยู่อาศัยและที่ทำกินของชาวกะเหรี่ยงบางกลอย

แหล่งข้อมูล
https://thematter.co/brief/133934/133934

ปัญหาความขัดแย้งในมิติทางสิ่งแวดล้อม

เครือข่ายชาวบ้านจะนะรักษ์ถิ่นปักหลักคัดค้านการสร้างนิคมอุตสาหกรรมที่จะนะ จังหวัดปัตตานี

แหล่งข้อมูล
https://thematter.co/brief/130811/130811

ปัญหาความขัดแย้งในมิติทางการเมือง

กลุ่มผู้สนับสนุนโดนัลด์ ทรัมป์ บุกรัฐสภาขัดขวางการลงมติรับรองประธานาธิบดีโจ ไบเดน

แหล่งข้อมูล
https://thestandard.co/summary-america-riots/

ข้อแนะนำ อาจเปลี่ยนแปลงบทความหรือข่าวในมิติแต่ละด้านได้ตามความเหมาะสม

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

๑. นายอัมพร พินะสา	เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
๒. นางเกศทิพย์ ศุภวานิช	รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
๓. นายวิษณุ ทรัพย์สมบัติ	ผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ผู้ทรงคุณวุฒิ

๑. นางสุคนธ์ สินธพานนท์	ข้าราชการบำนาญ
๒. นางสาววิชุดา จินดา	ข้าราชการบำนาญ

ผู้รับผิดชอบโครงการ

กลุ่มพัฒนากระบวนการเรียนรู้ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

๑. นางสาวพรทิพย์ ดินดี	ข้าราชการบำนาญ
๒. นางผาณิต ทวีศักดิ์	รองผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๓. นายวีรศักดิ์ สมัครสมาน	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๔. นายเอกสิทธิ์ ปิยะแสงทอง	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๕. นางสาวภัทรา ด่านวิวัฒน์	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๖. นางสาวอธิฐาน คงช่วยสถิตย์	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๗. นายอภิศักดิ์ สิทธิเวช	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๘. นางสาวอัจฉราพร เทียงภักดิ์	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๙. นางสาววศินี เขียวเขิน	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
๑๐. นางสาวปรมาพร เรืองเจริญ	พนักงานธุรการ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

คณะทำงาน ครั้งที่ ๑

จัดทำ (ร่าง) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. นางสาวกาญจนา หนูผาสุข	ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๒
๒. นายภูมินทร์ เจริญสุข	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองหอย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต ๑

๓. นางนราจิตร โนดไธสง	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๒
๔. นางวรกมล ปัตตาเนย์	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองป้าน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๒
๕. นางสาวขวัญใจ สัสดีเดช	รองผู้อำนวยการโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากระบี่
๖. นางสาวสุชานันท์ ใจกระจ่าง	ครู โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต ๒
๗. นายคมสัน เนียมราช	ครู โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๔ (ป.ปัญญาฐาปนกิจอุปถัมภ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต ๒
๘. นางสาววราทิพย์ ทรัพย์ธนาศิริ	ครู โรงเรียนอนุบาลพุทไธสง (โอภาสประชานุกูล) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต ๔
๙. นางสาวอรพรรณ ฤกษ์เปรมปรี	ครู โรงเรียนวัดลาดสนุ่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๒
๑๐. นางสาวอารียา มากหลาย	ครู โรงเรียนวัดดอนทอง (ราษฎร์ร่วมจิต) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต ๑
๑๑. นายธนชัย เลขวัฒนะ	ครู โรงเรียนมัธยมวัดเขาสุกิม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจันทบุรี ตราด
๑๒. นายสุภยศ สิริโชคดีกุล	ครู โรงเรียนชลกันยานุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง
๑๓. นายนนทวัฒน์ ฮันสูงเนิน	ครู โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครราชสีมา
๑๔. นายศุฑาวัฒน์ ไชยสา	ครู โรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม
๑๕. นายเกรียงไกร นรินทร์	ครู โรงเรียนสามหมอวิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี

คณะทำงาน ครั้งที่ ๒
ปรับปรุงกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. นายคมสัน เนียมราช	ครู โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๔ (ป.ปัญญาฐาปนกิจอุปถัมภ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต ๒
๒. นางสาวปพิชญา จีนอิ่ม	ครู โรงเรียนวิสุทธรังษี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี
๓. นายธนชัย เลขวัฒนะ	ครู โรงเรียนมัธยมวัดเขาสุกิม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจันทบุรี ตราด
๔. นายอรรณพ กิมช้วน	ครู โรงเรียนพนมสารคาม “พนมอดุลวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาฉะเชิงเทรา

๕. นายสุภยศ สิริโชคดีกุล	ครู โรงเรียนชลกันยานุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง
๖. นายทวิช ลักษณ์สง่า	ครู โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม
๗. นายนวพล เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา	ครู โรงเรียนปากเกร็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานนทบุรี
๘. นายนวพรรษ ศุภวรางกูล	ครู โรงเรียนปากเกร็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานนทบุรี
๙. ว่าที่ร้อยตรี สิรวิชญ์ ชูชมงาม	ครู โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานนทบุรี
๑๐. นางสาวศศธร เรืองวิริยะชัย	ครู โรงเรียนเบญจมราชูทิศ ราชบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาราชบุรี

คณะทำงาน ครั้งที่ ๓

บรรณาธิการกิจกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. นายคมสัน เนียมราช	ครู โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๔ (ป.ปัญญาฐาปนกิจอุปถัมภ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต ๒
๒. นายเมธี ตั้งสิริพัฒนา	ครู โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑
๓. นางสาวปพิชญา จีนอิ่ม	ครู โรงเรียนวิสุทธรังษี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี
๔. นายธนชัย เลขวัฒนะ	ครู โรงเรียนมัธยมวัดเขาสุกิม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจันทบุรี ตราด
๕. นายอรรณพ กิมช้วน	ครู โรงเรียนพนมสารคาม “พนมอดุลวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาฉะเชิงเทรา
๖. นายสุภยศ สิริโชคดีกุล	ครู โรงเรียนชลกันยานุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง
๗. ว่าที่ร้อยตรี สิรวิชญ์ ชูชมงาม	ครู โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานนทบุรี

คณะทำงานออกแบบปกและรูปเล่ม

๑. นายภาณุวัชร ปุรณะศิริ	ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์
๒. ว่าที่ร้อยตรี สุเมธ เคลือบสุวรรณ	ครู โรงเรียนบ้านพุพลู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต ๑
๓. นายอนิรุตน์ จินดาศิริพันธ์	ครู โรงเรียนบ้านละลมติม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต ๒

๔. นายไพศาล จิตตวิวัฒนา	ครู โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแวง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต ๒
๕. นายสวาด พรหมชนะ	ครู โรงเรียนวัดสระด่าน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒
๖. นายศราวุฒิ ศรีนนท์	ครู โรงเรียนชุมแสงพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์
๗. นายสุริยันต์ แก้วชนะ	ครู โรงเรียนบัวหลวงวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์
๘. นายมานพ สว่างจิต	นักวิชาการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน