

แนวทางการจัดกิจกรรม ค่ายเยาวชน “คนดีของแผ่นดิน”



สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

ยุทธศาสตร์ชาติว่าด้วยการป้องกันปราบปรามการทุจริต ของสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ ได้เสนอว่าการส่งเสริมการศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนให้เป็นสุจริตชนทุกภาคส่วนต้องร่วมกันสนับสนุนส่งเสริมให้นโยบายการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบ ปรับทิศทางจากการมุ่งสร้างคนเก่ง คนดี ดำรงชีวิตสอดคล้องตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อสังคมที่มีเสถียรภาพ สามารถพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศให้ก้าวหน้าอย่างมั่นคง รวมทั้งการแก้ปัญหาเรื่องการทุจริตคอร์รัปชันของประเทศชาติอย่างยั่งยืน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในฐานะที่รับผิดชอบงานจัดการศึกษาเยาวชนส่วนใหญ่ของประเทศ ให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในอนาคต ได้ตระหนักในความสำคัญของการเตรียมการด้านการป้องกันและปราบปรามการทุจริตในสถานศึกษา จึงได้อนุมัติให้ สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษาดำเนินโครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาล ในสถานศึกษา “ป้องกันการทุจริต” เพื่อวางรากฐานการปลูกจิตสำนึก ซึ่งเป็นกลไกในการป้องกันและปราบปรามการทุจริตของประเทศชาติ ให้กับนักเรียน ครู ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษาทุกคน

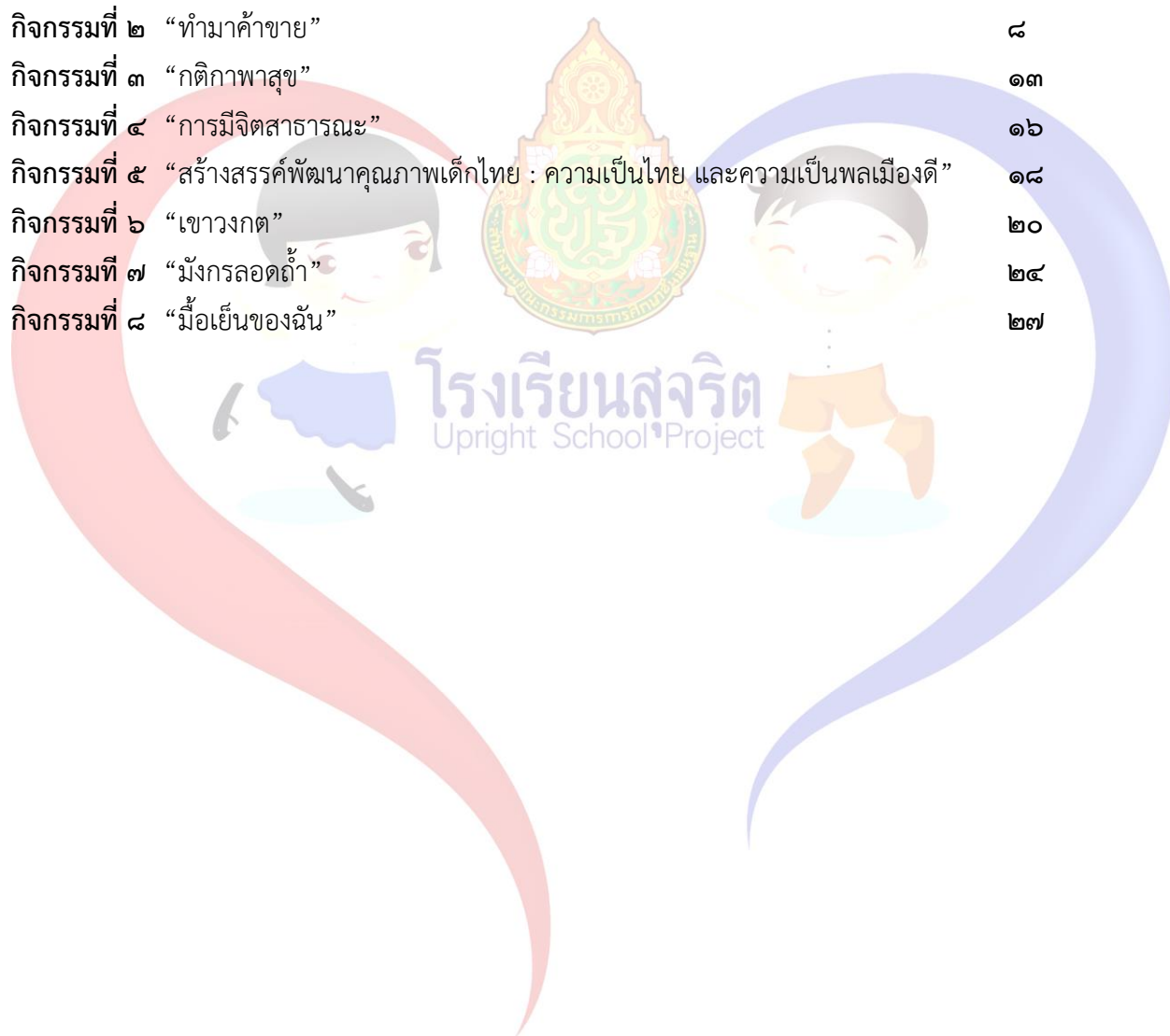
กิจกรรมค่ายเยาวชน “คนดีของแผ่นดิน” เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับนักเรียน โดยเน้นไปที่การพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญของโรงเรียนสุจริต ๕ ประการ คือ ทักษะการคิด มีวินัย ซื่อสัตย์สุจริต อยู่อย่างพอเพียง และมีจิตสาธารณะ ซึ่งได้เริ่มดำเนินการในโรงเรียนสุจริตต้นแบบ ทั้ง ๒๒๕ โรงเรียนทั่วประเทศ ตั้งแต่ปีงบประมาณ ๒๕๕๖ เป็นต้นมา สำหรับปีงบประมาณ ๒๕๕๗ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ขยายเครือข่ายโรงเรียนสุจริตเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ ๑๐ ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานทั่วประเทศ และกำหนดให้โรงเรียนสุจริตต้นแบบจัดกิจกรรมค่ายเยาวชน “คนดีของแผ่นดิน” ให้กับโรงเรียนเครือข่ายสุจริตในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา จึงได้จัดทำแนวทางการจัดกิจกรรมค่ายเยาวชน “คนดีของแผ่นดิน” ขึ้น เพื่อให้โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการสุจริตต้นแบบได้เลือกใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมค่ายเยาวชน “คนดีของแผ่นดิน” ให้กับกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่เข้าร่วมโครงการโรงเรียนสุจริตรุ่นที่ ๒ ต่อไป

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	๒
สารบัญ	๓
กิจกรรมที่ ๑ “ความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความเป็นพลเมืองดี”	๔
กิจกรรมที่ ๒ “ทำมาค้าขาย”	๘
กิจกรรมที่ ๓ “กตिकाพาสุข”	๑๓
กิจกรรมที่ ๔ “การมีจิตสาธารณะ”	๑๖
กิจกรรมที่ ๕ “สร้างสรรค์พัฒนาคุณภาพเด็กไทย : ความเป็นไทย และความเป็นพลเมืองดี”	๑๘
กิจกรรมที่ ๖ “เขาวงกต”	๒๐
กิจกรรมที่ ๗ “มังกรลอดถ้ำ”	๒๔
กิจกรรมที่ ๘ “มือเย็นของฉัน”	๒๗



แนวทางการจัดกิจกรรมค่าย ระดับชั้นมัธยมศึกษา
กิจกรรมที่ ๑ “ความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความเป็นพลเมืองดี”

เวลา ๒ ชั่วโมง

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด

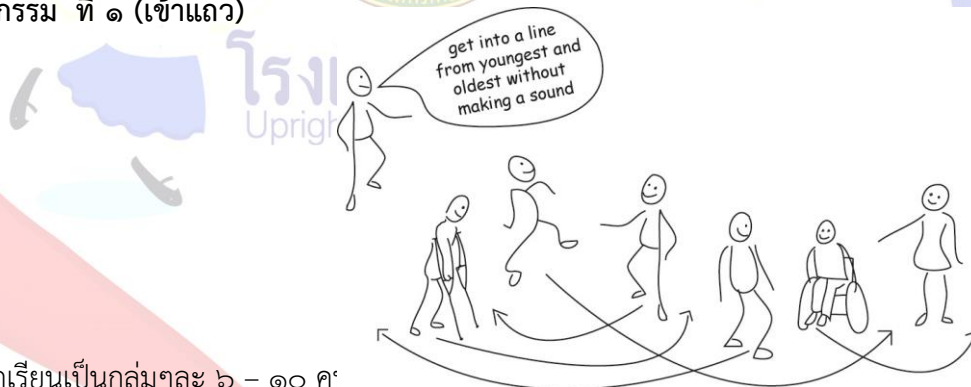
๑. มีวินัย

- ๑.๑ มีวินัยต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม
- ๑.๒ มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และสิทธิของตนเอง
- ๑.๓ มีความรับผิดชอบต่อชุมชน สังคม และประเทศชาติ

จุดประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะให้ความร่วมมือ การสื่อสาร และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
๒. เพื่อสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างและใช้ข้อตกลงการอยู่ร่วมกันในห้องเรียนได้อย่างมีความสุข

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ที่ ๑ (เข้าแถว)



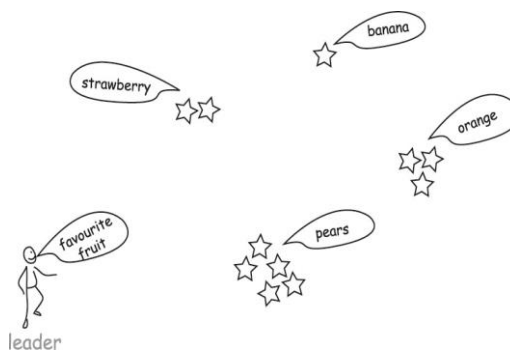
๑. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ๖ - ๑๐ คน

๒. อธิบายและสาธิตให้นักเรียนดูว่า “ให้เด็กเข้าแถวเรียงตามลำดับ (เช่น จากสูงไปต่ำ อายุน้อยสุดไปมากที่สุด เรียงตามตัวอักษรชื่อหรือนามสกุล) เด็กต้องร่วมมือกันจัดแถวให้เร็วสุดเท่าที่จะทำได้

๓. เมื่อเด็กเรียงลำดับเสร็จ ให้เด็กแข่งกันเรียงลำดับอีกครั้งโดยไม่พูดกัน เช่น “เรียงจากคนมือเล็กสุดไปมือใหญ่สุด โดยไม่ส่งเสียง”

๔. เกมจะจบลงตามดุลยพินิจของครู

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ที่ ๒ (ฉันไม่ได้อยู่คนเดียว)



๑. ให้เด็กหาที่ว่างในบริเวณที่เล่นเกมแล้วหันหน้ามาหาคุณครู
๒. อธิบายและสาธิตให้ดูว่า :
 - ให้เด็ก ๆ เริ่มเดิน วิ่ง กระโดด หรือเต้นไปรอบ ๆ บริเวณพื้นที่เล่น
 - ให้คุณครูตะโกนบอกลักษณะร่วมบางอย่างของเด็ก ๆ เช่น กีฬาที่ชอบ สีที่ชอบ ผลไม้ที่ชอบ ดอกไม้ที่ชอบ
 - ให้เด็ก ๆ จับกลุ่มที่มีลักษณะที่เหมือนกันให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น เด็ก ๆ ที่ชอบส้ม ก็จับเป็น ๑ กลุ่ม เด็ก ๆ ที่ชอบฟุตบอลก็จับกันเป็นอีกกลุ่ม หรือเด็ก ๆ ที่ชอบสีเหลือง ก็จับเป็นอีกกลุ่ม
๓. ให้เด็กแต่ละกลุ่มบอกคุณสมบัติที่เหมือนกันของกลุ่ม เช่น “เราทุกคนชอบส้ม” หรือ “เราทุกคนชอบดอกกุหลาบ” หรือ “เราทุกคนชอบสีเหลือง” เป็นต้น
๔. หลังจากจับกลุ่มแล้ว ให้เด็ก ๆ เริ่มวิ่ง กระโดด หรือเต้นไปรอบ ๆ อีกครั้ง
๕. ตะโกนบอกลักษณะร่วมอื่นๆ และกระตุ้นให้เด็ก ๆ จัดกลุ่มใหม่ในแต่ละครั้ง
๖. เกมจะจบลงตามดุลยพินิจของคุณครู

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ที่ ๓ (แข่งแข่ง)

๑. บอกเส้นเขตแดนในการเล่นให้เด็ก ๆ
๒. นักเรียนทุกคนรับกระดาษเอ ๔ คนละ ๑ แผ่น
๓. ให้เด็ก ๆ วางกระดาษบนศีรษะของตัวเอง
๔. อธิบายและสาธิตให้ดูว่า:
 - ให้เด็ก ๆ เคลื่อนไหวอยู่ในพื้นที่เล่นได้ตามอิสระ
 - เด็กที่ทำกระดาษหล่นลงจากศีรษะ ต้องยืนตัวแข็ง
 - เด็กคนอื่นๆ สามารถช่วยเพื่อนได้ โดยก้มลงเก็บกระดาษแล้วนำไปวางบนศีรษะเพื่อนที่ทำหล่นได้ โดยไม่ทำกระดาษของตัวเองหล่น
๕. เกมจะจบลงตามดุลยพินิจของคุณครู

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ ๔ (ห้องเรียนแสนสุข)

ขั้นที่ ๑ ทบทวนประสบการณ์เดิม

๑. ครูนำเสนอให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในประเด็น “เห็นด้วยหรือไม่กับคำกล่าวที่ว่า รวมกันเราอยู่ แยกกันเราตาย”
๒. นักเรียนแสดงความคิดเห็นพร้อมแสดงเหตุผลประกอบ โดยครูบันทึกความคิดเห็นของนักเรียนลงบนกระดาษปรูฟ

๓. ครูนำเสนอให้นักเรียนเล่าถึงประสบการณ์เกี่ยวกับ เรื่อง “รวมกันเราอยู่ แยกกันเราตาย” จำนวน ๓ คนๆ ละประมาณ ๒ นาที

ขั้นที่ ๒ สะท้อนประสบการณ์

๑. ครูนำเสนอถึงประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการที่นักเรียนได้เล่นเกม “แข่งแข่ง”
- ๒ . นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเพื่อสะท้อนผลจากกิจกรรมแข่งแข่งโดยครูตั้งคำถาม ดังนี้

ตัวอย่างคำถาม :-

- การช่วยเพื่อนจากการตัวแข่ง มีความเสี่ยงอย่างไรบ้าง
- เกิดอะไรขึ้นบ้างกับนักเรียนที่พยายามจะช่วยเพื่อน
- เวลาที่นักเรียนได้ช่วยเหลือผู้อื่นแล้วนักเรียนรู้สึกอย่างไร

ฯลฯ

๓. ครูชวนสนทนากับนักเรียนอาสาสมัครออกมาเล่าประสบการณ์ของตนเองที่ “เคยเสี่ยงช่วยเหลือคนอื่นว่ามีวิธีการอย่างไร หรือใครบ้างที่มีคนอื่นเสี่ยงเพื่อช่วยเหลือตนเอง และตนเองมีความรู้สึกอย่างไรต่อประสบการณ์นั้น”

๔. นักเรียนเข้ากลุ่มเดิม ครูแจกกระดาษแผ่นเล็ก (๓ x ๕ นิ้ว) ให้นักเรียนคนละ ๑-๒ แผ่น และกระดาษเทาขาว กลุ่มละ ๑ แผ่น

๕. นักเรียนคิดเดี่ยวโดยแต่ละคนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในห้องเรียน โดยเริ่มต้นจากการคิดเดี่ยวแล้วเขียนลงในกระดาษ (ขนาด ๓ X ๕ นิ้ว) ที่ครูแจกให้ (๑ แผ่น ต่อ ๑ ความคิดเห็น)

๖. นักเรียนแต่ละคนนำแนวคิดของตนเองมาเขียนลงในกระดาษเทาขาว ตกแต่งเป็นแนวคิดกลุ่มให้เป็นระบบและสวยงาม แล้วส่งตัวแทนนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ ๓ ประยุกต์สู่การปฏิบัติ

๑. นักเรียนและครูช่วยกันรวบรวมและสรุปแนวคิดจากแต่ละกลุ่มที่เรียนรู้จากการเล่นเกมกิจกรรม “เกมแข่งแข่ง” แล้วจัดนำเสนอบนกระดาษเทาขาวเป็นผลงานของนักเรียน เรื่อง “ข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกมแข่งแข่ง”

๒. ครูนำเสนอให้นักเรียนร่วมกันระดมความคิด เพื่อนำ “ข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกมแข่งแข่ง” ไปสร้างเป็นข้อตกลงในการอยู่ร่วมกันของนักเรียนทุกคนในห้องเรียน

๓. นักเรียนร่วมกันเลือกข้อคิด สร้างข้อตกลงหรือปฏิญญาการอยู่ร่วมกันในห้องเรียน โดยให้นักเรียนเสนอข้อตกลงในห้องเรียนโดยเขียนลงในกระดาษเทาขาวที่ครูแจกให้แล้วนำมาติดหน้าชั้นเรียน

๔. นักเรียนเขียนจัดตกแต่งข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียนอย่างเป็นสุข ติดแสดงหน้าชั้นเรียน นักเรียนทุกคนในชั้น พิมพ์ฝ่ามือด้วยสีน้ำโปสเตอร์เพื่อยอมรับข้อตกลงและพร้อมนำไปปฏิบัติ

ตัวอย่าง ข้อตกลงของนักเรียน “ห้องเรียนแสนสุข ”

ข้อตกลงของนักเรียน “ห้องเรียนแสนสุข”

๑. ช่วยกันทำความสะอาดห้องเรียนและช่วยกันรักษาสິงแวดล้อม
๒. ไม่ทะเลาะกัน
๓. เสียสละและแบ่งปันกัน
๔. ฟังปัญหากันและกันและช่วยกันแก้ปัญหา
๕. ไม่ทำให้เพื่อนและครูเดือดร้อน
๖. รักษาระเบียบวินัยของห้อง

การวัดและประเมินผล

๑. สังเกตเด็กจัดระเบียบได้รวดเร็วหรือไม่ และทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีหรือไม่
๒. สังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียน
๓. สังเกตการการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน (พิจารณาจาก เนื้อหาการลำดับ เหตุการณ์ ข้อคิดเห็นที่ได้รับ)
๔. สังเกตกระบวนการทำงานกลุ่ม

ที่มา “แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง พลโลกที่ดี”

ดร.เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.

แนวทางการจัดกิจกรรมค่ายมัธยมศึกษา

กิจกรรมที่ ๒ “ทำมาค้าขาย”

จำนวนเวลา ๒ ชั่วโมง

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด

๑. อยู่อย่างพอเพียง

- ๑.๑ ดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผลรอบคอบ มีคุณธรรม
- ๑.๒ มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

๒. ทักษะกระบวนการคิด

- ๑.๑ มีทักษะการจำแนก เปรียบเทียบแยกแยะ
- ๑.๒ มีทักษะกระบวนการคิดเชิงเหตุผล คิดอย่างวิจารณ์ญาณ
- ๑.๓ มีทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา

จุดประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ด้วยการคิด วิเคราะห์ในเรื่องการใช้ทรัพยากรธรรมชาติในกระบวนการผลิตสินค้า ซึ่งคำนึงถึงความยั่งยืน ระบบการผลิต การดำเนินธุรกิจ และฐานทรัพยากรที่เป็นปัจจัยการผลิต

๒. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ทรัพยากรธรรมชาติเพื่อเป็นฐานของระบบการผลิตในระดับต่างๆ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้แนวทางการดำเนินชีวิตของตนเองได้

๓. ผู้เรียนสามารถจำแนก เปรียบเทียบ คิดอย่างมีเหตุผล และสามารถนำมาแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตของตนเองได้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

๑. ชี้นำ

ในปี พ.ศ. ๒๕๕๒ ประเทศไทย ส่งสินค้าใดเป็นสินค้าออกอันดับหนึ่ง ? (ผู้เรียนส่วนมากยังคงคิดว่า เราส่งข้าวออกเป็นอันดับต้น ๆ ของสินค้าส่งออก แต่จริงๆแล้ว ๑๕ อันดับแรกของสินค้าส่งออกคือ ๑) เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์และส่วนประกอบ ๒) รถยนต์ อุปกรณ์และส่วนประกอบ ๓) อัญมณีและเครื่องประดับ ๔) แผงวงจรไฟฟ้า ๕) ยางพารา ๖) น้ำมันสำเร็จรูป ๗)ผลิตภัณฑ์ยาง ๘) เม็ดพลาสติก ๙) เคมีภัณฑ์ ๑๐) เหล็กกล้าและผลิตภัณฑ์ ๑๑) ข้าว ๑๒) เครื่องจักรกลและส่วนประกอบของเครื่องจักรกล ๑๓) เครื่องใช้ไฟฟ้าและส่วนประกอบอื่นๆ ๑๔) อาหารทะเลกระป๋องและแปรรูป ๑๕) เครื่องรับวิทยุโทรทัศน์และส่วนประกอบ

การที่ประเทศของเราสามารถรักษาระดับการผลิตที่ดี สร้างรายได้มหาศาลกระบวนการผลิต และสินค้าต่างๆ ต้องเป็นอย่างไร? (ด้านการรักษามาตรฐานและคุณภาพทั้งในระบบเกษตรกรรมและอุตสาหกรรม)

๒. ชั้นโยงสู่กิจกรรม


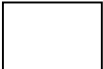


- ถ้าผู้เรียนมีวัตถุดิบในการผลิต มีความสามารถในการผลิต จะผลิตอะไร ?
- สินค้าที่ผู้เรียนผลิตต้องเป็นอย่างไร จึงจะสามารถกำหนดราคาขายได้ดีมีความคุ้มค่าต่อการลงทุน

๓. ขั้นตอนกิจกรรม

ผู้จัดกิจกรรม แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ ๘ - ๑๐ คน โดยมีขั้นตอนการอธิบาย ดังนี้

๑. ทุกกลุ่มได้รับการสถาปนาเป็นประเทศ ให้แต่ละประเทศตั้งชื่อประเทศของตนเอง
๒. แต่ละประเทศ จะได้รับปัจจัยการผลิตเท่าๆกัน ซึ่งจะประกอบด้วย กระดาษใช้แล้วขนาด เอ ๔ จำนวน ๑๐ แผ่น ดินสอ ไม้บรรทัด กรรไกร
๓. แต่ละประเทศจะต้องใช้วัตถุดิบ (ทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้แล้วหมดไป ได้แก่กระดาษใช้แล้ว ขนาด เอ ๔ จำนวน ๑๐ แผ่น) ในผลิตสินค้าออกจำหน่าย โดยดูตัวอย่างและขนาดจากตลาดกลาง
๔. ในแต่ละปีจะมีเวลาการผลิต ๘ นาที เพื่อผลิตสินค้าออกขายกับตลาดกลาง โดยตลาดกลางจะเป็นผู้กำหนดราคาซื้อ แต่การรับซื้อจะพิจารณาจากมาตรฐานการผลิต

ตัวอย่างสินค้าและราคา ปีที่ ๑

สินค้า	ขนาด	ราคา
	เส้นผ่านศูนย์กลาง ๑๐ ซม.	๒๐ บาท
	สี่เหลี่ยมจัตุรัส ด้านละ ๑๐ ซม.	๑๐ บาท
	สี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๘ ซม. x ยาว ๑๕ ซม.	๑๐ บาท
	สี่เหลี่ยมด้านเท่า ด้านละ ๑๐ ซม.	๓๐ บาท

๕. แต่ละประเทศสามารถแลกเปลี่ยนตกลงซื้อขายกันเองได้

๖. เมื่อเริ่มเล่นเกม ผู้เรียนจะต้องวัดกระดาษและตัดกระดาษ โดยเลือกผลิตสินค้าตามแบบด้านบน แต่ละประเทศสามารถเลือกที่จะผลิตสินค้าแบบใด จำนวนเท่าใดก็ได้ ในแต่ละปี

๗. เมื่อครบเวลาการผลิต ๕ นาทีแล้ว ให้หยุดกระบวนการผลิต แต่ละประเทศจะต้องส่งตัวแทนนำสินค้าที่ผลิตได้ออกขายกับตลาดกลาง (จัดกลุ่มนักเรียนจำนวน ๔-๕ คน มีไม้บรรทัดไว้สำหรับวัดมาตรฐานการผลิตสินค้า และมีกระดาษแผ่นเล็ก ๆ ไว้เขียนยอดเงิน)





๘. สินค้าที่ส่งออกจะต้องได้มาตรฐาน คือ การตัดกระดาษจะต้องได้ขนาดตามแบบ และขอบกระดาษเรียบไม่ยับยู่ยี่

๙. เมื่อมีการตกลงขายสินค้ากัน ตลาดกลาง จะต้องหาข้อดีของสินค้า และตัดราคาจากราคารับซื้อเต็ม เช่น ราคาสี่เหลี่ยมจัตุรัส ๑๐ บาท ถ้าผลิตได้ตามมาตรฐานก็จะได้ราคาเต็ม แต่ถ้าสินค้าไม่ได้ตามมาตรฐานก็จะโดนตัดราคา

๑๐. เมื่อทำการซื้อขายเรียบร้อยแล้ว ตลาดกลางเรียกแต่ละประเทศมาสอบถาม ว่าสามารถขายสินค้ามีรายได้เข้าประเทศเท่าไร? แล้วบันทึกลงตารางในบอร์ดขนาดใหญ่ เพื่อใช้สรุปข้อมูลของแต่ละประเทศ

รายได้ ประเทศ	โรงเรียนสุจริต Upright School Project					รวม
	ปีที่ ๑	ปีที่ ๒	ปีที่ ๓	ปีที่ ๔	ปีที่ ๕	
ยูโรเปีย	๑๐๐	๒๔๖	๓๑๑	๓๔๒		๙๙๙
อังกอร์	๕๗๖	๒๑๔	๓๑๓	๒๔๗		๑๓๕๐
สไมล์แลนด์	๑๙๘	๘๑	๒๖๓	๑๖		๕๕๘
สาร์แซันท์	๕๙	๑๙๖	๘๑๘	๒๖๓		๑๓๓๖

๑๑. เมื่อแต่ละประเทศเห็นรายได้ประเทศอื่นๆ จะรู้สึกอยากแข่งขันมากขึ้น ก็เริ่มจับเวลา ๕ นาที เพื่อเปิดรอบการผลิตปีที่ ๒ เมื่อครบเวลา ก็ปิดการผลิต เปิดตลาดรับซื้อ บันทึกรายได้ เปรียบเทียบรายได้ และเปิดตลาดปีต่อไป เป็นรอบๆ ประมาณ ๔- ๕ ปี(ทรัพยากรธรรมชาติอันมีอยู่อย่างจำกัด จะเริ่มหมด และเศษที่เหลืออยู่คือ ตัวแทนของขยะ ตัวแทนของเสียที่แต่ละประเทศสร้างขึ้นโดยไม่รู้ตัว)

ตัวอย่างสินค้าและราคา ปีที่ ๑		
สินค้า	ขนาด	ราคา
	เส้นผ่านศูนย์กลาง ๑๐ ซม.	๓๐ บาท
	สี่เหลี่ยมจัตุรัส ด้านละ ๑๐ ซม.	๑๐ บาท
	สี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๘ ซม. x ยาว ๑๕ ซม.	๒๐ บาท
	สี่เหลี่ยมด้านเท่า ด้านละ ๑๐ ซม.	ตลาดงด้รับซื้อ

๑๒. ในแต่ละปี ผู้จัดกิจกรรมควรเปลี่ยนราคารับซื้อ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและสมจริง เช่น บางสินค้านำราคาตก บางสินค้าตลาดงด้รับซื้อ

๓. ขั้นสรุป

ผู้จัดกิจกรรม นำกระบวนการอภิปรายแนวคิดที่ได้จากการเล่นเกม โดยวิเคราะห์จากคำถามที่ผู้จัดกิจกรรมได้เตรียมไว้ เช่น

- ประเทศไหนร่ำรวยที่สุด? ประเทศที่ร่ำรวยเกิดจากอะไร มีการวางแผนเพื่อใช้ปัจจัยการผลิต หรือวัตถุดิบในการผลิตอย่างไร การตัดสินใจเพื่อผลิตสินค้าในแต่ละปี ใช้เหตุผลใดเป็นหลักในการตัดสินใจ
- ปัจจัยการผลิต ในความเป็นจริงก็คือทรัพยากรธรรมชาติ ถ้าเราใช้จนหมด จะเกิดอะไรขึ้นกับประเทศของเรา? สิ่งที่เหลือจากการผลิต เป็นสิ่งที่เราได้เคยคำนึงไว้หรือไม่? เมื่อเกิดขึ้นแล้ว ภาระนี้ เราต้องจัดการกันอย่างไร
- การพัฒนาประเทศบนพื้นฐานของความพอเพียง จะช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติได้อย่างไร?
- ในกิจกรรมนี้ ผู้เรียนเชื่อมโยงกับแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างไร ?

ผู้จัดกิจกรรม ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายบนกรอบหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงซึ่งจะต้องประกอบด้วยคุณลักษณะ ๓ ประการที่เกี่ยวข้องคือ

๑. ความพอประมาณ
๒. ความมีเหตุผล
๓. การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตนเอง

รวมทั้งสามารถวิเคราะห์เงื่อนไข ในการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ

๑. เงื่อนไขความรู้
๒. เงื่อนไขคุณธรรม

วัสดุอุปกรณ์

๑. กระดาษใช้แล้ว ขนาด เอ ๔ จำนวน ๘ แผ่น ดินสอ ไม้บรรทัด กรรไกร วงเวียน หรือเชือกขนาดเล็ก ยาวประมาณ ๑๕ เซนติเมตร
๒. ไม้บรรทัดจำนวนเท่ากับจำนวนวิทยากรผู้ช่วยที่ทำหน้าที่เป็นตลาดรับซื้อสินค้า
๓. กระดานบอร์ดขนาดใหญ่ เพื่อใช้สรุปข้อมูลจากแต่ละกลุ่มย่อย
๔. สถานที่จัดกิจกรรม เลือกใช้สถานที่เปิดโล่งที่มีร่วมเงาขนาดเพียงพอสำหรับผู้เรียนจำนวน ๓๐ – ๕๐ คน เมื่อจัดกลุ่มย่อย กลุ่มละ ๘ – ๑๐ คน นั่งเป็นกลุ่มย่อยกระจายทั่วทั้งพื้นที่ โดยมีพื้นที่ว่างส่วนด้านหน้าเวทีเป็นพื้นที่ของผู้จัดกิจกรรมในการดำเนินกิจกรรม

การประเมินผล

๑. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนจาก
 - การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การแสดงความคิดเห็น การใช้เหตุผลประกอบการอธิบาย และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
 - ความกระตือรือร้น การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการกลุ่ม
 - ความตั้งใจในการทำงานในใบกิจกรรมท้ายกิจกรรม
๒. ตรวจสอบความถูกต้องในด้านการเชื่อมโยงจากกิจกรรมเข้าสู่สถานการณ์จริง ผู้เรียนสามารถตอบคำถามและการอภิปราย การคิดวิเคราะห์ในเรื่องการใช้ทรัพยากรธรรมชาติในกระบวนการผลิตสินค้า ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความยั่งยืน ทั้งระบบการผลิต การดำเนินธุรกิจและฐานทรัพยากรที่เป็นปัจจัยการผลิต ทั้งระดับการผลิตของชุมชน (OTOP) ระดับการผลิตขนาดย่อม (SME) และระดับการผลิตแบบอุตสาหกรรม (Industrial Scale) และสามารถนำมาประยุกต์หลักปรัชญาของเศรษฐกิจใช้ในแนวทางการดำเนินชีวิตของตนเองได้

ที่มา “แนวทางการจัดค่ายนักเรียนบูรณาการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม ทักษะทางสังคมและหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงดี”
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.

แนวทางการจัดกิจกรรมค่าย ระดับชั้นมัธยมศึกษา
กิจกรรมที่ ๓ “กติกาสากล” เวลา ๑ ชั่วโมง

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด

๑. ทักษะกระบวนการคิด

๑.๑ มีทักษะกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา

๒. มิวินัย

๑.๑ มีวินัยต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

๑.๒ มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่และสิทธิของตนเอง

๑.๓ มีความรับผิดชอบต่อชุมชน สังคม และประเทศชาติ

จุดประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความร่วมมือ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม

๒. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลงการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในโรงเรียน

๓. นักเรียนสามารถร่วมมือกันในการสร้างและใช้ข้อตกลงสำหรับการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันในโรงเรียนได้อย่างมีความสุข

โรงเรียนสจรต
Upright School Project

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “กติกาสากล”

สถานการณ์ปัญหา

ในสัปดาห์กีฬาที่โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ระหว่างกิจกรรมกีฬาดำเนินไปได้เพียง ๒ วัน ครูฝ่ายปกครองได้รับทราบข้อมูลว่ามีกรณีพิพาทในหมู่นักเรียนเกิดขึ้น และบ่อยครั้งขึ้นรวมทั้งสภาพความรุนแรงของปัญหาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากสถานการณ์ปัญหาดังกล่าวคณะครูฝ่ายปกครองจึงร่วมกันระดมความคิดเห็น ออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนทุกระดับชั้น มีส่วนร่วมในการหาแนวทางในการแก้ปัญหาข้อพิพาทที่เกิดขึ้นให้หายไปได้อย่างถาวร

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ ทบทวนประสบการณ์เดิม

๑. ครูใช้คำถามนำ นักเรียนคิดอย่างไรกับคำกล่าวที่ว่า “ไม่สำคัญว่าคุณจะแพ้หรือชนะ แต่สำคัญว่าคุณเล่นเกมนี้ได้อย่างไร” นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่ อย่างไร

๒. นักเรียนแสดงความคิดเห็นพร้อมแสดงเหตุผลประกอบ โดยครูบันทึกความคิดเห็นของนักเรียนลงบนกระดานขลุ่ย

ขั้นที่ ๒ สร้างประสบการณ์ใหม่

๓. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ ๕ - ๖ คน
๔. นักเรียนดูครูสาธิตการเล่นเกมน “ปมมนุษย์”
๕. นักเรียนทุกกลุ่มแข่งขันเกม “ปมมนุษย์” ประมาณ ๕ นาที
๖. นักเรียนเข้ากลุ่มเดิมและร่วมกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้
 - การวางแผนและการดำเนินการตามแผนที่ตั้งไว้
 - เงื่อนไขที่ทำให้ประสบความสำเร็จในการเล่นเกมน
 - ปัญหาที่พบขณะเล่นเกม

๗. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายของกลุ่ม

ขั้นที่ ๓ ขยายฐานปมปัญหา

๘. แบ่งกลุ่มนักเรียนใหม่ โดยให้มีจำนวนสมาชิกเพิ่มขึ้นเป็นกลุ่มละประมาณ ๑๒ คน
๙. นักเรียนทุกกลุ่มร่วมแข่งขันเกม “ปมมนุษย์” อีกครั้ง ประมาณ ๑๕ นาที
๑๐. ครูคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนว่ามีการสื่อสารระหว่างกันและให้ความร่วมมือกันหรือไม่ อย่างไร

ขั้นที่ ๔ สะท้อนประสบการณ์

๑๑. ครูนำเสนอและตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายสะท้อนความคิดจากกิจกรรม “ปมมนุษย์” ที่ได้ปฏิบัติ โดยครูตั้งคำถามดังนี้

ตัวอย่างคำถาม

- การคลายปมมีความสำคัญอย่างไรต่อกลุ่มของนักเรียน
- นักเรียนได้วางแผนกันอย่างไรในการคลายปม
- หากนักเรียนได้เล่นเกมนี้อีกครั้ง นักเรียนจะมีวิธีการคลายปมที่แตกต่างจากการเล่นที่ผ่านมาอย่างไร
- นักเรียนอยากแนะนำวิธีการคลายปมแก่ผู้เล่นคนอื่นอย่างไร

๑๒. นักเรียนแต่ละกลุ่มจัดทำชิ้นงานผลการอภิปราย ข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกม “ปมมนุษย์” และนำเสนอชั้นเรียน

๑๓. นำสนทนากับข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกม “ปมมนุษย์” ที่จะนำมาใช้ในการกำหนดเป็นกติกากการปฏิบัติตนในโรงเรียนอย่างมีความสุขได้อย่างไร

๑๔. นักเรียนทุกคนร่วมกันระดมความคิด เลือกและสรุปจัดทำเป็น “กติกาของโรงเรียน” สำหรับทุกคนใช้ปฏิบัติตนอยู่ร่วมกันในโรงเรียนอย่างมีความสุข โดยเขียนข้อสรุปลงกระดาษเทาขาว

กติกาของโรงเรียน

เพื่อให้ทุกคนได้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เราได้ร่วมกันกำหนดกติกาในการใช้ปฏิบัติตน ดังนี้

๑. เราจะเป็นเด็กดี ปฏิบัติตามกติกาของโรงเรียน
๒. เราจะเคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกัน
๓. แก้ปัญหาอย่างมีสติและมีขั้นตอน
๔. รับฟังเสียงส่วนใหญ่ และไม่ทิ้งเสียงส่วนน้อย
๕. แก้ปัญหาที่ต้นเหตุทุกครั้ง และศึกษาสาเหตุของปัญหา
๖. ทำงานทุกอย่างด้วยความร่วมมือร่วมใจและเสียสละ

๑๕. ทุกคนลงลายมือชื่อยืนยันว่าเห็นด้วย และเต็มใจถือปฏิบัติและติดตามแสดง “กติกาของโรงเรียน”

ไว้ในที่ที่เหมาะสมสวยงาม

๑๖. นักเรียนนำกติกาของโรงเรียนตนไปเสนอต่อสภานักเรียนของโรงเรียน เพื่อนำไปใช้ลดข้อพิพาทของนักเรียนในโรงเรียน

การประเมินผล

๑. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนจาก

- การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การแสดงความคิดเห็น การใช้เหตุผลประกอบการอธิบาย และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

- ความกระตือรือร้น การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการกลุ่ม

๒. ตรวจสอบความถูกต้องในด้านการเชื่อมโยงจากกิจกรรมเข้าสู่สถานการณ์จริง ผู้เรียนสามารถอภิปราย การคิดวิเคราะห์ ระดมความคิด เลือกและสรุปจัดทำเป็น “กติกาของโรงเรียน” สำหรับทุกคนใช้ปฏิบัติตนอยู่ร่วมกันในโรงเรียนอย่างมีความสุข

ที่มา “แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง พลโลกที่ดี”

ดร.เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.

แนวทางการจัดกิจกรรมค่าย ระดับมัธยมศึกษา
กิจกรรมที่ ๔ “การมีจิตสาธารณะ” เวลา ๑ ชั่วโมง

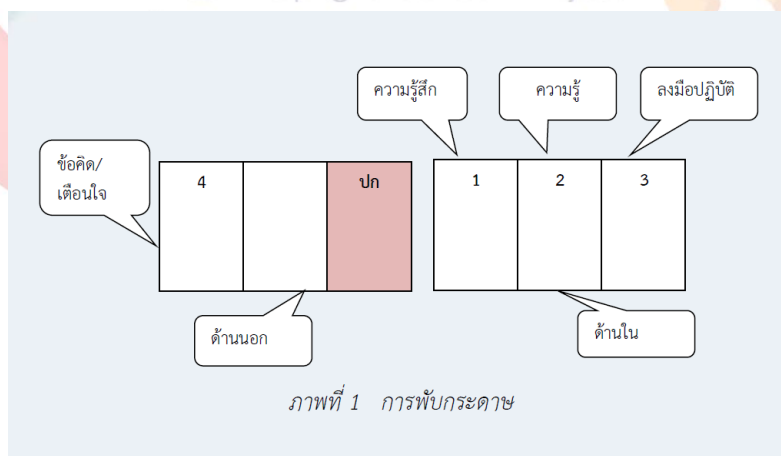
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด

๑. ทักษะกระบวนการคิด
 - ๑.๑ มีทักษะกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา
๒. มีจิตสาธารณะ
 - ๑.๑ ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ ไม่หวังผลตอบแทน
 - ๑.๒ ร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน สังคม

จุดประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ
หวังผลตอบแทน ไม่
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมมือกันในการร่วมมือกันในการทำโครงการ/กิจกรรมการแบ่งปัน
การช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ ไม่หวังผลตอบแทน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม



๑. ผู้นำกิจกรรม แจกกระดาษ สีชมพู ขนาด ๑/๒ ของเอ ๔ (ตามแนวนอน)
๒. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้ร่วมกิจกรรมพับกระดาษเป็น ๓ ส่วนซึ่งจากการพับจะเป็นการแบ่งกระดาษออกเป็น ๖ ช่อง (ทั้งด้านหน้าและด้านหลัง) ดังนี้
 - ช่องที่ ๑ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเขียนตอบคำถามว่า “เมื่อทราบว่า จะมาร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ รู้สึกอย่างไรกับการช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจโดยไม่หวังผลตอบแทน ?”
 - ช่องที่ ๒ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเขียนตอบคำถามว่า “ในการมาร่วมกิจกรรมครั้งนี้ น่าจะได้ ความรู้อะไรบ้างในการเป็นผู้นำในกิจกรรม ร่วมช่วยเหลือ แบ่งปันให้ผู้อื่น โดยไม่หวังผลตอบแทน”

ช่องที่ ๓ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเขียนตอบคำถามว่า “ในการมาร่วมกิจกรรมครั้งนี้ น่าจะได้ลงมือทำ

ลงมือปฏิบัติอะไรบ้างที่เกี่ยวกับกิจกรรม การช่วยเหลือ แบ่งปันให้ผู้อื่น โดยไม่หวังผลตอบแทน ?”

ช่องที่ ๔ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเขียน “ข้อคิดหรือข้อเตือนใจเพื่อให้ร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่เต็มความสามารถตามศักยภาพ”

ช่องที่ ๕ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเขียนหรือวาดภาพอะไรก็ได้

ช่องที่ ๖ ให้ผู้ร่วมกิจกรรม ทำหน้าปก ซึ่งประกอบด้วย- ชื่อกิจกรรม- วัน เดือน พ.ศ. ที่ทำกิจกรรม - ชื่อ และนามสกุล - ชื่อโรงเรียน - วาระที่ทำกิจกรรม (ชื่อค่าย... หรือ ชื่อโครงการ)

๓. ตกแต่งด้วย เส้น สี ลวดลายอย่างเหมาะสมตามความพึงพอใจในทุกหน้า

๔. ผู้นำกิจกรรม นับเวลาถอยหลัง เพื่อกระตุ้นผู้ร่วมกิจกรรม เมื่อได้เวลาที่เหมาะสม (กำหนดเวลา)

เมื่อหมดเวลา

ขั้นสรุป

๑. ครูนำเสนอและตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายสะท้อนคิดจากกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติ โดยครูตั้งคำถาม ดังนี้

- การเห็นใจผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนจากการไม่มีสิ่งของจำเป็น เช่น ดินสอ ปากกา ไม้ปากกา น้ำดื่ม น้ำใช้ อาหาร ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม ฯลฯ

- นักเรียนมีความเห็นอย่างไรในการช่วยเหลือจากความเดือดร้อนดังกล่าว

- นักเรียนได้วางแผนจัดกิจกรรม เพื่อการช่วยเหลือ แบ่งปันจากความเดือดร้อน โดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างไร

- นักเรียนมีความรู้สึกรู้สึอย่างไรในการเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมการช่วยเหลือ แบ่งปัน

๒. นักเรียนทุกคนร่วมกันระดมความคิด เลือกและจัดทำโครงการ / กิจกรรมการช่วยเหลือ แบ่งปันให้ผู้อื่น โดยไม่หวังผลตอบแทน โดยจัดทำเป็นเล่มเพื่อนำเสนอสถานศึกษาในการทำกิจกรรมต่อไป

วัสดุอุปกรณ์

๑. กระดาษการ์ดสีชมพู ขนาด ๑/๒ ของเอ ๔ (ตามแนวนอน)

๒. ปากกา

๓. ปากาเมจิก

การประเมินผล

๑. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนจาก

- การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การแสดงความคิดเห็น การใช้เหตุผลประกอบการอธิบาย และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

- ความกระตือรือร้น ความตั้งใจการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการกลุ่ม

๒. ตรวจสอบความถูกต้องในด้านการเชื่อมโยงจากกิจกรรมเข้าสู่สถานการณ์จริง ผู้เรียนสามารถ

ตอบคำถาม การอภิปราย การคิดวิเคราะห์ในเรื่องการช่วยเหลือ แบ่งปันจากความเดือดร้อน โดยไม่หวังผลตอบแทน

๓. ตรวจสอบโครงการ / กิจกรรมโครงการ การช่วยเหลือ แบ่งปันให้ผู้อื่น โดยไม่หวังผลตอบแทน

แนวทางการจัดกิจกรรมค่าย ระดับชั้นมัธยมศึกษา

กิจกรรมที่ ๕ “สร้างสรรค์พัฒนาคุณภาพเด็กไทย : ความเป็นไทย และความเป็นพลเมืองดี”

จำนวนเวลา ๒ ชั่วโมง

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด

๑. ทักษะกระบวนการคิด

๑.๑ มีทักษะกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา

๒. อยู่อย่างพอเพียง

๑.๑ ดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผลรอบคอบ มีคุณธรรม

๑.๒ มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการตั้งคำถาม ที่นำไปสู่การคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ที่ ๑

๑. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้ร่วมกิจกรรมตอบมือตามจังหวัด ๑ ๒ ๓

๒. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้ร่วมกิจกรรมจับคู่ โดยมีกติกาดังนี้

- นั่งหันหลังชนกันกับคู่ของตน
- กำหนดผู้ร่วมกิจกรรม คนที่ ๑ เป็น (ก) คนที่ ๒ เป็น (ข)
- ผู้ร่วมกิจกรรม (ก) เล่าเรื่อง ที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมประเพณีของไทย (เวลา ๕ นาที)
ในขณะที่ (ก) เล่าเรื่องให้ (ข) เป็นผู้ฟังและวาดรูปตามเรื่องที่เล่า
- ผู้ร่วมกิจกรรม (ข) เล่าเรื่อง ที่เกี่ยวกับวิถีประชาธิปไตยในชุมชน (เวลา ๕ นาที) ในขณะที่
(ข) เล่าเรื่องให้ (ก) เป็นผู้ฟังและวาดรูปตามเรื่องที่เล่า
- ผู้ร่วมกิจกรรม (ข) และ (ก) นำรูปภาพที่วาดมาตรวจสอบ ว่าตรงกับเรื่องที่ตนเองเล่า
หรือไม่ อย่างไร

๓. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนตั้งคำถามคนละ ๕ คำถาม มีประเด็นดังนี้ (ใช้หลักการตั้ง
คำถาม โดยมีลักษณะการตั้งคำถาม เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่และอย่างไร)

- เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นที่ไหน และเกิดขึ้นเมื่อไร
- ใครมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบ้าง
- อะไรจะเกิดขึ้นหากเหตุการณ์เหล่านี้พบเห็นในประเทศไทยมากขึ้น
- ทำไมเหตุการณ์ดังกล่าวจึงมีความสำคัญ และส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่นๆ

๔. ผู้นำกิจกรรมเชิญช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยน (๕ นาที)

๕. ผู้นำกิจกรรม ถามคำถาม AAR กระตุ้นทักษะการเรียนรู้ มีดังนี้

- ท่านคิดว่าคำถามที่ท่านสามารถถามได้ดี มีอะไรบ้าง
- คำถามที่ท่านควรจะปรับปรุง มีอะไรบ้าง และควรจะปรับปรุงอย่างไร

๖. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้ร่วมกิจกรรมจัดกลุ่ม ๘ คน และแจกบัตรคำหลักการฟัง กลุ่มละ ๕ แผ่น และบัตรคำเปล่ากลุ่มละ ๓ แผ่น พร้อมทั้งให้ผู้ร่วมกิจกรรมจับคู่ และติดบนกระดานฟลิปชาร์ต (๕ นาที)

๗. ผู้นำกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มนำผลงานแลกเปลี่ยน (shopping) สรุปลงความรู้อีกเกี่ยวกับการฟัง



แนวทางการจัดกิจกรรมค่าย ระดับมัธยมศึกษา

กิจกรรมที่ ๖ “เขาวงกต”

เวลา ๑ ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้จากการลองผิดลองถูก คือ การเรียนรู้เดี่ยวที่ถือเป็นส่วนหนึ่งในสัญชาตญาณของสิ่งมีชีวิตหลายชนิด เช่น การเรียนรู้แบบใช้เงื่อนไข ให้ลิงที่ถูกฝึก ให้ค้นหาสิ่งของ ค้นหาอาหาร เมื่อลิงได้ลองผิดลองถูก จนสามารถจดจำวิธีเดิม ๆ ได้ ลิงก็จะจำวิธีการนั้นไว้ โดยไม่มีหลักคิดเชิงซ้อน แต่มนุษย์ใช้การเรียนรู้แบบลองผิดลองถูก หรือเรียกว่า เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์มาเป็นหนึ่งในเครื่องมือในการพัฒนาตนเอง พัฒนางาน และพัฒนากระบวนการทำงานร่วมกันได้หลากหลาย และซับซ้อนมากกว่าที่สัตว์อื่น ๆ จะทำได้

การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จึงนับเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการทำงานร่วมกัน การได้ทดลองทำงานแล้ว ปรับแก้ส่วนที่บกพร่อง จะช่วยให้กลุ่มสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ประสบผลสำเร็จ แม้ในการทำงานที่ซับซ้อน ผลของการทำงาน ก็จะเป็นไปอย่างที่ต้องการ

สมรรถนะสำคัญ

ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการนำเสนอความคิด การรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง พัฒนาการคิดเชิงระบบ การคิดอย่างบูรณาการ การคิดเชื่อมโยง การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้และทำความเข้าใจในปัญหา สาเหตุของปัญหา การระดมความคิดเห็น การใช้กระบวนการประชาธิปไตย พัฒนาการทำงานร่วมกัน การจัดการและบริหารเวลา รวมถึงมนุษยสัมพันธ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีม โดยเฉพาะทีมที่จะต้องเรียนรู้ร่วมกันผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย เชนิอูสถานการณ์ร่วมกัน ได้ชุดประสบการณ์ นำมาวิเคราะห์ ค้นหาแนวคิดที่ได้จากประสบการณ์นั้น ๆ เพื่อการพัฒนาทีม และพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การลองผิดลองถูก และเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อหาแนวทางแก้ไขอย่างมีประสิทธิภาพ
3. เข้าใจเป้าหมายที่กลุ่มต้องการร่วมกัน รู้จักสร้างสรรค์ รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตามมีการสื่อสารที่ดี

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. อุปกรณ์ทำตารางบนพื้น เช่น กระดาษขนาด ๕๐ x ๕๐ เซนติเมตร หรือแผ่นโฟมบางขนาด เท่า ๆ กัน จำนวน ๑๕ - ๓๐ ชิ้น
2. สถานที่จัดกิจกรรม เลือกสถานที่เปิดโล่งที่มีร่มเงาขนาดเพียงพอให้ผู้เรียน ๓๐ - ๕๐ คน กระจายได้ทั่วทั้งพื้นที่ โดยมีพื้นที่ว่างตรงกลางเป็นพื้นที่หลักในการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรม

ผู้จัดกิจกรรมเตรียมพื้นที่การดำเนินกิจกรรม โดยการสร้างตารางขึ้น ขนาดแล้วแต่ความเหมาะสม (๑ ช่อง ให้คน ๑ คนสามารถยืนได้) จากนั้นผู้นำกิจกรรมต้องสร้างตารางเฉลยเส้นทางเขาวงกตก่อน (หมายเลข ๑, ๒, ๓.....๑๔ ลำดับการเดินที่เป็นเส้นทางเฉลย ที่เราทำเตรียมไว้ ผู้จัดกิจกรรมเป็นผู้กำหนดความยากง่าย โดยคำนึงถึงระยะเวลาที่มี และช่วงอายุของผู้เรียน)

ตัวอย่าง เช่น ตารางขนาด ๕ x ๗ ช่อง (อาจปรับจำนวนตารางลดลง ให้สอดคล้องกับระดับผู้เรียน)

				๑๔
		๑๑	๑๒	๑๓
	๘	๙	๑๐	
		๗		
		๖		
	๓	๕		
๑	๒	๔		

๐ ขั้นนำ คำถามนำ

- ใครเคยเรียนรู้จากการลองผิดลองถูกบ้าง ?
- เราใช้การลองผิดลองถูก ในการเรียนรู้ของเราเองในชีวิตประจำวัน ในเรื่องใดบ้าง?
- ผู้จัดกิจกรรมยกตัวอย่าง การเรียนรู้จากการลองผิดลองถูกในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อสินค้าใหม่ ๆ ที่เราไม่เคยใช้งาน พบว่า หลายครั้งเราไม่ได้อ่านวิธีการใช้งาน แต่เราลองใช้เลย ทั้งโทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกม หรือ แม้แต่การลองไปในสถานที่ที่เราไม่เคยไป หลายครั้งเราก็ใช้การลองผิดลองถูกเช่นเดียวกัน

๐ ขั้นเชื่อมโยงสู่กิจกรรม

ถ้าเราเรียนรู้แบบลองผิดลองถูกด้วยตัวของเราเอง ก็คงไม่มีปัญหา แต่ถ้าเราใช้การเรียนรู้แบบลองผิดลองถูก เรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อน ๆ เราต้องคำนึงในเรื่องใดบ้าง (นำสู่หลักการทำงานร่วมกัน)

ในกิจกรรมนี้ เราจะได้ทำงานร่วมกัน ปฏิบัติภารกิจร่วมกันกับเพื่อน ๆ ดังนี้

๐ ขั้นตอนกิจกรรม

๑. ก่อนเริ่มกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมต้องชี้แจงกติกาให้กับผู้เรียนรับทราบและเข้าใจร่วมกันว่า กิจกรรมเส้นทางเขาวงกตนี้ เป็นเส้นทางที่สมาชิกทุกคน จะต้องเดินทางจากทางเข้าไปยังทางออกที่ผู้จัดกิจกรรมกำหนดไว้ให้ได้
๒. ในแต่ละช่องจะมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ช่องละ ๒ คน เท่านั้น
๓. คนภายในวงกตกับคนภายนอกเขาวงกต จะไม่สามารถใช้เสียงสื่อสารกันได้ แต่คนที่อยู่ภายในเขาวงกตด้วยกันสามารถสื่อสารกันได้ ถ้าอยากช่วยกัน ก็ต้องเดินเข้าไปในเส้นทางเขาวงกต
๔. การเดินทางแต่ละช่องของผู้ที่อยู่ในเส้นทางนั้น หากผู้เรียนเดินไปถูกทางจะได้ยินเสียง “ติ๊งนอง” จากผู้นำกิจกรรม หากเดินไปผิดทางจะได้ยินเสียง “ตูม” นั่นแสดงว่า ผู้เข้าร่วมคนนั้น โดนระเบิด จะต้องกลับไปต่อแถวคนสุดท้าย เพื่อกลับมาเล่นกิจกรรมใหม่
๕. จะเล่นเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าทุกคนในทีมจะสามารถออกมาจากเส้นทางเขาวงกตได้
๖. ผู้เล่นจะใช้วิธีการใดในการเล่นก็ได้ แต่อย่าลืมหกติกากว่า ๑ ช่อง จะอยู่ได้แค่ ๑ คน คนข้างนอกพูดหรือใช้เสียงบอกคนข้างในไม่ได้ และหากใครโดนระเบิดต้องกลับไปเริ่มต้นใหม่
๗. เมื่อผู้เรียนพร้อม ให้เริ่มจับเวลาเล่นเกมได้เลย ส่วนผู้เรียนจะวางแผนกันก่อนหรือไม่ก็ได้ ขึ้นอยู่กับ การนำทักษะกระบวนการกลุ่มมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมนี้

๐ ขั้นสรุป

ผู้จัดกิจกรรมอาจใช้คำถามว่า

- การเล่นเกมนี้รู้สึกว่ายากหรือง่าย เพราะอะไร?
- สำหรับกลุ่มที่ผ่านครบทุกคน เพราะอะไรในที่สุดทีมของเราถึงเดินทางออกมาได้ครบทุกคน?
- เกมนี้ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ คืออะไร?
- มีวิธีการอะไรบ้าง ? ทำไมถึงเลือกใช้วิธีการนี้ ? และผู้เรียนคนอื่น ๆ คิดอย่างไรกับวิธีการนี้?
- สำหรับกลุ่มที่ไม่ผ่านครบทุกคนเพราะอะไร? ในทีมของเราถึงเดินทางออกมาได้ไม่ครบทุกคน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดอย่างไร?
- ถ้าให้เล่นเกมนี้ใหม่อีกครั้งจะทำอย่างไร?
- กิจกรรมนี้สอนอะไรต่อผู้เรียน และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างไร?

การประเมินผล

ประเมินกิจกรรมจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมคือความรู้ ทักษะ กระบวนการกลุ่มมาสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

๑. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนจาก

- การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการวางแผนการเดินทาง การเรียนรู้จากข้อผิดพลาดของ

ตนเองและกลุ่มเพื่อน

- การแสดงความคิดเห็น การใช้เหตุผลประกอบการอธิบาย และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- กระตือรือร้น และปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการกลุ่ม

๒. ตรวจสอบความถูกต้องในด้านความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการทำงานกลุ่ม ใช้ทักษะ ความสามารถ เฉพาะตน และหลอมรวมเรียนรู้ร่วมกันผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อการพัฒนาตนเองและพัฒนาทีม การรู้จักสร้างสรรค์ รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตาม มีการสื่อสารที่ดี



กิจกรรมที่ ๗ “มังกรลอดถ้ำ”

จำนวน ๑ ชั่วโมง

สาระสำคัญ

กิจกรรมเติมเต็มทักษะทางสังคม เน้นความสามารถในการสื่อสาร การรับฟังความเห็นที่แตกต่าง การระดมสมอง เพื่อแก้ไขปัญหาด้วยกระบวนการกลุ่ม

ประถมศึกษาปีที่ ๕ - ๖ และมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ จำนวน ๓๐ - ๕๐ คน

การแก้ไขปัญหาด้วยกระบวนการกลุ่ม นับเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียน การทำงานในทุกระดับ ทั้งในช่วงที่อยู่หน่วยเรียนรู้ และเมื่อเข้าสู่วัยที่ต้องทำงานเลี้ยงชีพ เรียนรู้ถึงการวิเคราะห์ปัญหาอันถึงสาเหตุ และแนวทางแก้ไข ด้วยการร่วมกันพิจารณาทางเลือกหรือทางออกในการแก้ไขที่สามารถเป็นไปได้

ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการนำเสนอความคิด การรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง พัฒนาการคิดเชิงระบบ การคิดอย่างบูรณาการ การคิดเชื่อมโยง การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้และทำความเข้าใจในปัญหา สาเหตุของปัญหา การระดมความคิดเห็น การใช้กระบวนการประชาธิปไตย พัฒนาการทำงานร่วมกัน การจัดหาและบริหารเวลา รวมถึงมนุษยสัมพันธ์

๑. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม ใช้ทักษะ ความสามารถเฉพาะตนและหลอมรวม เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการพัฒนาตนเอง และพัฒนาทีม

๒. เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจเป้าหมายที่กลุ่มต้องการร่วมกัน รู้จักสร้างสรรค์ รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตาม มีการสื่อสารที่ดี มีการระดมความคิดเห็น รู้จักการใช้กระบวนการประชาธิปไตย เพื่อพัฒนาการทำงานร่วมกัน การจัดการและบริหารเวลา รวมถึงมนุษยสัมพันธ์

การจัดกิจกรรม

๑. กิจกรรมนี้ไม่ต้องใช้อุปกรณ์เพิ่มเติม แต่หากใช้ “เกมผูกแขนคู่หู” เป็นขั้นนำ จะต้องใช้เชือกฟาง ความยาวประมาณ ๕๐ - ๖๐ เซนติเมตร จำนวนเท่ากับจำนวนผู้เล่นกิจกรรม

๒. สถานที่จัดกิจกรรมเลือกใช้สถานที่เปิดโล่งที่มีร่มเงา ขนาดเพียงพอให้ผู้เรียน ๓๐ - ๕๐ คน กระจายได้ทั่วทั้งพื้นที่ โดยมีพื้นที่ว่างตรงกลางเป็นพื้นที่หลักในการจัดกิจกรรม

๐ ขั้นนำ

ผู้จัดกิจกรรมใช้เกมผูกแขนคู่หู เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่กิจกรรมมังกรลอดถ้ำ โดยใช้เกมผูกแขนคู่หู วิธีการเล่น โดย

- ให้ผู้เรียนจับคู่กัน
- ผู้จัดกิจกรรมใช้เชือกฟางความยาวประมาณ ๕๐ - ๖๐ เซนติเมตร ผูกข้อมือซ้าย-ขวา ของนักเรียน แต่ละคนที่เป็นคู่หูกัน โดยใช้เชือกฟางสอดไขว้กัน
- เมื่อผูกข้อมือนักเรียนคู่หูทุกคู่เรียบร้อยแล้ว ให้แต่ละคู่ช่วยกันหาวิธีที่จะแยกเชือกฟางออกจากกัน

- มีข้อห้ามหรือกติกา คือ ห้ามตัดเชือก ห้ามแก้เชือก เชือกต้องผูกข้อมืออยู่ตลอดเวลา

เกมผูกแขนคู่หูนี้ ค่อนข้างยาก วิธีการเล่นและการแก้ไขปัญหาในการหาวิธีที่จะแยกเชือกฟางออกจากกัน คู่หูจะแยกออกจากกันโดยที่ข้อมือแต่ละคนจะยังคงถูกผูกเชือกอยู่ แต่ส่วนเชือกฟางที่พันไขว้กันอยู่นั้น จะแยกออกจากกันได้ ซึ่งผู้จัดกิจกรรมจะต้องทราบวิธีแก้ปัญหา หรือวิธีเฉลยในการเล่นเกมนี้นี้ เป็นขั้นนำ เนื่องจากสามารถอธิบายการแก้ไขปัญหของ ๒ คน ได้ดีมาก ๆ และเชื่อมโยงไปสู่ขั้นกิจกรรมมังกรลอดถ้าได้ดี

๐ขั้นเชื่อมโยงสู่กิจกรรม

๑. เมื่อผู้เรียนแต่ละคู่ หรือบางส่วนสามารถแก้โจทย์ที่กำหนดได้แล้ว ผู้จัดกิจกรรมสอบถาม วิธีการแก้ไข ปัญหา
๒. ผู้เรียนได้นำเสนอแนวคิดในการแก้ไขปัญหาระหว่าง ๒ คน
๓. จากนั้น ผู้จัดกิจกรรมกำหนดโจทย์ว่า ถ้าเราจะได้ใช้การเรียนรู้จากเกมผูกแขนคู่หู มาใช้ในการทำงานกับเพื่อน ๆ ร่วมกลุ่มที่จำนวนมากขึ้น การแก้ไขปัญหจะเป็นอย่างไร แต่ละคนต้องช่วยกันอย่างไรบ้าง

๐ขั้นดำเนินกิจกรรม

๑. ให้ผู้เรียนจับกลุ่มประมาณ ๑๕ - ๒๐ คน เพื่อปฏิบัติภารกิจกลุ่ม (หากมีผู้เรียนร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ก็ให้แบ่งกลุ่มย่อยในจำนวนดังกล่าว เพราะเป็นจำนวนที่เหมาะสมที่สุดในการเล่นกิจกรรมมังกรลอด ถ้าหากจำนวนผู้เรียนต่อกลุ่มย่อยมากเกินไป การแก้ไขปัญหาก็จะยากเกินไป)
๒. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มยืนล้อมกันเป็นวงกลม จับมือเพื่อนๆ โดยให้จำว่า เราจับมือเพื่อนข้างซ้าย-ขวา จับมือของใคร ต้องจำให้ได้ไม่สลับ เพราะถ้าสลับการแก้ไขปัญหาก็จะแก้ไม่ได้
๓. จากนั้น ให้สมาชิกในวงกลม สลับที่ยืนกัน ให้ยืนอยู่ห่างจากเพื่อน ๆ ที่เราได้จับมือไว้
๔. เมื่อสมาชิกแต่ละกลุ่ม ยืนสลับที่กันแล้ว ให้ทุกคนในวงกลม เดินขยับเข้าหาศูนย์กลางวงกลม เพื่อให้สามารถยื่นมือไปจับมือคนที่เราได้จำการจับมือไว้ในครั้งแรก แต่ข้อกำหนด คือ ห้ามขยับไปหากัน ขยับได้เพียงเดินเข้าหาศูนย์กลางวงกลม (ในขั้นนี้ นักเรียนจะรวมเป็นกลุ่มที่กลางวงกลม จับมือไขว้กันไปมา บ้างก็จับลอดมือเพื่อนคนอื่น ๆ บ้าง ก็แขนขาจับข้ามแขนเพื่อน แต่แขนซ้ายอาจต้องลอดแขนเพื่อนไปหาเพื่อนที่เราจับไว้ในครั้งแรก
๕. ผู้เรียนรวมเป็นกลุ่มที่กลางวง และจับมือนอนไปหาเพื่อน ๆ เช่นเดิมแล้ว ให้ทุกกลุ่มค่อย ๆ คลายปม มนุษย์ หรือแขนที่พันกันยุ่งเหยิง ออกมาเป็นวงกลมเช่นเดิม โดยห้ามปล่อยมือต้องจับมือกันตลอดเวลา อาจขยับมือได้บ้างหากว่าในช่วงที่ค่อย ๆ แก่ปม แล้วทำให้ข้อมือบิดจนผิดรูปและอาจเกิดอันตรายได้
๖. เมื่อผู้เรียนพร้อม ให้เริ่มจับเวลาประมาณ ๑๕ - ๒๐ นาที ในการปฏิบัติภารกิจออกมาจากกันจนสำเร็จ ส่วนผู้เรียนจะวางแผนกันก่อนหรือไม่ก็ได้ ขึ้นอยู่กับกรนำทักษะกระบวนการกลุ่มมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมนี้

๗. เมื่อผู้เรียนเริ่มแก้ปม ให้สังเกตวิธีการทำงาน การระดมสมอง ความอดทน ความตั้งใจ สมาธิ การทดลองแก้ไข และการปรับเปลี่ยนแผน การนำเสนอความคิดเห็น การยอมรับฟังซึ่งกันและกัน เพื่อนำมาประกอบการอภิปรายช่วงการสรุปกิจกรรม

๐ขั้นสรุป

เมื่อครบเวลาที่กำหนด (อาจมีบางกลุ่มแก้ปมได้สำเร็จ บางกลุ่มอาจยังไม่สำเร็จ ซึ่งไม่เป็นไร ให้มาเน้นที่กระบวนการเรียนรู้)

ผู้จัดกิจกรรมเรียกรวมผู้เรียนทุกคนหลอมรวมเป็นวงกลมวงใหญ่ ผู้จัดกิจกรรมใช้การอภิปรายการทำงานร่วมกับผู้เรียน โดยใช้คำถามดังประสบการณ์จากเกมมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดที่ได้จากเกม ช่วย

- กลุ่มไหนปฏิบัติภารกิจเสร็จก่อน มีวิธีการทำงาน หรือแก้ปมอย่างไร งานจึงเสร็จได้อย่างรวดเร็ว?-----
 ในขณะที่มีคนนำเสนอว่า ควรแก้ปมอย่างไร? เพื่อน ๆ เชื่อมมันในแนวทางนั้น ๆ หรือไม่ ถ้าเชื่อมมันแล้วแต่ทำไปไม่สำเร็จ กลุ่มแก้ไขสถานการณ์อย่างไร และถ้าไม่เชื่อมมันกัน จะเกิดอะไรขึ้นกับการแก้ไขปมของกลุ่มเรา ถ้ากลุ่มแก้ไขสถานการณ์อย่างไร?

- เมื่อวงกลมที่พันเป็นปม ปมเริ่มคลายออก แต่ละคนมีบทบาทในการคลายปมที่เริ่มเห็นทางออกแล้วอย่างไรบ้าง?

- การสื่อสารกับเกมนี้เกี่ยวข้องกับอย่างไร?

- เราเรียนรู้เรื่องการสื่อสารอย่างไรบ้าง?

- ในการเล่นเกมนี เราได้เรียนรู้เรื่องการยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันอย่างไรบ้าง?

- การรับบทบาทเป็นผู้นำและผู้ตามกับเกมนี้เกี่ยวข้องกับอย่างไร? จากเกมนี้ เราเรียนรู้เรื่องการรับบทบาทเป็นผู้นำ ผู้ตามอย่างไรบ้าง?

- จากการเล่นเกมนี้ เราเรียนรู้ถึงการเป็นทีมที่ดี ซึ่งเราจะสรุปร่วมกันว่า ทีมที่ดีต้องเป็นอย่างไรบ้าง?

การประเมินผล

การประเมินกิจกรรมจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม คือ ความรู้ ทักษะ กระบวนการกลุ่มมาสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

ทักษะกระบวนการกลุ่มมาสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

๑. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนจาก

- การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการแสวงหาทางในการแก้ไขปัญหา
- การแสดงความคิดเห็น การใช้เหตุผลประกอบการอธิบาย และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- ความกระตือรือร้น และปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการกลุ่ม

๒. ตรวจสอบความถูกต้องในด้านความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการทำงานกลุ่ม ใช้ทักษะความสามารถเฉพาะตน และหลอมรวมเรียนรู้ร่วมกันผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาตนเองและทีม การรู้จักสร้างสรรค์ รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตาม มีการสื่อสารที่ดี

แนวทางการจัดกิจกรรมค่าย ระดับชั้นมัธยมศึกษา
กิจกรรมที่ ๘ “มือเย็นของฉัน” เวลา ๑ ชั่วโมง

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด

อยู่อย่างพอเพียง

จุดประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอย่างง่ายได้ ด้วยความคิดวิเคราะห์ ในเรื่องการบริโภคในชีวิตประจำวัน

๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายถึงการดำเนินชีวิตที่พอเพียง (การพึ่งพาอาหาร การบริโภคจากสิ่งที่มีอยู่ในครัวเรือนในท้องถิ่น) และไม่พอเพียง (การพึ่งพาอาหาร การบริโภคจากการนำเข้าจากภายนอก เน้นการซื้อหา มากกว่าการพึ่งพาตนเองและชุมชน) และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในแนวทางการดำเนินชีวิตของตนเองได้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

๑. ขั้นนำ

ผู้จัดกิจกรรมถามว่าใครเคยทำอาหารกินเองหรือช่วยคุณพ่อคุณแม่ทำบ้าง วัตถุดิบที่จะนำมาประกอบอาหาร มีใครปลูกเองบ้าง? ใครซื้อบ้าง? ที่บ้านซื้ออาหารสดที่ไหนบ้าง? และมีวิธีการเลือกซื้ออย่างไร? (กระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นถึงพฤติกรรมที่เคยทำในอดีตเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำกิจกรรม)

๒. ขั้นเชื่อมโยงสู่กิจกรรม

ให้นักเรียนดูสินค้า ๒ ชนิดที่เหมือนกัน แต่มีราคาที่แตกต่างกัน มาจากแหล่งผลิตต่างกัน และมีบรรจุภัณฑ์ต่างกัน (อย่างที่ ๑ อาจห่อด้วยใบตองหรือกระดาษ อย่างที่ ๒ บรรจุภัณฑ์สวยงาม) แล้วถามว่าถ้าจะซื้อสินค้า ๑ ชิ้น อยากซื้อชิ้นไหน แล้วทำไมถึงเลือกเช่นนั้น

จากนั้นก็เริ่มเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม ว่าเมื่อสักครู่นี้ทดสอบเบื้องต้นของการเลือกซื้อสินค้าของแต่ละคน แต่ตอนนี้เราต้องร่วมมือกันเป็นกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับการกิจ ๑ อย่าง ซึ่งมีเงื่อนไขที่คล้ายคลึงกัน คือ ผู้เรียนจะต้องหาวัสดุอุปกรณ์ตามภารกิจมาให้ครบแต่วัสดุอุปกรณ์ตามภารกิจมีให้เลือกหลากหลาย

ดังนั้นสมาชิกแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันตัดสินใจว่า จะเลือกวัสดุอุปกรณ์ชิ้นใดมาทำภารกิจให้สำเร็จตามเป้าหมาย คือ การเลือกซื้อวัสดุมาประกอบอาหารตามรายการที่แต่ละกลุ่มจับฉลากได้

๓. ขั้นดำเนินกิจกรรม

๓.๑ แบ่งกลุ่ม กลุ่มหนึ่งไม่ควรเกิน ๗ - ๘ คน (เพื่อการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง)

๓.๒ แจกภารกิจ (เมนูอาหาร) และบัตรเงินสดในแต่ละกลุ่ม

๓.๓ อธิบายกติกา คือ ทุกกลุ่มเมื่อได้รับการกิจแล้วจะต้องหาวัสดุอุปกรณ์ตามที่ภารกิจนั้นต้องการมาให้ครบ แต่วัสดุอุปกรณ์มีให้เลือกหลากหลาย ดังนั้นสมาชิกของแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันตัดสินใจว่าจะเลือกวัสดุอุปกรณ์ชิ้นใดมาทำภารกิจให้บรรลุเป้าหมายทั้งนี้ราคาของวัสดุอุปกรณ์จะแตกต่างกันตามปริมาณของวัสดุอุปกรณ์และลักษณะของร้านค้า

๓.๔ เมื่อทำภารกิจเสร็จสิ้นให้แต่ละกลุ่มดูว่า กลุ่มของตัวเอง ใช้เงินไปเท่าไรในการซื้อวัสดุต่างๆ ตามภารกิจที่ได้รับ (จากเงินที่ให้เหลือก็บาท) ซึ่งนั่นก็คือคะแนน ที่แต่ละกลุ่มจะได้รับแต่การตัดสินใจว่า กลุ่มไหนแพ้ หรือชนะไม่ใช่แค่การใช้เงิน (ตามภารกิจที่ได้รับ) เพราะการเลือกสินค้า นั้น จะต้องคำนึงความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (ใช้แผ่นภาพแสดงระยะเวลา ในการย่อยสลายของสิ่งต่าง ๆ ประกอบการสอน) หากสินค้าชิ้นใดที่ซื้อมาแล้วไม่เป็นมิตร เช่น ซีโอไกล์กล่องโฟม คะแนนที่ได้ไปตอนแรกก็จะถูกลบออก ๕๐๐ คะแนน เพราะโฟมไม่สามารถย่อยสลายตามธรรมชาติได้ เป็นต้น ดังนั้น กลุ่มที่ชนะคือกลุ่มที่ใช้เงินในการซื้อสินค้าอย่างพอเพียง และสินค้าที่ได้ ต้องเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมด้วย

๔. ขั้นสรุป

ชวนผู้เรียนอภิปราย ถึงหลักการเลือกซื้อของ คุณภาพ ราคา และที่สำคัญ ตามเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม จากนั้นก็กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดถึงที่มาของบรรจุภัณฑ์สินค้านั้นๆ ว่ามีขั้นตอนการผลิตอย่างไร ต้องสูญเสียทรัพยากรอะไรไปบ้างกว่าจะได้มาทั้งบรรจุภัณฑ์ รวมถึงในขั้นตอนของการกำจัดบรรจุภัณฑ์ว่าสูญเสียทรัพยากร พลังงาน งบประมาณ แรงงาน และส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างไร มีทางเลือกอื่นหรือไม่ ในการใช้บรรจุภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการได้ และส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด รวมถึงวิธีการใช้บรรจุภัณฑ์นั้น ๆ อย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด

นอกจากการพิจารณาประเด็นด้านการเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมของบรรจุภัณฑ์แล้ว ผู้จัดกิจกรรมควรนำ การอภิปรายเรื่องการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้ในวิถีชีวิต การเลือกใช้สินค้าอุปโภค บริโภค

ในกิจกรรมนี้ ผู้เรียนเชื่อมโยงกับแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอย่างไร? ผู้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายบนกรอบหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง คือ ทั้ง ๓ ห่วง ๒ เงื่อนไข ที่เกี่ยวข้องกันคือ

๑. ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีที่ไม่น้อยเกินไปไม่มากเกินไป รวมทั้งไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น เช่น การบริโภคต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่อยู่ในระดับพอประมาณ

๒. ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับของความพอเพียงนั้นจะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบคอบ กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้หลักเหตุผลในการเลือกซื้อสินค้าเพื่อการอุปโภคอย่างไร

๓. การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตนเอง หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบ และการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตทั้งใกล้และไกล ในกิจกรรมนี้ คือ การรู้เท่าทันแผนกระตุ้นการตลาดจากภาคธุรกิจการค้าที่ชักจูงเราด้วยกลยุทธ์การตลาด การมีภูมิคุ้มกันที่ดีจะส่งผลให้เราสามารถเลือกซื้อสินค้าเลือกใช้สินค้าต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับรายได้และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม รวมถึงการอภิปราย วิเคราะห์เงื่อนไข ในการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพคือ

ก. **เงื่อนไขความรู้** ประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน มีความรอบคอบ ที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกันเพื่อประกอบการวางแผน และความระมัดระวังในขั้นปฏิบัติ

ข. **เงื่อนไขคุณธรรม** คือการเสริมสร้างความตระหนักในคุณธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต ความอดทน ความเพียร การใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต ความไม่โลภ ไม่ตระหนี่

วัตถุประสงค์

๑. อุปกรณ์ที่จะใช้ในการปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การทำอาหาร
๒. ใบรายการอาหาร
๓. บัตรเงินสด
๔. บัตรภาพวัตถุใบในการประกอบ (มีรูป ชื่อ และราคา)
๕. แผ่นภาพแสดงระยะเวลาในการย่อยสลายของสิ่งต่าง ๆ ตามธรรมชาติ
๖. สถานที่จัดกิจกรรม เลือกใช้สถานที่ในอาคารสามารถรองรับผู้เรียนจำนวน ๓๐ - ๕๐ คน โดยมีพื้นที่ว่างพอที่จะแบ่งผู้เรียนนั่งทำงานเป็นกลุ่มย่อย

การประเมินผล

ประเมินกิจกรรมจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเชื่อมโยง ประสบการณ์เดิมคือความรู้ ความเข้าใจ หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

๑. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนจาก

- ความมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น การใช้เหตุผลประกอบการอธิบาย และการยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น
- ความกระตือรือร้น และปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการกลุ่ม
- ความตั้งใจในการทำงานในใบกิจกรรมท้ายกิจกรรม

๒. ตรวจสอบความถูกต้อง ในด้านการเชื่อมโยง จากกิจกรรมเข้าสู่สถานการณ์จริง ผู้เรียนสามารถตอบคำถามและอภิปรายแยกแยะ วิเคราะห์ เชื่อมโยงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอย่างง่ายได้ ด้วยการคิดวิเคราะห์เรื่องการบริโภคในชีวิตประจำวัน ได้อย่างถูกต้องหรือไม่ ผู้เรียนสามารถอธิบาย ถึงการดำเนินชีวิตที่พอเพียง (การพึ่งพาอาหาร การบริโภคจากสิ่งที่มีอยู่ในครัวเรือน ในท้องถิ่น) และไม่พอเพียง (การพึ่งพาอาหาร การบริโภคจากการนำเข้าจากภายนอก เน้นการซื้อหามากกว่าการพึ่งพาตนเองและชุมชน) และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในแนวทางการดำเนินชีวิตของตนเองได้