

แผนการจัดการเรียนรู้		
วิชา เหตุการณ์ปัจจุบัน	รหัสวิชา 2000-1305	สัปดาห์ที่ 14
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5	ปัญหาสังคมไทย	เวลา 1 ชั่วโมง
เรื่อง	ลักษณะและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม	เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ความเจริญก้าวหน้าของโลกยุคไร้พรมแดนที่รับวัฒนธรรมอย่างหลากหลายโดยไร้ขอบเขต และโลกของข้อมูลข่าวสารจากสื่อสารสนเทศที่ทันสมัยทำให้สังคมไทยสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้วิถีชีวิตในสังคมไทยสมัยใหม่หันไปยึดวัตถุนิยมและบริโภคนิยม จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่คนในสังคมไทยต้องรู้เท่าทันถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมยุคใหม่และเลือกรับ ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสังคมไทย

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เข้าใจลักษณะสังคมไทย

สาระการเรียนรู้

ลักษณะสังคมไทย

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนช่วยกันตอบว่า ลักษณะสังคมไทยมีการเปลี่ยนจากอดีตและปัจจุบันมากน้อยเพียงไร
 - การยึดมั่นประเพณีดั้งเดิม
 - การแต่งงานหรือมีครอบครัวตั้งแต่ช่วงวัยรุ่น
 - การเชื่อ โชคลางและเชื่อถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ใช้เงินไปในพิธีกรรมต่าง ๆ
 - ความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจกว้างขวาง รู้จักบุญคุณ รักญาติพี่น้องและท้องถิ่น
2. ให้นักเรียนร่วมกันหาลักษณะเด่นของสังคมไทย ในด้านอื่น ๆ
3. แข่งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ขั้นสอน

4. นำภาพยนตร์หรือละครเกี่ยวกับปัญหาในสังคมไทย มาฉายให้นักเรียนดูหรือเล่าให้นักเรียนฟัง ครูอธิบายการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยจากปัจจัยทั้งภายในประเทศและปัจจัยภายนอก หรือสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยอันนำไปสู่ปัญหาในสังคมไทย
5. เปิดเวทีอภิปรายและให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ว่าสังคมไทยมีปัญหาอะไรบ้าง

ขั้นสรุป

6. ครูยกตัวอย่างปัญหาในสังคมโดยแสดงจากแผนผังก้างปลา เป็นตัวอย่าง ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คนศึกษาปัญหาสังคมกลุ่มละ 1 ปัญหา นำเสนอในชั่วโมงต่อไป โดยกำหนดประเด็นในการนำเสนอโดยจัดทำเป็นแผนผังความคิดตามรูปแบบที่กลุ่มสร้างสรรค์ ครอบคลุม 3 ประเด็น ดังนี้

- สภาพปัญหา
- สาเหตุของปัญหา
- แนวทางในการแก้ไขปัญหา

กลุ่มที่ 1 ปัญหายาเสพติด

กลุ่มที่ 2 ปัญหาคอร์รัปชัน

กลุ่มที่ 3 ปัญหาความยากจน

กลุ่มที่ 4 ปัญหาโรคเอดส์

กลุ่มที่ 5 ปัญหาวัยรุ่น

กลุ่มที่ 6-8 ให้เลือกปัญหาสังคมอื่น ๆ ที่กลุ่มสนใจเพิ่มเติม

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือแบบเรียนเหตุการณ์ปัจจุบัน
2. ภาพยนตร์หรือละครเกี่ยวกับปัญหาในสังคมไทย

การวัดผลและการประเมินผล

วิธีวัด

1. สังเกตพฤติกรรมการเรียน

เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน

เกณฑ์การวัด

1. เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมการเรียน กำหนดเป็นระดับคุณภาพ 3 ระดับ ดังนี้
ระดับ 3 หมายถึง ดี
ระดับ 2 หมายถึง พอใช้
ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

กิจกรรมเสนอแนะ/กิจกรรมเพิ่มเติม

- ทำสมุดสะสมภาพเก๋านำมาเล่าเรื่องราวในอดีต
- จัดทำสื่อเกี่ยวกับปัญหาในสังคมไทย เช่น แผ่นพับ ป้ายนิเทศในโรงเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้		
วิชา เหตุการณ์ปัจจุบัน	รหัสวิชา 2000-1305	สัปดาห์ที่ 15-16
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5	ปัญหาสังคมไทย	เวลา 1 ชั่วโมง
เรื่อง	ปัญหาสังคมไทย	เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ปัญหาสังคมไทยเกิดจากการเปลี่ยนแปลงในสังคมอย่างรวดเร็วจากการรับวัฒนธรรมตะวันตกและการพัฒนาประเทศที่ให้ความสำคัญกับความเจริญทางวัตถุ รวมทั้งสื่อและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้คนในสังคมมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคมที่มีมาแต่เดิม ส่งผลให้ค่านิยมของคนไทยให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมและบริโภคนิยมซึ่งทำให้สังคมขาดระเบียบมากขึ้น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. วิเคราะห์ปัญหาสังคมไทยปัจจุบัน
2. เสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาสังคมไทย

สาระการเรียนรู้

1. ปัญหาสังคมไทยปัจจุบัน
2. แนวทางในการแก้ไขปัญหาสังคมไทย

กิจกรรมการเรียนรู้ (จำนวน 2 ชั่วโมง)

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนทำ แบบฝึกหัดหน่วยที่ 5 ปัญหาสังคมไทยโดยทำเครื่องหมาย (/) หน้าข้อความที่เป็นปัญหาสังคม ทำเครื่องหมาย (x) หน้าข้อความที่ไม่เป็นปัญหาสังคม

- 1. การเล่นหอยใต้ดิน
- 2. การยกพวกตีกันของกลุ่มวัยรุ่น
- 3. การที่ชายไทยนิยมมีภรรยาเมีย
- 4. การพนัน
- 5. เด็กติดเกม
- 6. การลักลอบค้าสัตว์ป่า
- 7. การทิ้งขยะลงในแม่น้ำลำคลอง
- 8. ขยะล้นเมือง
- 9. การเล่นพวก
-10. การซื้อราษฎร์บังหลวง

2. ให้ตัวแทนนักเรียน 2 คนออกมาตรวจสอบ คำตอบ ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า แต่ละข้อเป็นปัญหาสังคมหรือไม่เป็นปัญหาสังคม เพราะเหตุใด

3. แจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ขั้นสอน

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอปัญหาสังคมที่กลุ่มได้รับมอบหมาย ให้สมาชิกกลุ่มอื่นประเมินผลงานกลุ่มที่นำเสนอด้วย

5. นักเรียนร่วมกันศึกษาแบบฝึกที่ 2 อภิปรายร่วมกันถึงปัญหาเด็กติดเกม

ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแนวทางการป้องกันและแก้ปัญหาในสังคมไทย

7. ทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 5 ปัญหาสังคม จำนวน 15 ข้อ

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือแบบเรียนเหตุการณ์ปัจจุบัน
2. แบบฝึกท่ายหน่วยที่ 4
3. แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 5 ปัญหาสังคม จำนวน 15 ข้อ

การวัดผลและการประเมินผล

วิธีวัด

1. ประเมินผลงานกลุ่ม
2. ทำแบบฝึกท่ายหน่วยที่ 4
3. ทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 5 ปัญหาสังคม จำนวน 15 ข้อ

เครื่องมือวัด

1. แบบประเมินผลงานกลุ่ม
2. แบบฝึกท่ายหน่วยที่ 4
3. แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 5 ปัญหาสังคม จำนวน 15 ข้อ

เกณฑ์การวัด

1. เกณฑ์การประเมินผลงานกลุ่ม กำหนดเป็นระดับคุณภาพ 3 ระดับ ดังนี้
ระดับ 3 หมายถึง ดี
ระดับ 2 หมายถึง พอใช้
ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง
2. เกณฑ์การทำแบบฝึกท่ายหน่วยที่ 4
(แบบฝึกนี้แนวคำตอบขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของผู้เรียนและวิจารณ์ญาณของครูผู้สอน)
3. เกณฑ์การทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 4 ปัญหาสังคม จำนวน 15 ข้อ
ถูกต้อง 12-15 ข้อ หมายถึง ดี
ถูกต้อง 8-11 หมายถึง พอใช้
ถูกต้องต่ำกว่า 8 ลงไป ควรปรับปรุง
(กรณีไม่ถูกต้องเมื่อเฉลยแล้วให้แก้ไขให้ถูกต้อง)

กิจกรรมเสนอแนะ/กิจกรรมเพิ่มเติม

1. จัดกิจกรรมสร้างสรรค์สังคมไทย เช่นจิตอาสาพัฒนาชนบท จัดสอนศิลปะ ดนตรี คอมพิวเตอร์ฯลฯ
บริจาคทรัพย์ เสื้อผ้า อุปกรณ์การเรียนหรือจัดกิจกรรมเพื่อระดมทุนช่วยโรงเรียนที่อยู่ห่างไกล
2. จัดโครงการสำนึกกษัตริย์บ้านเกิด เช่น ให้อาหาร ช่วยสร้าง ซ่อมแซมที่อยู่อาศัย ดูแลผู้ชราและคนเจ็บป่วย
บริจาคหนังสือสร้างห้องสมุดชุมชน ฯลฯ
3. จัดกิจกรรมเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้หรือศูนย์พัฒนาต่าง ๆ ในชุมชนชนบท

ให้อ่านบทความต่อไป นี้ แล้วร่วมกันอภิปราย

เด็กติดเกมส์...ภัยร้ายโลกไซเบอร์

นพ.บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวถึงโทษของการที่เด็กติดเกมส์ว่า การเล่นเกมหรือใช้อินเตอร์เน็ตนานๆส่งผลเสียต่อสุขภาพกาย แสบตา ปวดเมื่อย อ่อนเพลีย โทษต่อสุขภาพจิต เช่น เกิดความขัดแย้งขึ้นในจิตใจภายในหรือขัดแย้งกับผู้นรอบข้างได้เพราะเคยชินกับการได้ตั้งใจ นอกจากนี้อาจรุนแรงถึงโทษต่อการผลิตผลงานของชีวิต เช่น สอบตก เสียการเรียน เสียความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว หรืออาจถึงขั้นเสียผู้เสียคนจากการมีพฤติกรรมอันธพาล ขโมยเงิน มั่วสุมเล่นการพนัน นำไปสู่การใช้ยาเสพติด หรือมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม

โดย นพ.บัณฑิต กล่าวต่อว่า นอกจากส่งผลเสียต่อสุขภาพกายแล้ว การที่เด็กนั่งเล่นเกมอยู่แต่หน้าคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กไม่ได้ทำกิจกรรม และ ไม่ได้เรียนรู้ด้วยตัวเองมากนัก ในขณะที่เด็กเป็นวัยที่จะต้องใช้เวลาหลายชั่วโมงในการวิ่งเล่น ออกกำลังกาย และมีสังคมกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และคนรอบข้าง เพื่อพัฒนา ทักษะทางกาย, อารมณ์, สังคม และจิตใจ และมีงานวิจัยอีกหลายชิ้นที่ พบว่า เด็กที่ติดเกมส์ ก่อให้เกิดนิสัยก้าวร้าวและมีปัญหาทาง ด้านอารมณ์รุนแรงในโรงเรียน



ปัญหาเด็กติดเกมส์เป็นปัญหาสำคัญในปัจจุบัน

ด้าน ดร.วัลลภ ปิยะมโนธรรม หัวหน้าศูนย์ให้คำปรึกษาสุขภาพจิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ พูดถึงปัญหาเด็กติดเกมส์ว่า จากการศึกษา พบว่า อายุของเด็กที่เริ่มติดเกมส์ได้ลดลงจากอายุ 12 ปี เหลือประมาณ 10 ปี และว่าส่วนใหญ่เด็กที่ผู้ปกครองพามาปรึกษา จะอยู่ในสภาพอ่อนเปลี้ยเพลียแรง เล่นเกมส์ไม่ไหวแล้ว เล่นจนตาช้ำ น้ำตาไหลตลอดเวลา บางคนก็เส้นประสาทตึง ปวดหัวมากบางคนเป็นมากอาจเส้นประสาทแตก สลอบอยู่หน้าคอมพิวเตอร์และ อาจถึงขั้นวิกลจริตหรือเป็นบ้าได้ ปัญหาเด็กติดเกมส์ไม่เพียงแต่เป็นปัญหาสำคัญใน ประเทศไทยเท่านั้น ในต่างประเทศก็ประสบปัญหาเช่น เดียวกัน ในขณะที่ผู้ปกครองยังไม่ให้ความสำคัญ อีกทั้งเด็กยังสามารถเข้าถึงเกมส์ได้ง่าย ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของเกมส์เพลย์ เกมส์ตู้ เกมส์คอมพิวเตอร์ หรือ เกมส์ออนไลน์ ที่ทำให้เด็กสามารถเล่นเกมได้ทั้งที่บ้านห้างสรรพสินค้า หรือร้านอินเทอร์เน็ต

เกมส์ในยุคนี้ยังมีความหลากหลาย ทั้งภาพ แสง สี และเสียง ความสมจริงที่ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมส์ได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกมส์ และเกมส์ออนไลน์ยังเป็นช่องทางให้เด็กได้มีเพื่อนใหม่ที่มีความสนใจเรื่องเกมส์เช่นเดียวกัน ประกอบกับเวลาว่างที่เด็กบางคนมีมากจนเกินไป การขาดระเบียบวินัยในการจัดการตนเอง ทำให้เด็กติดเกมส์ในที่สุด

กระทรวงไอซีทีเองไม่ได้นิ่งนอนใจเร่งหามาตรการควบคุมปัญหาเด็กติดเกมส์ ซึ่งปัญหาเด็กติดเกมส์เริ่มรุนแรงขึ้น จึงต้องเร่งหามาตรการควบคุม โดยที่ผ่านมามีกระทรวงไอซีทีได้ออกมาตรการต่างๆเพื่อแก้ปัญหา

เด็กติดเกมส์ เช่น การสร้างคำเตือนบนหน้าจอ การควบคุมเซิร์ฟเวอร์เกมส์ และการสร้างกิจกรรมทางเลือกในด้านบวกให้กับเด็กๆ

นอกจากนี้ทางกระทรวงยังได้กำหนดแนวทางการควบคุมร้านอินเทอร์เน็ตไว้ 2 แนวทาง คือ ร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอยู่เดิมและร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดใหม่ โดยร้านอินเทอร์เน็ตเดิมจะให้ชมรมกู๊๊ดเน็ตเข้าไปยกระดับคุณภาพ และควบคุมกันเองเพื่อให้ตรงตามหลักเกณฑ์ที่กระทรวงไอซีทีที่กำหนดไว้เกี่ยวกับ การให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ว่า สภาพแวดล้อมต้องดี ปลอดภัย มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่มีมลพิษ ห้ามเล่นการพนันและห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนเวลา 14.00 น. และ 22.00 น.

การที่เด็กนั้นใช้เวลาว่างมาเล่นเกม ไม่สนใจแม้แต่การลุกไปทานข้าวกับครอบครัว ไม่สนใจในการเรียน การงาน และกิจกรรมอื่น ๆ มองข้ามความสำคัญของครอบครัว หมกมุ่นอยู่หน้าจอทั้งวัน มีความสุขเมื่อได้เล่น จะหงุดหงิดโมโหจนถึงขั้นแสดงออกไปในแนวทางก้าวร้าวเมื่อไม่ได้เล่น หรือถูกขัดคอขณะเล่น อาการเหล่านี้ถือได้ว่าเด็กคนนั้น “ติดเกมส์” คล้ายคนติดสารเสพติด

“เด็กติดเกมส์” จึงกลายเป็นปัญหาที่ทุกฝ่ายต้องเร่งแก้ไขเอาใจใส่ดูแลอย่างเร่งด่วน โดยเริ่มที่ตัวบุคคลเป็นหลัก ทั้งเด็ก พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ครู และคนรอบข้าง โดยสามารถสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของเด็กง่ายคือ หากเด็กเริ่มสนุกสนาน อยากรู้ อยากเห็น อยากลองเล่นเกม นั่นหมายถึงเด็กเริ่มชอบเกมส์แล้ว หากเด็กเริ่มรู้สึกภูมิใจ สนุกสนานเริ่มคุยเรื่องในเกมส์มากขึ้น พร้อมทั้งเริ่มเล่นในยามว่าง นั่นแสดงว่า เด็กเริ่มหลงใหล คลั่งใคล้

เกมส์ และเมื่อพบว่าเด็กเล่นเกมอย่างเดียว โดยไม่สนใจอย่างอื่น หมกมุ่นอยู่กับเกมส์ทั้งวัน ครุ่นคิดแต่เรื่องเกมส์ มองเห็นภาพเกมส์ในสมองตนเอง แสดงออกในทางก้าวร้าว นี่เป็นสัญญาณบ่งบอกว่า “เด็กติดเกมส์” แล้วที่น่าห่วงเพราะในปัจจุบันเกมส์ตามท้องตลาด ล้วนเป็นเกมส์เกี่ยวกับการต่อสู้ และสงคราม มีการรบราฆ่าฟันกัน และมีความรุนแรงแฝงอยู่ภายในเกมส์นั้นๆ ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของเด็กและเยาวชน เป็นการป่มเพาะพฤติกรรมด้านลบ และเด็กจะเรียนรู้พฤติกรรมแบบผิดๆไป

ภัยร้ายบนโลกอินเทอร์เน็ต โลกของการสื่อสาร สิ่งทำให้ทุกอย่างในโลกย่อส่วนมาอยู่ใกล้แค่คลิก! เข้าไป สิ่งเหล่านี้ทั้งทันสมัย สวยงาม จนทำให้หลายคนอาจมองข้ามปัญหาที่จะเกิดขึ้นตามมา โดยไม่ได้คาดคิดว่าจุดเล็กๆอย่างเกมส์คอมพิวเตอร์จะนำพามาซึ่งปัญหาสังคมต่อไปในอนาคต ถึงเวลาแล้วที่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกัน แก้ไข.

ที่มา : อารยา สิงห์สวัสดิ์.เด็กติดเกมส์...ภัยร้ายโลกไซเบอร์

<http://www.thaihealth.or.th /node/4118>

ร่วมกันอภิปรายประเด็นต่อไปนี้

1. ปัญหาจากเด็กติดเกมส์ มีอะไรบ้าง
2. การแก้ปัญหานี้ควรทำอย่างไร

