

Active-Local-Modern

10 แนวคิดพลิกโฉมห้องเรียนประวัติศาสตร์ และหน้าที่พลเมือง (กรณีจังหวัดเชียงใหม่)



นัก - เล่า - เรื่อง

คำนำ

นโยบายการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมืองของกระทรวงศึกษาธิการฉบับใหม่ ควบคู่กับประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง "แนวทางการจัดการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลที่มุ่งเน้นพัฒนาการตามศักยภาพ ผู้เรียนเป็นรายบุคคล" (พ.ศ. 2568) ได้ตั้งเป้าหมายที่ท้าทายและสำคัญยิ่ง คือการย้ายจุดเน้นของการเรียนประวัติศาสตร์จาก "การท่องจำอดีต" ไปสู่ "การเรียนรู้ประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต" หัวใจสำคัญไม่ใช่เพียงการรู้ว่า "อะไร" เกิดขึ้น แต่คือการวิเคราะห์ว่า "ทำไม" จึงเกิดขึ้น และ "ผลกระทบ" นั้นยังคงส่งผลต่อเราในฐานะพลเมืองในปัจจุบันอย่างไร

การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ไม่ใช่เพียงการปรับเนื้อหา แต่เป็นการปฏิรูปอย่างลึกซึ้งทั้ง "วิธีการสอน" และ "วิธีการประเมิน" เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการผู้เรียนที่มี "ทักษะการคิด" "ทักษะการแก้ปัญหา" และ "บทบาทพลเมืองที่ตื่นรู้" มากกว่าการ "ท่องจำความรู้" โจทย์ท้าทายนี้จำเป็นต้องมีเครื่องมือสนับสนุนที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมสำหรับครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์ โดยเฉพาะในมิติของ "การประเมินผลแนวใหม่" ที่เน้นพัฒนาการและความโดดเด่นของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

เอกสารฉบับนี้จึงได้ถือกำเนิดขึ้นภายใต้แนวคิด "Active-Local-Modern" เพื่อเป็นคู่มือปฏิบัติการสำหรับการ "พลิกโฉม" ห้องเรียนประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมือง โดยเชื่อมโยงอย่างเป็น

ระบบจาก "นโยบาย" สู่ "มาตรฐาน" และสู่ "การปฏิบัติ" อย่างเป็นรูปธรรม เอกสารแบ่งเป็น 3 ส่วนสำคัญที่ทำงานประสานกันเพื่อตอบโจทย์การปฏิรูปการศึกษาอย่างครบถ้วน

ส่วนที่ 1: การถอดรหัสนโยบายและจุดเน้นการนิเทศ (The Policy & Analysis) เริ่มต้นด้วยการสังเคราะห์แนวปฏิบัติของกระทรวงศึกษาธิการและประกาศ สพฐ. ปี 2568 สรุปเป็น "ประเด็นหลักสำหรับครูผู้สอน" 4 ด้าน ได้แก่ (1) เป้าหมาย: เรียนเพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต (2) การจัดการเรียนรู้แบบ Active-Local-Modern (3) สื่อที่หลากหลาย และ (4) การวัดผลที่ยืดหยุ่นและมุ่งเน้นพัฒนาการ จากนั้นวิเคราะห์ "จุดเด่นที่ควรเน้นย้ำในการนิเทศ" 4 ประการสำหรับศึกษานิเทศก์ โดยเฉพาะ "การพลิกโฉมการประเมิน" ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด เพื่อใช้เป็นธงนำในการพัฒนาครู

ส่วนที่ 2: กรอบมาตรฐานการปฏิบัติ (The Standard) นำเสนอ "องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ Active Learning ของครูผู้สอน จังหวัดเชียงใหม่" ซึ่งทำหน้าที่เป็น "ไม้บรรทัด" เฝ้าคุณภาพและ "เป้าหมาย" ที่ชัดเจนว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ทรงประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของเราควรมีหน้าตาอย่างไร กรอบมาตรฐานนี้ครอบคลุม 3 ด้านสำคัญ คือ

- (1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบเน้นการปฏิบัติและการร่วมมือ
- (2) การส่งเสริมการสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ด้วยตนเอง
- (3) การส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงและการสื่อสาร

ส่วนที่ 3: แนวทางปฏิบัติจริงในห้องเรียน (The Practice) นำเสนอ "10 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก" ที่ออกแบบโดยยึดโยงกับบริบท "Local" ของเชียงใหม่ (เช่น ปัญหา PM2.5, การจัดการกำแพงเมือง, วัฒนธรรมอาหาร, ประเพณีสงกรานต์และยี่เป็ง, ร่มบ่อสร้าง, ทางช้างเผือก, ช้างล้านนา, แม่น้ำปิง) และเชื่อมโยงกับประเด็น "Modern" ที่ร่วมสมัย กิจกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นอย่างเป็นทางการว่าเป็นรูปธรรมว่า "การประเมินผล" สามารถกลายเป็น "ส่วนหนึ่งของการเรียนรู้" ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและต่อเนื่องผ่านเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) การประเมินตนเองและเพื่อน (Self/Peer Assessment) และการสะท้อนคิด (Reflection)

กิจกรรมทั้ง 10 นี้ ไม่ใช่เพียงแผนการสอนสำเร็จรูป แต่เป็น "ต้นแบบ" (Prototypes) ที่มุ่งเน้นการใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) การสืบค้น (Investigation) และการอภิปรายถกเถียง (Debate) เพื่อให้ให้นักเรียนได้ "สวมบทบาท" เป็นพลเมืองจริง กิจกรรมเหล่านี้จะเปลี่ยนนักเรียนจาก "ผู้รับสาร" (Receiver) ให้กลายเป็น "ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย" (Stakeholder) ที่ต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ฝึกการเจรจาต่อรอง และเรียนรู้การประนีประนอมเพื่อหาทางออกร่วมกัน การประเมินในกิจกรรมเหล่านี้จึงไม่ได้วัด "คำตอบที่ถูกต้อง" แต่วัด "กระบวนการคิด" "ทักษะการแก้ปัญหา" และ "พัฒนาการของผู้เรียน" ตามที่แนวทาง สพฐ. ปี 2568 กำหนด

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสาร "Active-Local-Modern" ฉบับนี้ จะเป็น "เชื้อไฟ" และ "เครื่องมือสำคัญ" ที่ช่วยให้ครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์สามารถออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทรงพลัง สร้างนักเรียนให้เป็น "พลเมืองที่ตื่นรู้" "นักวิเคราะห์ปัจจุบัน" และ "นักออกแบบอนาคต" ที่เข้าใจรากเหง้าของตนเอง และพร้อมที่จะเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในระบอบประชาธิปไตยต่อไป มากไปกว่านั้น เอกสารฉบับนี้ยังเป็นการแสดงให้เห็นว่า นโยบายการปฏิรูปการประเมินผลของ สพฐ. ปี 2568 สามารถ "ลงพื้นที่" และ "เกิดขึ้นจริง" ในห้องเรียนได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ เมื่อครูเปลี่ยนบทบาทเป็น "นักออกแบบการเรียนรู้" (Learning Designer) ที่มีความกล้าในการปลดล๊อคตนเองจากกรอบเดิม และนำกรอบแนวคิดและตัวอย่างเหล่านี้ไป "ต่อยอด" และ "สร้างสรรค์" กิจกรรมที่ 11, 12, ... หรือ 100 ในบริบทของตนเอง เราย่อมบรรลุเป้าหมายสูงสุดในการสร้างผู้เรียนที่ไม่ใช่เพียง "เด็กดี เรียนดี" แต่เป็นผู้นำสังคมไทยไปสู่อนาคตที่ยั่งยืนและเจริญรุ่งเรืองได้อย่างแท้จริง

ขอบคุณครับ

นักเล่าเรื่อง

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	1
สารบัญ	5
QR Code รับฟังแบบ Podcast	6
ส่วนที่ 1: กรอบแนวคิดและมาตรฐานการเรียนรู้เชิงรุก	7
ส่วนที่ 2: 10 แนวคิดพลิกโฉมห้องเรียน "Active-Local-Modern"	16
ส่วนที่ 3: การตอบโจทย์ "การประเมินผลแนวใหม่" (Alignment on "Active")	65
บทสรุป: จากนโยบายสู่การปฏิบัติที่เป็นจริง	83
บรรณานุกรม	87

QR Code รับฟังแบบ Podcast



ส่วนที่ 1

กรอบแนวคิดและมาตรฐานการเรียนรู้เชิงรุก

แนวปฏิบัติเรื่อง การบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษา และการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และหน้าที่พลเมือง ตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ

1. สรุปประเด็นหลักสำหรับครูผู้สอน

1. เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบัน และอนาคต" ไม่ใช่การท่องจำ แต่เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจรากเหง้า, ความเป็นมา, การเปลี่ยนแปลงของสังคม และบทบาทของตนเองในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2. การจัดการเรียนรู้: เน้น 3 คำหลัก "Active-Local-Modern"

1.Active (Active Learning): ต้องเป็นการเรียนรู้เชิงรุก ครูเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้บรรยาย" เป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (Facilitator) เปิดพื้นที่ให้นักเรียนอภิปราย, ถกเถียง, สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

2.Local (เชื่อมโยงบริบทท้องถิ่น): ต้องดึงศักยภาพของท้องถิ่นมาใช้ เช่น แหล่งเรียนรู้, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, ประวัติศาสตร์ชุมชน, พิพิธภัณฑ, บุคคลสำคัญในท้องถิ่น

3.Modern (ใช้สถานการณ์ร่วมสมัย/เทคโนโลยี): ต้องเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ใช้ข่าวสาร, สถานการณ์ร่วมสมัยเป็นฐานในการเรียนรู้ และเปิดรับสื่อดิจิทัลใหม่ๆ (AI, AR/VR)

3. สื่อการเรียนรู้: "หลากหลายและตอบโจทย์ผู้เรียน"

1. ครูมีอิสระในการเลือกใช้สื่อที่หลากหลาย ไม่ยึดติดกับสื่อใดสื่อหนึ่ง
2. สื่อดิจิทัล: เช่น คลิปวิดีโอ, สารคดีสั้น, แผนที่ดิจิทัล
3. สื่อพื้นบ้าน/สื่อท้องถิ่น: เช่น นิทาน, ภาพถ่ายเก่า, แผนที่ท้องถิ่น, เพลงพื้นบ้าน

4. การวัดและประเมินผล: "ยืดหยุ่นและรอบด้าน" (นี่คือการเปลี่ยนแปลงสำคัญ)

1. ไม่จำกัดแค่ข้อสอบ: ต้องเลิกเน้นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ (การสอบ) เพียงอย่างเดียว
2. เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment): ประเมินจากสิ่งที่นักเรียนทำและกระบวนการเรียนรู้
3. ตัวอย่างการประเมินแบบใหม่:
 - การอภิปราย, การถกเถียง, การแสดงความคิดเห็น
 - การเขียนสะท้อนความคิด (Reflection)
 - แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)
 - การประเมินตนเองและประเมินเพื่อน (Self/Peer Assessment)
 - โครงการงาน/ชิ้นงาน ที่เชื่อมโยงกับบริบทชุมชน

2. วิเคราะห์จุดเด่นที่ควรเน้นย้ำในการนิเทศ

ในฐานะศึกษานิเทศก์ นี่คือจุดเน้นสำคัญ (Leverage Points) ที่เราควรใช้เป็นธงนำในการนิเทศ เพื่อช่วยให้ครูเคลื่อนตัวตามแนวปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดเน้นที่ 1: การพลิกโฉมการวัดและประเมินผล (The Assessment Revolution)

- จุดเด่น: นี่คือ "หัวใจ" ของการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด แนวปฏิบัติใหม่นี้ "ปลดล็อก" ครูออกจากการวัดผลแบบเดิมๆ ที่เน้นความจำ (ข้อสอบปรนัย/อัตนัย) ไปสู่ การประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Assessment) และ การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)
- การนิเทศ:
 - ต้องเน้นให้กำลังใจครูในการ "กล้า" ที่จะลดสัดส่วนการสอบ แล้วเพิ่มการประเมินจาก "สิ่งที่นักเรียนทำ"
 - ส่งเสริมให้ครูออกแบบ "เกณฑ์การประเมิน" (Rubrics) ที่ชัดเจนและยืดหยุ่น สำหรับการประเมินชิ้นงาน, โครงการ, หรือการอภิปราย
 - เชื่อมโยงการประเมินเข้ากับ "การสะท้อนคิด" (Reflection) ของผู้เรียนซึ่งเป็นทักษะสำคัญ

จุดเน้นที่ 2: การออกแบบการเรียนรู้ที่ "หยิบจับของใกล้ตัว" (Contextualization)

- จุดเด่น: แนวปฏิบัติ "เชิญชวน" อย่างชัดเจนให้ใช้บริบทท้องถิ่นและสถานการณ์ปัจจุบันนี้คือโอกาสทองที่จะทำให้ประวัติศาสตร์ "มีชีวิต"
- การนิเทศ:
 - ตั้งคำถาม "ชวนคิด" กับครู เช่น: "เรื่องนี้เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์หรือสถานที่ในเชียงใหม่ได้อย่างไร?", "เราจะใช้ข่าวที่กำลังดังอยู่ตอนนี้มาเป็นโจทย์ให้นักเรียนวิเคราะห์ผ่านมุมมองประวัติศาสตร์/หน้าที่พลเมืองได้อย่างไร?"
 - ส่งเสริมให้ครูพานักเรียนไป "สัมผัส" ของจริง (พิพิธภัณฑ์, แหล่งเรียนรู้) หรืออย่างน้อยก็ใช้สื่อท้องถิ่น (ภาพเก่า, เรื่องเล่า) มาประกอบการสอน

จุดเน้นที่ 3: การบูรณาการแบบมีเป้าหมาย (Meaningful Integration)

- จุดเด่น: แนวปฏิบัติสนับสนุนการบูรณาการสาระอย่างชัดเจน โดยยกตัวอย่าง "แม่น้ำปิง" ที่สามารถเชื่อมโยงได้ทั้งประวัติศาสตร์, ภูมิศาสตร์, เศรษฐกิจ ฯลฯ
- การนิเทศ:
 - ไม่ใช่แค่การบูรณาการแบบผิวเผิน (เช่น สอนประวัติศาสตร์แล้วคัดไทย) แต่เป็นการ "บูรณาการเชิงหัวข้อ" (Thematic Integration)

- กระตุ้นให้ครูลองออกแบบหน่วยการเรียนรู้ (Unit Plan) ที่ใช้ "ธีม" (Theme) หรือ "ประเด็นปัญหา" (Problem) เป็นตัวตั้ง แล้วดึงเนื้อหาประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมืองเข้าไปตบโจทย์

จุดเน้นที่ 4: ครูในฐานะ "ผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม" (Teacher as Innovator)

- จุดเด่น: แนวปฏิบัตินี้ให้อิสระและความยืดหยุ่นสูงมาก ทั้งเรื่องสื่อ และการวัดผล นี่คือการส่งเสริมให้ครูเป็น "นักออกแบบการเรียนรู้" ไม่ใช่ "ผู้ใช้หลักสูตร"
- การนิเทศ:
 - สนับสนุนให้ครูทดลองใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ๆ (AI, AR/VR) ในการสร้างสรรค์สื่อ
 - เชื่อมโยงแนวปฏิบัตินี้เข้ากับ "การวิจัยในชั้นเรียน" (Classroom Action Research) โดยตรง ให้ครูได้ทดลองออกแบบการสอนหรือการวัดผลแบบใหม่ แล้วเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาการสอนของตนเอง

องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ Active Learning ของครูผู้สอน จังหวัดเชียงใหม่

ด้านที่ 1: การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบเน้นการปฏิบัติ และการร่วมมือ (Active, Collaborative, and Experiential Learning Management) หมายถึง กระบวนการที่ครูผู้สอน ออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง การทำงานร่วมกับผู้อื่น และ การสะท้อนคิดจากประสบการณ์ โดยเน้นการเผชิญสถานการณ์ ปัญหาที่ท้าทาย การฝึกฝนการตัดสินใจ การแก้ปัญหา รวมถึงการ ประเมินตนเองและเพื่อน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์และการปรับปรุงการเรียนรู้ให้ต่อเนื่อง

องค์ประกอบนี้มีพฤติกรรมบ่งชี้ 6 ข้อ ซึ่งสะท้อนถึงการที่ ครูจัดการเรียนการสอนที่เน้นการลงมือทำจริง การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

- 1.1 ครูออกแบบสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทายเพื่อฝึกทักษะ การคิดแก้ปัญหา
- 1.2 ครูใช้การสะท้อนคิดเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนเข้าใจ เนื้อหาที่ลึกซึ้งขึ้น
- 1.3 ครูออกแบบกิจกรรมเชิงกระบวนการให้ผู้เรียนทดลอง และปรับปรุงงานอย่างต่อเนื่อง
- 1.4 ครูใช้สถานการณ์จำลองเพื่อฝึกการตัดสินใจในบริบทที่ ใกล้เคียงความจริง

1.5 ครูใช้การประเมินตนเองและเพื่อนเพื่อให้เห็นพัฒนาการและปรับปรุงการเรียนรู้

1.6 ครูส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยโจทย์ที่ท้าทาย

ด้านที่ 2: การส่งเสริมการสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Facilitating Self-Directed Knowledge Construction) หมายถึง กระบวนการที่ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม และสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเป็นอิสระ มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง โดยผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การยกตัวอย่างสถานการณ์จริงเพื่อเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ และการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจและพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบนี้มีพฤติกรรมบ่งชี้ 5 ข้อ ซึ่งแสดงถึงบทบาทของครูในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง มีความเป็นอิสระ และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง:

2.1 ครูส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ด้วยบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม

2.2 ครูสนับสนุนให้นักเรียนมีความเป็นอิสระและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง

2.3 ครูยกตัวอย่างสถานการณ์จริงที่สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงทฤษฎีและปฏิบัติ

2.4 ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เช่น การทำงานกลุ่ม การแก้ปัญหา การทดลอง

2.5 ครูกระตุ้นให้นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม

ด้านที่ 3: การส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงและการสื่อสาร

(Fostering Higher-Order Thinking and Communication Skills) หมายถึง กระบวนการที่ครูผู้สอนส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีและแหล่งข้อมูลที่หลากหลายในการค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง พร้อมทั้งส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารข้อมูลและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งการพูด การเขียน และการใช้สื่อเทคโนโลยี

องค์ประกอบนี้มีพฤติกรรมบ่งชี้ 3 ข้อ ซึ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพของผู้เรียน:

3.1 ครูส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการค้นคว้าและการสื่อสาร

3.2 ครูส่งเสริมการใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะนักเรียน

3.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารแบบบูรณาการ ทั้งการพูด การเขียน และเทคโนโลยี

ส่วนที่ 2

10 แนวคิดพลิกโฉมห้องเรียน

"Active-Local-Modern"

กิจกรรมที่ 1: "สงกรานต์สร้างสรรค์: สมดุลมรดกโลก"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการหน้าที่พลเมือง, ประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม)

หัวข้อ: "สงกรานต์สร้างสรรค์: สมดุลมรดกโลก"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "ในฐานะที่ 'สงกรานต์ในประเทศไทย' ได้เป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (UNESCO) เราจะออกแบบกิจกรรมสงกรานต์ในชุมชนของเรา (เชียงใหม่) อย่างไร ให้ 'สนุก' (ดึงดูดนักท่องเที่ยว) 'ปลอดภัย' (ลดอุบัติเหตุ/การลวนลาม) และยังคง 'สืบสาน' (รักษาคุณค่าดั้งเดิม) ไว้ได้?"

คาบที่ 1: ตื่นรู้...คุณค่าที่เปลี่ยนไป (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างทัศนคติเชิงบวก (2.1), ใช้สถานการณ์จริงเชื่อมโยง (2.3), และกระตุ้นให้กล้าแสดงความคิดเห็น (2.5)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูฉายคลิปวิดีโอ 2 ชุด สลับกัน

(▶ 2.3 สถานการณ์จริง)

- คลิป A (Local - คุณค่าดั้งเดิม): ภาพการรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่, การสรงน้ำพระพุทธรูปสีหิงค์, การขนทรายเข้าวัด, บรรยากาศครอบครัว
- คลิป B (Modern - อีเวนต์และการท่องเที่ยว): ภาพการเล่นน้ำรอบคูเมือง, ชาว 7 วันอันตราย, ชาวการลวนลาม, ข่าวประกาศ UNESCO

2. กิจกรรม "สงกรานต์ในหัวฉัน" (Brainstorming):
 - ครูตั้งคำถาม "เมื่อพูดถึง 'สงกรานต์' นักเรียนนึกถึงคำว่าอะไรบ้าง?" (▶ 2.5 กระตุ้นให้กล้าแสดงความคิดเห็น)
 - นักเรียนเขียนคำลงใน Post-it (หรือ Padlet) แล้วนำมาจัดกลุ่มบนกระดาน (เช่น: ประเพณี, ครอบครัว, สนุก, เปียก, เหล้า, อุบัติเหตุ, นักท่องเที่ยว)
3. ตั้งโจทย์ท้าทาย (The Challenge):
 - ครูชี้ให้เห็นกลุ่มคำที่หลากหลาย (▶ 2.1 สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม) และเชื่อมโยงไปสู่โจทย์ท้าทายหลัก



คาบที่ 2: สวมบทบาท...สืบเสาะสืบมุม (Investigate & Simulate)

เป้าหมาย: ฝึกตัดสินใจในสถานการณ์จำลอง (1.4), ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยีค้นคว้า (3.1, 3.2), และทำงานกลุ่ม (2.4)

1. กิจกรรม "สภาเมือง...จัดสงกรานต์ปีหน้า" (Town Hall Simulation):
 - ครูแบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม) และมอบ "บทบาทจำลอง" (▶ 1.4 สถานการณ์จำลอง):
 1. กลุ่มผู้ประกอบการ/นักท่องเที่ยว: (เป้าหมาย: สนุกสุดเหวี่ยง, สร้างรายได้)

2. กลุ่มปราชญ์ชาวบ้าน/ผู้สูงอายุ:
(เป้าหมาย: เน้นประเพณีดั้งเดิม, ลดความรุนแรง)
 3. กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐ (ตำรวจ/รพ./เทศบาล):
(เป้าหมาย: ลดอุบัติเหตุ, ลดขยะ, ลดอาชญากรรม)
 4. กลุ่มตัวแทน UNESCO/นักวิชาการ:
(เป้าหมาย: รักษาคุณค่าตามที่ยั่งยืนมรดกโลก)
2. ค้นคว้า (Research):
- ให้เวลา 15 นาที ให้แต่ละกลุ่มใช้เทคโนโลยี (มือถือ/แท็บเล็ต) ค้นคว้าข้อมูล (▶ 3.1, 3.2) เพื่อสนับสนุนจุดยืนของตนเอง (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง) (เช่น สติอุบัติเหตุ, รายได้ท่องเที่ยว, เกณฑ์ UNESCO)
3. ประชุมสภา (Simulation):
- แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมานำเสนอ "ข้อเรียกร้อง" (▶ 3.3 ทักษะการพูด)
 - ครูทำหน้าที่เป็น "นายกเทศมนตรี" คอยตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (▶ 1.6) เพื่อหาจุดร่วม



คาบที่ 3: ออกแบบ...สงกรานต์ Sandbox (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), ออกแบบและปรับปรุงงาน (1.3), ประเมินเพื่อน/ตนเอง (1.5), และสะท้อนคิด (1.2)

1. กิจกรรม "Pitching ไอเดียสงกรานต์สร้างสรรค์":
 - จากปัญหาที่ถกเถียง ให้แต่ละกลุ่มออกแบบ "1 โซนกิจกรรมสงกรานต์สร้างสรรค์" (Creative Songkran Sandbox Zone) ที่พยายามตอบ โจทย์ให้ครบทั้ง 4 ฝ่าย (▶ 1.6 แก้อาชีพท้าทาย)
2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):
 - ใช้เวลา 20 นาที สร้าง "ต้นแบบ" (Prototype) ของแนวคิด (▶ 1.3 ออกแบบเชิงกระบวนการ) ในรูปแบบหลากหลาย (▶ 3.3 สื่อสารแบบ บูรณาการ) เช่น:
 - วาดแผนผัง (Zoning Map)
 - ออกแบบโพสต์เตอร์/คลิป TikTok รณรงค์
3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):
 - แต่ละกลุ่มออกมา "Pitching" แนวคิด (▶ 2.5 กล้าแสดงออก)
 - ใช้ การประเมินเพื่อน (Peer Assessment): (▶ 1.5) ให้กลุ่มอื่นให้ข้อเสนอแนะเพื่อ "ปรับปรุง งาน" (▶ 1.3)

4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
- ให้นักเรียนเขียน การประเมินตนเอง (Self-Assessment): (▶ 1.5) ผ่าน "ตั๋วออกจากห้อง" (Exit Ticket) เพื่อสะท้อนสิ่งที่เรียนรู้และบทบาทของตนเองในการทำงานกลุ่ม

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์ประเพณีวันสงกรานต์ (สมดุลมรดกโลก)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจ "แก่นแท้" (Core Value) ของประเพณีที่ทำให้ได้เป็นมรดกโลก (ความกตัญญู, การรวมกลุ่มครอบครัว, การเคารพผู้ใหญ่) ผ่านการค้นคว้าในบทบาท "กลุ่มประชาชนชาวบ้าน" หรือ "กลุ่ม UNESCO" (คาบ 2) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ "รากเหง้า" โดยมีเป้าหมาย ไม่ใช่การท่องจำลอยๆ
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: นักเรียนในบทบาท "กลุ่มผู้ประกอบการ" หรือ "กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐ" จะเห็น "ประวัติศาสตร์ที่กำลังเคลื่อนไหว" พวกเขาเห็นว่าประเพณีที่เคย "ศักดิ์สิทธิ์" (Sacred) ได้ถูกผสมรวมกับการท่องเที่ยว (Economic) และปัญหาทางสังคม (อุบัติเหตุ)

- บทบาทพลเมือง: กิจกรรมนี้สร้างนักเรียนให้เป็น "ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย" (Stakeholder) (คาบ 2) และ "ผู้ออกแบบ" (คาบ 3) พวกเขาไม่ได้ "เรียน" ว่าหน้าที่พลเมืองคืออะไร แต่ได้ "เป็น" พลเมืองที่ต้อง "รับฟัง" ความขัดแย้ง (เศรษฐกิจ VS ปลอดภัย), "เจรจาต่อรอง", และ "ประนีประนอม" เพื่อหา "ประโยชน์ส่วนรวม" (Common Good) ซึ่งเป็นหัวใจของกระบวนการประชาธิปไตย ทำให้นักเรียนเรียนรู้ประวัติศาสตร์เพื่อ "ตัดสินใจ" อนาคตในฐานะเจ้าของมรดกโลก

กิจกรรมที่ 2: "คอมลอยรักษ์โลก: สมดุลย์เป็ง...สมดุลเจียงใหม่"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการหน้าที่พลเมือง, ประวัติศาสตร์, เศรษฐศาสตร์)

หัวข้อ: "คอมลอยรักษ์โลก: สมดุลย์เป็ง...สมดุลเจียงใหม่"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "เราจะจัดงานประเพณีเป็งอย่างไร ให้ 'รุ่งเรือง' ด้านการท่องเที่ยว โดยไม่ 'ร่วงโรย' ด้านวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม?"



คาบที่ 1: กระตุ้นและสำรวจ (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (2.1), ใช้สถานการณ์จริงเชื่อมโยง (2.3), และกระตุ้นให้กล้าแสดงความคิดเห็น (2.5)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูเปิดด้วยภาพ 2 ชุดที่ขัดแย้งกัน (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - ภาพชุด A (Modern): ภาพคอมลอยนับหมื่นดวงสว่างไสว, ภาพนักท่องเที่ยวต่างชาติมีความสุข
 - ภาพชุด B (Local/Problem): ภาพคอมลอยตกค้างบนสายไฟ, ซากคอมบนพื้น, ภาพควันไฟ
2. กิจกรรม "คอมสองด้าน" (Think-Pair-Share):
 - คิด (Think): ให้นักเรียนเขียน "ประโยชน์" (เช่น รายได้, ชื่อเสียง) และ "ปัญหา" (เช่น ขยะ, ไฟไหม้) ที่นี่ก้ออกจากการปล่อยคอมในยุคปัจจุบัน
 - คู่ (Pair): จับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

- แชร้ (Share): ครูสุ่มถามและจดบนกระดาน (▶ 2.5 กระตุ้นให้กล้าแสดงความคิดเห็น)
- 3. ตั้งโจทย์ท้าทาย (The Challenge):
 - ครูเชื่อมโยงว่านี่คือ "สถานการณ์ปัญหาที่ท้าทาย" (▶ 1.1) และมอบหมายโจทย์ท้าทายหลักของโปรเจกต์นี้



คาบที่ 2: สืบสวนและจำลอง (Investigate & Simulate)
 เป้าหมาย: ฝึกตัดสินใจในสถานการณ์จำลอง (1.4), ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยีค้นคว้า (3.1, 3.2), และทำงานกลุ่ม (2.4)

1. กิจกรรม "สภา 4 ฝ่าย...ชะตาयीเบ้ง" (Stakeholder Simulation):
 - ครูแบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่มใหญ่ (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม) โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับ "บทบาทจำลอง" (▶ 1.4 สถานการณ์จำลอง):
 1. กลุ่มผู้ประกอบการท่องเที่ยว: (เป้าหมาย: สร้างรายได้สูงสุด)
 2. กลุ่มรักษ์วัฒนธรรม (ปราชญ์ชาวบ้าน): (เป้าหมาย: รักษาความหลัง, ทำตามประเพณีดั้งเดิม)
 3. กลุ่มรักษ์สิ่งแวดล้อม/เทศบาล: (เป้าหมาย: ลดขยะ, ป้องกันไฟไหม้, จัดการคว้น)

4. กลุ่มนักท่องเที่ยวน (ไทย/ต่างชาติ):
(เป้าหมาย: ต้องการความประทับใจ, ภาพสวย)
2. ค้นคว้า (Research):
 - ให้เวลา 15-20 นาที ค้นคว้าข้อมูล (▶ 3.1, 3.2 ใช้เทคโนโลยี/แหล่งข้อมูลออนไลน์) เพื่อเตรียม "ข้อเรียกร้อง" และ "เหตุผล" ของกลุ่มตนเอง (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง)
3. ประชุมสภา (Simulation):
 - แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมานำเสนอข้อเรียกร้อง (▶ 3.3 ทักษะการพูด)
 - ครูทำหน้าที่เป็น "ผู้ว่าราชการจังหวัด" คอยดำเนินรายการ และตั้งคำถามที่ทำให้ทายการตัดสินใจ



คาบที่ 3: สร้างสรรค์และสะท้อนคิด (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), ออกแบบและปรับปรุงงาน (1.3), ประเมินเพื่อน/ตนเอง (1.5), และสะท้อนคิด (1.2)

1. กิจกรรม "Pitching แนวคิดที่ยั่งยืน":
 - จากปัญหาที่ถกเถียง ให้แต่ละกลุ่มระดมสมองเพื่อออกแบบ "นวัตกรรม" หรือ "แนวปฏิบัติ" เพื่อแก้ปัญหานี้ (▶ 1.6 แก้ปัญหาด้วยโจทย์ท้าทาย)
 - โจทย์: "จงนำเสนอ 1 โครงการ/แนวคิด ที่จะทำให้อยั่งยืน 'รุ่งเรือง' และ 'ยั่งยืน'"
2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):

- ใช้เวลา 20 นาที สร้าง "ต้นแบบ" (Prototype) ของแนวคิด (▶ 1.3 ออกแบบเชิงกระบวนการ) ในรูปแบบที่หลากหลาย (▶ 3.3 สื่อสารแบบบูรณาการ) เช่น:
 - วาด Storyboard สำหรับคลิปโปรโมทใน TikTok
 - ออกแบบ Poster Infographic ธรรมรงค์
 - ออกแบบ "โคลมลอย Eco"
- 3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):
 - แต่ละกลุ่มออกมา "Pitching" แนวคิด (▶ 2.5 กล้าแสดงออก)
 - การประเมินเพื่อน (Peer Assessment): (▶ 1.5) ให้เพื่อนกลุ่มอื่นประเมินและให้ข้อเสนอแนะเพื่อ "ปรับปรุงงาน" (▶ 1.3)
- 4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
 - การประเมินตนเอง (Self-Assessment): (▶ 1.5) ให้นักเรียนเขียน "ตั๋วออกจากห้อง" (Exit Ticket) สั้นๆ เพื่อสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์ประเพณีโคลมลอย (สมดุลยี่เป็ง)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนในบทบาท "กลุ่มรักษ์วัฒนธรรม" (คาบที่ 2) ต้องไปค้นคว้าว่า "ราก" ของประเพณีนี้คืออะไร (ความเชื่อ, การปล่อยเคราะห์) เพื่อนำมาเป็นเหตุผลในการอภิปราย ซึ่งเป็นการเรียนประวัติศาสตร์ที่ "ใช้งานได้จริง" แทนการท่องจำ
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: กิจกรรมนี้แสดงให้เห็น "ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ" ชัดเจน นักเรียนเห็นว่าประเพณีถูก "เปลี่ยน" (Transform) ให้เป็น "สินค้า" (Commodify) ทางการท่องเที่ยวได้อย่างไร พวกเขาเห็นผลกระทบที่ตามมาทั้งบวก (รายได้) และลบ (ขยะ, ควัน)
- บทบาทพลเมือง: กิจกรรม "สภา 4 ฝ่าย" (คาบที่ 2) และการ "Pitching แนวคิดยี่เป็งยั่งยืน" (คาบที่ 3) ดึงนักเรียนมาเป็น "ผู้กำหนดอนาคตชุมชน" (Community Shaper) เป็นการฝึก "ประชาธิปไตยชุมชน" (Community Democracy) ที่ต้องตัดสินใจเรื่อง "ปากท้อง" (เศรษฐกิจ), "ความเชื่อ" (วัฒนธรรม), และ "สิ่งแวดล้อม" (อนาคต) เพื่อให้พวกเขาเข้าใจว่า "รากเหง้า" ถูกทำลายใน "ปัจจุบัน"

อย่างไร และ "พลเมือง" เช่นพวกเขาจะมีส่วนร่วมออกแบบ
"อนาคต" นี้ได้อย่างไร



กิจกรรมที่ 3: "กำแพงที่มีชีวิต: มรดก ปะทะ ปากท้อง"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, หน้าที่พลเมือง, ภูมิศาสตร์เมือง)

หัวข้อ: "กำแพงที่มีชีวิต: มรดก ปะทะ ปากท้อง"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "กำแพงเมืองเชียงใหม่และประตูท่าแพ ถูกสร้างในอดีตเพื่อ 'ป้องกัน' แต่ปัจจุบันใช้เพื่อ 'ท่องเที่ยว' และ 'จัดกิจกรรม' เราจะบริหารจัดการพื้นที่นี้อย่างไร ให้ 'กรมศิลป์' (การอนุรักษ์) 'เทศบาล' (การจราจร/กิจกรรม) 'ร้านค้า' (เศรษฐกิจ) และ 'คนเชียงใหม่' (การใช้ชีวิต) อยู่ร่วมกันได้?"



คาบที่ 1: สีสแจ่ม...สีปัญหา (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม (2.1), ใช้สถานการณ์จริง (2.3), และกระตุ้นให้กล้าแสดงความคิดเห็น (2.5)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูโชว์ภาพ 2 ชุด (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - ภาพ A (Local - อดีต): ภาพวาดกำแพงเมืองเชียงใหม่ในอดีต, ภาพประตูเมืองเก่าที่ทรุดโทรม
 - ภาพ B (Modern - ปัจจุบัน): ภาพลานประตูท่าแพที่เต็มไปด้วยนักท่องเที่ยว, ภาพการจราจรติดขัดที่ประตูช้างเผือก, ภาพการประท้วง/จัดกิจกรรมที่ลานท่าแพ
2. กิจกรรม "แผนที่ปัญหา" (Problem Mapping):
 - ครูแจกแผนที่คู่มือเชียงใหม่ (4 แจ่ง) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม)

- ให้เวลา 5 นาที ระดมสมอง "ปัญหา" หรือ "สิ่งที่นึกถึง" เมื่อพูดถึงแต่ละประตู/แจ้ง (เช่น ท่าแพ=นักท่องเที่ยว, ช้างเผือก=รถติด, สวนดอก=โรงพยาบาล, กาดก้อม=ของกิน) (▶ 2.5 กล้าแสดงความเห็น)
3. ตั้งโจทย์ท้าทาย (The Challenge):
- ครูสรุปว่า "กำแพงเมือง" ไม่ใช่แค่ "โบราณสถาน" แต่เป็น "พื้นที่ที่มีชีวิต" ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งทางผลประโยชน์ และนำเข้าสู่โจทย์ท้าทายหลัก



คาบที่ 2: ประชุมสภาเมือง (จำลอง) (Investigate & Simulate)

เป้าหมาย: ฝึกตัดสินใจในสถานการณ์จำลอง (1.4), ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยีค้นคว้า (3.1, 3.2), และทำงานกลุ่ม (2.4)

1. กิจกรรม "ประชุมสภาเมืองจำลอง: ท่าแพโมเดล" (Urban Planning Simulation):
 - ครูมอบ "บทบาทจำลอง" 4 ฝ่ายให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม (▶ 1.4 สถานการณ์จำลอง):
 1. ตัวแทนกรมศิลปากร: "ต้องอนุรักษ์ตามแบบเดิม ห้ามสร้างสิ่งบดบังทัศนียภาพ"
 2. ตัวแทนเทศบาลนครเชียงใหม่: "ต้องแก้ปัญหาจราจรติด ต้องการพื้นที่จัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ"

3. ตัวแทนผู้ประกอบการ/ร้านค้า: "ต้องการให้นักท่องเที่ยวเข้าถึงง่าย ห้ามปิดถนน"
 4. ตัวแทนภาคประชาชน/นักกิจกรรม: "ต้องการพื้นที่สาธารณะสำหรับพักผ่อน/แสดงออกทางการเมือง"
2. ค้นคว้า (Research):
- ให้เวลา 15 นาที ค้นคว้าข้อมูล (▶ 3.1, 3.2) เพื่อสนับสนุนจุดยืนของตนเอง (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง) (เช่น ค้นกฎหมายกรมศิลป์, ค้นสถิตินักท่องเที่ยว, ค้นผังเมือง)
3. อภิปราย (Debate):
- ครูตั้งญัตติ: "เทศบาลเสนอให้ปิดถนนท่าแพ (ช่วงคูเมืองถึงสี่แยก) ถาวร เพื่อทำเป็นถนนคนเดิน"
 - ให้แต่ละฝ่ายอภิปรายสนับสนุนหรือคัดค้าน (▶ 1.6, 3.3)



คาบที่ 3: ออกแบบ...ทางออกร่วม (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), ออกแบบและปรับปรุงงาน (1.3), ประเมินเพื่อน/ตนเอง (1.5), และสะท้อนคิด (1.2)

1. กิจกรรม "แผนผังอยู่ร่วม" (Co-existence Plan):
 - จากการอภิปราย ให้แต่ละกลุ่ม (อาจจะละละบาท) ช่วยกันออกแบบ "แผนผังการใช้พื้นที่

ประตู่ท่าแพ" ที่พยายามประนีประนอมทุกฝ่าย
(▶ 1.6 แก้อิทธิบาท)

2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):

- ให้เวลา 20 นาที สร้าง "ต้นแบบ" (▶ 1.3 ออกแบบเชิงกระบวนการ) ในรูปแบบแผนผัง (Zoning Map) หรือชุด "กฎกติกา" (▶ 3.3 สื่อสารแบบบูรณาการ)
- ตัวอย่าง: "โซน A: ลานกิจกรรม (จัดได้เฉพาะเสาร์-อาทิตย์)", "โซน B: โซนประวัติศาสตร์ (ห้ามตั้งแผงลอย)", "กำหนดเวลาปิด-เปิดถนน"

3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):

- แต่ละกลุ่ม "Pitching" แผนของตนเอง
- การประเมินเพื่อน (Peer Assessment): (▶ 1.5) ให้กลุ่มอื่นประเมินว่า "แผนนี้ยุติธรรมกับทุกฝ่ายหรือไม่?"

4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)

- การประเมินตนเอง (Self-Assessment): (▶ 1.5) "ในการอภิปราย (คาบ 2) และการออกแบบ (คาบ 3) นักเรียนได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในเมืองที่มีประวัติศาสตร์?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์กำแพงเมือง (มรดก ปะทะ ปากท้อง)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจว่ากำแพงเมืองไม่ได้ถูกสร้างมาเพื่อการท่องเที่ยว แต่ถูกสร้างเพื่อ "การป้องกันเมือง" (ประวัติศาสตร์การทหาร)
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาเห็นว่า "หน้าที่" ของกำแพงเปลี่ยนไปตามยุคสมัย จาก "ป้องกัน" (อดีต) กลายเป็น "สัญลักษณ์", "พื้นที่สาธารณะ", "พื้นที่เศรษฐกิจ" และ "พื้นที่ขัดแย้ง" (ปัจจุบัน)
- บทบาทพลเมือง: กิจกรรม "ประชุมสภาเมืองจำลอง" (คาบ 2) คือการฝึก "ประชาธิปไตย" ที่แท้จริง นักเรียนไม่ได้เรียนว่า "หน้าที่พลเมืองคืออะไร" แต่พวกเขาได้ "เป็น" พลเมือง พวกเขาต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งของผลประโยชน์ (อนุรักษ์ vs. ปากท้อง vs. จรรยา) และถูกบังคับให้ "เจรจาต่อรอง" และ "ประนีประนอม" เพื่อหาทางออกร่วมกัน พวกเขาเรียนรู้ว่าประวัติศาสตร์ (กำแพง) ที่จับต้องได้นี้สร้างโจทย์ที่ท้าทายในปัจจุบันที่พวกเขาต้องร่วมกันตัดสินใจ

กิจกรรมที่ 4: "รางเปลี่ยนเมือง: อดีต-อนาคต รถไฟเจียงใหม่"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, เศรษฐศาสตร์, เทคโนโลยี)

หัวข้อ: "รางเปลี่ยนเมือง: อดีต-อนาคต รถไฟเจียงใหม่"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "การมาของรถไฟสายเหนือในปี 2464 (อดีต) พลิกโฉมเชียงใหม่ไปตลอดกาล... บัดนี้ รถไฟความเร็วสูง (อนาคต) กำลังจะมาอีกครั้ง เราในฐานะคนเชียงใหม่ จะ 'เตรียมรับมือ' กับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่นี้ได้อย่างไร โดยเรียนรู้บทเรียนจากอดีต?"



คาบที่ 1: วันที่รถไฟมาถึง (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างทัศนคติเชิงบวก (2.1), ใช้สถานการณ์จริงเชื่อมโยง (2.3)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูโชว์ 2 สิ่ง (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - 1. แผนที่โบราณ: แสดงเส้นทางค้าขายทางเรือ (แม่น้ำปิง)
 - 2. ภาพถ่ายประวัติศาสตร์:
2. ตั้งคำถามชวนคิด:
 - "ก่อนมีรถไฟ คนเชียงใหม่ค้าขายกับกรุงเทพฯ อย่างไร?" (เรือ, ช้าง, ม้า - ใช้เวลาเป็นเดือน)
 - "วันที่รถไฟมาถึง (ปี 2464) นักเรียนคิดว่าอะไรเปลี่ยนแปลงบ้าง?" (▶ 2.5 กล้าแสดงความคิดเห็น)

3. เชื่อมโยงปัจจุบัน (Modern):

- ครูเปิดข่าว "โครงการรถไฟความเร็วสูง กรุงเทพฯ-เชียงใหม่"
- "จาก 'เดือน' เหลือ '3.5 ชั่วโมง'... นักเรียนคิดว่าอะไรจะเปลี่ยนแปลงอีกครั้ง?" และนำเข้าสู่โจทย์ท้าทาย



คาบที่ 2: นักสืบประวัติศาสตร์ (Investigate)

เป้าหมาย: ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยี/แหล่งข้อมูล (3.1, 3.2), และทำงานกลุ่ม (2.4)

1. กิจกรรม "นักสืบรางวัลประวัติศาสตร์" (Historical Detectives):

- ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม) เป็น "นักสืบ" ด้านต่างๆ เพื่อไปค้นคว้า "ผลกระทบ" ของรถไฟในปี 2464 (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง)
 1. นักสืบเศรษฐกิจ: "อ่านการค้าใดเกิดขึ้น (เช่น ย่านข้างม่อย, กาดหลวง) และอ่านการค้าใดซบเซา (เช่น ท่าเรือแม่น้ำปิง)?"
 2. นักสืบสังคม: "คนกลุ่มใหม่ที่ย้ายเข้ามา (เช่น คนจีน, ข้าราชการสยาม)? วัฒนธรรมใดที่เปลี่ยนไป?"
 3. นักสืบผังเมือง: "เมืองขยายตัวไปทางไหน? (ไปทางสถานีรถไฟ)"

2. ค้นคว้า (Research):

- ใช้เวลา 20 นาที ค้นคว้าข้อมูล (▶ 3.1, 3.2) จากบทความออนไลน์, แผนที่เก่า, ภาพถ่ายเก่า



คาบที่ 3: วางแผนอนาคต (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), สื่อสารแบบบูรณาการ (3.3), และสะท้อนคิด (1.2)

1. กิจกรรม "Pitching รับมือรถไฟความเร็วสูง":

- จาก "บทเรียนในอดีต" (คาบ 2) ให้แต่ละกลุ่ม (กลุ่มเดิม) ออกแบบ "1 โครงการ/นโยบาย" เพื่อ "เตรียมรับมือ" รถไฟความเร็วสูง (▶ 1.6 แก้โจทย์ท้าทาย)

2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):

- ใช้เวลา 20 นาที สร้างสรรค์ข้อเสนอในรูปแบบ "โปสเตอร์" หรือ "คลิปสั้น" (▶ 3.3 สื่อสารแบบบูรณาการ)
- ตัวอย่าง: "นโยบายป้องกันที่ดินแพงรอบสถานี", "แผนเชื่อมต่อขนส่งมวลชนจากสถานีใหม่เข้าเมืองเก่า", "โครงการสนับสนุนสินค้าท้องถิ่นสู่สินค้าจากกรุงเทพฯ"

3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):

- แต่ละกลุ่ม "Pitching" ข้อเสนอของตนเอง (▶ 2.5 กล้าแสดงออก)

4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
- "บทเรียนที่ 'สำคัญที่สุด' จากการมาของรถไฟครั้งแรก ที่เราต้องใช้กับรถไฟครั้งแรกคืออะไร?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์รถไฟ (รางเปลี่ยนเมือง)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจว่าก่อนมีรถไฟ เชียงใหม่เชื่อมต่อกับโลกภายนอกผ่าน "แม่น้ำปิง" (ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ)
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาได้วิเคราะห์ (คาบ 2) ว่าเทคโนโลยี "รถไฟ" (ครั้งที่ 1) ไม่ได้มาแค่ตัวรถ แต่มาพร้อม "การเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง" ทั้งหมด (เศรษฐกิจ, สังคม, ผังเมือง)
- บทบาทพลเมือง: นี่คืกิจกรรมที่เชื่อมโยง "อดีต-ปัจจุบัน-อนาคต" ได้ชัดเจนที่สุด นักเรียนใช้ประวัติศาสตร์ (บทเรียนจากปี 2464) เป็น "กรณีศึกษา" (Case Study) เพื่อมาออกแบบ "อนาคต" (การรับมือรถไฟความเร็วสูง) พวกเขาเปลี่ยนจากผู้เรียนประวัติศาสตร์ เป็น "นักวางแผนเชิงกลยุทธ์" (Strategic Planner) บทบาทพลเมืองในที่นี้คือ

"การเฝ้าระวัง" (Watchdog) และ "การมีส่วนร่วมเชิงนโยบาย" (Policy Engagement) โดยใช้บทเรียนจากอดีต เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดซ้ำและเพื่อสร้างประโยชน์สูงสุดในอนาคต



กิจกรรมที่ 5: "รุ่มบ่อสร้าง: หัตถกรรม ปะทะ นวัตกรรม"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, เศรษฐศาสตร์, ศิลปะ)

หัวข้อ: "รุ่มบ่อสร้าง: หัตถกรรม ปะทะ นวัตกรรม"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "รุ่มบ่อสร้าง (Local) คือ 'ภูมิปัญญา' และ 'อัตลักษณ์' ของเรา แต่ในปัจจุบัน (Modern) กำลังถูกท้าทายจาก 'สินค้าราคาถูก' และ 'รสนิยมที่เปลี่ยนไป' เราในฐานะ 'สหกรณ์ผู้ผลิตรุ่มบ่อสร้างรุ่นใหม่' จะออกแบบนวัตกรรมอย่างไร ให้ 'รอด' และ 'รุ่ง' ในศตวรรษที่ 21?"



คาบที่ 1: คุณค่าของรุ่ม (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม (2.1), ใช้สถานการณ์จริง เชื่อมโยง (2.3)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครุ่นำของจริง 2 สิ่งมาให้ นักเรียนสัมผัส (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - ของ A: รุ่มบ่อสร้างกระดาษสา (สวยงาม, ทำมือ, กันแดดได้ แต่กันฝนไม่ได้)
 - ของ B: รุ่มพับพลาสติกจากร้านสะดวกซื้อ (สะดวก, กันฝนได้, ราคาถูก, ผลิตจากโรงงาน)
2. ตั้งคำถามชวนคิด:
 - "ถ้านักเรียนต้องซื้อใช้เอง จะซื้ออันไหน? เพราะอะไร?"
 - "อันไหนคือ 'หัตถกรรม' อันไหนคือ 'สินค้า'?"
 - "ทำไม 'รุ่มบ่อสร้าง' ถึงยังขายได้?" (▶ 2.5 กล้าแสดงความเห็น)



คาบที่ 2: วิเคราะห์จุดแข็ง-จุดอ่อน (Investigate)

เป้าหมาย: ฝึกการคิดวิเคราะห์ (1.6), ทำงานกลุ่ม (2.4), และ ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2)

1. กิจกรรม "SWOT สหกรณ์รุ่มบ่อสร้าง":

- ครูให้นักเรียนสวมบทบาทเป็น "ผู้ประกอบการรุ่นใหม่" (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม)
- ให้แต่ละกลุ่มทำ SWOT Analysis (การวิเคราะห์จุดแข็ง-จุดอ่อน-โอกาส-อุปสรรค) ของธุรกิจรุ่มบ่อสร้าง (▶ 1.6 แก้วจ้อยทำทนาย)
 - S - Strengths (จุดแข็ง): (เช่น มีชื่อเสียง, สวยงาม, เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม, มีเรื่องราว)
 - W - Weaknesses (จุดอ่อน): (เช่น ราคาแพง, กันฝนไม่ได้, หนัก, ลายโบราณ?)
 - O - Opportunities (โอกาส): (เช่น ขายออนไลน์ทั่วโลก, นักท่องเที่ยวชอบ Workshop, ทำตลาดลายใหม่ๆ)
 - T - Threats (อุปสรรค): (เช่น ของลอกเลียนแบบราคาถูก, คนรุ่นใหม่ไม่สืบทอด, รสนิยมเปลี่ยน)

2. ค้นคว้า (Research):

- ให้เวลา 15 นาที ค้นคว้าข้อมูล (▶ 3.1, 3.2) เพื่อเติม SWOT ของกลุ่มตนเองให้สมบูรณ์



คาบที่ 3: ปลูกฝังรบบ่อสร้าง (Create & Reflect)

เป้าหมาย: ออกแบบและปรับปรุงงาน (1.3), สร้างสรรค์นวัตกรรม (1.6), สื่อสาร (3.3)

1. กิจกรรม "Pitching 1 นวัตกรรม...พลิกธุรกิจ":
 - จากการวิเคราะห์ SWOT (คาบ 2) ให้แต่ละกลุ่มคิด "1 นวัตกรรม" (สินค้าใหม่ หรือ บริการใหม่) เพื่อแก้ "จุดอ่อน" และคว้า "โอกาส" (▶ 1.6)
2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):
 - ใช้เวลา 20 นาที สร้าง "ต้นแบบ" (Prototype) หรือ "โปสเตอร์โฆษณา" (▶ 1.3, 3.3)
 - ตัวอย่าง: "รบบ่อสร้าง Nano (เคลือบกันฝน)", "รบบ่อย Street Art (Collab กับศิลปิน)", "ชุด DIY Kit รบบ่อสร้าง (ส่งขายทั่วโลก)", "แพลตฟอร์ม VR Workshop ระบายสีรบบ่อ"
3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):
 - แต่ละกลุ่ม "Pitching" แนวคิด โดยเน้นว่า "แก้ปัญหาอะไร" และ "จะขายใคร" (▶ 2.5)
 - การประเมินเพื่อน (Peer Assessment): (▶ 1.5) ให้เพื่อนกลุ่มอื่นโหวตว่า "นวัตกรรมใต้น่าลงทุนที่สุด"
4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
 - "การ 'เปลี่ยนแปลง' เพื่อให้อยู่รอด จำเป็นต้อง 'ทำลาย' รากเหง้าเดิมเสมอไปหรือไม่?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์รุ่มบ่อสร้าง (หัตถกรรม ปะทะ นวัตกรรม)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจว่ารุ่มบ่อสร้างคือ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" (Local Wisdom) ที่เกิดจากทรัพยากรในชุมชน
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาเห็นว่า "คุณค่า" ของรุ่มกำลังถูกทำลายโดย "กระแสโลกาภิวัตน์" (Globalization), "ระบบอุตสาหกรรม" (Mass Production) และ "รสนิยม" (Taste) ที่เปลี่ยนไป
- บทบาทพลเมือง: กิจกรรมนี้สร้าง "ความเป็นเจ้าของ" (Ownership) ในมรดกวัฒนธรรม นักเรียนไม่ได้เรียนแค่ว่ารุ่มบ่อสร้าง "คืออะไร" แต่เรียนว่า "จะรักษามันอย่างไร" ในโลกแห่งความเป็นจริง กิจกรรม "SWOT" (คาบ 2) และ "Pitching นวัตกรรม" (คาบ 3) คือการฝึก "ความเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม" (Cultural Entrepreneurship) บทบาทพลเมืองในที่นี้คือ "ผู้สืบสาน" ที่ไม่ใช่แค่ "ทำซ้ำ" ของเดิม แต่ต้อง "ต่อยอด" และ "สร้างสรรค์" เพื่อให้รากเหง้าทางวัฒนธรรมสามารถอยู่รอดและเติบโตได้ในทางเศรษฐกิจ



กิจกรรมที่ 6: "ทางในฝัน: พลังศรัทธา...ปะทะ...พลังรัฐ"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, หน้าที่พลเมือง, ภูมิศาสตร์)

หัวข้อ: "ทางในฝัน: พลังศรัทธา...ปะทะ...พลังรัฐ"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "ในอดีต (Local), ครูบาศรีวิชัย ใช้ 'พลังศรัทธา' สร้างทางขึ้นดอยสุเทพได้ใน 6 เดือน โดยไม่ต้องใช้งบประมาณรัฐ...ในปัจจุบัน (Modern), หากเราจะสร้าง 'กระเช้าลอยฟ้า' ขึ้นดอยสุเทพ เราจะเจอ 'พลัง' อะไรบ้าง (เช่น พลังสิ่งแวดล้อม, พลังโซเชียล, พลังกลุ่มทุน) และเราจะบริหารจัดการ 'พลัง' เหล่านี้ได้อย่างไร?"



คาบที่ 1: สองพลัง...สองยุค (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม (2.1), ใช้สถานการณ์จริง (2.3), และกระตุ้นให้กล้าแสดงความคิดเห็น (2.5)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูโชว์ภาพ 2 ชุด (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - ภาพ A (Local): ภาพชาวดำผู้คนนับหมื่นร่วมกันสร้างทางขึ้นดอยสุเทพ, ภาพครูบาศรีวิชัย
 - ภาพ B (Modern): ข่าวการถกเถียงเรื่อง "กระเช้าลอยฟ้าดอยสุเทพ", ภาพการประท้วงด้านสิ่งแวดล้อม
2. ตั้งคำถามชวนคิด:
 - "คนในภาพ A ใช้ 'เครื่องมือ' อะไรในการสร้างทาง?" (จอบ, เสียม, และที่สำคัญคือ "ศรัทธา")

- "คนในภาพ B ใช้ 'เครื่องมือ' อะไรในการแสดงความคิดเห็น?" (ป้ายประท้วง, โซเซียลมีเดีย, กฎหมาย)
- "ทำไมการสร้างทางในอดีตถึง 'ง่าย' (ในแง่ความขัดแย้ง) แต่การสร้างกระเช้าในปัจจุบันถึง 'ยาก'?"
(▶ 2.5 กล้าแสดงความคิดเห็น)



คาบที่ 2: ประชาพิจารณ์จำลอง (Investigate & Simulate)

เป้าหมาย: ฝึกตัดสินใจในสถานการณ์จำลอง (1.4), ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยีค้นคว้า (3.1, 3.2), และทำงานกลุ่ม (2.4)

1. กิจกรรม "ประชาพิจารณ์ (จำลอง): อนาคตดอยสุเทพ"
(▶ 1.4 สถานการณ์จำลอง)
 - ครูแบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม "ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย" (Stakeholders) (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม):
 1. กลุ่มบริษัทเอกชน: "ต้องการสร้างกระเช้าเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว"
 2. กลุ่ม NGO สิ่งแวดล้อม: "คัดค้านห้วยกระทบบ่าต้นน้ำ"
 3. กลุ่มประชาชนชาวบ้าน/คนรุ่นเก่า: "ห่วงใยความศักดิ์สิทธิ์ของดอย และเจตนารมณ์ครูบา"
 4. กลุ่มนักท่องเที่ยว/คนเมือง: "ต้องการความสะดวกสบาย แต่ก็กลัวรถติด"

5. กลุ่มหน่วยงานรัฐ (ผู้ว่า/อุทยานฯ): "ต้อง
รับฟังทุกฝ่าย และตัดสินใจ"

2. ค้นคว้า (Research):

- ให้เวลา 15 นาที ค้นคว้าข้อมูล (▶ 3.1, 3.2) เพื่อเตรียม "เหตุผล" และ "ข้อเสนอ" ของกลุ่มตนเอง (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง)



คาบที่ 3: แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), สื่อสารแบบบูรณาการ (3.3), และสะท้อนคิด (1.2)

1. กิจกรรม "หาทางออกร่วม...ฉันทามาดี"

- ครูให้แต่ละกลุ่มนำเสนอจุดยืน และเปิดเวทีอภิปราย (▶ 1.6 แก้อิทธิพลท้าทาย)
- โจทย์: "กลุ่มที่ 5 (ภาครัฐ) ต้องเป็นผู้แลกเปลี่ยน 'ฉันทามาดี' (ทางออกร่วม) ที่พยายามตอบโจทย์ทุกฝ่ายให้ได้มากที่สุด"

2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):

- กลุ่ม 5 ร่าง "แลกเปลี่ยนฉันทามาดี" (▶ 3.3 สื่อสารแบบบูรณาการ) โดยมีกลุ่มอื่นคอยให้ข้อเสนอแนะ
- ตัวอย่างแลกเปลี่ยน: "ชะลอโครงการกระเช้า, แต่พัฒนารถขนส่งมวลชนไฟฟ้าขึ้นตอแทน"

3. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)

- "อะไรคือ 'พลังศรัทธา' ของคนยุคปัจจุบัน? และเราจะใช้มันสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้อย่างไรบ้าง?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์ครูบาศรีวิชัย (ทางในฝัน)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจว่า "พลังขับเคลื่อนสังคม" ในอดีตของล้านนา คือ "ศรัทธา" ที่มีต่อผู้นำทางศาสนา (ครูบาศรีวิชัย)
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาเห็นว่า "พลังขับเคลื่อน" ในปัจจุบันเปลี่ยนไป เป็น "พลังทางกฎหมาย" (EIA), "พลังทางสังคม" (Social Media), และ "พลังทางเศรษฐกิจ" (กลุ่มทุน)
- บทบาทพลเมือง: กิจกรรม "ประชาพิจารณ์จำลอง" (คาบ 2) คือการฝึกเป็น "พลเมืองในยุคประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม" (Participatory Democracy) พวกเขาเรียนรู้ว่า "บทบาทพลเมือง" ในยุคครูบา คือ "การลงแรง" (Participation by Labor) แต่บทบาทพลเมืองในยุคปัจจุบันคือ "การลงความเห็น" (Participation by Voice) และการเจรจาต่อรองบนความขัดแย้ง



กิจกรรมที่ 7: "แม่น้ำปิง: สายเลือด...หรือ...สายน้ำทิ้ง?"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, ภูมิศาสตร์, เศรษฐศาสตร์)

หัวข้อ: "แม่น้ำปิง: สายเลือด...หรือ...สายน้ำทิ้ง?"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "ในอดีต (Local), แม่น้ำปิงคือ 'สายเลือด' และ 'ทางหลวง' สายหลักของล้านนา แต่ปัจจุบัน (Modern), เรากลับ 'หันหลัง' ให้แม่น้ำ ตึกแถวส่วนใหญ่หันหน้าออกถนน แม่น้ำกลายเป็น 'หลังบ้าน' ที่รองรับน้ำทิ้ง... เราจะ 'หันหน้า' กลับไปหาแม่น้ำ และฟื้นฟูคุณค่าของแม่น้ำปิงให้กลับมาเป็น 'หน้าบ้าน' ของเชียงใหม่ได้อย่างไร?"



คาบที่ 1: มองน้ำ...มองเมือง (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างทัศนคติเชิงบวก (2.1), ใช้สถานการณ์จริง (2.3)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูโชว์ 2 สิ่ง (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - 1. ภาพเก่า: ภาพเรือหางแมงป่องบรรทุกลินค้า, ภาพย่านการค้าท่าเรือวัดเกต
 - 2. ภาพปัจจุบัน (Google Street View): ครูพานักเรียน "เดิน" บนสะพานนวรัฐ แล้วพานักเรียนไปที่ตึกแถวริมน้ำที่ส่วนใหญ่หันหลังให้แม่น้ำ หรือภาพท่อน้ำทิ้งที่ปล่อยลงแม่น้ำ
2. ตั้งคำถามชวนคิด:
 - "จากภาพ A, ทำไมย่านการค้าที่รวยที่สุดในเชียงใหม่ (เช่น ช้างม่อย, กาดหลวง) ถึงอยู่ใกล้แม่น้ำ?" (▶ 2.5 กล้าแสดงความเห็น)

- "จากภาพ B, ทำไมปัจจุบันเราถึงหันหลังให้แม่น้ำ?" (เพราะถนนสำคัญกว่า)
- "เมืองที่ 'หันหลัง' ให้แม่น้ำ กับเมืองที่ 'หันหน้า' ให้แม่น้ำ (เช่น ริมแม่น้ำเทมส์ ลอนดอน) บรรยากาศต่างกันอย่างไร?"



คาบที่ 2: นักสืบในเมือง (Investigate)

เป้าหมาย: ฝึกการคิดวิเคราะห์ (1.6), ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยี (3.1, 3.2)

1. กิจกรรม "Case Study นักสืบแม่น้ำ"
 - ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม)
 - โจทย์: ให้ไปค้นคว้า Case Study "การฟื้นฟูแม่น้ำในเมือง" (▶ 3.1, 3.2) จากทั่วโลก (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง)
 - ตัวอย่าง Case Study: คลองของเกซอน (โซล), แม่น้ำเทมส์ (ลอนดอน), คลองโอง่าง (กรุงเทพฯ), หรือโครงการในเชียงใหม่ (เช่น การฟื้นฟูช่วงสิงห์)
2. วิเคราะห์ (Analysis):
 - ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ "ปัจจัยความสำเร็จ" (Key Success Factors) ของ Case Study ที่ตนเลือกมา (เช่น: นโยบายรัฐ, การมีส่วนร่วม, การออกแบบ) (▶ 1.6 คิดวิเคราะห์)



คาบที่ 3: Pitching "ปัง...หน้าบ้าน" (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), สื่อสารแบบบูรณาการ (3.3), ประเมินเพื่อน (1.5)

1. กิจกรรม "Pitching โครงการ 'ปัง...หน้าบ้าน' (Ping Riverfront)"
 - จาก Case Study ที่เรียนรู้ ให้แต่ละกลุ่มออกแบบ "1 โครงการต้นแบบ" (Prototype) ที่จะทำให้คน "หันหน้า" กลับมาหาแม่น้ำปัง (▶ 1.6 แก่โจทย์ท้าทาย)
2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):
 - ให้เวลา 20 นาที สร้าง "ต้นแบบ" (▶ 1.3 ออกแบบเชิงกระบวนการ) ในรูปแบบ "ภาพ Sketch" หรือ "แผนผัง" (▶ 3.3 สื่อสาร)
 - ตัวอย่าง: "ทางเดิน/ทางจักรยานริมน้ำ", "ตลาดนัดศิลปะริมน้ำ", "โครงการบำบัดน้ำเสียชุมชน"
3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):
 - แต่ละกลุ่ม "Pitching" โครงการของตนเอง
 - การประเมินเพื่อน (Peer Assessment): (▶ 1.5) ให้เพื่อนกลุ่มอื่นโหวตว่า "โครงการใดน่าจะ 'พลิกฟื้น' แม่น้ำปังได้จริงที่สุด"
4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
 - "ถ้าแม่น้ำพูดได้ นักเรียนคิดว่าแม่น้ำปังอยากบอกอะไรกับคนเชียงใหม่?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์แม่น้ำปิง (สายเลือด หรือ สายน้ำทิ้ง)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจ "ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ" และ "ภูมิศาสตร์เมือง" ของเชียงใหม่ พวกเขาเรียนรู้ว่า "ราก" ของความเป็นเมือง (Urbanism) ไม่ได้เริ่มที่ถนน แต่เริ่มที่ "แม่น้ำปิง" ซึ่งเคยทำหน้าที่เป็น "ทางหลวงสายหลัก" และ "สายเลือด" ของการค้า นี่คือเหตุผลว่าทำไมย่านการค้าเก่าแก่ (เช่น กาดหลวง, ท่าเรือวัดเกต) จึงตั้งอยู่ริมน้ำ
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาเห็น "การเปลี่ยนแปลง" ที่เกิดจากเทคโนโลยี (การมาของรถไฟและถนน) ที่ทำให้บทบาทของแม่น้ำเปลี่ยนไป จาก "หน้าบ้าน" (พื้นที่เศรษฐกิจ) กลายเป็น "หลังบ้าน" (พื้นที่ทิ้งน้ำเสีย) กิจกรรมนี้แสดงให้เห็นว่า "ประวัติศาสตร์" ส่งผลต่อ "ผังเมือง" ในปัจจุบันอย่างไร

กิจกรรมที่ 8: "ข้างคินถิ่น: สัญลักษณ์...หรือ...เครื่องมือ?"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, หน้าที่พลเมือง, จริยศาสตร์)

หัวข้อ: "ข้างคินถิ่น: สัญลักษณ์...หรือ...เครื่องมือ?"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "ข้าง (Local) คือสัญลักษณ์ของล้านนา อยู่ในประวัติศาสตร์ (ข้างเผือกคู่บารมี, ข้างศึก) และวิถีชีวิต (ข้างลากซุง)... แต่ปัจจุบัน (Modern) เมื่อข้างไม่มีงานในป่า ข้างถูกนำมาใช้ใน 'อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว' ซึ่งเกิดคำถามเชิงจริยธรรม (การขี่ข้าง, โข่วข้าง)... เราจะออกแบบ 'การอยู่ร่วมกัน' ระหว่าง 'คน' กับ 'ข้าง' ในยุคใหม่นี้อย่างไร ให้ข้างมี 'สวัสดิภาพ' (Welfare) และคนยังมี 'รายได้' (Economy)?"

คาบที่ 1: ข้างในความทรงจำ (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม (2.1), ใช้สถานการณ์จริง (2.3)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูโชว์ภาพ 4 ชุด (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - ภาพ 1 (ประวัติศาสตร์): รูปปั้นข้างเผือก, ภาพข้างศึก
 - ภาพ 2 (อุตสาหกรรม): ภาพข้างลากซุงในป่า
 - ภาพ 3 (ท่องเที่ยวแบบเดิม): ภาพนักท่องเที่ยวนั่งบนแห่ข้าง, ข้างวาดรูป
 - ภาพ 4 (ท่องเที่ยวเชิงจริยธรรม): ภาพนักท่องเที่ยวอาบน้ำให้ข้าง, ป้อนอาหาร (Elephant Sanctuary)

2. ตั้งคำถามชวนคิด:

- "นักเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับภาพที่ 3 (ชีซัง)?"
(▶ 2.5 กล้าแสดงความคิดเห็น)
- "ทำไมภาพแบบที่ 4 (Sanctuary) ถึงได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน?"
- "ถ้าเราเป็น 'ความขี้ขาง' ที่ต้องเลี้ยงขี้ขางวันละ 200 กก. แต่ไม่มีนักท่องเที่ยวขี้ขาง เราจะทำอย่างไร?"
(สร้างความเห็นอกเห็นใจ)



คาบที่ 2: คณะกรรมการจริยธรรม (Investigate & Simulate)

เป้าหมาย: ฝึกตัดสินใจในสถานการณ์จำลอง (1.4), ฝึกการคิดวิเคราะห์ (1.6)

1. กิจกรรม "คณะกรรมการจริยธรรมการท่องเที่ยว (จำลอง)"
(▶ 1.4 สถานการณ์จำลอง)
 - ครูตั้ง "โจทย์" ว่า: "มีปางช้าง A (เน้นโชว์/ขี้ขาง) และปางช้าง B (Sanctuary - ห้ามขี้) มาขอยืมกู้เงินจากธนาคาร... ธนาคารควรอนุมัติให้ใคร? เพราะเหตุใด?"
2. อภิปราย (Debate):
 - แบ่งนักเรียน 2 ฝ่าย (สนับสนุน A vs. สนับสนุน B) และอีก 1 กลุ่มเป็น "คณะกรรมการธนาคาร"
(▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม)
 - ฝ่าย A (ขี้ขาง): "เราอนุรักษ์วัฒนธรรมความขี้ขาง, นักท่องเที่ยวบางกลุ่มยังต้องการ, สร้างรายได้สูง"

- ฝ่าย B (Sanctuary): "เป็นเทรนด์โลก, ยั่งยืนกว่า, ไม่ทำธุรกรรมสัตว์"
- คณะกรรมการฯ (Bankers): "ต้องวิเคราะห์ว่า โมเดลไหน 'ยั่งยืน' จริงในระยะยาว ทั้งในแง่ เศรษฐกิจและสังคม" (▶ 1.6 คติวิเคราะห์)



คาบที่ 3: มาตรฐาน 'ช้างเชียงใหม่' (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), สื่อสาร (3.3), ประเมินตนเอง (1.5)

1. กิจกรรม "ออกแบบมาตรฐาน 'ช้างเชียงใหม่'"
 - ไม่ว่าจะผลการอภิปรายจะเป็นอย่างไร ให้ทุกกลุ่ม ช่วยกันร่าง "มาตรฐานการท่องเที่ยวช้าง จ.เชียงใหม่" (Chiang Mai Elephant Standard) ที่ทุกฝ่ายยอมรับได้ (▶ 1.6 แก่โจทย์ท้าทาย)
2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):
 - ช่วยกันร่าง "Checklist 5 ข้อ" (▶ 1.3 ออกแบบเชิงกระบวนการ) ที่ปางช้าง "ต้องทำ" ถึงจะได้รับการรับรอง (▶ 3.3 สื่อสาร)
 - ตัวอย่าง: "1. มีพื้นที่ให้ช้างเดินอิสระ ... 2. ควาญช้างมีสวัสดิการ ... 3. ไม่มีการแสดงที่ผิดธรรมชาติ ..."
3. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
 - การประเมินตนเอง (Self-Assessment): (▶ 1.5) "หลังจากกิจกรรมนี้ ถ้ามีเพื่อนต่างชาติ

มาเที่ยว นักเรียนจะ 'แนะนำ' ให้เขาไปเที่ยว
ปางช้างแบบไหน? เพราะอะไร?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์ช้างเชียงใหม่ (สัญลักษณ์ หรือ เครื่องมือ)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจ "ราก" ของความสัมพันธ์ระหว่างคนกับช้างในอดีต (เป็นสัตว์คู่บารมี, เป็นสัตว์สงคราม, เป็นแรงงาน)
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาเห็น "การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณค่า" (Value Shift) ของสังคมอย่างชัดเจน สิ่งที่เคย "ปกติ" ในอดีต (การใช้แรงงานช้าง) กลายเป็น "ประเด็นถกเถียง" เชิงจริยธรรมในปัจจุบัน (Animal Welfare)
- บทบาทพลเมือง: กิจกรรมนี้ยกระดับ "บทบาทพลเมือง" ไปสู่ "พลเมืองโลก" (Global Citizen) ที่ต้องรับผิดชอบต่อ "สิ่งมีชีวิตอื่น" (Ethical Citizenship) "คณะกรรมการจริยธรรม" (คาบ 2) บังคับให้นักเรียนต้องชั่งน้ำหนักระหว่าง "เศรษฐกิจ" (ปากท้องความอยู่รอด) กับ "จริยธรรม" (สวัสดิภาพสัตว์) ซึ่งเป็นทักษะการตัดสินใจที่ซับซ้อนในโลกสมัยใหม่

กิจกรรมที่ 9: "ลาบ (ไม่) ลับ: รสชาติล้านนา...ในยุค 'Fusion'"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม, การประกอบการ)

หัวข้อ: "ลาบ (ไม่) ลับ: รสชาติล้านนา...ในยุค 'Fusion'"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "อาหารล้านนา (Local) มี 'ราก' มาจากภูมิปัญญาการเอาตัวรอด (เช่น การถนอมอาหาร)... แต่ในปัจจุบัน (Modern) รสชาติกำลังถูกปรับเปลี่ยน (เช่น เผ็ดน้อยลง, ไม่ใส่ปลาร้า, ลาบดิบกลายเป็นลาบคั่ว) เพื่อเอาใจ 'นักท่องเที่ยว' และ 'เทรนด์สุขภาพ'... เราในฐานะ 'เซฟรุ่นใหม่' จะสร้างสรรค์ 'เมนูล้านนาประยุกต์' ที่ 'ถูกปากคนยุคใหม่' แต่ยังไม่ลืมราก' ได้อย่างไร?"

คาบที่ 1: ถอดรหัสรสชาติ (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างทัศนคติเชิงบวก (2.1), ใช้สถานการณ์จริง (2.3)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูโชว์เมนู 2 ประเภท (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - เมนู A (รากเหง้า): ลาบดิบ, แกงโฮะ (ของเหลือ), จอผักกาด (ทำง่าย)
 - เมนู B (ประยุกต์/Fusion): เบอร์เกอร์ไส้วัว, สปาเก็ตตี้ปู, ข้าวซอยพรีเมียม
2. ตั้งคำถามชวนคิด:
 - "เมนู A บอกอะไรเกี่ยวกับ 'วิถีชีวิต' คนล้านนาในอดีต?" (กินดิบ, การถนอมอาหาร, ใช้วัตถุดิบตามฤดูกาล)

- "เมนู B บอกอะไรเกี่ยวกับ 'สังคม' เชียงใหม่ในปัจจุบัน?" (เป็นเมืองท่องเที่ยว, วัฒนธรรมผสมผสาน)
- "คำว่า 'อาหารล้านนาแท้' (Authentic) สำหรับนักเรียนหมายความว่าอะไร?" (▶ 2.5 กล้าแสดงความคิดเห็น)



คาบที่ 2: เซฟนักวิจัย (Investigate)

เป้าหมาย: ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยี (3.1, 3.2), และทำงานกลุ่ม (2.4)

1. กิจกรรม "ถอดสูตร...สร้างสรรค์"

- ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม)
- ภารกิจ: ให้แต่ละกลุ่มเลือก "1 เมนูล้านนาดั้งเดิม" (เช่น ลาบ, แกงฮังเล, น้ำพริกอ่อง)
- ค้นคว้า (Research): (▶ 3.1, 3.2)
 1. "รากเหง้า" ของเมนูนี้คืออะไร (ประวัติ, ที่มา, วัตถุดิบดั้งเดิม) (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง)
 2. "จุดอ่อน" ของเมนูนี้สำหรับคนยุคใหม่คืออะไร (เช่น มันไป, เค็มไป, กลิ่นแรงไป)

คาบที่ 3: Pitching "เมนูพลิกโลก" (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), สื่อสาร (3.3), ประเมินเพื่อน (1.5)

1. กิจกรรม "Pitching เมนูล้านนารุ่นใหม่" (▶ 1.6 แก้วใจทย์ ทำทาย)
 - จากการวิเคราะห์ (คาบ 2) ให้แต่ละกลุ่มคิด "1 เมนูล้านนาประยุกต์" ที่แก้ "จุดอ่อน" แต่ยังคง "รากเหง้า" (▶ 1.3 ออกแบบเชิงกระบวนการ)
2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):
 - ใช้เวลา 20 นาที ออกแบบ "เมนู" (วาดภาพ, เขียนคำอธิบาย) และ "Storytelling" (▶ 3.3 สื่อสาร)
 - ตัวอย่าง: "ลาบคั่วเห็ด (สำหรับคนกินมังสวิรัต)", "แกงฮังเลเจลลี่ (เสิร์ฟแบบ Fine Dining)", "น้ำพริกอ่องคลีน (ลดน้ำมัน, ใช้มะเขือเทศออร์แกนิก)"
3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):
 - แต่ละกลุ่ม "Pitching" เมนูของตนเอง (▶ 2.5 กล้าแสดงออก)
 - การประเมินเพื่อน (Peer Assessment): (▶ 1.5) ให้เพื่อนโหวตว่า "เมนูใต้น่าจะขายดีที่สุดที่ย่านนิมมานเหมินท์"
4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
 - "การ 'เปลี่ยนแปลง' รสชาติอาหาร... ถือเป็นกา 'ทำลาย' วัฒนธรรมหรือไม่? เพราะเหตุใด?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต



สถานการณ์لاب (รสชาติล้านนา ในยุค Fusion)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นักเรียนเข้าใจว่า "อาหาร" คือ "ประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต" (Living History) พวกเขาได้เรียนรู้ "ราก" ของอาหารล้านนา (เมนู A) ที่ไม่ได้เกิดจาก "ความหรรษา" แต่เกิดจาก "ภูมิปัญญาในการเอาตัวรอด" (เช่น การถนอมอาหาร, การใช้ทุกส่วน, การกินดิบ) ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิตและข้อจำกัดในอดีต
- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาเห็น "การเปลี่ยนแปลง" ที่เกิดจาก "โลกาภิวัตน์" (Globalization) และ "การท่องเที่ยว" (เมนู B) วัฒนธรรมอาหารกำลัง "ประนีประนอม" ระหว่าง "ความแท้" (Authenticity) กับ "ความถูกปาก" (Accessibility) ของคนยุคใหม่และนักท่องเที่ยว
- บทบาทพลเมือง: กิจกรรมนี้สร้าง "พลเมืองผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม" (Cultural Entrepreneur) ในคาบที่ 3 นักเรียนไม่ได้เป็นแค่ "ผู้บริโภค" วัฒนธรรม แต่เป็น "ผู้สร้างสรรค์" (Creator) ที่ต้องแก้โจทย์จริงว่า "จะอย่างไรให้ 'รากเหง้า' (มรดก) สามารถ 'อยู่รอด' และ

'เติบโต' ได้ในโลกเศรษฐกิจสมัยใหม่?" บทบาทพลเมืองใน
ที่นี้คือ "ผู้สืบสาน" (Steward) ที่ไม่ใช่แค่ "รักษ์" ของเก่า
แต่ต้อง "ต่อยอด" (Innovate) ให้มรดกทางวัฒนธรรมมีที่
ยืนในอนาคต

🔗 กิจกรรมที่ 10: "ลมหายใจล้านนา: วิถีเกษตร...ปะทะ...วิกฤตหมอกควัน"

วิชา: สังคมศึกษา (บูรณาการประวัติศาสตร์, ภูมิศาสตร์, เศรษฐศาสตร์, วิทยาศาสตร์)

หัวข้อ: "ลมหายใจล้านนา: วิถีเกษตร...ปะทะ...วิกฤตหมอกควัน"

โจทย์ท้าทาย (The Challenge): (▶ 1.1) "วิกฤต PM2.5 (Modern) ที่เราเผชิญอยู่ทุกวันนี้ ไม่ใช่แค่ 'ปัญหาอากาศ' แต่มี 'ราก' มาจาก 'ประวัติศาสตร์การใช้ที่ดิน' (Local) ทั้งการทำให้เสื่อมลงในอดีต และการเปลี่ยนมาปลูก 'พืชเศรษฐกิจเชิงเดี่ยว' (เช่น ข้าวโพดเลี้ยงสัตว์) ในปัจจุบัน... เราจะหา 'ทางออก' ให้กับปัญหานี้ได้อย่างไร โดยที่ 'คนในเมือง' (สุขภาพ) และ 'เกษตรกร' (ปากท้อง) สามารถอยู่รอดได้ทั้งคู่?"

คาบที่ 1: รากของควัน (Spark & Explore)

เป้าหมาย: สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม (2.1), ใช้สถานการณ์จริง (2.3)

1. เปิดประเด็น (Warm-up): ครูโชว์ 2 สิ่ง (▶ 2.3 สถานการณ์จริง)
 - 1. กราฟ: กราฟค่า PM2.5 ของเชียงใหม่ที่พุ่งสูงในเดือน ก.พ.-เม.ย.
 - 2. แผนที่: แผนที่แสดงพื้นที่ปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ในภาคเหนือ และแผนที่จุดความร้อน (Hotspot)

2. ตั้งคำถามชวนคิด:

- "กราฟทั้งสองนี้สัมพันธ์กันอย่างไร?" (ช่วงที่ค่าฝุ่นสูง คือช่วงที่เกษตรกร 'เผา' เพื่อเตรียมพื้นที่ปลูกข้าวโพด)
 - "ทำไมเกษตรกรถึงต้อง 'เผา'?" (ง่าย, ถูกที่สุด)
 - "ทำไมเขาถึงต้องปลูก 'ข้าวโพด'?" (เพราะมี 'ตลาด' รับซื้อขนาดใหญ่ เช่น บริษัทอาหารสัตว์)
- (▶ 2.5 กล้าแสดงความเห็น)



คาบที่ 2: วิเคราะห์ห่วงโซ่ปัญหา (Investigate)

เป้าหมาย: ฝึกการคิดวิเคราะห์ (1.6), ค้นคว้าด้วยตนเอง (2.2), ใช้เทคโนโลยี (3.1, 3.2)

1. กิจกรรม "แกะรอยห่วงโซ่ PM2.5" (The Haze Supply Chain)

- ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน (▶ 2.4 ทำงานกลุ่ม)
- ภารกิจ: ให้แต่ละกลุ่มสืบค้น (▶ 3.1, 3.2) "ห่วงโซ่อุปทาน" นี้ให้สมบูรณ์ (▶ 2.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง)
 - โจทย์: "ใคร...ได้ประโยชน์? และ ใคร...เสียประโยชน์? จากการปลูกข้าวโพดเชิงเดี่ยว?"
 - Stakeholders: เกษตรกร (ได้เงิน, เสียสุขภาพ), บริษัทอาหารสัตว์ (ได้วัตถุดิบ),

คนในเมือง (เสียสุขภาพ), ภาครัฐ (เสียงบประมาณแก้ปัญหา)

2. วิเคราะห์ (Analysis):

- ให้แต่ละกลุ่มสรุป "รากเหง้าที่แท้จริง" ของปัญหา (Root Cause Analysis) (▶ 1.6 คติวิเคราะห์) (เช่น ไม่ใช่แค่การเผา แต่คือ "ระบบเศรษฐกิจ" ที่บีบให้เกษตรกรต้องปลูกพืชชนิดนี้)



คาบที่ 3: เสนอนโยบาย (Create & Reflect)

เป้าหมาย: สร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา (1.6), สื่อสาร (3.3), ประเมินตนเอง (1.5)

1. กิจกรรม "Pitching 1 นโยบาย...แก้ฝุ่น"

- จากการวิเคราะห์ "รากเหง้า" ให้แต่ละกลุ่มออกแบบ "1 นโยบาย หรือ 1 นวัตกรรม" ที่จะมาแก้ปัญหานี้อย่างยั่งยืน (▶ 1.6 แก้อาการที่หาย)

2. ลงมือสร้างสรรค์ (Create):

- ให้เวลา 20 นาที ร่าง "ข้อเสนอโยบาย" (Policy Proposal) (▶ 1.3 ออกแบบเชิงกระบวนการ, ▶ 3.3 สื่อสาร)
- ตัวอย่าง: "ภาษี PM2.5 (เก็บจากบริษัทอาหารสัตว์ที่รับซื้อ)", "โครงการเปลี่ยนข้าวโพดเป็นกาแฟ/อะโวคาโด (พืชเศรษฐกิจมูลค่าสูงที่ไม่ต้องเผา)", "แอปพลิเคชันตรวจสอบย้อนกลับ (Traceability) สินค้าเกษตรปลอดการเผา"

3. นำเสนอและประเมิน (Present & Assess):
 - แต่ละกลุ่ม "Pitching" ข้อเสนอ โดยเน้นว่า "แก้ปัญหาที่รากเหง้าอย่างไร"
4. สะท้อนคิด (Reflection): (▶ 1.2 ใช้การสะท้อนคิด)
 - การประเมินตนเอง (Self-Assessment): (▶ 1.5) "ในฐานะ 'คนเมือง' ที่ไม่ได้เผา... นักเรียนคิดว่าตนเองมีส่วน 'รับผิดชอบ' ต่อปัญหานี้หรือไม่? และเราจะ 'ช่วย' แก้ไขปัญหานี้ได้อย่างไรบ้าง?"

คำอธิบายการเชื่อมโยงสู่เป้าหมายหลัก

เป้าหมายหลัก: "เรียนประวัติศาสตร์เพื่อเข้าใจปัจจุบันและอนาคต"

กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อ "ใช้" ประวัติศาสตร์เป็น "เครื่องมือ" ในการวิเคราะห์ปัจจุบัน ไม่ใช่การ "เรียน" ประวัติศาสตร์เพื่อ "ท่องจำ" อดีต

⇒ สถานการณ์หมอกควัน (ลมหายใจล้านนา)

- รากเหง้า/ความเป็นมา: นี่คือตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดของการ "ใช้ประวัติศาสตร์เพื่อวิเคราะห์ปัจจุบัน" นักเรียนเข้าใจว่า วิกฤต PM2.5 ไม่ได้เกิดขึ้นลอยๆ แต่มี "ราก" มาจาก "ประวัติศาสตร์การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ" (การล่มสลายของพืชอื่น, การเข้ามาของระบบเกษตรพันธสัญญา, การปลูกพืชเชิงเดี่ยว)

- การเปลี่ยนแปลงของสังคม: พวกเขาเห็น "ห่วงโซ่" ของปัญหาที่ซับซ้อน ที่เชื่อมโยง "เกษตรกรบนดอย" (Local) เข้ากับ "บริษัทอาหารสัตว์ขนาดใหญ่" (National/Global)
- บทบาทพลเมือง: กิจกรรมนี้ สร้าง "พลเมืองที่ตื่นรู้" (Informed Citizen) ที่ไม่มองปัญหาแบบผิวเผิน (เช่น "แค่ห้ามเผา") แต่เข้าใจ "โครงสร้าง" ของปัญหา (Root Cause) "การเสนอนโยบาย" (คาบ 3) คือการฝึกให้นักเรียนเปลี่ยนจาก "ผู้บ่น" ปัญหา (Complainer) มาเป็น "ผู้เสนอทางแก้" (Solution-Provider) ในฐานะพลเมืองที่ต้องรับผิดชอบต่อลมหายใจของตนเองและผู้อื่น

ส่วนที่ 3

การตอบโจทย์ "การประเมินผลแนวใหม่" (Alignment on "Active")

จุดเปลี่ยนแห่งการวัดและประเมินผลในบริบทการศึกษาไทย

ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง "แนวทางการจัดการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลที่มุ่งเน้นพัฒนาการตามศักยภาพผู้เรียนเป็นรายบุคคล" (พ.ศ. 2568) ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่สะท้อนการปฏิรูปการศึกษาไทยในมิติของการวัดและประเมินผล แนวทางนี้ไม่ได้เป็นเพียงนโยบายเชิงบริหาร แต่เป็นการปลดล็อกกรอบความคิดดั้งเดิมที่ยึดติดกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการเพียงอย่างเดียว ไปสู่การประเมินที่สะท้อน "พัฒนาการอย่างรอบด้าน" และ "ความโดดเด่นเฉพาะบุคคล" ของผู้เรียนอย่างแท้จริง การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 และ 26 ที่เน้นย้ำความแตกต่างระหว่างบุคคลและการประเมินผลจากระบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย

เอกสาร "Active-Local-Modern: 10 แนวคิดพลิกโฉมห้องเรียนประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมือง" ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ ได้ตบโจทย์การประเมินผลแนวใหม่นี้ด้วยการนำเสนอกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) 10 กิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อให้ "การวัดผล" ไม่ใช่จุดหมายสุดท้าย แต่เป็น "ส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้" ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและต่อเนื่อง บทความวิชาการนี้จึงมุ่งเน้นการวิเคราะห์เชิงลึกว่า กิจกรรมทั้ง 10 ตบโจทย์แนวทางประเมินผลแนวใหม่ของ สพฐ. อย่างไร และเป็นตัวอย่างปฏิบัติ (Best Practices) ที่สามารถนำไปใช้ขยายผลได้อย่างเป็นรูปธรรม

หลักการสำคัญของการประเมินผลแนวใหม่

แนวทางของ สพฐ. ปี 2568 ได้ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการวัดและประเมินผลในอดีตที่เน้น "การสอบ" เป็นหลัก ไม่สามารถสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้อย่างครบถ้วน เอกสารดังกล่าวได้เสนอกรอบการประเมินใหม่ที่ประกอบด้วยหลักการสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) คือการประเมินที่เกิดขึ้นในบริบทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ไม่ใช่การทดสอบในสถานการณ์จำลองที่ห่างไกลจากการใช้งานจริง ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ กิจกรรมที่ 1 "สงกรานต์สร้างสรรค์: สมดุลมรดกโลก" ที่ให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ในการออกแบบกิจกรรมสงกรานต์ที่ต้องสมดุลระหว่างการอนุรักษ์ การท่องเที่ยว และความปลอดภัย นักเรียนถูกประเมินจาก "การนำเสนอแนวคิด" "การอภิปรายแลกเปลี่ยน" และ "การออกแบบโครงการ" ซึ่งเป็นทักษะที่ใช้ในการทำงานจริงของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

2. การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ไม่ใช่ "การประเมินผลการเรียนรู้" (Assessment of Learning) หมายความว่า การประเมินต้องเกิดขึ้น "ระหว่างการเรียนรู้" เพื่อให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ที่ช่วยปรับปรุงการเรียนรู้ทันที กิจกรรมที่ 5 "ร่มบ่อสร้าง: หัตถกรรม ปะทะ นวัตกรรม" เป็นตัวอย่างที่ดี โดยในคาบที่ 2 นักเรียนทำการวิเคราะห์ SWOT และได้รับข้อเสนอแนะจากครู จากนั้นในคาบที่ 3 จึงนำข้อเสนอแนะนั้นมา "ปรับปรุงงาน" และพัฒนาเป็นนวัตกรรมใหม่

กระบวนการนี้แสดงให้เห็นว่า การประเมินไม่ได้จบที่การให้คะแนน แต่เป็นเครื่องมือในการ "พัฒนาต่อเนื่อง"

3. การประเมินหลากหลายมิติ (Multiple Assessment Methods) แนวทาง สพฐ. เปิดโอกาสให้ครูใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกตพฤติกรรม การประเมินจากผลงาน (Portfolio) การประเมินตนเอง (Self-Assessment) และการประเมินเพื่อน (Peer Assessment) กิจกรรมทั้ง 10 กิจกรรมในเอกสาร Active-Local-Modern ได้บูรณาการการประเมินหลายรูปแบบเข้าไว้ด้วยกัน ตัวอย่างเช่น กิจกรรมที่ 3 "กำแพงที่มีชีวิต: มรดก ปะทะ ปากท้อง" มีการใช้ทั้งการประเมินจากการอภิปราย (Debate) การประเมินจากแผนผังที่ออกแบบ (Design Thinking Output) และการประเมินเพื่อน (Peer Assessment) ว่า "แผนนี้ ยุติธรรมกับทุกฝ่ายหรือไม่"

4. การประเมินที่เน้นกระบวนการคิด (Process-Oriented Assessment) มากกว่าการจำ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนประวัติศาสตร์แนวใหม่ที่เน้น "ทำไม" และ "ผลกระทบ" มากกว่า "อะไร" และ "เมื่อไหร่" กิจกรรมที่ 10 "ลมหายใจล้านนา: วิถีเกษตร...ปะทะ...วิกฤตหมอกควัน" เป็นตัวอย่างที่ยอดเยี่ยม โดยนักเรียนต้องวิเคราะห์ "ห่วงโซ่อุปทาน" (Supply Chain Analysis) ของวิกฤต PM2.5 และค้นหา "รากเหง้าที่แท้จริง" (Root Cause) ของปัญหา ไม่ใช่แค่ท่องจำว่า "การเผามีผลต่อหมอกควัน" ครูประเมินจาก "กระบวนการคิดวิเคราะห์" และ "ความสามารถในการเชื่อมโยงปัจจัย" มากกว่าคำตอบที่ถูกหรือผิด

5. การประเมินที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
 ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของประกาศ สพฐ. ปี 2568 ที่เห็นว่า นักเรียนแต่ละคนมีความโดดเด่นที่แตกต่างกัน กิจกรรมทั้ง 10 กิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น บางคนอาจเก่งในการนำเสนอด้วยวาจา (กิจกรรมที่ 6 "ทางในฝัน") บางคนอาจเก่งในการออกแบบภาพ (กิจกรรมที่ 7 "แม่น้ำปิง: สายเลือด...หรือ...สายน้ำทิ้ง?") และบางคนอาจเก่งในการวิเคราะห์เชิงตรรกะ (กิจกรรมที่ 8 "ข้างคีนถิ่น")

การเปรียบเทียบระหว่างการประเมินแบบเดิมและแบบใหม่

เพื่อให้เห็นภาพความแตกต่างอย่างชัดเจน ตารางด้านล่างนี้แสดงการเปรียบเทียบระหว่างการประเมินแบบดั้งเดิมกับการประเมินตามแนวทางใหม่

มิติการเปรียบเทียบ	การประเมินแบบเดิม	การประเมินแนวใหม่ (2568)	ตัวอย่างจาก 10 กิจกรรม
วัตถุประสงค์	วัดความจำและความรู้	ประเมินพัฒนาการและทักษะการคิด	การประเมินจาก "กระบวนการอภิปราย" ใน

มิติการเปรียบเทียบ	การประเมินแบบเดิม	การประเมินแนวใหม่ (2568)	ตัวอย่างจาก 10 กิจกรรม
			กิจกรรมที่ 2 (ยี่เป็ง)
เครื่องมือ	ข้อสอบเป็นหลัก	หลากหลาย (Portfolio, Rubrics, Peer/Self Assessment)	การใช้ Rubrics ประเมิน "ความสมดุล" ของแผนผังในกิจกรรมที่ 3
เวลา	ประเมินหลังเรียน (Summative)	ประเมินระหว่างเรียน (Formative)	การให้ Feedback ทันทีในคาบที่ 2 ของกิจกรรมที่ 5 (ร่มบ่อสร้าง)

มิติการเปรียบเทียบ	การประเมินแบบเดิม	การประเมินแนวใหม่ (2568)	ตัวอย่างจาก 10 กิจกรรม
ผู้ประเมิน	ครูเท่านั้น	ครู + นักเรียน (Self/Peer) + ผู้ปกครอง	การใช้ Peer Assessment ในกิจกรรมที่ 1, 3, 5, 7, 8, 9
มาตรฐาน	เทียบกับมาตรฐานเดียวกันทุกคน	เทียบกับพัฒนาการของตนเองในอดีต	การประเมินตนเองว่า "เติบโตอย่างไร" ในกิจกรรมที่ 10
ผลลัพธ์	คะแนน/เกรด	รายงานพัฒนาการเชิงคุณภาพ	Portfolio ที่รวบรวมผลงานจากทั้ง 10 กิจกรรม

การเชื่อมโยง 10 กิจกรรม Active-Local-Modern กับแนวทางการประเมินของ สพฐ.

กิจกรรมที่ 1-3: การฝึกการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ขัดแย้ง (Dilemma-Based Learning)

กิจกรรมที่ 1 "สงกรานต์สร้างสรรค์" กิจกรรมที่ 2 "โคมลอยรักษัลโลก" และกิจกรรมที่ 3 "กำแพงที่มีชีวิต" มีโครงสร้างที่คล้ายกัน คือการนำเสนอ "สถานการณ์ปัญหาที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์" (Stakeholder Conflict) ให้นักเรียนต้อง "สวมบทบาท" (Role-Playing) และ "เจรจาต่อรอง" เพื่อหาทางออกร่วมกัน

การประเมินในกิจกรรมเหล่านี้ ไม่ได้วัดว่า "คำตอบไหนถูก" เพราะปัญหาเหล่านี้ไม่มีคำตอบเดียว แต่ประเมินจาก:

- **ทักษะการคิดวิเคราะห์** (พฤติกรรมบ่งชี้ 1.6): นักเรียนสามารถระบุ "ผลประโยชน์" และ "ข้อจำกัด" ของแต่ละฝ่ายได้หรือไม่
- **ทักษะการสื่อสาร** (พฤติกรรมบ่งชี้ 3.3): นักเรียนสามารถนำเสนอจุดยืนของตนเองได้ชัดเจนและน่าเชื่อถือหรือไม่
- **ทักษะการประนีประนอม** (พฤติกรรมบ่งชี้ 1.5): นักเรียนสามารถออกแบบ "ทางออกร่วม" ที่พยายามตอบโจทย์ทุกฝ่ายได้หรือไม่
- **การสะท้อนคิด** (พฤติกรรมบ่งชี้ 1.2): นักเรียนสามารถสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างลึกซึ้งหรือไม่ เช่น ในกิจกรรมที่ 1 คำถามสะท้อนคิดคือ "การเปลี่ยนแปลง

เพื่อให้อยู่รอด จำเป็นต้องทำลายรากเหง้าเดิมเสมอไปหรือไม่?"

การประเมินเหล่านี้สอดคล้องกับแนวทาง สฟฐ. ที่เน้น "การประเมินจากพัฒนาการ" และ "การประเมินตนเองและเพื่อน"

กิจกรรมที่ 4-6: การเชื่อมโยงอดีต-ปัจจุบัน-อนาคต (Historical Continuity & Change)

กิจกรรมที่ 4 "ร่างเปลี่ยนเมือง: รถไฟเจียงใหม่" กิจกรรมที่ 5 "รุ่มบ่อสร้าง: หัตถกรรม ปะทะ นวัตกรรม" และกิจกรรมที่ 6 "ทางในฝัน: พลังศรัทธา ปะทะ พลังรัฐ" มีเป้าหมายร่วมกันคือ การให้นักเรียน "ใช้ประวัติศาสตร์" เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจ ปัจจุบันและออกแบบอนาคต

การประเมินในกิจกรรมเหล่านี้ เน้นที่:

- **ทักษะการสืบค้นข้อมูล** (พฤติกรรมบ่งชี้ 3.1, 3.2): นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่
- **ทักษะการวิเคราะห์เปรียบเทียบ**: นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ "ผลกระทบ" ของการเปลี่ยนแปลงในอดีต (เช่น รถไฟครั้งที่ 1) กับสถานการณ์ในปัจจุบัน (เช่น รถไฟความเร็วสูง) ได้หรือไม่
- **ทักษะการออกแบบเชิงกลยุทธ์** (พฤติกรรมบ่งชี้ 1.6): นักเรียนสามารถใช้ "บทเรียนจากอดีต" มาออกแบบ "นโยบาย" หรือ "นวัตกรรม" สำหรับอนาคตได้หรือไม่

ตัวอย่างเช่น ในกิจกรรมที่ 4 นักเรียนถูกประเมินจาก "ข้อเสนอ นโยบาย" ที่พวกเขาออกแบบเพื่อ "เตรียมรับมือรถไฟความเร็วสูง" โดยอิงจากผลกระทบของรถไฟครั้งแรกในปี 2464 การประเมินนี้ สะท้อนแนวทาง สพฐ. ที่เน้น "การเรียนรู้เพื่ออนาคต" และ "การต่อยอดไปสู่อาชีพและสร้างรายได้"

กิจกรรมที่ 7-9: การเป็นพลเมืองผู้รับผิดชอบ (Active Citizenship & Ethical Dilemma)

กิจกรรมที่ 7 "แม่น้ำปิง: สายเลือด...หรือ...สายน้ำทิ้ง?"
 กิจกรรมที่ 8 "ข้างคินถิ่น: สัญลักษณ์...หรือ...เครื่องมือ?" และ
 กิจกรรมที่ 9 "ลาบ (ไม่) ลับ: รสชาติล้านนา...ในยุค Fusion" เป็น
 กิจกรรมที่เน้นการฝึก "ความเป็นพลเมือง" (Citizenship) และ
 "การตัดสินใจเชิงจริยธรรม" (Ethical Decision-Making)

การประเมินในกิจกรรมเหล่านี้ มุ่งเน้นที่:

- **ความรับผิดชอบต่อสังคม:** นักเรียนเข้าใจว่าตนเองมี "บทบาท" และ "หน้าที่" ในการแก้ปัญหาชุมชนหรือไม่
- **ความสามารถในการชั่งน้ำหนักคุณค่า:** นักเรียนสามารถชั่งน้ำหนักระหว่างคุณค่าที่ขัดแย้งกัน (เช่น เศรษฐกิจ vs. จริยธรรมในกิจกรรมที่ 8) ได้อย่างมีเหตุผลหรือไม่
- **การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking):** นักเรียนเห็น "ความเชื่อมโยง" ระหว่างปัญหาต่างๆ หรือไม่ เช่น ในกิจกรรมที่ 7 นักเรียนต้องเห็นความเชื่อมโยงระหว่าง "ประวัติศาสตร์การค้า" กับ "ผังเมืองปัจจุบัน"

ตัวอย่างเด่นคือกิจกรรมที่ 8 "คณะกรรมการจริยธรรมการท่องเที่ยง" ที่นักเรียนต้องตัดสินใจว่าธนาคารควรมติเงินกู้ให้ "ปางช้างแบบซีซัง" หรือ "ปางช้างแบบ Sanctuary" การประเมินไม่ได้อยู่ที่ว่า "เลือกอะไร" แต่อยู่ที่ "เหตุผล" และ "กระบวนการคิด" ที่นักเรียนใช้ในการตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทาง สพฐ. ที่เน้น "การประเมินจากกระบวนการคิด"

กิจกรรมที่ 10: การคิดวิเคราะห์เชิงระบบและการเสนอนโยบาย (Policy Analysis & Advocacy)

กิจกรรมที่ 10 "ลมหายใจล้านนา: วิถีเกษตร...ปะทะ...วิกฤตหมอกควัน" เป็นกิจกรรมที่ทำท้ายที่สุด เพราะต้องการทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) หลายระดับพร้อมกัน การประเมินในกิจกรรมนี้ ครอบคลุม:

- **การวิเคราะห์ห่วงโซ่เหตุและผล (Causal Chain Analysis):** นักเรียนสามารถติดตาม "ห่วงโซ่" ของปัญหา ตั้งแต่ "เกษตรกรบนดอย" จนถึง "บริษัทอาหารสัตว์" และ "คนในเมือง" ได้หรือไม่
- **การค้นหารากเหง้าของปัญหา (Root Cause Analysis):** นักเรียนเข้าใจว่า "การเผา" เป็นเพียง "อาการ" ไม่ใช่ "สาเหตุที่แท้จริง" ของปัญหา PM2.5 หรือไม่
- **ทักษะการเสนอนโยบาย (Policy Proposal):** นักเรียนสามารถออกแบบ "นโยบาย" ที่มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ และคำนึงถึงผลกระทบต่อทุกฝ่ายหรือไม่

- **ความเข้าใจบทบาทของตนเอง:** นักเรียนเข้าใจว่า แม้จะไม่ได้เป็นคนเผา แต่ตนเองก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหานี้ (เช่น การบริโภค) และมี "หน้าที่" ในการช่วยแก้ปัญหาหรือไม่

การประเมินสุดท้ายในกิจกรรมนี้คือ "การสะท้อนคิดเชิงคุณค่า" (Value Reflection): "ในฐานะคนเมืองที่ไม่ได้เผา นักเรียนคิดว่าตนเองมีส่วนรับผิดชอบต่อนี้หรือไม่ และเราจะช่วยแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างไรบ้าง?" คำถามนี้สะท้อนแนวทาง สพฐ. ที่เน้น "การพัฒนาบทบาทพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย"

เครื่องมือและกลไกการประเมินที่ใช้ในกิจกรรมทั้ง 10

1. แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio Assessment)

แฟ้มสะสมผลงานเป็นเครื่องมือสำคัญที่ สพฐ. แนะนำ และกิจกรรมทั้ง 10 ได้ออกแบบให้นักเรียนสะสม "ผลงาน" ที่หลากหลาย เช่น:

- แผนที่ (Zoning Map) จากกิจกรรมที่ 1, 3, 7
- โปสเตอร์ (Poster) จากกิจกรรมที่ 2, 5, 9
- ข้อเสนอนโยบาย (Policy Proposal) จากกิจกรรมที่ 4, 10
- คลิปวิดีโอหรือ Storyboard จากกิจกรรมที่ 2, 9

Portfolio เหล่านี้ไม่เพียงแต่แสดง "ผลงาน" แต่ยังรวมถึง "กระบวนการคิด" ผ่าน "แบบสะท้อนคิด" (Reflection Sheet) ที่นักเรียนต้องเขียนหลังจากแต่ละกิจกรรม ซึ่งช่วยให้ครูและนักเรียนเห็น "พัฒนาการ" อย่างต่อเนื่อง

2. เกณฑ์การประเมิน (Rubrics) เชิงคุณภาพ

แนวทาง สพรฐ. เน้นว่า ครูต้องออกแบบ "เกณฑ์การประเมิน" (Rubrics) ที่ชัดเจนและยืดหยุ่น ตัวอย่าง Rubrics ที่ใช้ในกิจกรรมเหล่านี้ อาจมีหน้าตาดังนี้:

ตัวอย่าง Rubrics สำหรับการประเมิน "การนำเสนอข้อเสนอ นโยบาย" (กิจกรรมที่ 4, 10)

เกณฑ์	ระดับ 1 (เริ่มต้น)	ระดับ 2 (กำลัง พัฒนา)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 4 (ยอดเยี่ยม)
การวิเคราะห์ปัญหา	ระบุปัญหาได้คร่าวๆ	ระบุปัญหาได้ชัดเจน	วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาได้	วิเคราะห์รากเหง้าของปัญหาและเชื่อมโยงปัจจัยได้
ความเป็นไปได้	ข้อเสนอไม่สามารถทำได้จริง	ข้อเสนอทำได้แต่ยาก	ข้อเสนอทำได้และมีเหตุผล	ข้อเสนอทำได้ มีรายละเอียดชัดเจน และคำนึงถึงข้อจำกัด

เกณฑ์	ระดับ 1 (เริ่มต้น)	ระดับ 2 (กำลัง พัฒนา)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 4 (ยอดเยี่ยม)
ความ ครอบคลุม	คำนึงถึง ฝ่ายใด ฝ่ายหนึ่ง	คำนึงถึง 2 ฝ่าย	คำนึงถึง 3 ฝ่าย	คำนึงถึงทุก ฝ่ายและ พยายามหา จุดสมดุล
การ สื่อสาร	นำเสนอ ไม่ชัดเจน	นำเสนอ ชัดเจน พอสมควร	นำเสนอ ชัดเจน และ น่าสนใจ	นำเสนอโดย ใช้สื่อที่ หลากหลาย และ น่าเชื่อถือ

Rubrics เช่นนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ "เป้าหมาย" และ "มาตรฐาน" ที่คาดหวัง และสามารถใช้ในการประเมินตนเองและเพื่อนได้อย่างเป็นธรรมชาติ

3. การประเมินตนเองและเพื่อน (Self & Peer Assessment)

กิจกรรมทั้ง 10 มีการใช้ Self-Assessment และ Peer Assessment อย่างสม่ำเสมอ ตัวอย่างเช่น:

- **Self-Assessment:** ใช้ "ตั๋วออกจากห้อง" (Exit Ticket) เช่น "สิ่งที่เรารู้วันนี้คืออะไร" "สิ่งที่ยังสงสัยคืออะไร" "บทบาทของตนเองในการทำงานกลุ่มเป็นอย่างไร"
- **Peer Assessment:** ใช้การโหวตหรือให้ข้อเสนอแนะ เช่น ในกิจกรรมที่ 5 ให้เพื่อนโหวตว่า "นวัตกรรมใดน่าลงทุนที่สุด" หรือในกิจกรรมที่ 3 ให้เพื่อนประเมินว่า "แผนนี้ยุติธรรมกับทุกฝ่ายหรือไม่"
การประเมินเหล่านี้สอดคล้องกับแนวทาง สพฐ. ที่เน้น "การมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการประเมิน" [assessment-2568.pdf](#)

4. การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนรู้ (Behavioral Observation)

ครูสามารถใช้ "แบบสังเกตพฤติกรรม" (Observation Checklist) ระหว่างการทำกิจกรรม โดยเฉพาะในช่วงที่นักเรียน:

- อภิปรายในกลุ่มเล็ก (พฤติกรรมบ่งชี้ 2.4: ทำงานกลุ่ม)
- นำเสนอในชั้นเรียน (พฤติกรรมบ่งชี้ 2.5: กล้าแสดงความคิดเห็น, 3.3: สื่อสาร)
- ค้นคว้าข้อมูล (พฤติกรรมบ่งชี้ 3.1, 3.2: ใช้เทคโนโลยี)

ตัวอย่าง Checklist:

- นักเรียนแสดงความคิดเห็นในกลุ่มอย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างตั้งใจ
- นักเรียนใช้ข้อมูลประกอบการโต้แย้งอย่างมีเหตุผล
- นักเรียนสามารถประนีประนอมเพื่อหาทางออกร่วม

ข้อท้าทายและข้อเสนอแนะในการนำไปปฏิบัติ

ข้อท้าทาย 1: ภาระงานของครูในการออกแบบและประเมิน

การจัดการเรียนรู้และการประเมินผลแบบใหม่ต้องการ "การเตรียมการ" และ "เวลา" มากกว่าการสอนแบบเดิม ครูต้องออกแบบกิจกรรม จัดหา/สร้างสื่อ พัฒนา Rubrics และให้ Feedback รายบุคคล ซึ่งอาจทำให้ครูรู้สึกว่ "ภาระงานเพิ่มขึ้น"

ข้อเสนอแนะ:

- **การทำงานเป็นทีม:** ครูในกลุ่มสาระเดียวกันหรือในโรงเรียนเดียวกันควรร่วมกันออกแบบกิจกรรมและแบ่งปันเครื่องมือประเมิน
- **การใช้เทคโนโลยี:** ใช้ Google Form, Padlet, หรือ Mentimeter ในการเก็บข้อมูลการประเมินตนเองและเพื่อน เพื่อลดภาระการจัดการข้อมูล
- **การเริ่มต้นเล็กๆ:** ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงทั้งหมดในครั้งเดียว ครูอาจเริ่มจาก "1 กิจกรรม" หรือ "1 หน่วยการเรียนรู้" และค่อยๆ ขยายผล [assessment-2568.pdf](#)

ข้อท้าทาย 2: ความเคยชินของนักเรียนและผู้ปกครองกับระบบคะแนน

นักเรียนและผู้ปกครองบางส่วนอาจยังคาดหวัง "คะแนน" และ "เกรด" เป็นหลัก และอาจไม่เข้าใจคุณค่าของการประเมินเชิงคุณภาพ

ข้อเสนอแนะ:

- **การสื่อสาร:** ครูควรอธิบายให้นักเรียนและผู้ปกครองเข้าใจว่า การประเมินแบบใหม่ "วัดอะไร" "ทำไม" และ "เป็นประโยชน์อย่างไร"
- **การแสดงผลหลักฐาน:** ใช้ Portfolio และ Rubrics แสดงให้ผู้ปกครองเห็นถึง "พัฒนาการ" ของบุตรหลานอย่างเป็นรูปธรรม
- **การเชื่อมโยงกับการเรียนต่อ/การทำงาน:** อธิบายว่าทักษะที่ประเมิน (เช่น การคิดวิเคราะห์, การสื่อสาร, การทำงานเป็นทีม) เป็นทักษะที่จำเป็นในโลกแห่งการทำงานจริง

ข้อท้าทาย 3: การรักษามาตรฐานและความเป็นธรรม

การประเมินเชิงคุณภาพอาจมีความ "ซับซ้อน" และมีความเป็นไปได้ที่จะเกิด "ความลำเอียง" (Bias) ของผู้ประเมิน

ข้อเสนอแนะ:

- **การใช้ Rubrics ที่ชัดเจน:** Rubrics ที่ดีต้องมี "ภาษา" ที่ชัดเจนและ "ตัวอย่างเชิงพฤติกรรม" (Behavioral Indicators) ที่สังเกตได้
- **การประเมินแบบหลายผู้ประเมิน (Multiple Raters):** ใช้ทั้ง Self, Peer, และ Teacher Assessment เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลาย
- **การอบรมครู:** โรงเรียนหรือ สพท. ควรจัดอบรมให้ครูเข้าใจวิธีการใช้ Rubrics และการให้ Feedback อย่างเป็นธรรม

ข้อท้าทาย 4: การปรับหลักสูตรและโครงสร้างเวลา

หลักสูตรและตารางเรียนแบบดั้งเดิมที่แบ่งเป็น "คาบ 50 นาที" อาจไม่เหมาะกับกิจกรรมเชิงรุกที่ต้องการเวลายาวและต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ:

- **Block Scheduling:** พิจารณาใช้ "คาบเรียนแบบบล็อก" (เช่น 2 คาบติดกัน) เพื่อให้มีเวลาเพียงพอในการทำกิจกรรมที่ซับซ้อน
- **การบูรณาการสาระการเรียนรู้:** เชื่อมโยงวิชาประวัติศาสตร์กับวิชาอื่นๆ (เช่น ภาษาไทย, ภูมิศาสตร์, ศิลปะ) เพื่อลดการซ้ำซ้อนและเพิ่มความยืดหยุ่น

บทสรุป: จากนโยบายสู่การปฏิบัติที่เป็นจริง

เอกสาร "Active-Local-Modern: 10 แนวคิดพลิกโฉมห้องเรียนประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมือง" ฉบับนี้ได้นำเสนอเส้นทางที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมในการเชื่อมโยง "นโยบาย" ของกระทรวงศึกษาธิการ โดยเฉพาะประกาศ สพฐ. เรื่อง "แนวทางการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลที่มุ่งเน้นพัฒนาการตามศักยภาพผู้เรียนเป็นรายบุคคล" (พ.ศ. 2568) ไปสู่ "การปฏิบัติ" จริงในห้องเรียนอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ นโยบายนี้ไม่ใช่เพียงแนวคิดเชิงอุดมคติ แต่เป็นการตอบรับความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกที่ต้องการผู้เรียนที่มี "ทักษะการคิด" "ทักษะการแก้ปัญหา" และ "บทบาทพลเมือง" มากกว่าการ "ท่องจำความรู้"

เอกสารฉบับนี้ได้เชื่อมโยงองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วนเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ (1) การวิเคราะห์นโยบายและจุดเน้นการนิเทศที่สะท้อนทิศทางการปฏิรูปการศึกษา (2) กรอบมาตรฐานและพฤติกรรมบ่งชี้ Active Learning ของจังหวัดเชียงใหม่ที่ทำหน้าที่เป็น "ไม้บรรทัด" เชิงคุณภาพ และ (3) 10 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เป็น "คู่มือปฏิบัติการ" ที่แสดงให้เห็นว่า "ต้องทำอะไร" ในการตอบโจทย์การประเมินผลแนวใหม่

กลยุทธ์ Active-Local-Modern: การทำให้ประวัติศาสตร์มีชีวิต

กลยุทธ์ "Active-Local-Modern" ได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่า เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการทำให้ประวัติศาสตร์ "มีชีวิต"

และการประเมินผล "เกิดขึ้นจริง" อย่างไร้รอยต่อ โดยการดึงเอา บริบทท้องถิ่น (Local) ไม่ว่าจะเป็นประเด็นปัญหา (PM2.5, รถติด, กำแพงเมือง) หรือมรดกทางวัฒนธรรม (สงกรานต์, ยี่เป็ง, รมบ่อสร้าง, อาหารล้านนา) มาเป็น "โจทย์ท้าทาย" (Modern) ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ร่วมสมัย และใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active) ที่เน้นให้นักเรียนเป็น "ผู้กระทำ" ผ่านสถานการณ์จำลอง การอภิปราย และการออกแบบทางออกร่วมกัน

เมื่อทั้ง 3 องค์ประกอบนี้มาบรรจบกัน การประเมินผลจะ ไม่ใช่ "ภาระ" แต่จะกลายเป็น "ส่วนหนึ่งของการเรียนรู้" ที่เกิดขึ้น อย่างเป็นธรรมชาติและต่อเนื่อง นักเรียนถูกประเมินผ่านการลงมือ ปฏิบัติจริง (Authentic Assessment) ด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย การนำเสนอโครงการ แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) การประเมินตนเองและเพื่อน (Self/Peer Assessment) และการสะท้อนคิด (Reflection) ซึ่งสอดคล้องกับ แนวทาง สพฐ. ที่เน้น "การประเมินเพื่อการเรียนรู้" (Assessment for Learning) และ "การประเมินระหว่างเรียน" (Formative Assessment) มากกว่าการตัดสินผลการเรียนเพียงอย่างเดียว

จากต้นแบบสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม

กิจกรรมตัวอย่างทั้ง 10 กิจกรรมที่นำเสนอในเอกสารนี้ ไม่ใช่ "แผนการสอนสำเร็จรูป" ที่ตายตัวหรือบังคับให้ครูทำตาม แต่เป็น "แนวคิดต้นแบบ" (Prototypes) ที่แสดงให้เห็นว่าเราสามารถจัดการเรียนรู้ที่ทั้งสนุกสนาน ท้าทาย เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และตอบโจทย์เป้าหมายหลักในการสร้างนักเรียนให้เข้าใจ

"รากเหง้า" ของตนเอง วิเคราะห์ "การเปลี่ยนแปลงของสังคม" และฝึกฝน "บทบาทพลเมือง" ได้ในเวลาเดียวกัน

กิจกรรมเหล่านี้สะท้อนการประเมินผลแนวใหม่ที่มีมุ่งเน้นพัฒนาการของผู้เรียน โดยใช้ทั้งการประเมินตามสภาพจริง การประเมินเพื่อการเรียนรู้ และการประเมินหลากหลายมิติ ตามที่แนวทาง สพฐ. ปี 2568 ได้กำหนดไว้ การประเมินไม่ได้หยุดอยู่ที่การให้คะแนน แต่เป็นเครื่องมือในการ "พัฒนาต่อเนื่อง" ผ่านการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และการปรับปรุงงาน (Revision)

เงื่อนไขแห่งความสำเร็จ

ความสำเร็จของการปฏิรูปการประเมินผลนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับครูเพียงอย่างเดียว แต่ต้องการการสนับสนุนจาก "ระบบ" ทั้งหมด ได้แก่ การพัฒนาครูอย่างต่อเนื่อง การปรับโครงสร้างหลักสูตรและตารางเรียนให้มีความยืดหยุ่น การสร้างความเข้าใจกับผู้ปกครองเกี่ยวกับคุณค่าของการประเมินเชิงคุณภาพ และที่สำคัญที่สุดคือ "ความกล้า" ของครูในการ "ปลดล็อก" ตนเองจากกรอบเดิมๆ และ "เชื่อมั่น" ว่าผู้เรียนทุกคนมี "ความโดดเด่น" ที่แตกต่างกัน และสมควรได้รับการประเมินที่ "ยุติธรรม" และ "สะท้อนศักยภาพที่แท้จริง" ของพวกเขา

เป้าหมายสูงสุด: การสร้างพลเมืองแห่งอนาคต

ดังที่ประกาศ สพฐ. ได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนว่า "การวัดและประเมินผลคุณภาพผู้เรียน ควรมุ่งเน้นการนำเสนอพัฒนาการและความก้าวหน้าของผู้เรียนตามความโดดเด่นของแต่ละบุคคลได้อย่างแท้จริง โดยทำการเปรียบเทียบความก้าวหน้าของตนเองในปัจจุบัน

กับศักยภาพของตนเองก่อนได้รับการพัฒนาที่ผ่านมา" นี่คือการเป้าหมายสูงสุดที่เราทุกคนในระบบการศึกษาต้องร่วมมือกันบรรลุ

ความหวังสูงสุดของเอกสารฉบับนี้คือการเป็น "เชื้อไฟ" ให้ครูผู้สอนและศึกษานิเทศก์นำกรอบแนวคิดและตัวอย่างเหล่านี้ไป "ต่อยอด" และ "สร้างสรรค์" กิจกรรมที่ 11, 12, ... หรือ 100 ในบริบทของตนเอง เมื่อครูเปลี่ยนบทบาทเป็น "นักออกแบบการเรียนรู้" (Learning Designer) ที่มีความเชื่อมั่นและความกล้าในการทดลองสิ่งใหม่ และนักเรียนได้ฝึกฝนการเป็น "พลเมืองที่ตื่นรู้" (Informed Citizen) อย่างสม่ำเสมอ เราย่อมบรรลุเป้าหมายสูงสุดในการสร้างผู้เรียนที่ไม่ใช่เพียง "เด็กดี เรียนดี" แต่เป็น "พลเมืองที่ตื่นรู้" "นักวิเคราะห์ปัจจุบัน" และ "ผู้ออกแบบอนาคต" ที่จะนำสังคมไทยไปสู่อนาคตที่ยั่งยืนและเจริญรุ่งเรืองได้อย่างแท้จริง

บทสรุปนี้สะท้อนให้เห็นว่า การปฏิรูปการประเมินผลไม่ใช่เพียงการเปลี่ยนแปลงเครื่องมือหรือวิธีการ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลง "ปรัชญา" และ "ค่านิยม" ของการศึกษา จากการมุ่งเน้น "ผลสัมฤทธิ์" ไปสู่การมุ่งเน้น "พัฒนาการ" จากการวัด "ความรู้" ไปสู่การประเมิน "ทักษะและบทบาทพลเมือง" และจากการเปรียบเทียบ "กับผู้อื่น" ไปสู่การเปรียบเทียบ "กับตนเองในอดีต" นี่คือการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงที่จะนำไปสู่การศึกษาที่มีคุณภาพและเป็นธรรมสำหรับผู้เรียนทุกคน

บรรณานุกรม

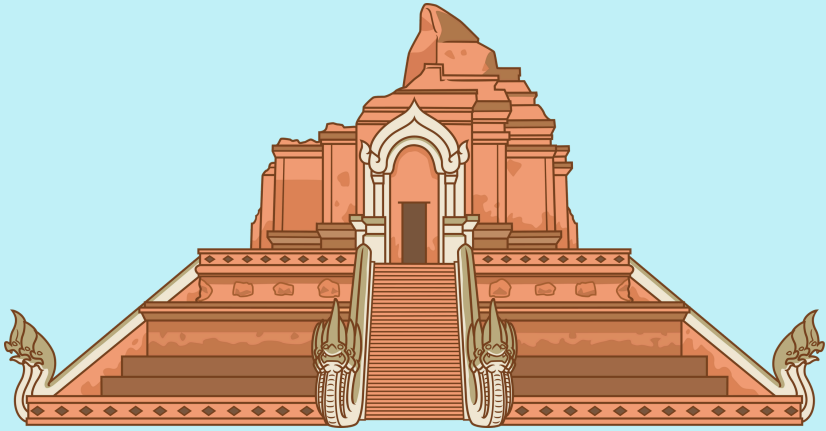
กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษาและการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และหน้าที่พลเมือง ตามนโยบาย กระทรวงศึกษาธิการ*. (เอกสารอัดสำเนา).

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568). *แนวทางการจัดการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลที่มุ่งเน้นพัฒนาการตามศักยภาพผู้เรียนเป็นรายบุคคล*. (เอกสารอัดสำเนา).

ทิตินา เขมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิชัย วงษ์ใหญ่, และ มารุต พัฒนาผล. (2562). *การประเมินการเรียนรู้ในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมที่ 4*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่. (2568). *องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ Active Learning ของครูผู้สอน จังหวัดเชียงใหม่*. (เอกสารประกอบการนิเทศ).



Active - Local - Modern
@Chiangmai