

คู่มือการเรียนรู้การสอน

หลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย



โครงการการพัฒนาและถ่ายทอดหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกบนโลกออนไลน์
ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
โดยการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2566

คำนำ

คู่มือการจัดการเรียนการสอน
หลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกัน
การรังแกทางไซเบอร์สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้จัดทำ

อาจารย์ ดร.สุจิตรา แก้วสินวล
นางฉวีวรรณ ชื่นสุวรรณ
นางสร้อยทิพย์ ทองใหญ่
นางทองไพเราะ ปุยตระกูล
นางสาวนุชนาฏ สุขเกตุ
นายสุริยา สรวงศิริ

ผู้ออกแบบ

นายจิตติวิทย์ อินตะเสน

พิสูจน์อักษร

นางสาวอำไพ ภูเขา
นางสาวหทัยรัตน์ แสนหลวง

ขอขอบคุณ

คณะกรรมการเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยแม่โจ้
มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก
โรงเรียนเครือข่ายผู้เข้าร่วมวิจัย

สนับสนุนโดย

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

หลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์ เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนามาอย่างยาวนานนับตั้งแต่ปีพ.ศ. 2561 จนถึงปัจจุบัน และได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 ซึ่งในปี พ.ศ. 2566 นี้จะเป็นการดำเนินการวิจัยเพื่อการพัฒนาและถ่ายทอดหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกบนโลกออนไลน์ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจำนวนทั้งสิ้น 13 โรงเรียนทั่วประเทศ

หลักสูตรมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบโดยสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย มีกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจ สนุกสนาน และใช้ความคิดวิเคราะห์ พัฒนาการสร้างปฏิสัมพันธ์และความไว้วางใจกับเพื่อนและคุณครูในชั้นเรียน รวมถึงการพัฒนาแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรงและจัดการปัญหาบนหลักพรหมวิหาร 4 คือ เมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา จนเกิดเป็นภูมิรู้ ภูมิคิดและภูมิธรรม โดยนำไปบรรจุไว้ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

โดยเป้าหมายในการเรียนการสอนเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักในสิทธิและเสรีภาพในการใช้พื้นที่บนโลกออนไลน์อย่างรับผิดชอบ การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น เกิดความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ไม่รังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์และโลกที่แท้จริงและยังสามารถเอาตัวรอด ปรับตัว และดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ด้วยความปรารถนาดี
ดร.สุจิตรา แก้วสินวล
หัวหน้าโครงการวิจัย
ตุลาคม พ.ศ. 2566

สารบัญ

04	ที่มาและความสำคัญ
07	วัตถุประสงค์
07	กลุ่มเป้าหมาย
07	สาระของหลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์
16	แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
29	คำอธิบายรายวิชา
30	ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
37	การกำหนดหน่วยการเรียนรู้
39	ผังมโนทัศน์หน่วยการเรียนรู้ เรื่องการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
39	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
51	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
60	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
70	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
	บรรณานุกรม

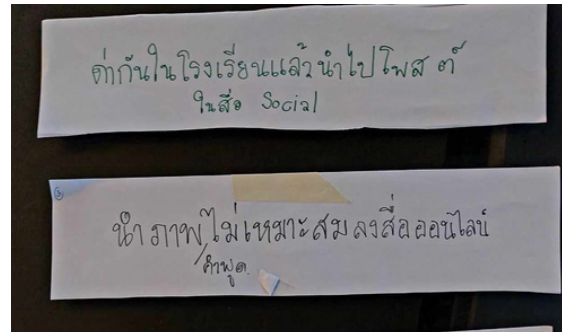
หลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

ที่มาและความสำคัญ

การรังแกกันทางไซเบอร์ถือเป็นปัญหาที่มีความท้าทายและเป็นวาระที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคมไทยและสังคมโลก จากผลการวิจัยล่าสุดของสุจิตรา แก้วสินวล และลัดดา จิตตคุตตานนท์ (2565) เรื่องการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์ เพื่อพัฒนาหลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัลที่สามารถนำไปใช้ได้กับนักเรียนประถมศึกษาเพื่อป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์ ในจังหวัดนนทบุรี เชียงใหม่ อุตรธานี และสงขลา โดยข้อมูลที่น่าสนใจอย่างยิ่ง คือ เด็กที่เป็นผู้รังแกผู้อื่นบนโลกออนไลน์จำนวน 43 คนจากกลุ่มตัวอย่าง 306 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 14.1 เมื่อได้ทำการรังแกผู้อื่นแล้วกลับไม่มีความรู้สึกอะไรจากการไปรังแกคนอื่นมีจำนวนมากที่สุด และที่เด็กร้อยละ 14.4 หรือ 44 คน จาก 306 คน ที่พบเห็นคนอื่นถูกรังแกก็ไม่รู้สึกอะไรเลย โดยยังพบข้อมูลสำคัญอีกว่ามีเด็กที่เห็นการรังแกผู้อื่นแล้วรู้สึกชอบหรือมีความสุข จำนวน 30 คน หรือ คิดเป็นร้อยละ 9.8 ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจอันนำไปสู่การต้องริบหาแนวทางเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว



ทั้งนี้รูปแบบการรังแกกันบนโลกออนไลน์ที่สำคัญ 3 รูปแบบที่พบจากการดำเนินการวิจัยในระยะแรก ได้แก่ การล้อ เช่น การล้อปมด้อย การล้อข้อผิดพลาด การล้อเรื่องเรียน การล้อชื่อพ่อชื่อแม่ การแซว การแกล้ง รูปแบบต่อมา คือ การปฏิเสธไม่รับเพื่อน การตั้งกลุ่มแอนด์หรือการแบน และรูปแบบสุดท้าย คือ การท้วงติงหรือการทะเลาะกัน โดยสาเหตุสำคัญของการรังแกกันบนโลกออนไลน์เกิดขึ้นมาจาก 4 ประเด็นหลัก คือ



1. พื้นฐานการเลี้ยงดูในครอบครัวที่ขาดความรักความอบอุ่น เนื่องจากครอบครัวไม่มีเวลาในการอบรมเลี้ยงดูลูกอื่นเนื่องจากภาวะเศรษฐกิจ
2. มาจากทักษะการเลี้ยงดู เช่น การที่พ่อแม่ผู้ปกครองใช้ความรุนแรงในการจัดการปัญหา ขาดการชื่นชมให้กำลังใจ ซึ่งส่งผลทำให้เด็กขาดความรักและนำไปสู่การมองเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ
3. มาจากระบบการดูแลเด็กในโรงเรียนที่อาจยังไม่ดีพอ เช่น ครูปล่อยปละละเลยทำให้เกิดการกลั่นแกล้งในโรงเรียน โดยเฉพาะกับกลุ่มเด็กพิเศษ เด็กยากจน เด็กที่มีปมด้อยหรือมีลักษณะทางกายภาพแตกต่างจากเพื่อน เด็กที่มีความหลากหลายทางเพศเป็นต้น ซึ่งกลุ่มเด็กดังกล่าวมักจะถูกกลั่นแกล้ง รังแก ซึ่งจะไปทำลายความมั่นใจในตนเองหรือการมองเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก ทั้งนี้การขาดการมองเห็นคุณค่าในตนเองดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันให้เด็กกลายเป็นผู้กระทำการรังแกผู้อื่นเพื่อปกปิดความรู้สึกไม่มีคุณค่าที่ซ่อนอยู่ภายใน โดยมักแสดงว่าตนเองมีความเข้มแข็งหรือแข็งแกร่งเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน
4. เกิดจากการที่เด็กไม่ได้รับการอบรมบ่มเพาะ หรือครอบครัวไม่เป็นตัวอย่างที่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ซึ่งอาจกลายเป็นการส่งเสริมให้เด็กกลายเป็นผู้กระทำหรือรังแกผู้อื่นโดยไม่รู้ลึกผิด ขาดความเข้าใจต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นและเพิกเฉยเมื่อพบเห็นการรังแก อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยยังพบอีกว่า สิ่งที่สามารถทดแทนคุณค่าที่ขาดหายไปอันเกิดจากสภาพครอบครัวที่เปราะบางด้วยเหตุผลทางเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ความเข้าใจในการเลี้ยงดูเด็ก คือ ความรัก ความเมตตาและความเข้าใจ อย่างไรก็ตาม การเสริมสร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อให้เด็กได้ตระหนักรู้ด้วยเหตุผล และความเข้าใจต่อสื่อดิจิทัล ทั้งในด้านเทคโนโลยีและแพลตฟอร์มในการส่งเสริมการเรียนรู้ในโลกออนไลน์และออฟไลน์ ถือเป็นสิ่งที่ยังไม่ปรากฏชัดเจนในกระบวนการเรียนรู้ทั้งนอกและในหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงนำไปสู่การพัฒนาวัตกรรมในรูปแบบหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกกันทางไซเบอร์ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์และ การสังเคราะห์ร่วมกันระหว่างองค์ความรู้สากลและบริบทของสังคมไทย โดยหลักการพื้นฐานใน การดำเนินการวิจัย คือ การใช้หลักภูมิรู้ ภูมิคิด ภูมิธรรม ในกระบวนการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจต่อสถานการณ์ การรังแกกันบนโลกออนไลน์ รวมถึงการสร้างความเห็นอกเห็นใจ การมองเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น และการเคารพความหลากหลายโดยยึดหลักพรหมวิหาร 4 คือ เมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขา ประกอบ เข้ากับหลักจิตวิญญาณของความเป็นครู ผสานกับแนวคิดสากลในเรื่องพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) การสร้างความเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy) ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) โดยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นในหน่วย การเรียนรู้เรื่อง ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม จัดการเรียน การสอนกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 8 ชั่วโมง โดยมีเป้าหมายในการเรียนการสอนเพื่อให้ ผู้เรียนเกิดความตระหนักในสิทธิและเสรีภาพในการใช้พื้นที่บนโลกออนไลน์ การเห็นคุณค่าในตนเองและ ผู้อื่น การเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลการไม่รังแกทางไซเบอร์ การไม่ตกเป็นเหยื่อทางไซเบอร์ สามารถเอาตัว รอด ปรับตัว และดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และมีภูมิรู้ดิจิทัลมีความรับผิดชอบในการใช้สื่อ ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โดยเนื้อหาในการเรียนการสอนประกอบด้วย 4 บทเรียน ได้แก่ บทที่ 1 เรื่องคุณค่า ในตนเอง บทที่ 2 เรื่องความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล บทที่ 3 เรื่องการรังแกและผลกระทบทางไซเบอร์ และบทที่ 4 การจัดการการรังแกทางไซเบอร์ โดยคณะครูของแต่ละโรงเรียนที่เป็นผู้ถ่ายทอดบทเรียนจะ ต้องมีคุณลักษณะ

1. มีความเมตตา กรุณา เสริมสร้างกำลังใจ เสริมสร้างคุณค่าให้แก่นักเรียน
2. มีความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์ เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
3. ให้โอกาสเด็กนักเรียนในการพึ่งพาตนเอง จัดการปัญหาด้วยตนเอง ไม่ตัดสินความผิดหรือความ ล้มเหลวและเปิดโอกาสในการเรียนรู้ของนักเรียน

4. เปิดกว้างและเข้าใจในโลกดิจิทัล ในการจัดการเรียนรู้จะใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ เสมือนจริง (Simulation Based Learning) ตามแผนการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบ ซึ่งคณะครูผู้ถ่ายทอด สามารถปรับประยุกต์รูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละโรงเรียนได้ ทั้งนี้ในการ ดำเนินการวิจัยในปีที่ 2 นี้ คณะผู้วิจัยจะได้นำนวัตกรรมในรูปแบบหลักสูตรนี้ไปทดลองใช้และขยายผลใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 13 โรงเรียนในทุกเขตพื้นที่การศึกษา ทั้งภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกภาคตะวันตก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ ตลอดจน ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลผลการใช้หลักสูตรดังกล่าวเพื่อนำไปปรับปรุงหลักสูตรให้สมบูรณ์ที่สุด โดยคณะผู้วิจัยคาดหวังว่าหลักสูตรภูมิรู้ ดิจิทัลฯ จะได้รับการผลักดันเข้าสู่หลักสูตรแกนระดับชาติ ในอนาคต

วัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย



วัตถุประสงค์

1. เพื่อถ่ายทอดและขยายผลหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์ออกไปสู่โรงเรียน
2. เพื่อได้นวัตกรรมในรูปแบบหลักสูตรที่มีความสมบูรณ์

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้บริหารสถานศึกษาและคุณครู
2. นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

เป็นโรงเรียนที่อยู่ในเขตภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ จำนวน 13 โรงเรียนที่อยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

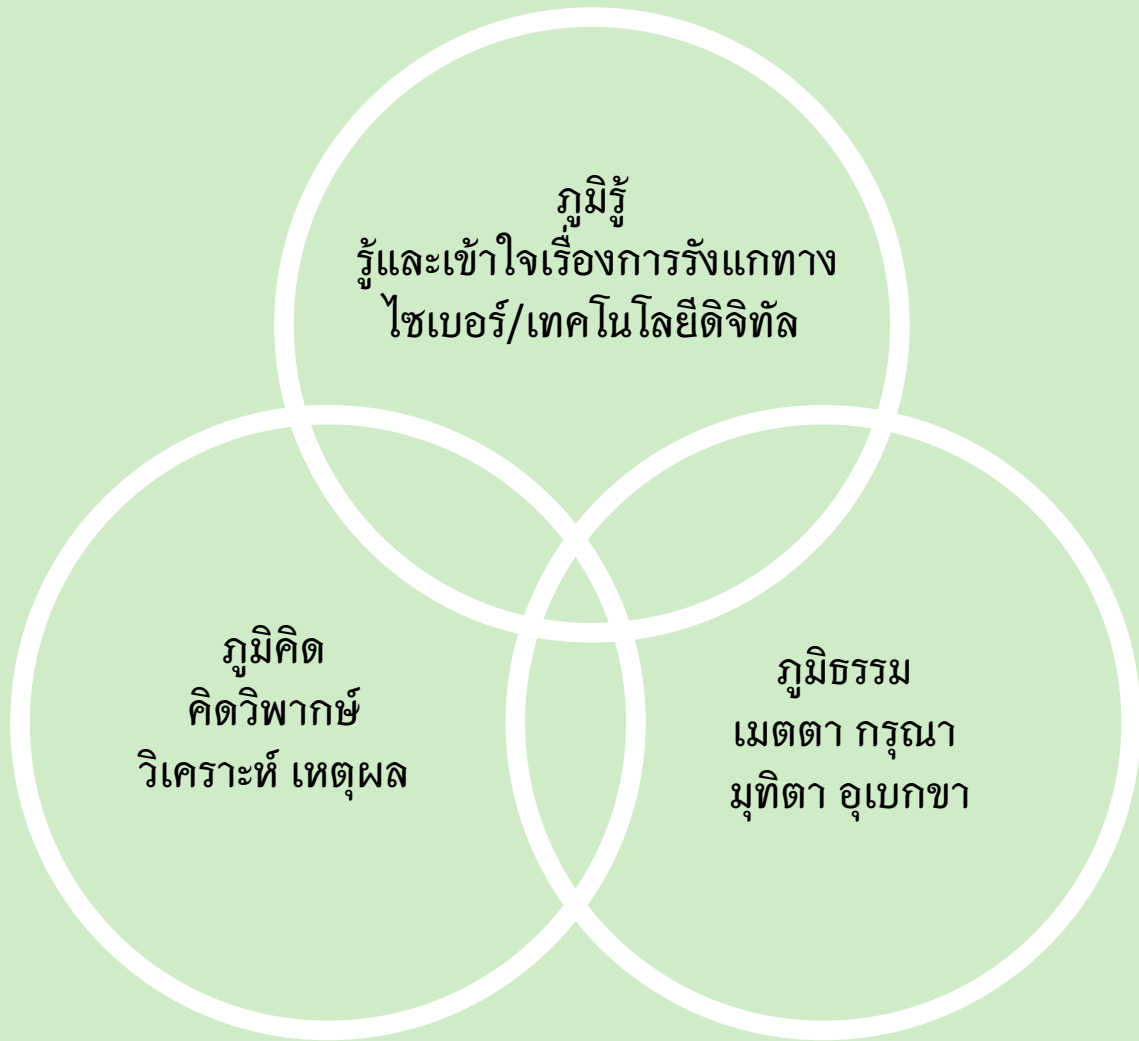
สาระของหลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

1.แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตร

หลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลฯ สามารถพัฒนาพลเมืองดิจิทัลตามบริบทสากล และสอดคล้องกับบริบทสังคมไทย ภายใต้หลัก ภูมิรู้ ภูมิคิดและภูมิธรรม นั่นคือ

- 1.การพัฒนาภูมิรู้ คือ การมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการรังแกทางไซเบอร์ ผลกระทบ การรู้เท่าทัน และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างแคล่วคล่อง
2. การพัฒนาภูมิคิด คือ การเป็นผู้มีคุณธรรมที่มีการพัฒนากระบวนการคิดด้วยเหตุและผล มีการวิเคราะห์หรือวิพากษ์ที่อยู่บนพื้นฐานของความเอื้ออาทร
- 3.การพัฒนาภูมิธรรม คือ การสร้างความเมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา โดยการยกระดับการพัฒนาจิตใจให้เป็นผู้มีคุณธรรมอันประเสริฐ จะกระทำสิ่งใดก็นึกถึงคุณค่าของผู้อื่น และมีความกรุณาปราณี เอาใจเขามาใส่ใจเรา มีมุทิตาและอุเบกขาอันเป็นฐานของสังคมเครือญาติรวมหมู่ โดยที่ผสานเอาคุณลักษณะการเรียนรู้ของบริบทสังคมไทย คือ จิตวิญญาณของความเป็นครูและแนวคิดแบบรวมหมู่ (Collectivism Value) มาเป็นจุดแข็งของหลักสูตร





ภาพที่ 1 แสดงองค์ประกอบการสร้างภูมิรู้ดิจิทัล
 สุจิตรา แก้วสีนวล และ ลัดดา จิตตคุตตานนท์, (2565)

โดยโครงการวิจัยที่จะดำเนินการต่อในระยะที่ 2 นี้จะดำเนินการถ่ายทอดและขยายผลหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์ออกไปสู่โรงเรียนต่าง ๆ ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อผลักดันให้หลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัลได้เป็นหนึ่งในหลักสูตรแกนกลางระดับชาติที่สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนให้แก่นักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนต่าง ๆ ทั่วประเทศเพื่อช่วยป้องกันปัญหาการรังแกกันบนโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นหรือการป้องกันในระดับปฐมภูมิ (Primary Prevention)

1.1 เนื้อหาหลักสูตร

หลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลจะมีเนื้อหาทั้งสิ้น 4 บทเรียน ประกอบด้วย

บทที่ 1 การเสริมสร้างการมองเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) ถือเป็นรากฐานสำคัญของการป้องกันการรังแกกันนับตั้งแต่พื้นที่ออฟไลน์สู่โลกออนไลน์ เพื่อสร้างให้เกิดการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ยอมรับนับถือตนเอง การตระหนักรู้อย่างแน่ชัดว่าตนสามารถทำได้สำเร็จ อันจะนำไปสู่ความสามารถในการส่งมอบความรัก มองเห็นคุณค่าตนเองและผู้อื่น และเป็นภูมิที่สำคัญอย่างยิ่งในการทำให้เด็กไม่เป็นผู้รังแกผู้อื่น ไม่ตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแก และการพร้อมที่จะเป็นผู้พิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่นได้

บทที่ 2 ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) การบ่มเพาะความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) หรือ การเอาใจเขามาใส่ใจเรา หมายถึง การรับรู้และเข้าใจความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และความต้องการของผู้อื่นที่กำลังประสบเหตุการณ์ต่าง ๆ ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งเด็ก ๆ ควรได้รับการพัฒนาและส่งเสริมตั้งแต่วัยเยาว์ เด็กที่เข้าใจความรู้สึกและ รู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น จะมีความต้องการช่วยเหลือผู้อื่นมีน้ำใจ เผื่อแผ่ อยากร่วมปัน ทำให้เด็กไม่ไปรังแกผู้อื่น และสามารถช่วยเหลือพิทักษ์เด็กที่ถูกกระทำกรณีประสบเหตุ โดยจะนำไปสู่การสร้างความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy) ความสามารถในการแสดงความเข้าใจความรู้สึกหรือความต้องการของตนเองและผู้อื่นบนโลกออนไลน์ การเรียนรู้มารยาททางอินเทอร์เน็ต (Digital Etiquette) และการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล (Digital Empathy) เป็นทักษะที่ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

บทที่ 3 ความเข้าใจเรื่องการรังแกและผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ การเข้าใจเรื่องรูปแบบของการรังแกที่มีหลากหลายไม่ว่าจะเป็นการรังแกด้านคำพูด การรังแกด้านร่างกาย การรังแกกันทางด้านสังคมหรือความสัมพันธ์ ประการสำคัญคือ การรังแกทางออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนจะเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างการรังแกบนโลกความจริงและการรังแกทางออนไลน์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น และเพราะเหตุใดการรังแกกันทางไซเบอร์จึงส่งผลกระทบรุนแรงต่อผู้ถูกรังแก การเข้าใจต่อผลกระทบของการรังแก โดยเฉพาะการรังแกทางออนไลน์จะได้ทำการแทรกแซงช่วยเหลือในกรณีที่เกิดการรังแก หรือจัดทำมาตรการในการป้องกันไม่ให้เกิดการรังแกทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ

บทที่ 4 การจัดการปัญหาการรังแกและพัฒนาการเป็นผู้พิทักษ์ การรังแกได้ส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้ที่ถูกกระทำ การเข้าใจต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปสู่การสร้างทักษะสำคัญที่เด็กนักเรียนต้องมี คือ ทักษะในการเผชิญต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และการจัดการปัญหาที่ถูกต้อง รวมถึงการพัฒนาสู่การเป็นผู้พิทักษ์หรือผู้ที่ช่วยเหลือเมื่อพบเห็นการถูกรังแกทางออนไลน์ โดยเน้นการพัฒนาแนวคิด ทักษะ และอุปนิสัยของการจัดการการรังแกทางออนไลน์ที่อยู่บนความรับผิดชอบสร้างสรรค์และสอดคล้องกับบริบทของเด็กไทยและเข้าใจในบริบทสังคมโลก



2. ครูผู้ถ่ายทอดบทเรียน

ผลการวิจัยได้แสดงคุณลักษณะสำคัญของคุณครูผู้สอนและพัฒนาให้นักเรียนให้มีภูมิรู้ดิจิทัลไว้ดังต่อไปนี้

2.1 ครูผู้มีพรหมวิหาร 4 เป็นแนวปฏิบัติ

คุณลักษณะสำคัญของผู้ที่สามารถถ่ายทอดการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลได้ดี คือ ครูหรือผู้สอนที่มีความเมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขา เป็นผู้ที่มีเมตตาปราณีต่อเด็กแบบไร้เงื่อนไข รับฟังโดยปราศจากการตัดสิน เสริมสร้างกำลังใจ และเสริมสร้างคุณค่าในตนเองให้แก่เด็ก เพื่อให้เด็กมีมุมมองที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเสริมสร้างการมองเห็นคุณค่าให้แก่เด็กและการมองเห็นคุณค่าของกันและกัน คุณครูต้องเป็นผู้ไม่เพิกเฉยต่อการรังแกหรือยอมรับให้เกิดการรังแกขึ้นในโรงเรียน แต่จะต้องเข้าไปช่วยในการจัดการปัญหาโดยสามารถนำหลักพรหมวิหาร 4 หรือหลักธรรมอื่น ๆ มาใช้ได้ แต่ในการจัดการแก้ไขปัญหานั้นจะต้องเป็นไปอย่างเหมาะสมและมีเหตุผล

2.2 ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านการเรียนการสอน

สำหรับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ตามที่คุณเรียนต้องการให้คำแนะนำหรือชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนออกแบบสถานการณ์จำลอง เตรียมสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ในสถานการณ์จำลองสิ่งสำคัญที่สุด คือ ผู้สอนต้องช่วยผู้เรียนในการสะท้อนคิด ประสพการณ์ และสรุปผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเมื่อสิ้นสุดการฝึกในสถานการณ์จำลองเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสรุปแนวคิดรวบยอดที่ถูกต้องต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้เพื่อที่นักเรียนจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญซึ่งมีความหลากหลาย

2.3 ครูเป็นผู้ไม่ตัดสินหรือมีคำตอบที่ถูกเพียงข้อเดียว

โดยที่คุณครูเป็นผู้สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ แต่ไม่ได้ทำหน้าที่ในการชี้ถูกชี้ผิดหรือบอกวิธีการจัดการปัญหาให้ทั้งหมด คำตอบที่ดีที่สุดมีเพียงคำตอบเดียว แต่ให้อิสระแก่นักเรียนได้ทดลองในการเผชิญกับความเสี่ยงหรือปัญหาด้วยตนเองจากสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นแต่พร้อมชี้แนะเมื่อพบว่านักเรียนอาจจะตัดสินใจไม่ถูกต้องด้วยประสบการณ์และความรู้ที่มี จากผลการวิจัยพบว่า การได้รับโอกาสในการเผชิญกับปัญหาจะช่วยส่งเสริมให้เด็กนักเรียนเกิดการพัฒนาการตั้งคำถาม การคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ พัฒนาให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้วิธีการรับมือหรือแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ ส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed) ทั้งนี้ ผู้สอนจะทำหน้าที่ช่วยผู้เรียนในการสะท้อนคิด ประสพการณ์ และสรุปผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเป็นแนวคิดรวบยอดที่ถูกต้องต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

2.4 ครูเป็นผู้ทำหน้าที่ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยน หรือ กระบวนการสร้างปฏิริยาตอบกลับไปมา จะสร้างให้เกิดความกล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้เนื่องจากโลกออนไลน์เป็นโลกที่เต็มไปด้วยอิสรภาพไร้การควบคุมจนสร้างให้เกิดความรู้สึกลึกถึงอำนาจเป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงความคิดเห็น ตัวตนได้อย่างไร้ขอบเขตหรือการควบคุม การใช้อำนาจหรือกฎระเบียบเพื่อให้เด็กกลัวหรือการห้ามปรามไม่สามารถใช้ได้กับโลกออนไลน์ ในทางตรงกันข้ามการมีส่วนร่วมจะนำไปสู่การรับฟังเหตุผลและผล เพื่อสร้างแนวทางในการจัดการปัญหาร่วมกัน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี การมีส่วนร่วมโดยที่อำนาจการตัดสินใจไม่ได้อยู่ที่ครูแต่เป็นการเปิดใจเพื่อรับฟัง จะทำให้เกิดความไว้วางใจ และยังเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กสามารถค้นหาคำตอบและคิดวิเคราะห์ต่อปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ คุณครูจะสามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ควรมีการจัดการเรียนการสอนควบคู่กับการป้องกันการรังแกในโรงเรียน นำไปสู่การป้องกันการรังแกกันทางออนไลน์ เพราะหากโรงเรียนสามารถทำให้เกิดพื้นที่ที่ปลอดภัยและอบอุ่นสำหรับเด็ก ซึ่งจะส่งผลกระทบเชิงบวกต่อการป้องกันการรังแกกันทางออนไลน์ โดยคุณครูเพียงเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะสื่อดิจิทัล ก็มีแนวโน้มว่าจะสร้างให้เกิดการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลแก่นักเรียนที่อยู่ในความดูแลได้

2.5 กิจกรรมในการเรียนการสอน

สำหรับรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับ การเรียนที่มุ่งส่งเสริมการใช้ทักษะทางสังคม (social skills) ที่จำเป็น มีความยืดหยุ่น ผู้สร้างองค์ความรู้นำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมมาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมมาสร้างเป็นความเข้าใจของตนได้ดี เป็นกระบวนการเรียนการสอน (instructional methods) ที่มีประสิทธิภาพทางการศึกษา (Elmore, 2018; Worthington, 2018, Taylor and Walford, 1972) การใช้สถานการณ์เสมือนจริงยังสามารถทำให้ผู้เรียน เรียนรู้ในการเผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นภายใต้การควบคุมให้เสมือนจริงมากที่สุดแต่สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน โดยการจัดทำเป็นคลิปการ์ตูนแอนิเมชันแบบสั้นหรือบทบาทสมมุติ ซึ่งจะนำไปสู่กระบวนการคิดวิเคราะห์ การใช้วิจารณญาณ และการตัดสินใจเพื่อหาแนวทางในการจัดการปัญหาที่สอดคล้องกับบริบทชีวิตของเด็กแต่ละคนได้



3. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

ทั้งนี้ ในการเรียนการสอนจะแบ่งเป็นสามส่วนใหญ่ ๆ ที่มีความต่อเนื่องกันตั้งแต่ขั้นตอนแรกเริ่มจนถึงสิ้นสุดกิจกรรมอันประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ หรือการเตรียมการ (PRE-BRIEF)

1. อธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกิจกรรมที่จะทำแนะนำเบื้องต้นเกี่ยวกับเนื้อหาของการเรียนรู้ที่จะทำและวัตถุประสงค์ เน้นย้ำให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในสถานการณ์จำลองรวมถึงการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีมและหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมาย
2. ชี้แจงให้ผู้เรียนแบ่งบทบาทหน้าที่ต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายในสถานการณ์จำลอง กฎข้อตกลงเบื้องต้นและการประเมินผล
3. มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาสถานการณ์จำลองหรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้นในเบื้องต้น

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน การปฏิบัติตามสถานการณ์ (RUNNING SCENARIOS)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามบทบาทตามสถานการณ์จำลองหรือกระบวนการที่กำหนดตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในสถานการณ์จำลองหรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้นพิจารณามิติต่าง ๆ เช่น กระบวนการตัดสินใจการแก้ปัญหาและทำงานร่วมกันอย่างเหมาะสม
2. ผู้เรียนประยุกต์ใช้องค์ความรู้ให้สอดคล้องกับปัญหาที่พบในสถานการณ์จำลองหรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้นอย่างถูกต้องเหมาะสมต่อสถานการณ์จำลอง
3. สะท้อนความคิดภายหลังการแสดงสถานการณ์จำลอง

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป การสรุปการเรียนรู้ (DE-BRIEF)

1. ใช้เวลาประมาณ 15 - 20 นาที ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดและตระหนักถึงความสำคัญของกระบวนการตัดสินใจและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติในสถานการณ์จำลองและสามารถประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์จริง
2. ผู้เรียนเล่าประสบการณ์ในสถานการณ์ แสดงความรู้สึกต่อประสบการณ์ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
3. ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม บอกข้อดีและจุดที่ต้องปรับปรุงในการเรียนรู้ในสถานการณ์ดังกล่าว

โดยในการเรียนรู้จะเกิดการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีไม่ว่าจะมีแนวคิดที่เหมือนหรือแตกต่างกัน การใช้กิจกรรมในรูปแบบ Active Learning ในวิชาภูมิรัฐศาสตร์จะทำให้ผู้เรียนเพิ่มความสนใจและเกิดแรงจูงใจต่อการเรียนวิชานี้ และยังเป็นการกระตุ้นผู้เรียนในการพัฒนาความคิด และการแก้ปัญหาของตนเอง (ideas and solutions) ได้



4

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้จัดทำไว้ในท้ายบทของหลักสูตรแต่ละบทซึ่งมีทั้งปลายเปิด ปลายปิด และในรูปแบบของสถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนได้ทดลองประยุกต์ใช้ โดยผู้สอนสามารถปรับใช้หรือออกแบบใหม่ให้สอดคล้องกับบริบทของชั้นเรียนได้ ทั้งนี้ในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จะกำหนดไว้ ผลลัพธ์ 5 ด้าน ได้แก่

- 1.ความรู้ (KNOWLEDGE) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ความเห็นอกเห็นใจความรู้ความเข้าใจต่อการรังแกทางออนไลน์และผลกระทบที่เกิดขึ้น
- 2.ทักษะที่แสดงออก (SKILL PERFORMANCE) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง นักเรียนจะแสดงทักษะที่แสดงออกเมื่อต้องเผชิญสถานการณ์การรังแกทางออนไลน์ได้
- 3.ความพึงพอใจของผู้เรียน (LEARNER SATISFACTION) ผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์จะเกิดความพึงพอใจต่อวิธีดำเนินการจัดการเรียนการสอนและสิ่งแวดล้อมของการเรียนรู้
- 4.การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (CRITICAL THINKING) เป็นการคิดเชิงวิพากษ์วิจารณ์ การคิดเชิงเหตุผลสำหรับการตัดสินใจ ความสามารถจัดลำดับความสำคัญของปัญหา ค้นหา และวิเคราะห์เมื่อเผชิญกับสถานการณ์การรังแกทางออนไลน์ การตัดสินใจในการช่วยเหลือหรือการเป็นผู้พิทักษ์อย่างไร
- 5.ความมั่นใจในตนเอง (SELF-CONFIDENCE) ความมั่นใจในตนเองจะช่วยส่งเสริมให้การตัดสินใจมีความถูกต้องเหมาะสม และเป็นปัจจัยที่ช่วยให้เกิดการเผชิญต่อสถานการณ์การรังแกทางออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้นในเรื่องการคิด วิเคราะห์และความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดี

โดยหลักสูตรได้จัดทำตัวอย่างเครื่องมือในการประเมินผลการเรียนรู้ไว้ให้ อย่างไรก็ตามทางโรงเรียนสามารถออกแบบเครื่องมือเพื่อประเมินการเรียนรู้เพิ่มเติมหรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อตอบวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาการเรียนรู้ข้างต้นได้ ท่านยังสามารถเพิ่มความเข้าใจและเลือกกิจกรรมหลักสูตรการป้องกันการรังแกกันในโรงเรียนจัดทำโดยมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กตาม QR CODE ที่ให้



QR code

หลักสูตรการป้องกันการรังแกกันในโรงเรียน
จัดทำโดยมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกัน การรังแกทางไซเบอร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม
สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม
และการดำเนินชีวิตในสังคม

ระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4-6

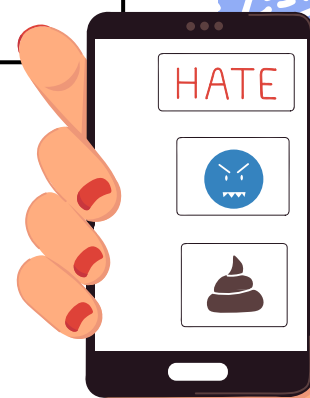


โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดกับสาระการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สาระที่ 2
หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และ ดำรงรักษา
ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก
อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. ปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถี ประชาธิปไตยในฐานะสมาชิกที่ดีของชุมชน	• การเข้าร่วมกิจกรรมประชาธิปไตยของชุมชน เช่น การรณรงค์การเลือกตั้ง • แนวทางการปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน เช่น อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม สาธารณสมบัติและโบราณสถาน การพัฒนาชุมชน
2. ปฏิบัติตนในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	• การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี - บทบาทและความรับผิดชอบของผู้นำ - บทบาทและความรับผิดชอบของผู้ตามหรือสมาชิก - การทำงานกลุ่มให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลและประโยชน์ของการทำงานเป็นกลุ่ม
3. วิเคราะห์สิทธิพื้นฐานที่เด็กทุกคนพึงได้รับตามกฎหมาย	• สิทธิพื้นฐานของเด็ก เช่นสิทธิที่จะมีชีวิต สิทธิที่จะได้รับการปกป้อง สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา สิทธิที่จะมีส่วนร่วม
4. อธิบายความแตกต่างทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนในท้องถิ่น	• วัฒนธรรมในภาคต่าง ๆ ของไทยที่แตกต่างกัน เช่น การแต่งกาย ภาษา อาหาร
5. เสนอวิธีการที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในชีวิตประจำวัน	• ปัญหาและสาเหตุของการเกิดความขัดแย้งในชีวิตประจำวัน • แนวทางแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยสันติวิธี



สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และอำารรักษาไว้ซึ่ง การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. อธิบายอำนาจอธิปไตยและความสำคัญของระบอบประชาธิปไตย	- อำนาจอธิปไตย - ความสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตย
2. อธิบายบทบาทหน้าที่ของพลเมืองในกระบวนการเลือกตั้ง	บทบาทหน้าที่ของพลเมืองในกระบวนการเลือกตั้ง ทั้งก่อนการเลือกตั้ง ระหว่างการเลือกตั้ง และหลังการเลือกตั้ง
3. อธิบายความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	- สถาบันพระมหากษัตริย์ในสังคมไทย - ความสำคัญของสถาบันพระมหากษัตริย์ในสังคมไทย



ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดกับสาระการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทยดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาทสิทธิเสรีภาพและหน้าที่ในฐานะพลเมืองดี	• สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพหน้าที่ของชุมชน เช่น การรณรงค์การเลือกเมืองดี เช่น เคารพเทิดทูนสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ปฏิบัติตนตามกฎหมาย • คุณลักษณะของพลเมืองดี เช่น ภูมิใจในชาติ ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม มีค่านิยมประชาธิปไตย มีคุณธรรม
2. เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	• เหตุการณ์ที่ละเมิดสิทธิเด็กในสังคมไทย • แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก • การปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย
3. เห็นคุณค่าวัฒนธรรมที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย	• วัฒนธรรมที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทย • คุณค่าของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิต
4. มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน	• ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น • ตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนของตน • การอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. อธิบายโครงสร้าง อำนาจหน้าที่ และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น	- โครงสร้างการปกครองในท้องถิ่น เช่น อบจ. อบต. เทศบาล และการปกครองพิเศษ เช่น พัทยา กรุงเทพมหานคร - อำนาจ หน้าที่ และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น
2. ระบุบทบาท หน้าที่ และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารส่วนท้องถิ่น	บทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารท้องถิ่น เช่น นายก อบต. นายก เทศมนตรีนายก อบจ. ผู้ว่าราชการ กทม.
3. วิเคราะห์ประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและรัฐบาล	องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับบริการสาธารณะประโยชน์ในชุมชน

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดกับสาระการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา ประเพณี และวัฒนธรรม
ไทยดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. ปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของครอบครัวและชุมชน	- กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของครอบครัวและชุมชน -กฎหมายจราจร -กฎหมายยาเสพติดให้โทษ -กฎหมายทะเบียนราษฎร -เทศบัญญัติ ข้อบัญญัติ อบต. อบจ. - ประโยชน์ของการปฏิบัติตนหรือเคารพกฎหมายดังกล่าว
2. วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมตามกาลเวลาและธำรงรักษาวัฒนธรรมอันดีงาม	- ความหมายและประเภทของวัฒนธรรม - การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมตามกาลเวลาที่มีผลต่อตนเองและสังคมไทย - แนวทางการธำรงรักษาวัฒนธรรมไทย
3. แสดงออกถึงมารยาทไทยได้เหมาะสม ถูกกาลเทศะ	- ความหมายและความสำคัญของกิจกรรมยาทไทยเช่น การแสดงความเคารพ การยืนการเดิน การนั่ง การนอน การรับของส่งของ การรับประทานอาหาร การแสดงกิริยาอาการ การทักทาย การสนทนา การใช้คำพูด - มารยาทไทยและมารยาทสังคม เช่น การแสดงความเคารพ การยืน การเดิน การนั่ง การนอน การรับของส่งของ การรับประทานอาหารการแสดงกิริยาอาการ การทักทาย การสนทนา การใช้คำพูด

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทยดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อย่างสันติสุข (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
4. อธิบายคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ แตกต่างกันระหว่างกลุ่มคนในสังคมไทย	• ประโยชน์และคุณค่าทางวัฒนธรรม • ความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มคนภาคต่าง ๆ ในสังคมไทย • แนวทางการรักษาวัฒนธรรม
5. ติดตามข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เลือกรับและใช้ข้อมูล ข่าวสารในการเรียนรู้ได้เหมาะสม	• แหล่งข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น จากวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ แหล่งข่าวต่าง ๆ จากหอจดหมายเหตุ สถานการณ์จริง หรือจดหมายเหตุ • ประโยชน์จากการติดตามข้อมูลข่าวสารเหตุการณ์ต่าง ๆ หลักการเลือกรับและใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ รวมทั้งสื่อที่ไร้พรมแดน

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่นศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. เปรียบเทียบบทบาทหน้าที่ของ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นและรัฐบาล	• บทบาท หน้าที่ ขององค์การปกครองส่วนท้องถิ่นและรัฐบาล
2. มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมประชาธิปไตยในท้องถิ่น และประเทศ	• กิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมประชาธิปไตยในท้องถิ่นและประเทศ
3. อภิปรายบทบาท ความสำคัญใน การใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้งตามระบอบประชาธิปไตย	• การมีส่วนร่วมในการออกกฎหมายระเบียบกติกาก การเลือกตั้ง • สอดส่องดูแลผู้มีพฤติกรรมกระทำความผิดการเลือกตั้งและแจ้งต่อเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบ • ตรวจสอบคุณสมบัติการใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้งตามระบอบประชาธิปไตย

ตารางวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง
ที่บูรณาการกับการป้องกันการรังแกกัน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษา
ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่าง
สันติสุข

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกัน การรังแกทางไซเบอร์
ป.4	1 วิเคราะห์ สิทธิพื้นฐานที่ เด็กทุกคนพึง ได้รับตาม กฎหมาย	- สิทธิพื้นฐานของ เด็ก เช่น สิทธิที่จะ มีชีวิต สิทธิที่จะได้ รับการปกป้อง สิทธิที่จะได้รับการ พัฒนา สิทธิที่จะมี ส่วนร่วม	- การเข้าใจในสิทธิและเสรีภาพในการ ใช้หรือแสดง ความคิดเห็นบนโลก ออนไลน์ - การเห็นคุณค่าในตนเองและเคารพ คุณค่าของผู้อื่น - ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล - การเป็นผู้มีมารยาทในการใช้พื้นที่ บนโลกออนไลน์ - เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการ คุ้มครองจากการรังแก - ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ ที่มีต่อผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้ พบเห็นการรังแก - การรับมือต่อผลกระทบที่เสีย หายจากการใช้สื่อออนไลน์ เช่น การ รังแกทางไซเบอร์ พฤติกรรมการรังแก กันการหยอกล้อกันทางไซเบอร์ที่เกิด ขึ้นในสังคมไทย

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่าง สันติสุข (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการ รังแกทางไซเบอร์
ป.4	2. อธิบาย ความแตก ต่างทาง วัฒนธรรม ของกลุ่ม คนใน ท้องถิ่น	- วัฒนธรรมใน ภาคต่าง ๆ ของ ไทยที่แตกต่าง กัน เช่น การแต่ง กาย ภาษา อาหาร	- เด็กจึงควรได้รับความรู้ความเข้าใจใน เรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ความ เห็นอกเห็นใจทาง - ดิจิทัล การรังแกกันทางไซเบอร์ และ ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ - เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครอง จากการรังแก
	3. เสนอวิธี การที่จะอยู่ ร่วมกันอย่าง สันติสุขใน ชีวิตประจำ วัน	- ปัญหาและ สาเหตุของการ เกิดความขัด แย้งในชีวิต ประจำวัน - แนวทางแก้ ปัญหาความขัด แย้งด้วยสันติวิธี	- สาเหตุของการรังแกทาง ไซเบอร์ ส่วน หนึ่งมาจากการที่เด็กขาดความรู้ความ เข้าใจในเรื่องคุณค่าในตัวเอง ขาดการ เคารพคุณค่าของผู้อื่น ขาดความ เห็นอก เห็นใจ และไม่ทราบ ผลกระทบของการ รังแก - วิธีการป้องกัน/วิธีการแก้ ปัญหาการ รังแกทางไซเบอร์ เพื่อจะนำไปสู่การ ป้องกันตนเอง และเกิดความรับผิดชอบ ในการใช้ สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ - เด็กทุกคนควรได้รับการพัฒนาให้เป็น ผู้พิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อพบเห็นการ รังแก



ตารางวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง
ที่บูรณาการกับการป้องกันการรังแกกัน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษา
ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกัน การรังแกทางไซเบอร์
ป.5	1. ยกตัวอย่าง และปฏิบัติตน ตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และ หน้าที่ในฐานะ พลเมืองดี	- สถานภาพ บทบาท และสิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ของ พลเมืองดี เช่น เคารพ เติบโต สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ อนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติ อนุรักษ์ศิลป วัฒนธรรม ปฏิบัติตาม กฎหมาย - คุณลักษณะของ พลเมืองดีเช่น เห็น แก่ประโยชน์ ส่วนรวม มากกว่า ประโยชน์ส่วนตน มี ความรับผิดชอบ เสียสละ	- การเข้าใจในสิทธิและเสรีภาพในการ ใช้หรือแสดง ความคิดเห็นบนโลก ออนไลน์ - การเห็นคุณค่าในตนเองและเคารพ คุณค่าของผู้อื่น - ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล - การเป็นผู้มีมารยาทในการใช้พื้นที่บน โลกออนไลน์ - การรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เสีย หายจากการใช้สื่อออนไลน์ เช่น การ รังแกทางไซเบอร์

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์
ป.5	2. เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	- เหตุการณ์ที่ละเมิดสิทธิเด็กในสังคมไทย - แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก - การปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย	- พฤติกรรมการรังแกกัน/การหยอกล้อกันทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย - ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ที่มีต่อผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้พบเห็นการรังแก - สาเหตุของการรังแกทางไซเบอร์ ส่วนหนึ่งมาจากการที่เด็กขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องคุณค่าในตัวเอง ขาดการเคารพคุณค่าของผู้อื่น ขาดความเห็นอกเห็นใจ และไม่ทราบผลกระทบของการรังแก - เด็กจึงควรได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล การรังแกกันทางไซเบอร์ และผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ - เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองจากการรังแก - วิธีการป้องกัน/วิธีการแก้ปัญหารังแกทางไซเบอร์ เพื่อจะนำไปสู่การป้องกันตนเอง และเกิดความรับผิดชอบในการใช้ สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ - เด็กทุกคนควรได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้พิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อพบเห็นการรังแก



ตารางวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง ที่บูรณาการกับการ
ป้องกันการรังแกกัน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา
ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก
อย่างสันติสุข

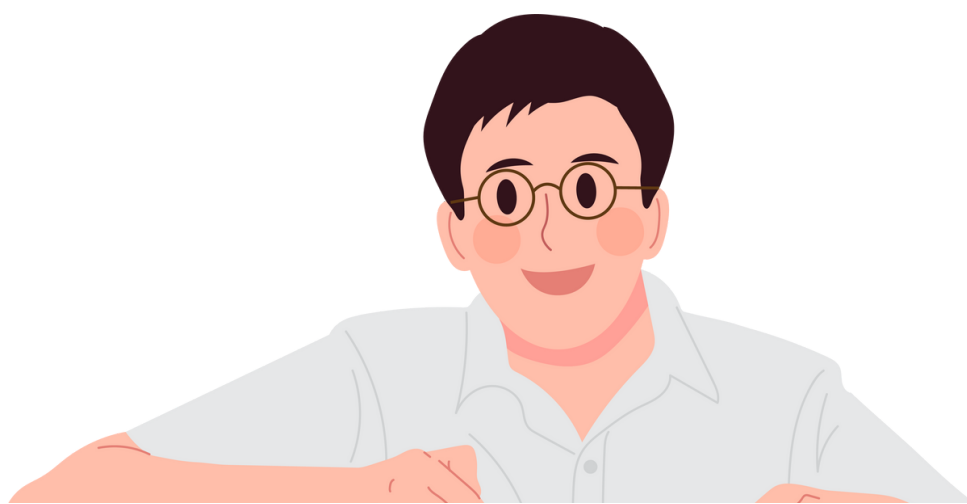
ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกัน การรังแกทางไซเบอร์
ป.6	1 อธิบายคุณค่าทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มคนในสังคมไทย	- ประโยชน์และคุณค่าทางวัฒนธรรม - ความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มคนภาคต่างๆ ในสังคมไทย - แนวทางการรักษาวัฒนธรรม	- การเข้าใจในสิทธิและเสรีภาพในการใช้หรือแสดง ความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ - การเห็นคุณค่าในตนเองและเคารพคุณค่าของผู้อื่น - ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล - สาเหตุของการรังแกทาง ไซเบอร์ - ส่วนหนึ่งมาจากการที่เด็กขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องคุณค่าในตัวเอง ขาดการเคารพคุณค่าของผู้อื่น ขาดความเห็นอกเห็นใจ และไม่ทราบผลกระทบของการรังแกเด็กจึงควรได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล การรังแกกันทางไซเบอร์ และผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ต่อกัน



สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อย่างสันติสุข (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์
ป.6	2. ติดตามข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เลือก รับและใช้ข้อมูล ข่าวสารในการเรียนรู้ได้เหมาะสม	- แหล่งข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น จากวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ แหล่งข่าว ต่าง ๆ จากหอจดหมายเหตุ สถานการณ์จริง หรือจดหมายเหตุ - ประโยชน์จากการติดตามข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ - หลักการเลือกรับและใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ รวมทั้งสื่อที่ไร้พรมแดน	- วิธีการป้องกัน/วิธีการแก้ ปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ เพื่อจะนำไปสู่การป้องกันตนเอง และเกิดความรับผิดชอบต่อการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ - เด็กทุกคนควรได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้พิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อพบเห็นการรังแก - การเป็นผู้มีมารยาทในการใช้พื้นที่บนโลกออนไลน์



คำอธิบายรายวิชา

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ภูมิรัฐดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม จำนวน 8 ชั่วโมง

ศึกษาและอธิบายการเข้าใจในสิทธิและเสรีภาพในการใช้หรือแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ การเห็นคุณค่าและความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลการเป็นผู้มีมารยาทในการใช้พื้นที่บนโลกออนไลน์ที่เหมาะสม พฤติกรรมการรังแกกันหรือการหยอกล้อกันบนโลกไซเบอร์ส่วนหนึ่งมาจากการที่เด็กขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องคุณค่าในตัวเอง การเคารพคุณค่าของผู้อื่น และขาดความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล เด็กจึงควรได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องคุณค่าในตนเอง การเคารพคุณค่าของผู้อื่นและความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลผลกระทบของการรังแกกันทางไซเบอร์ที่มีต่อผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ผู้พบเห็นแนวทางการป้องกันหรือการแก้ปัญหา การรังแกกันทางไซเบอร์ วิธีการป้องกันหรือแก้ปัญหการรังแกกันทางไซเบอร์ เพื่อจะนำไปสู่การป้องกันตนเอง การพิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อพบเห็นการรังแก และการเป็นพลเมืองที่มีภูมิรัฐดิจิทัลและมีความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โดยบูรณาการกระบวนการทำงานกลุ่มกระบวนการพัฒนาค่านิยม กระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความคิดรวบยอดและกระบวนการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่ประเมิน โดยการใช้คลิปวิดีโอและประเด็นคำถาม กรณีตัวอย่าง และการแสดงบทบาทสมมุติ เพื่อให้เกิดความตระหนักในสิทธิเสรีภาพในการใช้พื้นที่บนโลกออนไลน์ การเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่นการเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล การไม่รังแกทางไซเบอร์ การไม่ตกเป็นเหยื่อทางไซเบอร์ สามารถเอาตัวรอด และดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข มีภูมิรัฐดิจิทัลและมีความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ส2.1 ป.4/3, ป.4/4, ป.4/4

ส2.1 ป.5/1, ป.5/2

ส2.1 ป.6/4, ป.6/5

รวม 7 ตัวชี้วัด



ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิรัฐดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและดำรงรักษา ประเพณี และวัฒนธรรมไทยดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพและหน้าที่ในฐานะพลเมืองดี	• สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพหน้าที่ของชุมชน เช่น การรณรงค์การเลือกเมืองดี เช่น เคารพเทิดทูนสถาบันชาติศาสนา พระมหากษัตริย์ อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ปฏิบัติตนตามกฎหมาย • คุณลักษณะของพลเมืองดี เช่น มุมานะทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม มีค่านิยมประชาธิปไตย มีคุณธรรม
2. เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	• เหตุการณ์ที่ละเมิดสิทธิเด็กในสังคมไทย • แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก • การปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย
3 เห็นคุณค่าวัฒนธรรมที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย	• วัฒนธรรมที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทย • คุณค่าของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิต

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและดำรงรักษา ประเพณี และ วัฒนธรรมไทยดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
4.มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน	• ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น • ตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนของตน • การอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และดำรงรักษาไว้ซึ่ง การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. อธิบายโครงสร้าง อำนาจหน้าที่ และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น	• โครงสร้างการปกครองในท้องถิ่น เช่น อบจ. อบต. เทศบาล และการปกครองพิเศษ เช่น พัทยา กรุงเทพมหานคร • อำนาจหน้าที่และความสำคัญของการปกครองส่วนท้องถิ่น
2. ระบุบทบาท หน้าที่ และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารส่วนท้องถิ่น	• บทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่งของผู้บริหารท้องถิ่นเช่น นายก อบต. นายก-เทศมนตรี นายก อบจ. ผู้ว่าราชการ กทม.
3. วิเคราะห์ประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และรัฐบาล	• องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับบริการสาธารณะประโยชน์ในชุมชน

ตารางวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง
ที่บูรณาการกับการป้องกันการรังแกกัน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา
ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแก ทางไซเบอร์
ป.5	1. ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะพลเมืองดี	- สถานภาพ บทบาท และสิทธิเสรีภาพ หน้าที่ของพลเมืองดี เช่น เคารพ เคารพเทิดทูนสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ - อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ปฏิบัติตามกฎหมาย - คุณลักษณะของพลเมืองดี เช่น เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน, มีความรับผิดชอบ, เสียสละ	- การเข้าใจในสิทธิและเสรีภาพในการใช้หรือแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ - การเห็นคุณค่าในตนเอง และเคารพคุณค่าของผู้อื่น - ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล - การเป็นผู้มีมารยาทในการใช้พื้นที่บนโลกออนไลน์ - การรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เสียหายจากการใช้สื่อออนไลน์ เช่น การรังแกทางไซเบอร์
	2. เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก	- เหตุการณ์ที่ละเมิดสิทธิเด็กในสังคมไทย - แนวทางการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก - การปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กในสังคมไทย	- พฤติกรรมการรังแกกัน/การหยอกล้อกันทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย - ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ที่มีต่อผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้พบเห็นการรังแก

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	บูรณาการภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์
ป.5			- สาเหตุของการรังแกทางไซเบอร์ ส่วนหนึ่งมาจากการที่เด็กขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องคุณค่าในตัวเอง ขาดการเคารพคุณค่าของผู้อื่น ขาดความเห็นอกเห็นใจ และไม่ทราบผลกระทบของการรังแก - เด็กจึงควรได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล การรังแกกันทางไซเบอร์ และผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ - เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองจากการรังแก - วิธีการป้องกัน/วิธีการแก้ปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ เพื่อจะนำไปสู่การป้องกันตนเอง และเกิดความรับผิดชอบในการใช้ สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ - เด็กทุกคนควรได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้พิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อพบเห็นการรังแก

ตัวอย่างโครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ส15101

โรงเรียน.....

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ชื่อหน่วย	หน่วยย่อย	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	เวลา(ชั่วโมง)
1. ศาสนาในประเทศไทย	หน่วยย่อยที่ 1 ศาสนานำรู้	- ส 1.1 ป.5/1 - ส 1.1 ป.5/2 - ส 1.1 ป.5/3	6
	หน่วยย่อยที่ 2 หลักธรรมทางศาสนา	- ส 1.1 ป.5/4 - ส 1.1 ป.5/5 - ส 1.1 ป.5/6 - ส 1.1 ป.5/7	6
	หน่วยย่อยที่ 3 พิธีกรรมทางศาสนา	- ส 1.2 ป.5/1 - ส 1.2 ป.5/2 - ส 1.2 ป.5/3	6
	รวม		18
2. พลเมืองดีศรีสังคม	หน่วยย่อยที่ 1 พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย	- ส 2.1 ป.5/1	2
	หน่วยย่อยที่ 2 สิทธิเด็ก	- ส 2.1 ป.5/2	2
	หน่วยย่อยที่ 3 ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์	- ส 2.1 ป.5/1 - ส 2.1 ป.5/2	8
	หน่วยย่อยที่ 4 วัฒนธรรมไทย	- ส 2.1 ป.5/3	3

ตัวอย่างโครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ส15101

โรงเรียน.....

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ต่อ)

ชื่อหน่วย	หน่วยย่อย	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	เวลา(ชั่วโมง)
2. พลเมืองดีศรีสังคม	หน่วยย่อยที่ 5 การปกครองส่วนท้องถิ่น	- ส 2.2 ป.5/1 - ส 2.2 ป.5/2 - ส 2.2 ป.5/3	3
	รวม		18
3. เศรษฐศาสตร์พอเพียง	หน่วยย่อยที่ 1 การผลิตและบริการ	- ส 3.1 ป.5/1	6
	หน่วยย่อยที่ 2 ธนาคารและการกู้ยืม	- ส 3.2 ป.5/1 - ส 3.2 ป.5/2	6
	รวม		12

ตัวอย่างโครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ส15101

โรงเรียน.....

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ต่อ)

ชื่อหน่วย	หน่วยย่อย	มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	เวลา(ชั่วโมง)
4. ภูมิศาสตร์ ไทย	หน่วยย่อยที่ 1 ภูมิศาสตร์นำ ร่อง	- ส 5.1 ป.5/1 - ส 5.1 ป.5/2 - ส 5.1 ป.5/3 - ส 5.2 ป.5/1	8
	หน่วยย่อยที่ 2 มนุษย์กับสิ่ง แวดล้อม	- ส 5.2 ป.5/2 - ส 5.2 ป.5/3	8
	รวม		16
5. โรงเรียน ของเรา กับ เศรษฐกิจพอ เพียง	หน่วยย่อยที่ 1 ครอบครัวพอ เพียง	- ส 3.1 ป.5/2	5
	หน่วยย่อยที่ 2 เศรษฐกิจ พอเพียงในโรงเรียน	- ส 2.1 ป.5/4 - ส 3.1 ป.5/2	5
	หน่วยย่อยที่ 3 เขตชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น	- ส 2.1 ป.5/4 - ส 3.1 ป.5/2	6
	รวม		16
รวมเวลาตลอดปีการศึกษา			80

การกำหนดหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิรัฐดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลา 8 ชั่วโมง

ลำดับ ที่	ชื่อแผนการจัดการ การเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน (100)
1	การมองเห็นคุณค่าในตัวเอง	- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2	25
2	ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล	- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2	25
3	การรังแกและผลกระทบทาง ไซเบอร์	- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2	25
4	การจัดการการรังแกทาง ไซเบอร์	- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2	25

การกำหนดหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้และเวลาเรียน

ลำดับ ที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด	เวลา(ชั่วโมง)
1	ภูมิรัฐดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกทาง ไซเบอร์	- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2
		- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2
		- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2
		- ส.2.1ป.5/1 - ส.2.1ป.5/2	2
รวม			8

ภูมิรู้ดีจิทัต

เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ 

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่ 1

การมองเห็นคุณค่า
ในตัวเอง

ข้อที่ 2

ความเห็นอกเห็นใจ
ทางดีจิทัต

ข้อที่ 3

การรังแกและผลกระทบ
ทางไซเบอร์

ข้อที่ 4

การจัดการการรังแก
ทางไซเบอร์

ภาพที่ 2 แสดงผังมโนทัศน์หน่วยการเรียนรู้
เรื่องการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง การมองเห็นคุณค่าในตัวเอง

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ป.5/1 ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะ พลเมืองดี

ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก

2. สาระสำคัญ

การมองเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น เป็นรากฐานสำคัญของการป้องกันการรังแก นับตั้งแต่พื้นที่ออฟไลน์สู่โลกออนไลน์ เพื่อสร้างให้เกิดการมองเห็นคุณค่าในตนเอง ยอมรับนับถือตนเอง การตระหนักรู้อย่างแน่ชัดว่าตนสามารถทำได้สำเร็จ อันจะนำไปสู่ความสามารถในการส่งมอบความรัก มองเห็นคุณค่าตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นภูมิที่สำคัญอย่างยิ่งในการทำให้เด็กไม่เป็นผู้รังแกผู้อื่น ไม่ตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแก และการพร้อมที่จะเป็นผู้พิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่นได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 เพื่อให้เด็กได้เห็นสิ่งที่ดี ๆ ของเพื่อน

3.2 เพื่อให้เด็กทุกคนได้เห็นสิ่งที่ดีของตนเองจากมุมมองของเพื่อนหรือบุคคลอื่น

3.3 เพื่อให้นักเรียนเคารพและตระหนักถึงคุณค่าของผู้อื่น

4. สารการเรียนรู้

4.1 ความรู้

เด็กทุกคนเห็นคุณค่าในตัวเองและผู้อื่น

4.2 ทักษะ/กระบวนการ

4.2.1 ระบุพฤติกรรมที่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่นว่ามีคุณค่า

4.2.2 ระบุพฤติกรรมที่ไม่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

4.2.3 ทักษะกระบวนการกลุ่ม

4.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นตอนกิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูและนักเรียนร่วมจัดกิจกรรมจดหมายสื่อรัก

5.1.1 ให้เด็กนั่งเป็นกลุ่ม ครูบอกโจทย์ว่าครูจะแจกซองจดหมายให้คนละ 1 ซอง ให้แต่ละคนวาดรูปและระบายสีของจดหมายของตนเองด้านที่มีฝาเปิด พร้อมทั้งเขียนชื่อลงบนซองในด้านเดียวกันด้วย

5.1.2 ครูแจกซองจดหมายสีขาวให้เด็กแต่ละคน 1 ซอง

5.1.3 ครูแจกสีเมจิก สีชอล์ค สีไม้ ให้แต่ละกลุ่มเพื่อให้เด็กใช้อุปกรณ์ร่วมกัน

5.1.4 เด็กตกแต่งซองของตนเอง บริเวณด้านที่ปิดผนึกซอง (ตรงบริเวณที่เปิดซอง) เด็กสามารถตกแต่งเป็นรูปแบบอะไรก็ได้ทุกคนมีอิสระในการวาด ระบายสี ไม่มีผิดไม่มีถูก และเขียนชื่อของตนเองให้เพื่อนเห็นได้ชัดเจนว่าเป็นซองของใคร สามารถใช้ชื่อเล่นที่เพื่อนรู้จักก็ได้ โดยใช้เวลาวาดรูประบายสีประมาณ 15 นาที

5.1.5 เมื่อเด็กทำเสร็จแล้วให้ส่งซองให้ผู้นำกิจกรรมเพื่อไปติดตรงบอร์ด

5.1.6 แจกกระดาษแผ่นเล็กให้เด็กทุก ๆ คน คนละประมาณ 2 - 3 แผ่น เพื่อให้เขียนถึงเพื่อนคนไหนก็ได้ที่นักเรียนรู้สึกประทับใจ โดยเนื้อหาอาจจะเป็นความรู้สึกที่ดีที่เด็กมีต่อเพื่อนคนนั้น เช่น อยากขอบคุณ อยากชื่นชม อยากให้กำลังใจกับเพื่อนคนนั้น ใช้เวลาเขียนประมาณ 5 - 10 นาที แล้วนำไปใส่ในซองของเพื่อน

5.1.7 ในช่วงเวลาพัก เด็กสามารถมาขอกระดาษแผ่นเล็กเพื่อเขียนให้เพื่อนได้อีก ซึ่งจดหมายของเด็กที่ตั้งใจทำอย่างดีที่สุดเรียกว่า จดหมายสื่อรัก

5.1.8 กรณีที่ซองของเด็กบางคนไม่มีใครเขียนให้ ให้ทีมผู้จัดกิจกรรมเป็นผู้เขียนให้เด็กคนนั้นแทน โดยสังเกตจากพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกในระหว่างกิจกรรม หรือถ้ารู้จักเด็กก็ให้เขียนลักษณะที่เห็นหรือถ้าไม่รู้จักเด็กก็เขียนในภาพรวมที่เป็นลักษณะเชิงบวก เช่น ให้ความร่วมมือกับกิจกรรมเป็นอย่างดี ตั้งใจฟัง เป็นต้น

5.2 ขั้นสอน

5.2.1 แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม เลือกประธาน คณะกรรมการ เลขานุการ

5.2.2 ครูเปิดวิดีโอคลิปบทที่ 1 โดยคลิปวิดีโอเน้นการมองเห็นคุณค่าของผู้อื่น ตระหนักถึงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ และการไม่แขวนคำตัดสิน รวมถึงส่งเสริมการสื่อสารที่นำไปสู่การมองเห็นคุณค่าของกันและกัน

5.2.3 ครูอธิบายว่าตัวละครแต่ละตัวชื่ออะไร แต่ละคนมีลักษณะอย่างไร มีความสัมพันธ์กันอย่างไร

5.2.4 ครูให้หัวหน้ากลุ่มจับฉลากคำถาม 5 ข้อ ตัวอย่างที่ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดดังนี้

5.2.4.1 สิ่งที่เขาทำหรือเขาเป็นทำเป็นสิ่งที่มีความหมายหรือไม่

5.2.4.2 การที่นายขนมเบื้องถูกล้อเลียนเขารู้สึกอย่างไร

5.2.4.3 เพราะเหตุใดนายขนมเบื้องจึงรู้สึกเสียใจมากขึ้นเมื่อเห็นการแสดงความคิดเห็นของเพื่อนบนเฟซบุ๊ก

5.2.4.4 นักเรียนเคยมีประสบการณ์แบบนี้บ้างหรือไม่ และนักเรียนรู้สึกเช่นไร

5.2.4.5 นักเรียนจะทำเช่นไรหากพบเจอสถานการณ์เช่นนี้

ครูสามารถให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดและตอบคำถามลงในกระดาษปฎิบัติ พร้อมส่งตัวแทนนำเสนอให้ครบทั้ง 5 กลุ่ม

5.2.5 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพของผู้ปกครอง

5.2.6 ครูและนักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนคุณค่าของแต่ละอาชีพ และคุณค่าในด้านอื่น ๆ

5.2.7 ครูให้นักเรียนทำใบงาน

5.3 ขั้นสอน

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

สรุปการเรียนรู้

1. คนแต่ละคนมีความหลากหลาย มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน อาจจะมีข้อบกพร่อง ทักษะ ความสนใจบางอย่างที่คล้ายกันบ้าง แต่ก็ไม่ได้เหมือนกันทุกอย่าง เพราะทุกคนมีสไตล์เฉพาะตัว แม้จะเป็นเพื่อนหรือรู้จักกันมานาน แต่ก็อาจไม่เคยรู้จักตัวตนที่แท้จริงของกันและกันได้ แต่สิ่งที่สำคัญคือเราต้องยอมรับความแตกต่างของกันและกัน ซึ่งไม่จำเป็นต้องเหมือนกับเรา

2. คนเราสามารถเติมเต็มความรู้สึกที่ดีให้แก่กันได้ตลอดเวลา ทั้งการขอบคุณ การให้กำลังใจ การเห็นสิ่งที่ดี ๆ ในตัวของเพื่อน ๆ การไม่ตัดสิน และการสื่อสารเชิงบวกเพื่อทำให้คน ๆ หนึ่งรู้สึกมีความสุข มีความภาคภูมิใจ และมีกำลังใจมากขึ้นได้ พวกเรามาช่วยกันให้เพื่อน ๆ ทุกคนมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองกัน

6. สื่อหรืออุปกรณ์

6.1 วิดีโอคลิปเรื่อง “กลั่นแกล้ง” หรือ “นายขนมเปีย่ง”



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “กลั่นแกล้ง”



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “นายขนมเปีย่ง”

- 6.2 ขงจัดหมายสีขาว
- 6.3 กระดาษแผ่นเล็กขนาด 1 ใน 4 ของกระดาษ A4
- 6.4 สีชอล์ค สีเมจิก สีไม้
- 6.5 กระดาษขาว
- 6.6 ใบบาน

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

- 7.1 แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง
- 7.2 แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- 7.3 ใบบาน

หมายเหตุ

ครูสามารถเพิ่มกิจกรรมในลักษณะอื่นได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกผลหลังการสอน

1.ผลการเรียน

.....

.....

2.ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ใบงาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยกตัวอย่างสิ่งทีนักเรียนเคยถูกล้อเลียนที่ทำให้รู้สึกไม่ดี

ระบุพฤติกรรมถูกล้อเลียน	นักเรียนรู้สึกอย่างไร

แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง

คำชี้แจง ให้บันทึกคะแนนการประเมินทักษะการคิดขั้นสูงตามเกณฑ์ที่กำหนด

รายการทักษะการคิดขั้นสูง						
กลุ่มที่	การให้คำ จำกัด ความ (3)	การ วิเคราะห์ (3)	การ สังเคราะห์ (3)	การ ประยุกต์ ใช้ความรู้ (3)	การ ประเมิน (3)	รวม คะแนน (15)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
รวม						
เฉลี่ย						

หมายเหตุ

- เกณฑ์การประเมินให้คะแนนมีดังนี้
 - คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องเพียงบางส่วนไม่แสดงเหตุผล
 - คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน มีการแสดงเหตุผล
 - คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องครบถ้วนมีการให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ
- เกณฑ์มาตรฐานคะแนน คะแนนเต็ม 15 คะแนน

คะแนน	0 - 7	=	ต้องแก้ไข
คะแนน	8 - 11	=	พอใช้
คะแนน	12 - 15	=	ดีมาก

แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกกลุ่มประกอบด้วย 1.....2.....

3.....4.....

5.....6.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ที่	รายการประเมินพฤติกรรม	รายการประเมินพฤติกรรม				
		5	4	3	2	1
ความรับผิดชอบ						
1	ความกระตือรือร้น					
2	ความรับผิดชอบต่องานของกลุ่ม					
3	การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น					
การมีวินัยในตนเอง						
4	ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน					
5	ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา					
การเสียสละช่วยเหลือเพื่อน						
6	การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ					
7	การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม					
ความมุ่งมั่นพัฒนา						
8	ความพร้อมที่จะพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
9	ความริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน					
10	การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน					
ข้อที่	1	2	3	4	5
1. ความกระตือรือร้น	ไม่มีความกระตือรือร้น	มีความกระตือรือร้นน้อย	มีความกระตือรือร้นพอใช้	มีความกระตือรือร้นมาก	มีความกระตือรือร้นมากที่สุด
2. ความรับผิดชอบงานกลุ่ม	ไม่มีความรับผิดชอบงานกลุ่ม	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มน้อย	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มพอใช้	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมาก	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมากที่สุด
3. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	ไม่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นน้อย	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นบางครั้ง	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมาก	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด
4. ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน	ไม่มีระเบียบวินัยในการทำงาน	มีระเบียบวินัยในการทำงานน้อย	มีระเบียบวินัยในการทำงานบางครั้ง	มีระเบียบวินัยในการทำงานมาก	มีระเบียบวินัยในการทำงานมากที่สุด
5. ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ไม่ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาเล็กน้อย	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาบางครั้ง	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหามาก	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหามากที่สุด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (ต่อ)

ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน					
ข้อที่	1	2	3	4	5
6. การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ไม่ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจน้อย	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจบางครั้ง	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมาก	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมากที่สุด
7. ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มน้อย	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ
8. ความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	ไม่มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้ปานกลาง	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มาก	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มากที่สุด
9. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานน้อย	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานปานกลาง	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมาก	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมากที่สุด
10. การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเล็กน้อย	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบางครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมาก	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากที่สุด

เกณฑ์มาตรฐานคะแนน

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 อยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 อยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 อยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด

รายการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ข้อ กลุ่ม	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
รวม										
เฉลี่ย										

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ป.5/1 ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะ พลเมืองดี

ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก

2. สาระสำคัญ

การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางดิจิทัล (Digital Empathy) คือ ยอมรับความแตกต่างของบุคคล รอบข้าง ไม่เอาความต่างมาเป็นสิ่งล้อเลียน ทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่ดีหรือต้องอับอาย การรับรู้และเข้าใจความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และความต้องการของผู้อื่นที่กำลังประสบเหตุการณ์ต่าง ๆ ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการปลูกฝัง คุณธรรม และจริยธรรม ซึ่งเด็ก ๆ ควรได้รับการพัฒนาและส่งเสริมตั้งแต่วัยเยาว์ เด็กที่เข้าใจความรู้สึก และรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น จะมีความต้องการช่วยเหลือผู้อื่น มีน้ำใจ เผื่อแผ่ ยากแบ่งปัน ทำให้เด็กไม่ ไปรังแกผู้อื่นและสามารถช่วยเหลือพิทักษ์เด็กที่ถูกกระทำกรณีประสบเหตุ โดยจะนำไปสู่การสร้างความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy) ความสามารถในการแสดงความเข้าใจความรู้สึกหรือความต้องการของตนเองและผู้อื่นบนโลกออนไลน์ การเรียนรู้มารยาททางอินเทอร์เน็ต (Digital Etiquette) และการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล (Digital Empathy) ซึ่งเป็นทักษะที่ช่วยให้เด็กใช้เทคโนโลยีอย่าง มีจริยธรรม มีคุณธรรม และมีความสร้างสรรค์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 เพื่อให้ นักเรียนรู้สึกเห็นอกเห็นใจคนอื่นที่ถูกรังแกทางดิจิทัล

3.2 เพื่อให้ นักเรียนไม่ประพฤติตนเป็นผู้รังแกผู้อื่นทางดิจิทัล

4. สารการเรียนรู้

4.1 ความรู้

ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy)

4.2 ทักษะ/กระบวนการ

4.2.1 ระบุพฤติกรรมความรู้สึกเห็นอกเห็นใจกัน

4.2.2 ระบุพฤติกรรมการไม่รู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

4.2.3 ทักษะกระบวนการกลุ่ม

4.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่ถูกรังแกทางดิจิทัล

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นกิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

5.1.1 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการศึกษากรณีตัวอย่าง โดยครูแจกกรณีตัวอย่างของเด็กที่มีภาวะยากลำบาก เรื่องราวของเด็กแต่ละคนจะสะท้อนชีวิตประจำวันที่ต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ตั้งแต่เดินเข้ามาในโรงเรียนตอนเช้าไปจนถึงเดินออกจากโรงเรียนในตอนเย็นเพื่อให้เด็กแต่ละคนเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจในอุปสรรคต่าง ๆ ที่เพื่อนต้องเจอ

5.1.2 ครูตั้งประเด็นคำถามจากกรณีตัวอย่าง เช่น

5.1.2.1 กรณีดังกล่าวมีปัญหาเรื่องอะไร สาเหตุเกิดจากอะไร

5.1.2.2 นักเรียนคิดว่า กรณีศึกษาใช้ชีวิตลำบากกว่าเพื่อนอย่างไร

5.1.2.3 นักเรียนรู้สึกอย่างไร เพราะเหตุใด

5.1.2.4 นักเรียนคิดว่า กรณีศึกษานั้นจะถูกล้อเลียนจากเพื่อนหรือไม่

5.1.2.5 นักเรียนมีความคิดที่จะล้อเลียนหรือไม่ เพราะเหตุใด

5.2 ขั้นสอน

5.2.1 แบ่งนักเรียน 5 กลุ่ม เลือกประธาน คณะกรรมการ เลขานุการ

5.2.2 ครูเปิดวิดีโอคลิปเรื่อง “ตักเตือน” หรือ “หนูเชื่อโรค”

5.2.3 ครูอธิบายว่าตัวละครแต่ละตัวชื่ออะไร แต่ละคนมีลักษณะอย่างไรมีความสัมพันธ์กันอย่างไร

5.2.4 ครูให้หัวหน้ากลุ่มจับกระดาษคำถาม 4 ข้อ ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิด ดังนี้

5.2.4.1 นักเรียนคิดว่าน้องเซอริจะรู้สึกเช่นไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

5.2.4.2 เมื่อน้องเซอริเกิดความรู้สึกเช่นนั้นแล้วจะเกิดอะไรขึ้นหลังจากนั้น

5.2.4.3 หากพวกเราเป็นน้องเซอริเราจะรู้สึกเช่นไร

5.2.4.4 หากพวกเราเป็นน้องเซอริเราจะทำอย่างไรให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดตอบ

คำถามลงในกระดาษปฎิรูป พร้อมส่งตัวแทนตอบคำถามจนครบ 5 กลุ่ม

5.2.5 ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่เห็นอกเห็นใจกันบนโลกออนไลน์ให้แต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

5.3 ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องความเห็นอกเห็นใจผู้ถูกรังแกทางดิจิทัลที่สามารถนำไปสู่การเสียใจ การไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม ทั้งนี้การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นคือ การมองในมุมมองของอีกฝ่าย ในเหตุการณ์ที่เราเอาตัวเราไปอยู่ในสถานการณ์เดียวกับอีกฝ่ายและเข้าใจมุมมองความรู้สึกของเขาว่า เขามีความคิดอย่างไรและมีความรู้สึกอย่างไรเพื่อที่จะให้เราเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้มากขึ้น หากสถานการณ์ เช่นนั้นเกิดขึ้นกับเราบ้าง เราจะทำอย่างไร ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

6. สื่อหรืออุปกรณ์

6.1 กรณีตัวอย่าง

6.2 วิดีโอคลิปเรื่อง “ตักเตือน” หรือ “หนูเชื่อโรค”



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “ตักเตือน”



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “หนูเชื่อโรค”

6.3 กระดาษปรีฟ

6.4 สีสอล์ค สีเมจิก สีไม้

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

7.1 แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง

7.2 แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หมายเหตุ

ครูสามารถเพิ่มกิจกรรมในลักษณะอื่นได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกผลหลังการสอน

1.ผลการเรียน

.....

.....

2.ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนศึกษากรณีตัวอย่างแล้วตอบคำถาม

กรณีตัวอย่างเด็กหน้าตาดี

แหว เป็นเด็กผู้หญิงอายุ 10 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.4 เป็นเด็กที่มีหน้าตาดี บุคลิกดี นิสัยดีและจัดได้ว่าหน้าตาน่ารัก คือ แหว เป็นเด็กที่ย้ายโรงเรียนมาใหม่ ในชั้น ป.4 และเมื่อเข้ามาเรียนในวันแรกเพื่อน ๆ ในห้องรู้สึกตื่นเต้น เพราะ แหวมีหน้าตาที่น่ารัก และทำให้มีเพื่อนในห้องบางกลุ่ม รู้สึกไม่พอใจที่แหวได้รับการชมเชยจากเพื่อนในห้องเดียวกัน

ห้องเรียนของแหวอยู่ชั้น 4 ทุกเช้าเมื่อมาถึงหน้าโรงเรียน แหวจะตรงไปยังห้องเรียนเพื่อเอากระเป๋าไปวาง แล้วจึงลงมาทานอาหารที่โรงอาหารข้างล่าง แหวสะดุดล้มที่บันได และมีเพื่อนในห้องที่รู้สึกไม่ชอบแหวผ่านมาเห็นพอดี จึงแอบถ่ายรูปของแหวที่กำลังหกล้มเข้าไปในกลุ่มไลน์ของห้องที่ไม่มีแหวอยู่ในกลุ่มไลน์นั้น จนทำให้เพื่อน ๆ หลายคนในห้องมาเห็นภาพในกลุ่มไลน์ และมีทั้งเพื่อนที่หัวเราะ, แหว และบางคนเชฟรูปออกไปจากกลุ่มไลน์เพื่อนำไปโพสต์ต่อข้างนอก ทำให้มีคอมเมนต์แย่ ๆ เกิดขึ้น และเมื่อแหวได้เห็นโพสต์ ก็รู้สึกไม่ดี และร้องไห้ เพราะรู้สึกอายกับภาพที่ถูกนำไปโพสต์ในสื่อโซเชียล

ประเด็นคำถามจากกรณีตัวอย่าง

1. ด.ญ.แหว เจอปัญหาเรื่องอะไร สาเหตุเกิดจากอะไร
2. นักเรียนคิดว่า ด.ญ.แหว จะรู้สึกอย่างไร
3. นักเรียนมีความรู้สึกกับเรื่องราวของ ด.ญ.แหวหรือไม่เพราะเหตุใด
4. นักเรียนคิดว่า ด.ญ.แหวจะถูกล้อเลียนจากเพื่อนหรือไม่
5. นักเรียนมีความคิดที่จะทำเลียนแบบเพื่อนในห้องที่ไม่ชอบ ด.ญ.แหว หรือไม่ เพราะเหตุใด

แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง

รายการทักษะการคิดขั้นสูง						
กลุ่มที่	การให้คำ จำกัด ความ (3)	การ วิเคราะห์ (3)	การ สังเคราะห์ (3)	การ ประยุกต์ ใช้ความรู้ (3)	การ ประเมิน (3)	รวม คะแนน (15)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
รวม						
เฉลี่ย						

หมายเหตุ

1. เกณฑ์การประเมินให้คะแนนมีดังนี้

- 1 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องเพียงบางส่วนไม่แสดงเหตุผล
- 2 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วนมีการแสดงเหตุผล
- 3 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องครบถ้วนมีการให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2. เกณฑ์มาตรฐานคะแนน คะแนนเต็ม 15 คะแนน

- คะแนน 0 - 7 = ต้องแก้ไข
- คะแนน 8 - 11 = พอใช้
- คะแนน 12 - 15 = ดีมาก

แบบประเมินการสังเกตทักษะการคิดขั้นสูง

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกกลุ่มประกอบด้วย 1.....2.....

3.....4.....

5.....6.....

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ที่	รายการประเมินพฤติกรรม	รายการประเมินพฤติกรรม				
		5	4	3	2	1
ความรับผิดชอบ						
1	ความกระตือรือร้น					
2	ความรับผิดชอบต่องานของกลุ่ม					
3	การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น					
การมีวินัยในตนเอง						
4	ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน					
5	ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา					
การเสียสละช่วยเหลือเพื่อน						
6	การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ					
7	การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม					
ความมุ่งมั่นพัฒนา						
8	ความพร้อมที่จะพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
9	ความริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน					
10	การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ข้อที่	ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน				
	1	2	3	4	5
1. ความกระตือรือร้น	ไม่มีความกระตือรือร้น	มีความกระตือรือร้นน้อย	มีความกระตือรือร้นพอใช้	มีความกระตือรือร้นมาก	มีความกระตือรือร้นมากที่สุด
2. ความรับผิดชอบงานกลุ่ม	ไม่มีความรับผิดชอบงานกลุ่ม	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มน้อย	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มพอใช้	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมาก	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมากที่สุด
3. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	ไม่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นน้อย	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นบางครั้ง	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมาก	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด
4. ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน	ไม่มีระเบียบวินัยในการทำงาน	มีระเบียบวินัยในการทำงานน้อย	มีระเบียบวินัยในการทำงานบางครั้ง	มีระเบียบวินัยในการทำงานมาก	มีระเบียบวินัยในการทำงานมากที่สุด
5. ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ไม่ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาเล็กน้อย	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาบางครั้ง	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (ต่อ)

ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน					
ข้อที่	1	2	3	4	5
6. การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ไม่ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจน้อย	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจบางครั้ง	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมาก	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมากที่สุด
7. ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มน้อย	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ
8. ความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	ไม่มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้ปานกลาง	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มาก	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มากที่สุด
9. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานน้อย	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานปานกลาง	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมาก	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมากที่สุด
10. การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเล็กน้อย	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบางครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมาก	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากที่สุด

เกณฑ์มาตรฐานคะแนน

- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 อยู่ในระดับน้อยที่สุด
 ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 อยู่ในระดับน้อย
 ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 อยู่ในระดับปานกลาง
 ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 อยู่ในระดับมาก
 ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด

รายการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ข้อ กลุ่ม	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
รวม										
เฉลี่ย										

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง การรังแกและผลกระทบทางไซเบอร์

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ป.5/1 ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะ พลเมืองดี

ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก

2. สาระสำคัญ

การรังแกทางไซเบอร์ (cyberbullying) การรังแกประเภทนี้ คือ การล่วงละเมิดผู้อื่นโดยการนำเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์การสื่อสารที่ทันสมัย เช่น โทรศัพท์มือถือ, คอมพิวเตอร์ โดยผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตมาเป็นเครื่องมือสำหรับการรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์ โดยต้องการให้บุคคลนั้นเกิดความรู้สึกไม่พอใจหรือเจ็บปวดทางด้านอารมณ์จิตใจ ทั้งการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น รวมถึงการส่งข้อความก่อกวนผู้อื่น การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับ ภาพถ่ายหรือวิดีโอของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย ด่าทอ ล้อเลียนข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่นทำให้ผู้อื่นเสียหาย การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม และ การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสต่อต้านผู้อื่นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทางโทรศัพท์ ทางข้อความและทางอีเมล ทำให้บุคคลนั้นอับอาย หรือทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง เสียความสัมพันธ์หรือข่มขู่จะทำร้ายผู้อื่นผ่านทางออนไลน์ การรังแกทางไซเบอร์แม้จะเป็นการกระทำเพียงครั้งเดียว แต่เนื่องจากคุณลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะการแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว สามารถแชร์โพสต์ออกไปได้อย่างกว้างขวาง ผู้ใช้สื่อสามารถบันทึก ตกแต่ง และทำซ้ำใหม่เพื่อใช้ในการกลั่นแกล้งหรือล้อเล่น ดังนั้นแม้จะเป็นการกระทำเพียงครั้งเดียวหรือเพียงหยอกล้อ แต่ส่งผลกระทบอย่างมากต่อผู้ถูกกระทำ เมื่อถูกรังแกกันทางไซเบอร์ ผู้ถูกรังแกต้องมีแนวทางรับมือกับปัญหาพร้อมหาทางออกกับปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายการรังแกประเภทต่าง ๆ
- 3.2 เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายการรังแกทางไซเบอร์
- 3.3 เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและแยกแยะระหว่างการเล่นกับการรังแก

4. สารการเรียนรู้

4.1 ความรู้

- 4.1.1 การรังแกกันคือ พฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำร้ายผู้อื่นซ้ำ ๆ ทำให้เด็กที่เป็นผู้ถูกรังแกเกิดความเจ็บปวดต่อร่างกาย เกิดผลกระทบทางจิตใจ รู้สึกกลัว ทุกข์ เกิดผลกระทบต่อการเข้าสังคมหรือการเรียน ทำลายชื่อเสียงหรือก่อให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยในโรงเรียน โดยทั่วไปผู้รังแกจะมีกำลังอำนาจเหนือกว่าทำให้ผู้ถูกรังแกไม่สามารถปกป้องตัวเองจากการกระทำนั้นได้
- 4.1.2 “การเล่นกัน” หรือ “รังแกกัน” ต่างกันอย่างไร
 - 4.1.2.1 ความรู้สึกของผู้ถูกรังแก เช่น รู้สึกสนุกเหมือนผู้กระทำหรือไม่
 - 4.1.2.2 ความสัมพันธ์ของผู้กระทำและผู้ถูกรังแกเป็นอย่างไร เช่น
 - 4.1.2.2.1 ไม่ได้สนิทกันขนาดที่จะล้อเล่นหรือเล่นกันแรง ๆ ได้
 - 4.1.2.2.2 หรือสนิทกันมากจน (ผู้กระทำ) ไม่คำนึงถึงความรู้สึกของอีกฝ่าย
 - 4.1.2.2.3 หรืออยากได้รับการยอมรับ/เป็นกลุ่ม (ผู้ถูกรังแก) จึงจำยอมกับการกระทำนั้น ๆ แม้จะไม่ชอบ
- 4.1.3 เมื่อไรที่การล้อเล่นเป็นการรังแก
 - 4.1.3.1 คนล้อมีพลังอำนาจมากกว่า
 - 4.1.3.2 คนล้อตั้งใจทำร้ายหรือทำให้อีกฝ่ายรู้สึกแย่
 - 4.1.3.3 คนถูกล้อรู้สึกแย่หรือเจ็บปวด
 - 4.1.3.4 การล้อนั้นเกิดขึ้นซ้ำ ๆ หากเป็นล้อออนไลน์อาจจะเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว และสามารถกระจายออกไปได้อย่างไม่สิ้นสุด และมีผู้ไม่เกี่ยวข้องมาซ้ำเติมได้

4.2 ทักษะ/กระบวนการ

- 4.2.1 ระบุพฤติกรรมการรังแกกัน
- 4.2.2 ระบุพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
- 4.2.3 ระบุความแตกต่างระหว่างการเล่นกับการรังแก
- 4.2.4 ทักษะกระบวนการกลุ่ม

4.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

การไม่รังแกกันทางไซเบอร์และแนวทางการแก้ปัญหาการถูกรังแกกันทางไซเบอร์

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นกิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

- 5.1.1 ครูนำสถานการณ์การรังแกกันให้นักเรียนตอบและแสดงความคิดเห็น
- 5.1.2 ครูให้นักเรียนแยกแยะพฤติกรรมแบบใดเป็นการหยอกล้อ/การรังแกกัน พร้อมให้เหตุผลทางไซเบอร์และแนวทางการแก้ปัญหาการถูกรังแกกันทางไซเบอร์
- 5.1.3 ตั้งคำถามในกลุ่มใหญ่ให้นักเรียนช่วยกันตอบว่า “เด็กที่มีลักษณะแบบไหนที่มักจะถูกรังแกได้ค่อนข้างมาก” หรือ “เด็กที่รังแกผู้อื่นส่วนใหญ่จะมีลักษณะพลังอำนาจมากกว่าซึ่งพลังอำนาจมากกว่าจะมีลักษณะแบบใดบ้างใน 2 ประเด็น” นักเรียนสามารถพิมพ์ใน Power Point ได้
- 5.1.4 ความแตกต่างระหว่าง “การรังแกกัน” และ “การทะเลาะกัน” ตั้งคำถามกับกลุ่มใหญ่ว่า “การรังแกกัน” กับ “การทะเลาะกัน” เหมือนกันหรือไม่ และให้นักเรียนอธิบายเป็นรูปธรรมโดยใช้สัญลักษณ์การกำมือซึ่งแสดงถึง “อำนาจ”
- 5.1.5 ถ้ากำมือเป็นลักษณะในลักษณะชูในระดับเดียวกัน ครูตั้งคำถามกับกลุ่มว่า เป็นการทะเลาะกัน หรือการรังแกกัน (คำตอบคือ การทะเลาะกัน เพราะต่างฝ่ายต่างมีอำนาจเท่ากัน)
- 5.1.6 ถ้ากำมือโดยให้มือข้างหนึ่งอยู่เหนือว่าอีกด้านหนึ่งสลับ 2 รอบ ครูตั้งคำถามกับกลุ่มว่า เป็นการทะเลาะกันหรือการรังแกกัน (คำตอบคือ การรังแกกัน เพราะอำนาจไม่เท่ากันโดยฝ่ายหนึ่งมีอำนาจสูงกว่า และอีกฝ่ายมีอำนาจน้อยกว่า)

5.2 ขั้นสอน

- 5.2.1 แบ่งนักเรียน 5 กลุ่ม เลือกประธาน คณะกรรมการ เลขานุการ
- 5.2.2 ครูเปิดวิดีโอคลิปเรื่อง “โดดเดี่ยว” หรือ “ดิงเกาหลี่”
- 5.2.3 ครูอธิบายว่าตัวละครแต่ละตัวชื่ออะไร แต่ละคนมีลักษณะอย่างไรและมีความสัมพันธ์กันอย่างไร
- 5.2.4 ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นโดยการสุ่มถามเป็นรายบุคคล ดังนี้
 - 5.2.4.1 นักเรียนคิดว่าจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นการรังแกหรือไม่
 - 5.2.4.2 เพราะเหตุใดนักเรียนจึงคิดเช่นนั้น
 - 5.2.4.3 เราเคยมีประสบการณ์หรือเคยพบเห็นเหตุการณ์แบบนี้หรือไม่
 - 5.2.4.4 เหตุการณ์นี้จะเกิดผลกระทบที่รุนแรงหรือไม่ เพราะอะไร
 - 5.2.4.5 ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์นี้จะมีใครบ้าง อย่างไร
 - 5.2.4.6 พวกเขาจะได้รับผลกระทบจากเหตุที่เกิดขึ้นแบบไหนได้บ้าง
- 5.2.5 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดว่าเคยเห็นเหตุการณ์การรังแกทางไซเบอร์ที่เกิดกับตนเองหรือผู้อื่น แล้วเกิดผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกอย่างไรบ้าง นำมาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่กลุ่มหน้าห้องเรียน

5.3 ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแก โดยข้อสรุปของการรังแกคือ การรังแกหรือการกลั่นแกล้งกัน มีลักษณะที่แตกต่างจากการเล่นตรงที่การเล่นจะสนุกกันทั้ง 2 ฝ่าย แต่การรังแกกันจะสนุกเพียงฝ่ายเดียวคือ ฝ่ายของผู้รังแก การรังแกมีเจตนาที่จะทำร้ายผู้อื่น แต่ปัจจุบันการกระทำที่เกิดจากความสนุกสนานของผู้กระทำก็ถือว่าการรังแกได้ เพราะการกระทำนั้นทำให้ผู้ถูกรังแกรู้สึกเจ็บปวดด้านอารมณ์และจิตใจ ส่วนการกระทำเพียงครั้งเดียวก็เป็นการรังแกกันได้ เพราะมีแนวโน้มว่าการรังแกนั้นมีโอกาสจะเกิดขึ้นซ้ำอีก และทำให้เด็กที่เป็นผู้ถูกรังแกเกิดความเจ็บปวดต่อร่างกาย เกิดผลกระทบทางจิตใจ รู้สึกไม่ปลอดภัย เพราะผู้รังแกโดยส่วนใหญ่จะมีกำลังอำนาจเหนือกว่า หากเป็นการรังแกทางไซเบอร์บางครั้งอาจจะระบุตัวผู้กระทำไม่ได้ ทำให้ผู้ถูกรังแกไม่สามารถปกป้องตัวเองจากการกระทำนั้นได้ อีกทั้งยังสามารถส่งต่อแพร่กระจายไปได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวางทำให้ผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ได้รับผลกระทบทางจิตใจสูงมาก เพราะสามารถส่งไปซ้ำ ๆ ได้นับร้อยนับหมื่นครั้ง และเป็นสาธารณะ โดยอาจจะมียุติบัตรมาเสริมหรือซ้ำเติมทำให้เกิดความเสียหายมากขึ้นไปอีก หรือการรวมกลุ่มเพื่อสร้างปรากฏการณ์ทัวร์ลงหรือการแบนผู้ที่คิดต่างโดยการกระหน่ำส่งข้อความ หรือใช้การแอนตี้ออกจากกลุ่มเช่นการบล็อก การสร้างสแปม ให้เกิดความรู้สึกอึดอัด ไม่ยอมรับซึ่งเป็นการลดทอนคุณค่าบุคคลดังกล่าว นอกจากนี้การส่งข้อมูลออกไปนั้นอาจจะถูกดัดแปลง ตกแต่ง ใส่ร้าย และไม่มีความจริงทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา การรังแกกันเป็นเรื่องที่ไม่ควรเกิดขึ้นไม่ว่าจะกับใครก็ตามและควรถูกจัดการเพื่อให้ปัญหานั้นยุติลงในที่สุด

6. สื่อหรืออุปกรณ์

6.2 กระดาษปฐพี

6.3 สีชอล์ค สีเมจิก สีไม้

6.4 สถานการณ์การรังแกกันทางออฟไลน์และไซเบอร์



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “โดดเดี่ยว”



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “ตั้งเกาหลี่”

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

- 7.1 แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง
7.2 แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หมายเหตุ

ครูสามารถเพิ่มกิจกรรมในลักษณะอื่นได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

บันทึกผลหลังการสอน

1. ผลการเรียนรู้

.....
.....

2. ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง

คำชี้แจง ให้นักเรียนประเมินทักษะการคิดขั้นสูงตามเกณฑ์ที่กำหนด

รายการทักษะการคิดขั้นสูง						
กลุ่มที่	การให้คำ จำกัด ความ (3)	การ วิเคราะห์ (3)	การ สังเคราะห์ (3)	การ ประยุกต์ ใช้ความรู้ (3)	การ ประเมิน (3)	รวม คะแนน (15)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
รวม						
เฉลี่ย						

หมายเหตุ

1. เกณฑ์การประเมินให้คะแนนมีดังนี้

- 1 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องเพียงบางส่วนไม่แสดงเหตุผล
- 2 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วนมีการแสดงเหตุผล
- 3 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องครบถ้วนมีการให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2. เกณฑ์มาตรฐานคะแนน คะแนนเต็ม 15 คะแนน

คะแนน 0 - 7 = ต้องแก้ไข

คะแนน 8 - 11 = พอใช้

คะแนน 12 - 15 = ดีมาก

แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกกลุ่มประกอบด้วย 1.....2.....

3.....4.....

5.....6.....

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ที่	รายการประเมินพฤติกรรม	รายการประเมินพฤติกรรม				
		5	4	3	2	1
ความรับผิดชอบ						
1	ความกระตือรือร้น					
2	ความรับผิดชอบต่องานของกลุ่ม					
3	การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น					
การมีวินัยในตนเอง						
4	ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน					
5	ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา					
การเสียสละช่วยเหลือเพื่อน						
6	การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ					
7	การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม					
ความมุ่งมั่นพัฒนา						
8	ความพร้อมที่จะพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
9	ความริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน					
10	การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน					
ข้อที่	1	2	3	4	5
1. ความกระตือรือร้น	ไม่มีความกระตือรือร้น	มีความกระตือรือร้นน้อย	มีความกระตือรือร้นพอใช้	มีความกระตือรือร้นมาก	มีความกระตือรือร้นมากที่สุด
2. ความรับผิดชอบงานกลุ่ม	ไม่มีความรับผิดชอบงานกลุ่ม	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มน้อย	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มพอใช้	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมาก	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมากที่สุด
3. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	ไม่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นน้อย	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นบางครั้ง	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมาก	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด
4. ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน	ไม่มีระเบียบวินัยในการทำงาน	มีระเบียบวินัยในการทำงานน้อย	มีระเบียบวินัยในการทำงานบางครั้ง	มีระเบียบวินัยในการทำงานมาก	มีระเบียบวินัยในการทำงานมากที่สุด
5. ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ไม่ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาเล็กน้อย	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาบางครั้ง	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (ต่อ)

ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน					
ข้อที่	1	2	3	4	5
6. การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ไม่ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจน้อย	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจบางครั้ง	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมาก	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมากที่สุด
7. ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มน้อย	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ
8. ความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	ไม่มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้ปานกลาง	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มาก	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มากที่สุด
9. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานน้อย	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานปานกลาง	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมาก	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมากที่สุด
10. การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเล็กน้อย	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบางครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมาก	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากที่สุด

เกณฑ์มาตรฐานคะแนน

- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 อยู่ในระดับน้อยที่สุด
 ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 อยู่ในระดับน้อย
 ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 อยู่ในระดับปานกลาง
 ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 อยู่ในระดับมาก
 ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด

รายการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม										
ข้อ กลุ่ม	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
รวม										
เฉลี่ย										

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง การจัดการการรังแกทางไซเบอร์

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ป.5/1 ยกตัวอย่างและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะ พลเมืองดี

ป.5/2 เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเองหรือผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิเด็ก

2. สาระสำคัญ

การรังแกทางไซเบอร์ทำให้เกิดปัญหาที่มีผลกระทบต่อจิตใจ อารมณ์และสังคมต่อผู้ถูกรังแก และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นเหตุการณ์สะเทือนใจที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน นักเรียนจึงต้องสร้างความตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อบุคคล เรียนรู้แนวทางในการจัดการปัญหาการรังแกที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม เพราะ สื่อออนไลน์มีความเร็วและแรงอีกทั้งยังมีปฏิสัมพันธ์กันรวดเร็วและกว้างขวาง การใช้สติ และการจัดการ อารมณ์ตนเองเพื่อหาแนวที่ถูกต้องจึงสำคัญมาก โดยแนวทางการจัดการดังกล่าวจะต้องเป็นแนวทางที่สร้างสรรค์ ไม่ใช่ความรุนแรง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น และการคิดวิเคราะห์ต่อผลกระทบที่เกิดขึ้น ภายใต้หลักการ STOP หยุดการตอบโต้เพื่อไม่ให้เกิดความรุนแรงที่มากขึ้น BLOK ปิดกั้นผู้ที่เข้ามารังแก ตำหนิ หรือข่มขู่อารมณ์ ไม่ให้สามารถติดต่อเราได้อีก TELL บอกบุคคลที่ไว้ใจได้ ไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่, คุณครูหรือญาติ รวมถึงเพื่อนที่เป็นกัลยาณมิตรที่แนะนำแนวทางการจัดการปัญหาที่สร้างสรรค์ และเป็นผู้เสริมสร้างกำลังใจ REMOVE ให้ลบภาพหรือข้อความที่ระราน, รังแกหรือตำหนิออกไปทันที BE STRONG เข้มแข็ง หมายถึง ความอดทนอดกลั้นต่อการรังแก การวางอุเบกขา ต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ไม่เก็บเป็นอารมณ์ หรือหากเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นก็ให้ปล่อยวาง และก้าวต่อไปในความเชื่อมั่นในสิ่งที่ตัวเองมีดีและที่ตัวเองเป็น

นอกจากนี้การจัดการรังแกทางไซเบอร์ยังสามารถใช้ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมาใช้ หรือการเข้าใจในกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับไซเบอร์มาเพื่อใช้ป้องกันตนเองหรือผู้อื่นได้อีกด้วย และคุณครูสามารถเพิ่มเติมแนวทางในการจัดการที่สอดคล้องกับเด็กนักเรียนแต่ละช่วงวัย รวมถึงสภาพแวดล้อมและบริบทของเด็กได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 เพื่อให้ นักเรียนมีภูมิรู้ในเรื่องการรังแกทางไซเบอร์
- 3.2 เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจเรื่องการจัดการการรังแกทางไซเบอร์
- 3.3 เพื่อให้ นักเรียนหาแนวทางป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

4. สาระการเรียนรู้

4.1 ความรู้

- 4.1.1 การจัดการการรังแกทางไซเบอร์
- 4.1.2 แนวทางในการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

4.2 ทักษะ/กระบวนการ

- 4.2.1 มีวิธีการจัดการรังแกทางไซเบอร์ที่สร้างสรรค์และรับผิดชอบ
- 4.2.2 มีทักษะกระบวนการกลุ่ม

4.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

การรู้เท่าทันของผลกระทบที่เกิดจากการรังแกทางไซเบอร์

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นกิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูนำเสนอเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้เรียนระดมความคิดว่าถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากแต่ละเหตุการณ์และหาแนวทางในการจัดการปัญหาที่ถูกต้องเหมาะสม

- 5.1.1 น่องนิตโพสต์ข้อความบนเฟซบุ๊กอวยพรวันเกิดให้เพื่อนสนิทด้วยคำว่า “ขอให้เธอมีความสุข”
- 5.1.2 นักเรียนกลุ่ม ป.5 ตั้งกลุ่มไลน์ต่อต้านประธานนักเรียนที่มาจากเลือกตั้งเพราะเหตุผลส่วนตัว
- 5.1.3 เด็กชายปีประทับใจเพื่อนรุ่นพี่แต่ไม่กล้าชมจึงโพสต์ชมทางเฟซบุ๊ก
- 5.1.4 คู่รักกันโพสต์วิจารณ์ด่าทอด้วยข้อความที่รุนแรงบนเกม GTA ทำให้เกิดความไม่พอใจส่งผลให้เกิดการทะเลาะวิวาท
- 5.1.5 ครูนำภาพนักเรียนที่มีรูปร่างอ้วน, ผิวคล้ำ, ผมหยิกและข้อความ “น่ารักจุบเบย” โพสต์บนโลกออนไลน์

5.2 ขั้นสอน

- 5.2.1 แบ่งนักเรียน 5 กลุ่ม เลือกประธาน คณะกรรมการ เลขานุการ
- 5.2.2 ครูเปิดวิดีโอคลิปเรื่อง “ขอโทษ” หรือ “หัวร่อน”
- 5.2.3 ครูอธิบายว่าตัวละครแต่ละตัวชื่ออะไร แต่ละคนมีลักษณะอย่างไรและมีความสัมพันธ์กันอย่างไร
- 5.2.4 ครูให้หัวหน้ากลุ่มจับฉลากคำถาม 5 ข้อ ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิด ดังนี้
 - 5.2.4.1 นักเรียนคิดว่าวิธีการจัดการปัญหาที่เห็นถูกต้องหรือไม่
 - 5.2.4.2 เพราะเหตุใดเขาจึงทำเช่นนั้น
 - 5.2.4.3 นักเรียนเคยเห็นหรือมีประสบการณ์แบบนี้ไหม
 - 5.2.4.5 หากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับนักเรียน นักเรียนคิดว่าควรจัดการอย่างไร
 - 5.2.4.6 หากนักเรียนเจอเหตุการณ์ของคนหัวร่อนในโรงเรียนนักเรียนจะอย่างไร
ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดเห็น ครูให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นจากคำถามที่ละกลุ่ม
- 5.2.5 ครูให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับเหตุการณ์การรังแกทางไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้รังแกและผู้ถูกรังแก และจะจัดการอย่างไรกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

5.3 ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแนวทางการจัดการและการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์

6. สื่อหรืออุปกรณ์

- 6.1 วิดีโอคลิปเรื่อง “ขอโทษ” หรือ “หัวร่อน”
- 6.2 กระดาษปฐพี
- 6.3 สีชอล์ค สีเมจิก สีไม้
- 6.4 บทบาทสมมติ



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “ขอโทษ”



QR code วิดีโอคลิป
เรื่อง “หัวร่อน”

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

7.1 แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง

7.2 แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หมายเหตุ

ครูสามารถเพิ่มกิจกรรมในลักษณะอื่นได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกผลหลังการสอน

1. ผลการเรียนรู้

.....

2. ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบบันทึกการประเมินทักษะการคิดขั้นสูง

คำชี้แจง ให้บันทึกคะแนนการประเมินทักษะการคิดขั้นสูงตามเกณฑ์ที่กำหนด

รายการทักษะการคิดขั้นสูง						
กลุ่มที่	การให้คำ จำกัดความ (3)	การ วิเคราะห์ (3)	การ สังเคราะห์ (3)	การ ประยุกต์ ใช้ความรู้ (3)	การ ประเมิน(3)	รวม คะแนน (15)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
รวม						
เฉลี่ย						

หมายเหตุ

1. เกณฑ์การประเมินให้คะแนนมีดังนี้

- 1 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องเพียงบางส่วนไม่แสดงเหตุผล
- 2 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วนมีการแสดงเหตุผล
- 3 คะแนน หมายถึง นักเรียนตอบประเด็นคำถามได้ถูกต้องครบถ้วนมีการให้เหตุผลและยกตัวอย่าง ประกอบ

2. เกณฑ์มาตรฐานคะแนน คะแนนเต็ม 15 คะแนน

คะแนน 0 - 7 = ต้องแก้ไข

คะแนน 8 - 11 = พอใช้

คะแนน 12 - 15 = ดีมาก

แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกกลุ่มประกอบด้วย 1.....2.....

3.....4.....

5.....6.....

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ที่	รายการประเมินพฤติกรรม	รายการประเมินพฤติกรรม				
		5	4	3	2	1
ความรับผิดชอบ						
1	ความกระตือรือร้น					
2	ความรับผิดชอบต่องานของกลุ่ม					
3	การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น					
การมีวินัยในตนเอง						
4	ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน					
5	ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา					
การเสียสละช่วยเหลือเพื่อน						
6	การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ					
7	การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม					
ความมุ่งมั่นพัฒนา						
8	ความพร้อมที่จะพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
9	ความริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน					
10	การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน					
ข้อที่	1	2	3	4	5
1. ความกระตือรือร้น	ไม่มีความกระตือรือร้น	มีความกระตือรือร้นน้อย	มีความกระตือรือร้นพอใช้	มีความกระตือรือร้นมาก	มีความกระตือรือร้นมากที่สุด
2. ความรับผิดชอบงานกลุ่ม	ไม่มีความรับผิดชอบงานกลุ่ม	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มน้อย	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มพอใช้	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมาก	มีความรับผิดชอบงานกลุ่มมากที่สุด
3. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	ไม่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นน้อย	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นบางครั้ง	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมาก	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด
4. ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน	ไม่มีระเบียบวินัยในการทำงาน	มีระเบียบวินัยในการทำงานน้อย	มีระเบียบวินัยในการทำงานบางครั้ง	มีระเบียบวินัยในการทำงานมาก	มีระเบียบวินัยในการทำงานมากที่สุด
5. ความตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ไม่ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหา	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาเล็กน้อย	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหาบางครั้ง	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหามาก	ตั้งใจในการร่วมคิดแก้ปัญหามากที่สุด

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (ต่อ)

ระดับคะแนนเกณฑ์การประเมิน					
ข้อที่	1	2	3	4	5
6. การให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ไม่ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจ	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจน้อย	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจบางครั้ง	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมาก	ให้ความร่วมมือด้วยความจริงใจมากที่สุด
7. ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มน้อย	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ	ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ
8. ความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	ไม่มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้ปานกลาง	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มาก	มีความพร้อมในการพัฒนาการเรียนรู้มากที่สุด
9. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานน้อย	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานปานกลาง	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมาก	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมากที่สุด
10. การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเล็กน้อย	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบางครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมาก	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากที่สุด

เกณฑ์มาตรฐานคะแนน

- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 อยู่ในระดับน้อยที่สุด
 ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 อยู่ในระดับน้อย
 ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 อยู่ในระดับปานกลาง
 ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 อยู่ในระดับมาก
 ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด

รายการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม										
ข้อ กลุ่ม	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
รวม										
เฉลี่ย										

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ประโยชน์ที่จะได้รับ จากการทดลอง ใช้หลักสูตร



1.โรงเรียน ผู้บริหารและครู

ได้หลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัลที่มีความสมบูรณ์มาใช้ดูแลและป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์สำหรับนักเรียน



2.นักเรียนตระหนักถึง ปัญหาการรังแกกันบนโลก ออนไลน์

รู้จักป้องกันตนเองจากการถูกรังแกไม่ใช้สื่อออนไลน์ในการกลั่นแกล้งผู้อื่นและให้ความช่วยเหลือในกรณีพบเห็นผู้ที่ถูกรังแก



3.สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน

สามารถนำหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์ไปบรรจุในหลักสูตรแกนกลางเพื่อใช้สอนในระดับประถมศึกษาอันจะเป็นการพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่สมบูรณ์พร้อมทั้งด้านสติปัญญา และการมีพฤติกรรมที่ถูกต้องสอดคล้องกับบรรทัดฐานของสังคมไทย



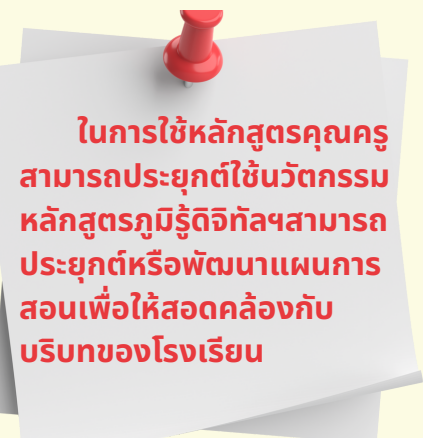
4.โรงเรียน ผู้บริหาร ครู ผู้ ปกครองและเยาวชน

สามารถป้องกันการรังแกทางไซเบอร์และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์



5.ปัญหาการใช้ความรุนแรง และรังแกทางไซเบอร์ใน โรงเรียนลดลง

และนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน



**ในการใช้หลักสูตรคุณครู
สามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรม
หลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัลสามารถ
ประยุกต์หรือพัฒนาแผนการ
สอนเพื่อให้สอดคล้องกับ
บริบทของโรงเรียน**

บรรณานุกรม

- กองบังคับการตำรวจไซเบอร์ สำนักงานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2563). CYBER BULLYING มีกฎหมายคุ้มครองเหยื่อแค่ไหน?. สืบค้น 17 มีนาคม 2563. จาก <https://ictgeneral.police.go.th/?p=434>
- ณัฐวุฒิเฝ้าทวี. (2560). การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (empathy) และความสงสาร (sympathy) แตกต่างกันตรงไหน. สืบค้น 21 มกราคม 2560. จาก <https://thaipublica.org/2017/01/nattavudh-57/>
- ดีแทค. (2559). Thank You for sharing (YouTube) แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=GKF4e8s581M>. 17 มิถุนายน 2559
- ไทยโพสต์. (2562). 9 เทคนิค รับมือลูกโดนแกล้งในโรงเรียน. สืบค้น 23 ธันวาคม 2562. จาก <https://www.thaipost.net/main/detail/53029>
- มูลนิธิแพथทูเฮลท์. (2560). ชุดกิจกรรมการไม่รังแกกันสำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. กรุงเทพฯ : ร้านการ์ตูนสกรีนและสิ่งพิมพ์
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น (Cyberbullying Behavior among Adolescents). สงขลา : ชานเมืองการพิมพ์
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต. (2561). คู่มือปฏิบัติสำหรับการดำเนินการป้องกันและจัดการการรังแกกันในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : บริษัทปิยอนต์ พับลิชชิ่ง จำกัด
- สมบัติตาปัญญา. (2549). คู่มือครู การป้องกันการรังแกและพฤติกรรมต่อต้านสังคมในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. วิธีที่คุณครูจะช่วยให้การแก้ไขปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้ง รังแก. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2562 จาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/47649>
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.). (2562). Cyberbullying เป็นเรื่องปกติหรือ?. (YouTube) แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=GKF4e8s581M>. 21 ตุลาคม 2562
- สุจิตรา แก้วสินวล และ ลัดดาจิตตคุตตานนท์ (2565) การวิจัยและพัฒนาหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกกันบนโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
- Asyapurecare. (2563). Quaden Bayles : หยุดการกลั่นแกล้ง (Stop Bullying) กับสถิติที่น่าตกใจ. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=fzX3WYPWDmA>
- Isaree S. (2562). : <https://www.canva.com/p/isaree-s/>
- sparklestroke. (2563). : <https://www.canva.com/p/sparklestroke/>



หัวหน้าโครงการวิจัย

ชื่อนักวิจัย : ดร.สุจิตรา แก้วสินวล
ตำแหน่ง : อาจารย์
หน่วยงานต้นสังกัด : คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
สถานที่ติดต่อ : คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ 50290
เบอร์โทรศัพท์ : 085-315-7895
อีเมล : sujitracrystal@gmail.com



หลักสูตรภูมิรู้ดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ภายใต้โครงการวิจัย โครงการการพัฒนาและถ่ายทอดหลักสูตรการสร้างภูมิรู้ดิจิทัลเพื่อ
ป้องกันการรังแกบนโลกออนไลน์ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
โดยการสนับสนุนทุนวิจัยจาก สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2566