

## ผังโน้ตสำหรับการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ กิจกรรมพัฒนาสมอง (Head)



### ตัวชี้วัด

- ท ๑.๑ ป.๔/๓-๖, ท ๑.๑ ป.๕/๔-๕, ท ๑.๑ ป.๖/๕, ท ๑.๑ ม.๒/๒-๖, ท ๑.๑ ม.๓/๘
- พ ๑.๑ ม.๓/๓, พ ๔.๑ ป.๕/๓, พ ๕.๑ ป.๕/๔

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย
- มุ่งมั่นในการทำงาน

## เกมล่าทำสื่อ

### ควรเรียนรู้อะไรมาก่อน

- ประเภทและชนิดของแหล่งข้อมูล
- วิธีการสืบค้นข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

### ตัวชี้วัด

ท ๑.๑ ป.๔/๓-๖, ท ๑.๑ ป.๕/๔-๕,  
ท ๑.๑ ป.๖/๕, ท ๑.๑ ม.๒/๒-๖,  
ท ๑.๑ ม.๓/๘,  
พ ๑.๑ ม.๓/๓, พ ๔.๑ ป.๕/๓,  
พ ๕.๑ ป.๕/๔

### พัฒนาผู้เรียนอย่างไร

#### ความรู้

นักเรียนจะได้คิดวิเคราะห์ วิจารณ์ พิจารณา  
ความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย  
โดยใช้หลักเหตุผล

#### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการสื่อสาร  
ความสามารถในการคิด  
ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต  
มีวินัย  
มุ่งมั่นในการทำงาน

### นำกิจกรรมไปใช้อย่างไร

- ใช้กับนักเรียนระดับชั้นป.๑ – ม.๓ โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับวัย
- สามารถจัดกิจกรรมคละชั้นเรียนได้
- เลือกสื่อที่นำมาใช้ให้เหมาะสมกับวัย  
เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และ  
ความสนุกสนาน

### เกณฑ์ความสำเร็จ

๑. รู้ เข้าใจ สามารถเล่า/ตอบคำถาม/อธิบายเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่ได้จากสื่อ
๒. สามารถวิเคราะห์ วิจารณ์ พิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย โดยใช้หลักเหตุผล เพื่อตัดสินใจที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อ
๓. สามารถนำกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้

### ข้อเสนอแนะ

สามารถปรับเนื้อหา หรือขั้นตอนการจัดกิจกรรมได้ตามความเหมาะสมกับผู้เรียน

## กระบวนการจัดกิจกรรม

### สร้างความสนใจ

๑. แจกตัวอย่าง ข่าว ภาพ โฆษณา เนื้อหาต่างๆ จากสื่อให้นักเรียนแต่ละคน

๒. ถามนักเรียนด้วยคำถามต่อไปนี้

- นักเรียนได้รับข่าวสารหรือเนื้อหาเรื่องใด
- ข่าวสารหรือเนื้อหาที่นักเรียนได้รับ มาจากสื่อประเภทใด
- นักเรียนได้อะไรจากข่าวสารหรือเนื้อหาดังกล่าว และรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนมีข้อสงสัย เกี่ยวกับเนื้อหาสื่อที่ได้รับอย่างไร
- นักเรียนเชื่อถือหรือไม่เชื่อถือเนื้อหาจากสื่อที่ได้รับ

๓. นักเรียนคู่วิถีไอข่าว “ช็อกดับคาห้องนอน ว่าที่เจ้าสาวกinyaเสริมความงาม”

ชี้ให้เห็นปัญหาการเชื่อข่าวสาร คำโฆษณาที่ส่งผลต่อชีวิต

๔. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ ๓ - ๕ คน นักเรียนค้นคว้าภาพ ข่าว หรือ โฆษณาชวนเชื่อจากอินเทอร์เน็ต หรือสื่อต่างๆ จากนั้นนำเสนอหน้าห้อง ให้เพื่อนๆ ช่วยกันแสดงความคิดเห็น

### สำรวจและค้นหา

๕. ให้นักเรียนดูรูปภาพ Feed ข่าวต่างๆ ที่ปรากฏบน Facebook ให้นักเรียนดู ชี้ให้เห็นว่ามีข่าว feed มากมายในแต่ละวันมาจากหลายแหล่ง มีทั้งข่าวสาร รูปภาพ โฆษณาขายของแล้วตั้งคำถาม

- นักเรียนมีความรู้สึกรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่เห็น
- นักเรียนจะรู้ได้อย่างไรว่าข่าวไหนจริง ข่าวไหนลวง อันไหนเชื่อถือได้ อันไหนไม่ควรเชื่อ
- ทำอย่างไรจะสามารถพิสูจน์ข่าวได้

### อธิบายและลงข้อสรุป

๖. อภิปรายวิธีการสังเกตภาพ ข่าว วิธีการพิสูจน์ข้อเท็จจริงด้วยการสืบค้นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ ฯลฯ

### ขยายความรู้

๗. แนะนำรูปแบบการเล่นเกม “เกมล่าทำสื่อ” ในรอบต่างๆ พร้อมกฎกติกาทำความเข้าใจร่วมกัน

๘. นักเรียนเริ่มเล่นเกม (ดูรายละเอียดที่ใบกิจกรรม “เกมล่าทำสื่อ”)

๙. ร่วมกันเฉลยคำตอบแต่ละคำถามในแต่ละรอบ หลังแข่งขันเสร็จ พร้อมให้ข้อคิด/เหตุผลในการพิจารณาสื่อในแต่ละข้อ พร้อมอภิปรายแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๑๐. รวมคะแนน ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดได้เล่นต่อในรอบที่ ๔ “พิชิตราชาล่าทำสื่อ” หากตอบถูก ทีมผู้ชนะจะได้ตำแหน่ง “ราชาล่าทำสื่อ” และได้รับรางวัล (ครูเตรียมรางวัลเล็กน้อยๆ ให้ผู้ชนะ และรางวัลลอบใจสำหรับทีมที่เหลือ)

### ประเมิน

๑๑. นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับ “เกมล่าทำสื่อ” ได้แก่

- ความประทับใจ
- เทคนิคในการเล่นเกมน เช่น กระบวนการคิดที่นำมาซึ่งการตัดสินใจ การใช้เหตุผลเพื่อเลือกเชื่อหรือไม่เชื่อ

๑๒. สรุปความสำคัญของการใช้การรวบรวมข้อมูลเพื่อคิดพิจารณาเสพสื่ออย่าง

รอบคอบ ระมัดระวัง ตามหลักเหตุผล เพื่อตัดสินใจเชื่อ-ไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารที่  
หลากหลาย

#### ข้อควรคำนึง

- ครูควรเลือกสื่อที่นำมาใช้ให้เหมาะสมกับวัย เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ได้อย่างหลากหลาย
- ครูควรปรับเปลี่ยนภาพ หรือโจทย์ที่ใช้ให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน
- ครูควรชี้ให้เห็นว่าตัวเรล้อมรอบไปด้วยสื่อมานานานชนิด ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่ออิเล็กทรอนิกส์

เนื่องจากมีผู้ออกแบบ มีผู้ผลิตสื่อเพื่อโน้มน้าวชักจูงให้เราเชื่อ ให้เราคิดคล้อยตามอย่างที่เขาต้องการ ดังนั้น  
เราจึงต้องรู้เท่าทันการโฆษณา เท่าทันต่อเนื้อหาต่างๆ ที่นำเสนอผ่านสื่อ เท่าทันต่อเทคนิคที่ใช้ในการสร้าง  
และปรับแต่งสื่อ

#### สื่อและแหล่งเรียนรู้

- <http://www.youtube.com>
- <http://www.m-culture.go.th/>
- <http://www.inetfoundation.or.th/ichappy/index.php>

#### การประเมินผล

๑. แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล
๒. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน

## กติกา “เกมล่าทำสื่อ”

๑. แบ่งผู้เข้าแข่งขันเป็นทีม แต่ละทีมจะได้รับอุปกรณ์คือ tablet ๑ เครื่อง เพื่อดูสื่อมัลติมีเดีย และค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (ใช้ค้นหาได้ทุกรอบการแข่งขัน)
๒. เกมใช้ระบบสะสมคะแนน ทีมได้คะแนนรวมจากเกมทั้ง ๓ รอบมากที่สุด เป็นทีมที่ชนะ
๓. เกมแบ่งเป็น ๓ รอบ แต่ละรอบมีรูปแบบเกมที่ต่างกัน ดังนี้

### ๓.๑ รอบที่ ๑ “ภาพแต่งลวงตา” (๑๐ ภาพ ภาพละ ๒ คะแนน)

รูปแบบเกม ทายว่าภาพใดเป็นภาพที่มีการแต่งเติม ตัดต่อ หรือเป็นภาพลวงตา พร้อมให้เหตุผล

### ๓.๒ รอบที่ ๒ “ข่าวนี้มีที่มา” (๑๐ คำถาม คำถามละ ๕ คะแนน)

รูปแบบเกม นักเรียนดูข่าว แล้วสามารถตรวจสอบเช็คข้อมูลว่าเป็นความจริงหรือไม่ การตอบให้บอกวิธีการตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องกับแหล่งข่าวที่เชื่อถือได้ เช่น ข่าว “สงกรานต์ปิดตั้งแต่วันที่ ๑๒” ตอบว่าต้องตรวจสอบกับ “กระทรวงมหาดไทย” เป็นต้น (คำตอบอาจมีมากกว่าหนึ่งคำตอบ)

### ๓.๓ รอบ “ข่าวจริง-ข่าวลวง” (๓ คำถาม คำถามละ ๑๐ คะแนน)

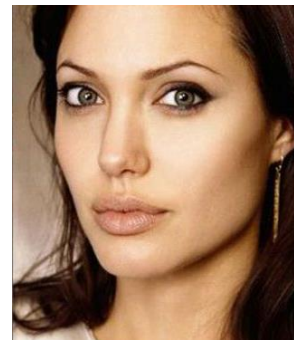
รูปแบบเกม ดูคลิปวิดีโอ/ข่าวที่แชร์ในโซเชียล แล้วหาข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตอบว่าเชื่อ/ไม่เชื่อ เพราะอะไร (เช่น เชื่อ เพราะพิสูจน์ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์/มีประสบการณ์มาก่อน/มีการอ้างอิงตามหลักวิชาการ (scholarly resources citation) ฯลฯ ไม่เชื่อ เพราะรูปประกอบมีการตัดต่อ/ค้นหาในเว็บไซต์พบว่าเป็นข่าวปลอมพร้อมคำอธิบาย/เป็นไปไม่ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ ฯลฯ)

### ๓.๔ รอบ “พิชิตราชาล่าทำสื่อ”

รูปแบบเกม ดูภาพและข้อความที่อ้างว่าเป็นคำพูดของอับราฮัม ลินคอล์น แล้วตอบว่าเป็นคำพูดของลินคอล์นจริงหรือไม่ พร้อมระบุเหตุผล โดยไม่ใช้อุปกรณ์ค้นหาข้อมูล ให้เวลา ๓๐ วินาที

๔. ในการค้นหาข้อมูล ทีมสามารถใช้อุปกรณ์ส่วนตัว เช่น โทรศัพท์มือถือ ช่วยหาข้อมูลได้ แต่มีข้อแม้ว่าจำนวนอุปกรณ์เพิ่มเติมต้องเท่ากันทุกทีม

## ตัวอย่างภาพคำถามรอบที่ ๑ “ภาพแต่งลวงตา”





## ตัวอย่างคำถามรอบที่ ๒ “ข่าวนี้อีมีที่มา”

คำถาม : “จะตรวจสอบข้อเท็จจริงของข่าวเหล่านี้ได้จาก...”

๑. “ประกาศ คสช. ฉบับที่ ๙ สั่งให้สถานศึกษาทุกแห่งหยุดทำการตั้งแต่วันที่ ๒๓ พฤษภาคม ๒๕๕๙ ถึง ๑ สิงหาคม ๒๕๕๙”
๒. “วันวิสาขบูชาที่จะถึงนี้ ร้านเจต้อยแจกข้าวมันไก่ฟรีทั้งร้าน!!!”
๓. “ราคาน้ำมันปรับตัวขึ้นอีก ๕๐ สตางค์”
๔. “พายุลูกใหญ่จะเข้าสู่อ่าวไทยในวันพรุ่งนี้”
๕. “รัฐบาลประกาศเพิ่มภาษีมูลค่าเพิ่มเป็น ๒๐ เปอร์เซ็นต์”
๖. “ธนาคารจะเพิ่มดอกเบี้ยเงินฝากรายบุคคลเป็นร้อยละ ๒”
๗. “ก่อนขับรถออกจากบ้าน ต้องติดเครื่องทิ้งไว้ประมาณ ๕ นาที เพื่ออุ่นเครื่องยนต์”
๘. “สัปดาห์หน้าจังหวัดจะจัดมหกรรมธงฟ้าราคาประหยัด”
๙. “เดินทางไปฟิลิปปินส์ต้องทำวีซ่าหรือไม่”
๑๐. “ใช้ที่หนีบตั้งจุกแบบนักระบำได้น้ำ แล้วตั้งจะโด่งขึ้น”

## ตัวอย่างคำถามรอบที่ ๓ “ข่าวจริง – ข่าวลวง”

ข่าวที่ ๑ ขยายยาเสริมความงาม



ที่มา Facebook : เมย์-ขยายยาลดความอ้วน-และครีมหน้าขาว

## ข่าวที่ ๒ ลดน้ำหนักด้วยน้ำตาล

มีข่าวดีจะมาบอก สำหรับผู้หญิงที่มีหน้าท้อง 🙄  
ใครที่รู้สึกตัวอ้วน หรือมีหน้าพุงที่ย้อนคล้อย แร้วเวลาที่  
ใส่เสื้อเอวลอย ก็จะทำให้หน้าท้องดูไม่สวยเลย!  
#จะบอกวิธี ให้กินนมเปรี้ยวผสม โซดา กินวันละครั้ง หรือวัน  
ละแก้ว กินไปประมาณ 1-2 อาทิตย์ แร้วไปชั่งน้ำหนัก จะรู้ว่ามัน  
จริงจิงๆ  
ครั้งแรกแอดก็ไม่เชื่อ พอลองให้เพื่อนมากิน กินไปได้หนึ่งอา  
ทิตย์ จากแต่ก่อน 50 โล ตอนนั้นเหลือ 48 แร้ว แคลเวลาอาทิตย์  
เดียวว 🙄  
# ลองเอา ไปทำไปทานกันดูนะ มันไม่มีภัยต่อสุขภาพครับ  
แชร์ต่อด่วนนะครั้น 🙄🙄🙄🙄🙄🙄

**เฮ้ยแก! กินน้ำตาล  
เพื่อลดน้ำหนัก?  
แบบนี้ก็ได้ก็ได้หรอ?**



หมอล้างแป้นดำ

## ข่าวที่ ๓ ลอกผิวขาว

搜索人、地点和事物

首页 4 搜索好友

**Blink Beauty**  
Cover Photo

ชุดลอกผิวขาว By Blinkbeauty เห็นผลทันที!  
ขาวไว ปลอดภัย ไม่แสบผิว ลอกเป็นแผ่นๆ  
ลอกผิวขาว ทำผิวขาวถาวร  
保健 / 美容 LALEEYA 080-8364500

时间线 简介 照片 点评 更多

用户

★★★★★  
44,971 赞

邀请好友赞此主页

简介

● ลอกผิวขาว ขาวไว ทันใจ เห็นผลจริง ลอกเป็นแผ่นๆ

ลอกผิวขาว ทำผิวขาวถาวร  
6月28日

ทรีหมั่นลอกผิวขาว เกรตสไปเกรตคลิ้นิด  
ลอกเป็นแผ่นๆ ไม่ทำให้ผิวเสีย ไม่เจ็บ ไม่แสบ  
ไม่เสี่ยงต่อการเป็นมะเร็ง ไม่มีผลข้างเคียง  
ปลอดภัย ผิวจะขาวสม่ำเสมออย่างถาวร

ชุดลอกผิวขาวถาวร By Blinkbeauty... 查看更多 — 当时和 Nookatay Lovefan 在一起。

facebook.com/photo.php?fbid=804204696256468&set=a.482857358391205.113959.37764495579113&type=1

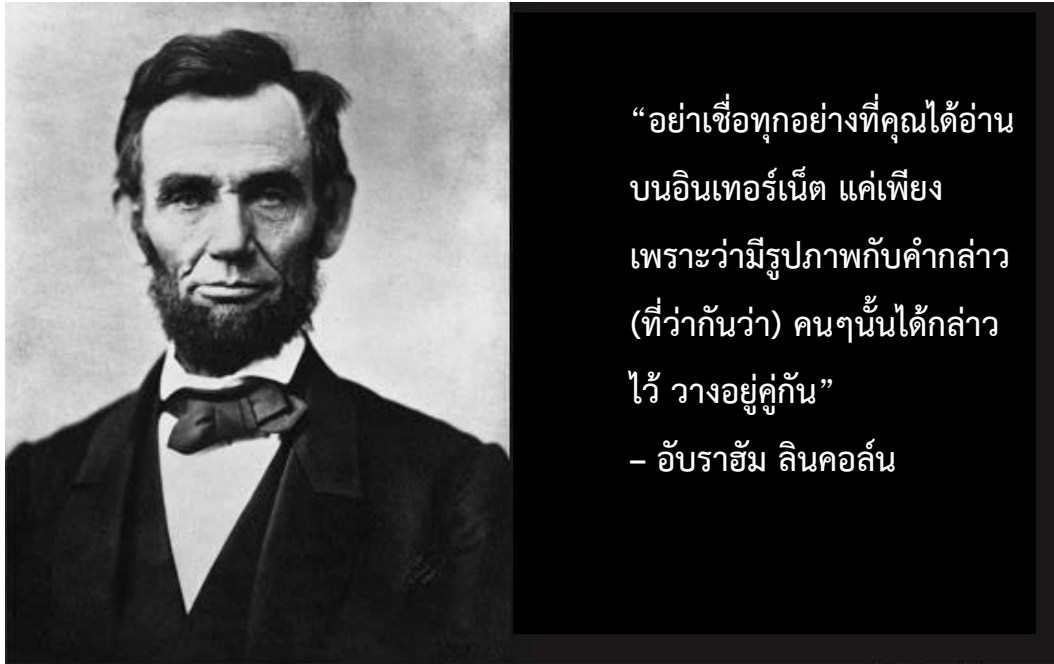
ที่มา : <http://pantip.com/topic/๓๒๒๘๒๖๒๕>



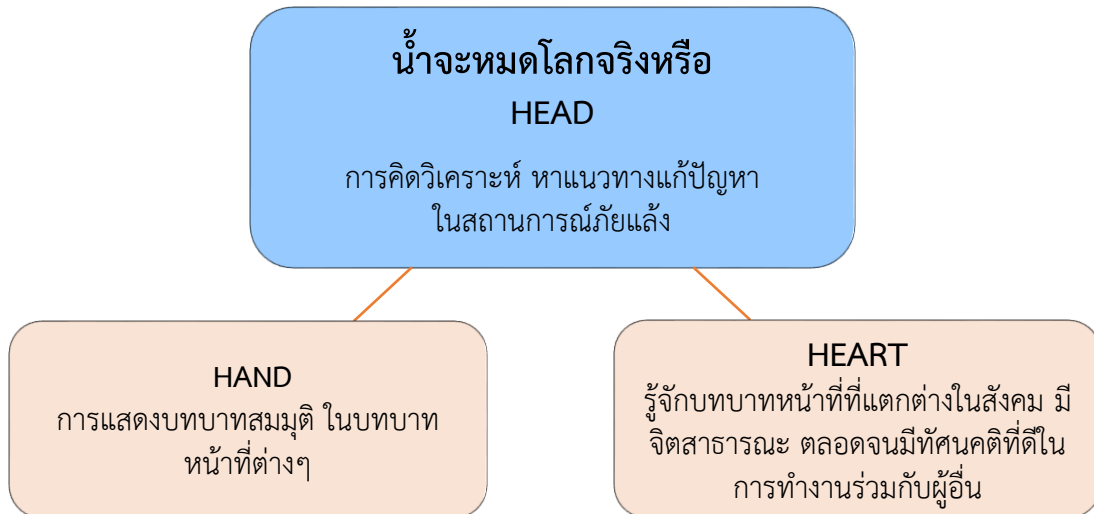
### คำถามรอบ ๔ “พิชิตราชาล่าท้าสื่อ”

นี่คือคำพูดของลินคอล์น ประธานาธิบดีคนที่ ๑๖ ของสหรัฐอเมริกา จริงหรือไม่...

“อย่าเชื่อทุกอย่างที่คุณได้อ่านบนอินเทอร์เน็ตแค่เพียงเพราะว่ามีรูปภาพกับคำกล่าว (ที่ว่ากันว่า) คน ๆ นั้นได้กล่าวไว้วางอยู่คู่กัน” – อับราฮัม ลินคอล์น



## ผังมโนทัศน์การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ กิจกรรมพัฒนาสมอง (Head)



### ตัวชี้วัด

- ว ๑.๑ ป.๒/๕, ว ๒.๒ ป.๓/๒-๓, ว ๑.๑ ป.๔/๒, ว ๖.๑ ป.๕/๒, ว ๒.๒ ป.๖/๔,  
ว ๖.๑ ม.๑/๗, ว ๖.๑ ม.๒/๗, ว ๒.๑ ม.๓/ ส ๕.๒ ป.๕/๓

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- อยู่อย่างพอเพียง
- มีจิตสาธารณะ

## น้ำจะหมดโลกจริงหรือ

### ควรเรียนรู้อะไรมาก่อน

๑. ทรัพยากรน้ำ
๒. บทบาทและความรับผิดชอบของผู้ใช้น้ำ

### ตัวชี้วัด

ว ๑.๑ ป.๒/๕, ว ๒.๒ ป.๓/๑-๒, ว ๑.๑ ป.๔/๒,  
 ว ๖.๑ ป.๕/๒, ว ๒.๒ ป.๖/๔, ว ๖.๑ ป.๖/๓  
 ว ๖.๑ ม.๑/๗, ว ๖.๑ ม.๒/๗, ว ๒.๑ ม.๓/๓,  
 ว ๒.๒ ม.๓/๓, ส ๔.๒ ป.๑/๒, ส ๕.๒ ป.๒/๔,  
 ส ๕.๒ ป.๓/๒, ส ๕.๒ ป.๔/๒, ส ๕.๒ ป.๕/๓  
 ส ๕.๒ ม.๒/๓, ส ๕.๒ ม.๓/๓

### พัฒนาผู้เรียนอย่างไร

ผู้เรียนแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดผ่านสถานการณ์สมมติ เพื่อรู้จักและเข้าใจบทบาทหน้าที่ ที่แตกต่างในสังคม

#### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี และการใช้ทักษะชีวิต

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีจิตสาธารณะ และอยู่อย่างพอเพียง

### นำกิจกรรมไปใช้อย่างไร

เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนทุกระดับชั้น ในการปลูกฝังจิตสำนึก และการแสดงออกถึงการแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด  
 ควรเลือกใช้คำถามที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

### เกณฑ์ความสำเร็จ

๑. นักเรียนคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้
๒. นักเรียนนำเสนอแนวทางแก้ปัญหามาตรฐานและวิธีการอนุรักษ์น้ำได้

### ข้อเสนอแนะ

ควรวางแผนการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา

## กระบวนการจัดกิจกรรม

### การรวบรวมข้อมูล

๑. นักเรียนชมวีดิทัศน์ เรื่อง “น้ำจะหมดโลกจริงหรือ” (<https://youtu.be/GWYlb6bfkHQ>) และจับใจความสำคัญ



ภาพวีดิทัศน์ เรื่อง “น้ำจะหมดโลกจริงหรือ”

### การประเมินคุณค่า

๒. ครูพุดกระตุ้นชักชวนให้เด็กเกิดความสนใจในกิจกรรมที่กำลังจะทำ
  - ช่วยกันสังเกตว่ามีอะไรที่น่าสนใจในคลิปบ้าง
  - นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรกับคลิปวิดีโอที่ชม

### การตัดสินใจ

๓. ถามคำถาม และอภิปราย
  - นักเรียนเคยเห็นปรากฏการณ์ เช่น น้ำแห้งขอด ดินแตกระแหง ฯลฯ ในท้องถิ่น/ชุมชนของนักเรียน หรือไม่ (เคย/ไม่เคย)
  - นักเรียนคิดว่า สิ่งที่เกิดขึ้นเกิดจากสาเหตุอะไร (ฝนแล้ง)
  - การขาดแคลนน้ำส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและประเทศอย่างไร (ไม่มีน้ำใช้/ประปาไม่ไหล/บ่อบาดาลแห้ง/ข้าวไม่ออกรวง/ผลผลิตทางการเกษตรเสียหาย/เกษตรกรขาดทุน/ราคาสินค้าเกษตรถีบตัวสูงขึ้น/ค่าครองชีพสูงขึ้น/ฯลฯ)
๔. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม จำนวน ๖ กลุ่ม สมมติสถานการณ์ให้นักเรียนเป็นนักวิทยาศาสตร์ ผู้ใหญ่บ้าน ผู้ว่าราชการ นายกรัฐมนตรี นักบริหารจัดการน้ำ ผู้สื่อข่าว นักเรียนออกมานำเสนอบทบาทหน้าที่ ในประเด็นต่อไปนี้
  - สถานการณ์ปัญหาภัยแล้ง
  - ผลกระทบที่เกิดจากปัญหาภัยแล้ง
  - แนวทางการแก้ปัญหาของแต่ละบทบาทที่ได้รับ
  - สรุปข้อคิดที่เกิดจากแสดงบทบาทสมมติ

### การปฏิบัติ

๕. นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติตามที่ได้รับมอบหมาย
๖. เมื่อแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติจบ ครูตั้งคำถามว่า ตามบทบาทการแสดงของเพื่อนที่ผ่านมานักเรียนจะมีส่วนร่วมแก้ปัญหา น้ำจะหมดโลกได้อย่างไร
๗. อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาในฐานะบทบาทต่าง ๆ

๘. ถามคำถาม “ในการแก้ปัญหาตามวิธีของนักเรียน นอกจากตัวนักเรียนเองแล้ว ยังต้องทำงานร่วมกับใครเพื่อบรรลุผลสำเร็จตามแผน (เช่น หากนักบริหารจัดการน้ำเสนอให้สร้างเขื่อน ก็ตอบว่าต้องได้รับความร่วมมือจากรัฐบาล ชุมชน เป็นต้น)
๙. ครูสนทนาเชื่อมโยงถึงบทบาทของนักเรียนในการประหยัดทรัพยากรน้ำ
  - นักเรียนจะมีวิธีในการประหยัดน้ำ ในบ้าน โรงเรียน ชุมชนได้อย่างไร
  - นักเรียนจะมีแนวทางในการรณรงค์ให้เพื่อน ครอบครัว และชุมชนร่วมกันประหยัดน้ำได้อย่างไร
๑๐. นักเรียนร่วมกันสรุปว่า ปัญหาภัยแล้งเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องการการแก้ไข และในการแก้ปัญหานี้ทุกฝ่ายต้องมีส่วนร่วม และต้องทำงานร่วมกัน

### ข้อควรคำนึง

ควรพิจารณาเลือกเนื้อหาสาระ รูปแบบ ในการนำไปจัดกิจกรรมแก่นักเรียนให้เหมาะสมกับระดับชั้นเรียน และสอดคล้องกับตัวชี้วัดกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำไปบูรณาการ

### สื่อและแหล่งเรียนรู้

๑. วิดีทัศน์ เรื่อง “น้ำจะหมดโลกจริงหรือ” (<https://youtu.be/GWylb6bfkHQ>)
๒. เว็บไซต์ กรมทรัพยากรน้ำ <http://www.dwr.go.th/home>

### การประเมินผล

๑. ผลงานนักเรียน
๒. การนำเสนอผลงาน