

การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธี Backward Design

หลักการ แนวคิด Backward Design

Backward Design หรือการออกแบบย้อนกลับ เป็นกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดหลักฐานการแสดงผลของผู้เรียน/กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้ หรือตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังก่อน แล้วจึงออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ และแสดงความรู้ ความสามารถตามหลักฐานการแสดงผลของผู้เรียน/กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่กำหนดไว้ วิธีนี้ได้เผยแพร่โดย Grant Wiggins และ Jay McTighe เมื่อ ค.ศ.1998 ได้ให้แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับ 1 หน่วยการเรียนรู้ไว้ 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ได้แก่

ขั้นที่ 1 กำหนดความรู้ความสามารถของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้น (Identify desired results) ตามมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นที่ 2 กำหนดหลักฐานการแสดงผลของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้น หลังจากได้เรียนรู้แล้ว ซึ่งเป็นหลักฐานการแสดงผลที่ยอมรับได้ว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถตามที่กำหนดไว้

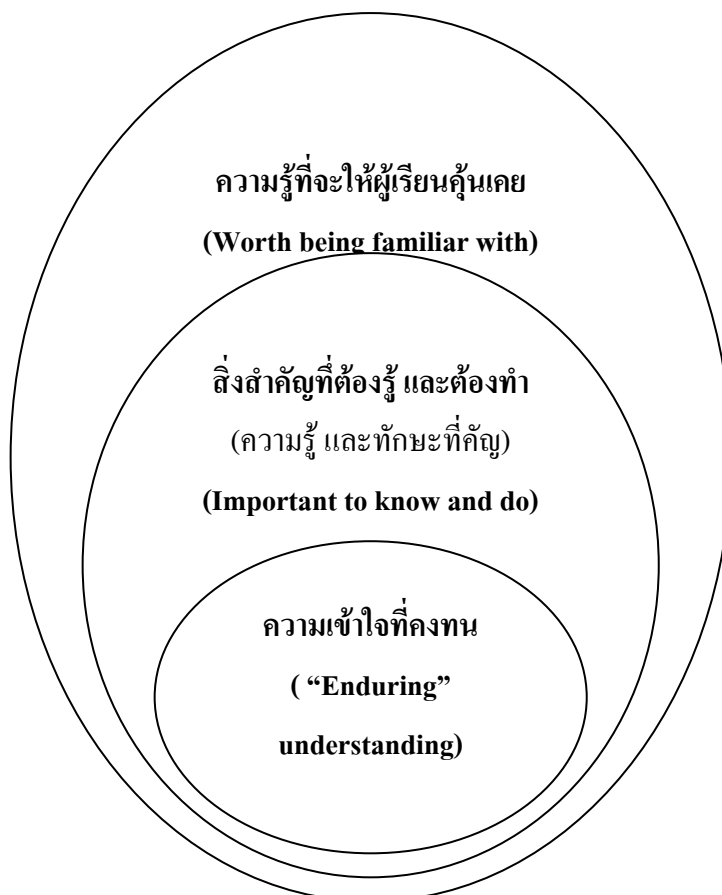
(Determine acceptable evidence of learning)

ขั้นที่ 3 ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Plan learning experiences and instruction) เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงผลตามหลักฐานการแสดงผลที่ระบุไว้ในขั้นที่ 2 เพื่อเป็นหลักฐานว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถตามที่กำหนดไว้ในขั้นที่ 1

แต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดโดยสรุป ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดความรู้ความสามารถของผู้เรียนที่ต้องการ (Identify desired results) คือ ครูผู้สอนจะต้องวิเคราะห์ให้ได้ว่า ในหลักสูตร/มาตรฐานการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่ออกแบบ กำหนดไว้ว่าผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเรื่องอะไร ต้องมีความสามารถทำอะไรได้ และสาระ/ความรู้ และความสามารถอะไร ที่ควรเป็นความเข้าใจคงทนที่ติดตัวผู้เรียนไปเป็นเวลานาน (Enduring understandings- “ความเข้าใจที่คงทน”) ในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้ และกำหนดความรู้ ความสามารถ ของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้นนี้ ครูผู้สอนต้องพิจารณาพันธกิจ เป้าประสงค์ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตรสถานศึกษา และพิจารณามาตรฐานการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่กำลังออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย

ในขั้นแรกนี้ มีวิธีการพิจารณาเพื่อการเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจนขึ้น ซึ่ง Wiggins และ McTighe แนะนำให้ใช้กรอบความคิด 3 วง เป็นเกณฑ์การพิจารณาเพื่อการจัดลำดับเนื้อหาสาระที่จะให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้ ดังแผนภูมิที่ 1



แผนภูมิที่ 1 การกำหนดความรู้ และทักษะที่สำคัญประจำหน่วยการเรียนรู้

(ที่มา Wiggins and McTighe, 1998: Establishing Curricular Priorities)

ในการจัดการเรียนรู้ 1 หน่วยการเรียนรู้ นั้น ครูผู้สอนควรจัดลำดับเนื้อหาสาระให้เป็นลำดับอย่างเหมาะสม โดยอาจจะใช้กรอบความคิด 3 วงดังแผนภูมิที่ 1 ในการพิจารณาการเตรียมการจัดการเรียนรู้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น คือ **วงกลมวงใหญ่** แทนความรู้ที่จะให้ผู้เรียนคุ้นเคย เป็นสาระ/เรื่องที่จะให้ผู้เรียน อ่าน ศึกษา ค้นคว้าประกอบ หรือเพิ่มเติมด้วยตนเอง ตลอดการศึกษาหน่วยการเรียนรู้นี้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจหน่วยๆ ที่เรียนมากขึ้น **วงกลมกลาง** แทนความรู้(ข้อเท็จจริง หรือความคิดรวบยอด หรือหลักการ) และทักษะสำคัญ(ทักษะกระบวนการ วิธีการ หรือ ยุทธศาสตร์)ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ระหว่างเรียนในหน่วยๆ เพื่อให้มีความรู้ความสามารถตามที่กำหนดไว้ **วงกลมในสุด** เป็นความคิดหลักหรือหลักการที่สำคัญของหน่วยการเรียนรู้ ที่ต้องการให้เป็นความเข้าใจที่คงทนฝังอยู่ในตัวของผู้เรียนเป็นเวลานาน

Wiggins และ McTighe ได้ให้หลักการในการพิจารณากำหนดความรู้(แนวคิด หรือทักษะกระบวนการ)ที่สำคัญ ที่จัดว่าเป็นความเข้าใจที่คงทน(Enduring understanding) ของหน่วยการเรียนรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน มีเกณฑ์การพิจารณา 4 ข้อ คือ ความรู้ดังกล่าว ต้องมีลักษณะ ดังนี้

1.1 เป็นความรู้(หลักการแนวคิด/เรื่อง/กระบวนการจัดการเรียนรู้) ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ในสถานการณ์ใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในเรื่องที่เรียน หรือเรื่องอื่น

1.2 เป็นความรู้(หลักการแนวคิด/เรื่อง/กระบวนการ) ที่เป็นหัวใจสำคัญของหน่วยที่เรียน โดยครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ และค้นพบหลักการ แนวคิด ที่สำคัญนี้ด้วยตนเอง(จึงจะเป็นความรู้ที่คงทน)

1.3 เป็นความรู้(หลักการแนวคิด/เรื่อง/กระบวนการ) ที่อาจจะไม่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน หรือค่อนข้างจะเป็นนามธรรม เป็นความรู้(หลักการแนวคิด/เรื่อง/กระบวนการ) ที่ผู้เรียนเข้าใจค่อนข้างยาก และมักจะเข้าใจผิด แต่ความรู้นี้เป็นหลักการแนวคิด/เรื่อง/กระบวนการที่เป็นหัวใจของหน่วยการเรียนรู้ เช่น ในวิชาฟิสิกส์ กฎของแรง กฎของการเคลื่อนที่ แรงโน้มถ่วงของโลก มีความสำคัญ และเป็นเรื่อง que ผู้เรียนเข้าใจค่อนข้างยาก ครูผู้สอนต้องนำเรื่องดังกล่าว มาจัดกิจกรรม/จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องนั้นที่ถูกต้องและชัดเจน

1.4 เป็นความรู้(หลักการแนวคิด/เรื่อง/กระบวนการ) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงในการศึกษา ค้นคว้าหาหลักการ/แนวคิด/เรื่อง/กระบวนการสำคัญนั้น และเป็นความรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน จึงจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ ตั้งใจที่จะทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดความรู้ตลอดหน่วยการเรียนรู้ โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย

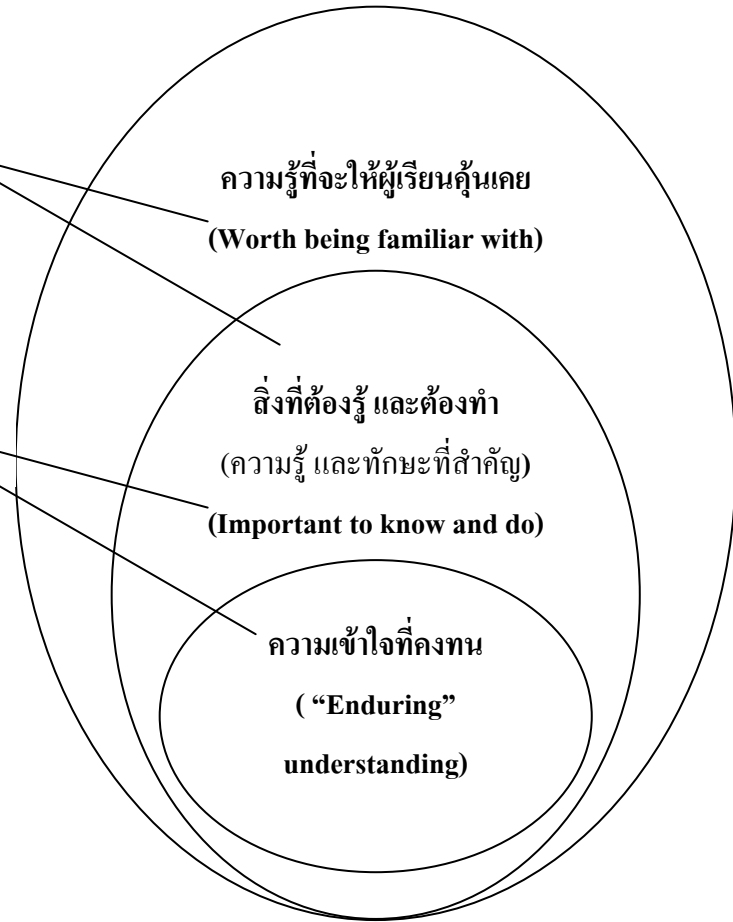
ขั้นที่ 2 กำหนดการแสดงผลออกของผู้เรียนที่เป็นหลักฐานที่ชัดเจน และยอมรับได้ว่าผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถตามที่กำหนดไว้ (Determine acceptable evidence of learning) ในขั้นที่ 1 หลังจากได้เรียนรู้หน่วยๆ ที่กำหนดให้แล้ว คำถามสำหรับครูผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ต้องหาคำตอบให้ได้สำหรับขั้นตอนนี้ คือ ครูผู้สอนจะรู้ได้อย่างไรว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตามมาตรฐาน หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้? การแสดงผลออกของผู้เรียนควรมีลักษณะอย่างไร จึงจะยอมรับได้ว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตามที่กำหนดไว้? ดังนั้น ครูผู้สอนจึงต้องประเมินผลการเรียนรู้โดยการตรวจสอบการแสดงผลออกของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ทั้งเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ สะสมตลอดหน่วยการเรียนรู้ ดังนั้น จึงไม่ควรใช้วิธีการประเมินผลการเรียนรู้เพียงครั้งเดียวแล้วตัดสินเป็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียนใน 1 หน่วยการเรียนรู้

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ที่แนะนำสำหรับการใช้วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ ในแต่ละวงของกรอบความคิด 3 วง ดังแผนภูมิที่ 2

วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1. การทดสอบ(ปรนัยเลือกตอบ
อัตนัย)

2. การสังเกตพฤติกรรม หรือ
การทำโครงการ หรือ
การประเมินตามสภาพจริง



แผนภูมิที่ 2 การวัด และประเมินผลการเรียนรู้ตามลักษณะความรู้ ความเข้าใจ จะเห็นได้ว่า ถ้าจะวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เป็นความเข้าใจที่คงทน(Enduring understanding) ของผู้เรียนวิธีที่เหมาะสมที่สุดคือ การประเมินตามสภาพจริง ส่วนความรู้ และทักษะที่สำคัญของหน่วยการเรียนรู้ ก็ควรใช้วิธีการประเมินตามสภาพจริงเช่นเดียวกัน แต่อาจจะประเมินด้วยการทดสอบด้วยก็ได้ การทดสอบที่ใช้ควรเป็นการทดสอบประเภทเขียนตอบ เพื่อจะได้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่สำคัญอย่างแท้จริง

ขั้นที่ 3 ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้(Plan learning experiences and instruction) หลังจากทีครูผู้สอนได้กำหนด “ความเข้าใจที่คงทน” และกำหนดหลักฐานการแสดงผลออกของผู้เรียนที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะสำคัญ และมีความเข้าใจที่คงทนแล้ว ครูผู้สอนควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ หรือจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้เรียนปฏิบัติ ดังนี้

1. กำหนดหลักฐานการแสดงผลออกของผู้เรียนที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะกระบวนการ ตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด ที่สอดคล้องกับขั้นที่ 2 ที่กำหนดไว้
2. กำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้(ข้อเท็จจริง ความคิดรวบยอด และหลักการต่าง ๆ) และมีทักษะ ตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้

3. กำหนดสาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระที่ใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ วิธีการชี้แนะ (Coaching) และกำหนดวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุด ที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้

4. กำหนดสื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสม ที่จะทำให้ผู้เรียนพัฒนาตาม มาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้

ครูผู้สอน ควรตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยอาจจะให้เพื่อนครูช่วยตรวจสอบให้ว่า แต่ละส่วนของแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด มีความเหมาะสม และมีความเป็นไปได้ที่จะทำให้ผู้เรียน มีความรู้ มีทักษะ และมีความเข้าใจที่คงทน(Enduring knowledge) ตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่ คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้หรือไม่ ก่อนที่จะนำไปจัดการเรียนรู้จริงกับผู้เรียน

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการประยุกต์กระบวนการ Backward Design

การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ครูผู้สอนวิเคราะห์มาตรฐานการจัดการเรียนรู้ของวิชา ตามหลักสูตร จัดทำผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาค จัดทำสาระการเรียนรู้รายปี/รายภาค จัดทำ หน่วยการเรียนรู้ วางแผนการจัดการเรียนรู้(วางแผนการสอน) แล้วจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ด้วยวิธีการดังกล่าว ครูผู้สอนบางคนอาจจะไม่มีการตรวจสอบว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือไม่ อีกทั้งไม่ได้ตรวจสอบว่า วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ของผู้เรียนที่กำหนดนั้น วัดสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือไม่ และสอดคล้องมากน้อยเพียงใด ด้วยเหตุนี้ อาจจะทำให้คุณภาพของนักเรียนไม่ค่อยเป็นไปตามที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 ก็เป็นไปได้

จากหลักการ แนวคิดของ Wiggins และ McTighe ดังกล่าว พอนำมาประยุกต์ใช้สำหรับ ครูผู้สอนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ที่สอดคล้องกับบริบทของ การใช้ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 มีขั้นตอนการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Backward Design ดังนี้

1. กำหนดชื่อหน่วยการเรียนรู้/จัดทำหน่วยการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียน และสังคมและเหมาะสม สอดคล้องกับระดับการศึกษาของผู้เรียน
2. ตั้งคำถามสำคัญที่เป็นคำถามสรุปความเข้าใจรวบยอด(Essential question)ของหน่วยฯ เพื่อนำไปสู่การกำหนดความเข้าใจที่คงทน(Enduring understanding)
3. กำหนดความเข้าใจที่คงทน(Enduring understanding) ของหน่วยฯ ที่ต้องการให้เป็นความรู้ ความเข้าใจติดตัวผู้เรียนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นเวลานาน
4. กำหนดจิตพิสัย(Disposition standards) ของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับ ผู้เรียน

5. กำหนดความคิดรวบยอดหลัก(Core concepts)ที่สำคัญ ซึ่งแต่ละ Concept มีความเชื่อมโยง สอดคล้องกัน และส่งเสริมกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด
6. กำหนดความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา(Subject-specific standard) ที่เป็นความรู้(K) ทักษะ กระบวนการ(P) และ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม(A) เฉพาะวิชา ของแต่ละ Concept(จากมากน้อยเท่าไร จึงจะเพียงพอแต่ละ Concept แล้วแต่ผู้สอนจะพิจารณา)เพื่อที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามหน่วย การเรียนรู้ที่กำหนด
7. ตรวจสอบความสอดคล้องของความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา (ความรู้(K) ทักษะกระบวนการ(P) และ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม(A) ของแต่ละ Concept) กับมาตรฐานการเรียนรู้(12 ปี)ของหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544
8. กำหนดทักษะคร่อมวิชา(Trans-disciplinary skills standards)ที่ต้องใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียน เช่น กระบวนการกลุ่ม การวิเคราะห์ การเขียนรายงาน ฯลฯ ที่เป็นทักษะที่สามารถใช้ได้ หลายวิชา หรือเป็นการยืมทักษะของวิชาอื่นมาใช้ เช่น การเขียนของวิชาภาษาไทย
9. กำหนดการแสดงผลออกของผู้เรียนที่เป็นหลักฐานที่แสดงว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตาม ความรู้(K) ทักษะกระบวนการ(P) และ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม(A) ที่ครูผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นกับ ผู้เรียน ให้ครบทุก Concept โดยการออกแบบการประเมินผลการเรียนรู้ให้เหมาะสมสำหรับความรู้ และ ทักษะเฉพาะวิชาแต่ละรายการ
10. จัดกลุ่มหลักฐานการแสดงผลออกของผู้เรียน ให้เป็นลำดับที่เหมาะสมตามที่จะนำไปจัดการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียนจริง กิจกรรมที่สามารถจัดรวมกันได้ ควรจัดไว้ในกลุ่มเดียวกัน เช่น การจัดนิทรรศการ เพื่อ ไม่ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมซ้ำซ้อน
11. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นการกำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ หรือจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ โดยนำการแสดงผลออกของผู้เรียน ที่เป็นหลักฐานว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจสำหรับความรู้ และทักษะเฉพาะวิชาที่กำหนด(การประเมินผลการเรียนรู้) แต่ละรายการมากำหนดกิจกรรมการจัดการ เรียนรู้ หรือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน กำหนดสื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ และ จำนวนชั่วโมง ของแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสม
12. ตรวจสอบความเหมาะสมของการออกแบบการจัดการเรียนรู้
13. นำผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้ไปจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

ตัวอย่างเช่น การออกแบบการจัดการเรียนรู้ เน้นเศรษฐกิจพอเพียง ระดับชั้น ม.4 ดำเนินการ ออกแบบดังนี้

1. กำหนดชื่อหน่วยการเรียนรู้/จัดทำหน่วยการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียน และสังคมและเหมาะสม สอดคล้องกับระดับการศึกษาของผู้เรียน กำหนดดังนี้ “วัยรุ่นยุคใหม่ก้าวไกลอย่างสมดุล”



2. ตั้งคำถามสำคัญที่เป็นคำถามสรุปความเข้าใจรวบยอด(Essential question)ของหน่วยฯ เพื่อนำไปสู่การกำหนดความเข้าใจที่คงทน(Enduring understanding)ของหน่วยการเรียนรู้ คำถามที่ควรจะเป็นสำหรับหน่วยนี้ มีดังนี้

“วัยรุ่นยุคใหม่ จะดำรงชีวิตอย่างไร ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลก?”

3. กำหนดความเข้าใจที่คงทน(Enduring understanding) ของหน่วยฯ ที่ต้องการให้เป็นความรู้ ความเข้าใจติดตัวผู้เรียนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นเวลานาน หน่วยนี้ กำหนดไว้ ดังนี้

“ทักษะการดำรงชีวิตที่เหมาะสมของวัยรุ่นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง โดยการประยุกต์ใช้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง”

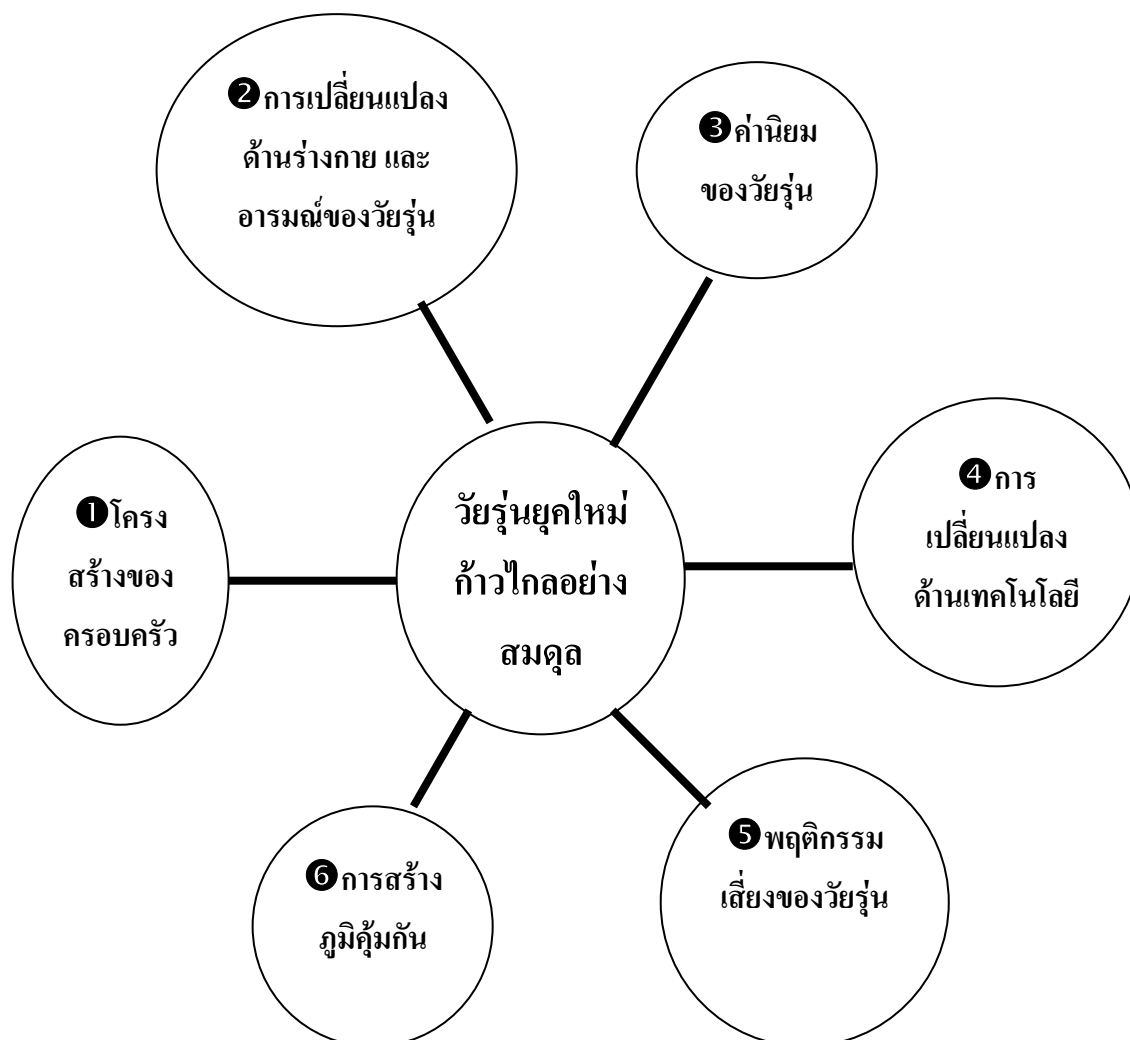
4. กำหนดจิตพิสัย(Disposition standards) ของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับ ผู้เรียน หน่วยนี้ กำหนดไว้ ดังนี้

“พึ่งตนเอง ประหยัด เห็นคุณค่าในตนเอง”

5. กำหนดความคิดรวบยอดหลัก(Core concepts)ที่เป็นแก่นความรู้ที่สำคัญของหน่วยฯ ซึ่งแต่ละ Concept จะมีความเชื่อมโยง สอดคล้อง และส่งเสริมกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามหน่วย การเรียนรู้ที่กำหนด การกำหนด Concept สำคัญของหน่วยฯ นี้ ได้แก่

- 5.1 โครงสร้างของครอบครัว
- 5.2 การเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย และอารมณ์ของวัยรุ่น
- 5.3 ค่านิยมของวัยรุ่น
- 5.4 การเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี
- 5.5 พฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น
- 5.6 การสร้างภูมิคุ้มกัน

(บางหน่วยการเรียนรู้ อาจจะเป็นการบูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้(บูรณาการระหว่างสาระการเรียนรู้ของวิชา) หรืออาจจะเป็นการบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ก็ได้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้นี้ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด มากกว่าสอนให้จบตามแบบเรียน)



6. กำหนดความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา (Subject-specific standard) ที่ เป็นความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) และ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม (A) เฉพาะวิชา ของแต่ละ Concept (จะมากน้อยเพียงใดจึงจะเพียงพอในแต่ละ Concept แล้วแต่ผู้สอนจะพิจารณา) ซึ่งควรเพียงพอที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดได้ หน่วยฯ นี้กำหนดความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา ดังนี้

Concepts	ความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา
1. โครงสร้างของครอบครัว	1. การเปลี่ยนแปลง โครงสร้างของครอบครัวไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน-K 2. การปฏิบัติตน ในฐานะสมาชิกที่ดีของครอบครัว-P, A

Concepts	ความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา
2.การเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย และ อารมณ์ของวัยรุ่น	1.การควบคุมตนเองเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น(ทักษะชีวิต บุคลิกภาพ)-K, P 2.พัฒนาการของวัยรุ่น(การเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย และ อารมณ์ของวัยรุ่น)-K
3.ค่านิยมของวัยรุ่น	1.วิเคราะห์สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย-K 2.การพัฒนาค่านิยมการดำรงชีวิตของวัยรุ่น โดยการประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลก-K, P, A
4.การเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี	1.วิเคราะห์สาเหตุ และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี-K 2.เลือกใช้/บริโภคเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับบริบทของตนเองอย่างสร้างสรรค์-K, P, A
5.พฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น	1.ลักษณะพฤติกรรมเสี่ยง และสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมเสี่ยง(พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ พฤติกรรมวัยรุ่น-การคบตี การพนัน ดิคาเสพติด ดิคเกมคอมพิวเตอร์ แก๊งค์มอเตอร์ไซค์ การยกพวกตีกัน)-K 2.วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการที่วัยรุ่นมีพฤติกรรมเสี่ยง-K 3.การประพฤติปฏิบัติตนเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง-P
6.การสร้างภูมิคุ้มกัน	1.การนำหลักธรรมไปใช้ในการดำรงชีวิต-P, A 2.มีเหตุผลที่จะเลือกปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับยุคโลกาภิวัตน์-P, A 3.พึ่งตนเอง ประหยัด เห็นคุณค่าในตนเอง-A 4.แสดงจุดยืนของตนเองในการดำรงชีวิตอย่างพอเพียง-P, A

7. ตรวจสอบความสอดคล้องของความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา (ความรู้(K) ทักษะกระบวนการ(P) และ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม(A) ของแต่ละ Concept) กับมาตรฐานการเรียนรู้(12 ปี)ของหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 ตรวจสอบความสัมพันธ์ของมาตรฐานการเรียนรู้ และ ความรู้ และ ทักษะเฉพาะวิชาที่กำหนดแล้ว มีผลดังนี้

มาตรฐานการเรียนรู้	ความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา
<p>มาตรฐาน ส 2.1 ปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีตามกฎหมาย ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุขของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ</p> <p>มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภาคภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย</p>	<p>1.การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของครอบครัวไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน-K</p> <p>2.การปฏิบัติตนในฐานะสมาชิกที่ดีของครอบครัว-P, A</p>
<p>มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโต และพัฒนาการของมนุษย์</p> <p>มาตรฐาน พ 1.2 เข้าใจและเห็นคุณค่าของชีวิตครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต</p>	<p>1.พัฒนาการของวัยรุ่น(การเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย และอารมณ์ของวัยรุ่น)-K</p> <p>2.การควบคุมตนเองเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น(ทักษะชีวิต บุคลิกภาพ)-K, P</p>
<p>มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิต และการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการ</p>	<p>1.วิเคราะห์สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย-K</p> <p>2.การพัฒนาค่านิยมการดำรงชีวิตของวัยรุ่น โดยการประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลก-K, P, A</p>
<p>มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะ มีคุณธรรม มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมในการทำงาน เพื่อการดำรงชีวิต และครอบครัว ที่เกี่ยวข้องกับงานบ้าน งานเกษตร งานช่าง งานประดิษฐ์ และงานธุรกิจ</p> <p>มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจธรรมชาติและกระบวนการเทคโนโลยี ใช้ความรู้ ภูมิปัญญา จินตนาการ และความคิดอย่างมีระบบในการออกแบบ สร้างสิ่งของเครื่องใช้ วิธีการเชิงกลยุทธ์ ตามกระบวนการเทคโนโลยี สามารถตัดสินใจเลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม โลกของงาน และอาชีพ</p>	<p>1.วิเคราะห์สาเหตุ และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี-K</p> <p>2.เลือกใช้/บริโภคเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับบริบทของตนเองอย่างสร้างสรรค์-K, P, A</p>

มาตรฐานการเรียนรู้	ความรู้ และทักษะเฉพาะวิชา
มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกัน และหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้สารเสพติด และความรุนแรง	1. ลักษณะพฤติกรรมเสี่ยง และสาเหตุของ การเกิดพฤติกรรมเสี่ยง(พฤติกรรมเสี่ยงทาง เพศ พฤติกรรมวัยรุ่น-การคบตี การพนัน ดินยาเสพติด ดิดเกมคอมพิวเตอร์ แก๊งซึ่ง รถจักรยานยนต์ การยกพวกตีกัน)-K 2.วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการที่ วัยรุ่นมีพฤติกรรมเสี่ยง-K 3.การประพฤติปฏิบัติตนเพื่อหลีกเลี่ยง พฤติกรรมเสี่ยง-P
มาตรฐาน พ 1.2 เข้าใจและเห็นคุณค่าของชีวิต ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต	1.การนำหลักธรรม ไปใช้ในการดำรงชีวิต- P, A 2.มีเหตุผลที่จะเลือกปฏิบัติตนให้เหมาะสม กับยุคโลกาภิวัตน์-P, A 3.พึงตนเอง ประหยัดเห็นคุณค่าในตนเอง-A 4.แสดงจุดยืนของตนเองในการดำรงชีวิต อย่างพอเพียง-P, A

8. กำหนดทักษะ**คร่อมวิชา**(Trans-disciplinary skills standards)ที่ต้องใช้ในการจัดการเรียนรู้
 ให้กับผู้เรียน เช่น กระบวนการกลุ่ม การวิเคราะห์ การเขียนรายงาน ฯลฯ ที่เป็นทักษะที่สามารถใช้ได้
 หลายวิชา หรือเป็นการยืมทักษะของวิชาอื่นมาใช้ เช่น การเขียนของวิชาภาษาไทย หน่วยฯนี้ กำหนดได้
 ดังนี้

- 8.1 การคิดวิเคราะห์
- 8.2 การเขียนเรียงความ
- 8.3 การเขียนรายงาน
- 8.4 กระบวนการกลุ่ม
- 8.5 การสัมภาษณ์

9. กำหนดการ**แสดงออก**ของผู้เรียนที่เป็นหลักฐานที่แสดงว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตาม
 ความรู้(K) ทักษะกระบวนการ(P) และ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม(A) ที่ครูผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นกับ
 ผู้เรียน ให้ครบทุก Concept โดยการออกแบบการประเมินผลการเรียนรู้ให้เหมาะสมสำหรับความรู้ และ
 ทักษะเฉพาะวิชาแต่ละรายการ โดยกำหนดเป็น 6 วิธีของการประเมินผลการเรียนรู้ ได้แก่

9.1 ปรนัยเลือกตอบคำตอบที่ถูก(Selected response)

9.2 เติมคำ หรือข้อความสั้น ๆ(Constructed response)

9.3 เขียนข้อความ หรือ อรรถนัย(Essay)

9.4 การประเมินผลงานที่เกิดขึ้นในโรงเรียน (School product/performance) หรือสถานการณ์จำลองในสถานศึกษา

9.5 การประเมินในบริบทของความเป็นจริง หรือในเหตุการณ์จริง ในสถานการณ์จริง หรือในชีวิตจริง นอกสถานศึกษา(Contextual product/performance)

9.6 การประเมิน/การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนตลอดการเรียนรู้(On-going tools/Observation)ใน 1 หน่วยการเรียนรู้

โดยนำวิธีการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ มาจัดทำเป็นตาราง ผังการประเมินผลการเรียนรู้ และกำหนดการแสดงผลของผู้เรียน ทั้งสำหรับความเข้าใจที่คงทน จิตพิสัย ความรู้และทักษะเฉพาะวิชา และ ทักษะक्रमวิชาของหน่วยฯ ดังนี้

ผังการประเมินผลการเรียนรู้

เป้าหมายการเรียนรู้	ปรนัย เลือกตอบ	เติมคำ/ ข้อความ	เขียนบรรยาย	ผลงานในโรงเรียน	ประเมินใน สถานการณ์จริง	สังเกตตลอด หน่วยฯ
<p>ความเข้าใจที่คงทน -ทักษะการดำรง ชีวิตอย่างเหมาะสม ของวัยรุ่น ท่ามกลาง การเปลี่ยนแปลง โดยการประยุกต์ใช้ แนวคิดปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง</p>			<p>-สรุปหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง -เขียนแสดงความคิดเห็น “วัยรุ่นจะดำรงชีวิต อย่างไรท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลก ปัจจุบัน”</p>	<p>-แบ่งกลุ่มแสดงบทบาท สมมติ -สัมภาษณ์วัยรุ่นใน สถานศึกษาเกี่ยวกับ การดำรงชีวิตประจำวัน</p>		<p>สังเกตการณ์นำ ปรัชญา เศรษฐกิจ พอเพียง ไป ประยุกต์ใช้ ใน ชีวิตประจำวัน ของนักเรียน</p>
<p>จิตพิสัย พึ่งตนเอง ประหยัด และเห็นคุณค่าใน ตนเอง</p>						<p>นักเรียนและ ผู้ปกครองสังเกต พฤติกรรมของ นักเรียนเกี่ยวกับ -พึ่งตนเอง – ประหยัด-เห็น คุณค่าในตนเอง</p>

เป้าหมายการเรียนรู้	ปรนัย เลือกตอบ	เติมคำ/ ข้อความ	เขียนบรรยาย	ผลงานในโรงเรียน	ประเมินใน สถานการณ์จริง	สังเกตตลอด หน่วยฯ
						-มีภูมิคุ้มกัน ในการดำรงชีวิต ประจำวัน
ความรู้และทักษะ เฉพาะวิชา สังคมศึกษา -อธิบายการปฏิบัติ ตนในการเป็น สมาชิกที่ดีของ ครอบครัว และการ ปฏิบัติตามสิทธิ หน้าที่ของ การเป็น พลเมืองดี ตาม กฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย		-ตอบ คำถามสิทธิ หน้าที่ของ การเป็น พลเมืองดี		-จัดเวทีอภิปรายแนว ทางการปฏิบัติตนในการ เป็นสมาชิกที่ดีของ ครอบครัว และการ ปฏิบัติตามสิทธิ หน้าที่ ของการเป็นพลเมืองดี ตามกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย		

เป้าหมายการเรียนรู้	ปรนัย เลือกตอบ	เติมคำ/ ข้อความ	เขียนบรรยาย	ผลงานในโรงเรียน	ประเมินใน สถานการณ์จริง	สังเกตตลอด หน่วยฯ
-วิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลง โครงสร้างของ สังคมไทยในอดีต จนถึงปัจจุบันเน้น สถาบันครอบครัว			-เขียนเรียงความอธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลง ของสังคมไทย จากอดีตถึงปัจจุบัน และ ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของ สังคมไทย เน้นสถาบันครอบครัว			
-อธิบายหลักการ ของปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิต			-เขียนอธิบายหลักการของปรัชญาเศรษฐกิจ พอเพียงเพื่อการดำรงชีวิต	-จัดนิทรรศการแสดง หลักการของปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อ การดำรงชีวิตและแนว การปฏิบัติตามหลัก ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		
สุขศึกษา พลศึกษา -อธิบายพัฒนาการ ทางร่างกาย และ อารมณ์ของวัยรุ่น			-เขียนรายงานพัฒนาการด้านร่างกาย และ อารมณ์ของวัยรุ่น			

เป้าหมายการเรียนรู้	ปรนัย เลือกตอบ	เติมคำ/ ข้อความ	เขียนบรรยาย	ผลงานในโรงเรียน	ประเมินใน สถานการณ์จริง	สังเกตตลอด หน่วยฯ
-วิเคราะห์การดำเนิน ชีวิตของวัยรุ่น			-เขียนรายงานสรุปการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น จากการสัมภาษณ์	-สัมภาษณ์เพื่อนนักเรียน เกี่ยวกับการดำเนินชีวิต ของวัยรุ่น -จัดทำแผ่นพับเผยแพร่ สรุปผลการดำเนินชีวิต ของวัยรุ่น พร้อมทั้ง ชี้ให้เห็นผลเสียในส่วนที่ ไม่เหมาะสมแก่ชีวิตวัยรุ่น		
-อธิบายแนว การปฏิบัติเพื่อ หลีกเลี่ยงพฤติกรรม เสี่ยง			-เขียนบอกลักษณะของพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ และสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง -วิเคราะห์กรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผู้ที่มีพฤติกรรม เสี่ยง แล้วเขียนอธิบายวิธีการหลีกเลี่ยง พฤติกรรมเสี่ยง และเขียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการแก้ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงจาก กรณีศึกษา			

เป้าหมายการเรียนรู้	ปรนัย เลือกตอบ	เติมคำ/ ข้อความ	เขียนบรรยาย	ผลงานในโรงเรียน	ประเมินใน สถานการณ์จริง	สังเกตตลอด หน่วยฯ
-แสดงออกถึง ทักษะการดำรงชีวิต เกี่ยวกับ การหลีกเลี่ยง พฤติกรรมเสี่ยง				-จัดทำแผ่นพับเกี่ยวกับ ทักษะการดำรงชีวิตที่ หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง -จัดนิทรรศการเกี่ยวกับ ทักษะการดำรงชีวิตที่ หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง -แสดงบทบาทสมมติ เกี่ยวกับทักษะการ ดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยง พฤติกรรมเสี่ยง		
การงานอาชีพฯ -เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อการดำรงชีวิต			-เขียนสรุปรายงานการเลือกใช้เทคโนโลยีใน ชีวิตประจำวันของนักเรียน จากการสัมภาษณ์	-สัมภาษณ์เพื่อนนักเรียน ระดับชั้น ม.ปลาย เกี่ยว กับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน		

เป้าหมายการเรียนรู้	ปรนัย เลือกตอบ	เติมคำ/ ข้อความ	เขียนบรรยาย	ผลงานในโรงเรียน	ประเมินใน สถานการณ์จริง	สังเกตตลอด หน่วยฯ
ทักษะเครื่องมือวิชา 1. การเขียน เรียงความ 2. การเขียนรายงาน 3. การคิดวิเคราะห์ 4. การทำงานกลุ่ม 5. การสัมภาษณ์			การเขียนเรียงความ -อธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย จากอดีตถึงปัจจุบัน และผลกระทบที่เกิดขึ้น จากการเปลี่ยนแปลง เน้นสถาบันครอบครัว -เขียนอธิบายหลักการของปรัชญาเศรษฐกิจ พอเพียงเพื่อการดำรงชีวิต -เขียนบอกลักษณะของพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ และสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง -เขียนอธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง และเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการ แก้ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงจากกรณีศึกษา การเขียนรายงาน -เขียนรายงานพัฒนาการด้านร่างกาย และ อารมณ์ของวัยรุ่น -เขียนรายงานสรุปการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น จากการสัมภาษณ์	การทำงานกลุ่ม -เขียนรายงานพัฒนาการ ทางร่างกายอารมณ์ของ วัยรุ่น -เขียนอธิบายสาเหตุการ เปลี่ยนแปลงของ สังคมไทยฯ -สัมภาษณ์และสรุป พฤติกรรมการใช้ เทคโนโลยีใน ชีวิตประจำวัน และ การดำเนินชีวิตของวัยรุ่น ตามแนวปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง		

เป้าหมายการเรียนรู้	ปรนัย เลือกตอบ	เติมคำ/ ข้อความ	เขียนบรรยาย	ผลงานในโรงเรียน	ประเมินใน สถานการณ์จริง	สังเกตตลอด หน่วยฯ
			<p>-สรุปรายงานการเลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันของนักเรียนจากการสัมภาษณ์</p> <p>การคิดวิเคราะห์</p> <p>-วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคมในอดีตจนถึงปัจจุบัน เน้นสถาบันครอบครัว</p> <p>-วิเคราะห์กรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยง</p>	<p>-วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคมในอดีตจนถึงปัจจุบัน เน้นสถาบันครอบครัว</p> <p>-วิเคราะห์กรณีตัวอย่างพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นและเสนอวิธีการ</p>		
<p>หมายเหตุ ตัวอย่างการออกแบบการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ “วัยรุ่นยุคใหม่ก้าวไกลอย่างสมดุล” นายเฉลิม ฝึกอ่อน ได้ปรับปรุงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2550 จากคณะที่ได้รับมอบหมายจากสำนักพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สพฐ. ที่ได้จัดทำหน่วยฯ นี้เมื่อ 6-10 เมษายน 2550 จัดทำโดย นายเจริญพรประสิทธิ์ ศึกษานิเทศก์ สพท.ตราด, นายเฉลิม ฝึกอ่อน ศึกษานิเทศก์ สพท.ลำพูน เขต 1, นายสมชัย แซ่เตีย ศึกษานิเทศก์ สพท.เชียงใหม่ เขต 4, นางสาวพิสมร วิทยุศล ศึกษานิเทศก์ สพท.อุตรดิตถ์ เขต 2, และนางนิตยา น้อยพินิจ ครู โรงเรียนลาดยาวพิทยาคม สพท.นครสวรรค์ เขต 2</p>				<p>หลีกเลี่ยง</p> <p>-จัดนิทรรศการปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</p> <p>-แสดงบทบาทสมมุติเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง</p>		

สำหรับการประเมินการเขียนบรรยาย ผลงานในโรงเรียน การประเมินในสถานการณ์จริง และ การสังเกต ครูผู้สอนควรจัดทำมิติคุณภาพ(Rubrics)สำหรับประเมินผลงานของนักเรียน ตัวอย่างมิติ/ ประเด็นการประเมินผลงานต่าง ๆ เช่น (ครูผู้สอนนำไปปรับใช้ได้)

เขียนสารคดีเกี่ยวกับ	การทำหนังสือเล่มเล็ก	การวิพากษ์ผลงาน
1. เนื้อหา	1. เนื้อหา	1. ตรงประเด็น
2. น่าอ่าน	2. การนำเสนอ	2. มีเหตุผล
3. ใช้ภาษาสละสลวย	3. การใช้ภาษา	3. สร้างสรรค์
4. แนวคิดแปลกใหม่ เป็นประโยชน์	4. ภาพประกอบ	
	5. ความคิดสร้างสรรค์	
การทำ Mind map	การสาธิต	การทำโครงงาน
1. ประเด็นหลัก	1. น่าสนใจ	1. การวางแผน
2. ประเด็นรอง	2. แปลกใหม่	2. การดำเนินงานตาม ขั้นตอน
3. ประเด็นย่อย	3. เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน	3. การสรุปผล
4. รูปแบบ	4. การประยุกต์ใช้	4. การนำผลการดำเนินงาน ไปประยุกต์ใช้ใน
การโต้วาที	บันทึกผลการเรียนรู้	การเขียนบรรยาย
1. พุดตรงประเด็น	1. ครอบคลุม	1. ครอบคลุม
2. การใช้เหตุผล	2. อ่านเข้าใจง่าย	2. ลำดับขั้นตอน
3. การใช้ไหวพริบ แก้ไขปัญหา เฉพาะหน้า	3. เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน	3. สื่อความหมาย
4. การใช้เวลา	4. สะอาดเรียบร้อย	4. แนวคิด
การจัดนิทรรศการ	กระบวนการกลุ่ม	การเขียนรายงาน
1. ตรงประเด็น	1. การแบ่งงาน	1.รูปแบบการเขียน รายงาน
2. ครอบคลุมเนื้อหา	2. การแสดงความคิดเห็น	2.เนื้อหาสาระ
3. น่าสนใจ	3. การยอมรับกัน	3.การใช้ภาษา
4. คิดสร้างสรรค์	4. ความร่วมมือ	4.การสื่อความ
	5. ผลงาน	5.บรรณานุกรม

10. จัดกลุ่มหลักฐานการแสดงผลของผู้เรียน ให้เป็นลำดับที่เหมาะสมตามที่จะนำไปจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนจริง กิจกรรมที่สามารถจัดรวมกันได้ ควรจัดไว้ในกลุ่มเดียวกัน เช่น การจัดนิทรรศการ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมซ้ำซ้อน

กิจกรรม	การประเมิน
1.อภิปรายพลเมืองดี	1.อภิปรายแนวทางการปฏิบัติตนตามสิทธิ หน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี ตามกฎหมาย ประเพณี วัฒนธรรมไทย
2.มากมีการเปลี่ยนแปลง	2.เขียนเรียงความอธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยจาก อดีต ถึงปัจจุบัน และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย เน้นสถาบันครอบครัว
3.รุนแรงอารมณ์วัยรุ่น	3.เขียนรายงานพัฒนาการทางร่างกาย และอารมณ์ของวัยรุ่น
4.รู้จักมักคุ้นกับเศรษฐกิจพอเพียง	4. อธิบายหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิต 5. บันทึกการดำรงชีวิตของวัยรุ่นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง
5.อยู่เคียงเทคโนโลยี	6.สัมภาษณ์เพื่อนนักเรียนเกี่ยวกับการเลือกใช้เทคโนโลยีในการดำรงชีวิต 7. สัมภาษณ์เพื่อนนักเรียนเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น 8. เขียนสรุปรายงานการเลือกใช้เทคโนโลยีในการดำรงชีวิตของนักเรียน จากการสัมภาษณ์ 9. เขียนรายงานสรุปการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นจากการสัมภาษณ์
6.หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง	10.เขียนบอกลักษณะของพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ และสาเหตุที่ทำให้เกิด พฤติกรรมเสี่ยง 11. วิเคราะห์กรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยง แล้วเขียนอธิบาย วิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง และแสดงความคิดเห็นการแก้ปัญหา พฤติกรรมเสี่ยงจากกรณีศึกษา 12. จัดทำแผ่นพับเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง
7.เรียบเรียงเป็นการแสดง และนิทรรศการ	13.จัดนิทรรศการเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง 14. แสดงบทบาทสมมุติเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น

11. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นการกำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ หรือจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ โดยนำการแสดงผลของผู้เรียน ที่เป็นหลักฐานว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจสำหรับความรู้ และทักษะเฉพาะวิชาที่กำหนด ในผังการประเมินผลการเรียนรู้ แต่ละรายการมากำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ หรือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน กำหนดสื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ และจำนวนชั่วโมง ของแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมตลอดหน่วยการเรียนรู้ โดยกำหนดในตาราง การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้(เวลาเรียน 18 ชั่วโมง)

กิจกรรม	การประเมิน	การจัดการเรียนรู้	สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้	เวลา
1.อภิปรายพลเมืองดี	1.อภิปรายแนวทางการปฏิบัติตนตามสิทธิ หน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี ตามกฎหมาย ประเพณี วัฒนธรรมไทย	1.แบ่งกลุ่มผู้เรียนให้สืบค้นข้อมูลการปฏิบัติตนตามสิทธิ และหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี ตามกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ทั้งในครอบครัว และภายนอก จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ แล้วสรุปแนวทางการปฏิบัติ โดยครูอาจจะแบ่งให้แต่ละกลุ่มสืบค้นข้อมูล แต่ละด้านแตกต่างกัน 2.จัดเวทีให้แต่ละกลุ่มอภิปราย ข้อมูลที่ได้สืบค้นมา เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกัน และกัน	1.แหล่งการเรียนรู้ เช่น ผู้ปกครอง คนในชุมชน อินเทอร์เน็ต เอกสาร ฯลฯ	-สืบค้น ข้อมูล นอกเวลา อภิปราย 1 ชม.
2.มากมี การเปลี่ยนแปลง	2.เขียนเรียงความอธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย จาก อดีตถึงปัจจุบัน และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย เน้นสถาบันครอบครัว	ใช้กระบวนการกลุ่มทำกิจกรรมต่อไปนี้ 1.สืบค้นข้อมูลสภาพสังคมไทยในอดีตและปัจจุบัน ด้านการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคมเน้นสถาบันครอบครัว ค่านิยม ความเชื่อการดำรงชีวิต และพฤติกรรมวัยรุ่น 2.วิเคราะห์เปรียบเทียบสภาพสังคมไทยในอดีต และปัจจุบัน เน้นสถาบันครอบครัว ด้านค่านิยม ความเชื่อ ความเป็นอยู่ พฤติกรรมวัยรุ่น 3.วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้สังคมด้านต่าง ๆ ข้างต้นเปลี่ยนแปลงไป และอธิบายผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการที่สังคมเปลี่ยนแปลงไป	1.เอกสาร วารสาร หนังสือพิมพ์ บทความเกี่ยวกับสภาพสังคมไทยในอดีต และปัจจุบัน 2.อินเทอร์เน็ต	2

กิจกรรม	การประเมิน	การจัดการเรียนรู้	สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้	เวลา
		4.เขียนเรียงความอธิบายสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย เน้นสถาบันครอบครัว		
3.รุนแรงอารมณ์วัยรุ่น	3.เขียนรายงานพัฒนาการทางร่างกาย และอารมณ์ของวัยรุ่น	1.สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการทางร่างกาย และอารมณ์ของวัยรุ่น 2.เปรียบเทียบพัฒนาการทางร่างกาย และอารมณ์ของวัยรุ่น จากข้อมูลที่สืบค้น กับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และอารมณ์ของตนเอง 3.เขียนรายงานพัฒนาการทางร่างกาย และอารมณ์ของวัยรุ่น	1.เอกสารเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น 2.เครือข่ายอินเทอร์เน็ต 3.ตัวนักเรียน	3
4.รู้จักมักคุ้นกับเศรษฐกิจพอเพียง	4. อธิบายหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อ การดำรงชีวิต	1.เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาบรรยายให้นักเรียนฟัง 2.สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพิ่มเติม และการปฏิบัติตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง 3.ออกแบบจัดนิทรรศการแสดงหลักการเศรษฐกิจพอเพียง และการดำรงชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง 4.จัดนิทรรศการแสดงหลักการเศรษฐกิจพอเพียง และการดำรงชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง	1. วิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2.เอกสาร เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง 3. อินเทอร์เน็ต	2 นอกเวลา

กิจกรรม	การประเมิน	การจัดการเรียนรู้	สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้	เวลา
		5.ประเมินผลการจัดนิทรรศการเผยแพร่ความรู้หลักการเศรษฐกิจพอเพียง และการดำรงชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง		
5.อยู่เคียงเทคโนโลยี	5.สัมภาษณ์เพื่อนนักเรียนเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น และการเลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันของนักเรียน 6. เขียนสรุปรายงานผลการสัมภาษณ์การดำรงชีวิตของวัยรุ่น และการเลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันของนักเรียน	สอนนักเรียนในเรื่อง: 1.วิธีการสัมภาษณ์ 2.การออกแบบคำถามที่จะสัมภาษณ์ 3.การตรวจสอบ Validity และ Reliability ของแบบสัมภาษณ์ 4.การกำหนดกลุ่มนักเรียนที่จะสัมภาษณ์(เก็บข้อมูล) 5.วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล 6.การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบกราฟ 7.การเขียนรายงานผลการสัมภาษณ์ 8.แบ่งกลุ่มในนักเรียนสัมภาษณ์เพื่อนนักเรียนระดับชั้น ม.ปลาย เกี่ยวกับการดำรงชีวิต และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวัน 9.วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ 10.ออกแบบการนำเสนอผลการสัมภาษณ์ 11.กำหนดกรอบการเขียนรายงานนำเสนอผลการสัมภาษณ์ 12.จัดทำกราฟนำเสนอผลการวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์	1.ใบความรู้ เรื่อง : -วิธีการสัมภาษณ์ -การออกแบบคำถามที่จะสัมภาษณ์ -การตรวจสอบ Validity และ Reliability ของแบบสัมภาษณ์ -การกำหนดกลุ่มนักเรียนที่จะสัมภาษณ์(เก็บข้อมูล) -วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล -การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบกราฟ -การเขียนรายงานผลการสัมภาษณ์ 2.แบบสัมภาษณ์	3 และ นอกเวลา

กิจกรรม	การประเมิน	การจัดการเรียนรู้	สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้	เวลา
		13.สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม 14.เขียนรายงานผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวัน 15.เผยแพร่ผลการสัมภาษณ์ และชี้ให้เห็นผลเสียของการดำรงชีวิตที่ไม่เหมาะสม และการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสมของวัยรุ่น (อาจจะทำในรูปแบบพับ)	3. ผลการสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับการดำรงชีวิต และการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน	
	7. บันทึกการดำรงชีวิตของวัยรุ่นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง	1.มอบหมายให้นักเรียนทุกคนบันทึกพฤติกรรมการณ์เป็นอยู่ของตนเอง ที่สอดคล้องกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือ การมีเหตุผล ความพอเพียง การสร้างภูมิคุ้มกัน การมีความรู้คู่คุณธรรมโดยบันทึกทุกวัน เวลา 1 ภาคเรียน 2.นำบันทึกมาเล่าสู่กัน แลกเปลี่ยนชื่นชมความคิดของนักเรียนแต่ละคน 3.นักเรียนทุกคนสรุปผลการปฏิบัติตนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เก็บไว้ใน Portfolio ของนักเรียน 4.ผู้ปกครองบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนของนักเรียนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4. สมุดบันทึกการดำเนินชีวิตของนักเรียนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 5.แบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่ให้ผู้ปกครองสังเกตและบันทึก 6. ผู้ปกครอง และบุคคลสำคัญในชุมชน	นอกเวลา 1 ภาคเรียน 2

กิจกรรม	การประเมิน	การจัดการเรียนรู้	สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้	เวลา
6. หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง	8. เขียนบอกลักษณะของพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ และสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง	1. สืบค้นข้อมูลลักษณะพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ ของวัยรุ่น ตลอดจนสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ 2. เขียนบอกลักษณะของพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ และสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง และนำเสนอข้อมูลที่สืบค้นแลกเปลี่ยนกับเพื่อน	1. เอกสาร วารสาร บทความเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 2. อินเทอร์เน็ต 3. ผู้ปกครอง และบุคคลสำคัญในชุมชน	สืบค้น นอกเวลา 1
	9. วิเคราะห์กรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยง แล้วเขียนอธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง และแสดงความคิดเห็นการแก้ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงจากกรณีศึกษา	1. สืบค้นข้อมูลความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ และเลือกพฤติกรรมเสี่ยงที่พบ 2. สืบค้นหากรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นในปัจจุบัน ที่สนใจ 1 กรณี 3. สืบค้นข้อมูลวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 4. วิเคราะห์กรณีตัวอย่างเกี่ยวกับผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงที่สืบค้นมา และเสนอแนวคิดว่าวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงดังกล่าว 5. สรุปผลการวิเคราะห์ และเขียนอธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นพร้อมทั้งวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น	1. เอกสาร วารสาร บทความเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 2. อินเทอร์เน็ต 3. ผู้ปกครอง และบุคคลสำคัญในชุมชน	3

กิจกรรม	การประเมิน	การจัดการเรียนรู้	สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้	เวลา
	10. จัดทำแผนพับเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง	1. ออกแบบแผนพับเผยแพร่ผลเสียของการมีพฤติกรรมเสี่ยง 2. จัดทำแผนพับเผยแพร่ให้เพื่อนทราบผลเสียของการมีพฤติกรรมเสี่ยงพร้อมทั้งวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 3. แจกแผนพับเผยแพร่ผลเสียของการมีพฤติกรรมเสี่ยงพร้อมทั้งวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงผลเสียของการมีพฤติกรรมเสี่ยงพร้อมทั้งวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงผลเสียของการมีพฤติกรรมเสี่ยงพร้อมทั้งวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น		2
7. เรียบเรียงเป็น การแสดง และ นิทรรศการ	11. จัดนิทรรศการเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง	1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นทั้งใน และ ต่างประเทศ 2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 3. จัดนิทรรศการแสดงทักษะการดำรงชีวิตของวัยรุ่น ที่ หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง 4. ประเมินผลการจัดนิทรรศการ	1. เอกสาร วารสาร บทความ เกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 2. อินเทอร์เน็ต 3. ผู้ปกครอง และบุคคล สำคัญในชุมชน	นอกเวลา

กิจกรรม	การประเมิน	การจัดการเรียนรู้	สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้	เวลา
	12. แสดงบทบาทสมมุติเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น	1.ออกแบบการแสดงบทบาทสมมุติเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 2.แสดงบทบาทสมมุติเกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง 3.ประเมินผลการแสดงบทบาทสมมุติ	4.บทแสดงบทบาทสมมุติ ทักษะการดำรงชีวิตที่หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น 5.แบบประเมินการแสดงบทบาทสมมุติ	3

หมายเหตุ 1.ใช้กระบวนการกลุ่ม ในการปฏิบัติกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2.ในการประเมินผลการเรียนรู้ ประเมินเดี่ยว และกลุ่มตามความเหมาะสม

(หลังจากนี้ ครูผู้สอนควรนำข้อมูลจากตารางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ไปวางแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นรายชั่วโมงให้ละเอียด ชัดเจนยิ่งขึ้น ตามรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา มีใบงาน ใบความรู้ และสื่อการเรียนรู้ที่ต้องใช้ พร้อมทั้งแบบประเมิน พร้อม Rubrics สำหรับประเมินการแสดงออกของผู้เรียน ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ จะทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลยิ่งขึ้น)

12. ตรวจสอบความเหมาะสมของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยให้เพื่อนครู ที่สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกัน ช่วงชั้นเดียวกัน อย่างน้อย 3 คน (ที่ไม่ใช่ผู้ร่วมทำหน่วยการเรียนรู้ที่ให้ตรวจสอบ) ให้ช่วยกันตรวจสอบความเหมาะสมของกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่การกำหนดหน่วยการเรียนรู้ กำหนด Concepts ... จนถึงการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ถ้ามีส่วนในที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ครูผู้สอนเจ้าของหน่วยการเรียนรู้ ต้องปรับปรุง แก้ไขให้เหมาะสม ก่อนนำไปจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

13. นำผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ไปจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน หลังจากการจัดการเรียนรู้แล้ว นอกจากครูผู้สอนจะประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้ว ต้องประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนด้วยว่า ด้วยการออกแบบการเรียนรู้นี้ ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างไร มีความพึงพอใจอย่างไร ผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อคุณภาพของผู้เรียนอย่างไร ครูพอใจกับคุณภาพของผู้เรียนอย่างไร ฯลฯ

เอกสารอ้างอิง

- เพ็ญนิ หล่อวัฒนพงษ์. การสร้างหน่วยการเรียนรู้. เอกสารประกอบการอบรม หลักสูตรผู้นำ
การเปลี่ยนแปลง เพื่อรองรับการกระจายอำนาจ สำหรับศึกษานิเทศก์. เอกสารอัดสำเนา. มปป.
Department of Education Tasmania. (5 November 2004). Principle of Backward Design. สืบค้นเมื่อ
วันที่ 11 เมษายน พ.ศ.2550. จาก:<http://www.itag.education.tas.gov.au/Planning/models/princbackdesign.htm>
- Glen Hammond. (22 January 2007). Understanding by Design. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 เมษายน
พ.ศ.2550. จาก:http://www.xnet.rrc.mb.ca/glenh/understanding_by_design.htm
- Greece Central School District. (26 February 2007). Backward Design 101. สืบค้นเมื่อวันที่
11 เมษายน พ.ศ.2550.
จาก:<http://www.arps.org/users/ms/coaches/Backward%20design%20101.htm>
- Greece Central School District. (11 April 2007). Backward Design. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 เมษายน
พ.ศ.2550.
จาก:<http://www.greece.k12.ny.us/instruction/ela/6-12/BackwardDesign/overview.htm>