

ข้อในปัญหาที่ต้องการทราบ

(๔) สรุปผล นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาเสนอรายงานต่อชั้นเป็นกลุ่ม มีการอภิปราย ซักถาม เปรียบเทียบกับความรู้ที่ได้จากแหล่งอื่น เป็นต้น

๒. การอภิปรายกลุ่มใหญ่ (Large group discussion) เป็นการสนทนา ปรึกษาหารือระหว่างผู้เรียน หรือผู้เรียนทั้งชั้นร่วมกันพิจารณาปัญหาตามหัวข้อเรื่องที่กำหนด ร่วมกันแสดงความคิดเห็นทำให้เกิดการ เปรียบเทียบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนกับผู้อื่น ก่อให้เกิดเจตคติและความคิดกว้างขวาง

๓. การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small group discussion) เป็นการแบ่งผู้เรียน ออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มหนึ่งประมาณ ๔ - ๗ คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสนทนาปรึกษาหารือในหัวข้อที่ กำหนดไว้ในเวลาที่จำกัด เพื่อนำกลับไปรายงานผลต่อที่ประชุมใหญ่ วิธีนี้ผู้เรียนแต่ละคนมี โอกาสแสดงความคิดเห็นได้เต็มที่กว่าการอภิปรายกลุ่มใหญ่ ซึ่งมีสมาชิกมากเกินไป

๔. การระดมความคิด (Brainstorm) เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนใน ชั้น ได้ใช้ความคิดของตนเสนอแนะวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะ เรื่องให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะนึกได้ ภายในเวลาที่จำกัด วิธีนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้เสนอความคิดที่มากและกว้างขวาง มากกว่าเป็นการ ใช้เหตุผลความคิดเห็นที่ได้จะนำมาอภิปรายกันอีกครั้ง

๕. วิธีอื่น วิธีสอนอื่น ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการ เรียนการสอนประชากร เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การบรรยาย การเชิญวิทยากรมาบรรยาย การศึกษานอก สถานที การศึกษา เป็นรายกรณี และการ เล่น เกม เป็นต้น

ตัวอย่างการสอนวิชาประชากรศึกษา

ตัวอย่างต่อไปมีคัดแปลงมาจากบทเรียนตัวอย่างของโครงการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น เกี่ยวกับประชากรศึกษา ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๑๖

บทเรียนที่ ๑

หัวข้อ เรื่อง ขนาดของครอบครัวและจำนวนบุตรที่เหมาะสม

ความคิดรวบยอดและสรุปหลักการ

การมีจำนวนสมาชิกในครอบครัวที่พอเหมาะสมควร จะทำให้ที่อยู่อาศัยไม่แออัด ได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง และมีอาหารบริโภคเพียงพอ ครอบครัวนั้นจะอยู่กันอย่างมีความสุข

จุดประสงค์

๑. นักเรียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับภาวะครอบครัวของคนได้
๒. นักเรียนบอกข้อดีและข้อเสียของการมีสมาชิกในครอบครัวมากหรือน้อยได้
๓. นักเรียนสรุปลักษณะของครอบครัวที่จะอยู่กันอย่างมีความสุขได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ขนาดของครอบครัวที่เหมาะสมโดยพิจารณาถึงสิ่งต่อไปนี้

๑. รายได้ของครอบครัวเพียงพอสำหรับใช้จ่ายเป็นค่าอาหาร ค่าเครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ค่าที่อยู่อาศัย ค่าใช้จ่ายในการศึกษาเล่าเรียนของสมาชิกและอื่น ๆ
๒. ที่อยู่อาศัยไม่แออัดยัดเยียด ถูกสุขลักษณะ บริการด้านสาธารณสุขเพียงพอ สภาพแวดล้อมเหมาะสม
๓. อาหารสำหรับบริโภคเพียงพอ และมีคุณภาพดีพอที่จะทำให้มีสุขภาพอนามัยสมบูรณ์
๔. มีการป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ และการรักษาสุขภาพอนามัย
๕. การให้การศึกษา สามารถให้การศึกษาแก่สมาชิกในครอบครัวได้โดยทั่วถึง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูทบทวนความรู้เดิม เกี่ยวกับลักษณะของผู้มีสุขภาพอนามัยสมบูรณ์ ว่าควรมีลักษณะอย่างไร
๒. ครูถามจำนวนพี่น้องของนักเรียนแต่ละคน แล้วแบ่งกลุ่มนักเรียนที่มีพี่น้องจำนวนเท่ากันไว้กลุ่มเดียวกันดังนี้
กลุ่มที่ ๑ มีพี่น้อง ๔ คน
กลุ่มที่ ๒ มีพี่น้อง ๗ คน
กลุ่มที่ ๓ มีพี่น้อง ๖ คน
กลุ่มที่ ๔ มีพี่น้อง ๔ คน
กลุ่มที่ ๕ มีพี่น้อง ๔ คน
กลุ่มที่ ๖ มีพี่น้อง ๓ คน
กลุ่มที่ ๗ มีพี่น้อง ๒ คน

ในแต่ละกลุ่มควรมีสมาชิก ๔ - ๗ คน กลุ่มใดมีสมาชิกมากอาจแยกเป็น ๒ - ๓ กลุ่มได้ หรือกลุ่มใดมีสมาชิกน้อยอาจรวมกับกลุ่มถัดไป การรวมกลุ่มหรือแยกกลุ่มควรถือหลักดังนี้

๑. กลุ่มที่มีพี่น้อง ๔, ๗, ๖, ๔
๒. กลุ่มที่มีพี่น้อง ๔, ๓, ๒, ๑

กิจกรรมขั้นพัฒนา

๑. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับภาวะครอบครัวของตนตามหัวข้อต่อไปนี้
 - จำนวนผู้อยู่อาศัยอื่น ๆ ในครอบครัว
 - สภาพที่อยู่อาศัย
 - อาหารการกินและสุขภาพอนามัย
 - การให้การศึกษาแก่สมาชิก

- รายจ่ายของครอบครัว
- ปัญหาในครอบครัว
- ข้อดีและข้อเสียของการมีสมาชิกในครอบครัวมากหรือน้อย

๒. ให้นักเรียนรายงานผลการอภิปราย

กิจกรรมขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปหลังจากการ เสนอรายงานของนักเรียน ควรสรุปดังนี้
ครอบครัวจะอยู่กันได้อย่างมีความสุข ควรจะมีความ เป็นอยู่ในลักษณะดังต่อไปนี้
มีอาหาร เพียงพอและมีคุณภาพดี เหมาะแก่การมีสุขภาพอนามัยที่แข็งแรง และ
สมบูรณ์

- ๑. มีที่อยู่อาศัย ไม่แออัดยัดเยียด
- ๒. มีการป้องกันโรคภัยไข้เจ็บและการรักษาสุขภาพอนามัย
- ๓. มีความสามารถให้การศึกษาบุตรได้โดยทั่วถึง
- ๔. จำนวนสมาชิกในครอบครัว(พี่น้อง)ที่เหมาะสม น่าจะเป็น ๒ - ๔ คน
- ๕. อื่น ๆ

บทเรียนที่ ๒

หัวข้อเรื่อง ความเชื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรมอันเนื่องมาจากภูมิประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเกินไป

ความคิดรวบยอดและสรุปหลักการ

- ๑. เมืองที่มีประชากรอยู่กันอย่างหนาแน่น มีแนวโน้มก่อให้เกิดความเชื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรม

๒. ปัญหาทางด้าน เศรษฐกิจ เป็นตัวการสำคัญ สภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นแรงผลักดันให้ประชากรมีความ เสื่อมทางด้านศีลธรรมและวัฒนธรรม
๓. การควบคุมการ เพิ่มพล เมือง เป็นทางหนึ่งที่จะช่วยลดปัญหาทางด้าน เศรษฐกิจ และความ เสื่อมทางด้านศีลธรรมและวัฒนธรรม

จุดประสงค์

๑. บอกลักษณะที่แตกต่างกันของ ประชากรที่ย้ายเข้ามาอยู่ในกรุง เทพฯ ได้
๒. ยกตัวอย่างการกระทำที่แสดง ความ เสื่อมทางศีลธรรม และวัฒนธรรมในเมืองใหญ่ ๆ ได้อย่างน้อย ๖ ตัวอย่าง
๓. อภิปรายสาเหตุที่ทำให้ เกิดความ เสื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรมได้ถูกต้อง
๔. เสนอแนะแนวทางในการปฏิบัติ เพื่อลดปัญหาความ เสื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรมได้อย่างน้อย ๓ ข้อ

เนื้อหา

การที่มีประชากร เพิ่มมากขึ้นและอยู่กันอย่างหนาแน่นก่อให้เกิดปัญหาต่อประเทศชาติหลายประการ ปัญหาหนึ่งก็คือ ทำให้เกิด ความ เสื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรม ทั้งนี้เกิดจากสาเหตุสำคัญ ๒ ประการ คือ

๑. ความบีบคั้นทาง เศรษฐกิจ ประชาชนต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดของตนเอง และครอบครัว ซึ่งความดิ้นรนเหล่านั้นอาจมีทั้งในทางที่ถูกต้องตามกฎหมาย และผิดกฎหมาย เด็กเห็นตัวอย่างไม่ดี เช่น การค้าของผิดกฎหมาย การพนัน คอรัปชั่น รั ้ ปล้น ช้ำบ้างครั้งผู้ทำผิดยังถ่ายทอดความชั่วสู่เด็ก และเยาวชน เช่น สั่งสอน จ้าง วานใช้ให้ทำผิด หรือเป็นเครื่องมือทำ ความผิด บิดามารดามุ่งแต่ทำมาหากินไม่มีเวลาเอาใจใส่อบรมบุตรหลาน
๒. สาเหตุทางสังคม อิทธิพลของสื่อสารมวลชน เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และหนังสือต่าง ๆ ซึ่งแสดงวิธีของอาชญากร ซึ่งเร้าอารมณ์ เพลง ระบายเสีย ทำให้เกิดการหลงผิด ประชาชนห่างเหินศาสนา

ขาดการพัฒนาโนธรรม ได้รับการอบรมสั่งสอนไม่เพียงพอทำให้จิตใจไม่
มั่นคง สังคมขาดการควบคุมที่ดี ขาดคุณภาพและความยุติธรรม คนชั่ว
ไม่ได้รับโทษตามสถานะ ผู้นำในสังคมประพฤติตนเหลวแหลก ยึดถือค่านิยมผิด ๆ เช่น เห็นแก่เงินตราและพวกพ้อง การคบเพื่อนเลวทำให้ชักจูง
ไปในทางชั่ว การแพร่ระบาดของวัฒนธรรมต่างชาติ ที่ขัดต่อวัฒนธรรมอัน
ดีงามของไทย เป็นต้น

สื่อการเรียนการสอน

เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง ความสัมพันธ์ทางศีลธรรมและวัฒนธรรมอันเกิด
จากชาติประชาชาติเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเกินไป (ความยาวสำหรับใช้อ่านในเวลา
๑๐ นาที)

กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมนำเข้าสู่เรียน

๑. แจกเอกสารประกอบการเรียนให้นักเรียนคนละ ๑ ชุด ใช้เวลาอ่าน ๑๐
นาที เพื่อให้นักเรียนมีพื้นฐานความรู้และแนวคิดเพียงพอที่จะนำมาอภิปราย
เอกสารดังกล่าวให้อ่านก่อนการสอน ขณะดำเนินการสอนจะไม่อนุญาตให้
นักเรียนหยิบขึ้นมาดู
๒. ครูตั้งปัญหาถามนักเรียนว่าเพราะเหตุใดกรุงเทพฯ จึงมีประชากรมาก โดย
ใช้ความรู้และความคิดจากวิชาต่าง ๆ ที่เคยเรียนมาแล้ว นักเรียนควร
ตอบว่า
 ๑. กรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลางการศึกษา
 ๒. กรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลางการค้าและการพาณิชย์
 ๓. กรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลางการปกครอง
 ๔. กรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลางการอุตสาหกรรม
 ๕. กรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลางการคมนาคมขนส่ง

๖. อื่น ๆ

กิจกรรมขั้นพัฒนา

ครูอธิบาย เพราะกรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลางของความเจริญและศูนย์กลางด้านต่าง ๆ ดังกล่าว จึงมีพลเมืองมาก แต่พลเมืองที่เป็นคนกรุงเทพฯ แท้ ๆ นั้นมีไม่มากนัก ส่วนใหญ่ย้ายมาจากที่อื่น

ครูถาม คนที่ย้ายเข้ามาอยู่ในกรุงเทพฯ แตกต่างกันในลักษณะสำคัญอย่างไรบ้าง

นักเรียนตอบ ควรตอบว่า แตกต่างกันในเรื่อง

๑. พื้นฐานทางการศึกษา
๒. พื้นฐานทางเศรษฐกิจ
๓. พื้นฐานทางสังคม

ครูอธิบาย การมีประชากรมากแต่ประชากรมีพื้นเพไม่เหมือนกันก่อให้เกิดปัญหาหลายประการ ปัญหาหนึ่งที่น่าจะสำคัญมาก คือ ปัญหาความเสื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรม มีข่าวอยู่เสมอและผู้ทรงคุณวุฒิขอร้องบ่อย ๆ ว่า คนในกรุงเทพฯ ศีลธรรมเสื่อมลง มีจิตใจต่ำลงทุกที และปรารถนาเป็นข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์เป็นประจำ ถ้านักเรียนติดตามข่าวอยู่เสมอและช่างสังเกตจะทราบข้อเท็จจริงว่า ข่าวเหล่านั้นเกิดขึ้นในกรุงเทพฯ และเมืองใหญ่ ๆ จะเกิดเป็นส่วนน้อยในชนบท

ครูถาม ให้นักเรียนยกตัวอย่างข่าวที่แสดงความเสื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรมซึ่งเกิดขึ้นเป็นประจำ (เพื่อเป็นการยืนยันว่าประชากรในกรุงเทพฯ มีแนวโน้มจะมีความเสื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรมมากขึ้น)

นักเรียนตอบ ควรได้คำตอบดังนี้

- การข่มขืน ล่อลวงหญิง การพนัน ค้ายาเสพติด การฉ้อโกง การลักทรัพย์ ฉกชิงวิ่งราว ขโมย การแต่งกายไม่สุภาพ การ

มีสถานอาบอบนวด การค้าประเวณี การค้าของเถื่อน การ
ปลอมแปลงสินค้า เป็นต้น

ครูถาม ชาวหรือมีภูมิตั้งกล่าว มีสาเหตุสำคัญมาจากอะไร

นักเรียนตอบ จากเอกสารประกอบการเรียน นักเรียนควรให้คำตอบได้ ๒
ประการ คือ

๑. สาเหตุทาง เศรษฐกิจ
๒. สาเหตุทางสังคม

ครูนำอภิปราย ให้นักเรียนแยกอภิปรายทีละประเด็น

๑. สาเหตุทาง เศรษฐกิจมีอะไรบ้าง
๒. สาเหตุทางสังคมมีอะไรบ้าง

นักเรียนตอบ ๑. ควรจะตอบว่าการว่างงาน อดอยาก ถูกจ้างงานให้ทำ
๒. อิทธิพลของสื่อสารมวลชน ขาดการอบรม เห็นตัวอย่างไม่ดี

ครูสรุป ปัญหาทาง เศรษฐกิจ เป็นตัวประกอบสำคัญ สภาพแวดล้อมทาง
สังคม เป็นแรงผลักดัน ปัญหาศีลธรรมเสื่อมจึงมีความรุนแรงในเมือง
ที่มีประชากรมากหรือหนาแน่น

กิจกรรมขั้นสรุป ถ้าต้องการลดปัญหาความเสื่อมทางศีลธรรมและวัฒนธรรมของ
ประชากรควรจะทำปฏิปที้อย่างไร ให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิด
เห็นและสรุป

นักเรียนสรุป

๑. ส่งเสริมให้ประชาชนมีงานทำ อยู่ดีกินดี
๒. เข้มงวดกวาดล้างการแต่งกายของเยาวชน
๓. เพิ่มโทษผู้กระทำความผิดต่าง ๆ ให้สูงขึ้น
๔. เข้มงวดกวาดล้างสื่อสารมวลชนในการเผยแพร่การกระทำ
และวัฒนธรรมที่ขัดต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของไทย

๕. ควบคุมการ เกิดหรือควบคุมการเพิ่มพล เมือง

๖. อื่น ๆ

เกมส์ประชากรศึกษา

(Population Education Games)

เกมส์ประชากรศึกษา เป็นวัสดุประกอบการเรียนการสอน มุ่งหวังให้ผู้เล่น เกิดแนวคิดเกี่ยวกับประชากรทั้งด้านดีและไม่ดี เป็นการสาธิตให้เห็นผลที่เกิดจากการมีครอบครัวเล็ก และครอบครัวใหญ่ ซึ่งเกิดจากการตัดสินใจของผู้เล่นที่สมมติเป็นหัวหน้าครอบครัว ตั้งแต่เริ่มเล่นเกมไปจนกระทั่งจบเกมส์ ผู้เล่นจะค่อย ๆ ทราบถึงปัญหาในครอบครัว และผู้เล่นจะตัดสินใจได้เองว่าควรมีครอบครัวขนาดใด และช่วงเวลาของการมีบุตรแต่ละคนควรเป็นเช่นใด การเล่นเกมนี้* จึงอาจมีผลต่อทัศนคติและต่อพฤติกรรมที่ปฏิบัติในชีวิตประจำวัน หรือในอนาคตของผู้เล่นแต่ละคนได้ไม่มากนัก

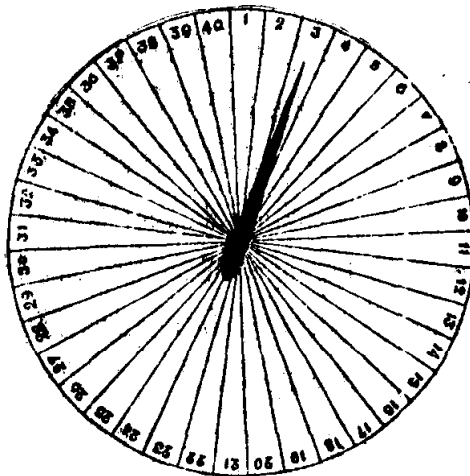
อุปกรณ์การเล่น

๑. กระดานสำหรับเล่นเกม
๒. บัตร year card ๑ ชุด จำนวน ๒๕ ใบ สำหรับผู้เล่นเปิดครั้งละ ๑ ใบ และปฏิบัติตามที่ year card นั้น กำหนด
๓. บัตรพิเศษ (supplementary year card) ๑ ชุด (๔ ใบ) ซึ่งจะเล่นเมื่อผู้เล่นทุกคนเล่นถึงปีที่ ๒๕ โดยจะปนกับบัตร year card
๔. อุปกรณ์แทนตัวเด็ก (marker) อาจเป็นรูปเด็ก หรือเข็มหมุดซึ่งมีหัวก็ได้ จำนวนชุดเท่ากับจำนวนผู้เล่น เช่น ถ้ามีผู้เล่น ๔ คน ก็จะมีอุปกรณ์ ๔ ชุด อนึ่ง อุปกรณ์หมึงชุดจะประกอบด้วยวัสดุรูปเด็กหรือเข็มหมุด ๔ อัน ซึ่งมีสีต่าง ๆ กัน

* ดร. โดนอลด์ เอส. ซอลส์ "เกมส์ประชากรศึกษา" วารสารประชากรศึกษา (แปลโดย สมคิด อิศระวัฒน์ กันยายน ๒๕๑๔) : หน้า ๒๓๑ - ๒๓๕.

๕. เครื่องกำหนด เวลา (year marker) . ยัน

ลักษณะของ เครื่องกำหนดเวลา



ช่องต่าง ๆ มี ๔๐ ช่อง = ๑ ปี เข็มชี้จะเคลื่อนที่ได้

- ๖. เงินสำหรับเล่น (ทำขึ้นเอง)
- ๗. คินสอ
- ๘. เศษกระดาษ(สำหรับคำนวณ)

วิธีเล่น

สมมติว่าผู้เล่นแต่ละคนเป็นคู่สมรสซึ่งเพิ่งแต่งงาน (ผู้เล่น ๑ คน = สามี X ภรรยา)
จะได้รับเงินรายได้ประจำปีของคู่สมรสปีละ ๔,๐๐๐ บาท และขณะเดียวกันต้องจ่ายเงินเป็นค่า
ใช้จ่ายประจำปีของตนเองกับภรรยา(หรือสามี) ปีละ ๒,๐๐๐ บาท จากนั้นก็ต้องตกลงใจว่า
ต้องการจะมีบุตรในปีแรกของการสมรสหรือไม่ ถ้าตกลงใจว่าจะมีบุตร ก็วางอุปรณ์แทนตัว
เด็ก(ผู้เล่นแต่ละคนจะใช้ ๑ สี แทนบุตรของเขา) ลงในช่องที่เขียนว่าอายุ ๑ ปี แสดงว่าบุตร
อายุ ๑ ปี หลังจากนั้นก็จ่ายเงินจำนวน ๔๐๐ บาท เป็นค่าเลี้ยงดูเด็กในแต่ละปี และหมุนเข็ม

เครื่องหมายกำหนดเวลา (year marker) ไปยังช่วงซึ่งเขียนเลข "๑" แสดงว่าแต่งงานแล้ว
เวลาผ่านมา ๑ ปี

การเล่น

๑. หลังจากผู้เล่นแต่ละคนได้รับเงินรายได้แล้วก็จ่าย เงินเป็นค่าใช้จ่ายประจำปี
ปี (๒,๐๐๐ บาท) จากนั้นจะตกลงใจว่าจะมีบุตรในปีแรกหรือไม่ ผู้เล่นแต่ละคนจะหยิบบัตร
year card ใบแรกจากกอง* และต้องทำตามที่บัตรกำหนด เมื่อทำตามที่บัตรกำหนดแล้วแสดง
ว่าเวลาผ่านมา ๑ ปี

๒. เมื่อสิ้นปีแรก เลื่อนเข็มที่เครื่องหมายกำหนดเวลา (year marker) ไปที่หมายเลข
เลข ๒ (แสดงว่าเวลาย่างเข้าปีที่ ๒) และเลื่อนอุปกรณ์แทนตัวเด็กจากหมายเลขที่แสดงว่าอายุ
๑ ขวบ ไปสู่หมายเลข ๒ (แสดงว่าลูกอายุ ๒ ขวบ) จากนั้นก็ทำตามขั้นที่ ๑ อีก คือ สักลุนใจ
ว่าจะมีลูกอีก ๑ คนหรือไม่ ถ้าสักลุนใจว่าไม่มีก็หยิบบัตร year card ใบต่อไป แต่ถ้าสัก
ลุนใจว่าจะมีลูกอีกก็วางอุปกรณ์แทนตัวเด็ก บนช่องที่แสดงว่าอายุ ๑ ปีก่อน แล้วจึงหยิบบัตร
year card ทำเช่นนี้เรื่อย ๆ ไป อย่าลืมว่าทุกปีต้อง

ก. รับเงินประจำปี

ข. เสียเงินค่าใช้จ่ายประจำปี

ค. เสียเงินค่าใช้จ่ายของบุตร

๓. เมื่อเด็กอายุ ๗ ขวบ (อายุเกณฑ์การศึกษาภาคบังคับ) ผู้เล่นต้องสักลุนใจ
ว่าจะส่งลูกคนนั้นไปโรงเรียนหรือให้อยู่ที่บ้าน ถ้าหากว่าส่งลูกไม่โรงเรียนก็จะต้องเสียค่า
ใช้จ่ายตามที่กำหนดไว้ข้างล่าง ซึ่งจะต้องเสียมากกว่าที่ลูกอยู่กับบ้าน และหากไม่ให้อุป
โรงเรียนเมื่อเด็กที่อยู่กับบ้านนั้นอายุเกิน ๑๒ ปี ก็จะต้องประกอบอาชีพหารายได้ให้กับครอบครัวได้
ข้อสังเกตประการหนึ่ง คือ รายจ่ายของเด็กที่เข้าโรงเรียนจะสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เข้าโรงเรียน
เด็กที่จบการศึกษา(ประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรือมหาวิทยาลัย) เมื่อไปทำงานเงินรายได้จะ
สูงกว่าคนที่ไม่ได้เรียน

* เมื่อหยิบบัตรใบแรกแล้วจะวางไว้ข้าง ๆ เมื่อหมดกองแล้วจึงสับบัตรทั้งหมด
อีกครั้ง.

ค่าใช้จ่ายและรายได้ของประชากร ซึ่งมีอายุและระดับการศึกษาต่างกัน

ก. รายจ่ายประจำปี

- เด็กอายุต่ำกว่า ๑๒ ปี

ไม่เข้าโรงเรียน เสียค่าใช้จ่ายปีละ ๕๐๐ บาท

เข้าโรงเรียน เสียค่าใช้จ่ายปีละ ๑,๐๐๐ บาท

- เด็กซึ่งเรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษา เสียค่าใช้จ่ายปีละ ๓,๐๐๐ บาท

- เด็กซึ่งเรียนอยู่ระดับวิทยาลัย เสียค่าใช้จ่ายปีละ ๔,๐๐๐ บาท

- บุคคลซึ่งอายุสูงกว่า ๑๒ ปี และไม่ได้เข้าโรงเรียนจะ เสียค่าใช้จ่าย

ปีละ ๑,๐๐๐ บาท

ข. รายได้ประจำปี

- ถ้าอายุต่ำกว่า ๑๒ ปี ยังไม่สามารถหาเงินได้

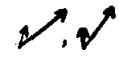
- คนซึ่งไม่ได้เรียนจบชั้นประถมศึกษา (แต่อายุสูงกว่า ๑๒ ปี) จะเริ่มมี

รายได้ปีละ ๑,๒๐๐ บาท

- คนซึ่งจบระดับประถมศึกษา มีรายได้ปีละ ๒,๕๐๐ บาท

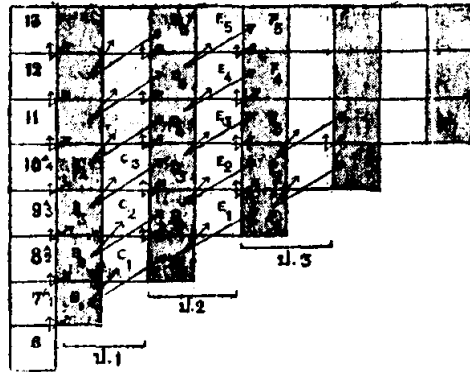
- คนซึ่งจบระดับมัธยมศึกษา มีรายได้ปีละ ๖,๕๐๐ บาท

- คนซึ่งจบระดับอุดมศึกษา มีรายได้ปีละ ๒๐,๐๐๐ บาท

๔. ในตอนต้นปีจะต้องเลื่อนอุปกรณ์แทนตัวเด็กบนตารางที่เล่นทุก ๆ ปี เช่น ทุกปีเด็กต้องมีอายุเพิ่มขึ้น ๑ ปี ก็เลื่อนอุปกรณ์นั้นขึ้นไป(ตามลูกศร)  ที่สำคัญคือ เมื่อเด็กอายุย่าง ๗ ปี ผู้เล่นจะต้องตัดสินใจว่าจะส่งลูกเข้าโรงเรียนหรือไม่ การเดินอุปกรณ์แทนตัวเด็กอาจทำได้ดังนี้ คือ (ลูกศรหรือกระดานประกอบ)

ถ้าผู้เล่นตัดสินใจว่าให้เด็ก (อายุ ๗ ปี) เข้าโรงเรียนก็เดิน(อุปกรณ์แทนตัวเด็ก) ไปที่ B_1 (เด็กจะมีอายุ ๗ ปี) และปีต่อไป(เมื่อเด็กอายุ ๘ ปี) ผู้เล่นต้องการจะให้เรียนต่อ ก็จะเลื่อนไปที่จุด D_1 เช่นเดียวกับปีต่อไป ถ้าต้องการจะให้เด็กเรียนต่อก็จะเลื่อนอยู่ที่จุด F_1 เช่นนี้เรื่อย ๆ ไป การเคลื่อนที่อุปกรณ์แทนตัวเด็ก จะเดินตามลูกศรเท่านั้น และขอ

ให้สังเกตว่า ถ้าเด็กเรียนหนังสือมักจะมีอยู่ในช่องสี่เหลี่ยม ถ้าอยู่ช่องสีขาวเมื่อใดมักจะหมายถึงว่า เด็กคนนั้นจะไม่ได้เรียนหนังสือ ในขณะที่เดียวกันหากเด็กอยากเรียน ก็อาจจะเรียนได้โดยเห็นอุปกรณ์แทนตัวเด็กไปอยู่ในช่องสี่เหลี่ยมตามลูกศร เช่น



เมื่ออยู่จุด B_1 เด็กมีอายุ ๗ ขวบ พ่ออายุ ๔ ขวบ ไม่ได้เรียน อุปกรณ์แทนตัวเด็กจะเลื่อนอยู่ที่จุด C_1 (ถ้าเขาเรียนก็จะอยู่ที่ D_1) ปีต่อไปเมื่ออายุ ๘ ขวบ ผู้เล่นตัดสินใจว่ายังไม่ให้เรียน ก็เลื่อนอยู่ที่ C_2 หรือ C_3 ในปีต่อไป เมื่ออุปกรณ์แทนตัวเด็กอยู่ที่จุด C_3 ผู้เล่นตัดสินใจว่าบุตรควรเรียนหนังสือได้ อุปกรณ์แทนตัวเด็กก็จะเลื่อนไปอยู่ที่ D_4 (เด็กจะอายุ ๑๑ ปี) เมื่อเด็กอายุ ๑๒ ปี ผู้เล่นเห็นว่าถ้าให้เด็กเรียนต่อก็คงสอบตก จึงอาจให้ออกจากโรงเรียน ในกรณีนี้ อุปกรณ์แทนตัวเด็กจะเลื่อนอยู่ที่จุด E_4 แต่ถ้าให้เรียนก็จะอยู่ที่จุด F_4 เป็นต้น

๔. เกมนี้จะมีสิ้นสุดลงเมื่อผู้เล่นเล่น ๔๐ ครั้ง (หรือ เลขแสดงว่าผู้เล่นถึงปีที่ ๔๐)
๖. ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งอาจสมมติว่าตนเป็นนายธนาคาร แต่ทั้งนี้เขาต้องระมัดระวังมิให้เงินของธนาคารกับเงินของผู้เล่นปนกัน
๗. ถ้าบุตรคนใดของผู้เล่นอายุเกิน ๑๔ ปี หมายความว่า เด็กผู้นั้นไม่อาจจะเริ่มเรียนชั้นประถมปีที่ ๑ ได้อีกต่อไป เช่นเดียวกับเด็กซึ่งอายุเกิน ๑๔ ปี ไม่อาจเริ่มเรียนชั้น ป. ๒ หรืออายุ ๑๖ ปี เรียนชั้น ป. ๓ (ดูกระดานประกอบ) คือ เมื่อเดินจากส่วนสี่เหลี่ยม

ใบหึ่งส่วนสีเขียวซึ่งเป็นส่วนที่เด็กจะต้องทำงาน

๘. เมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเป็นหนี้จำเป็นต้องขายสมบัติทุกอย่างที่มีเพื่อใช้หนี้ จากนั้นก็ต้องระบุว่า จำนวนเงินที่ผู้เล่นเป็นหนี้เหลืออีกเท่าใด ปัดออกไปหลังจากผู้เล่นได้รับเงินรายได้และหักค่าใช้จ่ายต่าง ๆ แล้ว ผู้เล่นจะต้องชำระหนี้ซึ่งค้างอยู่และหนี้จะเพิ่มเป็น ๒ เท่าของหนี้เดิม และเป็นที่น่าสังเกตว่า

ก. บุตรของผู้เล่นไม่อาจจะเข้าโรงเรียนได้ จนกว่าผู้เล่นจะชำระหนี้ทั้งหมดในคืนนั้น

ข. ถ้าผู้เล่นเป็นหนี้ จะไม่สามารถหยิบบัตร year card ได้เลย จะหยิบได้เมื่อชำระหนี้เรียบร้อยแล้ว

๙. ถ้าในบัตร year card กล่าวว่า ให้จ่ายเงินในอัตราร้อยละ (เปอร์เซ็นต์) ของเงินรายได้ประจำปีของผู้เล่น ผู้เล่นต้องระบุว่า รายได้ก่อนที่จะหักรายจ่ายมีเท่าไร นั่นคือ รายได้ของผู้เล่นบวกรายได้ของบุตรซึ่งทำงานแล้ว(ถ้ามี) เช่น

ผู้เล่นมีรายได้ปีละ	๕,๐๐๐ บาท
บุตรคนที่ ๑ มีรายได้ปีละ	๒,๕๐๐ บาท
บุตรคนที่ ๒ มีรายได้ปีละ	<u>๑,๐๐๐</u> บาท
รวมรายได้ทั้งหมด	<u>๘,๕๐๐</u> บาท

๑๐. เมื่อถึงปีที่ ๒๕ ให้แป้นบัตรพิเศษ supplementary year card และบัตร year card เข้าด้วยกัน

๑๑. ถ้ามีหลานมาอาศัยอยู่ด้วย (ตามที่บัตรระบุ) ให้ปฏิบัติต่อหลานเสมือนเป็นบุตร

๑๒. ในกรณีซึ่งผู้เล่นเป็นหนี้ผู้เล่นคนอื่น แต่ทว่าไม่สามารถหาเงินมาจ่ายได้ ผู้เล่นอาจขอยืมเงินจำนวนนี้จากธนาคาร และต้องปฏิบัติตามข้อ ๘ ดังกล่าวข้างต้น

๑๓. ถ้าบัตร year card กำหนดให้ผู้เล่น ทำในสิ่งซึ่งผู้เล่นไม่อาจทำได้ก็ไม่ต้องทำอะไรทั้งสิ้น และจะหยิบใบต่อไปอีกก็ไม่ได้ ตัวอย่างเช่น ในบัตรระบุหนึ่งระบุว่า "บุตรของท่าน เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและแต่งงานกับ....." ข้อความนี้เป็นไปไม่ได้

เพราะผู้เล่นซึ่งหอบบัตรใบนี้ยังไม่มีบุตร หรือถ้ามีบุตร แต่บุตรคนนั้นยังเรียนไม่จบชั้น ม.ศ. ปลาย
ผู้เล่นก็ต้องปฏิบัติอย่างไ้ทั้งสิ้น

๑๔. ดินสอหรือปากกาใช้ในการคำนวณค่าใช้จ่ายและรายได้

ผู้ชนะ

เมื่อการเล่นดำเนินมาถึงปีที่ ๔๐ ผู้เล่นแต่ละคนได้คะแนนดังนี้

๕ คะแนน สำหรับผู้เล่นซึ่งมีบุตรเรียนส่วน (จ)

๓ คะแนน สำหรับผู้เล่นซึ่งมีบุตรเรียนส่วน (ง)

๑ คะแนน สำหรับผู้เล่นซึ่งมีบุตรเรียนส่วน (ค)

ข้อสังเกตในการทำกระดาน

๑. แต่ละช่องบนกระดานควรมีขนาดใหญ่พอที่จะให้อุปกรณ์แทนตัวเด็ก (marker)

หลายอัน อยู่รวมในเวลาเดียวกัน

๒. กระดานควรมีพอบที่ปัก เข็มหมุดได้ (ถ้าตกลงใจว่าจะใช้ เข็มหมุดมีหัวแทน

ตัวเด็ก)



บัตร Year Card มีจำนวนรวมกันทั้งสิ้น 25 บัตรดังนี้คือ

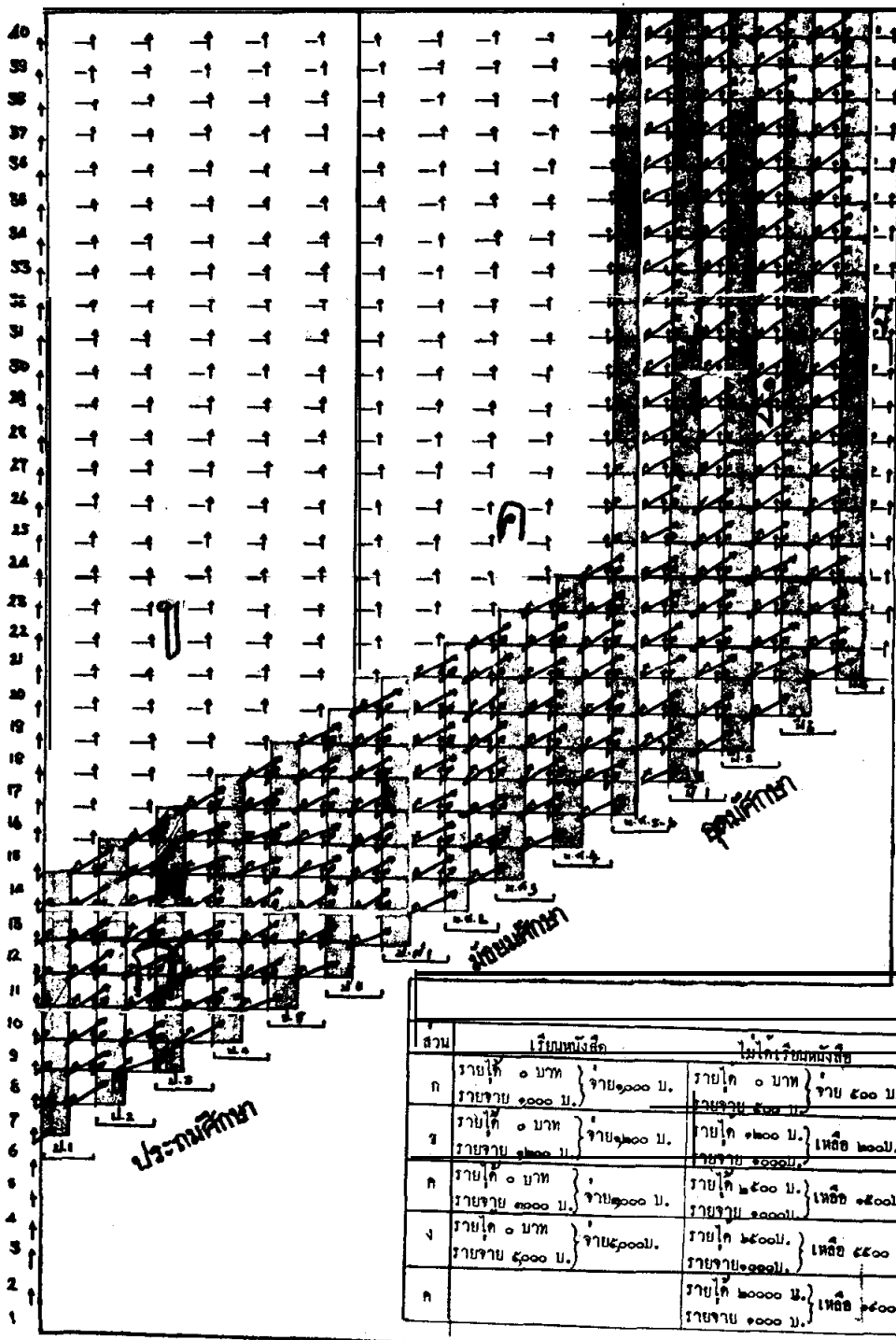
<p>หลานอายุ 3 ปีมาอยู่ด้วย (หมายเหตุ-บัตรใบนี้ใช้ได้เพียงครึ่งเดียว)</p>	<p>ยังมีบุตรมาก เงินค่าอาหารก็ต้องจ่ายมาก จ่ายเงินค่าอาหารสำหรับเด็กคนละ 900 บาท (ตัวอย่าง-ถ้ามีบุตร 4 คน จ่าย 3,600 บาท)</p>	<p>จ่ายเงินให้แก่บุตรซึ่งมิได้เข้าโรงเรียนคนละ 900 บาท</p>
<p>ต่อเติมบ้านให้มิดชิดใหญ่ขึ้น เพื่อให้เพียงพอกับจำนวนสมาชิก ในครอบครัวซึ่งเพิ่มขึ้นโดยจ่ายเงินตามจำนวนบุตร คือคนละ 1,500 บาท (ตัวอย่าง-ผู้เส่นมีบุตร 3 คน จ่ายเงิน 4,500 บาท)</p>	<p>ป่วยทั้งมรดกให้กับหลาน หลานๆ ได้รับเงินคนละ 800 บาท (หมายเหตุ บัตรใบนี้ผู้เส่นแต่ละคนจะใช้ได้เพียงครึ่งเดียว ถ้าผู้เส่นคนเดิมหยิบไปบัตรใบนี้อีก ต้องละสิทธิ์)</p>	<p>บุตรคนที่ 2 ตาม (หมายเหตุ บัตรนี้ใช้ได้เพียงครึ่งเดียว ถ้าปฏิบัติตามคำสั่งแล้วให้หยิบออก จากซอง)</p>
<p>บุตรคนที่ 1 สอบได้กและเรียนซ้ำชั้น ถ้าบุตรคนนั้น กำลังเรียนชั้นอะไรให้ถอยหลัง 1 ชั้นเรียน แต่ถ้าไม่ได้เรียนหนังสือก็ไม่ทำอะไร</p>	<p>จ่ายเงินค่าเล่าเรียนบุตรคนละ 900 บาท</p>	<p>จ่ายเงินชื้อข้าว 1 กระสอบ 450 บาท</p>
<p>มุกถือคเคอร์วีรับเงินรางวัล 10,000 บาท</p>	<p>ชายที่กินได้เงิน 10,000 บาท เพื่อใช้หนี้เมื่อได้รับเงินแล้วรีบใช้หนี้แก่ธนาคารโดยเร็ว</p>	<p>จ่ายเงินซื้อเสื้อผ้าให้กับบุตรแต่ละคน โคนจ่ายคนละ 100 บาท</p>
<p>ใช้หนี้เพื่อนบ้าน 1,500 บาท</p>	<p>น้ำท่วม ทวพัตินเสียหายจ่ายเงิน 40% ของราวไถประจำปี</p>	<p>กรมสรรพากรแจ้งว่าอั้งค้างชำระภาษี 3,000 บาท จ่ายเงินโดยเร็ว</p>
<p>จ่ายเงินให้บุตรคนซึ่งเรียนหนังสืออยู่ คนละ 400 บาท</p>	<p>เตรียมจัดงานทำบุญขึ้นบ้านใหม่ จ่าย 500 บาท</p>	<p>จ่ายเงิน 2,000 บาท แก่ผู้เส่นทางรวมมือ</p>
<p>ค่ารักษาพยาบาลแพงมากต้องจ่ายเงินจำนองหรือค้ 20 ของราวไถประจำปี ถ้าขอรับรักษาพยาบาลบุตรแต่ละคน (ตัวอย่าง-มีบุตร 5 คนราวไถประจำปี 5,000 บาท = $\frac{20 \times 5,000 \times 5}{100}$)</p>	<p>ไม่มีคนช่วยทำงานในนา ดังนั้น มีหน้าผู้เส่น ซึ่งมีบุตรอายุมากกว่า 16 ปีขึ้นไป จำนวน 2 คน ต้องออก จากโรงเรียนมาช่วยทำงาน</p>	<p>บุตรของหญิงผู้เส่นซึ่งกำลังเรียนชั้น ประถมศึกษาทุกคนสุขภาพไม่ดี ต้องเรียนซ้ำชั้น 1 ปี</p>
<p>บุตรของผู้เส่นซึ่งเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายทุกคนสอบได้คะแนนดี ได้เลื่อนชั้นทุกคน</p>	<p>ครูซึ่งสอนชั้น ม.ศ. 3 ประจำโรงเรียนทั้งหมด บุตรของท่านซึ่งเรียนชั้น ม.ศ. 3 ต้องไปเรียนรวมกับชั้น ม.ศ. 2 (ถอยหลัง 1 ชั้นเรียน)</p>	<p>บุตรคนสุดท้ายต้องป่วย จ่ายค่ารักษาพยาบาล 100 บาท</p>
<p>บริจาคเงินสร้างตึกเรียน โดยบริจาคตามจำนวนบุตร ซึ่งเรียนอยู่ คนละ 1,200 บาท</p>		

บัตรพิเศษ

บัตรพิเศษนี้เล่นได้ต่อเมื่อผู้เล่นเล่นถึงปีที่ 25 โดยจะปนกับบัตรเก่าซึ่งเล่นอยู่

ภรรยาป่วย จ่ายเงินค่ารักษาพยาบาล 2,000 บาท	บุตรคนที่กำลังเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่งงานและหนีออกจากบ้าน เงินค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ของบุตรคนนั้นจึงไม่ต้องจ่าย	บุตรซึ่งกำลังเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นคาบ (หมายเหตุ - บัตรใบนี้ใช้ได้เพียงครั้งเดียว)
จ่ายเงินประกันชีวิตแก่บุตรและภรรยา คนละ 5,000 บาท (บัตรนี้ใช้ได้เฉพาะผู้มีบุตร 3 คน)	ภรรยาตกที่รักตาย จ่ายเงินค่าทำศพ 3,000 บาท (หมายเหตุ - บัตรนี้ใช้ได้เพียงครั้งเดียว)	บุตรคนซึ่งกำลังเรียนชั้น ม.ศ. ปลาย ไซคัลโตเรียนที่ต่างจังหวัด มีรายได้นี้ละ ๑,๐๐๐ บาท
บุตรของท่านซึ่งเรียนจบชั้นวิทยาลัย แต่งงานและมีครอบครัวมอบเงินให้ บี้ละ 1,000 บาท	บุตรคนซึ่งเรียนจบชั้น ม.ศ. ปลาย แต่งงานกับชาวต่างประเทศและย้ายตามสามี (หรือภรรยา) ไปอยู่ประเทศนั้น ท่านไม่เคยได้ยินข่าวคราวของเขาอีกเลย (อย่าลืม ตักบัตรคนนั้นออกจากเรือการ)	

การตามลำดับเลขกรม



ส่วน	บริเวณหนึ่งคือ		ในกรณีบริเวณหนึ่งคือ	
	ก	รอยโค ๐ บาท รอยจาย ๑๐๐๐ บ.	จาย ๑๐๐๐ บ.	รอยโค ๐ บาท รอยจาย ๕๐๐ บ.
ข	รอยโค ๐ บาท รอยจาย ๑๐๐๐ บ.	จาย ๑๐๐๐ บ.	รอยโค ๑๐๐๐ บ. รอยจาย ๑๐๐๐ บ.	เหล็ก ๑๐๐๐ บ.
ค	รอยโค ๐ บาท รอยจาย ๑๐๐๐ บ.	จาย ๑๐๐๐ บ.	รอยโค ๒๕๐๐ บ. รอยจาย ๑๐๐๐ บ.	เหล็ก ๑๕๐๐ บ.
ง	รอยโค ๐ บาท รอยจาย ๕๐๐๐ บ.	จาย ๕๐๐๐ บ.	รอยโค ๒๕๐๐ บ. รอยจาย ๑๐๐๐ บ.	เหล็ก ๕๕๐๐ บ.
ค			รอยโค ๒๐๐๐ บ. รอยจาย ๑๐๐๐ บ.	เหล็ก ๑๕๐๐ บ.

แบบฝึกหัด

๑. เพราะเหตุใดจึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนวิชาประชากรศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา จงอภิปราย
๒. ท่านเข้าใจความหมายของคำว่าประชากรศึกษาเพียงใด จงอธิบาย
๓. ให้ไปศึกษาหลักสูตรวิชาสังคมศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช ๒๕๒๑ และหลักสูตรวิชาสังคมศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช ๒๕๒๔ และหนังสือเรียนวิชาสังคมศึกษาทั้ง ๒ ระดับ ว่ามีเนื้อหาวิชาประชากรศึกษาสอดแทรกอยู่ในเรื่องใดบ้าง
๔. ท่านคิดว่าปัจจัยด้านใดบ้างที่มีผลต่อการเพิ่มประชากร และการเพิ่มประชากรสูงจะเกิดผลดีหรือผลเสียในด้านใดบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ
๕. จงเลือกเนื้อหาวิชาประชากรศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา มาสัก ๑ เรื่อง แล้วเตรียมการสอนมาให้ดูตามลำดับขั้นตอน.

