

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่_____
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา : การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรมการแยกแยะสินน้ำใจและสินบน	
	ชื่อกิจกรรม : วิเคราะห์สินน้ำใจและสินบน (สินน้ำใจหรือสินบน)	

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถแยกแยะระหว่าง "สินน้ำใจ" กับ "สินบน" และแสดงพฤติกรรมและเจตคติที่ยึดมั่นในความสุจริต

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลผลความรู้เกี่ยวกับสินบนและสินน้ำใจตามหลักการ
- 3.2 แยกแยะสินบนและสินน้ำใจเมื่อเผชิญสถานการณ์จริง
- 3.3 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมเมื่อเผชิญสถานการณ์สินน้ำใจและสินบน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายและลักษณะของสินน้ำใจและสินบนได้
- 4.2 วิเคราะห์เหตุผลประกอบการตัดสินใจในสถานการณ์ตัวอย่างได้
- 4.3 แสดงทัศนคติที่ถูกต้องในการต่อทุจริตด้วยความซื่อสัตย์และการทำเป็นทีม
- 4.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมเมื่อเผชิญสถานการณ์จริง

5. สารการเรียนรู้

- 5.1 ความหมายและลักษณะของสินน้ำใจและสินบน
- 5.2 เกณฑ์การพิจารณาแยกแยะเจตนาแอบแฝงหรือไม่ (มีผลประโยชน์ตอบแทน)
- 5.3 ตัวอย่างสถานการณ์ในสถานศึกษาและลักษณะต่างๆและปฏิบัติตัวอย่างเหมาะสม

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (การเรียนรู้แบบจากประสบการณ์ของ David Kolb)

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การเรียนรู้จากประสบการณ์ ประกอบด้วย ดังนี้

1) ขั้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Concrete Experience - CE) : เรียนรู้จากการได้รับประสบการณ์เดิมหรือประสบการณ์การในชีวิตประจำวันที่มีส่วนร่วมหรือพบเห็น

2) ขั้นการสังเกตเชิงสะท้อน (Reflective Observation - RO) : สะท้อนประสบการณ์ ผู้เรียนจะไตร่ตรองและสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้น นำสิ่งที่พบเจอมาทบทวนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3) ขั้นการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization - AC) : การสรุปประสบการณ์ที่
ไตร่ตรอง เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการเรียนรู้

4) การทดลองเชิงปฏิบัติ (Active Experimentation - AE) : การนำแนวคิดหรือทฤษฎีหรือความรู้ที่
ได้สรุปไปใช้ในการสร้างความรู้ แลกเปลี่ยน และสร้างประสบการณ์ใหม่ต่อไป

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ผู้สอนให้ดูวิดีโอ เรื่อง ร้านลับๆกับของวิเศษ season2 ตอนที่ 9 “น้ำยาประมวลผล”
(<https://www.youtube.com/watch?v=O4HKWI2QVBw>)

3. ผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยน จากวิดีโอ “ผู้เรียนพบเห็นอะไรบ้าง”

ขั้นการสังเกตเชิงสะท้อน (Reflective Observation - RO)

4. ให้ผู้เรียนยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่พบเห็นการทุจริต คนละ 1 ตัวอย่าง
5. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่พบเห็นการทุจริตที่จะนำไปสู่สนใจและสินบน

ขั้นการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization - AC)

6. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปอภิปรายความหมายและลักษณะของสินน้ำใจและสินบน
- ### การทดลองเชิงปฏิบัติ (Active Experimentation - AE)
7. แบ่งกลุ่ม 4-5 คน แจกชุดกรณีศึกษาให้นักเรียนวิเคราะห์เหตุการณ์นี้คืออะไร มีเจตนาแอบแฝงหรือไม่ มีผลประโยชน์ตอบแทนหรือไม่ สรุปว่าเป็น “สินน้ำใจ” หรือว่า “สินบน” เพราะเหตุใด (กรณีศึกษา) เช่น วันไหว้ครู หรือ ผู้ปกครองมอบของให้ผู้สอน พร้อมขอให้ช่วยดูแลลูกเป็นพิเศษ

8. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์
9. ผู้สอนซักถามตามแต่ละประเด็น เปรียบเทียบความคิดเห็นของแต่ละกลุ่ม
10. ผู้เรียนสะท้อนคิด “โทษของการรับสินน้ำใจและสินบนส่งผลต่อการดำเนินชีวิตอย่างไร” ลงในกระดาษ A4

11. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปและแลกเปลี่ยนโทษของการรับสินน้ำใจและสินบนส่งผลต่อการดำเนินชีวิตและแลกเปลี่ยน และแจกสื่อรณรงค์และองค์ความรู้เบาแสการแยกแยะการให้สินบน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 วิดีโอ เรื่อง ร้านลับๆกับของวิเศษ season2 ตอนที่ 9 “น้ำยาประมวลผล”
<https://www.youtube.com/watch?v=O4HKWI2QVBw>

- 7.2 ชุดกรณีศึกษาเหตุการณ์ทุจริต สินน้ำใจ และ สินบน

7.3 สื่อรณรงค์และองค์ความรู้ เบาะแสการแยกแยะการให้สินบน

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้ :

- 1) การถามตอบความหมายและลักษณะของสินน้ำใจและสินบน
- 2) การสะท้อนคิด “โทษขอการรับสินน้ำใจและสินบนส่งผลต่อการดำเนินชีวิต”

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน : ผลการประเมินเหตุการณ์ สินน้ำใจ และ สินบน

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินถามตอบ	แบบประเมินการถามตอบ	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
ทักษะ	การประเมินวิเคราะห์	แบบประเมินการวิเคราะห์	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
ประยุกต์ใช้	การประเมินสะท้อนคิด	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุนทรียะ จิตอาสา	สอนครั้งที่_____
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านพุทธศึกษา : ความไม่ทนต่อการทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรมสร้างสังคมที่ไม่ทนต่อการทุจริต		
ชื่อกิจกรรม : อาชีวะโปร่งใสหัวใจด้านทุจริต		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และระเบียบวินัยของสังคมได้โดยไม่ทนต่อการทุจริต

2.อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับความหมายและรูปแบบการทุจริตในสังคมไทย
- 3.2 วิเคราะห์สาเหตุปัญหาการทุจริตในสังคมไทยตามสถานการณ์
- 3.3 สร้างแนวทางการแก้ไขปัญหาความไม่ทนต่อการทุจริตในการดำเนินชีวิตประจำวัน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายและรูปแบบของการทุจริตได้
- 4.2 วิเคราะห์สาเหตุปัญหาการทุจริตในสังคมไทยได้
- 4.3 ตระหนักถึงบทลงโทษที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและสังคมด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และการทำงาน

เป็นทีม

- 4.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างแนวทางการแก้ไขปัญหาความไม่ทนต่อการทุจริตในการดำเนินชีวิตประจำวัน

5. สารการเรียนรู้

- 5.1 ความหมายและรูปแบบของการทุจริต
- 5.2 ตัวอย่างและแนวทางการแก้ไขปัญหาการทุจริต
- 5.3 ผลกระทบต่อการทุจริตความหมายของสินน้ำใจและสินบน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง)

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง ได้เสนอขั้นตอนการสอน ดังนี้

- 1) ขั้นนำการสอน : นำเข้าสู่บทเรียนจากประสบการณ์เดิมหรือชีวิตประจำวัน และกำหนดจุดประสงค์
- 2) ขั้นวิเคราะห์กรณีศึกษา : แบ่งกลุ่มผู้เรียน ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากการกำหนดสถานการณ์จำลอง โดยผู้สอนทำหน้าที่สังเกตการณ์และกระตุ้นการเรียนรู้เป็นระยะ
- 3) ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล : มีการนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลจากสถานการณ์ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- 4) ขั้นการสรุป: สะท้อนคิดหรือเชื่อมโยงกับสถานการณ์จำลองสู่การปฏิบัติจริง

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (จำนวน 2 ชั่วโมง)

ขั้นนำการสอน

1. ผู้สอนนันทนาการ เพื่อเติมเต็มความสุข พักผ่อนหย่อนใจ และผ่อนคลายความตึงเครียด ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. ผู้สอนให้เล่าสถานการณ์การซื้อของที่เกี่ยวข้องกับการทุจริตในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อของตามสี่แยกไฟแดง การซื้อของตามทางเท้า เป็นต้น และสอบถามผู้เรียนสถานการณ์การดังกล่าวนั้น เป็นการทุจริตหรือไม่ พร้อมให้เหตุผลประกอบ

3. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นวิเคราะห์กรณีศึกษา

4. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายความหมายและรูปแบบการทุจริตในสังคมไทย
5. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน และวิเคราะห์กรณีศึกษาการทุจริตในสังคมไทย ดังนี้
 - กลุ่ม 1 การทุจริตในการทำข้อสอบ
 - กลุ่ม 2 การลอกการบ้านเพื่อน
 - กลุ่ม 3 การซื้อสินค้าที่ระบุราคาไม่ชัดเจน/เกินจริง
 - กลุ่ม 4 การซื้อสิทธิขายเสียง

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

6. ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ประเด็นปัญหาการทุจริต ดังนี้
 - ประเด็นที่ 1 สาเหตุของปัญหา
 - ประเด็นที่ 2 ผลกระทบจากปัญหาการทุจริต
 - ประเด็นที่ 3 แนวทางแก้ไขปัญหา
7. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามประเด็น ข้อ 5 โดยจับฉลากหมุนเวียนการนำเสนอ
8. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมสรุปสาเหตุของปัญหา ผลกระทบจากปัญหาการทุจริต และแนวทางแก้ไขปัญหา

จากกรณีศึกษาการทุจริตในสังคมไทย

ขั้นสรุปองค์ความรู้

9. ผู้เรียนเขียนสรุปการสะท้อนคิดการปฏิบัติตนในการสร้างสังคมไทยที่ไม่ทนต่อการทุจริต ลงในกระดาษ A4

10. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปการปฏิบัติตนในการสร้างสังคมไทยที่ไม่ทนต่อการทุจริต

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 หนังสือเรียน

7.2 Powerpoint

7.3 วัสดุอุปกรณ์

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้ :

1) การถามตอบความหมายและรูปแบบการทุจริตในสังคมไทย

2) การสะท้อนคิด “การปฏิบัติตนในการสร้างสังคมไทยที่ไม่ทนต่อการทุจริต”

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน : ผลการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาการทุจริตและการนำเสนอ

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินถามตอบ	แบบประเมินการถามตอบ	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
ทักษะ	1) การประเมินวิเคราะห์ 2) การประเมินการนำเสนอ	1) แบบประเมินการวิเคราะห์ 2) แบบประเมินการนำเสนอ	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
การประยุกต์ใช้	การประเมินสะท้อนคิด	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ไข้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่_
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา : STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต	ทฤษฎี_0_ ชม.
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต	ปฏิบัติ _2_ ชม.
ชื่อกิจกรรม : วัยใสวัย STRONG		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนตระหนักรู้ในการปฏิบัติตนในการป้องกันและต่อต้านทุจริตด้วยหลัก STRONG

2.อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ STRONG ด้านทุจริตตามหลักการ
- 3.2 ปฏิบัติตนตามแนวทาง STRONG ด้านทุจริตตามหลักการและกระบวนการ
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลัก STRONG ในการต่อต้านทุจริตเพื่อปฏิบัติตนเป็นคนดีของสังคม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายหลักการแนวคิด STRONG การต่อต้านทุจริตได้
- 4.2 วิเคราะห์เหตุการณ์ทุจริตในสังคมไทยได้
- 4.3 สังเคราะห์แนวทางป้องกันและตระหนักรู้การต่อต้านทุจริตด้วยหลัก STRONG ได้
- 4.4 มีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และการทำงานร่วมกัน
- 4.5 ประยุกต์ใช้หลัก STRONG เพื่อการต่อต้านทุจริตในชีวิตประจำวันได้

5. สารการเรียนรู้

STRONG Model หลักการต่อต้านการทุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (การเรียนรู้แบบแบบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน)

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การเรียนรู้แบบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นนำและวิเคราะห์ (Introduction & Analysis) : สร้างความสนใจและศึกษาปัญหา/โจทย์
- 2) ขั้นแลกเปลี่ยน/ระดมสมอง (Brainstorming) : สร้างแนวคิดและไอเดียที่หลากหลาย
- 3) ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creation/Prototyping): ลงมือทำต้นแบบหรือแก้ปัญหา
- 4) ขั้นนำเสนอ (Presentation): สื่อสารและแลกเปลี่ยนความรู้
- 5) ขั้นสรุป (Conclusion): ตกผลลิกองค์ความรู้และประเมินผล

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (จำนวน 2 ชั่วโมง)

ขั้นนำและวิเคราะห์ (Introduction & Analysis)

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนดูวิดีโอ เรื่อง "คุณว่าใครชนะ" สื่การเรียนรู้การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม

(<https://www.youtube.com/watch?v=u6L749nfVWk>)

3. ร่วมกันอภิปรายข้อคิดที่ได้จากการดูวิดีโอ และหลักการแนวคิด STRONG การต่อต้านทุจริต

ขั้นแลกเปลี่ยน/ระดมสมอง (Brainstorming)

4. แบ่งกลุ่มตามรูปแบบตัวอักษร STRONG จำนวน 6 กลุ่ม
5. แต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์การทุจริตในสังคมไทย จากวิดีโอ ดังนี้

กลุ่ม S เรื่อง การละเมิดลิขสิทธิ์

ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=srr-_1Dpnfw

กลุ่ม T เรื่อง ป้ายโฆษณาบนทางสาธารณะ

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=CO0QjVHOVls>

กลุ่ม R เรื่อง นิงเฉยก็เหมือนสนับสนุน

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=dokW2GLwD0M>

กลุ่ม O เรื่อง ด้านทุจริตเริ่มที่ตัวเอง

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=BP Ae2EV85YQ>

กลุ่ม N เรื่อง หน้าที่พลเมือง Watch and Voice

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=gO-dKSiQ6NM>

กลุ่ม G เรื่อง นิงเฉยก็เหมือนสนับสนุน

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=dokW2GLwD0M&t=53s>

6. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์เหตุการณ์ทุจริตในสังคมไทยและสรุปลงในกระดาษฟลิปชาร์ตตามประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 สาเหตุการทุจริต

ประเด็นที่ 2 แนวทางป้องกันการทุจริตโดยใช้หลัก STRONG

ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creation/Prototyping)

7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจัดทำโปสเตอร์ปัญหาการทุจริตของแต่ละกลุ่ม ผ่านการออกแบบโดยใช้ AI มาช่วยในการออกแบบโปสเตอร์พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง

ชั้นนำเสนอ (Presentation)

8. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่จัดทำเกี่ยวกับปัญหาการทุจริต โดยการจับฉลากเลือกกลุ่มนำเสนอก่อน-หลัง

9. ผู้เรียนและผู้สอนรวมกันสรุปปัญหาการทุจริตแต่ละกลุ่ม

ขั้นสรุป (Conclusion)

10. ผู้เรียนสะท้อนความคิดการนำหลัก STRONG ไปใช้ในการต้านทุจริตในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ลง

ในกระดาษ A4

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 กระดาษ A4

7.2 Ai

7.3 วัสดุอุปกรณ์

7.4 วิดีโอ ยูทูบ (YouTube)

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้ :

1) การถามตอบข้อคิดที่ได้จากการดูวิดีโอและหลักการแนวคิด STRONG การต่อต้านทุจริต

2) การสะท้อนคิด “การปฏิบัติตนในการสร้างสังคมไทยที่ไม่ทนต่อการทุจริต”

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน : การประเมินชิ้นงานโปสเตอร์และการนำเสนอ

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินถามตอบ	แบบประเมินการถามตอบ	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
ทักษะ	1) การประเมินชิ้นงาน 2) การประเมินการนำเสนอ	1) แบบประเมินชิ้นงาน 2) แบบประเมินการนำเสนอ	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
การประยุกต์ใช้	การประเมินสะท้อนคิด	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่_
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา : STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม.
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรมจิตพอเพียงต้านทุจริต	ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อกิจกรรม : วัยใสวัย STRONG		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนตระหนักรู้ในการปฏิบัติตนในการป้องกันและต่อต้านทุจริตด้วยหลัก STRONG

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ STRONG ด้านทุจริตตามหลักการ
- 3.2 ปฏิบัติตนตามแนวทาง STRONG ด้านทุจริตตามหลักการและกระบวนการ
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลัก STRONG ในการต่อต้านทุจริตเพื่อปฏิบัติตนเป็นคนดีของสังคม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายหลักการแนวคิด STRONG การต่อต้านทุจริตได้
- 4.2 วิเคราะห์เหตุการณ์ทุจริตในสังคมไทยได้
- 4.3 สังเคราะห์แนวทางป้องกันและตระหนักรู้การต่อต้านทุจริตด้วยหลัก STRONG ได้
- 4.4 มีกิจนิสัยที่ดีในการเรียนรู้ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และการทำงานร่วมกัน
- 4.5 ประยุกต์ใช้หลัก STRONG เพื่อการต่อต้านทุจริตในชีวิตประจำวันได้

5. สารการเรียนรู้

STRONG Model หลักการต่อต้านการทุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (การเรียนรู้แบบแบบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน)

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การเรียนรู้แบบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (สันติ ทองแก้วเกิด : 2569) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นนำและวิเคราะห์ (Introduction & Analysis) : สร้างความสนใจและศึกษาปัญหา/โจทย์
- ขั้นแลกเปลี่ยน/ระดมสมอง (Brainstorming) : สร้างแนวคิดและไอเดียที่หลากหลาย
- ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creation/Prototyping): ลงมือทำต้นแบบหรือแก้ปัญห
- ขั้นนำเสนอ (Presentation): สื่อสารและแลกเปลี่ยนความรู้
- ขั้นสรุป (Conclusion): ตกลงถึงองค์ความรู้และประเมินผล

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (จำนวน 2 ชั่วโมง)

ขั้นนำและวิเคราะห์ (Introduction & Analysis)

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนดูวิดีโอ เรื่อง "คุณว่าใครชนะ" สื่การเรียนรู้การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม

(<https://www.youtube.com/watch?v=u6L749nfVWk>)

3. ร่วมกันอภิปรายข้อคิดที่ได้จากการดูวิดีโอ และหลักการแนวคิด STRONG การต่อต้านทุจริต

ขั้นแลกเปลี่ยน/ระดมสมอง (Brainstorming)

4. แบ่งกลุ่มตามรูปแบบตัวอักษร STRONG จำนวน 6 กลุ่ม
5. แต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์การทุจริตในสังคมไทย จากวิดีโอ ดังนี้

กลุ่ม S เรื่อง การละเมิดลิขสิทธิ์

ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=srr-_1Dpnfw

กลุ่ม T เรื่อง ป้ายโฆษณาบนทางสาธารณะ

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=CO0QjVHOVls>

กลุ่ม R เรื่อง นิงเฉยก็เหมือนสนับสนุน

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=dokW2GLwD0M>

กลุ่ม O เรื่อง ด้านทุจริตเริ่มที่ตัวเอง

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=BP Ae2EV85YQ>

กลุ่ม N เรื่อง หน้าที่พลเมือง Watch and Voice

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=gO-dKSiQ6NM>

กลุ่ม G เรื่อง นิงเฉยก็เหมือนสนับสนุน

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=dokW2GLwD0M&t=53s>

6. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์เหตุการณ์ทุจริตในสังคมไทยและสรุปลงในกระดาษฟลิปชาร์ตตามประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 สาเหตุการทุจริต

ประเด็นที่ 2 แนวทางป้องกันการทุจริตโดยใช้หลัก STRONG

ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creation/Prototyping)

7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจัดทำโปสเตอร์ปัญหาการทุจริตของแต่ละกลุ่ม ผ่านการออกแบบโดยใช้ AI มาช่วยในการออกแบบโปสเตอร์พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง

ชั้นนำเสนอ (Presentation)

8. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่จัดทำเกี่ยวกับปัญหาการทุจริต โดยการจับฉลากเลือกกลุ่มนำเสนอก่อน-หลัง

9. ผู้เรียนและผู้สอนรวมกันสรุปปัญหาการทุจริตแต่ละกลุ่ม

ขั้นสรุป (Conclusion)

10. ผู้เรียนสะท้อนความคิดการนำหลัก STRONG ไปใช้ในการต้านทุจริตในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ลง

ในกระดาษ A4

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 กระดาษ A4

7.2 Ai

7.3 วัสดุอุปกรณ์

7.4 วิดีโอ ยูทูบ (YouTube)

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้ :

1) การถามตอบข้อคิดที่ได้จากการดูวิดีโอและหลักการแนวคิด STRONG การต่อต้านทุจริต

2) การสะท้อนคิด “การปฏิบัติตนในการสร้างสังคมไทยที่ไม่ทนต่อการทุจริต”

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน : การประเมินชิ้นงานโปสเตอร์และการนำเสนอ

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินถามตอบ	แบบประเมินการถามตอบ	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
ทักษะ	1) การประเมินชิ้นงาน 2) การประเมินการนำเสนอ	1) แบบประเมินชิ้นงาน 2) แบบประเมินการนำเสนอ	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป
การประยุกต์ใช้	การประเมินสะท้อนคิด	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลััพท์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุนทรียะ จิตอาสา	สอนครั้งที่_____
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านพุทธศึกษา : พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	ทฤษฎี 0 ชม.
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรมยกระดับดัชนี สร้างพลเมืองดีในสังคม	ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อกิจกรรม : กฎหมายจราจรและพลเมืองดี		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สัญลักษณ์และปฏิบัติตามกฎหมายด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม

2.อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับเครื่องหมายป้ายจราจรตามหลักการ
- 3.2 วิเคราะห์เครื่องหมายจราจรในการขับขี่ได้อย่างปลอดภัย
- 3.3 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรในการเป็นพลเมืองดีของสังคม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายป้ายสัญลักษณ์จราจรได้
- 4.2 วิเคราะห์สัญลักษณ์กฎหมายจราจรได้
- 4.3 มีกิจนิสัยที่ดีในการเรียนรู้ด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมและซื่อสัตย์
- 4.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรในการเป็นพลเมืองดี

5. สารการเรียนรู้

ความหมายแต่ละประเภทของป้ายจราจร ป้ายบังคับ (สีแดง/สีน้ำเงิน) ป้ายเตือน (สีเหลือง) ในสถานการณ์จริง การแก้ปัญหาจราจรและมารยาทในการขับขี่ความหมายและรูปแบบของการจราจร

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง)

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การเรียนรู้แบบความร่วมมือ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นร่วมมือกันวางแผน (Planning) : แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ วางแผนการทำงาน และแบ่งบทบาทหน้าที่ให้สมาชิกทุกคน
- 2) ขั้นร่วมมือกันทำกิจกรรม (Team Activity) : แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระดมสมอง (Brainstorming) ศึกษาค้นคว้า และช่วยเหลือกันเรียนรู้เพื่อตอบโจทย์ที่ได้รับ
- 3) ขั้นนำเสนอผลงาน (Presentation): กลุ่มสรุปแนวคิด นำเสนอผลงานหรือคำตอบที่ได้จากกลุ่มต่อเพื่อนในชั้นเรียน

4) ขั้นประเมินผลและการสรุปผล (Evaluation & Reflection): ประเมินผลงานของกลุ่ม รวมถึงการประเมินตนเองและการทำงานร่วมกัน เพื่อทบทวนและทำความเข้าใจในบทเรียน

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (จำนวน 2 ชั่วโมง)

ขั้นร่วมมือกันวางแผน (Planning)

1. ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูข่าว เรื่อง อีกล้วนปั่นป่วนทางมาลาย https://www.youtube.com/shorts/LU6mFrYd_w
3. ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนคิดเกี่ยวกับข่าว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการทุจริตหรือไม่ เพราะอะไร

4. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 3 คน

ขั้นร่วมมือกันทำกิจกรรม (Team Activity)

5. ศึกษาสัญลักษณ์ป้ายจราจร โดยแต่ละคนในกลุ่ม มีหน้าที่ ดังนี้
 - 1) คนที่ 1 จดจำเครื่องหมายจราจรบนพื้นทาง
 - 2) คนที่ 2 จดจำป้ายจราจร-ประเภทป้ายบังคับ
 - 3) คนที่ 3 จดจำป้ายจราจร-ประเภทป้ายเตือนโดยศึกษาข้อมูลที่ safedrivedlt.com (ข้อห้ามรถ)
6. แลกเปลี่ยนข้อมูลสัญลักษณ์ป้ายจราจรที่ชื่นชอบ คนละ 10 สัญลักษณ์ และนำมาสรุปเขียนลงในกระดาษรูป จำนวน 30 สัญลักษณ์
7. ให้แต่ละกลุ่มคัดเลือกสัญลักษณ์จำนวน 10 สัญลักษณ์ที่ชื่นชอบ และนำเสนอหน้าชั้นเรียนพร้อมบอกความหมายของสัญลักษณ์ป้ายจราจร

ขั้นประเมินผลและการสรุปผล (Evaluation & Reflection)

8. แต่ละกลุ่มร่วมกันแข่งขันตอบสัญลักษณ์ป้ายจราจร ใน Kahoot จำนวน 20 ข้อ โดยใช้ 1 User/กลุ่ม
9. กลุ่มที่ชนะ 3 ลำดับแรก จะได้รับรางวัลปากสัญลักษณ์ด้านทุจริต กลุ่มละ 3 ด้าม
10. ผู้เรียนสะท้อนคิด “การปฏิบัติตามกฎหมายจราจรเป็นการปลูกฝังความซื่อสัตย์สุจริตในการเป็นพลเมืองได้อย่างไร”
11. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันแลกเปลี่ยนและสรุป “การปฏิบัติตามกฎหมายจราจรเป็นการปลูกฝังความซื่อสัตย์สุจริตในการเป็นพลเมืองดี”

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ข่าวสาร

7.2 safedrivedlt.com (ข้อห้ามรถ)

7.3 วัสดุอุปกรณ์

7.4 วิดีโอ ยูทูบ (YouTube)

7.5 Kahoot

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้ :

- 1) การถามตอบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการทุจริตหรือไม่ เพราะอะไร
- 2) การสะท้อนคิด “การปฏิบัติตามกฎหมายจราจรเป็นการปลูกฝังความซื่อสัตย์สุจริตในการเป็นพลเมืองได้อย่างไร”

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน : ผลการสรุปและ

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การทดสอบ	1) การทดสอบ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
ทักษะ	1) การประเมินผลงาน 2) การประเมินการมีส่วนร่วม	1) แบบประเมินผลงาน 2) แบบประเมินการมีส่วนร่วม	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
จิตพิสัย	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรมความ รับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ และ การทำงานเป็นทีม	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
การประยุกต์ใช้	การประเมินสะท้อนคิด	แบบประเมินสะท้อนคิด	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่_____
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา : การคิดแยกแยะระหว่าง ประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน	
	ชื่อกิจกรรม : วัยรุ่นใจแฟร์ แคร่ส่วนรวม (Fair Teens, Care for All)	

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม และตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตในสังคมที่จะก่อให้เกิดสินบน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับสินบนและสินน้ำใจตามหลักการ
- 3.2 วิเคราะห์สถานการณ์การแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจตามหลักการ
- 3.4 แสดงบทบาทสมมุติสถานการณ์การแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจตามสถานการณ์ที่กำหนด
- 3.3 วางแผนปฏิบัติตนเพื่อตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตในสังคมที่จะก่อให้เกิดสินบน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายสินบนและสินน้ำใจ
- 4.2 วิเคราะห์สถานการณ์จำลองการแยกแยะระหว่างสินบน และสินน้ำใจ
- 4.3 แสดงบทบาทสมมุติการแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจ
- 4.4 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และการทำงานเป็นทีม
- 4.5 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติตนเพื่อตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตในสังคมที่จะก่อให้เกิดสินบน

5. สารการเรียนรู้

- 5.1 ความหมายของ สินบน และ สินน้ำใจ
- 5.2 การแยกแยะความแตกต่างระหว่าง สินบน และ สินน้ำใจ

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) หรือโมเดล "CRA²" ประกอบด้วย 4 ขั้น ดังนี้

- 1) ขั้นนำ (C) Concrete Experience: การลงมือทำในสถานการณ์จำลอง
- 2) ขั้นเรียนรู้ (R) Reflective Observation: การสะท้อนคิด
- 3) ขั้นสรุป (A1) Abstract Conceptualization: การสรุปเป็นหลักการ

4) ขั้นนำไปใช้ (A2) Active Experimentation: การนำไปประยุกต์ใช้

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

6.2.1 ขั้นนำ (C) Concrete Experience: การลงมือทำในสถานการณ์จำลอง

- 1) ผู้สอนแนะนำสถานการณ์ เพื่อเติมเต็มความสุข พักผ่อนหย่อนใจ
- 2) ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) ให้ผู้เรียนเขียนความรู้ที่ตนเองเข้าใจเกี่ยวกับ "สินบน" และ "สินน้ำใจ" ลงบนกระดาษ

โพสต์อิท (Post-it) แล้วนำไปติดบนกระดาน

- 4) ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายความหมายการแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจ
- 5) แบ่งกลุ่มผู้เรียน แล้วให้แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์จำลอง 1 หัวข้อที่เกี่ยวข้อง แล้ว

วิเคราะห์ว่าเป็น “สินบน” หรือ “สินน้ำใจ” ภายในกลุ่มตนเอง (จุดประสงค์ ข้อ 2)

- 6) แต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ตามสถานการณ์ที่เลือก ไม่เกินกลุ่มละ 2-3 นาที

6.2.2 ขั้นเรียนรู้ (R) Reflective Observation: การสะท้อนคิด

7) ให้แต่ละกลุ่มอื่น ๆ ร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนความคิดจากบทบาทสมมติที่เพื่อนแสดงว่าสถานการณ์นั้นเข้าข่ายเป็น สินบน หรือ สินน้ำใจ เพราะเหตุใด

6.2.3 ขั้นสรุป (A1) Abstract Conceptualization: การสรุปเป็นหลักการ

8) ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เพื่อวางเกณฑ์หรือหลักการในการจำแนกพฤติกรรมที่เป็น สินบน และ สินน้ำใจ ให้ชัดเจน

6.2.4 ขั้นนำไปใช้ (A2) Active Experimentation: การนำไปประยุกต์ใช้

9) ผู้เรียนสะท้อนคิดการปฏิบัติตนเพื่อตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตในสังคมที่จะก่อให้เกิดสินบน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบสถานการณ์จำลองสินบนและสินน้ำใจ

7.2 Power Point

7.3 หนังสือเรียน

7.4 แบบสรุปการสะท้อนคิด

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้ : แบบประเมินการถามตอบ และแบบสรุปการสะท้อนคิด

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน : แบบประเมินการแสดงสถานการณ์จำลอง

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินถามตอบ	แบบประเมินถามตอบ	ผ่านร้อยละ 60
ทักษะ	การประเมินการแสดง สถานการณ์จำลอง	แบบประเมินการแสดง สถานการณ์จำลอง	ผ่านร้อยละ 60

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
จิตพิสัย	การประเมินพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 60
การประยุกต์ใช้	การประเมินการสะท้อนคิด	แบบประเมินการสะท้อนคิด	ผ่านร้อยละ 60

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่_____
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา : พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรมพลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	
	ชื่อกิจกรรม : ถ้าโลกนี้ไม่มีกฎ	

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎจราจรได้อย่างถูกต้องและปลอดภัยด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

3.2 ปฏิบัติตนตามกฎหมายจราจรได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย

3.2 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจรในการป้องกันการทุจริตที่เกิดขึ้นในการจราจร

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ระบุบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

4.2 ปฏิบัติตามกฎหมายจราจรได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์

4.3 มีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรด้วยความรับผิดชอบต่อ

4.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมายจราจรในการดำรงชีวิตและป้องกันการทุจริตที่เกิดขึ้นจากการจราจร

5. สารการเรียนรู้

5.1 คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

5.2 ความหมาย สัญลักษณ์ และการปฏิบัติตามกฎหมายจราจร

5.3 แนวทางการป้องกันการทุจริตจากการจราจร

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการตัดสินใจ เป็นแนวคิดทางวิชาการที่อธิบายกระบวนการที่บุคคลใช้ในการเลือกแนวทางปฏิบัติจากทางเลือกต่างๆ โดยอาศัยข้อมูล การประเมินผลลัพธ์ และการชั่งน้ำหนักระหว่างผลได้และผลเสียที่อาจเกิดขึ้น

ทฤษฎี SIPDE Process หรือ ระบบการขับชี้เชิงป้องกัน (Defensive Driving) ของ Pearson เป็นกระบวนการขับชี้เชิงป้องกันที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้ขับขี่มีระบบการคิดและการตัดสินใจอย่างเป็นขั้นตอน โดยข้าพเจ้าได้สรุปเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน S-Search ค้นหาความเสี่ยงรอบตัว

- 2) ขั้นเรียนรู้ I-Identify ระบุว่าอะไรคือเหตุการณ์ หรืออุปสรรค
- 3) ขั้นวิเคราะห์ P-Predict การคาดการณ์
- 4) ขั้นตัดสินใจ D - Decide การตัดสินใจ
- 5) ขั้นสรุป E - Execute นำไปปฏิบัติ

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

6.2.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน S-Search ค้นหาความเสี่ยงรอบตัว

1) ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ใช้เกมลูกบอล โดยรอบที่ 1 ให้แต่ละทีมโยนลูกบอลให้ได้มากที่สุด ไม่มีกฎ เงื่อนไขใด ๆ จากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นขณะโยนลูกบอล รอบที่ 2 ผู้สอยกำหนดเงื่อนไข ได้แก่ โยนที่ครั้งละ 1 ลูก สลับโยนครั้งละ 1 คน เป็นต้น และให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นขณะโยนลูกบอลรอบที่ 2

6.2.2 ขั้นเรียนรู้ I-Identify ระบุว่าอะไรคือเหตุการณ์ หรืออุปสรรค

- 1) ผู้สอนแจกใบความรู้เกี่ยวกับความหมาย สัญลักษณ์ และการปฏิบัติตามกฎจราจร
- 2) ผู้เรียนศึกษาความรู้จากใบงาน แล้วบอกว่าเคยเห็นสัญลักษณ์ใดของการจราจร และได้ปฏิบัติตามกฎจราจรหรือไม่
- 3) จากนั้นผู้เรียนทำใบงานสรุปเรื่องพลเมืองดีด้านวินัยจราจร โดยระบุบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองดีด้านวินัยจราจร ที่ผู้เรียนกระทำในชีวิตประจำวัน และพลเมืองไทยควรปฏิบัติตามบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองดีด้านวินัยจราจรหรือไม่ เพราะเหตุใด

6.2.3 ขั้นวิเคราะห์ P-Predict การคาดการณ์

- 1) ผู้สอนนำรูปภาพอุบัติเหตุบนท้องถนนมาให้ผู้เรียนวิเคราะห์ว่าหากผู้เรียนไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร คาดการณ์ว่าอันตรายจะเกิดขึ้นอย่างไร



ที่มาของรูปภาพ <https://old.nationalhealth.or.th/index.php/en/taxonomy/term/508>

6.2.4 ขั้นตัดสินใจ D - Decide การตัดสินใจ

- 1) ผู้สอนยกตัวอย่างเหตุการณ์การทุจริตต่างๆที่เกิดจากการจราจร เช่น การขายสินค้าบริเวณสี่แยกไฟแดง การเรียกรับเงินจากเจ้าหน้าที่เพื่อไม่ให้ถูกปรับจากการผิดกฎจราจร รถสิบล้อติดสติ๊กเกอร์สวย เป็นต้น
- 2) ผู้เรียนร่วมกันตัดสินใจว่า หากเจอสถานการณ์ดังกล่าวผู้เรียนจะอย่างไร เพราะอะไร

6.2.5 ขั้นสรุป E - Execute นำไปปฏิบัติ

- 1) ผู้เรียนร่วมกันสรุปถึงองค์ความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดีด้านวินัยจราจร
- 2) ผู้เรียนร่วมกันเสนอแนวทางการปฏิบัติเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจรด้วยความรับผิดชอบ และแนวทางป้องกันการทุจริตที่เกิดขึ้นจากการจราจรในสังคมไทย และจัดทำเป็นโปสเตอร์ในโปรแกรม Canva

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 รูปภาพอุบัติเหตุบนท้องถนน
- 7.2 Power Point
- 7.3 ใบความรู้เกี่ยวกับความหมาย สัญลักษณ์ และการปฏิบัติตามกฎจราจร
- 7.4 โปรแกรม Canva

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

- ใบงานสรุปพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

- โปสเตอร์แนวทางการปฏิบัติเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินสรุป	แบบประเมินสรุป	ผ่านร้อยละ 80
ทักษะ	การประเมินการปฏิบัติตนตามกฎจราจร	แบบประเมินการปฏิบัติตนตามกฎจราจร	ผ่านร้อยละ 80
จิตพิสัย	การประเมินพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 80
การประยุกต์ใช้	การประเมินโปสเตอร์	แบบประเมินโปสเตอร์	ผ่านร้อยละ 70

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ไข้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่_____
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา : จิตพอเพียงต้านทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรม STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต		
ชื่อกิจกรรม : หมู่บ้านทนไหม		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถการปฏิบัติตนและประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชา STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต ในการป้องกันการทุจริตในสังคมไทย

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับ STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริตในการป้องกันการทุจริต
- 3.2 วิเคราะห์สถานการณ์การทุจริตในสังคมไทยเกี่ยวกับหลัก STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต
- 3.3 ประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชาในการดำรงชีวิตด้วยความรับผิดชอบและพอเพียง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความสำคัญและหลักการการปฏิบัติตนเป็นคนดีตามศาสตร์พระราชา
- 4.2 วิเคราะห์และตัดสินใจปฏิบัติตน โดยน้อมนำศาสตร์พระราชาในการป้องกันการทุจริตในสังคมไทย
- 4.3 มีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต จิตอาสา และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
- 4.4 ประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชา STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต ในการดำรงชีวิตด้วยความรับผิดชอบ พอเพียง

5. สารการเรียนรู้

- ภารกิจจิตพอเพียง
- STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสอนหลัก 5W (Who, What, Where, When, Why) เป็นกรอบแนวคิดที่มีรากฐานมาจากหลักการตั้งคำถามเพื่อการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking through Questioning) หลักการนี้ตั้งอยู่บนแนวคิดที่ว่า การตั้งคำถามอย่างเป็นระบบจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสาระสำคัญของเรื่องราวได้อย่างครบถ้วนและรอบด้าน

บทบาทสมมติ(Role-Playing Theory) มีรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ John Dewey โดยมีหลักการสำคัญว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและ

ยั่งยืนเมื่อได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยข้าพเจ้าได้กำหนด 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นนำ (C) Concrete Experience** : การลงมือทำในสถานการณ์จำลอง
2. **ขั้นเรียนรู้ (R) Reflective Observation**: การสะท้อนคิด
3. **ขั้นสรุป (A1) Abstract Conceptualization** : การสรุปเป็นหลักการ
4. **ขั้นนำไปใช้ (A2) Active Experimentation** : การนำไปประยุกต์ใช้

ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของ Gardner ที่ตระหนักว่าผู้เรียนมีความถนัดและรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

6.2.1 ใช้สื่อภาพประกอบ : ให้ผู้เรียนดูรูปภาพแล้วตั้งคำถาม 5W จากภาพนั้นตอนเตรียมการ (Preparation)

- 1) ผู้สอนเน้นทบทวนการ เพื่อเติมเต็มความสุข พักผ่อนหย่อนใจ
- 2) ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) ผู้เรียนแบ่งกลุ่มโดยการใช้เกมจับภาพ 4 ภาพ โดยจับฉลากภาพ ซึ่งภาพเหล่านี้จะถูกออกแบบมาให้ความเกี่ยวข้องกันเป็นชุด ชุดละ 4 ภาพ ผู้เรียนที่จับได้ภาพในหมวดหมู่หรือชุดเดียวกันจะต้องเดินตามหาเพื่อนที่มีภาพเข้าชุดกันเพื่อรวมกลุ่มให้ครบ 4 คน

6.2.2 ขั้นตอนการแสดง (Acting) กำหนดสถานการณ์ (กำหนดโจทย์)

ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมจำลองการทำธุรกิจจิปาถะเพียง “หมู่บ้านทนไหม” โดยกำหนดให้หมู่บ้านทนไหม ประกอบด้วย ชาวบ้านที่ปลูกหม่อนไหม จำนวน 2 คน ผู้รับซื้อหม่อนไหม 1 คน และผู้นำหมู่บ้าน 1 คน

6.2.3 กำหนดบทบาทสมมติ (ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไหร่)

- 1) ผู้เรียนจับสลาก (**Who ใคร**) เพื่อกำหนดบทบาทสมมติ
- 2) ผู้เรียนรับบทบาทสมมติของตนเอง (**What ทำอะไร**) ระบุเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เกิดขึ้นในโจทย์ เช่น การแก้ปัญหาการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม หรือการปฏิบัติตามหลักความพอเพียง
- 3) แต่ละคนระบุพื้นที่ของตนเอง (**Where ที่ไหน**) เช่น ภายในหมู่บ้านจำลอง หรือพื้นที่เกษตรกรรม
- 4) แต่ละกลุ่มกำหนดเวลาที่เกิดขึ้นของสถานการณ์เพื่อให้เข้าใจบริบทของสถานการณ์ได้ชัดเจนขึ้น เช่น ช่วงระบาดของโควิด 19 ช่วงการเกิดสงครามระหว่างประเทศ เป็นต้น **When (เมื่อไหร่)**

5) ทุกกลุ่มเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของกลุ่มตนเอง

6.2.4 **ขั้นนำ (C) Concrete Experience** : การลงมือทำในสถานการณ์จำลอง

- 1) ผู้สอนให้ผู้เรียนดูสื่อวิดีโอเรื่อง "การส่งเสริมศักยภาพการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม"

2) แต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ตามสถานการณ์ที่เลือก ไม่เกินกลุ่มละ 2-3 นาที โดยผู้สอนกำหนดปัญหาในสถานการณ์ให้แต่ละกลุ่ม ได้แก่ มีชาวบ้านที่ปลูกหม่อนไหมแอบใช้สารเคมีในการปลูกหม่อนแต่แจ้งว่าปลอดภัยพิษ ผู้รับซื้อหม่อนไหมตัดสินใจรับซื้อบ้านเพื่อลดราคาหม่อนไหม เป็นต้น

3) จากนั้นให้กลุ่มอื่นร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุหรือที่มาของปัญหาในสถานการณ์นั้น ๆ เกิดขึ้นได้อย่างไร ขาดหลักการใดใน STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต (Why ทำไม)

6.2.2 ขั้นเรียนรู้ (R) Reflective Observation: การสะท้อนคิด

1) ให้แต่ละกลุ่มอื่น ๆ ร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนความคิดจากบทบาทสมมติที่เพื่อนแสดงว่าสถานการณ์นั้นเข้าข่ายการทุจริตแบบใด

6.2.3 ขั้นสรุป (A1) Abstract Conceptualization: การสรุปเป็นหลักการ

1) ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เพื่อวางเกณฑ์หรือหลักการในการจำแนกพฤติกรรมที่เป็นทุจริตในสังคมไทย

6.2.4 ขั้นนำไปใช้ (A2) Active Experimentation: การนำไปประยุกต์ใช้

9) ผู้เรียนสะท้อนคิดการปฏิบัติตนเพื่อตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตโดยใช้ศาสตร์พระราช STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต ในสังคมไทย

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 วิดีโอเรื่อง "การส่งเสริมศักยภาพการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม"

7.2 Power Point

7.3 หนังสือเรียน

7.4 แบบสรุปการสะท้อนคิด

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

- สตอรี่บอร์ด (Storyboard)
- แบบประเมินการสะท้อนคิด

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

- แบบประเมินการแสดงสถานการณ์จำลอง

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินถามตอบ	แบบประเมินถามตอบ	ผ่านร้อยละ 60
ทักษะ	การประเมินการแสดง สถานการณ์จำลอง	แบบประเมินการแสดง สถานการณ์จำลอง	ผ่านร้อยละ 60
จิตพิสัย	การประเมินพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 60
การประยุกต์ใช้	การประเมินการสะท้อนคิด	แบบประเมินการสะท้อนคิด	ผ่านร้อยละ 60

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่_____
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา : ไม่ทนต่อการทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต		
ชื่อกิจกรรม : คนดีไม่ทนต่อการคอร์รัปชัน		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนวิเคราะห์การไม่ทนต่อการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและรูปแบบการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย
- 3.2 วิเคราะห์สาเหตุปัญหาการทุจริตในสังคมไทยตามสถานการณ์
- 3.3 สร้างแนวทางการสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริตในการดำเนินชีวิตประจำวัน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายและรูปแบบการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทยได้
- 4.2 วิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทยได้
- 4.3 มีกิจนิสัยที่ดีต่อการไม่เพิกเฉยต่อพฤติกรรมกรรมการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย
- 4.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างแนวทางการไม่ทนต่อการทุจริตในชีวิตประจำวัน

5. สารการเรียนรู้

- ความหมายและรูปแบบการทุจริตคอร์รัปชัน
- ผลกระทบต่อการเพิกเฉยต่อการทุจริตคอร์รัปชัน
- แนวทางการสร้างสังคมที่ไม่ทนต่อการทุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เป็นแนวคิดทางจิตวิทยาพฤติกรรมนิยมที่เสนอโดย B. F. Skinner โดยอธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์สามารถเรียนรู้และปรับเปลี่ยนได้ผ่านผลของการกระทำ (Consequences) ซึ่งแบ่งเป็นการเสริมแรง (Reinforcement) การให้รางวัลหรือผลตอบแทนเพื่อกระตุ้นให้พฤติกรรมที่ต้องการเกิดซ้ำ การลงโทษ (Punishment) การให้ผลลัพธ์เชิงลบเพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริม พฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น การต่อต้านการทุจริต

PBL (Problem-Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ สถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ ค้นหา และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา เมื่อผสมผสานกับแนวคิดของ Skinner จะช่วย

ให้ ผู้เรียน แสดงพฤติกรรมเชิงจริยธรรมผ่านการแก้ปัญหา ผู้สอน เสริมแรงพฤติกรรมที่สะท้อนความซื่อสัตย์ และการต่อต้านการทุจริต โดยข้าพเจ้าได้สรุป 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นนำ (Warm-up)
- 2) ขั้นการกำหนดประเด็นปัญหาหรือคำถามวิจัย (Problem / Research Question)
- 3) ขั้นศึกษาค้นคว้าและวางแผน (Review of Literature / Information Searching)
- 4) ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (Data Analysis)
- 5) ขั้นนำเสนอผลการเรียนรู้ (Presentation / Knowledge Sharing)

6.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

6.2.1 ขั้นนำ

- 1) ผู้สอนนันทนาการ เพื่อเติมเต็มความสุข พักผ่อนหย่อนใจ
- 2) แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) เล่นเกมทายคำเกี่ยวกับการทุจริต โดยครูซ่อนคำใบ้ไว้ให้นักเรียนหาความหมาย เช่น "สินบน", "กิเลส", "แปะเจี๊ยะ"
- 4) ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันความหมายและรูปแบบการทุจริตคอร์รัปชัน

6.2.2 ขั้นการกำหนดประเด็นปัญหาหรือคำถามวิจัย (Problem / Research Question)

- 1) เปิดคลิปวิดีโอสถานการณ์จริงเรื่อง "คนไม่ทนต่อคอร์รัปชัน" จากนั้นผู้สอนตั้งหัวข้ออภิปราย 4 ประเด็น ได้แก่ เห็นอะไร, รู้สึกอย่างไร, ได้อะไร, และจะป้องกันอย่างไร
- 2) จากนั้นผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามหรือค้นหาประเด็นปัญหาที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับการทุจริต ปัญหาสังคม ปัญหาในชุมชน ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น “เหตุใดคนในสังคมจึงยังยอมรับการทุจริตในบางสถานการณ์” เป็นต้น

6.2.3 ขั้นศึกษาค้นคว้าและวางแผน (Review of Literature / Information Searching)

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนและระดมสมองแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อสรุปแนวทางแก้ไขปัญหที่ตนเองสนใจ จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น หนังสือ บทความวิชาการ เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ สัมภาษณ์ หรือสำรวจความคิดเห็น

6.2.4 ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (Data Analysis)

- 1) ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลที่ได้ แล้วนำมาวิเคราะห์ เช่น เปรียบเทียบข้อมูลหาความสัมพันธ์ของปัจจัยต่าง ๆ สรุปประเด็นสำคัญของปัญหาทุจริตที่ตนเองศึกษา
- 2) แต่ละกลุ่มเสนอแนวทางการสร้างสังคมที่ไม่ทนต่อการทุจริต จากปัญหาดังกล่าว

6.2.5 ขั้นนำเสนอผลการเรียนรู้ (Presentation / Knowledge Sharing)

- 1) แต่ละกลุ่มสรุปเป็นองค์ความรู้ในโปรแกรม notebooklm โดยมีหัวข้อดังนี้
 - ปัญหาทุจริต
 - รูปแบบการทุจริต
 - สาเหตุของปัญหาทุจริต

2) แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยเพื่อนร่วมชั้นและครูช่วยประเมินการนำเสนอ

6.2.6 ขั้นสรุป(สะท้อนและประเมินผล)

1) ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผลผ่านคำถามกระตุ้นความคิด เช่น "หากเห็นคนคอร์รัปชันแล้วนิ่งเฉย จะเกิดผลต่อตนเองและสังคมอย่างไร"

2) ให้ผู้เรียนร่วมกันเสนอแนวทางการสร้างสังคมที่ไม่ทนต่อการทุจริตในสังคมไทย

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 วิดีโอเรื่อง "คนไม่ทนต่อคอร์รัปชัน"

7.2 Power Point

7.3 แบบประเมินการสะท้อนคิด

7.4 แบบประเมินการนำเสนอ

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

- สรุปความรู้ในโปรแกรม notebooklm

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

- แบบประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

9. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	การประเมินถามตอบ	แบบประเมินถามตอบ	ผ่านร้อยละ 60
ทักษะ	การประเมินการนำเสนอ	แบบประเมินการนำเสนอ	ผ่านร้อยละ 60
จิตพิสัย	การประเมินพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ 60
การประยุกต์ใช้	การประเมินการสะท้อนคิด	แบบประเมินการสะท้อนคิด	ผ่านร้อยละ 60

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

10.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

10.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป
