แผนการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา 20000-2003
ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา

ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 (ปวช.2)

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย

สถาบันการอาชีวศึกษาภาคเหนือ ๒

www.crvc.ac.th

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา : การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน		
ชื่อกิจกรรม : วัยรุ่นใจแฟร์ แคร์ส่วนรวม (Fair Teens, Care for All)		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียน

ผู้เรียนแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม และตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตในสังคมที่จะก่อให้เกิดสินบน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับสินบนและสินน้ำใจตามหลักการ

3.2 วิเคราะห์สถานการณ์การแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจตามหลักการ

3.4 แสดงบทบาทสมมุติการการแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจตามสถานการณ์ที่กำหนด

3.3 วางแผนปฏิบัติตนเพื่อตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตในสังคมที่จะก่อให้เกิดสินบน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายความหมายสินบนและสินน้ำใจ

4.2 วิเคราะห์สถานการณ์จำลองการแยกแยะระหว่างสินบน และสินน้ำใจ

4.3 แสดงบทบาทสมมุติการแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจ

4.4 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และการทำงานเป็นทีม

4.5 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติตนเพื่อตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตในสังคมที่จะก่อให้เกิดสินบน

5. สาระการเรียนรู้

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) ผู้สอนนันทนาการ เพื่อเติมเต็มความสุข พักผ่อนหย่อนใจ

2) ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

3) ให้ผู้เรียนเขียนความรู้ที่ตนเองเข้าใจเกี่ยวกับ "สินบน" และ "สินน้ำใจ" ลงบนกระดาษโพสต์อิท (Post-it) แล้วนำไปติดบนกระดาน

4) ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายความหมายการแยกแยะระหว่างสินบนและสินน้ำใจ

5) แบ่งกลุ่มผู้เรียน แล้วให้แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์จำลอง 1 หัวข้อที่เกี่ยวข้อง แล้ววิเคราะห์ว่าเป็น “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	การประเมินการแสดงสถานการณ์จำลอง	แบบประเมินการแสดงสถานการณ์จำลอง	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) ผลการแก้ไขปัญหาทีส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

_____

_____

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

_____

_____

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา : พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรมพลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม		
ชื่อกิจกรรม : ถ้าโลกนี้ไม่มีกฎ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียน

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎจราจรได้อย่างถูกต้องและปลอดภัยด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

3.2 ปฏิบัติตนตามกฎจราจรได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย

3.2 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจรในการป้องกันการทุจริตที่เกิดขึ้นในการจราจร

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ระบุบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

4.2 ปฏิบัติตามกฎจราจรได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์

4.3 มีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติตามกฎจารจรด้วยความรับผิดชอบ

4.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎจราจรในการดำรงชีวิตและป้องกันการทุจริตที่เกิดขึ้นจากการจราจร

5. สาระการเรียนรู้

5.1 คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดีด้านวินัยจราจร

5.2 ความหมาย สัญลักษณ์ และการปฏิบัติตามกฎจราจร

5.3 แนวทางการป้องกันการทุจริตจากการจราจร

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการตัดสินใจ เป็นแนวคิดทางวิชาการที่อธิบายกระบวนการที่บุคคลใช้ในการเลือกแนวทางปฏิบัติจากทางเลือกต่างๆ โดยอาศัยข้อมูล การประเมินผลลัพธ์ และการชั่งน้ำหนักระหว่างผลได้และผลเสียที่อาจเกิดขึ้น

ทฤษฎี SIPDE Process หรือ ระบบการขับขี่เชิงป้องกัน (Defensive Driving) ของ Pearson เป็นกระบวนการขับขี่เชิงป้องกันที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้ขับขี่มีระบบการคิดและการตัดสินใจอย่างเป็นขั้นตอน โดยข้าพได้สรุปเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 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 และได้ปฏิบัติตนตามกฎจราจรหรือไม่

3) จากนั้นผู้เรียนทำใบงานสรุปรื่องพลเมืองดีด้านวินัยจราจร โดยระบุบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองดีด้านวินัยจราจร ที่ผู้เรียนกระทำในชีวิตประจำวัน และพลเมืองไทยควรปฏิบัติตนตามบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองดีด้านวินัยจราจรหรือไม่ 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 รถสิบล้อติดสติ๊กเกอร์ส่วย เป็นต้น

2) ผู้เรียนร่วมกันตัดสินใจว่า หากเจอสถานการณ์ดังกล่าวผู้เรียนจะทำอย่างไร 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 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาทีส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่_ 3
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา : จิตพอเพียงต้านทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : กิจกรรม STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต		
ชื่อกิจกรรม : หมู่บ้านทนไหม		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียน

ผู้เรียนสามารถการปฏิบัติตนและประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชา STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริตในการป้องกันการทุจริตในสังคมไทย

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 ประยุกใช้ศาสตร์พระราชา STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต ในการดำรงชีวิตด้วยความรับผิดชอบ พอเพียง

5. สาระการเรียนรู้

- ธุรกิจจิตพอเพียง
- STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

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

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 จากภาพนั้นนตอนเตรียมการ (Preparation)

1) ผู้สอนนันทนาการ เพื่อเติมเต็มความสุข พักผ่อนหย่อนใจ

2) ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

3) ผู้เรียนแบ่งกลุ่มโดยการใช้เกมจับภาพ 4 ภาพ โดยจับฉลากภาพ ซึ่งภาพเหล่านี้จะถูกออกแบบมาให้มีความเกี่ยวข้องกันเป็นชุด ชุดละ 4 ภาพ ผู้เรียนที่จับได้ภาพในหมวดหมู่หรือชุดเดียวกันจะต้องเดินตามหาเพื่อนที่มีภาพเข้าชุดกันเพื่อรวมกลุ่มให้ครบ 4 คน

6.2.2 ขั้นตอนการแสดง (Acting) กำหนดสถานการณ์ (กำหนดโจทย์)

ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมจำลองการทำธุรกิจจิตพอเพียง “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) ผู้เรียนรับบทบาทสมตติของตนเอง **(What ทำอะไร)** ระบุเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เกิดขึ้นในโจทย์ เช่น การแก้ปัญหาการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม หรือการปฏิบัติตนตามหลักความพอเพียง

3) แต่ละคนระบุพื้นที่ของตนเอง **(Where ที่ไหน)** เช่น ภายในหมู่บ้านจำลอง หรือพื้นที่เกษตรกรรม

4) แต่ละกลุ่มกำหนดเวลาที่เกิดขึ้นของสถานการณ์เพื่อให้เข้าใจบริบทของสถานการณ์ได้ชัดเจนขึ้น เช่น ช่วงระบาดของ โควิด 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 โดยผู้สอนกำหนดงปัญหาในสถานการณ์ให้แต่ละกลุ่ม ได้แก่ มีชาวบ้านที่ปลูกหม่อนไหมแอบใช้สารเคมีในการปลูกหม่อนแต่แจ้งว่าปลอดสารพิษ ผู้รับซื้อหม่อนไหมติดสินบนผู้นำหมู่บ้านเพื่อกดราคาหม่อนไหม เป็นต้น

3) จากนั้นให้กลุ่มอื่นร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุหรือที่มาของปัญหาในสถานการณ์นั้น ๆ เกิดขึ้นได้อย่างไร ขาดหลักการใดใน STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต **(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) ผู้เรียนสะท้อนคิดการปฏิบัติตนเพื่อตระหนักรู้ในการป้องกันการทุจริตโดยใช้ศาสตร์พระราชา STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต 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	การประเมินการแสดงสถานการณ์จำลอง	แบบประเมินการแสดงสถานการณ์จำลอง	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) ผลการแก้ไขปัญหาทีส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

_____

_____

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

_____

_____

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 20000-2003 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 4
	ชื่อเรื่องในหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา : ไม่ทนต่อการทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ : สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต		
ชื่อกิจกรรม : คนดีไม่ทนต่อการคอร์รัปชั่น		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียน

ผู้เรียนวิเคราะห์การไม่ทนต่อการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและรูปแบบการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย

3.2 วิเคราะห์สาเหตุปัญหาการทุจริตในสังคมไทยตามสถานการณ์

3.3 สร้างแนวทางการสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริตในการดำเนินชีวิตประจำวัน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 อธิบายความหมายและรูปแบบการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทยได้

4.2 วิเคราะห์พฤติกรรมการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทยได้

4.3 มีกิจนิสัยที่ดีต่อการไม่เพิกเฉยต่อพฤติกรรมการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย

4.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างแนวทางการไม่ทนต่อการทุจริตในชีวิตประจำวัน

5. สาระการเรียนรู้

- 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 ค้นคว้า และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา เมื่อผสานกับแนวคิดของ Skinner จะช่วย

ให้ ผู้เรียน แสดงพฤติกรรมเชิงจริยธรรมผ่านการแก้ปัญหา ผู้สอน เสริมแรงพฤติกรรมที่สะท้อนความซื่อสัตย์และการต่อต้านการทุจริต โดยข้าพเจ้าได้สรุป 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นนำ (Warm-up)

2) ขั้นการกำหนดประเด็นปัญหาหรือคำถามวิจัย (Problem / Research Question)

3) ขั้นศึกษาค้าและวางแผน (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", "แปะเจี๊ย"

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 **ขั้นศึกษาค้าและวางแผน (Review of Literature / Information Searching)**

1) นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนและระดมสมองแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อสรุปแนวทางแก้ไขปัญหาที่ตนเองสนใจ จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น หนังสือ บทความวิชาการ เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ สัมภาษณ์หรือสำรวจความคิดเห็น

6.2.4 **ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (Data Analysis)**

1) ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลที่ได้ แล้วนำมาวิเคราะห์ เช่น เปรียบเทียบข้อมูลหาความสัมพันธ์ของปัจจัยต่าง ๆ สรุปประเด็นสำคัญของปัญหาทุจริตที่ตนเองศึกษา

2) แต่กลุ่มเสนอแนวทางการสร้างสังคมที่ไม่ทนต่อการทุจริต 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) ผลการแก้ไขปัญหาทีส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป