



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตร หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

รหัสวิชา 30000-2001 วิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุขจิต จิตอาสา

จัดทำโดย
นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
วิทยาลัย วิทยาลัยการอาชีพลอง

รายการตรวจสอบและอนุญาตให้ใช้

ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุขจิต จิตอาสา รหัสวิชา 30000-2001

- ☐ ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- ☐ ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ
- ☐ อื่นๆ.....

ลงชื่อ.....

(นายบรรจง วงศ์ใจมา)

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

...../...../.....

- ☐ ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- ☐ ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ
- ☐ อื่นๆ.....

ลงชื่อ.....

(นายปกรณ์ อินทร์ไชย)

หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

...../...../.....

☐ เห็นควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้

☐ ควรปรับปรุงดังเสนอ

☐ อื่น ๆ

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรัฐยา ชตชัย)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

...../...../.....

☐ อนุญาตให้ใช้การสอนได้

☐ อื่น ๆ

.....

ลงชื่อ.....

(นายลือชัย ทาทอง)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพลอง

...../...../.....

คำนำ

หลักสูตรหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง พุทธศักราช 2567 เป็นหลักสูตรหลังจากจบการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือเทียบเท่า ที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพ ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพของบุคคลให้สูงขึ้น สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ อุตสาหกรรมเป้าหมายในการพัฒนาประเทศ แผนการศึกษาแห่งชาติ ความต้องการของสถานประกอบการ รวมทั้งข้อเสนอจากคณะกรรมการรวบรวมภาครัฐและเอกชน เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษา (อ.กรอ.อศ.) โดยหลักสูตรดังกล่าวเป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (National Qualifications Framework : NQF) และกรอบคุณวุฒิอ้างอิงอาเซียน (ASEAN Qualifications Reference Framework : AQRF) มาตรฐานการศึกษาของชาติ กรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติและเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษาระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตลอดจนยึดโยงกับมาตรฐานอาชีพ มาตรฐานฝีมือแรงงาน และมาตรฐานอื่น ๆ ทั้งในประเทศหรือต่างประเทศ เพื่อมุ่งเน้นการเรียนรู้การปฏิบัติ เพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนระดับฝีมือ รวมทั้งคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ และกิจนิสัยที่เหมาะสมในการทำงาน ให้สอดคล้องกับความต้องการกำลังคนของตลาดแรงงาน ชุมชน สังคม ซึ่งสามารถประกอบอาชีพอิสระได้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกระบบและวิธีการเรียนได้อย่างเหมาะสมตามศักยภาพ ตามความสนใจ และโอกาสของตน ส่งเสริมให้มีการประสานความร่วมมือเพื่อจัดการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรร่วมกันระหว่างสถาบันการอาชีวศึกษา สถานศึกษา หน่วยงาน สถานประกอบการและองค์กรต่าง ๆ ทั้งในระดับชุมชน ระดับท้องถิ่น และระดับชาติ

แผนการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง พุทธศักราช 2567 สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมืออย่างดียิ่งจากหน่วยงานราชการ สถานศึกษา ผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ครูผู้สอน ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ซึ่งได้อุทิศสติปัญญา ความรู้ และประสบการณ์ เพื่อการพัฒนาการอาชีวศึกษาของประเทศชาติเป็นสำคัญ ในการนี้สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จึงขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินการทุกท่าน ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

คำนำ	
สารบัญ	
หลักสูตรรายวิชา	5
ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้	6
หน่วยการเรียนรู้	7
หน่วยที่ 1 การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและประโยชน์ส่วนตน	8
หน่วยที่ 2 ความไม่ทนต่อการทุจริต	30
หน่วยที่ 3 STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต	41
หน่วยที่ 4 พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	56
บรรณานุกรม	89

หลักสูตรรายวิชา

หลักสูตร หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รหัส 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา .

ทฤษฎี 0 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 0 หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

สอดคล้องกับหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา (Anti-Corruption Education) ของสำนักงาน ป.ป.ช.

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

มีจิตสำนึกที่ยึดมั่นความซื่อสัตย์สุจริต เป็นพลเมืองดีของสังคม มีจิตอาสา มีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริต และปฏิบัติตามศาสตร์พระราชา

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจหลักการและกระบวนการกิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา และการป้องกันการทุจริต
2. สามารถวิเคราะห์และแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวมได้
3. มีทักษะในการปฏิบัติกิจกรรมต่อต้านการทุจริตด้วยกระบวนการกลุ่มและการลงมือปฏิบัติ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดี มีจิตสำนึกซื่อสัตย์สุจริต น้อมนำศาสตร์พระราชามาประยุกต์ใช้ และไม่เพิกเฉยต่อการทุจริตทุกรูปแบบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา ตามหลักการและกระบวนการป้องกันการทุจริต
2. วิเคราะห์และตัดสินใจปฏิบัติในสิ่งที่ควรปฏิบัติและไม่ปฏิบัติในสิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติ
3. ประพฤติตนโดยการน้อมนำศาสตร์พระราชา มีคุณธรรม จริยธรรม และไม่เพิกเฉยต่อการทุจริตทุกรูปแบบ
4. ปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง กิจกรรมปรับฐานความคิดต้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม กิจกรรมวิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน กิจกรรมสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต กิจกรรมยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม และกิจกรรมจิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
5. ปฏิบัติกิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา โดยการลงมือปฏิบัติ กระบวนการกลุ่ม การโค้ชชิ่งและการประเมินผล
6. ประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และเทคโนโลยีดิจิทัลในการต่อต้านการทุจริต และการเป็นคนดีของสังคม

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติกิจกรรมตามศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี กิจกรรมต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง กิจกรรมปรับฐานความคิดต้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม กิจกรรมวิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน กิจกรรมสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต กิจกรรมยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม และกิจกรรมจิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

รหัส 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุขจิต จิตอาสา .

ทฤษฎี 0 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 0 หน่วยกิต

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง								รวม	จำนวน ชั่วโมง ท/ป	
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย			ประยุกต์ ใช้
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์					
1. การคิดแยกแยะระหว่าง ประโยชน์ส่วนรวมและ ประโยชน์ส่วนตน			8	10			18	4	8	30	0/8
2. ความไม่ทนต่อการทุจริต			3	4			7	1	2	10	0/4
3. STRONG จิตพอเพียง ด้านทุจริต			6	8			14	2	4	20	0/6
4. พลเมืองดีกับความ รับผิดชอบต่อสังคม			8	12			20	8	12	40	0/12
รวม			25	34			59	15	26	100	30
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา											
รวมทั้งรายวิชา										100	30

หน่วยการเรียนรู้

รหัส 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา
ทฤษฎี 0 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 0 หน่วยกิต

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและประโยชน์ส่วนตน	0	8	8
2	ความไม่ทนต่อการทุจริต	0	4	4
3	STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต	0	6	6
4	พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	0	12	12
	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา			
รวม		0	30	30

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 1-2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและประโยชน์ส่วนตน	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน กิจกรรมปรับฐานความคิดด้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม		

1. ชื่อหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา: หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา (รหัสวิชา 30000-2001 ระดับ ปวส.)

2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้: 1. การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน

ส่วนของกิจกรรมที่ 1

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 1.1 กิจกรรมปรับฐานความคิดด้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม

4. ชื่อกิจกรรม: **ตะลุยด่านภารกิจ (Game-Based): ปรับฐานความคิดด้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม**
(ตอนที่ 1) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ปรับฐานความคิดด้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ตามหลักการด้านทฤษฎีศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม
- การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest)

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทฤษฎี ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ปรับฐานความคิดด้านทฤษฎีส่วนตนและส่วนรวม

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม, การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ ปรับฐานความคิดด้านทฤษฎีส่วนตนและส่วนรวม
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 1. การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ ปรับฐานความคิดด้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- กรณีศึกษา/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างสมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วนให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - ผลประโยชน์ทับซ้อน, ของหลวง, จิตสาธารณะ, สินบน, การแยกแยะ, ความโปร่งใส, ส่วนรวม, ส่วนตัว, ความถูกต้อง

ส่วนของกิจกรรมที่ 2

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 1.1 กิจกรรมปรับฐานความคิดด้านทฤษฎีส่วนตนและส่วนรวม

4. ชื่อกิจกรรม: บอร์ดเกมต้านโกง ศักดิ์สิทธิ์ ปรับฐานความคิดด้านทฤษฎีส่วนตนและส่วนรวม (ตอนที่ 2)
(จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ปรับฐานความคิดด้านทุจริตส่วนตนและส่วนรวม" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สาระการเรียนรู้:

- การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม
- การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest)

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ปรับฐานความคิดด้านทฤษฎีส่วนตนและส่วนรวม

2. **ชั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:**

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม, การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. **ชั้นปฏิบัติการกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:**

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ ปรับฐานความคิดด้านทฤษฎีส่วนตนและส่วนรวม
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. **ชั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:**

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. **สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:**

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 1. การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ ปรับฐานความคิดด้านทฤษฎีส่วนตนและส่วนรวม
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. **หลักฐานการเรียนรู้:**

- 11.1 **หลักฐานความรู้:** ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 **หลักฐานการปฏิบัติงาน:** ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างเหมาะสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย  ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน

- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วนให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - ผลประโยชน์ทับซ้อน, ของหลวง, จิตสาธารณะ, สินบน, การแยกแยะ, ความโปร่งใส, ส่วนรวม, ส่วนตัว, ความถูกต้อง

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่ จากการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

.....

.....

.....

13.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....

.....

.....

13.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตัวแทนนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 3-4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและประโยชน์ส่วนตน	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน กิจกรรมวิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน		

1. ชื่อหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา: หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา (รหัสวิชา 30000-2001 ระดับ ปวส.)

2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้: 1. การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน

ส่วนของกิจกรรมที่ 1

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 1.2 กิจกรรมวิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน

4. ชื่อกิจกรรม: บอร์ดเกมต้านโกง คึกพิชิต วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน (ตอนที่ 1) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ตามหลักการด้านทฤษฎีศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม
- การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest)

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทฤษฎี ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม

2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม, การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย

3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสุตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ

2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน

3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย

4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน

2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)

4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)

5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 1. การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การ นำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่าง สมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วนให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - ผลประโยชน์ทับซ้อน, ของหลวง, จิตสาธารณะ, สินบน, การแยกแยะ, ความโปร่งใส, ส่วนรวม, ส่วนตัว, ความถูกต้อง

ส่วนของกิจกรรมที่ 2

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 1.2 กิจกรรมวิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน

4. ชื่อกิจกรรม: **ตะลุยด่านภารกิจ (Game-Based): วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน** (ตอนที่ 2)
(จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม
- การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest)

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน

2. ชั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม, การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบ และแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ชั้นปฏิบัติการกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารท
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตาม โจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ชั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 1. การคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ วิเคราะห์ความเสี่ยงจากสินบน
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การ นำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างเหมาะสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ การแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ การขัดกันแห่งผลประโยชน์ (Conflict of Interest) อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย  ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน

- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - ผลประโยชน์ทับซ้อน, ของหลวง, จิตสาธารณะ, สินบน, การแยกแยะ, ความโปร่งใส, ส่วนรวม, ส่วนตัว, ความถูกต้อง

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่ จากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

13.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

13.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

2) แนวทางแก้ไข้ปัญหาในครั้งต่อไป

ลงชื่อ.....

(.....)

ตัวแทนนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 5-6
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความไม่ทนต่อการทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน กิจกรรมสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต		

1. ชื่อหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา: หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา (รหัสวิชา 30000-2001 ระดับ ปวส.)

2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้: 2. ความไม่ทนต่อการทุจริต

ส่วนของกิจกรรมที่ 1

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 2.1 กิจกรรมสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต

4. ชื่อกิจกรรม: Game of Truth ถอดรหัส สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต (ตอนที่ 1) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง พฤติกรรมการทุจริต ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ พฤติกรรมการทุจริต ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ผลกระทบของการทุจริต เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ พฤติกรรมการทุจริต ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- พฤติกรรมการทุจริต
- ผลกระทบของการทุจริต
- การแสดงออกถึงความไม่ทนต่อการทุจริต

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการทุจริต
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง **พฤติกรรมการทุจริต, ผลกระทบของการทุจริต, การแสดงออกถึงความไม่ทนต่อการทุจริต** โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสุตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ **สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต**
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน

ชีวิตประจำวัน (A/AP)

5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 2. ความไม่ทนต่อการทุจริต
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- กรณีศึกษา/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่าง สมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ พฤติกรรมการทุจริต	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ผลกระทบของการทุจริต อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - การคอร์รัปชัน, การแฉเบาะแส, ความซื่อสัตย์, ความยุติธรรม, กฎระเบียบ, การเพิกเฉย, ความกล้าหาญ, สิทธิหน้าที่

ส่วนของกิจกรรมที่ 2

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 2.1 กิจกรรมสร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต

4. ชื่อกิจกรรม: บอร์ดเกมต้านโกง ศักดิ์สิทธิ์ สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต (ตอนที่ 2) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง พฤติกรรมการทุจริต ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ พฤติกรรมการทุจริต ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))

- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ผลกระทบของการทุจริต เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ พฤติกรรมการทุจริต ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- พฤติกรรมการทุจริต
- ผลกระทบของการทุจริต
- การแสดงออกถึงความไม่ทนต่อการทุจริต

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการทุจริต
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง พฤติกรรมการทุจริต, ผลกระทบของการทุจริต, การแสดงออกถึงความไม่ทนต่อการทุจริต โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย

3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบ และแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติการกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตาม โจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 2. ความไม่ทนต่อการทุจริต
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ สร้างสังคมไม่ทนต่อการทุจริต
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การ นำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างเหมาะสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ พฤติกรรมการทุจริต	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ผลกระทบของการทุจริต อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- การคอร์รัปชัน, การแจ้งเบาะแส, ความซื่อสัตย์, ความยุติธรรม, กฎระเบียบ, การเพิกเฉย, ความกล้าหาญ, สิทธิหน้าที่

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ดังนี้
ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่ จากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

13.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....

.....

.....

13.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

2) แนวทางแก้ไข้ปัญหาในครั้งต่อไป

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตัวแทนนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 7-9
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 6 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน กิจกรรมต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง		

1. ชื่อหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา: หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา (รหัสวิชา 30000-2001 ระดับ ปวส.)

2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้: 3. STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต

ส่วนของกิจกรรมที่ 1

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 3.1 กิจกรรมต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง

4. ชื่อกิจกรรม: ตะลุยด่านภารกิจ (Game-Based): ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง (ตอนที่ 1)
(จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความพอเพียง (S) ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความพอเพียง (S) ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความโปร่งใส (T) เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความพอเพียง (S) ตามหลักการด้านทฤษฎีการศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความพอเพียง (S)
- ความโปร่งใส (T)
- ความตื่นรู้ (R)
- มุ่งไปข้างหน้า (O)
- ความรู้ (N)
- ความเอื้ออาทร (G)

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีการศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทฤษฎี ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ต่อด้านทฤษฎีด้วยจิตพอเพียง

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความพอเพียง (S)
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความพอเพียง (S), ความโปร่งใส (T), ความตื่นรู้ (R), มุ่งไปข้างหน้า (O), ความรู้ (N), ความเอื้ออาทร (G) โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ ต่อด้านทฤษฎีด้วยจิตพอเพียง
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 3. STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างสมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความพอเพียง (S)	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความโปร่งใส (T) อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - พอเพียง, โปร่งใส, ตันรู้, มุ่งไปข้างหน้า, ความรู้, เอื้ออาทร, จิตตืนรู้, ความละเอียด, ด้านทุจริต

ส่วนของกิจกรรมที่ 2

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 3.1 กิจกรรมต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง

4. ชื่อกิจกรรม: บอร์ดเกมต้านโกง ศักพิชิต ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง (ตอนที่ 2) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความพอเพียง (S) ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความพอเพียง (S) ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความโปร่งใส (T) เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความพอเพียง (S) ตามหลักการต้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความพอเพียง (S)
- ความโปร่งใส (T)
- ความตื่นรู้ (R)
- มุ่งไปข้างหน้า (O)
- ความรู้ (N)
- ความเอื้ออาทร (G)

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความพอเพียง (S)
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความพอเพียง (S), ความโปร่งใส (T), ความตื่นรู้ (R), มุ่งไปข้างหน้า (O), ความรู้ (N), ความเอื้ออาทร (G) โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย

3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบ และแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติการกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ **ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง**
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตาม โจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 3. STRONG จิตพอเพียงต้านทุจริต
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ **ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง**
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การ นำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างเหมาะสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความพอเพียง (S)	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความโปร่งใส (T) อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- พอเพียง, โปร่งใส, ตื่นรู้, มุ่งไปข้างหน้า, ความรู้, เอื้ออาทร, จิตตื่นรู้, ความละเอียด, ด้านทุจริต

ส่วนของกิจกรรมที่ 3

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 3.1 กิจกรรมต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง

4. ชื่อกิจกรรม: **Game of Truth ถอดรหัส ต่อด้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง** (ตอนที่ 3) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความพอเพียง (S) ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความพอเพียง (S) ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความโปร่งใส (T) เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความพอเพียง (S) ตามหลักการต้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความพอเพียง (S)
- ความโปร่งใส (T)
- ความตื่นรู้ (R)
- มุ่งไปข้างหน้า (O)
- ความรู้ (N)
- ความเอื้ออาทร (G)

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ต่อด้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความพอเพียง (S)
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความพอเพียง (S), ความโปร่งใส (T), ความตื่นรู้ (R), มุ่งไปข้างหน้า (O), ความรู้ (N), ความเอื้ออาทร (G) โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสุตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ ต่อด้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 3. STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับต่อต้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างเหมาะสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความพอเพียง (S)	

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความโปร่งใส (T) อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - พอเพียง, โปร่งใส, ตื่นรู้, มุ่งไปข้างหน้า, ความรู้, เอื้ออาทร, จิตตื่นรู้, ความละเอียด, ด้านทฤษฎี

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่ จากการเรียนรู้

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

.....

.....

13.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....

.....

13.3 การแก้ไขปัญหา

1) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

.....

.....

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตัวแทนนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 10-11
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน กิจกรรมยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม		

1. ชื่อหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา: หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา (รหัสวิชา 30000-2001 ระดับ ปวส.)

2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้: 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม

ส่วนของกิจกรรมที่ 1

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 4.1 กิจกรรมยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม

4. ชื่อกิจกรรม: Game of Truth ถอดรหัส ยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม (ตอนที่ 1)
(จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดี ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความเป็นพลเมืองดี
- ความรับผิดชอบต่อสังคม
- จิตอาสา
- การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ยุกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความเป็นพลเมืองดี
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี, ความรับผิดชอบต่อสังคม, จิตอาสา, การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ ยุกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)

4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)

5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ ยุทธศาสตร์ดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การ นำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่าง สมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุผลผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้คำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - พลเมืองดี, จิตอาสา, ความรับผิดชอบ, เทคโนโลยีดิจิทัล, ศาสตร์พระราชา, ความเสียสละ, ค่านิยม, ส่วนรวม

ส่วนของกิจกรรมที่ 2

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 4.1 กิจกรรมยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม

4. ชื่อกิจกรรม: บอร์ดเกมต้านโกง ศักดิ์สิทธิ์ ยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม (ตอนที่ 2) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดี ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความเป็นพลเมืองดี
- ความรับผิดชอบต่อสังคม
- จิตอาสา
- การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความเป็นพลเมืองดี
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี, ความรับผิดชอบต่อสังคม, จิตอาสา, การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติการกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ **ยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม**
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ ยกระดับดัชนีสร้างพลเมืองดีในสังคม
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างสมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- พลเมืองดี, จิตอาสา, ความรับผิดชอบ, เทคโนโลยีดิจิทัล, ศาสตร์พระราชา, ความเสียสละ, ค่านิยม, ส่วนรวม

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่ จากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

13.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....

.....

.....

13.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตัวแทนนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 12-13
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน กิจกรรมจิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล		

1. ชื่อหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา: หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา (รหัสวิชา 30000-2001 ระดับ ปวส.)

2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้: 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม

ส่วนของกิจกรรมที่ 1

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 4.2 กิจกรรมจิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

4. ชื่อกิจกรรม: Game of Truth ถอดรหัส จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (ตอนที่ 1)
(จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดี ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความเป็นพลเมืองดี
- ความรับผิดชอบต่อสังคม
- จิตอาสา
- การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความเป็นพลเมืองดี
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี, ความรับผิดชอบต่อสังคม, จิตอาสา, การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบ และแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสุตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างสมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - พลเมืองดี, จิตอาสา, ความรับผิดชอบ, เทคโนโลยีดิจิทัล, ศาสตร์พระราชา, ความเสียสละ, ค่านิยม, ส่วนรวม

ส่วนของกิจกรรมที่ 2

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 4.2 กิจกรรมจิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

4. ชื่อกิจกรรม: บอร์ดเกมต้านโกง ศักพิชิต จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (ตอนที่ 2)
(จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))

- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดี ตามหลักการต้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สาระการเรียนรู้:

- ความเป็นพลเมืองดี
- ความรับผิดชอบต่อสังคม
- จิตอาสา
- การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความเป็นพลเมืองดี
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี, ความรับผิดชอบต่อสังคม, จิตอาสา, การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย

3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบ และแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติการกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตาม โจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ จิตอาสาต่อต้านการทุจริตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การ นำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่าง สมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย  ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- พลเมืองดี, จิตอาสา, ความรับผิดชอบ, เทคโนโลยีดิจิทัล, ศาสตร์พระราชา, ความเสียสละ, ค่านิยม, ส่วนรวม

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่ จากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

13.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....

.....

.....

13.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตัวแทนนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 30000-2001 ชื่อวิชา กิจกรรมเสริมสร้างสุจริต จิตอาสา	สอนครั้งที่ 14-15
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม	ทฤษฎี 0 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน กิจกรรมศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี		

1. ชื่อหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา: หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา (รหัสวิชา 30000-2001 ระดับ ปวส.)

2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้: 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม

ส่วนของกิจกรรมที่ 1

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 4.3 กิจกรรมศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี

4. ชื่อกิจกรรม: บอร์ดเกมต้านโกง ศักดิ์สิทธิ์ ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี (ตอนที่ 1) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดี ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความเป็นพลเมืองดี
- ความรับผิดชอบต่อสังคม
- จิตอาสา
- การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความเป็นพลเมืองดี
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี, ความรับผิดชอบต่อสังคม, จิตอาสา, การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบ และแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างสมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อ ที่	ประเด็นคำถาม	ผลการ ประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทฤษฎีศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- - บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วนให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- - พลเมืองดี, จิตอาสา, ความรับผิดชอบ, เทคโนโลยีดิจิทัล, ศาสตร์พระราชา, ความเสียสละ, ค่านิยม, ส่วนรวม

ส่วนของกิจกรรมที่ 2

3. ชื่อกิจกรรมย่อย: 4.3 กิจกรรมศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี

4. ชื่อกิจกรรม: Game of Truth ถอดรหัส ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี (ตอนที่ 2) (จำนวน 2 ชั่วโมง)

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วย:

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่ดีในการป้องกันการทุจริต สามารถนำแนวคิดเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม และเป็นพลเมืองดีของสังคม

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (4 ด้าน):

6.1 ด้านความรู้ (K):

- วิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี ได้อย่างถูกต้อง (ระดับ K3 (การนำไปใช้/วิเคราะห์เบื้องต้น))
- ประเมินและเปรียบเทียบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงได้ (ระดับ K4 (การวิเคราะห์))

6.2 ด้านทักษะ (S):

- ออกแบบและบูรณาการแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม "ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี" ร่วมกับผู้อื่นได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (ระดับ S4 (การปฏิบัติอย่างชำนาญ/บูรณาการ))

6.3 ด้านจิตพิสัย (A):

- เห็นคุณค่าและแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะในการต่อต้านการทุจริต (ระดับ A5: การสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม)

6.4 ด้านการประยุกต์ใช้ (AP):

- นำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application: AP) ในการแก้ปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนของตนเองได้อย่างเหมาะสม

7. สมรรถนะหน่วยการเรียนรู้:

- 7.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดี ตามหลักการด้านทุจริตศึกษา
- 7.2 ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการทุจริต ตามหลักความถูกต้อง
- 7.3 แสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและไม่ทนต่อการทุจริต ในบริบทของการเป็นพลเมืองดี

8. สารการเรียนรู้:

- ความเป็นพลเมืองดี
- ความรับผิดชอบต่อสังคม
- จิตอาสา
- การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

9. วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:

รูปแบบหลักที่ใช้: การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) [10 นาที]:

ผู้สอนจัดกิจกรรม เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษา โดยมีรายละเอียดปฏิบัติจริงดังนี้:

แจกตารางบิงโกคำศัพท์ด้านทุจริต ผู้สอนสุ่มอ่านความหมาย หากตรงกับคำศัพท์ในตารางใครให้กากบาท ใครครบแถวก่อนชนะ

จากนั้นผู้สอนสรุปและเชื่อมโยงข้อคิดหรือผลลัพธ์จากกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อการเรียนรู้ ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี

2. ขั้นสอน/ให้ความรู้ (Teaching & Concept) [33 นาที]:

1. ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเพื่อทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับ ความเป็นพลเมืองดี
2. ผู้สอนบรรยายให้ความรู้และอธิบายกรอบแนวคิดหลักในเรื่อง ความเป็นพลเมืองดี, ความรับผิดชอบต่อสังคม, จิตอาสา, การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย
3. ผู้สอนนำกรณีศึกษา (Case Study) มาวิเคราะห์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอย่างเป็นรูปธรรมถึงผลกระทบและแนวทางการปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักสูตร

3. ขั้นปฏิบัติการกิจกรรม (Active Learning) [60 นาที]:

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนดังนี้:

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบคละความสามารถ
2. แจกโจทย์ สถานการณ์ หรือใบงานที่เกี่ยวข้องกับ ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการระดมสมอง (Brainstorming) วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และออกแบบแนวทางตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
4. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก และตั้งคำถาม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Wrap-up & Evaluation) [17 นาที]:

1. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหรือแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน
2. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มร่วมซักถาม เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปประเด็นความรู้สำคัญที่ได้ (Wrap-up)
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) โดยเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน (A/AP)
5. ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงผ่านชิ้นงาน พฤติกรรม และการมีส่วนร่วม

10. สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์:

- สื่อนำเสนอ (PowerPoint / Canva) เรื่อง 4. พลเมืองดีกับความรับผิดชอบต่อสังคม
- ใบความรู้และใบงาน (Worksheet) ที่เกี่ยวข้องกับ ศาสตร์พระราชาสู่การเป็นคนดี
- อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม (กระดาษฟลิปชาร์ต, ปากกาเคมี, Post-it)
- คลิปวิดีโอ/กรณีศึกษา (Case Study) ที่เกี่ยวข้อง

11. หลักฐานการเรียนรู้:

- 11.1 หลักฐานความรู้: ผลคะแนนจากการตอบคำถาม, ใบงาน/แบบฝึกหัดที่เสร็จสมบูรณ์
- 11.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน: ชิ้นงานกลุ่ม, แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, การนำเสนอผลงาน

12. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงาน / แบบทดสอบสั้น (Quiz)	ตอบถูกไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านทักษะ (S)	แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ (Rubric Score)	ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป หรือร้อยละ 70 (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านจิตพิสัย (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม (ความซื่อสัตย์, ความรับผิดชอบ, การทำงานเป็นทีม)	สังเกตพฤติกรรมเชิงบวกได้ไม่น้อยกว่า 3 รายการ (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

จุดประสงค์ (4 ด้าน)	เครื่องมือ / วิธีการประเมิน	เกณฑ์การผ่าน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
ด้านการประยุกต์ใช้ (AP)	แบบประเมินการเขียนสะท้อนคิด (Reflection Journal) ท้ายชั่วโมง	สามารถระบุแนวทางการนำไปใช้จริงได้อย่างสมเหตุสมผล 1 ข้อขึ้นไป (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

ภาคผนวก: เครื่องมือการวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดด้านความรู้ (K): แบบทดสอบ/คำถามสั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้เรียนตอบคำถามหรืออธิบายประเด็นต่อไปนี้ และผู้สอนประเมินผลความถูกต้อง

ข้อที่	ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน
1	จงวิเคราะห์และอธิบายความหมายและหลักการของ ความเป็นพลเมืองดี	
2	จากสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะประเมินและเปรียบเทียบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรบ้าง	

เครื่องมือวัดด้านทักษะ (S): แบบประเมินการปฏิบัติงาน (Rubric)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ประเมินพฤติกรรมตามระดับคะแนน (3=ดีมาก, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ข้อที่	รายการประเมิน	ดีมาก (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1	ขั้นตอนและวิธีการออกแบบและบูรณาการแนวทางในการทำกิจกรรม			
2	ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้อื่น			
3	ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานจากการปฏิบัติกิจกรรม			

เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (A): แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ		
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่		
3	แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ การเสียสละเพื่อส่วนรวม		

เครื่องมือวัดด้านการประยุกต์ใช้ (AP): แบบประเมินการสะท้อนคิด (Reflection)

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินจากสมุดบันทึกหรือใบงานสะท้อนคิดท้ายชั่วโมง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	การระบุและเชื่อมโยงปัญหาในสถานศึกษาหรือชุมชนได้ชัดเจน		
2	เสนอแนวทางการแก้ไขหรือประยุกต์ใช้ที่สมเหตุสมผลและทำได้จริง		
3	มีความตระหนักและพร้อมที่จะนำแนวคิดไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน		

ภาคผนวกเสริม: รายละเอียดกิจกรรมชั้นนำ (Warm-up)

กิจกรรมที่เลือก: เกมบิงโก (Bingo) คำศัพท์ด้านทุจริตศึกษาวัตถุประสงค์: เพื่อดึงดูดความสนใจ เตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงความคิดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอุปกรณ์/การเตรียมตัว:

- บัตรคำศัพท์, กระดานบิงโก หรือกระดานไวท์บอร์ดสำหรับเขียนคำ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม (How-to):

- 1. แจกอุปกรณ์ (หากเป็นบิงโก) หรือแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อแข่งขัน
- 2. ผู้สอนบอกใบ้ความหมายของคำศัพท์ หรือให้ผู้เรียนต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม
- 3. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
- 4. เมื่อได้คำศัพท์ครบถ้วน ให้นำคำเหล่านั้นมาสรุปเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญของบทเรียน

ตัวอย่างคีย์เวิร์ด/คำศัพท์สำหรับใช้ในกิจกรรม:

- พลเมืองดี, จิตอาสา, ความรับผิดชอบ, เทคโนโลยีดิจิทัล, ศาสตร์พระราชา, ความเสียสละ, ค่านิยม, ส่วนรวม

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่ จากการเรียนรู้

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เหมาะสม

.....

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

.....

.....

.....

13.2 ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....

.....

.....

13.3 การแก้ไข้ปัญหา

1) ผลการแก้ไข้ปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

2) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตัวแทนนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนินทร์พร ปัญญาดี)

ครูผู้สอน

บรรณานุกรม

- วิทยาลัยการอาชีพปากท่อ. (2567). แนวทางการจัดกิจกรรมเสริมสร้างสุขจิต จิตอาสา
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) (1) : หน่วยงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ
- นายสันติ ทองแก้วเกิด/ศึกษานิเทศก์ สอศ. . (2568). ระบบออกแบบกิจกรรมด้านทุจริตศึกษา (สอศ.)
เครื่องมือสร้างแผนการสอนเชิงรุก (Active Learning) อัตโนมัติด้วย AI. สืบค้นเมื่อ [4 เมษายน 2568],
จาก [<https://gemini.google.com/share/e4d6b627cbbd>]