

## บรรณานุกรม

### หนังสือ

การศาสนา, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. หลักการ วิธีการ จักจริยศึกษา และหัวข้อ  
จริยธรรมสำหรับใช้อบรมสั่งสอนนักเรียนนักศึกษา (ฉบับทดลอง).

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2521.

\_\_\_\_\_. กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. คู่มือสอนจริยศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาภาค  
ปฏิบัติในรูปชุดการเรียนการสอน ฉบับบูรณาการ (ฉบับทดลอง).

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2522.

กิติยวที บุญชื่อ. "นิทานกับเครื่องประกอบ." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการ สอดแทรก  
คุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 90-97. คณะจารย์คณะ  
ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร:  
สภายวพุทธิกสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จักรพิมพ์เผยแพร่, 2527.

กิ่งแก้ว อัครดากร. คคิชนวิทยา. เอกสารนิเทศการศึกษา, ฉบับที่ 184. หน่วย  
ศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2519.

กิริติ ศรีวิเชียร. การจัดจริยศึกษาในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การ  
ศาสนา, 2524.

กุลลาบ มัลลิกะมาส. คคิชาวมาน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนการพิมพ์, 2509.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. หน่วยศึกษานิเทศก์ กระทรวง-  
ศึกษาธิการ. คู่มือการสอนจริยศึกษาระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร:  
โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2524.

ฉวีวรรณ จึงเจริญ. "การเล่นและกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กก่อนวัยเรียน." ใน การ  
ละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 43-46. เอกสารวิชาการ.  
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

- ชาติ พงษ์เจริญ. "การประเมินผลการสอนจริยธรรม." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 141-145. คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร: สภาอุทกศึกษาศาสนาแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จักรพิมพ์เผยแพร่, 2527.
- ชาลีอง วุฒิจันทร์. หลักการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่นักเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์กรมการศาสนา, 2524.
- ชม ภูมิภาค. "ความมีน้ำใจนักกีฬา." ใน บทความวิทยุกระจายเสียง ชุดการศึกษาเพื่อคุณธรรม. สมาคมการศึกษาแห่งประเทศไทย, 2525.
- คำรณราชานุภาพ, กรมพระยา, บทกล่อมเด็ก บทเห่เด็ก และบทเด็กเล่น. ไม่ปรากฏที่พิมพ์, 2463.
- ทวี กองแก้ว และอมรม สันนิบาต. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โอเคียนส์ไตร์, 2517.
- ทิตนา แชนมณี. "ลักษณะที่สำคัญของเทคนิคการสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 110-113. คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร: สภาอุทกศึกษาศาสนาแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จักรพิมพ์เผยแพร่, 2527.
- ทิพย์วาทน์ สนิทวงศ์ ำ. เมื่อคุณคาคงอยู่ยั้งยืนยง. กรุงเทพมหานคร: อักษรสัมพันธ์, 2521.
- ทัศนีย์ ทานทวานิช. คติชาวบ้าน. ภาควิชาภาษาไทย และภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, 2523.
- นาคยา ภัทรแสงไทย. พุทธศาสตร์การสอนเพื่อพัฒนาค่านิยม. กรุงเทพมหานคร: พีระพินา, 2524.

นพคุณ คุณาธิวะ. การจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทาย. เอกสารการนิเทศการศึกษา, ฉบับที่ 184. หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2519.

นิเชต สุนทรพิทักษ์. "การสร้างเสริมคุณสมบัติทางจริยธรรม." ใน แนวทางการพัฒนาจริยธรรมไทย การประชุมทางวิชาการเกี่ยวกับจริยธรรมไทย, หน้า 27. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2523.

ประคอง กรรณสูตร. สถิติประยุกต์สำหรับครู. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2522.

\_\_\_\_\_ . สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. ภาควิชาวิจัยทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์และทำปกเจริญผล, 2525.

ประคอง สุทธสาร. "การใช้เพลงประกอบการสอนจริยธรรม." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 128-132. คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร: สภายวพุทธิกสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่, 2527.

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์. เกมส์พลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2525.

ประภัสสร นิยมธรรม. การศึกษาเด็กในทัศนะของเปียเจต์ และนักจิตวิทยาอเมริกัน. เอกสารการนิเทศการศึกษา, ฉบับที่ 153. เล่ม 2. หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2518.

นระอบ โปษะกฤษณะ และคณะ. การละเล่นของเด็กภาคกลาง. คณะอนุกรรมการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย ในคณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี, 2522.

การเล่นของเด็กภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. คณะอนุ  
กรรมการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย ในคณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ  
สำนักเลขาธิการ นายกรัฐมนตรี, 2526.

พนัส ทัณาคินทร์. การออกแบบนิยามและจริยธรรม. กรุงเทพมหานคร: ทิชนεκ,  
2523.

พระราชวรพันธุ์. "การสร้างเสริมคุณสมบัติทางจริยธรรม." ใน แนวทางการพัฒนา  
จริยธรรมไทย การประชุมทางวิชาการเกี่ยวกับจริยธรรมไทย, หน้า 26.  
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2523.

พูนสุข บุญสวัสดิ์. "เกมและการละเล่นเสริมคุณธรรม." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและ  
การสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 86-89.  
คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ.  
กรุงเทพมหานคร: สภายุวพุทธิกสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จักรพิมพ์  
เผยแพร่, 2527.

ไพโรธ เลิศพิริยภมล. คติชาวบ้านลานนาไทย. กรุงเทพมหานคร: มิตรนราการพิมพ์,  
2516.

พรพณี ชูหทัย. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: วราวุธการพิมพ์, 2522.

มนี พยอมยงค์. วัฒนธรรมลานนาไทย. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ  
กระทรวงศึกษาธิการ จักรพิมพ์, 2524.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. เอกสารการสอนวิชาการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะ  
นิสัย, หน่วยที่ 1-7. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดโรงพิมพ์ยูไนเท็ค  
โปรดักชั่น, 2526.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. พ.ศ. 2519. กรุงเทพมหานคร:  
สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์, 2519.

\_\_\_\_. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. พ.ศ. 2525. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์, 2525.

เลขา ปิยะอิจจวิยะ. "การเล่นเป็นเรียนของเด็ก." ในการละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 18-20. เอกสารวิชาการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

วิชาการ, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. แนวทางการพัฒนาจริยธรรมไทย: การประชุมทางวิชาการเกี่ยวกับจริยธรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2523.

\_\_\_\_. กองวิจัยการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. "โครงการทดลองหารูปแบบการเรียนการสอนจริยธรรม." รายงานการวิจัยทางการศึกษา, อันดับที่ 36/2525. กรุงเทพมหานคร: 2525.

วิทยากรทีมมูทิตา. "การใช้เกมประกอบการสอนจริยศึกษา." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 203-208. คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร: สภาผู้พหุศึกษสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่, 2527.

วรณี (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเคอร์สัน. การละเล่นของเด็กภาคกลาง. เอกสารทางวิชาการ, หมายเลข 20/017. มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2526.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. แผนพัฒนาจริยศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ในแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (พ.ศ. 2525-2529). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ท้องถิ่น, 2527.

\_\_\_\_. แผนการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ, 2520.

- \_\_\_\_. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ท้องถิ่น, 2520.
- สุภางค์ จันทวานิช. "การสร้างเสริมคุณสมบัติทางจริยธรรม." ใน แนวทางการพัฒนาจริยธรรมไทย: การประชุมเกี่ยวกับจริยธรรมไทย, หน้า 27. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2523.
- สุนัน อมรวิวัฒน์ และศิศนา แซ่มณี. "หลักการสอนจริยศึกษา." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 25-69. โดยคณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร: สภายูวพุทธิกสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่, 2527.
- สุรสิงห์ ส้ารวม ฉิมพะเนา. การละเล่นของเด็กหลานนาไทยในอดีต. เชียงใหม่: ศูนย์หนังสือเชียงใหม่, 2520.
- สมพงษ์ จิตระคัม. การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษา. โครงการตำราคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.
- สันต์ ขรรจบำรุง. การสอนสังคมศึกษา. เอกสารนิเทศการศึกษา, ฉบับที่ 221. กรุงเทพมหานคร: สมชายการพิมพ์, 2523.
- หอสมุดแห่งชาติ. เที่ยวเมืองพระร่วง. กรุงเทพมหานคร: ศิลปบรรณาการ, 2504.
- \_\_\_\_. บทละครครั้งกรุงเก่า. กรุงเทพมหานคร: คลังวิทยา, 2508.
- \_\_\_\_. อิเหนา. กรุงเทพมหานคร: ศิลปบรรณาการ, 2510.
- อนุমানราชชน, พระยา. พื้นความหลัง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศึกษาสยาม, 2510.

อำไพ สุจริตกุล. "การสอนจริยศึกษาในหลักสูตรใหม่ให้ใคร่ครวญ." ใน กถาวชิรสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 1-12. คณะจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร: สภาอุทวิพิทักษ์สมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่, 2527.

..... "เทคนิคการสอนเพลงและแนวคิดในการใช้เพลงประกอบการสอนจริยศึกษา." ใน กถาวชิรสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 133-140. คณะจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร: สภาอุทวิพิทักษ์สมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่, 2527.

### วารสาร

กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. "การละเล่นของเด็กไทย." วารสารวิทยศึกษา 14 (8): 16-20. สิงหาคม 2510.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. สำนักนายกรัฐมนตรี. "สาระสำคัญของแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติระยะที่ 5 (พ.ศ. 2525-2529)." จุลสารการศึกษา (เมษายน-พฤษภาคม 2524): 1.

ชัยพร วิชาวุช. "แนวทางการพัฒนาจริยธรรมตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม." วารสารครุศาสตร์ 11 (เมษายน-มิถุนายน 2526): 23-33.

ชัยพร วิชาวุช และธีระพร อูวรรณะไธ. "แนวคิดและพัฒนาการใหม่ในการปลูกฝังจริยธรรม." วารสารครุศาสตร์ 10 (กรกฎาคม 2525): 23-35.

ทวีศักดิ์ ญาญะระทีป. "คำล่อของเด็กไทย." วิทยาสาร 18 (22 สิงหาคม 2510): 32.

ธีระพร อูวรรณะไธ. "แล้วเราจะเสริมสร้างจริยธรรมกับคนวัยใด." บทนำ วารสารครุศาสตร์ 11 (เมษายน-มิถุนายน 2526): 1-6.

- นันทนา พลอยแก้ว. "การละเล่นของเด็กกึ่งแถวสามย่าน เปรียบเทียบกับเด็กในชุมชน  
ชายแดน หมู่บ้านวัดนานิเวศน์." อักษรศาสตร์ 10 (กรกฎาคม-สิงหาคม  
2519): 33-35.
- บุญเสริม กุทธาภิรมย์. "การเรียนรู้แบบสร้างความคิดรวบยอด." วารสารประชาศึกษา  
28 (กุมภาพันธ์ 2523): 6-17.
- มนัส รัตนคิดถก ฅ กุเก็ท. "จริยศึกษาช่วยพัฒนาประเทศ." วารสารประชาศึกษา 30  
(มีนาคม 2521): 36-41.
- \_\_\_\_\_ . "จริยศึกษาช่วยพัฒนาประเทศ." วารสารมิตรครู (กรกฎาคม 2521): 14.
- มานิช ทัดชวณิชย์. "ปัญหาการถ่ายทอดจริยธรรมกับอนาคตของชาติ." วารสาร  
ครูปริทัศน์ 9 (กันยายน 2523): 41-48.
- ละเมียด ลิ้มอักษร. "ห้องเรียนประถมศึกษา." วารสารประชาศึกษา 25 (สิงหาคม  
2516): 42-46.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภานิก. "ครูกับการปรับพฤติกรรม." วารสารครูปริทัศน์ 7 (มีนาคม  
2525): 24-29.
- \_\_\_\_\_ . "การพัฒนาจริยธรรมตามแนวการปรับพฤติกรรม." วารสารครูศาสตร์ 11  
(เมษายน-มิถุนายน 2526): 18-21.
- สุมน อมรวิวัฒน์. "การปลูกฝังจริยธรรมในทศวรรษหน้า." วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2523): 20-23.
- อาคม จันทสุนทร. "ความคิดรวบยอดและหลักการ." ครูปริทัศน์ 4 (สิงหาคม 2522):  
47-52.



## วิทยานิพนธ์

- จิตอารมณ์ สวัสดิชิตัง. "การวิเคราะห์หมโนทัศน์ทางจริยธรรมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ที่ปรากฏในเพลงไทยสมัยนิยม." วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- ชนิกา วยวุฒิเกียรติ. "การทดลองการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นแก่เด็กวัยรุ่น ในจังหวัดเชียงใหม่." ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.
- บุปผา เรืองรอง. "การเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นทานกับกิจกรรมทางแสดง บทบาทสมมติ." วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- ประเสริฐ มาสุปรีดิ์. "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาสร้างเสริม ประสพการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การสอนด้วยหนังสือ การทูนกับการสอนตามปกติ." ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
- วิเชียร พงษ์ประเสริฐ. "ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับจริยธรรมของนักเรียนชั้น ม.ศ. 5 ในเขตกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศึกษาศาสตร์-การสอน) ภาควิชาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์, 2526.
- วรรณาสติวิจิตร. "การทดลองสอนจริยศึกษาโดยการสร้างศรัทธาแก่นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่สาม." วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.

ศิริพร คุภิรมย์. "การเปรียบเทียบความสามารถในการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หก ซึ่งสอนด้วยกิจกรรมคัคสรร กับกิจกรรมตามแผนการสอนปกติ." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.

อุทัย แก้วขาว. "ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างความคิดรวบยอด และการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2513.

อรชร อัจฉินทร. "เกมพื้นเมืองไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

### เอกสารอื่น ๆ

รุประณี นาคทรพรท. "วิธีการสอนจริยศึกษา." ในเอกสารของสภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทย: ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์.

นวลเพ็ญ วิเชียรโชติ. "วิธีสอนวิธีสร้างสังกัดในวิชาสังคมศึกษา." เอกสารประกอบการสัมมนา อาจารย์ผู้สอนสังคมศึกษาในระดับมัธยมศึกษา ๗ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ระหว่างวันที่ 25-27 มกราคม 2523.  
(อัครสำเนา)

ประสิทธิ์ หนีระณะสุก. "การส่งเสริมสุขภาพจิตเด็ก." เอกสารประกอบการสัมมนาสุขภาพจิตในโรงเรียน กรุงเทพมหานคร: สารศึกษาการพิมพ์, 2515.  
(อัครสำเนา)

สงบ ลักษณะ. "การวัดผลประเมินผลจริยธรรมไทย." ในเอกสารฝ่ายสนเทศการวิจัยและการศึกษา กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2525.

สุนน อมรวิวัฒน์. "ตัวอย่างแนวความคิดความเป็นพลเมืองดี." เอกสารทางวิชาการแผนกวิชาการประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ม.ป.ป. (อัครสำเนา)

\_\_\_\_\_ . "การศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต." รายงานการประชุมทางวิชาการ  
 เอกสารประกอบวิชาสัมมนาการประถมศึกษาโดยนิสิตปริญญาโท ภาควิชา  
 ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

ภาษาอังกฤษ

Bandura, A. Aggression A Social Learning Analysis. Englewood  
 Cliffs: Prentice-Hall, 1973.

\_\_\_\_\_ . Principles of Behavior Modification. Stanford  
 California: Holt, Rinehart and Winstal, 1969.

Carlson, Bernies Wells. Act it Out.

Chaleo Manilerd. Thai Traditional Games Sports. Charenpol  
 Printing and Binding, Bangkok, Thailand, 1980.

Chicago University of The Encyclopaedia Britannica. United  
 States of America Encyclopaedia Britannica Inc. Vol. 4,  
 1980.

Deacon, Eileen. This is the way we play Each Day. The Hamlyn  
 Publishing Group Limited. Astronaut House, Feltham  
 Middlesex. England, 1974.

Dorothy McClure Fraser, ed. Social Studies Curriculum  
Development: Prospects and Problems, 39th Yearbook  
 Washington, D.C.: NCSS, 1969.

Edgar, B Wesley, and Stanley P. Wronski. Teaching Secondary  
Social Studies in a World Society. (Mass: D.C. Heath

and Company), 1973.

Fraenkel, J. How to teach About Values. Englewood Cliffs:  
Prentice-Hall, 1977.

French, Peter, Harris, Linda. Fun with Numbers. Hamlyn,  
London, New York, Sidney, Toronto, 1975.

Gibbs, G.T. Dictionary of Gaming Modeling and Simulation.  
London: E. & P.N. Spon Limited, 1978.

Good, Carter V. Dictionary of Education. 3d. ed. New York:  
McGraw-Hill Book Co., 1973.

Harbin, E.O. Games of Many Nations. Abirgdon Press, New York:  
Washville U.S.A., 1955.

Hornley, A.S. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current  
English. London: Oxford University Press, 1974.

Kene, Frances W. Fun around the World. Sealumac Press, Inc.  
Relham, New York, U.S.A., 1955.

Mauldon, E., and Redfern, H.B. Game Teaching. Great Britain:  
Macdonald & Evans Ltd., 1981.

Raths, LE., Harmin, M., and Simon, S. Value and Teaching.  
Columbus, Ohio: Charles E. Mervill, 1966.

Traver, A. Essential of Learning: An Overview for Students of  
Educations. New York: McGraw-Hill Book Company, 1976.

Tristram, Coffin P., and Cohen, Henning. Folklore in America.

Doubleday E Company Inc. New York, 1966.



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ศาสตราจารย์สุมน อมรวิวัฒน์  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพงษ์ จิตระดับ  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรย์ สวัสดิ์  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์มณี พยอมยงค์  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
5. อาจารย์ณรงค์ พันนตา  
วิทยาลัยครูเชียงใหม่
6. อาจารย์สมพร สมพลวัฒนา  
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

ก. สถิติที่ใช้วิเคราะห์แบบสอบถามในทัศนทางจริยธรรม

1. ระคัมความยาก ใช้สูตร

$$P = \frac{R_u + R_l}{2f}$$

2. อำนาจจำแนก ใช้สูตร

$$D = \frac{R_u - R_l}{f}$$

3. ค่าความเที่ยง ใช้สูตร

$$K-R_{20}: r_{xx} = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum d_i^2}{S_x^2} \right]$$

ข. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลหลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว

1. คำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

2. คำนวณหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

3. ทดสอบค่าที (t-test)

3.1 ข้อมูลที่ตัวอย่างประชากรขนาดเล็กและไม่สัมพันธ์กัน ใช้สูตร

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \left( \frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}}$$

3.2 ข้อมูลที่ตัวอย่างประชากรสัมพันธ์กัน โดยมีค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ไม่แตกต่างกัน ใช้สูตร

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{(\sigma_{\bar{x}_1}^2 + \sigma_{\bar{x}_2}^2) (1 - r_{xy}^2)}}$$

3.3 ข้อมูลที่ตัวอย่างประชากรสัมพันธ์กัน โดยการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test) ใช้สูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

4. คำนวณหาค่าร้อยละจากแบบสอบถามความคิดเห็น ใช้สูตร

$$\frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามแต่ละข้อ}}{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด}} \times 100$$

ศูนย์วิจัยการศึกษาระดับปริญญาตรี  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูล

ก. สถิติที่ใช้วิเคราะห์แบบสอมวัครมโนทัศน์ทางจริยธรรม

### 1. รัคัษความขาก

$$P = \frac{R_u + R_l}{2f}$$

$R$  = รัคัษความขาก

$R_u$  = จำนวนคนในกรุ่บสูงที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก

$R_l$  = จำนวนคนในกรุ่บต่ำที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก

$f$  = จำนวนคนในกรุ่บแต่ละกรุ่บซึ่งต้องมีจำนวนเท่ากัน

### 2. อำนากจำแนก

$$D = \frac{R_u - R_l}{f}$$

$D$  = อำนากจำแนก

$R_u$  = จำนวนคนในกรุ่บสูงที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก

$R_l$  = จำนวนคนในกรุ่บต่ำที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อถูก

$f$  = จำนวนคนในกรุ่บแต่ละกรุ่บซึ่งต้องมีจำนวนเท่ากัน

ตั้งแสดงในตาราง

ตารางแสดงระดับความยากและอำนาจจำแนกของแบบสอบ วิชาโน้ตส์ทางจริยธรรม ที่มีคุณภาพ 48 ข้อ

ข้อ	เรื่องที่ 1		ข้อ	เรื่องที่ 2		ข้อ	เรื่องที่ 3		ข้อ	เรื่องที่ 4		ข้อ	เรื่องที่ 5		ข้อ	เรื่องที่ 6		ข้อ	เรื่องที่ 7		ข้อ	เรื่องที่ 8	
	ความรับผิดชอบ			ความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา			ความซื่อเพื่อเนื้อแท้และเสียสละ			ความเมตตากรุณา			ความซื่อสัตย์สุจริต			ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง			ความออกนอกอกกั้น			ความไม่เห็นแก่ตัว	
	P	D		P	D		P	D		P	D		P	D		P	D		P	D		P	D
1	.73	.45	7	.55	.40	13	.53	.25	19	.85	.30	25	.70	.50	31	.55	.50	37	.63	.45	43	.68	.30
2	.46	.25	8	.68	.45	14	.50	.50	20	.80	.30	26	.55	.20	32	.38	.35	38	.58	.65	44	.36	.45
3	.78	.40	9	.63	.45	15	.45	.40	21	.83	.35	27	.50	.20	33	.60	.50	39	.53	.45	45	.67	.25
4	.60	.40	10	.60	.20	16	.55	.40	22	.65	.30	28	.73	.25	34	.43	.25	40	.73	.55	46	.63	.65
5	.63	.25	11	.65	.30	17	.60	.30	23	.65	.30	29	.63	.45	35	.53	.55	41	.53	.75	47	.68	.55
6	.80	.20	12	.48	.35	18	.93	.35	24	.65	.50	30	.63	.25	36	.58	.55	42	.75	.20	48	.53	.45

### 3. ความเที่ยงของแบบสอบ

การวัดความเที่ยงของแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม ใช้สูตร  
คูเคอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Reliability) ดังนี้

$$K-R 20 : r_{xx} = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right]$$

- $r_{xx}$  = สัมประสิทธิ์แห่งความเที่ยง  
 $n$  = จำนวนข้อสอบในแบบสอบ  
 $p$  = สัดส่วนของคนที่ตอบข้อสอบได้ถูกต้อง  
 $q$  = สัดส่วนของคนที่ตอบแต่ละข้อผิด  
 $pq$  = ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ  
 $\sum pq$  = ผลบวกของ  $pq$  ของทุก ๆ ข้อ  
 $S_x^2$  = ความแปรปรวนของคะแนนของบุคคลทดสอบทั้งหมด

แทนค่าจากสูตร

$$r_{xx} = \frac{64}{64-1} \left[ 1 - \frac{13.58}{263.15} \right]$$

$$= \frac{64}{63} [1 - .05]$$

$$= 1.01 \times .95$$

$$= 0.95$$

ดังนั้น แบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม มีความเที่ยง 0.95

ข. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากรวบรวมข้อมูลแล้ว

#### 1. ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \text{ค่าเฉลี่ย}$$

$$\sum x = \text{ผลรวมของคะแนนทั้ง } N \text{ จำนวน}$$

$$N = \text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}$$

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง  
ของเด็กภาคเหนือ

1.1.1 ก่อนสอน

$$\bar{x} = \frac{779}{27} = 28.85$$

1.1.2 หลังสอน

$$\bar{x} = \frac{890}{27} = 32.96$$

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอน  
ของกระทรวงศึกษาธิการ

1.2.1 ก่อนสอน

$$\bar{x} = \frac{736}{27} = 27.25$$

1.2.2 หลังสอน

$$\bar{x} = \frac{801}{27} = 29.66$$

2. คำนวณหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

S.D. = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$  = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองระหว่างคะแนน  
ทุกจำนวนกับค่าเฉลี่ย (Mean)

N = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.1 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของกลุ่ม  
ที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ

2.1.1 ก่อนสอน

$$\sum x^2 = 1715.34$$

$$N = 27$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{S.D.} &= \sqrt{\frac{1715.34}{27}} \\ &= 7.97 \end{aligned}$$

### 2.1.2 หลังสอน

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= 1220.92 \\ N &= 27 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{S.D.} &= \sqrt{\frac{1220.92}{27}} \\ &= 6.72 \end{aligned}$$

2.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของกลุ่ม  
ที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ

### 2.2.1 ก่อนสอน

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= 1635.62 \\ N &= 27 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{S.D.} &= \sqrt{\frac{1635.62}{27}} \\ &= 7.78 \end{aligned}$$

### 2.2.2 หลังสอน

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= 1585.86 \\ N &= 27 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{S.D.} &= \sqrt{\frac{1585.86}{27}} \\ &= 7.66 \end{aligned}$$

3. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากแบบสอบถามทัศนคติทางจริยธรรม

3.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (หรือทดสอบภาวะแห่งความแปรปรวนของคะแนน) (variance- $\sigma^2$ ) โดยใช้การทดสอบค่า F (F-test)

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$F = \frac{\sigma_1^2}{\sigma_2^2}$$

$$\sigma_1^2 = \frac{\sum X_1^2}{N_1 - 1}$$

$$= \frac{1715.34}{26}$$

$$= 65.97$$

$$\sigma_2^2 = \frac{\sum X_2^2}{N_2 - 1}$$

$$= \frac{1635.62}{26}$$

$$= 62.90$$

$$df = (26, 26) \quad F = \frac{\sigma_1^2}{\sigma_2^2} = \frac{65.97}{62.90}$$

$$= 1.03$$

ค่า  $F = 1.03 < 1.95$  ดังนั้น ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากแบบสอบถามโน้ตค้นทางจริยธรรมของนักเรียน ทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (Mean) โดยทดสอบค่าที (t-test) ในกรณีที่เป็นตัวอย่างประชากรขนาดเล็ก และไม่สัมพันธ์กัน ใช้สูตรดังนี้

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \left( \frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}} \\
 &= \frac{28.85 - 27.25}{\sqrt{\frac{1715.34 + 1635.62}{(27+17-2)} \left( \frac{1}{27} + \frac{1}{27} \right)}} \\
 &= \frac{1.6}{\sqrt{\frac{3350.96}{52} \times \frac{2}{27}}} \\
 &= \frac{1.6}{\sqrt{64.44 \times \frac{2}{27}}} \\
 &= \frac{1.6}{\sqrt{4.77}} \\
 &= \frac{1.6}{2.18} \\
 &= 0.73
 \end{aligned}$$

ค่า  $t = 0.73 < 2.01$  ดังนั้น ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากแบบสอบวัดคุณโนทัศน์ทางจริยธรรม ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

4. ทดสอบความมีนัยสำคัญ ของคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) จากแบบสอบวัดคุณโนทัศน์ทางจริยธรรม

- ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (Mean) ของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ และกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการหลังสอน โดยการทดสอบค่าที (t-test) ใช้สูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{(6\bar{X}_1^2 + 6\bar{X}_2^2)(1-r^2_{xy})}}$$

หลังจากการสอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบวัดคุณโนทัศน์ทางจริยธรรมทดสอบนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้คะแนน 2 ชุด ๆ ละ 27 จำนวน ซึ่งนับว่าสัมพันธ์กันโดย  $r$ , S.D. ของผลการสอบก่อนเรียน

เมื่อถึงขั้นนี้ ผู้วิจัยมีคะแนนของผลการสอบหลังเรียน ของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 27 จำนวน ผู้วิจัยหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนน โดยให้คะแนนของกลุ่มทดลองเป็น  $x$  และคะแนนของกลุ่มควบคุมเป็น  $y$  ดังนี้

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$r_{xy}$  = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนน

$N$  = จำนวนคนที่ได้คะแนน ในขั้นนี้ 54 คน

$X$  = คะแนนการทดสอบจากแบบสอบวัดคุณโนทัศน์ทางจริยธรรม หลังสอนของกลุ่มทดลอง



Y = คะแนนการทดสอบจากแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม  
หลังสอนของกลุ่มควบคุม

แทนค่า      n = 54

$$\sum X = 890 \quad \sum X^2 = 30538$$

$$\sum Y = 801 \quad \sum Y^2 = 25329$$

$$\sum XY = 27451$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{54(27451) - (890)(801)}{\sqrt{[54(30538) - (890)^2][54(25329) - (801)^2]}} \\ &= \frac{1482354 - 712890}{\sqrt{[1649052 - 792100][1371168 - 641601]}} \\ &= \frac{769464}{\sqrt{(856952)(729567)}} \\ &= \frac{769464}{(925.71)(854.14)} \\ &= \frac{769464}{790685.93} \\ \therefore r_{xy} &= 0.97 \end{aligned}$$

ในการเปรียบเทียบผลการสอนทั้งสองแบบ ได้นำคะแนนการทดสอบ  
หลังเรียน (Post-test) จากแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม ทั้ง 2 กลุ่ม  
(กลุ่มละ 27 คน) มาวิเคราะห์โดยทดสอบค่าที (t-test) ดังนี้

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{(\hat{\sigma}_{\bar{X}_1}^2 + \hat{\sigma}_{\bar{X}_2}^2) (1 - r_{xy}^2)}}$$

$\bar{X}_1$  = ค่าเฉลี่ยจากการทดสอบแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมหลังจากได้รับการสอนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ 27 คน ได้ 32.96

$\bar{X}_2$  = ค่าเฉลี่ยจากการทดสอบแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม หลังจากได้รับการสอนด้วยการใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ 27 คน ได้ 29.66

$\hat{\sigma}_{\bar{X}_1}$  = ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ 27 คน ได้ 1.32

$$\begin{aligned}\hat{\sigma}_{\bar{X}_1} &= \frac{\text{S.D.}}{\sqrt{n_1 - 1}} \\ &= \frac{6.72}{\sqrt{26}}\end{aligned}$$

$$= \frac{6.72}{5.09}$$

$$= 1.32$$

$\hat{\sigma}_{\bar{X}_2}$  = ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ 27 คน ได้ 1.50

$$\begin{aligned}\hat{\sigma}_{\bar{X}_2} &= \frac{\text{S.D.}}{\sqrt{n_2 - 1}} \\ &= \frac{7.66}{\sqrt{26}}\end{aligned}$$

$$= \frac{7.66}{5.09}$$

$$= 1.50$$

$r_{xy}$  = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (Post-test) จากแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมของทั้ง 2 กลุ่ม ได้ 0.97

∴ แทนค่า

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{32.96 - 29.66}{\sqrt{(1.32)^2 + (1.50)^2 [1 - (0.97)^2]}} \\
 &= \frac{3.3}{\sqrt{1.74 + 2.25 (1 - 0.94)}} \\
 &= \frac{3.3}{\sqrt{(3.99) (0.06)}} \\
 &= \frac{3.3}{\sqrt{0.2394}} \\
 &= \frac{3.3}{0.48} \\
 &= 6.87
 \end{aligned}$$

ค่า  $t = 6.87 > 2.01$  ดังนั้น ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนที่วัดด้วยแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม หลังสอนนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นั่นคือ มโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ และกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ หลังสอน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

5. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) จากแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมของทั้ง 2 กลุ่ม

- 5.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มที่เรียนค่ายกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ใ้ช้สูตรดังนี้

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

$$\sum D = 111$$

$$\sum D^2 = 725$$

$$N = 27$$

$$= \frac{111}{\sqrt{\frac{27(725) - (111)^2}{26}}}$$

$$= \frac{111}{16.70} = 6.65$$

ค่า  $t$  ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 ชั้นหางความเป็นอิสระ 26 เท่ากับ 2.06 ( $.05t_{26} = 2.06$ ) ค่า  $t = 6.65 > 2.06$  ดังนั้นความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนจากการทดสอบแบบสัปดาห์ โน้ตเห็นทางจริยธรรมระหว่างการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และ หลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มที่เรียนค่ายกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

- 5.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มที่เรียนค่ายกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ใ้ช้สูตรดังนี้

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$\sum D = 65$$

$$\sum D^2 = 241$$

$$N = 27$$

$$= \frac{65}{\sqrt{\frac{27(241) - (65)^2}{26}}}$$

$$= \frac{65}{9.37}$$

$$= 6.93$$

ค่า  $t$  ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 ชั้นแห่งความเป็นอิสระ 26 เท่ากับ 2.06 ( $.05 t_{26} = 2.06$ ) ค่า  $t = 6.93 > 2.06$  ดังนั้นความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนจากแบบสอบถามโน้ตค้นทางจริยธรรม ระหว่างการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ตารางคะแนนค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)  
จากการทดสอบแบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม เพื่อเลือกตัวอย่างประชากร

คน	ห้อง ป.3/1			ห้อง ป.3/2			ห้อง ป.3/3		
	X	$X - \bar{X}(x)$	$(x)^2$	X	$X - \bar{X}(x)$	$(x)^2$	X	$X - \bar{X}(x)$	$(x)^2$
1	42	13.15	172.92	42	14.75	217.56	40	14.41	207.64
2	38	9.15	83.72	44	16.75	280.56	35	9.41	88.54
3	38	9.15	83.72	41	13.75	189.06	35	9.41	88.54
4	38	9.15	83.72	41	13.75	189.06	30	4.41	19.44
5	38	9.15	83.72	33	5.75	33.06	31	5.41	29.26
6	36	7.15	51.12	34	6.75	45.56	30	4.41	19.44
7	36	7.15	51.12	35	7.75	60.06	32	6.41	41.08
8	34	5.15	26.52	29	1.75	3.06	30	4.41	19.44
9	34	5.15	26.52	22	-5.25	27.56	29	3.41	11.62
10	36	7.15	51.12	29	1.75	3.06	29	3.41	11.62
11	32	3.15	9.92	24	-3.25	10.56	27	1.41	1.98
12	30	1.15	1.32	28	0.75	0.56	20	-5.59	31.24
13	30	1.15	1.32	28	0.75	0.56	30	4.41	19.44
14	30	1.15	1.32	24	-3.25	10.56	31	5.41	29.26
15	27	-1.85	3.42	26	-1.25	1.56	25	-0.59	0.34
16	27	-1.85	3.42	23	-4.25	18.06	23	-2.59	6.70
17	27	-1.85	3.42	22	-5.25	27.56	23	-2.59	6.70
18	26	-2.85	8.12	20	-7.25	52.56	24	-1.59	2.52
19	29	-0.15	0.02	19	-8.25	68.06	20	-5.59	31.24
20	24	-4.85	23.52	20	-7.25	52.56	21	-4.59	21.06
21	23	-5.85	34.22	17	-10.25	105.06	19	-6.59	43.42
22	22	-6.85	46.92	15	-12.25	150.06	18	-7.59	57.60
23	21	-7.85	61.62	25	-2.25	5.06	20	-5.59	31.24

ห้อง ป.3/1

ห้อง ป.3/2

ห้อง ป.3/3

คน	X	$X-\bar{X}(x)$	$(x)^2$		X	$X-\bar{X}(x)$	$(x)^2$		X	$X-\bar{X}(x)$	$(x)^2$
24	21	-7.85	61.62		21	-6.25	39.06		21	-4.59	21.06
25	10	-18.85	355.32		23	-4.25	18.06		17	-8.59	73.78
26	14	-14.85	220.52		27	-0.25	0.05		16	-9.59	91.96
27	16	-12.85	165.12		24	-5.25	27.56		15	-10.59	112.14
	$\Sigma X=779$	$\Sigma x^2=1715.34$			$\Sigma X=736$	$\Sigma x^2=1635.62$			$\Sigma X=691$	$\Sigma x^2=1118.30$	
	$\bar{X}=28.85$	S.D.=7.97			$\bar{X}=27.25$	S.D.=7.78			$\bar{X}=25.59$	S.D.=6.43	

ตารางคะแนนหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มทดลอง ที่เรียนควบกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ

คน	Pre-test	$X-\bar{X}(x)$	$x^2$	คน	Post-test	$X-\bar{X}(x)$	$x^2$
1	42	13.15	172.92	1	45	12.04	144.96
2	38	9.15	83.72	2	40	7.04	49.56
3	38	9.15	83.72	3	40	7.04	49.56
4	38	9.15	83.72	4	41	8.04	64.64
5	38	9.15	83.72	5	39	6.04	36.48
6	36	7.15	51.12	6	38	5.04	25.40
7	36	7.15	51.12	7	37	4.04	16.32
8	34	5.15	26.52	8	36	3.04	9.24
9	34	5.15	26.52	9	38	5.04	25.40
10	36	7.15	51.12	10	40	7.04	49.56
11	32	3.15	9.92	11	34	1.04	1.08
12	30	1.15	1.32	12	35	2.04	4.16

กน	Pre-test	$X-\bar{X}(x)$	$x^2$	กน	Post-test	$X-\bar{X}(x)$	$x^2$
13	30	1.15	1.32	13	34	1.04	1.08
14	30	1.15	1.32	14	33	0.04	0.0016
15	27	-1.85	3.42	15	29	-3.96	15.68
16	27	-1.85	3.42	16	30	-2.96	8.76
17	27	-1.85	3.42	17	32	-0.96	0.92
18	26	-2.85	8.12	18	29	-3.96	15.68
19	29	-0.15	0.02	19	25	2.04	4.16
20	24	-4.85	23.52	20	29	-3.96	15.68
21	23	-5.85	34.22	21	26	-6.96	48.44
22	22	-6.85	46.92	22	28	-4.46	24.60
23	21	-7.85	61.62	23	38	5.04	25.40
24	21	-7.85	61.62	24	24	-8.96	80.28
25	10	-18.85	355.32	25	20	-12.96	167.96
26	14	-14.85	220.52	26	20	-12.96	167.96
27	16	-12.85	165.12	27	20	-12.96	167.96
	$\sum X=779$	$\sum x^2=1715.34$			$\sum X=890$	$\sum x^2=1220.92$	
	$\bar{X}=\frac{\sum X}{N}=28.85$	S.D.=7.97			$\bar{X}=\frac{\sum X}{N}=32.96$	S.D.=6.72	

ตารางคะแนนค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มควบคุม ที่เรียนด้วยกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ

กน	Pre-test	$X-\bar{X}(x)$	$x^2$	กน	Post-test	$X-\bar{X}(x)$	$x^2$
1	42	14.75	217.56	1	43	13.34	177.95
2	44	16.75	280.56	2	45	15.34	235.31
3	41	13.75	189.06	3	43	13.34	177.95



RU	Pre-test	$X - \bar{X}(x)$	$x^2$	RU	Post-test	$X - \bar{X}(x)$	$x^2$
4	41	13.75	189.06	4	44	14.34	205.63
5	33	5.75	33.06	5	37	7.34	53.87
6	34	6.75	45.56	6	36	6.34	40.19
7	35	7.75	60.06	7	37	7.34	53.87
8	29	1.75	3.06	8	33	3.34	11.15
9	22	-5.25	27.56	9	30	0.34	0.1156
10	29	1.75	3.06	10	34	4.34	18.83
11	24	-3.25	10.56	11	28	-1.66	2.75
12	28	0.75	0.56	12	30	0.34	0.1156
13	28	0.75	0.56	13	31	1.34	1.79
14	24	-3.25	10.56	14	25	-4.66	21.71
15	26	-1.25	1.56	15	28	-1.66	2.75
16	23	-4.25	18.06	16	24	-5.66	32.03
17	22	-5.25	27.56	17	24	-5.66	32.03
18	20	-7.25	52.56	18	22	-7.66	58.67
19	19	-8.25	68.06	19	23	-6.66	44.35
20	20	-7.25	52.56	20	22	-7.66	58.67
21	17	-10.25	105.06	21	20	-9.66	93.31
22	15	-12.25	150.06	22	18	-11.66	135.95
23	25	-2.25	5.06	23	25	-4.66	21.71
24	21	-6.25	39.06	24	25	-4.66	21.71
25	23	-4.25	18.06	25	23	-6.66	44.35
26	27	-0.25	0.06	26	27	-2.66	7.07
27	24	-5.25	27.56	27	24	-5.66	32.03
	$\sum X = 736$		$\sum X^2 = 1635.62$		$\sum X = 801$		$\sum x^2 = 1585.86$
	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = 27.25$		S.D. = 7.78		$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = 29.66$		S.D. = 7.66

ตารางวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่ม  
ควบคุม

กลุ่มทดลอง      กลุ่มควบคุม

คน	X	Y	XY	$x^2$	$y^2$
1	45	43	1935	2025	1849
2	40	45	1800	1600	2025
3	40	43	1720	1600	1849
4	41	44	1804	1681	1936
5	39	37	1443	1521	1369
6	38	36	1368	1444	1296
7	37	37	1369	1369	1369
8	36	33	1188	1296	1069
9	38	30	1140	1444	900
10	40	34	1360	1600	1156
11	34	28	952	1156	784
12	35	30	1050	1225	900
13	34	31	1054	1156	961
14	33	25	825	1069	625
15	29	28	812	841	784
16	30	24	728	900	576
17	32	24	768	1024	576
18	29	22	638	841	484
19	35	23	805	1225	529
20	29	22	638	841	484
21	26	20	520	676	400
22	28	18	504	784	324
23	38	25	950	1444	625

กลุ่มทดลอง      กลุ่มควบคุม

คน	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
24	24	25	600	576	625
25	20	23	460	400	529
26	20	27	540	400	729
27	20	24	480	400	576
	$\Sigma X = 890$	$\Sigma Y = 801$	27,451	30,538	25,329

ตารางวิเคราะห์ ความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนสอบหลังเรียน (Post-test) ของตัวอย่างประชากรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มทดลอง

กลุ่มควบคุม

คน	Post-test	Pre-test	D	D <sup>2</sup>	คน	Post-test	Pre-test	D	D <sup>2</sup>
1	45	42	3	9	1	43	42	1	1
2	40	38	2	4	2	45	44	1	1
3	40	38	2	4	3	43	41	2	4
4	41	38	3	9	4	44	41	3	9
5	39	38	1	1	5	37	33	4	16
6	38	36	2	4	6	36	34	2	4
7	37	36	1	1	7	37	35	2	4
8	36	34	2	4	8	33	29	4	16
9	38	34	4	16	9	30	22	8	64
10	40	36	4	16	10	34	29	5	25
11	34	32	2	4	11	28	24	4	16
12	35	30	5	25	12	30	28	2	4
13	34	30	4	16	13	31	28	3	9
14	33	30	3	9	14	25	24	1	1

## กลุ่มทดลอง

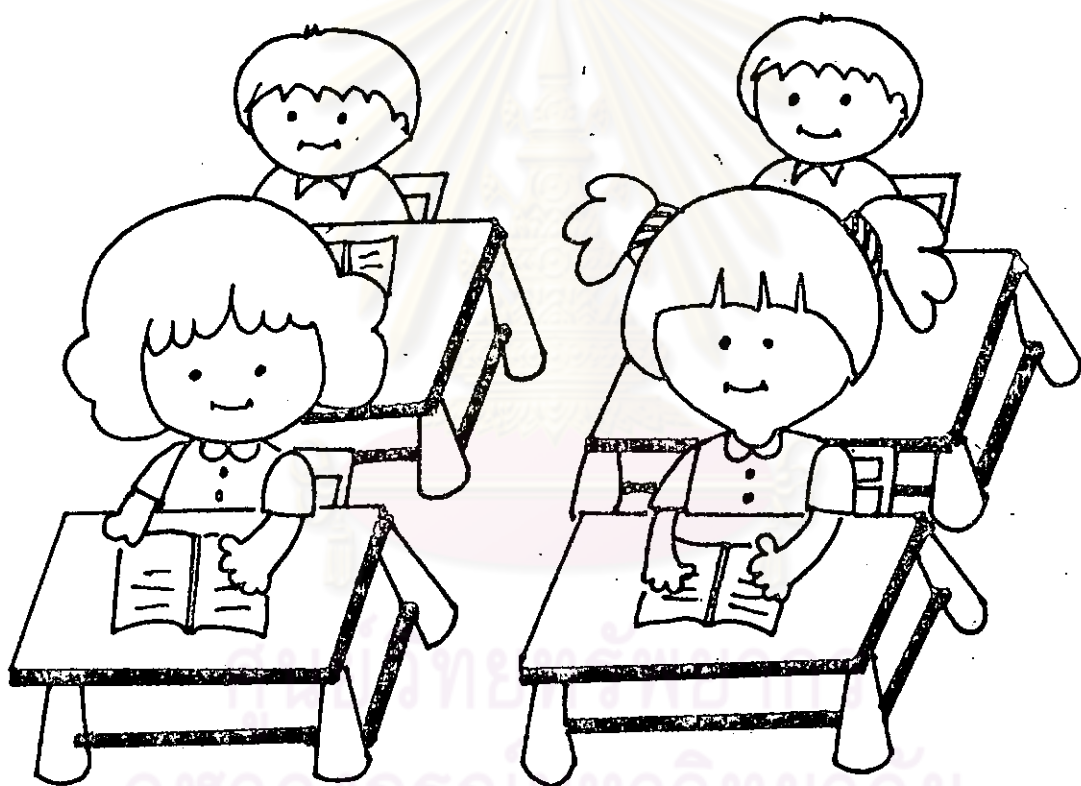
## กลุ่มควบคุม

กน	Post-test	Pre-test	D	D <sup>2</sup>	กน	Post-test	Pre-test	D	D <sup>2</sup>
15	29	27	2	4	15	28	26	2	4
16	30	27	3	9	16	24	23	1	1
17	32	27	5	25	17	24	22	2	4
18	29	26	3	9	18	22	20	2	4
19	35	29	6	36	19	23	19	4	16
20	29	24	5	25	20	22	20	2	4
21	26	23	3	9	21	20	17	3	9
22	28	22	6	36	22	18	15	3	9
23	38	21	17	289	23	25	25	-	-
24	24	21	3	9	24	25	21	4	16
25	20	10	10	120	25	23	23	-	-
26	20	14	6	36	26	27	27	-	-
27	20	16	4	16	27	24	24	-	-
			$\Sigma D=111$	$\Sigma D^2=725$				$\Sigma D=65$	$\Sigma D^2=241$

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

• แผนการสอนที่ ๑ •

• ความรับผิดชอบ •



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 1 เรื่อง ความรับผิดชอบ

(จำนวน 5 คาบ)

มโนทัศน์ทางจริยธรรม

คนที่มีความรับผิดชอบ รู้จักหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเรียบร้อย ตามกำหนดเวลา โดยไม่ต้องมีใครบังคับ หรือตักเตือน บุคคลเช่นนี้เป็นตัวอย่างที่ดี และเป็นประโยชน์ต่อสังคม คนที่ขาดความรับผิดชอบจะไม่ได้ได้รับความไว้วางใจให้ทำงานสำคัญ

จุดมุ่งหมาย

1. บอกความหมายและความสำคัญของความรับผิดชอบให้ถูกต้อง
2. ยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความรับผิดชอบจากการเล่น "กระต่ายขาเดียว" และการเล่น "ประตู่" ได้
3. ยกตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวันที่แสดงถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง โรงเรียน, ครอบครัว, ชุมชน และประเทศชาติ ได้
4. บอกและเปรียบเทียบประโยชน์ของผู้ที่มีความรับผิดชอบ และผลเสียของผู้ที่ขาดความรับผิดชอบได้
5. วางแนวปฏิบัติตน เพื่อฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง, โรงเรียน, ครอบครัว, ชุมชน และประเทศชาติได้

คุณธรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความซื่อสัตย์
2. ความเป็นผู้มีวินัยในตนเองและต่อผู้อื่น

เนื้อหา

ความรับผิดชอบ หมายถึง ความรู้สึกสำนึกในจิตใจ เมื่อทำอะไร หรือมีหน้าที่อะไรแล้ว ต้องทำให้สำเร็จ ได้ผลดี และจะต้องรับผิดชอบที่เกิดขึ้นทั้งผิดและชอบ

ผู้ที่มีความรับผิดชอบต้องปฏิบัติหน้าที่ให้สมบูรณ์ 2 ประการ คือ

1. ความรับผิดชอบต่อตนเอง
2. ความรับผิดชอบต่อสังคม ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และประเทศชาติ

แนวทางในการปฏิบัติตนเพื่อแสดงความรับผิดชอบต่อตนเอง ควรทำได้ดังนี้

1. ความรับผิดชอบต่อตนเอง ได้แก่
  - 1.1 ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนอย่างสม่ำเสมอ
  - 1.2 ดูแลรักษาเครื่องใช้ส่วนตัวให้เป็นระเบียบเรียบร้อยอยู่ในสภาพที่ดี
  - 1.3 ประพฤติตนเป็นคนดี มีระเบียบวินัย และมารยาทที่ดีงาม
  - 1.4 เอาใจใส่ต่อสุขภาพอนามัยของตนเอง
2. ความรับผิดชอบต่อสังคม ได้แก่
  - 2.1 หน้าที่ต่อครอบครัว เช่น
    - เคารพเชื่อฟัง คำสั่งสอนของพ่อแม่ ผู้ปกครอง
    - ช่วยเหลือกิจการงานตามความสามารถและโอกาส
    - ประพฤติตนเป็นคนดี
    - ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน
  - 2.2 หน้าที่ต่อชั้นเรียน และเพื่อนนักเรียน
    - รักเพื่อน เหมือนพี่น้อง
    - ช่วยเหลือเพื่อนในทางที่ถูกต้องควร
    - ไม่เอาใจเอาเปรียบกัน
    - ให้อภัยเมื่อมีความผิดพลาดเกิดขึ้น
    - ใช้ถ้อยคำสุภาพ อ่อนหวานต่อกัน
    - ช่วยกิจการงานของห้องเรียน
    - ปฏิบัติตนเป็นคนมีระเบียบวินัย
    - พยายามสร้างชื่อเสียงให้แก่ชั้นเรียนในทางที่ถูกต้องควร

### 2.3 หน้าที่ต่อโรงเรียน

- รักษาความสะอาดของโรงเรียน
- ผนอมรักษาของใช้ของโรงเรียน
- ไม่ทำลายสมบัติของโรงเรียน
- ช่วยกิจการงานของโรงเรียน
- รักษาชื่อเสียงของโรงเรียน
- สร้างชื่อเสียงเกียรติยศให้แก่โรงเรียน

### 2.4 หน้าที่ต่อชุมชน

- รักและภูมิใจในชุมชนของตน
- เคารพและปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี ระเบียบข้อบังคับในชุมชนของตน
- ช่วยกันสร้างสรรค์ชุมชนให้มีสภาพแวดล้อม สะอาด สวยงาม น่าอยู่ อาศัย
- ให้ความร่วมมือในการพัฒนาชุมชน เช่น ช่วยปลูกต้นไม้ ช่วยขุดลอกคลอง
- รักษาสาธารณสมบัติของชุมชน
- ช่วยป้องกันรักษาความปลอดภัย และสอดส่องช่วยเหลือเมื่อมีเหตุร้าย
- สามัคคี เอื้อเฟื้อต่อเพื่อนสมาชิกในชุมชน

### 2.5 หน้าที่ต่อประเทศชาติ

- ปฏิบัติตน ตามกฎหมาย
- ไม่หลีกเลี่ยงการเสียภาษีอากร
- ร่วมมือกับเจ้าหน้าที่ในการรักษาความมั่นคงแห่งชาติ
- จงรักภักดีและป้องกันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์จนสุดชีวิต
- รักษาไว้ซึ่งความเป็นไทย ศิลปวัฒนธรรมและความสามัคคีของคนในชาติ



### ผลดีของผู้ที่มีความรับผิดชอบ

เป็นผู้ปฏิบัติงานได้สำเร็จ มักได้รับความไว้วางใจ และความเชื่อใจจากบุคคลอื่น ความรับผิดชอบช่วยให้เกิดความเป็นระเบียบในการทำงานร่วมกัน ก่อให้เกิดผลดีทั้งตนเองและสังคม

### ผลเสียของผู้ที่ขาดความรับผิดชอบ

ทำให้การปฏิบัติงานทั้งของตนเองและส่วนรวมไม่สำเร็จ และไม่เป็นที่ไว้วางใจจากบุคคลอื่น นอกจากนี้ยังทำให้สังคมไม่เป็นระเบียบด้วย

### วิธีสอนและกิจกรรม

ครูจัดสภาพบรรยากาศแบบเห็นหน้า โดยปูเสื่อให้นักเรียนนั่ง ในศาลาจริยธรรม พร้อมกับคิดตั้งป้ายนิเทศ เรื่อง "ความรับผิดชอบ" นักเรียนสวดมนต์ไหว้พระ และทำสมาธิก่อนจะเริ่มบทเรียน

#### 1. ขั้นนำ (10 นาที)

- 1.1 ครูและนักเรียนสนทนา ชักถามถึงประสบการณ์ของเพลง "กินส้มโอจิน้ำพริก"
- 1.2 ครูและนักเรียน ร่วมกันร้องเพลง "กินส้มโอจิน้ำพริก" พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ
- 1.3 ครูฝึกแผนภูมิ เพลง "คนตีปี่เอ๋ย" ซึ่งคัดเพลงมาจากเพลง "กินส้มโอจิน้ำพริก"

#### เพลง กินส้มโอจิน้ำพริก (ทำนอง เสเลเมา)

อะโหล่ โล่ โล่ กินส้มโอจิน้ำพริก เหน็บคอกปึกซึก แ่งคำเหลือกก้อคำแล  
ไปตางบ้าน เป็นพระตูก่อตำแย งานนั๊กแล อะโหล่ โล่ โล่ แม่ซ้างแม่ห้วย

#### เพลง คนตีปี่เอ๋ย

- สร้อย (อะโหล่ โล่ โล่ กินส้มโอจิน้ำพริก เหน็บคอกปึกซึก แ่งคำเหลือกก้อคำแล)
- เสานักเรียน ฝึกอ่านเขียนชื่อแต่ ๆ งานนั๊กแล อะโหล่ โล่ โล่ คนตีปี่เอ๋ย
  - งานที่บ้าน ก่อจ้วยทำฮื้อบ้อแม่ งานนั๊กแล อะโหล่ โล่ โล่ คนตีปี่เอ๋ย
  - เสาฮักชาติ ศาสนา กษัตริย์แต่ ๆ งานนั๊กแล อะโหล่ โล่ โล่ คนตีปี่เอ๋ย

- 1.4 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง พร้อมทั้งทำประกอบ ประมาณ 3 เพลง
- 1.5 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม โดยครูเป่านกหวีดแล้วออกคำสั่งให้นักเรียน จับกลุ่ม ดังนี้

ดอกชวา 5 หมายความว่า จับกลุ่ม 5 คน โดยใช้ดอกชวาข้างขวาชนกัน  
 นิ้วก้อยซ้าย 3 " จับกลุ่ม 3 คน โดยใช้นิ้วก้อยข้างซ้ายชนกัน  
 หัวเข่าขวา 7 " จับกลุ่ม 7 คน โดยใช้หัวเข่าข้างขวาชนกัน

## 2. กิจกรรม (40 นาที)

- 2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประสบการณ์การเล่น "กระต่ายขาเดียวและ การเล่น "ประตู"
- 2.2 ครูนำนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม เล่น "กระต่ายขาเดียว" และเล่น "ประตู"

### ขั้นตอนร่างกาย

- ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณทำจังหวะประกอบท่ากายบริหาร

### ขั้นนำ

- ครูให้ตัวแทนนักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม ๗ ละ 1 คน จับฉลากเสี่ยงทายเลือกเล่น "กระต่ายขาเดียว" และ "ประตู"

### ขั้นตอนอธิบายและสาธิต

- ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนด กติกาการเล่น "กระต่ายขาเดียว" และการ เล่น "ประตู" (คำอธิบายในภาคผนวก)
- ให้นักเรียนกลุ่มที่ 1, 2 ส่งตัวแทน 5 คน สาธิตวิธีการเล่น "กระต่ายขาเดียว" และนักเรียนกลุ่มที่ 3, 4 ส่งตัวแทน 5 คน สาธิตวิธีการเล่น "ประตู"

### ชั้นปฏิบัติ

- ในช่วง 10 นาทีแรก ให้นักเรียนกลุ่มที่ 1, 2 เล่น "กระต่ายขาเดียว" นักเรียนกลุ่มที่ 4 สังเกตการณ์
- ในช่วง 10 นาทีหลัง ให้นักเรียนกลุ่มที่ 3, 4 เล่น "ประจูดู" นักเรียนกลุ่มที่ 1 สังเกตการณ์

### ชั้นอภิปรายและสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นดังกล่าว
- ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน ออกมาวิจารณ์ผู้เล่นจากที่ได้สังเกตพฤติกรรมขณะเล่น
- ครูยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความรับผิดชอบ ในการเล่นทั้งสองอย่าง
- ให้นักเรียนร่วมอภิปรายการกระทำดังกล่าว

### 3. ชั้นอภิปราย (30 นาที)

#### 3.1 ครูแจกซองรูปภาพให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อให้เล่าเรื่องจากภาพ กลุ่มที่ 1

- ภาพเด็กผู้หญิง 2 คน ตั้งแต่เช้าตรู่ ช่วยพ่อแม่กวาดบ้านและรดน้ำต้นไม้
- ภาพเด็กผู้ชาย 1 คน เป็นพี่ชาย ยืนนอนอยู่
- ภาพเด็กผู้หญิง 2 คน อาบน้ำแต่งตัว จัดกระเป๋าหนังสือ เตรียมตัวไปโรงเรียน
- ภาพเด็กผู้ชายคนที่ เป็นพี่ชายตื่นขึ้นอย่างรวดเร็ว และแต่งตัวอย่างรีบเร่ง โดยไม่ได้อาบน้ำ เพราะต้องรีบไปโรงเรียน



### กลุ่มที่ 2

- ภาพเด็ก ๆ ช่วยกันทำความสะอาดห้องเรียน
- ภาพเด็กคนหนึ่ง นำขยะมากองไว้มุมห้องเรียน และเอาแปรงลบกระดาน ขบข้างอาคารเรียน เพื่อจะรีบไปเล่น
- ภาพเด็ก ๆ กำลังเล่นอย่างสนุกสนาน

### กลุ่มที่ 3

- ภาพชาวบ้านในหมู่บ้านกำลังช่วยกัน ซ่อมแซมถนนเข้าหมู่บ้าน
- ภาพเด็กชาย 2 คน กำลังเล่นอยู่ในบริเวณที่ซ่อมแซมถนน
- ภาพเด็ก 1 คน กำลังช่วยขนไม้เล็ก ๆ ให้ผู้ใหญ่ แต่เด็กอีกคนหนึ่งยังคงเล่นอยู่

### กลุ่มที่ 4

- ภาพผู้ใหญ่กับเด็กกำลังทำบุญตักบาตร
- ภาพเด็ก เข้าแถวเคารพธงชาติ
- ภาพเด็กอีกกลุ่มหนึ่ง กำลังเล่นอยู่ใกล้บริเวณโรงเรียน

3.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดเรื่องราวภาพ แล้วส่งตัวแทนออกมาเล่าหน้าชั้น

กลุ่มละ 2 คน

3.3 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่ม เล่าเรื่องจากภาพเสร็จแล้ว ครูตั้งปัญหาถามนักเรียน  
ทั้งชั้นดังนี้

### กลุ่มที่ 1

- นักเรียนคิดว่า เด็กทั้ง 3 คนในเรื่องเป็นคนดีหรือไม่? ควรเอาตัวอย่างใคร? เพราะเหตุใด ?
- นักเรียนคิดว่า งานบ้านควรเป็นงานของใคร (เฉพาะของผู้หญิงเท่านั้นใช่หรือไม่) ?

กลุ่มที่ 2

- นักเรียนควรทำอะไร ถ้าห้องเรียนไม่สะอาด
- การกระทำของเด็กชาย.....ถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด?
- นักเรียนคิดว่า การทำความสะอาดห้องเรียนและโรงเรียนควรเป็นหน้าที่ของใคร ? (ภารโรงคนเดียวใช้หรือไม่)

กลุ่มที่ 3

- ถ้าถนนเข้าหมู่บ้านของนักเรียนไม่ดี ชาวบ้านต้องร่วมแรงกันซ่อมแซม นักเรียน  
นักเรียนจะมีส่วนช่วยได้อย่างไร
- จากเรื่องราวในภาพ นักเรียนควรเอาตัวอย่างใคร ? เพราะเหตุใด ?

กลุ่มที่ 4

- นักเรียนควรเอาตัวอย่างจากเด็กคนใด ? เพราะเหตุใด ?
- เมื่อได้ยินเพลงชาติ เพลงสรรเสริญพระบารมี ควรทำอะไร ?

3.4 ครูอธิบายเพิ่มว่า เรื่องราวในภาพแต่ละเรื่อง กล่าวถึงการกระทำที่แสดงถึง  
"ความรับผิดชอบ" ครูคิดบัตรคำ บนกระดาน

3.5 ครูตั้งคำถามนักเรียน เกี่ยวกับการกระทำในภาพต่าง ๆ ว่าเป็นการกระทำ  
ต่อตนเองหรือต่อสังคม พร้อมกับนำแถบประโยค

- ความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว	ติดใ้ภาพของกลุ่มที่ 1
- ความรับผิดชอบต่อโรงเรียน	ติดใ้ภาพของกลุ่มที่ 2
- ความรับผิดชอบต่อชุมชน	ติดใ้ภาพของกลุ่มที่ 3
- ความรับผิดชอบต่อประเทศชาติ	ติดใ้ภาพของกลุ่มที่ 4

#### 4. ขั้นสรุปและนำไปใช้ (20 นาที)

4.1 ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมาย และความสำคัญของความรับผิดชอบต่อ  
อ่านแผนภูมิ คำกลอนจากป้ายนิเทศ (อยู่ในภาคผนวก)

- 4.2 ครูให้นักเรียนยกตัวอย่าง การกระทำที่แสดงความรับผิดชอบจากการเล่น "กระถ่ายขาเดียว" และการเล่น "ประตู"
- 4.3 ครูและนักเรียน ช่วยกันสรุปและเปรียบเทียบผลดีของผู้ที่มีความรับผิดชอบและผลเสียของผู้ที่ขาดความรับผิดชอบ
- 4.4 ครูนำบัตรคำรูปหิวร ถจักร มีข้อความประเภทของความรับผิดชอบ 4 ประเภท แจกให้กับนักเรียนอาสาสมัคร 4 คน นักเรียนทั้ง 4 คน ยืนหน้าชั้น นำบัตรคำ ห้อยคอ สมมติเป็นหิวร ถจักร และครูนำบัตรคำรูปตุ๊กไฟ จำนวน 23 บัตร แต่ละบัตร จะมีข้อความที่เป็นเหตุการณ์และแสดงความรับผิดชอบ ประเภทต่างๆ ประเภทละ 5-7 บัตร โดยครูนำไปแจกนักเรียนที่เหลือ ทั้ง 23 คน ทุกคนจะ นำบัตรคำห้อยไว้สมมติเป็นตุ๊กไฟ (รายละเอียดอยู่ภาคผนวก)
- 4.5 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "คนดีปี่เอ๋ย" อีกครั้งหนึ่ง พร้อมกับทำท่าทาง ประกอบ และพร้อมกันนั้น ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ ให้นักเรียนที่สมมติตัวเป็น ตุ๊กไฟ ไปต่อแถวกันกับนักเรียนที่สมมติเป็นหิวร ถจักร แล้วให้นักเรียนจับเอว กันเดินเป็นขบวนรเทศ 4 ขบวน ครูให้สัญญาณหยุด
- 4.6 ครูและนักเรียน ช่วยกันสรุป ความสำคัญและผลเสียของการขาดความรับผิดชอบ

## 5. ขั้นทดสอบ

ให้นักเรียนแต่ละคน ทำแบบประเมินตนเองที่ครูสร้างขึ้น

### การประเมินผล

1. การร่วมกิจกรรมในชั้นนำ
2. การปฏิบัติตัวในการเล่น
3. การยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความรับผิดชอบ จากการเล่น
4. การเล่าเรื่องจากภาพ และตอบคำถาม

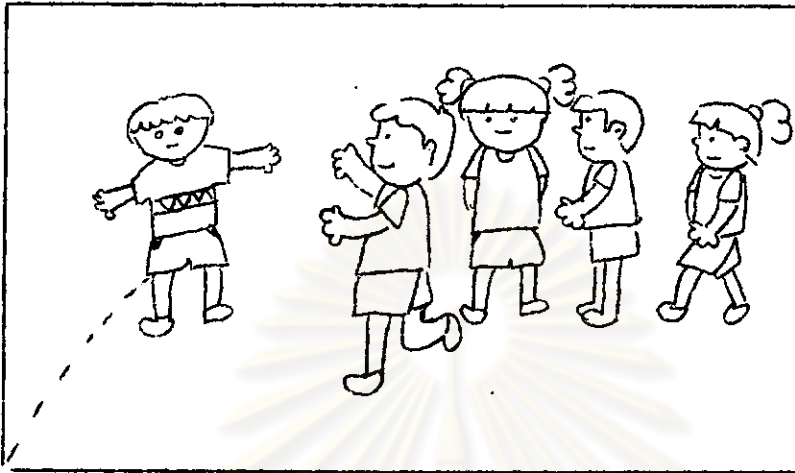
5. การจำแนกพฤติกรรมของความรับผิดชอบ ประเภทต่าง ๆ
6. การอภิปรายและเสนอความคิดเห็นในการวางแผนทางการประพุดิ ปฏิบัติคนให้มีความรับผิดชอบ
7. การประเมินตนเอง จากแบบประเมินตนเองที่ครูสร้างขึ้น
8. การสังเกตพฤติกรรม ขณะร่วมกิจกรรม และหลังการเรียน

### สื่อการเรียน

1. แผนภูมิเพลง "คนดีมีเอ๋ย"
2. แผนภูมิคำกลอน "ความรับผิดชอบ"
3. ป้ายนิเทศ เรื่อง ความรับผิดชอบ
4. ภาพประกอบเรื่องราว
5. ภาพการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ "การเล่นกระต่ายขาเดียว" และการเล่น "ประตู่"
6. นกหวีด
7. บัตรคำ "ความรับผิดชอบ" และแบบประโยคประเภทของความรับผิดชอบ 4 ประเภท
8. บัตรคำ ขบวนการไฟ 27 บัตร
9. วัสดุหลักเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
10. แบบประเมินตนเอง

ภาคผนวก

การวิ่งกระต่ายขาเดียว



จำนวนผู้เล่น 7 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน

อุปกรณ์การเล่น -

สถานที่เล่น บริเวณสนามหญ้า กำหนด วงกลม 2 วง และบริเวณสี่เหลี่ยมล้อมรอบวงกลม

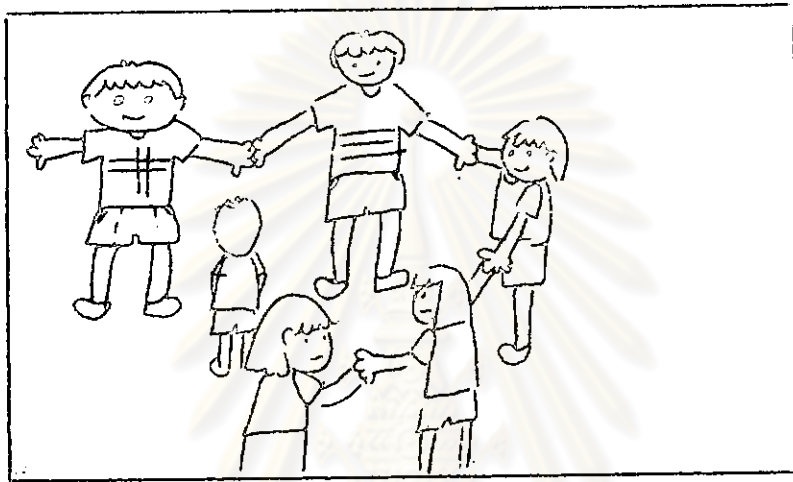
วิธีเล่นและกติกา

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย โดยการนับ 1-2 เพื่อให้มีฝ่ายกระต่ายและฝ่ายหนี
2. โท-โป้ง เสียงทายว่าฝ่ายใดจะได้เป็นกระต่าย (ชนะเป็นฝ่ายกระต่าย, ฝ่ายแพ้เป็นฝ่ายหนี)
3. ทีมที่ได้เป็นกระต่าย ทั้ง ๓ คน จะต้องคิดวลีหนึ่งวลีให้มี ๕ พยางค์ แต่ละคนเป็นเจ้าของคนละ 1 พยางค์ เช่น "บ้านริมใต้ของเรา" แล้วรวมกันอยู่ในวงกลมหนึ่ง
4. ทีมที่เป็นฝ่ายหนี รวมกันอยู่ในวงกลมอีกวงหนึ่ง เมื่อให้สัญญาณเริ่มเล่น ฝ่ายหนีจะเป็นผู้เลือกที่จะเอาพยางค์ใด ในฝ่ายกระต่าย คนที่มีพยางค์ตรงกับที่ถูกเลือก ก็จะวิ่งกระต่ายขาเดียวแบบกระต่ายให้เร็วที่สุด และไล่จับและแตะคนในฝ่ายหนี คนในฝ่ายหนีทุกคนต้องออกจากวงกลมและวิ่งอยู่ในบริเวณที่กำหนดเท่านั้น ถ้าคนใดถูกจับหรือถูกแตะก็จะออกจากการเล่น แต่ตัวกระต่ายต้องมีชื่อแม้ว่า ถ้านับ 1-2-3 ผู้เล่นฝ่ายหนีคนใด ไม่เข้าในวงกลม ถือว่าคนนั้นจะต้องได้เป็นกระต่ายและถ้ากระต่ายวิ่งไม่ไหว โดยขาดูกแตะพื้น



สามารถเปลี่ยนเป็นกระต่ายตัวใหม่ ที่ฝ่ายหนึ่งจะเลือก เมื่อฝ่ายหนึ่งถูกใจจนหมด  
ถือว่าแพ้ต้องเปลี่ยนเป็นฝ่ายกระต่าย แต่ถ้าฝ่ายกระต่ายไม่สามารถจับฝ่ายหนึ่งได้  
เลย ก็ต้องเวียนเป็นกระต่ายอีกรอบหนึ่ง

### การเล่น ประคอง



จำนวนผู้เล่น

10 คน

สถานที่เล่น

บริเวณสนามหญ้า

วิธีเล่นและกติกา

1. ผู้เล่นจับคู่กันโดยนับ 1-5 (คนที่นับเลขเดียวกันจะจับคู่กัน รวม 5 คู่)
2. ให้ผู้เล่นแต่ละคู่ ส่งตัวแทนจับไม้สั้นไม้ยาว ผู้ที่ไม้วิเศษ (มีสีแดงป้ายอยู่)  
คู่นั้นจะได้สมมติเป็นสุนัข ทำเสียงเห่า
3. เริ่มเล่นโดยการ โต้-ตอบ กันดังนี้
 

ฝ่ายที่ถือตะโกนถามสุนัขที่เห่าว่า	"หมาเห่าอะไร"	(หมาเห่าอะไร)	
ฝ่ายสุนัข	ตอบว่า	"เห่าผะสาด" (เห่าประสาด)	
	ถาม	"ผะสาดกี่หลัง"	(ประสาดกี่หลัง)
	ตอบ	"2 หลัง"	(2 หลัง)
	ถาม	"คารางกี่คู่"	(คารางกี่คู่)
	ตอบ	"2 คู่"	(2 คู่)
		"สู้ให้สู้เอา"	(แย่งให้แย่งเอา)

หมายทั้งคู่วิ่งพร้อม ๆ กันไปกับกลุ่มคนที่เหลือ คนในกลุ่มจับมือกันเป็นวงกลม ล้อมรอบหมาที่คุไว้ หมาจะพยายามวิ่งออก แต่ออกไม่ได้ แต่ก็จะวิ่งไปหรือเดินไปหา แขนคู่ที่รับกัน อยู่คนละทิศทาง แล้วถามว่า เป็นประตูอะไร คนที่รับกัน อยู่จะต้องตอบชื่อประตูให้แก่หมา ซึ่งประตูจะเป็นประตูซึ่งทำได้ด้วยวัสดุใดก็ได้ เช่น ประตูเหล็ก ประตูเงิน ประตูทอง ประตูสังกะสี เป็นต้น ผู้ที่ต้องตอบชื่อประตู ที่ไม่ซ้ำกันกับที่เพื่อนออกไปแล้ว และไม่ซ้ำกับที่ตนเองได้ออกไปแล้ว เมื่อหมารู้ชื่อประตู เห็นว่าออกไม่ได้ก็จะวิ่งไปยังแขนคู่อื่น จนทั้งสองจะช่วยกันวิ่งไปตามคนที่จับแขนกันอยู่ เพื่อให้เกิดความสับสน นึกชื่อหรือจำชื่อประตูไม่ได้ ถ้าผลออกหรือบอกชื่อประตูซ้ำกับคู่ที่ได้ตอบไปแล้ว คู่ที่จับมือกันนั้นจะต้องออกเป็นหมา แทน และเริ่มต้นเกมใหม่ ถ้าเล่นกันไปนาน ๆ แล้วหมาวิ่งออกไม่ได้ ก็อาจจะส่งสารหมา โดยบอกว่า เป็นประตูปลอมหมา แต่ประตูมักมีเงื่อนไขให้หมาทำอะไรก็ได้ เช่น ยืนขาเดียว ถอนขน เป็นต้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนภูมิกำกอลน

<u>ความรับผิดชอบ :</u>	
มนุษย์อยู่ร่วมกัน	สิ่งสำคัญห้องมีกรอบ
ขอบเขตรับผิดชอบ	แบ่งหน้าที่ให้กันไป
คนหนึ่งทำอย่างหนึ่ง	มีพึงควรไปใ้วากาย
งานใครก็งานใคร	แต่ห้องใ้ใ้ใ้ผลจริง
ไม่มีทรอกคนใด	จะใ้ใ้ใ้ไปทุกสิ่ง
แต่ข้อสำคัญยัง	รับผิดชอบหน้าใ้คน
หากขาดรับผิดชอบ	กะปรงานใ้ใ้ใ้ผล
เสียชื่อ และเสียคน	ยากหาใ้ใ้ใ้ใ้ใ้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อความในบัตรคำ ขบวนการไฟ 20 บัตร

รับผิดชอบตนเองและครอบครัว	รับผิดชอบต่อ ร.ร.	รับผิดชอบต่อชุมชน	รับผิดชอบต่อประเทศชาติ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- แต่งกายสะอาดอยู่เสมอ</li> <li>- เก็บเสื้อผ้าเครื่องใช้เป็นระเบียบ</li> <li>- ช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านได้</li> <li>- เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่</li> <li>- เป็นธุระแทนพ่อแม่ได้</li> <li>- ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนอยู่เสมอ</li> <li>- ประพฤติดีเป็นคนดีมีวินัย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำเวรตามข้อตกลงที่ได้รับ</li> <li>- ไม่ทิ้งขยะเกลื่อนกลาดบริเวณ ร.ร.</li> <li>- ไม่ขีดเขียนบนโต๊ะเรียนและไม้ทำลายสมบัติของโรงเรียน</li> <li>- ช่วยงานโรงเรียนตามโอกาส</li> <li>- รักเพื่อนและช่วยเหลือเพื่อนในทางที่ถูกต้อง</li> <li>- ปฏิบัติตามกฎหมายข้อบังคับของ ร.ร.</li> <li>- สร้างและรักษาชื่อเสียงให้ ร.ร. ในทางที่ถูกต้อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่วยพัฒนาหมู่บ้านตามกำลัง</li> <li>- ไม่ทิ้งขยะเกลื่อนกลาดถนน</li> <li>- ช่วยเป็นหูเป็นตาแทนตำรวจ</li> <li>- ปฏิบัติตามประเพณีนิยม</li> <li>- ช่วยรักษาสาธารณสมบัติของชุมชน</li> <li>- รักและภูมิใจชุมชนของตน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำงานด้วยความซื่อสัตย์</li> <li>- เป็นทหารป้องกันประเทศ</li> <li>- เคารพชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์</li> <li>- ปฏิบัติด้วยความกฎหมาย</li> <li>- ปฏิบัติตามกฎหมายจราจร</li> <li>- ไม่หลีกเลี่ยงการหนีภาษีอากร</li> </ul>



ฉันเป็นเด็กดีไหมหนอ?



กา ✓ ในช่องเพียงข้อละ ๑ ช่องนะจ๊ะ



ข้อ	พฤติกรรม	ทำประจำ	ทำบางครั้ง	ไม่ทำเลย	รับทราบ
๑	อาบน้ำ ล้างหน้า แปรงฟันทุกวัน				
๒	จัดเก็บเสื้อผ้า ของใช้ส่วนตัว ด้วยตัวเอง				
๓	ช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน เช่น กวาดบ้าน ล้างจาน				ผู้ปกครอง
๔	ทำความสะอาดห้องเรียนตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย				
๕	เขียนหรือวาดรูปเล่นตามฝาผนังห้องเรียน				
๖	ปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน				ครูประจำชั้น
๗	ทิ้งขยะเรียบร้อยตามถังรีไซเคิล				
๘	ทำบุญตามประเพณีนิยมในหมู่บ้าน				
๙	ช่วยพัฒนาหมู่บ้าน เมื่อมีโอกาส				
๑๐	เคารพราชินี ศาสนา พระมหากษัตริย์				เพื่อน



เก่งจังเลยครับ

ช่วยเขียน ความดี ที่คุณได้ทำสิ่งดี ๆ กับเพื่อนรอบ

ต่อตนเอง และครอบครัว ๒ ข้อ

ต่อโรงเรียนและเพื่อน ๒ ข้อ

ต่อสังคม และประเทศ ๒ ข้อ

๑	
๒	
๓	
๔	
๕	
๖	
๗	
๘	

• แผนการสอนที่ ๒ •

ความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา



ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แผนการสอน เรื่อง ความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา

(จำนวน 5 คาบ)

### มโนทัศน์ทางจริยธรรม

ผู้ที่ปฏิบัติตนอยู่ในระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา ย่อมจะเกิดผลดี ต่อตัวเองและส่วนรวม ทำให้กิจการของบุคคลและหมู่คณะ มีความราบรื่น ประสบผลสำเร็จ

### จุดมุ่งหมาย

1. บอกความหมายและความสำคัญของความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลาได้ถูกต้อง
2. ยกตัวอย่างความมีระเบียบวินัย และการตรงต่อเวลาจากการเล่น "เป็นทะเลาะ-ม้าก้านกล้วย" และบ่ากอน" ได้
3. ยกตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับการรักษาวินัยในการบริโภค, อุบโภค และระเบียบวินัยต่อสถานที่ได้
4. ยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงการตรงต่อเวลาได้
5. บอกและเปรียบเทียบผลดีของความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา กับผลเสียของการขาดระเบียบวินัย และไม่ตรงต่อเวลาได้
6. วางแนวทางในการปฏิบัติตน เพื่อให้เป็นผู้มีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาได้

### คุณธรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความรับผิดชอบ
2. ความอดทน อดกลั้น
3. ความเป็นผู้มีวินัยธรรม

### เนื้อหา

ระเบียบวินัย คือ แบบธรรมเนียม กฎข้อบังคับหรือกฎเกณฑ์ที่สมาคม หน่วยงาน หรือ สังคมได้กำหนดขึ้น เพื่อให้บุคคลที่อยู่ร่วมกัน ประพฤติ ปฏิบัติ อันจะนำความเรียบร้อย และความเจริญมาสู่บุคคล และหมู่คณะ สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสงบราบรื่น



ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การสำรวจ กาย วาจา ใจ ให้อยู่ในระเบียบ แบบแผน  
ข้อบังคับของส่วนร่วม ไม่ประพฤติตามใจ แต่ยอมประพฤติตามกฎระเบียบของส่วนรวม

การตรงต่อเวลา หมายถึง การประพฤติ ตรงตามกาลเวลาที่นัดหมาย ตามข้อกำหนด  
และข้อตกลงของหมู่คณะ

การกระทำที่แสดงความมีระเบียบวินัย

1. การรักษาระเบียบวินัยในการบริโภค ได้แก่ การรับประทานอาหารให้ถูกหลัก  
อนามัย และสุขวิทยา มีมารยาทเรียบร้อย ในการรับประทานอาหาร
2. การรักษาระเบียบวินัยในการอุปโภค ได้แก่ การรักษาร่างกาย เสื้อผ้าที่อยู่อาศัย  
และเครื่องใช้ให้สะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย
3. การรักษาระเบียบวินัยต่อสถานที่ ได้แก่ การรักษาความสะอาด และเป็นระเบียบ  
ในที่สาธารณะต่าง ๆ เช่น ถนน แม่น้ำ ลำคลอง โรงมหรสพ รถโดยสาร สวน-  
สาธารณะ และปฏิบัติตามกฎข้อบังคับของสถานที่นั้น ๆ

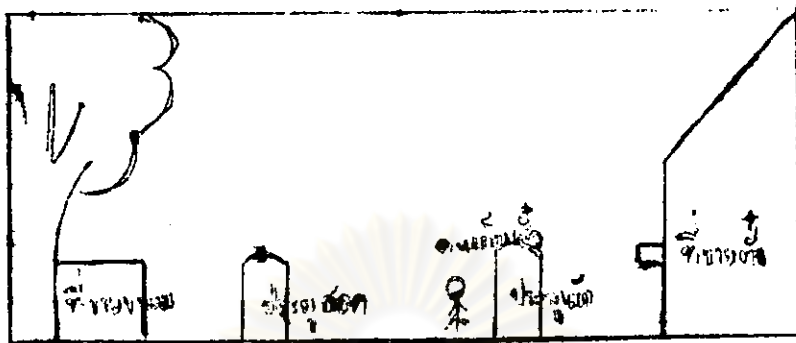
การกระทำที่แสดงถึงการตรงต่อเวลา เช่น การส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด การส่งของที่ยืม  
ตามนัดหมาย การรับประทานอาหารตรงตามเวลา ตลอดจนถึงการมาโรงเรียนทันเวลาที่จะเคารพ  
ธงชาติ

วิธีสอนและกิจกรรม

1. ขั้นนำ (10 นาที)

ครูจัดสภาพบรรยากาศของสถานที่เรียนให้มีลักษณะงานทดลองประเพณี สลากภัต ซึ่งมี  
ภาพยนตร์ประกอบ คนตรี และการแข่งขันการเล่นพื้นเมือง โดยปูเสื่อให้นักเรียนนั่งชมภาพยนตร์  
ประกอบคนตรี บริเวณสนามหญ้าข้างอาคารเรียน พร้อมกับคิดตั้งป้ายนิเทศ เรื่อง "ความมีระเบียบ  
วินัย และการตรงต่อเวลา"

## แผนผัง การจัดสถานที่เรียน



- 1.1 ครุมนำนักเรียน เข้าชม ภาพยนตร์ประกอบดนตรี เรื่อง "หนูนิดดาวพิเศษ" (รายละเอียดดูในภาคผนวก)
- 1.2 ครูขออาสาสมัคร 3 คน เพื่อทำหน้าที่ ชายตัว เก็บตัว และชายขมม
- 1.3 ครูผู้สอน และครูประจำชั้น คอยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรม
- 1.4 ครูและนักเรียน ร่วมกันอภิปราย เรื่องราวจากภาพยนตร์และเพลง เพื่อนำเข้าสู่เรื่อง "ความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา"

## 2. ชั้นกิจกรรม (40 นาที)

หลังจากนักเรียนชมภาพยนตร์และดนตรีจบแล้ว ครุมนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการแข่งขัน การเล่นเกมพื้นเมือง คือการเล่นเป็นมะละบ-ม้าก้านกล้วย และการเล่นบ่่ากอน

- 2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน ด้วยการสุ่มจากคัตวี่ที่เข้าชมภาพยนตร์ และดนตรี เป็นรูปดาวพิเศษ มี 4 สี คือ ชมพู ฟ้า เขียว และเหลือง
- 2.2 ครุมนำภาพการเล่น "ป็นมะละบ-ม้าก้านกล้วย" และ "บ่่ากอน" ให้นักเรียน ดูพร้อมกับสนทนาถึงประสบการณ์การเล่นของนักเรียน
- 2.3 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันผลิตอบกรณ์การเล่น ตามที่ได้เตรียมมา ดังนี้
  - ป็นมะละบ คนละ 1 อัน
  - ม้าก้านกล้วย คนละ 1 อัน
  - ลูกบ่่ากอน กลุ่มละ 1 ลูก

โดยใช้เวลาทำ 10 นาที ขณะนักเรียนแต่ละกลุ่มกำลังทำอุปกรณ์ ครู และครู  
ประจำชั้นคอยสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

2.4 ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการแข่งขัน การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ  
คือ การเล่น ปีนพะละบ และม้าก้านกล้วย ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนร่างกาย

นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึก ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณประกอบจังหวะทำบริหาร  
ร่างกาย

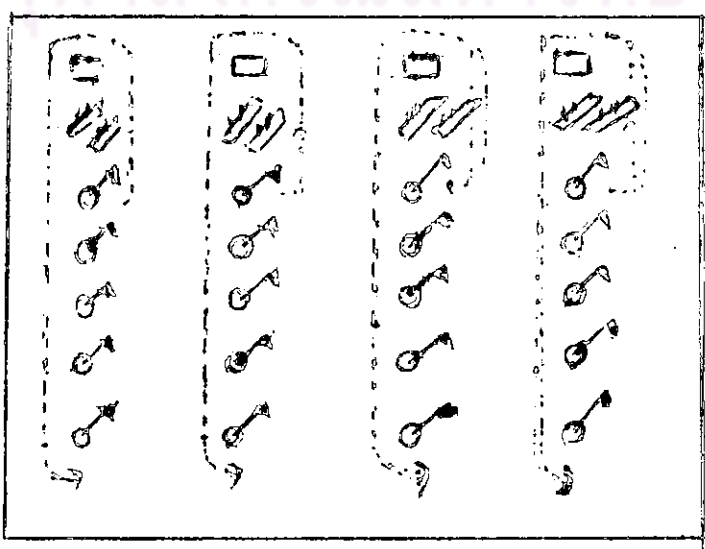
ขั้นตอนอธิบายและสาธิต

ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดวิธีการเล่นและกติกา เพิ่มเติม (คำอธิบายอยู่ในภาคผนวก)  
ครูให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน สาธิตการเล่น ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทน เป็นสังเกตการณ์  
กลุ่มละ 1 คน

ขั้นตอนปฏิบัติ

- นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึก ห่างกันประมาณ 1 ช่วงแขน
- แต่ละกลุ่ม นำ ปีนพะละบ วางห่างจากกลุ่มประมาณ 3 เมตร
- ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ เริ่มเล่น โดยแต่ละคนวิ่งควมม้าก้านกล้วยไปจนถึงจุดที่  
ป็นพะละบวางอยู่ ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องแข่งขันกันทำเสียงปี่ให้ดังและเร็วที่สุด  
และกลับไปต่อทางแถว กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนและถูกต้องตามกติกา, ทำเวลาได้เร็ว  
ถือว่าชนะ

ลักษณะการแข่งขัน



- ขณะนักเรียนเล่น ครูผู้สอน ครูประจำชั้น และนักเรียนตัวแทนผู้สังเกตการณ์ คอยสังเกตพฤติกรรมการเล่นจากแบบสังเกตพฤติกรรมที่ครูสร้างขึ้น
- ให้นักเรียน พัก 5 นาที
- แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน โดยการนับ 1-2
- นำนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม แข่งขันการเล่น "บ่ากอน" โดยตัวแทนแต่ละกลุ่ม "โต-โป้ง" เลือกว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายปา และฝ่ายวิ่ง (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก)
- ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดกติกา และสาธิตการเล่น
- ครูให้สัญญาณหวีดกำหนดเวลาในการเล่น 15 นาที
- การตัดสิน ดูจำนวนผู้เล่นฝ่ายวิ่ง ทีมไหนถูกคัดออกจนเหลือน้อย ถือว่าทีมนั้นแพ้
- ขณะนักเรียนเล่น ครูผู้สอน, ครูประจำชั้น และตัวแทนสังเกตพฤติกรรมผู้เล่น
- หลังเล่นเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนพัก 5 นาที

#### ขั้นตอนิปรายและสรุประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น

- ครูนำนักเรียนเข้าสถานที่เรียน ให้ผู้สังเกตการณ์การเล่น "ปิ่นผะลาน- ผ่าก้านกล้วย" และการเล่น "บ่ากอน" รายงานผลและวิจารณ์ผู้เล่น ครู คอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่ถูกวิจารณ์
- ครูให้นักเรียนตัวอย่างการกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่น และร่วมอภิปรายกัน
- ครูตีบัตรคำ ความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา พร้อมกันสนทนาซักถามความเข้าใจเบื้องต้นของนักเรียนก่อน
- ครูอธิบายความหมาย ความสำคัญ ของความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลาเพิ่มเติม พร้อมทั้งยกตัวอย่างพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่น
- ครูย้ำถึงการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม ด้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ว่าสามารถส่งเสริมความมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลาให้

### 3. ชั้นอภิปราย (30 นาที)

- 3.1 ครูให้แต่ละกลุ่มศึกษาบัตรงาน 10 นาที ดังนี้
- กลุ่มที่ 1 ศึกษาเรื่อง ความมีระเบียบวินัยในการบริโภค
  - กลุ่มที่ 2 ศึกษาเรื่อง ความมีระเบียบวินัยในการอุปโภค
  - กลุ่มที่ 3 ศึกษาเรื่อง ความมีระเบียบวินัยต่อสถานที่
  - กลุ่มที่ 4 ศึกษาเรื่อง การปฏิบัติตัวในการตรงต่อเวลา

บัตรงานแต่ละกลุ่มประกอบด้วย คำสั่ง เนื้อหา และสถานการณ์ ที่รายละเอียด (อยู่ในภาคผนวก)

- 3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนรายงาน
- 3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย ข้อคิดเห็นของแต่ละกลุ่ม

### 4. ขั้นสรุปและนำไปใช้

- 4.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงความสำคัญของการมีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา พร้อมทั้ง ผลดี-ผลเสีย
- 4.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูภาพ 5 ภาพ แล้วบอกว่าเป็นภาพเกี่ยวกับการกระทำอย่างไร
- 4.3 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดคำขวัญ เพื่อนำให้ทุกคนช่วยกันรักษาระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา และนำคำขวัญของแต่ละกลุ่มคิดที่ป้ายนิเทศ
- 4.4 ครูให้นักเรียนแต่ละคนออกกฎระเบียบข้อบังคับของโรงเรียนมาคนละ 1 ข้อ
- 4.5 ครูและนักเรียนร่วมกัน ร้องเพลง "คนดีต้องมีวินัย และตรงต่อเวลา" จากในภาพยนตร์ ที่ได้ชมในชั้นนำ

### การประเมินผล

- นักเรียนแต่ละคน ทำแบบประเมินพฤติกรรมของตนเอง เกี่ยวกับ ความมีระเบียบ และตรงต่อเวลา (อยู่ในภาคผนวก)
- การสังเกตจาก แบบสังเกตพฤติกรรมระยะสั้น (ในห้องเรียน) และระยะยาว (นอกห้องเรียน)
- การยกตัวอย่างการกระทำที่มีระเบียบวินัย และการตรงต่อเวลา

### สื่อการเรียน

- โพรทัศน์ที่ประดิษฐ์ขึ้นจากกล่องกระดาษ พร้อมภาพและเนื้อเพลง
- รูปภาพการละเล่น "ปั้นชะلاب, ไม้ก้านกล้วย และบ่่ากอน"
- อุปกรณ์การเล่น (ก้านกล้วย, ไม้, ฝ้าย, เข็ม, กรรไกร, ฝ้าย, เมล็ดถั่ว และ เมล็ดมะขาม)
- บัตรงาน 4 กลุ่ม
- ภาพตัวอย่าง และตัวตาวีเศษ 4 สี (27 บัตร)
- แบบประเมินพฤติกรรมของตนเอง
- ป้ายนิเทศ พร้อม แผนภูมิคำกลอน
- เทปบันทึกเสียง

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

1. ภาพยนตร์ประกอบดนตรี เรื่อง "หนูนึกดาวพิเศษ"

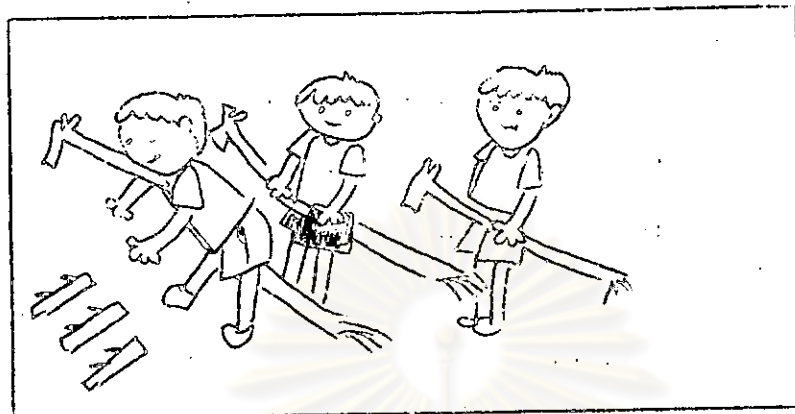
- ภาพที่ 1 เด็ก 2 คน เดินกินกล้วยไปโรงเรียน  
 ภาพที่ 2 เด็กทั้งสองพบเพื่อน ๆ เล่นข้างถนนจึงเข้าไปเล่นด้วย  
 ภาพที่ 3 เด็กคนหนึ่งทิ้งเปลือกกล้วยตามถนน มีดาวพิเศษ เห็น  
 ภาพที่ 4 เด็กอีกคนหนึ่งทิ้งเปลือกกล้วยลงถังขยะ ดาวพิเศษเห็นจึงชมเชย  
 ภาพที่ 5 เด็กตัวเด็กรีบเดินไปโรงเรียนเพราะจะถึงเวลาเข้าโรงเรียนแล้ว  
 แต่เด็กตัวโต ยังเล่นอยู่กับเพื่อนจึงไปโรงเรียนไม่ทัน  
 ภาพที่ 6 ครูทำโทษ เด็กที่มาโรงเรียนสาย หน้าแถวที่เคารพธงชาติ

2.

เพลง คนดีต้องมีวินัยและตรงต่อเวลา

เนื้อร้อง	พยางค์	ทำนอง	บูโซ่ไก่หลง
(สร้อย)	อูวา ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ		
1. นี่แน่ะคนดี		เราต้องมีระเบียบวินัย	
ทิ้งขยะลงถังไป		จำไว้เถิดนะคนดี	
บ้านเมืองจะงาม		ทำตามกฎเกณฑ์ที่มี	
ช่วยเตือนกันไว้ซี		เด็กไทยนี้ ควรฝึกวินัย	(สร้อย)
2. มาเรียนให้ทัน		นัดกันจงรีบเร็วไว	
ตรงเวลาเข้าไว้		แล้วใครจะไม่เอ็นดู	
การบ้านที่ท่า		รับนำไปส่งคุณครู	
ไม่มีใครลบลู่		เพราะหนู ๆ ตรงต่อเวลา	(สร้อย)

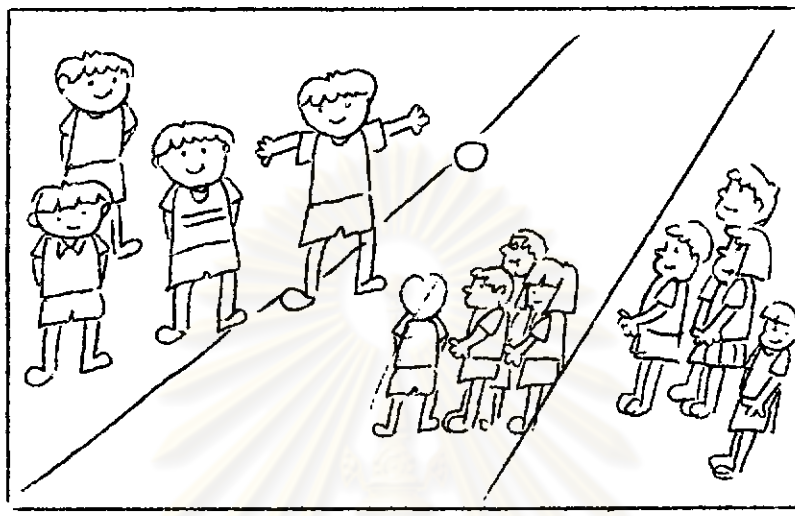
### 3. คำอธิบาย การเล่น "ปั้นตะลอม-ไม้ก้านกล้วย"



- ผู้เล่น** ไม่จำกัดจำนวน (ในการสอนครั้งนี้ใช้ผู้เล่น 27 คน แบ่งเป็น 4 ทีม ๆ ละ 7 คน ทีมสุดท้ายมี 6 คน)
- อุปกรณ์** ก้านกล้วย ทำเป็นเป็นกล และสี
- วิธีทำ ปั้นกล (ปั้นตะลอม)** นำก้านกล้วยประมาณ 1 ผอก มาตัดฝอยยาวประมาณ 4 นิ้ว 4 อัน ระยะห่างเท่า ๆ กัน แต่ละอันไม่ให้ยาวออกจากกัน
- วิธีทำ ฝักก้านกล้วย** นำก้านกล้วยยาวประมาณ 5 ผอก แต่ละอันทำเป็นหัวฝัก ตรงปลายส่วนที่หนา มีเชือกผูกจากหัว ปล่อยชายให้ผู้ขี่ม้าดึง
- สถานที่เล่น** บริเวณสนามหญ้า จัดรูปแถวคอนลิก นำปั้นตะลอมวางห่างจากแถวแต่ละแถวประมาณ 3 เมตร ผู้เล่นแต่ละคน ขี่ม้าก้านกล้วย
- วิธีเล่น** ผู้เล่นแต่ละคน เข้าแถวคอนลิก เป็นทีม 4 ทีม ครูให้สัญญาณนกหวีดเริ่มเล่น ผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีม วิ่งขี่ม้าไปยังจุดที่วางปั้น แล้วใช้มือขวาปากผิวของก้านกล้วยให้สัมผัสด้วยความรวดเร็วที่สุด และให้เสียงดังที่สุดเท่าที่จะทำได้ เสร็จแล้วให้ถือปั้นวิ่งขี่ม้ากลับไปที่คอกท้ายแถวของทีมตนเอง ทำเช่นนี้ต่อไปจนถึงผู้เล่นคนสุดท้าย
- การตัดสิน** ทีมใดมีระเบียบวินัย เคารพกติกา ทำเวลาได้เร็ว มีความพร้อมเพรียงกันและสภาพของปั้นและม้าคงทน ถือว่าทีมนั้นชนะ



#### 4. คำอธิบาย การเล่น "บ่่ากอน"



- ผู้เล่น จำนวน 27 คน แบ่งเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 13 และ 14 คน
- อุปกรณ์ ลูกบ่่ากอน (ถุงผ้าเย็บด้วยมือ ช้างไนใส่เมล็ดมะขามหรือเมล็ดถั่ว)
- สถานที่เล่น สนามหญ้า ชิดเส้นกันเขตแดน เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า
- วิธีเล่น ผู้เล่นแต่ละฝ่าย ส่งตัวแทน เสียทายเลือกว่าฝ่ายไหนเป็นฝ่ายวิ่ง-ฝ่ายปา โดยการ โท-โป้ง ฝ่ายชนะเป็นฝ่ายวิ่ง ฝ่ายแพ้เป็นฝ่ายปา โดยฝ่ายปาแยกออกเป็น 2 กลุ่ม เล็ก ยืนอยู่ตรงกันข้ามกัน ทางด้านยาวของสี่เหลี่ยม และจะผลัดกันปา ฝ่ายวิ่งแต่ละคนจะต้องคอยหลบลูก "บ่่ากอน" ไม่ให้ถูกตัว หากถูกตัวจะต้องออกจากเล่น ครูกำหนดเวลาให้เล่นครั้งละ 7 นาที เมื่อหมดเวลาจะต้องเปลี่ยนฝ่ายกัน
- การตัดสิน นับจำนวนของผู้เล่นในฝ่ายวิ่งในแต่ละครั้ง ฝ่ายใดที่ถูกลูกบ่่ากอนมากที่สุดถือว่าแพ้

5. รายละเอียดของบัตรงานบัตรงาน กลุ่มที่ 1คำสั่ง

1. อ่านเนื้อหาและสถานการณ์ที่ให้มา
2. ช่วยกันตัดสินใจแก้ปัญหาจากสถานการณ์
3. ยกตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับความมีระเบียบวินัยในการบริโภคมา 3 ข้อ
4. บอกผลดี ผลเสียที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับความมีระเบียบวินัยในการบริโภค

เนื้อหาสถานการณ์

ความมีระเบียบวินัยในการบริโภค เป็นการรักษาวินัยในตนเอง ให้แก่การรับประทานอาหาร ให้ถูกต้องอนามัย มีมารยาทเรียบร้อย ไม่มึนเมา

ดาว เป็นนักกีฬาของโรงเรียน วันหนึ่งครูนัดซ้อมหลังเลิกพักกลางวัน ดาวต้องไปเข้าแถวรับประทานอาหารเช้า ดาวกลัวไม่ทัน จึงแข่งแถว แล้วรีบกินอาหารอย่างเร่ง จนอาหารตกตามโต๊ะและลื่นเก็บอาหารเช้า วันนั้นเดือนเป็นเวร ทำความสะอาดโรงอาหาร เดือนเห็นดาวทำอย่างนั้น เดือนจะทำอย่างไรดี

บัตรงาน กลุ่มที่ 2คำสั่ง

1. อ่านเนื้อหา และสถานการณ์ที่ให้มา
2. ช่วยกันตัดสินใจในแก้ปัญหาจากสถานการณ์
3. ยกตัวอย่างการกระทำที่ชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับความมีระเบียบวินัยในการอุปโภค 3 ข้อ
4. บอก ผลดี ผลเสีย ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับความมีระเบียบวินัยในการอุปโภค

เนื้อหาสถานการณ์

ความมีระเบียบวินัยในการอุปโภค เป็นการรักษาวินัยในตนเองให้แก่ การรักษาร่างกาย เสื้อผ้า ที่อยู่อาศัย และเครื่องใช้ให้เป็นระเบียบเรียบร้อย

วันหนึ่งขณะที่ป๋องกำลังเดินกลับจาก ร.ร. จะไปบ้าน ฝนได้ตกทำให้เสื้อและกางเกงของป๋องเปียกชื้น รองเท้าและถุงเท้าก็เปื้อนโคลน เมื่อป๋องกลับถึงบ้านได้มีเพื่อนชวนไปเล่น วันพรุ่งนี้ป๋องต้องไปโรงเรียน ป๋องจะทำอย่างไรดี ระหว่างการทำความสะอาดเสื้อผ้า-รองเท้า กับการไปเล่นกับเพื่อน

### บัตรงาน กลุ่มที่ 3

คำสั่ง

1. อ่านเนื้อหาและสถานการณ์ที่ได้รับ
2. ช่วยกันแก้ปัญหาจากสถานการณ์
3. บอกถึงผลดี ผลเสีย ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์
4. ยกตัวอย่างการกระทำที่เกี่ยวกับความมีระเบียบวินัยต่อสถานที่

เนื้อหา

ความมีระเบียบวินัยต่อสถานที่ เป็นการรักษาวินัยต่อส่วนรวม ได้แก่ การประพฤติปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับของสถานที่นั้น ๆ รวมทั้งการรักษาความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อยในที่สาธารณะ ถนน แม่น้ำลำคลอง โรงมหรสพ รถโดยสาร สวนสาธารณะ เป็นต้น

สถานการณ์

ในวันเด็ก คุณครูพิมพ์พรหม พานักเรียนชั้น ป.3. ไปเที่ยวสวนสัตว์ ตีมและแก้ว ได้ซื้อน้ำตีมและให้อาหารสัตว์หมดแล้ว เธอทั้งสองต้องนำถุงไปทิ้งในถังขยะ แต่บริเวณนั้นไม่มีถังขยะ ตีมบอกให้แก้วเก็บไว้ก่อน แต่แก้วอยากเล่นกับสัตว์จึงเอาถุงเหย่สัตว์ในกรง เจ้าหน้าที่สวนสัตว์ เดินผ่านมาพอดี ตีมกับแก้วจะทำอย่างไรดี

### บัตรงาน กลุ่มที่ 4

คำสั่ง

1. อ่านเนื้อหา และสถานการณ์ให้มา
2. ช่วยกันแก้ปัญหาจากสถานการณ์
3. บอกถึงผลดี ผลเสียที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์
4. ยกตัวอย่างการกระทำที่เกี่ยวกับการตรงต่อเวลา

เนื้อหา

การตรงต่อเวลา หมายถึง การประพฤติ ตรงตามเวลาที่นัดหมาย ตามข้อกำหนดและข้อตกลงของหมู่คณะ

สถานการณ์

วันนี้เป็นวันแข่งขันกีฬาของ ร.ร. แดงรีบตื่นแต่เช้าตรู่ เพื่อเตรียมไปร่วมเดินขบวนเชียร์นักกีฬาวงของ ร.ร. ครุ่นคิดหมกกันเวลา 8.00 น. แดงใช้เวลาเดินไป ร.ร. 10 นาที ขณะนั้นเหลือเวลาอีก 30 นาที แม่จึงให้แดงช่วยคุณแม่ เพราะจะไปตลาด พอถึงเวลา 7.55 น. แม่ยังไม่กลับ เหลือเวลาอีก 5 นาที แดงกลัวไม่ทันร่วมขบวน แดงจะทำอย่างไรดี

6. แผนภูมิกำกอลอนความมีระเบียบวินัย และการตรงต่อเวลา

กฎเกณฑ์ข้อบังคับ	ใช้กำกับกลุ่มบุคคล
หลายพวกที่ปะปน	เป็นสิ่งคม เป็นขมรม
ระเบียบช่วยระบบ	ให้อยู่ครบไม่ล่มจม
วินัยเน้นนิยม	ทำการงานผ่านด้วยดี
อีกตรงต่อเวลา	นักใคร่ไว้ไปทันที
ผิดผ่อนต้องไม่มี	ในเนิ่นช้าเวลาสูญ
คนใด ทำได้ครบ	ชีวิตจบ สุขสมบูรณ์
บ้านเมือง เรื่องจำรูญ	สังคมพูดความมั่นคง

## 7. ตัว "ตาวินัย"



สี่ฟ้า



สี่ชมพู



สี่เขียว



สี่เหลือง







ช่วยบอกฉันหน่อยสิ  
ว่า เธอ มี ระเบียบวินัย บ้างไหม?



กา ✓ ในช่อง ข้อละ 1 ข้อ นะจ๊ะ

ข้อ	พฤติกรรม	ทำประจำ	ทำ บางครั้ง	ไม่ ทำเลย	รับทราบ
๑	รับประทานอาหาร อย่างเรียบร้อย				ผู้ปกครอง
๒	จัดเสื้อผ้า ของใช้ หนังสือ รองเท้า เป็นระเบียบ				
๓	เข้าแถว ซื้ออาหาร และขนม				
๔	มีชิ้นบันได อาคาร เรียบ				ครูประจำชั้น
๕	พดทยเสีงดัง ขณะเข้าแถว เคารพธงชาติ				
๖	ข้ามถนนตรงทางม้าลาย				เพื่อน
๗	เล่นกับเพื่อน ขณะที่เรียนหนังสือ				
๘	ทิ้งขยะ เรียบรา ในส่วนสาธารณะ				
๙	มาโรงเรียน, กลับบ้าน ตามกำหนดเวลา				
๑๐	ส่งการบ้านตามกำหนดเวลา				

ยกตัวอย่าง การกระทำที่มีระเบียบวินัย ในชีวิตประจำวัน

๑. \_\_\_\_\_

๒. \_\_\_\_\_

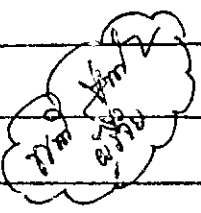
๓. \_\_\_\_\_

๔. \_\_\_\_\_

๕. \_\_\_\_\_

๖. \_\_\_\_\_

๗. \_\_\_\_\_



• แผนการสอนที่ ๓ •

ความเชื่อเพื่อพ่อแม่และเด็กดี



นันทวิทยา  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 3 เรื่อง ความเอื้อเพื่อพ่อแม่และเสียสละ

(จำนวน 5 คาบ)

มโนทัศน์ทางจริยธรรม

ความเอื้อเพื่อพ่อแม่รู้จักให้ รู้จักเสียสละ(แก่ผู้อื่น) อย่างมีความพอดี อยู่ในขอบเขต และกาลเทศะ ย่อมก่อให้เกิดความสุข ทั้งผู้ให้และผู้รับ

จุดมุ่งหมาย

1. บอกความหมายและความสำคัญของความเอื้อเพื่อพ่อแม่ และเสียสละได้ถูกต้อง
2. ยกตัวอย่างความเอื้อเพื่อพ่อแม่ และเสียสละที่ได้จาก การเล่น "เขตปรามกินเมือง" "ตาแสง" บ่าข้าเข้ากำ" และ "บ่าข้าเจ้ม"
3. ยกตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวันที่แสดงถึงความเอื้อเพื่อพ่อแม่ และเสียสละ ทางกาย วาจา ใจ สติปัญญา ทรัพย์ ได้ถูกต้อง
4. บอกและเปรียบเทียบ ผลดีของความเอื้อเพื่อพ่อแม่และเสียสละกับผลเสียของการขาดความเอื้อเพื่อพ่อแม่และเสียสละได้
5. วางแนวปฏิบัติตน เพื่อฝึกแสดงความเอื้อเพื่อพ่อแม่และเสียสละได้

คุณธรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความเมตตากรุณา
2. ความไม่เห็นแก่ตัว ไม่โลภ ไม่อโมย
3. ความมีน้ำใจโอบอ้อมอารีต่อผู้อื่น

เนื้อหา

ความเอื้อเพื่อพ่อแม่ คือ ความมีน้ำใจโอบอ้อมอารีต่อผู้อื่น ให้ปันทรัพย์สินของอาหาร น้ำใจ ตลอดจนแรงงาน เพื่อช่วยเหลือเจือจาน แก่บุคคลที่ควรให้



ความเสียสละ คือ การให้การบริจาค หรือการสละสิ่งที่เราควรได้รับ เช่น การบริจาคโลหิต บริจาคดวงตา การสละชีวิต เพื่อแลกเอาความสุข ความสงบให้แก่ชาติบ้านเมือง

การแสดงความรักเพื่อพ่อแม่และเสียสละ สามารถแสดงออกได้หลายทาง เช่น

- ก. ทางกาย ได้แก่ การช่วยเหลือห้วยกำลังกาย เช่น ช่วยยกโต๊ะ ถักน้ำ ถูหนังลือ เป็นต้น
- ข. ทางวาจา ได้แก่ การช่วยเหลือให้คำแนะนำ ความคิดเห็น ความรู้ เช่น พูดปลอบใจ เวลาเพื่อนมีความทุกข์ใจ
- ค. ทางใจ ได้แก่ การรู้จักเห็นใจ ผู้อื่น เช่น ความสงสารคิดช่วยเหลือผู้อื่น
- ง. ทางทรัพย์สิน ได้แก่ การแบ่งปันสิ่งของ เงินทอง ให้แก่ผู้อื่น เช่น ให้คนยากจน คนขอทาน และคนที่ประสบภัยต่าง ๆ

การกระทำที่นับเริ่มความแสดงความเอื้อเฟื้อพ่อแม่ และ เสียสละได้แก่

- 1. ช่วยเหลือแบ่งปันของให้น้อง หรือเด็กที่เล็กกว่า
- 2. ช่วยเหลืองานบ้านที่พอจะทำได้
- 3. แบ่งปันของใช้ให้แก่เพื่อนที่ไม่สิ่งนั้น
- 4. ชี้หรือบอกทางให้แก่ผู้ที่ไม่รู้จักทาง ให้ไปถึงที่หมายได้ตามต้องการ
- 5. ปลอดภัยเพื่อให้กลายทุกข์

ความสำคัญและประโยชน์ของความเอื้อเฟื้อพ่อแม่และเสียสละ

ความเอื้อเฟื้อพ่อแม่ มีความสำคัญทำให้คนเรารักกัน คนที่มีความเอื้อเฟื้อพ่อแม่มาก คนก็รักมาก ทำอะไรก็มีผู้อื่นช่วยเหลือ

ผลเสียของการขาดความเอื้อเฟื้อพ่อแม่และเสียสละ

คนที่ขาดความเอื้อเฟื้อพ่อแม่และเสียสละ ให้แก่ผู้อื่น เรียกว่า เป็นคนเห็นแก่ตัว จะไม่มีใครชอบหรือคบหาสมาคมด้วย ทั้งของตนเองและส่วนรวม ย่อมไม่เจริญก้าวหน้า และไม่ประสบความสำเร็จ

## วิธีการสอน และกิจกรรม

ครู จัดสภาพบรรยากาศแบบพื้นผิว โดยปูเสื่อให้นักเรียนนั่ง บริเวณ ศาลา "จริยธรรม" พร้อมกับคิดตั้งปัญญาคติ เรื่อง "ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ"

### 1. ขั้นนำ (10 นาที)

- 1.1 ครูและนักเรียน สนทนาถึงการเล่น "จำใจ" พร้อมกับร่วมกันร้องเพลงประกอบการเล่นคือ

ปูเบี่ยงข้ามโค้งข้ามมา	ที่ห้องงูจ่า	เอาแม่มาออกก่อน
จำใจจำจวด	ตัวเอาลูกเป็นไปบวช	ในวัดโนวา
ลูกสึกออกมา	เป็นตุ๊กตาต้องแดง	ห้องแตกตั้งโถม

- 1.2 ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม และแอมมือทั้งสองข้างให้อยู่ในระดับเอว และร้องเพลงพร้อม ๆ กัน ขณะเดียวกัน ครูก็เดินเวียนไปทางขวา โดยเอานิ้วชี้ลงบนฝ่ามือของนักเรียนทีละคน และนักเรียนที่อยู่ทางซ้ายมือจากครู ก็เดินตามครูต่อ ๆ กันไป โดยทำท่าเช่นเดียวกัน แล้วกลับมาอยู่ที่เดิม



- 1.3 ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม ๆ ละ 5 คน เมื่อทุกคนเดินกลับเข้าที่เดิมแล้ว ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ นักเรียนจับกลุ่ม 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่ม นั่งล้อมกันเป็นวงกลม
- 1.4 ครูให้นักเรียนดูภาพที่ป้ายนิเทศ ซึ่งมีเด็กชายคนหนึ่ง กำลังนั่งปั้นลูกก่ง อยู่อุบัติันไม้ อย่างเหงาหงอย ครูเล่าเรื่องจากภาพให้นักเรียนฟัง

เด็กชายเพชร กำพร้าบิดา มารดา เขาอยู่กับยายซึ่งแก่มากแล้ว มีอาชีพ  
หาบขนมขาย ใ้ทำไ้วันละเล็กน้อย พอยังชีพอยู่ได้ นับตั้งแต่บิดา มารดาของ  
เพชร เสียชีวิตแล้ว เขาไม่เคยมีเครื่องเรียนครบเลย ขณะหยุดพักกลางวัน  
เพื่อน ๆ พากันไปรับประทานอาหาร แต่เด็กชายเพชรจะไปตักน้ำ แล้วไปนั่ง  
เล่นอยู่ใต้ต้นไม้ อย่างเหงาหงอย

- 1.5 ครูตั้งคำถาม 2 ข้อ เพื่อให้นักเรียนอาสาสมัคร 3 คน แสดงบทบาทสมมติ  
คำถาม: 1. ให้นักเรียนทนายว่า ทนายของเรื่องนี้จะเป็นอย่างไร  
2. ให้นักเรียนเป็นเพื่อนของเพชร นักเรียนจะทำอย่างไร
- 1.6 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย ผลที่เกิดขึ้น
- 1.7 ครูตีบทสรุปว่า "ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ" บนกระดาน

## 2. ชั้นกิจกรรม (40 นาที)

- 2.1. ให้นำภาพการละเล่น "เขตปราบกินเมือง" "บ่าบ่ากินเมือง" "บ่าบ่าเข้าถัก"  
และ "บ่าบ่าลงหลุม"
- 2.2. ให้นำนักเรียน เล่น "เขตปราบกินเมือง" "ตาแสง" "บ่าบ่าเข้าถัก" และ  
บ่าบ่าเจ้ม ในโรงฝึกงาน

### ขั้นตอนร่างกาย

- ให้นักเรียนเข้าแถวทอนลึกตามกลุ่ม
- ครูเป่านกหวีดเป็นจังหวะ 4 จังหวะ ให้นักเรียนทำท่ากายบริหารประกอบ  
จังหวะ

### ชั้นนำ

- นักเรียนตั้ง 4 กลุ่ม ส่งตัวแทนเสียงทนายว่าจะได้เล่นอะไร โดยการเล่น  
"โอ-วา-เย๊ะ" ผู้ใดให้เอามือออกก่อนแสดงว่าจะได้เล่น "เขตปราบกิน  
เมือง" คนที่สอง เล่น "ตาแสง" คนที่สาม "บ่าบ่าเข้าถัก" คนที่สี่ เล่น  
"บ่าบ่าเจ้ม"

### ชั้นอธิบายและสาธิต

- ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดกติกาการเล่นทั้ง 4 อย่าง พร้อมทั้งกำหนดสถานที่เล่น และอุปกรณ์การเล่น (คำอธิบายอยู่ภาคผนวก)
- ครูให้ตัวแทนแต่ละกลุ่ม ๆ ละ 2 คน สาธิตวิธีการเล่นทั้ง 4 อย่าง

### ชั้นปฏิบัติ

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่น กลุ่มละ 7 นาที
- ครูและครูประจำชั้นรวมทั้งนักเรียนกลุ่มที่ยังไม่ได้เล่น สังเกตพฤติกรรมผู้เล่นที่กำลังเล่น

### ชั้นอภิปรายและสรุปประโยชน์ที่ได้รับ

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นดังกล่าว
- ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาวิจารณ์ ผู้เล่นจากที่ได้สังเกตพฤติกรรมขณะเล่น
- ครูถามนักเรียนว่าในขณะที่เล่นเกิดปัญหาอะไรบ้าง ให้นักเรียนช่วยกันคิดและหาวิธีแก้ไข
- ครูยกตัวอย่างประเด็นที่เป็นปัญหาที่เกิดจากการเล่น เช่น
  - ถ้าเพื่อนของนักเรียนไม่สามารถกระโดดข้ามได้ นักเรียนจะทำอย่างไร
  - ถ้าเพื่อนของนักเรียนเล่นแล้วไม่สามารถกินเมืองได้เลย นักเรียนจะทำอย่างไร ให้นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหานั้น ๆ
  - ให้นักเรียนยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่จากการเล่นดังกล่าว
- ครูย้ำถึงการถ่ายทอดและรักษามรดกวัฒนธรรมพื้นบ้าน ด้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือให้นักเรียนทราบ

### 3. ข้ออภิปราย (30 นาที)

3.1 กรุณาดำเนินวิธีแทนที่มีผลไม้หลาย ๆ ชนิด มาให้นักเรียนแต่ละคนสอยคนละ 1 ผล ในผลไม้แต่ละผล มีข้อความที่เป็นเหตุการณ์สมมุติ เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์นั้น ๆ ดังนี้

1. ถ้าฉันพบคนชรากำลังจะข้ามถนน ฉันจะ.....
2. ถ้าฉันพบเด็กหลงทางเดินร้องไห้มา ฉันจะ.....
3. ถ้าฉันพบคุณครูกำลังเดินหอบหนังสือมากมาย ฉันจะ.....
4. ถ้าบ้านของฉันไม่ค่อยจะสะอาด ฉันจะ.....
5. ถ้าคุณยายของฉันไปตัดบาตรไม่ได้ ฉันจะ.....
6. ถ้าห้องของฉันไม่เข้าใจวิธีการลบเลข ฉันจะ.....
7. ถ้าเพื่อนของฉันไม่เข้าใจการเล่น "บ่่าป่ากินเมือง" ฉันจะ.....
8. ถ้าฉันพบเพื่อนกำลังร้องไห้เพราะทิวข้าว ฉันจะ.....
9. ถ้าคนตาบอดมาถามทางไปวัดที่ฉันรู้จัก ฉันจะ.....
10. ถ้าบ้านของเพื่อนฉันถูกไฟไหม้ ฉันจะ.....
11. ถ้าห้องเล็ก ๆ คนหนึ่งร้องไห้อย่างกักขมนที่ฉันกำลังกินอยู่ ฉันจะ.....
12. ถ้าเพื่อนมายืมเงินของฉันไปซื้ออย่างสบ ฉันจะ.....
13. ถ้าอากาศหนาว ฉันมีเสื้อกันหนาวหลายตัว ฉันจะ.....
14. ถ้าห้องเรียนไม่สะอาด ฉันจะ.....
15. ถ้าห้อง ๆ ไม่เข้าใจวิธีเล่น "ลูกข้าง" ฉันจะ.....
16. ถ้าฉันไม่ใช่หนังสือเรียนชั้น ป. 2 ฉันจะ.....
17. ถ้าฉันเดินผ่านคนขอทานตาบอด ฉันจะ.....
18. ถ้า โรงเรียนมีงานประจำปี ฉันจะ.....
19. ถ้ามีเด็กขึ้นมาบนรถในขณะที่ฉันกำลังนั่งอยู่ ฉันจะ.....
20. ถ้าฉันมีดินสอหลายแท่ง บังเอิญเพื่อนลืมเอามา ฉันจะ.....

- 3.2 ครูให้เวลานักเรียนแต่ละคนคิด และพูด คนละ 1 นาที
- 3.3 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป คุณธรรมที่เกิดจากการกระทำต่อเหตุการณ์นั้น ๆ
- 3.4 ครูถามนักเรียนว่า เมื่อได้ช่วยเหลือเพื่อนหรือคนอื่น ๆ ไม่ว่าจะทางใจ ทางกาย ทางวาจา หรือ ทางสิ่งของทรัพย์สินต่าง ๆ จะมีความสุข หรือไม่
- 3.5 ครูสรุปว่า คนที่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ตามกาลเทศะ มักจะมีความสุข และทำให้ผู้รับก็มีความสุขด้วย

#### 4. ขั้นสรุปและนำไปใช้ (20 นาที)

- 4.1 ครูนำภาพ 5 ภาพ ให้นักเรียนดู และบอกว่าเป็นความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละในทางใด
- ก. ภาพ เด็กหญิงกำลังจูงคนตาบอดข้ามถนน
- ข. ภาพ เด็กชายกำลังช่วยสอนการบ้านเพื่อน
- ค. ภาพ เด็กหญิงนึกถึงคนมาดเจ็บในโรงพยาบาล เธอคิดจะช่วยเหลือ
- ง. ภาพ เด็กหญิงเอาเงินให้คนขอทาน
- 4.2 ครูให้นักเรียนบอก และเปรียบเทียบผลดีของความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละและบอกผลเสียของการไม่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และเสียสละ
- 4.3 ให้นักเรียนดูบ้านนิเทศ และอ่านแผนภูมิ

<u>ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และเสียสละ</u>	
คนไหนใครเคยบ้าง	ลืมนำยางลบมาใช้
เพื่อนฝูงก็เห็นใจ	ให้ขอยืมเพราะลืมจริง
นั่นแหละเขาเอื้อเฟื้อ	เผื่อแผ่ให้เต็มใจยิ่ง
เราต้องถือเป็นสิ่ง	ควรจดจำและทำตาม
ช่วยเหลือฉันและกัน	เป็นน้ำใจอันงดงาม
มีผ้าเหลือเมื่อยาม	ที่ขาดแคลนแสนลำเค็ญ
ของกินและของใช้	แบ่งให้เพื่อนยามจำเป็น
ทุกคนก็จะเห็น	ว่าเราดีมีคนชม

4.4 ให้นักเรียนร้องเพลงร่วมกัน

เพลง ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และ เสียสละ

มาทวงเรา ร่วมใจกันเหมือนน้องพี่ เอื้อเฟื้อนั้นเป็นสิ่งดี (สร้อย)

1. ถ้ามีสิ่งใดเราแบ่งปัน ช่วยกันทุกวันไม่หวั่นไหว เรามีน้ำใจเพื่อแผ่
2. การให้สุขยิ่งกว่าการรับ ชื่อนี้เป็นความจริงเอย

4.5 ให้นักเรียนอ่านภาษิตเมืองเหนือ

ภาษิตเมืองเหนือ

ของกินล้ำ ปั้นกินคนหน้อย ถิ่นคนเดียวจ้างแก่น (ของกินอร่อย ๆ แบ่งกันกินคนละนิด กินคนเดียวสำคัญ)	ขี้ใจ ขี้จำ ลูกกินดำ เหมือนหมื่นหม้อ
---	---

5. ขั้นตอนสอบ

- ให้นักเรียนแต่ละคน ทำแบบประเมินตนเอง ที่ครูสร้างขึ้น

การประเมินผล

1. การร่วมกิจกรรมปันน้ำ และการแสดงบทบาทสมมุติจากกรณีตัวอย่างเรื่องที่ยังไม่จบ
2. การปฏิบัติตัวในการเล่น
3. การแก้ปัญหาที่เกิดจากการเล่น
4. การให้ข้อคิดเห็นจากสถานการณ์สมมุติ
5. การจำแนกพฤติกรรมของความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ และ เสียสละ
6. การอภิปรายเปรียบเทียบข้อดี ข้อเสีย ของความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และ เสียสละ
7. การประเมินตนเองจากแบบประเมินตนเองที่ครูสร้างขึ้น
8. การสังเกตพฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรมในห้องเรียน และ หลังการเรียน



## สื่อการเรียน

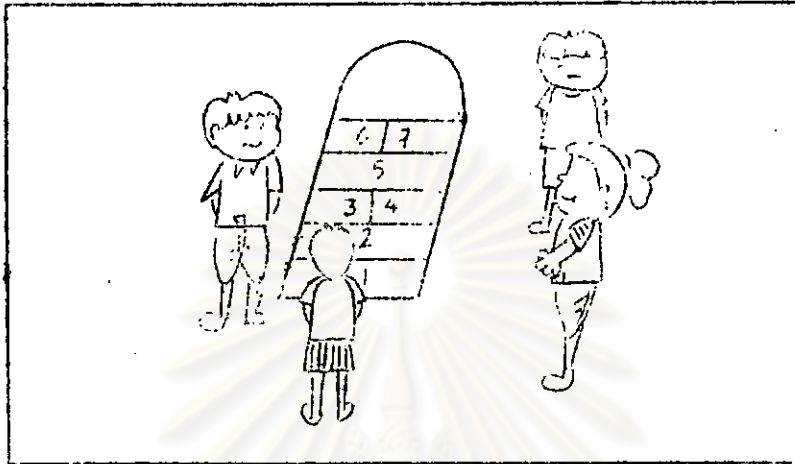
1. แผนภูมิหรือประกอบการเล่น "จำใจ"
2. ภาพ กรณีตัวอย่างที่ยังไม่จบ (ติดบ้านนิเทศ)
3. บัตรคำ "ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ"
4. ภาพการเล่น "เซตปราบกิมเมือง" การเล่น "ตาแสง" การเล่น "บ่าข้า  
เข้ากั" การเล่น "บ่าข้าเจ้ม"
5. ต้นไม้วิเศษพร้อมผลไม้ 27 ผล
6. ภาพการแสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละในทางต่าง ๆ 5 ภาพ
7. บ้านนิเทศ และแผนภูมิคำกลอน, แผนภูมิเพลง
8. แบบประเมินผลตนเอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ภาคผนวก

### การเล่น เขตบราบกินเมือง



ผู้เล่น จำนวน 5 คน

อุปกรณ์ - ชีตตารางบนพื้นดิน ตีเป็นช่อง ๆ ด้วยเส้นคู่ขนาน 5 ช่อง ชีตเส้นขวางแบ่งครึ่ง  
กลางช่องที่ 3,5 (ตั้งภาพ) ช่างบนเขียนรูปครึ่งวงกลม ปลายเส้นโค้งจกกับเส้น  
ด้านนอกของช่องสุดท้าย และเขียนรูปครึ่งวงกลมเล็ก ๆ ที่จุดตัดของเส้นขวางกับ  
เส้นด้านนอกของช่องสุดท้าย

- โด หรือเบี้ยสำหรับโยน ใช้ลูกสะบ้า หรือกระเบื้องแตกทุบให้กลม ๆ แบน ๆ

เวลา - กำหนดให้เล่น 7 นาที โดยให้ผู้เล่นทุกคนได้มีโอกาสเล่น

#### วิธีเล่นและกติกา

1. ผู้เล่นเสี่ยงทายดูว่า ใครจะได้เล่นเป็นคนแรก ด้วยการทอยเบี้ยของตนซึ่งเรียก  
ว่า "โด" ไปให้ใกล้ครึ่งวงกลมรูปเล็ก ของใครอยู่ใกล้ที่สุดจะได้เป็นผู้เล่นคน  
แรก เบี้ยที่อยู่ห่างออกไปเล่นได้ตามลำดับ ค่ะ
2. การเล่นเริ่มโดย โยน "โด" ทีละเมืองตามลำดับ ถ้าโยนผิดหรือคาบเส้นถือว่า  
ตาย คนต่อไปก็ได้เล่น

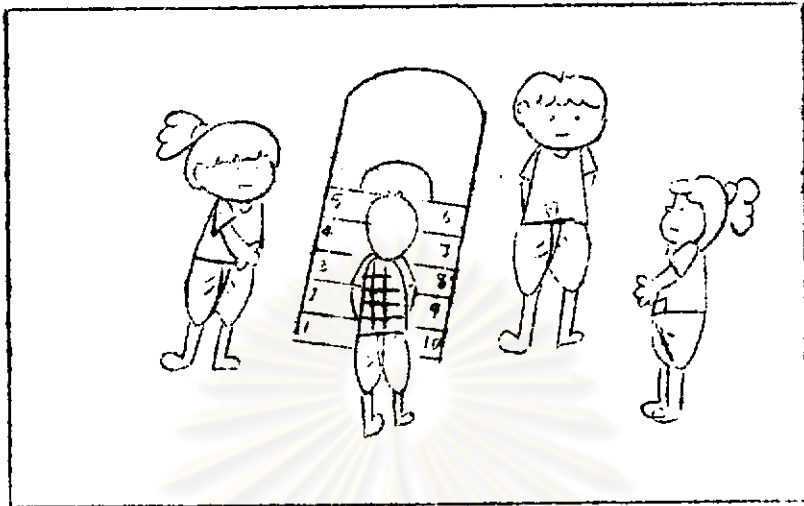
3. เวลาโยนโดแล้วก็กระโดดข้ามเมืองที่มีโด และกระโดดตะขาเกี่ยว เมืองที่ว่าง
4. และถ้าเมืองที่ 3,4 และ 6,7 ว่างให้กระโดดรวม 2 ขา
5. ผู้เล่นจะดึงกระโดดเขย่ง-ควบ ไปจนถึงเมืองสุดท้าย โดยให้กลับหลังหัน และกระโดดกลับมาที่ช่อง จนถึงเมือง อยู่ตรงกันข้ามกับเมืองที่มีอยู่ ก็ให้นั่งยอง ๆ ใช้มือสอดคหว่างขาหยิบโดขึ้นมา
6. ต่อจากนั้น ก็กระโดดต่อไปจนถึงช่องที่ 1 ถือว่าผ่านไป 1 รอบ
7. ถ้ายังไม่ตายก็เล่นต่อไปได้อีกโดยโยนโดไปที่ช่องจนครบ
8. ในตอนสุดท้าย ก่อนที่จะได้เมืองที่โยนโดไปที่ส่วนบนของตารางแล้วกระโดดเขย่ง-ควบไปที่ช่องเมือง จนถึงเมืองที่ 6,7 ให้หันหลังกลับ แล้วหลับตาลำหมาดของตัวเอง ให้มือแตะพื้นเมือง 3 ครั้ง เท่านั้น
9. ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะต้องคอยดูว่ามีการโดม้างไหม พร้อมทั้งส่งเสียงเชียร์ด้วย
10. ถ้าไม่สามารถเก็บโดได้ ก็จะหมดสิทธิ์เล่น หักคะแนนรอบต่อไป
11. แต่ถ้าให้ก็จะได้เมือง 1 เมือง โดยเริ่มตั้งแต่ เมืองที่ 1 ผู้ที่เป็นเจ้าของเมืองจะสามารถกระโดด 2 ขา เขยียบเมืองตัวเองเพื่อจะพัก ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ ต้องกระโดดข้าม แต่อาจจะมีการเอื้อเฟื้อกันบ้าง ในกรณีที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ไม่สามารถกระโดดข้ามได้

### การตัดสิน

ไม่มี แห้-ชนะ แต่ดูว่าผู้เล่นคนใดได้เมือง ก็ถือว่าได้บ้ำเหน็จ? รางวัลในความ  
สามารถของตน.

ศูนย์วิทยุพัชราภรณ์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การเล่น      บ่่าบ่่ากินเมือง (ตาแสง)



จำนวนผู้เล่น    5 คน

อุปกรณ์การเล่น - ชีตตารางบนพื้นดิน ที่เป็นช่อง ๆ ด้วยเส้นคู่ขนาน 5 ช่อง และขีดเส้นขวางแบ่งครึ่งกลางทุกช่อง (คังภาพ) ด้านบนขีดเส้นครึ่งวงกลมจติดกับเส้นขอบของตารางและขีดเส้นครึ่งวงกลมเล็ก ๆ ระหว่างเส้นแบ่งครึ่ง คล้ายกับการเล่น เซตปราบกินเมือง

- เบี้ย หรือ โด ที่ใช้สำหรับโยน

วิธีเล่น

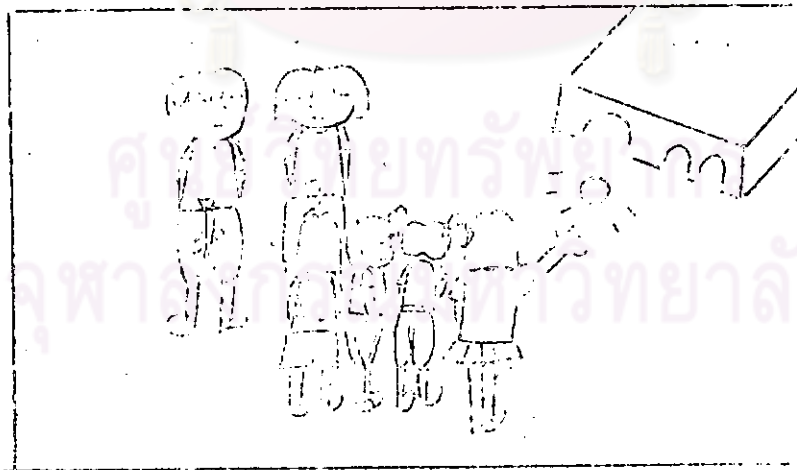
- เสียหายผู้เล่นคนแรก เช่นเดียวกับการเล่น เซตปราบกินเมือง
- ผู้เล่นคนแรกจะเริ่มโยน โด ลงบนช่องที่ 1 และกระโดดขาเดียวไปตามช่องที่ 2-5
- 1. เมื่อถึงช่องที่ 6 สามารถเอาขาอีกข้างหนึ่งลงได้ เรียกว่าช่องพัก
- 2. เมื่ออีกเสรีงก็เริ่มกระโดดต่อเหมือนครั้งแรก จนถึงช่องที่ 10
- 3. แล้วเอ้อมไปเก็บ โด ในช่อง 1 ซึ่งอยู่ข้าง ๆ
- 4. โคยอยู่ในลักษณะยืนขาเดียว เปลี่ยนเท้าไม่ไหว และไม่ให้ส่วนใดของร่างกาย สัมผัสกับเส้นที่ขีดไว้

5. เมื่อได้แล้วก็กลับมาอยู่ที่เดิม ต่อจากนั้นก็เดินไปรอบ ๆ เส้นโค้ง แล้วหันหลังโยนโดเข้ามาบนหาราง
6. โด ตกกลงในช่องใด ถือว่าได้เมือง 1 เมือง
7. เล่นต่อไป เจ้าของเมืองก็สามารถหักได้ที่เมืองของตน คือ การวางเท้าทั้งสองข้าง
8. ผู้เล่นคนอื่น ๆ ไม่มีสิทธิ์จะหักได้ต้องกระโดดข้ามไปทุกครั้ง ไม่ว่าเมืองนั้นจะติดกันสักแค่ไหนก็ตาม
9. แต่เจ้าของเมืองอาจจะเอื้อเฟื้อโดยการให้หักได้

เวลาในการเล่น 10 นาที

การตัดสิน ไม่มี แพ้-ชนะ แต่ดูว่าผู้เล่นแต่ละคนมีความสามารถได้เป็นเจ้าของเมืองมากน้อยกว่ากันเท่าไร

การเล่น บ้าบ้าเข้าถ้ำ



- เวลาในการเล่น
1. เอาสระบัววางตั้ง เรียงเป็นแนวเดียวกัน 5 ลูก ห่างกันประมาณ 2 ฟุต
  2. ใช้ไม้กระดานกันไว้ด้านหลังของแถวสระบัวที่ตั้งห่างกันประมาณ 1 ฟุต
  3. วิธีเล่น ผู้เล่นแต่ละคนจะห้องทอยลูกสระบัว ไปให้ถูก ลูกสระบัวที่ตั้งไว้ข้างหน้า
  4. ทอยได้คนละ 2 ครั้ง โดยผลัดเปลี่ยนกันทอยทีละคน
  5. เมื่อผู้เล่นคนใดทอยแล้วสามารถทำให้ลูกสระบัวตั้งล้มลงได้ ก็จะได้แต้มลูกละ 3 แต้ม
  6. เมื่อเล่นในวิธีที่ 1 ครบหมดทุกคนแล้วให้เล่นวิธีที่ 2 โดยการใช้เท้าทอยแทนมือ (เจ้ม) คือ เอาลูกสระบัววางลงบนเท้าแล้วส่ายเท้าทอยแทนมือ ถ้าคนใดทอยผิดก็หมดสิทธิ์ทอย
  7. ผลัดกันทอยคนละ 2 ครั้ง และนับแต้มเช่นเดียวกับวิธีที่ 1

การตัดสิน

หมายเหตุ

นับจำนวนแต้มของผู้ใดได้มากที่สุดว่าชนะ

อาจจะมีการวางเดิมพัน โดยใช้ลูกสระบัวของผู้เล่นแต่ละคนตั้งอยู่ ถ้าทอยถูกของผู้ใด ก็ได้ลูกสระบัวนั้นเป็นของตนเอง.

จากหนังสือ กีฬาพื้นเมือง

กรมพลศึกษา กระทรวงธรรมการ

10 กุมภาพันธ์ 2580

ศูนย์วิทยุทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จำนวนผู้เล่น 5 คน

อุปกรณ์การเล่น - กำหนด 7 นาที

วิธีเล่นและกติกา - ผู้เล่นทั้ง 5 คน เล็งท้ายเลือกผู้เล่นคนแรกโดยการโยน บ่าข้าขึ้นข้างบน แล้วให้ตกลงในก๊ (ไม้กระดานที่ทำไว้)

1. ผู้ใดสามารถพโยนบ่าข้า (โค) เข้าในก๊ใกล้ประตูมากที่สุด ผู้นั้นได้เล่นเป็นคนแรก

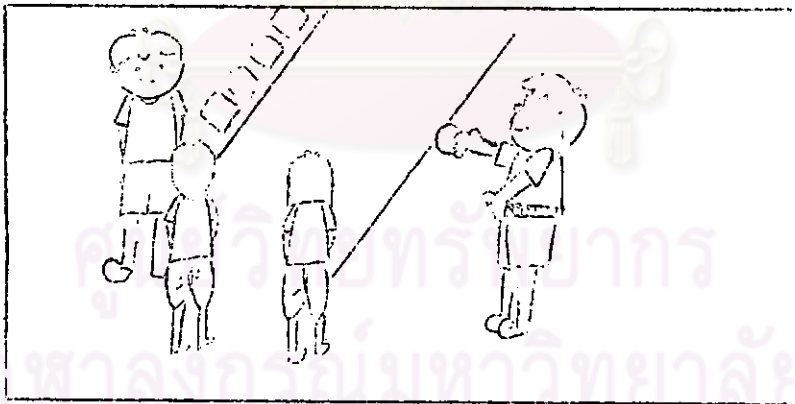
- การเล่น ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องยืน หรือ ย่อตัวลงโดยไม่ให้ขาเหยียบเส้นกันเขตแดน

1. แล้วโยนลูกบ่าข้าให้ตกลงเข้าเป้า

2. ซึ่งแต่ละเป้าจะมีแต้มบอกไว้ คือ 3, 2, 1 โดยมีสิทธิ์โยนคนละ 3 ครั้ง

3. ใครได้แต้มมากที่สุด ถือว่าชนะ

การเล่น บ่าข้าแจ้ม (สะบ้าทอย)



จำนวนผู้เล่น 5 คน

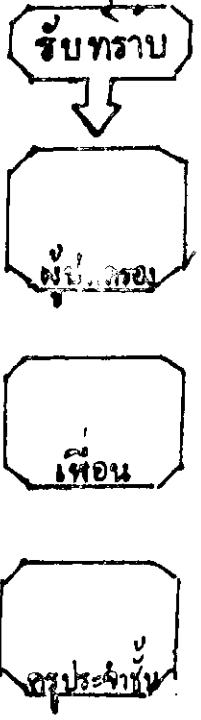
อุปกรณ์การเล่น - ไม้กระดานกว้างประมาณ 6 นิ้ว ยาว 2 วา 1 แผ่น

- ลูกสะบ้า (บ่าข้า) รูปวงกลมลักษณะแบน ๆ





ข้อ	พฤติกรรม	ทำประจำ	ทำบางครั้ง	ไม่ทำเลย
๑	ช่วยซักผ้า มาใช้ในบ้าน			
๒	ช่วยยกของเมื่อเห็นว่าเพื่อนยกไม่ไหว			
๓	ช่วยเหลือเพื่อน เมื่อเจ็บป่วย			
๔	แบ่งที่นั่งจาก น้องซึ่งตัวเล็กกว่า			
๕	ช่วย จูงคนแก่ หรือ เด็กข้ามถนน			
๖	ช่วย บอกทางให้ แก่คนที่หลงทาง			
๗	ช่วย ปลอบใจ เมื่อเพื่อน หรือ น้อง มีความทุกข์			
๘	แบ่งปันสิ่ง ของ อาหาร ขนม เครื่องใช้ ให้เพื่อน			
๙	ให้เพื่อนยืมของใช้ ที่มียืมมาก			
๑๐	เสียสละ และ ให้อภัย แก่เพื่อน ในการเล่น			



เขียน ความดี ที่ได้กระทำ เกี่ยวกับ ความซื่อสัตย์ เสียสละ และเสียสละ ให้ผมดูหน่อยนะครับ

ทางกาย และ อากา	ทางทรัพย์สิน - สิ่งของ
๑.	๑.
๒.	๒.
๓.	๓.
๔.	๔.
๕.	๕.

ชื่อ... ผู้จัด



. แผนการสอนที่ ๕ .

ความเมตตาากรุณา



## แผนการสอน ที่ 4 เรื่อง ความเมตตากรุณา

(5 คาบ)

### มโนทัศน์ทางจริยธรรม

1. ผู้ที่มีความเมตตากรุณา ย่อมแสดงความรัก ความปรารถนาดีให้ผู้อื่นเป็นสุข และ  
หันทุกข์
2. ผู้ที่มีความเมตตากรุณา ไม่มีความพยายซึ่งกันและกัน
3. ผู้ที่มีความเมตตากรุณาย่อมทำให้เกิดความสุขแก่ตนเอง และสังคม

### จุดมุ่งหมาย

1. บอกความหมายและความสำคัญของความเมตตากรุณาได้ถูกต้อง
2. ยกตัวอย่างการกระทำแสดงความเมตตากรุณา จากการเล่น "ม้าจากคอก" และ  
"ซ่อนไข่แม่เต่า" ได้
3. ยกตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวันที่แสดงถึงความเมตตากรุณา หวัง ภาย  
วจา ใจ ได้
4. บอกและเปรียบเทียบผลดีของความเมตตากรุณา และผลเสียของการขาดความ  
เมตตากรุณาได้
5. วางแนวปฏิบัติตน เพื่อฝึกแสดงความเมตตากรุณาได้
6. จำและเข้าใจพุทธภาษิต "เมตตากรุณาเป็นธรรมค้ำจุนโลก" และร้องเพลง  
พระราชนิพนธ์ ความกรุณาปรานีได้
7. แผ่เมตตาได้

### คุณธรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
2. ความไม่เห็นแก่ตัว

### เนื้อหา

ความเมตตา กรุณา หมายถึง ความรัก ความสงสาร ความปรารถนาดี ที่จะคิดช่วย  
ให้ผู้อื่นเป็นสุข และหันทุกข์ ด้วยไมตรีจิตที่ปราศจากกิเลส และการเบียดเบียนกัน

ความเมตตา กรุณา สอนให้คนเราปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุข หันทุกข์ ให้เกิดความรัก  
ใคร่ ไม่โลภ ไม่โกรธ ไม่หลง ไม่ทงตัว ไม่ริษยา พยาบาท จองเวร และเบียดเบียนซึ่งกันและกัน

การแสดงความรักหากรูปร่าง สามารถ แสดงได้ทั้ง ภาย วาจา และ ใจ เช่น

ทางกาย ได้แก่ การแสดงความสุภาพ อ่อนน้อม ไม่รังแกทำร้ายคนอื่น ให้ความคุ้มครองผู้ที่อ่อนแอกว่า ช่วยเหลือผู้อื่นที่ประสบภัย ตกทุกข์ได้ยาก แม้ว่าจะช่วยไม่สำเร็จ ก็ไม่ควรกระวนกระวาย เพราะเพียงแต่ปรารถนาดี และคิดช่วยเหลือผู้อื่น อย่างบริสุทธิ์ใจ ก็ถือว่าเราได้ทำความดีแล้ว

ทางวาจา ได้แก่ พูดจาไพเราะน่าฟัง ไม่พูดดูถูกเหยียดหยาม ส่อเสียด ดุด่า หมายคายน หรือใช้วาจา เชือดเฉือน "ผู้อื่น" ไม่กล่าวถึงผู้อื่นในทางไม่ดี ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงหรือไม่ก็ตาม

ทางใจ ได้แก่ ไม่คิดร้าย ไม่คิดริษยา เบียดเบียนผู้อื่น คิดปรารถนาให้คนอื่นเป็นสุข และพ้นทุกข์

ผลดีของความมีเมตตากรุณา

คนที่มีความเมตตาอยู่เสมอ ย่อมได้รับประโยชน์หลายอย่าง คือเป็นผู้ไม่มีกังวล หลับง่าย จิตใจเป็นสุข หน้าตายิ้มแย้ม แจ่มใส ประกายตาสงบและแจ่มใส ผิวพรรณผ่องใส เป็นที่รักของคนทั่วไป

บทแผ่เมตตา

สัตว์ทั้งหลายที่เป็นเพื่อนทุกข์ เกิดแก่เจ็บตาย ด้วยกันหมดทั้งสิ้น จงเป็นสุขเป็นสุขเถิด อย่าได้พยายาบท เบียดเบียน ชังกันและกันเลย จงเป็นสุขเป็นสุขเถิด อย่าได้เจ็บไข้ ลำบากกาย ลำบากใจเลย จงเป็นสุขเป็นสุขเถิด อย่างมีความทุกข์กาย ทุกข์ใจเลย จงมีความสุขกายสุขใจ รักษาตัวรักษาตนให้พ้นจากทุกข์ภัย อันตรายด้วยกันทั้งสิ้นเถิด

## วิธีสอนและกิจกรรม

ครูจัดสภาพบรรยากาศแบบพื้นบ้าน โดยครูเลื้อยให้นักเรียนนั่ง บนศาลาจริยธรรม พร้อมกับติดตั้งป้ายนิเทศ เรื่อง "ความเมตตากรุณา"

### 1. ขั้นนำ (10 นาที)

- 1.1 ครูติดตั้งแผ่นป้ายสไลด์ พร้อมกับติดรูปช้าง แม่นก แล้วเล่านิทานชวคคพื้นบ้าน เรื่อง "นางนกไล่กับช้าง" ให้นักเรียนฟัง

### นิทาน เรื่อง นางนกไล่กับช้าง

ครั้งหนึ่งมีพญาช้างตัวหนึ่ง มีบริวารมากถึงแปดหมื่นตัว อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ ซึ่งในป่าก็มีนางนกไล่ มาทำรังอยู่ใกล้ ๆ หนทางที่ช้างเดินผ่าน และก็ได้ตกใจออกลุกหลายตัวด้วย นางนกไล่รักลูกของตนมาก นางกล่าวว่า ช้างจะมาเหยียบลูกของตน จึงได้ไปภาและยกปีกไหว วังวอนขอความเมตตาจากพญาช้างว่า

"ข้าแต่พญาช้างผู้ประเสริฐ ลูกของข้าพเจ้ายังเยาว์อยู่ กำลังนอนหลับอยู่ในรังริมทางเดินที่ท่านจะผ่านไป ขอให้ท่านจงกรุณาไว้ชีวิตแก่ลูกข้าพเจ้าด้วยเถิด"

พญาช้างได้ฟังดังนั้น ก็นึกสงสารจึงรับคำ ครั้นเมื่อเวลาที่โขลงช้างจะออกเดินทาง พญาช้างก็ไปก่อนบริวารทั้งปวง เมื่อถึงบริเวณรังของลูกนกนางนกลี้ ก็ยืนคร่อมไว้ จนกระทั่งบริวารทั้งหมดผ่านไป พญาช้างจึงตามไปภายหลัง แต่ก่อนที่จะไป ก็ได้บอกแก่นางนกลี้ว่า "ยังมีช้างโทนอีกตัวหนึ่งที่จะเดินผ่านทางนี้ ขอให้นางฮ้อนวอนเขาเถาะ" ครั้นเห็นช้างโทนเดินมาแต่ไกล นางนกลี้ก็ประนมปีกไหว และวียงวอนขอชีวิตลูกน้อย แต่ช้างโทนไม่ฟังเสียง เพราะถือว่าเป็นทางเดิน มันจึงเหยียบลูกนางนกลี้และรังแตกแหลกเป็นจุณไปในที่สุด

นางนกใส่โกรธและเสียใจมาก แต่ก็ทำอะไรไม่ได้ จึงบ่นไปรับใช้อยู่เป็นเพื่อนกับ กาแมลงวัน และกบ พร้อมกับเล่าเรื่องของนางให้ฟัง สัตว์ทั้งสามจึงปรึกษากันว่าจะไปพบช่างโทมห้วนนั้นให้ได้ อยู่มาวันหนึ่ง กาก็ได้บินไปจิกตา และแมลงวันก็บินไปหยอดไข่ขาวเข้าตาช่างโทมเข้าตาของมันจึงถลนออกมาจากเข้าตา มองอะไรไม่เห็น มันจึงได้รับทุกข์เวทนา ลำบากมากและเที่ยวกระเซอะกระเซิงหาหน้ำที่มกิน เมื่อได้ยินเสียงกบร้อง อยู่บนเขา มันก็ขมขานขึ้นไปตามเสียงเรียก กบอยู่ริมหน้าผา ในที่สุดช่างโทมห้วนก็ตกหน้าผาตายทันที

- 1.2 เมื่อนักเรียนฟังนิทานแล้ว กรุณากำถาม ดังนี้
- ก จากนิทานเรื่องนี้ ช่างตัวโทมที่มีนิสัยดี เพราะเหตุใด
  - ข นางนกใส่มีนิสัยดีหรือไม่
  - ค ถ้านางนกใส่ไม่ได้พูดจาอ่อนหวานพญาช่าง ลูกของนางจะตายไหม
  - ง ทำไมช่างโทมจึงหึงหวงเหยียบลูกของนางนกใส่
  - จ นักเรียนคิดว่าเรื่องนี้ สอนให้เอาตัวอย่างใคร เกี่ยวกับเรื่องอะไร

1.3 ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกัน

1.4 ครู ตีคแผนภูมิ เพลงพระราชนิพนธ์ ให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลง

อันความกรุณาปรานี	จะมีใครบังคับก็ทำไม่
หลังมาเองเหมือนฝนอันชื่นใจ	จากพาทฟ้าสุราลัยสู่แดนดิน

## 2. ชั้นกิจกรรม (40 นาที)

- 2.1 ครูนำภาพการเล่น “ข้างคอก” และกาเรเล่น “ซ่อนไข่แม่เต่า” ให้นักเรียนดูและสนทนาซักถาม ประสพการณ์การเล่นของนักเรียนและครูเล่าประวัติความเป็นมาของการเล่น ดังกล่าว

2.2 ครูนำนักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม ๆ ละ 6-7 คน โดยการแจกบัตร "เมตตา" ดังนี้

- ครูแจกบัตรเมตตาให้นักเรียนคนละ 1 บัตร
- ด้านหลังของบัตรเมตตา จะมีข้อความของบทเพลงพระราชนิพนธ์ "ความกรุณาปรานี" โดยแยกเขียน บัตรละ 1 คำ แบ่งเป็น 4 สี รวม 27 บัตร คือ

สีม่วง	- อัน/ความ/กรุณา/ปรานี/จะ/มี/
สีแดง	- ไกร/บัง/คับ/ก็/ทา/ไม่/หลัง/
สีฟ้า	- มา/เอง/เหมือน/ผน/อัน/ขึ้น/ใจ/
สีเขียว	- จาก/พาก/ฟ้า/สุราลัย/สู่/แดน/ดิน/

หมายเหตุ ตัวอย่างบัตรเมตตา อยู่ในภาคผนวก  
ด้านหลังบัตร เมตตาจะมีข้อความบอก ความหมายและผลดีของความเมตตา

2.3 ครูนำนักเรียน เล่น "ผ้าจกคอก" และ "ซ่อนไข่แม่เต่า" ตามลำดับขั้นดังนี้  
ขั้นตอนอุ่นร่างกาย

- นักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม จับมือกันยืนเป็นวงกลม และกระโดด-ตบอยู่กับที่ 4 จังหวะ 2 ครั้ง และกระโดดฮีบ (ผ้าเชย่ง) 1 รอบ

ขั้นนำ (5 นาที)

- นักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม นั่งล้อมวงกัน วางฝ่ามือขวาลงบนพื้นคนละมือ พร้อมกับช่วยกันร้องบหรือประกอบการเล่นเสียงท่าย "ปะแบ่มไบพูล คนใดมาจูเอากูออกก่อน" ขณะที่ร้อง ครูเดินเอามือเข้าไปบนหลังมือของนักเรียนแต่ละคน ที่วางเรียงกันตามลำดับ พยายามหนึ่งก็มีมือหนึ่ง ไปเรื่อย ๆ จนจบ คนที่ถูจุดอนร้องจะต้องออกจากวงไป โดยร้อง 4 เที้ยว จนให้นักเรียนตัวแทนแต่ละกลุ่ม จำนวน 4 คน

- ให้ตัวแทนทั้ง 4 คน จับฉลากเลือกว่าจะให้เล่นอะไร (การเล่น มีฉากออก 2 กลุ่ม , ซ่อนไข่แม่เต่า 2 กลุ่ม)
- นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ได้เล่น เตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม

#### ชั้นอธิบายและสาธิต

- ครูให้นักเรียนกลุ่มที่ได้เล่น "มีฉากออก" สาธิตวิธีการเล่น 4 คน และตัวแทนกลุ่มที่ได้เล่น "ซ่อนไข่แม่เต่า" สาธิตวิธีการเล่น 4 คน

#### ชั้นปฏิบัติ

- นักเรียน 2 กลุ่มแรก เล่น มีฉากออก และนักเรียน 2 กลุ่ม หลังเล่น ซ่อนไข่แม่เต่า ครูคอยสังเกตและเป็นกรรมการตัดสิน

#### ชั้นอภิปรายผลที่ได้รับ

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่ได้รับจากการเล่นดังกล่าว ครูชี้แจงการรักษามารยาทวัฒนธรรมพื้นบ้านของท้องถิ่น ด้านการละเล่นพื้นเมืองให้คงอยู่ตลอดไป
- ครูถามนักเรียนว่า พบปัญหาอะไรบ้างจากการเล่น
- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น
- ครู ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบอกถึงการแสดงความเมตตากรุณาในขณะที่เล่น

### 3. ชั้นอภิปราย (30 นาที)

- 3.1 ครูตีพิมพ์บัตรคำ "ความเมตตากรุณา" บนกระดาน
- 3.2 ครูอธิบาย ความหมาย ของคำว่า ความเมตตา และความกรุณา
- 3.3 ครูเสนอสถานการณ์ 1 เรื่อง โดยเล่าเรื่องจากภาพ ดังนี้

นุชและหนึ่ง เป็นพี่น้องกัน พ่อของนุชตาบอดและขาพิการ เนื่องจากถูกสะเก็ดระเบิด เมื่อครั้งไปเป็นทหาร แม่ของนุชจึงต้องห้ามทาเลียงครอนครว

ด้วยการทำขนมขาย นุชอยู่ชั้นประถมปีที่สาม หนึ่งอยู่ชั้นประถมปีที่หนึ่ง ตอนเช้า  
ก่อนไปโรงเรียน และเย็นหลังจากเลิกเรียนแล้ว นุชต้องช่วยแม่เอาขนมไปขาย  
วันหนึ่ง ตอนเช้า นุชแม่หนึ่งเดินขายขนมไปตามบ้าน ต่าง ๆ บังเอิญ  
เธอถูกรถชนนอนสลบอยู่ข้างถนน หนึ่งนั่งร้องไห้อยู่ ขนมก็ไม่ได้ขายเลย ไป  
โรงเรียนก็ไม่ทัน

ถ้านักเรียนเดินผ่านมากับคุณพ่อ นักเรียนจะอย่างไร

- 3.4 ครูแจกกระดาษวาசிให้นักเรียน กลุ่มละ 1 แผ่น ให้ช่วยกันวาดภาพการปฏิบัติ  
ตัวต่อนุชและหนึ่ง พร้อมทั้งส่งตัวแทนออกมาเล่าหน้าห้อง
- 3.5 ครูชี้แจงการกระทำของแต่ละกลุ่มที่เสนอมาว่าเป็นความเมตตา กรุณา ทางกาย  
วาจา หรือใจ
- 3.6 ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการแสดงความเมตตา กรุณา ทางกาย , วาจา, ใจ  
พร้อมยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่มักเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเด็ก
- 3.7 ครู แจกบัตรเมตตา ให้นักเรียนแต่ละคน แล้วให้นักเรียนอ่านข้อความที่ปรากฏ  
อยู่ด้านหน้าและหลัง ข้อความนั้นได้บอกถึงความหมายของคำว่า เมตตา และ  
ผลที่ได้รับจากการแสดงความเมตตากรุณา ตลอดจนพุทธภาษิตของความเมตตา  
(บันทึกไว้ในภาคผนวก)

#### 4. ขั้นสรุปและการนำไปใช้ (20 นาที)

- 4.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปและเปรียบเทียบ ผลดีของการแสดงความเมตตากรุณา  
ต่อผู้อื่น และผลเสียของการขาดความเมตตากรุณา
- 4.2 ให้ตัวแทนนักเรียน คนหนึ่ง ไปเปิดป้ายนิเทศ อ่าน คำกลอน ความเมตตา กรุณา  
และให้เพื่อน ๆ อ่านตาม (คำกลอนอยู่ในภาคผนวก)
- 4.3 ครูแจกบทแม่เมตตาให้นักเรียนทุกคน ต่อจากนั้นให้ทุกคนแม่เมตตา โดยยื่นกัมพูชา  
เอามือขวาทับมือซ้าย  
ครูชี้แนะให้นักเรียนนำไปปฏิบัติก่อนนอน และหลังสวดมนต์ตอนเช้า
- 4.4 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงพระราชนิพนธ์อีกครั้งหนึ่ง และถ้าเวลาเหลือให้  
นักเรียนร้องเพลง "คนดีมีเมตตา" และ "เด็กก็ต้องมีเมตตา"



## 5. ขั้นตอนสอบ

- ให้นักเรียนเขียนเรื่อง และวาดภาพเกี่ยวกับการแสดงความเมตตา กรุณา ด้านหลัง บัตรเมตตา
- ให้นักเรียนทำแบบประเมินตัวเอง เป็นการบ้าน

## การประเมินผล

- การร่วมกิจกรรมในชั้นนำ
- การร่วมร้องเพลงพระราชนิพนธ์
- การปฏิบัติตัวในการเล่น
- การยกตัวอย่างการกระทำที่ แสดงความเมตตา กรุณาจากการเล่น
- การตอบคำถาม ความเข้าใจในความหมายและผลที่ได้รับจากการแสดงความเมตตา กรุณา
- การจำแนกพฤติกรรมของความเมตตา กรุณา
- การอภิปรายและเสนอความคิดเห็นในการวางแผนทางการประพฤติ ปฏิบัติตนให้มี ความเมตตา กรุณา
- การเข้าใจความหมายของคำกลอน และบทแผ่เมตตา
- การประเมินตัวเอง จากแบบประเมินตัวเอง และการเขียนเรื่อง 2 นาที
- ครูสังเกตพฤติกรรมขณะเรียน และหลังเรียน

## สื่อการเรียน

1. ป้ายนิเทศ เรื่อง ความเมตตา กรุณา
2. แผนภูมิ เพลงพระราชนิพนธ์ และเพลง คนคิมี่เมตตา, เด็กดีต้องมีเมตตา
3. แผนภูมิ คำกลอน ความเมตตา กรุณา และบทแผ่เมตตา

4. รูปภาพสัตว์ในนิทาน
5. ภาพการละเล่น "ฝ้างคอก" และ "ซ่อนไข่แม่เต่า"
6. บัตรคำ ความเมตตากรุณา "กาย" "วาจา" "ใจ"
7. บัตรเมตตา
8. กระดาษวาด พร้อมสี
9. แบบสังเกศพฤติกรรม
10. แบบประเมินตัวเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

แผนภูมิ คำกลอน ความเมตตากรุณา

เราอยู่ร่วมโลกกัน	ต้องรักมันอย่างจริงจัง
คอยช่วยเหลือกันไว้	ยามเมื่อใครมีความทุกข์
คนไหนเขาร้องไห้	เราปลอบใจให้เป็นสุข
ทกสั้ม ช่วยเหลือลูก	ไม่ปล่อยขลุ่ยคู่บนพื้น
คนจนไร้อาหาร	เราให้ทานต่อชีพยืน
ช่วยคนและสัตว์อื่น	ให้สคชื่นคือเมตตา
บุคคลที่ใจดี	มีคนรักกันทั่วหน้า
นั่นเพราะความเมตตา	ซึ่งมีค่ากว่าเงินทอง

แผนภูมิเพลง

เพลง คนดีมีความเมตตากรุณา

คนดีที่มีเมตตา	คนดีที่มีเมตตา	
ใจกรุณา	วาจาสุภาพ	บໍผู้คำหยาม
ทำบาบับเป็น	ขออ้อละเว้น	
เอาเมตตาเป็นใหญ่	(ทำนอง ซอเมืองแพร่)	

เพลง เด็กดีห้องมีเมตตา

เด็กดีห้องมีเมตตา ๗ ทุกทุกเวลา กรุณาปราณี  
 หากเราขาดความเมตตา ๗ ก็ไม่มีใครมา  
 รักใคร่ยินดี

เพลง เสริม - ทั่วมี่เวลาเหลือ

### การเล่น ไม้จกคอก



จำนวนผู้เล่น 14 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 7 คน

อุปกรณ์การเล่น ไม้ไผ่สำหรับทำหมอน 2 ท่อน ยาวประมาณ 1 วา  
ไม้ไผ่สำหรับทำเป็นไม้เคาะ 2 ท่อน ยาวประมาณ 2 วา

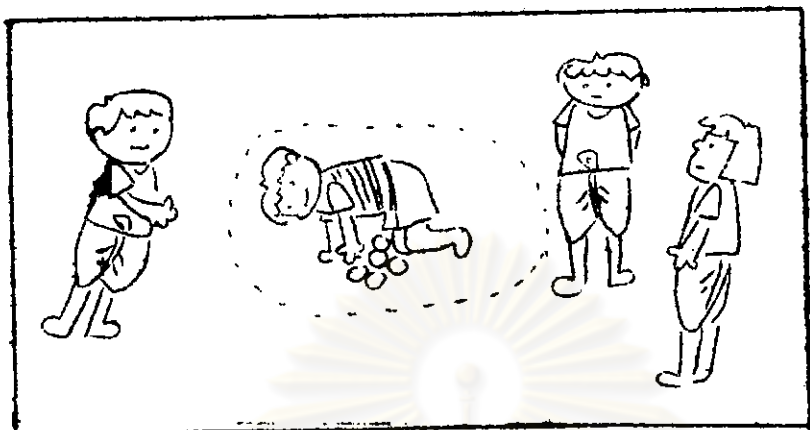
สถานที่เล่น บนลานกว้าง

เวลาเล่น 10 นาที

- วิธีเล่น
- เลือกผู้เคาะหมี่ 2 คน โดยการ โอ-วา-แะ (โอ-วา छोຍออก)
  - วางไม้สำหรับเคาะ ขวางบนไม้หมอน แบบลาวกระทบไม้ แล้วเคาะเป็นจังหวะ 1-2-3 โดยเคาะลงข้าง ๆ 2 ครั้ง เคาะกระทบกัน 1 ครั้ง สมมติเป็นคอกม้า เสียงและจังหวะเคาะจะดัง "กั้ม ก๊อก ก๊อก.. / ก๊อก ก๊อก กั้ม"
  - ผู้เล่นที่เหลือ เล่นเป็นม้า ไม้จกคอก โดยกระโดดตามชั้น 4 ชั้น คือ
    - ชั้นที่ 1 กระโดดขาเดียวข้ามไม้ข้างหนึ่งเข้าไปในช่องกลาง แล้วเปลี่ยนกระโดดขาเดียวข้ามไม้ข้างหนึ่งออกไป
    - ชั้นที่ 2 กระโดด 2 ขา ข้ามไม้ข้างหนึ่งเข้าไปในช่องว่าง กระโดดอยู่กับที่ 1 ครั้ง แล้วกระโดดออกข้ามไม้ข้างหนึ่งไป
    - ชั้นที่ 3, 4 กระโดดควมไม้ที่ละข้าง และกระโดดออก

การตัดสิน ผู้ที่ถูกไม้หมอน ว่าเป็นผู้แพ้ต้องเปลี่ยนเป็นผู้เคาะแทน

## การเล่น ช้อนไข่แม่เต่า



จำนวนผู้เล่น 14 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 7 คน

อุปกรณ์การเล่น ลูกหินกลมเป็นไข่เต่า ขนาดเท่ากำมือ จำนวนเท่ากับผู้เล่นที่เป็นฝ่ายแข่ง

สถานที่เล่น ลานกว้าง ๆ

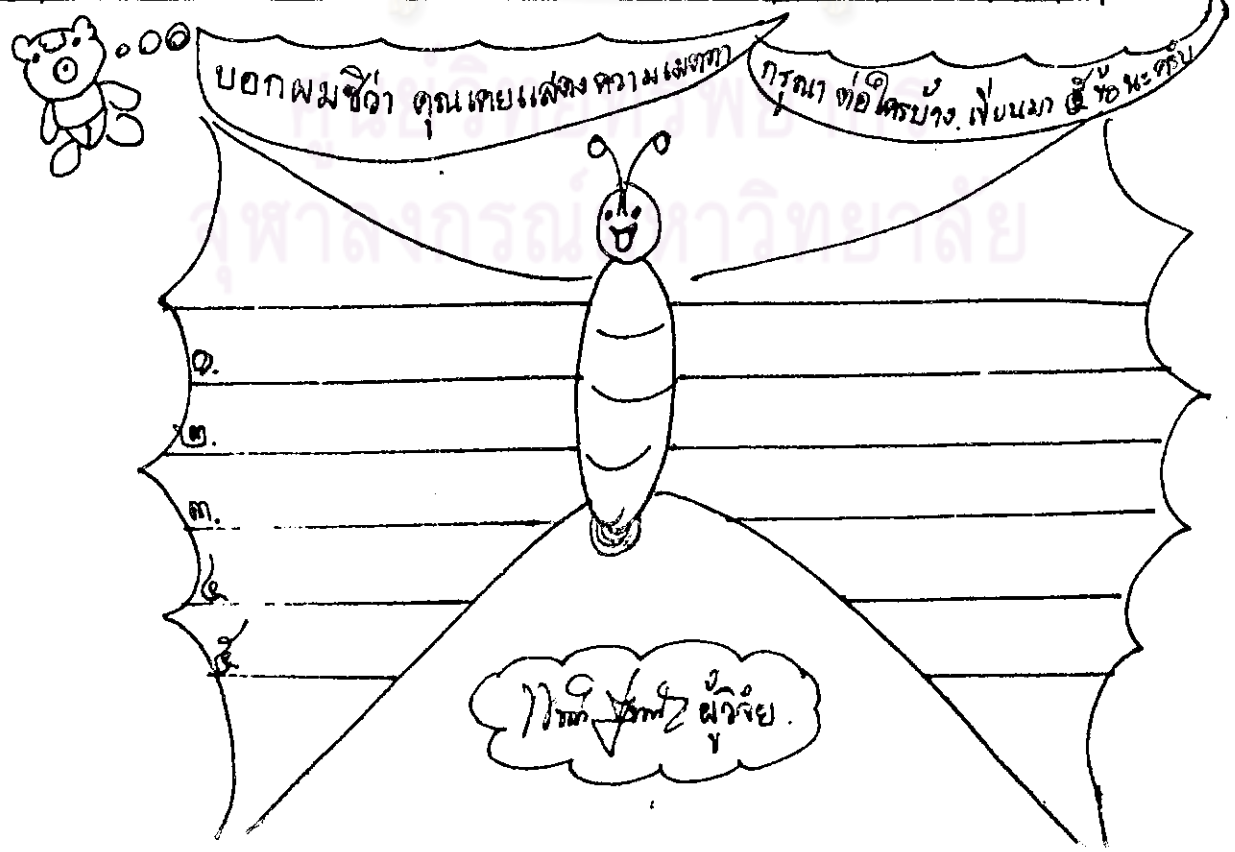
เวลาในการเล่น 10 นาที

- วิธีเล่น
1. เริ่มด้วยการจับไม้สั้นไม้ยาว เสียงเลือกผู้เล่นที่ได้ไม้สั้นที่สุดต้องเป็นเต่า  
๑ คนอื่น ๆ เป็นผู้แข่ง
  2. นำไข่เต่า (ลูกหิน) วางกองรวมกัน บนพื้นดินตรงกึ่งกลางวงกลม
  3. คนที่เป็นแม่เต่า เข้าไปอยู่ในวงกลมในไข่เต่า (ยืนต่างขาออกจากกัน  
โน้มตัวไปข้างหน้า ก้มลงเอามือทั้ง 2 ช้างยันพื้นไว้
  4. ผู้แข่งยืนอยู่นอกวงกลม เมื่อแม่เต่าบอกให้แข่งได้ ก็เริ่มแย่งโดยเอามือ  
เอื้อมไปหยิบไข่เต่าของตัวเองเท่านั้น คนละ 1 ฟอง ซึ่งต้องไม่ให้เท้า  
เหยียบเส้นรอบวงกลม และต้องคอยระวังมิให้เต่าตะกุกตัวได้
  5. เต่าจะเอามือหรือเท้าพันบริเวณวงกลมไม่ได้
  6. ผู้แข่งที่ถูกแม่เต่าตะกุกได้จะต้องเปลี่ยนเป็นแม่เต่าแทนทันที
  7. เมื่อแข่งได้แล้วก็นำไข่เต่าไปช้อนตามบริเวณใกล้เคียงตามที่กำหนดไว้
  8. เมื่อไข่หมดแล้ว แม่เต่าจะต้องไปเสาะหาไข่ให้ได้เท่าจำนวนผู้แข่ง ไข่เต่า  
ของผู้แข่งคนใดที่ถูกเต่าค้นพบเป็นฟองแรก เจ้าของจะต้องกลับไปเป็นเต่าแทน
  9. เล่นในรอบใหม่ได้





ข้อ	พฤติกรรม	ทำประจำ	ทำ บางครั้ง	ไม่ทำ เลย	รับทราบ
๑	ชอบรังแก ผู้ที่มีอายุน้อยกว่า เพราะ สนุกดี				↓
๒	ช่วยเหลือ คนชรา หรือ คนพิการ จากบอดเมือมีโอกาส				
๓	เข่าชก และ นำให้ ลูกสุนัข ที่กำลัง หิว				↓
๔	ช่วยอุ้ม ลูกนก ที่ หล่น ตก จาก ต้นไม้				
๕	ยิง นก เล่น เวลา เดิน ไป ที่ สวน				
๖	เล่น ใน ก่อ กวาง และ พ่น น้ เหา สีน เพราะ สนุก ดี				↓
๗	ปลอบ เย็น เพื่อน ที่ กำลัง มี ความ หาย				
๘	พด ย แหะ แหะ เหยียด ขน ขาม เพื่อน ที่ สบ บ ไม่ ผ่าน				
๙	อิจฉา น้อง ที่ มี ของ เล่น ดี กว่า				↓
๑๐	อาฆาต เพื่อน ที่ เคย รัง แก่ ที่มี โอกาส จะ ทำ ดี				↓



• แผนการตอนที่ ๕ •

ความซื่อสัตย์ สุจริต



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แผนการสอนที่ 5 เรื่อง ความซื่อสัตย์ สุจริต

(5 คาบ)

### มโนทัศน์ทางจริยธรรม

ความซื่อสัตย์สุจริต ทั้งทางกาย วาจาใจ เป็นสิ่งประเสริฐ คนที่มีอาชีพสุจริต เป็นคนที่มีเกียรติ ทำให้ตนเองและสังคม อยู่อย่างมีความสุข คนโกงเป็นบุคคลที่ไม่น่าคบค้า ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

### จุดมุ่งหมาย

1. บอกความหมายของความซื่อสัตย์ สุจริตได้ถูกต้อง
2. บอกการกระทำที่แสดงความซื่อสัตย์สุจริต ที่ได้จากการเล่น หมากเก็บไม้, แสงตะวัน, แสงสี และแสงแปดใต้
3. จำแนกพฤติกรรม ความซื่อสัตย์สุจริต ทางกาย วาจา และใจ จากการเล่น หมากเก็บไม้, แสงตะวัน, แสงสี และแสงแปดใต้
4. บอกและเปรียบเทียบผลดีของความซื่อสัตย์สุจริต และผลเสียของการไม่มีความซื่อสัตย์สุจริต
5. ยกตัวอย่างและวางแนวทางในการปฏิบัติตนในการแสดงความซื่อสัตย์สุจริต และนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง

### คุณธรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความไม่ละโมภ และไม่คดโกง
2. ความไม่เห็นแก่ตัวและมีหัวใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
3. ความเป็นผู้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ และรู้ภัย

### เนื้อหา

ความซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง การปฏิบัติชอบ ปฏิบัติตรงตามคุณธรรมทั้งทางกาย วาจา และใจ

<u>ความซื่อสัตย์</u> หมายถึง	ความจริง ความตรง ความแท้ คนซื่อสัตย์ คือคนที่มีความจริงใจ มุ่งรักษาความจริงอยู่เสมอ รักษาคำมั่นสัญญา พูดว่าจะทำสิ่งใดก็ทำจนสำเร็จ
<u>ความสุจริต</u> หมายถึง	การประพฤติดี ประพฤติชอบ ประพฤติถูกต้อง ไม่ทำความเคืองแค้นให้แก่ผู้ใด แก้แค้นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น มีความสุจริต ไม่ลอกการบ้านเพื่อนมาส่งครู ไม่หลอกลวงเพื่อนให้ได้รับความลำบาก

การแสดงความซื่อสัตย์สุจริต สามารถปฏิบัติได้ 3 ทาง คือ

ทางกาย ได้แก่ การแสดงกริยาต่อบุคคลอื่น เหมือนกันทั้งต่อหน้าและลับหลัง ไม่หยิบฉวยของผู้อื่น ก่อนที่เจ้าของอนุญาต

ทางใจ ได้แก่ การไม่โลภ อิจฉาใฝ่ของผู้อื่น ไม่แสวงหาผลประโยชน์ในทางที่ผิดศีลธรรม ผู้รักษาความไว้วางใจของผู้อื่น

ทางวาจา ได้แก่ การพูดความจริง ไม่พูดคำหยาบ หรือยุยงให้เกิดความแตกสามัคคี รักษาคำมั่นสัญญา ไม่เปิดเผยความลับของผู้อื่น

ความซื่อสัตย์สุจริต ที่ทุกคนพึงใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1. ความซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเอง หมายถึง การเคารพตัวเอง มีความละเอียดเกรงกลัวต่อบาป ไม่โลภ ไม่เห็นแก่ตัว พอใจในสิ่งที่มีอยู่ ทรงต่อเวลา ตั้งใจในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คำนึงคิดและพูด ไม่คล้อยตามพวกที่ชักจูงไปในทางที่เสื่อมเสีย
2. ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ หมายถึง การปฏิบัติหน้าที่การงานที่ได้รับมอบหมายให้ทำ ให้ดีที่สุด มีความมุ่งมั่นที่จะเห็นความเจริญก้าวหน้าและความสำเร็จที่เกิดขึ้น
3. ความซื่อสัตย์ต่อบุคคลอื่น และหมู่คณะ หมายถึง มีความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น ต่อมิตร ต่อหัวหน้างาน ต่อผู้มีพระคุณ โดยมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ป้องกันและกัน ในวิถีทางที่ถูกต้อง เพื่อนั่งดี และแนะนำในสิ่งที่มีประโยชน์ ไม่ชักชวนในทางที่เสื่อมเสีย

### ผลดีของการมีความซื่อสัตย์สุจริต

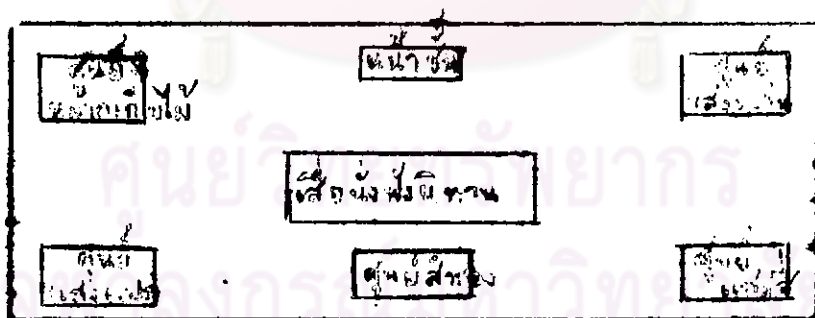
คนที่มีความซื่อสัตย์สุจริต มักจะมีความสุข ไปที่ใดยอมให้รับเกียรติ ก็มีชื่อเสียงดีงาม เป็นที่เชื่อถือและไว้วางใจของบุคคลอื่น

### ผลเสียของการไม่มีความซื่อสัตย์สุจริต

คนที่ไม่มีความซื่อสัตย์สุจริต ชอบคคโกง คอรับช้น เห็นแก่ตัว ทำให้ผู้อื่นไม่ไว้วางใจ ไม่ได้รับเกียรติ ไม่มีคนรักใคร่เอ็นดู และมักจะไม่มีเพื่อนคบหาสมาคมด้วย ทั้งยังอาจได้รับโทษทัณฑ์ ถ้าทำผิดกฎหมาย เป็นต้น

### วิธีการสอนและกิจกรรม

ครูจัดสภาพบรรยากาศในศาลาจริยธรรม แบบศูนย์การเรียนรู้ 4 ศูนย์ ศูนย์สำรอง 1 ศูนย์ บริเวณหน้าห้อง เป็นที่โล่ง บุเลื่อให้นักเรียนนั่งเพื่อฟังนิทานพื้นบ้าน และมีป้ายนิเทศติดตั้งไว้เรื่อง "ความซื่อสัตย์สุจริต"



#### 1. ขั้นนำ (10 นาที)

- 1.1 นักเรียนนั่งบนเสื่อ เพื่อฟังนิทาน
- 1.2 ครูเล่านิทานพื้นบ้าน เรื่อง "อกนิหารผีเรือน"
- 1.3 เมื่อฟังนิทานจบแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการกระทำของตัวละครในนิทาน

### นิทาน เรื่อง อภินิหารผีเรือน

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีภรรยาของมอญข้างทองคนหนึ่ง ก็อยากจะทำมาหากินให้รวยแบบลัด เธอก็ไปพบพวกคชชองย่องเบา โดยคิดกันว่าจะไปปล้นของในบ้านของคนที่ ที่รำรวยและมีใจเมตตา เธอได้คิดแผนการถักนไ้ร่าวหน้า และตกลงนัดแนะกัน เมื่อถึงวันนั้น เธอก็เอาสายสร้อย แก้วแหวนเงินทองไปเร่ขายตามหมู่บ้าน พอเมื่อมาถึงบ้านคนที่ถึงเวลานัดค้า เธอจึงขอเข้าไปพักแรมอยู่ในบ้านนั้น คนที่ เจ้าของบ้านผู้มีใจเมตตา ก็ต้อนรับเธออย่างดี เพราะเห็นว่าเป็นผู้หญิง เกรงว่ายามวิกาลจะไม่ปลอดภัยในการเดินทาง ผู้หญิงคนนั้นก็เสแสร้งเข้าไปประจบด้วยการเข้าครัวทำอาหารให้เจ้าของบ้านรับประทานพลบโอกาส เธอก็เอายาที่เตรียมมาใส่ลงไปในอาหาร เข้าของบ้านไม่ได้เฉลียวใจก็รับประทานอาหารอย่างอร่อยแต่ผู้หญิงคนนี้จะหลีกเสียดอาหารที่เธอเอายาใส่ลงไปเสีย พอตกดึกทุกคนในบ้านก็นอนหลับเหมือนถูกยาสลบ นางไปเขย่าโลกรก็ไม่มีใครตื่น นางจึงรองนไ้เวลานานคักกับพรรคพวก โดยนางยกหีบสมบัติออกมากองไว้ที่นอกชานเตรียมส่งให้พรรคพวกที่นัดไ้มาคอยอยู่นอกบ้าน

กล่าวถึงพรรคพวกของนาง พอไ้เวลาไ้พากันมารอไ้ให้นางส่งสัญญาไ้ไ้ แต่เวลาไ้ผ่านไปจนใกล้สว่าง นางก็คอยดูไ้เห็นใครมาเลย นางจึงต้องยกหีบเก็บไปไ้ที่เดิม รุ่งเช้าจึงรีบลงจากบ้านนั้นทันที และตรงไปหาพรรคพวกนาง พร้อมกับค่อว่าค่อชานว่า นัดแล้วทำไมไ้ไปตามนัดของก๊ยกออกมาแล้ว พวกผู้ชายก็บอกว่ พวกเขายืนรออยู่นอกบ้านคอยคองสัญญาไ้ เมื่อไ้ยินสัญญาไ้ก็เห็นมีคนเดินไปเดินมาหลายคน และไฟก็สว่างจึงไม่กล้าเข้าไป นางไ้ยินดังนั้นจึงไ้เถียงไปว่า คนในบ้านหลับกันหมด ไฟก็ดับ ต่างฝ่ายต่างเถียงกัน ในที่สุด นางและพรรคพวกก็ทะเลาะกันจนสามีของนางต้องห้ามปราบเอาไ้ และขอร้องอย่าไ้ลิดไม่ชื่อค่อไปอีก จะไ้ไม่เจริญ ฝ่ายคชชองย่องเบา ก็ทนทุกข์ลำบากค่อไปหาที่ไ้มาหากินไ้ไ้ ค่มาทุกคนจึงไ้ทราบว่ บ้านคนคชชองย่องเบาที่นางไปปล้นนั้น มีผีเรือนที่แรงคอยป้องกัน เจ้าของบ้านไ้ไ้ใครมาลักร้ายไ้ไ้สำเร็จ พวกที่ขโมยเห็นเป็นคนเดินกันบนเรือนนั้นก็คือ

ผีหอผีเรือน นั้นเอง

## 2. ชั้นกิจกรรม (60 นาที)

- 2.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 4 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน โดยการเล่น "จ้ำจี้จ้ำจอก"
- นักเรียนจับมือกันเป็นวงกลม แต่ละคนยื่นมือออกมาทำเป็นมะเหงก ให้อยู่ในระดับเอว
  - ครูเดินนำเป็นหัวหน้า โดยกำมือเป็นมะเหงก เขกไปบนมะเหงกของนักเรียนแต่ละคน นักเรียนเดินทำตามครู พร้อมกับร้องเพลง จ้ำจี้จ้ำจอก ไปด้วยพร้อมกัน

จ้ำจี้จ้ำจอก บากอกบ่าเกย ปูเลยเจียงใหม่ ทนามไผ่ปักดิน ทนาม  
ปิ่นปักน่อง หม่องจะล่องจับเบ็ย

- เมื่อเพลงจบลง ครูออกคำสั่งให้นักเรียน นั่งลงจับกลุ่มทีละ 2, 3 และ 4
- 2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่ม เข้าศูนย์ศึกษางาน 4 ศูนย์ กลุ่มใดเสร็จก่อนเวลาให้เข้าศูนย์สำรองเพื่อคอยเข้าศูนย์ต่อไป

ศูนย์ที่ 1 หมากรุกเก็บไม้ย้ายสนุก

ศูนย์ที่ 3 มาเล่นกันกับแสงสี

ศูนย์ที่ 2 ช่วยกันผูกแสงตะวัน

ศูนย์ที่ 4 หนีบเตี๊ยมตี

รายละเอียดของบัตรคำสั่งและบัตรคำถามในแต่ละศูนย์ มีดังนี้

### บัตรคำสั่ง

1. ช่วยกันนำชิ้นส่วน 5 ชิ้น ต่อกับ...
2. หยิบบัตรสีฟ้า อ่านคำอธิบายและกติกากิจกรรมภาพ (อยู่ในภาคผนวก)
3. หยิบอุปกรณ์การเล่นในถุงจำนวน 2 อย่าง แล้วนำมาจัดวางให้พร้อม
4. เสี่ยงทายผู้เล่นก่อน-หลัง โดยการ โอ-วา-แปะ
5. กำหนดให้คนใดคนหนึ่ง เป็นกรรมการตัดสินเวลา
6. ผู้ที่เล่นหมดรอบของคนแล้วให้หยิบบัตรคำถามสีชมพู ตอบคำถาม แล้วนำติดตัวไปด้วยทุกศูนย์

บัตรคำถาม

1. การเล่นเกมนี้มีชื่อว่า.....
2. ขณะกำลังเล่นเกมคว้ามกติกากำหนดไว้  ใช่  ไม่ใช่
3. ขณะกำลังเล่นเกมโกง  มี  ไม่มี
4. ขณะกำลังเล่นเกมเราใช้วางใจเพื่อนเสมอ  ใช่  ไม่ใช่
5. เมื่อเล่นแล้วตัวต้องไม่พอใจเพื่อนทุกครั้ง  ใช่  ไม่ใช่

ศูนย์สำรอง

ครูเปิดเพลง เพลง เด็กที่ซื่อสัตย์ และคำกลอน ความซื่อสัตย์สุจริต

เพลง เด็กที่ซื่อสัตย์

เนื้อร้อง ค.ศ. ประคอง สุทธิสาร      ทำนอง Are you sleeping  
 เด็กที่ซื่อสัตย์    เด็กที่ซื่อสัตย์    พูดความจริง    ไม่หลอกลวง  
 ไม่คิดเอาของใครไปครอง    เป็นเด็กดี    เป็นเด็กดี

คำกลอน ความซื่อสัตย์สุจริต

"ซื่อสัตย์สุจริต"	คือทำ กิด อย่างตรง ตรง
ไม่คด และไม่โกง	ไม่หลอกลวงงานของเพื่อน
ซื่อสัตย์ ต่อตนเอง	เช่นไม่ลอกงานของเพื่อน
ใจตน ห่วงคอยเตือน	ว่าเรานี้ มีชื่อตรง
ซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น	อย่าขึ้น ปด ซโมย โกง
ซื่อสัตย์ต่องาน จง	ตั้งใจทำตามเวลา
ซื่อสัตย์ต่อส่วนรวม	ของไปร่วมต้องรักษา
สี่ข้อนี้จะพา	ชาติของเราให้รุ่งเรือง

บัตรคำถาม	
1.	ความซื่อสัตย์สุจริต คือ.....
2.	เราแสดงความซื่อสัตย์ต่อใครบ้าง 1.....
	2.....
	3.....

- นักเรียนที่เข้าศูนย์สำรอง เปิดเทปฟังเพลง และคำกลอน พร้อมกับหยิบบัตรคำถาม คนละ 1 ใบ ตอบ คำถาม 3 ข้อ
- ขณะที่นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าศูนย์ ครูสังเกตพฤติกรรมจากแบบสังเกตพฤติกรรม ที่สร้างขึ้น และคอยให้สัญญาณหมดเวลา

3. ข้ออภิปราย สรุปและการนำไปใช้ (30 นาที)

- 3.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับผลที่ได้รับจากการเล่นทั้ง 4 อย่าง ครูอธิบายชี้แจงถึงการรักษาและถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นของเด็กภาคเหนือ
- 3.2 ครูจับฉลากรายชื่อนักเรียน 5 คน ให้แต่ละคน ตอบคำถามเกี่ยวกับคำถามแต่ละศูนย์
- 3.3 ครู ตีบัตรคำถาม ความซื่อสัตย์สุจริตให้นักเรียนทาย
- 3.4 ครูถามความหมายของความซื่อสัตย์ สุจริต และอธิบายเพิ่มเติม
- 3.5 ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์สุจริตที่ได้จากการเล่นทั้ง 4 อย่าง
- 3.6 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม มาเลือกแถบประติมากรรมเมืองเหนือ ที่เกี่ยวกับการพูด ดังนี้

ถ้าปากว่าแต่ใจแฝงไปหลาย ปากว่า บ่ ทาย ใจกำน บ่ ใ้	ปากกับใจไม่ตรงกัน เชื่อไม่ได้
--	-------------------------------





- 3.9 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปผลดีและความสำคัญของความซื่อสัตย์สุจริต และผลที่ได้รับ กำหนดเวลา กลุ่มละ 5 นาที
- 3.10 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เรียงความปากเปล่า (เล่านิทานวนรอบวง) โดยให้ กคิดเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความซื่อสัตย์สุจริต และผลที่ได้รับ กำหนดเวลา กลุ่มละ 5 นาที
- 3.11 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "เด็กที่ซื่อสัตย์"

#### 4. การทดสอบ นักเรียนแต่ละคนทำแบบประเมินตนเอง

##### การประเมินผล

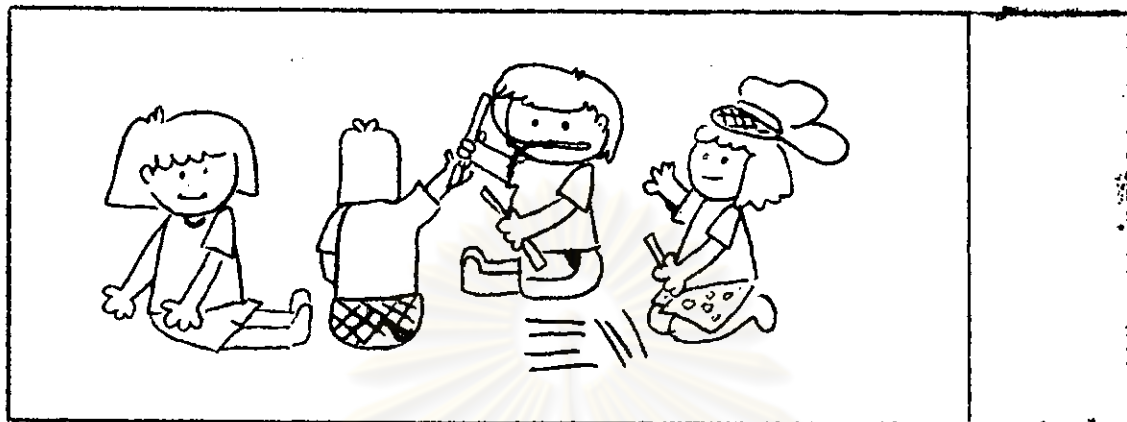
- การร่วมอภิปรายตัวละครในนิทานชั้นนำ "อภินิหารผีเรือน"
- การสังเกตพฤติกรรมในขณะเล่น
- การอภิปรายผลที่ได้รับจากการเล่น
- การพูดตัวอย่างการกระทำที่แสดงความซื่อสัตย์สุจริต จากการเล่นและการกระทำในชีวิตประจำวัน
- การอภิปราย ข้อคิดจากภาษิตเมืองเหนือ
- การอ่านคำกลอนและอภิปรายสรุป ผลดี ผลเสีย
- การเล่านิทานวนรอบวง เรื่อง "ความซื่อสัตย์"
- การร่วมร้องเพลง "เด็กที่ซื่อสัตย์"
- การทำแบบประเมินตนเอง

##### สื่อการเรียนรู้

- นิทาน "อภินิหารผีเรือน"
- บัตรคำสั่ง และบัตรคำถามในแต่ละศูนย์
- อุปกรณ์การเล่น 4 ชนิด
- ภาพการเล่น 4 ชนิด ที่ถูกคัดเป็นส่วน ๆ
- บัตรคำ "ความซื่อสัตย์สุจริต"
- แบบประโยคภาษิตเมืองเหนือ
- เทปเพลงและคำกลอน

ภาคผนวก

การเล่น ไม้แก๊งซี่ (หมากเก็บไม้)



จำนวนผู้เล่น 6 คน

อุปกรณ์การเล่น ลูกมะเขือ หรือมะนาว หรือลูกหินกลม ๆ หรือลูกปิงปอง 1 ลูก  
แท่งไม้ ขนาดประมาณเท่าตะเกียบ 6 อัน (อาจจะหักมาจากคันสายเสื่อก็ได้)

สถานที่เล่น บนพื้นเรียบ ๆ ที่สามารถนั่งล้อมวงกันเล่นได้

เวลาในการเล่น 10 นาที

- วิธีเล่น
1. เสียงเลือกตกลงกันว่าใครจะเป็นผู้เล่นก่อน โดยการ โอ-วา-แป๊ะ
  2. เล่นตามกติกาที่วางลำดับชั้นไว้ ถ้าทำชั้นใดไม่ได้ถือว่าตาย ต้องเปลี่ยนผู้เล่น
  3. เมื่อเวียนจนครบแล้ว ผู้เล่นคนแรกเริ่มเล่นเกมใหม่ต่อไป หรือไม่ก็เริ่มต้นตั้งแต่ชั้นที่ตนเองตายในรอบก่อน เล่นต่อไปตามลำดับชั้นตอน ใครเล่นจบเกมตามชั้นตอนก่อนคนนั้นเป็นผู้ชนะ

ลำดับชั้นการเล่น

1. เก็บหนึ่ง รวไม้ 6 อัน ไว้ในมือที่ถนัด พร้อมกับมะเขือ แล้วโยนมะเขือขึ้น ขณะที่มีมะเขือลอยอยู่ในอากาศให้วางไม้ทั้งหมดลงบนพื้น แล้วใช้มือข้างเดิมรับลูกมะเขือไว้ไม่ให้ตกพื้นแล้วกลับโยนขึ้นไปใช้มือข้างเดิมเก็บไม้ที่ละอันจนหมด

2. เก็บสอง, เก็บสาม, เก็บสี่, เก็บห้า และเก็บหก ทำอย่างเดียวกันตามลำดับ คือ เก็บครั้งละสอง, สามไปเรื่อย ๆ จนครบเก็บหก
3. "ลอคแข็ง" คือยื้อนเก็บทีละหนึ่งหม่ แต่ให้หนึ่งชั้นเข้า เอามือข้างที่ใช้ลอคแข็งออกมาเล่นจนหมดหกอีกชั้น
4. "บุทีนอน" หรือขึ้นต้นดอกไม้ จะใช้อย่างไหนก็ได้ มีลักษณะการวางไม้ที่พื้นเท่านั้น ดังภาพ



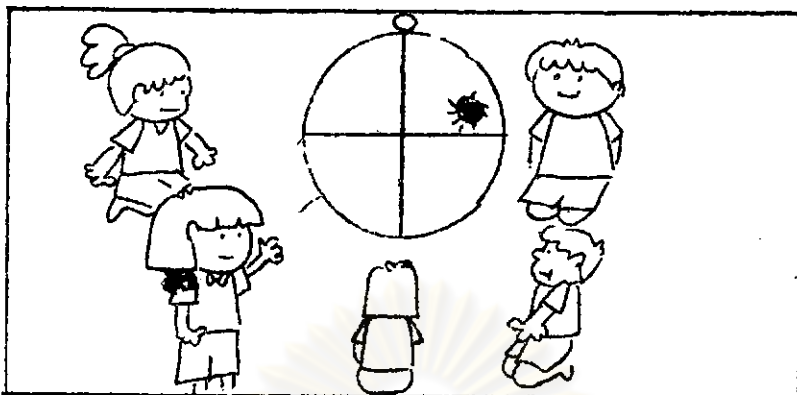
เมื่อจัดตามรูปแล้ว เริ่มเล่นโดยการโยนมะ เชื้อขึ้นแล้วเอามือข้างเดียวกันนั้นแตะที่จุดก โยนครั้งที่ 2 แตะที่จะ ข โยนครั้งที่ 3 ตะที่จุด ก ข พร้อมกัน โยนครั้งที่ 4 ทำซ้ำเหมือนครั้งที่ 3 โยนครั้งที่ 5 เก็บไม้กองที่ 1 และกองที่ 3 ขึ้นมา โยนครั้งที่ 5 เก็บไม้กองที่ 2 ขึ้นมา

5. "เสียบพริก" โยนมะเชื้อขึ้น แล้วเก็บไม้ทีละอัน ใส่ไว้ในง่ามนิ้วของอีกมือหนึ่ง เริ่มจากนิ้วหัวแม่มือ กับนิ้วชี้ ไปจนถึงง่ามนิ้วนาง กับนิ้วก้อย โยนครั้งที่ 5 ก่อนจะรับมะเชื้อย้ายไม้จากง่ามนิ้วชี้กับหัวแม่มือเสียบไว้ที่รักแร้ซ้าย และย้ายจากง่ามนิ้วนางกับนิ้วก้อยมาไว้แทนที่ แล้วจึงเก็บไม้ อันที่เหลือมาเสียบแทนที่ง่ามนิ้วก้อย จากนั้นรับมะเชื้อตามปกติ โยนครั้งที่ 6 ระหว่างลูกมะเชื้อยังลอยอยู่ย้ายจากรักแร้ซ้ายไปไว้รักแร้ขวา แล้วทำต่อเหมือนกับการโยนครั้งที่ 5 จนสามารถเก็บไม้อันสุดท้ายได้มาเสียบไว้ที่ง่ามนิ้วก้อย แล้วรับมะเชื้อ

6. "ตำน้ำพริก" นำไม้ทั้งหมดวางบนพื้น โยนมะเชื้อ ขณะที่มีมะเชื้อลอยอยู่ให้รวมไม้ทั้งหมด แล้วเอาปลายคานใดด้านหนึ่งกระทุ้งพื้น 1 หรือ 2 ที แล้วปล่อยให้วางลงเช่นเดิม ทำเช่นเดียวกัน 6 ครั้ง

(หมายเหตุ) นักเรียนในระดับชั้นประถมปีที่สาม อาจจะทำได้ไม่ถึงขั้นที่ 6 เพราะยังเล็กเกินไป

### การเล่นแสงตะวัน



จำนวนผู้เล่น

7-8 คน

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นกระดาษสี่ดวงกลมสีชมพูหรือสมควรร ลากเส้นผ่าศูนย์กลาง 2 เส้น ตัดกันเป็นมุมฉาก ทำให้วงกลมแบ่งเป็น 4 ส่วน กำหนดส่วนหนึ่งเป็นส่วน-ของ "ตะวัน" ส่วนโค้งของวงกลมตรงตะวันนี้เป็นส่วนที่เดินหมากไม่ได้
2. หมากเดินใช้เมล็ดผลไม้ลักษณะแบน ๆ 2 อัน กำหนดให้เป็น นกและเสื่อ

สถานที่เล่น

เล่นในร่ม

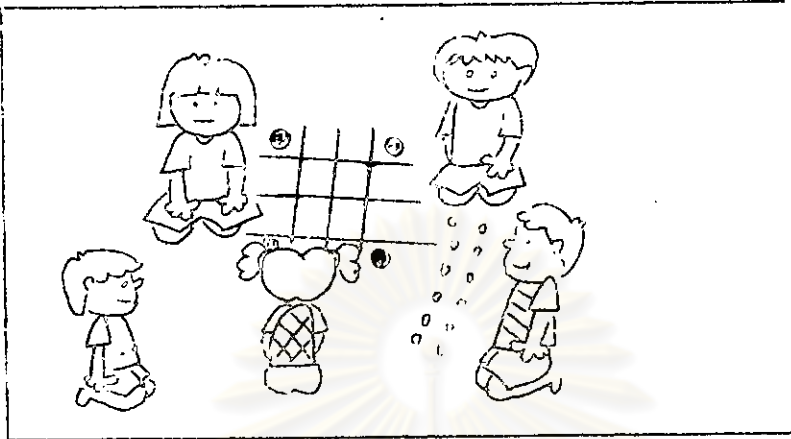
เวลาในการเล่น

10 นาที

วิธีเล่น

1. แสงตะวัน (แสงคำวัน) เป็นการเล่นด้วยการเดินหมากฝ่ายละ 2 ตัว ส้อนกันให้จนมุม
2. ใช้ผู้เล่น 2 คน สมมติคนหนึ่งเป็นฝ่ายเสื่อ อีกคนหนึ่งเป็นฝ่ายนก
3. วางหมากแต่ละฝ่ายลงบนปลายทั้งสองของเส้นผ่าศูนย์กลางทั้ง 2 โดยฝ่ายเสื่ออยู่เส้นหนึ่ง และนกอยู่อีกเส้นหนึ่ง
4. ผู้เล่นคนแรกจะเคลื่อนตัวหมากของตนเข้าจุดศูนย์กลาง ผู้เล่นคนที่สองจะเคลื่อนหมากของตนเข้าแทนที่
5. ต่อจากนั้นทั้ง 2 ฝ่าย ก็จะผลัดกันเดิน โดยพยายามดันให้อีกฝ่ายหนึ่งจนมุมไม่สามารถจะเดินต่อไปได้อีก ก็นับว่าเป็นฝ่ายชนะ

## การเล่นเสวี่



จำนวนผู้เล่น

7 คน

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นกระดาน ชีดเส้นตรง 6 เส้นตัดกันเป็นมุมฉาก แต่ละเส้นยาวเลยจุดตัดไปเล็กน้อย จะได้ จตุรัส 4 รูป และตารางอีก 12 ช่อง (ดังภาพ)

สถานที่เล่น

เล่นในร่ม

วิธีเล่น

ผู้เล่น 2 คน สมมติฝ่ายหนึ่งเป็นเสือ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นนก

1. ฝ่ายเสือนำหมากเดิน 4 ตัว วางไว้ที่ช่องตรงมุมทั้ง 4 ของตาราง มุมแต่ละตัว
2. ฝ่ายนกนำหมากเดิน 12 ตัว ยังไม่วางไว้ แต่จะวางทีละตัว ตามตารางที่เหลือ
3. เมื่อเริ่มเล่น เสือจะกินนกได้ก็ต่อเมื่อ นกอยู่ในตารางที่ตรงกับเสือ และตารางที่ติดไปว่างพอที่เสือจะกระโดดข้ามไปได้ และถือว่า นอกตารางที่ติดนั้น เป็นที่ว่างที่เสือจะกระโดดข้ามกินไปได้
4. การเคลื่อนที่ของนก และเสือจะเคลื่อนที่ทางช่องตารางที่ตรงกันเท่านั้น
5. ส่วนฝ่ายนกจะนำลงวางใหม่ หรือจะเคลื่อนตัวที่นำลงวางไว้แล้วก็ได้
6. ถ้าฝ่ายนกสามารถเปิดทางไม่ให้เสือตัวใดตัวหนึ่ง เคลื่อนที่ได้ ถือว่า เสือตัวนั้นตาย
7. ฝ่ายนกจะต้องพยายามไม่ให้เสือเข้าไปอยู่ในตารางกลางทั้ง 4 ตารางนั้นได้ เพราะถ้าเสือหลุดเข้าไปแล้ว ฝ่ายนกจะปิดทางเดินของเสือได้ยาก





ข้อ	พฤติกรรม	ใช่	ตัดสินใจไม่ได้	ไม่ใช่	เช่น รับทราบ
๑	เมื่อเก็บของที่ไม่ใช่ของตัวเอง ไม่ควรเอาไว้อ				↓
๒	เมื่อทำผิดกติกากการเล่น ควรยอมรับผิด				
๓	หลีกเลี่ยงเพื่อนให้หลงเชื่อเรื่องที่ไม่ใช่ความจริง				ผู้ปกครอง
๔	มีโอกาสขโมยของเพื่อนมาได้ โดยไม่ให้เขารู้				
๕	สัญญากับตัวเองว่า... สั้นแต่เร็ว ก็ทำได้				
๖	ทำการบ้านไม่ได้ ยืมของเพื่อนมาลอก				ครูประจำชั้น
๗	อยู่ต่อหน้าครูทำสิ่งเรียบร้อย อับลืบลังคร เกรงใจ				
๘	เอาของลับของผู้ใหญ่ ไปเล่าให้คนอื่นรู้				
๙	ลืมทำเวร ก็บอกครูตามความจริง				เพื่อน
๑๐	พยายามทำผิดกติกาก เพราะต้องการเอาชนะ				

คุณเคยทำตามข้อนี้หรือไม่?

๑. \_\_\_\_\_
๒. \_\_\_\_\_
๓. \_\_\_\_\_
๔. \_\_\_\_\_
๕. \_\_\_\_\_
๖. \_\_\_\_\_
๗. \_\_\_\_\_

คุณเคยเห็นคนโกง อย่างไรบ้าง?

๑. \_\_\_\_\_
๒. \_\_\_\_\_
๓. \_\_\_\_\_
๔. \_\_\_\_\_
๕. \_\_\_\_\_
๖. \_\_\_\_\_
๗. \_\_\_\_\_

## .แผนการตอนที่ ๒

ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนการสอนที่ 6 เรื่อง ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง จำนวน 5 คาบ

มโนทัศน์ทางจริยธรรม

ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง เป็นลักษณะของผู้ที่มีความยุติธรรมโดยอาศัยเหตุผล และหลักฐานเป็นเครื่องประกอบในการตัดสิน

จุดมุ่งหมาย

1. บอกความหมายและความสำคัญของความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียงได้
2. ตัดสินแก้ปัญหาจากกรณีตัวอย่างที่กำหนดให้อย่างยุติธรรมและมีเหตุผล
3. บอกการกระทำที่แสดงความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียงจากการเล่น "งูสิงสาง" และ "ยู่สาว" ได้
4. ยกตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวันที่แสดงความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียงได้
5. บอกและเปรียบเทียบผลดีของความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง และผลเสียของการไม่มีน้ำใจเป็นธรรมและลำเอียงได้
6. งามแนวทางในการปฏิบัติตน เพื่อแสดงความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียงได้

คุณธรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความยุติธรรม
2. ความไม่เห็นแก่ตัว
3. ความซื่อสัตย์
4. ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ และรู้ภัย

เนื้อหา

ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง หมายถึง การปฏิบัติตัวด้วยความเที่ยงตรง สอดคล้องกับความเป็นจริง และเหตุผล ไม่ลำเอียงเพราะรักใคร่กัน ไม่ชอบกัน หรือเพราะความโง่เขลา ความกลัว เป็นต้น

### ข้อควรปฏิบัติ เพื่อฝึกความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง

1. เคารพและยึดถือกฎเกณฑ์ ระเบียบวินัย ข้อห้าม ตลอดจนกฎหมาย
2. คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. มีใจบริสุทธิ์ ทั้ง กาย วาจา ใจ
4. มีใจหนักแน่น มีสติ ไม่โอนอ่อนไปตามเสียงข้างมาก
5. ก่อนจะตัดสินเรื่องราวใด ๆ ต้องไม่ใช่อารมณ์ รัก โกรธ กลัว หลง ฯลฯ
6. พิจารณาหาข้อมูลให้ถี่ถ้วน และเป็นจริง

### ผลดีของความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง

ผู้ที่มีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง ย่อมเป็นที่รักใคร่นับถือ ยกย่อง และไว้วางใจจากบุคคลทั่วไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## วิธีสอนและกิจกรรม

ครูจัดสภาพบรรยากาศแบบพื้นบ้าน บริเวณศาลาจริยธรรม พร้อมกับติดตั้งป้ายนิเทศ เรื่อง "ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง"

### 1. ขั้นนำ

1.1 ครูเสนอสถานการณ์ เพื่อให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติ ดังนี้

คิมกับแต้ว เป็นเพื่อนรักกันมาก มักจะเล่นด้วยกันเสมอ วันหนึ่งขณะที่ทั้งสองกำลังเล่น "ตีตบผละ" กับเพื่อน ๆ คิมเห็นแต้วทะเลาะกับนิค โดยแต้วหยิกนิกก่อน แล้วนิกก็เอาลูกหินขว้างแต้ว บังเอิญ ครูและหนู่ยเดินผ่านมา หนู่ยเป็นพี่ชายของนิก เห็นนิกร้องไห้ ก็เข้าใจว่า คิมกับแต้วเป็นคนรังแก จึงบอกครูให้ทำโทษ แต่คิมกับออกครูว่า นิกเป็นคนทำแต้วก่อน ครูจะตัดสินอย่างไร

1.2 ครูให้นักเรียน อาสาสมัคร เป็นหญิง 3 คน ชาย 2 คน โดยให้จับฉลาก สมมุติ เป็นคิม แต้ว นิค หนู่ย และครู

1.3 ครูให้นักเรียนที่เหลือสังเกตการแสดงบทบาทสมมุติของแต่ละคน

1.4 ครูและนักเรียนช่วยกันวิจารณ์ การกระทำของคิมหนู่ยและครู โดยตั้งประเด็น ปัญหาถาม เช่น

- ทำไมหนู่ยจึงบอกครูว่า คิมและแต้วเป็นคนรังแกนิก ?
- ทำไมคิมจึงบอกครูว่า นิกเป็นคนทำแต้วก่อน ?
- หนู่ยและคิมอยู่ในเหตุการณ์หรือไม่ ?
- ครูควรจะเชื่อใคร เพราะเหตุไร ?
- แต้วควรจะสารภาพผิดกับครูหรือไม่ ?
- ครูควรตัดสินว่าอย่างไร ?

1.5 ครูชี้แจงให้นักเรียนฟังว่า การจะคว่นตัดสินใจในเรื่องใด ๆ ก็ตาม ควรจะพิจารณาหาข้อเท็จจริงก่อน และไม่ควรรำเอียงเพราะความรักใคร่กัน

1.6 ครูตีบทสรุปว่า "ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง" บนกระดาน

## 2. ชั้นกิจกรรม (50 นาที)

- 2.1 ครูนำนักเรียน เล่น "กำมือด้วยกัน" (ตีตบแต่ละ) โดยนักเรียนนั่งเป็นวงกลม เป็นคู่ ๆ บนพื้น แต่ละคู่หันหน้าเข้าหากัน ทำท่าตีตบแต่ละซึ่งกันและกัน พร้อมกับร้องเพลง ประกอบเป็นจังหวะการตบมือดังนี้

กุ่มกุ่ม/กุ่มกุ่ม	ช่วยซิง/ช่วยซ่า	น้ำหนา/น้ำหนา
ก้อมม/เค้มบ้าน	ลูกก้าน/เขาะเขะ	มะเมะ/ตกมม
อุ่มหน้า/ท่าคม	ก้องแก้ว/แล้ว	ก็อกแก็ก



- 2.2 ครูนำนักเรียนยืนเป็นวงกลม แล้วให้แต่ละคนแยมือซ้ายยื่นออกไปด้านข้างระดับอก และมือขวาใช้นิ้วชี้จิ้มลงบนฝ่ามือของเพื่อนที่ยืนอยู่ด้านข้างและพร้อมที่จะดึงออก เมื่อครูพูด "จุ่มจะลจจะหลุ่ม" จบ มือซ้ายที่แยมอยู่ จะต้องรีบกำนิ้วชี้ของเพื่อนไว้ คนใดที่ถูกเพื่อนกำนิ้วชี้ได้ ก็ให้มาจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 6-7 คน คนที่เหลือก็เล่นอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะให้จำนวนคนในแต่ละกลุ่มครบ กลุ่มละ 6 คน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน 3 กลุ่ม

- 2.3 ครูนำภาพการละเล่นพื้นเมืองของเทศกาลเหนือ คือการเล่น "งูสิงสาบ" และ "ยู่สาว" ติดบนกระดานโดยมีกระดาษปิดภาพทุกภาพไว้ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทน กลุ่มละ 1 คน ออกมาเลือกเปิดภาพ กลุ่มละ 1 ภาพ และให้นักอักษรมาเรียงกันให้ได้ชื่อการละเล่น ที่ตรงกับภาพนั้น ๆ
- 2.4 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประสบการณ์การเล่น "งูสิงสาบ" และ "ยู่สาว"
- 2.5 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ช่วยกันกำหนดท่าในการอบอุ่นร่างกาย กำในคกคิกกา และสาธิตการเล่น
- ชั้นอบอุ่นร่างกาย - นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมประกอบจังหวะ โดยครูเป่านกหวีดให้จังหวะ
- ชั้นนำ - นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดสถานที่เล่นและเลือกผู้ตัดสินกลุ่มละ 1 คน
- ชั้นอธิบายและสาธิต - นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนสาธิตพร้อมอธิบายกติกาก
- ชั้นปฏิบัติ - นักเรียนกลุ่มที่ 1,2 เล่น "งูสิงสาบ" กลุ่มที่ 3,4 เล่น "ยู่สาว"
- ชั้นอภิปรายและสรุปผลที่ได้รับ - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิจารณ์ผลที่ได้รับจากการเล่น
- ครูย้ำถึงการรักษาและถ่ายถอดมรดกวัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นพื้นเมืองของเทศกาลเหนือ
- ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ตัดสิน ชี้แจงผลจากการตัดสิน
- ครูและนักเรียนร่วมกันชี้แจงผลและอภิปรายว่าการตัดสินถูกต้องหรือไม่ ?

### 3. แก่นอภิปราย (30 นาที)

3.1 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยกตัวอย่างการกระทำที่ แสดงความลำเอียง และความ  
 ยุติธรรมจากการเบ่น "งูสิงสา่ง" และ "ผู้ใส่าว"

3.2 ครูและนักเรียน ร่วมกันอภิปรายเหตุที่เกิดขึ้น โดยครูอธิบายความหมายของ ความมี  
 น้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง หรือ ความยุติธรรม และซักถามนักเรียนว่า การคัด  
 ลินเรื่องราวต่าง ๆ ควรจะคำนึงถึงอะไรข้างจึงจะยุติธรรม

ครูตีความ "ผู้คัดลิน" หรือแบบประโยค "ห้องไม่ลำเอียง เพราะรัก โกรท  
 เวลากลัว" "ห้องมีข้อมูลอย่างพอ" "ห้องพิจารณาข้อมูลอย่างรอบคอบ" "คยังมี  
 ความซื่อสัตย์ และซื่อตรง" "ห้องไม่เหินแก่ตัวไม่เห็นแก่อำนาจสินจ้าง"

3.3 ครูให้นักเรียนศึกษาคำกรณณ์ตัวอย่าง ซึ่งเขียนลงใบ้ตรคำ รูปสัตว์ต่าง ๆ 4 ชนิด  
 กลุ่มละ 1 เรื่อง ประมาณ 5 นาที

#### กลุ่มที่ 1 นกยูง

บั้ง มีน้องอยู่ 3 คน ชื่อ แม้ง โป้ง และบั้ง แม้งมีนิสัยประจบเก่ง ชอบ  
 ช่วยเหลือเพื่อเอาหน้า โป้งมีนิสัยเกเร ชอบชุกช่น แต่บั้งเป็นคนเงียบขรึม ชอบ  
 ทำงานคนเดียว บั้งมีขนมอยู่ 1 ชิ้น น่อง ๆ ต่างวิ่งมาขอส่วนแบ่ง บั้งจึงตัดแบ่ง  
 เป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ให้แม้ง และส่วนที่ 2 เขาแม้งครึ่งอีกครึ่งหนึ่ง เพื่อเอา  
 ใจโป้งและแม้ง

#### คำถาม

1. บั้งแบ่งขนมให้น้องถูกต้องหรือไม่
2. บั้งมีน้ำใจเป็นธรรมหรือไม่ ถ้าไม่มีเนื่องจากอะไร
3. ถ้านักเรียนเป็น บั้งกับโป้ง นักเรียนจะทำอย่างไร

กลุ่มที่ 2 กบ

ไม้ เห็นกล่องดินสอของฝั่งสวย จึงแอบขโมย เผอิญกิ้งเดินผ่านมา ไม้กลัว กิ้งจะเห็น จึงรีบเอาไปใส่ในกระเป๋าของเก้ ตอนเย็น โรงเรียนจะเลิกแล้ว ฝั่ง สันหากกล่องดินสอของตัวเองไม่พบ จึงไปบอกครู ครูให้ฝั่งค้นในกระเป๋าของเพื่อน ทุกคน ในที่สุดเธอก็พบกล่องดินสออยู่ในกระเป๋าของเก้ ครูจึงเรียกเก้ไปตาม เก้ ปฏิเสธว่าไม่ได้เป็นคนขโมย แต่กิ้งซึ่งเป็นเพื่อนร่วมห้อง และไม่ชอบเก้มาก่อน ได้มาเป็นพยานให้ครูว่า เก้เป็นคนขโมย

คำถาม

1. กิ้งทำตัวถูกต้องหรือไม่
2. ไม้ควรจะมาสารภาพผิดกับครู เพื่อให้ความเป็นธรรมแก่เก้หรือไม่
3. ถ้านักเรียนเป็นครู นักเรียนจะลงโทษเก้หรือไม่

กลุ่มที่ 3 ผีเสื้อ

ต้อมเป็นหัวหน้าห้อง เขาได้รับมอบหมายจากครูให้รายงานผู้ที่ไม่ได้ทำเวร ต้อมเห็นโต้ และเพื่อน ๆ อีก 3 คน หลบเวรหลายครั้ง เขาจึงเขียนชื่อส่งครู แต่เขาไม่กล้าเขียนชื่อโต้ เพราะโต้ตัวโต ชอบรังแกเพื่อน อีกทั้งยังเป็นหลานครูใหญ่อีกด้วย เมื่อครูได้ทราบผลแล้วก็ลงโทษผู้ที่หลบเวรตามรายชื่อที่ต้อมเขียนส่ง โต้ไม่ถูกทำโทษ เพราะไม่มีชื่อ

คำถาม

1. ครูทำโทษ ผู้ที่ไม่ทำเวร ถูกหรือไม่
2. ทำไมต้อมไม่เขียนชื่อโต้ส่งครู ต้อมลำเอียงหรือไม่
3. ถ้านักเรียนเห็นโต้ ไม่ทำเวรจริง นักเรียนจะทำอย่างไร

#### กลุ่มที่ 4 นกยูง

มีเศรษฐีคนหนึ่ง เป็นเจ้าของสวนมะม่วง รสหวานมันเป็นจำนวนมาก พอถึงฤดูมะม่วง เศรษฐีคนนี้ก็จะได้คนสวนเก็บใบขาย ได้เงินมากมาย มีเพื่อนบ้านของเศรษฐีคนหนึ่ง เกิดความอิจฉา จึงให้ออกอุบายให้ลูกน้องไปหลอกหลวงเศรษฐีว่า สามารถปลูก ต้นไม้ให้กินตลอดปีได้ โดยเข้าไปสมัครเป็นคนสวน เศรษฐีเกิดความหลงเชื่อ จึงไล่คนสวนเก่าออก และรับคนสวนใหม่แทน คนสวนใหม่ได้ปลูกสะเอาและชะอม ล้อมต้นมะม่วง ในที่สุดคนมะม่วงก็มีรสอม คนสวนใหม่นี้ เมื่อได้กำหนดเสร็จแล้ว ก็ขอลาออกจากบ้านเศรษฐีไป

#### คำถาม

1. การกระทำของเศรษฐี ถูกต้องหรือไม่
2. เศรษฐี มีความลำเอียงในด้านใด

- 3.4 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนออกมาเล่า สถานการณ์ และเสนอข้อคิดเห็น
- 3.5 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เรื่องจากกรณีตัวอย่างแต่ละเรื่อง ว่าเกิดจากความลำเอียงด้วยสาเหตุใดบ้าง

#### 4. ขั้นสรุปและการนำไปใช้ (10 นาที)

- 4.1 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ยกตัวอย่างการแสดงควมมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน กลุ่มละ 1 เรื่อง
- 4.2 ครูและนักเรียนช่วยกัน สรุปผลดี ของควมมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง และผลเสียของการขาดน้ำใจเป็นธรรม
- 4.3 ครูให้นักเรียนอ่านคำกลอนจากแผนภูมิ ดังนี้



ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง

น้ำใจที่เป็นธรรม	จะไม่นำความลำเอียง
เพื่อนฝูง คนข้างเคียง	หากทำผิด ว่าผิดจริง
ตัดสินยุติธรรม	ต้องกระทำอย่างตรงยั้ง
อย่าได้ไปประวิง	ชิงเข้า แต่พวกตัว
คนใจไม่เป็นธรรม	มีแต่นำ ความหมองมัว
คนดี คิดว่าชั่ว	พวกของตัว ชั่วกลับดี
ที่สุดคนเขาลือ	หมกน้ถือ หมคราคี
อำนาจ อาจเคยมี	ก็เสื่อมซ้ำ เพราะลำเอียง

5. ขั้นตอนสอบ

ให้นักเรียน แต่ละคนทำแบบประเมินตัวเอง.

การประเมินผล

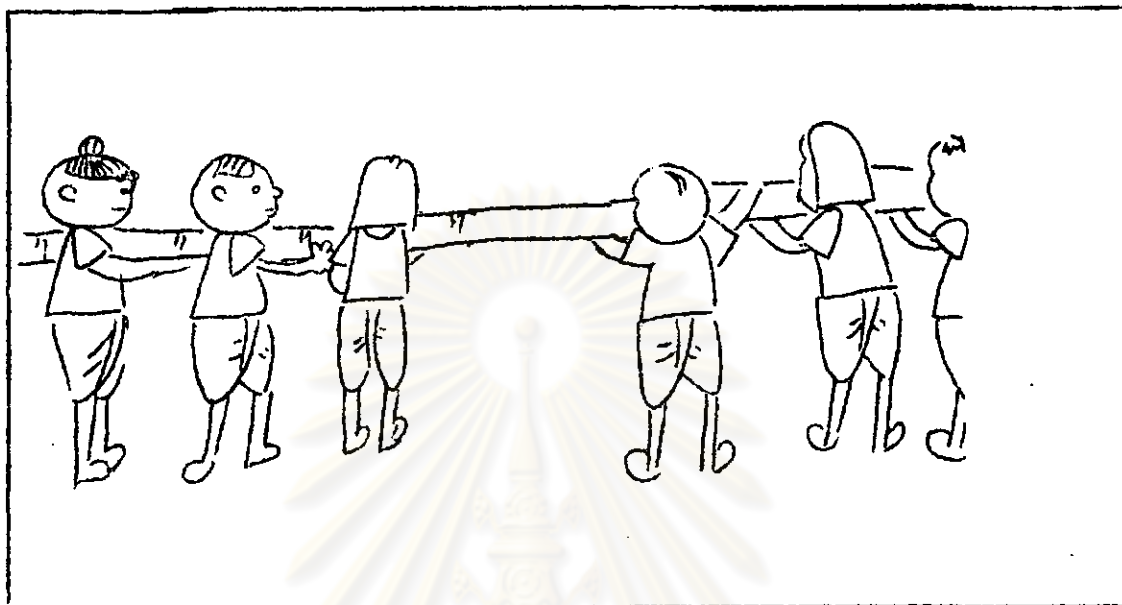
1. สังเกตการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และการเล่น
3. สังเกตจากการร่วมแสดงความคิดเห็นจากกรณีตัวอย่าง
4. สังเกตจากการยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
5. สังเกตจากการทำแบบประเมินตัวเอง

สื่อการเรียน

1. ภาพการเล่น ยูสสาว, วูสิงสาว
2. ภาพกรณีตัวอย่าง ประกอบข้อความ
3. บัตรคำ และแถบประโยค "ผู้ตัดสิน"
4. แผนภูมิคำกลอน
5. แบบประเมินตัวเอง
6. แบบสังเกตพฤติกรรม
7. ไม้ไผ่ (สาว)
8. ไม้ยุดคิน

ภาคผนวก

การเล่น ยู่สาว



จำนวนผู้เล่น แบ่งเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 5 คน

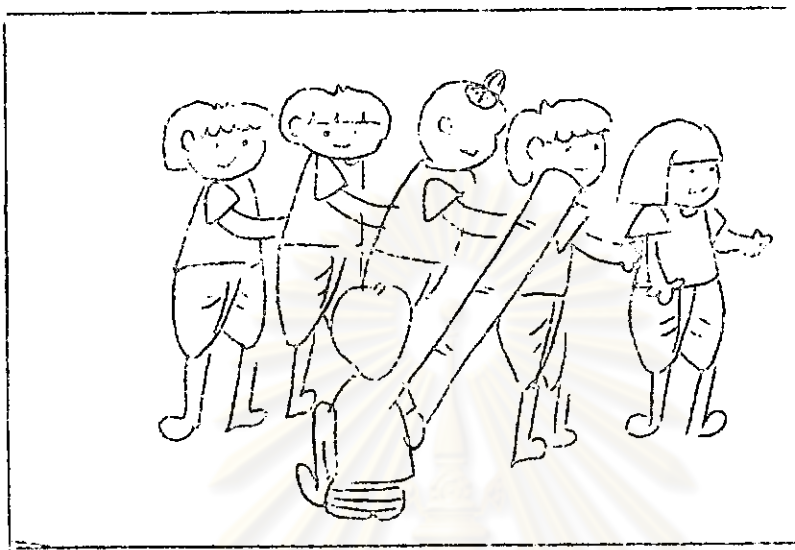
อุปกรณ์การเล่น ไม้ไผ่ขนาดลำโต พอกำให้รอบ 1 ลำ ยาวประมาณ 5 เมตร ไม้ไผ่นี้เรียกว่า "สาว".

สถานที่เล่น กลางสนาม

เวลา 10 นาที

- วิธีเล่นและกติกา
1. แบ่งแดนโดยขีดเส้น แบ่ง ลงบนพื้นดิน
  2. ตัวแทนแต่ละฝ่าย เสียขงทวยเลือกแดน โดยการ โตะ-โป้ง (ชนะอยู่แดนเหนือ แห่อยู่แดนใต้)
  3. ผู้เล่นทุกคนถือไม้ไผ่ เมื่อสัญญาณเริ่มเล่น ต่างฝ่ายต่างก็พยายามเข้าไปในแดนของกันและกัน โดยการผลักลำไม้ไผ่นั้น
  4. เมื่อสามารถผลักลำไม้ไผ่ พาพวกของตนเข้าไปในแดนของอีกฝ่ายหนึ่งได้แล้ว ถือว่าชนะ แต่ถ้าล้ม และเข้าไปในแดนฝ่ายตรงกันข้ามไม่ครบจำนวน... ถือว่า พลาร์
  5. ฝ่ายแพ้ อาจจะต้องทำตามเงื่อนไขที่ตกลงกันไว้

### การเล่น งูสิงสร้าง



<u>จำนวนผู้เล่น</u>	10 คน
<u>อุปกรณ์การเล่น</u>	ไม้ 1 ท่อน ขนาดเท่าหรือคล้ายทามเลียม
<u>สถานที่เล่น</u>	บริเวณสนามหญ้าหรือลานกว้าง ๆ
<u>วิธีเล่นและกติกา</u>	<p>เสียงเลือกผู้เล่น เป็นผู้ขุดดิน โดยการเล่น เกม "จี๊ะเอ๋" ผู้ที่ชนะเหลือคนสุดท้ายได้เป็นคนขุดดิน เล่นโดยการนั่งยอง ๆ ห้ามขุดดินด้วยการใช้ท่อนไม้ที่ล้มคิเป็นเสียม ผู้เล่นคนอื่น ๆ เอามือจับบั้นเอวต่อกันเป็นแถวยาว เล่นเป็นงูสิงสร้าง เดินไปรอบ ๆ คนขุดดิน จะเริ่มทักในทำนองทำทนายว่า</p> <p>คนขุดดิน : "งูสิงสร้างกินหางกันม้อ" (งูสิงสร้างกินหางกันไหม)</p> <p>งู : "ฮี้ บักิน คื่อ" (ไม่ ยังไม่กิน)</p> <p>ต่อจากนั้นปล่อยงู หากันเดินรอง ๆ คนขุดดินแล้วเป็นฝ่ายทักคนขุดดินว่า</p> <p>งู : "พ้อสูง ขุดอะเที่ยง" (พ้อสูง ขุดอะไร)</p> <p>คนขุดดิน : "ขุดเหี่ยว" (ขุดเหี่ยว)</p> <p>งู : "เหี่ยวส้ม, เหี่ยวหวาน" (เหี่ยวเปรี้ยวหรือเหี่ยวหวาน)</p> <p>คนขุดดิน : "เหี่ยวหวาน" (เหี่ยวหวาน)</p> <p>งูยั่ว : "ปั้นลูกปั้นหลานกินท่อง คื่ออะ" (แบ่งให้ลูกให้หลานกินบ้าง อะอะ)</p> <p>คนขุดดิน : "ฮี้ บักได้" (ไม่ ไม่ได้)</p>



ผู้โกรธ : ~~พ่อลุงขี้... พ่อลุงขี้... ลุงมันคำ เหมือนหมิ่นหมื่อ ส่อนซ้อล้อ~~  
~~บุหัวพ่อมัน" (พ่อลุงขี้เหนียว พ่อลุงขี้หนืด ลุงมันคำ เหมือน~~  
~~มินหมื่อ ส่อนงอ ๆ บุหัวพ่อมัน"~~

พอลูกเล่าจบ ก็พากันเดินไปรอบ ๆ คนชุกคินอีก 1 รอบ คนชุกคินเงยหน้าขึ้นถาม

คนชุกคิน : "ขอกินน้ำบวย" (ขอกินน้ำสักกระบวย)

งู : "บมีไฟคัก" (ไม่มีใครคัก)

คนชุกคิน : "ขอกินผักสักเส้น" (ขอกินผักสักเส้นหนึ่ง ยอดหนึ่ง)

งู : "บมีไฟไซ้" (ไม่มีใครเลือกเค็ด)

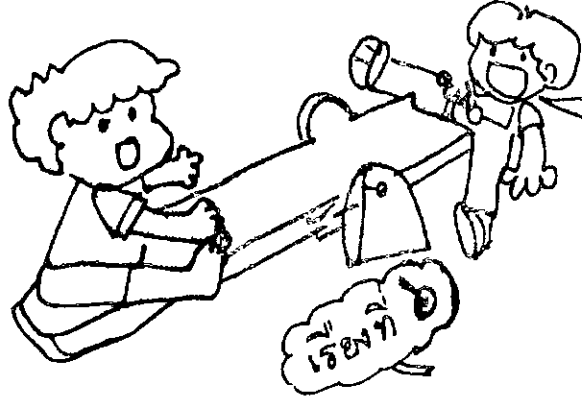
คนชุกคิน : "ขอกินไก่หน้อยฮักตัว" (ขอกินไก่ตัวเล็ก ๆ สักตัวหนึ่ง)

งู : "โลให้โลเอาเคื่อะ" (โลจับเอง ข้าได้ก็เอาเคื่อะ)

ต่อจากนั้น คนชุกคินก็ลุกขึ้น วิ่งไล่จับเอาคนที่เป็งงู คนใดก็ได้ แล้วจึงให้หลุด  
 ออกจากแถวคนที่ถูกถึงออกจากแถว หรือถูแทะตัว ถือว่าแพ้ ต้องออกจากแถวมาเป็น  
 คนชุกคินแทน แล้วก็เริ่มหันเล่นใหม่แบบเดียวกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



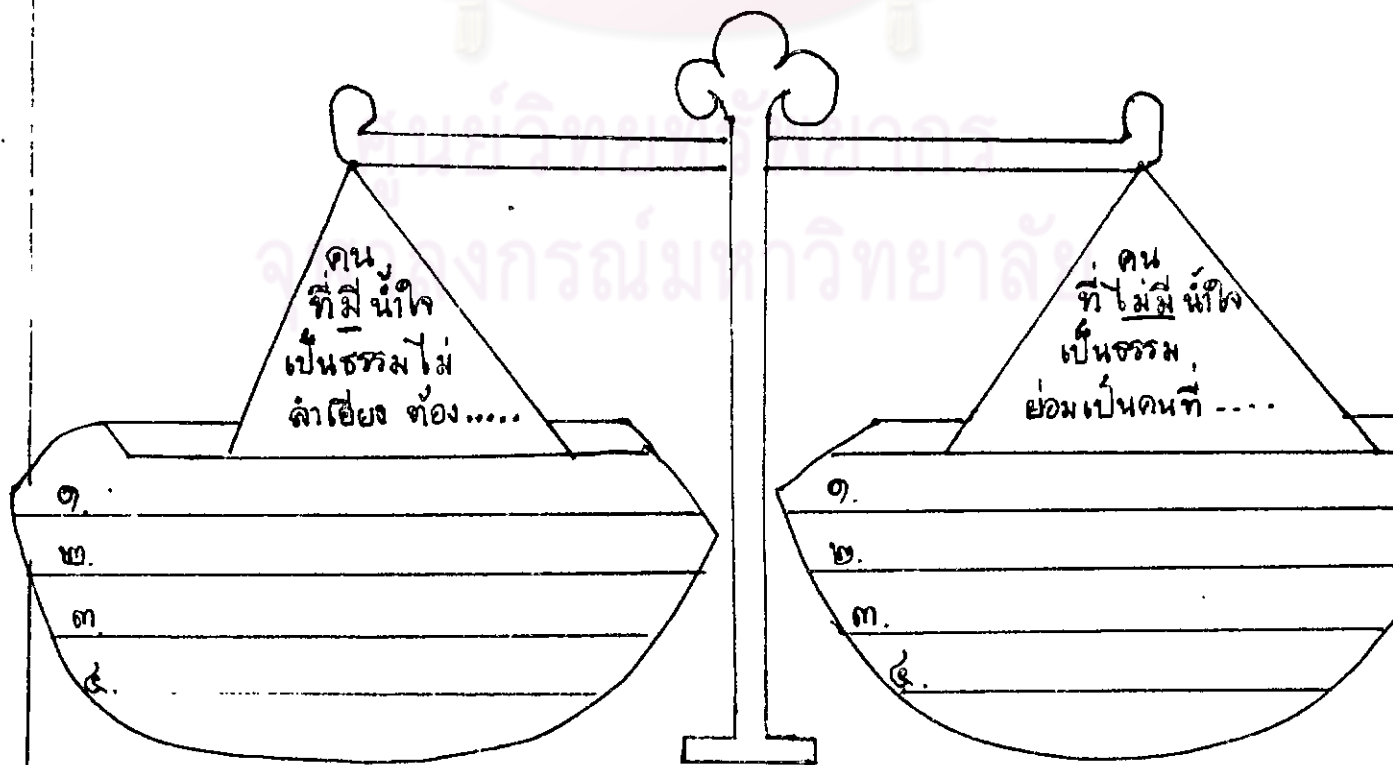


เธออย่าแก่งนั้นซี  
ไม่เอาหน้า ไม่ยุติธรรมเลย

ขอตรวจล่อบ  
พฤติกรรมของคุณดูบางนะ

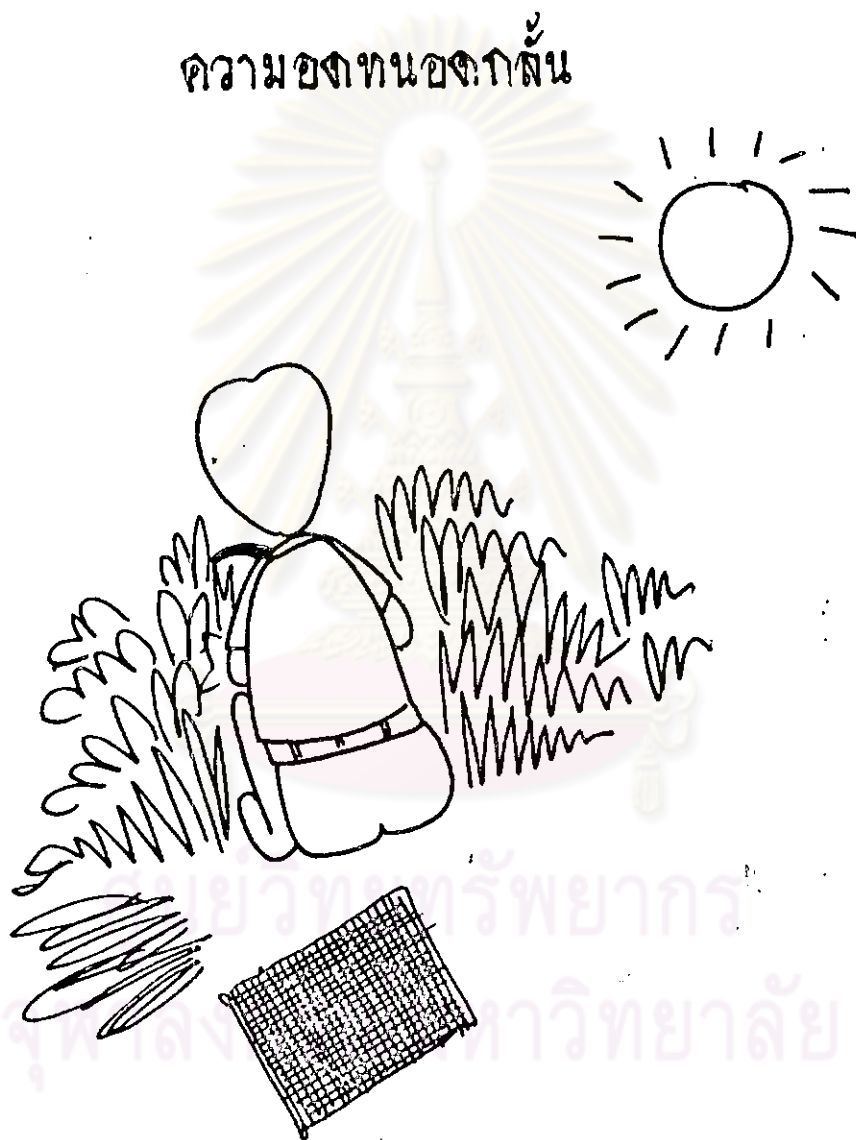


ข้อ	พฤติกรรม	ใช่	ตัดสินใจไม่ได้	ไม่ใช่	รับทราบ
๑	ถ้าฉันไม่ชอบเพื่อน ฉันจะหาโอกาสแก่งเขาคนนั้น				รูปที่ว่าง
๒	ถ้าฉันเป็นหัวหน้าห้อง ฉันจะดูแลคนทุกคน				
๓	ถ้าฉันเป็นผู้ตัดสินกีฬา ฉันจะไม่เข้าข้างฝ่ายใด				ผู้ปกครอง
๔	ฉันชอบทำดีกับคู่แข่ง เมื่อฉันเป็นผู้แพ้				รูปที่ว่าง
๕	ถ้าฉันทราบเพื่อนที่ฉันรักทำผิด ฉันต้องบอกครู				
๖	ถ้าฝ่ายที่ฉันเล่นค้ำขยทำผิดกติกา ฉันต้องบอกกรรมการ				ครูประจำชั้น
๗	ฉันจะไม่ยอมรับเงินสินบน เพื่อให้บอกความจริง				รูปที่ว่าง
๘	ถ้าฉันเป็นหัวหน้ากลุ่ม ฉันจะไม่ทำงาน				
๙	ถ้าฉันเป็นลูกคนโต ฉันต้องทำงานมากกว่าน้อง				
๑๐	คนที่มีความดีเป็นธรรมดา ไม่ต่ำเขียง จะเลิกหรือใคร นั่นก็ขย				เพื่อน



# • แผนการสอนที่ ๗

## ความอดทนอดกลั้น



## แผนการสอนที่ 7 เรื่อง ความอดทนอดกลั้น

จำนวน 5 คาบ

### มโนทัศน์ทางจริยธรรม

ความอดทนอดกลั้น เป็นอุปนิสัยที่ดี สามารถฝึกให้เกิดขึ้นได้ ทำให้จิตใจเข้มแข็ง ชนะอุปสรรค ประสบผลสำเร็จในการเรียน และการทำงานทั้งยังเป็นที่รักใคร่ เคารพนับถือ ของบุคคลอื่นด้วย

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของความอดทน อดกลั้นได้
2. บอกผลดีของการมีความอดทน อดกลั้น และผลเสียของการขาดความอดทน อดกลั้นได้
3. ยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่แสดงความอดทน อดกลั้นในการละเล่น "สิบบ่าก็อกแก้ว" "สิกไม้ย่างก้าง เก้ง" และ "หงผ้าชีโซ่"
4. ฝึกปฏิบัติตนให้เป็นผู้ที่มีความอดทน อดกลั้นได้ เช่น รู้จักควบคุมอารมณ์ต่อการขู่ข่มได้ตอบ และวิพากษ์วิจารณ์ ไม่นั่น เมื่อพบอุปสรรคในการทำงาน

### คุณธรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความซื่อสัตย์ ซื่อสัตย์
2. ความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา รู้จักแพ้ ชนะและให้อภัย

### เนื้อหา

1. ความอดทน อดกลั้น หมายถึง การมีกำลังใจ เข้มแข็ง ต่อสู้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยไม่ห่อเหี่ยว หรือหน่ายหนี
2. ความอดทน มี 4 ลักษณะ
  - 2.1 อดทนต่อความทุกข์ ซึ่งเกิดจากการเจ็บป่วย
  - 2.2 อดทนต่อความลำบาก ตรากตรำ เหนื่อยยากต่อการเรียนและการทำงาน



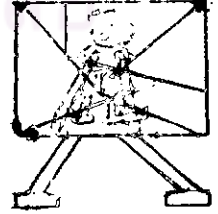
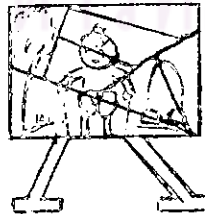
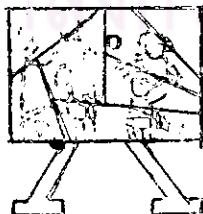
- 2.3 ออกทนต่อความเจ็บใจ เมื่อถูกกล่าวหาหรือวิจารณ์
- 2.4 ออกทน ออกกลืนต่อกรอยากหรือกิเลส เช่นอยากได้ของแพง
3. ผู้ที่มีความอดทน ออกกลืน สามารถควบคุมตัวเองได้ การทำงานประสบผลสำเร็จ เป็นที่รักใคร่ของผู้อื่น
4. ผู้ไม่มีความอดทน ออกกลืน มักควบคุมอาการกระทำหรืออารมณ์ของตนเองไม่ได้ ทำให้คนอื่นขาดความเชื่อถือ การทำงานอาจจะไม่ประสบผลสำเร็จ
5. การปฏิบัติตนให้มีความอดทน ออกกลืน จะต้องฝึกตัวเองดังนี้
  - 5.1 ทำจิตใจให้เข้มแข็ง
  - 5.2 มีเหตุผล คติใคร่ครองให้รอบคอบ
  - 5.3 รู้จักควบคุมอารมณ์
  - 5.4 รู้จักการให้อภัย

### วิธีสอนและกิจกรรม

ครูจัดสภาพบรรยากาศแบบพื้นบ้าน โดยจัดเตรียมสื่อให้นักเรียนนั่งบริเวณศาลาจริยธรรม พร้อมกับติดตั้งป้ายนิเทศ เรื่อง "ความอดทนออกกลืน"

#### 1. ขั้นนำ (10 นาที)

- 1.1 ครูตีภาพการละเล่น "สีกบ่าก็อกเก็บ", "สีกไม้ย่างก้างเต็ง" และ "หงส์ฟ้าใช้" บนกระดานภาพทั้งสองถูกปิดไว้ด้วยชิ้นส่วนรูปเหลี่ยมต่าง ๆ ดังตัวอย่าง



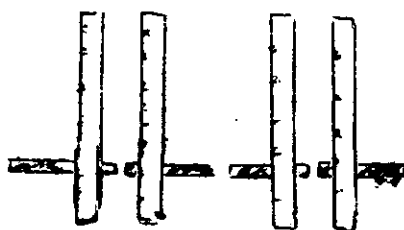
- 1.2 ครูถามปริศนาคำทายภาคเหนือักเรียนห้อง คนใดตอบถูกให้ออกมาเปิดชิ้นส่วนที่ปิดภาพนั้น ๑ ครั้งละ 1 ชิ้นส่วน เมื่อเปิดแล้วสามารถทายภาพได้ ถ้ายังทายไม่ถูก ครูถามปริศนาคำทายไปเรื่อย ๆ จนหว่าจะทายภาพได้ ถูกต้อง (ตัวอย่างปริศนาคำทายอยู่ในภาคผนวก)

## 2. ชั้นสอนและกิจกรรม (50 นาที)

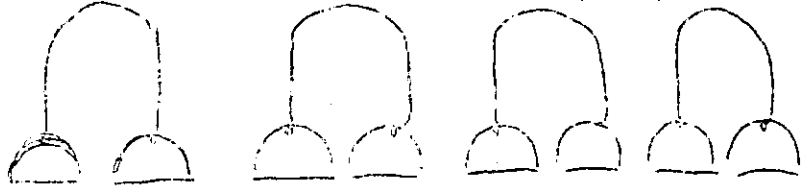
- 2.1 ครูสนทนาซักถามถึงประสบการณ์การเล่นคังปรางค์ในภาพที่นำมาแสดง
- 2.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน โดยครูแจกชิ้นส่วนของรูปสัตว์ 4 ชนิด คือ สุนัข แมว ช้าง และกระท่าย สัตว์ทั้ง 4 ชนิดจะมีสีต่างกัน และถูกตัดออกเป็นชิ้นส่วนจำนวน 5 ชิ้น ให้นักเรียนนำมาติดกันให้เป็นรูปภาพสัตว์ภายในภาพจะปรากฏข้อความที่เป็นภาษิตลานนาไทยที่เกี่ยวข้องกับ "ความอดทน ออกกลืน" (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก)



- 2.3 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนของสัตว์ติดตามฝาผนังห้อง ที่ครูเตรียมไว้ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายของภาษิตนั้น ๆ
- 2.4 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เตรียมจัดอุปกรณ์การเล่น "สิกไม้ย่างกางเกง", "หงผ้าฮีไซ", "สิกบักออบเก็บ" ตามที่ครูให้เตรียมมา อุปกรณ์การเล่น "สิกไม้ย่างกางเกง" ได้แก่ ไม้ไผ่ 4 คู่

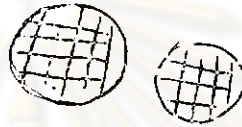


อุปกรณ์การเล่น "สิบบ่าที่อบเก็บ" ให้แก่ ภาชนะพร้อมเชือกผูก 4 คู่



อุปกรณ์การเล่น "หงผ้าซีไซ้" ให้แก่ ผ้าขาวม้า บินเป็นลูกกลม ๆ

เหมือนลูกฟุตบอล จำนวน 1 ลูก



- 2.5 ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการเล่น "สิบบ่าที่อบเก็บ", "สิบบ่าอย่างกางเกง" และ "หงผ้าซีไซ้" ตามลำดับ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนร่างกาย ครูนำนักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวทอนลิ้น ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ ประกอบจังหวะทำบริหารร่างกาย

ขั้นนำ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เหมียมอุปกรณ์การเล่น ทั้ง 3 ชนิด

ขั้นอธิบายและสาธิต ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดวิธีการเล่นและกติกา (คำอธิบายอยู่ในภาคผนวก)

ครูให้นักเรียนอาสาสมัคร สาธิตการเล่น ทั้ง 3 ชนิด

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเป็นผู้สังเกตการณ์กลุ่ม

ละ 1 คน

ขั้นปฏิบัติ นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวทอนลิ้น ห่างกันประมาณ 1

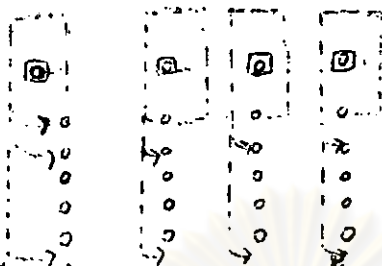
ช่วงแขน ผู้สังเกตการณ์แต่ละกลุ่มยืนห่างจากกลุ่มประมาณ

2 เมตร ครูให้สัญญาณนกหวีด เริ่มเล่น การแข่งขัน

"สิบบ่าที่อบเก็บ" และ "สิบบ่าอย่างกางเกง"

## กลุ่มโคเสรีจก่อนและทำทุกกติกาถือว่าชนะ

### ลักษณะการเล่น



- ขณะนักเรียนเล่น ครูผู้สอน ครูประจำชั้นและผู้สังเกตการณ์ คอยสังเกตพฤติกรรมการเล่น จากแบบสังเกตพฤติกรรมที่จัดทำไว้
- หลังจากการเล่น ให้นักเรียนพัก 5 นาที
- แบ่งกลุ่มนักเรียนใหม่เป็น 2 กลุ่ม ชาย 1 กลุ่ม หญิง 1 กลุ่ม ให้ตัวแทนกลุ่มละ 1 คน เสียขงหายเลือกแดนและคู่บุกโดยการเล่น "จุ่มจะหลี่ จี่จะหลุบ" (ครูแบบมีตัวแทนนักเรียน 2 คน เอานิ้วชี้วางบนมือของครูที่แบไว้ นักเรียนทั้งหมดพูด "จุ่มจะหลี่ จี่จะหลุบ" พอพูดจบครูรีบกำมือที่แบไว้นักเรียนทั้ง 2 เอานิ้วชี้ออก ใช้นิ้วชี้ของคนใดถูกครูกำไว้ แสดงว่า เป็นผู้แพ้ (ผู้ชนะได้เลือกแดนก่อน)
- นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทน กลุ่มละ 2 คน คอยสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่น (ชายสังเกตผู้หญิง หญิงสังเกตผู้ชาย)
- ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น "หงฝ่าชี้ไช้" (คำอธิบายอยู่ในภาคผนวก)
- ครูผู้สอน ครูประจำชั้น และนักเรียนผู้สังเกตการณ์ คอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเป็นระยะ จากแบบสังเกตพฤติกรรมที่จัดทำไว้
- เมื่อหมดเวลาเล่นกิจกรรมทั้งหมดแล้ว ครูให้นักเรียนพัก 5 นาที

### 3. ขั้นอภิปราย (30 นาที)

- 3.1 ครูนำนักเรียนเข้าสถานที่เรียน ให้ผู้สังเกตการณ์ การเล่น "สิกว่ำก็อบแก๊บ" "สิกวไม่่างกางเกง" และการเล่น "หงฝ่าชี้ไช้" รายงานผลและวิจารณ์ผู้เล่น ครูคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่ถูกวิจารณ์

3.2 ครูที่ปรึกษา **ความอดทน อดกลั้น** บนกระดาน และร่วมอภิปรายกับนักเรียน ถึงตัวอย่างที่แสดงถึงความอดทน อดกลั้น ในกิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง "สื่กบ่า ก้อบแก๊", "สื่กไม้ย่างกางเกง" และ "หงผ้าซิ่นใช้"

3.3 ครูคิดภาพ 4 ภาพ ซึ่งเป็นภาพแสดงพฤติกรรมของความอดทน อดกลั้น ดังนี้

ภาพที่ 1	ภาพชานาทานา แสดงความอดทนต่อความลำบาก
ภาพที่ 2	ภาพเด็กหญิงกวาดพื้น ยอมให้หมอนพื้น
ภาพที่ 3	ภาพเด็กชายผมงู ยืนตัวเราะเมื่อถูกเพื่อน ๆ ส้อ
ภาพที่ 4	ภาพเด็กชายแกละอยากได้ของเล่น

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ประชุมปรึกษาหารือกันว่า แต่ละภาพเป็นการ แสดงความดีในเรื่องอะไร พร้อมให้เหตุผล และให้บอกได้ว่าการแสดงความดี นั้น แสดงออกในลักษณะใด ให้ตัวแทนหมู่ออกมารายงาน

3.4 ครูช่วยสรุปประเด็นสำคัญ ๆ และนำแถบประโยค คิดได้ภาพแต่ละภาพ

ความอดทนต่อความลำบาก
ความอดทนต่อความทุกข์
ความอดทนต่อความเจ็บใจ
ความอดทนต่อความอยาก

3.5 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความอดทนที่ทุกคน ควร มี ในชีวิตประจำวัน จากประสบการณ์ของนักเรียน กลุ่มละ 2 ตัวอย่าง

3.6 จากตัวอย่างที่นักเรียนเสนอ ครูช่วยสรุปให้ตรงประเด็นว่า เป็นความอดทนใน ลักษณะใด

3.7 ครูและนักเรียนร่วมอภิปราย และเปรียบเทียบผลดีของการมีความอดทน อดกลั้น และผลเสียของการขาดความอดทนอดกลั้น

3.8 ให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายความหมายของ "ความอดทน อดกลั้น" และครูช่วย สรุปพร้อมกับตีความความหมายนั้น

#### 4. ขั้นสรุปและนำไปใช้ (10 นาที)

- 4.1 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม คิดแนวทางการปฏิบัติตัว เพื่อให้เป็นผู้ที่มีความอดทน อค-  
กสั้น ให้ผู้แทนกลุ่มนำมาเสนอ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า แนวทางปฏิบัติ  
นั้น ๆ สามารถทำได้หรือไม่ ควรแก้ไขหรือปรับปรุงอย่างไร จึงจะเหมาะสมกับ  
วัยของนักเรียน
- 4.2 ให้นักเรียนตรวจสอบความประพฤติก และการปฏิบัติตนเกี่ยวกับความอดทน อค-  
กสั้น ที่ได้ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน หลังจากเรียนบทเรียนไปแล้ว จากแบบ  
ตรวจสอบที่ครูสร้างขึ้น ตามแนวทางปฏิบัติตนเพื่อเป็นผู้ที่มีความอดทน อคกสั้น  
ตามข้อสรุปที่ได้ (อยู่ในภาคผนวก)
- 4.3 ครูนำแผนภูมิ คำกลอน ตีตนนกระดาน ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน (อยู่ในภาค-  
ผนวก)
- 4.4 ครู และนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "อดทน เกะหนุ" (อยู่ในภาคผนวก)

#### 5. ขั้นทดสอบ

ให้นักเรียนทำแบบประเมินตัวเอง เรื่อง ความอดทน อคกสั้น

#### การประเมินผล

1. การร่วมกิจกรรม การแบ่งกลุ่ม
2. การทำอุปกรณ์การเล่น
3. การปฏิบัติตัวในการเล่น
4. การยอมรับฟังข้อวิจารณ์จากแบบสังเกตพฤติกรรม
5. การยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในการเล่น
6. การจำแนกภาพ พฤติกรรมของความอดทนในลักษณะต่าง ๆ
7. การอภิปรายเปรียบเทียบ ผลดี ผลเสีย ของความอดทน อคกสั้น
8. การอภิปรายและเสนอความคิดเห็นในการวางแนวทางการประพฤติก ปฏิบัติเรื่อง  
ความอดทน อคกสั้น
9. การอภิปรายขั้นสรุป
10. การทำแบบประเมินตัวเอง

### ตัวอย่าง แบบสังเกตพฤติกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เล่น โดยนักเรียนผู้สังเกตการณ์

มีาพเจ้า ค.ช./ค.ญ.....ได้สังเกตพฤติกรรมของ ค.ช./ค.ญ.....

คำสั่ง เขียน \_\_\_\_\_ ในช่อง

น้อย ปานกลาง มาก

1. อุดหนุนขณะหึ่งคำอธิบายและกติกา
2. อุดหนุนต่อการกล่าว ตีเคียน
3. อุดหนุนในการควบคุมอารมณ์เมื่อไม่พอใจ
4. อุดหนุนขณะฝึกเดินสีกไม้่างกางเกง
5. อุดหนุนจะให้เพื่อนชี้หลัง

บันทึกเพิ่มเติม .....

### ตัวอย่างภาษิตลานนาไทย ในกิจกรรมชั้นสอน

- เกิดเป็นคน เข้าหัวยใด ก็ฮ้อมันสุด ชุกหัวยใด ก็ฮ้อมันคัก  
(เกิดเป็นมนุษย์ต้องมีความอดทน พยายาม จะทำสิ่งไหนก็ให้สำเร็จเหมือนกับการ จะเข้าลำหัวย ก็เข้าไปให้ถึงที่สุด จะชุกถึงที่สุด จะชุกถึงสิ่งใดก็ให้มันถึงที่สุด จะได้ทราบผลว่าเป็นอย่างไร)
- จุงอกขันคิ ฮ้อมแงใจคิ เหมือนน้ำคั้งห้า  
(ให้มีความอดทน ทำใจให้เยือกเย็น เหมือนแม่น้ำคั้งห้า)
- น้ำชุ่นไวใน น้ำใสไวนอก  
(ความโกรธ ความไม่คั้งหลาย ให้เก็บไว้ในใจ ส่วนใบหน้านั้นพยายามฮ้อมไวเสมอ)
- ทมาเท่าฮ้อมีเท่าควยทมา  
(คนเขาจะว่าให้เราอย่างไรก็ตาม เราไม่ควรจะไปค่า ค่อว่าเขา ให้ออกนไว้ ถ้าหาไปก็จะทำให้คนอื่นดูถูกคูลว่า "ทมาก็ค่อฮ้อมักคอบ")

## สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ "การเล่นสีกไม้ย่างกางเกง"  
"การเล่นหงผ้าชีไฉ้"
2. ชิ้นส่วนรูปสัตว์ 4 ชนิด พร้อมภาชนะตลานนาไทย
3. อุปกรณ์การเล่น มีกะลา 4 กู่ ไม้กางเกง 4 กู่ และผ้าขาวม้า 4 ผืน เชือก  
ผ้า
4. นกหวีด
5. แบบสิ่งเกตศฤทธิกรรม (ดูภาคผนวก)
6. บัตรคำ "ความออกนอกกลิ่น" และแบบประโยค ความออกนอก 4 ลักษณะ
7. ภาพแสดงพฤติกรรมการความออกนอก กลิ่น (ดูภาคผนวก)
8. แบบตรวจสอบความประพฤติดิตนเองในเรื่อง ความออกนอก กลิ่น ของนักเรียน  
(ดูภาคผนวก)
9. แผนภูมิคำกลอน และเนื้อเพลง "ออกนอก กลิ่น"

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตัวอย่างคำกลอน เรื่อง ความอดทน อดกลั้น ในกิจกรรมชั้นสรุป และนำไปใช้

โบราณท่านกล่าวไว้	ชนะใจตัวนั้น
เป็นสิ่งวิเศษล้ำ	ใช้ฝ่าฟันสู้ชีวิต
คนพลาดพลาดพาเรื่อง	อย่างยอมเคืองกับคนผิด
อดทนอดกลั้นคิด	แล้วทำจิตให้สบาย
นินทาจะเยาะเย้ยเรา	อย่าดูเบาไปใส่ใจ
ทำดีเรื่อย ๆ ไป	ไม่ว่าใครเห็นก็เห็น
ที่สุกพาลก็ง่าย	ต้องล้มตายหึ่งเป็น
คนทั่วไปก็เห็น	ว่าเรานี้ดีจริง จริง

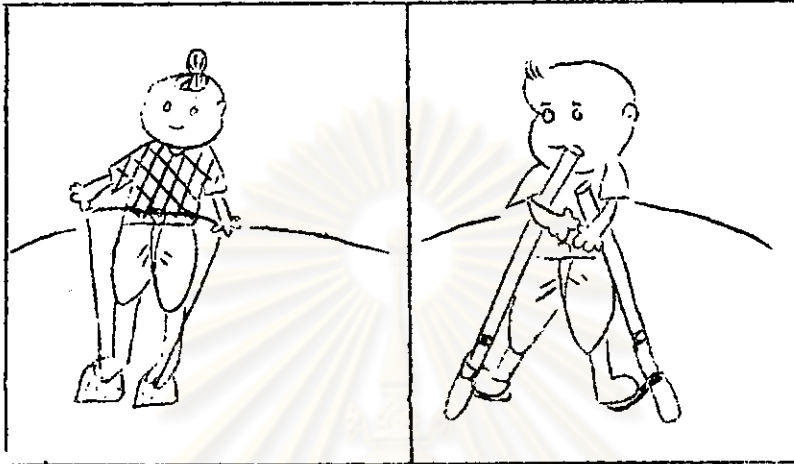
(สำนักวิชาการ สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ 2526)

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

การละเล่นสิมบ่าที่อบอุ่น

การละเล่นสิมบ่าอย่างก้าวร้าว



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัด

อุปกรณ์การเล่น

ไม้กางเขนมี 2 ชนิด คือ

1. ทำด้วยกะลามะพร้าวผ่าครึ่ง 1 คู่ วางคว่ำลงกับพื้น เจาะรูร้อยเชือกที่ก้นกะลาข้างละ 1 เส้น ความยาวเท่าที่จะใช้มือดึงได้ในขณะที่ยืนอยู่
2. ทำด้วยไม้ไผ่ท่อนโต ยาวประมาณ 1 คืบ 1 คู่ ยกไม้ไผ่ท่อนเล็ก ขึ้นคะเนสูงตามต้องการ แล้วทำเครื่องหมายไว้ เจาะรูตรงเครื่องหมายให้ทะลุไปอีกด้านหนึ่ง หาไม้เหนียว ๆ หรือเหล็กสอดเข้าไปในรูทำสลักเอาไม้ท่อนโต มาบากทำรูสวมลงทางปลายของไม้ไผ่ท่อนเล็กให้เลื้อยลงมาอยู่ตรงสลัก แล้วหาผ้ามาพันเพื่อจะได้ไม่เจ็บง่ามเท้า

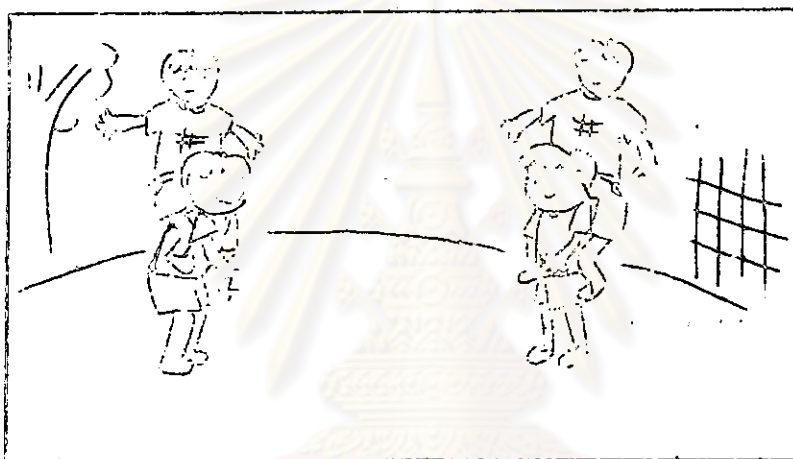
วิธีเล่น

ชนิดที่ 1 ยึดบนกะลามะพร้าว ใช้นิ้วหัวแม่เท้ากับนิ้วชี้กับเชือกไว้ดึง เชือกให้ตึงแล้วยกเท้าเดิน

ชนิดที่ 2 ขึ้นเหยียบบนท่อนไม้ไผ่ มือจับไม้ท่อนเล็กให้ตั้งฉากกับพื้นใช้ง่ามเท้ากับไม้ท่อนเล็ก ก้าวเดินคล้ายกับเดินธรรมดา เด็กต้องทรงตัวบนไม้กางเขน ยิ่งสูง ยิ่งสนุก เดินแข่งกัน

การแข่งขัน

- นักเรียน 4 กลุ่ม เดินเข้าแถวคั่นแถว แต่แต่ละกลุ่มอยู่ห่างกันพอประมาณ
- คิวแทนของแต่ละกลุ่มยื่นห่างจากกลุ่มประมาณ 2 เมตร
- ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเดินแข่งกันที่ละคน โดยเดินอ้อมตัวแทนแล้วนำของเล่น ส่งให้ผู้เล่นคนต่อไป จนกว่าจะครบทุกคน

การเล่นหง่าฮ่าฮ่า

จำนวนผู้เล่น ใช้ผู้เล่นเป็นคู่

อุปกรณ์การเล่น ไม้หรือลูกมะนาว หรือสิ่งของอื่น ๆ เส้นแบ่งเขต

- วิธีเล่น
1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่า ๆ กันให้เป็นคู่ ๆ
  2. แต่ละฝ่ายจับคู่ชิดกันเข้าแถว เรียงหน้ากระดาน หันหน้าเข้าหากัน หรือจะล้อมวงกันก็ได้
  3. เด็กคนที่ถือฝ่ายหนึ่งจะโยนไม้หรือสิ่งของไปให้อีกฝ่ายหนึ่งรับ โดยเลือกโยนให้คนใดรับก็ได้ ถ้ารับไม่ได้ คนถูกชกจะเปลี่ยนมาชกคนอื่นแทน
  4. ถ้าคนชกใหม่รับไม้ได้อีก ต้องออกจากการแข่งขันทั้งคู่
  5. ถ้าฝ่ายโยนไม้ โยนไม้ข้ามแนวถึงกลาง หรือแนวที่กำหนดไว้ถือว่าคายเหมือนกัน ต้องเปลี่ยนให้คนที่ถูกชกขึ้นชกแทน
  6. เล่นกันจนกว่าจะแพ้ ชนะกันหมด ถ้าฝ่ายใดแพ้ ต้องยอมให้ฝ่ายชนะชก แล้วใช้เดินไปไหน ๆ ตามต้องการ

ตัวอย่างปริศนาคำทาย ในกิจกรรมขนานน้ำ

ปริศนาคำทายเกี่ยวกับพืช ผลไม้

- น้ำหุงน้อย ห้อยปลายหลัก ตักก็เต็ม บัดก็เต็ม ตอบ มะพร้าว  
(กระอมน้อย ๆ ห้อยอยู่ปลายหลัก ตักก็เต็มไม่ตักก็เต็ม)
- ชุ่มลุ่มเต้าขา มีคำลอบตัว ตอบ ชนุน  
(กลม ๆ เต้าขา มีคารอบตัว)
- สูงเต้าจ้าง เกิดลูกทางหัว สูงเต้าจ้งเกิดลูกทางข้าง ตอบ กกล้วยและข้าวโพด  
(สูงเต้าข้าง เกิดลูกทางหัว สูงเต้าหัว เกิดลูกทางข้าง)
- บิดทาง ช้องโอ๊ก ตอบ หน่อไม้  
(บิดที่ทาง ร้องโอ๊ก)

ตัวอย่าง เพลงประกอบการสอน

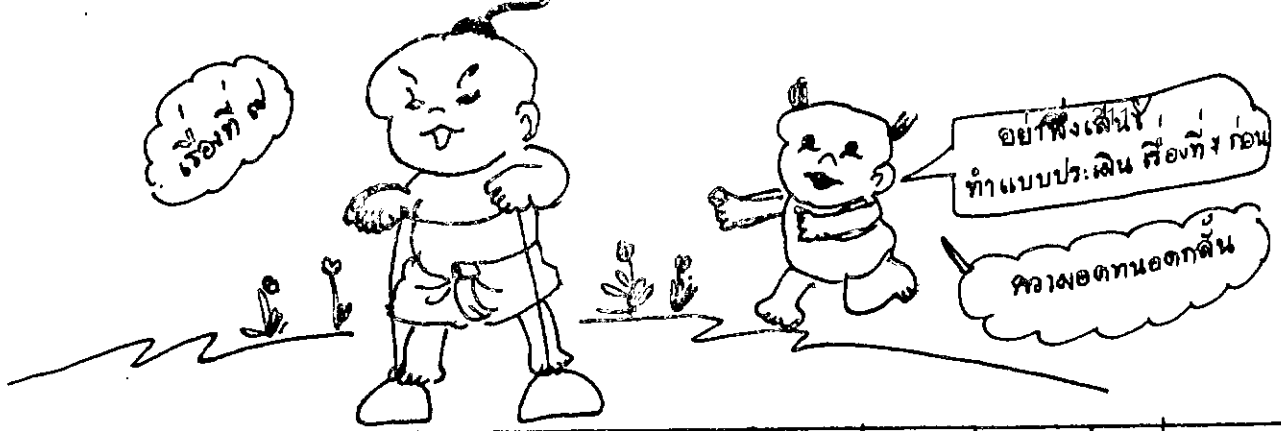
เพลงออกทนนอะหนู

ทำนอง หยุดโลก  
เนื้อร้อง พรรณี

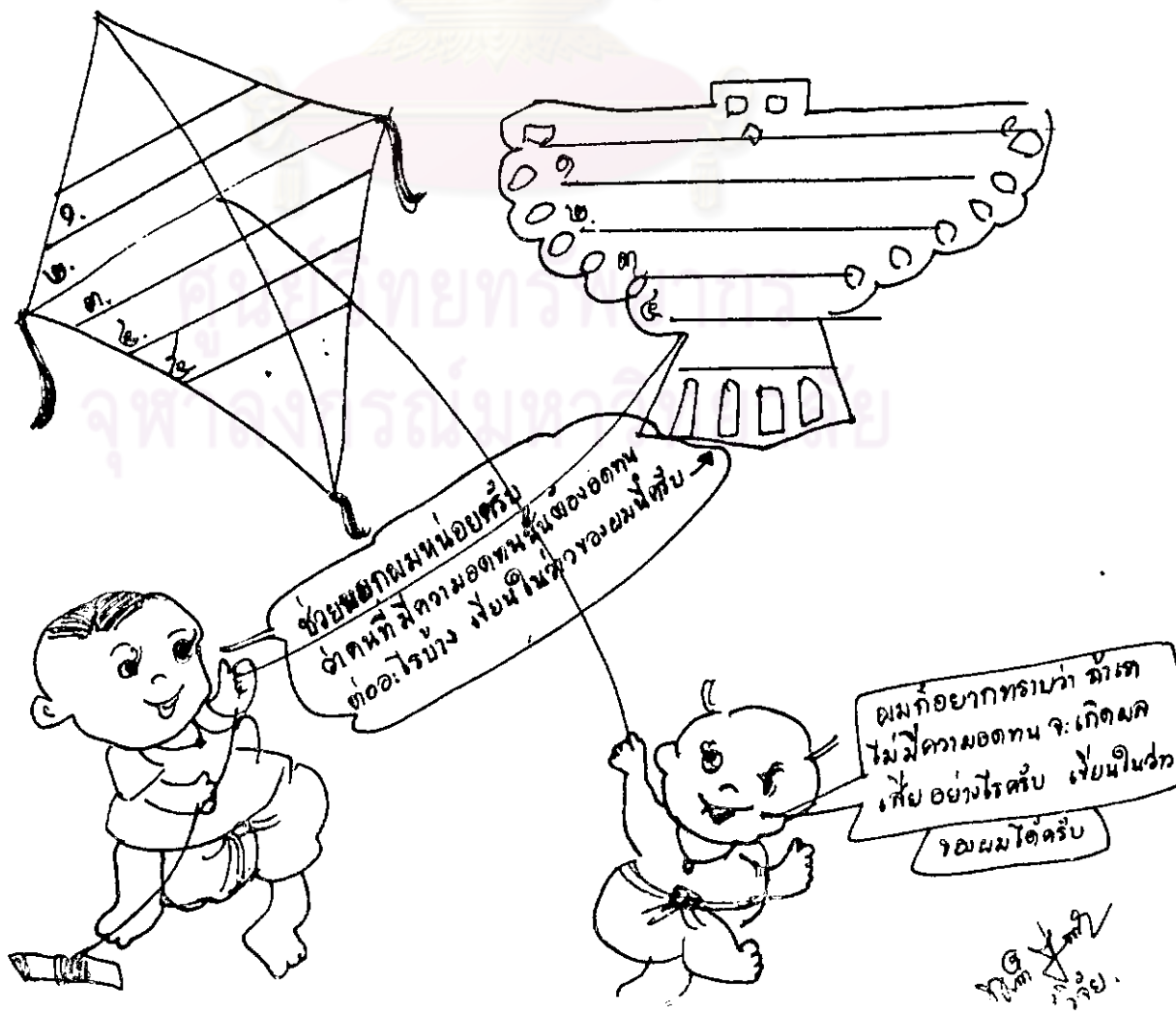
สร้อย    ล่า ล่า ล้า ล่า ล่า ล่า ล้า ล้า ล่า ล่า ล่า ล่า ล่า ล่า  
          ล่า ล่า ล่า ล่า ล่า ล่า ล้า ล่า ล่า ล่า ล่า ล่า ล่า ล่า

- |  |   |
|--|---|
| <p>1) ฝึกคนไว้ให้ใจเข้มแข็ง<br/>ของที่ไหนเราไม่ย่อภาค<br/>เพื่อนจะล้าไม่ว่าอะไร<br/>ไม่น้อยใจเมื่อถูกวิจารณ์ (สร้อย)</p> | <p>2) ฝึกคนไว้อย่าให้โมโห<br/>งานมากโยเราก้ทนไหว<br/>จะลำบากซักหน่อยเป็นไร<br/>ออกทนนไว้จิตใจสบาย (สร้อย)</p> |
|--|---|





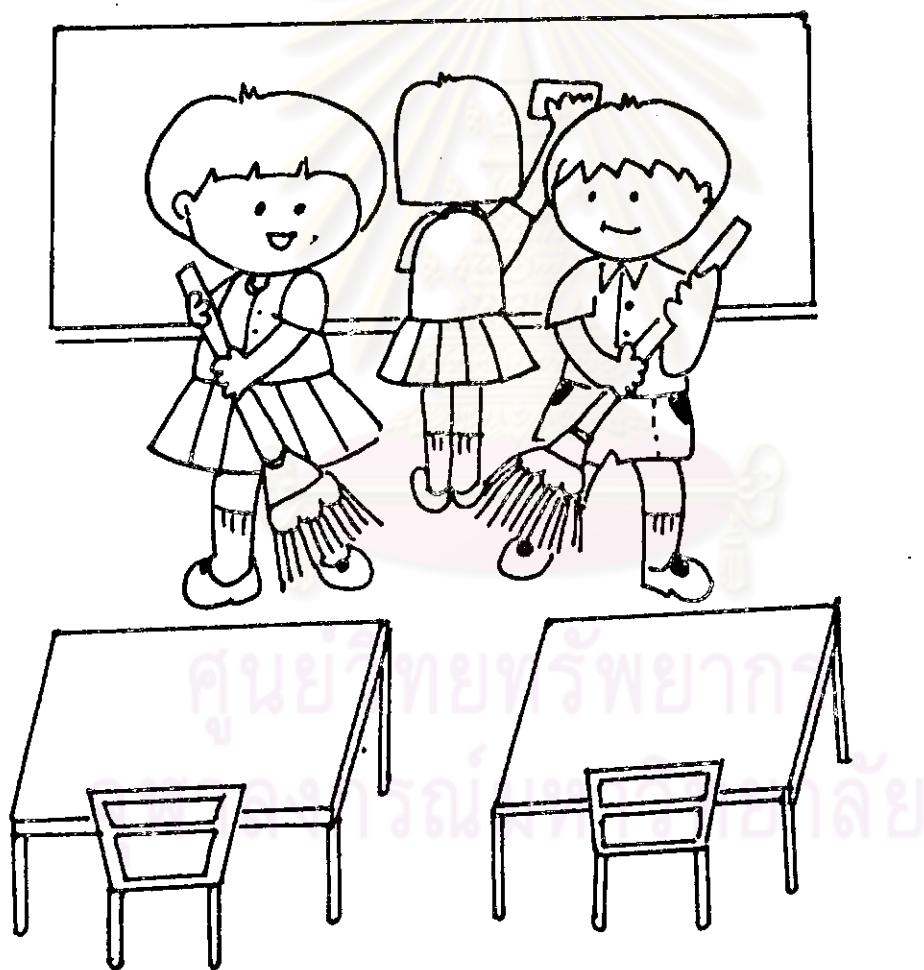
ข้อ	พฤติกรรม	ใช่	ตัดสิน ไม่ใช่	ไม่ใช่	รับทราบ
๑.	มีกรบ้านมาก ต้องอดทน ทำให้เร่ร่อน				ผู้ปกครอง
๒.	ทำงานศิลปะครั้งแรกไม่ดี ก็เอาทิ้งไปไม่ต้องทำอีก				
๓.	พ่อแม่ให้ช่วยเหลือย่น้อง ขณะที่ทำงานไม่อยู่บ้าน ก็ต้องทำ				
๔.	ปวดฟันเพราะกินลูกกวาดมาก จึงต้องร้องครวญคราง				ครูประจำชั้น
๕.	อยากจะฝึกเดินไม่ก้าวเก่งให้เก่งต้องมีความอดทน				
๖.	เมื่อเพื่อนวิจารณ์ผลงานของเรา ยังไม่ดี ก็รู้สึกน้อยใจ				เพื่อน
๗.	ทำเพื่อนมาล้อเลียน เพื่อแซะแหย่ เตะ โหม่ง เคาะ: การทัก				
๘.	กลัวฝึกทำสมาธิ ต้อง ปิ้งคัมจิตโร และอารมณ์ ของตัวเองได้				
๙.	ถ้าอยากได้จักรยาน ต้องรบรหา พ่อแม่ ให้ซื้อทันที				
๑๐.	ถ้าอยากได้เกมกดไฟฟ้า ก็ต้องร้องไห้ เพื่อให้พ่อแม่ซื้อ				



นางสาว  
วิไล

# • แผนการสอนที่ ๘ •

## ความไม่เห็นแก่ตัว



## แผนการสอนที่ 8 เรื่อง ความไม่เห็นแก่ตัว

### มโนทัศน์ทางจริยธรรม

ผู้ที่เสียสละประโยชน์ส่วนตน เพื่อประโยชน์ส่วนรวม เป็นคนที่น่าสรรเสริญ และยอมรับนับถือในทุกสังคม ผู้ที่มุ่งแสวงหาแต่ประโยชน์ส่วนตน โดยไม่คำนึงถึงส่วนรวม ย่อมถูกประณามว่า เป็นคนเห็นแก่ตัว ทำให้สังคมเดือดร้อน

### จุดมุ่งหมาย

1. บอกความหมาย และความสำคัญของความไม่เห็นแก่ตัวได้ถูกต้อง
2. ยกตัวอย่างการกระทำที่แสดง ความไม่เห็นแก่ตัว และเห็นแก่ตัวในการเล่น "แบด" ได้
3. เปรียบเทียบการกระทำในชีวิตประจำวันของคนเห็นแก่ตัว และไม่เห็นแก่ตัวได้
4. อธิบายผลที่เกิดจากการกระทำของคนเห็นแก่ตัว และไม่เห็นแก่ตัวได้
5. วางแนวปฏิบัติตน เพื่อฝึกการกระทำที่ไม่เห็นแก่ตัวได้

### คุณสมบัติที่ต้องการเน้น

1. ความสามัคคี
2. ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
3. ความยุติธรรมมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
4. ความเมตตากรุณา
5. ความรับผิดชอบ

### เนื้อหา

ความไม่เห็นแก่ตัว หมายถึง การกระทำที่ไม่หวังเอาประโยชน์ของตนฝ่ายเดียวแต่คำนึงถึงประโยชน์ของผู้อื่นด้วย เพื่อศุภงไว้ซึ่งความเป็นธรรม ความเสมอภาค และความสมคุณุศลทางธรรมชาติ เช่น การไม่ทำลายทรัพยากรธรรมชาติ, สาธารณสมบัติ หรือ เอาเปรียบผู้อื่น เพื่อความสบายของตน



การทำประโยชน์ส่วนรวม หมายถึง ประโยชน์ที่ทำเพื่อผู้อื่น หรือ เพื่อส่วนรวม รวมถึงการบำเพ็ญสาธารณประโยชน์ เช่น การร่วมมือกันสร้างสะพาน ถนน ศาลาพักผ่อน เป็นต้น การกระทำดังกล่าวให้ประโยชน์ต่อเรา และผู้อื่นด้วย เพราะแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เมื่อทำให้จิตใจสบาย

#### ความสำคัญของความไม่เห็นแก่ตัว

- ความไม่เห็นแก่ตัว ทำให้การทำงานส่วนรวมเป็นไปด้วยดี ประสิทธิภาพสำเร็จ ไม่มี ความขัดแย้ง
- คนที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มากกว่าประโยชน์ส่วนตัว สังคมย่อมจะยกย่อง และ ทำให้ตัวเองมีความสุข จิตใจสบาย

#### ผลเสียของคนที่ไม่เห็นแก่ตัว

- คนที่ไม่เห็นแก่ตัว เป็นการเอาเปรียบผู้อื่น จึงเป็นที่รังเกียจของสังคม
- คนที่ไม่เห็นแก่ตัว เป็นคนที่ไม่น่าคบค้าสมาคม

#### การกระทำที่แสดงถึงความเห็นแก่ตัว เช่น

1. นำของใช้ที่ใช้ร่วมกัน มาเก็บไว้ใช้คนเดียว
2. จับสัตว์น้ำในเขตหวงห้าม
3. เค็ดดอกไม้ใน ร.ร. ใส่แจกันห้องเรียน
4. กวาดขยะกองไว้หน้าบ้านคนอื่น หรือบนถนน
5. หิ้วเปลือกผลไม้อกจากรถบัส
6. วางของขายบนทางเท้า
7. ใช้ถนนหลวงเป็นลู่วิ่งรถ
8. บ่อนทำลายชาติ เช่น ทำบัตรปลอมให้คนต่างดาว, โกงกินสินบน, หลบหนีการ เสียภาษีรายได้
9. รับซื้อของโจร
10. ครอบงำสมาชิ หรือเบียดเบียนคนอื่น ๆ
11. หลงตัวเองในสิทธิ และตำแหน่งอำนาจหน้าที่

## วิธีสอนและกิจกรรม

ครูจัดสภาพบรรยากาศแบบพื้นบ้าน บริเวณศาลาจริยธรรม พร้อมกับติดตั้งป้ายนิเทศ เรื่อง "ความไม่เห็นแก่ตัว"

### 1. ขั้นนำ (10 นาที)

- 1.1 ครูเปิดเทปเพลง ตาอินกระตานาให้นักเรียนฟัง
- 1.2 ครูขออาสาสมัคร 2 คน แสดงบทบาทสมมติเป็น ตาอินและตานา ประกอบเพลง
- 1.3 ครู และนักเรียนสนทนาถึงการกระทำของตาอิน และตานา
- 1.4 ครูตั้งคำถาม ความไม่เห็นแก่ตัว บนกระดาน และชี้ถามนักเรียนถึงความสำคัญ ความหมาย และลักษณะของคนที่ไม่เห็นแก่ตัว

### 2. ขั้นสอนและกิจกรรม (50 นาที)

- 2.1 ครูศึกษาภาพการเล่น "แนค" 4 ภาพ คือการเล่นแนคบก, แนคอง, แนควง, และแนคแปดเสา
- 2.2 ครูแจกชิ้นว่านภาพการเล่นแนคทั้ง 4 ชนิด ให้นักเรียน คนละ 1 ชิ้น แล้วให้นักเรียนนำมาเรียงเพื่อให้ได้กลุ่ม ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ กลุ่มใดสามารถรวมกลุ่มได้สั้เร็วก่อน ครูตัดสินให้ชนะ
- 2.3 ครูและนักเรียน สนทนาถึงประสบการณ์การเล่น แนค
- 2.4 ครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มคิดกิจกรรมประกอบจังหวะในชั้นอบอุ่นร่างกาย 5 นาที
- 2.5 ให้แต่ละกลุ่มทำกิจกรรมอบอุ่นร่างกาย พร้อม ๆ กัน กลุ่มละ 5 นาที ครูสังเกตการทำงานของกลุ่ม
- 2.6 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม กำหนดกติกาการเล่น แนคตามที่กลุ่มได้รับ ครูคอยสังเกตพฤติกรรม
- 2.7 ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่ม สาธิตการเล่น

- 2.8 ศึกษารายชื่อผู้สังเกตการณ์ กลุ่มละ 1 คน เพื่อคอยสังเกตพฤติกรรมการเล่น
- 2.9 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการเล่นพร้อม ๆ กัน กำหนดเวลาเล่น 10 นาที
- 2.10 ครูเป้าหมายทวิตให้สัญญาณหมดเวลาเล่น ให้ผู้สังเกตการณ์รายงานผลการสังเกตการณ์และนักเรียนช่วยกันสรุปผลที่ได้รับจากการเล่น และครูชี้วัดถึงการรักษาและถ่ายทอดมารดาวัฒนธรรมเห็นปานกันการเล่นเห็นเมืองของเด็กภาคเหนือ

3. ขั้นอภิปราย (20 นาที)

- 3.1 ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความเห็นแก่ตัว จากการเล่น "แคน" ชนิดต่าง ๆ
- 3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลจากการกระทำที่เห็นแก่ตัวในการเล่น "แคน"
- 3.3 ให้นำภาพตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวันด้านต่าง ๆ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 ภาพ ให้แต่ละกลุ่มเขียนเหตุการณ์ที่เกิดจากการกระทำที่เห็นแก่ตัวจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่ได้จากภาพ โดย
  - สมาชิกในกลุ่มเสนอปัญหา
  - รวบรวมปัญหา
  - ช่วยกันห้พิจารณาหาสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหา
  - เสนอผลงานในกลุ่มให้เพื่อนนักเรียนในชั้นทราบ

<u>ภาพตัวอย่าง</u>	
ภาพที่ 1	ภาพการทิ้งขยะ
ภาพที่ 2	ภาพการตัดไม้ทำลายป่า
ภาพที่ 3	ภาพการเขียนหนังสือ
ภาพที่ 4	ภาพการทำงานกลุ่ม

- 3.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มเสนอปัญหา และวิธีแก้ไข

### 3.5 ครูถามคำถาม ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

- ความไม่เห็นแก่ตัวก่อให้เกิดผลดีต่อสังคมอย่างไร
- ความเห็นแก่ตัวทำให้สังคมเดือดร้อนอย่างไร

## 4. ขั้นสรุปและนำไปใช้ (10 นาที)

### 4.1 ครูสรุปผลดีของความไม่เห็นแก่ตัว

### 4.2 ครูให้นักเรียนอ่านพระราชนิพนธ์ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 เรื่อง พระร่วง ข้อความตอนหนึ่งว่า

"อย่าเห็นแก่ตัวมัวพะวง  
 ลุ่มหลงริษยาไม่ว่าควรที่  
 อย่าต่างคนต่างแข่ง แย่งกันดี  
 อย่าให้ช่องโหล่รี ทุ่ม่งร้าย  
 แม้เราริษยากันและกัน  
 ไม่ช้าพลันจะพากันฉิบหาย  
 ระวังการยุยงส่งร้าย  
 นั้นแหละเครื่องทำลายสามัคคี"

### 4.3 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปความเข้าใจให้ได้ว่า "ผู้เสียสละประโยชน์ส่วนตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม เป็นคนที่น่าสรรเสริญและยอมรับนับถือในทุกสังคม ผู้ที่มุ่งแสวงหาแต่ประโยชน์ส่วนตน โดยไม่คำนึงถึงส่วนรวม ย่อมถูกประณานว่าเป็นคนเห็นแก่ตัว ทำให้สังคมเดือดร้อน"

### 4.4 ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิ คำกลอน เรื่อง ความไม่เห็นแก่ตัว

เกิดมาทุกทุกคน	ต่างรักตน ของของตัว
แต่อย่างเสมอเมามัว	เห็นแก่ตัวจนน่าชิง
สิ่งใดพอแบ่งได้	ก็ปันให้คนอื่นบ้าง
ดีกว่าเหลือทิ้งขว้าง	ทั้งยังสร้างทางน้ำใจ
บางคนของคนช้อน	ของเพื่อนอันว่าอยากได้
งกก พกเก็บไว้	ไม่ให้ใช้ก็ยังดี
บ้างมีเงินเหลือใช้	บอกเพื่อนได้ว่าไม่มี
บุคคลประเภทนี้	ใครต่อใครไม่อยากจะคบ

## 5. ขั้นตอนสอบ ให้นักเรียนทำแบบประเมินตัวเอง

### การประเมินผล

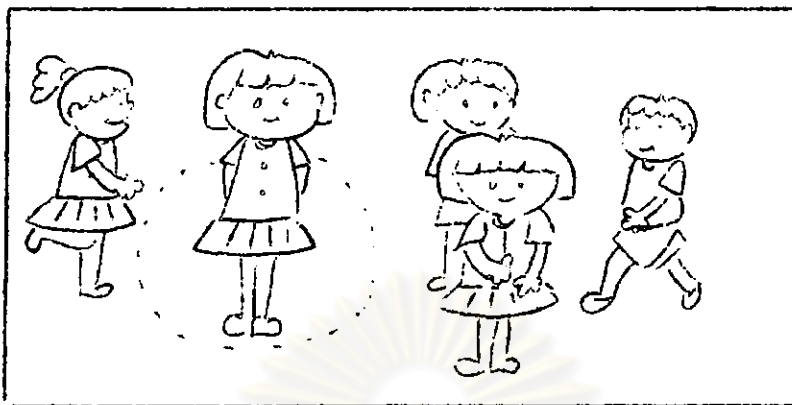
1. สังเกตการรวมกลุ่ม
2. สังเกตการทำงานกลุ่ม
3. สังเกตพฤติกรรมการเล่น
4. สังเกตการยอมรับหัวข้อวิจัย
5. สังเกตจากการยกตัวอย่าง ความไม่เห็นแก่ตัว และความไม่เห็นแก่ตัวที่ได้จากการเล่น
6. สังเกตจากการเสนอปัญหา และแนวทางแก้ไขจากภาพที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน
7. สังเกตจากการตอบคำถาม
8. สังเกตจากการสรุปความ และวางแนวทางการปฏิบัติตนไม่ให้เกิดการเห็นแก่ตัว

### สื่อการเรียน

1. เทปเพลง ตาอินกะตานา
2. ภาพการ์ตูน แผ่น 4 ภาพ
3. ชิ้นส่วนภาชนะการเล่นแม่กลอง 5 ชิ้นส่วน รวม 20 ชิ้นส่วน
4. ภาพการกระทำด้านต่างๆ ในชีวิตประจำวัน 4 ภาพ
5. แผนภูมิคำกลอน

ศูนย์วิทยุวิทยุ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก



การเล่นแนตบก

จำนวนผู้เล่น

5 คน

สถานที่เล่น

บริเวณสนามหญ้า มีขอบเขตกำหนด

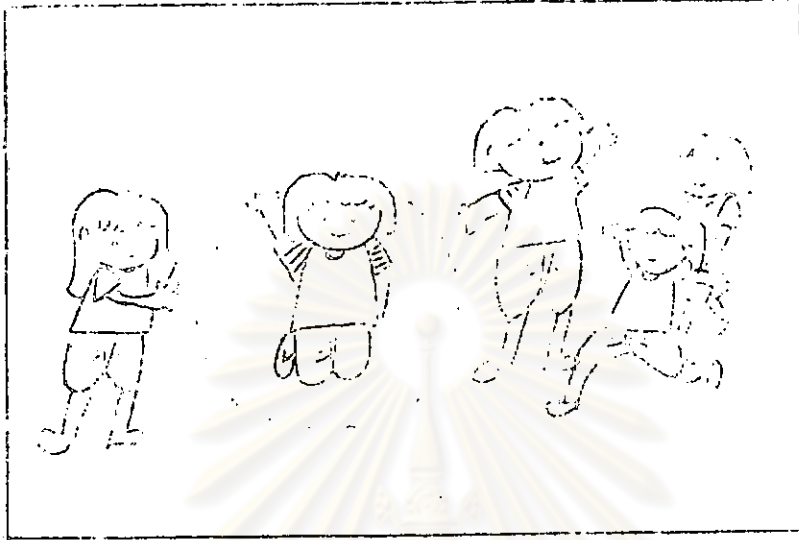
วิธีเล่น

1. เลือกผู้ที่จะได้เป็น "แนต" ด้วยการ โอ-วา-แป๊ะ และโตโป้ง คนที่เหลือคนสุดท้ายได้เป็น "ตัวแนต"
2. ตัวแนตคอยไล่แตะผู้เล่นฝ่ายหนึ่ง โดยเริ่มถามว่า "ตีละยัง" (พร้อมหรือยัง) ถ้าฝ่ายหนึ่งทุกคนบอกว่า "ตีแล้ว" (พร้อมแล้ว) ผู้ที่เป็นตัวแนต ก็ต้องพยายามวิ่งไปแตะ
3. แต่ถ้าฝ่ายหนึ่ง หนีขึ้นเมก (ที่ปักซึ่งซีกเป็นวงกลมไว้) แนตก็ไม่มีสิทธิ์เข้าไปในวงได้
4. เมื่อมีคนหักมาก แนตมีสิทธิ์จะไล่ออกได้ด้วยการงอแขนขึ้นข้างหนึ่ง แล้วใช้มืออีกข้างหนึ่ง ตบตรงข้อศอกที่งอขึ้นนั้น พร้อมกับร้องว่า "บง บง บง คนโตปลงเป็นแนต 5 ต่ำ" คนที่หักอยู่บนเมก ก็จะวิ่งหนี แนตก็วิ่งไล่จับได้ ผู้ที่ถูกจับก็กลายเป็นตัวแนต ต่อไป

บทร้อง เวลา แนตไล่จับ

ไม้ไล่ชื้อตัน	ชื้อน้ำมันสิบชวด
ชื้อลวดสิบตำ	ชื้อม้าสิบหาง
ชื้อก้างสิบหัว	ชื้องัวสิบหลัก
ชื้อบฏักสิบอัน	ไล่ชื้อตันเตือเน่อ

## การเล่น แหนดอง



จำนวนผู้เล่น

5 คน

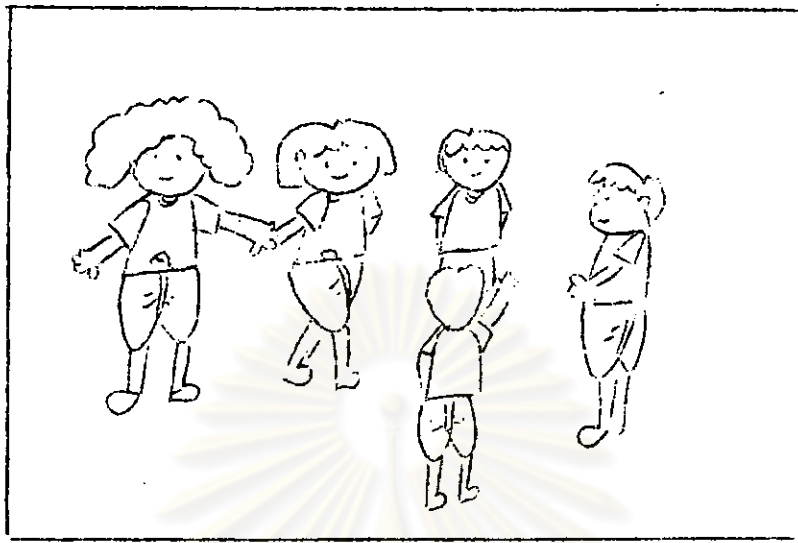
สถานที่เล่น

บริเวณสนามหญ้า กำหนดขอบเขตที่แน่นอน

วิธีเล่นและกติกา

1. เหยิงทายเลือกผู้เล่นเป็นตัวแหนด โดยการ โอ-วา-เอ๊ะ และโค-โป้ง คนที่เหลือคนสุดท้ายได้เป็น "หัวแหนด"
2. ตัวแหนด ต้องคอยไล่ตะะ ผู้เล่นฝ่ายหนึ่ง โดยเริ่มถามว่า "ฟ้าละยัง" (หรือหรือยัง) ถ้าฝ่ายหนึ่งทุกคนบอกว่า "ฟ้าแล้ว" (พร้อมแล้ว) ผู้ที่เป็นตัวแหนดต้องพยายามวิ่งไปตะะ
3. ถ้าฝ่ายหนึ่ง นั่งลงพร้อมกับผู้อื่นขึ้นมาแล้วพูดว่า "อง" ผู้เป็นแหนดไม่สามารถเข้าไปตะะได้ ต้องรอให้ลุกขึ้นมาเสียก่อน
4. ถ้าถูกแหนดตะะ หรือจับได้ จะต้องรับช่วงในการเป็นตัวแหนดรอบใหม่ต่อไป  
(บทร้องไล่จับ ร้องเช่นเดียวกับการเล่น แหนดบก)

## การเล่น แคนคอง



จำนวนผู้เล่น

5 คน

สถานที่เล่น

บริเวณสนามหญ้า กำหนดขอบเขตให้แน่นอน

วิธีเล่นและกติกา

1. เลือกผู้เล่นเป็น "ตัวแคนค" เช่น เกี่ยวกับการเล่น แคนคก, แคนคอง
2. กติกามีว่า ขณะที่ผู้เป็นแคนคกำลังวิ่งไล่และคนใดคนหนึ่งอยู่ คนอื่น ๆ จะต้องยืนล้อมวงอยู่ที่ใดที่หนึ่งจะกระตุก กระตักไม่ได้ จนกว่าผู้เป็นแคนค จะเข้ามาใกล้
3. เมื่อตัวแคนคไม่สามารถไล่และได้ ก็มีสิทธิ์จะไล่และผู้ที่ยืนล้อมวงได้โดยการพุดีให้ออกจากการล้อมวง คือ มง มง มง คนใดบ่ออกจากวง เป็น แคนค 5 ต่ำ"
4. เมื่อฝ่ายหนึ่งออกจากวงกันแล้ว แคนคมีสิทธิ์ไล่จับได้
5. การยืนล้อมวงนั้นคนหนึ่งสามารถยืนได้เพียง 3 ครั้งเท่านั้น ถ้าทำผิด กติกาต้องเปลี่ยนเป็นตัวแคนคแทน

(บทร้องประกอบการเล่น ร้องเช่นเดียวกับการเล่นแคนคก หรือ แคนคอง)



## การเล่น แคนแปดเสา



จำนวนผู้เล่น

5 คน

สถานที่เล่น

บริเวณที่ตีต้นไม้ ที่มีต้นไม้อยู่ใกล้ ๆ กัน 4 ต้น

วิธีเล่นและกติกา

1. เลือกผู้เล่นที่จะเป็นตัวแทน เช่นเดียวกับ การเล่นแคนตก, แคนดอง และแคนวาง
2. ผู้ที่ไม่ได้เป็น ยึดต้นไม้ไว้ใช้แทนเสา กนละ ๑ ต้น
3. เมื่อผู้เป็นแทน เตรียมพร้อมจะวิ่งไล่ โดยพูดว่า "มง มง มง กนใด บ้ายเสา กนนั้นค้าย"
4. ผู้ที่ยึดเสาอยู่จะต้องวิ่งแลกเปลี่ยนเสากัน ตัวแทนก็จะวิ่งไล่แทน แต่ถ้าสามารถจับเสาได้ ผู้ที่เป็นเจ้าของเสาจะห้องเปลี่ยนเป็นแทนแทน



เรื่องที่ดี



เราต้องไม่เห็นแก่ตัว  
นะคับ

ทำแบบประเมินตนเอง  
เพื่อนนี้ให้จริงนะคับ

ข้อ	พฤติกรรม	ใช่	ตัดสิน ไม่ได้	ไม่ใช่
๑	การทำงานกลุ่มจะสำเร็จได้ ต้องทำคนเดียว			
๒	เก็บของใช้ส่วนตัว ซ่อนไว้ กลัวเพื่อนจะขโมย			
๓	ไม่ต้องการของ ของคนอื่น เพราะตัวเองก็มีใช้แล้ว			
๔	ทำธุรกรรมหน้าที่ ไม่หลบหนี ไม่ก่อน			
๕	แย่ง ของเล่นจากเพื่อน แม้ว่าจะได้เล่นแล้วก็ตาม			
๖	ต้องรักตัวเอง มากกว่ารัก ฟังคุณ			
๗	โกง เพื่อนขณะเล่น เพื่อต้องการเอาชนะ			
๘	ไม่ทำงาน แต่ มาบอกครูก่อนที่ ได้ช่วยเพื่อนทำแล้ว			
๙	ททชระะไปกองไว้ หน้าห้องคนอื่น			
๑๐	เอาของใช้ ของส่วนตัวไป ใช้คนเดียว			

รับทราบ

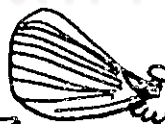
ผู้ปกครอง

ครูประจำชั้น

เพื่อน

• คนที่ไม่เห็นแก่ตัว จะเกิดผลดีกับตัวเองคือ

๑. \_\_\_\_\_
๒. \_\_\_\_\_
๓. \_\_\_\_\_



ถูกแล้วสิ

Miss Hand  
ผู้วิจัย

เรียน \_\_\_\_\_

เนื่องด้วย ดิฉัน นางสาว พรรณี สุวักดิ์ทิ ทำล้งดำเนินการวิจัยเรื่อง

"การเปรียบเทียบมีนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นเมือง

ของเจ๊กภาคเหนือ กับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวง

ศึกษาธิการ"

ในการนี้ ดิฉัน จึงขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจ

แบบล่อบว้ดมีนทัศน์ทางจริยธรรม ซึ่งมีทั้งหมด ๘ เรื่อง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอขอบพระคุณเป็น  
อย่างสูง มา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

นางณี สุวักดิ์ทิ

(นางสาว พรรณี สุวักดิ์ทิ)

## แบบสอบวัด มโนทัศน์ทางจริยธรรม

- เรื่องที่ ๑. ความรับผิดชอบ
- เรื่องที่ ๒. ความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา
- เรื่องที่ ๓. ความเชื่อเพื่อเพื่อนพ่อแม่และเสียสละ
- เรื่องที่ ๔. ความเมตตาากรุณา
- เรื่องที่ ๕. ความซื่อสัตย์สุจริต
- เรื่องที่ ๖. ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
- เรื่องที่ ๗. ความอดทนอดกลั้น
- เรื่องที่ ๘. ความไม่เห็นแก่ตัว

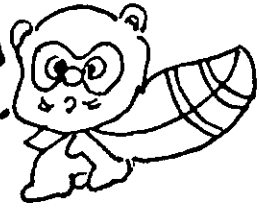


## คำแนะนำสำหรับครู

### ขั้นตอนในการทดสอบมีรายละเอียดดังนี้

1. ครูแจกแบบสอบ และกระดาษคำตอบให้นักเรียนทุกคน
2. ครูสนทนากับนักเรียนว่า "วันนี้ครูมีการ์ตูนสนุก ๆ หลายเรื่องมาอ่านให้นักเรียนฟัง ขอให้ให้นักเรียนดูภาพ ทั้งใจฟังและทำความเข้าใจคำสั่งของครู ค่อยไปให้นักเรียนทดลองทำตัวอย่างก่อน"
3. ให้นักเรียนนำกระดาษเปล่า มาปิดรูปภาพทางด้านขวามือ
4. ให้นักเรียนดูภาพทางด้านซ้ายมือ 3 ภาพ ครูอ่านข้อความใต้ภาพที่ 1 และซักถามนักเรียน เมื่ออ่านจบแล้วครูถามนักเรียนว่า "ในเรื่องนี้เด็กชาย หรือ (เด็กหญิง) .... เป็นคนดีหรือไม่" นักเรียนตอบ (คนดี) ครูถาม "เขาเป็นคนดี เพราะเขาทำอะไรอย่างใด และนักเรียนเห็นหน้าแบบนี้หรือไม่"
5. ครูอ่านข้อความในภาพที่ 2 และ 3 พร้อมกับซักถามนักเรียนเช่นเดียวกับข้อที่ 4
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า การกระทำของการ์ตูนในภาพที่ 1, 2, 3 เป็นคนดี เพราะเขาทำอะไรประพฤติกุศลและปฏิบัติตนในเรื่อง... เหมือนกัน
7. ให้นักเรียนเปิดกระดาษทางด้านขวามือแล้วนำมาปิดภาพทางด้านซ้ายมือ ฟังครูอธิบายต่อไปว่า ครูจะอ่านข้อความในภาพ ข้อ ก ข ค และ ง ให้นักเรียนฟังนักเรียนคิดว่าข้อใดที่การ์ตูนมีความประพฤติและปฏิบัติตนเหมือนในภาพทั้งสามทางด้านซ้ายมือ ทั้งที่นักเรียนได้ฟังไปแล้ว ถ้านักเรียนเลือกข้อใด (ครูเขียนให้ดูในกระดานดำ) ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายลงในกระดาษคำตอบ
8. ให้นักเรียนดูเลขคำตอบหน้าต่อไป
9. เมื่อนักเรียนทำตัวอย่างเข้าใจดีแล้ว ครูจึงดำเนินการสอบไปที่ละข้อ โดยที่ครูเป็นผู้อ่านให้นักเรียนฟัง ทั้งนี้เพื่อควบคุมตัวแปรด้านความสามารถในการอ่านของนักเรียน
10. เมื่อนักเรียนทำแบบสอบไปได้ ๘ ข้อ แล้วให้นักเรียนหยุดพักความคิดประมาณ 5 นาที แล้วทำการทดสอบเรื่องต่อไป

ก่อนจะทำ อ่านคำชี้แจงหน้านี้หน่อยนะครับ



๑. ทหารอาสาหรือสมัครมาปิดรูปการ์ตูนทางขวามือก่อนจ้ะ

๒. แล้วก็อ่านข้อความประกอบภาพการ์ตูนทางซ้ายมือทั้ง ๓ ภาพเลยนะ



๓. อ้อ! แล้วต้องติงจ้อบว่าภาพทั้ง ๓ นั้นได้กระทำความดีในเรื่องอะไร

๔. ชูช! เก่งจังเลย คิดได้แล้วใช่ไหม? ย้ายกระดานมาปิดภาพการ์ตูนทางซ้ายมือได้เลย



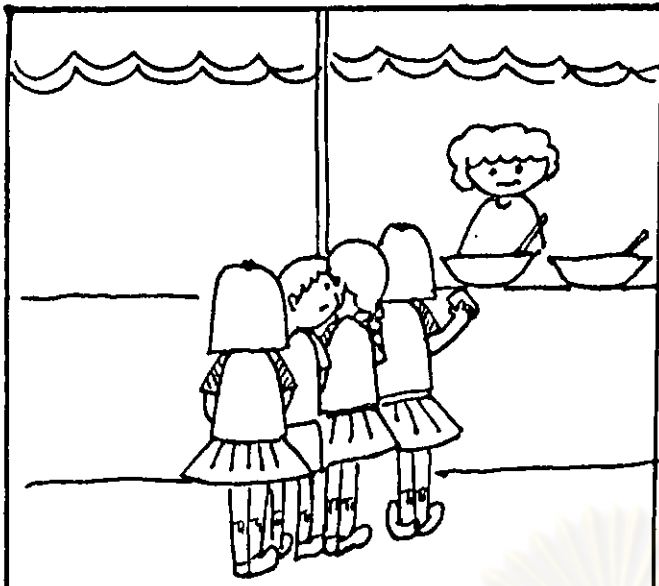
๕. อืม! พอถึงตอนนี้ต้องค่อยๆอ่านข้อความที่ประกอบภาพการ์ตูนทางขวามือทีละภาพนะครับ อย่าลืม คิดจ้อบว่า การ์ตูนเหล่านั้นได้กระทำความดีในเรื่องอะไรบ้าง

๖. เลือกภาพใดภาพหนึ่ง ที่มีทหารอาสาในเรื่องเดียวกันกับภาพทั้ง ๓ ทางซ้ายมือ (ภาพเดี่ยวเองนะ)



๗. เลือกได้แล้วใช่ไหม? ช่วย กากบาททับตัวอักษรในกระดานคำตอบที่ให้ไว้จ้ะ ขอบใจมากจ้ะ...

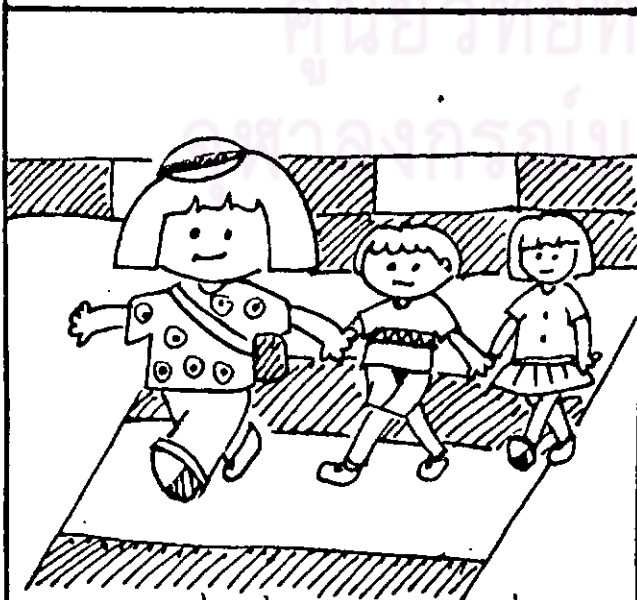
ค่อยๆคิด ค่อยๆทำให้ครบทั้ง ๘ เรื่องนะ การ์ตูนทั้งหมดเป็นเพื่อนคุณทั้งนั้น



๑. จิวและเพื่อนเข้าแถวซื้ออาหาร



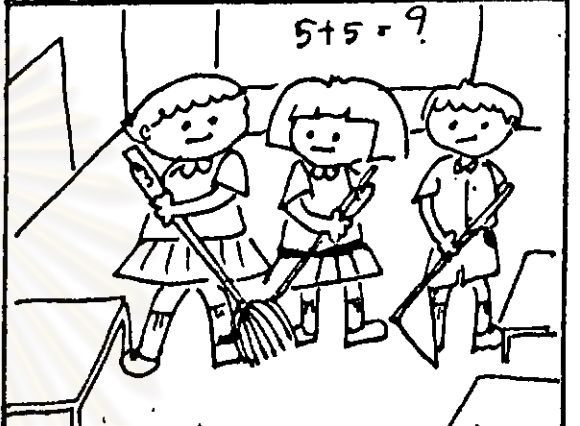
๒. จ๋อนถือธงนำแถว เดินกลับบ้าน



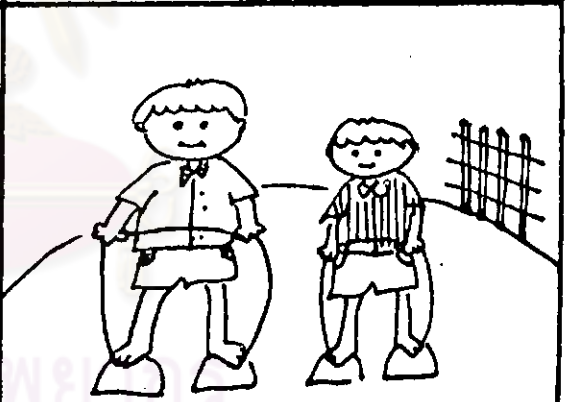
๓. แจ๋วพาน้องข้ามถนนตรงทางม้าลาย



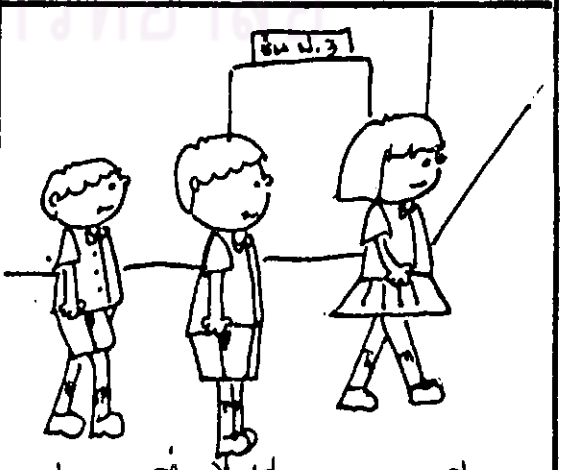
ก. แทนใจเพื่อม่อขอมมาโรงเรียนวันศุกร์



ข. โจงช่วยเพื่อนทำความสะอาดห้อง



ค. ต่อมชวนน้องเล่น "ตีบ่าก้อบเก็บ"

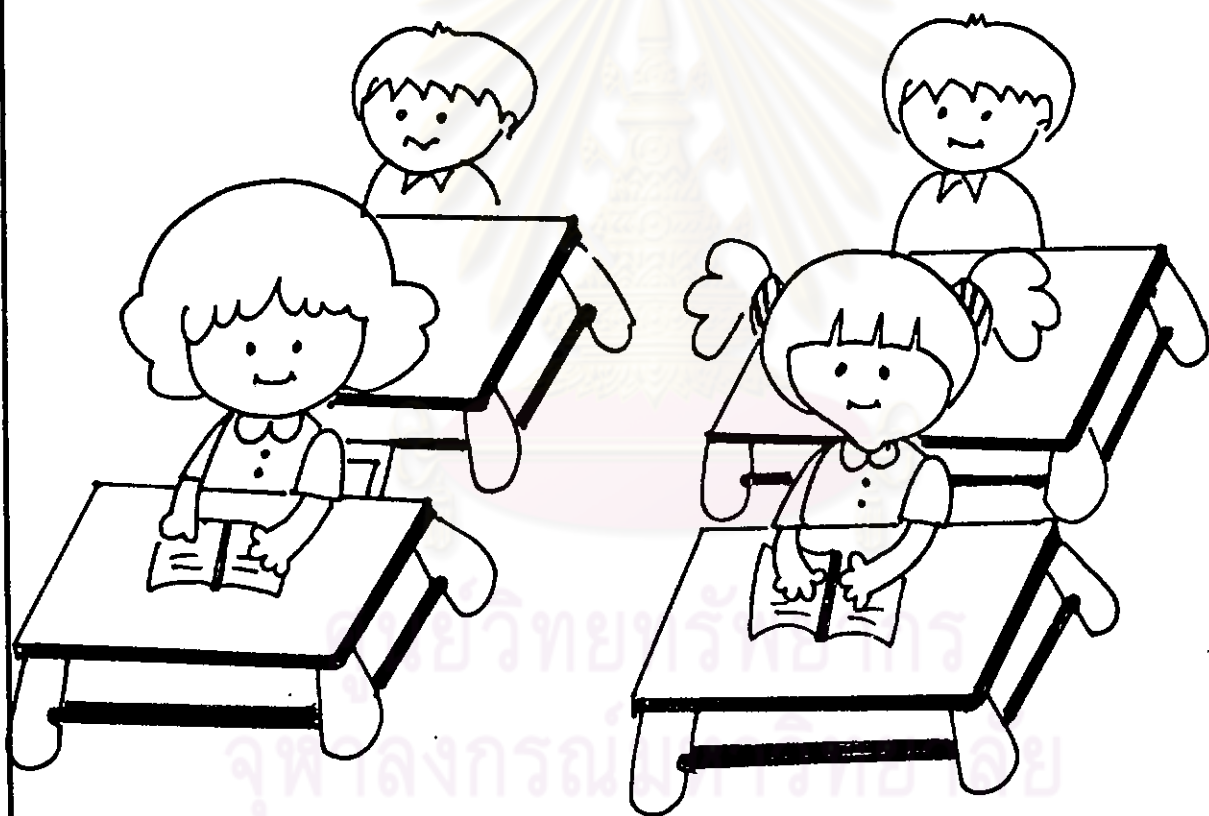


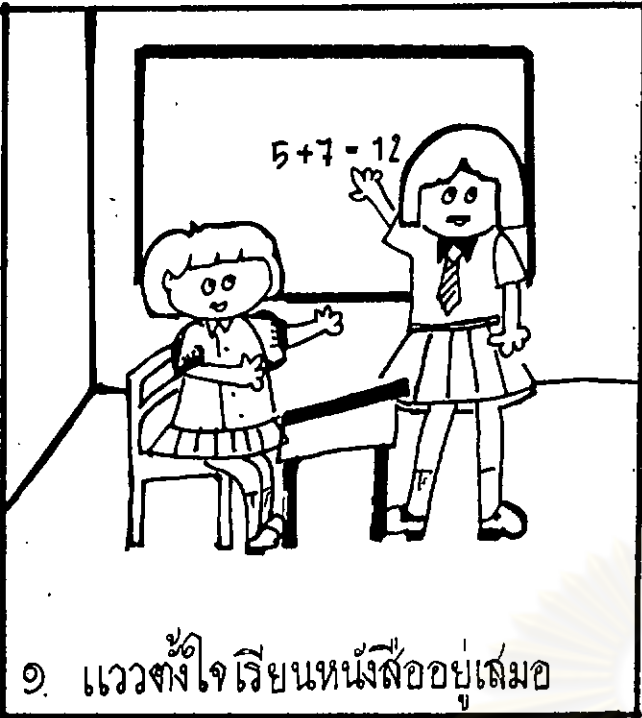
ง. ต่อมและเพื่อนม่อวิ่งบนอาคารเรียน



# เรื่องที่ ๑

## ความรับผิดชอบ





๑. แว่งตั้งใจเรียนหนังสืออยู่เล่มมอ



ก. ชุ่มเล่น "แนจบก" กับเพื่อนๆที่สนาม



๒. แหว่งจัดหนังสือก่อนไปโรงเรียน



ข. แหว่งไปโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ



๓. วิทย์ทำการบ้านด้วยตัวเองทุกครั้ง



ค. จัดน้ช้กถามเจ้าหน้าที่ก่อนจะเข้าห้อง



ง. โจ้ขอบคุณพี่แดงที่ให้ "ก่ดองถบ"



๑. โยซักผ้าที่ใส่แล้วให้สะอาด



๒. แอเก็บเสื้อผ้าของตัวเองเข้าตู้



๓. วิชาอาบน้ำก่อนไปโรงเรียน



ก. จำเอาข้าวให้กินทุกเช้า



ข. หล้าไปส่งจดหมายให้คุณพ่อ



ค. ทอนเดินกลับบ้านอย่างเรียบร้อย



ง. ทอนนำเสื้อผ้าของตนเองไปผึ่งแดด



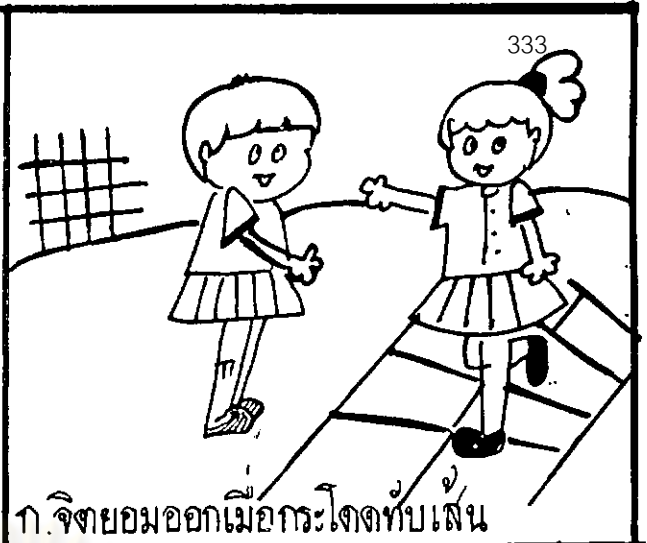
๑. อ่อนไม่เคาะแปรงลบกระดานข้างฝาห้องเรียน



๒. ผู้ดูแลและผู้ช่วยจัดป้ายวันปีใหม่ที่โรงเรียน



๓. วจมนไม่หักกิ่งไม้ ในโรงเรียนมาเล่น



ก. ใจตายยอมออกเมื่อกระโจดทับเส้น



ข. ซ้ำดีไม่ทำลายโต๊ะในโรงเรียน



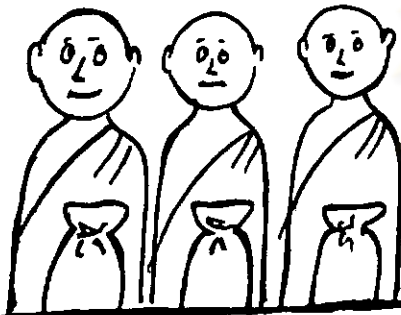
ค. ประหยัดเก็บเงินที่เหลือไว้กระปุก



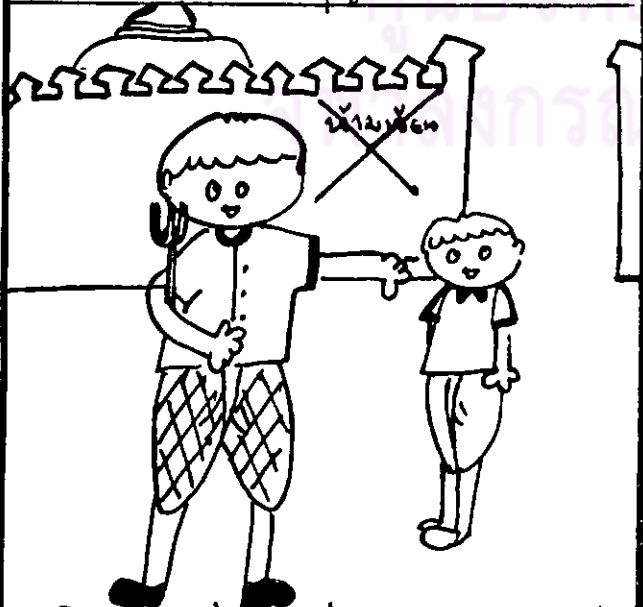
ง. นิดาไม่ลองสูบบุหรี่หรือดื่มสุรา



๑. ช่วยช่วยคนพ่อของดอกคาน้ำในหมู่บ้าน



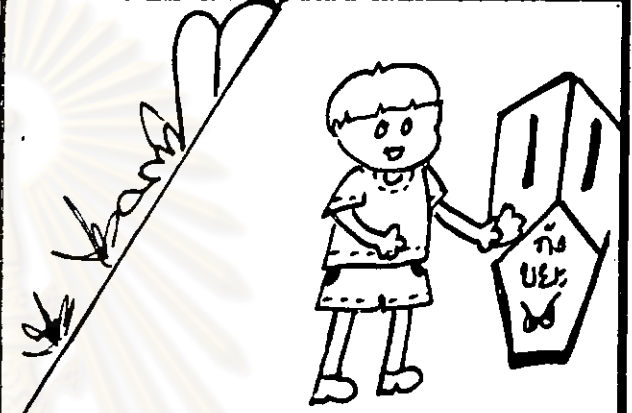
๒. ชิตาไปร่วมงานทำบุญ "งานก๋วยสลาก"



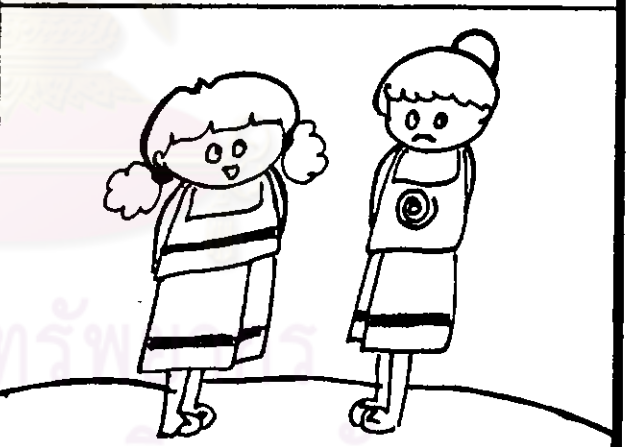
๓. โชติห้ามน้องไมให้ชิตาเขียนบนกำแพงวัด



ก. กล้าแบ่งแจกมิให้น้อง๒คน เท่าๆกัน



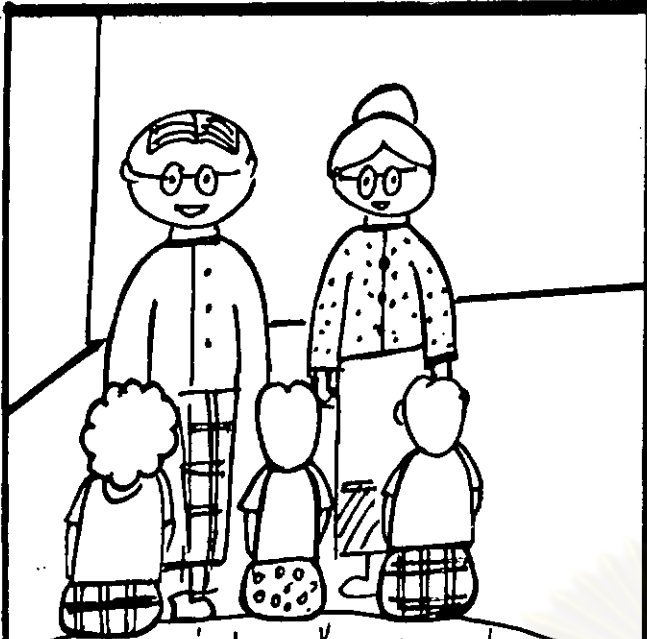
ข. เก่งทิ้งขยะลงในถังขยะที่วางข้างถนน



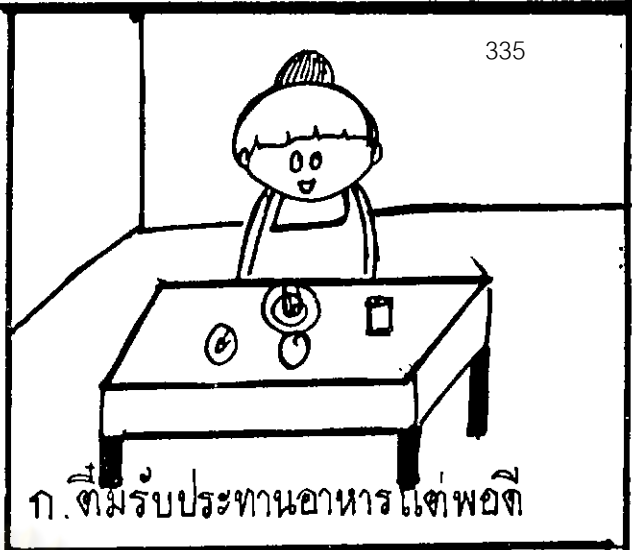
ค. อาจขอมรับพิงเมื่อขี่เมยขางลไป



ง. จาพพยายามท่องสูตรคูณจนถึงแม่ ๑๒.



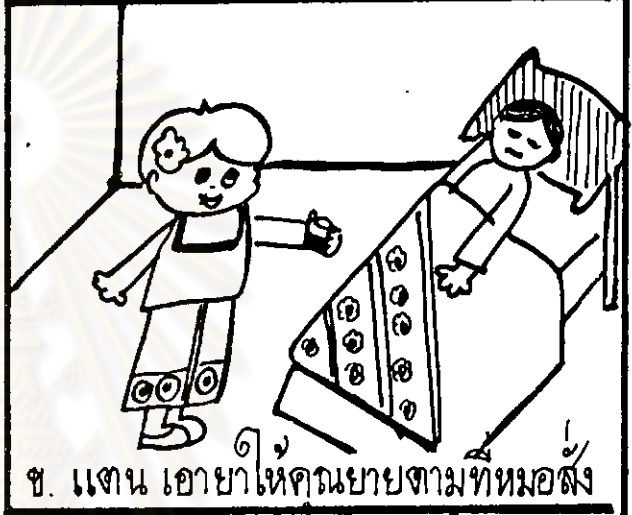
๑. ปุยและพี่ๆไปรตนำจำห้วคนป่คนยา



ก. ตีมรับประทานอาหารแต่พอดี



๒. ป้อมไปทำบุญตักบาตรวันเข้าพรรษา



ข. เจาน เอายาให้คนขายจากที่หมอส่ง



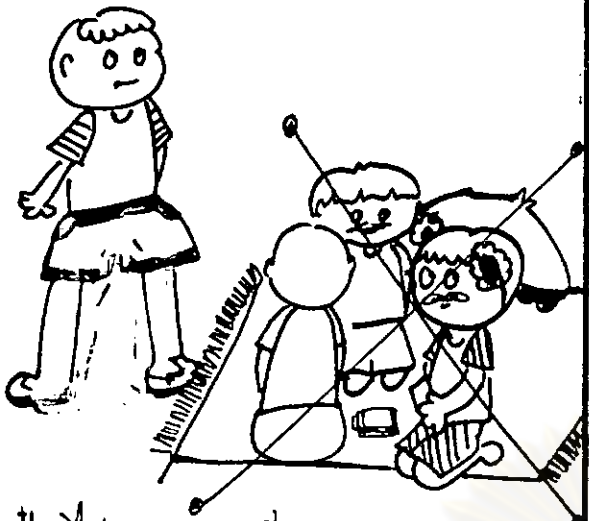
๓. ปุกและครอบครัวไปเวียนเทียนที่วัด



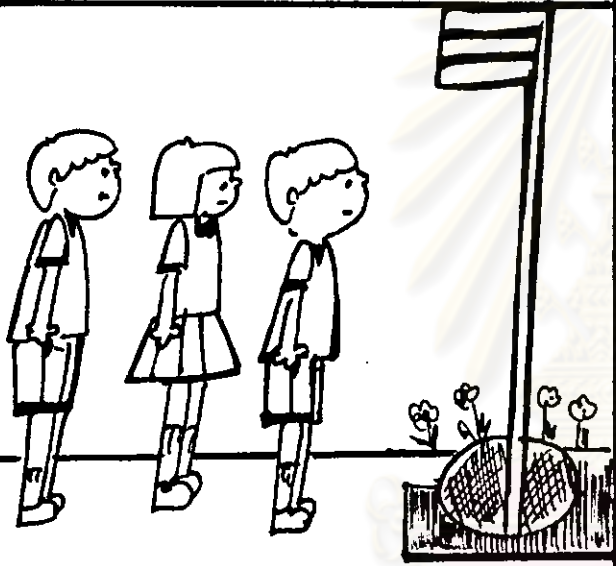
ค. ต้อยชวนกันไปทำบุญงาน "อินทขิล"



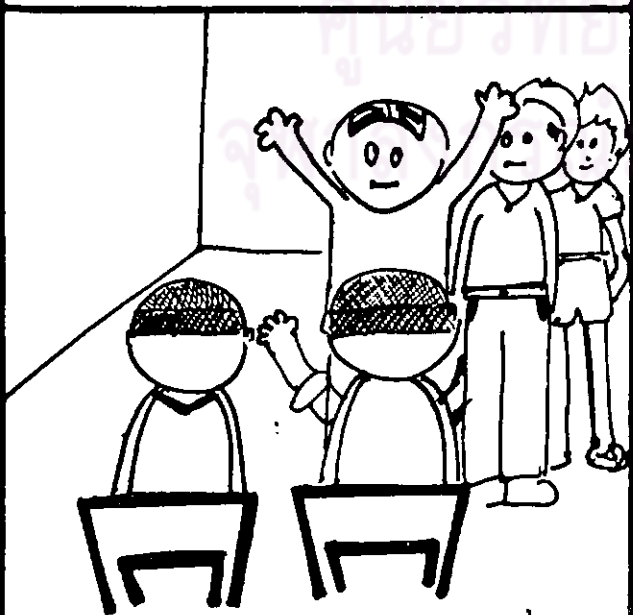
ง. ตุ่ม เกี้ยวหญ้าให้เจ้าทวยแม่อาคาค้ออน



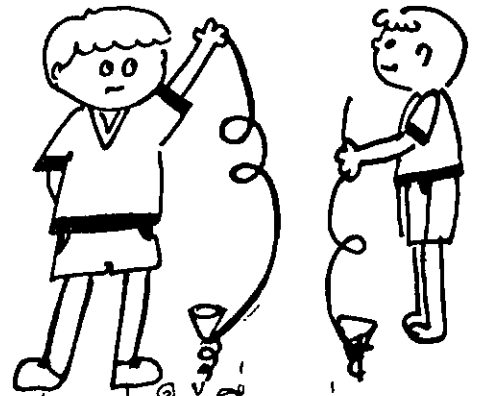
๑. ป๋องไม่เล่นการพนัน เพราะผิดกฎหมาย



๒. แก้วและเพ็ญเป็นตำรวจนครหลวงชาติไทย



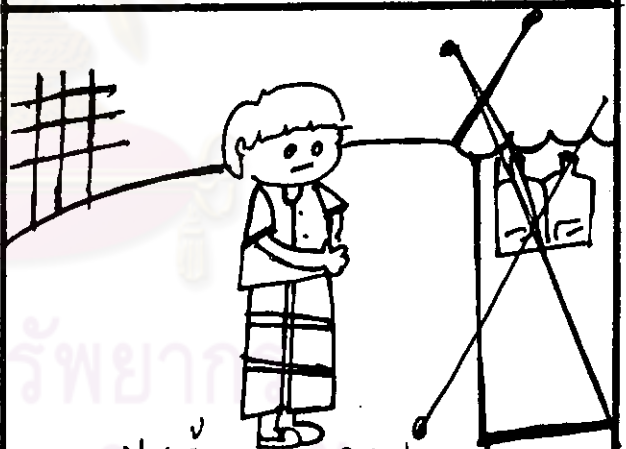
๓. แก้วอายุ ๑๗ ปี จึงไปรับคดีเด็กเป็นทหาร



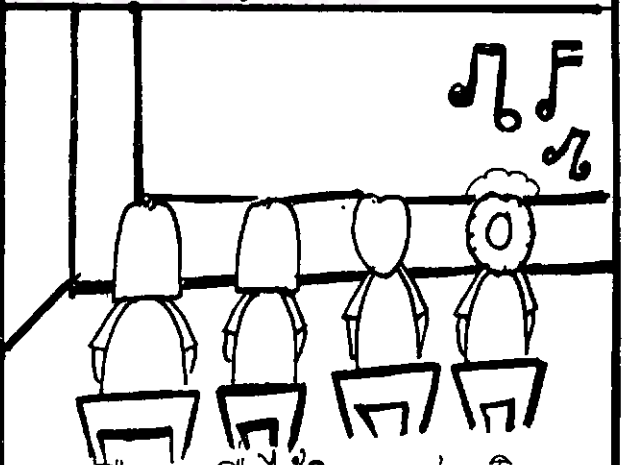
ก. โกวแบ่งลูกข่างให้เพื่อนเล่น



ข. ป๋องอ่านหนังสือก่อนเข้านอนทุกวัน



ค. แก้วไม่ซื้อลูกกาดที่โลโก้มารับประทาน



ง. เรายินตรงเมื่อได้ยินเพลงสรรเสริญ

## เรื่องที่ ๒

ความมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา







๑. นักเรียนป.๓ เข้าแถวฝึกกายบริหาร



๒. ขออนุญาตและเพื่อนเดินแถวเข้าห้องเรียน



๓. จิ้มเข้าแถวซื้อขนม



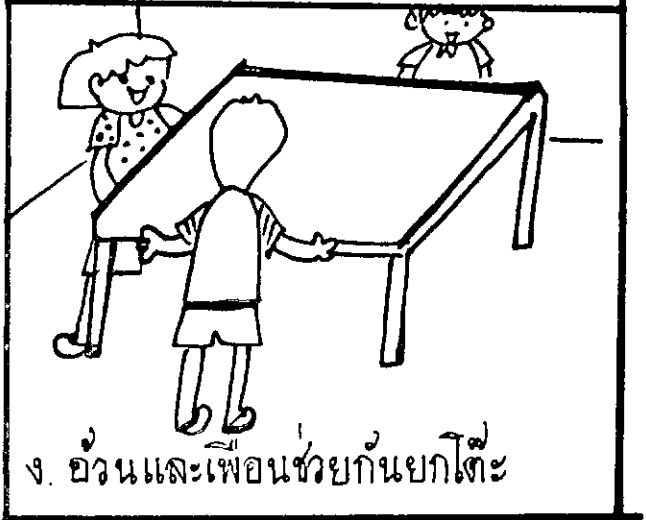
ก. แจ่มกราบเท้าแม่ในวันแม่แห่งชาติ



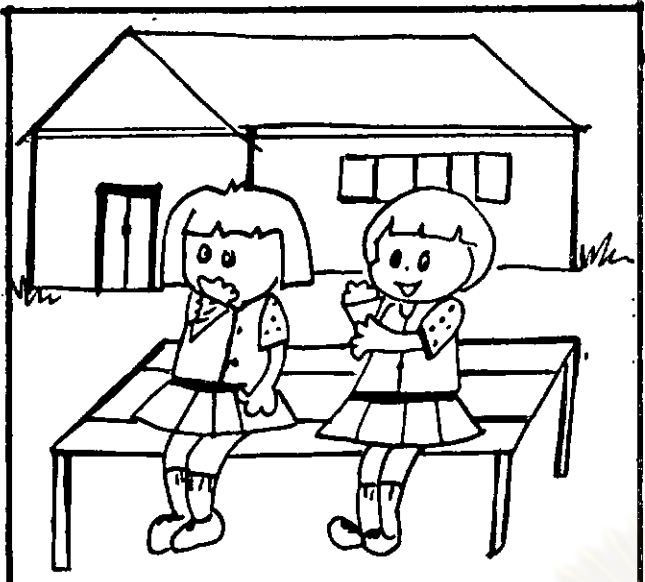
ข. ขอเข้าแถวขอเล่น "งัดสิ่งต่าง" กับเพื่อนๆ



ค. ฮ่องฝึกเล่น "มาจากคอก" ให้ชำนาญ



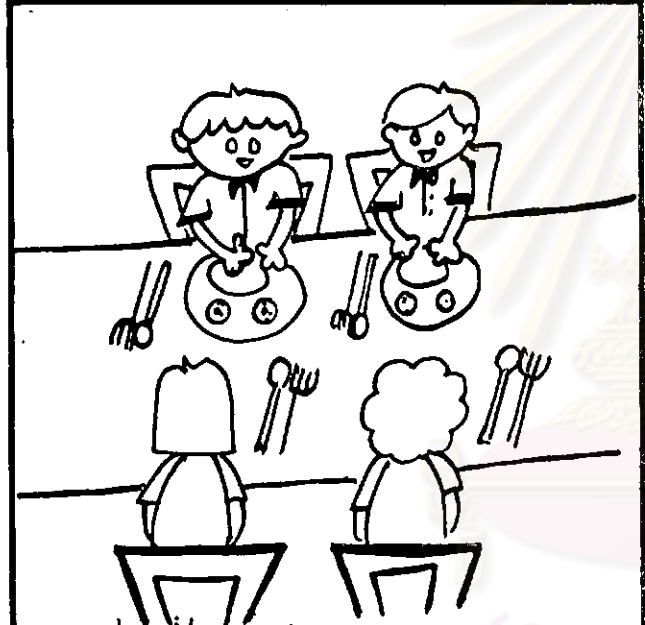
ง. ขอนและเพื่อนช่วยกันยกโต๊ะ



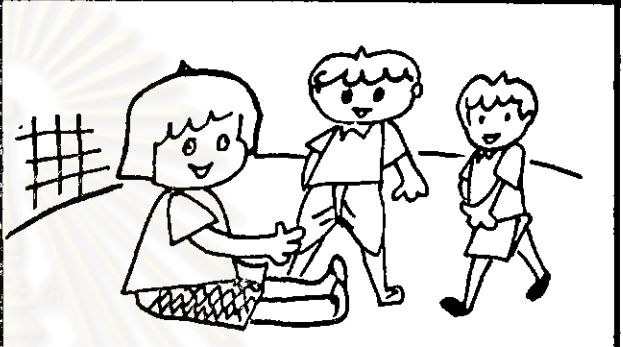
๑. เกศ และ กำนั่งกินไอศกรีมอย่างเรียบร้อย



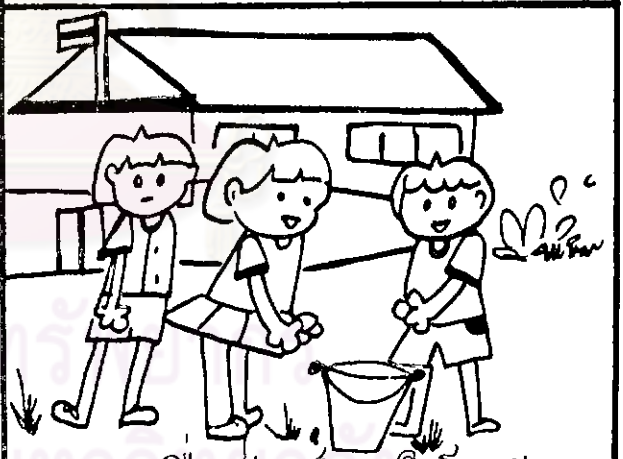
ก. ดมจันทร์ เล่น "ฮั๊ก" เธอไม่โกงเพื่อน



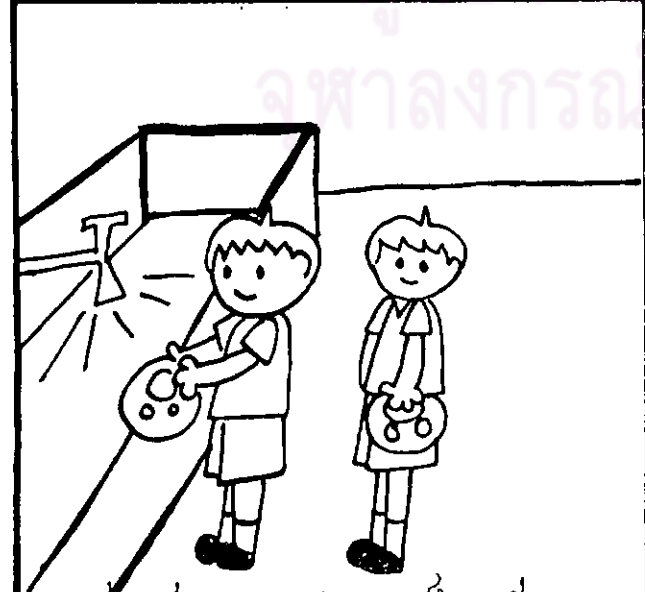
๒. เด็กๆ ไม่คุยกันขณะกินอาหาร



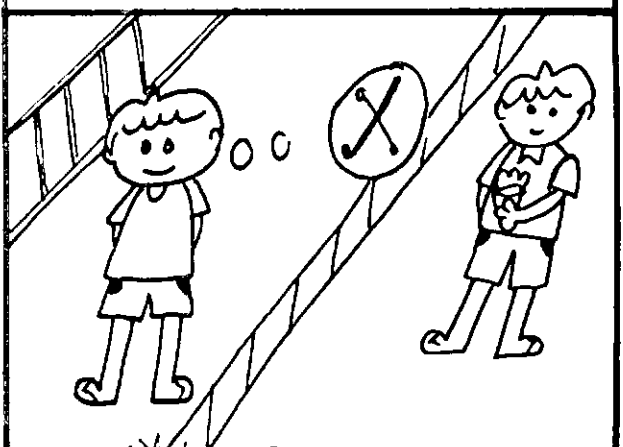
ข. นำพ่นเล่น "เสื่อขำหอย" เธอไม่ผลงเพื่อน



ค. พรและเพื่อนช่วยเก็บขยะในโรงเรียน



๓. จันทน์ล้างจานหลังกินเสร็จแล้ว



ง. เพชรไม่เดินกินขนมตามถนน



๑. ซ่อมยั้งเค้ชกระจาบลงถึงขยะทุกครั้ง



ก. ฝ่ายช่วยหยาบเชือกให้คณพอทำขิงข่า



๒. โต้งฝั้งเลื้อผ้าไว้้อย่างเป็นระเบียบ



ข. พลอยและคณแม่ไปช่วยงานบวชนาค



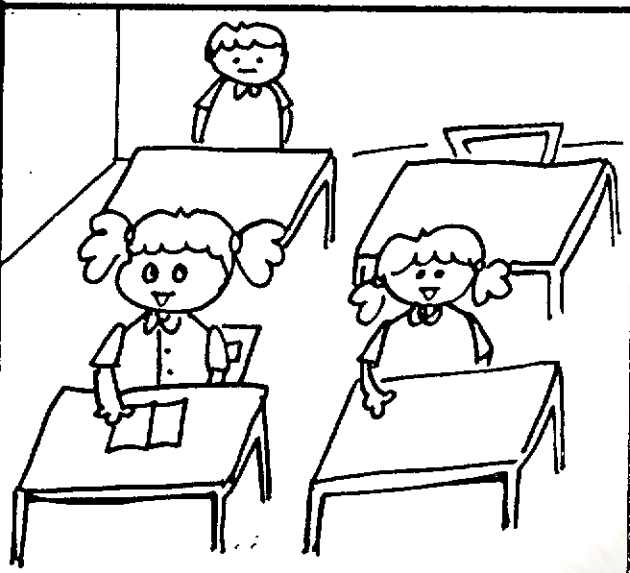
๓. กังและก้อยเดินก้มหัวเวลาผ่านผู้ใหญ่



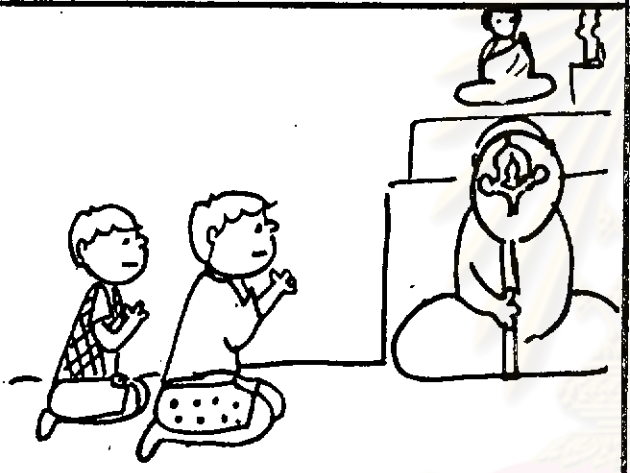
ค. เก้พับเลื้อผ้าลงตะกร้าอย่างเรียบร้อย



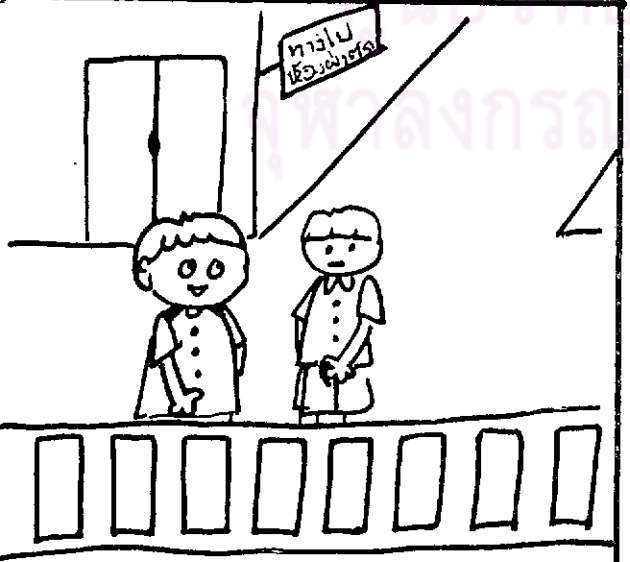
ง. แจงและเพ็ชร์ช่วยกันออกแรงดึงไม้ดึง



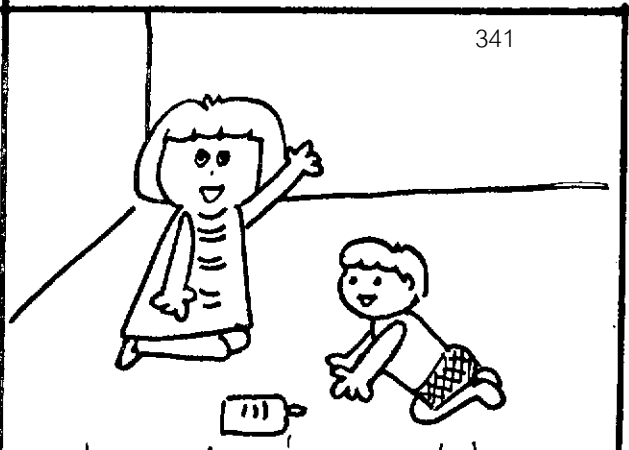
๑. จันทกรและเพื่อนนั่งเรียนอย่างเรียบร้อย



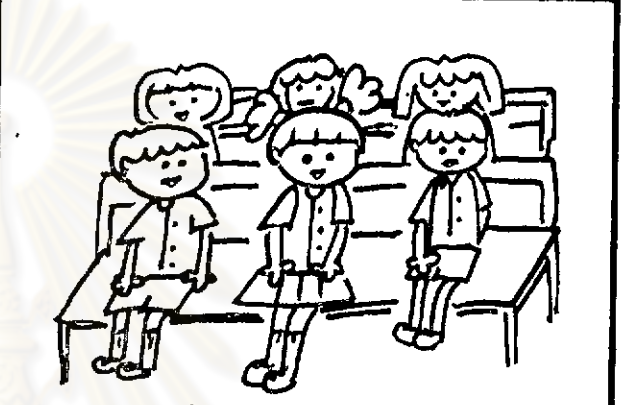
๒. ทนุย์และโหนดนั่งฟังพระเทศน์อย่างสำรวม



๓. เอกและไอไม่วิ่งเล่นในโรงพยาบาล



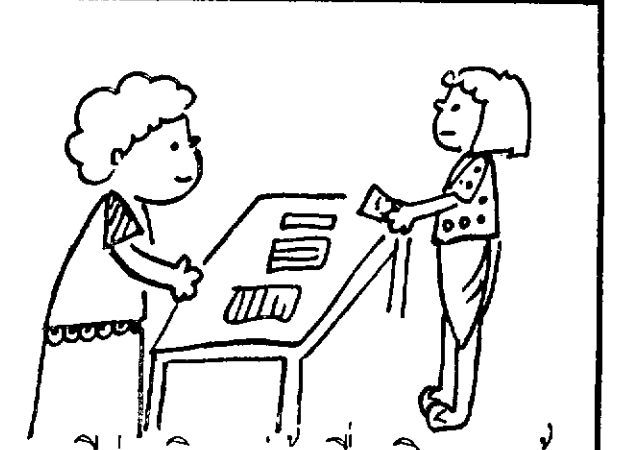
ก. นุ้ยจุดเทียนเอง เมื่อแม่ไม่อยู่บ้าน



ข. ปุ่มและป้อมไม่คุยกันในห้องประชุม



ค. มีนาเล่นเอง เล่น "กระโดดเชือก"



ง. มานีจ่ายเงินแม่ค้าแม่ขทัยของแล้ว



๑. แฉ่งและจัน เดินข้ามถนนตรงทางม้าลาย



๒. จ้อยเล่นขี้มำก้านกล้วยตามกติกาก



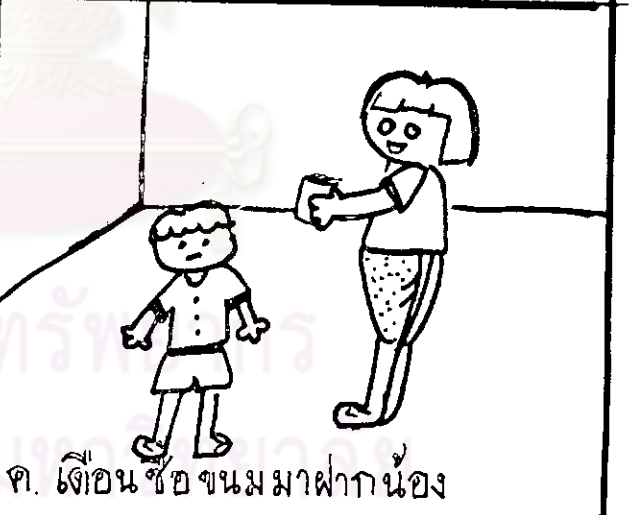
๓. จำพาน้องๆ เดินแถวกลับบ้าน



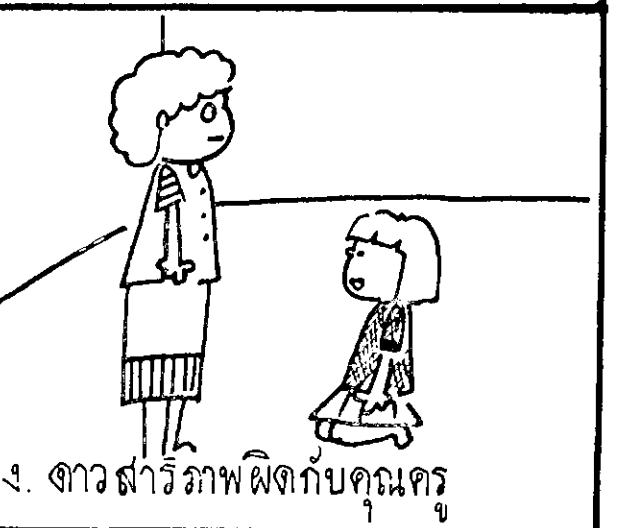
ก. ยอจและเพื่อนยืนเป็นแถวคอยรถเมล์



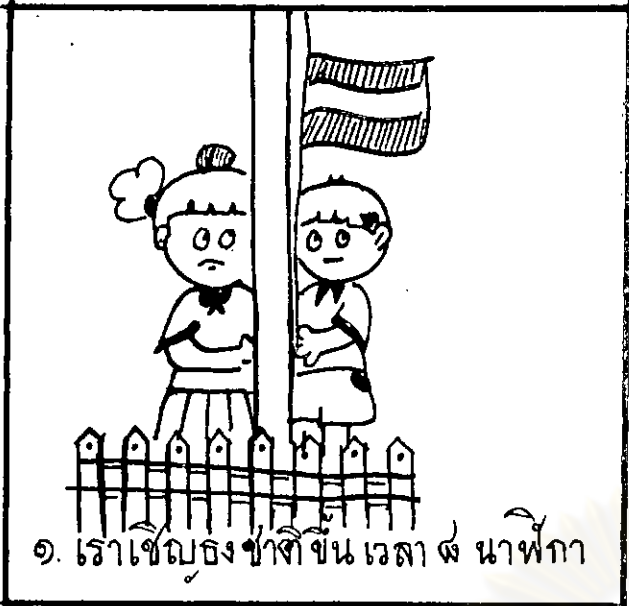
ข. แยมไม่ร้องไห้ เมื่อหมอมานัดวัดคีน



ค. เจ็อนซ็อนขนมมาฝากน้อง



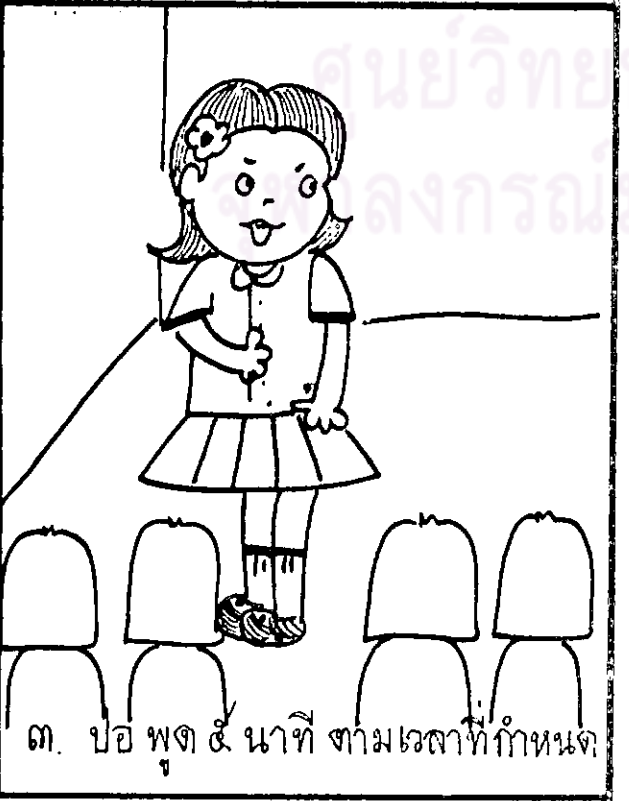
ง. จาวสารภาพผิดกับคุณครู



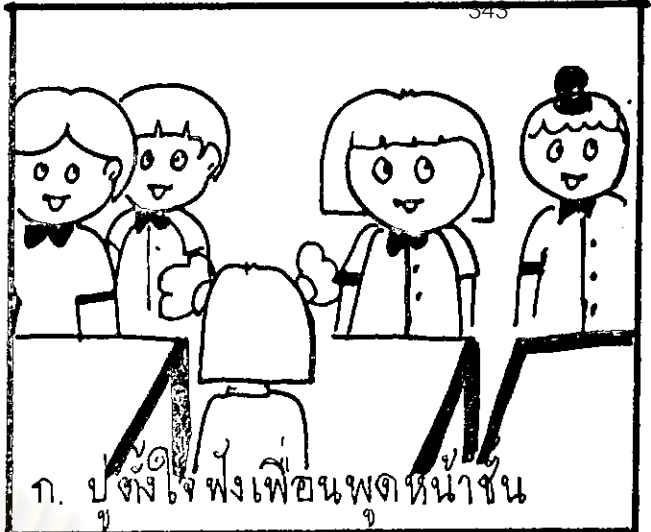
๑. เราเฉลิมธงชาติขึ้น เวลา ๘ นาฬิกา



๒. แกะ กลับบ้าน ตรงเวลา ไม่เกดไกล



๓. ปอ พง ๕ นาที ตามเวลาที่กำหนด



๔. ปอ พง เจ พง เพื่อนพด หน้าชั้น



๕. ปอ อาสา เป็น ตก เลอ จราจร



๖. พี่น และ พร ไป ขึ้นรถ ตาม เวลา ที่ นัดไว้



๗. เล็ก นำ ของ ของ มา ทราบ ขอ ย พร คุณ คร

# เรื่องที่ ๓

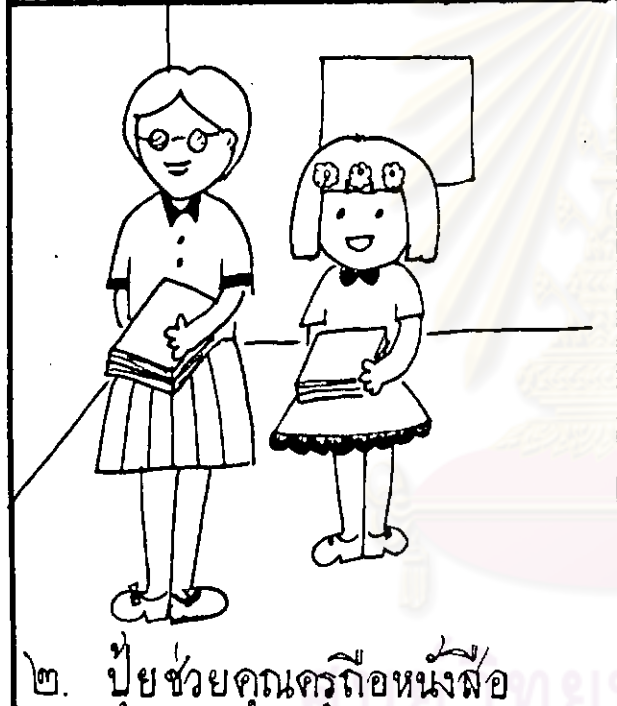
## ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



๑. จกววิ่งไปขอยาจากคุณครูมาให้จกว



๒. ป้ายช่วยคนกรถือหนังสือ



๓. นุ่นช่วยลุงคุณย่าข้ามถนน



ก. โย่งตั้งใจฟังกติกากการเล่นจากคุณครู



ข. ชัชช่วยพี่ชวง ำกน้ำใส่โย่ง

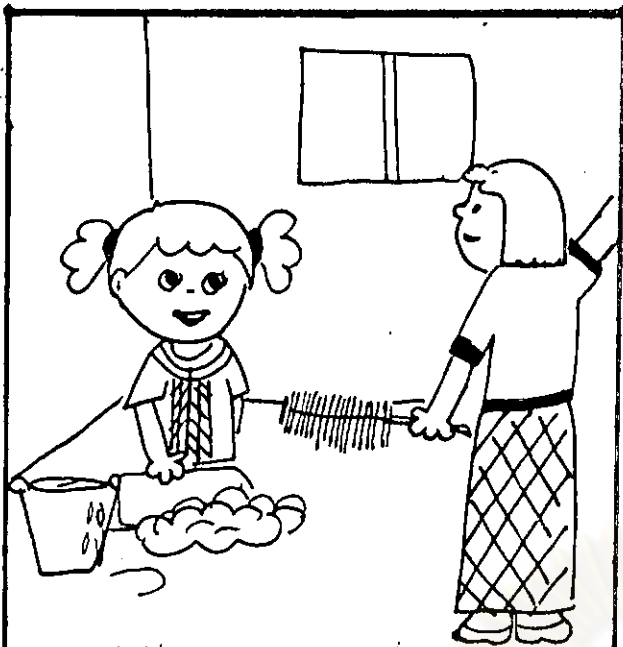


ค. ธิดาชวนหนิงเก็บเมล็ดมะขามาเล่น ออกก

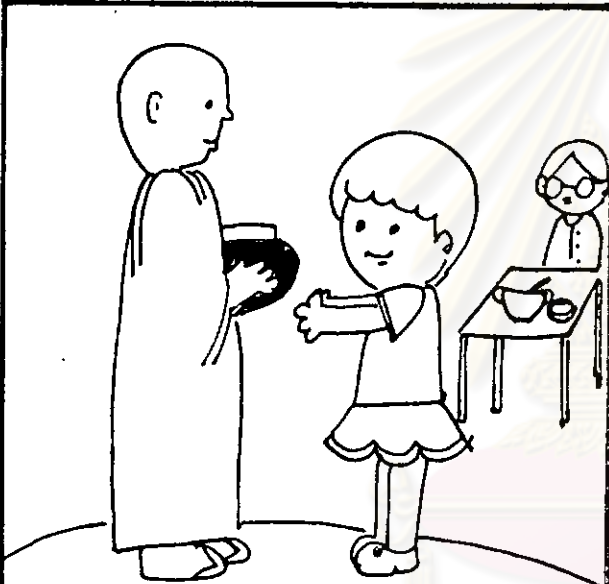


ง. จิมไม่แอบมองขณะเล่น "โพพพ"

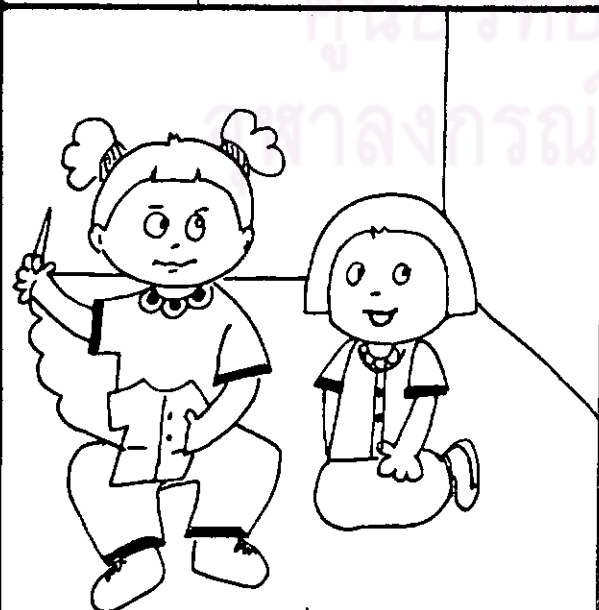




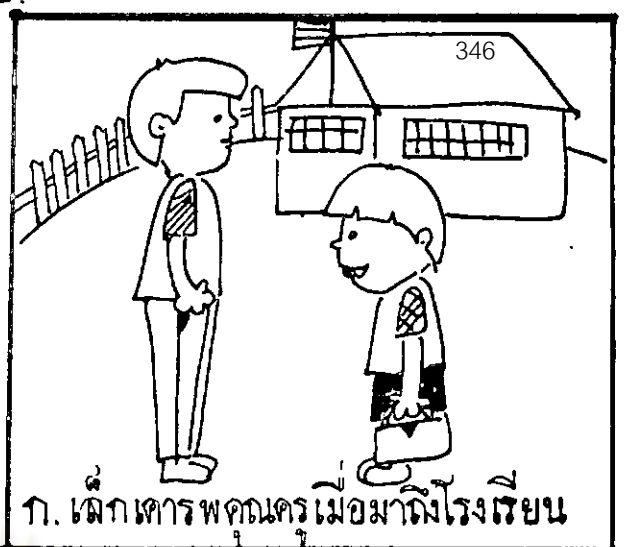
๑. นารี ช่วยแม่ทำความสะอาดบ้าน



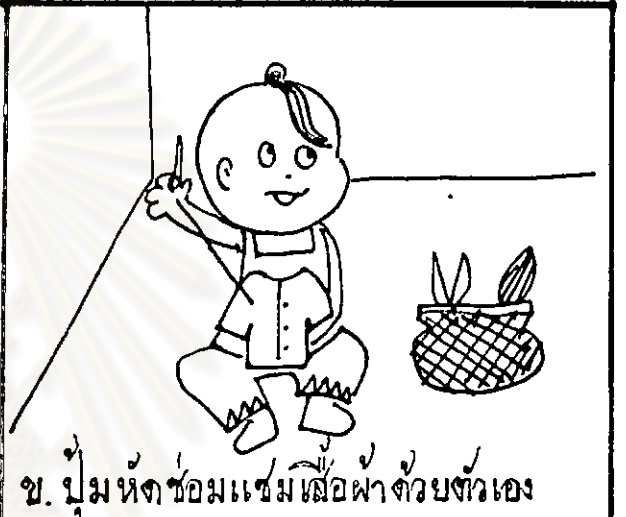
๒. มณี ช่วยคุณยายยกอาหารไปตักบาตร



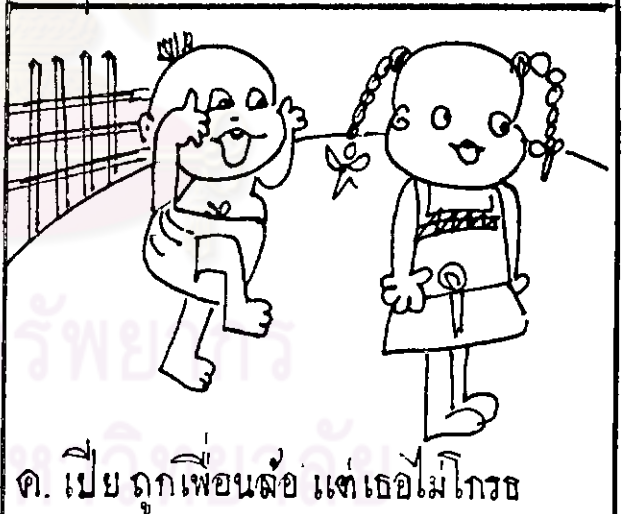
๓. ชูใจ เย็บกระดุมเสื้อให้น้องน้อย



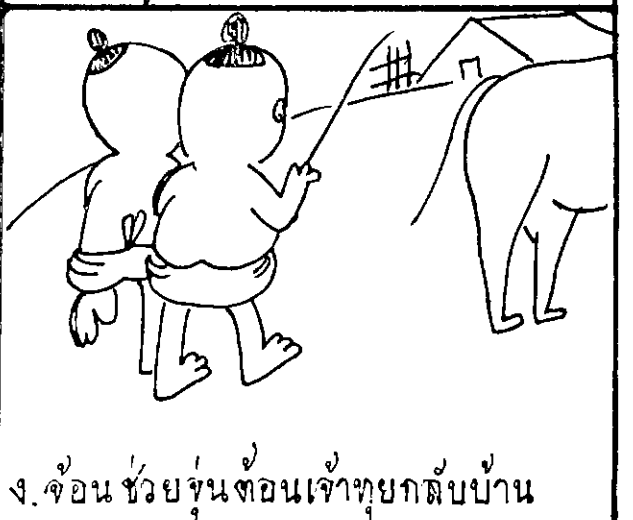
๔. เด็กเคารพคุณครูเมื่อมาถึงโรงเรียน



๕. ปุ่ม หักซ่อมแซมเสื้อผ้าด้วยตัวเอง



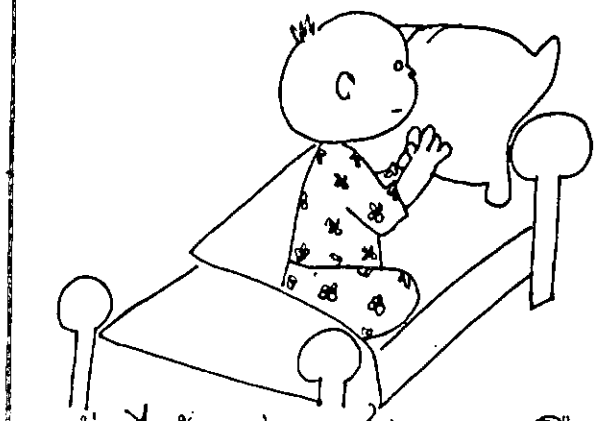
๖. เปี้ย ถูกเพื่อนล้อ แต่เธอไม่โกรธ



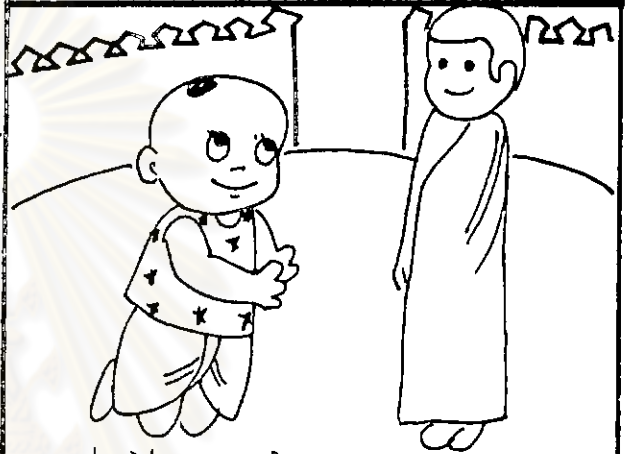
๗. จ๋อน ช่วยจูนต้อนเจ้าตุ๊กกลับบ้าน



๑. โส้งสอนน้องอิน ปั้นลูกกิ้ง



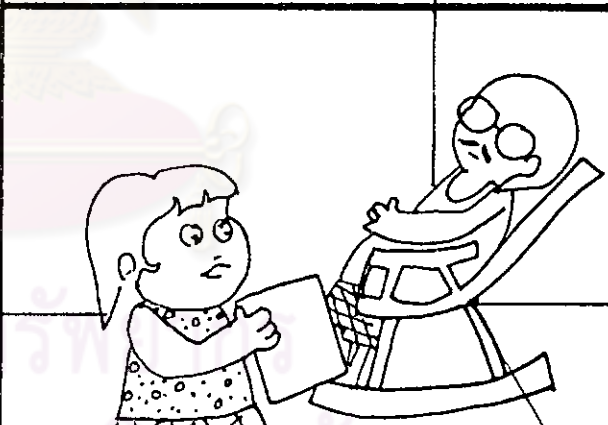
ก. ป้อมไหว้พระสวดมนต์ก่อนนอนทุกคืน



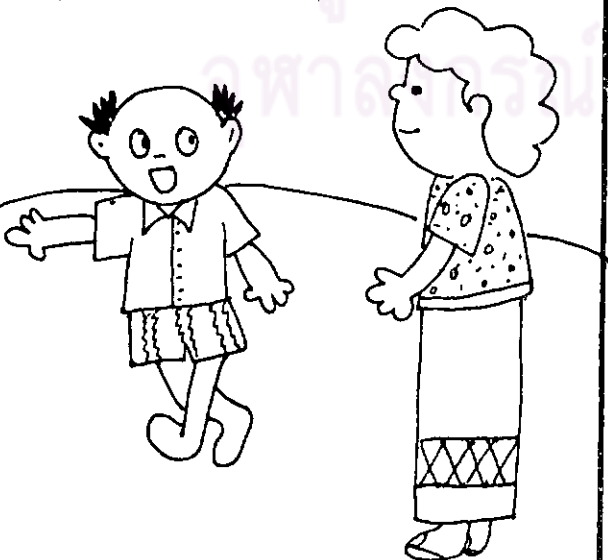
ข. ต้อมไปนมน์ต๋พระแทนคุณพ่อ



๒. นุ่มสอนการบ้านให้้องนึม



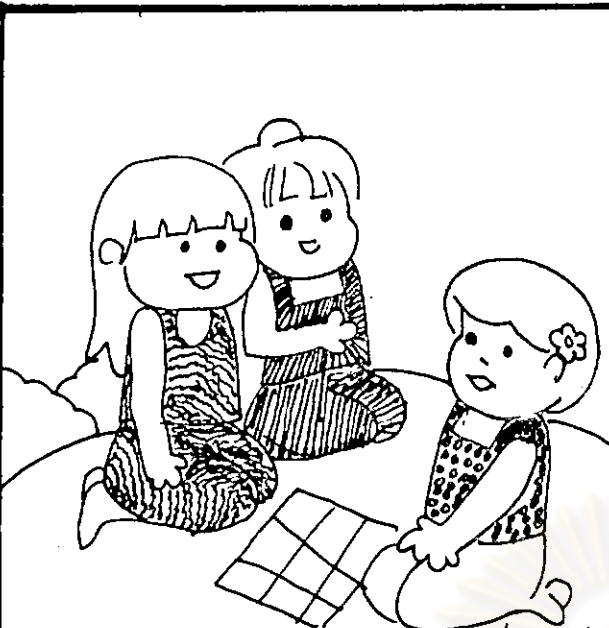
ค. พลอยนำการบ้านให้คุณพ่อจรวจทุกคืน



๓. แกละบอกทงไปบ้านลงหมโตงห้แจ่ม



ง. แจ กับแจ้ว "โต-โปง" กอนจะเล่นเตย



๑. ทีม อธิบายการเล่น แสดงสี ให้เพื่อนๆ ฟัง



อ๋อ... ใจดี... ใจดี...  
แต่อย่า... ใจดี...  
อ๋อ... ใจดี...

ก. ไหน่งและเพื่อนๆ เล่นปริศนาคำทาย



๒. อ้อยชวนอ้อย ให้ออกก็ไม่ช่วยคนตาบอด



ข. นิด อ่านหนังสือ หลังอาหารเป็นทุกวัน



๓. แก้ว แนะนำวิธีอ่านหนังสือให้แพรว



ค. น้อยปลอบใจนซ์ เมื่อถลนซ์ของนซ์ตาย



ง. นักจัดการวางเรียนก่อนเข้านอนทุกวัน



๑. จاراแบ่งเงินค่าขนมให้คนขอทาน



ก. เจียบอกมาเล่าข่าวหน้าชั้น



๒. ไปง บริจาคหนังสือแก่ห้องสมุด



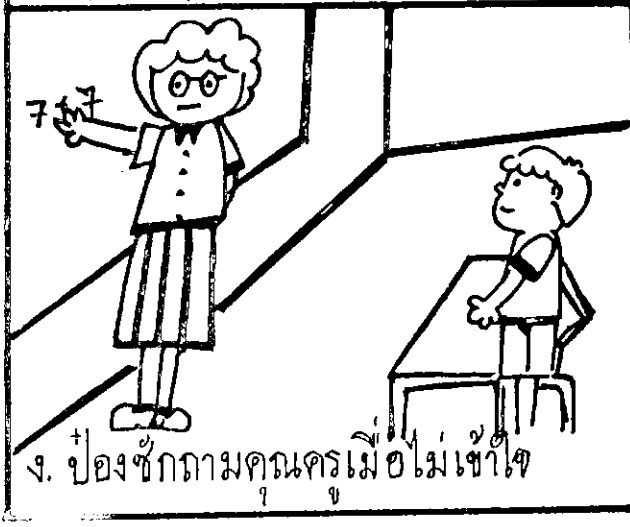
ข. จ้อมแบ่ง ปิ่นก้านกล้วยให้ของเล่น



ค. จุกักปัดคุณพ่อเปหาพินในป่าละเมาะ



๓. นักเรียน ป.๓ บริจาคเงินเพื่อบำรุงวัด



ง. ปองซักถามคุณครูเมื่อไม่เข้าใจ



๑. ช่วยชวนพี่ชายกินข้าวกับเธอ



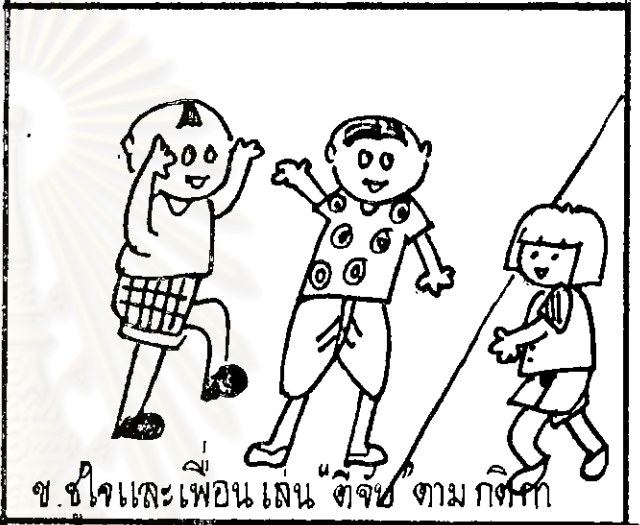
๒. ขอบแบ่งกะลาให้เพื่อนเล่น



๓. แหมว ไ้หม ยืมดินดอัส



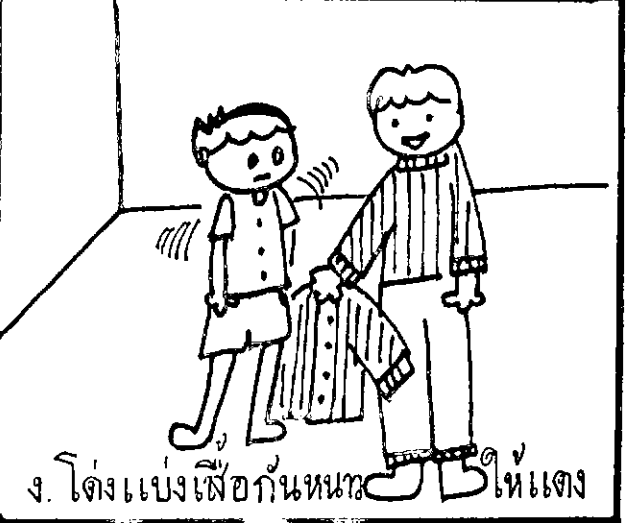
ก. บัวดอกทองเท่าก่อนขึ้นไบลัก



ข. ใจและเพื่อนเล่น "ต๊อช" ตามกตัก



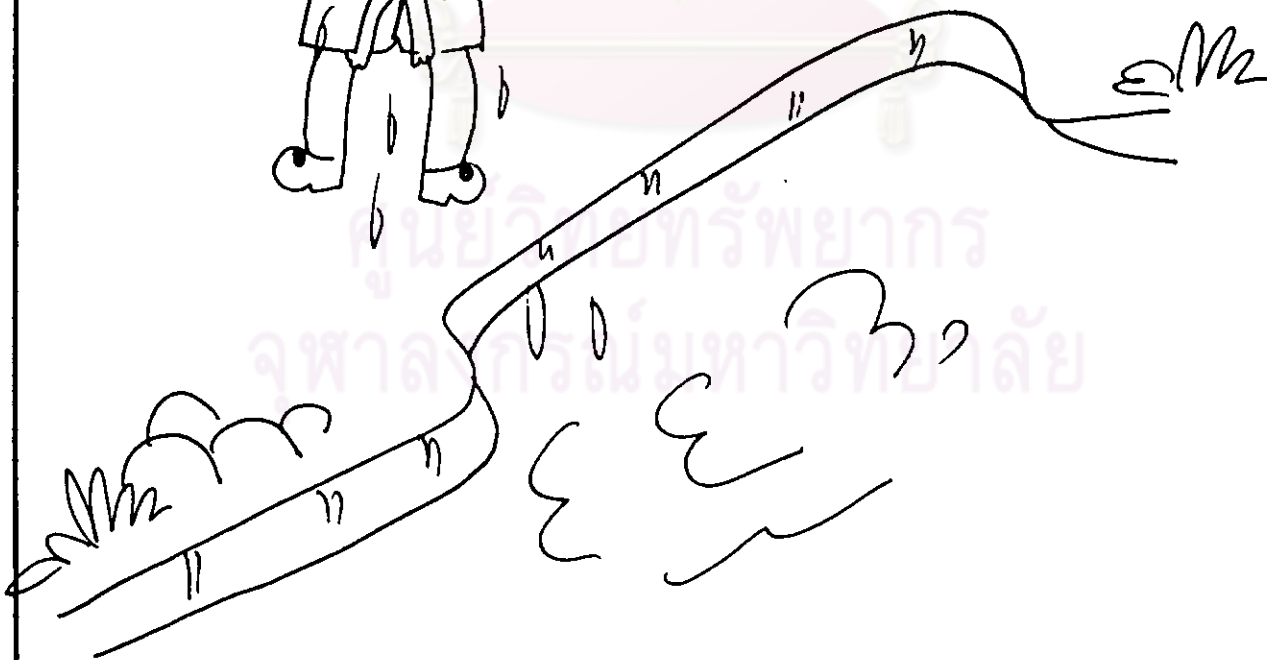
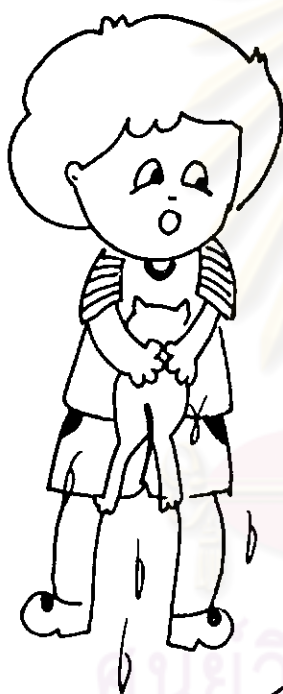
ค. ตีกรีสาวขอโทษ เมื่อเธอเหยียบเท้าพี่ม

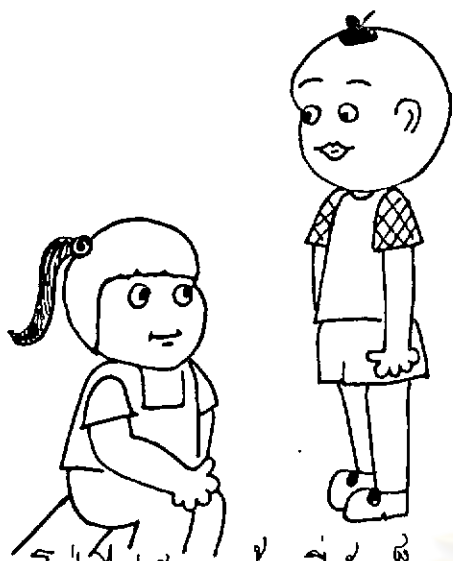


ง. โด่งแบ่งเสื้อกันหนาวให้แดง

# เรื่องที่ ๕

## ความเมตตา กรุณา





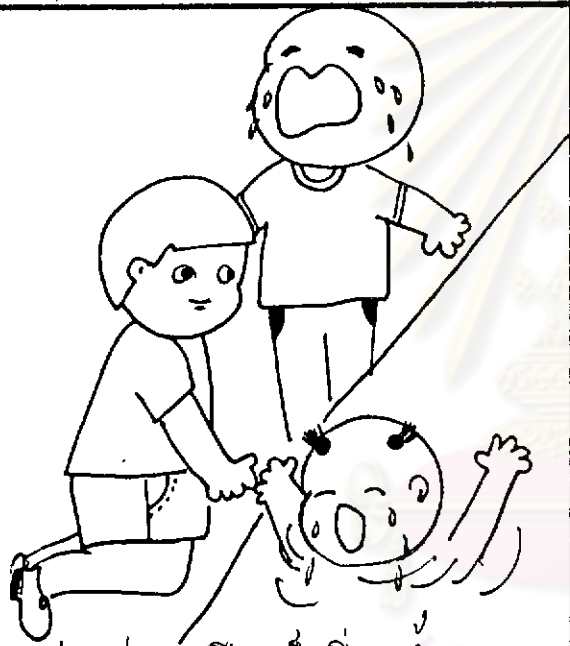
๑. ไปงไม่รังแกน้องที่ตัวเล็กกว่า



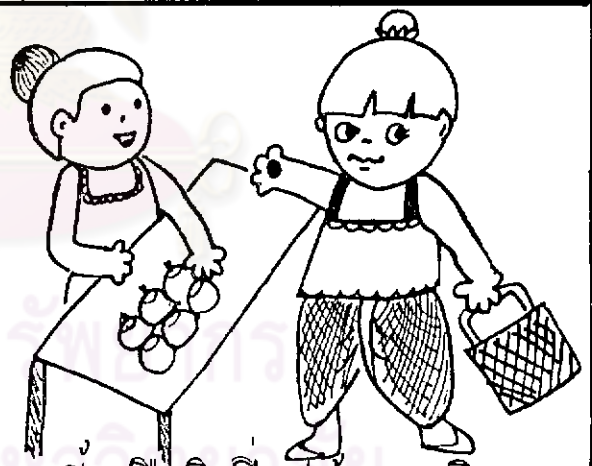
ก. แบ่งดินส้มดูให้ลูกตามสัญญา



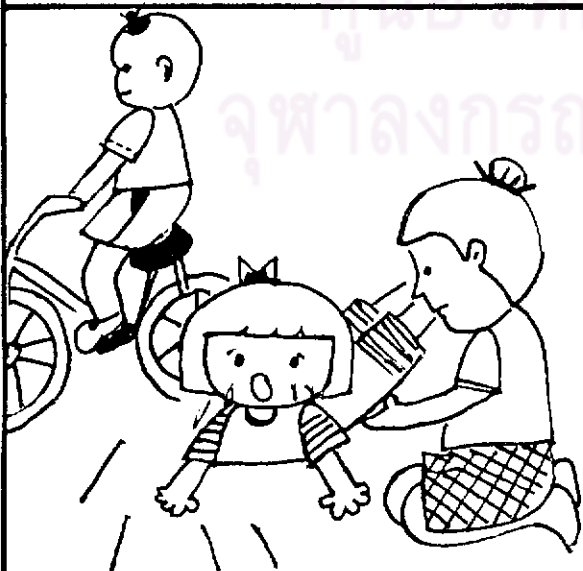
ข. เล่น "ปาก้อน" ตามที่พ่อสอน



๒. ปอนช่วยเหลือเด็กที่ตกน้ำ



ค. เอียงดินเงินที่แม่ค้าทอนเกิน



๓. แป้นช่วยอุ้มน้องกลับบ้าน



ง. อุด ปอนขา น้องที่กำลังป่วย



๑. อ้อจ๋าหม่าให้ ส่นซ์ที่กำลั้งหนวถัน



๒. จ้อจเล็บกว่าง แต่เขาไม่นำมาเล่น



๓. จอบเอาข้าวให้ลูกไก่ที่กำลั้งร่อง



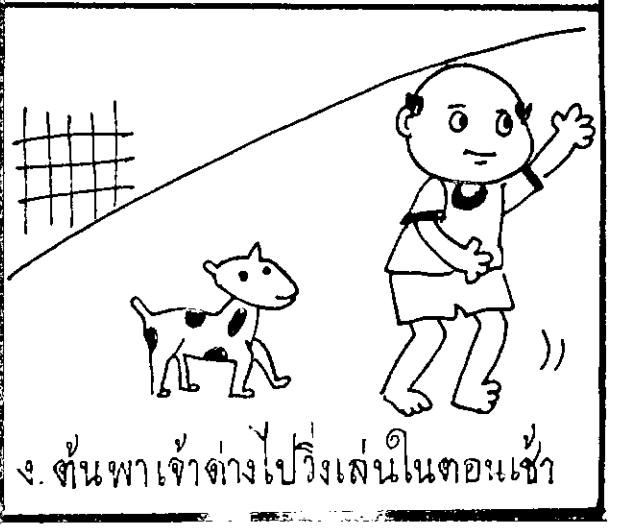
๓. เข็ยจเก็บเงินที่เหลื่อใส่กระปุก



๔. ก้องช่วยอุ้มลูกแมวที่กำลั้งจะจมน้ำ

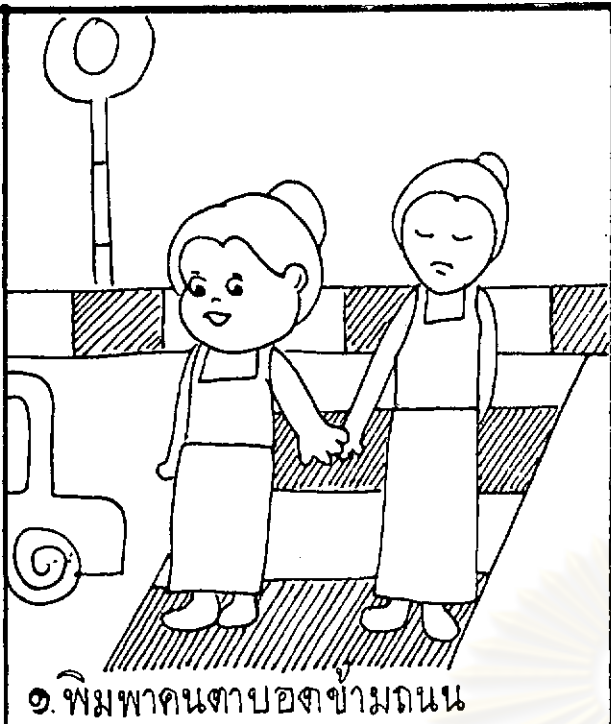


๕. เจ่า บอกวิธึเล่น เลื่อข้ามห้วย ให่นอง



๖. ต้นพาเจ้าจ่างไปวิ่งเล่นในตอเนซ้า





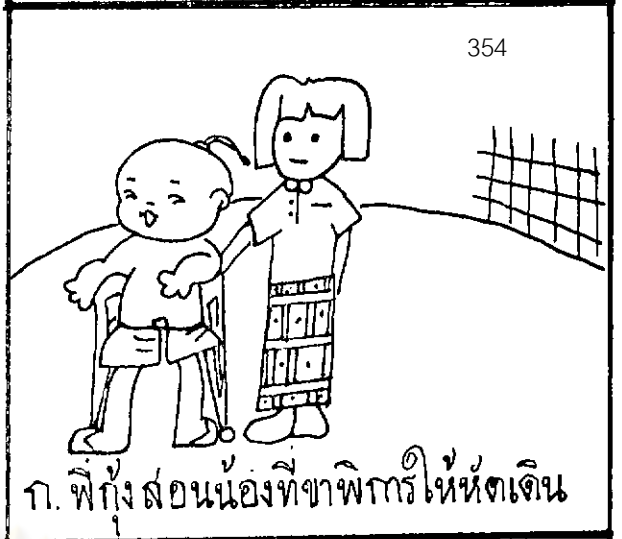
๑. พิศพาคนตาบอดข้ามถนน



๒. พัดแบ่งเงินให้ตนขอทานที่พิการ



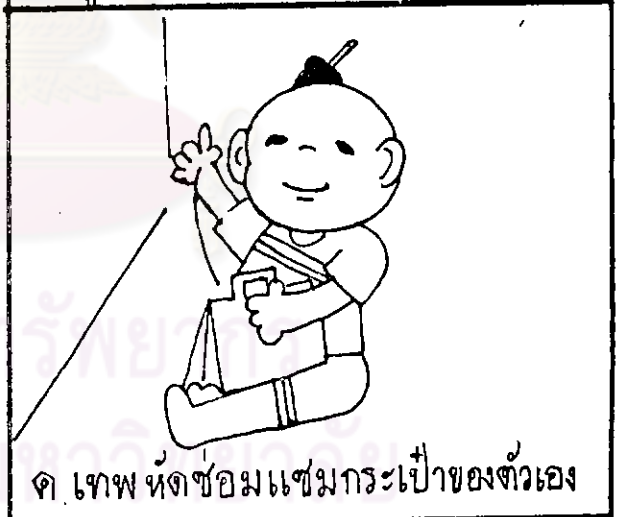
๓. หยกช่วยซื้อที่แม่ค้าหาบมาหนัก



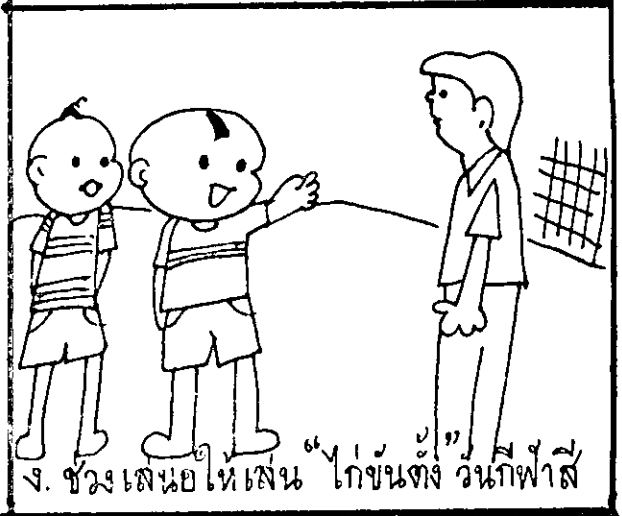
ก. พักส่งสอนน้องที่ขาพิการให้หัดเดิน



ข. จัดตั้งสโมสรการวิ่งแข่งอย่างยุติธรรม



ค. เทพหัดซ่อมแซมกระเป๋าสองของตัวเอง



ง. ช่วงเล่นขอให้เล่น "โก๋ขนตั้ง" วนกฟาส



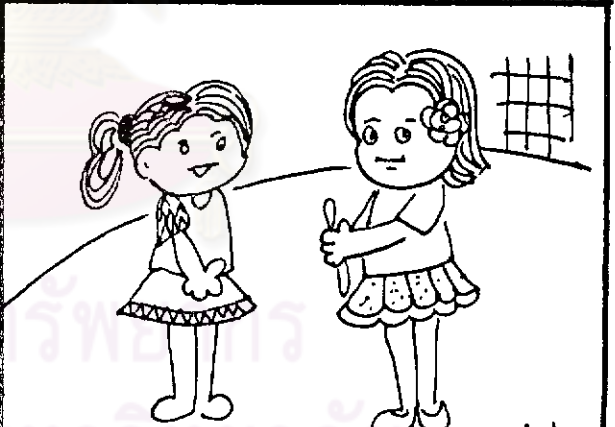
๑. มะลิหาบของขายแทนคนขายที่แก่มาก



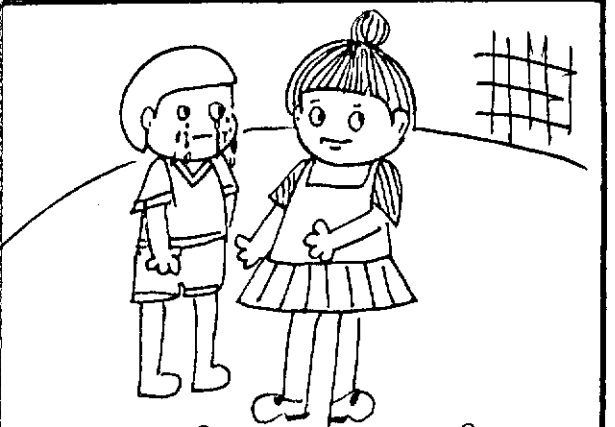
ก. เก่เล่น "จ๊าก" กับน้องๆ ในเวลาว่าง



ข. เก่ ช่วยคุณแม่ทำงานบ้าน



ค. เก๋ยให้เน็ตบี๋มติดินสอจากที่บอกไว้



ง. เก๋วปลอบใจป๋องเมื่อป๋องเสียใจ



๒. มานพสอนเลขให้มานะเพราะเขาส่งสาร



๓. ช่มพู่ ปลอบน้องชายที่กำลังร้องไห้



๑. คิดกังวลใจแม่เมงทาก่อนนอนทุกคืน



๒. ถ้าไม่คิดจะมาหาเพื่อนแม่จะถูกแห่



๓. ชุ่มได้รางวัล แต่ไม่อิจฉาเพื่อน



ก. ป่วยถูกเพื่อนล้อ แต่เธอไม่คิดปองร้าย



ข. เปิดขออนุญาตคุณแม่ไปเพื่อออกไปเล่น



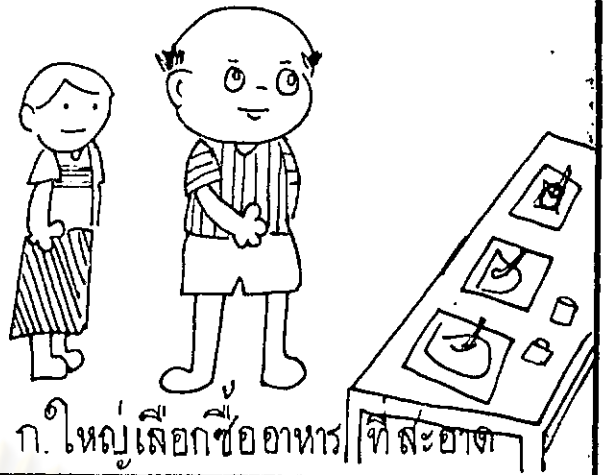
ค. ยืมบันทึกการกระทำในสมุดจริยศึกษา



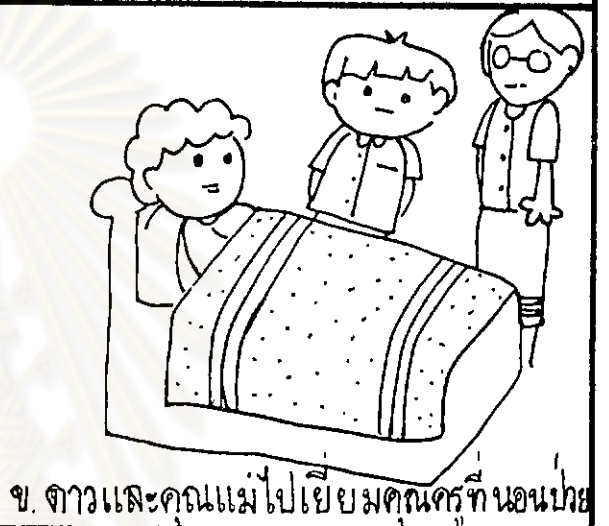
ค. นกหิ้งครือชบายาเรเล่น "ซอไน้เจ้า"



๑. จิว เห็นใจ แม่ค้าขายเขา จึงช่วยซื้อดอกไม้



ก. ใหญ่ เลือกซื้ออาหาร ที่ สะอาด

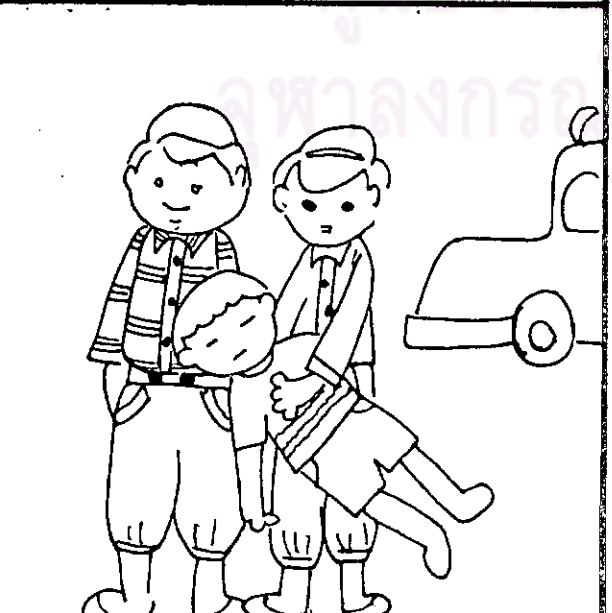


ข. จาวและคุณแม่ไปเยี่ยมคุณครที่ นอนป่วย

๒. คุณหมอช่วยรักษาคุณแม่ให้หายป่วย



ค. อังกินอาหารไม่ มุมมาม



๓. ตำรวจพาคนเจ็บส่งโรงพยาบาล



ง. จิงตั้งใจกับ ต้มที่ เสร็จแล้ววาดภาพ

# เรื่องที่ ๕

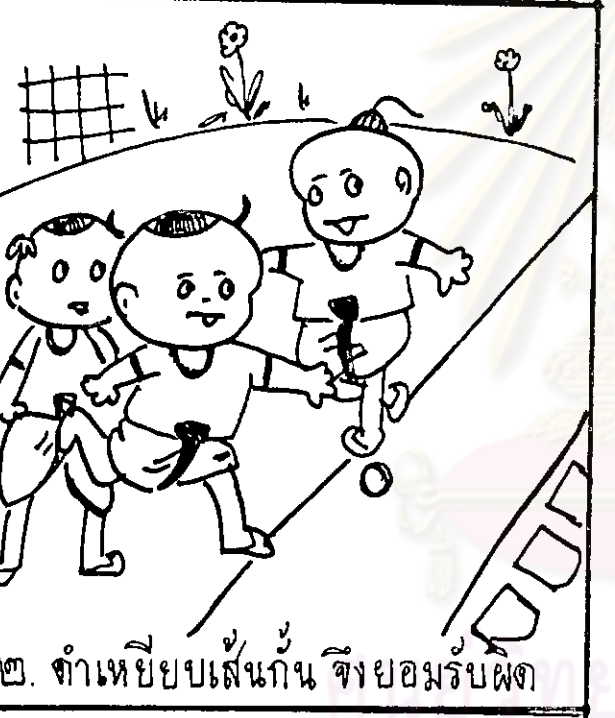
## ความซื่อสัตย์สุจริต



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



๑. เพชรสารภาพผิดที่เขาลอกการบ้าน



๒. จำเหยียบบ่อน้ำทิ้ง จึงยอมรับผิด



๓. ตุ่มซึ่งผลไม้ เต็มไมโกงตาซึ่ง



ก. โอหน้ไปเล่นน้ำ จึงกลับมาบอกแม่



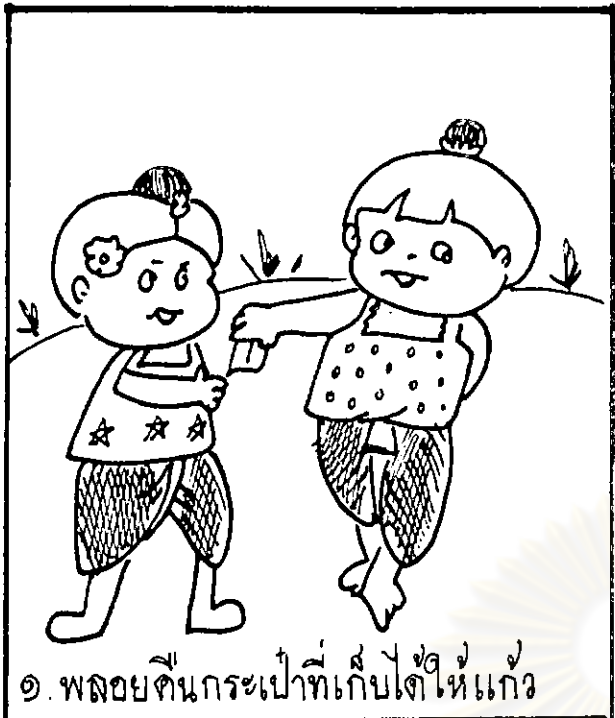
ข. ต้องกล่าวขอโทษเมื่อโยนน้ำไปทั่วแถว



ค. จับเอาอาหารให้ลูกสุนัขที่หลงทางมา



ง. ปิดก๊อกน้ำให้สนิทเมื่อใช้เสร็จแล้ว



๑. พลดยคึนกระเป๋าทึ่เก็บได้ให้แก่ว



๒. นักรเรียนไมแอบตจจาราในเวลาสอบ



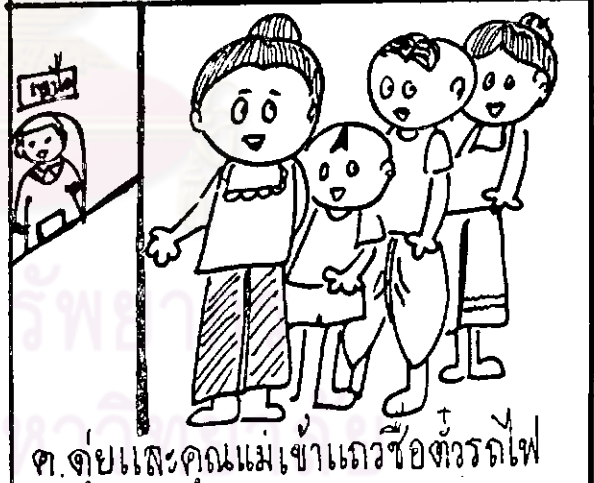
๓. พริงไมหยบของไซ่ทำไมไซ่ของทอเอง



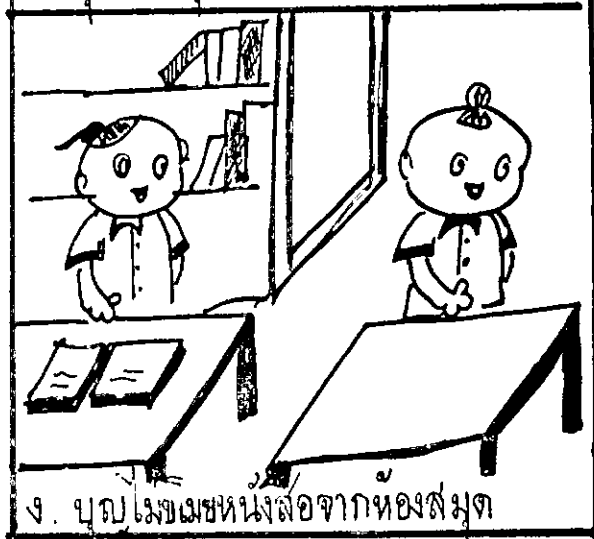
ก. เปียอ่านหนังสือให้คณยาพิงทุกวัน



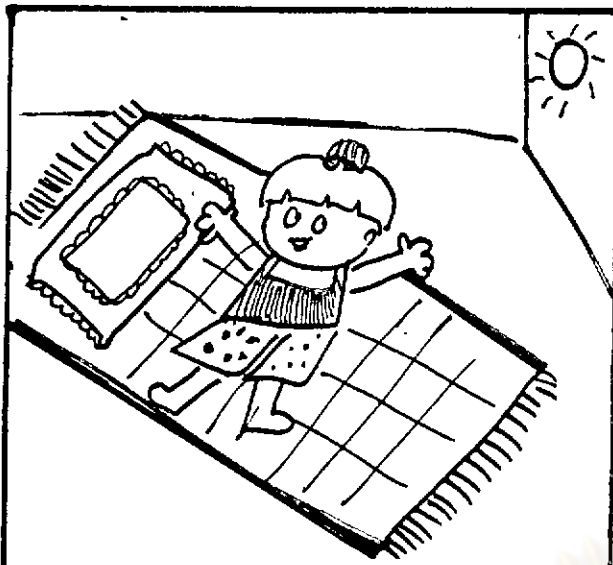
ข. จอมไปเซียรก็พากับเพือน ๆ



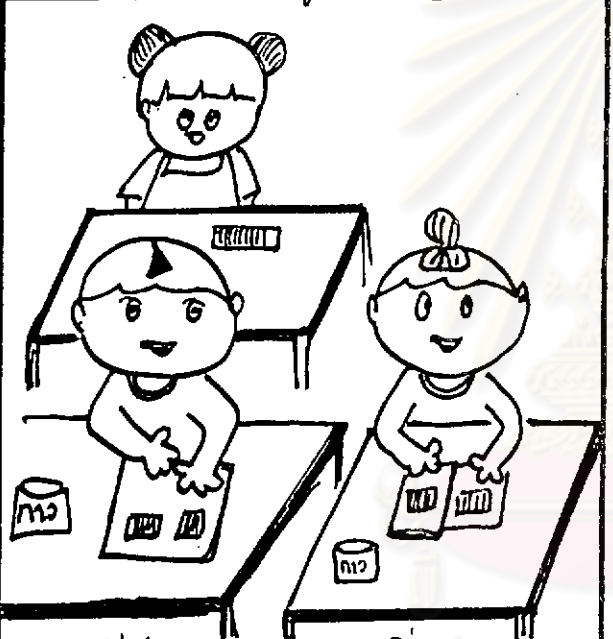
ค. ดยและคณแม่เขาแถวซือจอรจไฟ



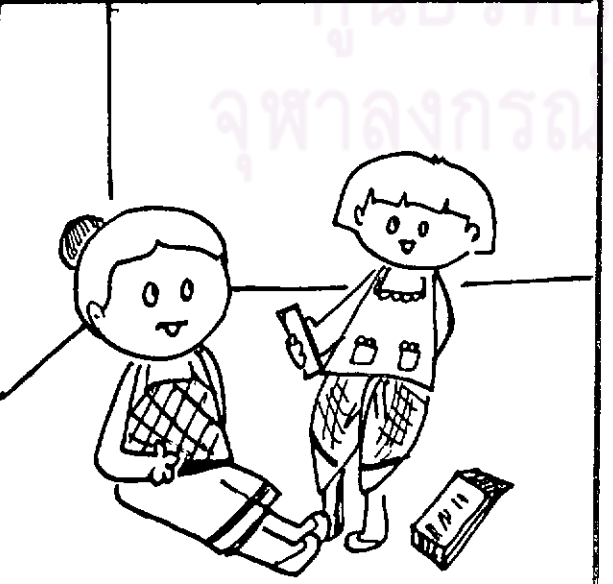
ง. บณเมฆเมฆหนังสือจากทองสมุท



๑. เหน็ดตื่นแต่เช้าตรู่ สวมที่คลุมผ้าไว้



๒. แยกไม้แอบดูงานของเพื่อน



๓. พรไม่ขโมยกล่องเงินของเพื่อน



ก. ตันล้มถูกกับตัวเองว่าจะไม่พูดคำหยาบ



ข. ล่ายช่วยเก็บใบไม้ที่หล่นในโรงเรียน

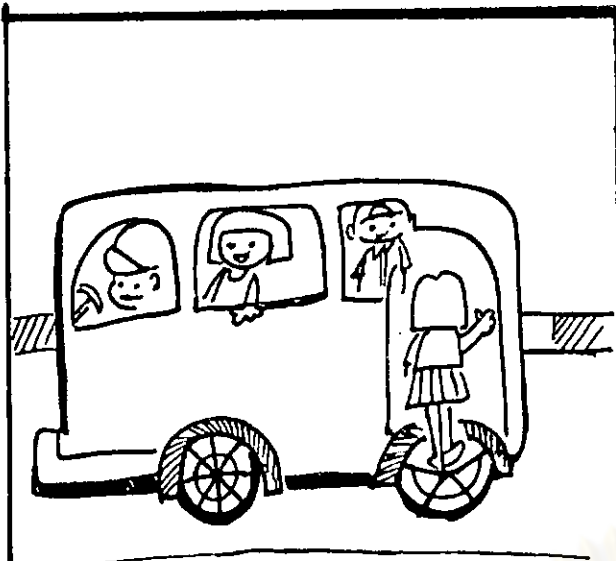


ค. นวลจกน้ำให้คุณยายอาบ



ง. น้อยเก็บผักบุงในหนองให้กระทักกิน





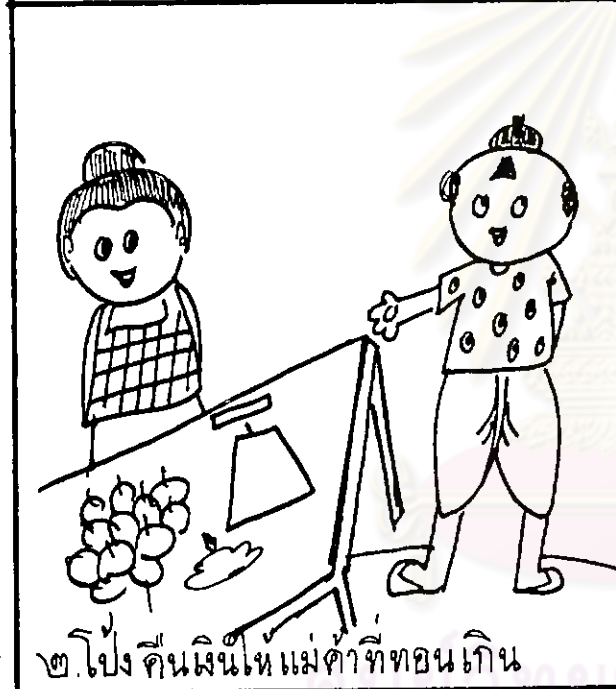
๑. เจ็บจ่ายค่ารถทุกครั้งขึ้นรถ



ก. เอ๋พยายามทำการบ้าน แม่ว่าจะร้อง



ข. เอ๋ช่วยคุณพ่อรตนำผักทุกวัน



๒. ไปง่ คินเงินให้แม่ค้าที่ขอนแก่น



ค. เปี้ยกคินเงินให้แม่ เมื่อเหลือจากคิน

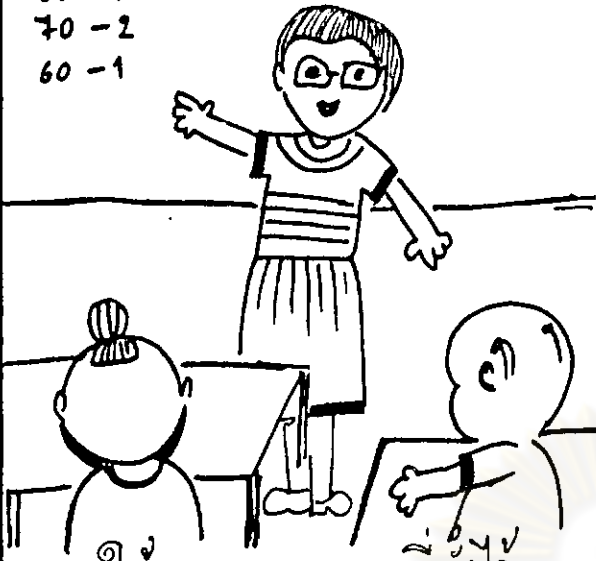


๓. ป็นนำเงินมาคินตามสัญญาที่ขี้ม

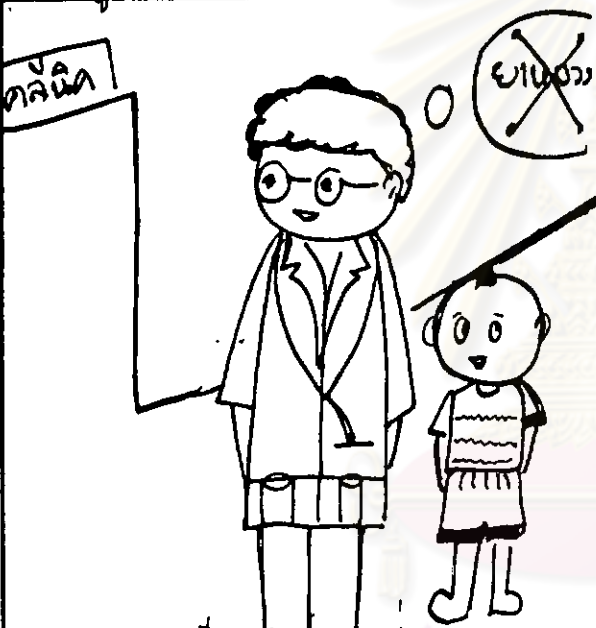


ง. ปตุสัญญาไฟก่อนจะข้ามถนน

90 - 4  
80 - 3  
70 - 2  
60 - 1



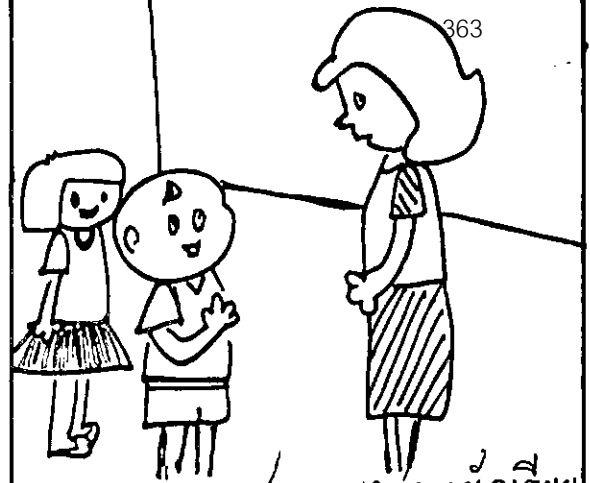
๑. ครูให้เกรดตามคะแนนที่ทำได้



๒. พ่อของป๋องไม่นำยาที่แพ็กมาขาย



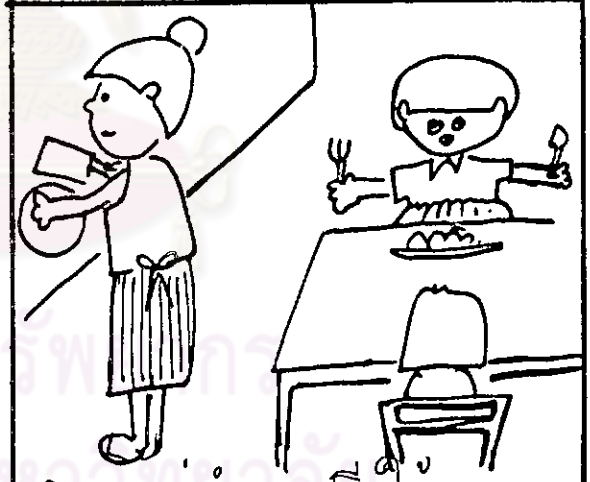
๓. ตำรวจไม่รู้จักเงินจากประชาชน



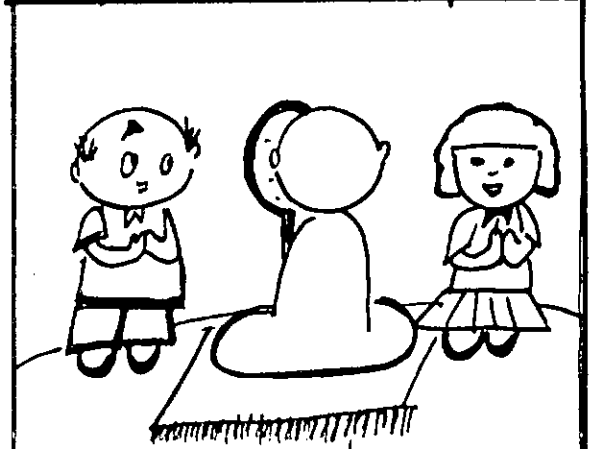
ก. ครูแจกภาพถ่ายสภาพมาสอนนักเรียน



ข. พ่อค้าขายเนื้อใจไม่โกงตาชั่ง



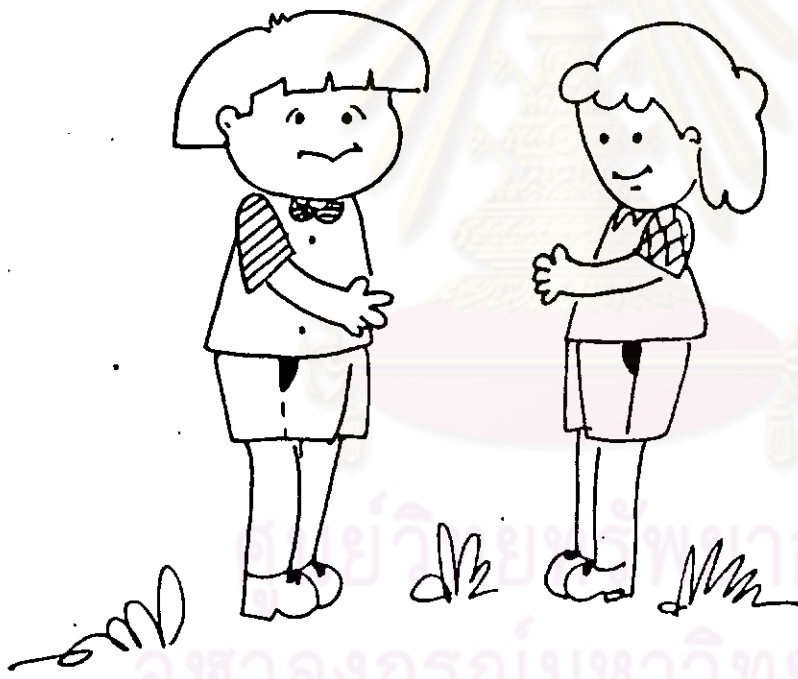
ค. คุณแม่ทำอาหารดี ๆ ให้ลูก



ง. พระกำลังเทศน์สั่งสอนนักเรียน

# เรื่องที่ ๒

## ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง



ศูนย์วิจัยและพัฒนาการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



๑. จัดแบ่งงานทำกับเพื่อนต่างๆกัน



ก. จอຍทำการบ้านให้เสร็จก่อนดูทีวี.



ข. จุณโยนบ๋างข้าง ไม่ได้ถูกเขาเพื่อน



๒. โจ้แบ่งเงินให้หลานคนละ ๑ บาท



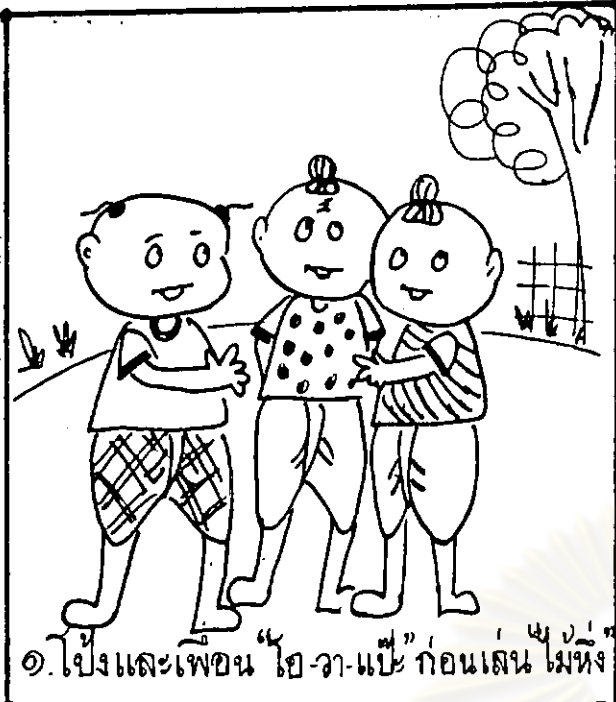
ค. โต้เป็นการรวมการตัดสินอย่างยุติธรรม



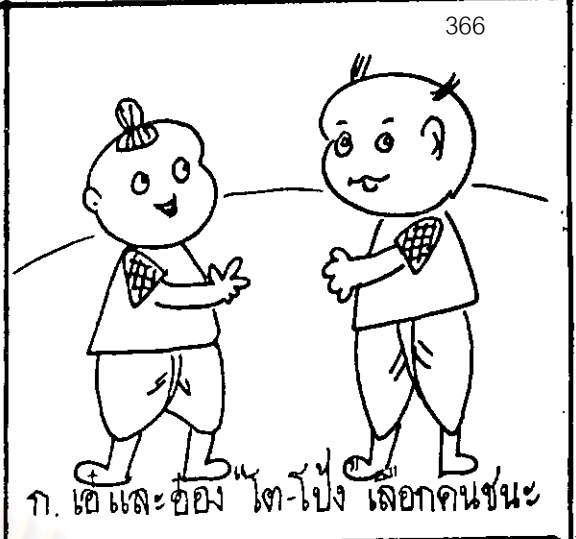
๓. แจ้ ใ้เน้องกินขนมเหมือนกัน



ง. เล็กยอมหักทายกับคนในหมู่บ้าน



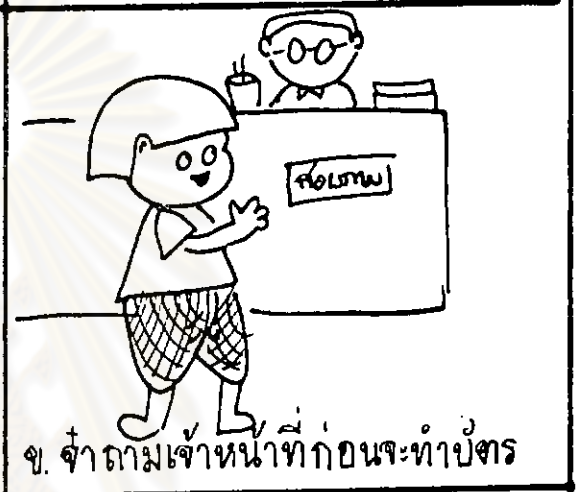
๑. ไปนั่งและเพื่อน "ไฮ-วา-แม่" ก่อนเล่น ไม้หิ้ง



ก. เตและออม "ไต-โป่ง" เลือคนชนะ



๒. ขัดให้ของ ๒คนจับไม้สั้น-ไม้ยาวก่อนเล่น



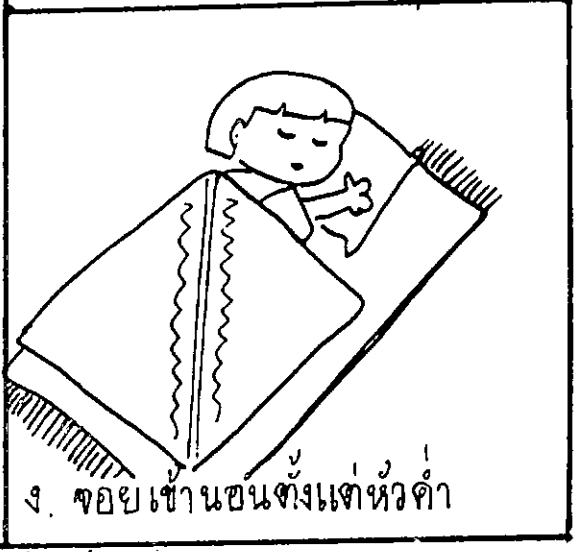
ข. จำถามเจ้าหน้าที่ก่อนจะทำบัตร



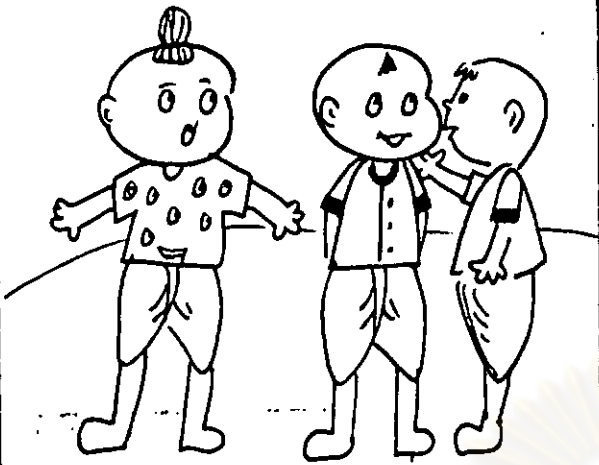
๓. แอ้วให้เพื่อน จับนกจาก เลือกเป็นแมว



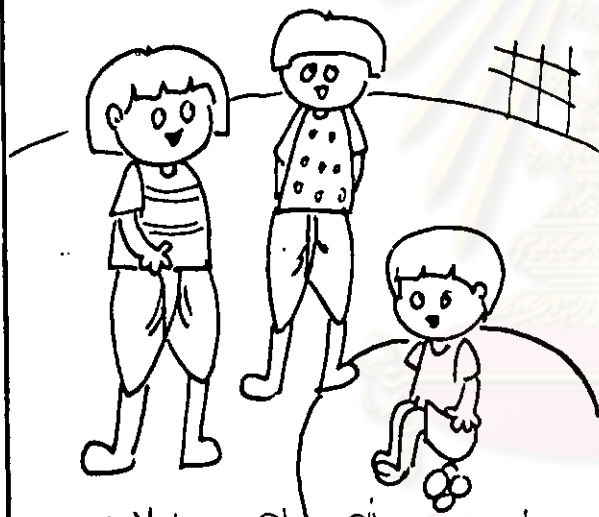
ค. จิมช่วยเพื่อนทำงานกลุ่ม



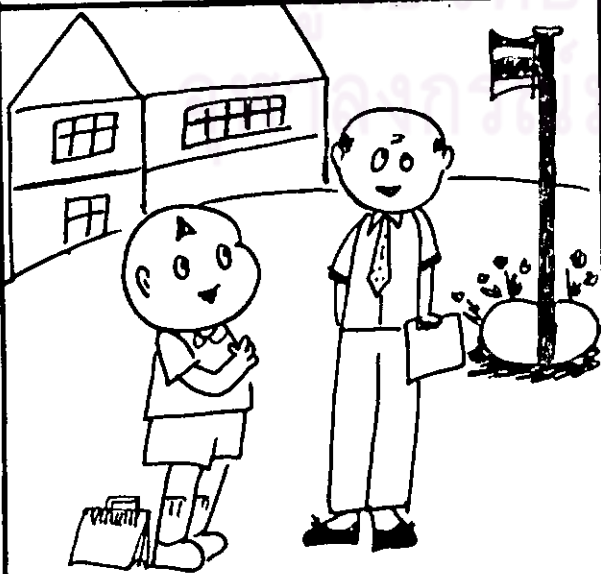
ง. ขอบเข้านอนตั้งแต่หัวค่ำ



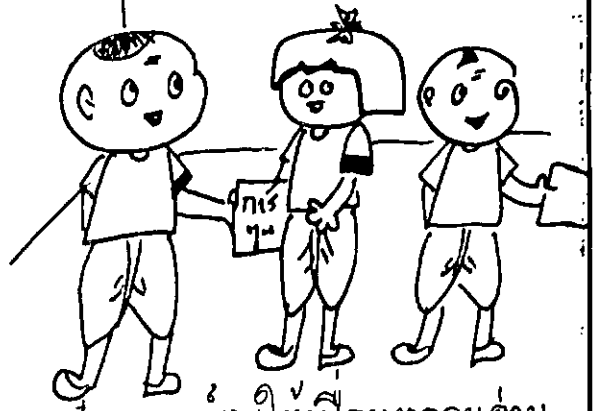
๑. ตูบอกเทพไม่ไห้โกงเพื่อน



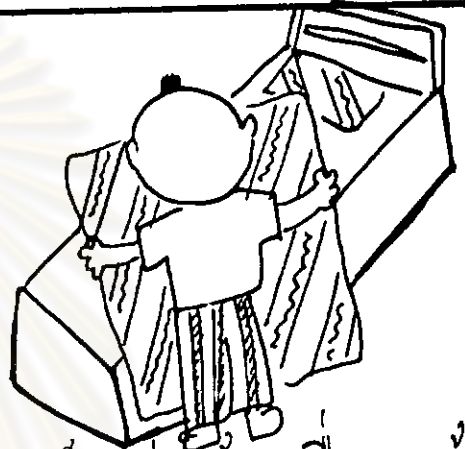
๒. เต๋อไม่เอาเปรียบเพื่อนขณะเล่น



๓. ไต้งไหว้ครูทุกคนในโรงเรียน



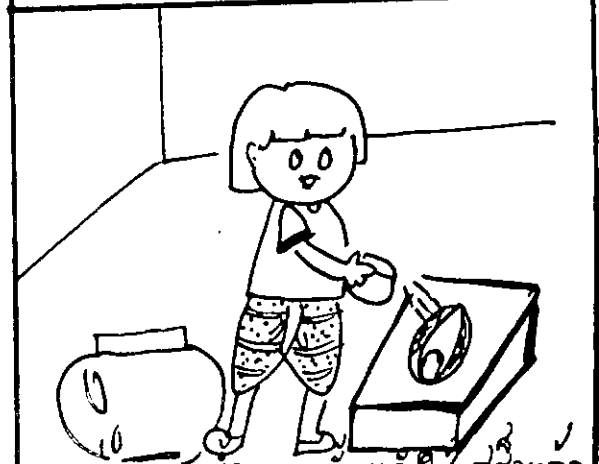
๔. เต๋อเอาการ์ตูนให้เพื่อนทุกคนอ่าน



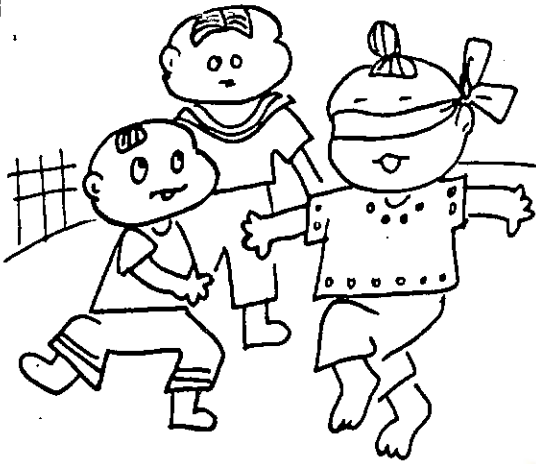
๕. ตอนเก็บผ้าหมหลังจากตื่นนอนแล้ว



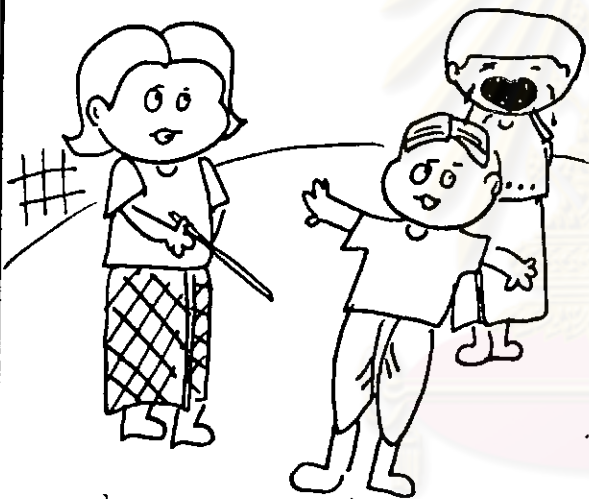
๖. เต๋อช่วยกวาดบริเวณวัด



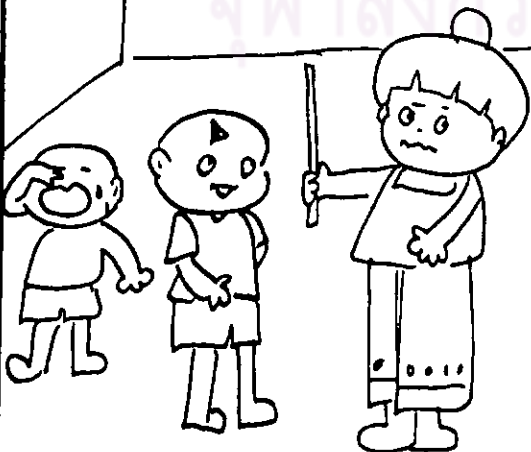
๗. ตายราดนาทุกครั้งหลังใช้เสร็จแล้ว



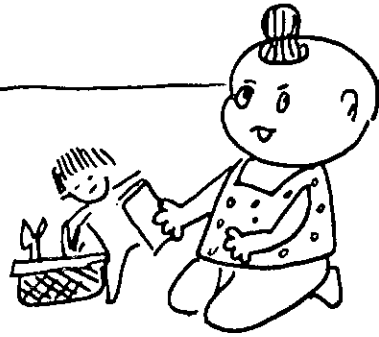
๑. จากเล่นเพื่อนเปลี่ยนกันเป็นโพงพาง



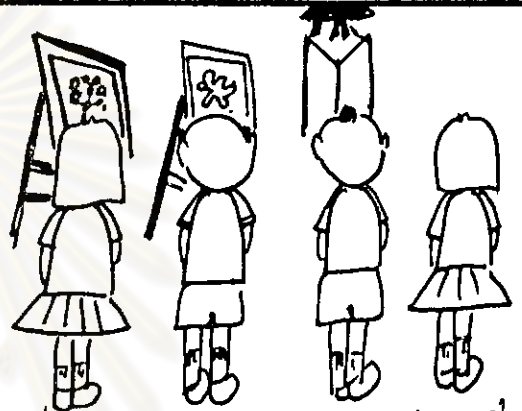
๒. แม่เหยื่อก่อน ปิ้งทำโทษแม่



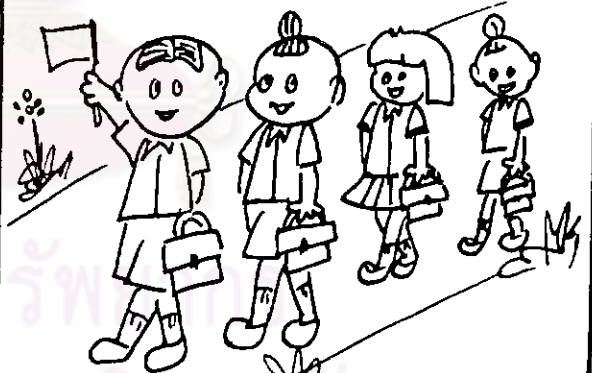
๓. แบ่งทำโทษปิ้งที่เกรงกลัวน้อง



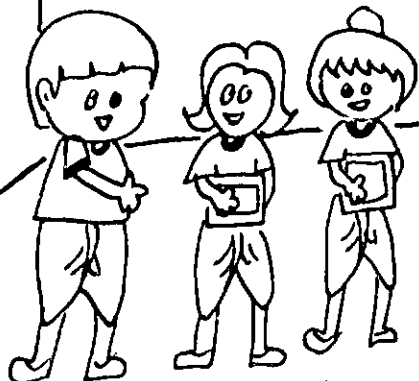
ก. แหวนหัดทำตุ๊กตาจากเศษผ้า



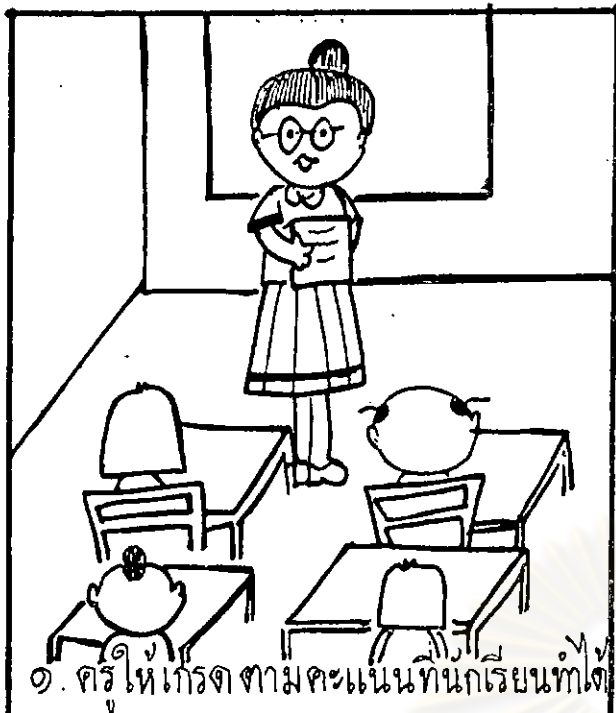
ข. กิ่งไปถวายบังคมพระบรมรูปทรงม้า



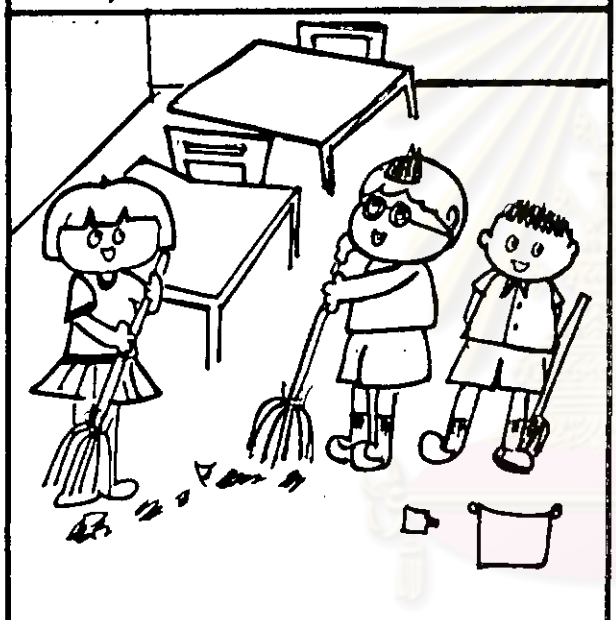
ค. กิ่งถือธงนำแถวเดินกลับบ้าน



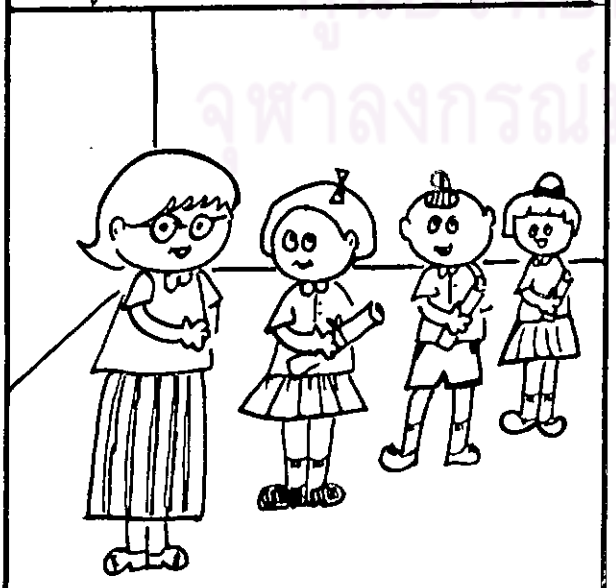
ง. มดตั้งใจส่งภาพวาดของเพื่อนตามากิจก



๑. ครูให้เกรดตามคะแนนที่นักเรียนทำได้



๒. ครูแบ่งเวรให้นักเรียนทำเท่าๆกัน



๓. ครูจัดฝึกคัดลายมือจากภิกษาที่สั่งไว้



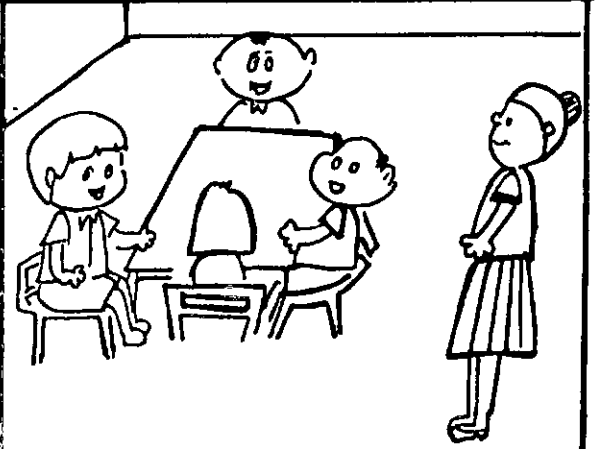
๓. ครูนำข่าวใหม่ๆ มาเล่าให้นักเรียนฟัง



๔. ครูจัดฝึกฝายทพดกติก เป็นฝายแพ้

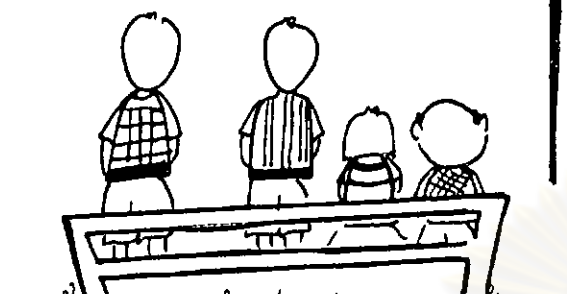
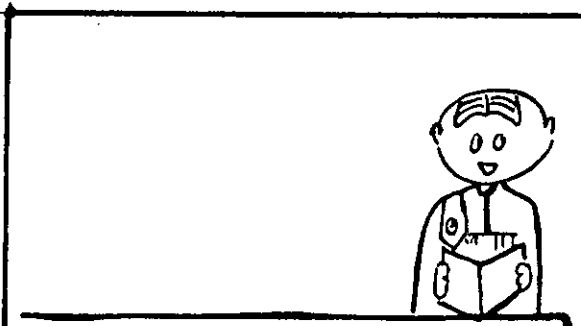


๕. ครูฝึกให้นักเรียนร้องมาตรฐาน

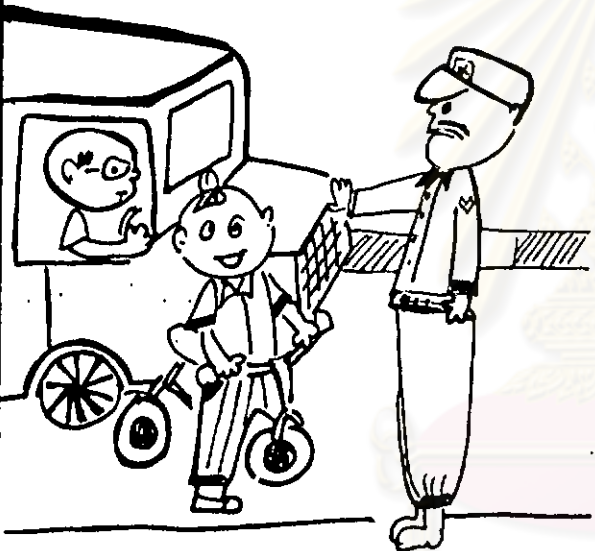


๖. ครูฝึกให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม





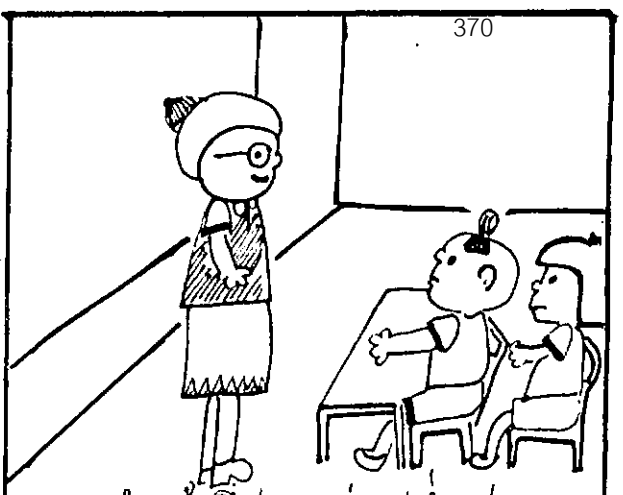
๑ ผู้ที่พากันทำดีนั้นคิดถึงความความเป็นจริง



๒. จำรวจจราจรไปจับขี้จากรถทุกคืน



๓. เจ้าอาวาสสอนธรรมะให้สามเณรทุกรูป



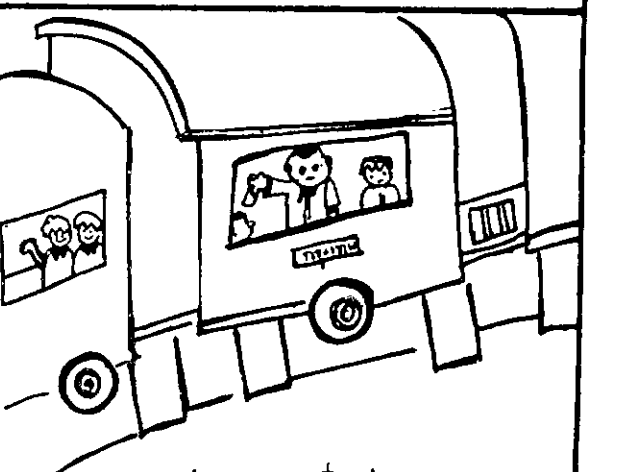
ก. ครูทำหน้าที่สอนอย่างสม่ำเสมอ



ข. พ่อค้านำผลไม้สดมาขาย



ค. ทหารอาสาสมัครไปรบชายแดน

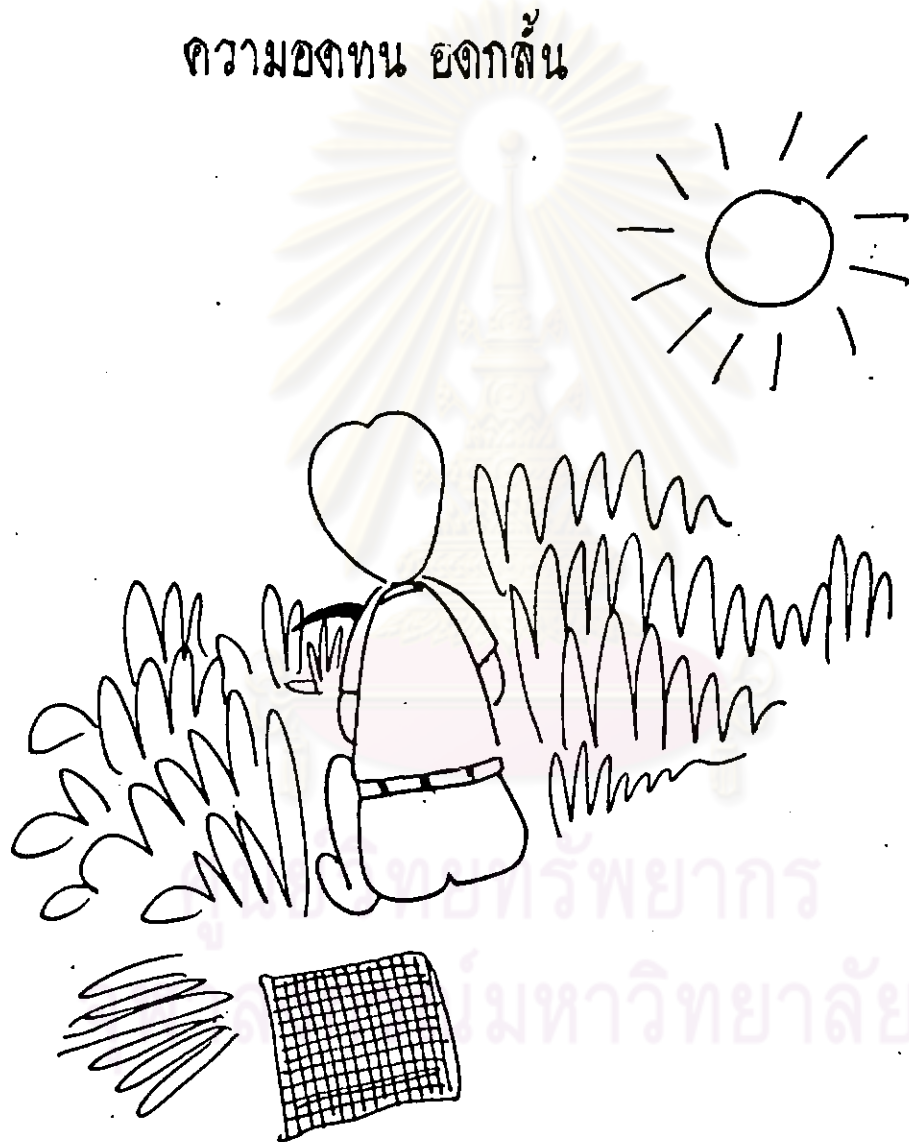


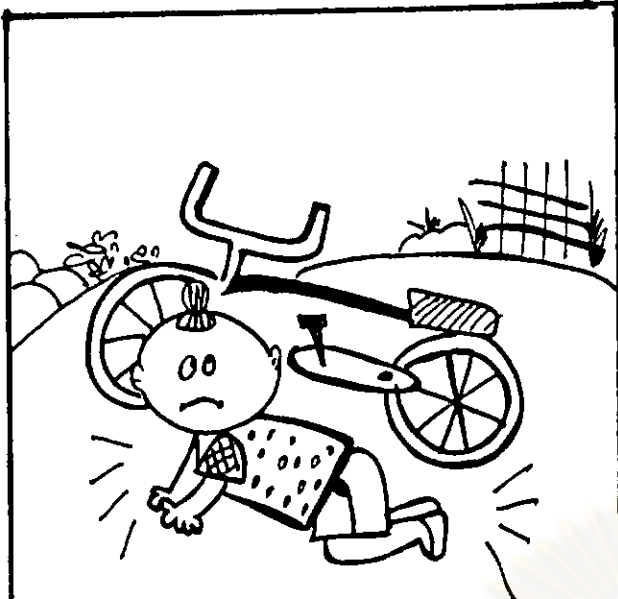
ง. นายจราจรไฟฟ้าตรวจหาผู้โดยสารทุกคน



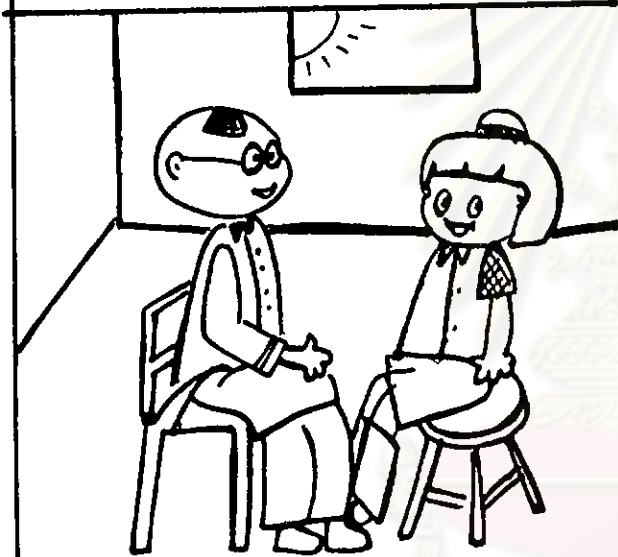
# เรื่องที่ ๗

## ความอดทน ขงกัณฑ์

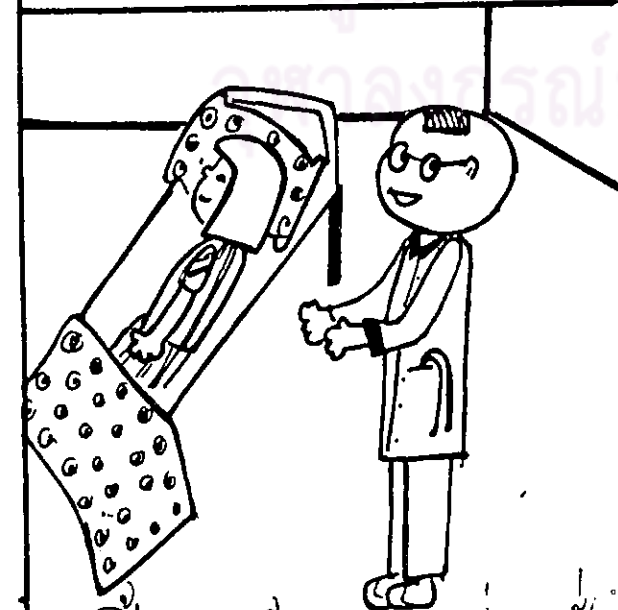




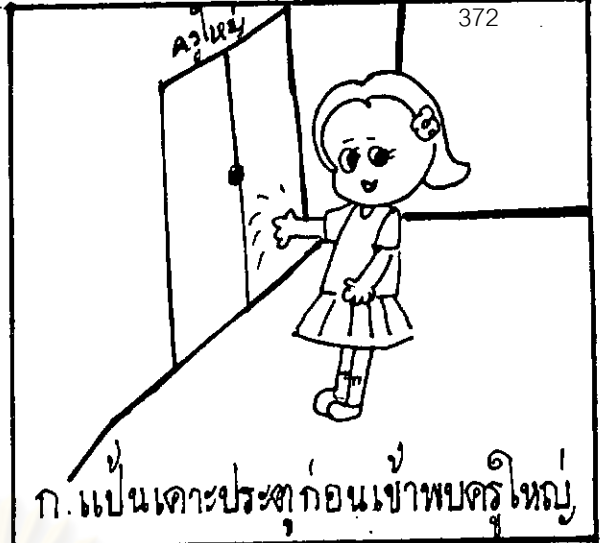
๑. จ๋อนไม่ท่อดอยเมือฝักขี้จ๋ารยาน



๒. เจียบขอมให้หมอเข้าเฟือก ข่าทัก



๓. เป็ลนอนพักนานๆตามทีหมอลัง



ก. เป็นเคาะประตู่ก่อนเข้าพบครู่ใหญ่



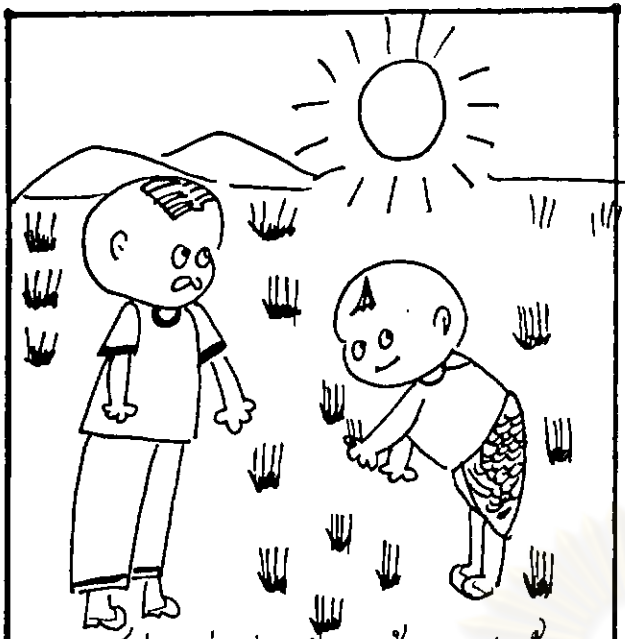
ข. ปู่ขามลึงคำถึงการเล่น "ป่าโหว"



ค. ป่อมลอนพณฑพ แม่อดิบมาก



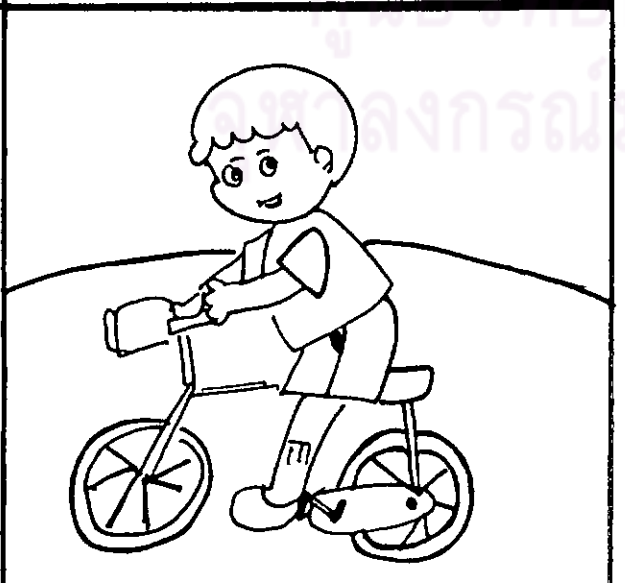
ง. ปู่ฝักทำอาหารแทนคุณแม่



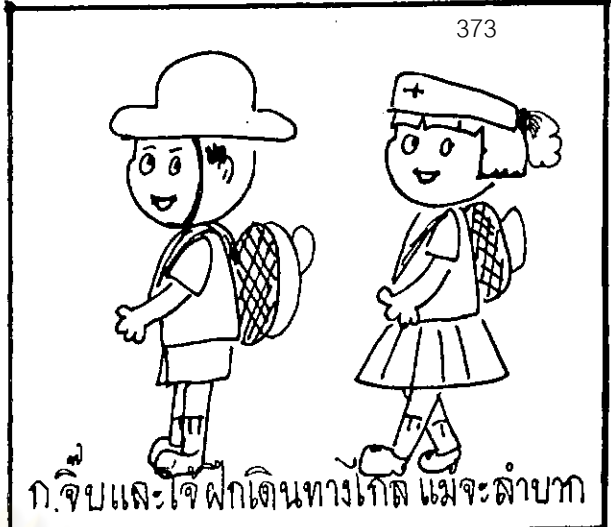
๑. พงษ์ ช่วยพ่อปลูกข้าว แม่อากาศจะร้อน



๒. ทิพย์ เดินไปโรงเรียนได้ แม่ฝนจะตกมาก



๓. จันทยามักจักรยานไปโรงเรียนทุกวัน



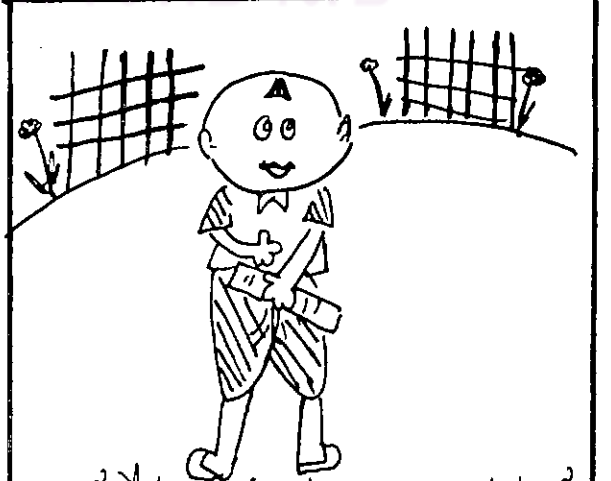
ก. จีบ และ เจฟฟ เดินทางไกล แม่จะลำบาก



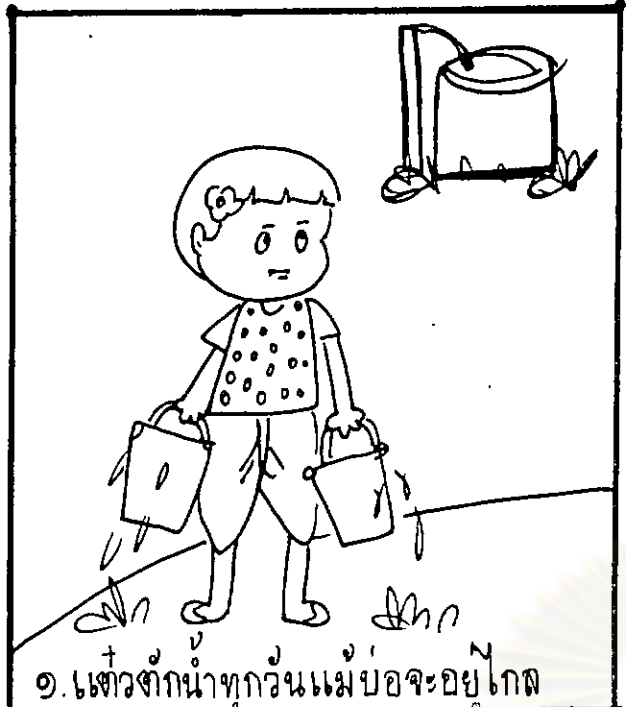
ข. แม่ช่วยพ่อขจัดโต๊ะ-เก้าอี้ที่บ้าน



ค. โหม่งไม่อยากเป็นทหารเมื่อโตขึ้น



ง. มติไม่เล่นซนกว้าง เพราะเขาส่งตำรวจ



๑. แก้วตักน้ำหกวันแม่บ่อจะอยู่ไกล



ก. ตม นานา สะอาด มา ให้ แก่ จิม



๒. อ้วน พรอน ดิน แบลง ผัก แม่ อาก ครัว



ข. จัน พยายาม ผัก ร้อย มา ต้อย แม่ ว่า จะ ยาก



ค. จุ่ม ชวน เพื่อน เล่น "หม้อ ขาว หม้อ แกง"



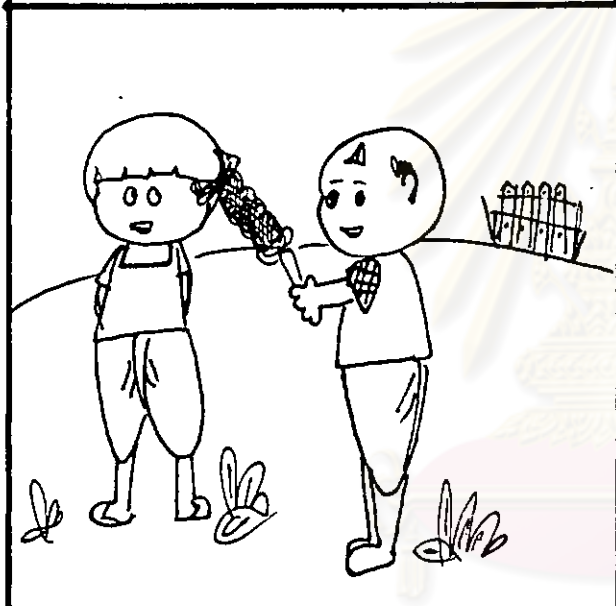
๓. จอย ไม่ ขอม ไป เล่น เธอ ช่วย แม่ ขาย ขนม



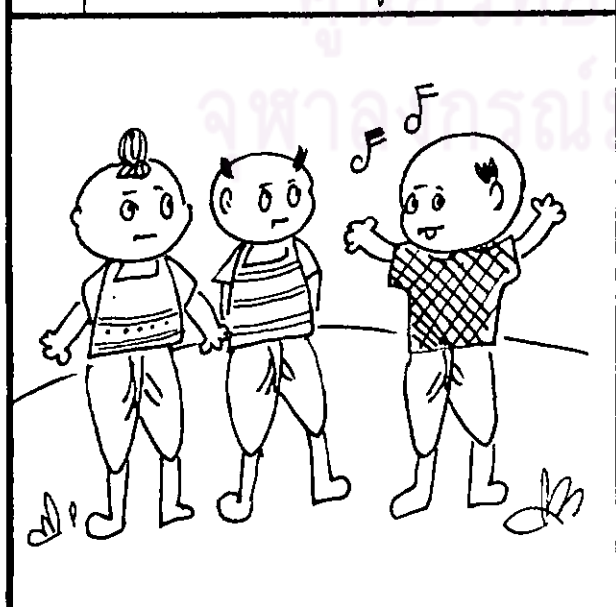
ง. ต้อง วัล สติ พ่อ แม่ เมื่อ กลับ บัง บ้าน



๑. โฉมขอมรับฟังการวิจารณ์ผลงานของเธอ



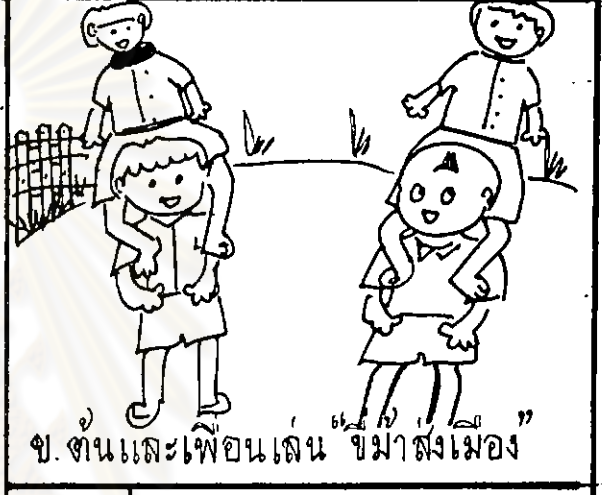
๒. จักจากไม้ไผ่กรธเพื่อนที่ถูกล้อเล่นทางเปียบ



๓. จุกและแกละไม้เจ็บใจ แม้จะถูกเพื่อนล้อ



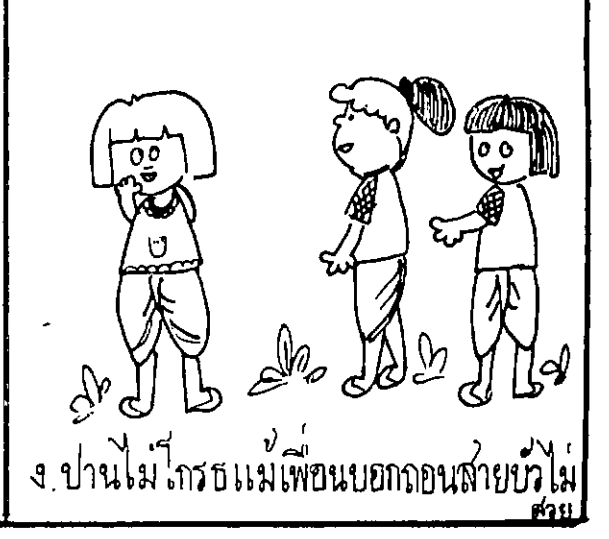
ก. ซ่อมขังรองเท้า ก่อนไปโรงเรียน



ข. ซานและเพื่อนเล่น "ขมาตงเมือง"



ค. จัมช่วยแม่จัดจอกไม้ ชูปเทียนไปวัด



ง. ป่านไม้ไกรธแม่เพื่อนบอกถอนสายบัวไม่



๑. นิดไม่ท้อถอย เมื่อครูให้ฝึกไปทั่วโลก



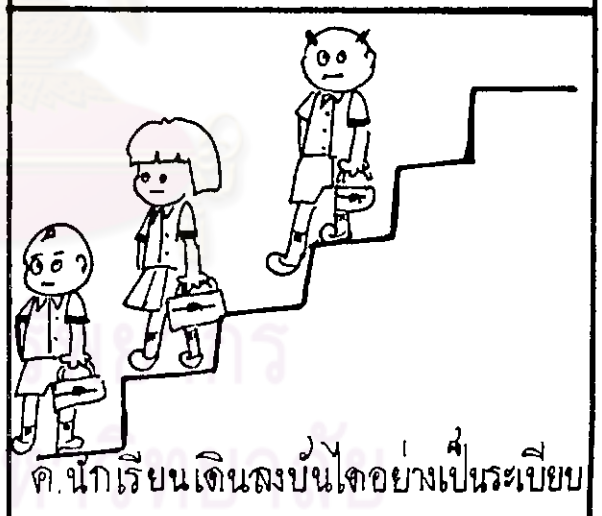
ก. ฟันฝึกรำไทย เพื่อนๆหัวเราะฟันไม่มื่อ



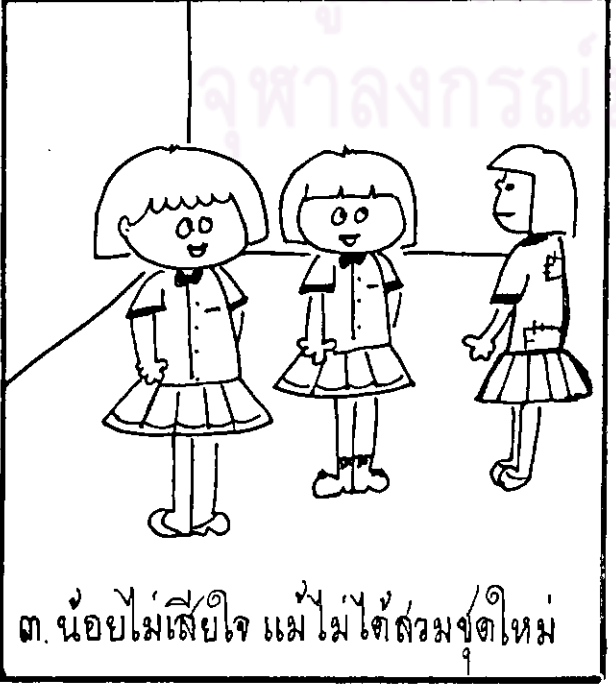
๒. น้อยไม่โกรธ เมื่อเพื่อนตีว่าขี้เกียจ



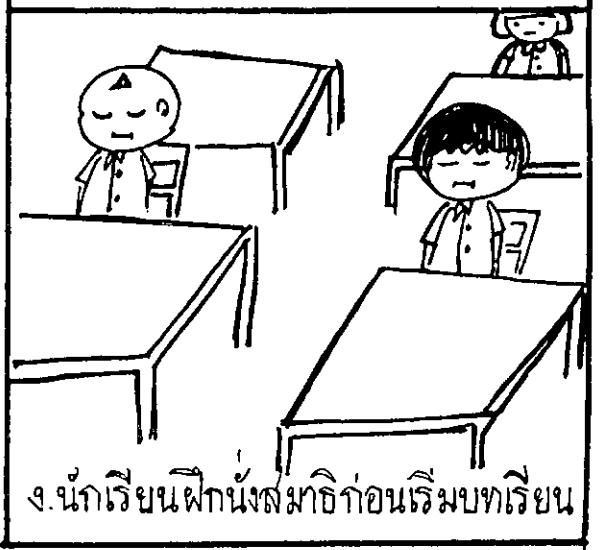
ข. แอ้วไม่ขโมยดอกไม้ ในโรงเรียน



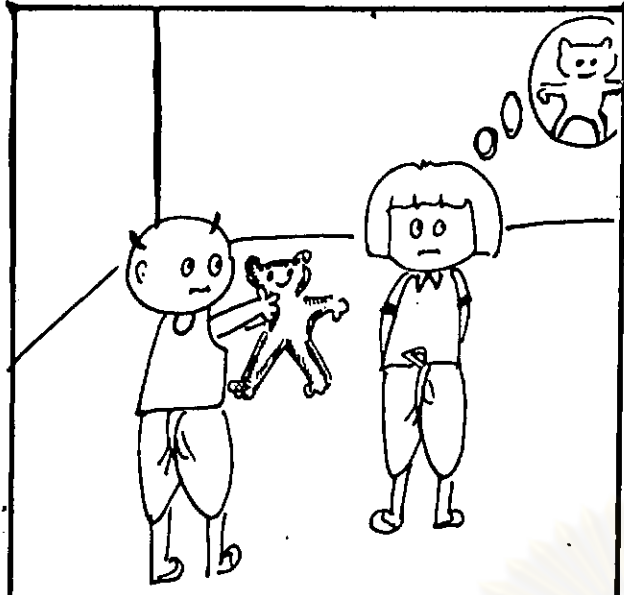
ค. นักเรียนเดินลงบันไดอย่างเป็นระเบียบ



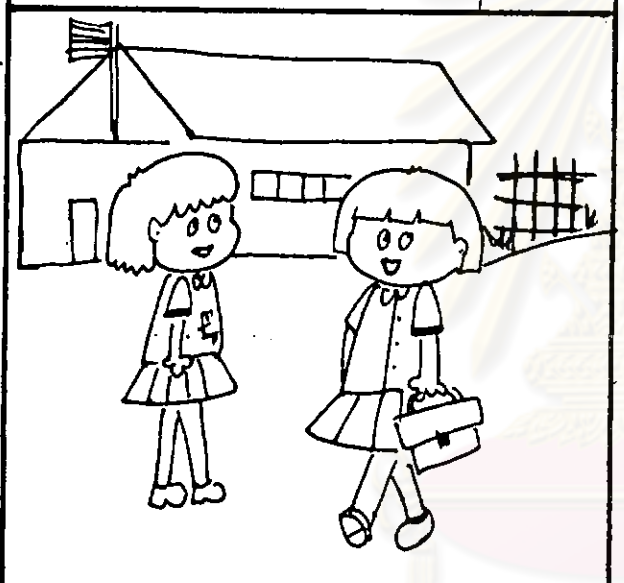
๓. น้อยไม่เสียใจ แม่ไม่ได้สวมชุดใหม่



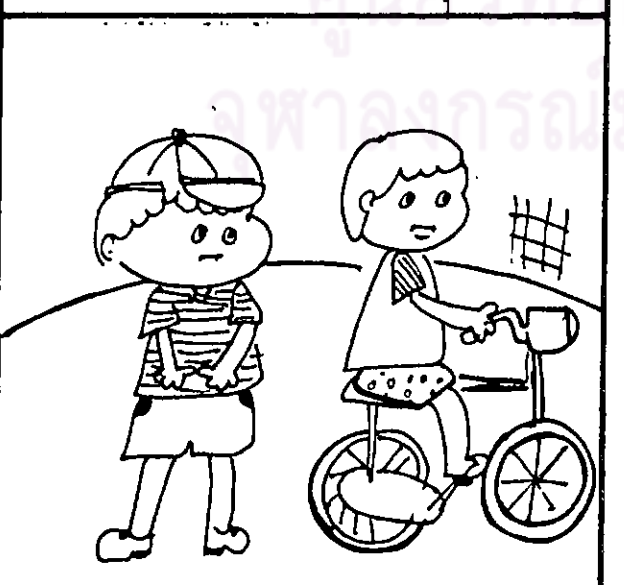
ง. นักเรียนฝึกนั่งสมาธิก่อนเริ่มบทเรียน



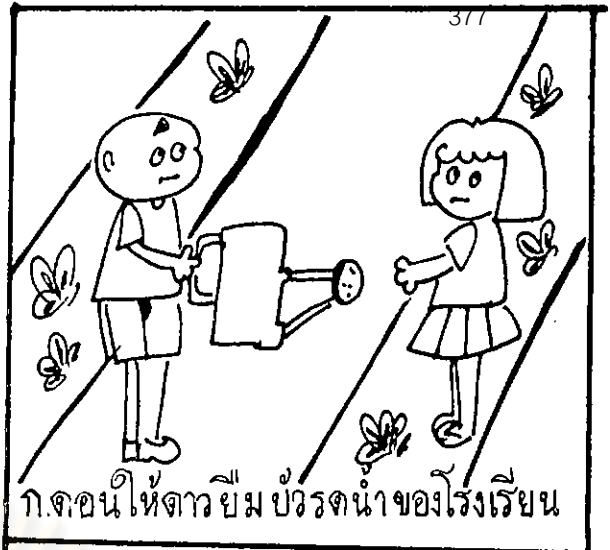
๑ เปียกรงบีบได้ เมื่ออยากได้ตุ๊กตาสุนัข



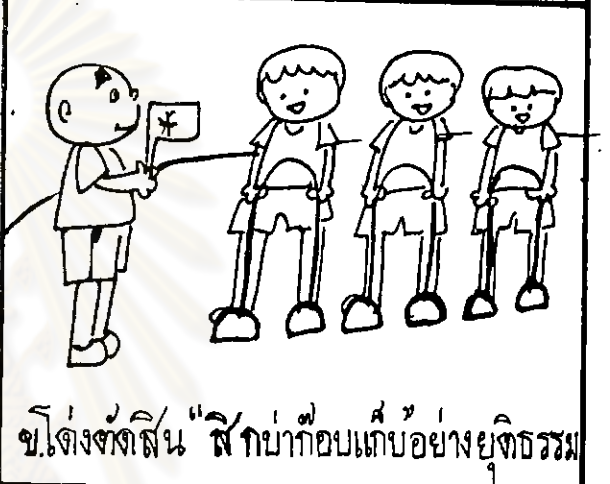
๒. นั้นไม่มีจกานิดที่มิได้สวมชุดใหม่



๓. โกร่งทงได้ แม่จะมิได้เล่นจกรยาน



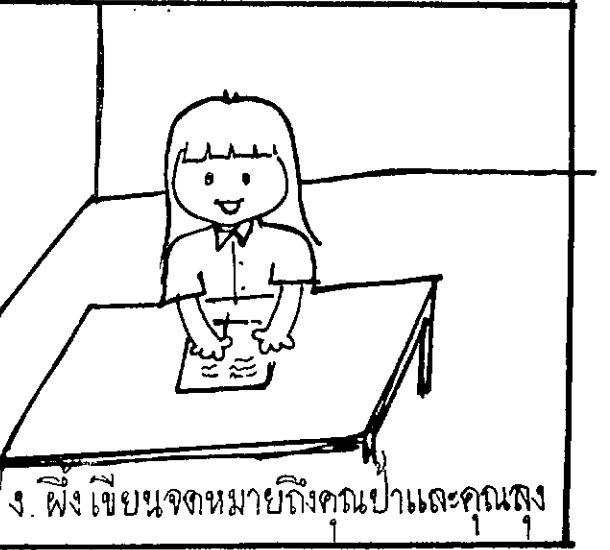
ก. จกอนให้ตวยม บัรคณำของโรงเรียน



ข. ได้จกจกติน "สี กำกอบเก็บอย่างยุติธรรม



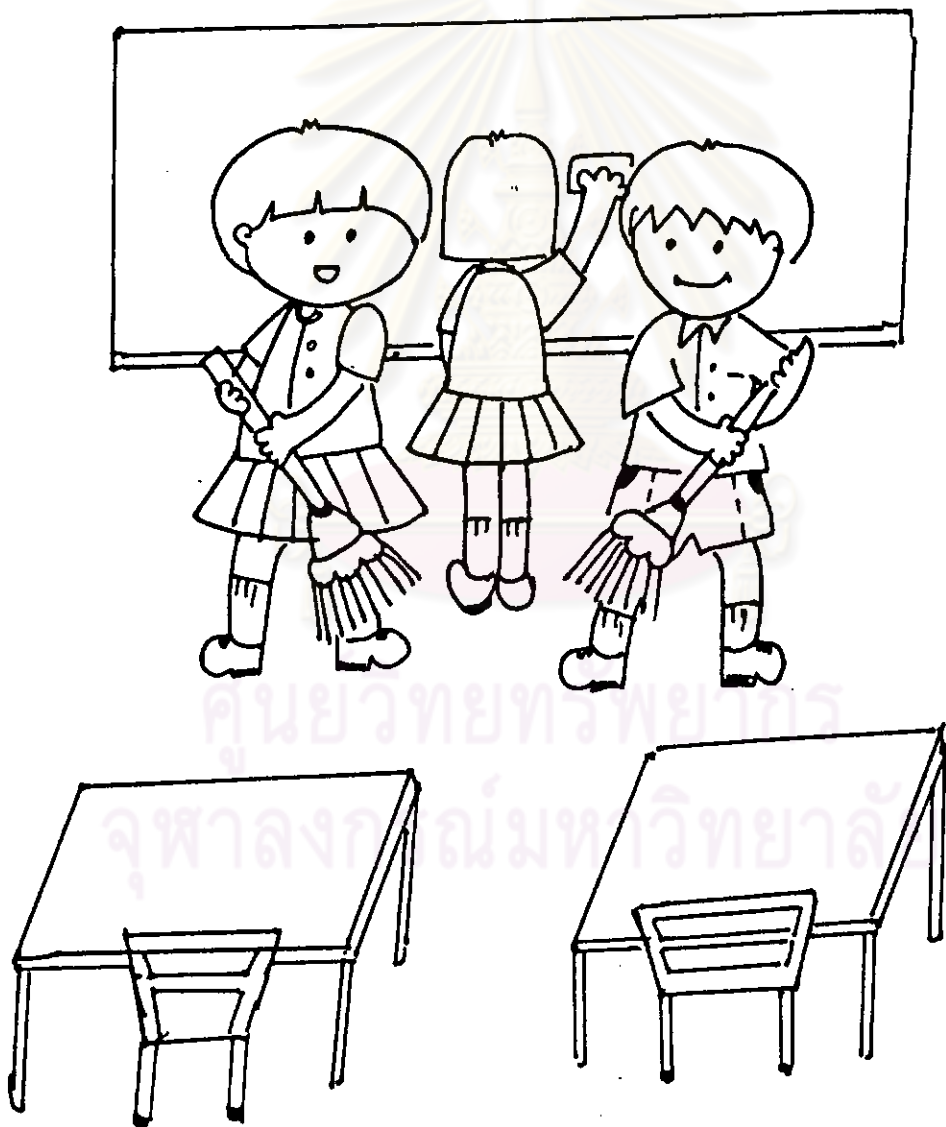
ค. เหมียวเล่น "ตกเต็อย" เซอไม่ซื่อของเล่นนะพ

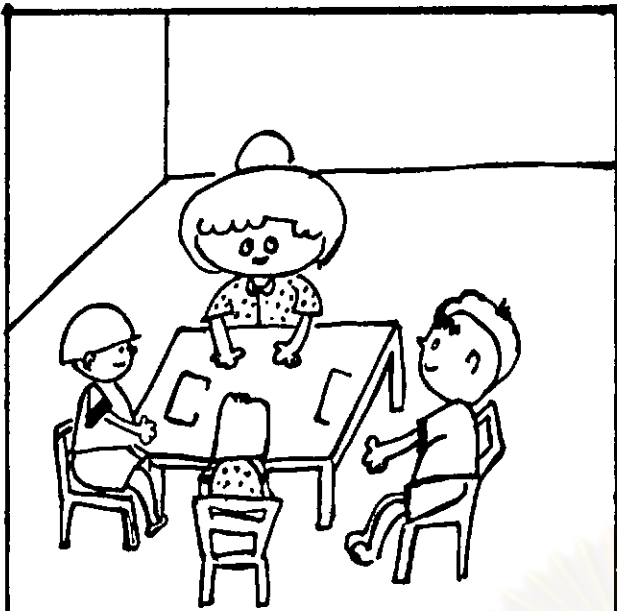


ง. พึ่งเขียนจกหมำยถึงคณปำและคณตุง

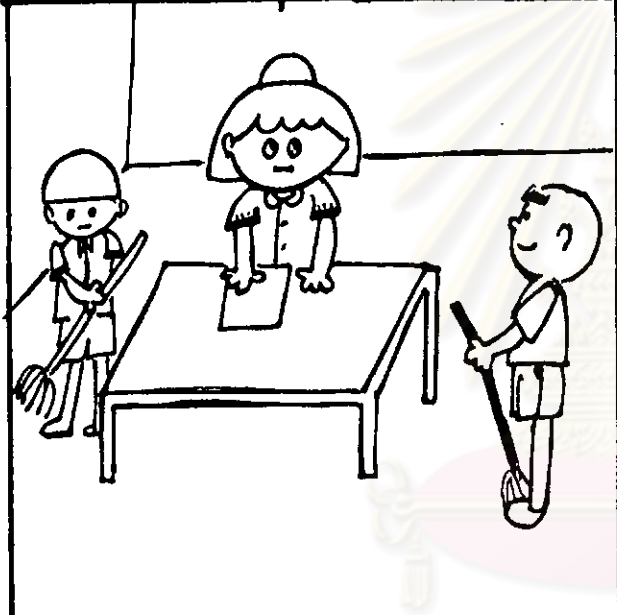


เรื่องที่ ๘  
ความไม่เห็นแก่ตัว

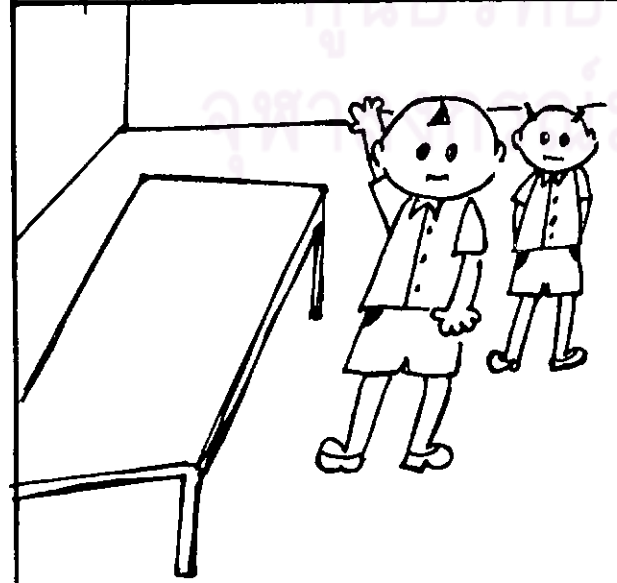




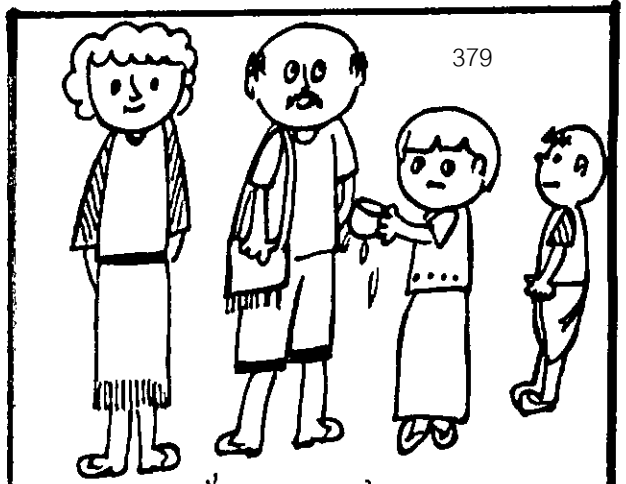
๑. ป๊อทำงานหม่กับเพื่อนโดยไม่หลบหนี



๒. ทุกคนช่วยกันเก็บกวาดเมื่อทำงานเสร็จ



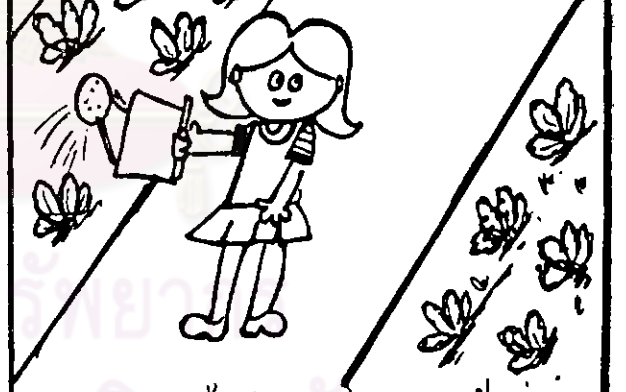
๓. โตอาสายกโต๊ะแทนเพื่อนที่ตัวเล็กกว่า



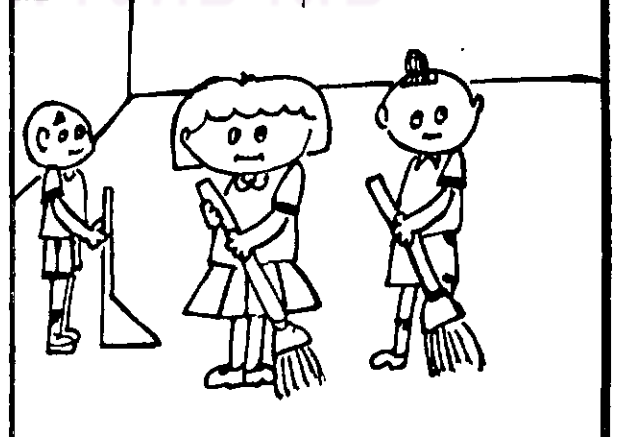
ก. แหวนรดน้ำสงกรานต้อย่างส่ภาพ



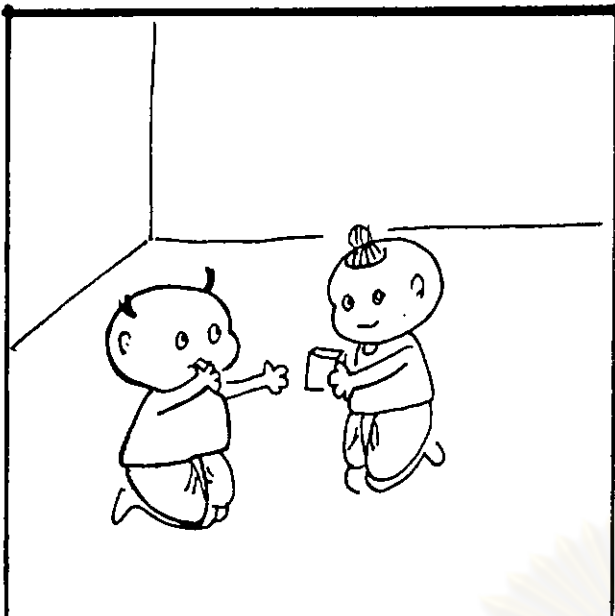
ข. ทองนำงานศิลปะมาส่งครูตรงเวลา



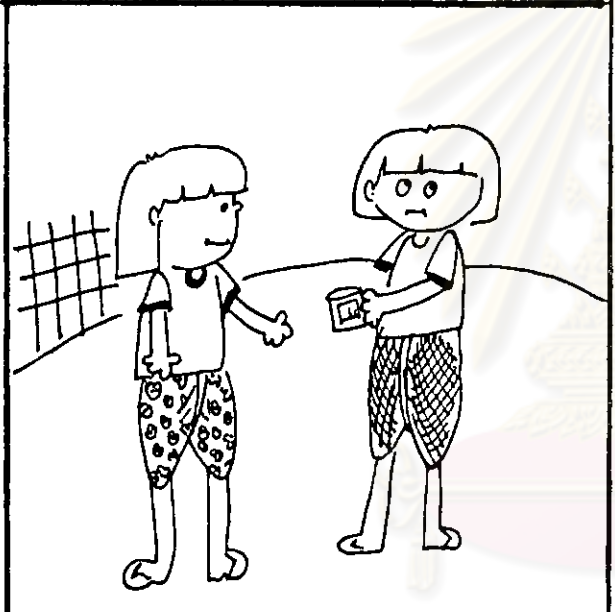
ค. เนษฐรดน้ำพ่กททุกอนตามหน้าท่



ง. ทำอยช่วยเพื่อนกวาดห้อง ก่อนจะไปเล่น



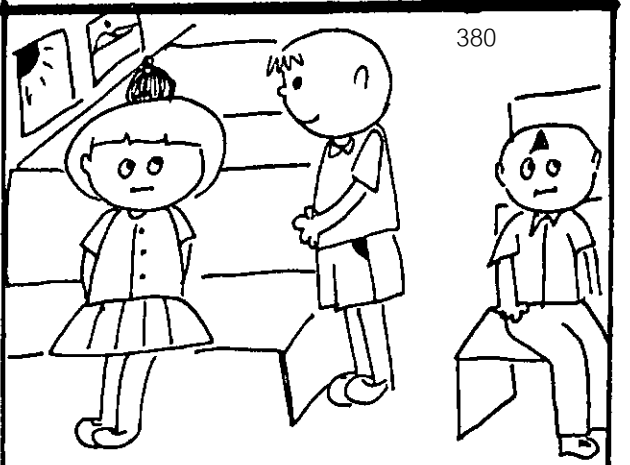
๑. พี่โต้งแบ่งขนมที่ตัวเองชอบให้น้อง



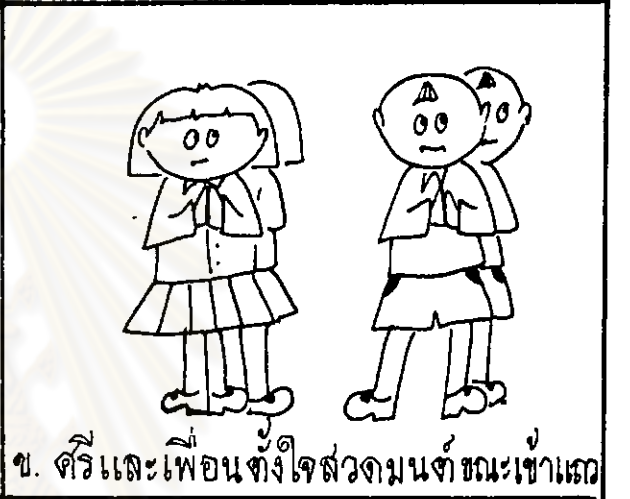
๒. ซุ่มแบ่งของเล่นให้ฮ้อยเมื่อเล่นเสร็จ



๓. ฮ้อยชวนเพื่อนนั่งที่สนามเด็กเล่น



ก. แสงแบ่งที่นั่งให้คนมาที่หลังนั่ง



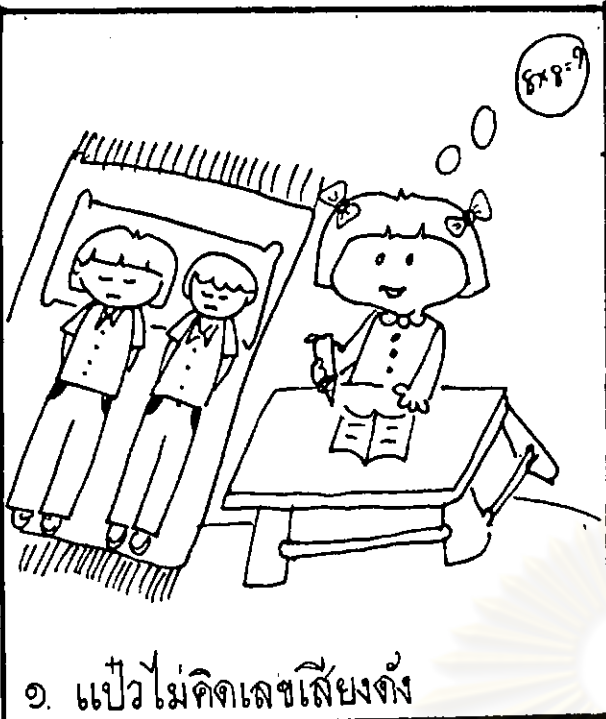
ข. ศิริและเพื่อนตั้งใจส่งจามนซ์ขณะเข้าแถว



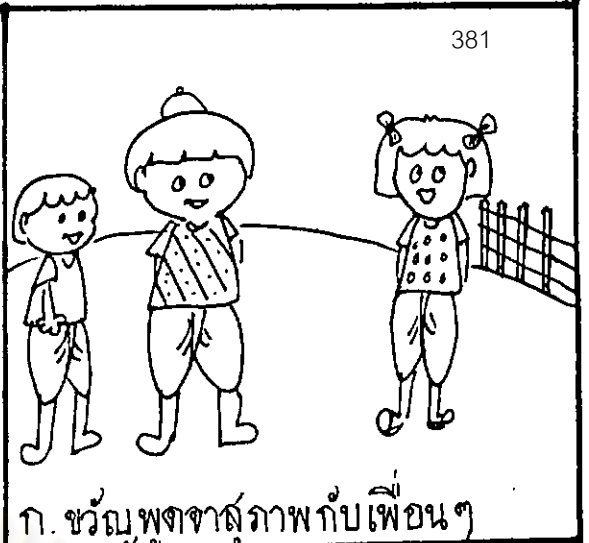
ค. พรแบ่งเงินไปฝากธนาคารออมสิน



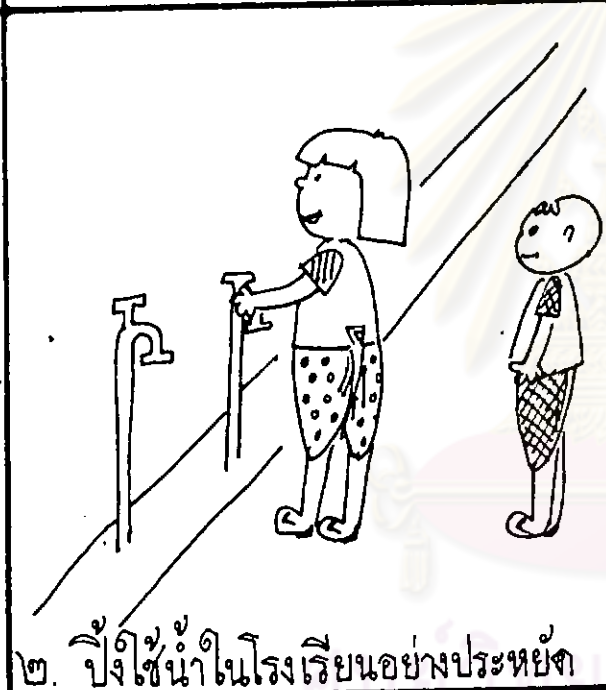
ง. พันชวนน้องๆ เต้นแม่วักนน้ำมัน



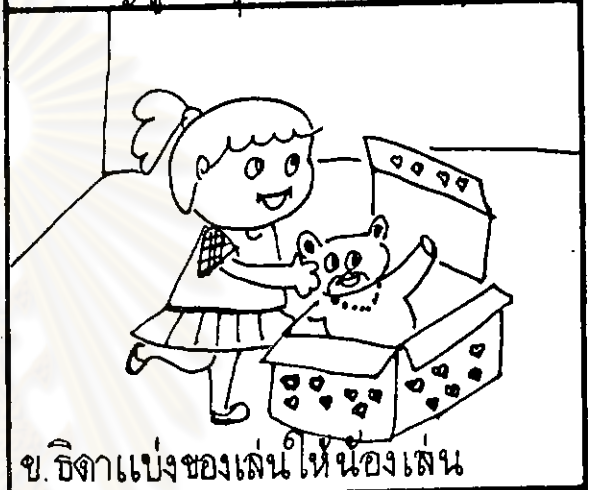
๑. แป๋วไม่เคยคิดถึงเลขเลยตั้งแต่



ก. ช่วยพุดจาดูภาพกับเพื่อนๆ



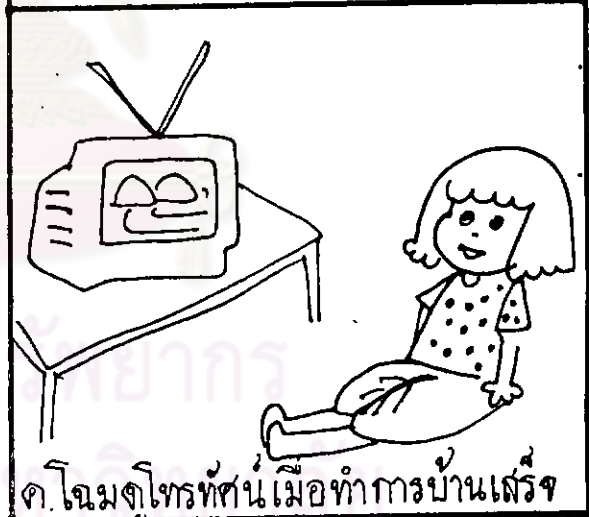
๒. ปั้งใช้น้ำในโรงเรียนอย่างประหยัด



ข. ธิดาแบ่งของเล่นให้น้องเล่น



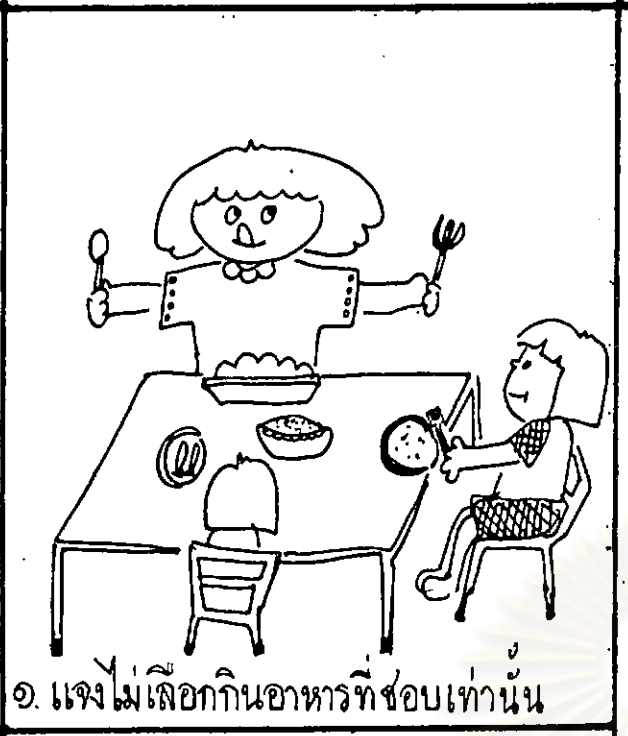
๓. ปุ่มรดน้ำทุกครั้งหลังจากใช้เสร็จแล้ว



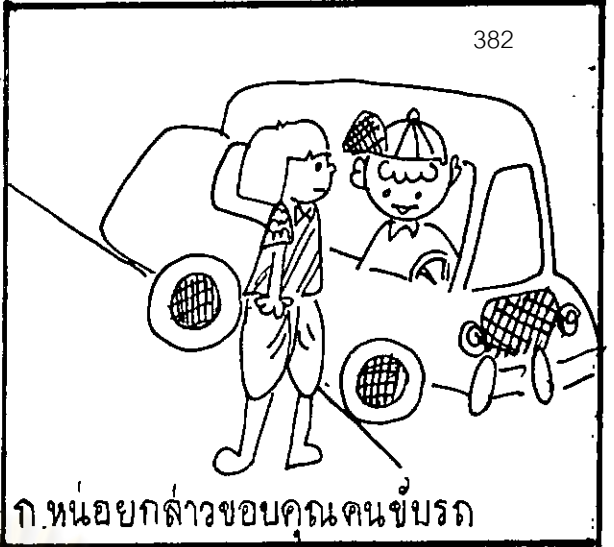
ค. โฉมจโทรทัศน์เมื่อทำการบ้านเสร็จ



ง. ซ้อมเล่น "หมากรุกไม้" กับเพื่อนบ้าน



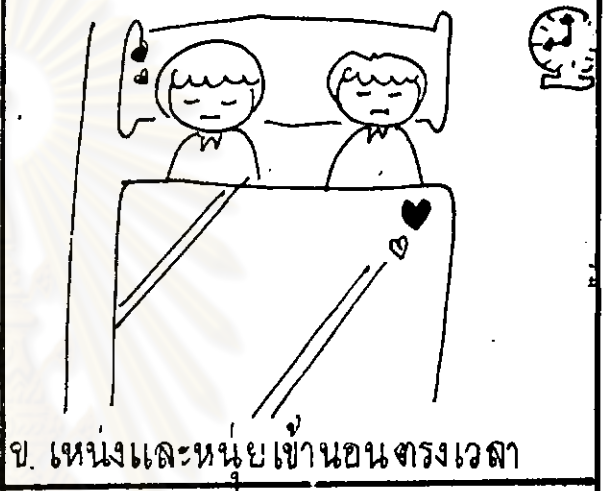
๑. แจงไม่เลือกกินอาหารที่ชอบเท่านั้น



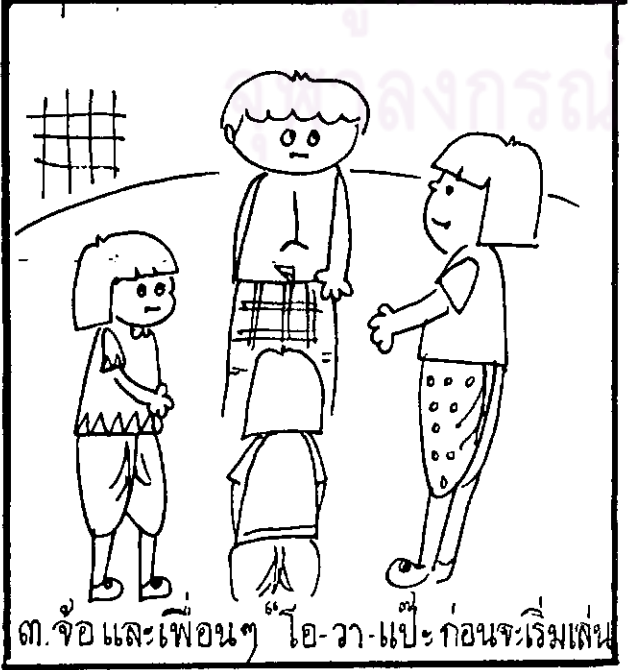
ก. ทนอยกล่าวขอขอบคุณคนขับรถ



๒. จับขอมไต่-โป่ง เมื่อมาที่หลัง



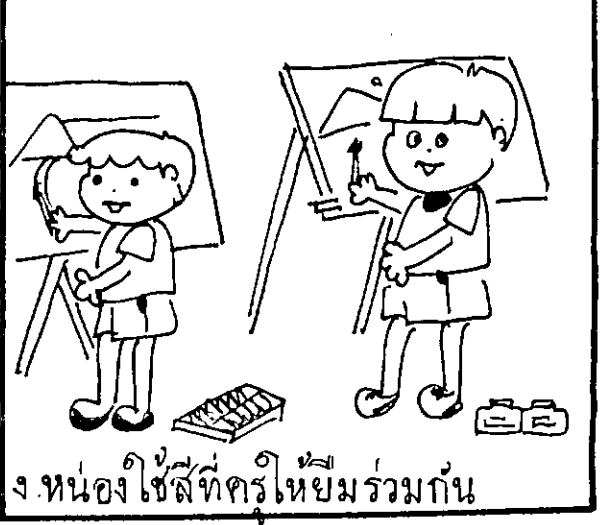
ข. เหนงและหน่ยเข้านอนตรงเวลา



๓. จ้อและเพื่อนๆ "โอ-วา-แป๊ะ" ก่อนจะเริ่มเล่น



ค. โทนงเรียกเพื่อนขึ้นรถไปโรงเรียน



ง. หนองใช้สีที่ครูให้มร่วมกัน



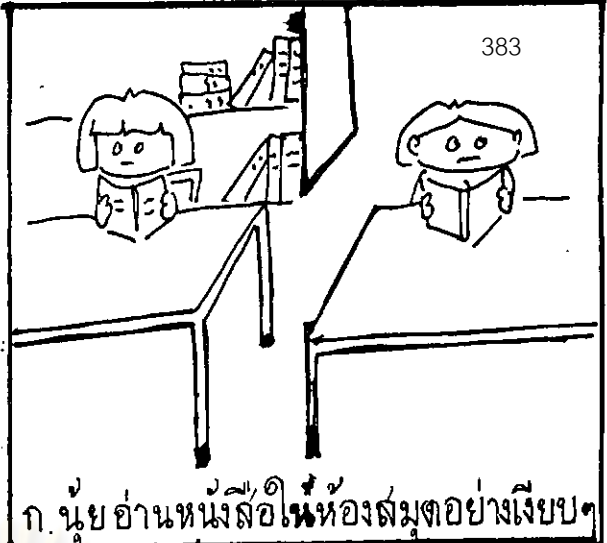
๑. อ้อย มาที่หลังจึงต่อท้ายแถว



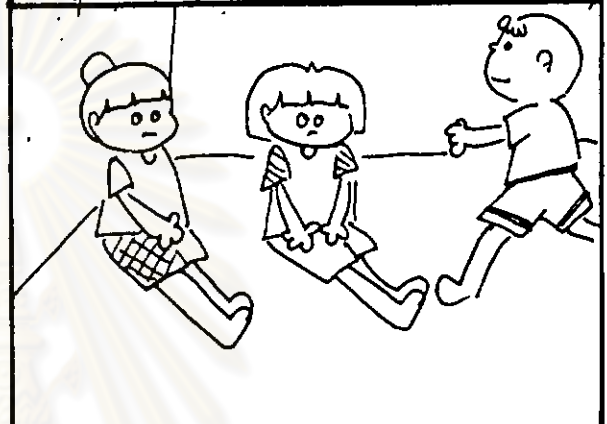
๒. อ้าว เอาซ่อมพรวนของโรงเรียนให้เพื่อนยืม



๓. ข้า มาช้าจึงต่อท้ายแถวตามลำดับ



ก. นุ้ย อ่านหนังสือในห้องสมุดอย่างเงียบๆ



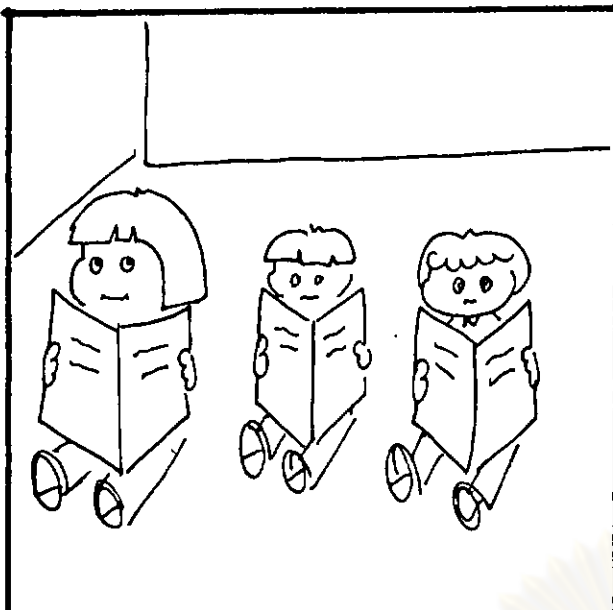
ข. นุ้ย ไม่แก๊งค์จน ขณะเล่น "เลือกขามห่วย"



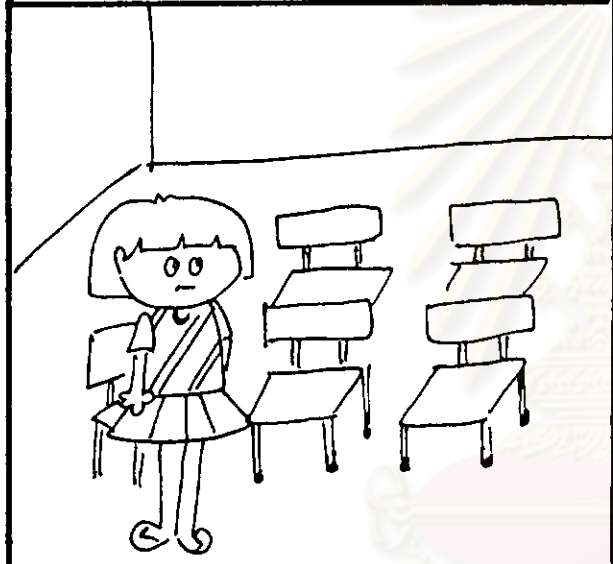
ค. นักเรียน ป.๓ ฝึกนั่งสมาธิ ก่อนจะเรียน



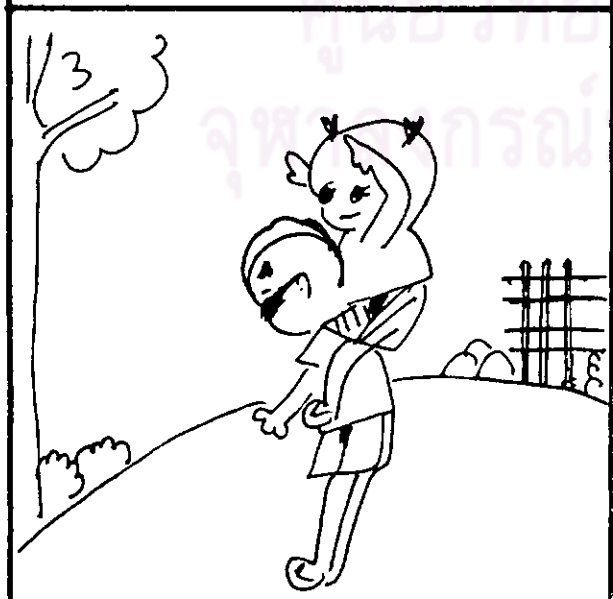
ง. นุช พาเจ้าต่างวิ่งเล่นในสวนเช้า



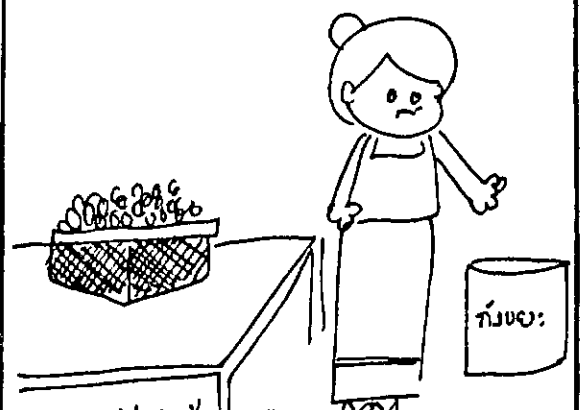
๑. จันทร์ไม่เอาหนังสือพิมพ์มาอ่านคนเดียว



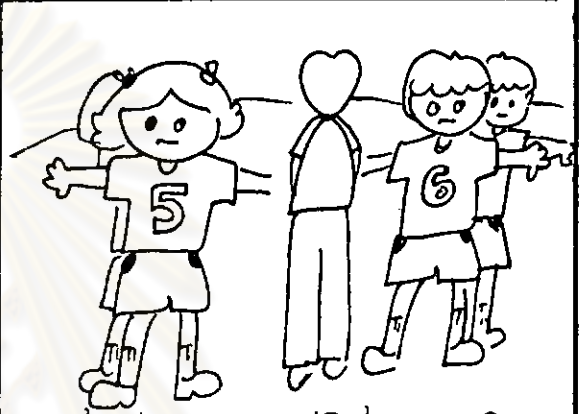
๒. แก้วไม่ของเก้าอี้หลายตัว



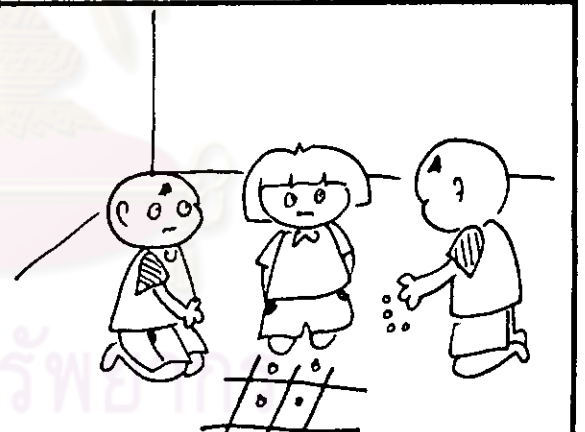
๓. เพชรตัวโตจึงเอาน้องซื่อ



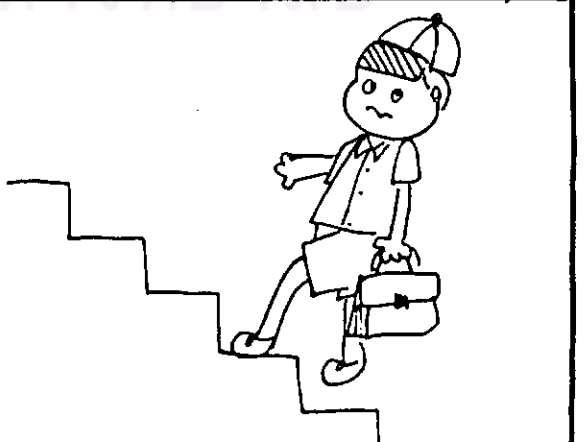
ก. ซ้อยไม่ทิ้งเปลือกกล้วยบนถนน



ข. นักเรียนทุกคนปฏิบัติตามกติกากีฬา



ค. ไปฝึกเล่น "แสงสี" กับเพื่อนๆ



ง. ไปไม่วังขึ้นบันไดอาคารเรียน

## เฉลย

### แบบสอบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม

ตัวอย่าง      ข้อ. ง

เรื่องที่ ๑.      ข้อ ๑. ข      ๒. ง      ๓. ข      ๔. ข      ๕. ก      ๖. ง

เรื่องที่ ๒      ข้อ ๑. ข      ๒. ง      ๓. ก      ๔. ข      ๕. ก      ๖. ก.

เรื่องที่ ๓      ข้อ ๑. ข.      ๒. ง.      ๓. ข      ๔. ก      ๕. ข      ๖. ง

เรื่องที่ ๔.      ข้อ ๑. ง      ๒. ข      ๓. ก      ๔. ง      ๕. ก      ๖. ข

เรื่องที่ ๕.      ข้อ ๑. ก      ๒. ง      ๓. ก      ๔. ก      ๕. ก      ๖. ข

เรื่องที่ ๖      ข้อ ๑. ก      ๒. ก      ๓. ก      ๔. ง      ๕. ข      ๖. ง

เรื่องที่ ๗.      ข้อ ๑. ก      ๒. ก      ๓. ก      ๔. ง      ๕. ก      ๖. ข

เรื่องที่ ๘.      ข้อ ๑. ง      ๒. ก      ๓. ข.      ๔. ง.      ๕. ก.      ๖. ก.



ภาคผนวก ง.

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม  
ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ  
จำนวน 3 ชุด

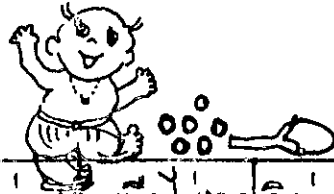
ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# แบบสอบถามความคิดเห็น

ชุดที่ ๑

## ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านงานการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ

ทำขึ้นเพื่อ พก กว ในเรื่องที่จะเห็นสมควร



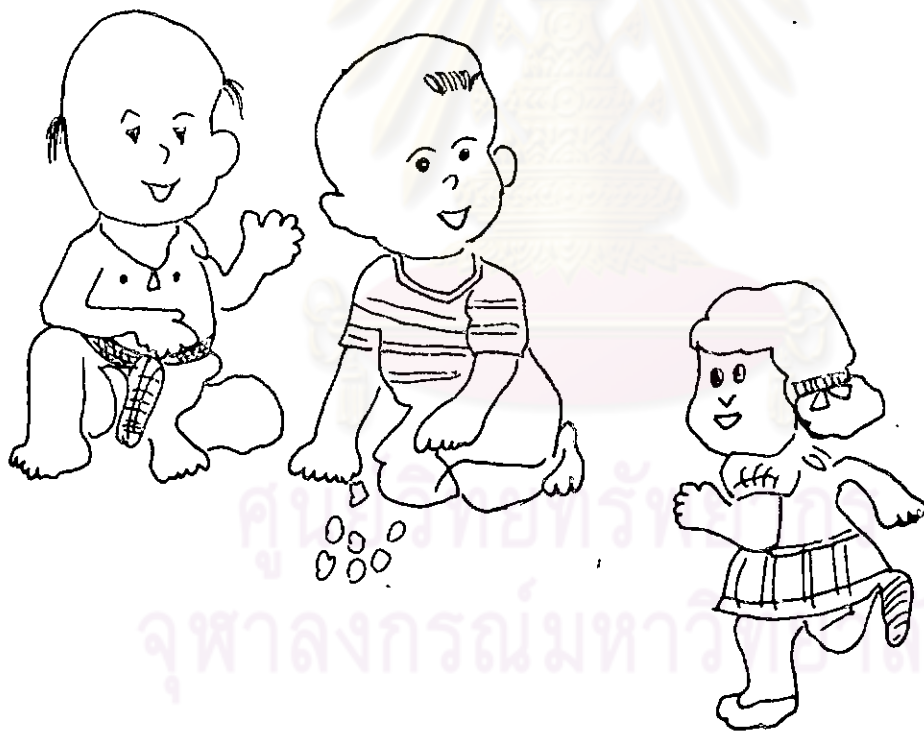
อันดับ ที่	การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ	คิดว่า เติบโตหรือไม่เติบโต		คิดว่าควรหรือไม่ควร	
		เติบโต	ไม่เติบโต	ควร	ไม่ควร
๑	กระซำขยาเดี่ยว				
๒	เก็บตอกจิว				
๓	ง้อกระทิง				
๔	ง้อออกเหล่า				
๕	ชนกวาง				
๖	ซ่อนไข่แม่เต่า				
๗	ตาตอง				
๘	ซีแนต				
๙	ป้าซีเป่าทวย				
๑๐	ม้าจกตอก				
๑๑	แมวกินน้ำมัน				
๑๒	กอมกบ				
๑๓	ก้องซีหม่าไล่ตูกิ่ง				
๑๔	ไก่มะม่วง				
๑๕	ป้าป้าเข็ม				
๑๖	ป้าป้าเข้าถ้ำ				
๑๗	ป้าป้ากินเมือง				
๑๘	ซ่อนเหล็ก				
๑๙	ปัดอั้ง				
๒๐	ปืนพะลาบ				
๒๑	ม้าก้านกล้วย				
๒๒	ยี่ล้า				
๒๓	ป้าซัพ				
๒๔	ลูกโป่งยางละหุ่ง				

อันดับ ที่	กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน	คีตกวี เคยหรือไม่เคย		คีตกวี หรือไม่เคย	
		เคยเล่น	ไม่เคยเล่น	เคย	ไม่เคย
๑	เล่นไม้จู้				
๒	ตีไม้พู่กัน				
๓	เป่าเครื่องเป่า				
๔	หงษ์ไม้				
๕	หมากเก็บไม้				
๖	มาจากดอก				
๗	แสงตะวัน				
๘	แสงสี				
๙	แสงแปด				
๑๐	น้ำไหว				
๑๑	เงยส่ง				
๑๒	งามสง่าเมือง				
๑๓	ปากถนน				
๑๔	เล่นขลุ่ย				
๑๕	ตึกเมือง-ทม				
๑๖	กระโดดเชือก				
๑๗	เป่าขลุ่ย				
๑๘	ยิงกบ				
๑๙	โต-โปง				
๒๐	โต-ท-แป๊ะ				
๒๑	ขลุ่ย " อระขั้ว-โอว .....				
๒๒	ขลุ่ย " จมจ: นิด .....				
๒๓	" " ปะปุมเปผล .....				
๒๔	" " คำจี้จ้อ .....				
๒๕	" " คำจี้จ้อ .....				
๒๖	" " กนก กนก .....				
๒๗	" " ฝนตกชุ่มฉ่ำ .....				
๒๘	" " นึกสง่า .....				
๒๙	" " ฝึกกองทัพ .....				
๓๐	" " เกดแฉะกบ .....				
๓๑	" " โสนแทนโสนแทน .....				
๓๒	" " มนต์เมือง .....				
๓๓	" " ฟ้าจี้ .....				
๓๔	" " ชาติเมือง .....				

## แบบสอบถาม

ชุดที่ ๒.

ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม  
ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านงานการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ



แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม

ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นพื้นเมืองของเง็กภาคเหนือ

ลำดับที่	รายการ	เห็นด้วย	คัดค้านใจ ไม่ได้	ไม่เห็นด้วย
1.	เด็ก ๆ ในโรงเรียนควรช่วยกันทำของเล่นจากวัสดุในท้องถิ่น เช่น บ่าโหว้, บ่าข้าง, บ่ากอน, บ่ากอบแก็บ ลูกกั้ง ฯลฯ			
2.	การเล่น ยู้สาว, บ่ากอน, บ่าม้ากินเมือง, ฯลฯ นำไปจัดแข่งขันกีฬาในโรงเรียนได้			
3.	กะลาหะพร้าว, ก้านกล้วย, ซอทั้งข้าว และดินเหนียวสามารถนำมาประดิษฐ์เป็นของเล่นได้			
4.	การ โด-โป้ง หรือ โอ-วา-แป๊ะ เป็นการเล่นเสียงทวยแสดงถึงการไม่เอาเปรียบซึ่งกันและกัน ปัจจุบันตั้งนิยมนเล่นได้			
5.	ถ้านักเรียน โดขึ้น จะช่วยรื้อฟื้นการละเล่นตามพื้นบ้านของเรา เช่น การเล่น ตาแสง, บ่าข้าง, บ่ากอน, บ่าม้าเจ้ม ฯลฯ ให้กลับน้อง ๆ ได้			
6.	ไม้ไผ่หรือไม้ซาง, เชือกปอ, เราสามารถทำ จุงจา (ชิงช้า) แหวนไว่ตามใต้ต้นไม้ต่าง ๆ เพื่อใช้เล่นได้			
7.	เมล็ดมะขาม, หรือน้อยหน้า หรือเมล็ดงุ่น เราสามารถนำมาเล่นบ่ากอนได้ โดยเย็บเป็นถุง และยังสามารถเล่นอ้อดัก เข้าสองหรือลงหลุมได้อีกด้วย			
8.	การเล่นยิงปืน และแสดงการสู้รบแบบทหาร เราสามารถทำปืนได้จากกระบอกไม้ไผ่และใช้หย้าขีด ทำเป็นลูกกระสุนที่เรียกว่า "ก้องลบ" ได้			
9.	การเล่น แสงสี่, แสงตะวัน และแสงแปด ผีกการคิดคำนวณได้ ในปัจจุบัน เด็กๆ ยังไม่รู้จักเพราะผู้ใหญ่ไม่ได้ถ่ายทอดให้			

ลำดับที่	รายการ	เห็นด้วย	ตัดสินใจไม่ได้	ไม่เห็นด้วย
10.	การเล่นแนดบก, แนดอง, แนดแปดเสา นอกจากจะทำให้สนุกสนานแล้ว ยังแมดงถึงความมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่ผู้อื่น และ เป็นการฝึกให้มีไหวพริบคล่องแคล่วอีกด้วย			
11.	การเล่น โกวั้นตั้ง, จั๋วออกเหล่า เป็นการ เล่นที่แสดงให้ เห็นถึงการทำมาหากินอย่างง่าย ๆ ในท้องถิ่นของเราได้			
12.	การเล่น เก็บดอกจ๊ว เป็นการนำวัสดุธรรมชาติมาเป็น อุปกรณ์การเล่น ช่วยให้ นักเรียนฝึกหัดทำงานที่มีอ และ รู้จักเก็บออมสิ่งของ			
13.	การเล่น เก็บลูกปัด รางสิง มาเล่นทอยสะบ้ายัง ช่วยประหยัดเงินในการซื้ออุปกรณ์การเล่นอย่างหนึ่ง			
14.	"บ๋าไหว" เราสามารถเล่นแทนเครื่องดนตรีได้			
15.	เราสามารถนำทรายป่นดินริมฝั่งแม่น้ำ มาปั้น เป็นลูกกลม ๆ เพื่อใช้เล่น "บ๋าเข้าชั้ทราย" ได้อย่างสนุกสนาน			
16.	การเล่น "งูสิงสาบ" และ "ยู่สาว" ช่วยฝึกให้ผู้เล่นมีความสามัคคีกัน			
17.	ถ้า นักเรียนกำลังเห็นเพื่อนเล่น เกมตัวต่อพลาสติก นักเรียน จะรู้สึกเสียใจมากถ้าไม่ได้เล่น			
18.	ในเวลาว่างหลังเลิกพักกลางวัน นักเรียนชอบชวนเพื่อน ๆ เล่น เสื่อขามห้วย, ไม้หึ่ง หรือ จั๋วออกเหล่า ดีกว่าหึ่งจะ เล่น เกมกดไฟฟ้า			
19.	การเล่น สิกไม้ย่างก้างแก้ง และ เดินบ่าก็อมเก็บ สามารถฝึกการทรงตัวและความอดทนได้			
20.	การเล่น ชนกวาง นักเรียน ไม่ควรนำมาเล่น เพราะ เป็นการทรมาณสัตว์			
21.	การเล่น ปริศนาคำทาย ที่เกี่ยวกับ พืช, สัตว์ ทำให้ นักเรียนได้ความรู้ทางด้านสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตได้			

ลำดับที่	รายการ	เห็นด้วย	ตัดสินใจไม่ได้	ไม่เห็นด้วย
22.	การเล่นปริศนาคำทายด้วยภาษาพื้นเมือง ทำให้นักเรียนได้ทราบถึง ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม การทำมาหากินในท้องถิ่นของเรา			
23.	การเล่นกระโดดเชือก หรือหนึ่ง ยาง ช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักออกกำลังกายได้ อย่างหนึ่ง			
24.	ถ้าคุณพ่อไม่ซื้อ เครื่องบินบังคับ, รถ บี-เอม-เอ็กซ์ หรือ ตุ๊กตาในไร่กะหล่ำปลีให้ นักเรียนจะรู้สึกเสียใจมาก			
25.	ในสมัยนี้ มีของเล่นที่ใช้ไฟฟ้าและถ่านมาก ทำให้เสียเงินโดยไม่จำเป็น			
26.	ถ้านักเรียนทำของเล่นใช้เองโดยนำวัสดุต่าง ๆ ในท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ เมล็ดพืช จะทำให้ช่วยประหยัดเงินได้มาก			
27.	การเล่นในสมัยก่อน ช่วยให้ผู้เล่น มีความผูกพันกับเพื่อน ๆ ในหมู่บ้านมาก ทำให้เกิดความรักใคร่สามัคคีกัน			
28.	การเล่น ลีลาจูงจลา ในสมัยก่อน มีบทร้องประกอบด้วย ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกการใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี			
29.	การเล่น จ้ำจี้ หรือ ร้องเพลง ปู่เป็งข้ามโด่งข้ามนา... และเพลงอื่น ๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน และฝึกทักษะด้านภาษาท้องถิ่น ทำให้ทราบวัฒนธรรมในหมู่บ้านด้วย			
30.	การละเล่น ที่มีบทร้อง "จุ่มจะหลี่ จี่จะหลอบ" หรือ "ปะเนี่ยมใบพลู เอาญออกก่อน" ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกไหวพริบ ความคล่องตัว และ ความซื่อสัตย์ในระหว่างผู้เล่นด้วยกัน			
31.	การละเล่นในสมัยก่อน เช่น ข่าข้าง, เขวากินน้ำมัน, เตี้ยเลย, วั้งหนึ่งด้่าง มีเล่นทั่ว ๆ ไป ตามท้องถิ่นต่าง ๆ แต่มักไม่จำกัดกติกา ส่วนมากจะช่วยกันกำหนดขึ้นเองตามความต้องการของผู้เล่นที่ไม่เอาเปรียบกัน			

ลำดับที่	รายการ	เห็นด้วย	คัดค้านใจ ไม่ได้	ไม่เห็นด้วย
32.	การทำของเล่นในสมัยก่อน ส่วนมากพ่อแม่หรือญาติผู้ใหญ่ จะเป็นผู้ทำให้เด็ก ๆ จึงมีความผูกพันกับพ่อแม่มากกว่าใน สมัยนี้			
33.	ถ้าในหมู่บ้านของนักเรียน จัดงานทำบุญสลากภัต (दान ก๋วยสลาก) หรือ สงกรานต์ (ปีใหม่เมือง) เราควรจัด การแข่งขันการละเล่นในบ้าน เพื่อรักษามรดกของชาติ ไว้ เช่น การเล่น บ่าบ้ำแจ่ม, บ่ากอน, บ่าไหว เป็นต้น			
34.	ในชีวิตประจำวัน ควรนำการละเล่นพื้นบ้าน มาจัดกิจกรรม การเรียนการสอนได้ เช่น การเล่น บ่ากอน, เดินกะลา (บ่าก้อยแทบ) เป็นต้น ฯลฯ			
35.	การละเล่นในสมัยก่อน เราสามารถเล่นได้ตามสถานที่ต่าง ๆ เช่นตามลานบ้าน หรือทุ่งนาได้			
36.	การละเล่นในสมัยก่อน ไม่ใช้การพนัน			
37.	การละเล่นในสมัยก่อน ความพื้นบ้านของท้องถิ่นเรา ผูก การทำงานร่วมกัน ดีกว่าการเล่นในสมัยนี้			
38.	นักเรียนไม่จำเป็นต้องนำการละเล่นของเด็กในสมัยก่อน มาเล่นในสมัยนี้ เพราะตามท้องตลาดก็มีของเล่นที่ประดิษฐ์ ขายมากมาย			
39.	ทุกวันนี้ เด็กๆมักชอบของเล่นวิทยาศาสตร์มากกว่าของเล่น สมัยก่อน			
40.	การละเล่นใด ๆ ก็ตามฝึกให้คนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จัก แพ้ ชนะ และให้อภัยซึ่งกันและกัน			



แบบสอบถามความคิดเห็นจากการชมนิทรรศการ

สัปดาห์อนุรักษ์ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กับทรงกึ่งตรีมจริยธรรม



สง กา / ลงใน ช่อง □

และ วิชาธรรม

ชุดที่ ๓

๑. การเล่นเกมที่ฉัน รูจัก และเคยเล่นมาก่อน

- |  |                                  |                                     |
|--|----------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ม้าก้านกล้วย  | <input type="checkbox"/> ปืนผะตบ | <input type="checkbox"/> บ้าบ้าเจิม |
| <input type="checkbox"/> แสงตะคัน      | <input type="checkbox"/> ก๋วยตบ  | <input type="checkbox"/> บ้ากอน     |
| <input type="checkbox"/> สิกไม้กางเก็ง | <input type="checkbox"/> บ้าข่าง | <input type="checkbox"/> แสงแปด     |

๒. การเล่นเกมที่ฉัน ไม่ เคยเล่นมาก่อน

- |                                  |  |                                      |
|----------------------------------|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> บ้าไหว  | <input type="checkbox"/> หงผัวไร       | <input type="checkbox"/> ร่อนไข่เต่า |
| <input type="checkbox"/> ปัดอั้ง | <input type="checkbox"/> ชีม้าส่งเมือง | <input type="checkbox"/> จูฬิงสาม    |
| <input type="checkbox"/> ตาแสง   | <input type="checkbox"/> ม้าจากดอก     | <input type="checkbox"/> ยี่สาว      |

๓. ความรู้สึกที่ฉัน ได้ ชมนิทรรศการ

- |                                 |                               |                                    |
|---------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ชอบมาก | <input type="checkbox"/> เฉยๆ | <input type="checkbox"/> ไม่ชอบเลย |
|---------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|

๔. ฉันสามารถ ทำของเล่นจากวัสดุธรรมชาติ ได้ คือ

- |                                    |                                     |                                    |
|------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ก้านกล้วย | <input type="checkbox"/> กระดาษ     | <input type="checkbox"/> ตอซังข้าว |
| <input type="checkbox"/> ไม้ไผ่    | <input type="checkbox"/> เมล็ดมะขาม | <input type="checkbox"/> ดินเหนียว |

๕. ฉันคิดว่า การเล่นเกมที่ฉัน คิด ได้ ไม่ควรนำมาเล่น สมัยนี้.

- |                                  |                                  |  |
|----------------------------------|----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> บ้าข่าง | <input type="checkbox"/> ในกวาง  | <input type="checkbox"/> ม้าจากดอก     |
| <input type="checkbox"/> บ้าไหว  | <input type="checkbox"/> ยี่กั้ง | <input type="checkbox"/> สิกไม้กางเก็ง |

๖. ฉันเคยร้องเพลง ประกอบการเล่นอะไรบ้าง

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> จำใจจำจวดๆ      | <input type="checkbox"/> จำจะหลี่ๆ     | <input type="checkbox"/> สิกจุงจาๆ     |
| <input type="checkbox"/> กู๋กั๊กกู๋กั๊กๆ | <input type="checkbox"/> ปะเป๋มีใบพลูๆ | <input type="checkbox"/> ฝนตกส่ายส่ายๆ |

๗) **ฉันเคยรู้จักใคร เล่นที่ไหนมาจากใครบ้าง**

<input type="checkbox"/>	ปู่-ย่า	<input type="checkbox"/>	พ่อ-แม่	<input type="checkbox"/>	ลุง-ป้า	<input type="checkbox"/>	เพื่อน
<input type="checkbox"/>	จก. ยาย	<input type="checkbox"/>	ห้า-ตา	<input type="checkbox"/>	พี่-ญาติ	<input type="checkbox"/>	น้อง

๘) **ฉันชอบเล่นอะไร มากที่สุด**

<input type="checkbox"/>	จับป้าก่อนแบบ	<input type="checkbox"/>	ดาบเจเรอร์	<input type="checkbox"/>	ปั้นดินก้นขวย
<input type="checkbox"/>	เกมกด	<input type="checkbox"/>	ม้าจดดอก	<input type="checkbox"/>	จักตาทหมี
<input type="checkbox"/>	หม้อข้าวหม้อแกง	<input type="checkbox"/>	โพงพพง	<input type="checkbox"/>	มอญซ่อนผ้า

๙)	ฉันอยากให้นักเรียนเล่นพื้นเมือง อยู่ต่อไป	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๐)	ฉันอยากสอนน้องให้รู้จักการเล่นพื้นเมือง	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๑)	ฉันอยากเรียนรู้การเล่นพื้นเมืองอีก มาก	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๒)	ฉันอยากเล่นปริศนาคำของอัยการพื้นเมือง	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๓)	ฉันอยากเล่นเกมประเภทการเล่นอื่นอีก	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๔)	ฉันอยากให้นักเรียนจัดการแข่งขันกีฬาพื้นเมือง	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๕)	ฉันอยากให้นักเรียนในทีมโรงเรียน และโรงเรียน	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๖)	ฉันอยากให้นักเรียนในชมรมรักเล่นพื้นเมือง	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๗)	ฉันอยากฝึกให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๘)	ฉันอยากจะทำกิจกรรม มีพื้นที่ของสถานศึกษา	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๑๙)	ฉันอยากได้งบประมาณจัดการแข่งขันการเล่นพื้นเมือง	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก
๒๐)	ฉันอยากได้เล่นเกม สนุกสนาน มาก	<input type="checkbox"/>	อยาก	<input type="checkbox"/>	เฉย	<input type="checkbox"/>	ไม่อยาก

บอก ความรู้ ทางด้านความสนใจเป็นนักกีฬา ที่ได้จากการเล่นพื้นเมือง.

๑. \_\_\_\_\_
๒. \_\_\_\_\_
๓. \_\_\_\_\_

บอก ความรู้ และผลดี ที่ได้เล่นการเล่นพื้นเมือง

๑. \_\_\_\_\_
๒. \_\_\_\_\_
๓. \_\_\_\_\_



ภาคผนวก จ.

- แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนโดยครู  
ของตัวอย่างประชากรกลุ่มตนเองและกลุ่มควบคุม
- ตัวอย่างแบบประเมินตนเองของนักเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โรงเรียน โรงเรียน เพื่อ เพื่อนและสังคม

โรงเรียน มิตรมิตร อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่ 399

ชั้น ป.๖ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 24 ต.ค. ถึงวันที่ 18 ธ.ค. ปี ๒๕๕๑

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกรอเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ละวันตามความเป็นจริง พฤติกรรมละ ๑ ข้อ และพฤติกรรมใด นักเรียนไม่มีโอกาสทำให้ตรงเครื่องหมาย

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ช่วยเหลือคน และเพื่อน ตามโอกาส			แบ่งปันของใช้ให้เพื่อน			บอก-แนะนำ เพื่อนในสิ่งที่ดี			แบ่งปันทรัพย์สินของใช้ให้คนอื่น			แบ่งปันของเล่นให้เพื่อน หรือ พี่-น้อง			รายละเอียดเพิ่มเติม
		ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	
๑.	ด.ช. มาณพ จันทร์แจ้ง			✓		✓			✓		✓			✓			
๒.	ด.ช. จักรพงศ์ ทนายนาคี	✓				✓			✓		✓		✓				
๓.	ด.ช. อรรถสิทธิ์	✓				✓			✓		✓		✓				
๔.	ด.ช. ฝ้ายยา นีละรังสรรค์	✓				✓			✓		✓		✓				
๕.	ด.ช. ชนันต์ชัย เข็มมาลีวงศ์	✓				✓			✓		✓		✓				
๖.	ด.ช. อธิวัฒน์ อังทอง	✓				✓			✓		✓		✓				
๗.	ด.ช. อานนตย์ อรรถชโล			✓		✓					✓		✓				
๘.	ด.ช. บุญธรรม นิลจันทร์	✓				✓			✓		✓		✓				
๙.	ด.ช. อรรถกมล กัญจนกิจ	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๐.	ด.ช. นรินทร์ บอนปิ่น	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๑.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๒.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๓.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๔.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๕.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๖.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๗.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๘.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๑๙.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๐.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๑.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๒.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๓.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๔.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๕.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๖.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				
๒๗.	ด.ช. อเนกต์ อเนกต์	✓				✓			✓		✓		✓				









โรงเรียน บ้านไร่ อำเภอ บ้านไร่ จังหวัด สุพรรณบุรี 403

ชั้น ป.๓ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ ๒๒.๑๒.๒๕๖๖ ถึงวันที่ ๒๕.๑๒.๒๕๖๖ สังกัด ส.๒๕๖๖

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยยกกรเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ต้องตามความเป็นจริง พฤติกรรมละ ๑ ช่อง และพฤติกรรมใด นักเรียนไม่มีโอกาสทำโปรดใส่เครื่องหมายเติมเต็มด้วย

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	พยายามทำงานให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด		ควบคุมอารมณ์ในการทำงานและการเล่น		ให้อดทนกับเพื่อนที่ไม่มีเงินตามราย		ไม่ร้องไห้หรือโง่โง่เมื่อถูกต้อเตือน		ไม่บ่นหรือฟ้องครูในเวลายังทำงาน		รายละเอียดเพิ่มเติม
		ดี	ปานกลาง	พอ	ปานกลาง	พอ	ปานกลาง	พอ	ปานกลาง	พอ	ปานกลาง	
๑.	อ.ร. ยานนท์			✓				✓			✓	
๒.	อ.ร. ชัยสิทธิ์			✓				✓			✓	
๓.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๕.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๖.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๗.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๘.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๙.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๐.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๑.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๒.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๓.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๔.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๕.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๖.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๗.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๘.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๑๙.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๐.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๑.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๒.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๓.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๔.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๕.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๖.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๗.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๘.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๒๙.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๐.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๑.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๒.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๓.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๔.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๕.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๖.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๗.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๘.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๓๙.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๐.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๑.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๒.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๓.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๔.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๕.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๖.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๗.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๘.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๔๙.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	
๕๐.	อ.ร. ชัยสิทธิ์				✓			✓			✓	

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยครู เรือง ตามไม่เห็นแก่ตัว

โรงเรียน บ้านป่าไผ่ อำเภอ บ้านไร่ จังหวัด อุทัย 404

ชั้น ป.๓/๑ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 24 พ.ค. ถึงวันที่ 29 พ.ค. ผู้สังเกต น.เรือง

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกรกรเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  
พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ต้องดูตามความเป็นจริง  
พฤติกรรมละ ๑ ช่อง และพฤติกรรมใด นักเรียนไม่มีโอกาสทำโปรดเว้นช่องเพิ่มเติมด้วย

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ไม่นำของใช้ส่วนตัวมาโรงเรียน			ไม่แต่งกายเมื่อมาที่โรงเรียน			ไม่เอาเปรียบเพื่อนในการเล่นหรือทำพยาน			ช่วยเหลือเพื่อนที่น้องตามแต่โอกาสที่มี			ไม่แย่งของของสาธารณะที่เกี่ยวกับเมื่อทำงานหรือเล่นด้วยกัน			รายละเอียดเพิ่มเติม
		จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	
		จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	จ	ปานกลาง	ดี	
๑	อ.ส. มาแรง		✓			✓					✓				✓		
๒	อ.ส. พงศ์ศักดิ์	✓				✓				✓					✓		
๓	อ.ส. ประทีป	✓				✓				✓					✓		
๔	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๕	อ.ส. อธิชา					✓				✓				✓			
๖	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๗	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓				✓			
๘	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๙	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๐	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๑	อ.ส. อธิชา					✓			✓						✓		
๑๒	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๓	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๔	อ.ส. อธิชา					✓				✓					✓		
๑๕	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๖	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๗	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๘	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๑๙	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๐	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๑	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๒	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๓	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๔	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๕	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๖	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		
๒๗	อ.ส. อธิชา	✓				✓				✓					✓		

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ไทบดรี เรื่อง ความรับผิดชอบ

โรงเรียน บ้านนิมิต อำเภอ แม่เมาะ จังหวัด เชียงใหม่ 405

ชั้น ป.๓/๒ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ ๑๑ ถึงวันที่ ๑๒ ๒๕๖๖ ผู้สังเกต สุรีย์

ทำซ้ำแรง โปธาบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน ไทบดรีเขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่อง พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียน ปฏิบัติในโรงเรียน แต่ด้วยตามความเป็นจริง พฤติกรรมละ ๕ ข้อ และพฤติกรรมใดนักเรียนไม่มีโอกาสทำโปรดเว้นแรงเพิ่มเติม

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน อยู่เสมอ			จำนวนที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดเวลา			ดูแลรักษาเสื้อผ้า-ของใช้ให้เรียบร้อย			ช่วยรักษาความสะอาดและเวลาและ			รวมคะแนนเพิ่มเติม
		ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	
๑	ด.ช. ชินห์ คำคง			✓			✓			✓			✓	
๒	ด.ช. ธีรบุษกร ปิ่นแก้ว		✓			✓			✓			✓		Kneen
๓	ด.ช. มนต์ชัย ปิ่นแก้ว	✓				✓			✓			✓		
๔	ด.ช. สมชาติ จากเชียงใหม่		✓			✓			✓			✓		
๕	ด.ช. ธีรวัฒน์ พงษ์วิวัฒน์			✓		✓			✓			✓		
๖	ด.ช. เสกสรรค์ สิงห์สัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๗	ด.ช. ธีรบุษกร วันสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๘	ด.ช. บุศยนาถ บุญเกิด		✓			✓			✓			✓		
๙	ด.ช. พงษ์พันธ์ คำวิเศษณ์		✓			✓			✓			✓		
๑๐	ด.ช. สุทธิพงศ์ ศิริคงมณี			✓		✓			✓			✓		
๑๑	ด.ช. กิตติพงษ์ ทิมคำ		✓			✓			✓			✓		
๑๒	ด.ช. สยามภร บุญสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๑๓	ด.ช. มนต์ชัย คำมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๑๔	ด.ญ. วิมลรัตน์ คำสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๑๕	ด.ญ. เนตรนภา ทิศสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๑๖	ด.ญ. อาริษา โทเมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๑๗	ด.ญ. สันติชน ปิ่นแก้ว	✓				✓			✓			✓		
๑๘	ด.ญ. ชันชนา น้อยสัมพันธ์	✓				✓			✓			✓		
๑๙	ด.ญ. นิกุล น้อยสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๒๐	ด.ญ. รุ่งโรจน์ คำสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๒๑	ด.ญ. อาริษา คำสัมพันธ์													Kneen
๒๒	ด.ญ. สันติชน จากเชียงใหม่		✓			✓			✓			✓		
๒๓	ด.ญ. สันติชน คำสัมพันธ์			✓					✓			✓		
๒๔	ด.ญ. สันติชน คำสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๒๕	ด.ญ. อาริษา คำสัมพันธ์	✓				✓			✓			✓		
๒๖	ด.ญ. สันติชน คำสัมพันธ์		✓			✓			✓			✓		
๒๗	ด.ญ. สันติชน คำสัมพันธ์					✓			✓			✓		

แบบสังเกตพฤติกรรม รร. นักเรียน โดยครู หรือ คณาจารย์เป็นวิทยากร และการทรงตัว

โรงเรียน ..... อำเภอ ..... จังหวัด ..... ปีที่ ..... 406

ชั้น ป.๓ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 11 ถึงวันที่ 12 ผู้สังเกต .....

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกรกรเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ดูว่าบุตรหลานเป็นจริง พฤติกรรมละ ๕ ข้อ และพฤติกรรมใดนักเรียนไม่มีโอกาสทำก็ปล่อยและเพิ่มเติมครบ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน			มาโรงเรียนและกลับบ้านตรงต่อเวลา			เข้าแถวชื่ออาหารเป็นระเบียบ			เคารพผู้อื่นที่มีอายุต่ำกว่าผู้ใหญ่จากตน			จดงานในสมุดเป็นระเบียบเรียบร้อย			รายละเอียดเพิ่มเติม
		ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	
๑	ด.ช. ช่างเหล็ก คำตง	✓			✓			✓			✓			✓			
๒	ด.ช. สิริบุษย์ ปิ่นแก้ว																ขาดอก
๓	ด.ช. นพรัตน์ ปิ่นคำ	✓			✓			✓			✓			✓			
๔	ด.ช. สัมพรวิทย์ จากเทียม	✓			✓			✓			✓			✓			
๕	ด.ช. รุ่งเรือง พงษ์รัตน์	✓			✓			✓			✓			✓			
๖	ด.ร. เสกสรรค์ สິงษ์สันต์	✓			✓			✓			✓			✓			
๗	ด.ช. วิฑูรย์ วันสม	✓			✓			✓			✓			✓			
๘	ด.ช. มุกตนา บุญเรือง	✓			✓			✓			✓			✓			
๙	ด.ช. พชรพันธ์ จำรัสขัติ	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๐	ด.ร. สุรพงศ์ ศิริคงยศ	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๑	ด.ร. กิติพงษ์ ธีรคำ	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๒	ด.ร. สัมภรณ์ บุญสม	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๓	ด.ร. มนต์แคน กำแหง	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๔	ด.ญ. วิมลรัตน์ คำขลิ้ม	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๕	ด.ญ. นพพรพร ทิศฤทธิ์	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๖	ด.ญ. อังพัน โกเมฆนทร์	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๗	ด.ญ. แสงเดือน บุญญา	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๘	ด.ญ. ฉันทนา มโนสม	✓			✓			✓			✓			✓			
๑๙	ด.ญ. อิกาล มอสมลิข	✓			✓			✓			✓			✓			
๒๐	ด.ญ. รุ่งจิรา หล้าบุรี	✓			✓			✓			✓			✓			
๒๑	ด.ญ. นภาพิพย์ สุมิภาค																ขาดอก
๒๒	ด.ญ. กัญญา จากเทียม	✓			✓			✓			✓			✓			
๒๓	ด.ญ. ภัชรินทร์ จำป้อ	✓			✓			✓			✓			✓			
๒๔	ด.ญ. ธันยณีย์ กำพันธ์	✓			✓			✓			✓			✓			
๒๕	ด.ญ. อัญชลี ทาแก้ว	✓			✓			✓			✓			✓			
๒๖	ด.ญ. ธนัญญา ใจเย็น	✓			✓			✓			✓			✓			
๒๗	ด.ญ. นันทิยา ทองแสง	✓			✓			✓			✓			✓			



แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยครู ชื่อ ความเมตตากรรมา

โรงเรียน บ้านไร่ใหม่ อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่ 408

ชั้น ป.๓/๒ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 11 ถึงวันที่ 12 ผู้สังเกต ส.อ.อ.

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกรอเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  
พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ละเว้นหากความเป็นจริง  
พฤติกรรมละเลย ขี้ขลาด และพฤติกรรมใด นักเรียนไม่มีโอกาสทำโปรดใส่เครื่องหมายเติมเต็มตาม

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ช่วยเหลือน้องที่ลำบากตามโอกาส			ช่วยเหลือน้องที่บาดเจ็บตามโอกาส			พูดจาไพเราะ ไม่เย้ยหยันเพื่อน			อ่อนน้อม สุภาพ ไม่รังเกียจผู้ช้ช่อกว่า			แต่งตัวสะอาด			รวมคะแนน เต็มเต็ม
		ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	
๑	ค.ร. สิงห์ คำคง			✓			✓			✓			✓				
๒	ค.ร. สิริบุศย์ ปิ่นแก้ว																๓๖๐๗
๓	ค.ร. นพรัตน์ ปิ่นคำ	✓			✓			✓		✓			✓				
๔	ค.ร. สัมพรณี งามเกษม	✓			✓			✓		✓			✓				
๕	ค.ร. ราม พงษ์รัตน์		✓		✓			✓		✓			✓				
๖	ค.ร. เสกสรรค์ สิงห์สนธิ์		✓		✓			✓		✓			✓				
๗	ค.ร. วิโรบล วันธัม	✓			✓			✓		✓			✓				
๘	ค.ร. บุรณมา บุญเรือง	✓			✓			✓		✓			✓				
๙	ค.ร. พจนนัทธ์ จำรัสภูมิ			✓			✓	✓		✓			✓				
๑๐	ค.ร. สุรพงศ์ ศิริคงยศ		✓		✓			✓		✓			✓				
๑๑	ค.ร. กิติพงษ์ หินคำ		✓		✓			✓		✓			✓				
๑๒	ค.ร. สวรรค์ บุญสัมพันธ์	✓			✓			✓		✓			✓				
๑๓	ค.ร. บดินทร์ งามพริ้ง		✓		✓			✓		✓			✓				
๑๔	ค.ร. วิภากร งามพัฒน์	✓			✓			✓		✓			✓				
๑๕	ค.ร. เมตตากรรมา ทิพย์ศรี		✓		✓			✓		✓			✓				
๑๖	ค.ร. อัมรินทร์ โกเมนทร์		✓		✓			✓		✓			✓				
๑๗	ค.ร. นส. สันติชน ปัญญา		✓		✓			✓		✓			✓				
๑๘	ค.ร. ชันชนา มีนสัมพันธ์		✓		✓			✓		✓			✓				
๑๙	ค.ร. อภิล หอมกลิ่น		✓		✓			✓		✓			✓				
๒๐	ค.ร. รุ่งริกา รุฒาบุรี		✓		✓			✓		✓			✓				
๒๑	ค.ร. ทวีพงษ์ ภูมิภาค																๓๖๐๗
๒๒	ค.ร. กัญญา งามเกษม		✓		✓			✓		✓			✓				
๒๓	ค.ร. หิรัญท์ หิรัญ		✓		✓			✓		✓			✓				
๒๔	ค.ร. ธนบดี งามพันธ์		✓		✓			✓		✓			✓				
๒๕	ค.ร. อรุณี งามเกษม	✓			✓			✓		✓			✓				
๒๖	ค.ร. งามบุญ ไชยพันธ์		✓		✓			✓		✓			✓				
๒๗	ค.ร. นันทิชน งามเกษม		✓		✓			✓		✓			✓				

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยครู เรื่อง ความรู้สึกดีต่อกิจ

โรงเรียน ..... อำเภอ ..... จังหวัด ..... ปีที่เรียน ..... ชั้น ..... 409

ชั้น ป.๓/๒ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 11 พ.ค. ถึงวันที่ 12 พ.ค. ผู้สังเกต น.ส.ศุภ

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ดูว่าสามารถความเป็นจริง, พฤติกรรมละ ๕ ข้อ และพฤติกรรมใด นักเรียนไม่มีโอกาสทำโปรดเว้นการเพิ่มเติมด้วย

เลขที่	ชื่อ - สกุล	พูดจาเสียง ไม่โกหก หลอกลวง ตนเองและผู้อื่น			รักษาสิ่งของ บ่อจากคนอื่น ห้องเรียน			ทำกรบ้าน ด้วยตัวเอง ไม่ลอกเพื่อน			ไม่ดัดโกง ในกาเล่น หรือการทำงาน			ไม่ตีโมบ ของ ของคนอื่น			รายละเอียด เพิ่มเติม
		จ	ปณ กตม	ค ก	จ	ปณ กตม	ค ก	จ	ปณ กตม	ค ก	จ	ปณ กตม	ค ก	จ	ปณ กตม	ค ก	
๑	ด.ช. ธีรภัฏ คำตง			✓			✓			✓					✓		
๒	ด.ช. ธีรภัฏ ปิ่นแก้ว																ศก๑๐๗
๓	ด.ช. นพรัตน์ ปิ่นคำ	✓					✓			✓					✓		
๔	ด.ช. สัมพันธ์ กาเทียม		✓				✓			✓					✓		
๕	ด.ช. ราม พงษ์รัตน์		✓				✓			✓					✓		
๖	ด.ช. เสกสรรค์ สิงห์พันธ์		✓				✓			✓					✓		
๗	ด.ช. ธีรภัฏ วันดี		✓				✓			✓					✓		
๘	ด.ช. มุทิตา บุญเรือง		✓				✓			✓					✓		
๙	ด.ช. ทนงค์ คำรัมย์			✓			✓			✓					✓		
๑๐	ด.ช. สุรพงษ์ ธีรเดช		✓				✓			✓					✓		
๑๑	ด.ช. กิตติพงษ์ ธีรคำ		✓				✓			✓					✓		
๑๒	ด.ช. สัมพันธ์ บุญเต็ม		✓				✓			✓					✓		
๑๓	ด.ช. มนต์เทพ งามพริ้ง		✓				✓			✓					✓		
๑๔	ด.ญ. วิมลรัตน์ คำขลิ้ม		✓				✓			✓					✓		
๑๕	ด.ญ. เมฆานภา ธีรพันธ์		✓				✓			✓					✓		
๑๖	ด.ญ. อารีย์ โกเมษฐ์		✓				✓			✓					✓		
๑๗	ด.ญ. นงนิตย์ ปิ่นคำ	✓					✓			✓					✓		
๑๘	ด.ญ. ชื่นชานา มั่นมั่น	✓					✓			✓					✓		
๑๙	ด.ญ. นิกิต หอมกลิ่น			✓			✓			✓					✓		
๒๐	ด.ญ. รุจิกา คำบุรี		✓				✓			✓					✓		
๒๑	ด.ญ. ทนงค์ ธีรเดช																ศก๑๐๗
๒๒	ด.ญ. กัญญา กาเทียม		✓				✓			✓					✓		
๒๓	ด.ญ. ทนงค์ ธีรคำ		✓				✓			✓					✓		
๒๔	ด.ญ. ธนภรณ์ คำมั่น		✓				✓			✓					✓		
๒๕	ด.ญ. อรุณี คำบุรี		✓				✓			✓					✓		
๒๖	ด.ญ. ธนภรณ์ ธีรคำ		✓				✓			✓					✓		
๒๗	ด.ญ. นงนิตย์ คำมั่น		✓				✓			✓					✓		



แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยครู เรือง งามมีนาคไม่ลาป่วย

โรงเรียน บ้านหมื่นไต่ อำเภอ แม่ระมาด จังหวัด ตาก ชั้น ป.๖ / ๖

ชั้น ป.๖/๒ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 11 ถึง 18 ผู้สังเกต ครู

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกรกรเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ดูด้วยสายตาความเป็นจริง พฤติกรรมละ ๕ ข้อ และพฤติกรรมใดที่นักเรียนไม่มีโอกาสทำก็ไม่ต้องเติมเครื่องหมาย

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	บอกเหตุผลตามความเป็นจริง ไม่เกรงกลัวรังเกียจ			รักและเอ็นดูเพื่อน			แบ่งงานกลุ่มทำเท่าๆกัน			ช่วยตัวเองและผู้อื่น			ไม่ไร้อารมณ์ตัดสินใจเร็ว			รวมคะแนนเพิ่มเติม
		ดู	อ่าน	การปฏิบัติ	ดู	อ่าน	การปฏิบัติ	ดู	อ่าน	การปฏิบัติ	ดู	อ่าน	การปฏิบัติ	ดู	อ่าน	การปฏิบัติ	
๑	ด.ช. นิ่งหิ่ คำคง		✓			✓			✓			✓			✓		
๒	ด.ช. วิษณุช ธิงแก้ว																๓๐๐๓
๓	ด.ช. นพรัตน์ ปิ่นคำ		✓			✓			✓			✓			✓		
๔	ด.ช. สมรวัช งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๕	ด.ช. งาม นพรัตน์		✓			✓			✓			✓			✓		
๖	ด.ช. เสกสรรค์ ธิงกลิ่นดี		✓			✓			✓			✓			✓		
๗	ด.ช. วิรุฒ งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๘	ด.ช. นพธมา บุญเรือง		✓			✓			✓			✓			✓		
๙	ด.ช. นพรัตน์ งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๐	ด.ช. สุทธิพงษ์ งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๑	ด.ช. กิตติพงษ์ งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๒	ด.ช. สยามภณ บุญเรือง		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๓	ด.ช. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๔	ด.ญ. วิภาดา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๕	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๖	ด.ญ. อาริษา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๗	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๘	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๑๙	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๐	ด.ญ. รุ่งริษา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๑	ด.ญ. นพธมา งามเทียม																๓๐๐๓
๒๒	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๓	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๔	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๕	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๖	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๗	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๘	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๒๙	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๓๐	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		
๓๑	ด.ญ. นพธมา งามเทียม		✓			✓			✓			✓			✓		

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยครู เรื่อง ความอดทนอดกลั้น

โรงเรียน บ้านวังใหม่ อำเภอ แม่ริม จังหวัด เชียงใหม่ ปีที่ 411

ชั้น ป.๓/๒ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 11 ต.ค. ถึงวันที่ 12 พ.ย. ผู้สังเกต ส.วิชัย

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกรอเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง พฤติกรรมของครู หรือนักเรียน ปฏิบัติในโรงเรียน แต่ดูด้วยสายตาความเป็นจริง พฤติกรรมละ ๑ ช่อง และพฤติกรรมใด นักเรียนไม่มีโอกาสทำโปรดให้วงเล็บเติมครบ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	พยายามทำงานให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด			ควบคุมอารมณ์ในกาทำงานและการเล่น			ให้อับแก่เพื่อนที่ไม่มีเงินจูงจูง			ไม่ร้องไห้หรือโมโหเมื่อถูกล้อเลียน			ไม่บ่นหรือฟ้องครูในเวลายังทำงาน			รายละเอียดเพิ่มเติม
		ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	ดี	ปานกลาง	ควรแก้ไข	
๑	ต.ช.สิงห์ คำคง			✓		✓			✓		✓		✓				
๒	ต.ร.จิรบุรุษ ปิ่นแก้ว																ตาแดง
๓	ต.ร.นพรัตน์ ปิ่นคำ	✓				✓			✓				✓				
๔	ต.ช.สมชาติ จกเทียม		✓			✓			✓				✓				
๕	ต.ช.ร่วม หงษ์รัตน์			✓		✓			✓				✓				
๖	ต.ร.เสกสรรค์ สิงห์ลั่นคำ			✓		✓			✓				✓				
๗	ต.ร.จิรบุรุษ วันสม	✓				✓			✓				✓				
๘	ต.ร.บุรุษนา บุญเรือง		✓			✓			✓				✓				
๙	ต.ร.พรอนันต์ ขำรับคำ		✓			✓			✓				✓				
๑๐	ต.ร.สุรพงศ์ ศิริคงยศ			✓		✓			✓				✓				
๑๑	ต.ร.กิตติพงษ์ ทิมคำ			✓		✓			✓				✓				
๑๒	ต.ร.สามาตร บุญสม		✓			✓			✓				✓				
๑๓	ต.ร.ยอดเด่น คำแพรว		✓			✓			✓				✓				
๑๔	ต.ญ.วิมลรัตน์ คำหลิม		✓			✓			✓				✓				
๑๕	ต.ญ.เนตรนภา ทิศเหนือ		✓			✓			✓				✓				
๑๖	ต.ญ.อัทธ์ โทเมนทร์		✓			✓			✓				✓				
๑๗	ต.ญ.แสงเดือน ปัญญา	✓				✓			✓				✓				
๑๘	ต.ญ.ฉันทนา มั่นแสง	✓				✓			✓				✓				
๑๙	ต.ญ.พิภาล หอมคล้าย		✓			✓			✓				✓				
๒๐	ต.ญ.รุ่งจิรา ศลาบุรี		✓			✓			✓				✓				
๒๑	ต.ญ.พรทิพย์ ภูมิภาค					✓			✓				✓				ตาแดง
๒๒	ต.ญ.กันยา จกเทียม		✓			✓			✓				✓				
๒๓	ต.ญ.พัชรินทร์ คำป้อ			✓		✓			✓				✓				
๒๔	ต.ญ.ธันยนิ์ คำณน		✓			✓			✓				✓				
๒๕	ต.ญ.อัญชลี คำแก้ว	✓				✓			✓				✓				
๒๖	ต.ญ.ธันยนิ์ คำณน		✓			✓			✓				✓				
๒๗	ต.ญ.ณัฏฐา คำณน					✓			✓				✓				

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยครู หรือ ตามไม่เห็นหน้า

โรงเรียน บ้านไร่ใหม่ อำเภอ บ้านไร่ จังหวัด สิงห์บุรี 412

ชั้น ป.๓/๓ ระยะเวลาที่สังเกตตั้งแต่วันที่ 11 มิ.ย. ถึงวันที่ 12 มิ.ย. ผู้สังเกต วิไล

คำชี้แจง โปรดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยกรกรเขียนเพื่อชื่อนาม  ลงในช่อง  
พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนปฏิบัติในโรงเรียน แต่ละกันตามความเป็นจริง  
พฤติกรรมละ ๕ ข้อ และพฤติกรรมใดที่นักเรียนไม่มีโอกาสทำโปรดเว้นเติมเติม

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ไม่นำข้อไว้			ไม่แต่งแถว		ไม่เอมเบียบ		ช่วยเหลือเพื่อน			ไม่แย่งหรือ			รายละเอียด เพิ่มเติม
		ส่วนหัว	ส่วนตัว	ส่วนหาง	เมื่อมาที่หลัง	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	เพื่อนในแถว	
๑	ด.ช. สิงห์ คำตง		✓		✓			✓		✓			✓		
๒	ด.ช. วิรุฬห์ ปิ่นแก้ว													ด.ช. วิรุฬห์	
๓	ด.ช. นพรัตน์ ปิ่นคำ	✓			✓			✓					✓		
๔	ด.ช. สัมฤทธิ์ จกเข้บง	✓			✓			✓					✓		
๕	ด.ช. ราม นนทบุรี	✓			✓			✓					✓		
๖	ด.ร. เสกสรรค์ สิงห์สนง์	✓			✓			✓					✓		
๗	ด.ช. วิรุฬห์ วันส้ม	✓			✓			✓					✓		
๘	ด.ช. ปาณนา บุญเรือง	✓			✓			✓					✓		
๙	ด.ช. พงษ์พันธ์ ขำรัมย์		✓		✓			✓					✓		
๑๐	ด.ร. สุรพงษ์ ศิริสมบัติ		✓		✓			✓					✓		
๑๑	ด.ร. กิตติพงษ์ หิมคำ	✓			✓			✓					✓		
๑๒	ด.ร. สัมภรต์ บุญส้ม	✓			✓		✓		✓				✓		
๑๓	ด.ร. ยอดธนา กำแพงคำ	✓			✓			✓					✓		
๑๔	ด.ญ. วิมลรัตน์ คำขนิม	✓			✓			✓					✓		
๑๕	ด.ญ. นนทรนภา ทิศเพ็ญ	✓			✓			✓					✓		
๑๖	ด.ญ. อัมพันธ์ โกเมนทร์		✓		✓			✓					✓		
๑๗	ด.ญ. สันติชน ปักคอก	✓			✓			✓					✓		
๑๘	ด.ญ. ชันชนา มีนสง	✓			✓			✓					✓		
๑๙	ด.ญ. พิกุล นอมศรี	✓			✓			✓					✓		
๒๐	ด.ญ. รุ่งจิรา สุลาบุรี	✓			✓			✓					✓		
๒๑	ด.ญ. พรทิพย์ อิมภค													ด.ญ. พรทิพย์	
๒๒	ด.ญ. กัญญา จากเตียง	✓			✓			✓					✓		
๒๓	ด.ญ. พัชรินทร์ ชีปะโอ	✓			✓			✓					✓		
๒๔	ด.ญ. ธนชนิณี คำนง	✓			✓			✓					✓		
๒๕	ด.ญ. อัญชลี ทรายคำ	✓			✓			✓					✓		
๒๖	ด.ญ. ธนัช ไพยนต์	✓			✓			✓					✓		
๒๗	ด.ญ. นันทิชน ชื่องาน				✓			✓					✓		

แบบประเมินพัฒนาการ การเรียนการสอน



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นาย ... ..

ชั้น ป. ๓/๑

...

นั่นเป็น เด็กดี ไหมหนอ?



เรื่องที่ ๑

กา ✓ ในช่องเพียงข้อละ ๑ ช่อง นะจ๊ะ

พฤติกรรม	ทำประจำ	ทำบางครั้ง	ไม่ทำเลย	ตามเห็น ผู้ปกครอง	ตาม เห็น
อาบน้ำ ล้างหน้า แปรงฟัน ทุกวัน	✓			ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
จัดเก็บเสื้อผ้า ของใช้ส่วนตัว จัดของตัวเอง		✓		ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
ช่วยผู้ปกครอง ทำงานบ้าน เช่น กวาดบ้าน ถูบ้าน ฯลฯ	✓			ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
ทำความสะอาดห้องเรียนตาม ใครที่ได้รับมอบหมาย	✓			ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
เขียน หรือวาดรูป เล่น เกม ฝาผนัง ห้องเรียน			✓	ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
ปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน	✓			ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
ทิ้งขยะ เรียบร้อย ตามใจชอบ			✓	ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
ทำบุญ ตามประเพณี นิยม ในหมู่บ้าน		✓		ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
ช่วยพัฒนา หมู่บ้าน เมื่อมีโอกาส				ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕
เคารพ ชำติ คำสั่งนา พระมหากษัตริย์	✓			ส. ๒๕/๕	ค. ๒๕/๕



เก่งจังเลยครับ

ช่วยเขียน ความดี ที่ได้กระทำ ความรับผิดชอบ

รับผิดชอบต่องานเอง, ครอบครัว

รับผิดชอบต่อโรงเรียน, เพื่อน

รับผิดชอบต่อสังคม, ประเทศ

๑	น้ำร้อนพอน...
๒	น้ำร้อนพอน...
๓	น้ำร้อนพอน...
๔	น้ำร้อนพอน...
๕	น้ำร้อนพอน...
๖	น้ำร้อนพอน...
๗	น้ำร้อนพอน...

ช่วยบอกฉันหน่อยสิ

ว่า เอมมี ระเบียบวินัยบ้างไหม?

เรื่องที่ ๒

กา ✓ ในช่อง ข้อละ 1 ข้อ นะคะ

ข้อ	พฤติกรรม	ทำประจำ	ทำ บางครั้ง	ไม่ ทำเลย	ผู้ปกครอง เห็นข้อ	ผู้ปกครอง เห็นข้อ
๑	รับประทานอาหารอย่างเรียบร้อย	✓				
๒	จัดเสื้อผ้า ของใช้ หนังสือ รองเท้าเป็นระเบียบ		✓			
๓	เก็บกวาด ซักอาหาร และขนม	✓				
๔	วิ่งขึ้นบันได อาคารเรียน			✓		
๕	พดตบตีเบี่ยงตึงขณะเข้าแถวเคารพธงชาติ			✓		
๖	ข้ามถนนตรงทางม้าลาย		✓			
๗	เล่นกับเพื่อน ขณะที่ยังเรียนหนังสือ			✓		
๘	ทิ้งขยะ เรียบร้อย ในส่วนสาธารณะ			✓		
๙	มาโรงเรียน กลับบ้านตามกำหนดเวลา	✓				
๑๐	ส่งการบ้านตามกำหนดเวลา	✓				

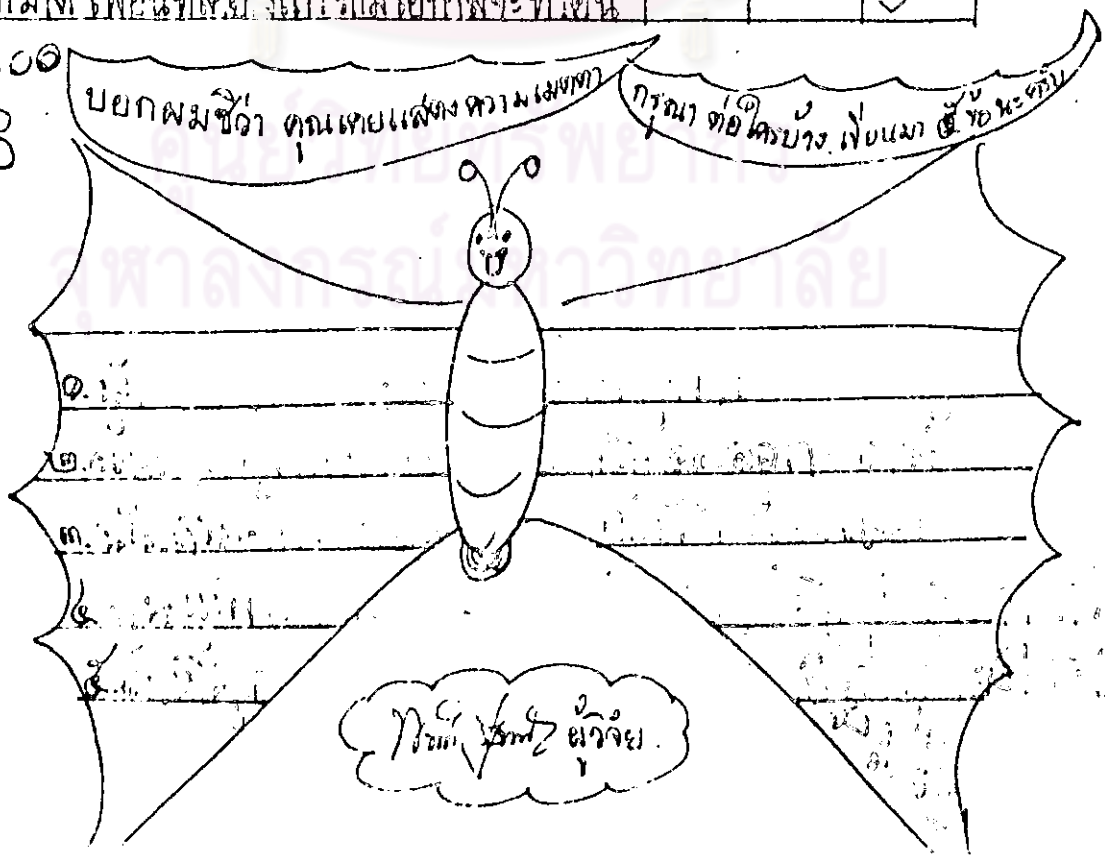
ยกตัวอย่าง การกระทำที่มีระเบียบวินัยในชีวิตประจำวัน

๑	ตื่นนอนแต่เช้า แต่งตัวเรียบร้อย และรีบไปโรงเรียนก่อนเวลา
๒	จัดโต๊ะเรียน โต๊ะนอน โต๊ะเครื่องแป้ง โต๊ะเครื่องสำอาง
๓	เวลาเดินไปโรงเรียน เอาถุงขยะไปทิ้งในถังขยะตามจุดที่กำหนด
๔	เวลาดูหนัง เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นมือถือ
๕	เวลาเรียน เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นมือถือ
๖	เวลาว่าง เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นมือถือ
๗	เวลาว่าง เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นมือถือ
๘	เวลาว่าง เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นมือถือ
๙	เวลาว่าง เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นมือถือ
๑๐	เวลาว่าง เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นมือถือ





ข้อ	พฤติกรรม	พวงทำ	เคยทำ บ่อยครั้ง	ไม่เคย ทำเลย	รับทราบ
๑	ช่วย รังแก ผู้ที่มีอายุน้อยกว่า เพราะสนุก			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
๒	ช่วยเหลือ คนชรา หรือ คนพิการ จากของเหม็นๆ โข่ง		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
๓	เข้ ขำ และ นำให้ ลุกขึ้น ขำ ที่ กังวล หรือ		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
๔	ช่วย ยม ลุกนุก ที่ หล่น ตก ขน ไม้		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
๕	วิ่ง นก เตะ นก ตก เตะ ไป ที่ เหว			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
๖	เดิน ใน กำแพง และ พยายาม เตะ เหยี่ยว เพราะ สนุก			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
๗	ปลอบโยน เพื่อน ที่ กำลัง วิตกกังวล ทุกๆ	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
๘	พูด เย้ยหยัน เหยียดหยาม เพื่อน ที่ ส่อไป ไม่ ผ่าน			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
๙	ขำ หัวเราะ ที่ สีหน้า ของ เพื่อน ที่ ตกใจ			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
๑๐	ขำ มา ตลก เพื่อน ที่ เตะ รังแก กับ โยคะ สาระ ที่ หัวใจ			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



บอกผมซิว่า คุณเคยแสดง ความเมตตา

การมา ต่อใครบ้าง เพื่อน มา ๕ ข้อ นะ ครับ

๑. ...

๒. ...

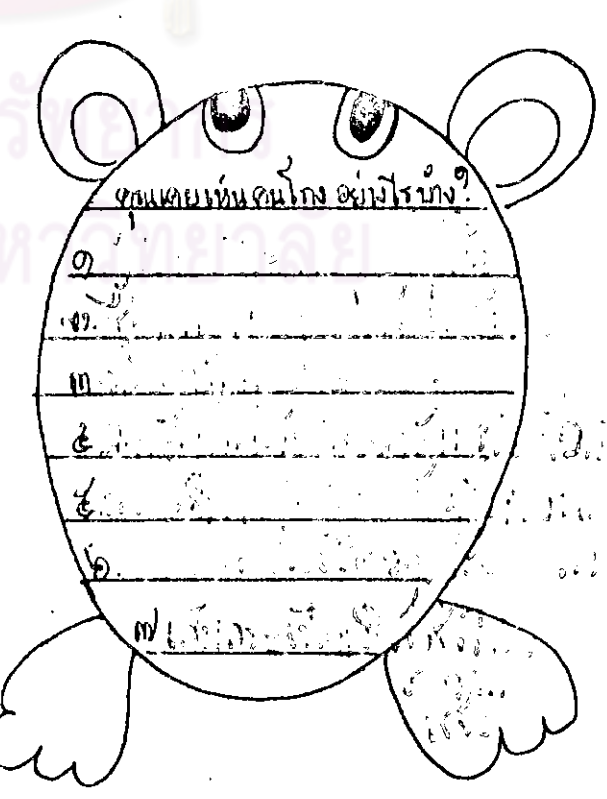
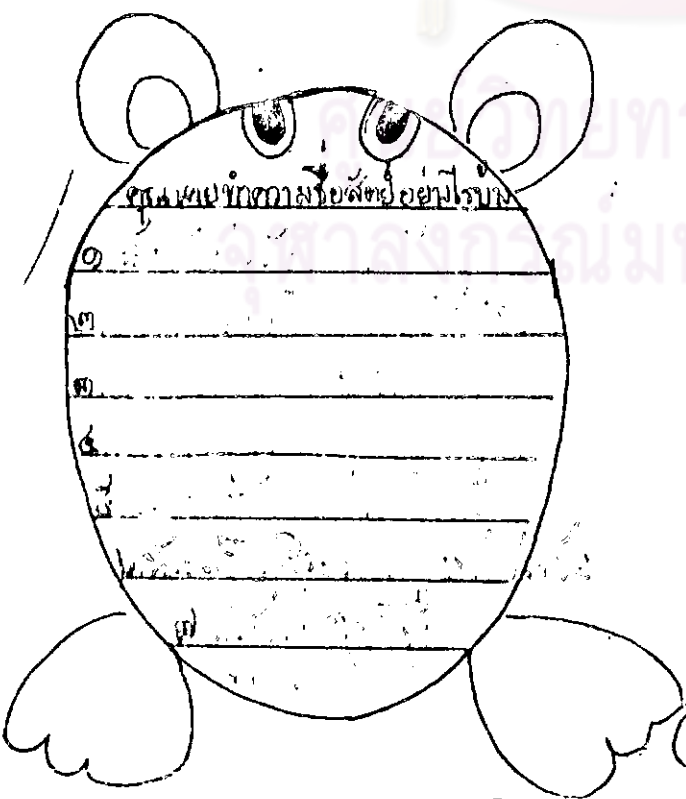
๓. ...

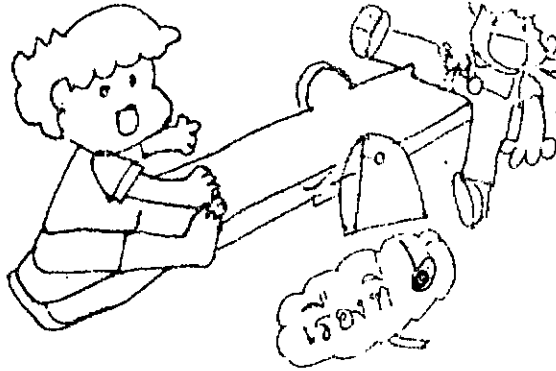
คุณ ... ช่วย ...





ข้อ	พฤติกรรม	ทำ ประจำ	ทำ บางครั้ง	ไม่ทำเลย	เช่น รับทราบ
๑	เมียบเก็บของที่ไม่ใช่ของตัวเอง ไม่ทราบเอาไว้	/			↓
๒	เมื่อทำกิจกรรมการเล่น ตกขบอมรับผิด	/			↓
๓	หลยหลวมเพื่อนให้หลงเชื่อเรื่องที่ไม่ใช่ความจริง			/	↓
๔	หนีออกจากที่มอมของที่ยอมมากได้ โดยไม่ให้เจ้าตัวรู้			/	↓
๕	สัญญากับตัวเองว่าข้านั้นเก่งเข้า ก็ทำได้	/			↓
๖	ทำกาบ้านไม่ได้ ขี้มของเพื่อนมาตลก			/	↓
๗	ขมขยหน้ากาทำงที่เรียบร้อย ขมขยหลังคากร เกเรได้			/	↓
๘	เดสกาถมลับของพี่ โทษไปเล่าให้คนอื่นงูฟัง			/	↓
๙	ลิมข่าเวร กับขมขยกาสกาความจริง	/			↓
๑๐	ขยขามทำผิดกาทิกกา เภาะข้องกาการเอาชนะ				↓



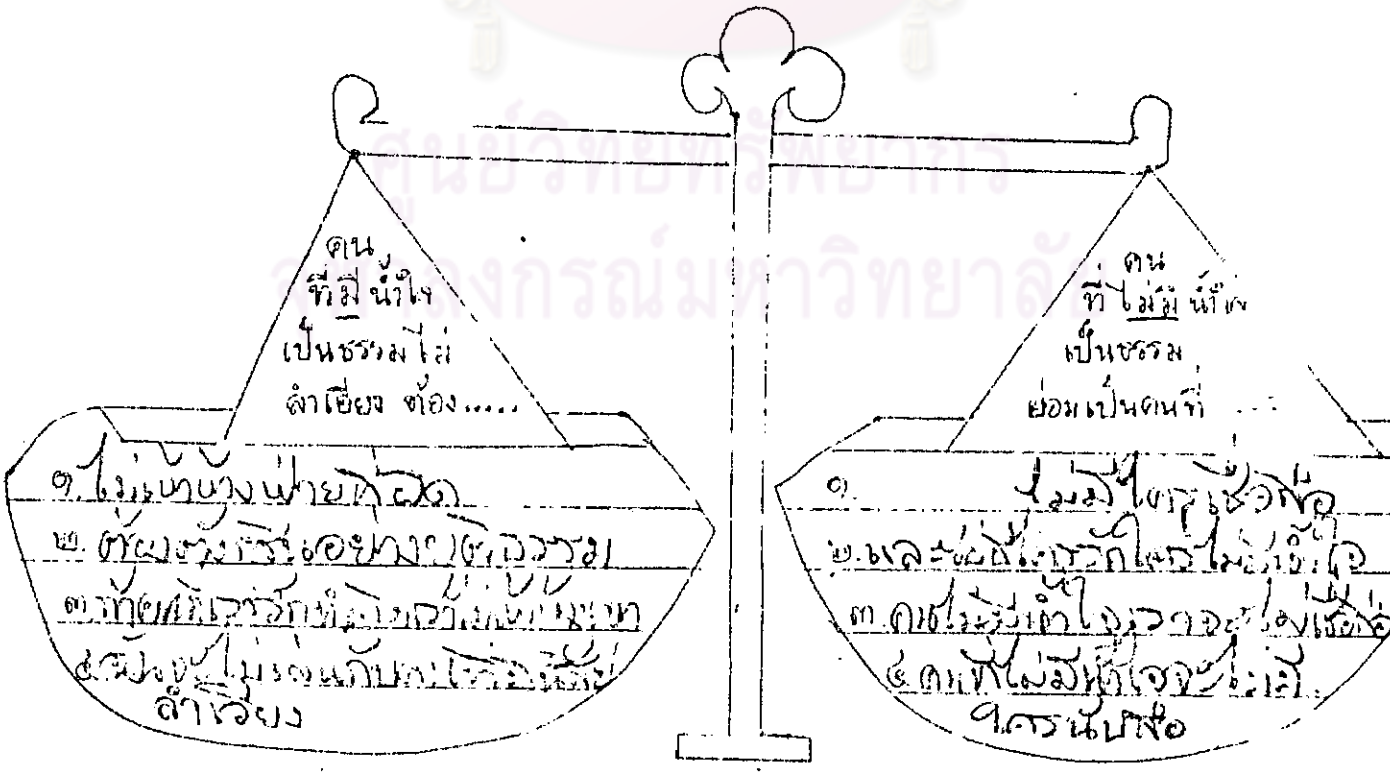


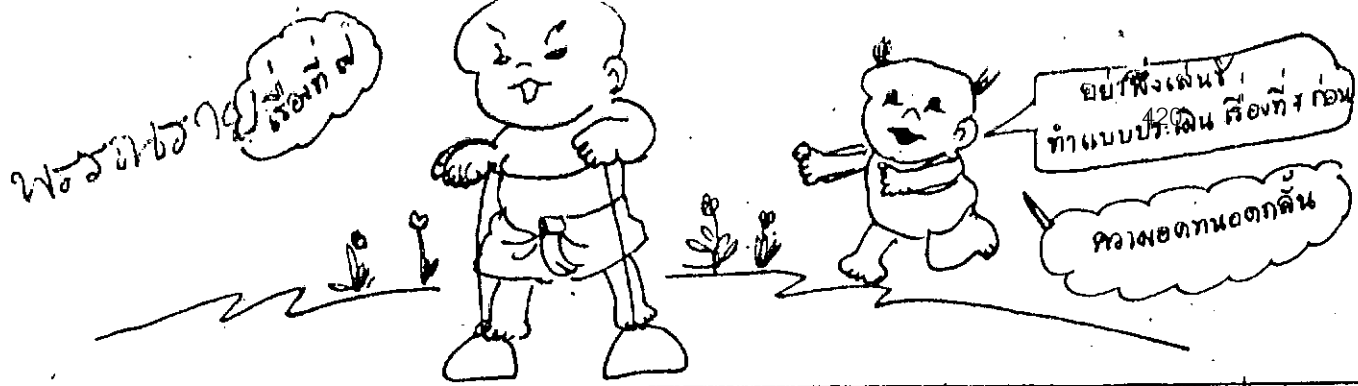
เธออย่าเกลียดฉันสิ  
ไม่เอาเขา ไม่ยุติธรรมเลย

พระนพวาศ 419

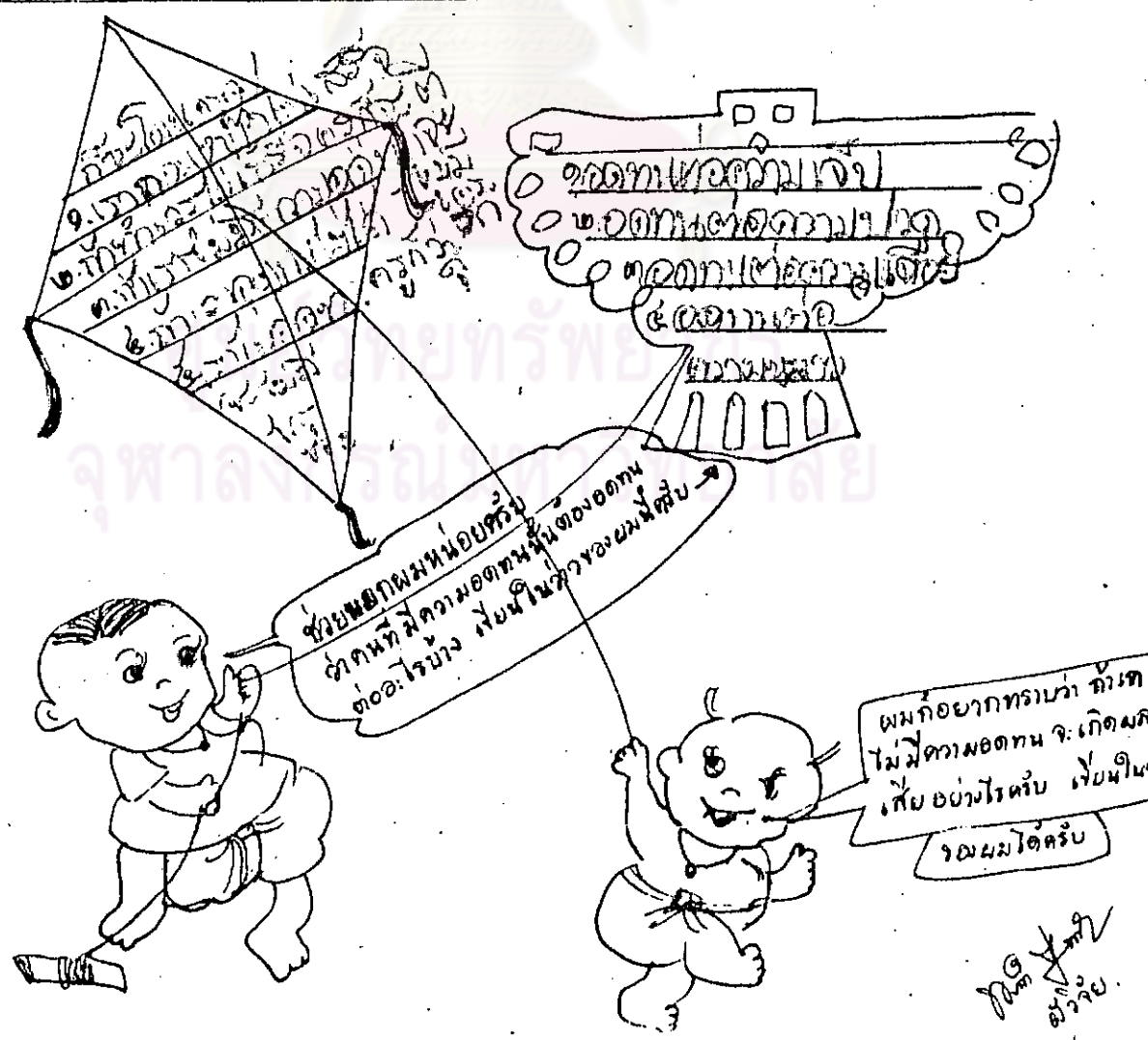
ขอตรวจสอบ  
พฤติกรรมของคุณดูบางนะ

ข้อ	พฤติกรรม	ทำ ประจำ	ทำ บางครั้ง	ไม่ ทำเลย	ข้อทราบ
๑	ถ้าฉันไม่ชอบใคร ฉันจะทำโอกาสเกลียดเขาคนนั้น			✓	
๒	ถ้าฉันเป็นหัวหน้าห้อง ฉันจะดูแลทุกคน	✓			ไม่ทราบ
๓	ถ้าฉันเป็นผู้ตัดสินกีฬา ฉันจะไม่เข้าข้างฝ่ายใด	✓			ไม่ทราบ
๔	ฉันชอบทำดีกับคู่แข่ง เมื่อฉันเป็นผู้แพ้			✓	
๕	ถ้าฉันชอบเพื่อนที่ฉันรักทำผิด ฉันต้องบอกครู	✓			ไม่ทราบ
๖	ถ้าฝ่ายที่ฉันเล่นด้อยทำผิดกติกา ฉันต้องบอกกรรมการ	✓			ไม่ทราบ
๗	ฉันจะไม่ยอมรับเงินสินบน เพื่อมิให้บอกความจริง	✓			
๘	ถ้าฉันเป็นหัวหน้ากลุ่ม ฉันจะไม่ทำงาน			✓	ไม่ทราบ
๙	ถ้าฉันเป็นลูกคนโต ฉันต้องทำงานมากกว่าน้อง	✓			
๑๐	คนที่มีความดีเป็นธรรม ไม่ลำเอียง ควรมีสิทธิ์ได้เป็นหัวหน้า	✓			





ข้อ	พฤติกรรม	ทำประจำ	ทำบ้าง	ไม่ทำเลย	รับทราบ
๑.	มีกรบ้านมาก ต้องอดทนทำให้เสร็จ	✓			
๒.	ทำงานศิลปะ: ครั้งแรกไม่ดี ก็เอาทิ้งไปไม่ต้องทำอีก			✓	ผู้ปกครอง
๓.	พ่อแม่ให้ ระบายสีของ ขณะที่บ้านไม่อยู่บ้าน ก็ทิ้งทำ	✓			
๔.	ปัดฝุ่นเพราะกินลูกกวาดมาก จึงต้องร้องครวญคราง	✓			
๕.	อยากจ: ผักเดินไม่ทำงานเก่งให้เก่งต้องมีตามอดทน	✓			คร่ำจำรับ
๖.	เมื่อเพื่อนวิจารณ์ผลงานของเรา ยังไม่ดี ก็รักกันน้อยใจ	✓			
๗.	ถ้าเพื่อนมาล้อเลียน เพื่อหยิ่งแค้น จ: โมโห แทะ: โกรธทันที			✓	ยพิน
๘.	กรผักทำสมาธิ ต้อง บังคับจิตใจ และอารมณ์ของตัวเองได้	✓			เพื่อน
๙.	ถ้าอยากได้จักรยาน ต้องรบร่า พ่อแม่ ให้รอทันที			✓	
๑๐.	ถ้าอยากได้เกมกดไฟฟ้า ก็ต้องร้องไห้ เพื่อให้พ่อแม่ซื้อ			✓	



เรื่องที่ ๒

วงกลมภายใน



เราต้องไม่เห็นแก่ตัว  
นะคับ

ทำแบบประเมินตนเอง  
เรื่องนี้ให้จริงนะคับ

ข้อ	พฤติกรรม	ทำ ประจำ	ทำ บางครั้ง	ไม่ ทำเลย
๑	การทำงานกลุ่มจะสำเร็จได้ ต้องทำคนเดียว			✓
๒	เก็บของใช้ส่วนตัวซ่อนไว้ กลัวเพื่อนจะขโมย			✓
๓	ไม่ต้องการของของคนอื่น เพราะตัวเองก็มีใช้แล้ว	✓		
๔	ทำกรรมหน้าที่ ไม่หลบหนีไปก่อน			✓
๕	แย่งของเล่นจากเพื่อน แม้ว่าจะได้เล่นแล้วก็ตาม			✓
๖	ตัวเองรักตัวเอง มากกว่ารัก สิ่งตาม			✓
๗	โกงเพื่อนทะเลาะเพื่อน เพื่อต้องการเอาชนะ			✓
๘	ไม่ทำงาน แต่ มาบอกครูก่อนว่า ได้ร่วมเพื่อนทำแล้ว			✓
๙	กตเวทียะไปกองไว้ หน้าของคนอื่น			✓
๑๐	เขาของไป ของตัวรวมไป ใช้คนเดียว			✓

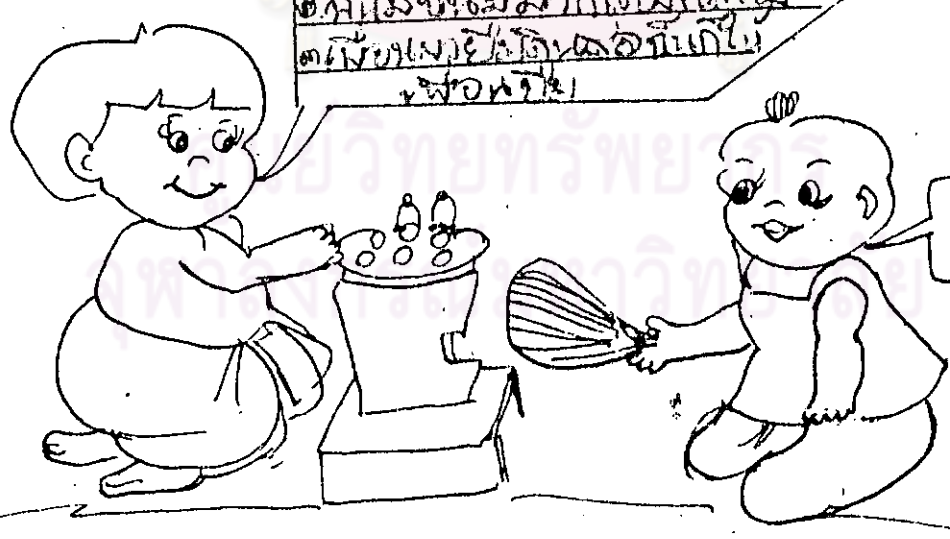
รับทราบ

ผู้ปกครอง

คุณครู

ผู้ให้  
เพื่อน

คนที่ไม่เห็นแก่ตัว จะเกิดผลดีกับตัวเองคือ  
๑. จะไม่แค้นใจ  
๒. คนอื่นจะชมเชยกับเขา  
๓. เพื่อนจะรักและเอ็นดูกับเขา



จากเด็กวัย

ผู้ให้  
เพื่อน

เรื่องความรือความรือลิกต่อ

การละเล่นพนมเมือง

ผมรู้สึกในการละเล่นพนมเมือง เช่น มาจากคอก

ผมรู้สึกว้าสันมากเพราะผมไม่เคยเล่นเลย

ผมประโຍชนต่อผมมาก เช่น ไหวผมหน้าใจ-

เป็นหนักกว่า ไม่เห็นแก่ตัว การละเล่น

หมากเก็บไม่ ก็เหมือนการละเล่น มา-

จากคอก ทำไห้ผมชอบขงขงมากและอยาก

เล่นมากขง การละเล่นพนมเมือง คือการ-

เล่นมจระขรขมขมมาก และผมไม่เคยเล่น

การละเล่นพนมเมืองอย่างไหนเลยผม

อยากไห้ผม การละเล่นพนมเมืองมากขง

จบ

เอกสิทธิ์ วลัย 3/1000

๖๐๐) ความรู้สึกของพวกเรา ได้เห็นว่าการละเล่นที่ในเมืองหัด-  
-เรียนหนักกับคนครู

ผมรู้สึกสับสนหนักหนาหนักมาก ที่ได้เห็นการละเล่นที่ในเมือง  
การละเล่น ที่เห็นจริงเป็นการละเล่นที่ไม่สิ้นเปลือง

ผมอยากให้เห็นเด็ก ๆ ของเราเห็นมาเล่นการละเล่น-  
-ที่ในเมืองมากกว่าส่วนนี้ การละเล่นที่ในเมืองที่คน-

-ครูสอนมา มี อย่างจกดอก แยกไปแต่ๆ ตาแสง  
แสงแปล แสงสี แสงตะวัน ลึกน่า ก้อนแก้ว

เข้ามาเข้าถ้า บาน้ำเข้าเมือง บาน้ำกินมีม  
บาน้ำเข้มี ๑ สิ่งต่าง การละเล่นที่เห็นมีมากมาย

สิ่งนี้ให้เรา มีระเียบบวิเศษ ความซื่อสัตย์สุจริต  
ความมีน้ำใจเป็นเก๋ไม่ล่าเอียง ความไว้วางใจเมื่อแม่

ความเมตตาการุณา ความไม่เห็นแก่ตัว  
ความรับผิดชอบ ความอดทนอดกลั้น

การละเล่นที่เห็นมีองค์คุณครูสอนมา สอนการ  
เช่น ลึกน่า ก้อนแก้ว ๒๐ ใช้ กระดาษมะพร้าวเชือก

ทำ วิธีเล่น ลึกน่า ก้อนแก้ว เราต้องแบ่งฝ่ายให้เท่ากัน  
แล้วก็ เข็มกับ เข็มร้อยแล้วให้เดินตามช่องแล้วไปเดินรอบ

เก้าอี้ แล้วก็เดินไปแล้วเอา กระดาษไปให้เพื่อนไว้รออยู่  
จนถึงตามสุดท้าย ถ้าตามสุดท้ายของพี่ๆ ๑๑๖๖ ข้างก่อน

ที่มันนั้นก็จะเป่าแล้วนะ เห็นในหมต้อบสั้นกว่าการละเล่นสมัย  
นี้เสียอีก และก็ยิ่งสอนให้ พวกเรา มีน้ำใจเป็นเก๋พี่ๆ

ตาเห็นนะ ไม่ควรจะไปเขาจะเขี่ยถนัดกับพี่เพราะก็พี่  
ต่างมี. ๒๒๕ ๖๒๕ (จากทรงดำงักัด. ๑/๑)

การบันทึกบัญชี

หน้า 11

ความเคลื่อนไหวของบัญชี  
วันที่ ๑๒

วันที่ ๑๒ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๒๗ ปีที่ ๓๑

พบได้แก่...

ซึ่งปรากฏ...

เพื่อ...

การ...

ได้...

ซึ่ง...

อย่างไร...

การ...

ซึ่ง...

ซึ่ง...

พบ...

ความรู้สึกของหินต่ออากาศได้แก่การขยายตัวและหดตัวเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิ

ความถี่สั่นของมวลได้แก่ความถี่ของเสียง เช่น สึกไม้ก้างแกว่ง

ผลของอุณหภูมิได้แก่การขยายตัวและการหดตัวและมีความถี่สั่นที่เปลี่ยนแปลง

คุณครูสอนได้วันความถี่เช่น ความถี่เสียงคือ ความถี่เพื่อเพื่อแม่

และ ความถี่นั้นแตกต่างกันและอาจรับได้พร้อมต่อตนเองและ

อยู่เหนือและใต้เส้นผ่าจากดอกแยงที่ต่ำ น้ำน้ำจืด น้ำน้ำเค็ม น้ำน้ำแข็ง น้ำน้ำ

น้ำดำ น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า

สีฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำฟ้า

แดดแดง แดดแดง แดดแดง แดดแดง แดดแดง แดดแดง แดดแดง แดดแดง แดดแดง

รู้เรื่อง เกี่ยวกับ ความถี่หัวใจเพื่อสุขภาพ น้ำดื่ม ออกกำลังกาย

ดิ.ช. พาวิน บุณยพันธ์ 3/1





๑.๖. สุนทรณ์ สันทสิริ ๑/๖/๒

ความดีของ คนในการละเล่นสมัยก่อน.

ผมรู้สึกสนุกสนานในการละเล่นสมัยก่อน

เช่น ม้าก้านกล้วย ก้านกล้วย สังกัดขลุ่ยแกม

น้ำใจแจ่ม น้ำใจเมือง แผลบก แผลเส

แสงสี แสงแดด แสงตะวัน และ อกไก่ไข่

สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ดีที่สอนให้ทุกคนมีน้ำใจ

เห็นน้ำใจดี มีน้ำใจเป็นธรรม ไม่ลำเอียง

และอดทน อดกลั้น ของเล่นสมัยก่อนมี

- หลายอย่างมาก แต่เดี๋ยวนี้กำลังลดน้อย

- ลงมาก แม้จะมีอุปกรณ์มากเท่าไรก็ตาม

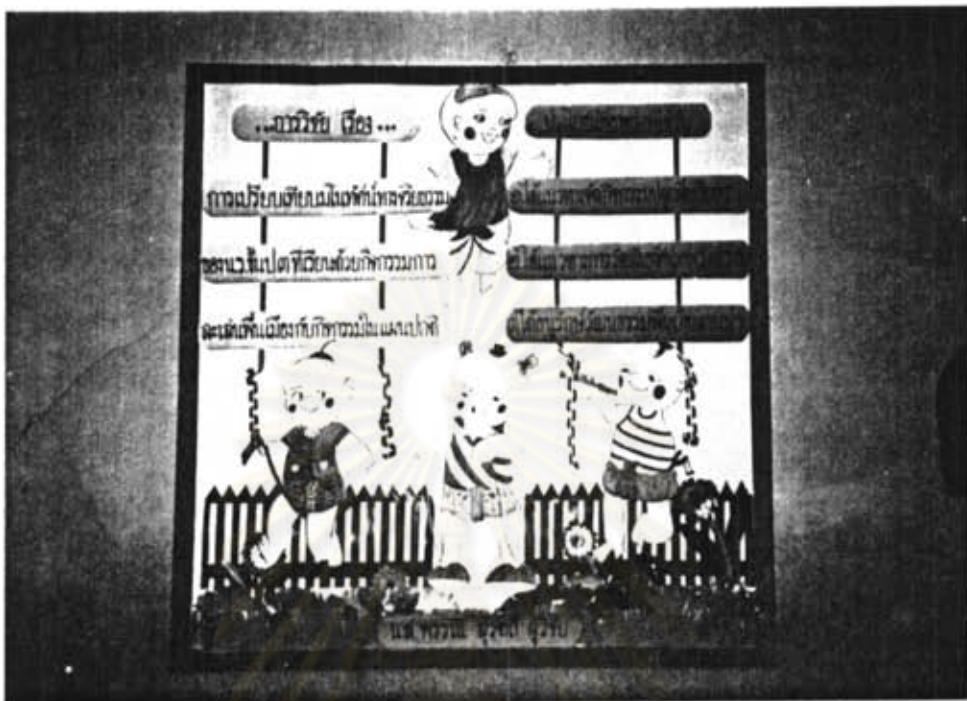
เช่น ก้านกล้วย ก็สามารถทำม้าและเป็น

- ได้ และไม่ใ้แก่ก็สามารถทำม้าได้

และไม่ยากเลยที่จะสอนให้น้องๆ เล่นของเล่น

สมัยก่อน

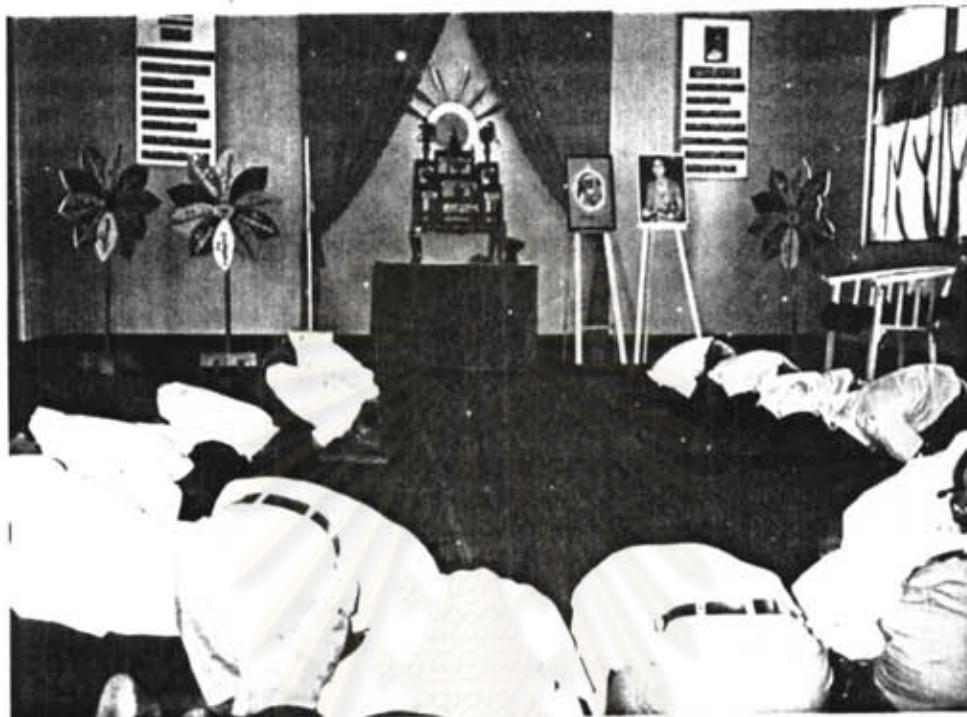




ป้ายนิเทศ หน้าห้องเรียน



ตัวอย่างประชากร กลุ่มทดลอง



สวดมนต์ไหว้พระ ก่อนเริ่มบทเรียน



นั่งสมาธิก่อนเริ่มบทเรียน



กิจกรรม "รถไฟรับพิศชอบ" ในเรื่อง ความร้บพิศชอบ



กิจกรรม "ผลไม้เค้ช" ในเรื่อง ความเชื่อเพื่อเพื่อแม่และเสียดีละ



กิจกรรม "ทิวทัศน์" ในเรื่องความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา



กิจกรรมกลุ่ม "วาดภาพปราบคนเห็นแก่ตัว" ในเรื่องความไม่เห็นแก่ตัว



กิจกรรม "เล่นบทบาทนอกรอบวง" ในเรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต

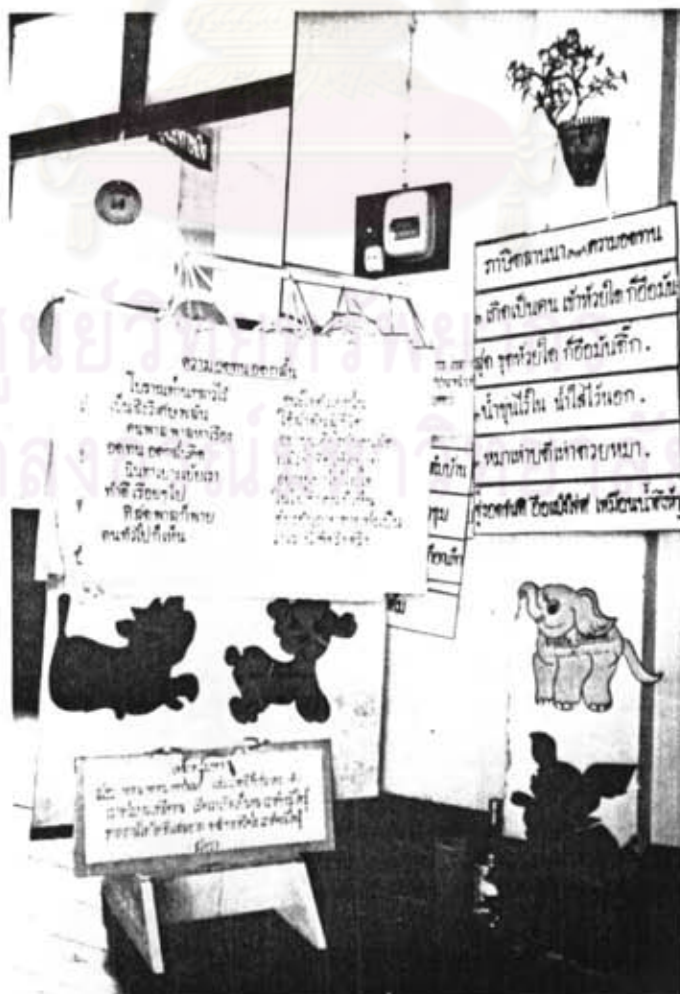


กิจกรรม "สถานการณ์น่าคิด" ในเรื่อง ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง

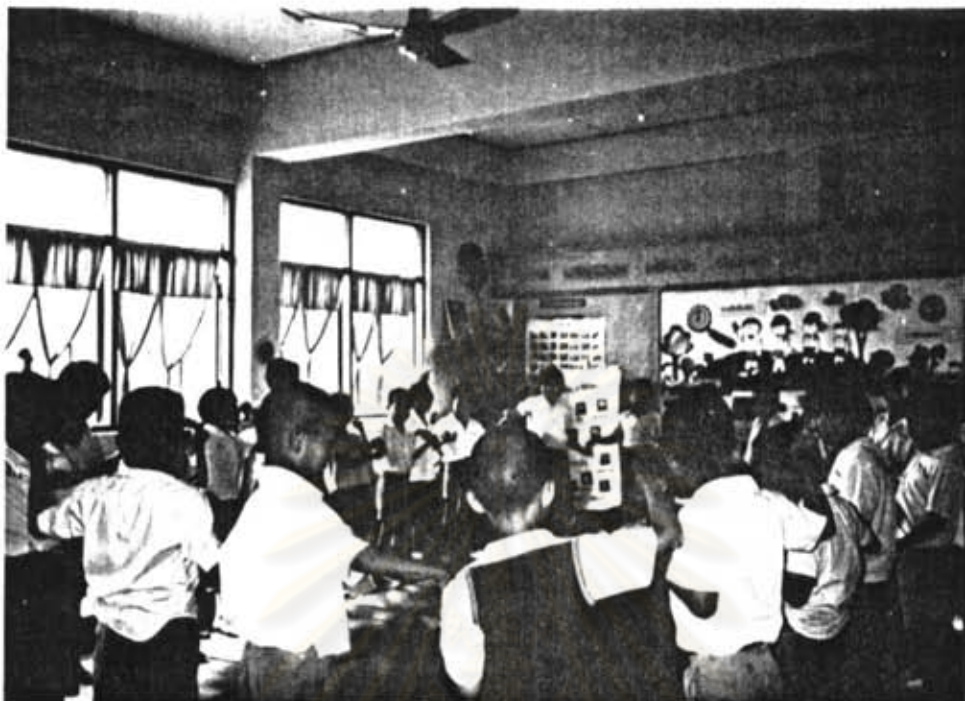




กิจกรรมแบ่งกลุ่ม "เพื่อนสี่ตัว ใจภักดี" ในเรื่องความอดทนอดกลั้น



ตัวอย่าง สื่อการเรียน เรื่อง ความอดทนอดกลั้น



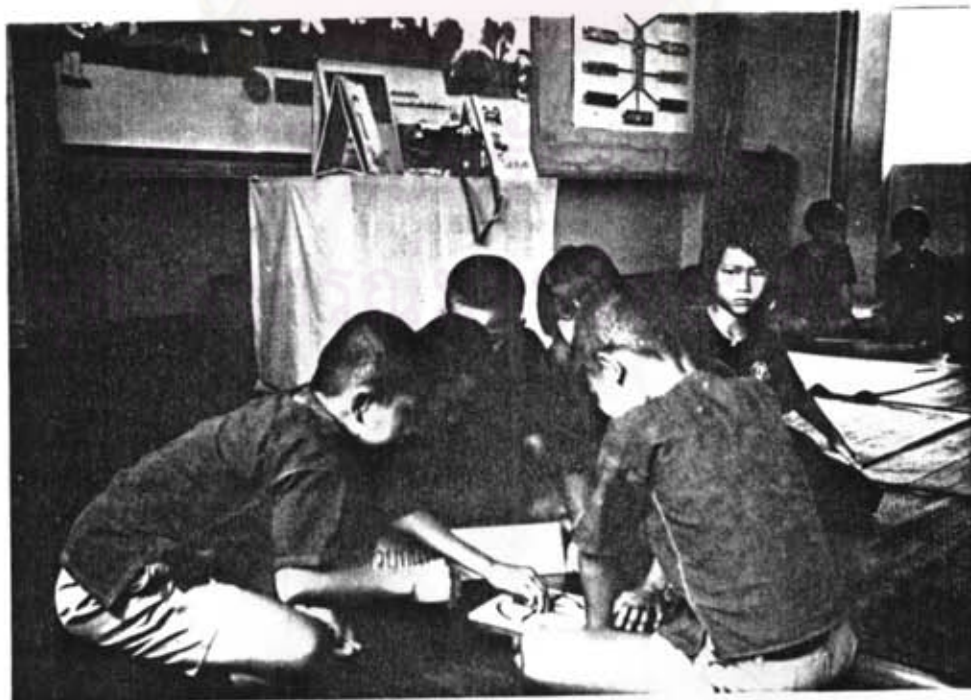
กิจกรรมการละเล่น "ชุมนุมศิลป์" ในการแบ่งกลุ่มเรื่องความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง



กิจกรรมการละเล่น "ตีตบแพลง" ในชั้นนำเรื่องความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง



กิจกรรมการเล่น "ป๊าป๊าเจิม" ในเรื่อง ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ



กิจกรรมการเล่น "แสงตะวัน" ในเรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต



กิจกรรมการเล่น “จูงสิงสาร” ในเรื่องความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ตำเอียง



กิจกรรมการเล่น “สักไม้ก่างเก็ง” ในเรื่องความอดทนอดกลั้น

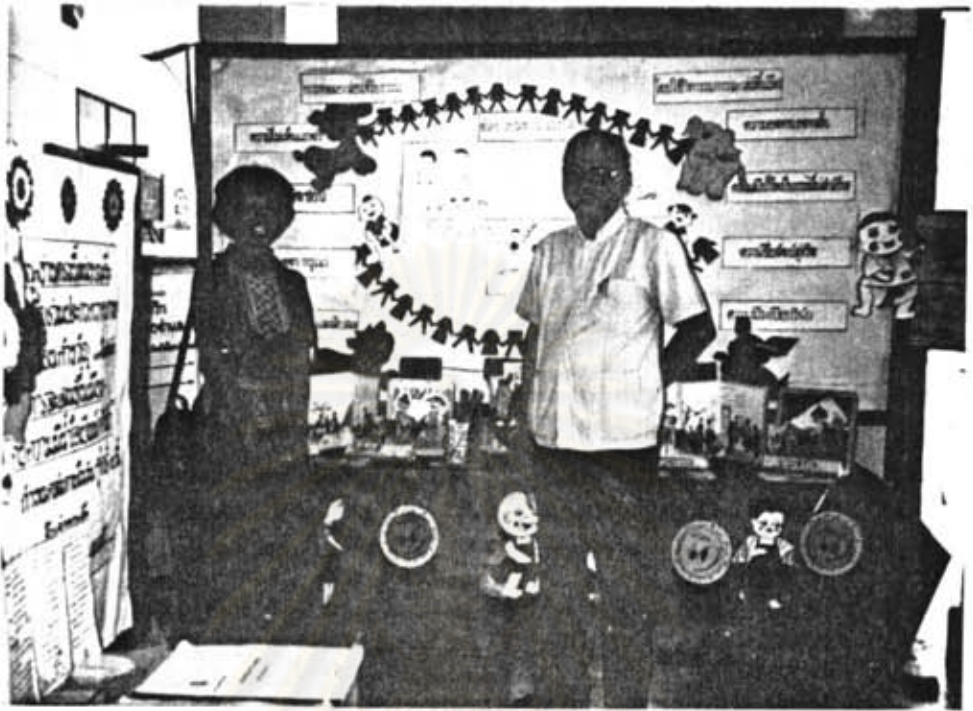


กิจกรรมการเล่น "ม้าก้านกล้วย" และ "ปิ่นพระลาบ" ในเรื่องความมีระเบียบ  
วินัยและการตรงต่อเวลา



กิจกรรมการเล่น "ม้าจากคอก" ในเรื่องความเมตตาากรุณา

การจัดนิทรรศการ “ สืบสาน อนุรักษ์การเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ  
กับการส่งเสริมจริยธรรมและวัฒนธรรม ”



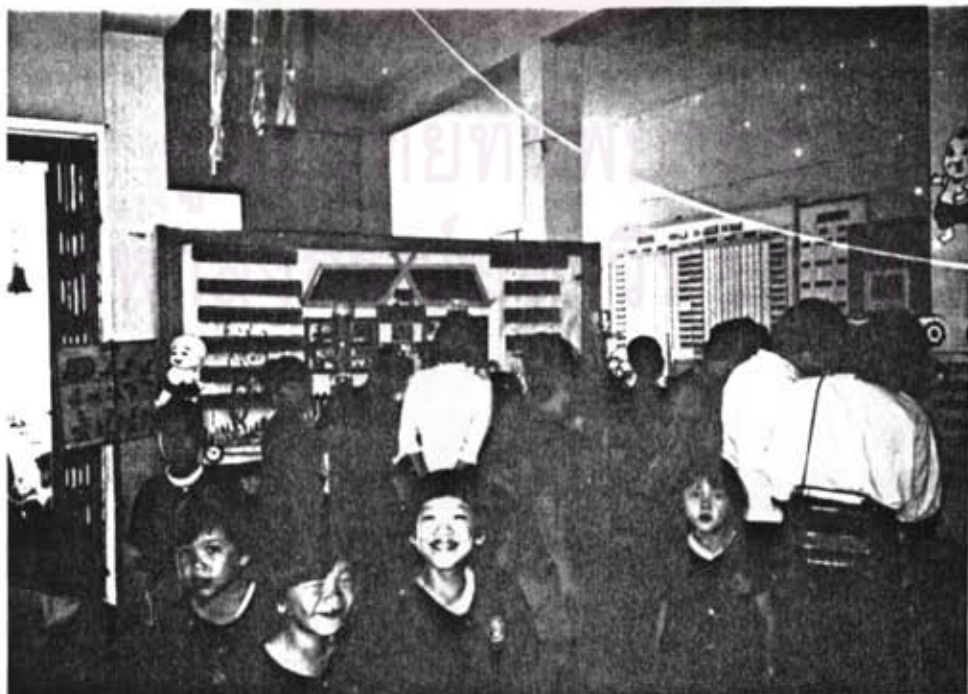
ป้ายนิเทศ ๑. ผู้อำนวยการ ส.ป.จ. เชียงใหม่ และ ผู้ช่วย



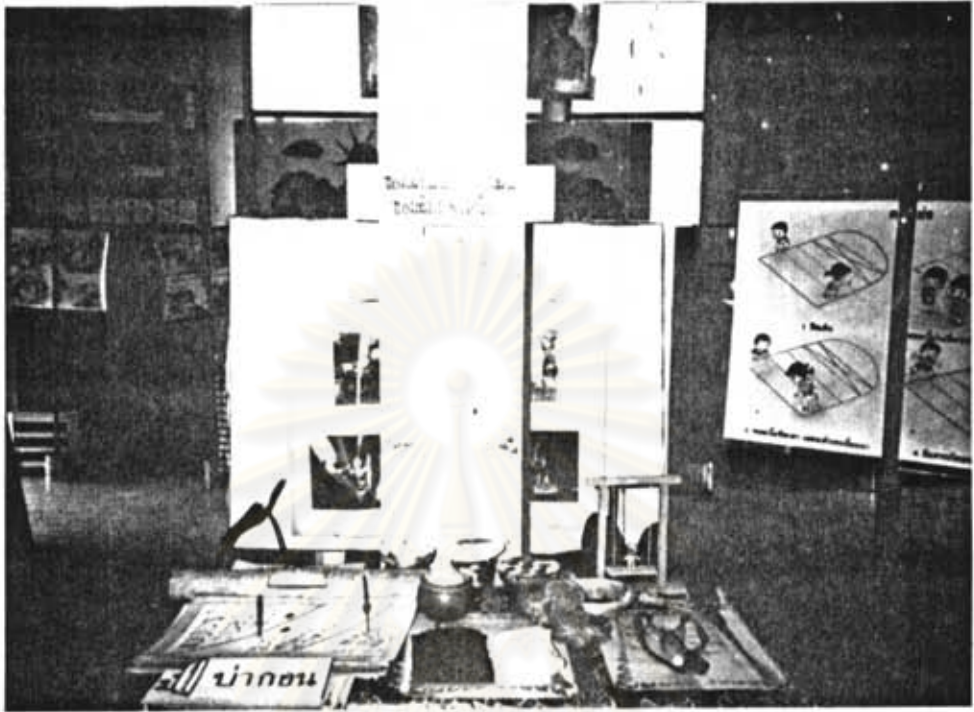
ป้ายนิเทศที่ ๒.



ป้ายนิเทศที่ ๓ และของเล่นพื้นเมือง



ครู และนักเรียนร.ว.บ้านนิมิตใต้ เข้าชมนิทรรศการ



ตัวอย่างของเล่นพื้นเมือง



การแข่งขัน การละเล่น "ตีกบ่าก้อบแก๊บ"



**งบประมาณ** ประมาณ 500 บาท  
**ผู้รับผิดชอบ** นางสาว ทาทิณี สุวัฑฒิ  
**ที่ปรึกษา** อาจารย์ ประทีป ศุภสิทธิ์  
 อาจารย์ วิโรจน์ ทมมิเทศ  
 อาจารย์ ร. บ้านริมใต้ ทุกท่าน

**ระยะเวลา** ตั้งแต่ วันอังคารที่ ๑๙ ตุลาคม ถึง  
 วันอังคารที่ ๒๖ ตุลาคม ๒๕๖๕

**สถานที่** บริเวณ หน้า อาคาร ๑ ร.ร. บ้านริมใต้

**ผลที่คาดว่าจะได้รับ**

๑. ได้กิจกรรมการเล่นพื้นเมืองสอด  
 แทรกในแผนการสอน วิชาศึกษา และ ทศศึกษา  
 เพิ่มพูนจากที่มีอยู่แล้ว

๒. ได้ฝึกทักษะของผู้นำให้เป็นนักกีฬา  
 จากการเล่น และ เกิดความสามัคคีอันดี มีกันและกัน

๓. ได้อนุรักษ์ การละเล่นพื้นเมืองในท้อง  
 ถิ่น และ ดึงดูดให้ คนรุ่นหลัง สืบต่อกันไป.



กติกาการแข่งขัน

๑. เล่นบ่วงเก็บ. ผู้ผู้เล่น เป็นทีม ๗ คน : 3 คน.  
 ชั้นป.๓. 5 ข้อ ส่วน ข้อ ๕ - ๗ คน.  
 แต่ละทีมต้อง ใช้อุปกรณ์มาเอง (กระดาษ ๑ คู่)
๒. บ่วงเก็บ. ผู้ผู้เล่น เป็นทีม ๗ คน : 5 คน ๑ ข้อ  
 1 ข้อ ต้อง ใช้อุปกรณ์ มาเอง (มีใจเตรียมไว้แล้ว).
๓. แข่งดอกไม้. ผู้ผู้เล่น เป็นทีม ๗ คน : ๗ คน  
 ๑๐ ๑ ข้อ ไม่ต้อง ใช้อุปกรณ์ มา  
 ใช้เวลา : ๒๐ นาที ยาว ๒๐ นาที ไม่รวม ๑ คู่.
๔. แข่งวิ่งต่ง ผู้ผู้เล่น เป็นทีม ๗ คน : 3 คน.  
 ๑๐ ๑ ข้อ ไม่ต้อง ใช้อุปกรณ์.
๕. แข่งลิ้น ผู้ผู้เล่น ข้อ ๑ : ๑ คน.  
 ไม่ต้อง ใช้อุปกรณ์.

เวลาในการแข่งขัน ในเวลา เลิกเรียนกลางวัน. และ  
 ย่อน เลิก เรียน ๑๕ นาที



**ปลูก** **อนุรักษ์การเล่นพื้นเมืองของเด็ก**

**คำป**  
 .. การส่งเสริมจริยธรรม ..  
 ... ภาวะผู้นำ ...



หลักการ และ เหตุผล

เนื่องจาก ได้มีการวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบ  
 เทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
 ศึกษาปีที่สาม ที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง  
 ของเด็กภาคเหนือ กับกิจกรรมในแผนของกระทรวง  
 ศึกษาธิการ"

ทั้งนี้ ได้ทำการวิจัยเชิงทดลอง โดยได้  
 นำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๑ ทั้งที่เรียนบ้านริมใต้  
 ซึ่งได้ดำเนินการประชุมการประถมศึกษาอำเภอแม่ริม  
 จำนวน ๗ คน เป็นตัวอย่างประชากร  
 ระยะเวลาในการทดลอง ตั้งแต่ วันที่ ๑๙ กันยายน  
 ถึง วันที่ ๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๕ สัปดาห์ละ ๖ แผน  
 แผนละ ๕ คาบ จำนวนแผนทั้งหมด ๘ แผน ทำวิจัย  
 ๘ เรื่อง กิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง ๒๓ กิจกรรม.

บัดนี้ การทดลองได้สิ้นสุดลงแล้ว ผู้วิจัยมีความ  
ประสงค์ที่จะเผยแพร่ความรู้ และข้อมูลเกี่ยวกับ  
การละเล่นพื้นเมือง ของเด็กภาคต่างๆ ให้แก่เด็กใน  
ระดับประถมศึกษา และครูอาจารย์ในระดับนี้ เพื่อ  
ประโยชน์ ทางวิชาการในด้านการจัดกิจกรรมส่งเสริม  
กิจกรรม.

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อเผยแพร่ ความรู้ และข้อมูลเกี่ยวกับ  
การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคต่างๆ ให้แก่ คร  
ุอาจารย์ และ นักศึกษาระดับประถมศึกษา
๒. เพื่อเสนอ แนวทางในการจัดกิจกรรม  
สอดแทรกกิจกรรมในวิชาจริยศึกษา และพลศึกษา
๓. เพื่อปลูกฝัง ความรักชาติในการรักษา สรดก  
วัฒนธรรมท้องถิ่น ด้าน การละเล่นพื้นเมือง  
ให้ตกแก่เด็กในระดับประถมศึกษา
๔. เพื่อส่งเสริม สนับสนุน และอนุรักษ์ กิจกรรม  
การละเล่นพื้นเมือง ให้เป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรม ของวิ

วิธีดำเนินการ

๑. ศึกษารายชื่อชุด รูปภาพ ของเล่นจริง  
เกี่ยวกับ การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคต่างๆ
๒. นำ ข้อมูล รูปภาพ ของเล่นจริง ติดส่งตาม  
ไปรษณีย์
๓. ประมวลภาพ และเขียนคำขวัญ ป.ศ.๒  
ในหัวข้อ " วัฒนธรรมพื้นเมืองกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ "

๔. จัด แต่ง รวบรวม การละเล่นพื้นเมืองของเด็ก  
" เล่นบ่อกบดาน " ในระดับประถมศึกษา ชั้น ๓  
" บ่อกบดาน " ในระดับชั้น ประถมปีที่ ๓  
" ฆ้องกลอง " ในระดับชั้น ประถมปีที่ ๓  
" ลีลาม้ายี่ " ในระดับชั้น ประถมปีที่ ๓  
" มอญี่ " ในระดับชั้น ประถมปีที่ ๓

(ลายมือ)

การจัดการแข่งขัน ออกเวียนแปลงได้.  
เชิญพบกับ สยามรอยด ในหน้าต่อไป.

การศึกษา การประกวดวาดภาพ.

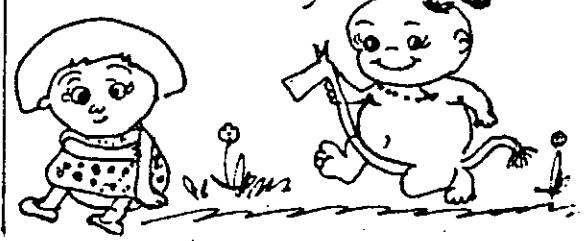
- วาดภาพ การละเล่น ชนิดใดก็ได้ พร้อมคำอธิบาย  
ภาพ โดยให้สอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนดให้.
- จัดประกวด ๓ ระดับชั้น ชั้นประถม ๓, ๓, ๓.
- รางวัล ชนะเลิศ ๘ นิ้ว ยาว ๑๒ นิ้ว.
- รางวัล รองชนะเลิศ ๘ นิ้ว ยาว ๑๒ นิ้ว.
- รางวัล ๓ อันดับแรก ได้รับเงินรางวัล - เงินขวัญกำลังใจ

การศึกษา การประกวดคำขวัญ.

- เขียนคำขวัญให้สอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนดให้.
- ก้อนฉีกกระดาษสามเหลี่ยมขนาด กว้าง ๒ นิ้ว  
ยาว ๖ นิ้ว
- เขียนชื่อ ชั้นให้ชัดเจน ตั้งแต่ ชั้น ป.๓ - ป.๖

กำหนดส่ง

ตั้งแต่วันอังคารที่ ๑ ตุลาคม ๒๕๒๗.  
ตัดสิน วันอังคารที่ ๒๖ ตุลาคม ๒๕๒๗  
โดย ศ.ดร.วิมล ร.ร.บ้านไร่



### ประวัติผู้วิจัย

นางสาวพรรณิ สุวัทธิ เกิดวันที่ 18 พฤษภาคม 2499 ที่จังหวัดฉะเชิงเทรา สำเร็จการศึกษา คุรุศาสตรบัณฑิต จาก วิทยาลัยครูเชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2522 ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง อาจารย์ 1 ระดับ 3 โรงเรียนบ้านน้ำริน สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ การวิจัยครั้งนี้ ได้รับทุนจากบัณฑิตวิทยาลัย เป็นจำนวนเงิน 2,000 บาท



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย