

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- กิตยวดี บุญชื่อ. "นิทานกับเครื่องประกอบ" ใน กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรก
คุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 90-97, คณะจารย์คณะ
ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร:
สภายูวพุทธิกสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่ 2527.
- กิ่งแก้ว อัดถาการ. คติชนวิทยา. กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการ
ฝึกหัดครู, 2519.
- กිරติ บุญเจือ. จริยศาสตร์สำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนา
พานิช, 2519.
- กිරติ ศรีวิเชียร. การจัดจริยศึกษาในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์กรม
ศาสนา, 2524.
- จรินทร์ ธาณิรัตน์. เกษ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2524.
- จันทมาศ ชื่นบุญ และคณะ. จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์
การชายและการซื้อแห่งประเทศไทย, 2515.
- จิระประภา บุญนิคย์. ช่วยให้เด็กอ่าน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุใจไทย, 2526.
- ฉวีวรรณ กิनावงศ์. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พิช เณศ, 2526.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: บุรพาสาส์, 2527.
- ชม ภูมิภาค. เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
ประสานมิตร, 2523.
- ชัยพร วิชชาวุธ. จิตวิทยาประสบการณ์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์บริษัทสารมวลชน
จำกัด, 2520.
- _____ . "การสอนความคิดรวบยอดและหลักการ." หลักสูตรประถมศึกษา 2521
ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สารมวลชน, 2520.

- ชูศรี วงศ์รัตน์. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย ภาควิชาพื้นฐานของการศึกษา คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.
- ชำเลื่อง วุฒิจันทร์. หลักการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่นักเรียน. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์กรมศาสนา, 2524.
- ฉัฐมา อาษารัฐ. วรรณคดีเปรียบเทียบเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สตรีเนติศึกษา,
2521.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. การพัฒนาจริยธรรม ตำราจิตวิทยา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2522.
- _____. จิตวิทยาจริยธรรม และจิตวิทยาภาษา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช,
2524.
- ทิพย์สุตา นิลสินธพ. "ครูหาหนอยากฟังนิทาน" เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพมหานคร:
ชมรมไทยอิสราเอล, 2523.
- ธีระพร อุวรรณโน. "การสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยด้านจริยธรรม." เอกสาร
การสอนชุดวิชาการสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับปฐมวัยศึกษา. มหาวิทยาลัยสุโขทัย
ธรรมาธิราช, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2526.
- บุญธรรม กิจปริดาปริสุทธิ์. ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร:
การพิมพ์พระนคร, 2527.
- ประคอง กรรณสุด. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. ภาควิชาวิจัยทางการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์และทำปก
เจริญผล, 2525.
- _____. สถิติประยุกต์สำหรับครู. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช,
2522.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. เกมพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2525.
- พรทิพย์ วินโกมินทร์. นิทาน ละคร และหุ่นสำหรับเด็ก. วิทยาลัยครูเพชรบุรีวิทยา ลงกรณ์,
ฝ่ายเอกสารตำรา สำนักส่งเสริมวิชาการ, 2530.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

- หวางทอง ไสยวรรณ. กิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. ภาควิชาอนุบาลศึกษา คณะวิชา
ครุศาสตร์ วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม, 2530.
- พนัส หันนาคินทร์. การสอนค่านิยมและจริยธรรม. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พิช เนศ,
2523.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. "เกมและการละเล่น เสริมคุณธรรม." ใน กลยุทธ์สอนจริยศึกษาและการ
สอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 86-89. คณะจารย์
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บรรณาธิการ. กรุงเทพมหานคร:
สภาอุทธรณ์สมาคมแห่งชาติในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่, 2527.
- เขาวดี วิบูลย์ศรี. นิตสารการสร้างแบบสอบผลสัมฤทธิ์. ภาควิชาวิจัยการศึกษา.
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- สดดา นิละมณี. "สื่อการเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย" ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
สื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษาหน่วยที่ 5, หน้า 239-356. มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์, 2527.
- วรรณวดี ม้าลำพอง. การประเมินผลการเรียนการสอนระดับอนุบาลศึกษา. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์สตรีเนติศึกษา, 2525.
- วศิน อินทสระ. จริยศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อมรการพิมพ์, 2518.
- วิทยากรทิมมูทิดา. "การใช้เกมประกอบการสอนจริยศึกษา." ใน กลยุทธ์สอนจริยศึกษา และ
การสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 203-208.
คณะจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บรรณาธิการ, กรุงเทพมหานคร:
สภาอุทธรณ์สมาคมแห่งชาติในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่, 2527.
- วิไล เรียงวีระ. "นิทานสำหรับเด็ก" ใน เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน เล่ม 2 กรุงเทพ
มหานคร: ชมรมไทยอิสราเอล, 2526.
- สมพงษ์ จิตระดับ. "การสอนจริยศึกษาด้วยกระบวนการกลุ่ม." ใน กลยุทธ์สอนจริยศึกษา
และการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร:
สภาอุทธรณ์สมาคมแห่งชาติ, 2527.
- _____ . การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษา โครงการนำร่องคณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ, 2529.

- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. การปรับพฤติกรรม. ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, เอกสารโรเนียว เย็บเล่ม, 2524.
- สันต์ ธรรมบำรุง. การสอนสังคมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: บพิธการพิมพ์, 2522.
- สุชา จันทน์เอม. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2522.
- สมน อมรวิวัฒน์ และทศนา เขมมณี. "หลักการสอนจริยศึกษา" ใน กลวิธีสอนจริยศึกษา
และการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 25-69.
คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บรรณาธิการ. กรุงเทพ
มหานคร: สภาผู้พutschิตสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่,
2527.
- หทัย ดันทอง. การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก;
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์, 2525.
- อำไพ สุจริตกุล. "การสอนจริยศึกษาในหลักสูตรใหม่ให้ได้ผล." ใน กลวิธีสอนจริยศึกษา
และการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา, หน้า 1-13.
คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บรรณาธิการ. กรุงเทพ
มหานคร: สภาผู้พutschิตสมาคมแห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เผยแพร่,
2527.
- อำไพ สุจริตกุล และประคอง สุทธสาร. "การใช้เพลงประกอบการสอนจริยธรรม."
ในกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรม. กรุงเทพมหานคร: สภา
ผู้พutschิตสมาคมแห่งชาติ, 2527.
- บทความ
- ชัยพร วิชชาวุธ และธีระพร อุวรรณไณ. "แนวคิดและพัฒนาการใหม่ในการปลูกฝัง
จริยธรรม." อุศุศาสตร์ 11 (กรกฎาคม-กันยายน 2525): 22-43.
- ธีระพร อุวรรณไณ. "แล้วเราจะเสริมสร้างจริยธรรมกับคนวัยใด" วารสารครุศาสตร์
11, 4 (เมษายน-มิถุนายน 2526): 1-5.
- นวลเพ็ญ วิเชียรโชติ. "สร้างคุณธรรมในสังคมไทยอย่างไร" มิตรครู 17, 27
(กันยายน 2518): 20-25.

รัชณี ศรีไพรวรรณ. "การเล่านิทานและเล่าเรื่อง." สื่อภาษาชุมชนภาษาไทยของ
ครูสภา, 3 (เมษายน 2516): 37-41.

สุทธศรี วงศ์สมาน. "สรุปผลการพัฒนาการศึกษาในช่วงแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 5
และสาระสำคัญของการพัฒนาการศึกษาในแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 6."
วารสารการศึกษาแห่งชาติ 19, 5 (มิถุนายน-กรกฎาคม 2528): 24-37.

สุรศักดิ์ ทลายมาลา. "การสอนจริยศึกษาในโรงเรียน." ครูปริทัศน์ 3 (เมษายน
2521): 60-67.

เอกสารอื่น

กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. แนวทางการพัฒนาจริยธรรมไทย การประชุมทาง
วิชาการเกี่ยวกับจริยธรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2523.

กระทรวงศึกษาธิการ. แผนพัฒนาจริยศึกษาในแผนการพัฒนการศึกษา ฉบับที่ 5 พ.ศ.2525-
2529 ของกระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2527.

โกศล มีคุณ. "การวิจัยเชิงทดลองฝึกรอบมการใช้เหตุผล เชิงจริยธรรมโดยใช้ทักษะในการ
สวมบทบาทของนักเรียนชั้นประถมศึกษา" ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.

จรรยา สุขพัฒน์. "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการ
เรียนรู้เรื่องสิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้
บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนปกติ" วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2522.

ฉกาจ ชัยโต. "การศึกษาผลของการอบรมตามโครงการจริยศึกษาสำหรับนักศึกษา."
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์, 2521.

เฉลิม มากนวล. "การวิเคราะห์และเปรียบเทียบนิทานชาดกกับนิทานอีสป" ปริญญาานิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2517.

- นาวิณ จันทร์อับ. "การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนโปรแกรม เส้นตรงชนิดเลือกคำตอบที่มีการอธิบายเหตุผลตัวเลือกที่ถูกต้อง และไม่มีคำอธิบายเหตุผลตัวเลือกที่ถูกต้อง" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.
- ทัศนีย์ สุวรรณพงษ์. "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนของการเรียนรู้ ระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วย เกมจำลองสถานการณ์กับที่เรียนตามแผนการสอน" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- ทิพย์วรรณ กิติวิบูลย์. "การอบรมเลี้ยงดูและพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กวัยก่อนเรียน." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
- ทิพย์สุดา นิลสินธพ. "การสร้างแบบทดสอบความพร้อมทางจริยธรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- บุบผา เรืองรอง. "การเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่านิทานกับกิจกรรมทางแสดงบทบาทสมมติ." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- ประสิทธิ์ หะริณะสุด. "การส่งเสริมสุขภาพจิตเด็ก." เอกสารประกอบการสัมมนาสุขภาพจิตในโรงเรียน กรุงเทพมหานคร: สารศึกษาการพิมพ์, 2515. (อัดสำเนา)
- ผะอม ไชยะกฤษณะ และคณะ. การละเล่นของเด็กภาคกลาง. คณะอนุกรรมการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย ในคณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี, 2522.
- พงษ์ประเสริฐ ทกสุวรรณ. "การศึกษาผลการเรียนรู้ และความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเองในวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521.

- พรรณิ สุวัทธิ. "การเปรียบเทียบโน้ตัมทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- พระราชวรมณี. "การสร้างเสริมคุณสมบัติทางจริยธรรม." ใน แนวทางการพัฒนาจริยธรรมไทยการประมุขทางวิชาการเกี่ยวกับจริยธรรมไทย, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2523.
- วัชรภรณ์ พิมพ์ใจหงส์. "ลักษณะของเนื้อเรื่องและตัวละครในนิทานสำหรับเด็กที่เด็กวัยก่อนเรียนชอบ." วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2528.
- วิจิตรา สุภากร. "วิเคราะห์หนังสืออ่านสำหรับเด็กในด้านคุณธรรม เฉพาะที่พิมพ์เป็นภาษาไทยระหว่างปี 2520-2522" วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.
- ศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2526.
- สมจิตร เอื้ออรุณ. "การทดลองสอนนิสัยทางสังคมโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เพื่อสร้างเสริมเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยแก่เด็กวัยก่อนเรียน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- สมเดช สีแสง. "การทดลองสอนการยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- สมพงษ์ จิตระดับ. "กระบวนการสอนจริยศึกษา." เอกสารประกอบการสอนวิชาพฤกษกรรม การสอนระดับประถมศึกษา. ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. (อัดสำเนา)

- สัญญา วันงาม. "การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้
ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในด้านการตอบสนองแบบ เปิดเผย กับแบบปิดบัง ในวิชา
วิทยาศาสตร์ วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน, กระทรวงศึกษาธิการ. แนวการจัดประสบการณ์
ชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 พุทธศักราช 2522. กรุงเทพมหานคร: จงเจริญการพิมพ์,
2522.
- ____. แผนการจัดประสบการณ์ชั้น เด็ก เล็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว,
2528.
- สุขสมร ประพัฒน์ทอง. "อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็ก และการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อ
พฤติกรรมไม่สัมฤทธิ์ของ เด็กไทย." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์, 2521.
- สุนทร มีพร้อม. "วิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็กขณะประกวด" วิทยานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
- สิบศักดิ์ สาธร. "เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ใน
วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่มีความรับผิดชอบ
ต่างกัน โดยการเรียนรู้จากชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และจากการสอนปกติ"
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2521.
- โสภณ วงศ์เพ็ญ. "การศึกษา เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการเรียนรู้ในวิชา
เทคโนโลยีทางการสอนของนิสิตระดับปริญญาตรีทางการศึกษา โดยใช้บทเรียน
สำเร็จรูป กับการสอนตามปกติ" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.
- อมฤต แก้วกัญญาดี. "การศึกษา เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนใน
การเรียนรู้โดยใช้หนังสือแบบ เรียนไปแกรมกับ เครื่องสอนอย่างง่ายในวิชา
วิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.

อรรถัย จันทวิชานวงษ์. "รูปแบบของนิทานที่ส่งผลต่อความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4" ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.

ภาษาต่างประเทศ

หนังสือ

Adam, Jack. Human Memory. New York: Mc Graw-Hill Book Company, 1967.

De Cocco, John P. The Psychology of Learning and Instruction : Education Psychology. New Jersey: Prtice-Hall Inc, 1968.

Gange, Robert M. The Condition of Learning. New York : Holt Rinehart and Winston, Inc. 1970.

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

Guiford, J.P. General Psychology New Jersey : Nortrand Co. 1952.

Kohlbert, Lawrence. "Education for Justic: A Modern Statement of Platonic View." in Moral Education: Five lectures. Massachusetts, Cambridge: Harvard University Press, 1970.

MecDelland, David C. The Achieving Society. New York, D. Van Nostrand Company, Inc, 1961.

Raths, L.E, Harmin, M. and Simon, S.B. Values and Teaching. Columbus, Ohio: Charles E. Merill, 1966.

Traver, A. Essential of Learning : An Over view for Students of Education. New York: McCrow-Hill Rook Company, 1976.

บทความ

Batty, C.D. "Programmed Instruction in Library Science." Unesco Bulletin for Libraries. 5 (September-October 1973): 250-256.

Dixon, David, James John son and Elisaltz. "Training Disadvantaged Preschoolers on Various Fantasy Activities: Effecton Cognitive Functioning and Impulse Control." Child Development. 2 (June 1977): 267-379.

Schleifer Michaeland Verginia I. Douglas. "Effects of Training on Moral Judgment of Young Children" Journal of Personality and Social Psychology. 28, 1 (October 1973): 62-68.



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ศาสตราจารย์ สุมน อมรวิวัฒน์

อาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ลัดดา นิละมณี

อาจารย์พิเศษ ภาควิชาประถมศึกษา

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไสภาพรรณ ชยสมบัติ

อาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ สุภาภรณ์ อ่างวิเศษ

หัวหน้าภาควิชาอนุบาลศึกษา

คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูยะลา

อาจารย์ ทิพย์สุดา สุเมธเสนีย์

นักวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการ

การศึกษาแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข.

แผนการสอน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์ โดยใช้นิทานประกอบแผนที่ 1,2,3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำของตัวละครว่ามีความซื่อสัตย์ และไม่มี ความซื่อสัตย์ได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกได้ว่าภาพใดเป็นการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์ในชีวิตประจำวันได้
4. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อให้เป็นคนที่มีความซื่อสัตย์ได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความซื่อสัตย์ คือ การประพฤติ ปฏิบัติอย่างเหมาะสม และตรงต่อความเป็นจริง คนที่มีความซื่อสัตย์ ย่อมทำให้ตนเองได้รับความเคารพ ความเชื่อถือจากผู้อื่น และสามารถ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างดี

เนื้อหา

ความซื่อสัตย์ คือ การประพฤติปฏิบัติอย่างเหมาะสม และตรงต่อความเป็นจริง ประพฤติปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมา ทั้งกาย วาจา ใจ ต่อตนเองและผู้อื่น

คนที่มีความซื่อสัตย์ คือ คนที่มีความจริงใจ มุ่งรักษาความจริงอยู่เสมอ รักษา คำสัญญา เช่น ไม่ขโมยของผู้อื่นมาเป็นของคนไม่พูดโกหกต่อผู้อื่น เป็นต้น

กิจกรรมและประสบการณ์

สื่อการสอน

แผนที่ 1 ใช้นิทานเรื่อง "เจ้ากระต่ายจอมไว"

ขั้นนำ

1. ครูทายปัญหาเกี่ยวกับกระต่าย หมี และสิงโต รูปภาพ
- กับนักเรียนโดยใช้รูปภาพประกอบการทาย

กิจกรรมและประสบการณ์**สื่อการสอน**

2. เชิดหุ่นสื่อคุณยายจะมาเล่านิทานให้นักเรียน ฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

รูปภาพ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "เจ้ากระต่ายจอมไว" โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า

รูปภาพ

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่า ตัวใดมีความซื่อสัตย์หรือไม่มีความซื่อสัตย์

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำ ซึ่งแสดงถึงความซื่อสัตย์ และไม่มี ความซื่อสัตย์ แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์หรือไม่

รูปภาพ

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความซื่อสัตย์

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความซื่อสัตย์

8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเอง ที่แสดงถึงความซื่อสัตย์และผลดีที่เกิดขึ้น เมื่อแสดง ความซื่อสัตย์ไปแล้ว

แผนที่ 2 ให้นิทานเรื่อง "เต่าเหาะ"

ขั้นนำ

1. ครูท่ายปริศนาคำทายว่า "อะไรเอ๋ย ลีซาเดินมา หลังคามุงกระเบื้อง" แล้วให้นักเรียนทาย

ปริศนาคำทาย

2. เชิดหุ่นมือเต่าว่าจะมาเล่านิทานให้ฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นมือเต่า

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "เต่าเหาะ" โดยใช้
รูปภาพประกอบการเล่า รูปภาพ
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใด
มีความซื่อสัตย์หรือไม่มีความซื่อสัตย์
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึง รูปภาพ
ความซื่อสัตย์และไม่มีความซื่อสัตย์ แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า
ภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์หรือไม่
6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัว
ในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความซื่อสัตย์

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความ
ซื่อสัตย์
8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่
แสดงถึงความซื่อสัตย์และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความซื่อสัตย์ไปแล้ว

แผนที่ 3 ใช้นิทานเรื่อง "หมาจิ้งจอกกับสิงโต"ขั้นนำ

1. ครูทาบปัญหาเกี่ยวกับหมาจิ้งจอก ลา และ รูปภาพ
สิงโต กับนักเรียนโดยใช้รูปภาพประกอบการทาบ
2. เชิดหุ่นรูปภาพคุณตาวาจะมาเล่านิทานให้ หุ่นเชิดคุณตา
นักเรียนฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนที่นั่งฟังอย่างตั้งใจ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "หมาจิ้งจอกกับสิงโต" รูปภาพ
โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า

กิจกรรมและประสบการณ์. สื่อการสอน

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่า
ตัวใดมีความซื่อสัตย์หรือไม่มีความซื่อสัตย์

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึง
ความซื่อสัตย์และไม่มีความซื่อสัตย์แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าภาพ
นั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์หรือไม่

รูปภาพ

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวใน
ชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีคุณความซื่อสัตย์

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความ
ซื่อสัตย์

8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่
แสดงถึงความซื่อสัตย์และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความซื่อสัตย์ไปแล้ว

ประเมินผล

1. วัต่านักเรียนบอกถึงการกระทำของตัวละครที่มีความซื่อสัตย์หรือไม่มีความซื่อสัตย์ได้ถูกต้องหรือไม่จากการตอบคำถามของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4
2. วัต่านักเรียนบอกถึงการกระทำในภาพที่แสดงความซื่อสัตย์ได้ถูกต้องหรือไม่จากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 5
3. วัต่านักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความซื่อสัตย์ได้ถูกต้องในกิจกรรมข้อที่ 6
4. วัต่านักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อเป็นคนที่มีความซื่อสัตย์ได้ถูกต้องหรือไม่จากกิจกรรมในข้อที่ 7,8

แผนที่ 1 นิทานเรื่อง "เจ้ากระต่ายจอมไว"

วันหนึ่งเจ้ากระต่ายจอมคุ้ยไวและชอบโกหกอยู่ประจำ นอนหลับอยู่ที่ใต้ต้นตาล ในป่าแห่งหนึ่ง ขณะที่ยอนหลับอยู่นั้น ทันใดนั้นลูกตาลถูกลมพัดร่วงหล่นมาบนกอกอหญา เจ้ากระต่ายตกใจตื่นขึ้นมาเห็นลูกตาลตกลงมาไม่มีรอยชำ มันจึงคิดที่จะโกหกคนอื่นว่าตนเองเป็นต้นไม้ได้สูง ๆ โดยป็นไปเก็บลูกตาล หอดีเจ้าหมีเดินผ่านมา

เจ้ากระต่ายจึงถือลูกตาลแล้วพูดว่า "เจ้าหมี เห็นไหมเพื่อน ลูกตาลลูกนี้
เราปลิดมากับมือเลยนะ ดูซิ ยังสด ๆ
อยู่เลย"

เจ้าหมีจึงพูดว่า "โอ้โฮ เจ้าช่างเก่งเสียจริง ข้ายังป็นไม้ได้หรอก ต้นไม้
สูง ๆ อย่างต้นตาล ข้าจะบอกคนอื่นว่าเจ้าเป็นต้นไม้สูง ๆ
ได้ ไปล่ะนะ "

เจ้าหมีเชื่อที่เจ้ากระต่ายจอมโกหกพูด มันจึงไปเล่าเรื่องให้ข้าง จิงโจ้ สิงโต พัง
ว่าเจ้ากระต่ายป็นต้นไม้ได้เก่งที่สุด สามารถป็นขึ้นไปเก็บลูกตาลสดได้ แต่ข้าง จิงโจ้ สิงโต
ไม่ยอมเชื่อว่าเจ้ากระต่ายป็นต้นไม้ได้ เพราะมีขาสั้น ข้าง สิงโต จิงโจ้ จึงไปหาเจ้ากระต่าย
ให้เจ้ากระต่ายป็นต้นไม้ให้ดูกับตา เจ้ากระต่ายป็นไม้ได้จึงออกอุบายลวงสัตว์ทั้งหลาย

เจ้ากระต่ายแกล้งบอกว่า "โอย วันนี้ข้าเหนื่อยแล้ว อีกเจ็ดวันข้าจะป็นต้นไม้
ให้ดู"

สิงโตก็คำรามว่า "แน่ะ ถ้าเจ้าป็นไม้ได้ล่ะก็ ข้าจะจับเจ้ากินเลย"

ข้าง จิงโจ้ ก็พูดพร้อมกันว่า "อีกเจ็ดวัน พวกเราจะมาดูเจ้าที่นี่ล่ะ"

เมื่อสัตว์ทั้งหลายกลับไปแล้ว เจ้ากระต่ายก็ถือว่าเจ้าหมีที่ไปเล่าเรื่องให้สัตว์
ทั้งหลายฟัง

เจ้ากระต่ายว่าเจ้าหมี "เพราะเจ้าที่เดียว เรื่องมันถึงได้วุ่นวายอย่างนี้"

เจ้าหมีก็ถามว่า "ทำไมล่ะ"

เจ้ากระต่ายตอบว่า "ก็ข้าโกหกว่าป็นต้นไม้ได้ล่ะซิ"

เจ้าหมีตอบว่า "ถ้าอย่างนั้น เจ้าต้องหัดป็นต้นไม้ให้ได้ ข้าจะคอยคุมให้เจ้า
ป็นต้นไม้เอง"

ตั้งแต่วันนั้น เจ้ากระต่ายต้องหัดปีนต้นไม้ด้วยความยากลำบาก ปีนขึ้นไปนิดเดียวก็ตกลงมาจนได้รับความเจ็บปวด เจ้ากระต่ายทนไม่ไหวต้องหนีเจ้าหมีลงไปอยู่ในโพรง เจ้าหมีก็คอยเฝ้าไม่ให้เจ้ากระต่ายหนีไป เจ้ากระต่ายนอนเจ็บเพราะตกลงมาจากต้นไม้อย่างทรมาณ เจ้ากระต่ายร้องออกมาว่า "ข้าไม่ควรพูดโกหกเลย ต้องมานอนเจ็บตัวอยู่อย่างนี้ โอ๊ย เจ็บนำดูเลย โอ๊ย ๆ..."

วันรุ่งขึ้นเป็นวันที่ครบกำหนด เจ็ดวันที่ได้นัดไว้ พวกสัตว์ทั้งหลายก็พากันมาดูเจ้ากระต่ายปีนต้นไม้ เจ้ากระต่ายกลัวเป็นอย่างมาก มันคิดที่จะบอกความจริงที่ได้พูดไป สิ่งใดจึงพูดขึ้นว่า "เอาละ เจ้ากระต่ายถึงเวลาที่เจ้าจะต้องปีนต้นไม้แล้ว" เจ้ากระต่ายจึงพูดขึ้นว่า "เพื่อนสัตว์ทั้งหลาย ข้าขอยอมรับว่า ข้าปีนต้นไม้ไม่ได้ ข้าได้โกหกต่อพวกท่าน ความจริงนั้นลูกตาล ถูกลมพัดตกลงมา แต่ข้าอยากให้พวกท่านคิดว่าข้าเก่ง ก็เลยโกหกต่อพวกท่านทั้งหลาย"

สิ่งใดพูดว่า "เอาเถิด เจ้ากระต่าย พวกเรารู้อยู่แล้วว่าเจ้าพูดปดต่อพวกเรา ในเมื่อเจ้ายอมรับผิดแล้ว พวกเราก็จะยกโทษให้เจ้าสักครั้งหนึ่ง แต่เจ้าต้องสัญญาว่าจะไม่พูดปดหลอกใครอีก"

เจ้ากระต่ายตอบว่า "ข้าจะไม่พูดปดอีกแล้ว"

สัตว์ทั้งหลายก็ให้อภัยแก่เจ้ากระต่าย ตั้งแต่นั้นต่อมา เจ้ากระต่ายก็ไม่พูดปด เป็นที่รักของเพื่อนสัตว์ เพราะเจ้ากระต่ายพูดแต่ความจริงเสมอมา

(จากนิทานเรื่อง "เจ้ากระต่ายจอมไว" ประชุมพร สุวรรณตรา เรื่อง สมบัติ คิ้วชกภาพ กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2526)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 2 นิทานเรื่อง "เต่าทะเล"

ณ บึงใหญ่แห่งหนึ่งในป่า เคมีไปด้วยนกนานาชนิดต่างก็อาศัยอยู่ที่บึงแห่งนี้เป็นประจำ ที่บึงแห่งนี้มีเจ้าเต่าตัวหนึ่งเป็นเต่าที่ชอบคุ้ยอวด สัตว์ต่าง ๆ ที่อยู่บริเวณบึงอยู่เสมอ

วันหนึ่ง เจ้าเต่าได้ขึ้นไปอยู่บนก้อนหินสูงก้อนหนึ่ง มันคิดว่าตัวเองได้เห็นโลกมากกว่าใคร ๆ เจ้าเต่า มองลงมาที่บึง มันเห็นสัตว์ต่าง ๆ กำลังหาอาหารที่บึงนั้น แล้วมันก็กระพือ ตัวหนึ่งบินผ่านมา

เจ้าเต่าตะโกนออกมาว่า "ไม่มีใครอีกแล้วที่เห็นโลกมากกว่าฉัน"

เจ้านกกระทุงถามว่า "สวัสดิ์ เจ้าเต่า อวดเบ่งอีกตามเคยล่ะซี"

เจ้าเต่าบอกว่า "ฉันเห็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่บนโลกนี้หมดแล้ว"

เจ้านกกระทุงก็พูดว่า "เจ้าอยู่บนก้อนหินแค่นั้นจะเห็นอะไรได้สักแค่ไหน

กันเขียว ฉันซิ ฉันบินขึ้นไปอยู่บนฟ้า เห็นอะไรตั้ง

มากมาย เจ้าเห็นไม่ถึงครึ่งหนึ่งของที่ฉันเห็น"

เจ้านกกระทุงก็เล่าเรื่องต่าง ๆ ที่ตนเองได้เห็นให้เจ้าเต่าฟัง และนับแต่นั้นมาเจ้านกกระทุง จะมาเล่าเรื่องที่ได้เห็นมาให้เจ้าเต่าฟังทุก ๆ วัน อยู่มาวันหนึ่งเจ้าเต่าอดทนไม่ไหวอยากจะไป กับนกกระทุงด้วย

เจ้าเต่าพูดกับนกกระทุงว่า "ฉันอยากจะบินได้เหมือนกับเจ้าเหลือเกิน ช่วย

ฉันหน่อยได้ไหม"

นกกระทุงตอบว่า "ได้ซิเพื่อน จะเป็นอะไรไป"

เช้าวันรุ่งขึ้น เจ้าเต่าก็ไปคอยนกกระทุงตั้งแต่เช้ามีด ไม่นานนักเจ้านกกระทุงก็พา เพื่อนมาด้วยอีกตัวหนึ่ง เจ้านกกระทุงบอกให้เจ้าเต่าไปหาไม้ยาวมาอันหนึ่ง แล้วให้เจ้าเต่า คาบตรงกลางไม้ไว้ ส่วนนกกระทุงและเพื่อนจะคาบไม้ทั้งสองข้าง แล้วสั่งเจ้าเต่าว่า เมื่ออยู่บนอากาศ ไม้ให้อ้าปากหรือพูด

เจ้าเต่าก็สัญญากับนกกระทุงว่า "ข้าจะไม่อ้าปากหรือพูดอะไรในขณะที่อยู่

บนฟ้า เพราะข้าจะร่วงตกลงมาข้างล่าง"

นกกระทุงพาเจ้าเต่าบินเที่ยวชมที่ต่าง ๆ เจ้าเต่าไม่เคยเห็นมาก่อนก็มองดูด้วยความเพลิดเพลิน นกกาได้บินผ่านมา เห็นเจ้าเต่ากับนกกระทุงก็นึกขื่นมาก และหัวเราะเยาะ เจ้าเต่า

นกกาทัวร์เราะแล้วพูดว่า "ฉันเกิดมา เติ้งจะเคยเห็น เต่าประหลาด เต่า
เหาะ วันนี่แปลกจริง ๆ ฮ่า..ฮ่า..ๆ"

เจ้าเต่าโมโหจึงพูดว่า "มันไปหนักอะไรเจ้าเสียเมื่อไร"

ทันใดนั้นเองเมื่อเจ้าเต่าพูดด้วยความโมโห จนลืมสัญญาไว้กับนกกาทัวร์ ร้างของ
เจ้าเต่าก็ร่วงตกลงสู่พื้น จนเจ้าเต่าได้รับบาดเจ็บ กระดูขาหัก มันจึงเดินด้วยความลำบาก
เจ้าเต่าร้อง "โอ๊ย เจ็บจังเลย เราไม่น่าลืมสัญญากับนกกาทัวร์เลย แล้ว
เราจะกลับมึงอย่างไร ขาก็มาหัก สงสัยต้องเดินไป
เสียแล้ว"

เจ้านกกระทิง ก็บินลงมาที่พื้นดิน เจ้าเต่ากำลังเดินอย่างลำบาก นกกระทิงจึงให้
เจ้าเต่าคาบไม้ และสัญญาว่าจะไม่อ้าปากและพูดอีกเมื่อมันอยู่บนฟ้า เจ้าเต่าไม่ยอมจะพูดหรือ
อ้าปากอีกเลยเมื่อเจ้านกกา พูดเยาะเย้ย จนนกกาทัวร์พาไปส่งที่บึง ตั้งแต่นั้นต่อมาเจ้าเต่าก็
เป็นผู้ที่ซื่อสัตย์ รักษาคำสัญญากับผู้อื่นอยู่เสมอ

(จากนิทานเรื่อง "เต่าเหาะ" รัตนะ เรื่อง วีน ภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อุดมศึกษา,
ม.ป.ป.)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ ๑ นิทานเรื่อง "หมาจิ้งจอกกับสิงโต"

กาลครั้งหนึ่งในป่าแห่งหนึ่ง มีหมาจิ้งจอกกับลา ได้สัญญาต่อกันว่าจะเป็นเพื่อนกัน และชื่อสัตว์คู่กัน เมื่อถึงคราวทุกข์ได้ยากก็จะร่วมทุกข์ด้วยกัน แม้ชีวิตก็จะสละแทนกันได้ เวลาไปไหนมาไหน หมาจิ้งจอกและลาไปด้วยกันเสมอ

อยู่มาวันหนึ่ง ลาไม่ค่อยสบาย ไม่สามารถออกไปหาอาหารกับหมาจิ้งจอกได้ หมาจิ้งจอกจึงไปแต่ลำพัง ขณะที่หมาจิ้งจอกหาอาหารอยู่นั้น สิงโตก็กระโจนเข้ามาตะครุบหมาจิ้งจอกไว้ หมาจิ้งจอกมีความตกใจกลัว

หมาจิ้งจอกจึงพูดว่า "ข้าแต่ท่านสิงโต กรุณาไว้ชีวิตข้าพเจ้าด้วยเถิด ถ้าท่านปล่อยข้าพเจ้าไป ข้าพเจ้าขอรับรองว่าจะลวงสัตว์ใหญ่กว่าข้าพเจ้ามาให้ท่านกินเป็นอาหารแทน"

สิงโตจึงพูดขึ้นว่า "แน่หรือ "

หมาจิ้งจอกบอกกับสิงโตว่า "ข้าพเจ้าขอรับรองว่าจะทำตามสัญญา"

สิงโตจึงพูดว่า "ดีละ ข้าจะคอยอยู่ที่นี้ เจ้าจงไปทำตามสัญญาของเจ้า และข้าขอบอกเสียก่อนว่า อย่าได้หลอกข้าเป็นอันขาด"

หมาจิ้งจอกดีใจเป็นอย่างมาก ที่สิงโตได้ปล่อยหมาจิ้งจอกกลับไปหาลา เมื่อถึงที่พักก็เห็นลานอนไม่สบายอยู่

หมาจิ้งจอกบอกกับลาว่า "เพื่อนเอ๋ย ข้าได้ไปพบที่แห่งหนึ่งเต็มไปด้วยหญ้าเขียวสด และข้าวฟ่างป่า มาเถอะเพื่อน เราไปกินอาหาร จะทำให้เพื่อนมีกำลังแข็งแรงเหมือนเดิม"

ลาได้ฟังดังนั้นก็คิดว่าเป็นเรื่องจริง จึงไปกับหมาจิ้งจอก หมาจิ้งจอกให้ลา เดินนำหน้าไปจนถึงหลุมใหญ่แห่งหนึ่ง หมาจิ้งจอกจึงผลักลาตกลงไปในหลุม ลาไม่สามารถขึ้นมานบนหลุมได้ จึงร้องให้หมาจิ้งจอกช่วย

ลาร้องบอกว่า "เพื่อนเอ๋ย ช่วยข้าด้วย"

หมาจิ้งจอกกลับบอกว่า "ก่อนจะช่วยเจ้า ข้าต้องช่วยตัวเองก่อน"

หมาจิ้งจอก วิ่งไปหาสิงโตทันทีที่ผลักลาตกลงไปในหลุม

หมาจิ้งจอกพูดว่า " ท่านสิงโต ข้าได้ทำตามสัญญา โดยหลอกลาซึ่งเป็นเพื่อน
ของข้าให้ตกลงไปในหลุม ขอเชิญท่านไปกินเถิด "

สิงโตได้ฟังคำพูดของหมาจิ้งจอกก็รู้ถึงนิสัยที่ไม่มีความซื่อสัตย์ของหมาจิ้งจอก ที่ไป
หลอกลาซึ่งเป็นเพื่อนของตน

สิงโตจึงคำรามว่า " เจ้าหมาจิ้งจอกผู้ทรยศ เจ้ารักแต่ชีวิตของเจ้า โดยหลอก
เพื่อนให้มาเป็นอาหารของข้า เจ้าจะมีชีวิตอยู่ต่อไปก็คง
จะหลอกสัตว์อื่นอีก ข้าจะกินเจ้า เสียเดี๋ยวนี้ "

สิงโตจึงตรงไปตะครุบหมาจิ้งจอกกินเป็นอาหารแล้วก็ปล่อยลาที่มีความซื่อสัตย์ ลา
ก็มีชีวิตอยู่ในป่าอย่างมีความสุขต่อมา

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรมเรื่องความรับผิดชอบ โดยใช้นิทานประกอบแผนที่ 1, 2, 3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกถึง การกระทำของตัวเองละครว่ามีความรับผิดชอบหรือ
ไม่มีความรับผิดชอบได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกได้ว่าภาพใด เป็นการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบ
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบในชีวิต
ประจำวันได้
4. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อเป็นคนที่มีความรับผิดชอบได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความรับผิดชอบ คือ การรู้จักหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเรียบร้อย คนที่มีความรับผิดชอบนั้นเป็นตัวอย่างที่ดี และเป็นประโยชน์ต่อคนอื่น ไม่เป็นภาระต่อผู้อื่น ทำให้ได้รับความไว้วางใจให้ทำงานสำคัญ

เนื้อหา

ความรับผิดชอบ คือ ความรู้จักหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตน เมื่อทำอะไรหรือมีหน้าที่อะไรแล้ว ต้องทำให้สำเร็จไปด้วยดี และรับผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้น

คนที่มีความรับผิดชอบ คือ คนที่รู้จักหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเรียบร้อยได้อย่างดี เช่น ล้างมือก่อนรับประทานอาหาร แปรงฟันก่อนนอนทุกครั้ง ฯลฯ

กิจกรรมและประสบการณ์

สื่อการสอน

แผนที่ 1 นิทานเรื่อง "พระอาทิตย์พักผ่อน"

ขั้นนำ

1. ครูทนายปัญหาให้นักเรียนเกี่ยวกับพระอาทิตย์

หุ่นถุงกระดาษ

โดยใช้หุ่นถุงกระดาษ

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอน

2. ครูเช็ดหุ่นตุ๊กกระดาศ พระอาทิตย์ว่าจะมา
เล่าเรื่องของคนเมื่อตอนพักร้อนให้ฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้
นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นตุ๊กกระดาศ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "พระอาทิตย์ พักผ่อน"
โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า

รูปภาพ

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่า
ตัวใดมีความรับผิดชอบหรือไม่มีความรับผิดชอบ

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำ ซึ่งแสดงถึง
ความรับผิดชอบ และไม่มีความรับผิดชอบแล้วให้นักเรียนช่วยกัน
บอกภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบหรือไม่

รูปภาพ

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัว
ในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบ

ขั้นสรุป

7. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของ
ความรับผิดชอบ

8. ครูให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเอง
ที่แสดงถึงความรับผิดชอบและผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความรับผิดชอบ
ไปแล้ว

แผนที่ 2 ใช้นิทานเรื่อง "ลูกหมีปวดท้อง"

ขั้นนำ

1. ครูทนายปัญหาให้นักเรียนเกี่ยวกับหมี โดยใช้หุ่น
ตุ๊กมือประกอบ

หุ่นตุ๊กมือ

2. เช็ดหุ่นหมีว่าจะมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเอง
เมื่อครั้งยังเป็นเด็กให้ฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นตุ๊กมือ

กิจกรรมและประสบการณ์• สื่อการสอนขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "ลูกหมูปวดท้อง" พร้อม
ใช้รูปภาพประกอบการเล่า รูปภาพ
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องที่ตัวใด
มีความรับผิดชอบ หรือไม่มีความรับผิดชอบ
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึง
ความรับผิดชอบและไม่มีความรับผิดชอบ แล้วให้นักเรียนช่วยกัน
บอกว่าภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบหรือไม่
รูปภาพ
6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัว
ในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบ

ขั้นสรุป

7. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของ
ความรับผิดชอบ
8. ครูให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเอง
ที่แสดงถึงความรับผิดชอบและผลดีที่เกิดขึ้น เพื่อแสดงความรับผิดชอบ
ไปแล้ว

แผนที่ 3 โดยใช้นิทานเรื่อง "จ๋อนกับจิว"

ขั้นนำ

1. ครูทนายปัญหาให้นักเรียนเกี่ยวกับ กระรอก หุ่นตุ๊กกระดาศ
โดยใช้หุ่นตุ๊กกระดาศประกอบ
2. เชิดหุ่นตุ๊กกระดาศรูป กระรอก ว่าจะมา หุ่นตุ๊กกระดาศ
เล่าเรื่องของตนเองให้ฟังแล้วตกลงกับนักเรียนว่าควรจะนั่งฟัง
อย่างตั้งใจ

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "จ๋อนกับจิว" โดยใช้ รูปภาพ
รูปภาพประกอบ
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัว
ใดมีความรับผิดชอบ หรือไม่มีความรับผิดชอบ
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึง รูปภาพ
ความรับผิดชอบและไม่มีความรับผิดชอบแล้วให้นักเรียนช่วยกัน
บอกว่าภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบหรือไม่
6. ครูให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติ
ตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบ

ขั้นสรุป

7. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของ
ความรับผิดชอบ
8. ครูให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเอง
ที่แสดงถึงความรับผิดชอบ และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความ
รับผิดชอบไปแล้ว

ประเมินผล

1. วัตถ่านักเรียนบอกถึงการกระทำของตัวละครที่มีความรับผิดชอบหรือไม่
ความรับผิดชอบได้ถูกต้อง หรือไม่ จากคำตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4
2. วัตถ่านักเรียนบอกถึงการกระทำในภาพที่แสดงถึงความรับผิดชอบได้ถูกต้อง
หรือไม่ จากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 5
3. วัตถ่านักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความรับผิดชอบได้ถูกต้อง
หรือไม่ในกิจกรรมข้อที่ 6

4. ดูว่านักเรียนบอกถึงการปฏิบัติงานเพื่อเป็นคนที่มีความรับผิดชอบได้ถูกต้องหรือไม่ จากกิจกรรมข้อที่ 7,8

แผนที่ 1 นิทานเรื่อง "พระอาทิตย์พักผ่อน"

วันหนึ่งพระอาทิตย์ตื่นนอนขึ้นมาในตอนเช้า รู้สึกเหน็ดเหนื่อยต่อการทำงาน
ส่องแสงในตอนกลางวัน

พระอาทิตย์บ่นขึ้นว่า "โอ๊ย ไม่ไหวแล้ว เราซักจะทำงานหนักเกินไปแล้ว
ดูซิ เราตราครุฑทำงานมานานนับล้านๆ ปี จนตัวซีด
เหลืองออกอย่างงี้ เห็นทีจะต้องทำอะไรสักอย่างหนึ่ง
แล้วละ ก่อนที่จะเป็นอะไรไปเสียก่อน"

ดังนั้นพระอาทิตย์ก็ตัดสินใจจะไม่ออกไปส่องแสงอีกแล้ว เมื่อพระอาทิตย์ไม่ออกไป
ส่องแสง พระจันทร์และดาวก็สงสัย จึงมาถามพระอาทิตย์ที่บ้าน

พระจันทร์ถามพระอาทิตย์ว่า "พระอาทิตย์ ท่านเป็นอะไรไปริ ทำไมวันนี้
จึงไม่ยอมออกมาส่องแสง"

พระอาทิตย์ กลับตอบว่า "ฉันลาพักผ่อน ฉันเหนื่อยเต็มทนแล้ว"

ดาวจึงพูดกับพระอาทิตย์ว่า "เธอ ทำอย่างนี้ได้ยังไงกัน แล้วใครจะมา
ส่องแสงในตอนกลางวันล่ะ"

พระอาทิตย์ได้ฟังพระจันทร์และดาวมาพูดอย่างนั้น ก็ไม่สนใจเข้าบ้านไปนอน แล้ว
ก็มีเสียงเคาะประตูหน้าบ้าน พระอาทิตย์จึงเดินออกมาเปิดประตูรับก็เห็นเมฆมาหา

พระอาทิตย์ถามเมฆว่า "อ้อ เมฆนี่เอง มีอะไรหรือจ๊ะ"

เมฆพูดด้วยความโกรธว่า "พระจันทร์กับดาวบอกฉันว่า เธอลาพักผ่อน"

พระอาทิตย์พูดว่า "ใช่จ๊ะ"

เมฆพูดอีกว่า "แต่เธอมีหน้าที่ส่องแสง เธอน่าจะรู้จักหน้าที่ของตัวเองดีนะ"

พระอาทิตย์ก็พูดว่า "ฉันลาพักผ่อนไม่นานหรอก ว่าจะนอนพักแล้วออกไป

เดินเล่นแล้วจะกลับมาส่องแสงต่อจ๊ะ"

เมฆบอกกับพระอาทิตย์ว่า "ฉันจะไม่ยอมให้เธอออกไปเที่ยวหรรอก ฉันจะไป
ชวนฝนมาตกที่หน้าบ้านเธอ"

เมฆจึงไปชวนฝนให้มาตกที่หน้าบ้านของพระอาทิตย์ ดังนั้นพระอาทิตย์จึงออกจาก
บ้านไม่ได้ พระอาทิตย์ก็เข้าไปนอน พอพระอาทิตย์ตื่นมาฝนหยุดตกแล้ว พระอาทิตย์ก็รีบออก
จากบ้านไปเที่ยว ไปเห็นดินมะพร้าวที่สีเหลืองซีด พระอาทิตย์ก็สงสัยว่าทำไมจึง เป็นอย่างนี้

พระอาทิตย์จึงถามดินมะพร้าวว่า "นี่ดินมะพร้าว เป็นอะไรไม่สบายหรือ"
ดินมะพร้าวตอบว่า "รู้มั๊ยว่าพระอาทิตย์หยุดส่องแสงแล้ว ทำให้ฉันไม่มี
อาหารเลย ตั้งสองวันแล้ว ช่วยไปบอกพระอาทิตย์ให้
ส่องแสงหน่อยนะ"

ดินมะพร้าวจำพระอาทิตย์ไม่ได้ เพราะพระอาทิตย์ไม่ส่องแสงจึงดูเหมือนมอลใหญ่
สีแดง พระอาทิตย์ได้ยินเสียงนกร้องอยู่บนดินมะพร้าว จึงแหงนหน้าขึ้นไปดู เห็นแม่กกกางเขน
ทำรังอยู่บนดินมะพร้าว

พระอาทิตย์ถามแม่กกกางเขนว่า "สวัสดิ์จะไปเที่ยวกับฉันไหม"

แม่กกกางเขน ตอบว่า "ไม่ได้หรอก ฉันต้องคอยดูแลลูกของฉันที่กำลังไม่สบายแล้ว
ลูกของฉันก็หนาวตายไปหนึ่งตัวแล้ว"

พระอาทิตย์รู้ตัวเองว่าตัวเองผิดไปที่ไม่ได้ส่องแสงทำให้ลูกนกตาย จึงคิดจะกลับบ้าน
ในระหว่างทาง พระอาทิตย์จึงหยุดดื่มน้ำที่ริมน้ำ ปรากฏว่าน้ำกลายเป็นน้ำแข็ง พระอาทิตย์รู้ว่า
ตัวเองทำผิดที่ไม่ได้ส่องแสง ทำหน้าที่ของตัวเอง จึงเริ่มร้องไห้ ลมพัดมาเห็นพระอาทิตย์กำลัง
ร้องไห้

ลมจึงถามพระอาทิตย์ว่า "เป็นอะไรหรือ ทำไมจึงร้องไห้"

พระอาทิตย์จึงเล่าเรื่องทั้งหมดให้ลมฟัง

ลมปลอบใจพระอาทิตย์ว่า "อย่าร้องไห้ไปเลย ไม่มีประโยชน์หรอกจะ

เรื่องทั้งหมดเกิดขึ้นเพราะเธอขาดความรับผิดชอบ
เธอเป็นพระอาทิตย์ก็ต้องส่องแสงจะหลีกเลี่ยงไม่ได้
เพราะมันเป็นหน้าที่ของเธอเอง คนที่ไม่มีควม
รับผิดชอบเป็นคนเห็นแก่ตัว ลองคิดดูซิจะ ถ้าหาก
ใคร ๆ ละทิ้งหน้าที่กันหมด แล้วจะเกิดอะไรขึ้น
เธอกับฉันและคนอื่นก็จะอยู่ร่วมกันไม่ได้"

พระอาทิตย์เริ่มเข้าใจแล้วรีบกลับไปทำหน้าที่ของตน ไม่นานทุกสิ่งทุกอย่างก็กลับคืนสู่สภาพที่มีความสุขอีกครั้ง ดินมะพร้าวมีสีเขียวสดชื่น นกกาบเขนเริ่มออกไปหาอาหาร เมฆกับฝนหายไกรธ รวมทั้งพระจันทร์และดาวก็มาเป็นเพื่อนพระอาทิตย์เหมือนเดิม (จากนิทานเรื่อง "พระอาทิตย์ที่กร้อน" อรุณรัตน์ ธีรบรรณิน เรื่อง เมืองไทย มุขมาโร ภาพ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2527)

แผนที่ 2 นิทานเรื่อง "ลูกหมีปวดท้อง"

ที่สนามหญ้าแห่งหนึ่ง ที่มีพื้นดินและ ๗ และบนพื้นดินนั้นเองมีแม่พญาธิกับไข่มพญาธิอยู่เต็มไปหมด

แม่พญาธิพูดกับไข่มพญาธิว่า "ลูกรักเจ้าเป็นไข่มอยู่ อีกไม่นานก็จะกลายเป็นพญาธิตัวเล็ก ๆ แม่จะสอนให้ลูกหาอาหาร เมื่อลูกโตขึ้นจะได้เป็นพญาธิที่แข็งแรง"

ไข่มพญาธิถามแม่พญาธิว่า "ลูกจะหาอาหารได้อย่างไรล่ะจ๊ะ ลูกยังเล็กอยู่เลย"

แม่พญาธิพูดขึ้นว่า "ได้จ๊ะลูก หาอาหารได้ง่าย เพราะในท้องของคนหรือสัตว์มีอาหารมากมาย โดยแม่จะพาลูก ๆ ไปซ่อนในน้ำสกปรกบ้าง ตามพื้นดินบ้าง ตามกองขยะบ้าง ในอาหารที่มีแมลงวันค่อมบ้าง ถ้าใครเผลอกินอาหารหรือคิมน้ำที่ลูกซ่อนอยู่ ลูกก็จะได้เข้าไปอยู่ในท้องของคน คนนั้น"

ขณะที่แม่พญาธิกำลังพูดคุยกับไข่มพญาธิอยู่นั้น ลูกหมีกับเพื่อนมี ลิง กระต่าย แมว ชวนกันมาเล่นที่สนาม แล้วลูกหมีวางตะกร้าใส่ขนมที่เอามาไว้ได้ต้นไม้

ลูกหมีพูดกับเพื่อน ๆ ว่า "พวกเราชุดดินตรงนี้เล่นดีกว่า ดินชื้น ๆ และ ๆ อย่างนี้ ชุดง่ายดี เรามาแข่งกันว่าใครจะชุดดินได้มากกว่ากัน"

กระต่ายชุดคอว่า "ฉันจะชุดดินให้ได้มากกว่าใครเลย"

แมวก็บชุดว่า "ของฉันสิ ถึงจะมากกว่า"

กระต่ายชุดเจอก้อนหินสีเหลืองแล้วชุดว่า "โอโฮ ก้อนหินวิเศษ ฉันได้ก้อนหินวิเศษ"

ลิงชุดเจอเปลือกหอยก็ชุดว่า "ฉันได้เปลือกหอยวิเศษเหมือนกัน ดูซิ"

แมวอดเหรียญเงินที่หอบแล้วชุดว่า "ก้อนหิน เปลือกหอยจะมาดีเท่ากับเหรียญเงินของฉันหรือ"

ลูกหมียกก่อนหินสีแดงแล้วพูดว่า "นี่ ก้อนหินแดงวิเศษของฉันสวยที่สุด"

ลูกหมี่ กระต่าย ลิง ลูกหมี่ ทั้งสี่ชุดเดินเล่นไปสักครู่หนึ่งก็รู้สึกเหนื่อย

ลูกหมี่จึงพูดกับเพื่อน ๆ ว่า "พักกันก่อนเถอะแล้วกินขนมก่อนเดี๋ยวค่อย
เล่นใหม่"

แมว พูดว่า "ถ้าอย่างนั้น พวกเราไปล้างมือก่อนดีกว่า เพราะมือของพวกเรา
สกปรก และเราต้องรับผิดชอบ รักษาความสะอาด ล้างมือก่อน
รับประทานอาหารหรือขนม เพื่อไม่ให้เชื้อโรคหรือไข้พยาธิตัดมือ
เราเข้าไปอยู่ในท้องได้ เมื่อเราหยิบขนม"

กระต่ายก็พูดว่า "นั่นไง มีก้อนน้ำอยู่ข้างสนาม พวกเราไปล้างมือกันเถอะ"

ลูกหมี่ก็พูดว่า "แหม มือเป็นนิตเดี๋ยวไม่ต้องล้างมือหรอก ทานเสร็จแล้วค่อย
ไปล้างก็ได้"

ลูกหมี่ไม่ยอมไปล้างมือก็ทานขนมคนเดียว อีกสองสามวันต่อมา ลูกหมี่มีอาการแปลก ๆ
คือทิวอยู่เสมอ ๆ ลูกหมี่มักชอบให้แม่ทำอาหารให้ทานบ่อยขึ้น

ลูกหมี่บอกกับแม่ว่า "แม่ครับ ผมทิวอีกแล้ว ลูกอยากกินข้าวผัดจานใหญ่ ๆ
ไข่เจียว แล้วน่องไก่ทอด ด้วยนะครับ"

ลูกหมี่กินอาหารจุก แต่ตัวเองกลับผอมลง ๆ ทุกวัน และไม่ค่อยแข็งแรงเหมือนแต่ก่อน
ลูกหมี่รู้สึกปวดท้องบ่อย ๆ ซึ่งภายในท้องของลูกหมี่ เจ้าไข้พยาธิตัดมือลูกหมี่เหาะไม่ได้
ล้างมือก่อนทานขนมมัน ได้โจดจนเป็นตัวพยาธิแล้วได้คอยแย่งอาหารที่ลูกหมี่ทานเข้าไปในท้อง
ถึงแม้ลูกหมี่จะทานอาหารมากเท่าไร ตัวพยาธิจะแย่งอาหารนั้นมากินหมด ทำให้ลูกหมี่ได้รับ
อาหารที่ทานเข้าไปเลย ดังนั้นลูกหมี่จึงปวดท้องบ่อย ๆ แม่หมี่ให้ลูกหมี่กินยาแก้ปวดท้อง แต่
ลูกหมี่ก็ยังไม่หายปวดท้อง แม่หมี่จึงพาลูกหมี่ไปหาหมอตรวจรักษา

หมอตรวจแล้วพูดว่า "ในท้องของลูกหมี่มีพยาธิตัดมือแย่งอาหารของลูกหมี่
ที่ทานเข้าไปจนหมด จนทำให้ลูกหมี่ปวดท้องและทิว
บ่อย ๆ ถ้าไม่ไล่พยาธิออกจากท้อง ร่างกายจะผอม
กว่านี้"

หมอให้ลูกหมี่ทานยาถ่ายพยาธิและได้แนะนำลูกหมี่ในการรับประทานอาหาร

หมอบอกว่า "ลูกหมิต้องมีความรับผิดชอบต่อตัวเองที่จะต้องคอยล้างมือทุกครั้ง
ที่เลิกเล่นหรือก่อนทานขนม และอาหาร ต้องคอยตัดเล็บให้สั้น
จะบ้องกันไม่ให้ไขพยาธิติดมือของลูกหมิต่ออีก เมื่อเวลาหยิบ
ขนมมาทาน"

ลูกหมิตอบว่า "ครับผมจะล้างมือทุกครั้งเมื่อเลิกเล่นหรือก่อนทานขนม ผม
จะมีความรับผิดชอบในการรักษาความสะอาดของร่างกาย
ตนเอง"

ตั้งแต่นั้นต่อมา ลูกหมิต้องมีความรับผิดชอบในการล้างมือก่อนทานอาหารหรือขนมทุกครั้ง
และลูกหมิต้องไม่ปวดท้องเพราะพยาธิอีกแล้ว
(จากนิทานเรื่อง "ลูกหมิต้องไม่ปวดท้อง" พรจันทร จันทวิมล เรื่อง สมบัติ คิ้วชก ภาพ กรุงเทพฯ:
สุวีรียาสน์, ม.ป.ป.)
แผนที่ 3 นิทานเรื่อง "จ๋อนกับจิว"

จ๋อนและจิวเป็นกระรอกมีขนสีน้ำตาล จ๋อนและจิวอาศัยอยู่กับพ่อแม่ในบ้านบนต้นไม้
ริมทะเล เวลาพ่อแม่ออกไปหาอาหารข้างนอก พ่อแม่สั่งและห้ามไม่ให้จิวกับจ๋อนออกไปเที่ยว
โดยเฉพาะจ๋อนเป็นที่ ต้องมีหน้าที่คอยดูแลน้องในขณะที่พ่อแม่ไม่อยู่

พ่อพูดกับจ๋อนว่า "วันนี้พ่อกับแม่จะออกไปหาผลไม้ เวลาที่พ่อแม่ไม่อยู่จิวเป็นที่
ต้องมีหน้าที่คอยดูแลน้อง ไม่ให้ออกไปเล่นข้างนอกนะลูก"
จ๋อนตอบว่า "จ๊ะ พ่อ จ๋อนจะคอยดูแลน้องไม่ให้ไปเล่นข้างนอก จนกว่าพ่อแม่
จะกลับมา"

จ๋อนและจิวรอพ่อแม่กลับมาจากการหาผลไม้ จ๋อนได้ยินเสียงอะไรดังมาจาก
ชายหาดแต่ไกล

จ๋อนบอกกับจิวว่า "จิว..จิว ฟังซิได้ยินเสียงอะไรไหม"
จิวฟังเสียงแล้วบอกว่า "เอ๊ย เสียงอะไร สงสัยจะไปดูกันเถอะ"
จ๋อนบอกกับจิวว่า "อย่าไปนะจิว พ่อสั่งว่าห้ามออกไปนอกบ้าน"

จิวไม่ฟังเสียงร้องห้ามของพี่ จิววิ่งออกมาจากโพรงบนต้นไม้ แล้วไต่ลงมาจาก
ต้นไม้ วิ่งไปที่ชายหาด จ๋อนจึงต้องวิ่งตามจิวออกมาข้างนอกด้วยจนไปถึงที่ชายหาด

จิวเห็นคลื่นกระทบชายฝั่งก็พูดว่า "อ้อ เสียงคลื่นนั่นเอง"
จ๋อนบอกกับจิวว่า "จิวกลับบ้านเถอะ เคียวพ่อแม่จะกลับแล้ว"

จิวไม่ฟังเสียงแล้วตอบว่า "ไปเดินเล่นกันก่อน เคี้ยวค่อยกลับบ้าน"

จ๊อนกับจิวเดินเล่นกันจนเพลิน เพราะไม่เคยได้ลงมาเที่ยว จนลืมคำสั่งของพ่อแม่ ขณะเดินเล่นมีหมาคำตัวหนึ่งกระโจนออกมาไล่จ๊อนและจิว จ๊อนและจิวรีบไต่ขึ้นบนต้นไม้ หมาคำจึงวนเวียนรอบต้นไม้ เมื่อเห็นว่าไม่มีทางจับได้มันก็เดินจากไป จ๊อนกับจิวจึงไต่ลงมาจกต้นไม้ พอลงมาถึงพื้นดินก็มีแมวกำลังวิ่งมาหาจ๊อนและจิว

จ๊อนบอกจิวว่า "เร็ว ๆ วิ่งหนีเร็ว ๆ เคี้ยวมันจะวิ่งมาทัน จิววิ่งไปแอบใน
ชอกหินนั่นกันเถอะ"

จ๊อนกับจิวเข้าไปแอบในชอกหิน แมวเข้าไปในชอกหินไม่ได้ มันจึงวนเวียนอยู่ที่หน้าชอกหินแล้วแมวก็กเดินจากไป ทั้งสองรู้สึกกลัวมากและอยากกลับบ้าน ทั้งสองจึงไต่ขึ้นบนต้นไม้ จนไต่เข้ามาในสวนของชาวสวน ชาวสวนเห็นกระรอกในสวนก็คิดว่าจะมากินผลไม้ในสวน จึงเอาหนึ่งสติกยิง จนถูกที่หางของจิว

จิวร้อง "โอ๊ย เจ็บที่หางจังเลย"

จ๊อนปลอบจิวว่า "เจ็บไหม อดทนหน่อย เคี้ยวก่อนจะถึงบ้านอยู่แล้ว"

จ๊อนและจิวกระโดดไต่ตามต้นไม้ ในที่สุดก็กลับมาถึงบ้าน พ่อแม่กำลังรอจ๊อนและจิว เพราะกลับมาถึงบ้านไม่เห็นจ๊อนและจิว

แม่ถามจ๊อน "จ๊อนพาจิวไปไหนมาลูก พ่อสั่งห้ามแล้วไม่ใช่หรือว่า ห้ามออกไป
ข้างนอกเวลาพ่อแม่ไม่อยู่"

จ๊อนและจิวจึงช่วยกันเล่าเรื่องทั้งหมดให้พ่อแม่ฟัง จิวบอกพ่อแม่ว่าตนเองนั้นเป็นคนคิดที่ไม่ยอมฟัง จ๊อนที่เคื่อน และจ๊อนก็ยอมรับผิดที่ไม่ได้ดูแลน้องให้ดี

พ่อบอกกับจ๊อนว่า "จ๊อนเป็นที่ต้องมีหน้าที่คอยดูแลน้อง ทำไมปล่อยให้น้องออกไป
ข้างนอก"

จ๊อนตอบว่า "จ๊อนผิดไปแล้ว จ๊อนจะดูแลน้องให้ดีกว่านี้ จะไม่ให้น้องออกไป
เล่นข้างนอกอีก"

จิวก็บอกกับพ่อว่า "จิวก็เข็ดแล้ว ต่อไปนี้จะไม่ออกไปข้างนอกอีกแล้ว จะเชื่อฟัง
ที่จ๊อนเวลาพ่อแม่ไม่อยู่"

พ่อบอกว่า "เออละ คงเป็นบทเรียนที่ดีแก่จ๊อนและจิวแล้ว"

จ๊อนและจิวรับคำว่า "จ๊ะ "

พ่อแม่จึงพาจ๊อนและจิวเข้าไปในบ้านเพื่อทานผลไม้ที่พ่อแม่หามา

(จากนิทานเรื่อง "จ๊อนกับจิว" ชนิศา พินธุสาร เรื่อง สมชาย มาลาไพฑูริย์ทิพย์ ภาพ
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2525)

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความมีระเบียบวินัย โดยใช้นิทานประกอบแผนที่ 1,2,3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำของตัวเองว่ามีความมีระเบียบวินัย และ
ไม่มีความมีระเบียบวินัยได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกได้ว่าภาพใดเป็นการกระทำที่แสดงถึงความมีระเบียบ
วินัย
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยใน
ชีวิตประจำวันได้
4. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อให้เป็นคนที่มีความมีระเบียบวินัยได้

บทในทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความมีระเบียบวินัย คือ การประพฤติปฏิบัติทั้งทางกาย วาจา ใจ ให้อยู่ในระเบียบ
แบบแผน ข้อบังคับของส่วนรวมได้อย่างดี

คนที่มีความมีระเบียบวินัยนั้นจะอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ดี และเกิดผลดีแก่ตัวเองในการ
ทำงานร่วมกันได้อย่างดี

เนื้อหา

ความมีระเบียบวินัยหมายถึง การประพฤติ ปฏิบัติ ทั้งกาย วาจา ใจ ให้อยู่ใน
ระเบียบแบบแผน ข้อบังคับของส่วนรวม การอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบวินัยนั้น ทำให้อยู่ร่วมกัน
ได้อย่างดี และประพฤติปฏิบัติที่นำมาซึ่งความเรียบร้อยและเกิดผลดีแก่ตนเอง ตลอดจนทำให้
หมู่คณะทำงานร่วมกันได้อย่างดี

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้นิทานเรื่อง "อ้วนกับแดงโม"ขั้นนำ

1. ครูทายปัญหาว่า "ผลไม้อะไรเอ๋ย ลูกใหญ่ มีสีเขียว แต่พอม่าแล้วมีสีแดง รสหวานฉ่ำ" โดยใช้รูปภาพตัดต่อประกอบการทาย

รูปภาพตัดต่อ

2. เชิดหุ่นตุ๊กตาขี้เหนียว ก่อนจะเล่าเรื่องให้นักเรียนฟัง ทำการตกลงกับนักเรียนที่นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นตุ๊กตาขี้เหนียว

แดงโม

ขั้นสอน

3. ครูเล่าเรื่อง "อ้วนกับแดงโม" โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า

รูปภาพ

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่ามีความมีระเบียบวินัยหรือไม่มีความมีระเบียบวินัย

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความมีระเบียบวินัย และไม่มีระเบียบวินัย แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยหรือไม่

รูปภาพ

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความมีระเบียบวินัย

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความมีระเบียบวินัย

8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยและผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความมีระเบียบวินัยไปแล้ว

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอน

แผนที่ 2 ใช้นิทานเรื่อง "นกกระจอกสีขาว"

ขั้นนำ

1. ครูทายปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนถึงสัตว์อะไรที่มีปีกและบินได้

2. ครูเช็ดหุ่นนกที่จะมาเล่านิทานเรื่อง นกกระจอกสีขาว ให้นักเรียนฟังแล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นนก

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "นกกระจอกสีขาว" โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า

รูปภาพ

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใดมีความมีระเบียบวินัยหรือไม่มีความมีระเบียบวินัย

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความมีระเบียบวินัย และไม่มีความมีระเบียบวินัย แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยหรือไม่

รูปภาพ

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความมีระเบียบวินัย

8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัย และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความมีระเบียบวินัยไปแล้ว

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้นิทานเรื่อง "ปีศาจขยะ"ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงสิ่งของที่เรามาใช้แล้ว หรือสิ่งที่ต้องการทิ้งไป คืออะไร

2. ครูเช็ดหุ่นปีศาจขยะ ว่าจะมาเล่าเรื่องให้ นักเรียนฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นปีศาจขยะ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "ปีศาจขยะ" โดยใช้ รูปภาพประกอบการเล่า

รูปภาพ

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใด มีความมีระเบียบวินัยหรือไม่มีความมีระเบียบวินัย

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำ ซึ่งแสดงถึงความมีระเบียบวินัย และไม่มีระเบียบวินัย แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยหรือไม่

รูปภาพ

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความมีระเบียบวินัย

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความมีระเบียบวินัย

8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัย และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความมีระเบียบวินัยไปแล้ว

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประเมินผล

1. วัตว่านักเรียนบอกถึงการกระทำของตัวละครที่มีความมีระเบียบวินัยหรือไม่ มีความมีระเบียบวินัยได้ถูกต้อง หรือไม่ จากการตอบคำถามของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4
2. วัตว่านักเรียนบอกถึงการกระทำในภาพที่แสดงมีความมีระเบียบวินัยได้ถูกต้องหรือไม่ จากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 5
3. วัตว่านักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงมีความมีระเบียบวินัยได้ถูกต้องในกิจกรรมข้อที่ 6
4. วัตว่านักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อเป็นคนที่มีความมีระเบียบวินัยได้ถูกต้องหรือไม่จากกิจกรรมข้อที่ 7,8



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 นิทานเรื่อง "อ้วนกับแดงโม"

อ้วนเป็นเด็กชายคนหนึ่ง อ้วนมีพี่สาวชื่อพี่เอม และพี่ชายชื่อพี่อ้อม ทั้งสามคนนั้นอาศัยอยู่กับพ่อแม่ บ้านของอ้วนปลูกผัก ผลไม้ ไปขายที่ตลาด

วันหนึ่งขณะที่อ้วนกับพี่เอม นั่งดูหนังสืออยู่นั้น อ้อมก็ล้มแดงโมเดินเข้าบ้านมา

อ้วนพูดกับพี่เอมว่า "พี่อ้อมมาแล้ว เอาแดงโมมาด้วย พี่เอมดูซิมันใจ
เดียวผ่าแดงโมเลยนะ ผมทิวจิงเลย"

พี่เอมพูดว่า "ใจเย็นซิจ๊ะ พี่ผ่าแบ่งก่อนค่อยกิน พี่ผ่าแดงโมออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ
ก่อน"

อ้วนพูดขึ้นว่า "โอโฮ ใค่ตั้ง 10 ชิ้นนะพี่เอม แล้วแบ่งคนละกี่ชิ้นนะพี่เอม"

พี่อ้อมบอกว่า "ก็อ แบ่งคนละสามชิ้น อีกชิ้นหนึ่งเก็บไว้ก่อน"

อ้วนรีบกินแดงโม สามชิ้นอย่างรวดเร็ว และไม่มีมารยาทในการรับประทาน โดย
อยากจะกินแดงโมชิ้นที่เหลือจากการแบ่ง อีกชิ้นหนึ่งด้วย อ้วนกินแดงโมโดยไม่คายเมล็ดออกมา
ก่อน กินจนเลอะเทอะไปทั้งหน้าตา

พี่อ้อมพูดขึ้นว่า "เฮ้ หยุดหายใจบ้างซิอ้วน กลืนเมล็ดเข้าไปด้วยหรือนี่ ฮ่า ฮ่า
ฮ่า ที่นี้เสร็จแน่เลย นายอ้วน รุ้มัย เม็ดแดงโมที่กลืนเข้าไปนั้น
อีกหน่อยจะไปงอกในท้อง ก้นของอ้วนจะมีรากแดงโมโผล่ออกมา
และที่หัวจะมีใบแดงโมงอกขึ้นมาด้วย"

อ้วนถามว่า "จริงหรือพี่อ้อม แล้วจะทำอย่างไรดีละ พี่อ้อม"

พี่อ้อมตอบว่า "ที่ไม่มียวิธีแก้หรอก ไปหาพี่เอมซิ พี่เอมเท่านั้นจึงจะช่วยได้"

อ้วนไปหาพี่เอมแล้วพูดว่า "พี่เอม ช่วยอ้วนด้วยซิ"

พี่เอมจึงถามว่า "เรื่องอะไร หรืออ้วน ดูซิวิ่งหน้าตื่นมา"

อ้วนตอบว่า "ผมกินแดงโมเข้าไปทั้งเม็ดด้วย พี่อ้อมบอกว่ามันจะไปงอกใน
ท้องของอ้วน พี่เอมช่วยอ้วนด้วยซิ"

พี่เอมบอกว่า "อ้อ ได้ซิอ้วน ที่มีคาถาวิเศษ อ้วนจะต้องท่องคาถาวิเศษนี้
ทุกวัน"

อ้วนถามว่า "คาถาวิเศษ อะไรหรือครับ"

ที่เอบตอบว่า "กินอย่างมีระเบียบเรียบร้อย และมีวินัยโดยไม่งแย่งของคนอื่น
กิน ต้องเป็นคนที่แสดงว่ามีระเบียบวินัย' อ้วนต้องจำให้ดี ท่อง
วันละหลาย ๆ ครั้ง ต้องท่องให้ติดต่อกันถึงเจ็ดวัน เม็ดแดงโม
จะละลายหายไป"

อ้วนรับคำว่า "ครับ ผมจะท่องทุก ๆ วันเลย"

ตั้งแต่นั้น อ้วนท่องคาถาวิเศษที่เอบสอนจนจำได้อย่างดี และเวลารับประทาน
อาหารหรือขนม ก็มีระเบียบวินัยในการรับประทาน ขณะที่อ้วนท่องคาถาวิเศษอยู่นั้น
พี่อ้อมถามว่า "อ้วนทำอะไรหรือ อ้อ ท่องหนังสือ ขยันจังเลยนะ"
อ้วนตอบว่า "ผมท่องคาถาวิเศษที่เอบสอนจนเม็ดแดงโมในท้องละลายหายไป
หมดแล้ว ต่อไปนี้อ้วนจะทานอย่างเรียบร้อย และมีวินัยใน
การรับประทาน"

(จากนิทานเรื่อง "อ้วนกับแดงโม" วิริยะ ลิขิต เรื่อง ไพโรจน์ ดาวประดับวงษ์ ภาพ
กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, บ.ป.ป.)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 2 นิทานเรื่อง "นกระจอกสีขาว"

ในท้องทุ่งนาแห่งหนึ่ง ยังมีครอบครัวนกระจอกครอบครัวหนึ่ง ได้ออกลูกเป็นไข่ แล้วฟักตัวออกมา เป็นลูกนกระจอกสีขาวน่ารัก เพื่อนนกกทั้งหลายก็พากันยินดีกับครอบครัวนกระจอก เจ้านกระจอกสีขาวเติบโตขึ้นอย่างมีความสุขสบาย เพราะมีพ่อแม่เอาใจตลอดเวลา ทำอะไรก็ทำไม่เป็นสักอย่าง และเอาแต่ใจตัวเอง พ่อแม่และเพื่อนต่างก็ระอาใจไปความ ๆ กัน

แม่นกระจอกชูดขึ้นเมื่อเห็นของที่ทิ้งไว้ว่า "ดูซิ นกระจอกสีขาว เล่นของเล่นอยู่คนเดียว ไม่ยอมให้ใครเล่นด้วย เล่นแล้วก็ทิ้งให้เสียหาย ทักพัง และไม่รู้จักเก็บรักษาเลย"

นกระจอกสีขาวพูดด้วยความไม่พอใจว่า "ไม่เห็นเป็นไรเลย ก็ให้แม่เก็บนะซี ไปเรียนร้องเพลงดีกว่า"

ครูนกเอี้ยงกำลังสอนร้องเพลงให้นักเรียน นักเรียนนกกต่างก็ร้องเพลงอย่างพร้อมเพรียงกัน แต่นกระจอกสีขาวไม่สนใจเลย แคมยังล้อเลียนและแกล้งเพื่อน

ครูนกเอี้ยงดุนกระจอกสีขาวว่า "เจ้านกระจอกสีขาว ถ้าเจ้าไม่ยอมเรียนร้องเพลงก็ไปที่อื่น อย่ามาแกล้งคนอื่นอยู่นะ เดี่ยวจะถูกทำโทษ"

นกระจอกสีขาวตอบว่า "ไม่เรียนร้องเพลงก็ได้ ออกไปเล่นข้างนอกดีกว่า"

พอถึงเวลาโรงเรียนเลิก นกน้อยต่าง ๆ ก็บินเข้าแถวเป็นระเบียบเรียบร้อย เพื่อกลับบ้าน แต่นกระจอกสีขาวไม่สนใจใคร ชอบโดดไปเล่นก่อนค่อยกลับบ้าน เมื่อปิดเทอม ครูเหยี่ยวพานักเรียนนกน้อย ๆ ไปค้างค่ายพักแรม เพื่อฝึกให้รู้จักการอดทน และการทำงานร่วมกันเป็นหมู่ เมื่อไปถึงที่พักต่างก็แบ่งกลุ่ม ทำงานกันอย่างขยันขันแข็ง แต่นกระจอกสีขาวแอบไปนอนหลับ

เจ้านกแก้ว ชูดขึ้นว่า "นี่ ใครเห็นเจ้านกระจอกสีขาวบ้างไหม ทำไมไม่ยอมมาช่วยกันสร้างกระโจมที่พักเลย ไม่ไหวเลย"

เจ้านกขุนทองก็ชูดว่า "ก็นั่นนะซี อย่างนี้เราไม่ควรให้เจ้านกระจอกสีขาวมาอยู่กลุ่มของเราเลยคิมบี้ เพราะไม่ยอมมาช่วยกันทำงานเลย"

เจ้าพนักงานจอกสีขาวยืนขึ้นมาก็รู้สึกกระหายน้ำ อยากจะดื่มน้ำอัดลมจึงหยิบเอาน้ำอัดลมจากถุงย่ามขึ้นมา เปิดดื่ม หอดื่มเสร็จ เจ้าพนักงานจอกสีขาวยังไม่รู้จะเอาขวดเปล่าไปทิ้งที่ไหน

นกระจอกสีขาวยุติขึ้นว่า "อ้าว ถังขยะอยู่ไหนเนี่ย นั่นใจอยู่ตั้งไกลนะ
ก็เกียดเดินไปทิ้งซะด้วยสิ อยู่ในป่าอย่างนี้ไม่มี
ใครเห็นหรอก ขว้างทิ้งไปดีกว่า นี่ใจ"

เจ้าพนักงานจอกสีขาวยุติขว้างขวดเปล่าทิ้งไป ขวดตกลงกระแทกหินแตกกระจาย เศษแก้วจากขวดน้ำอัดลมไปตั้งท่ามบกับแสงอาทิตย์ จึงทำให้แสงรวมตัวกันเป็นจุดสว่างเล็ก ๆ ส่องไปที่กองหญ้าจนเกิดควันขึ้นมา และเกิดเป็นไฟไหม้กระโจมที่พักของนกระจอกสีขาวยุติ ครุ่นคิดถึงเหี้ยมให้นกระจอกสีขาวยุติสร้างกระโจมที่พักขึ้นมาคนเดียวโดยไม่มีใครช่วย นกระจอกสีขาวยุติมอมแมม เปื้อนเประอะไปด้วยดิน และเหนื่อยหมดแรงกว่าจะสร้างเสร็จ เจ้าพนักงานจอกสีขาวยุติเริ่มรู้สึกเสียใจ

เจ้าพนักงานจอกสีขาวยุติว่า "ฉันไม่น่าทำอย่างนี้เลย เป็นคนที่ไม่มียะเบียบ
วินัยเลย แต่ต่อไปนี่ฉันจะเป็นคนที่มีระเบียบวินัย"

คืนสุดท้ายของการพักแรม พวกนกน้อยต่าง ๆ จัดกิจกรรมแสดงในตอนกลางคืน เจ้าพนักงานจอกสีขาวยุติก็ช่วยเพื่อนทำงานในการแสดงด้วย มีการแสดงชุด "เด็กเลี้ยงวัว" นกระจอกสีขาวยุติร่วมแสดงด้วย ก็ได้เสียงปรบมือจากเพื่อน ๆ

เจ้าพนักงานจอกสีขาวยุติว่า "ไชโย นกระจอกสีขาวยุติหรือนี้ ไม่ใช่ นกระจอกสีขาวยุติคนเดิม
อีกต่อไปแล้ว"

เจ้าพนักงานจอกสีขาวยุติว่า "นั่นนะสิ เคียวนั้นนกระจอกสีขาวยุติเป็นนกระจอกสีขาวยุติที่น่ารัก
ของเพื่อน ๆ ทุกคนแล้วนะ"

ตั้งแต่นั้นมา นกระจอกสีขาวยุติก็เป็นนกที่มีความมียะเบียบวินัย เก็บของไว้เป็นที่
เป็นที่รักของนกน้อยทุกตัวที่เป็นเพื่อน ๆ

(จากนิทานเรื่อง "นกระจอกสีขาวยุติ" เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ เรื่อง กลุ่มศิลปินสันนา ภาพ
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2526)

แผนที่ 3 นิทานเรื่อง "ปีศาจขยะ"

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ยังมีเมืองหนึ่ง มีคนอยู่มากมายมีตึกใหญ่โต มีรถ
รูปร่างแปลก ๆ วิ่งสับสนไปมา พอถึงตอนกลางคืนก็จะเปิดไฟให้สว่างทั้งเมืองและเปิดเพลง
ดังสนั่นไปทั้งเมือง ไม่มีความมีระเบียบวินัย ผู้คนในเมืองนี้มีนิสัยประหลาดชอบดัดต้นไม้ทั้ง
ซุดเอาแร่ธาตุ และหินต่าง ๆ มาสร้างตึกแข่งกัน สุมเอาน้ำที่ใต้พื้นดินขึ้นมาใช้จนแผ่นดินทรุด
ลงไปทุกที คนพวกนี้เห็นแก่ตัวชอบทำอะไรไม่สนใจผู้อื่นจะเดือดร้อนหรือเปล่านั้น อย่างเช่น โยน
เปลือกกล้วย กระป๋องนม แก้วแตกลงไปในสนาม พอพวกเด็ก ๆ มาวิ่งเล่นก็จะโดนเศษแก้ว
บาดเท้าจนเลือดไหล แต่ยังมี ปู่กับย่าที่อาศัยนอกเมือง เป็นคนที่มีความมีระเบียบวินัย คอยห้าม
ไม่ให้ใคร ๆ มาทิ้งขยะที่สนามวิ่งของเด็ก แต่ก็ไม่มีใครฟัง จนกองขยะสูงใหญ่ขึ้นทุกที ส่งกลิ่น
เหม็นไปทั่วเมือง แล้วเหตุร้ายก็เกิดขึ้นเมื่อกลิ่นเหม็นของกองขยะรวมตัวกับควันพิษ กลิ่นเหม็น
ต่าง ๆ น้ำเน่า น้ำเสีย จนกลายเป็นปีศาจขยะ

ปีศาจขยะ "ฮ่า..ฮ่า..ฮ่า เจ้าพวกคนหน้าใจทั้งหลาย เพราะพวกเจ้าทิ้งขยะ
ไม่เป็นที่ ไม่มีความมีระเบียบวินัย จนทำให้เกิดฉันขึ้นมา ฉันจะกิน
ให้หมดทั้งเมืองเลย"

ปีศาจขยะเริ่มกัดกินบ้านเรือนตึกต่าง ๆ ในเมือง ต้นไม้ ทุกสิ่งทุกอย่างทำให้เมือง
ถล่มทลาย กินแม้กระทั่งพระอาทิตย์ พระจันทร์ และดวงดาว ทำให้ผู้คนเดือดร้อนไม่มีบ้านอยู่
ไม่มีอาหารกิน และหนาวเป็นอันมาก ทำให้ผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก แม้กระทั่งปู่ยังโดน
ต้นไม้ที่ปีศาจขยะทำล้มทับจนสลบไป

ย่าชูดด้วยความตกใจว่า "ปู่ เป็นอะไรหรือเปล่านั้น อุตุนหน้อยนะปู่ ฉันจะไป
เรียกคนมาช่วย"

ขณะที่ย่าไปหาคนมาช่วย ก็มีเสียงคนตรีแว่วมาแต่ไกลในความมืด ปลูกให้ปู่
ตื่นขึ้นมา ปู่เห็นหญิงสาวหน้าตาสวยงามลอยมาหาปู่

ปู่ถามว่า "เธอเป็นใครกัน ช่วยฉันหน่อยได้ไหม"

นางฟ้าบอกกับปู่ว่า "ฉันเป็นเทพธิดาแห่งความสะอาด ฉันจะมากวาดล้าง
เจ้าปีศาจขยะไปจากเมือง และจะช่วยเจ้าด้วย เพราะ
เจ้าเป็นคนดี"

เทพธิดาแห่งความสะอาดช่วยปู่จากไม้ทับแล้ว ยิงธนูไฟไปเผาไร่ปีศาจขยะ จน
มอดไหม้เหลือเป็นขี้เถ้า

นางฟ้าบอกว่า "เห็นมั๊ย เพราะความมั่งง่ายและความไม่มีระเบียบวินัย
คนในเมืองรวมทั้งเมืองนี้ต้องตายจาก และพังทลายไป
แต่เห็นว่า ปู่กับย่า ทำความดีมาตลอด ฉันจะพาท่านไป
กับฉันยังดินแดนแห่งหนึ่ง แล้วไปสร้างเมืองใหญ่กันเถอะ"

เทพธิดาแห่งความสะอาดก็พาปู่กับย่ามายังดินแดนแห่งใหม่ ที่มีแต่ความสวยงาม มี
ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดวงดาว เมฆ และท้องฟ้า มีน้ำ มีนก มีแมลงต่าง ๆ มากมาย มีปลา
ในน้ำ

นางฟ้าบอกว่า "ปู่กับย่าจงช่วยกันสร้างเมืองใหม่ ปลูกต้นไม้และรักษาความ
สะอาด มีความมีระเบียบวินัย แล้วเมืองจะมีแต่ความสุข"

ตั้งแต่นั้นต่อมา เมืองใหญ่ขึ้น มีผู้คนมากมาย มีต้นไม้ มีนก มีสัตว์ต่าง ๆ มากมาย
ดูสวยงาม ผู้คนในเมืองมีความมีระเบียบวินัยเสมอ ทั้งขยันไว้เป็นที่ ไม่มีความเห็นแก่ตัว
เพราะปู่และย่าคอยสั่งสอนผู้คนในเมืองให้เป็นคนดี มีความมีระเบียบวินัยตั้งแต่นั้นมา

(จากนิทานเรื่อง "ปีศาจขยะ" อาทิตยา เรื่อง เมืองไทยภาพ กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2526)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความเอื้อเพื่อพ่อแม่ โดยใช้บทานประกอบการสอนแผนที่ 1,2,3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำของตัวละครว่ามีความเอื้อเพื่อพ่อแม่หรือไม่ มีความเอื้อเพื่อพ่อแม่ได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกได้ว่า ภาพใดเป็นการกระทำที่แสดงถึงความเอื้อเพื่อพ่อแม่
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความเอื้อเพื่อพ่อแม่ในชีวิตประจำวันได้
4. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อให้เป็นคนที่มีความเอื้อเพื่อพ่อแม่ได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความเอื้อเพื่อพ่อแม่คือการให้สิ่งของหรือนำใจแก่ผู้อื่น ถึงแม้ว่าสิ่งของหรือนำใจที่เราให้นั้น จะไม่มากนัก แต่ก็เป็นเรื่องที่น่ายินดีที่จะแบ่งปันกัน คนที่มีความเอื้อเพื่อพ่อแม่จะทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข

เนื้อหา

ความเอื้อเพื่อพ่อแม่คือ การให้สิ่งของหรือนำใจ รวมทั้งการทำประโยชน์ให้กับคนอื่น ได้ทั้งทางกาย วาจา ใจ สติปัญญาและทางทรัพย์สิน

คนที่มีความเอื้อเพื่อพ่อแม่เป็นสิ่งที่ดี การแสดงถึงความเอื้อเพื่อพ่อแม่แก่คนอื่นนั้น ต้องมีความพอดีกับความสามารถของตนเองด้วยเช่น

- | | |
|--------------|-----------------------------|
| ทางกาย | ช่วยเหลือกำลังกาย |
| ทางวาจา | ช่วยเหลือให้คำแนะนำ |
| ทางใจ | รู้จักเห็นใจคนอื่น |
| ทางทรัพย์สิน | แบ่งปันของให้คนอื่น เป็นต้น |

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 นิทานเรื่อง "หุบเขาแห่งความดี"ขั้นนำ

1. ครูทายปัญหาเกี่ยวกับภูเขาว่า "สิ่งที่มีก้อนหิน
เยอะแล้วสูงมาก ๆ เรียกว่าอะไร"
2. ครูเชิดหุ่นคุณตาว่าจะมาเล่าเรื่องของเด็กหญิง
คนหนึ่งที่ทำความดีให้ฟังแล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นคุณตา

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "หุบเขาแห่งความดี" โดย
ใช้รูปภาพประกอบการเล่า
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครว่าตัวใดในเรื่อง
มีความเอื้อเพื่อเพื่อนหรือไม่มีความเอื้อเพื่อเพื่อน
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึง
ความเอื้อเพื่อเพื่อน หรือไม่มีความเอื้อเพื่อเพื่อนแล้วให้นักเรียน
ช่วยกันบอกว่า ภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความเอื้อเพื่อเพื่อน
หรือไม่
6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตนใน
ชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีคุณเอื้อเพื่อเพื่อน

รูปภาพ

รูปภาพ

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความ
เอื้อเพื่อเพื่อน
8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่
แสดงถึงความเอื้อเพื่อเพื่อนและผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความ
เอื้อเพื่อเพื่อนไปแล้ว

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 2 นิทานเรื่อง "เปลือกหอยกับความสุข"ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนว่าใครเคยไปเที่ยวทะเลแล้วพบเห็นอะไรมาบ้าง

2. เชิดหุ่นนิ้วมือรูปเปลือกหอยว่าจะมาเล่าเรื่องเปลือกหอยให้ฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นนิ้วมือ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "เปลือกหอยกับความสุข" โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า

รูปภาพ

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครว่าตัวใดในเรื่องมีความเอื้อเพื่อพ่อแม่หรือไม่มีความเอื้อเพื่อพ่อแม่

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความเอื้อเพื่อพ่อแม่หรือไม่มีความเอื้อเพื่อพ่อแม่ แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความเอื้อเพื่อพ่อแม่หรือไม่

รูปภาพ

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตนในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความเอื้อเพื่อพ่อแม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความเอื้อเพื่อพ่อแม่

8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึงความเอื้อเพื่อพ่อแม่และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความเอื้อเพื่อพ่อแม่ไปแล้ว

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 นิทานเรื่อง "ช่างตัดผมใจดี"ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียน ถึงอาชีพตัดผมว่า

"ใครเอ่ย หอมผมของเรายาว ต้องไปหาและตัดผมให้"

2. เชิดหุ่นช่างตัดผมว่าจะมาเล่านิทานให้ฟัง

หุ่นถมมือ

แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "ช่างตัดผมใจดี" โดย

รูปภาพ

ใช้รูปภาพประกอบการเล่า

4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใด

มีความเอื้อเพื่อเพื่อน หรือไม่มีความเอื้อเพื่อเพื่อน

5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความ

รูปภาพ

เอื้อเพื่อเพื่อนหรือไม่มีความเอื้อเพื่อเพื่อนแล้วให้นักเรียนช่วยกัน

บอกว่าภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความเอื้อเพื่อเพื่อนหรือไม่

6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตน

ในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความเอื้อเพื่อเพื่อน

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความ

เอื้อเพื่อเพื่อน


8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่

แสดงถึงความเอื้อเพื่อเพื่อน และผลดีที่เกิดขึ้น เมื่อแสดงความ

เอื้อเพื่อเพื่อนไปแล้ว

ประเมินผล

1. วัคว่านักเรียนบอกถึงการกระทำของตัวละครที่มีความเอื้อเพื่อเพื่อนหรือ
ไม่มีความเอื้อเพื่อเพื่อนได้ถูกต้องหรือไม่ จากการตอบคำถามของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4
2. วัคว่านักเรียนบอกถึงการกระทำในภาพที่แสดงความเอื้อเพื่อเพื่อนได้ถูกต้อง
หรือไม่จากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 5
3. วัคว่านักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความสามัคคีได้ถูกต้อง
ในกิจกรรมข้อที่ 6
4. วัคว่านักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อเป็นคนที่มีความเอื้อเพื่อเพื่อนได้จาก
กิจกรรมข้อที่ 7,8



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 นิทานเรื่อง "หุบเขาแห่งความดี"

ณ.ชายป่าแห่งหนึ่ง มีบ้านหลังหนึ่งมีก่องกับแก้วเป็นพี่น้องกัน อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ก่องเป็นพี่มีนิสัยชอบรังแก และเอาเปรียบคนอื่นอยู่เสมอ แก้วเป็นน้องสาวเป็นคนดี สุภาพ อ่อนโยน เมื่อพ่อแม่ไปทำงานที่ไร่ แก้วต้องทำงานบ้านอยู่คนเดียว ก่องจะมาช่วยแก้วทำงานก็เมื่อมีพ่อแม่คอยดูอยู่ใกล้ ๆ

คืนหนึ่ง มีพายุใหญ่และฝนตกหนัก พ่อแม่หลับไปแล้ว แก้วได้ยินเสียงเคาะประตู จึงไปเปิดประตู ก็พบคนแก่ผู้นำสงสาร เบิกฝนและหนาว ทิวด้วย แก้วจึงเชิญเข้ามาในบ้าน แก้วถามว่า "คุณลุงเป็นอะไรหรือเปล่า คงจะหนาวและทิวด้วย เข้ามาในบ้านก่อนซิคะ เคียวแก้วจะไปหาอาหารให้คุณลุง รอเดี๋ยวนะคะ"

ลุงตอบว่า "ขอบใจ หลานมากนะ"

ลุงกินอาหารที่แก้วจัดมาให้ ก่องซึ่งยังไม่หลับออกมาเห็นเข้าจึงได้ไล่ลุงออกไปจากกระท่อม โดยไม่ฟังคำขอร้องจากแก้วเลย แล้วก่องยังมาทำร้ายแก้วอีก

คืนนั้น แก้วนอนหลับไปแล้ว ลุงคนนั้นก็มาปลุกแก้วและบอกแก้วว่าลุงเป็นเทวดาปลอมมา เห็นว่าแก้วเป็นเด็กที่มีความเอื้อเฟื้อต่อพ่อแม่ จึงอยากตอบแทนความดีของแก้ว ให้แก้วนำน้ำขันทหนึ่งไปบนหุบเขาที่มีลำธารเล็ก ๆ มีกรวดเต็มไปหมด ให้แก้วหยคน้ำลงไปในลำธาร ก้อนกรวดจะกลายเป็นทองคำ

เช้ารุ่งขึ้น แก้วเตรียมน้ำใส่ขัน เดินทางไปที่หุบเขา ก่องมาเห็นเข้าจึงถามแก้ว โดยใช้กำลังให้แก้วบอกความจริง แก้วเล่าเรื่องทั้งหมดให้ก่องฟัง ก่องจึงเอาขันน้ำของแก้วเดินทางไปที่หุบเขา แก้วจึงเอากระบอกล้างไม้ใส่ขันน้ำแล้วเดินทางไปที่หุบเขา

ระหว่างทางแก้วได้พบชายแก่คนหนึ่งกำลังกระหายน้ำมาก

ชายแก่พูดว่า "ฉันหิวน้ำมาก จะหมดแรงอยู่แล้ว ขอคิมน้ำที่หนูถือมาได้ไหม

เมื่อก็มีเด็กชายถือน้ำมาลุงขอคิมเขาไม่ให้คิม"

แก้วตอบว่า "นำสงสารจังเลย เอาซิจะคิมน้ำนี้ก็แล้วกัน"

ชายแก่คิมน้ำไปครึ่งกระบอกล แล้วส่งคืนให้แก้ว

ชายแก่พูดว่า "ขอบใจหนูมาก ขอให้ไชคคินะ"

แก้วได้พบกับเด็กชายเล็กอีกคนหนึ่งบอกว่าทิวน้ำเหลือเกิน เมื่อครุ่นนี้มีผู้ชายคนหนึ่ง
ถือน้ำมา แต่เขาไม่ยอมให้ดื่ม แก้วส่งสารจึงให้น้ำที่มีเพียงครึ่งกระบอกรับดื่ม เด็กคนนั้นดื่มน้ำจน
เหลือแต่กระบอกละ

เมื่อแก้วไปถึงลำธารไม่มีน้ำเลย แก้วมองเห็นที่หุบเขามีดอกไม้สวย ๆ เต็มไปหมด
ดอกไม้เหล่านั้นมีหยดน้ำเล็ก ๆ เกาะอยู่ แก้วจึงเอาดอกไม้ที่มีหยดน้ำเกาะขึ้นมา แล้วหยดน้ำ
ที่เกาะดอกไม้ลงในลำธารด้วยความดีของแก้ว ก้อนกรวดในลำธารจึงกลายเป็นทองคำ แต่มี
หินก้อนหนึ่งไม่เป็นทองคำ คือ ก้อนที่ถูกเทวดาสอบให้เป็นหิน แก้วรู้สึกสงสาร จึงอ่อนวอน
เทวดา

แก้วพูดขึ้นว่า "ท่านเทวดา เจ้าคะ แก้วขอเอาทองคำในลำธารแลกกับก้อน
แล้วให้ก้อนเป็นคนเหมือนเดิมได้ไหมคะ"

เทวดาคอบว่า "ไม่ได้หรอก ถ้าก้อนอยากจะเป็นคนเหมือนเดิม ก้อนต้องสัญญา
ว่าจะเป็นคนที่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รู้จักแบ่งปัน และ
ช่วยเหลือผู้อื่นเหมือนกับแก้ว แล้วก็กลายเป็นคนเหมือนเดิม"

ก้อนได้สัญญากับเทวดา ตั้งแต่นั้นมา ก้อนและแก้วก็เป็นเด็กดีที่เป็นที่รักของคนอื่น
และอยู่อย่างมีความสุขตลอดมา

(จากนิทานเรื่อง "หุบเขาแห่งความดี" มนตรี แพทย์เฟียร เรื่อง, ภาพ กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช, 2524)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 2 นิทานเรื่อง "เปลือกหอยกับความสุข"

นิดเป็นเด็กชายคนหนึ่งอาศัยอยู่กับคุณตา นิดมีหมาชื่อหุนงหนิง เป็นเพื่อนเล่นด้วยกัน นิดและหุนงหนิงต่างก็รักซึ่งกันและกัน

วันหนึ่งขณะที่นิดวิ่งแข่งกับหุนงหนิงอยู่นั้น นิดเห็นเพื่อน ๆ กำลังเล่นเปลือกหอยกันอย่างสนุกสนาน บางคนเอาเปลือกหอยมาเป่าเป็นเสียงประหลาด บางคนก็เอามาเล่นตีต่างให้เป็นอะไรตามใจชอบ นิดอยากจะเล่นเปลือกหอยด้วย

นิดจึงพูดกับเพื่อนว่า "นี่ ขอฉันเล่นเปลือกหอยด้วยคนได้ไหมจ๊ะ"

เพื่อนคนหนึ่งบอกว่า "อย่านะ เดี่ยวเธอทำเปลือกหอยของฉันแตกเสียหมด"

เพื่อนอีกคนหนึ่งก็พูดว่า "ไม่ได้หรอก ฉันยังเล่นของฉันอยู่นี่นา"

นิดรู้สึกเสียใจว่าทำไมทุกคนช่างใจดำ ไม่ยอมแบ่งให้เราเล่นบ้างเลย หุนงหนิงเห่าส่งเสียงเรียกนิด นิดหันกลับไปมองหุนงหนิง นิดมองเห็นเปลือกหอยตกอยู่ที่พื้นจึงวิ่งไปเก็บ

นิดส่งเสียงร้องดังว่า "ไชโย ฉันมีเปลือกหอยแล้ว หุนงหนิงดูสิ สวยเสียด้วย ฉันต้องเอาไปอวดเพื่อน ๆ"

นิดวิ่งเอาเปลือกหอยไปอวดเพื่อน เพื่อน ๆ ก็มารุมดูกันต่างคนต่างแย่งกันขูดเปลือกหอยของนิด จนเปลือกหอยกระเด็นตกลงมาถูกก้อนหินจนแตก นิดตะลึงแล้วก็ร้องไห้

นิดส่งเสียงร้องไห้ว่า "พวกเธอทำเปลือกหอยของฉันแตกแล้ว"

เพื่อน ๆ พากันหนีกลับหมด หุนงหนิงร้องไห้อยู่คนเดียว หุนงหนิงก็เห่าเสียงดัง และดึงเสื้อของนิด เหมือนกับว่าจะพานิดไปที่ไหนด้วย

นิดพูดว่า "หุนงหนิง แกจะพาฉันไปไหน เอาละไปก็ไป"

หุนงหนิงพานิดไปยังชายทะเลแห่งหนึ่งที่มีเปลือกหอยสวย ๆ เต็มไปหมด

นิดส่งเสียงดีใจว่า "หุนงหนิง ไอ้โฮ มีเปลือกหอยสวย ๆ เยอะแยะเลย"

หุนงหนิงไปคาบถุงมาให้นิดใส่เปลือกหอย นิดเก็บเปลือกหอยใส่ถุงจนเต็ม นิดก็แบกถุงเปลือกหอยกลับ นิดก็เห็นเปลือกหอยสวยที่สุดที่นิดเคยเห็นมา จึงเก็บขึ้นมาแล้วห่อด้วยผ้าเช็ดหน้า นิดเดินแบกถุงเปลือกหอยมาเรื่อย ๆ ก็รู้สึกว่า ถุงหนักขึ้นทุกที นิดเห็นเพื่อน ๆ มาขอแบ่งเปลือกหอย นิดจึงแบ่งเปลือกหอยให้ และรู้สึกว่ามีความสุขที่ได้แบ่งเปลือกหอยให้เพื่อนที่ยังไม่มี จนเปลือกหอยหมด เหลือเพียงเปลือกหอยที่ห่อผ้าเช็ดหน้าไว้ แต่ยังมีเด็กหญิงตัวเล็กยังไม่ได้อะไรเลย

นิตจึงพูดว่า "ฉันเหลือเปลือกหอยที่สวยงามที่สุดเพียงอันเดียว ฉันให้เธอ
ไม่ได้หรอก"

เด็กหญิงคนนั้นรู้สึกเสียใจมีน้ำตาที่ขอบตา หุ่นหนึ่งรู้สึกไม่พอใจที่นิตไม่ให้เปลือกหอย
แก่เด็กหญิงคนนั้น หุ่นหญิงจึงวิ่งตามเด็กหญิงคนนั้นไป นิตคิดถึง เมื่อคราวก่อนที่ตนเองถูกเพื่อน
ไม่ให้เปลือกหอยเล่น นิตจึงตัดสินใจให้เปลือกหอยแก่เด็กหญิง

นิตจึงเรียกเด็กหญิงคนนั้นว่า "เดี๋ยวก่อน ฉันให้เปลือกหอยเธอแล้ว"

เด็กหญิงดีใจมากจึงพูดว่า "ขบใจจะ ถ้าอย่างนั้น เธอกับฉันมา เล่นด้วยกัน
เอาไหม"

นิตตอบว่า "ดีสิ"

นิตรู้สึกว่า การไม่มีเปลือกหอยก็มีความสุขด้วย โดยฉาบแบ่งเปลือกหอยให้กับคนอื่น
หุ่นหญิงก็ทำอย่างดีใจที่นิตมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ทั้งสามจึงร่วมเล่นเปลือกหอยด้วยกันอย่างมี
ความสุข

(จากนิทานเรื่อง "เปลือกหอยกับความสุข" มานิต ประภาษานนท์ เรื่อง สุธีรา สาธิตภัทร ภาพ
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ รัชดาพานิช, ม.ป.ป.)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 3 นิทานเรื่อง "ช่างตัดผมใจดี"

กาลครั้งหนึ่งมีช่างตัดผมคนหนึ่งชื่อนวล นวลเป็นช่างตัดผมใจดี ถ้าคนไหนมาตัดผมแล้วไม่มีเงินค่าตัดผม นวลก็ตัดผมให้ฟรี เพราะเธอไม่ชอบคนใจแคบยาวรุงรังปิดหน้าตา ร้านของนวล จึงเป็นร้านตัดผมที่ใจดีที่สุดและจนที่สุดด้วย

นวลไม่มีเงินซื้อเสื้อผ้าสวย ๆ ใส่ เธอเก็บเอาเศษผมที่ตกลงกับพื้นมาถักเป็นผ้าแล้วตัดเป็นเสื้อ นวลอยากได้ เสื้อผ้าที่มีสีสวย อยากได้เสื้อสีฟ้า สีน้ำเงิน สีเขียว

นวลรำทึงกับตัวเองว่า "ฉันอยากใส่เสื้อผ้าสีสด สวยอย่างคนอื่นบ้าง แต่ไม่รู้ว่าจะเอาเงินจากไหนไปซื้อมา"

บ่ายวันหนึ่งมีหญิงแก่หน้าตาเหมือนแม่มดเข้ามาในร้าน มีหมค้ำสกปรก กระจายกระจายหญิงงอลงมาถึงเธอ ดูเหมือนกับมีงูขดอยู่บนหัว

นวลจึงพูดว่า "ว้าย คุณยายทำไมถึงปล่อยผมจนกลายเป็นอย่างนี้"

หญิงแก่ตอบว่า "ฉันไม่มีเงินค่าตัดผม คิ้วแซมหูสระเลย จะหางานทำยังหาไม่ได้เลย ไม่มีใครช่วยตัดผมให้ฉันหรอกเพราะกลัวเทาจะไปตัดผมของเขา"

นวลพูดว่า "ไม่เป็นไรหรอกจ้ะ ฉันจะตัดผมให้ยายเปล่า ๆ อยู่นิ่งตรงนี้จ้ะ"

หญิงแก่พูดตอบว่า "แหม ช่างใจดีเหลือเกิน"

หญิงแก่นั่งลงให้นวลตัดผม หญิงแก่นั่งยิ้มอย่างสดชื่น ทันใดนั้นเองนวลได้ใช้กรรไกรตัดผมก็เกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น

นวลส่งเสียงร้องว่า "ว้าย คุณพระช่วย ทำไมผมของคุณยายจึงกลายเป็นสีเขียว เหมือนกับขนของนกยูง สวยอะไรอย่างนี้"

หญิงแก่ตอบว่า "ฉันเป็นนางฟ้า เพราะนวลเป็นคนดี ฉันจึงจะให้รางวัลแก่นวล ตัดผมของฉันต่อไปจ้ะ"

นวลตัดผมของหญิงแก่ที่เป็นนางฟ้าแปลงมา ผมที่นวลตัดออกมากลายเป็นสีเขียว สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วง นวลยิ่งตัดผมก็ยิ่งยาว จนกระทั่งพื้นร้านมีแต่ผมสีสวยเต็มห้องเลย

นางฟ้าพูดกับนวลว่า "ลาก่อนนะจ๊ะนวล ขอให้มีความสุข และมีความสุขเอื้อเอื้อเพื่อแม่แก่คนอื่นตลอดไปนะ ฉันจะให้ถุงทอง ถุงเพชร ถุงพลอย ถุงเงินไว้ให้นวลด้วยจ้ะ"

ตั้งแต่นั้นมา นวลเป็นช่างตัดผมที่ใจดีและทำผมเก่งด้วย ใคร ๆ ก็มาให้
นวลตัดผมให้ นวลได้เอาผมของนางฟ้ามาถักและเย็บเป็นเสื้อผ้าที่สวยงาม และมีสีสวย
เสมอ คนทุกคนต่างก็รักนวล เพราะนวลเป็นคนดี มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่นเสมอมา

(จากนิทานเรื่อง "ช่างตัดผมใจดี" อึ้ง เรื่อง และภาพ กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดวงกมล, 2520)



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความสามัคคี โดยใช้นิทานประกอบการสอน แผนที่ 1.2.3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำของตัวละครว่ามีความสามัคคีหรือไม่มีความสามัคคีได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกได้ว่าภาพใดเป็นการกระทำที่แสดงถึงความสามัคคี
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความสามัคคีในชีวิตประจำวันได้
4. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อให้เป็นคนที่มีความสามัคคีได้

บโนทัศน์และเนื้อหา

บโนทัศน์

ความสามัคคี คือความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ร่วมมือกันกระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยรักใคร่หมั่นช่วยเหลือเกื้อกูลในทางที่ดีต่อหมู่คณะ คนที่มีความสามัคคีนั้นย่อมเป็นที่ยอมรับของคนอื่นในหมู่คณะ

เนื้อหา

ความสามัคคี คือ ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มีความรักหมู่คณะ ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ร่วมมือกันกระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม

คนที่มีความสามัคคี ย่อมมีความรักหมู่คณะ ช่วยเหลือและร่วมมือกันกระทำงานให้สำเร็จด้วยดี ซึ่งจะเป็นผลดีต่อตนเองและหมู่คณะ

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้นิทานเรื่อง "สี่สหายผจญภัย"ขั้นนำ

- | | |
|--|--------------|
| 1. ครูทายปัญหาเกี่ยวกับ แมว หมา ไก่ ลา โดยใช้ | รูปภาพตัดต่อ |
| รูปภาพตัดต่อประกอบการทาย | |
| 2. เชิญคุณแม่ว่าจะมาเล่าเรื่องของตนเองให้ | หุ่นคุณแม่ว |
| นักเรียนฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนที่นั่งฟังอย่างตั้งใจ | |

ขั้นสอน

- | | |
|--|--------|
| 3. ครูเล่านิทานเรื่อง "สี่สหายผจญภัย" โดยใช้ | รูปภาพ |
| รูปภาพประกอบการเล่า | |
| 4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใดมี | |
| ความสามัคคีหรือไม่มีความสามัคคี | |
| 5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความ | รูปภาพ |
| สามัคคี หรือไม่มีความสามัคคีแล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า ภาพนั้น ๆ | |
| มีการกระทำที่แสดงถึงความสามัคคีหรือไม่ | |
| 6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวใน | |
| ชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความสามัคคี | |

ขั้นสรุป

- | | |
|---|--|
| 7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความสามัคคี | |
| 8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึง | |
| ความสามัคคีและผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความสามัคคีไปแล้ว | |

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 2 ใช้นิทานเรื่อง "ลูกบอลแสนสวย"ขั้นนำ

1. ครูทนายปัญหาเกี่ยวกับของเล่นและลูกบอลกับนักเรียน
2. ครูชี้คุ่นลูกบอลว่าจะมาเล่าเรื่องนิทานให้ฟังแล้วตกลงกับนักเรียนให้ฟังอย่างตั้งใจ

หุ่นลูกบอล

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "ลูกบอลแสนสวย" โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใดมีความซำคคีหรีอไม่มีความซำคคี
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความซำคคีหรีอไม่มีความซำคคีแล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกกว่าภาพนั้น ๑ มีการกระทำที่แสดงถึงความซำคคีหรีอไม่
6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นเป็น ผู้มีความซำคคี

รูปภาพ

รูปภาพ

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความซำคคี
8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึงความซำคคี และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความซำคคีไปแล้ว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้นิทานเรื่อง "ข้างอวดเก่ง"ขั้นนำ

1. ครูทนายปัญหาเกี่ยวกับสิงโต และข้าง โดยใช้
หุ่นงมมือประกอบการทนายปัญหา หุ่นงมมือ
2. ครูเขียนหุ่นงมมือสิงโตว่าจะมาเล่าเรื่องของ
สัตว์ที่อยู่ในป่าให้นักเรียนฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นิ่งฟังอย่างตั้งใจ หุ่นงมมือ

ขั้นสอน


3. ครูเล่านิทานเรื่อง "ข้างอวดเก่ง" โดยใช้
รูปภาพประกอบการเล่า รูปภาพ
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใดมี
ความสามัคคี หรือไม่มีความสามัคคี
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความ
สามัคคี หรือไม่มีความสามัคคีแล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าภาพนั้น ๆ
มีการกระทำที่แสดงถึงความสามัคคีหรือไม่ รูปภาพ
6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวใน
ชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความสามัคคี

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความ
สามัคคี
8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่
แสดงถึงความสามัคคี และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความสามัคคีไปแล้ว

ประเมินผล

1. ว่าคุณนักเรียนบอกถึงการกระทำของตัวละครที่มีความสามัคคีหรือไม่มี
ความสามัคคีได้ถูกต้องหรือไม่ จากการตอบคำถามของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4
2. ว่าคุณนักเรียนบอกถึงการกระทำในภาพที่แสดงความสามัคคีได้ถูกต้องหรือไม่
จากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 5
3. ว่าคุณนักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความสามัคคีได้ถูกต้อง
ในกิจกรรมข้อที่ 6
4. ว่าคุณนักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อเป็นคนที่มีความสามัคคีได้ถูกต้องหรือไม่
จากกิจกรรมข้อที่ 7, 8



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 นิทานเรื่อง "สี่สหายผจญภัย"

นานมาแล้วยังมีพ่อค้าคนหนึ่งใช้ลาบรรทุกสินค้าไปขาย เพราะไม่ต้องเหนื่อย เวลาผ่านไปหลายปี ลาก็เริ่มแก่ลง ขนสินค้าไหมไหว บางครั้งทำให้สินค้าตกลงเสียหาย ก็ถูกพ่อค้าเขี่ยทิ้ง ลาก็คิดถึงหลบหนี โดยเดินทางเข้าไปในป่า ไปพบหมาแก่กำลังร้องไห้อยู่

ลาก็ถามว่า "เจ้าร้องไห้ทำไม และนั่งที่นี่ได้ยังไง"

หมาตอบว่า "ฉันแก่แล้ว เข้าบ้านไหมไหว นายของฉันจึงเอามาปล่อยในป่านี้"

ลาก็บอกว่า "ไม่ต้องเสียใจหรอกน้า ฉันจะเป็นเพื่อนของเธอเอง เพราะฉันก็แก่แล้ว บรรทุกสินค้าไหมไหว ก็เลยหนีนายใจร้ายมา"

ลาและหมา ก็ตกลงเป็นเพื่อนเดินทางไปด้วยกัน จนมาพบแมวสามสีแก่นอนอยู่บน

กอหญ้า

ลาก็ถามว่า "เจ้าแมว มานอนอยู่บนกอหญ้าทำไม"

แมวตอบว่า "ฉันแก่แล้ว จับหนูไหมไหว นายไม่ให้ข้าวปลากินเลย จนฉันต้องมานอนอย่างนี้"

ลาและหมาจึงชวนแมวเป็นเพื่อนเดินทางไปด้วยกัน จนเดินทางมาพบไก่โต้งยืนชั้น

บนต้นไม้

หมาจึงถามว่า "เจ้าไก่โต้ง ทำไมต้องไปยืนชั้นบนต้นไม้ล่ะ"

ไก่โต้งตอบว่า "ฉันต้องขึ้นให้เพราะ เท่าที่จะขึ้นได้ เพราะพุงนี้ ฉันจะถูกฆ่า ทำเป็นอาหารแล้ว"

ลา หมา และแมว จึงชวนไก่โต้งเป็นเพื่อนเดินทางไปด้วยกัน พอถึงเวลากลางคืน ไก่โต้งบินเกาะนอนบนต้นไม้ แมวบินขึ้นไปนอนบนต้นไม้ ลาและหมาอนที่โคนต้นไม้ ไก่เห็นแสงไฟออกมาจากหน้าต่างบ้านหลังหนึ่ง ทั้งสี่จึงพากันไปดูว่ามีคนอยู่ในบ้านหรือไม่ โดยย่องไปแอบดูที่หน้าต่าง เห็นโจรที่ปล้นอยู่ในบ้าน มีอาหารของชาวบ้านมากมาย ทั้งสี่จึงใช้อุบายทำให้โจรตกใจ โดยใช้ตัวต่อกันโดยลายนให้หมาต่อแล้วแมวขึ้นไปต่อหมา แล้วไก่ขึ้นไปต่อแมว ต่างก็ส่งเสียงร้องพร้อมกัน พวกโจรคิดว่า เป็นปีศาจมาอาละวาด ก็พากันวิ่งหนีออกจากบ้านไป สัตว์ทั้งสี่จึงกินอาหารจนอิ่มแล้วนอนหลับ ลานอนที่พื้น ไก่นอนบนชายคา แมวนอนข้างเตาไฟ หมาอนฝ้าประตู

พอดีพวกโจรปรึกษากันมาว่าปีศาจไปหรือยัง ก็ถือเทียนเข้ามาส่องดูในบ้าน แฉวจึงกระโดดขว่นหน้า และหมาก็กัดซ้ำอีก พอโจรวิ่งหนีก็ถูกลาเอาขาเตะแล้วถูกไก่จิกซ้ำ โจรได้รับบาดเจ็บมาก กลับมาหาหัวหน้าโจร

พวกโจรพูดว่า "ปีศาจน่ากลัวมาก มีดาเป็นไฟ ถือมีดคอยแทง และอีกตัวหนึ่งถือกระบองคอยตี และตัวสุดท้ายคอยจะฆ่าคนที่เข้าไป"

หัวหน้าโจรพูดว่า "ไอ้โซ่ข่าที่น่ากลัวเหลือเกิน พวกเราอยู่ที่นี้ไม่ได้แล้ว ต้องรีบหนีก่อนปีศาจจะมาฆ่าพวกเราอีก"

พวกโจรก็พากันหนีจากไปไม่ยอมกลับมาอีกเลย สัตว์ทั้งสี่ก็อาศัยอยู่ในบ้านหลังนั้นอย่างมีความสุขตลอดมา เพราะสัตว์อยู่อย่างมีความสุขสามัคคี ความรัก เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยกันทำงานให้เสร็จลุล่วงไปด้วยดี ไม่ว่าจะทำความสะอาดบ้าน ทำอาหารและแบ่งหน้าที่ช่วยกันเฝ้าบ้าน

(จากนิทานเรื่อง "สี่สหายผจญภัย" สมัยครุ แพ่งนคร เรื่อง ปรีดา ปัญญาจันทร์ ภาพกรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปณายา, ม.ป.ป.)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 2 นิทานเรื่อง ลูกบอลแสนสวย”

ที่ร้านขายของเล่นแห่งหนึ่ง ยัยและพ่อของยัยได้เข้ามาดูของเล่น พ่อของยัยพา ยัย มาซื้อรางวัลให้ยัยที่ตั้งใจเรียนหนังสือ ยัยเห็นลูกบอลสีเหลืองสวยใบหนึ่ง แล้วหยิบขึ้นเอามา กอด

ยัยบอกพ่อว่า “พ่อจ๋า ยัยเอาลูกบอลลูกนี้ละ ”

พ่อบอกว่า “ตกลงจ๊ะ พ่อซื้อให้เป็นรางวัลที่ยัยตั้งใจเรียนหนังสือ”

เมื่อยัยกลับมาถึงบ้าน เอาลูกบอลสีเหลืองแสนสวยวางไว้บนโต๊ะ พร้อมกับของเล่น อื่น ๆ ของยัย

ยัยพูดกับลูกบอลว่า “ลูกบอล รู้จักกับเพื่อนซี้จ๊ะ นั่น ลูกหมีใจดี ช่างสีชมพู ยีราฟคอยาว แมวเหมียว รถไฟแล้วก็ตุ๊กตาพยาบาล”

เพื่อนของเล่นต่างพูดว่า “สวัสดิ์จ๊ะ ลูกบอล เธอน่ารักจังเลย”

ลูกหมีใจดีทักว่า “สิสวยด้วยซี”

ช่างพูดอีกว่า “มีดวงแดงเล็ก ๆ ดึงทำดวงนะ”

รถไฟพู่กัน ๆ พูดว่า “มานั่งบนรถไฟไหม ฉันจะพาเธอไปเที่ยว”

ลูกบอลกลับพูดอย่างไม่สนใจว่า “อย่ามายุ่งกับฉันดีกว่า ฉันไม่อยากจะเล่นกับ เธอหรอก เดี่ยวตัวฉันสกปรกหมด”

ลูกบอลสีเหลืองทำท่าทางที่ไม่ยอมเล่นกับเพื่อนของเล่นด้วยกัน ทำให้เพื่อนของเล่น รู้สึกไม่พอใจ ไม่อยากเล่นและเป็นเพื่อนกับลูกบอลสีเหลืองอีก

เจ้าแมวเหมียวพูดว่า “พวกเราอย่าไปสนใจลูกบอลดีกว่า”

เจ้ายีราฟ พูดอีกว่า “นี่สิ แหม! ทำท่าทางหยิ่งให้กับพวกเราได้แน่”

ตอนแรก ๆ ลูกบอลไม่เหงาเพราะยัยเล่นกับลูกบอลทุกวัน แต่แล้ววันหนึ่งยัยได้ ลูกหมีน่ารักตัวหนึ่งชื่อปุยเมฆ ยัยเล่นกับเจ้าปุยเมฆจนลืมลูกบอล เจ้าลูกบอลรู้สึกเหงาไม่มีใครเล่นด้วย เพื่อนของเล่น ก็ไม่เล่นด้วย

วันหนึ่งเจ้าปุยเมฆเห็นลูกบอลอยู่ที่มุมห้อง จึงเข้าไปเชี่ยลูกบอล

ลูกบอลพูดว่า “ไปให้พ้น ฉันเกลียดเจ้า อย่างนะ อย่ามากัดฉันนะ ช่วยด้วย ช่วยฉันที”

ลูกบอลร้องขอความช่วยเหลือ แต่ไม่มีใครสนใจ เจ้าปุยเมฆไล่เตะครูป ลูกบอล
จึงกลิ้งออกไปที่สนามเบียดโคลนเลอะเทอะอยู่ข้างห่มไม้ ยัยก็เดินออกมาตามหาเจ้าปุยเมฆ
ยัยเรียกว่า "ปุยเมฆ ปุยเมฆอนุไหน"

ยัยเดินเข้ามาอุ้มปุยเมฆเข้าไปในบ้าน โดยไม่สนใจลูกบอลที่อยู่ข้างห่มไม้ ลูกบอล
รู้สึกเหงาและคิดถึงเพื่อนของเล่น และรู้ว่าตัวเองทำผิดไปแล้ว ควรจะรักเพื่อน และเล่นกับ
เพื่อน มีความรักความสามัคคีกัน ลูกบอลเหงา และนอนหนาวอยู่ตลอดคืน วันต่อมายัยอุ้มลูกหมี
ใจดีกับปุยเมฆออกมาเล่นที่สนาม

ยัยส่งเสียงร้องว่า "พี่หมีใจดีช่วยลูกบอลด้วยซิจ๊ะ"

ลูกหมีใจดีหันไปมอง นึกสมน้ำหน้าแต่เห็นลูกบอลเป็นนอมแมม และร้องให้
รู้สึกสงสาร ลูกหมีใจดีจึงทำตัวให้ลื่นหลุดมือยัย กลิ้งเข้าไปใกล้ ๆ ลูกบอล ยัยจึงเดินไปเก็บ
ลูกหมีใจดีจึงเห็นลูกบอลด้วย

ยัยพูดขึ้นว่า "เอ๊ะ นี่ลูกบอล ตายจริง เลอะเทอะหมดแล้ว ทำไมมาอยู่
ที่นี่ได้"

ยัยเก็บลูกบอลขึ้นมาด้วยแล้วกลับไปทำความสะอาดจนสีสดสวยเหมือนอย่างเดิม
แล้วเอาลูกบอลไปเก็บรวมกับของเล่น

ลูกบอลจึงพูดว่า "พวกพี่ ๆ อย่าโกรธลูกบอลเลยนะจ๊ะ ลูกบอลผิดไปแล้ว
ต่อไปลูกบอลจะไม่ทำหยังกับพี่ ๆ อีกแล้ว จะมีความสามัคคี
กัน เล่นด้วยกันอย่างสนุกสนานที่ ๆ"

แมวเหมียวพูดว่า "พวกเราไม่โกรธเธอหรอก ลูกบอล"

ตุ๊กตาพยาบาลก็พูดว่า "พวกเราดีใจที่เธอกลับมา แต่เธอดูไม่แข็งแรงเลย
ฉันจะพยาบาลเธอเอง"

ลูกบอลพูดว่า "พวกพี่ ๆ ใจดีที่สุดในโลกเลย"

คืนนั้นเมื่อยัยและปุยเมฆหลับไปแล้ว ของเล่นทั้งหมดก็ขึ้นนั่งบนรถไฟ รถไฟแล่น
ไปรอบ ๆ ห้อง เล่นกันอย่างสนุกสนาน มีความสุขเพราะของเล่นทั้งหมดมีความสามัคคีกัน
มีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน

(จากนิทานเรื่อง "ลูกบอลแสนสวย" ประภัสสร กระมุท เรื่อง ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ ภาพ
กรุงเทพฯ: ศิลปสยามการพิมพ์, ม.ป.ป.)

แผนที่ 3 นิทานเรื่อง "ข้างอวดเก่ง"

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ยังมีสิงโตกับข้างเป็นเพื่อนรักกัน ทั้งสองอาศัยอยู่ในป่า โดยข้างอาศัยอยู่ชายป่า สิงโตนั้นอาศัยอยู่ในป่าลึก เมื่อต่าง คิดถึงก็จะไปหากัน

วันหนึ่งสิงโตคิดถึงข้างก็เดินทางมาหาข้าง ข้างดีใจเมื่อเห็นสิงโตมาเยี่ยม

สิงโตก็พูดว่า "สวัสดิ์เจ้าข้าง ไม่ได้พบกันนานแล้วนะ"

ข้างถามว่า "นั่นนะซิ แล้วเจ้าสิงโตสบายดีหรือเปล่า"

สิงโตตอบว่า "สบายดี แต่คิดถึงเจ้าก็เลยมาเยี่ยม"

สิงโตก็ถามอีกว่า "แล้วเจ้าข้างเป็นอย่างไรบ้าง"

ข้างตอบว่า "ตอนนี้มีคนใจร้ายมาถูกรูป่า ตัดไม้ และจับสัตว์ไปฆ่า แล้ว
เอาไปขาย"

สิงโตพูดว่า "เจ้าต้องระวังพวกคนให้ดี เพราะคนสามารถทำอะไรได้มากกว่า
เรา พวกเราอย่าไปสู้กับพวกเขาเลย"

เจ้าข้างตอบว่า "ไม่ต้องกลัวหรอก พวกคนที่เข้ามาตัดไม้ และจับสัตว์ป่า
ตัวเล็กนิดเดียว จะเหยียบให้แบนเลย"

เจ้าข้างไม่สนใจ มันจึงออกไปล่าทำร้ายคนที่เข้ามาทำลายป่า แต่โดนคนเอาปืนยิง
ได้รับบาดเจ็บกลับมา สิงโตจึงปรึกษากับสัตว์ป่าทั้งหลายว่าจะต้องร่วมมือกัน สามัคคีกัน
ช่วยไล่คน

สิงโตพูดขึ้นว่า "พวกเราจะต้องช่วยกัน และร่วมมือกันไล่คนออกจากป่านี้"


สัตว์ทั้งหลายพูดพร้อมกันว่า "ดีละ พวกเราจะช่วยกัน"

สัตว์ป่าต่าง ๆ เช่น เจ้าหมี เจ้าลิง เจ้าเสือ กระต่าย โดยมีสิงโตเป็นนัก
วางแผน พอรุ่งเช้า คนมาตัดไม้และจับสัตว์ พวกสัตว์ป่าต่าง ๆ ที่ได้นัดกันก็ตกลงทำตาม
แผนของสิงโต คือให้ข้างคอยวิ่งไล่คน เจ้าหมี เสือคอยขู่และทำร้ายคน เจ้ากระต่ายไปหา
ก้อนหินมาให้สิงโตใช้ปา คนที่คอยยิงสัตว์ป่า เพื่อไม่ให้คนยิงปืนถูก ส่วนข้าง หมี เสือ สิงโต
ช่วยกันไล่ทำร้าย

คนก็ตกใจกลัว เป็นอันมาก ต้องวิ่งหนีออกจากป่า สัตว์ป่าต่าง ๆ ก็ดีใจที่ขับไล่
คนที่เข้ามาทำลายป่าได้

สิงโตพูดขึ้นว่า "พวกเราสามารถไล่คนใจร้ายที่มาทำลายป่าไปได้ ก็เพราะ
พวกเรามีความสามัคคีและความรัก ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน"
ตั้งแต่นั้นต่อมา สัตว์ป่าทั้งหลายก็อยู่อย่างมีความสุขตลอดมา ไม่มีคนเข้าไปตัดไม้
ทำลายป่า และจับสัตว์อีกแล้ว

(ดัดแปลงจากนิทานเรื่อง "ช้างอวดเก่ง" สนิท บุญฤทธิ์ เรื่อง สมชาย เวชวิทย์ ภาพ
กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, ม.ป.ป.)



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความเมตตากรุณา โดยให้ นิทานประกอบแผนที่ 1.2.3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำของตัวละครว่ามีความเมตตากรุณา และ
ไม่มีความเมตตากรุณาได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกได้ว่าภาพใดเป็นการกระทำที่แสดงถึงความเมตตา
กรุณา
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความเมตตากรุณาใน
ชีวิตประจำวันได้
4. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อให้เป็นผู้ที่มีความเมตตากรุณาได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความเมตตากรุณา คือ ความรัก ความสงสาร ความปรารถนาดีที่จะให้ผู้อื่นเป็นสุข
และพ้นทุกข์ ถ้าทุกคนมีความเมตตากรุณาต่อกันแล้วก็จะอยู่อย่างมีความสุข คนที่มีความเมตตา
กรุณานั้นย่อมเป็นที่รักและนับถือของผู้อื่น

เนื้อหา

ความเมตตากรุณา คือ ความรัก ความสงสาร และความปรารถนาดีที่มีต่อผู้อื่น
เพื่อให้ผู้อื่นเป็นสุข และพ้นทุกข์ด้วยไมตรีจิต ปราศจากการหวังผลตอบแทนและการ
เบียดเบียนคนอื่น โดยแสดงออกได้หลายอย่าง เช่น ช่วยปลอบน่องที่ร้อง ช่วยเหลือให้อาหาร
นกที่กำลังหิว ฯลฯ

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้นิทานเรื่อง "ลูกปลาและเพื่อน"ขั้นนำ

1. ครูทาบปัญหานักเรียนเกี่ยวกับปลา หอย และปู โดยใช้ท่าทางมือประกอบ
2. เชิญหุ่นนิ้วมือปลา หอย ปู ว่าจะมาเล่านิทานให้นักเรียนฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "ลูกปลาและเพื่อน" โดยใช้รูปภาพประกอบการเล่า
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใดมีความเมตตากรุณาหรือไม่มีความเมตตากรุณา
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำ ซึ่งแสดงถึงความเมตตากรุณาและไม่มีความเมตตากรุณาแล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความเมตตากรุณาหรือไม่
6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความเมตตากรุณา

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความเมตตากรุณา
8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึงความเมตตากรุณา และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความเมตตากรุณาไปแล้ว

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ ๒ ใช้นิทานเรื่อง "ผีเสื้อของป้อม"ขั้นนำ

- | | |
|--|--------------|
| 1. ครูทาบปัญหาแก่นักเรียนเกี่ยวกับแมลง และผีเสื้อ | แมลง ผีเสื้อ |
| โดยใช้แมลงและผีเสื้อกระดาษพับ | กระดาษพับ |
| 2. เชิดหุ่นนิ้วมือหูนป้อมว่าจะมาเล่านิทานให้นักเรียน | หุ่นนิ้วมือ |
| ฟัง คกลงกับนักเรียนให้ฟังอย่างตั้งใจ | |

ขั้นสอน

- | | |
|---|--------|
| 3. ครูเล่านิทานเรื่อง "ผีเสื้อของป้อม" โดยใช้ | รูปภาพ |
| รูปภาพประกอบการเล่า | |
| 4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่าตัวใดมีความเมตตากรุณา หรือไม่มีความเมตตากรุณา | |
| 5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความเมตตากรุณาและไม่มีความเมตตากรุณาแล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความเมตตากรุณาหรือไม่ | รูปภาพ |
| 6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีเมตตากรุณา | |

ขั้นสรุป

- | | |
|--|--|
| 7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความเมตตากรุณา | |
| 8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่แสดงถึงความเมตตากรุณาและผลดีที่เกิดขึ้น เมื่อแสดงความเมตตากรุณาไปแล้ว | |

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้นิทานเรื่อง "เสาร์กับนกกระยาง"ขั้นนำ

1. ครูทาบปัญหาให้นักเรียนเกี่ยวกับนกกระยาง โดยใช้
รูปภาพตัดต่อรูปนกกระยาง รูปภาพตัดต่อ
2. เชิดหุ่นงูกระดาษนกกระยางว่าจะมาเล่านิทาน หุ่นงูกระดาษ
ให้นักเรียนฟัง แล้วตกลงกับนักเรียนให้นั่งฟังอย่างตั้งใจ

ขั้นสอน

3. ครูเล่านิทานเรื่อง "เสาร์กับนกกระยาง" โดยใช้ รูปภาพ
รูปภาพประกอบการเล่า
4. สนทนากับนักเรียนถึงตัวละครในเรื่องว่า ตัวใดมี
ความเมตตากรุณาหรือไม่มีความเมตตากรุณา
5. ให้นักเรียนดูภาพที่มีการกระทำซึ่งแสดงถึงความ รูปภาพ
เมตตากรุณา และไม่มีความเมตตากรุณาแล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่
ภาพนั้น ๆ มีการกระทำที่แสดงถึงความเมตตากรุณาหรือไม่
6. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตัวใน
ชีวิตประจำวันให้เป็นผู้มีความเมตตากรุณา

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายของความ รูปภาพ
เมตตากรุณา
8. ให้นักเรียนบอกถึงการกระทำของตนเองที่
แสดงถึงความเมตตากรุณา และผลดีที่เกิดขึ้นเมื่อแสดงความเมตตา
กรุณาไปแล้ว

ประเมินผล

1. วัตว่านักเรียนบอกถึงการกระทำของตัวละครที่มีความเมตตากรุณาและไม่มี
ความเมตตากรุณาได้ถูกต้องหรือไม่จากการตอบคำถามของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4
2. วัตว่านักเรียนบอกถึงการกระทำในภาพที่แสดงความเมตตากรุณาได้ถูกต้อง
หรือไม่ จากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 5
3. วัตว่านักเรียนสามารถยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงความเมตตากรุณาได้
ถูกต้องในกิจกรรมข้อที่ 6
4. วัตว่านักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตนเพื่อเป็นคนที่มีความเมตตากรุณาได้ถูกต้อง
หรือไม่ จากกิจกรรมข้อที่ 7,8

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 นิทานเรื่อง "ลูกปลาและเพื่อน"

ชายทะเลแห่งหนึ่ง มีหาดทรายสีขาว มีหินใหญ่ ๆ กองสลับไปสลับมา เมื่อน้ำทะเลขึ้น มองเห็นวังก้อนหินเหล่านั้นลอยอยู่บนน้ำทะเล ชายทะเลแห่งนี้เป็นที่อยู่ของหอยและปู ยังมีปลาที่ว่ายอยู่ในน้ำ หอยและปูสามารถอยู่ในน้ำและยังขึ้นมา เดินเล่นบนชายหาดได้อีก ลูกปลาเห็นลูกหอยและลูกปูเดินเล่นบนชายหาดก็รู้สึกอิจฉาอยากขึ้นไปเล่นบนชายหาดด้วย ลูกปลาได้ว่ายน้ำตามน้ำทะเลขึ้นได้พบกับลูกหอยและลูกปู และคุยกับลูกหอยและลูกปู

ลูกปลาคุยกับลูกปูลูกหอยว่า "ฉันอยากมีความสุขอย่างพวกเธอจังเลย"

ลูกปูตอบว่า "แต่เธอก็มีความสุขนี้ ว่ายน้ำไปไหนมาไหนก็ได้"

ลูกปลาพูดว่า "ฉันอยากขึ้นไปเล่นบนหาดทรายกับเธอบ้าง"

ลูกหอยให้ความเห็นว่า "เอาอย่างนี้ซิจะ พอน้ำขึ้นเธอก็ว่ายมากับน้ำ พอน้ำลงเธอก็อยู่กับพวกเรา ก็จะได้เล่นกับพวกเราดีไหม"

ลูกปลาพูดว่า "ดีจัง เมื่อน้ำทะเลขึ้น ฉันจะมาหาพวกเธอ"

พอน้ำทะเลขึ้นอีกครั้ง ลูกปลาก็ว่ายน้ำมาหาลูกปูลูกหอย ทั้งสามก็เล่นด้วยกันอย่างสนุกสนาน พอน้ำทะเลลง ลูกปลาก็ยังเล่นกับลูกปูและลูกหอย อีกสักครู่ต่อมา ลูกปลา รู้สึกอึดอัดหายใจไม่ออก เกล็ดเริ่มแห้ง รัศตัว ลูกปู ลูกหอย เห็นลูกปลาไม่สามารถอยู่บนหาดทรายได้เหมือนคน ได้แต่ยืนมองด้วยความเสียใจและสงสาร

ลูกปูถามลูกปลาว่า "เธอเป็นอะไรไปจ๊ะ ทำไมเป็นอย่างนี้ล่ะ"

ลูกปลาตอบว่า "ฉันหายใจไม่ออก ฉันจะหมดแรงแล้ว"

ลูกหอยพูดด้วยความเป็นห่วงว่า "ลูกปลาหายใจไม่ออก เราจะทำยังไงกันดีล่ะ"

ลูกปูพูดว่า "เอาอย่างนี้ดีกว่า เราช่วยกันขุดทรายตรงที่ลูกปลานอนอยู่ให้เป็นแอ่งได้พื้นทรายมีน้ำ ลูกปลาจะได้อาศัยน้ำ จนกว่าน้ำทะเลจะขึ้นอีก"

ลูกปู ลูกหอย รู้สึกสงสารและเห็นใจลูกปลาที่หายใจไม่ออก จึงช่วยกันขุดทราย โดยไม่คำนึงถึงความเหน็ดเหนื่อย จนในที่สุดแอ่งทรายที่ลูกปู ลูกหอยขุดมีน้ำซึมขึ้นมาจนเต็ม

ลูกปลาพูดกับลูกปูลูกหอยว่า "ขอบใจพวกเธอมาก"

ลูกหอยตอบว่า "ไม่ต้องขอบใจหรอกจ้ะ เราเป็นเพื่อนกัน"

ลูกปูพูดว่า "ใช่แล้ว เราเป็นเพื่อนกัน ถ้าเพื่อนเดือดร้อน เราต้องช่วยเพื่อน"

เมื่อน้ำทะเลขึ้นเต็มชายหาด ลูกปลาก็ว่ายน้ำได้อีกครั้ง ลูกปู ลูกหอยเห็นลูกปลาหาย
เป็นปกติก็ดีใจ

ลูกปลาพูดกับเพื่อนทั้งสองว่า "ฉันมีเพื่อนอย่างพวกเธอทั้งสอง ฉันจึงสามารถ
กลับมาอยู่ในน้ำอีกครั้ง"

ลูกปูพูดว่า "เมื่อน้ำทะเลขึ้น เธอมาเล่นกับพวกเรานะ"

ลูกหอยก็พูดว่า "นั่นนะซี เราเป็นเพื่อนกันแล้ว เธอต้องมาอีกนะ"

ลูกปลาคอบว่า "ฉันต้องมาเล่นกับเธออีกเมื่อเวลาน้ำทะเลขึ้น"

ลูกปลาก็อำลาลูกปู ลูกหอยแล้วก็ว่ายน้ำไปในทะเล ลูกปลาดีใจที่ได้ลูกปู ลูกหอย
เป็นเพื่อน

ลูกปลาคิดกับตัวเองว่า "ฉันต้องมาหาพวกเธออีกแน่นอน เพราะเธอเป็น
เพื่อนที่ดีที่สุดของฉัน"

(จากนิทานเรื่อง "ลูกปลาและเพื่อน" สุวรรณี โพธิพิบูลย์ เรื่อง ไพโรจน์ ดาวประดับวงษ์
ภาพ กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2526)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 2 นิทานเรื่อง "ผีเสื้อของบ่อม"

หมู่บ้านแห่งหนึ่ง มีบ้านหลังหนึ่ง สีเขียวสด มีสวนดอกไม้หลากหลายสี มีผีเสื้อบินไปบินมา คอยดูหน้าทิวาจากดอกไม้ บ้านหลังนี้เป็นบ้านของบ่อม ซึ่งเป็นเด็กชายตัวเล็ก ๆ ที่อยู่กับพ่อแม่ที่บ้านสีเขียวที่มีสวนดอกไม้ และผีเสื้อสวย

วันหนึ่งบ่อมกลับมาจากโรงเรียนไปวิ่งเล่นในสวนดอกไม้หลังบ้าน บ่อมเห็นผีเสื้อตัวหนึ่งเป็นผีเสื้อที่สวยงามมาก

บ่อมพูดว่า "โอโฮ ผีเสื้อตัวนี้เป็นผีเสื้อที่สวยงามมาก ฉันต้องจับผีเสื้อตัวนี้ให้ได้"

บ่อมจึงวิ่งไปในบ้านเอาขวดโหลมาใส่ผีเสื้อ บ่อมวิ่งจับผีเสื้อตัวนั้นจนได้

บ่อมพูดว่า "จับได้แล้ว ฉันจะจับใส่ขวดโหลเอาไว้ก่อน"

บ่อมเอาขวดโหลที่ใส่ผีเสื้อไปไว้ในห้องนอน ถึงเวลานอนบ่อมนอนหลับแล้วฝันไปว่า ตัวบ่อมนั้น เล็กนิดเดียว และมีพายุพัดบ่อมตกในรังมดแดง

บ่อมร้องว่า "ตายละ ตัวเราเหลือตัวนิดเดียว ดูซิ มาอยู่ในรังมดแดงได้
ยังงัยกัน นี มดแดงจะเข้ามากัดฉันแล้ว ช่วยด้วย ใครก็ได้
ช่วยฉันที"

บ่อมวิ่งหนีมดแดงที่จะมารุมกัด บ่อมร้องให้ไปวิ่งหนีไป

บ่อมร้องว่า "ฮือ ๆ ๆ แม่ครับ ช่วยบ่อมหน่อย แม่ครับ ช่วยด้วย"
ทันใดนั้นเอง ผีเสื้อแสนสวยของบ่อมที่บ่อมจับใส่ขวดโหลไว้ ก็บินมาหาบ่อม
ผีเสื้อพูดว่า "จับปีกของฉันเร็ว เข้าซิบ่อม"

บ่อมจับปีกของผีเสื้อไว้ แล้วผีเสื้อก็บินพาบ่อมหนีจากมดแดง
คอนเข้าบ่อมตื่นนอนมาบ่อมเล่าความฝันของบ่อมให้แม่ฟัง

แม่พูดว่า "บ่อมเอาผีเสื้อไปปล่อยในสวนเถอะลูก เอามาขังไว้ ทำให้
ผีเสื้อทุกข์ทรมาน ผีเสื้อยังรู้จักช่วยลูกในความฝันได้"

บ่อมตอบว่า "จริงครับแม่"

แม่ถามบ่อมว่า "ถ้ามีใครจับบ่อมไปขังไว้เหมือนกับบ่อมจับผีเสื้อใส่ในขวดโหล
บ้าง บ่อมจะชอบหรือเปล่านั้น"

บ่อมตอบว่า "ผมไม่ชอบแน่เลยครับ ผมจะเอาผีเสื้อไปปล่อยในสวนนะครับ"

แม่พูดว่า "ดีจ้ะลูก"

บ็อมวิ่งเอาผีเสื้อแสนสวยไปปล่อยในสวน ผีเสื้อบินออกจากขวดโหลบินไปหา
ดอกไม้อย่างมีความสุขอีกครั้ง

บ็อมพูดกับผีเสื้อว่า "ขอบใจเจ้ามากที่ช่วยฉันเมื่อคืนนี้ ขอบใจเจ้ามากนะ"

ตั้งแต่นั้นมา บ็อมจะคอยดูแลผีเสื้อและดอกไม้ของบ็อมในสวนอย่างดี
ไม่คิดรังแกผีเสื้อในสวนอีกเลย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 3 นิทานเรื่อง "เสาร์กับนกกระยาง"

เสาร์เป็นลูกชวานายากจนเพราะพ่อแม่มีลูกมากถึง เจ็ดคน เสาร์เป็นน้องคนสุดท้อง มีพี่หกคน ชื่อ อาทิตย์ จันทร์ อังคาร พุธ พฤหัสบดี และศุกร์

วันหนึ่งพ่อให้พี่ ๆ ไปเก็บฟืนในป่าหลังบ้าน เสาร์อยากไปกับพี่ ๆ ด้วย

เสาร์พูดกับพี่ ๆ ว่า "ขอเสาร์ไปด้วยนะพี่นะ"

พี่ ๆ ตอบพร้อมกันว่า "ไม่เอา ไม่ให้ไป ตัวเล็กนิดเดียวขนฟืนไม่ไหวหรอก"

พอพี่ ๆ เดินเข้าไปเก็บฟืนในป่า เสาร์ก็วิ่งตามไปด้วย พอวิ่งไปถึงชายป่า

เสาร์ได้ยินเสียงร้องว่า "ก๊าก ก๊าก ก้อก ก๊าก ก๊าก ก้อก ก้อก "

เสาร์วิ่งตามเสียงนั้นไป เสาร์ก็เห็นนกกระยางตัวหนึ่งติดบ่วงดั้นไปดั้นมา

เสาร์บอกว่า "ช่างน่าสงสารจริง"

เสาร์เข้าไปช่วยปลดบ่วงออกให้นกกระยาง

เสาร์พูดกับนกกระยางว่า "อย่าคืนชี เอ้าบ่วงหลุดแล้ว"

นกกระยางร้อง "ก้อบ ก้อบ "

นกกระยางร้องเหมือนจะบอกว่า "ขอบคุณ" แล้วก็บินไป

ต่อจากนั้นเสาร์ได้ยินเสียงดัดฟืนแว่วมา เสาร์จึงเดินตามเสียงนั้นไป ป่าทึบขึ้นทุกที

เสาร์กลัวหลงทาง จึงเก็บกิ่งไม้แห้งปักไว้ตามทางเป็นเครื่องหมาย เสาร์เดินตามมาทันพวกพี่ ๆ

ที่อาทิตย์พูดว่า "ดูซิ เจ้าเสาร์ตามมาจากได้"

ที่จันทร์พูดว่าเสาร์ "แหม น่าดีจริง พูดไม่เชื่อเลยนะ"

อังคารพูดว่า "เสาร์มาก็ดีแล้ว ช่วยเก็บฟืนตรงหลังห่มไม้หน่อยนะ"

เสาร์เดินไปช่วยพี่ ๆ เก็บฟืนที่หลังห่มไม้ ตามที่พี่ ๆ บอก

อังคารกระซิบบอกกับพี่ ๆ น้อง ๆ ว่า "พวกเราแอบเจ้าเสาร์กันเถอะ"

พวกพี่ ๆ ของเสาร์พากันแอบหลังห่มไม้ เสาร์กลับมาก็ไม่เห็นใครเลย เสาร์ตกใจกลัว กลับบ้านไม่ถูก ก็อบจะร้องไห้ แต่นึกขึ้นได้จึงเดินตามทางที่ปักกิ่งไม้แห้งไว้ พอถึงห่มไม้ใหญ่ที่พี่ ๆ แอบอยู่

พี่ ๆ ร้องตะโกนว่า "กระตุ้"

เสาร์ทำพินคกกระจาย พี่ ๆ ออกจากห่มไม้ตัวเราะกันอย่างสนุกสนาน แล้วพากันเดินกลับตามทางที่ปักไม้ไว้

วันรุ่งขึ้น แม่ให้พวกพี่ ๆ ไปหาหน่อไม้ใหม่ป่าใกล้บ้าน

เสาร์บอกกับพี่ ๆ ว่า "เสาร์ไปหาหน่อไม้ด้วยนะ"

พี่อาทิตย์บอกเสาร์ว่า "ไปก็ได้ แต่เสาร์ต้องเป็นคนขับไม้ทำเครื่องหมาย
ระหว่างทางไว้ละ"

เมื่อไปถึงป่าก็ลงมือหาหน่อไม้แล้วกองไว้ เสาร์ช่วยเก็บใส่กระบุง ขณะที่กำลังหา
หน่อไม้อยู่นั้น ผนตกลงมาอย่างหนัก พี่น้องทั้งเจ็ดคนพากันไปหลบใต้ชะง่อนหิน จนค่ำผนก็ยัง
ไม่หยุดตก ทั้งเจ็ดคนเปียกฝน หนาว ลื่น กลัวและหิว จนหลับไปในที่สุด

พอรุ่งเช้า ผนได้หยุดตก น้ำแห้งหายไปหมด พี่น้องทั้งเจ็ดคนก็จะกลับบ้าน

พี่อาทิตย์บอกกับน้อง ๆ ว่า "ตายละ จะกลับทางไหนกันล่ะ มองไม่เห็นไม้
ที่เสาร์ปักไว้เลย"

พี่สุกรหันว่าเสาร์ "ยังงี้ เจ้าเสาร์ วิธีของเจ้าใช้ไม้ได้เสียแล้ว"

เสาร์เดินหนี พี่ ๆ ไปนั่งกอดเข่าอยู่บนชะง่อนหิน เสาร์หนาว กลัวและหิว พี่ ๆ
ยังมาว่าเสาร์อีก เสาร์รู้สึกเสียใจมาก

พี่จันทร์ พูดกับเสาร์ว่า "เสาร์ เสาร์ กลับบ้านกันเถอะ ลองเดินหาทาง
กลับบ้านดีกว่านั่งอยู่เฉย ๆ"

เสาร์วิ่งตามพี่ ๆ เดินมาตั้งนานก็ยังไม่ถึงสักที เสาร์จึงเก็บใบไม้มาเป่าเล่น
เสาร์นึกถึงนกกระยาง

เสาร์เป่าใบไม้เป็นเสียง "ก้าก ก้าก ก้อก ก้าก ก้าก"

อาทิตย์จึงพูดว่า "หนวกหู เป่าอยู่ได้ หยุดเสียทีได้ไหม"

เสาร์หยุดเป่าใบไม้ แต่แล้วก็มีเสียงดังขึ้นใกล้ ๆ พวกพี่ ๆ ต่างลุกขึ้นมองหาที่มา
ของเสียงนั้น เสาร์มองเห็นนกกระยางโฉบลงมายืนบนลานใกล้ ๆ

เสาร์บอกกับพี่ ๆ ว่า "นั่น นกกระยาง เพื่อนของเสาร์นี่"

เสาร์พูดกับนกกระยางว่า "ฉันหลงทางกลับบ้านไม่ได้"

นกกระยางร้องตอบว่า "อ้อก อ้อก อ้อก"

นกกระยางร้องแล้วบินขึ้นไปจับกิ่งไม้ เสาร์จึงเล่าเรื่องที่ช่วยนกกระยางให้พี่ ๆ ฟัง

เสาร์บอกกับพี่ ๆ ว่า "ตามนกไปเถอะพี่"

เสาร์พูดแล้วก็วิ่งตามนกกระยางที่บินไป โดยไม่ฟังเสียงที่ ๆ พวกพี่ ๆ จึงต้องวิ่ง
ตามเสาร์มาด้วย จนออกมาจากป่าได้ และมองเห็นบ้านของเสาร์

เสาร์ร้องด้วยความดีใจว่า "ไชโย กลับมาถึงบ้านแล้ว"

พ่อแม่ของเสาร์ได้ยื่นรอเสาร์และพี่ ๆ ด้วยความเป็นห่วง เมื่อเห็นลูกทั้งเจ็ดกลับ
มากดีใจ เสาร์จึงเล่าเรื่องนกกระยางให้พ่อแม่ฟัง

พ่อแม่บอกกับเสาร์ว่า "เป็นเพราะเสาร์มีความเมตตากรุณา ช่วยนกกระยาง
ตัวนั้น มันก็เลยช่วยเสาร์ให้ออกจากป่าได้"

แม่ก็พูดว่า "นั่นนะซิ ลูกเสาร์เป็นเด็กดี มีความเมตตากรุณานั้นเป็นสิ่งที่ดี
ลูกจงรักษาความเมตตากรุณาไว้นะ"

พ่อแม่จึงพาลูกทั้งเจ็ดเข้าบ้าน เพราะทั้งเจ็ดคนเหนื่อยและหิวมาก ตั้งแต่นั้น
เสาร์ก็เป็นเด็กที่มีความเมตตากรุณาตลอดมา คนอื่นทุกคนรักและเอ็นดูเสาร์

(จากนิทานเรื่อง "เสาร์กับนกกระยาง" นิรมล ศิริณสารสวัสดิบุตร เรื่อง พินิจ มนรัตน์
ภาพ กรุงเทพฯ: ศิลป์สยามการพิมพ์, ม.ป.ป.)

ศูนย์วิทยพัชรากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์ โดยใช้เกมประกอบการสอนแผนที่ 1,2,3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้
2. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมส์ได้
3. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความซื่อสัตย์ได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความซื่อสัตย์ คือ การประพฤติปฏิบัติอย่างเหมาะสมและตรงต่อความเป็นจริง คนที่มีความซื่อสัตย์ ย่อมทำให้ตนเองได้รับความเคารพ ความเชื่อถือจากผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างดี

เนื้อหา

ความซื่อสัตย์ คือ การประพฤติปฏิบัติอย่างเหมาะสมและตรงต่อความเป็นจริง ประพฤติปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมา ทั้งกาย วาจา ใจ ต่อตนเอง และผู้อื่น

คนที่มีความซื่อสัตย์ คือ คนที่มีความจริงใจ มุ่งรักษาความจริงอยู่เสมอ รักษา คำสัญญา เช่น ไม่ขโมยของผู้อื่นมาเป็นของตน ไม่พูดโกหกต่อผู้อื่น เป็นต้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้เกม "โป้งแปะ" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกกระเบียบแถวและฝึกการบริหารก่อนที่จะเล่น นกหวีด
 ความจังหวะนกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "โป้งแปะ" และสาธิตให้ดู
 โดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "โป้งแปะ" 1 ครั้ง เมื่อ
 เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีก 1 ครั้ง เกมโป้งแปะ

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
 เล่นโป้งแปะ เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกา แสดงพฤติกรรม
 อย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความซื่อสัตย์ใน
 การเล่นเกมควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "โป้งแปะ" และครูคอยสังเกต
 ขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่ เกมโป้งแปะ

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
 อย่างไร ใครที่ถูกลงตัวก่อนเพราะเหตุใด ทำไมผู้ทำจึงถูกผู้ซ่อนแปะตัว
 ก่อน

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
 ซื่อสัตย์ในการเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้
 เป็นผู้มี ความซื่อสัตย์

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 2 ใช้เกม "ลิงชิงหลัก" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น นกหวีด
เกมตามจังหวะนกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายวิธีการเล่น "ลิงชิงหลัก" และสาธิตให้ดู
โดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "ลิงชิงหลัก" 1 ครั้ง เมื่อ เกมลิงชิงหลัก
เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีก 1 ครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลองเล่น
ลิงชิงหลักเพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรมอย่างไร
และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความซื่อสัตย์ในการเล่น ควร
ปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "ลิงชิงหลัก" และครูคอยสังเกต เกมลิงชิงหลัก
ขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ใครที่ถูกแย่งหลักไปก่อน เพราะเหตุใด และทำไมลิงจึงแย่งหลัก
คนอื่นไม่ได้

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
ซื่อสัตย์ในขณะที่เล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
ผู้มีความซื่อสัตย์

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้เกม "โพงพาง" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่
จะเล่นตามจังหวะนกหวีด นกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการสอน "โพงพาง" และสาธิต
ให้ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิต

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "โพงพาง" 1 ครั้ง เมื่อ เกมโพงพาง
เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีก 1 ครั้ง หุ่นปลาสามศีระ

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง ผ้าผูกตา
เล่นโพงพาง เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรม
อย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความซื่อสัตย์
ในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "โพงพาง" และครูคอยสังเกต
ขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป


7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ใครที่ถูกจับตัวได้ เพราะเหตุใด ทำไมปลาตามอดจึงท่าย
ชื่อเพื่อนได้ถูก และทำไมเพื่อนคนอื่น ๆ จึงไม่ถูกจับ

8. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดง
ความซื่อสัตย์ในขณะที่เล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้
เป็นผู้มีความซื่อสัตย์

ประเมินผล

1. ดูว่านักเรียนเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้หรือไม่ จากการสังเกตการเล่น
ของนักเรียนในกิจกรรม ข้อที่ 4 และ 6
2. วัดความสามารถในการบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์ในการเล่น
เกมจากคำตอบและการสังเกตในกิจกรรมข้อที่ 5, 6, 7 และ 8
3. วัดความสามารถในการบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความซื่อสัตย์ในการเล่น
จากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 9



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 ใช้เกม "โป้งแปะ" ประกอบการสอน

เกมโป้งแปะ

วิธีการเล่นโป้งแปะ

ครูให้นักเรียนจับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อหาว่าใครจะเป็นคนหาก่อน เมื่อได้แล้วก็ปิดตาคนอื่น ๆ ไปซ่อน คนปิดตานั้นนับ 1-20 แล้วถามว่า "เอาหรือยัง" ถ้าคนซ่อนคนใดหรือหลายคนร้องว่า "ยัง" ก็ยังเปิดตาไม่ได้ รอจนกว่าผู้ซ่อนจะร้องว่า "เอาละ" จึงเปิดตาได้และเริ่มหากคนซ่อน เมื่อหากพบต้องส่งเสียงดัง ๆ เพื่อให้รู้ว่า พบใครคนหนึ่งแล้ว โดยร้องว่า "โป้ง.. (ชื่อของคนซ่อน) คนซ่อนคนอื่น ต้องออกมาจากที่ซ่อน ถ้าคนซ่อนถึงตัวคนหาก่อนและร้องว่า "แปะ" ก่อน ผู้นั้นต้องเป็นต่อไป ผู้เล่นจะต้องซ่อนคนเดียวที่เดียวกัน จะซ่อนมากกว่า 1 คนไม่ได้

กติกาการเล่นโป้งแปะ

1. คนหาเมื่อพบคนซ่อนต้องส่งเสียงดังว่า "โป้ง...(ชื่อของคนซ่อน) เพื่อให้รู้ว่าพบใครคนหนึ่งแล้ว คนซ่อนคนอื่นจะได้ออกจากที่ซ่อน
2. คนซ่อนที่ถูกพบคนแรกจะต้องเป็นคนหากต่อไป
3. ถ้าคนซ่อนแอบมาถึงคนหาได้ก่อนโดยคนหาไม่เห็น แล้วเอามือมาแตะตัวคนหาได้ และร้องว่า "แปะ" ก่อนที่คนหาจะร้องว่า "โป้ง" คนหาต้องเป็นคนหากต่อไป
4. คนซ่อนจะซ่อนที่เดียวกันมากกว่า 1 คนไม่ได้

แผนที่ 2 ใช้เกมลิงชิงหลัก ประกอบการสอน

ลิงชิงหลัก

วิธีการเล่นลิงชิงหลัก

จับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อหาคน 1 คน เป็นลิง คนอื่นจัดแถวเป็นวงกลม และมีหลัก เป็นของตนเอง คนละ 1 หลักปักไว้ เจ้าของหลักเอามือแตะหลักของตนเองไว้ เพื่อทราบว่า หลักนั้นเป็นของใคร คนที่เป็นลิงจะอยู่กลางวง คอยแย่งหลักของคนอื่น ถ้าแย่งได้ คนอื่นที่ไม่มี หลักจะเป็นลิงแทน ลิงจะคอยบอกว่า "1,2,3 เปลี่ยนหลัก" คนอื่นที่เป็นเจ้าของหลักต้องรีบ เปลี่ยนไปอยู่หลักอื่นทุกคน ถ้าคนใดไม่เปลี่ยนหลักต้องมาเป็นลิงแทน การเล่นเกมจะดำเนินไป เช่นนี้ต่อไป

กติกา การเล่นเกมลิงชิงหลัก

1. คนอื่นเป็นเจ้าของหลัก ต้องเปลี่ยนหลักทุกครั้งเมื่อลิงนับและบอกว่า "1,2,3 เปลี่ยนหลัก"
2. เมื่อเปลี่ยนหลักแล้วต้องยืนที่หลักของตนเอามือแตะหลักเอาไว้เพื่อแสดงว่า หลักนี้เป็นของตน
3. ถ้าหากว่าคนใดยืนที่หลักนั้นเฉย ๆ โดยไม่ใช้มือแตะหลักไว้ ก็ให้ถือว่าหลักนั้น ไม่มีเจ้าของ ให้ลิงรีบวิ่งไปแตะหลักนั้นได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 3 ใช้ เกม "โพงพาง" ประกอบการสอน

เกม "โพงพาง"

วิธีการเล่น "โพงพาง"

ครูให้นักเรียนจับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อให้คนหนึ่ง เป็นปลาตาบอด โดยมีมิงกูปลาสวมศีรษะ มีผ้าปิดตาผูกไว้ และยืนกลางวง คนอื่นยืนจับมือกันเป็นวงกลมล้อมรอบปลาตาบอด เริ่มเล่น โดยวงเดินเคลื่อนเป็นวงรอบ ๆ ปลาตาบอด พร้อมกับร้องเพลง "โพงพาง" พอจบเพลงคนที่เดินต้องหยุดอยู่กับที่แล้วนั่งลง ปลาตาบอดจะเดินมาจับคนที่นั่งอยู่ แล้วเอามือคลำหน้าตา หรือรูปร่างตลอดจนเสื่อหน้าว่าเป็นใคร ปลาตาบอดจะขานชื่อกับคนนั้นออกมาแล้วให้เปิดตาเพื่อดูว่าคนที่ตนเองขานชื่อนั้นถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องให้คนนั้นเป็นปลาตาบอดแทน แต่ถ้าผิด ปลาตาบอดต้องเป็นต่อไปแล้วเริ่มเล่นใหม่

บทร้องประกอบการเล่น

โพงพางเอ๋ย ปลาเข้าลอด ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง

กติกาการเล่นโพงพาง

1. ปลาตาบอดขานชื่อกับคนที่จับได้เพียงชื่อเดียวเท่านั้น
2. เวลาปลาตาบอดขานชื่อ ห้ามเปิดตาก่อน
3. คนที่ถูกปลาตาบอดจับ ต้องไม่หัวเราะหรือพูดออกมา
4. ถ้าปลาตาบอดขานชื่อกับใครได้ถูกต้อง คนนั้นต้องเป็นปลาตาบอดแทน ถ้าขานชื่อกว้างผิด ปลาตาบอดต้องเป็นปลาต่อไป
5. ขณะปลาตาบอดจะขานชื่อกับใคร สามารถ จับ คลำ และสัมผัส รูปร่างหน้าตาตลอดจนเสื่อหน้าของคนที่ถูกจับได้

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความรับผิดชอบ โดยใช้เกมประกอบแผนที่ 1.2.3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเล่นตามกติกาการเล่นที่กลุ่มตกลงกันได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบในการเล่นได้
3. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความรับผิดชอบคือการรู้จักหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเรียบร้อย คนที่มีความรับผิดชอบนั้นเป็นตัวอย่างที่ดี และเป็นประโยชน์ต่อคนอื่น ไม่เป็นภาระต่อผู้อื่น ทำให้ได้รับความไว้วางใจให้ทำงานสำคัญ

เนื้อหา

ความรับผิดชอบ คือ ความรู้จักหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตน เมื่อทำอะไรหรือมีหน้าที่อะไรแล้วต้องทำให้สำเร็จไปด้วยดี และรับผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้น

คนที่มีความรับผิดชอบคือ คนที่รู้จักหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเรียบร้อยได้อย่างดี เช่น ล้างมือ ก่อนรับประทานอาหาร แปรงฟันก่อนนอนทุกครั้ง ฯลฯ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้เกม "แคะหุ่น" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น นกหวีด
เกมตามจังหวะนกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่น "แคะหุ่น" และสาธิตให้ เกมแคะหุ่น
ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "แคะหุ่น" 1 ครั้ง เมื่อ
เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีกครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลองเล่น
"แคะหุ่น" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรม
อย่างไรและครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความรับผิดชอบใน
การเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "แคะหุ่น" อีกครั้งและคอยสังเกต เกมแคะหุ่น
ขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ใครวิ่งแล้วถูกคนวิ่งไล่ทัน และถูกแคะตัวได้ และใครเป็นคน
วิ่งไล่แล้วจับแคะได้หมดทุกคน

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
รับผิดชอบต่อขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
ผู้มี ความรับผิดชอบต่อ

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 2 ใช้เกม "วิ่งเปี้ยว" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะ
เล่นเกมตามจังหวะนกหวีด

นกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "วิ่งเปี้ยว" และสาธิตให้
ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

เกมวิ่งเปี้ยว

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "วิ่งเปี้ยว" 1 ครั้ง เมื่อ
เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีกครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลองเล่น
"วิ่งเปี้ยว" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรม
อย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความรับผิดชอบใน
การเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "วิ่งเปี้ยว" อีกครั้ง และคอย
สังเกตขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

เกมวิ่งเปี้ยว

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ใครวิ่งแล้วถูกเพื่อนไล่ทันหรือทำหาคกลงกับพื้น และฝ่ายใดชนะ

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
รับผิดชอบต่อขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
ผู้มีความรับผิดชอบต่อ

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้เกม "กาฬกไข" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น
เกมตามจังหวะนกหวีด

นกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "กาฬกไข" และสาธิตให้
ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "กาฬกไข" 1 ครั้ง เมื่อ
เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีกครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
เล่น "กาฬกไข" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดง
พฤติกรรมอย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความ
รับผิดชอบในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "กาฬกไข" อีกครั้งและคอย
สังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

เกมกาฬกไข

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่น
เป็นอย่างไร ใครที่ขโมยไข่กาได้เพราะเหตุใด และทำไมกาจึงจับ
ขโมยได้

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดง
ความรับผิดชอบต่อขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
ผู้มีความรับผิดชอบ

ประเด็นผล

1. ศึกษานักเรียนเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้หรือไม่ จากการสังเกตการเล่น
ของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4 และ 6
2. วัดความสามารถในการบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบในการ
เล่นเกม จากคำตอบและการสังเกตในกิจกรรมข้อที่ 5, 6, 7 และ 8
3. วัดความสามารถในการบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบในการ
เล่นจากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 9



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 ใช้เกม "ตะพุ่น" ประกอบการสอน

วิธีการ เล่นเกมตะพุ่น

ครูให้นักเรียนจับไม้สั้น-ไม้ยาว เลือกผู้เล่นคนหนึ่งให้เป็นคนวิ่งไล่ คนอื่น ๆ เป็นคนหลอกล่า เมื่อคนวิ่งไล่ไปแตะใครคนนั้นจะต้องหยุดนิ่งในท่าทางขณะนั้น ถ้าเคลื่อนไหวคนนั้นก็ตายต้องมาเป็นคนวิ่งไล่แทน

ถ้าแตะได้หมด แล้วทุกคนเป็นหุ่นหมด ผู้วิ่งไล่จะแสดงท่าหลอกล่าต่าง ๆ ให้อ้อมหรือหัวเราะหรือท่าต่าง ๆ ใครเคลื่อนไหวต้องมาเป็นคนวิ่งไล่แทน

กติกการการเล่นตะพุ่น

1. คนหลอกล่า ถูกคนวิ่งไล่แตะถูกตัวต้องหยุดนิ่งในท่าที่กำลังทำอยู่ในขณะนั้น จะเคลื่อนไหวไม่ได้ ถ้าเคลื่อนไหวต้องมาเป็นคนวิ่งไล่แทน
2. เมื่อคนวิ่งไล่แตะได้หมดแล้วเป็นหุ่นทั้งหมด คนวิ่งไล่จะแสดงท่าหลอกล่าต่าง ๆ ให้อ้อมหรือหัวเราะให้หุ่นดู ถ้าหุ่นอ้อม หัวเราะหรือเคลื่อนไหวต้องมาเป็นคนวิ่งไล่แทน
3. ในการหลอกล่า ของคนวิ่งไล่ต้องไม่ถูกตัวคนที่เป็นหุ่น
4. ถ้าคนที่เป็นหุ่นถูกหลอกล่าไม่เคลื่อนไหวก็ให้คนวิ่งไล่เป็นต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 2 ใช้เกม "วิ่งเปี้ยว" ประกอบการสอน

วิธีการเล่นวิ่งเปี้ยว

ครูให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน แล้วปักหลัก 2 ข้าง ข้างละหลัก ระยะห่างประมาณ 20 เมตร และครูเป็นกรรมการตัดสิน เริ่มต้นพร้อมกันทั้งสองฝ่ายโดยใช้สัญญาณนกหวีดของกรรมการตัดสิน ต้องวิ่งอ้อมหลักทุกครั้ง พยายามวิ่งไล่ให้ทันกัน โดยมีมือถือผ้าคนละผืน เมื่อถึงฝ่ายของตนส่งผ้าให้คนต่อไปเป็นเช่นนี้ จนวิ่งทันกัน ฝ่ายไล่ทันต้องใช้ผ้าที่ถืออยู่ตีอีกฝ่ายหนึ่งถือว่าฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายชนะ

กติกาการเล่นวิ่งเปี้ยว

1. ฝ่ายทั้ง 2 ฝ่ายต้องมีจำนวนผู้เล่นเท่ากัน
2. เวลาวิ่งไล่ตามต้องวิ่งอ้อมหลักของทั้ง 2 ฝ่าย และถือผ้าเวลาวิ่งด้วย
3. เมื่อวิ่งถึงฝ่ายของตนต้องส่งผ้าให้คนต่อไป แล้วต้องไปต่อแถวข้างหลังของฝ่ายตน
4. เมื่อวิ่งทันกันต้องใช้ผ้าที่ถืออยู่ตีอีกฝ่ายหนึ่งให้ถูกจะถือว่าฝ่ายตีผ้าก่อนเป็นฝ่ายชนะ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ ๑ ใช้เกม "กาฬกไข" ประกอบการสอน

วิธีการเล่นเกมกาฬกไข

ครูให้นักเรียนจับไม้สั้น-ไม้ยาว เลือกผู้เล่นคนหนึ่งให้เป็นกา คอยเฝ้าไข คนอื่นเป็นขโมยไขกา ไขเส้นวงกลมใหญ่ให้เป็นรังนก และวงกลมเล็กอีกวงในวงกลมใหญ่เป็นที่วางไขกาโดยสมมติก่อนกระดาศเป็นไขกา กาจะคอยเฝ้าไขไว้ไม่ให้ขโมยมาขโมยไขได้ โดยกาจะไม่วิ่งออกนอกรัง ขโมยต้องพยายามขโมยไข่ออกจากรังนกให้ได้ ถ้ากาจับขโมยได้ คนนั้นจะต้องมาเป็นกาแทน ถ้าขโมยเข้าไปขโมยไม่ได้โดยไม่ถูกจับ กานั้นต้องทำหน้าที่ต่อไป

กติกาการเล่นกาฬกไข

1. ผู้เป็นกาต้องทำหน้าที่คอยเฝ้าไขของคนที่ตี อย่าให้ถูกขโมยและขโมยต้องพยายามขโมยไขอย่าให้กาจับได้
2. ผู้เป็นกาต้องไม่วิ่งออกนอกรังของตน และต้องคอยจับขโมยที่เข้ามาขโมยไขให้ได้
3. ขโมยถูกกาจับได้ต้องเปลี่ยนมาเป็นกาแทน ถ้าขโมยสามารถขโมยไขโดยไม่ถูกจับได้หรือไขถูกขโมยไปหมด กานั้นต้องเป็นกาต่อไป
4. ขโมยทั้งหมดต้องพยายามหลอกล่อกาให้สับสน เพื่อจะได้ขโมยไขโดยไม่ถูกกาจับตัวได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความมีระเบียบวินัย โดยใช้เกมประกอบการสอน แผนที่ 1,2,3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถ เล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้
2. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยในการเล่นได้
3. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความมีระเบียบวินัยได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความมีระเบียบวินัย คือ การประพฤติปฏิบัติ ทั้งทางกาย วาจา ใจ ให้อยู่ในระเบียบแบบแผน ข้อบังคับของส่วนรวมได้อย่างดี

คนที่มีความมีระเบียบวินัยนั้นจะอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ดี และเกิดผลดีแก่ตัวเองในการทำงานร่วมกันได้อย่างดี

เนื้อหา

ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การประพฤติปฏิบัติ กาย วาจา ใจ ให้อยู่ในระเบียบแบบแผน ข้อบังคับของส่วนรวม การอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบวินัยนั้น ทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างดี และประพฤติปฏิบัติที่นำมาซึ่งความเรียบร้อย และเกิดผลดีแก่ตนเองตลอดจนทำให้ทุกคณะทำงานร่วมกันได้อย่างดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้เกม "ซึ่ม้าส่งเมือง" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น
ตามจังหวะนกหวีด

นกหวีด

2. ครูให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "ซึ่ม้าส่งเมือง" และสาธิต
ให้ดูโดยเรียกนักเรียนออกมารวมสาธิต

ซึ่ม้าส่งเมือง

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "ซึ่ม้าส่งเมือง" 1 ครั้ง
เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นจริงอีกครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
เล่น "ซึ่ม้าส่งเมือง" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดง
พฤติกรรมอย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความมี
ระเบียบวินัยในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "ซึ่ม้าส่งเมือง" อีกครั้งและ
คอยสังเกตขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ซึ่ม้าส่งเมือง

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ฝ่ายใดเป็นฝ่ายชนะเพราะอะไร ทำไมจึงทนายชื่อกันถูก

8. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดง
ความมีระเบียบวินัย ขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้
เป็นผู้มีความมีระเบียบวินัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 2 ไข่เกม "รี รี ข้าวสาร" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะ
เล่นตามจังหวะนกหวีด

นกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "รี รี ข้าวสาร" และ
สาธิตให้ดูโดยเรียกนักเรียนออกมารวมสาธิตด้วย

เกม รี รี ข้าวสาร

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "รี รี ข้าวสาร" 1 ครั้ง
เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นจริงอีกครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
เล่น "รี รี ข้าวสาร" เพื่อทราบว่า นักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดง
พฤติกรรมอย่างไรและครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่า นักเรียนที่มีความ
มีระเบียบวินัยในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "รี รี ข้าวสาร" อีกครั้งและ
คอยสังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

เกม รี รี ข้าวสาร

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่น
เป็นอย่างไร ใครที่ถูกจับตัวได้ เพราะเหตุใด ทำไมประตูดังนี้จึง
จับตัวได้

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดง
ความมีระเบียบวินัยขณะ เล่นตามกติกาที่ตกลง

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้
เป็นผู้มีความมีระเบียบวินัย

กิจกรรมและประสบการณ์

สื่อการสอน

แผนที่ 3 ใช้เกม "มอญซ่อนผ้า" ประกอบการสอน

ขั้นนำ

- 1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะ

นกหวีด

เล่นตามจังหวะนกหวีด

- 2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

- 3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "มอญซ่อนผ้า" และสาธิต

เกมมอญซ่อนผ้า

ให้ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาช่วยสาธิตด้วย

- 4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "มอญซ่อนผ้า" 1 ครั้ง

เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นจริงอีกครั้ง

- 5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง

เล่น "มอญซ่อนผ้า" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรมอย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้ง ว่านักเรียนที่มีความมีระเบียบวินัยในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

- 6. ให้นักเรียนเล่น "มอญซ่อนผ้า" อีกครั้งและคอย

เกมมอญซ่อนผ้า

สังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

- 7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่น

เป็นอย่างไร ใครที่ถูกลบทั้งผ้า แล้วหยิบผ้าคืนมอญได้ หรือมอญกลับมาหยิบผ้าที่คนนั่งได้

- 8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ


เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

- 9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น

ผู้มีความมีระเบียบวินัย

ประเมินผล

1. ศึกษานักเรียนสามารถเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้หรือไม่ จากการสังเกตการเล่นของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4,6
2. วัดความสามารถในการบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความมีระเบียบวินัยจากคำตอบ และการสังเกตในกิจกรรมข้อที่ 5,6 และ 7,8
3. วัดความสามารถในการบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความมีระเบียบวินัยได้ถูกต้องหรือไม่ในกิจกรรมข้อที่ 9



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 ใช้เกม "ขี้ม้าส่งเมือง" ประกอบการสอน

"ขี้ม้าส่งเมือง"

วิธีการเล่นขี้ม้าส่งเมือง

เลือกผู้เล่นเป็นเจ้าเมืองหนึ่งคน ซึ่งจะตองไม่เข้ากับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ละฝ่ายจับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อเลือกว่าฝ่ายใดจะเริ่มเล่นก่อนโดยเดินเข้ามากระซิบทายกับเจ้าเมืองว่าฝ่ายตรงข้ามจะส่งใครเข้ามากระซิบทายกับเจ้าเมืองเป็นคนต่อไป ฝ่ายตรงข้ามจะส่งตัวแทนเข้ามากระซิบทายบ้าง ถ้าออกมาตรงกับที่อีกฝ่ายทายไว้ เจ้าเมืองจะพูดว่า "โป้ง" คนนั้นจะต้องเป็นเชลยของฝ่ายตรงข้าม และฝ่ายที่ทายถูกจะได้กระซิบทายอีกครั้ง จนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะหมดก่อน ฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายชนะจะได้ขี่หลังฝ่ายแพ้ไปส่งเมือง

กติกาการเล่นขี้ม้าส่งเมือง

1. แต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนเท่า ๆ กัน และเจ้าเมืองตองไม่เข้ากับฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด
2. แต่ละฝ่ายผลัดกันมากระซิบทายชื่อของฝ่ายตรงข้ามกับเจ้าเมืองว่าจะส่งใครออกมากระซิบทายเป็นคนต่อไป
3. ถ้าฝ่ายหนึ่งกระซิบทายถูกก็ให้กระซิบทายได้อีกครั้ง คนที่ถูกทายถูกตองมา เป็นเชลยของฝ่ายตรงข้าม
4. ถ้าฝ่ายใดถูกเป็นเชลยหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายแพ้ตองให้ฝ่ายชนะขี่หลังไปส่งเมือง
5. เวลาที่แต่ละฝ่ายออกมากระซิบทายแล้ว จะเปลี่ยนคนอื่นมาแทนไม่ได้

แผนที่ 2 ใช้เกม "รี รี ข้าวสาร" ประกอบการสอน

"รี รี ข้าวสาร"

วิธีการเล่น รี รี ข้าวสาร

จับไม้สั้นไม้ยาวได้ผู้เล่น 2 คน มาเป็นประตูโค้ง โดยเอามือประสานกันแล้ว
ชูเหนือศีรษะเป็นรูปสะพานโค้ง คนอื่นเกาะไหล่กันเป็นแถวตอนยาว เดินลอดประตูโค้งไป
เรื่อย ๆ ผู้เล่นทั้งหมดในขณะลอดประตูโค้ง ช่วยกันร้องเพลงประกอบด้วย เมื่อจบเพลง
ประตูโค้งจะกระตุกแขนลงกันคนสุดท้ายให้อยู่ระหว่างกลางแขน คัดออกไป คนข้างหลังต้อง
ระวังตัวให้ดีมีฉะนั้นตนเองต้องออกจากการเล่น ต้องพานให้ได้หมดทุกคนจึงจะจบเกม

บทร้องประกอบ

รี รี ข้าวสาร สองทะนานข้าว เปลือก เลือกท้องโบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน
คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้

กติกาการเล่น รี รี ข้าวสาร

1. ประตูโค้ง เมื่อร้องเพลงจบต้องกระตุกแขนกันคนสุดท้ายไว้แล้วคัดออกทีละคน
2. แถวที่ลอดประตูโค้งต้องเกาะไหล่กันให้เป็นระเบียบเรียบร้อย ลอดประตูโค้ง
เป็นแถว โดยหัวแถวลอคก่อน แล้วเดินอ้อมมาลอคประตูโค้งใหม่
3. ขณะที่ลอคประตูโค้ง ผู้เล่นต้องร้องเพลงประกอบด้วย
4. ประตูโค้ง ต้องกันและพานคนให้ได้ทุกคน แต่เริ่มเอาเฉพาะคนสุดท้าย

แผนที่ 3 ไข่เกม "มอญซ่อนผ้า" ประกอบการสอน

"มอญซ่อนผ้า"

วิธีการเล่น "มอญซ่อนผ้า"

จับไม้สั้นไม้ยาว เลือคนคนหนึ่ง เป็นมอญ คนอื่นจับมือกันเป็นวงกลมแล้วนั่งลง คอยร้องเพลง คนที่เป็นมอญจะถือผ้าไว้ในมือแล้วเดินรอบวง คนที่นั่งเป็นวงต้องร้องเพลงและปรบมือ ขณะที่มอญเดินรอบวงจะต้องวางผ้าไว้หลังคนไหนก็ได้ แต่ต้องแก้มองว่ายังถือผ้าอยู่ เมื่อเดินวนกลับไปที่เคย ผ้ายังอยู่ที่หยิบผ้าไล่ดีผู้นั้น ผู้เล่นคนนั้นต้องวิ่งหนีไปรอบ ๆ วงแล้วนั่งในที่เดิม ผู้เป็นมอญจะเดินวนต่อไป และคนนั่งต้องร้องเพลงปรบมือเพื่อหาทางวางผ้าหลังคนอื่นใหม่ ถ้าใครรู้สึกตัวว่าถูกมอญวางผ้าก็ให้หยิบผ้าไล่ดีมอญไปรอบ ๆ วง มอญต้องรีบวิ่งมานั่งแทนที่คนไล่ คนไล่ นั้นต้องเป็นมอญแทน แล้วเล่นต่อไป

บทร้องประกอบ

มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ไวโน่นไวนี้ ฉันจะตีกันเธอ

กติกาการเล่นมอญซ่อนผ้า

1. คนที่เป็นมอญต้องถือผ้าซ่อนไว้ข้างหลังตัวเอง เสมอ ถึงแม้จะวางผ้าไปแล้ว ก็ต้องทำท่าทักที่ยังถือผ้าอยู่ เพื่อให้คนอื่นเข้าใจว่ายังถืออยู่
2. เมื่อมอญวางผ้าแล้ว ผ้าอยู่หลังใครที่นั่งในวง ถ้ายังไม่หยิบผ้าหรือไม่รู้ตัวว่า ผ้าอยู่หลังตน มอญเดินวนมาถึงหลังคนนั้นก็ให้หยิบผ้าไล่ตีคนนั้น คนนั้นต้องวิ่งหนีไปรอบ ๆ วง แล้วกลับมาที่นั่งเดิมให้เร็วที่สุด แล้วมอญก็จะเริ่มเดินวางผ้าหลังคนใหม่ต่อไป
3. ในขณะที่มอญเดินวางผ้าใครก็ตาม คนนั่งในวงต้องร้องเพลงและปรบมือ ประกอบการร้อง
4. มอญวางผ้าหลังใครแล้ว ถ้ารู้ตัวว่าผ้าอยู่ข้างหลังก็ให้หยิบผ้าไล่ตีมอญ มอญจะวิ่งหนีไปรอบ ๆ วง แล้วรีบนั่งแทนที่คนนั้น คนที่ถือไล่ตีมอญมาเป็นมอญแทนและเริ่มเล่นใหม่
5. คนอื่นที่นั่งในวง ถ้าผ้าที่วางนั้นไม่ได้อยู่หลังตัวเอง ไม่มีสิทธิ์ไปหยิบผ้าที่วางหลังคนอื่นอยู่ก่อน

แผนการสอนจริยธรรม เรื่อง ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ โดยใช้เกมประกอบการสอน แผนที่ 1,2,3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้
2. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ในการเล่นเกมได้
3. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ คือ การให้สิ่งของหรือน้ำใจแก่ผู้อื่น ถึงแม้ว่าสิ่งของหรือน้ำใจที่เราให้จะไม่มากนัก แต่ก็เป็นเรื่องที่น่ายินดีที่จะแบ่งปันคนที่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข

เนื้อหา

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ คือ การให้สิ่งของหรือน้ำใจ รวมทั้งการทำประโยชน์ให้กับคนอื่นได้ ทั้งทางกาย วาจา ใจ สติปัญญา และทางทรัพย์สิน การมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นสิ่งที่ดี การแสดงถึงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่คนอื่นนั้นต้องมีความพอดีกับความสามารถของคนด้วย เช่น

| | |
|---------|----------------------------|
| ทางกาย | ช่วยเหลือด้วยกำลังกาย |
| ทางวาจา | ช่วยเหลือให้คำแนะนำ |
| ทางใจ | รู้จักเห็นใจคนอื่น เป็นต้น |

กิจกรรมและประสบการณ์**สื่อการสอน****แผนที่ 1** ใช้เกม "วิ่งสามขา" ประกอบการสอน**ขั้นนำ**

1. ครูฝึกกระเบียดแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น นทหวัด
เกมตามจังหวะนทหวัด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "วิ่งสามขา" และสาธิตให้
ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "วิ่งสามขา" 1 ครั้ง เมื่อ วิ่งสามขา
เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นจริงอีกครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากทดลองเล่น
"วิ่งสามขา" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรม
อย่างไร และ ครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความเอื้อเพื่อ
เพื่อแม่ในการเล่นควรปฏิบัติอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "วิ่งสามขา" อีกครั้ง และคอย วิ่งสามขา
สังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่า ผลที่ได้จากการเล่น
เป็นอย่างไร ฝ่ายชนะจึงชนะ ฝ่ายแพ้ทำไมจึงแพ้

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดง
ความเอื้อเพื่อแม่ ขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้
เป็นผู้มีความเอื้อเพื่อแม่

กิจกรรมและประสบการณ์**สื่อการสอน****แผนที่ 2** ใช้เกม "ปลาหมอคกกระทะ" ประกอบการสอน**ขั้นนำ**

1. ครูฝึกกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่นเกมตามจังหวะนกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น).

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "ปลาหมอคกกระทะ" และสาธิตให้ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "ปลาหมอคกกระทะ" 1 ครั้ง เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นจริงอีก 1 ครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลองเล่น "ปลาหมอคกกระทะ" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรมอย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความเอื้อเพื่อเพื่อนในการเล่นควรปฏิบัติอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "ปลาหมอคกกระทะ" อีกครั้ง และคอยสังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่า ผลที่ได้จากการเล่นเป็นอย่างไร ฝ่ายที่เป็นปลาหมอคกกระทะได้เข้ากะทะได้หรือไม่และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

8. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความเอื้อเพื่อเพื่อน ขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็นผู้มีความเอื้อเพื่อเพื่อน

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้เกม "ปิดตาต่อหาง" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกกระเบียบแถวและฝึกการบริหาราก่อนที่จะเล่น นทหวิด
เกมตามจังหวะนทหวิด

2. ครูให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "ปิดตาต่อหาง" และสาธิต เกมปิดตาต่อหาง
ให้ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาช่วยสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "ปิดตาต่อหาง" 1 ครั้ง
เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นจริงอีก 1 ครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
เล่น "ปิดตาต่อหาง" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดง
พฤติกรรมอย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้ง ว่านักเรียนที่มีความ
เอื้อเพื่อเพื่อนในการเล่นเกมควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "ปิดตาต่อหาง" อีกครั้ง และ เกมปิดตาต่อหาง
คอยสังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่า ผลที่ได้จากการเล่น
เป็นอย่างไร ฝ่ายปิดตาแล้วต่อหางขณะนั้นเป็นอย่างไร และทำไมจึง
เป็นเช่นนั้น

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดง
ความเอื้อเพื่อเพื่อน ขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้
เป็นผู้มีความเอื้อเพื่อเพื่อน

ประเมินผล

1. ว่าคุณเรียนสามารถเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้หรือไม่ จากการสังเกตการเล่นของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4,6
2. วัดความสามารถในการบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความเชื่อเพื่อเพื่อน จากคำตอบและการสังเกตในกิจกรรมข้อที่ 5,6 และ 7,8
3. วัดความสามารถในการบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความเชื่อเพื่อเพื่อน จากคำตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 9



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 ใช้เกม "วิ่งสามขา" ประกอบการสอน

เกม "วิ่งสามขา"

วิธีการเล่นวิ่งสามขา

แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่ายเท่า ๆ กัน ให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจับคู่กัน แล้วใช้เชือกผูกขาข้างซ้ายของคนที่อยู่ทางขวากับขาข้างขวาของคนที่อยู่ทางซ้าย ให้สองคนเหลือสามขา กำหนดเส้นตั้งต้นและเส้นชัย ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายที่ผูกขาไว้ทั้งหมดมาอยู่ที่เส้นตั้งต้น โดยแต่ละฝ่ายมีจำนวนคู่วิ่งเท่ากัน เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดก็ให้ออกวิ่ง ในขณะที่วิ่งแข่ง คู่วิ่งของแต่ละฝ่ายต้องพยายามกันคู่วิ่งของอีกฝ่ายหนึ่งไม่ให้ถึงเส้นชัยหรือให้ถึงเส้นชัยช้า และพยายามช่วยคู่วิ่งของฝ่ายตนเข้าเส้นชัยให้ครบทุกคู่วิ่ง ฝ่ายใดมีคู่วิ่งเข้าเส้นชัยได้หมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ

กติกาการเล่นวิ่งสามขา

1. แต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนคู่วิ่งเท่ากัน ถ้ามีคนของแต่ละฝ่ายเหลือก็ให้เป็นกรรมการตัดสิน
2. แต่ละฝ่ายผูกขาของแต่ละคู่วิ่งให้เป็นสามขา แล้วมาตั้งต้นที่เส้นตั้งต้นทั้งสองฝ่าย พอได้ยินสัญญาณนกหวีดให้ออกวิ่งแข่ง
3. แต่ละฝ่าย พยายามกันคู่วิ่งของอีกฝ่ายหนึ่งอย่าให้ถึงเส้นชัยก่อน และพยายามช่วยคู่วิ่งของฝ่ายตน
4. คู่วิ่งของฝ่ายใด วิ่งถึงเส้นชัยได้หมดก่อน ฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายชนะ

แผนที่ 2 ใช้เกม "ปลาหมอคกกระทะ" ประกอบการสอน

เกม "ปลาหมอคกกระทะ"

วิธีการเล่น "ปลาหมอคกกระทะ"

แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่ายเท่า ๆ กัน จับไม้สั้นไม้ยาวว่าฝ่ายใดจะเป็นปลาหม่อ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นกระทะ ฝ่ายเป็นปลาหม่อต้องกระโดดเข้ากระทะ ฝ่ายเป็นกระทะต้องนั่งจับมือเป็นวงกลม ปลาหม่อต้องกระโดดเข้าในกระทะ ถ้ากระโดดเข้าไปได้ พวกของคนมีสิทธิ์ได้เข้าหมกทุกคน ขณะที่คนหนึ่งกระโดด คนอื่นต้องพยายามช่วยเพื่อนให้เข้าในกระทะ เมื่อเข้าในกระทะได้ ก็ต้องพยายามกระโดดออก ฝ่ายเป็นกระทะ ต้องคอยวัดมือขึ้นไม่ให้ปลาหม่อกระโดดเข้าหรือออกได้ ฝ่ายปลาหม่อต้องช่วยกันหลอกล่อ ถ้าขณะที่กระโดดฝ่ายกระทะวัดมือขึ้นถูกตัวปลาหม่อถือว่าตาย ต้อง เปลี่ยนข้างกันโดยฝ่ายปลาหม่อมาเป็นกระทะ ฝ่ายกระทะเป็นปลาหม่อแทน

กติกาการเล่นปลาหมอคกกระทะ

1. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องมีจำนวนเท่า ๆ กัน
2. ฝ่ายเป็นกระทะต้องนั่งจับมือกันเป็นวงกลม สมมติเป็นกระทะฝ่ายปลาหม่อต้องกระโดดเข้า-ออกจากกระทะ ฝ่ายกระทะต้องคอยวัดมือขึ้น กันไม่ให้ปลาหม่อกระโดดเข้าหรือออกได้
3. ถ้าฝ่ายกระทะ วัดมือขึ้นถูกตัวปลาหม่อในขณะที่กระโดดเข้าหรือออกจากกระทะได้ถือว่าตาย ต้อง เปลี่ยนข้างกันโดยฝ่ายปลาหม่อมาเป็นกระทะ ฝ่ายกระทะมาเป็นฝ่ายปลาหม่อแทน
4. ถ้าฝ่ายปลาหม่อกระโดดเข้าได้หนึ่งคน ก็ถือว่าพวกของคนมีสิทธิ์ได้เข้าไปหมกทุกคนหรือการกระโดดออกจากกระทะเหมือนกัน

แผนที่ 3 . ใช้เกม "ปิดตาต่อทาง" ประกอบการสอน

เกม "ปิดตาต่อทาง"

วิธีการเล่นปิดตาต่อทาง

แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่ายเท่า ๆ กัน แล้วให้แต่ละฝ่าย เลือกตัวแทนออกมา เพื่อมาปิดตาโดยใช้ผ้าปิดตาทั้งสองฝ่าย แต่ละฝ่ายอยู่ห่างจากรูปภาพสัตว์ในระยะเท่า ๆ กัน ทั้งสองฝ่าย ให้คนปิดตามุน 3 รอบ แล้วเดินออกไปเขียนต่อทางให้ถูก แต่ละฝ่ายต้องส่งเสียงบอกเพื่อนที่ปิดตาให้เขียนต่อทาง โดยพยายามบอกให้ดีที่สุด พอเขียนต่อทางเสร็จทั้งสองฝ่าย ก็เปิดตาดูว่าของฝ่ายใดเป็นฝ่ายชนะ ฝ่ายชนะสามารถส่งลงโทษฝ่ายแพ้ได้เช่น เดินท่าทำเบ็ด ฯลฯ แล้วเริ่มเล่นใหม่

กติกาการเล่นปิดตาต่อทาง

1. ให้แต่ละฝ่าย เลือกตัวแทนออกมาปิดตาต่อทางโดยใช้ผ้า แล้วให้อีกฝ่ายหนึ่ง ตรวจดูว่ามองเห็นหรือไม่
2. ผู้แทนที่ปิดตาของแต่ละฝ่ายต้องมุน 3 รอบก่อนเดินไปเขียนต่อทาง แต่ละฝ่ายต้องพยายามช่วยส่งเสียงบอกเพื่อนที่ปิดตาให้เขียนต่อทางให้ถูก
3. แต่ละฝ่ายที่ออกมาเขียนต่อทางต้องเขียนต่อทางให้เสร็จก่อนแล้วค่อยเปิดตาได้
4. ฝ่ายชนะสามารถส่งลงโทษฝ่ายแพ้ได้ แล้วเริ่มเล่นใหม่

ศูนย์วิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความสามัคคี โดยใช้เกมประกอบแผนที่ 1.2.3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้
2. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความสามัคคีในการเล่นเก็ได้
3. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความสามัคคีได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความสามัคคี คือ ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ร่วมมือกันกระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี โดยรักในหมู่คณะ ช่วยเหลือเกื้อกูลในทางที่ดีต่อหมู่คณะ คนที่มีความสามัคคีนั้นย่อมเป็นที่ยอมรับของคนอื่นในหมู่คณะ

เนื้อหา

ความสามัคคี คือ ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มีความรักหมู่คณะ ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ร่วมมือกันกระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม

คนที่มีความสามัคคี ย่อมมีความรักหมู่คณะ ช่วยเหลือและร่วมมือกันกระทำงานให้สำเร็จด้วยดี ซึ่งจะเป็นผลทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับในหมู่คณะและเป็นผลดีต่อหมู่คณะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้เกม "ชักคะเย่อ" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น นทหวิด
ตามจังหวะนทหวิด.
2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "ชักคะเย่อ" และสาธิตให้
ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย
4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "ชักคะเย่อ" 1 ครั้ง เกมชักคะเย่อ
เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีก 1 ครั้ง
5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลองเล่น
เกมชักคะเย่อเพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรม
อย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความสามัคคีใน
การเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร
6. ให้นักเรียนเล่นเกม "ชักคะเย่อ" และครูคอย เกมชักคะเย่อ
สังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ฝ่ายใดดึงฝ่ายหนึ่งให้มาอยู่แดนของตน และทำไมจึงเป็น
เช่นนั้น
8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดง
ความสามัคคีในขณะที่เล่นตามกติกาที่ตกลงกัน
9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
ผู้มีความสามัคคี

กิจกรรมและประสบการณ์**สื่อการสอน****แผนที่ 2** ไข่เกม "ขายแตงโม" ประกอบการสอน**ขั้นนำ**

1. ครูฝึกกระเบียดแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น นกหวีด
 เกมตามจังหวะนกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "ขายแตงโม" และสาธิต
 ให้อุโดยเรียกนักเรียนออกมาช่วยสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "ขายแตงโม" 1 ครั้ง เกมขายแตงโม
 เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีก 1 ครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
 เล่นเกมขายแตงโม เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรม
 อย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความสามัคคีในการ
 เล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่นเกม "ขายแตงโม" และครูคอย เกมขายแตงโม
 สังเกตขณะเล่นว่า ปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปผลที่ได้จากการเล่นเป็นอย่างไร
 ผู้ซื้อสามารถดึงแตงโมได้กี่ใบ และผู้ขายแตงโมขายได้กี่ใบ ทำไมจึงเป็น
 เช่นนั้น

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
 สามัคคีในขณะที่เล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
 ผู้มีความสามัคคี

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้เกม "คีจ๊ับ" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น นทหวิด
 ความจังหวะนทหวิด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "คีจ๊ับ" และสาธิตให้ดูโดย
 เรียกนักเรียนออกมาสาธิตด้วย

4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "คีจ๊ับ" 1 ครั้ง เมื่อเห็นว่า เกมคีจ๊ับ
 เล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีก 1 ครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
 เล่นเกมคีจ๊ับ เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดงพฤติกรรม
 อย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความสามัคคีในการ
 เล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่นเกม "คีจ๊ับ" ครูคอยสังเกตขณะเล่น เกมคีจ๊ับ
 ว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป


7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
 อย่างไร ฝ่ายใดที่ถูกจับตัวมากกว่าและฝ่ายใดช่วยเพื่อนได้มากกว่า

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
 สามัคคีในขณะที่เล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็นผู้
 มีความสามัคคี

ประเมินผล

1. ศึกษานักเรียนเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้หรือไม่ จากการสังเกตการเล่น
ของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4 และ 6
2. วัดความสามารถในการบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความสามัคคีในการ
เล่นเกม จากคำตอบและการสังเกตในกิจกรรมข้อที่ 5, 6, 7 และ 8
3. วัดความสามารถในการบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีควมสามัคคีในการ
เล่นจากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 9



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 ใช้เกม "ชักคะเย่อ" ประกอบการสอน

"ชักคะเย่อ"

วิธีการเล่น "ชักคะเย่อ"

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน แต่ละฝ่าย อยู่ในแต่ละข้างของเส้นแบ่งแดน นำเชือกมาวางที่เส้นแบ่งแดน โดยวางเชือกให้กึ่งกลางตรงเส้นแบ่งแดนพอดี (ทำเครื่องหมายไว้ที่จุดกึ่งกลางเชือก) ให้แต่ละฝ่ายส่งตัวแทนออกมาจับไม้สั้นไม้ยาวว่าฝ่ายของตนจะอยู่แดนข้างไหน ผู้เล่นของแต่ละฝ่ายจะไปยืนจับเชือกในแดนข้างที่ตนเลือก ทั้งสองฝ่ายกระดะยะให้พอดี เมื่อเวลาถึง เชือกขณะเล่นจะไม่ได้ชนกัน ผู้ตัดสินจะไปยืนตรงเส้นแบ่งแดนให้สัญญาณแข่งขัน เมื่อให้สัญญาณแล้วทั้งสองฝ่ายจะลงมือดึง เชือกพยายามดึงให้จุดกึ่งกลางของเชือกมาอยู่ในแดนของฝ่ายตน จะเป็นฝ่ายชนะ แต่ละฝ่ายจะมีผู้ให้สัญญาณในการดึงเชือกเพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียงกัน และเพื่อฝ่ายตนจะได้ดึง เชือกได้มากกว่าฝ่ายตรงข้าม

กติกาการเล่นเกมชักคะเย่อ

1. แต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนผู้เล่นเท่า ๆ กัน
2. แต่ละฝ่ายต้องพยายามดึงจุดกึ่งกลางของเชือกให้เข้ามาอยู่ในแดนของฝ่ายตน เพื่อจะเป็นฝ่ายชนะ
3. แต่ละฝ่ายต้องฟังสัญญาณการแข่งขันจากกรรมการตัดสิน
4. แต่ละฝ่ายต้องดึงเชือกให้สูงระดับเอว เพื่อไม่ให้ชนกันในเวลาเล่น

แผนที่ 2 ใช้เกม "ขายแดงไม" ประกอบการสอน

ขายแดงไม

วิธีการเล่นขายแดงไม

เลือกผู้เล่น 2 คน ให้เป็นคนซื้อและคนขาย คนอื่นที่เหลือเป็นแดงไม คนขายต้องนั่งยัดเสาไว้ แล้วให้คนที่เป็นแดงไมนั่งยัดเสาไว้ให้แน่นต่อ ๆ กันเป็นแถว ผู้ขายร้องถามว่า "จะซื้อแดงไมไบไหน" ผู้ซื้อจะเอานิ้วคิศิระหะเหมือนคิศิแดงไมจริง ๆ แล้วบอกว่าต้องการไบไหน คนขายบอกว่า "ให้หยิบเอาเอง" คนซื้อจะพยายามดึงแดงไมลูกนั้นให้ออกมา แดงไมจะยัดกันแน่นไม่ยอมปล่อย ถ้าแย่งได้แดงไมคนนั้นจะต้องเป็นของผู้ซื้อ ระหว่างเล่นจะมีการโต้ตอบกัน

| | |
|---------|---------------------------------|
| ผู้ซื้อ | แดงไมลูกอะไร |
| ผู้ขาย | 5 บาท |
| ผู้ซื้อ | เลือกได้ไหม |
| ผู้ขาย | ได้ คิคก็ได้ เจาะก็ได้ ชิมก็ได้ |
| ผู้ซื้อ | (จะเอามือคิศิระหะแดงไม) |

กติกาการเล่นเกมขายแดงไม

1. คนซื้อต้องพยายามออกแรงดึง แดงไมให้หลุดออกจากแถวถือว่าซื้อแดงไมไบนั้นได้
2. ถ้าคนซื้อต้องการแดงไมที่อยู่ในแถวต้องดึงแดงไมไบที่อยู่ท้ายแถวก่อนทีละไบจนถึงไบที่ต้องการ
3. คนที่เป็นแดงไมต้องพยายามยัดกันให้แน่น เมื่อเวลาผู้ซื้อมาซื้อแดงไม
4. ถ้าดึงแดงไมได้ต้องเป็นของผู้ซื้อ

แผนที่ 3 ใช้เกม "ตีจับ" ประกอบการสอน

"ตีจับ"

วิธีการเล่นตีจับ

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน มีเส้นแบ่งแดนของแต่ละฝ่าย ให้ตัวแทนของแต่ละฝ่ายออกมาจับไม้สั้นไม้ยาวว่าฝ่ายใดจะเริ่มตีก่อน ส่งตัวแทนเข้าไปตีในแดนของฝ่ายตรงข้าม คนตีจะต้องร้อง "ตี" หรือ "ตี้ม" พยายามแตะฝ่ายตรงข้ามให้ได้มากที่สุด และฝ่ายตรงข้ามต้องคอยจับตัวคนตีไว้ไม่ให้กลับเข้าแดนได้ ถ้าตัวคนตีกลับแดนตนเองได้ คนที่ถูกคนตีแตะไว้ต้องไปเป็นเชลย เมื่อฝ่ายของตนเป็นเชลยคนตีของฝ่ายตนต้องพยายามไปช่วยพวกของตนให้กลับมาโดยไปแตะตัวพวกตนที่เป็นเชลยให้ได้ ถ้าแตะได้พวกของตนจะกลับแดนของตนได้ เล่นไปเช่นนี้จนกว่าฝ่ายใดจะหมดตัวผู้เล่นก่อน แล้วเริ่มเล่นใหม่

กติกาการเล่นเกมตีจับ

1. แต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนผู้เล่นเท่า ๆ กัน
2. ให้แต่ละฝ่ายผลัดกันตีเข้าไปในแดนของฝ่ายตรงข้าม
3. คนที่จะต้องออกเสียง "ตี" หรือ "ตี้ม" เข้าไปในแดนฝ่ายตรงข้ามจนกว่าจะหมดเสียง ต้องรีบกลับแดนของตน ถ้ายังอยู่ในแดนของฝ่ายตรงข้ามโดยถูกจับตัวไว้ ต้องเป็นเชลยของฝ่ายตรงข้าม
4. ถ้าคนตีไปตีแล้วสามารถกลับมาแดนของตน โดยไปแตะตัวฝ่ายตนที่เป็นเชลยได้แล้ว ให้กลับฝ่ายตน และฝ่ายตรงข้ามที่ถูกแตะตัวหรือแตะตัวคนตีต้องมาเป็นเชลยของฝ่ายคนตี
5. ฝ่ายชนะคือฝ่ายที่สามารถเอาฝ่ายตรงข้ามเป็นเชลยได้ทั้งหมด

แผนการสอนจริยธรรม เรื่องความเมตตา กรุณา โดยใช้เกมประกอบในแผนที่ 1.2.3

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้
2. นักเรียนสามารถบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความเมตตา กรุณาในการเล่น
เกมได้
3. นักเรียนสามารถบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความเมตตา กรุณาได้

มโนทัศน์และเนื้อหา

มโนทัศน์

ความเมตตา กรุณา คือ ความรัก ความปรารถนาดีที่จะให้ผู้อื่นเป็นสุข และพ้นทุกข์
ถ้าทุกคนมีความเมตตา กรุณาต่อกันแล้วก็จะอยู่อย่างมีความสุข คนที่มีความเมตตา กรุณานั้น
ย่อมเป็นที่รักและนับถือของผู้อื่น

เนื้อหา

ความเมตตา กรุณา คือ ความรัก ความสงสาร และความปรารถนาดีที่มีต่อผู้อื่น
เพื่อให้ผู้อื่นเป็นสุขและพ้นทุกข์ด้วยไมตรีจิต ปราศจากการหวังผลตอบแทนและการเบียดเบียน
ผู้อื่น โดยแสดงออกได้หลายอย่าง เช่น ช่วยปลอบน้อมที่ร้องไห้ ช่วยเหลือให้อาหารที่นก
กำลังหิว ฯลฯ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 1 ใช้เกม "อ้ายเข้อ้ายโขง" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น
เกมตามจังหวะนกหวีด

นกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "อ้ายเข้อ้ายโขง" และ
สาธิตให้ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้ทดลองเล่น "อ้ายเข้อ้ายโขง" 1 ครั้ง เมื่อ
เห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีกครั้ง

เกมอ้ายเข้-
อ้ายโขง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
เล่นอ้ายเข้อ้ายโขง เพื่อทราบว่านักเรียนที่เินปฏิบัติตามกติกาแสดง
พฤติกรรมอย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความ
เมตตากรุณาในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "อ้ายเข้อ้ายโขง" อีกครั้ง และ
คอยสังเกตขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

เกมอ้ายเข้-
อ้ายโขงขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ใครที่ถูกจับตัวได้ เพราะเหตุใด ทำไมอ้ายเข้จึงจับตัวได้
และทำไมคนอื่นจึงไม่ถูกจับ

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
เมตตากรุณาขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
ผู้มีความเมตตากรุณา

กิจกรรมและประสมการณสื่อการสอนแผนที่ 2 ใช้เกม "เสือไล่หมู" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกระเบียบแถวและฝึกกายบริหารก่อนที่จะเล่น นกหวีด
เกมตามจังหวะนกหวีด

2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)

3. อธิบายถึงวิธีการเล่น "เสือไล่หมู" และสาธิตให้
ดูโดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย

4. ให้ทดลองเล่น "เสือไล่หมู" 1 ครั้ง เมื่อเห็นว่า เกมเสือไล่หมู
เล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีกครั้ง

5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง
เล่น "เสือไล่หมู" เพื่อทราบว่านักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกา แสดง
พฤติกรรมอย่างไร และครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความ
เมตตากรุณาในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร

6. ให้นักเรียนเล่น "เสือไล่หมู" อีกครั้งและคอย เกมเสือไล่หมู
สังเกตขณะเล่นว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากการเล่นเป็น
อย่างไร ทำไมเสือจึงจับหมูไม่ได้ หรือทำไมเสือจึงจับหมูได้

8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
เมตตากรุณาในขณะที่ เล่นตามกติกาที่ตกลงกัน

9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้ เป็น
ผู้มีความเมตตากรุณา

กิจกรรมและประสบการณ์สื่อการสอนแผนที่ 3 ใช้เกม "โพลิศัจขโมย" ประกอบการสอนขั้นนำ

1. ครูฝึกกระเบียดแถวและฝึกการบริหารก่อนที่จะ
เล่นเกม ความจังหวะนกหวีด นกหวีด
2. ครูให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมโดยจับมือกัน

ขั้นสอน (สาธิตการเล่น)


3. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่น "โพลิศัจขโมย" และ
สาธิตให้ดู โดยเรียกนักเรียนออกมาร่วมสาธิตด้วย
4. ให้นักเรียนทดลองเล่น "โพลิศัจขโมย" 1 ครั้ง เกมโพลิศัจขโมย
เมื่อเห็นว่าเล่นได้ถูกต้องแล้วจึงให้เล่นอีกครั้ง ห้าผูกข้อมือ
5. สนทนากับนักเรียนถึงปัญหาที่เกิดจากการทดลอง หมวกกระดาษ
เล่นเกมโพลิศัจขโมย เพื่อทราบว่า นักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามกติกาแสดง
พฤติกรรมอย่างไรและครูอธิบายให้เข้าใจอีกครั้งว่านักเรียนที่มีความ
เมตตากรุณาในการเล่นควรปฏิบัติตัวอย่างไร
6. ให้นักเรียนเล่นเกม "โพลิศัจขโมย" ครูคอยดู เกมโพลิศัจขโมย
ว่าการเล่นเกมว่าปฏิบัติตัวได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นสรุป

7. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าผลที่ได้จากเล่นเกม
นั้นเป็นอย่างไร ทำไมฝ่ายชนะจึงชนะ ฝ่ายแพ้จึงแพ้
8. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงความ
เมตตากรุณาขณะเล่นตามกติกาที่ตกลงกัน
9. ให้นักเรียนบอกถึงการปฏิบัติตัวในการเล่นให้เป็น
ผู้มีความเมตตากรุณา

ประเมินผล

1. ศึกษานักเรียนเล่นตามกติกาที่กลุ่มตกลงกันได้หรือไม่ จากการสังเกตการเล่น
ของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 4 และ 6
2. วัดความสามารถในการบอกถึงการกระทำที่แสดงถึงความสามัคคีในการ
เล่นเกม จากคำตอบและการสังเกตในกิจกรรมข้อที่ 5, 6, 7 และ 8
3. วัดความสามารถในการบอกถึงการปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีความสามัคคีในการ
เล่นจากการตอบของนักเรียนในกิจกรรมข้อที่ 9



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนที่ 1 ใช้เกม อ้ายเข้ อ้ายโขง ประกอบการสอน

วิธีการเล่นเกมอ้ายเข้ อ้ายโขง

จับไม้สั้นไม้ยาวว่าใครจะเป็นอ้ายเข้ อ้ายโขง สมมติเป็นแม่น้ำ มี 2 ฟัง โดยขีดเส้น
ทำเป็นเครื่องหมายแบ่งเขตแม่น้ำและฟังทั้ง 2 ฟัง คนอื่นอยู่บนฝั่ง อ้ายเข้ อยู่กลางแม่น้ำ คอย
พูดว่า "น้ำขึ้น" หรือ "น้ำลง" ถ้าพูด "น้ำลง" ก็อยู่บนบก ถ้าพูดว่า "น้ำขึ้น" ทุกคนต้องว่ายน้ำ
ข้ามไปอยู่อีกฝั่งหนึ่ง อ้ายเข้ คอยจับคนที่กำลังว่ายน้ำให้ได้ ถ้าอ้ายเข้ จับใครได้ คนนั้นต้องเป็น
อ้ายเข้ แทน ระหว่างที่ว่ายน้ำข้ามฝั่งคนอื่นจะต้องพยายามช่วยเหลือเพื่อนที่กำลังจะถูกอ้ายเข้ จับ
โดยหลอกล่อให้อ้ายเข้ สับสน ไล่จับคนว่ายน้ำไม่ถูกว่าจะจับใครดี และคนที่อยู่บนฝั่งจะพยายาม
ทำท่าหลอกล่ออ้ายเข้ ที่ไล่จับให้สับสนด้วย

บทร้องประกอบการเล่น

อ้ายเข้ อ้ายโขง อยู่ในโรงแม้ลึก อ้ายเข้ พันหัก กัดคนไม่เข้า (จากหนังสือ การ
ละเล่นของเด็กภาคกลาง ของ พระอม โปษะกฤษณะ)

กติกาการเล่นอ้ายเข้ อ้ายโขง

1. อ้ายเข้ ต้องอยู่ในน้ำ คนอื่น ๆ อยู่บนบก
2. อ้ายเข้ พูดคำว่า "น้ำขึ้น" หรือ "น้ำลง" ถ้าพูดว่า "น้ำลง" อ้ายเข้ ขึ้นฝั่งไม่ได้
คนอื่นสามารถอยู่บนฝั่งและหลอกล่ออ้ายเข้ ให้เอื้อมมือจับคน ถ้าพูดว่า "น้ำขึ้น" อ้ายเข้ สามารถ
ขึ้นฝั่งได้ คนอื่น ๆ ต้องว่ายน้ำหนีไปฝั่งตรงกันข้าม เพื่อไม่ให้อ้ายเข้ จับตัว
3. อ้ายเข้ ต้องพยายามไล่จับคนที่ว่ายน้ำให้ได้ เมื่อพูดว่า "น้ำขึ้น" หรือพยายาม
เอื้อมมือจับคนที่อยู่บนบก เมื่อพูดว่า "น้ำลง" จับคนไหน คนนั้นต้องเป็นอ้ายเข้ แทน
4. คนอื่นที่กำลังว่ายน้ำขึ้นฝั่งและคนที่อยู่บนฝั่งเห็นเพื่อนที่กำลังจะถูกอ้ายเข้ จับได้
ต้องพยายามหลอกล่ออ้ายเข้ เพื่อให้อ้ายเข้ สับสน เพื่อนจะได้ขึ้นมาบนฝั่งก่อนที่จะถูกอ้ายเข้ จับ

แผนที่ 2 ใช้เกมเสือไล่หนู ประกอบการสอน

วิธีการเล่นเกมเสือไล่หนู

ครูให้นักเรียนจับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อหาว่าใครจะเป็นเสือและหนูก่อน ซึ่งอาจมีหนูมากกว่า 1 ตัวก็ได้ แต่ต้องมีเสือเพียง 1 ตัว ส่วนคนอื่น ๆ ล้อมวง จับมือกันเป็นคอก เสืออยู่นอกวง (คอก) หนูอยู่ในวง (คอก) คอกต้องร้องเพลงแล้วเดินหมุนไปด้วย พอร้องเพลงจบ เสือจะวิ่งเข้าคอก เพื่อไปจับหนู ผู้เป็นคอกต้องพยายามกันไม้ให้เสือเข้า ถ้าเสือนัดต้องนั่งลงเป็นการปิดคอก ถ้าเสือนัดเข้ามาในคอกมาไล่หนู ก็ต้องช่วยให้หนูลอดคอกไปนอกคอกโดยกันเสือไว้ เสือและหนูจะไล่จับกัน คอกต้องคอยปิดเปิดให้ดี ถ้าเสือจับหนูกินได้ หนูต้องเปลี่ยนไปเป็นเสือแทน

บทร้องประกอบ

เสือจับหนูน้อย หนูน้อยกินรำ เดือนมืดเดือนค่ำ ไล่หนูเข้าคอก แค่คอกแค่วา
 อิกามันเห็น อิกามันร้อง ถือไม้คคคคอง เด็กเด็กมาเล่น มะเขือยาวลอยมา
 เอาควายไปสน ที่ต้นไม้ใหญ่ เสือร้ายมากินหนูเร็ว

(จากหนังสือ การละเล่นของเด็กภาคกลาง ของ พระออบ โปษะภฤชณะ)

กติกาการเล่น "เสือไล่หนู"

1. ฝ่ายที่เป็นเสือต้องไล่จับหนูให้ได้ หนูต้องพยายามหนีเสือให้พ้น และคอกจะพยายามช่วยหนูโดยกันเสือไม่ให้ไล่หนูทัน
2. ฝ่ายคอกกันเสือ โดยจับมือกันให้แน่น ถ้าเสือนัดจะเข้าคอก หนีเข้า คอกต้องจับมือแล้วนั่งลง และเปิดทางให้หนูได้หนีไปโดยง่าย
3. เมื่อ เสือจับหนูได้ก็ต้องผลัดเปลี่ยนให้หนูเป็นเสือแทน แล้วเริ่มต้น เล่นกันใหม่

แผนที่ ๑ ใช้เกมโปลิศัจขโมย ประกอบการสอน

วิธีการเล่นเกมโปลิศัจขโมย

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย เท่า ๆ กัน แต่ละฝ่ายส่งผู้แทนเข้ายืนยี่กัน ฝ่ายชนะได้เป็นตำรวจ มีหมวกกระดาษสวมศีรษะ ฝ่ายแพ้เป็นขโมยมีผ้าผูกข้อมือ ฝ่ายตำรวจวิ่งไล่จับขโมย เมื่อจับขโมยคนใดได้จะนำมากักตัวบริเวณหนึ่ง สมมติเป็นคุก ตำรวจยืนเฝ้าคุก 1 คน ขโมยต้องพยายามหาทางช่วยเหลือเพื่อนออกจากคุก โดยวิ่งมาแตะเพื่อนที่อยู่ในคุกและต้องไม่ให้ตัวเองถูกแตะตัวก่อน ถ้าถูกแตะตัวขโมยที่มาช่วยเพื่อน ก็ต้องเป็นนักโทษในคุกอีกคนหนึ่ง การเล่นเกมจบเมื่อตำรวจจับขโมยได้ทุกคนในรอบต่อไป ผู้เล่นเปลี่ยนข้าง โดยตำรวจมาเป็นขโมยและขโมยมาเป็นตำรวจ

กติกาการเล่นเกมโปลิศัจขโมย

1. ฝ่ายตำรวจต้องพยายามวิ่งไล่จับขโมยหรือแตะตัวขโมยให้ได้แล้วนำมาใส่คุก
2. ฝ่ายขโมยต้องพยายามช่วยเหลือเพื่อนให้ออกจากคุก โดยวิ่งมาแตะตัวเพื่อน
ในคุก
3. ถ้าขโมยถูกตำรวจแตะถูกตัวถือว่าโดนจับได้ ต้องมาอยู่ในคุกที่กำหนดไว้ และต้องรองจนกว่าเพื่อนจะมาช่วยให้ออกจากคุก
4. เมื่อเล่นจบก็ต้องเปลี่ยนข้างกัน ฝ่ายขโมย มาเป็นฝ่ายตำรวจ และฝ่ายตำรวจ มาเป็นฝ่ายขโมย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ค.

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม

คำชี้แจง

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมนี้ เป็นการวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาล ที่เกี่ยวกับจริยธรรม ในเรื่องความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี และความเมตตากรุณา ซึ่งประกอบด้วยรูปภาพการ์ตูน 3 ภาพในแต่ละข้อคือ ภาพปลา ภาพปู และภาพกุ้ง แบบวัดนี้มีข้อสอบ 6 ข้อ ใช้เวลาการสอบประมาณ 5 นาที

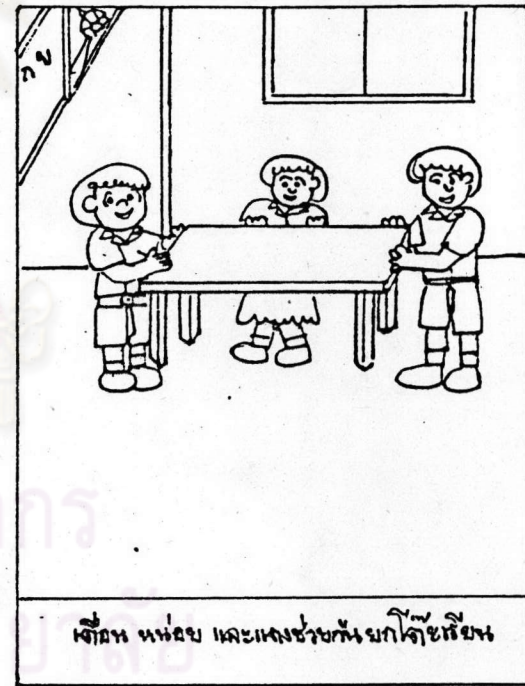
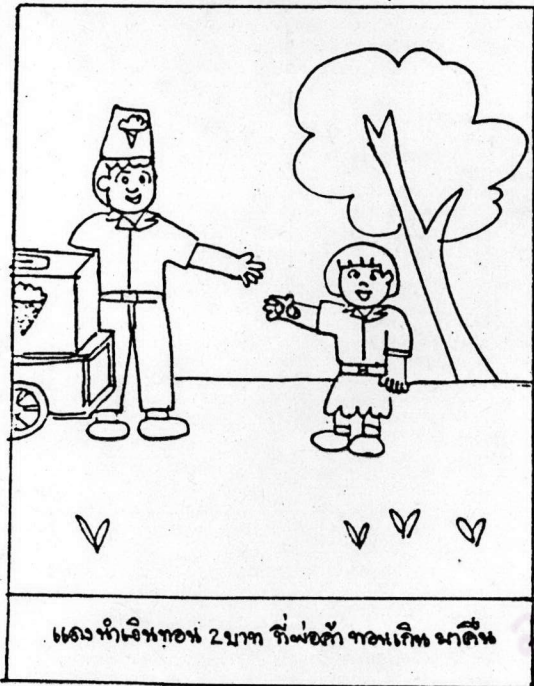
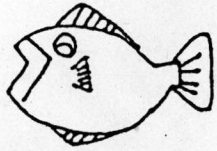
วิธีการใช้

1. แจกแบบวัดให้นักเรียนคนละ 1 ชุด ซึ่งครูได้เขียนชื่อ นามสกุล โรงเรียน ให้บนหัวกระดาษข้อสอบของนักเรียนทุกคน
2. อธิบายวิธีการตอบให้นักเรียนเข้าใจ โดยให้นักเรียนดูรูปภาพการ์ตูนทั้ง 3 ภาพ แล้วครูอ่านหัวข้อเรื่อง และข้อความใต้รูปภาพการ์ตูนทีละภาพ ให้นักเรียนฟังและดูภาพตามจนครบทั้ง 3 ภาพ
3. ให้นักเรียนเลือกรูปภาพการ์ตูนที่มีการกระทำที่แสดงถึงจริยธรรมตรงกับหัวข้อเรื่อง
4. เมื่อนักเรียนเลือกภาพการ์ตูนที่ถูกต้องที่สุดได้แล้ว ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย X ลงบนภาพ  หรือ  ที่อยู่เหนือบนรูปภาพการ์ตูนที่นักเรียนเลือก
5. ดำเนินการทดสอบต่อไป โดยที่ครูอ่านแบบวัดให้นักเรียนฟังทีละข้อ นักเรียนดูภาพ และใช้วิธีการตอบแบบเดียวกันนี้ต่อไปจนหมดข้อทดสอบ
6. เมื่อนักเรียนทำเสร็จทั้ง 6 ข้อแล้ว ให้ครูเก็บแบบวัดคืนทั้งหมด

ศูนย์วิจัยและพัฒนา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย


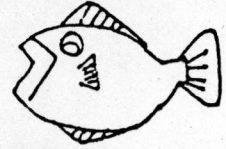
ความซื่อสัตย์ (ฉบับที่ 1)

ข้อ 1



ความซื่อสัตย์

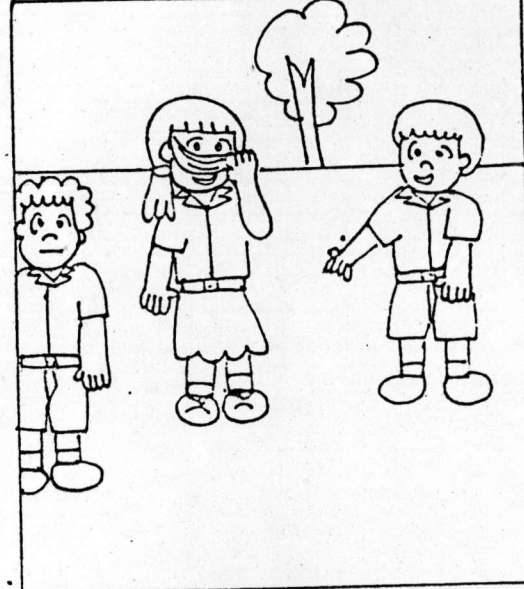
ข้อ 2



ถ้าบิให้แม่เจ้าสุนัข เพราะกลัวสุนัข



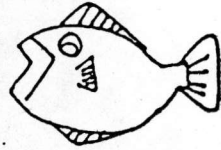
เพื่อนทั้ง 3 คนพากันเล่นโดยไม่สนใจ ตามตึก



หากเพื่อนทั้ง 3 คนเพื่อนหน้า แขน มือผ้าปิดตา

ความซื่อสัตย์

ข้อ 3



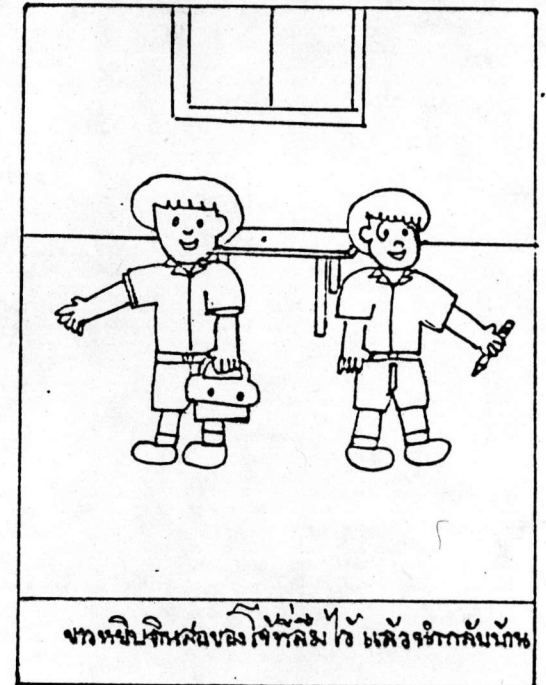
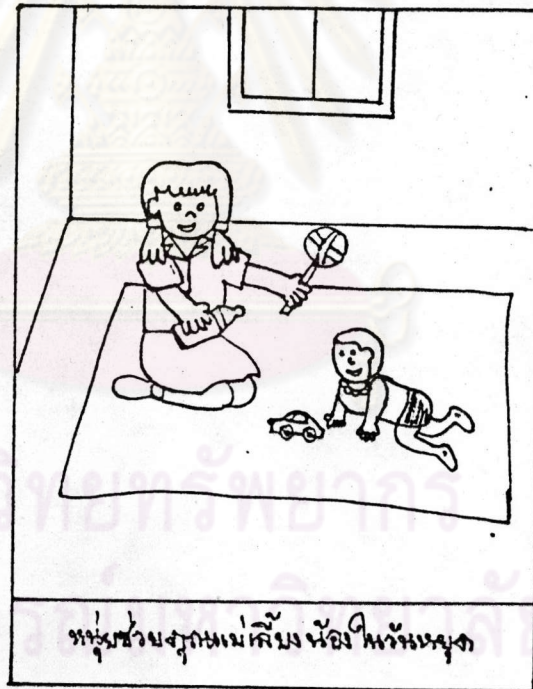
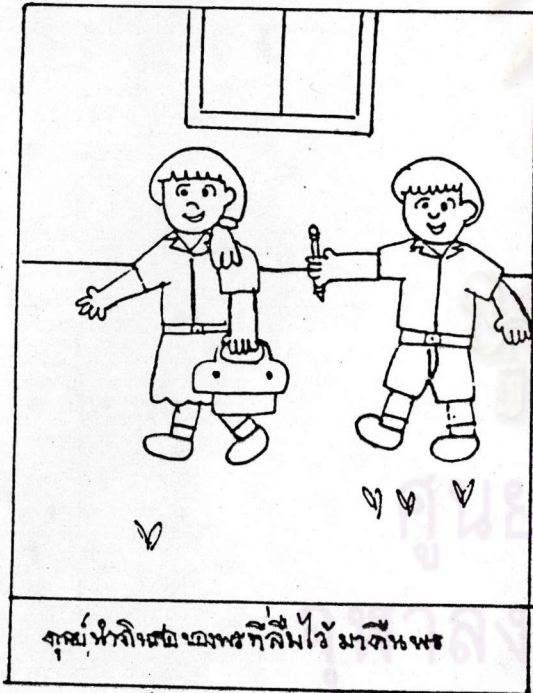
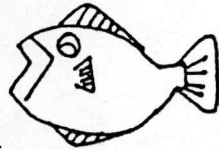
นางสาวสุกษาที่พอ เจริญ มาดีนางมลิษฐา

หญิงแม่ขอม 2 ยี่งให้พร 1 ยี่ง

สุกษาไม่ยอมคืนของนาง พื่อว่า เจริญนางมลิษฐา

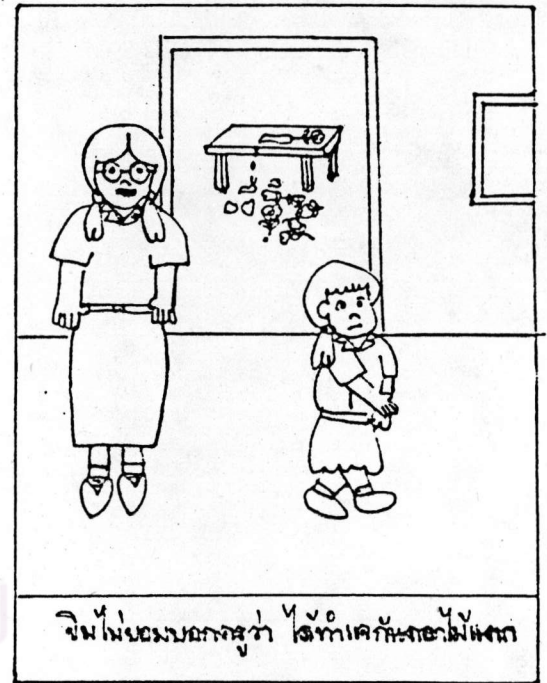
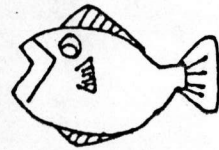
ความซื่อสัตย์

ข้อ 4



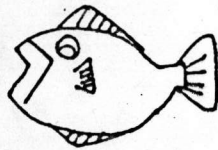
ความซื่อสัตย์

ข้อ 5



ความซื่อสัตย์

ข้อ 6



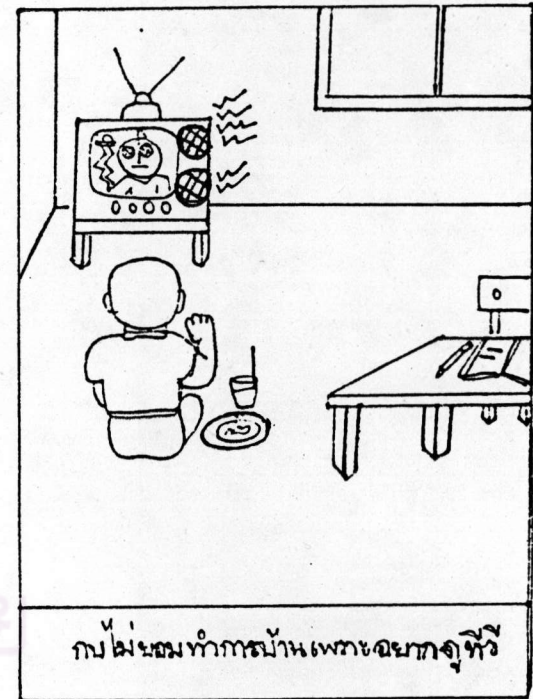
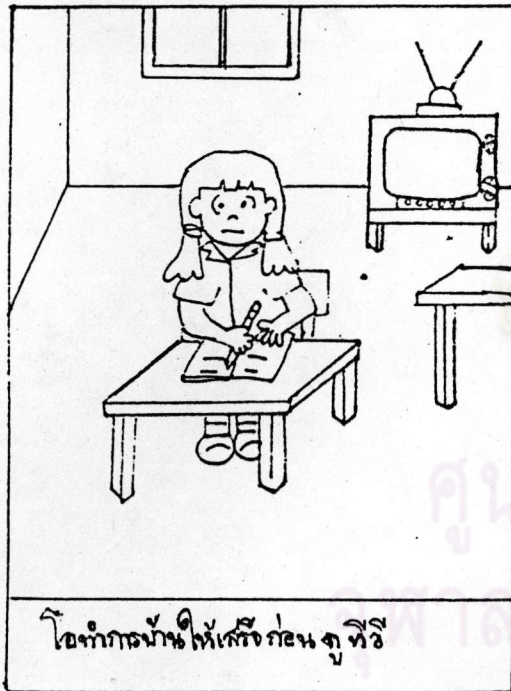
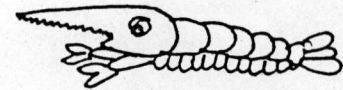
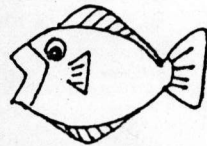
งักักักักักให้ แล้วงักักักักักักักักักักัก

งักักักักักักให้ แต่บอกรู้ว่า หกหกหกหกหก

บอกรู้ว่า หกหกหกหกหก

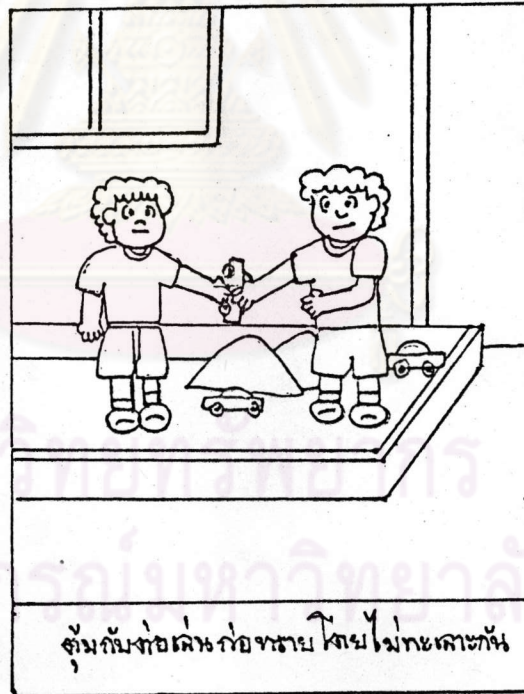
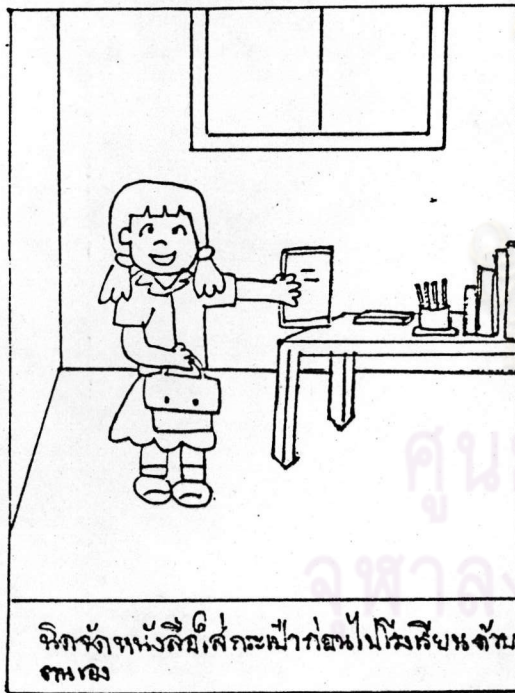
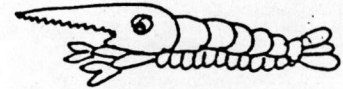
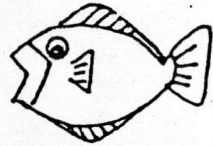
ความรับผิดชอบ (ฉบับที่ 1)

ข้อ 1



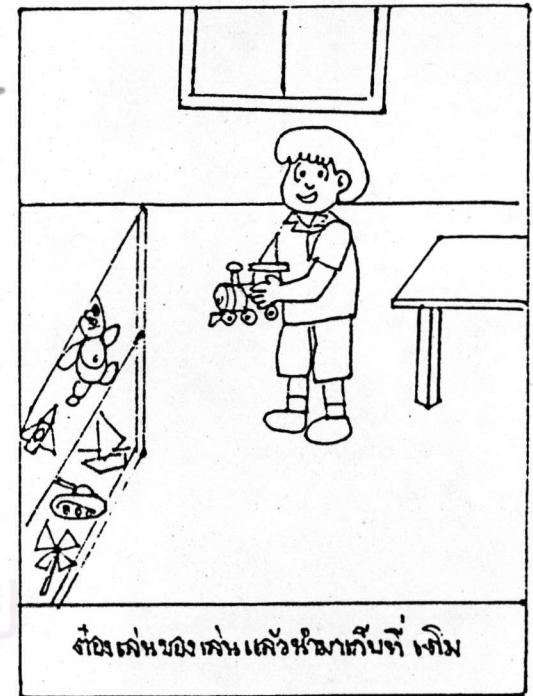
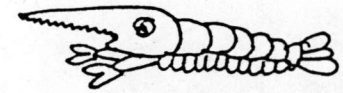
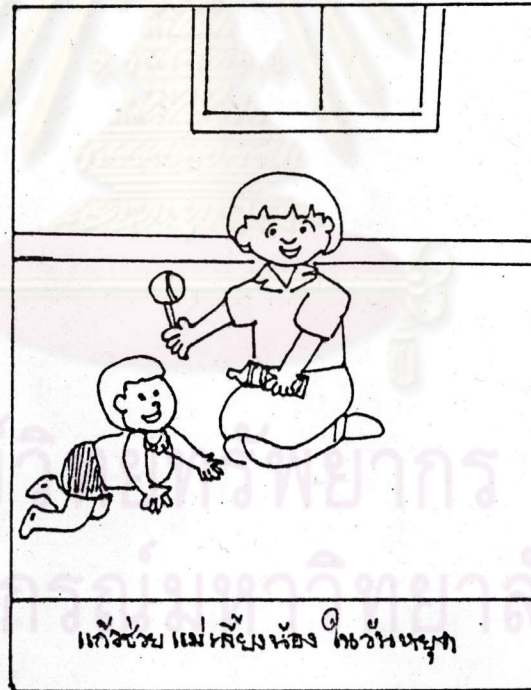
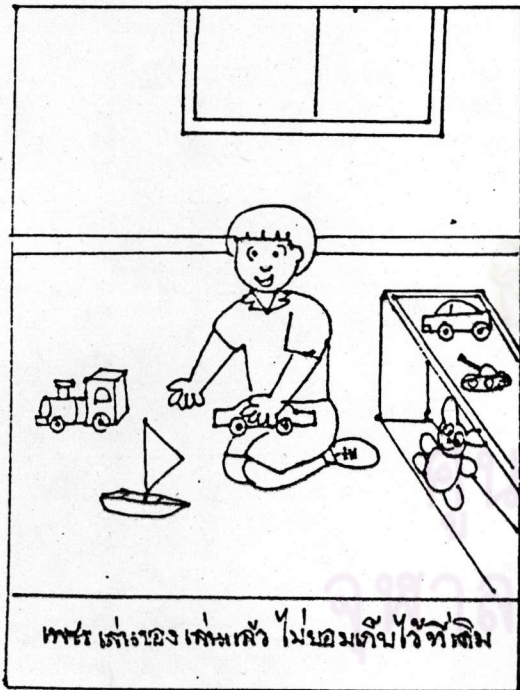
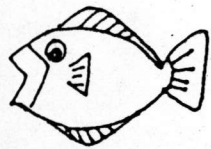
ความรับผิดชอบ

ข้อ 2



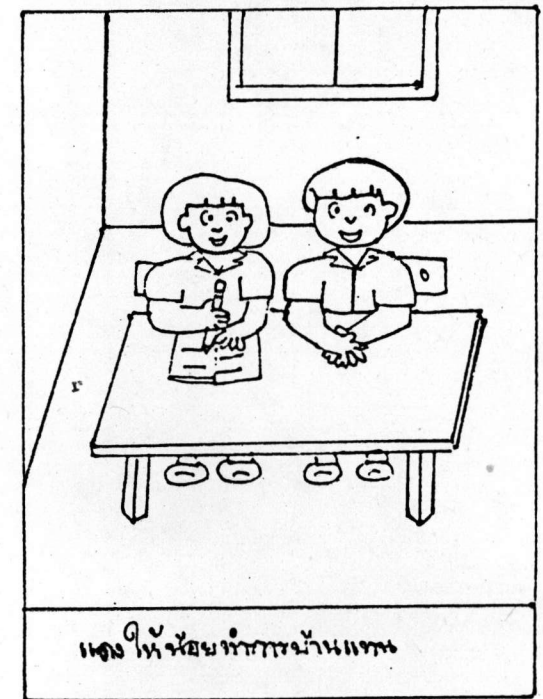
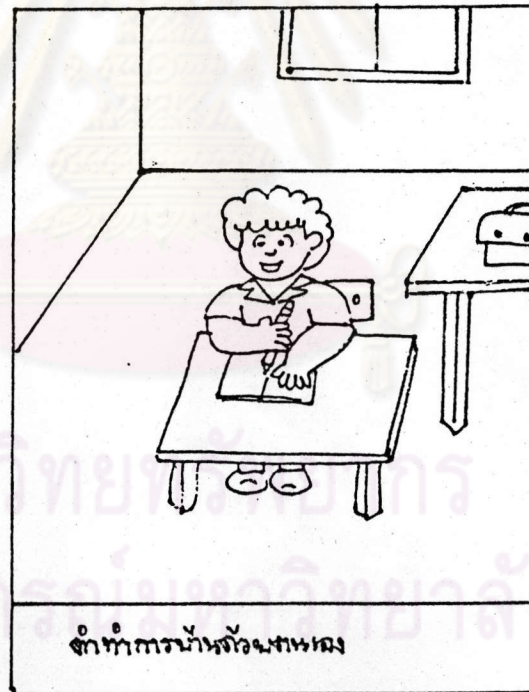
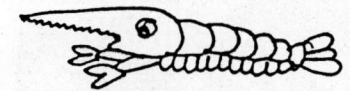
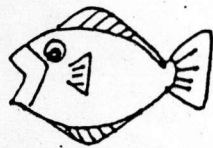
ความรับผิดชอบ

ข้อ 3



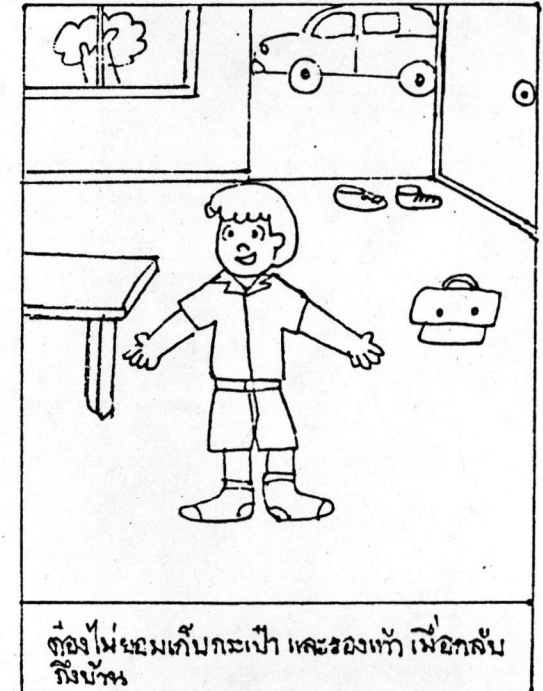
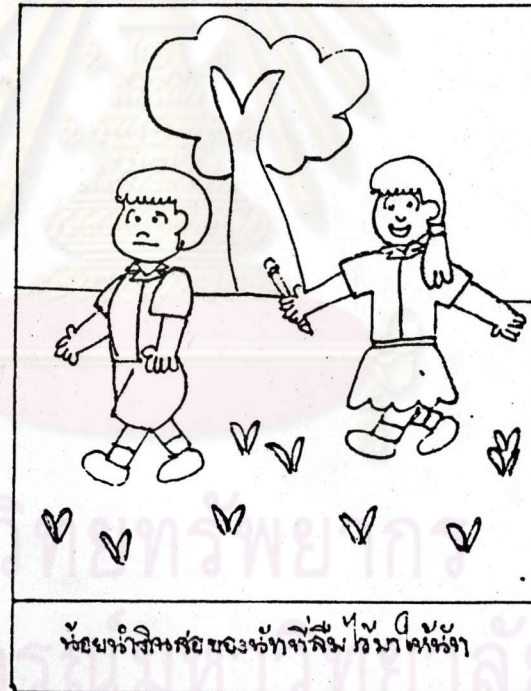
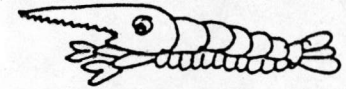
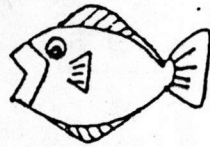
ความรับผิดชอบ

ข้อ 4



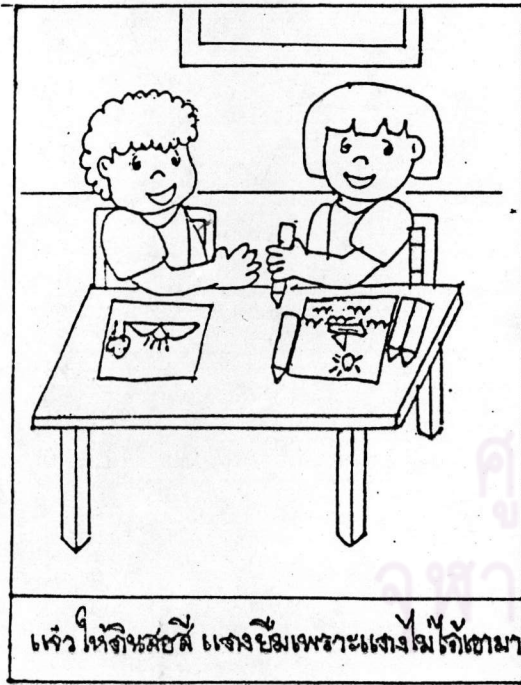
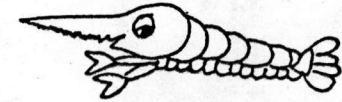
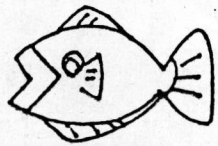
ความรับผิดชอบ

ข้อ 5



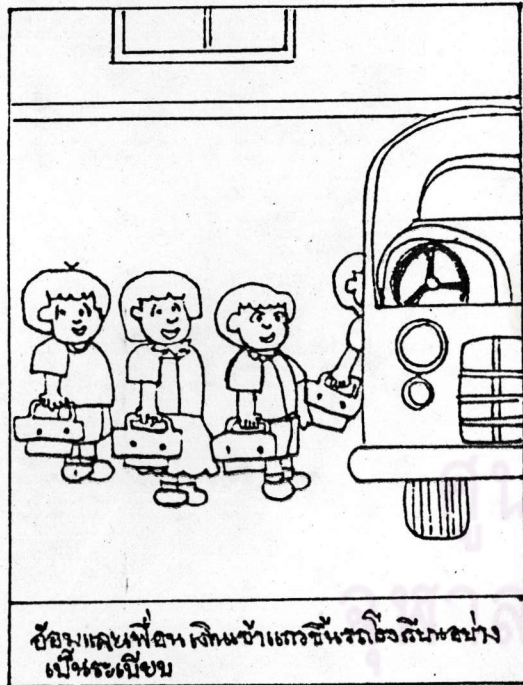
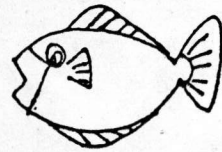
ความรับผิดชอบ

ข้อ 6



ความมีระเบียบวินัย (ฉบับที่ 1)

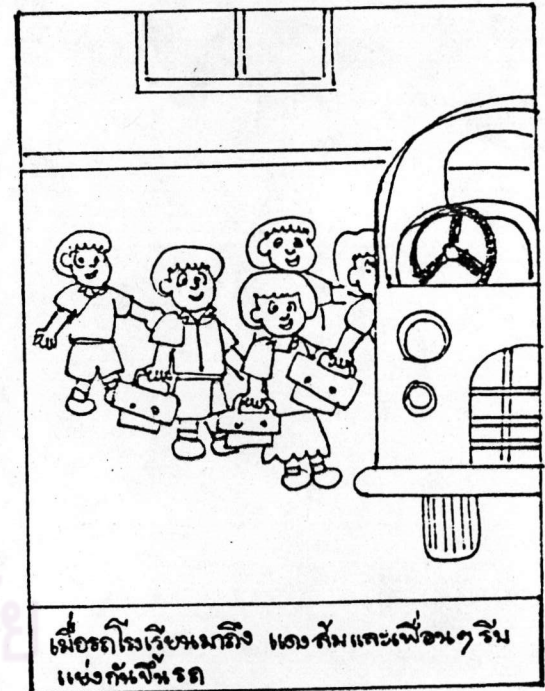
ข้อ 1



ผู้ชมและผู้เข้าชมเข้าแถวขึ้นรถอย่าง
มีระเบียบ



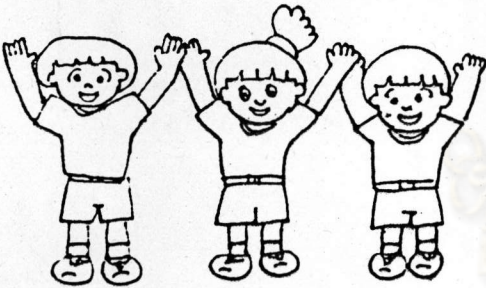
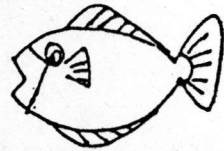
นางสาวกนกไม่ทานที่ได้รับมอบหมายไว้



เมื่อรถโรงเรียนมาถึง นางส้มและเพื่อนๆรีบ
แข่งกันขึ้นรถ

ความมีระเบียบวินัย

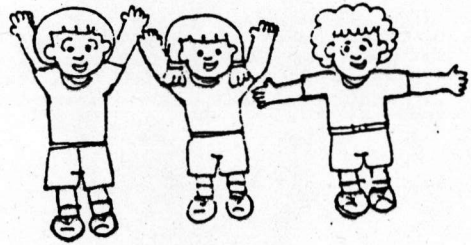
ข้อ 2



ช่วยเหลือ กัน และให้ทั้ง ฝึกการนับเลข ประจำวัน



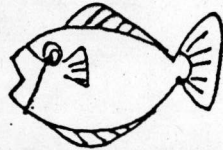
ปลูกต้นไม้และดอกไม้ ของแก้วที่ สอนมาจัด



ถ้าไม่ยอมฝึกการนับเลข จะเล่นกับเพื่อน

ความมีระเบียบวินัย

ข้อ 3



▼ ▼

▼ ▼

ทุกคน ยืน หนึ่งคน จึง เข้าแถวรอส่งของเข้า

ก้อยซื้อขนมแล้ว จ่ายส่งของให้แม่ค้า

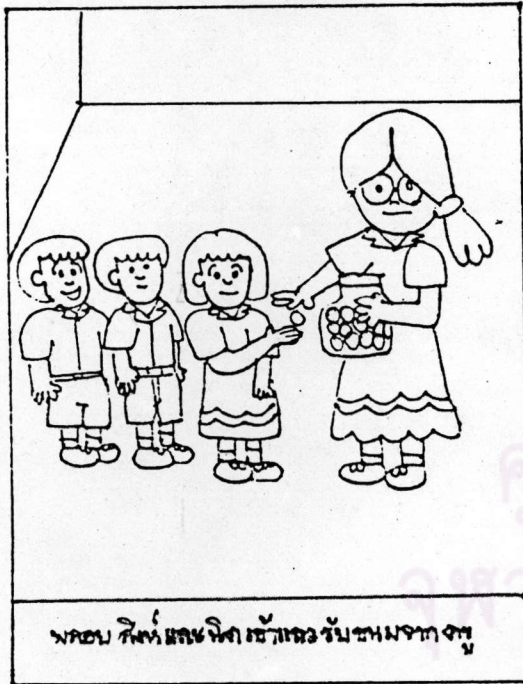
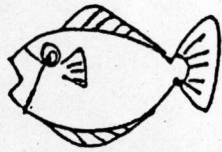
▼ ▼

▼ ▼

ก้อยไม่ยอมเข้าแถวส่งของให้แม่ค้า

ความมีระเบียบวินัย

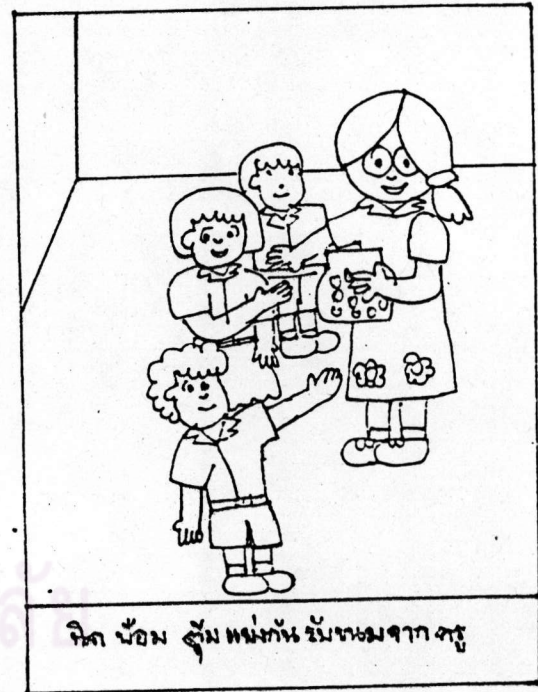
ข้อ 4



พจน สิทธิ์ และ ปิลา เข้าแถว รับขนมจาก ครู



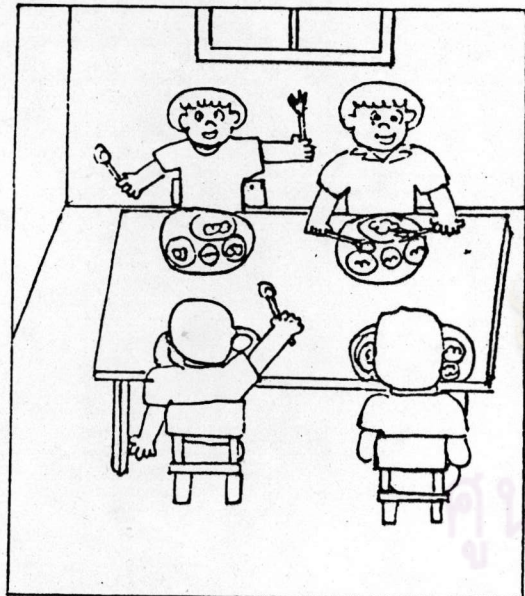
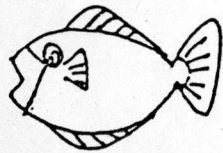
พี่ช่วย นาง เก็บผักจาก ภาชนะที่วาง



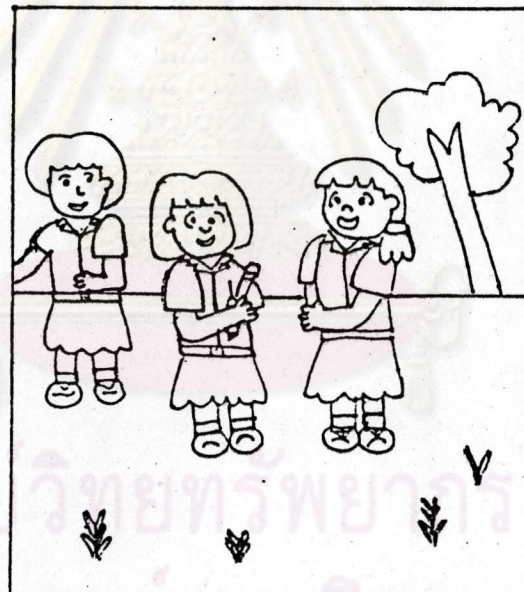
ปิลา บัอม คู่หมั่น รับประทานอาหาร จาก ครู

ความมีระเบียบวินัย

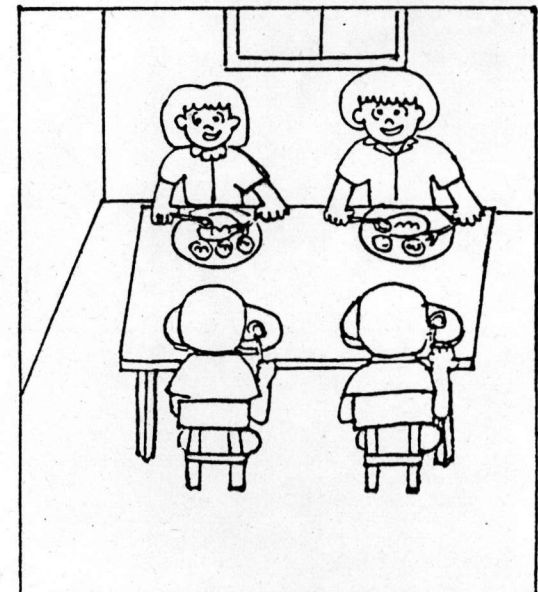
ข้อ 5



ในเวลารับประทานอาหาร ปล่อยให้ทุกคนกิน



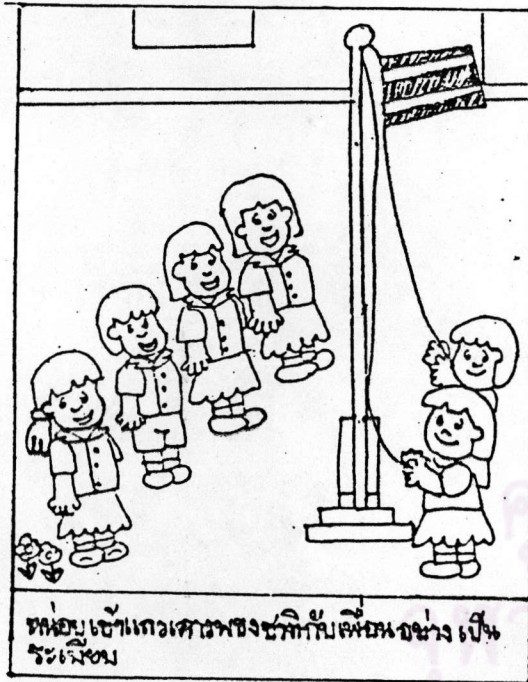
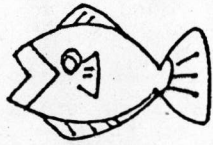
แล้วเก็บเศษของอาหารไว้ใต้โต๊ะให้เรียบร้อย



แล้ว แล้ว และเพื่อนนั่งรับประทานอาหารเรียบร้อย

ความมีระเบียบวินัย

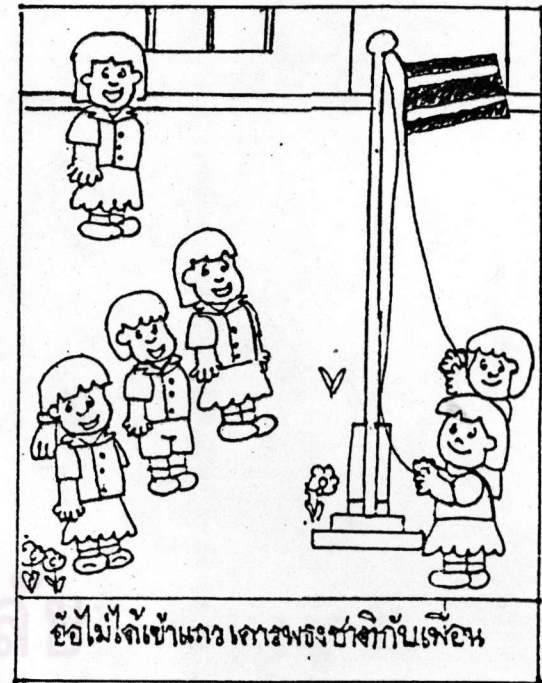
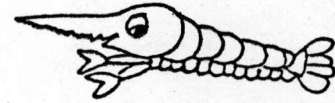
ข้อ 6



ทุกคนเข้าแถวเคารพธงชาติกับเพื่อนอย่าง เป็นระเบียบ



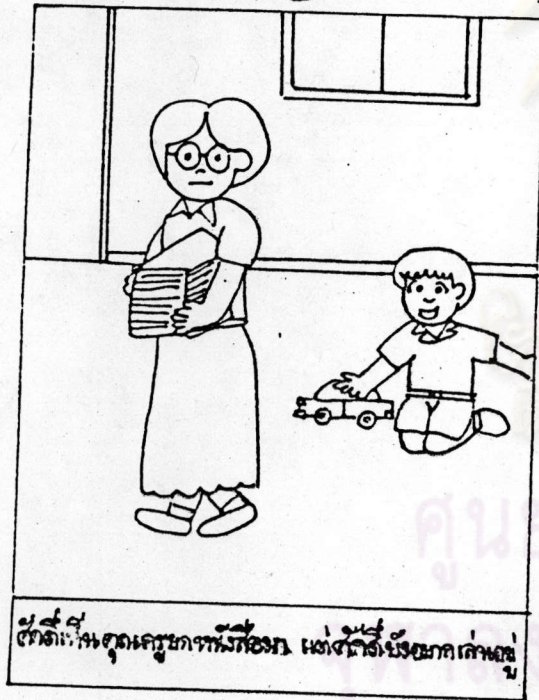
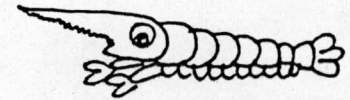
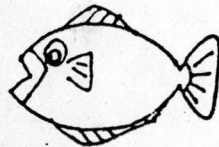
จำท่ารถของล้อที่ เก็บได้ มาดีงล้อ



ข้อไม่ได้เข้าแถวเคารพธงชาติกับเพื่อน

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ (ฉบับที่ 1)

ข้อ 1



พี่สาวให้หนังสือมาให้น้องชายเล่น น้องชายจึงเอามาเล่น



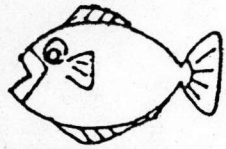
ใจดีพี่สาวจะทิ้งลงในถังขยะทุกครั้ง



จึงช่วยดูแลดู หากหนังสือไม่ไว้ใจให้คนอื่น

คำถามเพื่อพ่อแม่

ข้อ 2



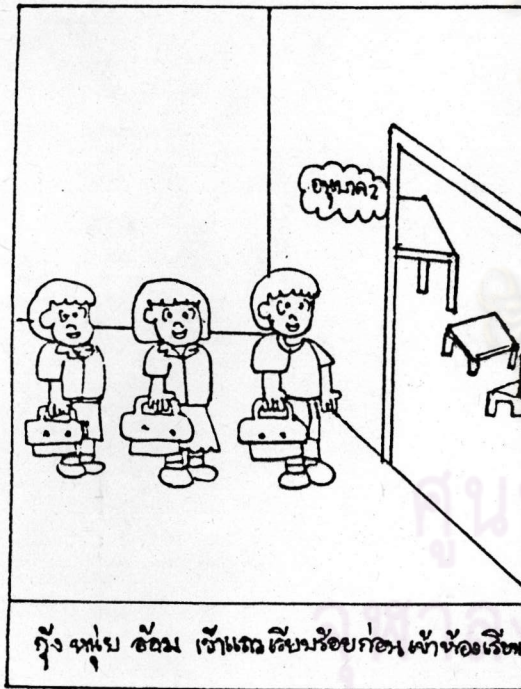
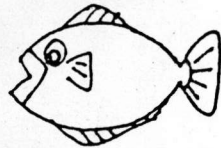
คุณครูสอนให้ฉันเขียนตัวอักษร
แต่ฉันยังไม่เข้าใจเลย

ฉันอยากเลี้ยงไก่ที่บ้าน
แต่พ่อแม่ไม่ให้

คุณครูให้ฉันทำของประดิษฐ์
แต่ฉันทำไม่เสร็จ

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ข้อ 3



กิ่ง อรุณ ชัยม เจ้าแถม ดิฉันช่วยก่อนนำห่อโรงเรียน



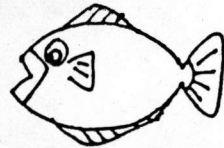
หน่อ ช่วยตุ๊กแกทำความสะอาดสถานที่ในห้องเรียน



แก้ว ไม่นอนช่วยตุ๊กแกทำความสะอาด และยังเก็บของบนโต๊ะด้วย

คำถามเออเพื่อเออแม่

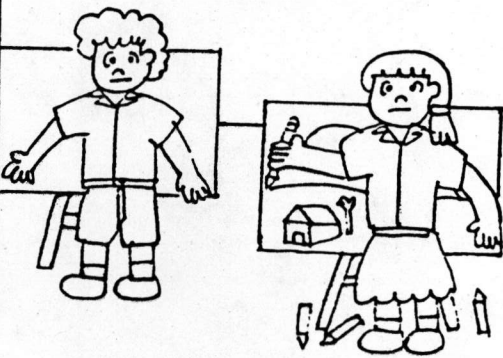
ข้อ 4



ถ้า ครู และน้องเข้ามาจับขนมจากครู



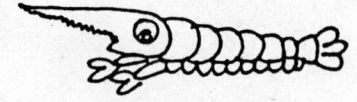
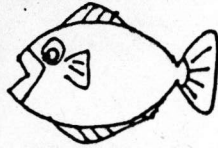
ถ้าให้สีเทียน เข้มเข้ม



ชุดไม่ได้เอาสีเทียนมา แต่ทำไมน้องให้ชุดเข้มอีกต่อ

คำถามเพื่อพ่อแม่

ข้อ 5



กล้วยที่ปลูกพ่อจุกทำไม้ แยกกับไปเด็ดดอกไม้
กิ่งต่าง



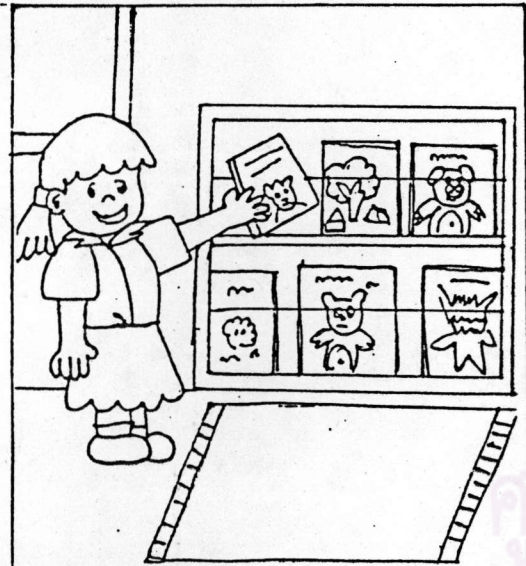
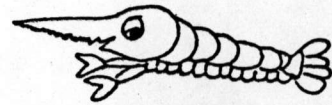
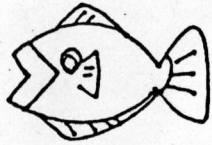
บาทเอาไม้ดำหุ้มกระดาษหุ้มไม้บดให้มันสะอาด



ถ้าช่วย ตูมพ่อรดน้ำดำไม้

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

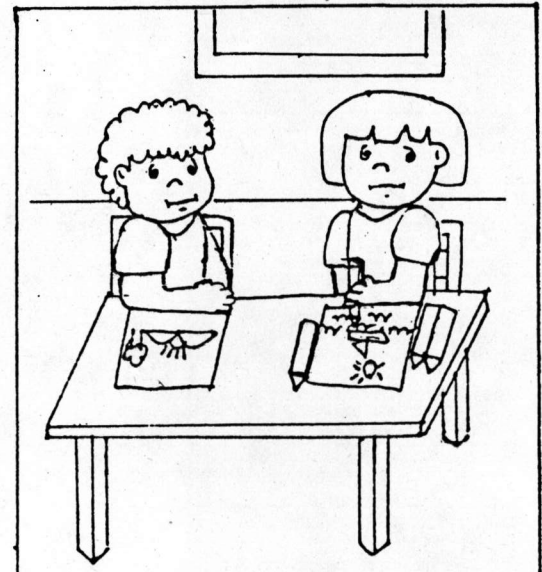
ข้อ 6



เตรียมอาหารแห้งไว้เผื่อชาวบ้านไปเก็บกิน



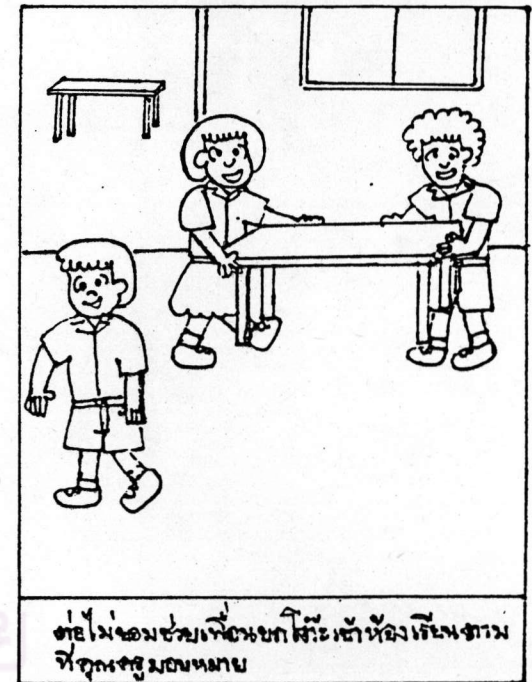
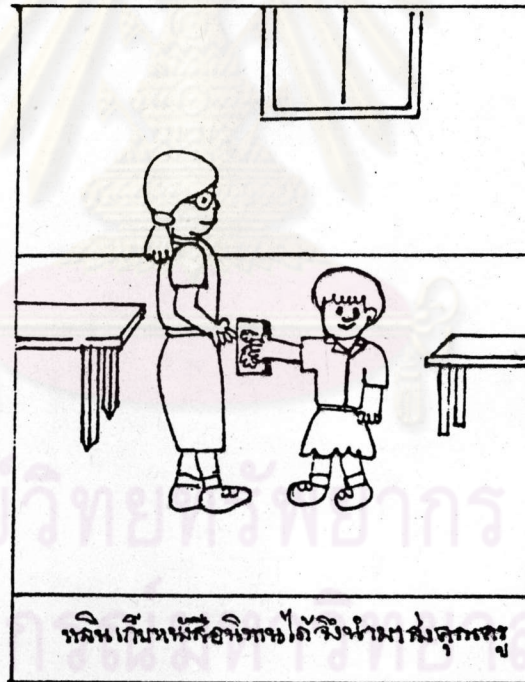
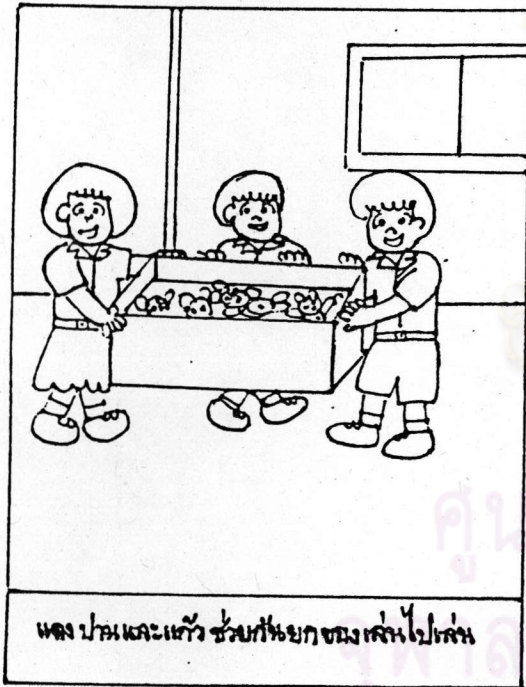
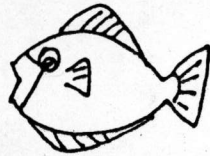
น้องมีขนม 2 ชิ้น จึงแบ่งขนมให้พี่ชาย 1 ชิ้น



น้องส่งเขาสัตว์มาให้ พ่อแม่ไม่ชอบให้น้อง
เขียนสัตว์

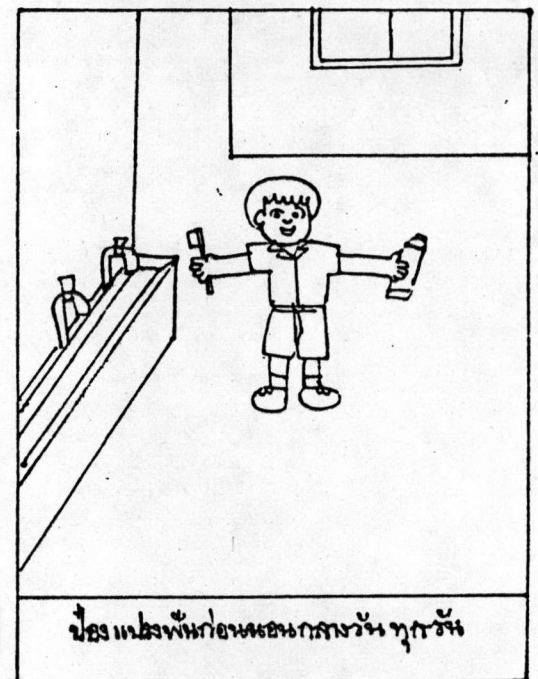
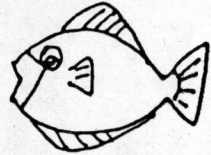
ความสามัคคี (ฉบับที่ 1)

ข้อ 1



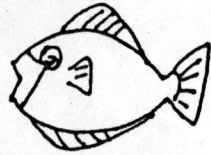
ความสามัคคี

ข้อ 2



ความสามัคคี

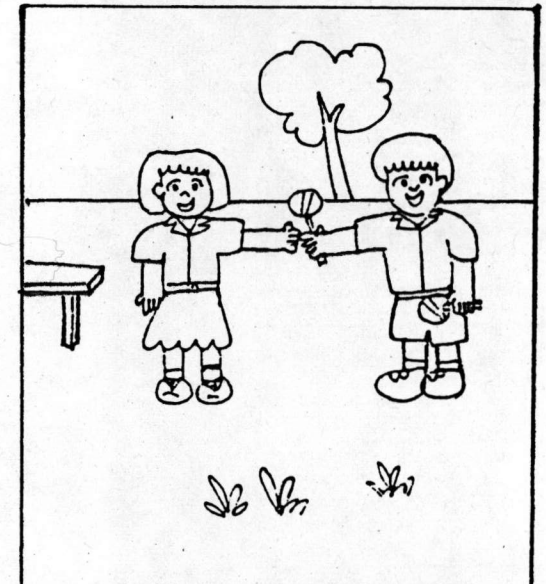
ข้อ 3



เด็กช่วยกันทำความสะอาด แต่ฮ่อม เขาได้
ภาคภูมิใจ



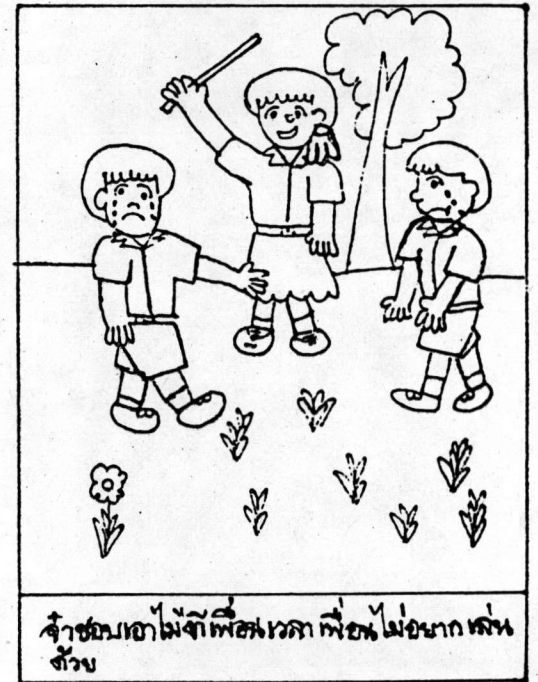
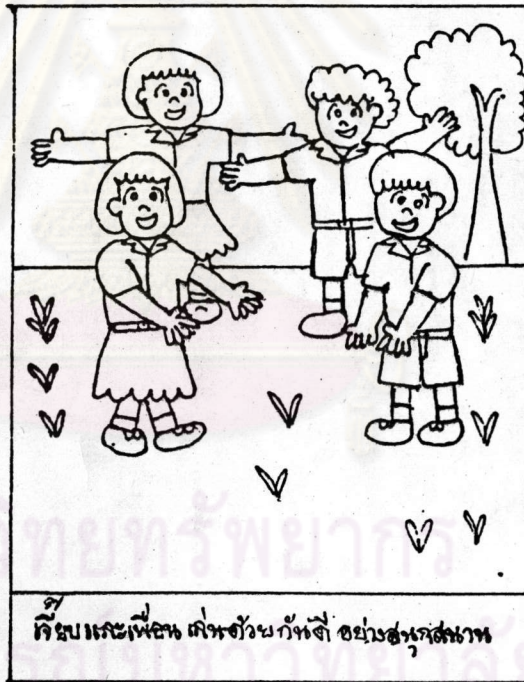
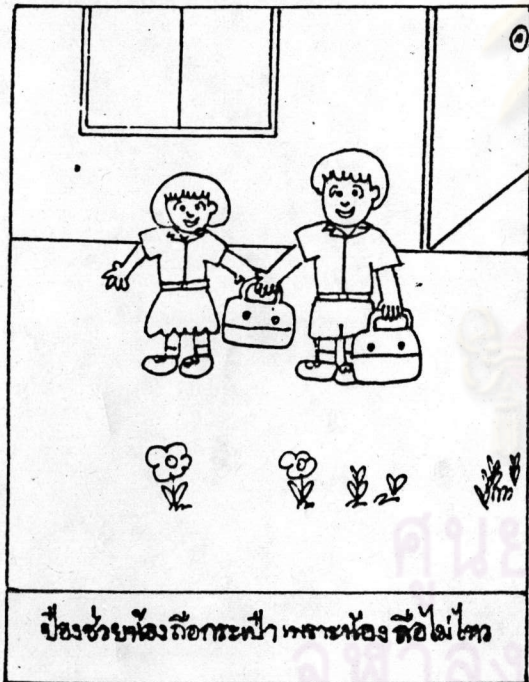
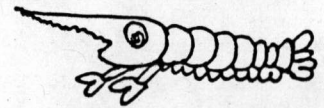
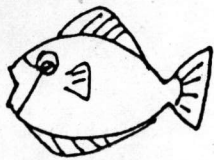
ได้และมีความสุขกันมากในห้องเรียน หันหน้า
สู่หน้า



ภูมิใจชม 2 อัน แบ่งให้เอง 1 อัน

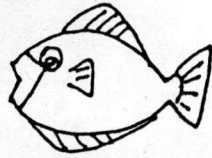
ความสามัคคี

ข้อ 4



ความสามัคคี

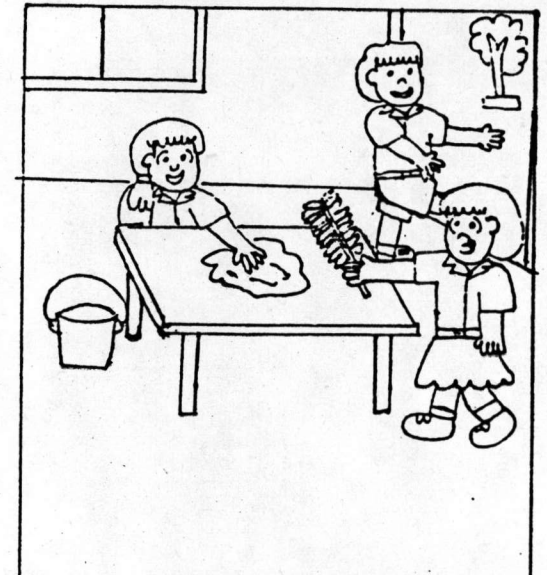
ข้อ 5



พี่และน้องพี่มาเดินหน้าแถวหน้าโรงเรียน
อย่างเรียบร้อย



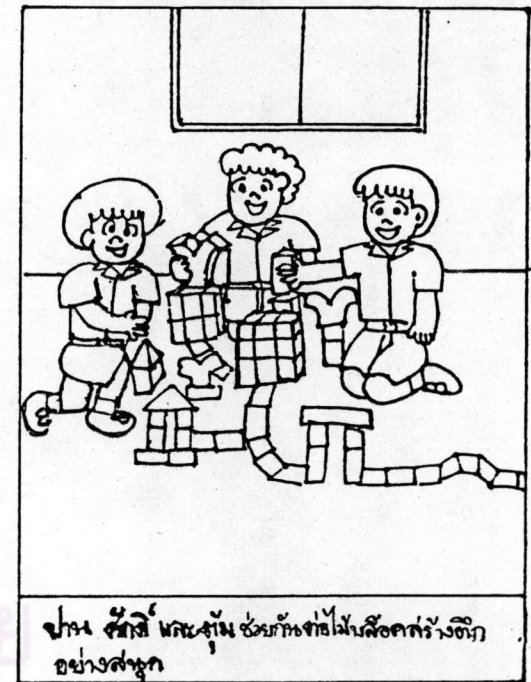
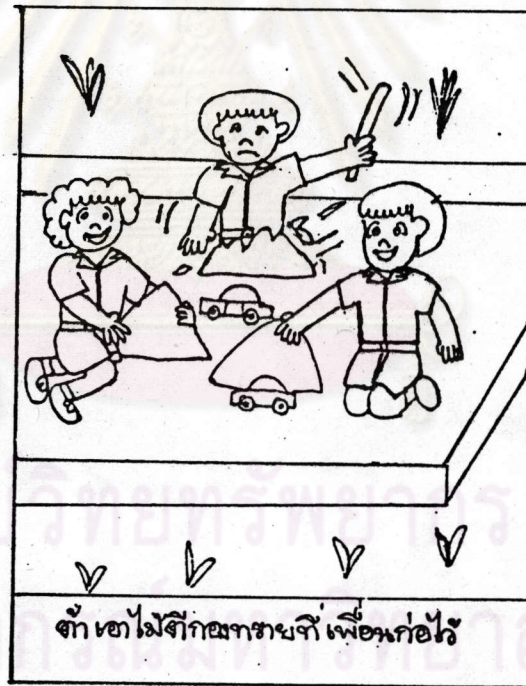
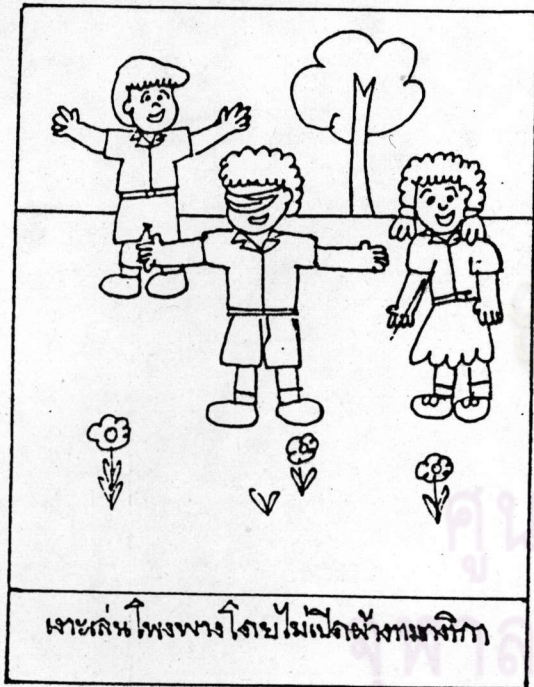
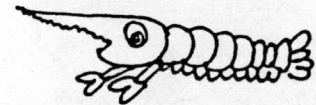
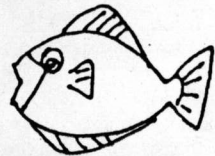
ชอบช่วยพี่คนอื่น ทำความสะอาดงานที่ครูสั่ง



ครูให้ช่วยกันทำความสะอาดห้อง แต่ฉันไม่ยอมช่วย
เพื่อนทำ

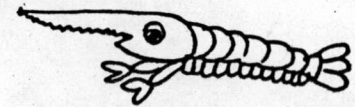
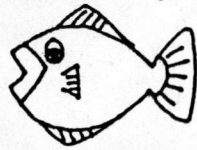
ความสามัคคี

ข้อ 6



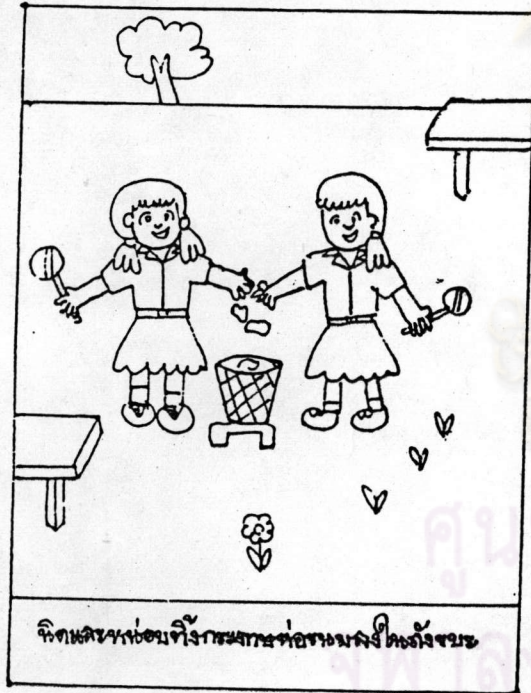
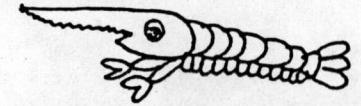
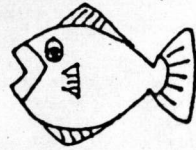
ความเมตตาจากคุณย่า (ฉบับที่ 1)

ข้อ 1



ความเมตตาการุณา

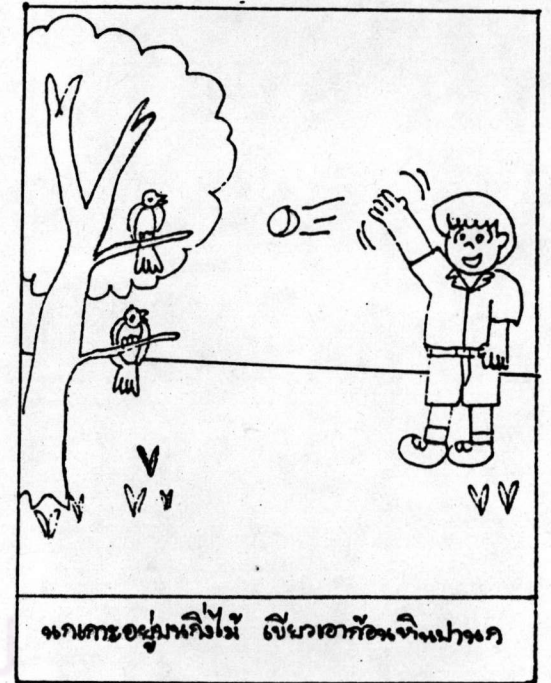
ข้อ 2



จิตเมตตาแห่งธรรมที่รักการเมตตาต่อตนเองและสิ่งต่าง ๆ



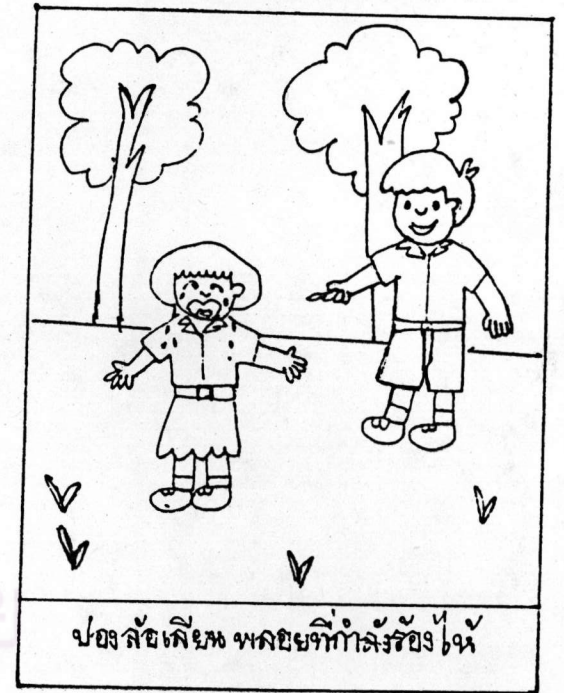
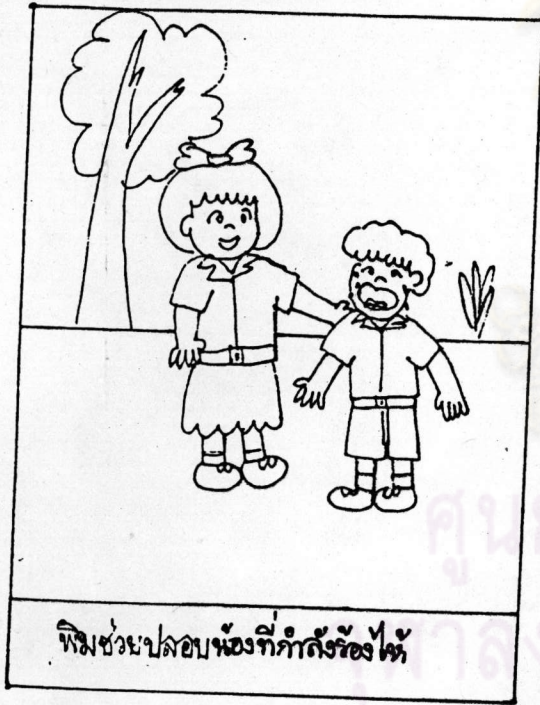
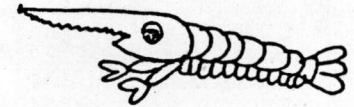
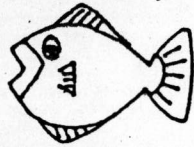
ถ้าสม เสาหัว ได้ ได้และหากิน



นกเกาะอยู่บนกิ่งไม้ เป็นเขาก้อนหินป่าเขา

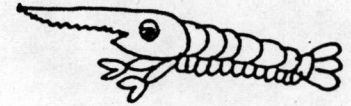
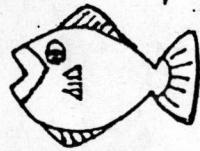
ความเมตตา

ข้อ 3



ความเมตตาจากธรรมชาติ

ข้อ 4



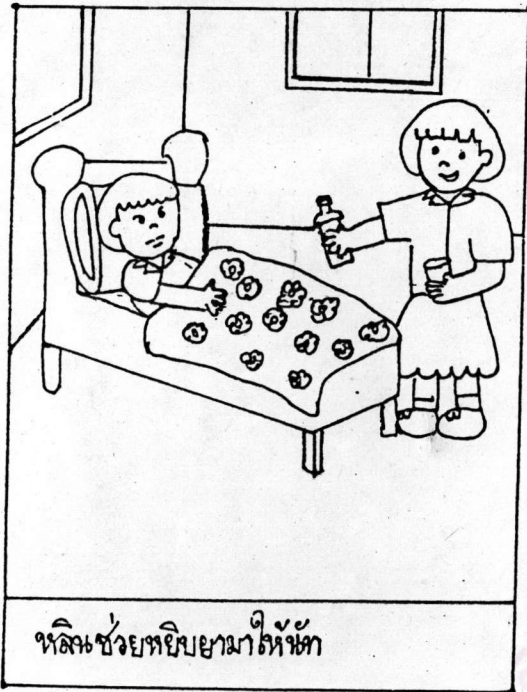
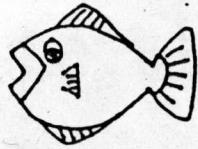
เจ้าชายเมตตาให้เจ้าคิติน้ำกิน

หนูๆ ช่วยแม่กวาดบ้านให้สะอาด

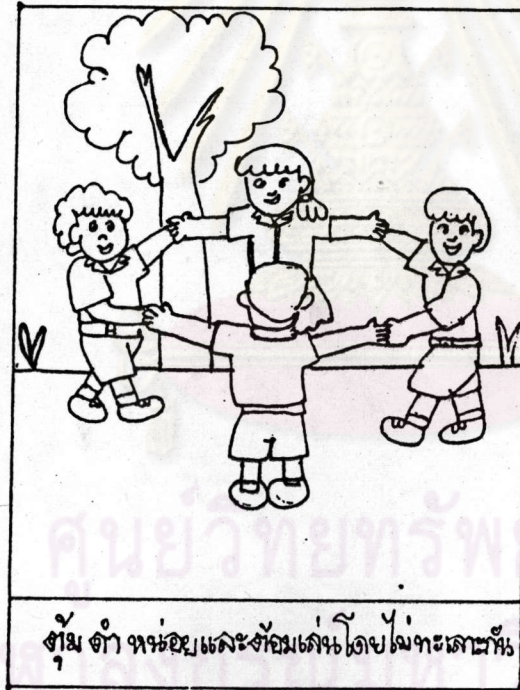
คุณแม่เอาไม้ฉีดน้ำรดต้นไม้

ความเมตตาจากธรรมชาติ

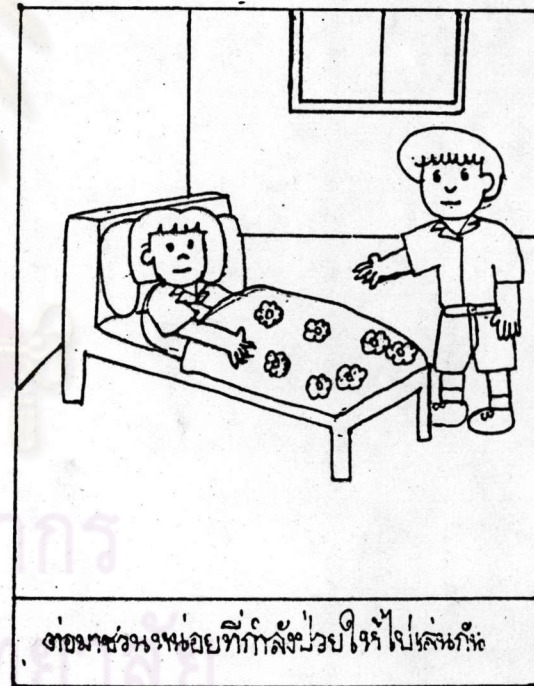
ข้อ 5



หญิงช่วยหญิงป่วยมาดื่มน้ำ



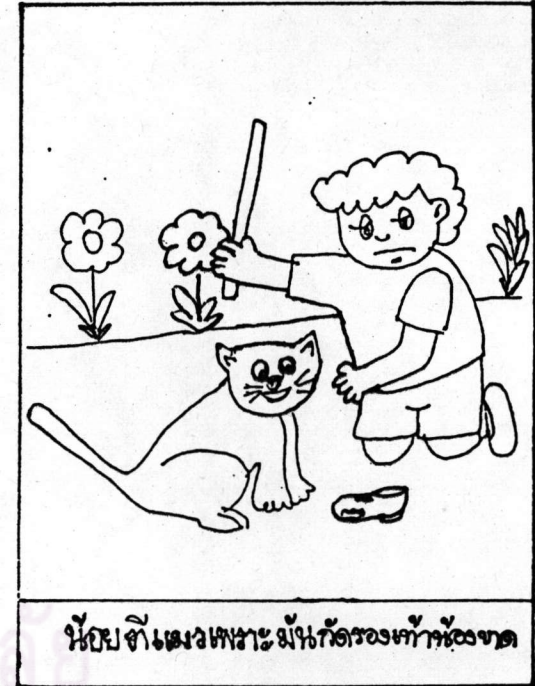
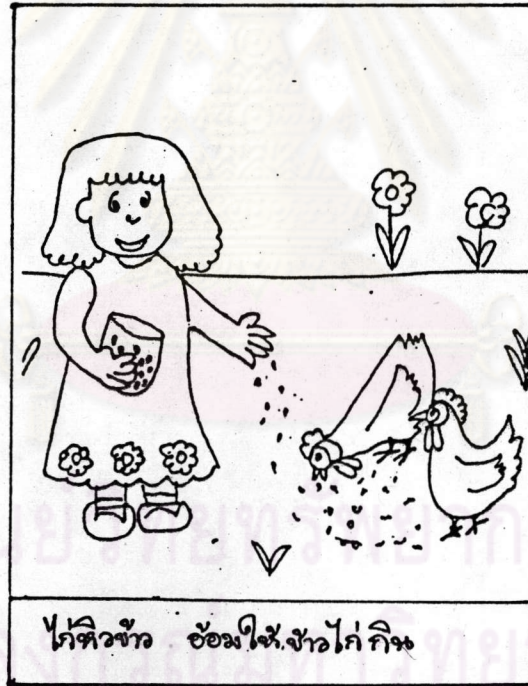
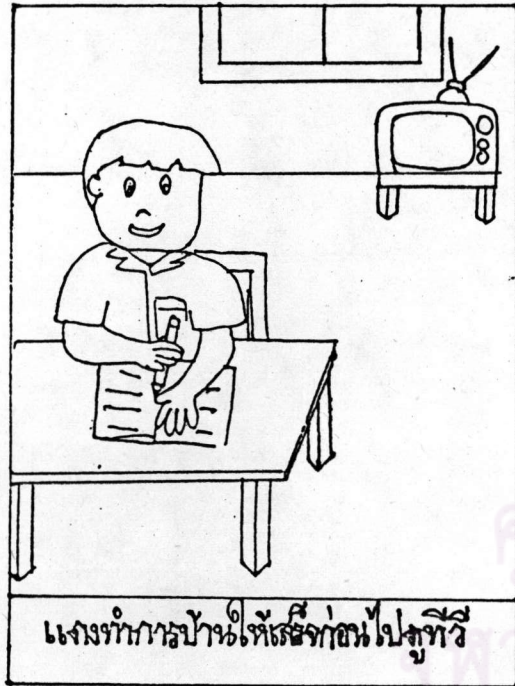
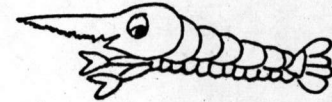
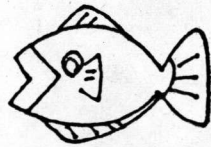
สี่คนจับมือและร้องเพลงโดยไม่มีทะเลาะกัน



เพื่อนมาช่วยเพื่อนป่วยที่กำลั้งป่วยให้ไปเล่นกีฬา

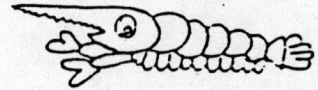
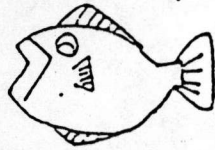
ความเมตตาจากสัตว์

ข้อ 6



ความซื่อสัตย์ (ฉบับที่ 2)

ข้อ 1



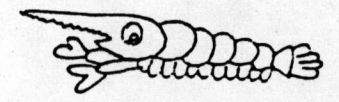
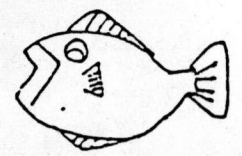
หลิน แบ่งหมากให้แดง 1 ชิ้น

พลอยเก็บส้มที่แดงให้มาส่งคุณครู

แก้วเก็บส้มที่แดงได้ แต่ไม่บอกที่มาส่งครู

ความซื่อสัตย์

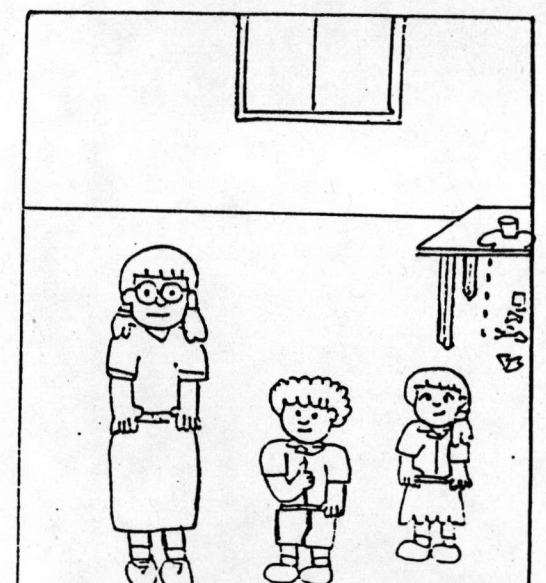
ข้อ 2



เงี้ยว พัก และรีบ เห็นรถของเบ๊เป็นรถนิ่มก่อน
พ่้าต้องรีบ



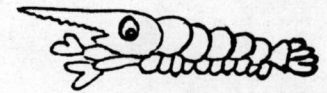
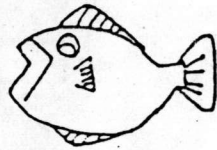
จ๊อบทำแก้วแตก แอ่นฮากรู้ว่าจ๊อบทำแก้วแตก



ถ้าทำแก้วแตก แอ่นฮากรู้ว่าจ๊อบทำแก้วแตกเอง

ความซื่อสัตย์

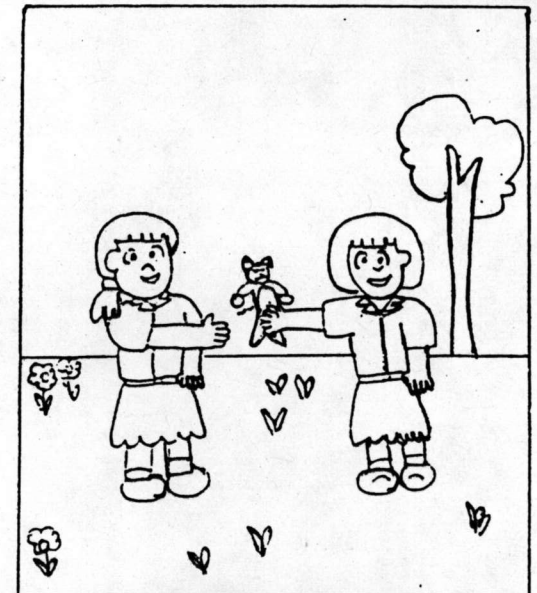
ข้อ 3



เก่งหยิบรถ ของเล่น ของเพื่อนไปเล่น ปองเล่น



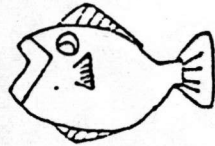
แฉวงดำข้าวมาให้ไก่กินเพราะสงสารแม่



หญิงนำตุ๊กตามาเล่นแล้วหลังจากเล่นเสร็จ

ความซื่อสัตย์

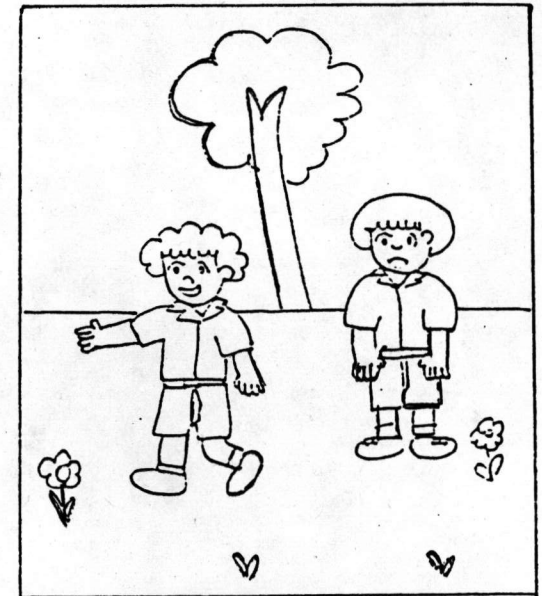
ข้อ 4



แก้มหาไม้ตัดทำดาบจะไม่ยอมยกให้เผ่าลงไปในดง



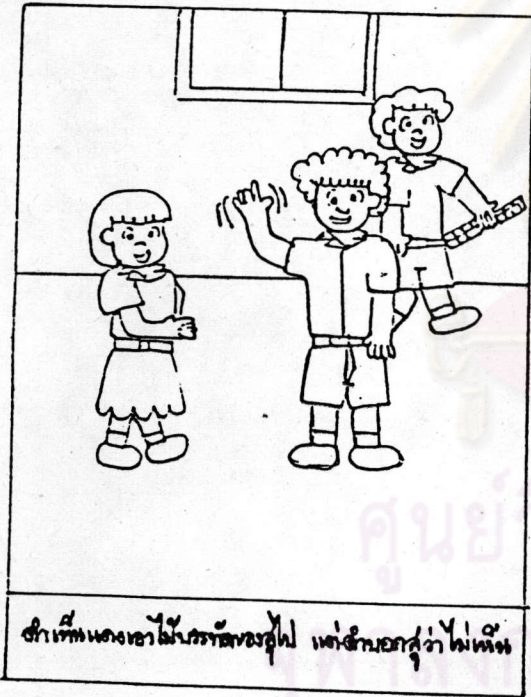
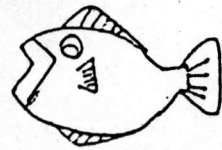
ฮันเดินไปจับมือเพื่อนที่ขอม ให้คนได้ทานอาหาร



ฮันเดินไปจับมือเพื่อนที่ขอมจะไม่ยอมยกไม้เท้าให้เผ่าจับทานอาหาร

ความซื่อสัตย์

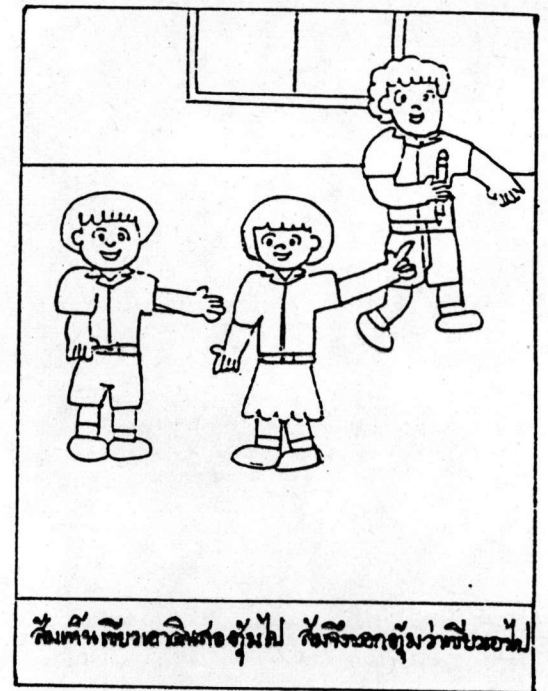
ข้อ 5



งาเห็นนางงาไม่กรรตงรูปไป แต่งาบอกผู้ว่าไม่เห็น



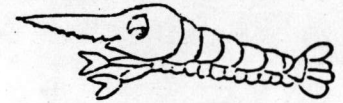
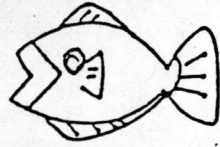
จ๊อตา กะฉะน้ำจระเข้ถือไปเก็บ เมื่อกลับมาโรงเรียน



ส้มเห็นพี่ขาวเอาเงินไปซื้อส้มไป ส้มจึงบอกผู้ว่าพี่ขาวไป

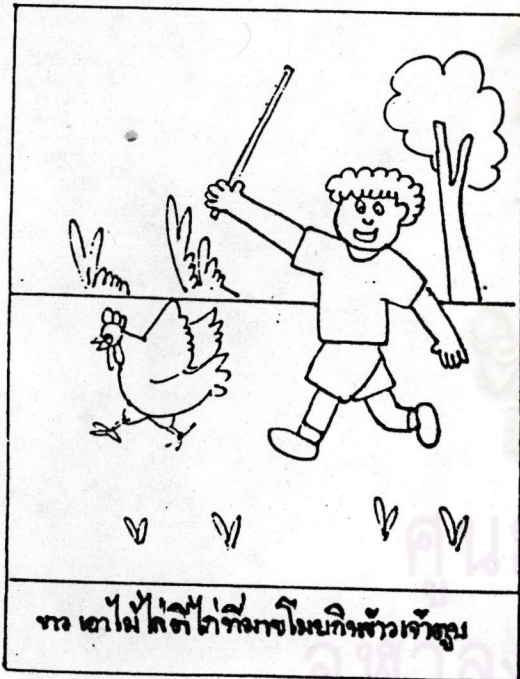
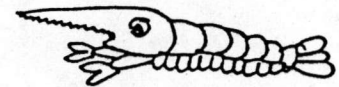
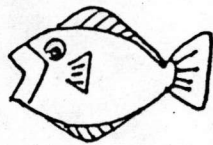
ความซื่อสัตย์

ข้อ 6.



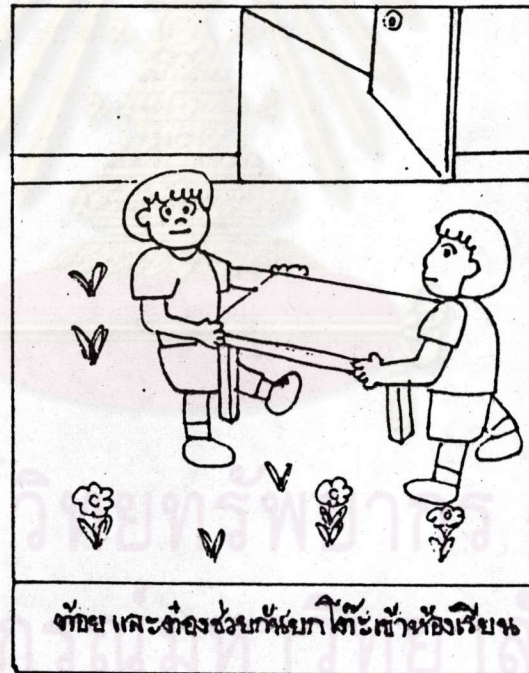
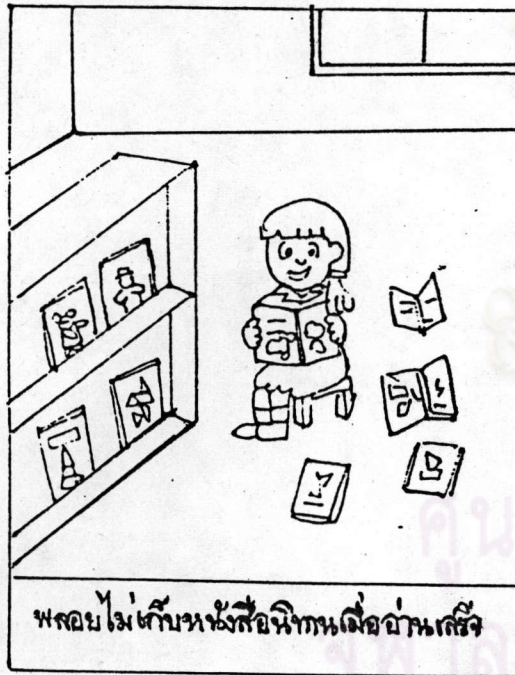
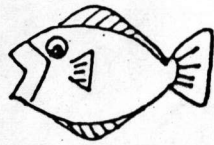
ความรับผิดชอบ (ฉบับที่ 2)

ข้อ 1



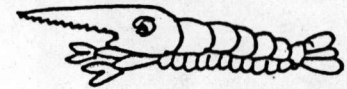
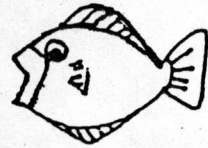
ความรับผิดชอบ

ข้อ 3



ความรับผิดชอบ

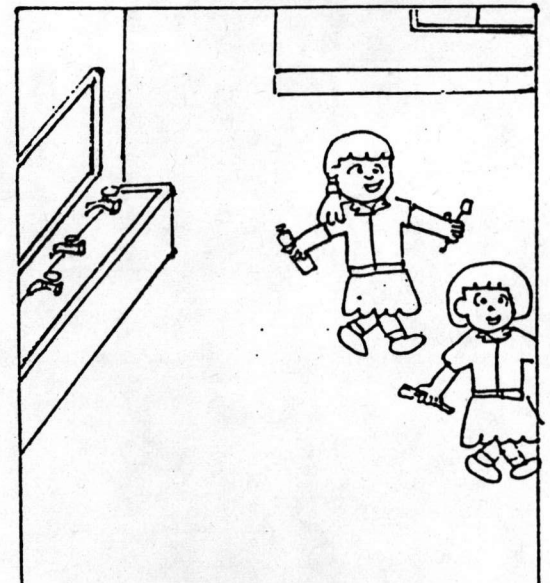
ข้อ 4



ล้างทำความสะอาดมือทุกครั้งเพราะ สมองมี



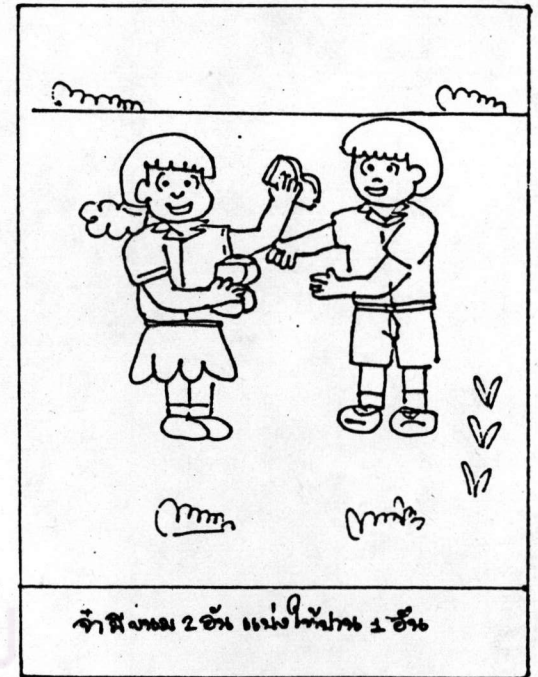
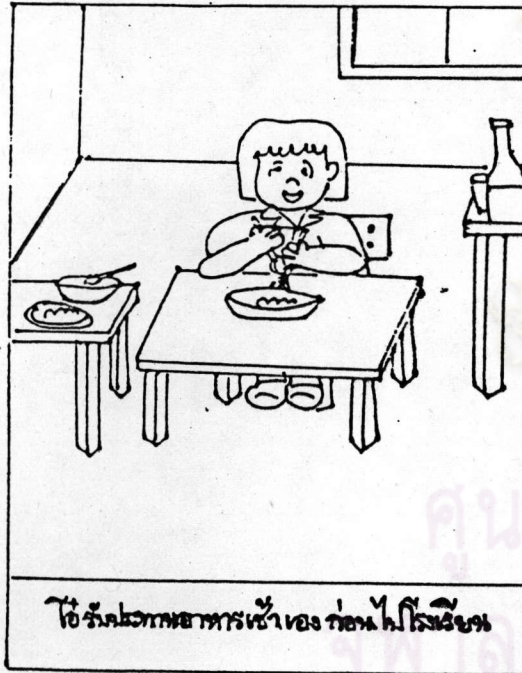
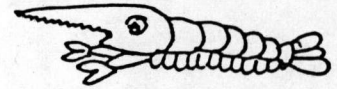
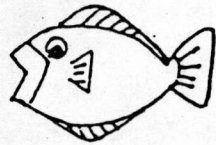
ไม่แปรงฟันก่อนนอนกลางวันที่



ทุ่มไม่ยอมแปรงฟันก่อนนอนกลางวันที่

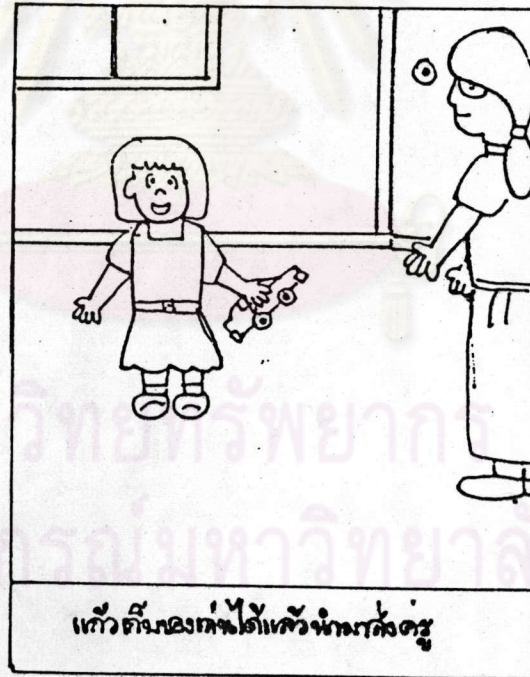
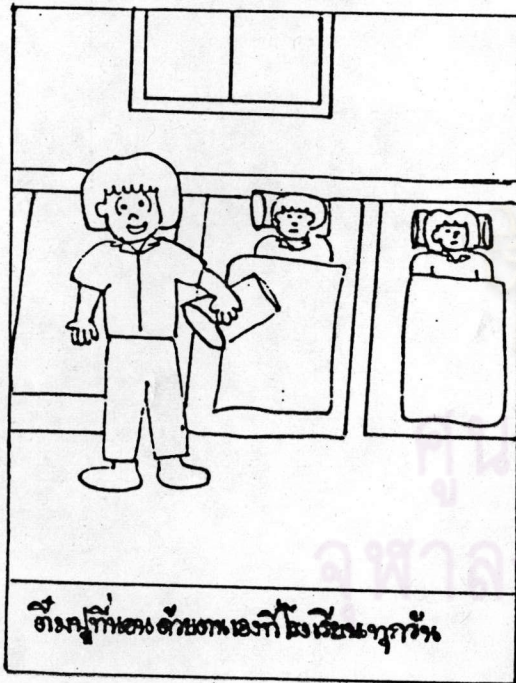
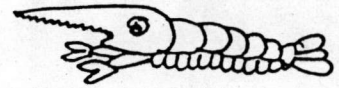
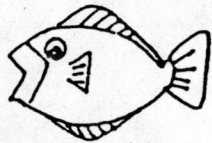
ความรับผิดชอบ

ข้อ 5



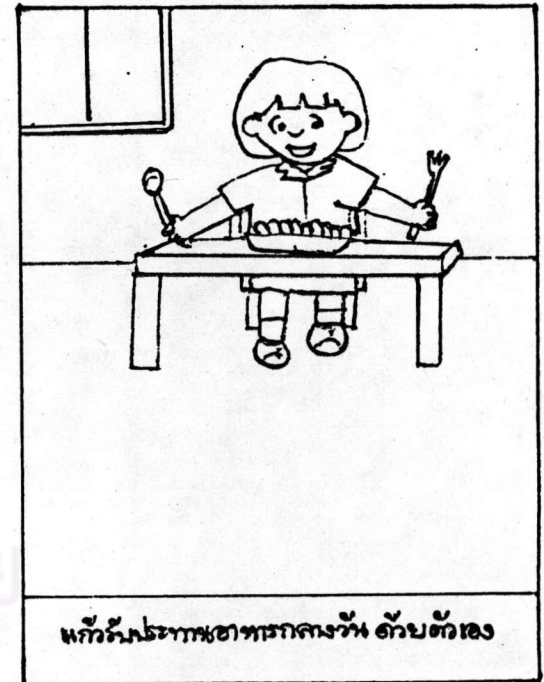
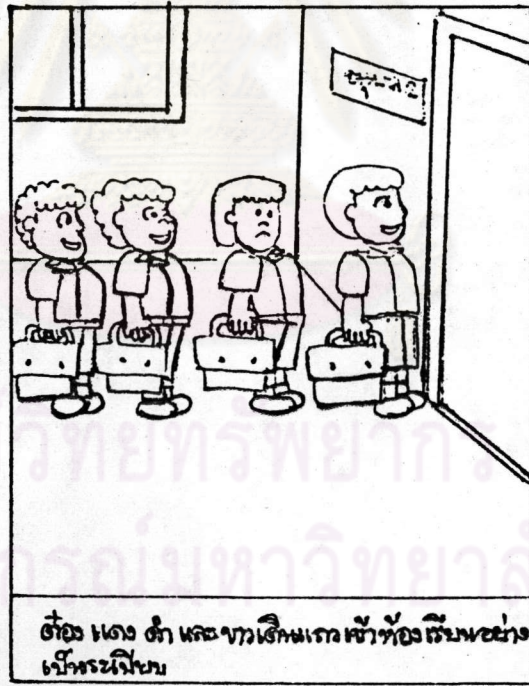
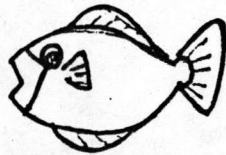
ความรับผิดชอบ

ข้อ 6



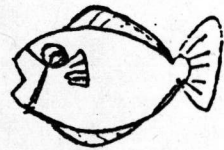
ความมีระเบียบวินัย (ฉบับที่ 2)

ข้อ 1



ความมีระเบียบวินัย

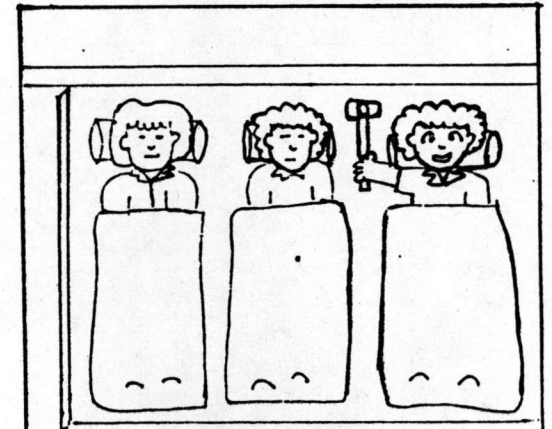
ข้อ 2



ทานอาหารที่ตักอาหารอย่างมีวินัย



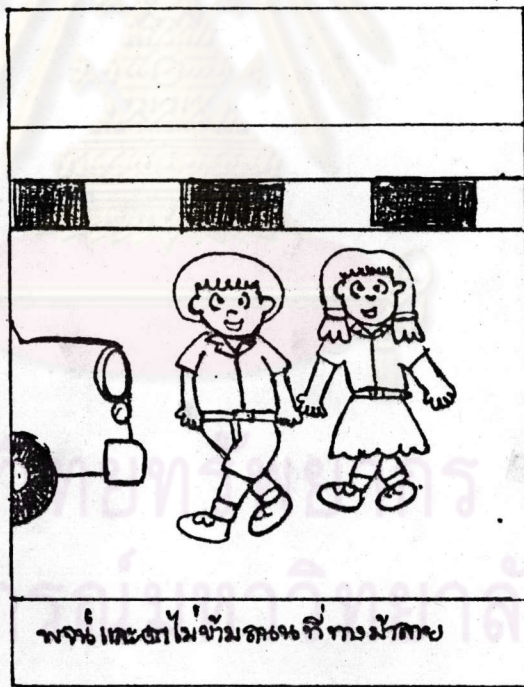
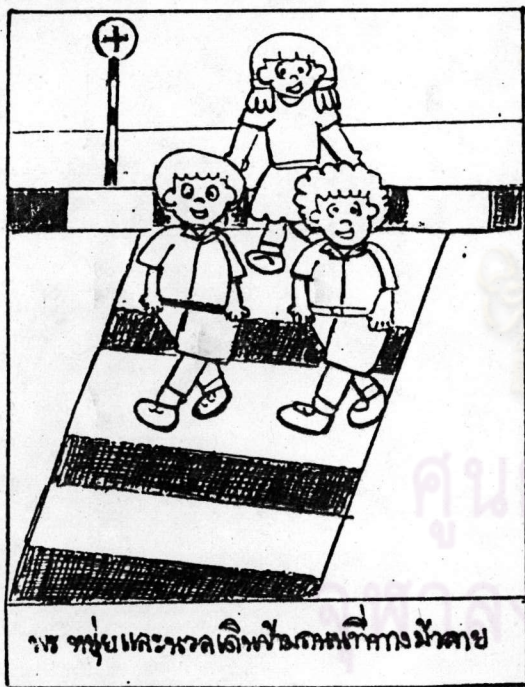
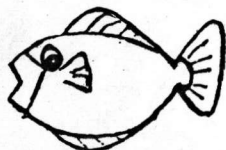
ผู้ช่วยคุณแม่ทำความสะอาดบ้านให้สะอาด



ถ้าไม่เขมวเขมวการทักหรือตำหนิกับพี่สาวหรือพี่

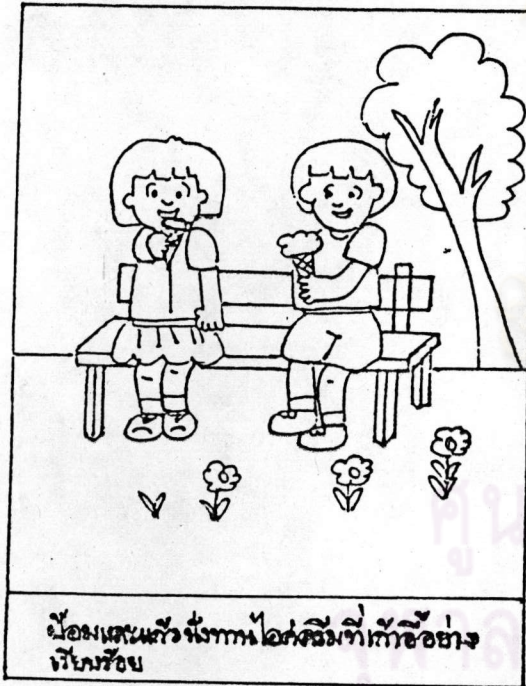
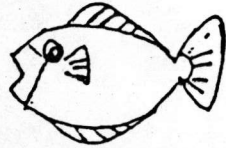
ความมีระเบียบวินัย

ข้อ 3



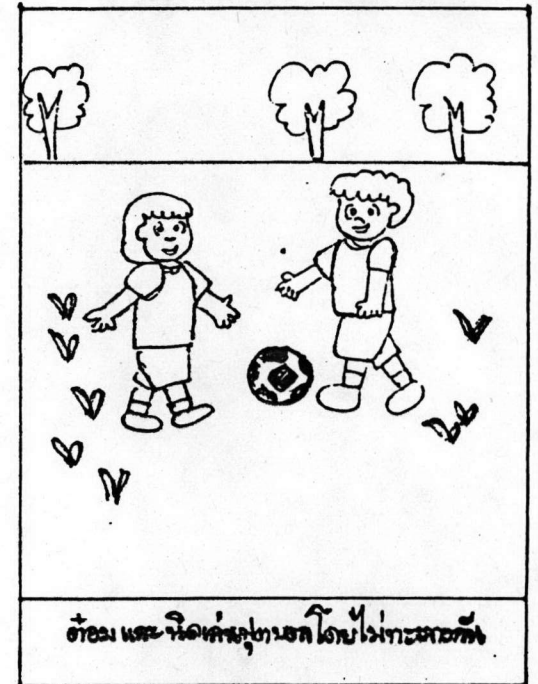
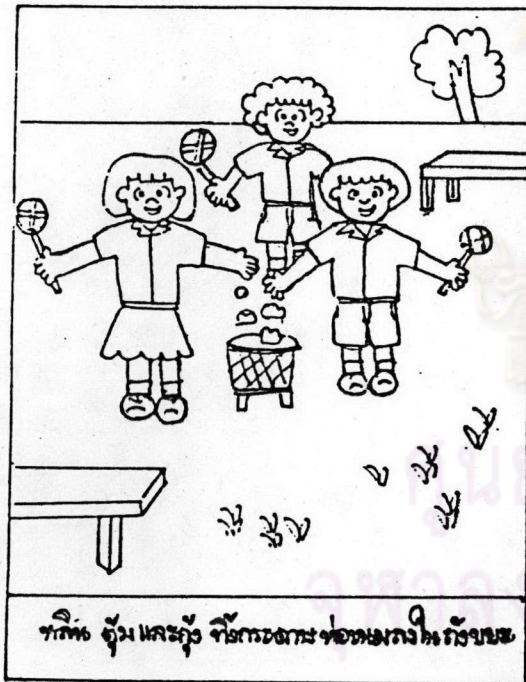
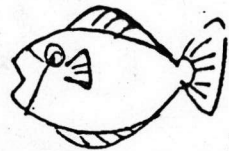
ความมีระเบียบวินัย

ข้อ 4



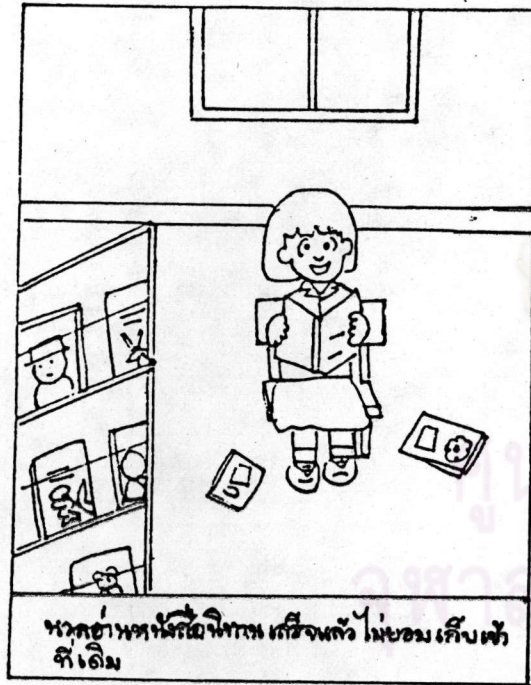
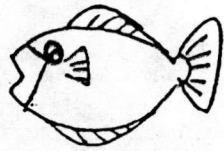
ความมีระเบียบวินัย

ข้อ 5

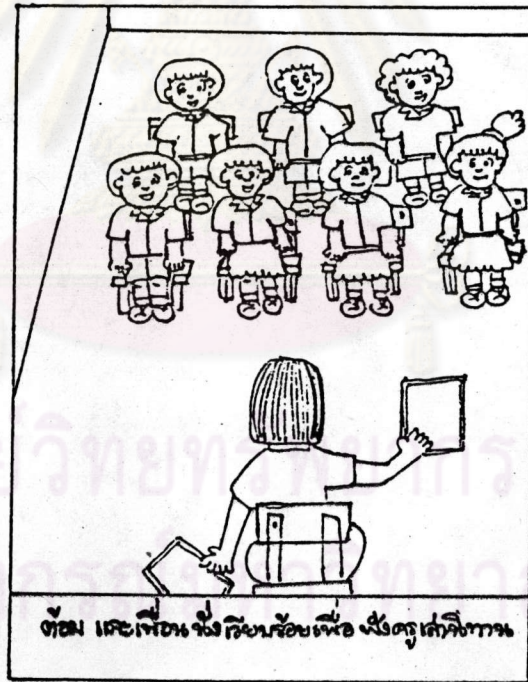


ความมีระเบียบวินัย

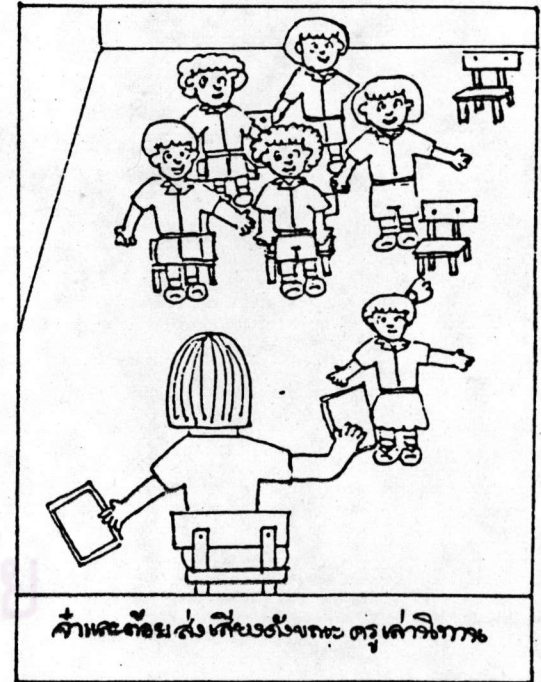
ข้อ 6



พวดย่านหอพักมีระเบียบวินัย เห็นแล้ว ไม่ยอมเก็บค่า
ค่าเดือน



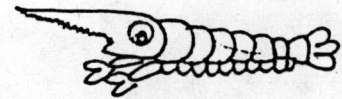
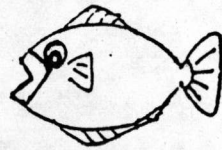
ต่อม และเพื่อน ทั้งเรียนร้อยเพื่อ ส่งครูเล่าเรื่องราว



คำพูดสอน ส่งเด็กขงบทะเล ครูเล่าเรื่องราว

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ (ฉบับที่ 2)

ข้อ 1



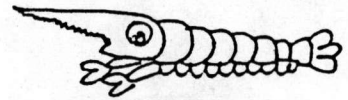
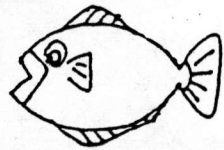
ก้อย มีขนม 2 ชิ้น แต่ก้อยไม่กินขนม ก้อยไม่แบ่งให้ห้อย

ตัวละขนม 1 ชิ้น ทางตามก้อยก็โตขึ้นเปิดผ้าแขน

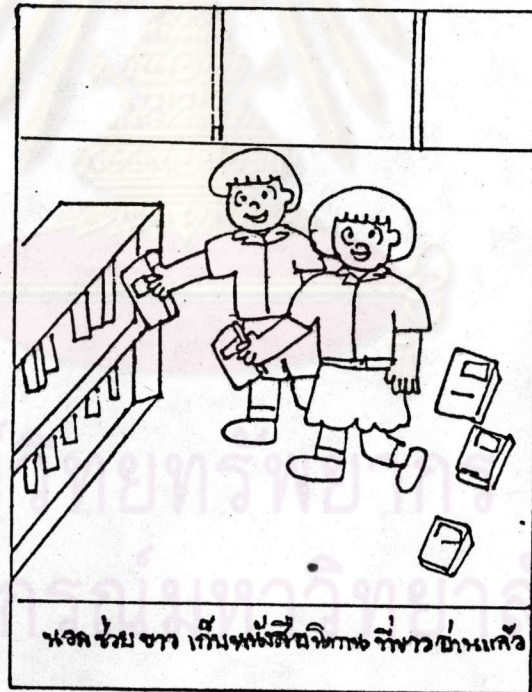
ห้อยมีขนม 2 ชิ้น จึงแบ่งให้ตัว 1 ชิ้น

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

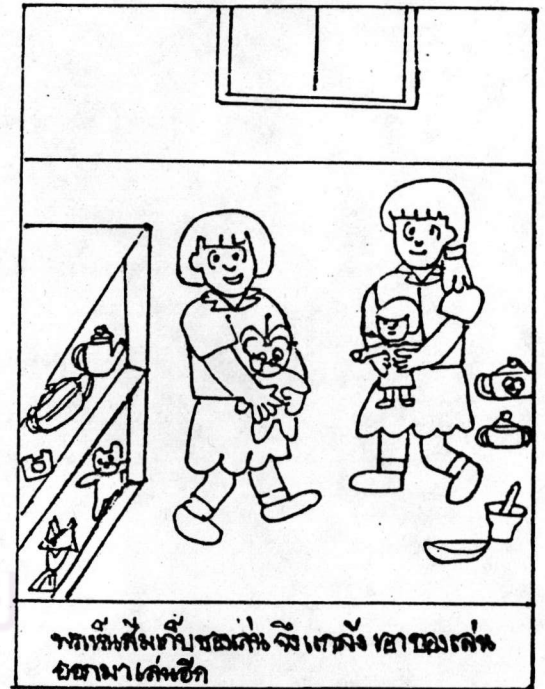
ข้อ 2



แก้ว และปิ่นปิ่นเล่นการละเล่นในถังขยะ



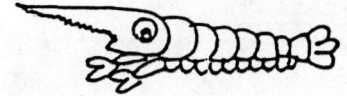
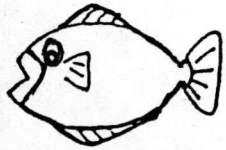
หอค ช่วย ขาว เก็บหนังสือที่ตกจาก ที่วางข้างแก้ว



พกรับส้มกับขนมปัง จี๋ แก้วมั่ง เวลาของเล่น
ขยามาใส่หีบ

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ข้อ 3



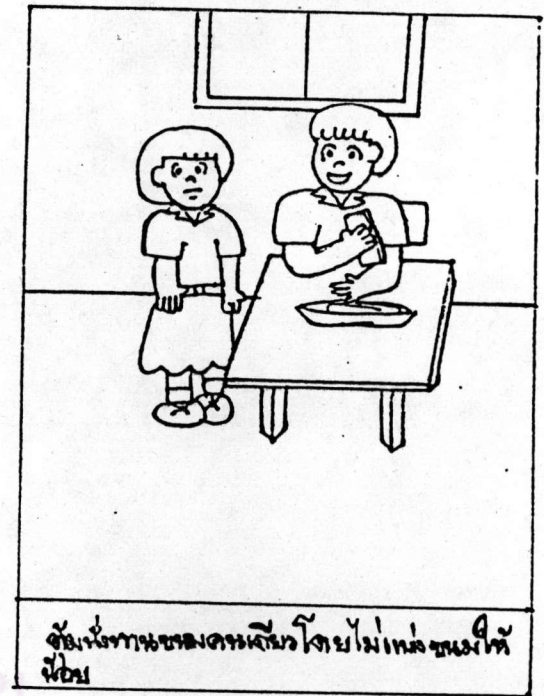
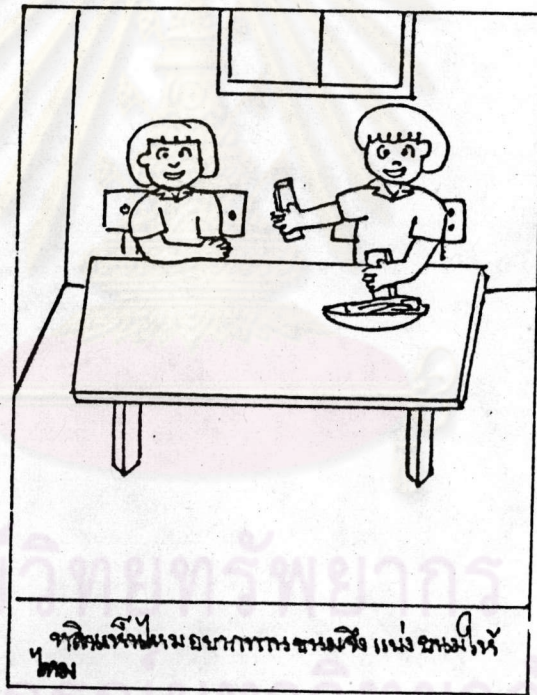
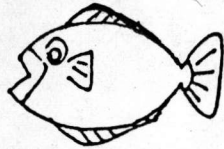
พี่จึงยื่นหนังสือมาให้น้อง
ให้พี่อ่าน

ช่วยเก็บขยะจากอู่กันหนังสือทิ้งทาง
ถังขยะด้วย

ดูอย่าพาเจ้าตูบไปเดินเล่น

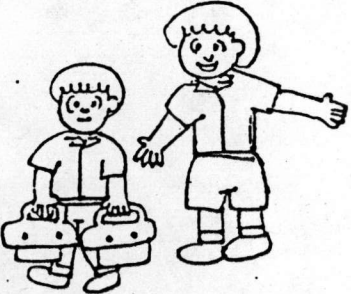
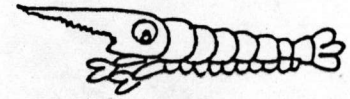
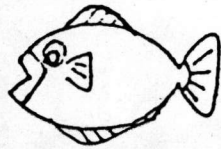
ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ข้อ 4




ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

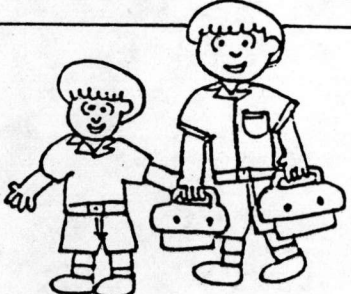
ข้อ 5



ถ้าพี่ช่วยถือกระเป๋าให้พี่ชาย เขาก็ไม่ยกมือ



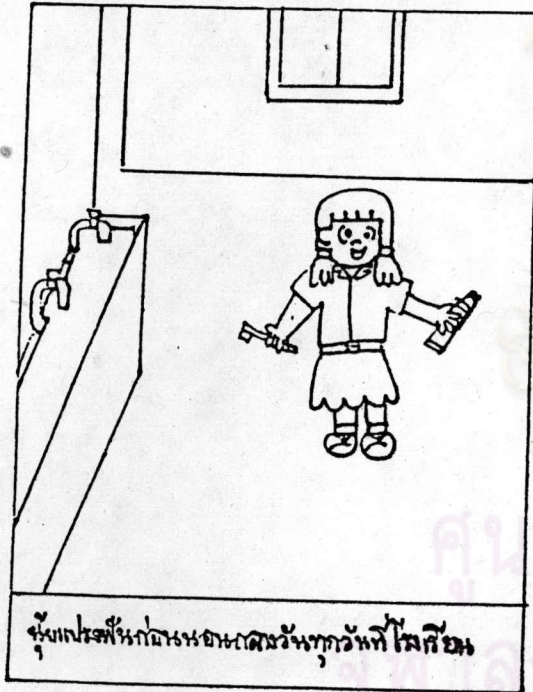
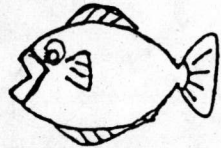
ถ้าพี่จะช่วยถือกระเป๋าให้พี่ชาย พี่ชายก็จะถือกระเป๋าให้พี่ชาย



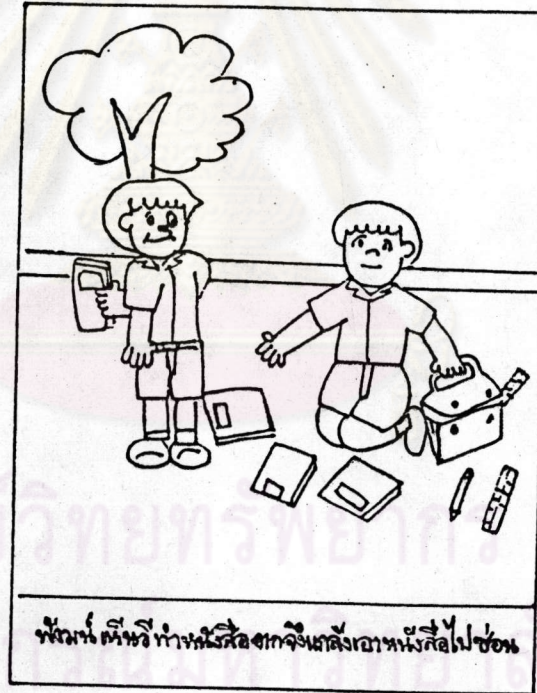
ถ้าพี่ช่วยถือกระเป๋าให้พี่ชาย พี่ชายก็จะถือกระเป๋าให้พี่ชาย

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

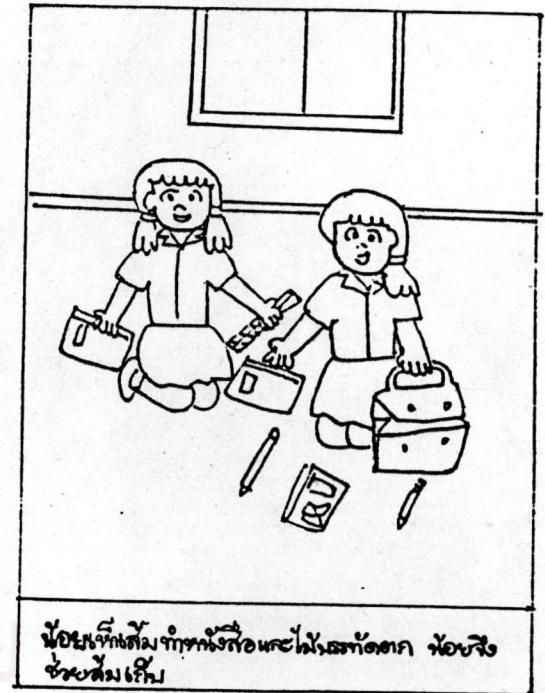
ข้อ 6



ผู้ปกครองให้ค่าตอบแทนคุณครูที่โรงเรียน



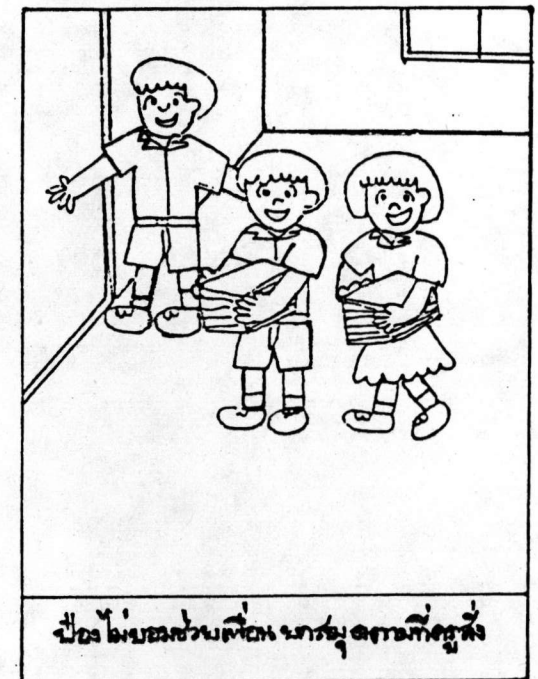
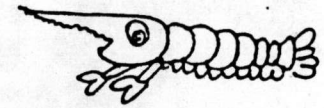
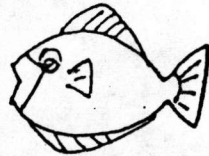
เพื่อนคนหนึ่งทำหนังสือตกจึงเสียดายหนังสือไปซ่อน



เพื่อนที่เห็นสมุดจากหนังสือของเธอได้งัดเอาออก พยายามซ่อนไว้

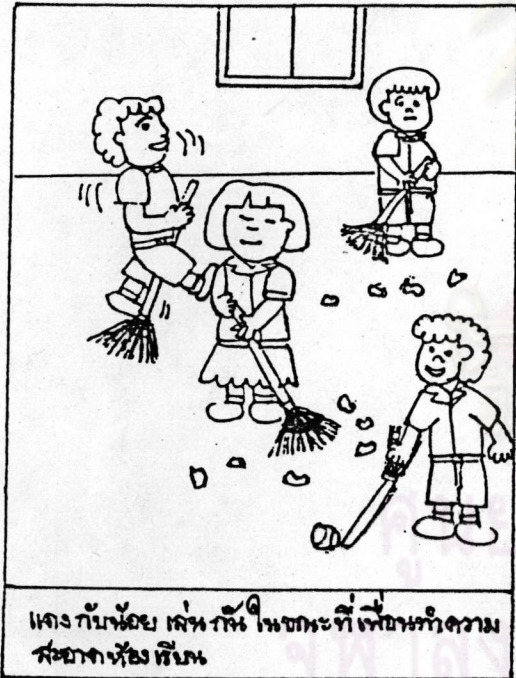
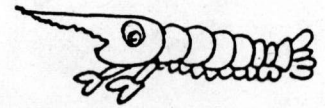
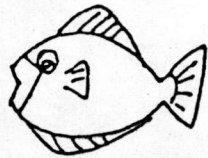
ความสามัคคี (ฉบับที่ 2)

ข้อ 1



ความสามัคคี

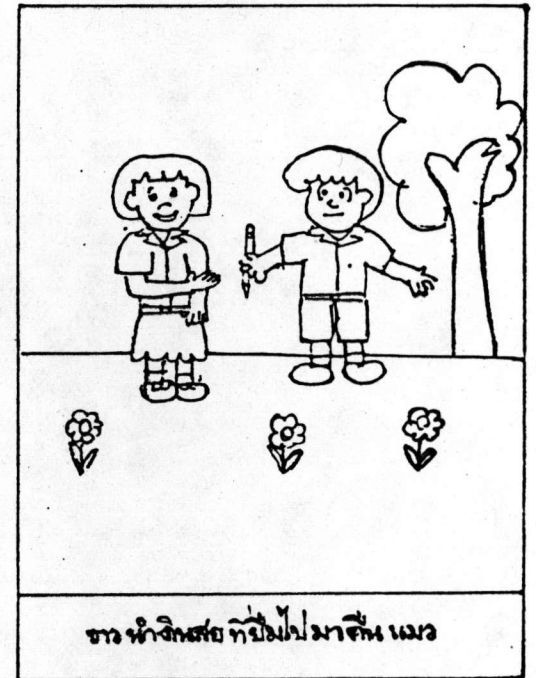
ข้อ 2



แดง กับ ห้อย แล หก หัก ในขณะ ที่ เข็ม ทำ ความ สะอาด ห้อง หัก



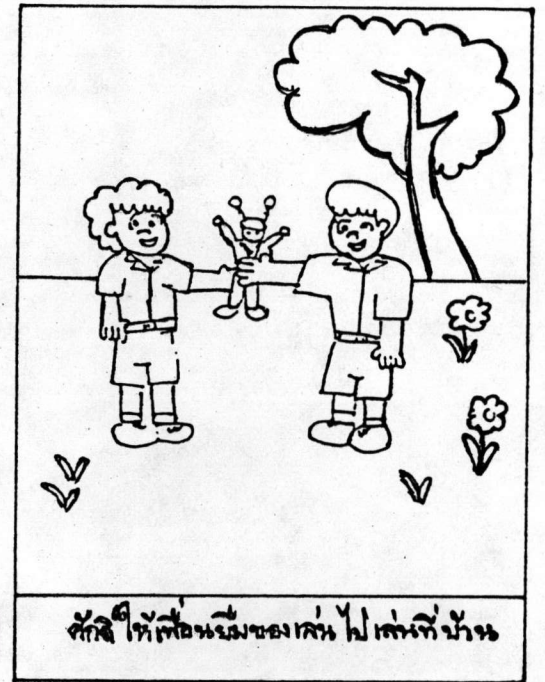
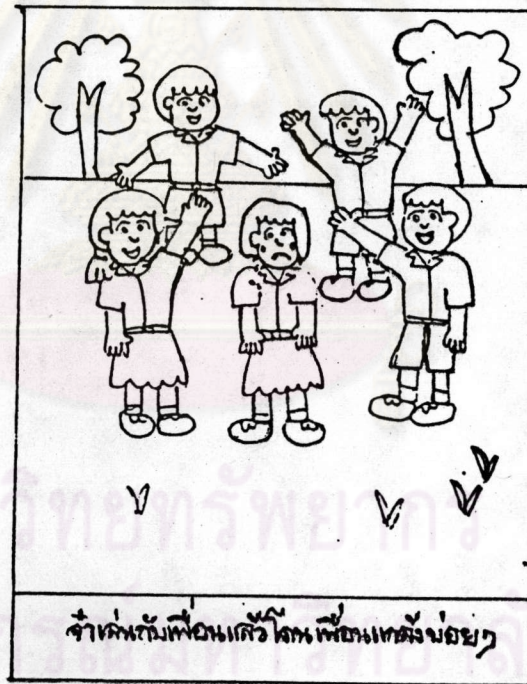
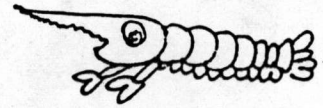
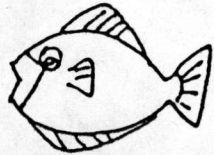
ดำ นลิน นพอม แล ช้อย ช่น ทำ งาน ใจ ใ ห ไร ใน ห้อง เรียน ก่อน ใ ไป



ขาว ทำ งาน สะดวก ใ ย ใ ไป มา จั น แล

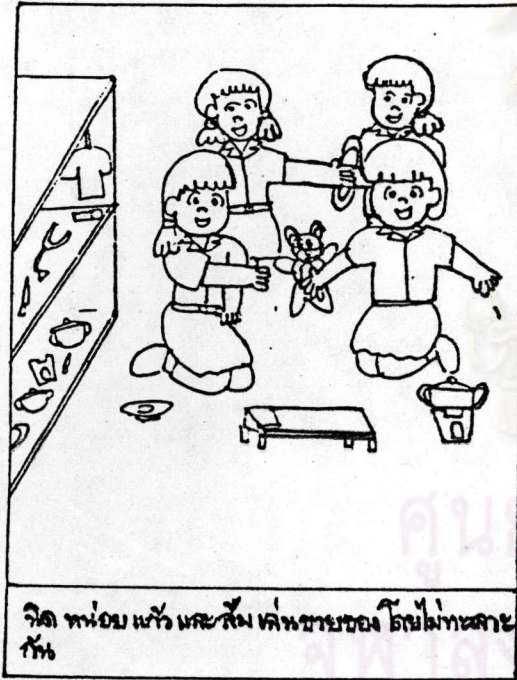
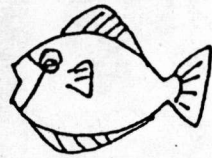
ความสามัคคี

ข้อ 3

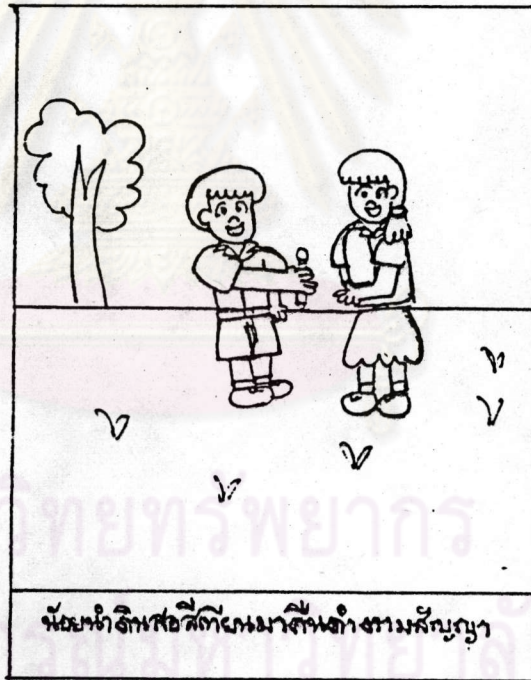


ความสามัคคี

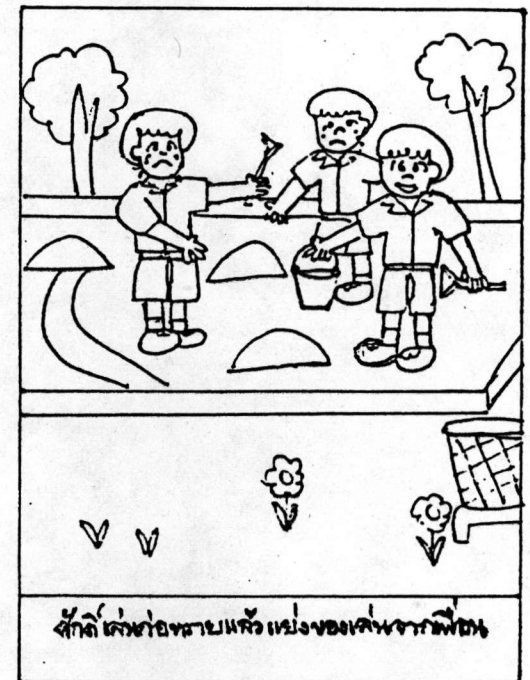
ข้อ 4



จิต พ่อบุญ และ ส้ม เคี้ยวข้าวของ โดยไม่ทะเลาะกัน



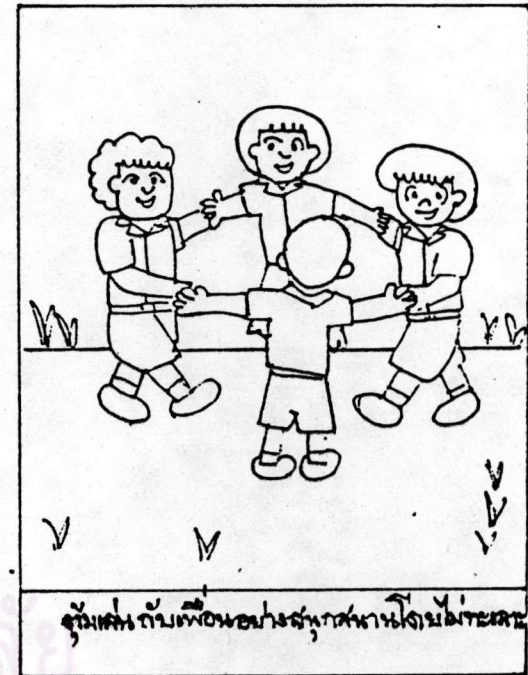
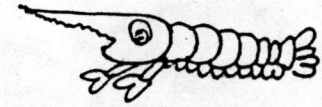
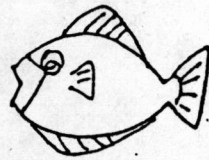
น้องทำอาหารอร่อยดีที่พ่อแม่มาสั่งทำจากแม่บุญญา



ศักดิ์ เก็บถ่ายทำภาพแล้วแบ่งของเล่นจากพิพิธภัณฑ์

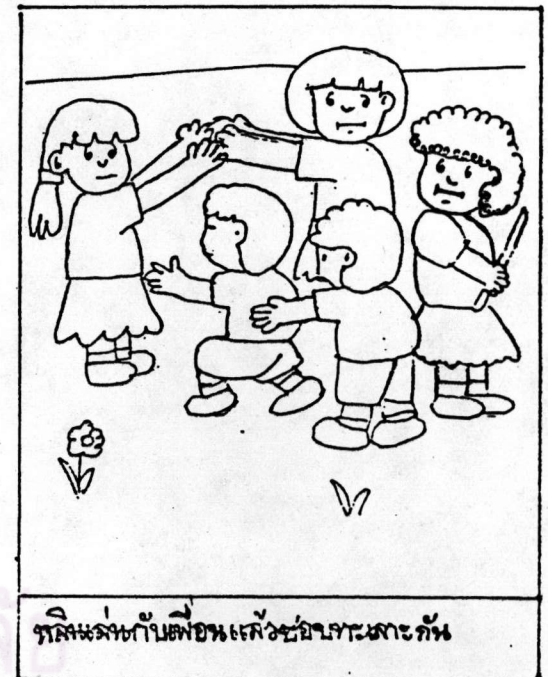
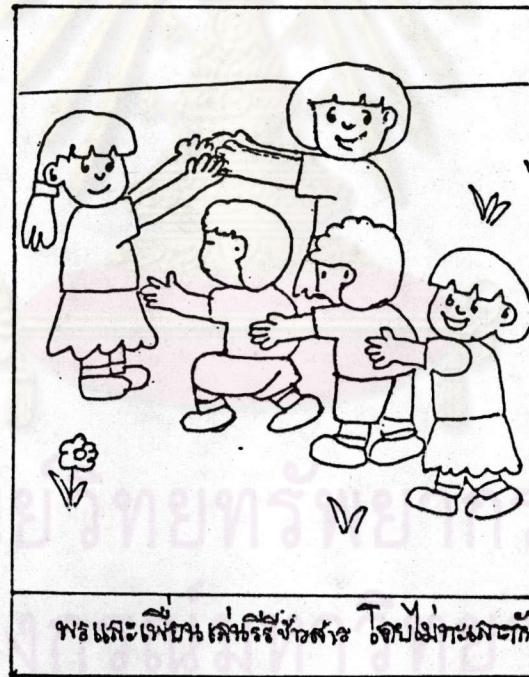
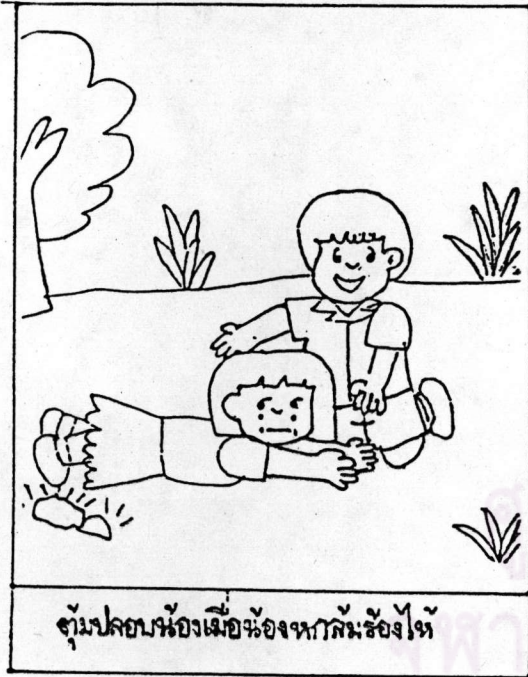
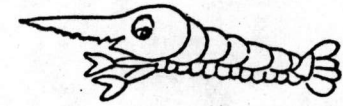
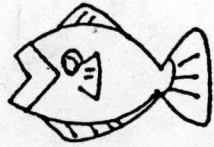
ความสามัคคี

ข้อ 5



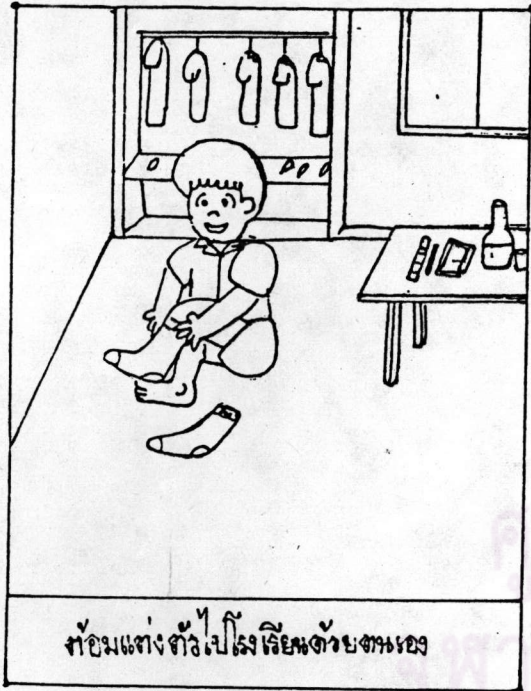
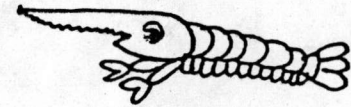
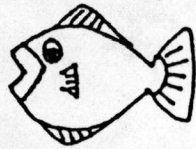
ความสามัคคี

ข้อ 6



ความเมตตาจากภูษา (ฉบับที่ 2)

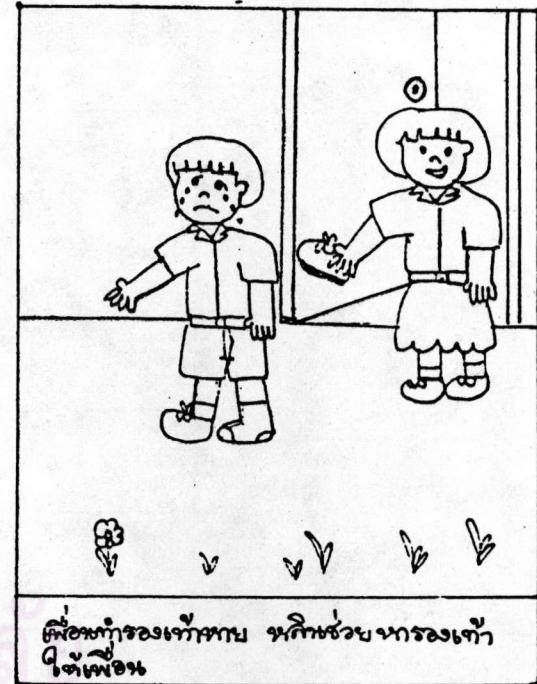
ข้อ 1



กลุ่มแต่งตัวไปโรงเรียนด้วยตนเอง



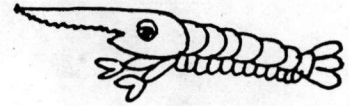
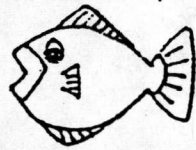
ห้องทำของตกแต่ง ตักดีตัวเราเพราะเราเอง



เพื่อนทำของแก้หยาบ หากช่วยเราเองเรา
ได้เพื่อน

ความเมตตาจากครู

ข้อ 2



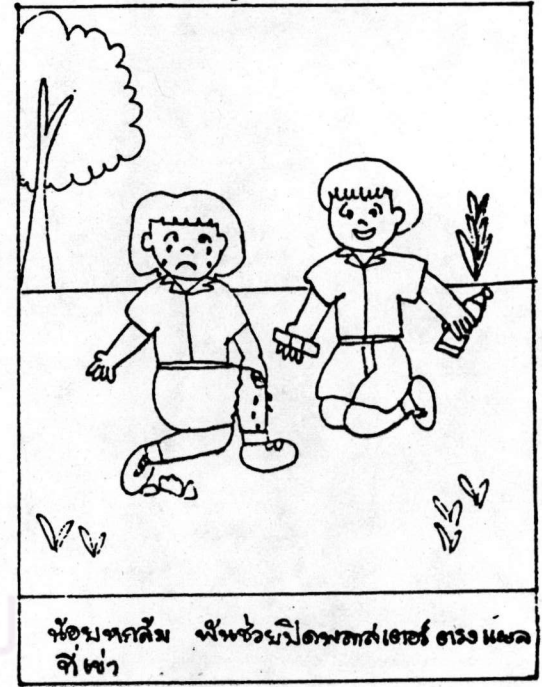
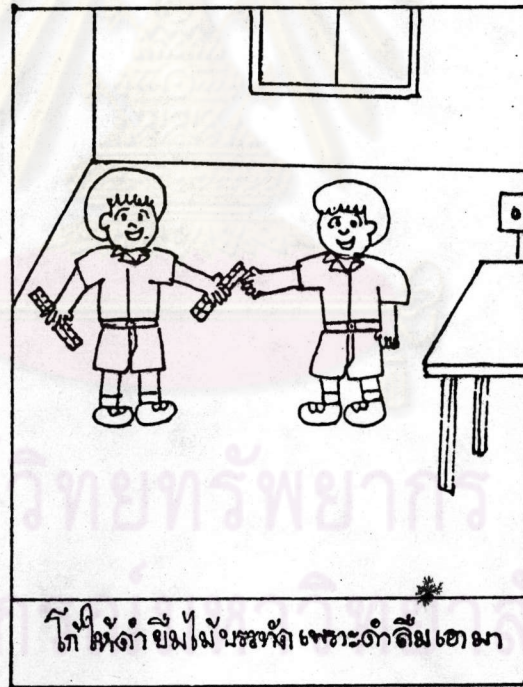
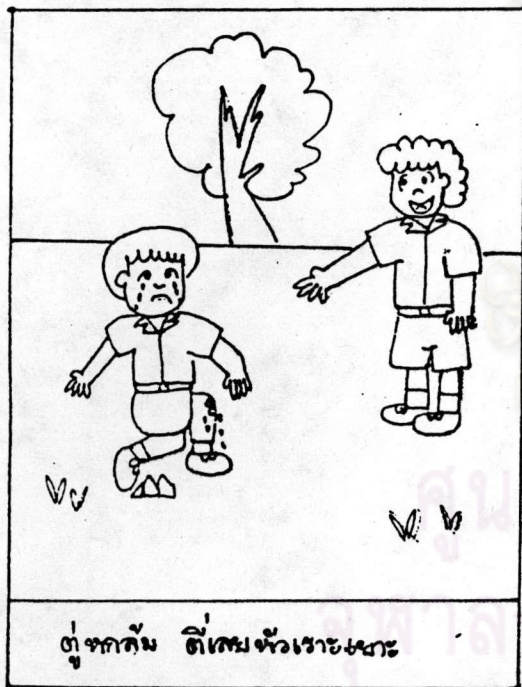
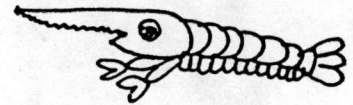
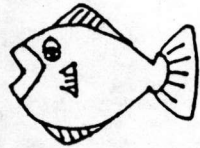
เพลงหัวเราะ ซอไม้ดี มีมือเพลงระฆัง พิเศษจากคุณ

กินข้าว แหมง หลังจากรับประทานอาหารแล้ว อย่าลืมรับประทาน

ຈິນສ່ວນເຫລືອ ແມ່ນ ເພື່ອສະກຸນຈາກທ່ານ

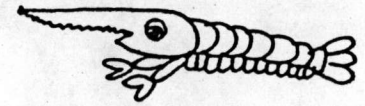
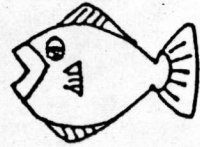
ความเมตตาจากธรรมชาติ

ข้อ 3



ความเมตตาจากคุณา

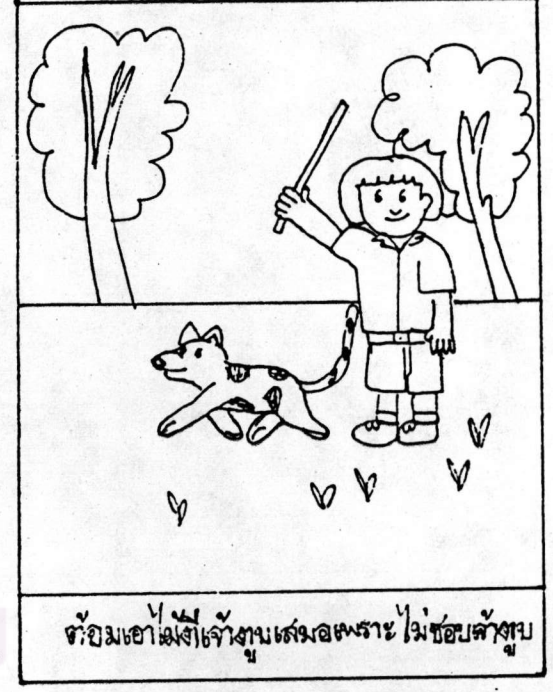
ข้อ 4



กลุ่มไต่ของของเล่นให้คนได้จับ จากสัญญาไว้กับเพื่อน



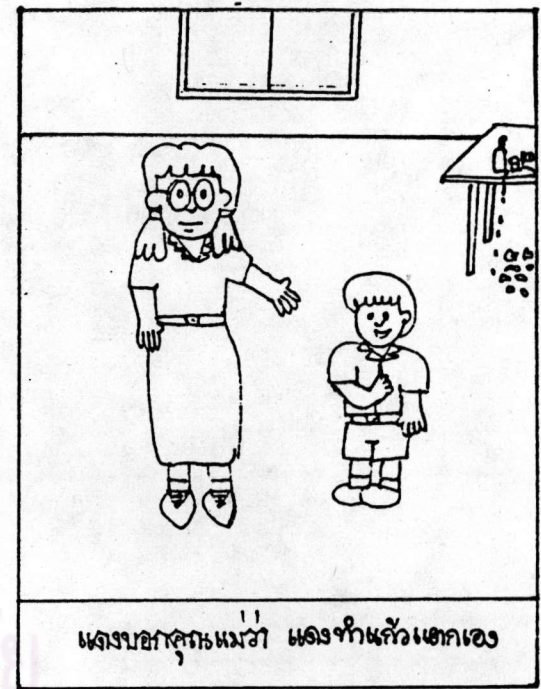
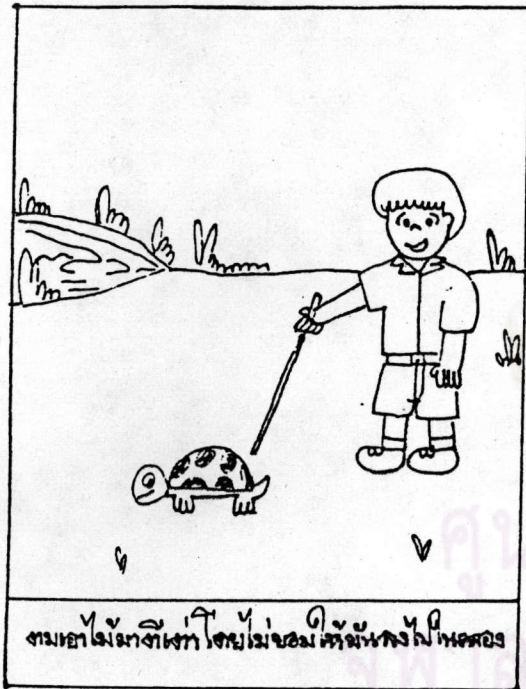
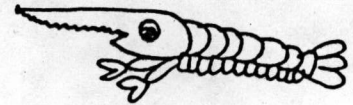
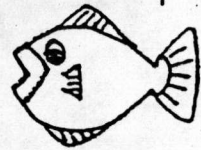
แดงเอาข้าวมาให้เจ้าสุนัขเพราะสุนัขมันบอบ



ตีขโมยเอาของเจ้าสุนัขเล่นเพราะไม่ชอบสุนัข

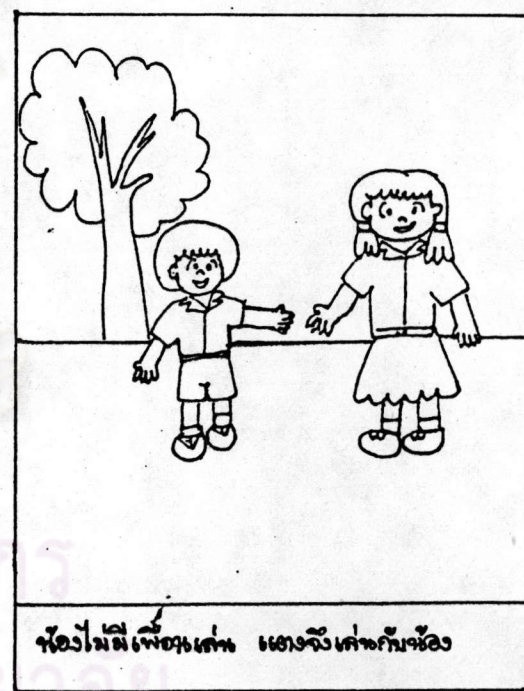
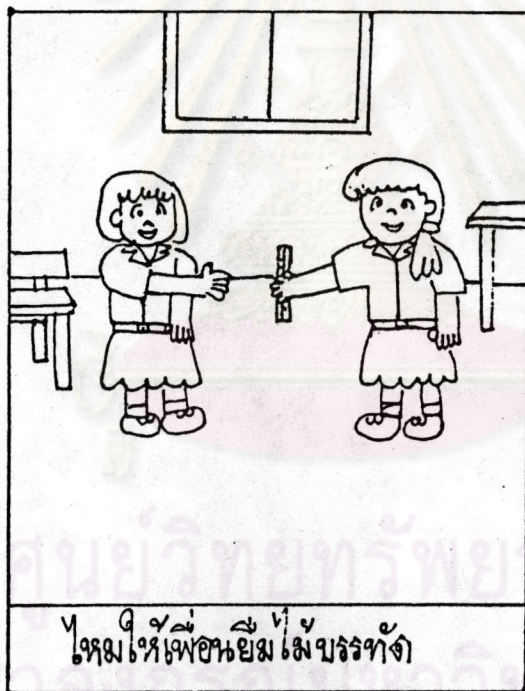
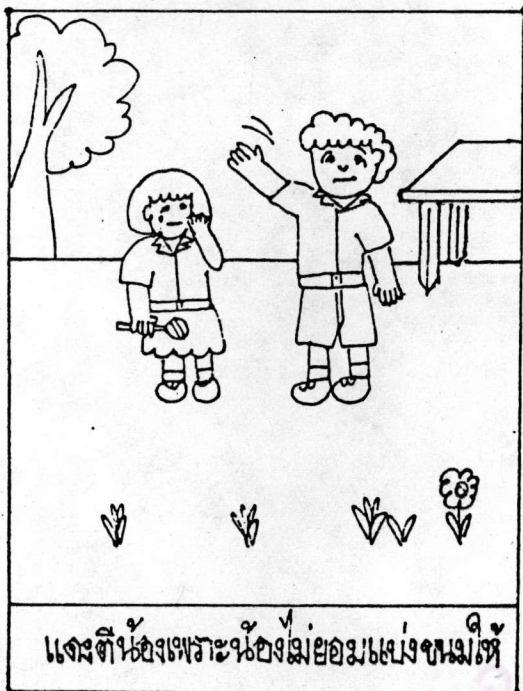
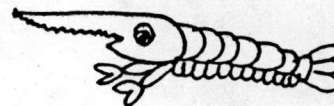
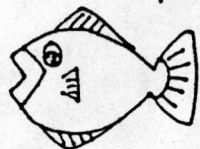
ความเมตตาจากคุณ

ข้อ 5



ความเมตตาจากธรรมชาติ

ข้อ 6



ภาคผนวก ง.

สูตรที่ใช้ในการวิจัย

ก. สูตรที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ยหรือมัธยิม เลขคณิต (\bar{x})

(ประกอบ กรรณสูตร 2525: 80)

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

 \bar{x} = ค่าเฉลี่ยหรือมัธยิม เลขคณิต $\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้ง N จำนวน

N = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. หาส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S_x)

(ประกอบ กรรณสูตร 2525: 81)

$$S_x = \sqrt{\frac{(x-\bar{x})^2}{N}}$$

 S_x = ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน $(x-\bar{x})^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองระหว่างคะแนนทุกจำนวน
กับค่าเฉลี่ยหรือมัธยิม เลขคณิต

N = จำนวนนักเรียน

3. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนมโนทัศน์ทางจริยธรรม
ก่อนทดลองสอนกับหลังสอนของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้
เกม แต่ละกลุ่มโดยทดสอบค่าที (t-test) ในจริยธรรมแต่ละเรื่อง ใช้สูตรดังนี้ (ประกอบ
กรรณสูตร 2525: 100)

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

$\sum D$ = ผลรวมของผลต่างของคะแนนหลังสอนกับก่อนสอน

$\sum D^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนหลังสอนกับก่อนสอน

N = จำนวนนักเรียนแต่ละกลุ่ม

4. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนโมทัศน์ทางจริยธรรม หลังสอนของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม โดยทดสอบค่า t (t-test) ในจริยธรรมแต่ละเรื่อง ใช้สูตรดังนี้ (ประคอง กรรณสูต 2525: 100)

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

$\sum D$ = ผลรวมของผลต่างของคะแนนหลังสอนของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

$\sum D^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนหลังการสอนของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

N = จำนวนนักเรียนแต่ละกลุ่ม

5. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบหลังการสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม โดยการทดสอบค่า t (t-test) ในจริยธรรมแต่ละเรื่อง ใช้สูตรดังนี้ (ประคอง กรรณสูต 2525: 100)

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

$\sum D$ = ผลรวมของผลต่างของคะแนนทดสอบหลังการสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

$\sum D^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนทดสอบหลังการสอนไป
แล้ว 2 สัปดาห์ของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับ
N = การสอนโดยใช้เกม
จำนวนนักเรียนแต่ละกลุ่ม

ข. สูตรที่ใช้ในการคำนวณหาค่าความยากง่าย อำนาจจำแนกและความเที่ยงของแบบวัด
มโนทัศน์ทางจริยธรรม

1. คำนวณความยากง่ายเป็นรายข้อ (เขาวดี วิบูลย์ศรี 2526: 172)

$$P = \frac{R}{N}$$

P = ระดับความยากง่ายของข้อกระทง

R = จำนวนผู้ตอบข้อกระทงนั้น ๆ ถูก

N = จำนวนผู้ตอบทั้งหมด

2. คำนวณหาอำนาจจำแนก (เขาวดี วิบูลย์ศรี 2526: 180)

$$r = \frac{P_H - P_L}{N_H \text{ or } N_L}$$

r = อำนาจจำแนก

P_H = จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มสูง

P_L = จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มต่ำ

N_H = จำนวนคนในกลุ่มสูง

N_L = จำนวนคนในกลุ่มต่ำ

3. คำนวณหาความเที่ยงของแบบวัด (r_{tt}) (ประคอง กรรณสูตร 2525: 46)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{Pq}{S_x^2} \right]$$

- r_{tt} = สัมประสิทธิ์แห่งความเที่ยง
 n = จำนวนข้อสอบในแบบสอบ
 P = สัดส่วนของคนที่ตอบข้อสอบนั้น ๆ ถูก
 q = สัดส่วนของคนที่ตอบข้อสอบนั้น ๆ ผิด
 S_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนของผู้ถูกทดสอบทั้งหมด



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ.

แสดงค่าความยากง่าย อำนาจจำแนก และความเที่ยงของแบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์

| ข้อที่ | ฉบับที่ 1 | | | ฉบับที่ 2 | | |
|--------|-------------|------------|------------|-------------|------------|------------|
| | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง |
| 1 | 0.8 | 0.37 | | 0.73 | 0.62 | |
| 2 | 0.7 | 0.75 | | 0.86 | 0.5 | |
| 3 | 0.56 | 0.75 | 0.65 | 0.63 | 0.62 | 0.63 |
| 4 | 0.7 | 0.75 | | 0.63 | 0.75 | |
| 5 | 0.63 | 0.75 | | 0.7 | 0.75 | |
| 6 | 0.56 | 0.62 | | 0.63 | 0.75 | |

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม เรื่อง ความรับผิดชอบ

| ข้อที่ | ฉบับที่ 1 | | | ฉบับที่ 2 | | |
|--------|-------------|------------|------------|-------------|------------|------------|
| | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง |
| 1 | 0.7 | 0.75 | | 0.7 | 0.75 | |
| 2 | 0.7 | 0.75 | | 0.7 | 0.75 | |
| 3 | 0.7 | 0.5 | 0.73 | 0.7 | 0.75 | 0.79 |
| 4 | 0.7 | 0.87 | | 0.63 | 0.75 | |
| 5 | 0.66 | 0.75 | | 0.7 | 0.75 | |
| 6 | 0.73 | 0.75 | | 0.73 | 0.75 | |

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม เรื่องความมีระเบียบ

| ข้อที่ | ฉบับที่ 1 | | | ฉบับที่ 2 | | |
|--------|-------------|------------|------------|-------------|------------|------------|
| | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง |
| 1 | 0.7 | 0.75 | | 0.66 | 0.87 | |
| 2 | 0.7 | 0.75 | | 0.7 | 0.62 | |
| 3 | 0.7 | 0.75 | 0.71 | 0.73 | 0.37 | 0.76 |
| 4 | 0.66 | 0.75 | | 0.73 | 0.75 | |
| 5 | 0.7 | 0.5 | | 0.73 | 0.87 | |
| 6 | 0.73 | 0.75 | | 0.66 | 0.87 | |

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรม เรื่องความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

| ข้อที่ | ฉบับที่ 1 | | | ฉบับที่ 2 | | |
|--------|-------------|------------|------------|-------------|------------|------------|
| | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง |
| 1 | 0.73 | 0.62 | | 0.66 | 0.75 | |
| 2 | 0.66 | 0.75 | | 0.63 | 0.62 | |
| 3 | 0.73 | 0.75 | 0.66 | 0.76 | 0.75 | 0.68 |
| 4 | 0.73 | 0.37 | | 0.7 | 0.75 | |
| 5 | 0.6 | 0.75 | | 0.63 | 0.75 | |
| 6 | 0.6 | 0.87 | | 0.7 | 0.75 | |

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมเรื่องความสามัคคี

| ข้อที่ | ฉบับที่ 1 | | | ฉบับที่ 2 | | |
|--------|-------------|------------|------------|-------------|------------|------------|
| | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง |
| 1 | 0.73 | 0.625 | | 0.66 | 0.75 | |
| 2 | 0.66 | 0.875 | | 0.7 | 0.75 | |
| 3 | 0.66 | 0.875 | 0.71 | 0.7 | 0.875 | 0.76 |
| 4 | 0.66 | 0.75 | | 0.66 | 0.75 | |
| 5 | 0.66 | 0.625 | | 0.66 | 0.75 | |
| 6 | 0.73 | 0.625 | | 0.7 | 0.75 | |

แบบวัดมโนทัศน์ทางจริยธรรมเรื่องความเมตตากรุณา

| ข้อที่ | ฉบับที่ 1 | | | ฉบับที่ 2 | | |
|--------|-------------|------------|------------|-------------|------------|------------|
| | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง | ความยากง่าย | อำนาจจำแนก | ความเที่ยง |
| 1 | 0.66 | 0.5 | | 0.66 | 0.75 | |
| 2 | 0.76 | 0.37 | | 0.7 | 0.62 | |
| 3 | 0.7 | 0.62 | 0.63 | 0.66 | 0.75 | 0.61 |
| 4 | 0.66 | 0.75 | | 0.7 | 0.62 | |
| 5 | 0.6 | 0.87 | 0 | 0.7 | 0.62 | |
| 6 | 0.66 | 0.87 | | 0.66 | 0.62 | |

ภาคผนวก ๓

แสดงคะแนนจากการทดสอบของกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม

ตาราง แสดงคะแนนจากการทดสอบก่อนการทดลองสอน

| คนที่ | กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้อินทรา | | | | | | | กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม | | | | | | |
|-------|----------------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-----------------|---------------|-----|-------------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-----------------|---------------|-----|
| | ความ ซื่อสัตย์ | ความรับ ผิดชอบ | ความมี ระเบียบ | ความเอื้อ เฟื้อ | ความ สามัคคี | ความ เมตตา | รวม | ความ ซื่อสัตย์ | ความรับ ผิดชอบ | ความมี ระเบียบ | ความเอื้อ เฟื้อ | ความ สามัคคี | ความ เมตตา | รวม |
| 1 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 17 | 1 | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 17 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 | 15 |
| 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 15 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 |
| 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 14 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 14 |
| 5 | 2 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 | 13 | 0 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 13 |
| 6 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | 13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 13 |
| 7 | 0 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 13 | 0 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 13 |
| 8 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 13 | 0 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 13 |
| 9 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 12 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 12 |
| 10 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 12 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 12 |
| 11 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 11 | 1 | 4 | 2 | 2 | 2 | 0 | 11 |
| 12 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 11 |
| 13 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 11 |
| 14 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 10 | 0 | 2 | 4 | 1 | 2 | 1 | 10 |
| 15 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 10 | 0 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 10 |
| 16 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 10 | 0 | 2 | 3 | 0 | 3 | 2 | 10 |
| 17 | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 3 | 9 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 9 |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 7 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 7 |
| 19 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 7 | 1 | 1 | 2 | 0 | 2 | 1 | 7 |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | 6 |

ตารางแสดงคะแนนจากการทดสอบหลังทดลองสอน

| คนที่ | กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้คำถาม | | | | | | | กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม | | | | | | |
|-------|---------------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-----------------|---------------|-----|-------------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-----------------|---------------|-----|
| | ความ ซื่อสัตย์ | ความ รับผิดชอบ | ความ มีระเบียบ | ความ เอื้อเฟื้อ | ความ สามัคคี | ความ เมตตา | รวม | ความ ซื่อสัตย์ | ความ รับผิดชอบ | ความ มีระเบียบ | ความ เอื้อเฟื้อ | ความ สามัคคี | ความ เมตตา | รวม |
| 1 | 3 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 31 | 5 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 | 31 |
| 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 26 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 23 |
| 3 | 4 | 4 | 6 | 4 | 6 | 3 | 27 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 25 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 21 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 10 |
| 5 | 2 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 23 | 1 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 20 |
| 6 | 1 | 4 | 6 | 6 | 3 | 1 | 21 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 15 |
| 7 | 2 | 5 | 5 | 6 | 4 | 1 | 23 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 19 |
| 8 | 4 | 5 | 6 | 5 | 5 | 3 | 28 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 19 |
| 9 | 2 | 4 | 4 | 5 | 6 | 3 | 24 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 22 |
| 10 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 22 | 3 | 2 | 5 | 4 | 5 | 1 | 20 |
| 11 | 2 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 21 | 2 | 5 | 2 | 2 | 3 | 1 | 15 |
| 12 | 2 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 23 | 4 | 4 | 3 | 4 | 6 | 3 | 24 |
| 13 | 1 | 5 | 2 | 4 | 3 | 3 | 18 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 17 |
| 14 | 5 | 4 | 4 | 4 | 6 | 5 | 28 | 3 | 5 | 6 | 4 | 1 | 5 | 24 |
| 15 | 5 | 6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 29 | 2 | 6 | 6 | 4 | 2 | 5 | 25 |
| 16 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 | 5 | 20 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 20 |
| 17 | 2 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 20 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 18 | 2 | 4 | 4 | 5 | 1 | 5 | 21 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 18 |
| 19 | 2 | 4 | 6 | 4 | 4 | 5 | 24 | 3 | 6 | 4 | 4 | 1 | 5 | 23 |
| 20 | 1 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 19 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 12 |

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางแสดงคะแนนจากการทดสอบคลังจากข้อไม่ซ้ำ ๕ ฉบับคำ

| คนที | กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีทวน | | | | | | | กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีเกม | | | | | | |
|------|--------------------------------|-------------------|-----------------|--------------------|-----------------|---------------|-----|--------------------------------|-------------------|-----------------|--------------------|-----------------|---------------|-----|
| | ความ ซื่อสัตย์ | ความ รับผิดชอบ | ความ ระเบียบ | ความ เชื่อเพื่อ | ความ สามัคคี | ความ เมตตา | รวม | ความ ซื่อสัตย์ | ความ รับผิดชอบ | ความ ระเบียบ | ความ เชื่อเพื่อ | ความ สามัคคี | ความ เมตตา | รวม |
| 1 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 25 | 2 | 6 | 6 | 4 | 5 | 6 | 29 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 25 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 24 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 24 | 3 | 5 | 3 | 6 | 3 | 3 | 23 |
| 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 18 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 15 |
| 5 | 1 | 2 | 5 | 4 | 2 | 4 | 18 | 3 | 3 | 5 | 5 | 1 | 4 | 21 |
| 6 | 1 | 4 | 3 | 5 | 2 | 1 | 16 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 11 |
| 7 | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 1 | 18 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 12 |
| 8 | 3 | 6 | 4 | 5 | 5 | 4 | 27 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 15 |
| 9 | 2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 22 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 2 | 18 |
| 10 | 1 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 24 |
| 11 | 4 | 6 | 4 | 5 | 3 | 4 | 26 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 5 | 16 |
| 12 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 17 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 20 |
| 13 | 2 | 3 | 3 | 5 | 2 | 4 | 19 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 15 |
| 14 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 22 | 1 | 4 | 6 | 4 | 3 | 2 | 20 |
| 15 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 21 | 1 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 21 |
| 16 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 18 | 1 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 21 |
| 17 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 20 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 2 | 16 |
| 18 | 1 | 3 | 5 | 4 | 1 | 2 | 16 | 1 | 4 | 3 | 5 | 3 | 2 | 18 |
| 19 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 25 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 18 |
| 20 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 20 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 11 |

ศูนย์วิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียน

นายบรรพต หรประเสริฐ ได้รับปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา
 ปฐมวัย ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2526 เข้าศึกษา
 ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 เมื่อปีการศึกษา 2528 ปัจจุบันรับราชการในตำแหน่ง อาจารย์ 1 ระดับ 3 วิทยาลัยครูยะลา
 จังหวัดยะลา



ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย