

## แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้: "Shopping ความสุข ออกแบบชีวิตด้วยศีล 5"

เวลา: 40 นาที

แนวคิดหลัก: ศีลไม่ใช่ข้อห้าม แต่คือ "ความปกติ" ของมนุษย์ และเป็น "เจตนา" ที่จะงดเว้นความชั่วเพื่อความสงบสุขร่วมกัน

### 1. สมรรถนะผู้เรียน (หลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ)

- การจัดการตนเอง: ฝึกการหยุดคิดก่อนทำ (มีสติ) และตั้งใจงดเว้นสิ่งไม่ดี
- การคิดขั้นสูง: วิเคราะห์เหตุและผล (ถ้าทำแบบนี้ จะเกิดผลอย่างไร)
- การสื่อสาร: แลกเปลี่ยนมุมมองเรื่อง "ความปกติ" ของคนและสัตว์

### 2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (40 นาที)

#### ขั้นที่ 1: เกม "คนหรือ...?" (5 นาที)

เน้นการชวนคิดเรื่องความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับสัตว์ และความหมายของคำว่า "ปกติ"

- **Facilitator:** ชวนเด็กๆ เล่นเกมทายภาพ "พฤติกรรมนี้เป็นปกติของใคร?" (เช่น ภาพเสื่อล่าเหยื่อเมื่อหิว vs คนแบ่งอาหารให้เพื่อน)

#### คำถามเพิ่มเติม

- "นักเรียนคิดว่า อะไรคือสิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์เวลาที่เรหิวหรือโกรธ?" (เพื่อเชื่อมโยงว่ามนุษย์รู้จักใช้เหตุผลและยับยั้งชั่งใจ)
- "คำว่า 'ปกติ' ในความคิดของนักเรียนคืออะไร? แล้วถ้าคนเราไม่เบียดเบียนกัน นักเรียนว่านั่นคือเรื่องปกติของมนุษย์ไหม?"
- "ถ้าโลกนี้ไม่มีกฎเกณฑ์หรือศีลเลย นักเรียนคิดว่าเราจะใช้ชีวิตลำบากขึ้นอย่างไร?"
- **สรุป:** สัตว์ทำตามสัญชาตญาณ แต่ "มนุษย์" มีเหตุผลและรู้จักยับยั้งชั่งใจ ศีล 5 คือเครื่องมือที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์และอยู่ร่วมกันอย่างปกติสุข

#### ขั้นที่ 2: เปิดโรงหนัง "ประกันความสุข" (10 นาที)

เน้นการจับประเด็นจากคลิปวิดีโอและความเข้าใจเรื่องหลักประกันชีวิต

- กิจกรรม: ดูคลิปวิดีโอ "กิจกรรมความดีข้อที่ 1 รักษาศีล 5"

<https://www.youtube.com/watch?v=LZ0v1OAKbE0&list=PLGr53dmSS2XqUnOBYbvq7QSZaSbSMYqZo&index=2>

- **ชวนคุย:** "ในคลิปบอกว่า ศิลเหมือนอะไร?" (แนวคำตอบ: เหมือนเกราะคุ้มภัย หรือประกันชีวิต)
- "นักเรียนคิดว่า ทำไมเขาถึงเปรียบเทียบศิลปะว่า เป็นเหมือน 'เกราะคุ้มภัยส่วนตัว'?"
- "ถ้าศิลปะคือ 'ใบรับประกันความสุข' นักเรียนอยากได้ความสุขข้อไหนที่ศิลปินบอกมากที่สุด? (เช่น อายุยืน, รวยทรัพย์, หรือครอบครัวอบอุ่น)"
- "ในคลิปมีตอนไหนที่ให้นักเรียนรู้สึกว่า ศิลเป็นเรื่องใกล้ตัวเรามากกว่าที่คิดบ้าง?"
- **Facilitator สรุป:** การรักาศิลไม่ได้ทำให้เราเสียอิสระ แต่คือการ "สร้างหลักประกัน" ว่าเราจะมีชีวิตที่ปลอดภัย

### ขั้นที่ 3: กิจกรรม "Happy Shopping: เลือกซื้ออนาคต" (15 นาที)

เน้นการเชื่อมโยงการกระทำ (ศิลปะ) กับผลลัพธ์ (อานิสงส์) ในชีวิตจริง

- **วิธีเล่น:** ครูมี "บัตรความสุข" 5 ใบ วางบนโต๊ะ ให้เด็กแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมา "เลือกซื้อ" ความสุขที่อยากได้ที่สุด
  1. **บัตรอายุยืน:** อยากแข็งแรง ไม่มีใครทำร้าย (ต้องใช้: ศิลข้อ 1 - ไม่ฆ่า/มีเมตตา)
  2. **บัตรเศรษฐี:** อยากมีทรัพย์ปลอดภัย ไม่โดนโกง (ต้องใช้: ศิลข้อ 2 - ไม่ลักทรัพย์)
  3. **บัตรครอบครัวอุ่นใจ:** อยากให้คนรักซื่อสัตย์ไม่ทิ้งกัน (ต้องใช้: ศิลข้อ 3 - ไม่ผิดลูกเมียเขา)
  4. **บัตรคนดังน่าเชื่อถือ:** พุคะอะไรคนก็เชื่อ ไม่มีใครใส่ร้าย (ต้องใช้: ศิลข้อ 4 - ไม่โกหก)
  5. **บัตรซูเปอร์อัจฉริยะ:** มีสติ ความจำดี ไม่หลงลืม (ต้องใช้: ศิลข้อ 5 - ไม่ดื่มของมึนเมา)
- **Facilitator ถาม:**
- "ศิลปะข้อที่ 2 (ไม่ลักทรัพย์) ช่วยให้เรา 'เป็นเศรษฐี' ได้อย่างไรในชีวิตจริง?" (แนวคำตอบ: ทำให้ทรัพย์สินปลอดภัย ไม่ต้องระแวงว่าจะถูกโกงหรือหาย)
- "ถ้าเราอยากเป็นคนที่มี 'วาจาศักดิ์สิทธิ์' พุคะใครคนก็เชื่อถือและได้รับความจริงใจจากผู้อื่น เราต้องรักษาเกราะป้องกันข้อไหน?" (แนวคำตอบ: ข้อ 4 ไม่พูดเท็จ)
- "ถ้าเราอยากได้ความสุขครบทุกใบ แต่เรา 'ทำหาย' ไป 1 ข้อ คือข้อ 5 จะเกิดอะไรขึ้น?" (แนวคำตอบ: ข้อ 5 สำคัญสุด เพราะถ้าขาดสติ จะทำผิดข้ออื่นได้หมด)

### ขั้นที่ 4: สรุป "พลังแห่งเจตนา" (10 นาที)

- **Key Message:** ศิลจะขาดหรือไม่ อยู่ที่ "เจตนา" (ความตั้งใจ)
- **กิจกรรม:** "Check สัญญาณเกราะ" ครูยกเคส "เดินเหยียบมดโดยไม่เห็น" เกราะแตกไหม? (เฉลย: ไม่แตก เพราะไม่มีเจตนา)

- **Action:** ให้เด็กทุกคนเขียน "1 ข้อที่ทำง่ายที่สุด" ลงในกระดาษหัวใจ เพื่อเริ่มรักษาศีลเป็นกิจวัตรตั้งแต่วันนี้

### 3. สิ่งที่นักเรียนจะได้เรียนรู้ได้ง่ายๆ

- **ศีล = ปกติ:** ไม่ใช่เรื่องยาก แค่ใช้ชีวิตแบบคนปกติที่ไม่เบียดเบียนใคร
- **ศีล = ประกันชีวิต:** รักษาศีลวันนี้ เพื่อออกแบบชีวิตที่ดีในวันหน้า
- **ศีล = ทำได้ทันที:** เริ่มจากความตั้งใจ (เจตนา) ไม่ต้องเสียเงินซื้อ

แผนนี้จะช่วยให้เด็กเปลี่ยนทัศนคติจาก "ศีลคือข้อห้ามที่น่าเบื่อ" เป็น "ศีลคือเครื่องมือออกแบบความสุข" ของพวกเขาเอง

**เคล็ดลับสำหรับ Facilitator:** ในการถามคำถามเหล่านี้ ครูไม่จำเป็นต้องเน้นที่ความถูกต้อง แต่เน้นให้เด็กได้ "สะท้อนความคิด" (Reflect) จากมุมมองของตัวเอง โดยย้ำเสมอว่าการรักษาศีลคือการรักษาคุณภาพชีวิตและจิตใจให้บริสุทธิ์เพื่อตัวเอง

### 4. การประเมินตามสมรรถนะ (Competency-based Assessment)

สามารถสังเกตและให้คะแนนพฤติกรรมผู้เรียนใน 3 ด้านหลักตามที่ระบุในแผนการสอน:

- **ด้านการจัดการตนเอง:** ประเมินจากการที่นักเรียนสามารถเลือก "ศีล 1 ข้อที่ทำง่ายที่สุด" ลงในกระดาษหัวใจ ซึ่งแสดงถึงความตั้งใจและมีสติในการวางแผนงดเว้นสิ่งไม่ดี
- **ด้านการคิดขั้นสูง:** ประเมินจากการตอบคำถามในกิจกรรม "Happy Shopping" โดยคือนักเรียนสามารถเชื่อมโยงเหตุและผลได้หรือไม่ เช่น ศีลข้อ 2 ช่วยให้เป็นเศรษฐีได้อย่างไรในชีวิตจริง
- **ด้านการสื่อสาร:** ประเมินจากการแลกเปลี่ยนมุมมองในเกม "คนหรือ...?" เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมมนุษย์และสัตว์

### 5. วิธีการวัดผลอย่างง่าย (Simple Tools)

สามารถเลือกใช้เครื่องมือเหล่านี้เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นการสะท้อนความคิด:

- **ใบงาน "บิลใบเสร็จความสุข" (Exit Ticket):**
  - หลังจากจบกิจกรรม "Happy Shopping" ให้เด็ก ๆ เขียน "บิลใบเสร็จ" สั้น ๆ ว่าวันนี้เขาเลือกซื้อความสุขใบไหน (ศีลข้อใด) และทำไมเขาถึงคิดว่าข้อนี้สำคัญที่สุดสำหรับเขา
- **การประเมิน "สัมภาษณ์กระแะ" (Oral Check):**

- ใช้คำถามตรวจสอบความเข้าใจเรื่อง "เจตนา" เช่น ครูยกสถานการณ์สมมติเพิ่มเติมแล้วให้เด็ก ๆ ยกมือตอบว่า "เพราะแตก" หรือ "เพราะไม่แตก" เพื่อวัดความเข้าใจเรื่องพลังแห่งเจตนา
- **แบบสังเกตพฤติกรรมการสะท้อนความคิด (Reflective Observation):**
  - ครูสังเกตจากการตอบคำถามในขั้นตอน "เปิดโรงหนัง" ว่านักเรียนสามารถเปรียบเทียบสื่อกับ "ใบรับประกันความสุข" หรือ "เพราะคุ้มภัย" ได้เห็นภาพเพียงใด

## 6. เกณฑ์การตัดสิน (Evaluation Criteria)

เพื่อให้ง่ายต่อการสรุปผล คุณอาจใช้เกณฑ์ 3 ระดับ ดังนี้:

- **ระดับดี (Pass with Distinction):** สามารถอธิบายเชื่อมโยงสื่อกับอานิสงค์ (ผลลัพธ์) ได้อย่างสมเหตุสมผล และระบุเจตนาในการปฏิบัติได้ชัดเจน
- **ระดับพอใช้ (Pass):** สามารถระบุได้ว่าสื่อก่อให้เกิดความสุขด้านใด แต่อาจยังอธิบายเหตุผลประกอบได้ไม่ชัดเจนนัก
- **ระดับควรปรับปรุง (Needs Improvement):** ยังไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมปกติของมนุษย์ (ที่มีศีล) กับสัญชาตญาณสัตว์ได้

**ข้อแนะนำเพิ่มเติม:** เนื่องจากแผนนี้เน้นให้เด็ก "สะท้อนความคิด" (Reflect) มากกว่าความถูกต้อง การประเมินผลจึงควรเน้นไปที่ "ความเข้าใจในคุณค่า" ว่าสื่อก็คือเครื่องมือออกแบบความสุขของตัวเอง ไม่ใช่แค่ข้อห้ามที่น่าเบื่อ