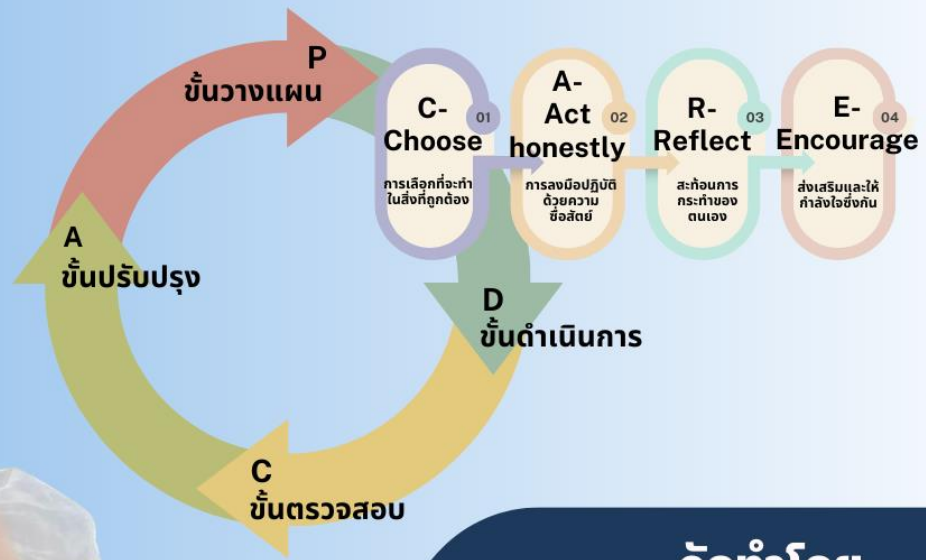




ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

»» แบบรายงานนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี (สำหรับครู)

เรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์”
โดยใช้รูปแบบ CARE Model
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑



จัดทำโดย
นางสาวรัตนกร คำทวี
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง



โรงเรียนอนุบาลบางละมุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๓
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอการพิจารณาส่งเสริมและคัดเลือกนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี “โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.” ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และศึกษานิเทศก์ในสังกัด ได้ใช้ความรู้ ความสามารถในการออกแบบและสร้างนวัตกรรมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ

ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ชี้แนะแนวทางการดำเนินงานด้านต่าง ๆ จนสำเร็จขึ้นได้ด้วยดี ผู้จัดทำจึงขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้เป็นอย่างสูง

รัตนากร คำทวี

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
คำนำ.....	๗
สารบัญ.....	ค
แบบรายงานนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี.....	๑
“โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.” ประจำปีการศึกษา พ.ศ.๒๕๖๗.....	
๑. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมที่นำเสนอ.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและสภาพของปัญหา.....	๑
๑.๒ แนวคิดหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม.....	๒
๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงานนวัตกรรม.....	๔
๒.๑ จุดประสงค์.....	๕
๒.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณ.....	๔
๒.๓ เป้าหมายเชิงคุณภาพ.....	๔
๒.๔ ประชากร/กลุ่มเป้าหมาย.....	๔
๒.๕ ระยะเวลาดำเนินการ.....	๔
๓. จุดเด่นนวัตกรรม.....	๔
๔. กระบวนผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๕
๕. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ.....	๑๔
๖. ปัจจัยความสำเร็จ.....	๑๖
๗. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	๑๗
๘. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	๑๗
๘.๑ การเผยแพร่.....	๑๘
๘.๒ รางวัลที่ได้รับ.....	๑๘
๙. เงื่อนไขความสำเร็จ.....	๑๙
บรรณานุกรม.....	๒๐
ภาคผนวก.....	๒๑

เอกสารประกอบการพิจารณาส่งเสริมและคัดเลือกนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี (สำหรับครู)

“โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

ชื่อผลงาน : การปลูกฝังคนดีด้วย“กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

สอดคล้องกับคุณลักษณะ :

- ☐ ความพอเพียง
- ☐ ความกตัญญู
- ☒ ความซื่อสัตย์สุจริต
- ☐ ความรับผิดชอบ
- ☐ อุทิศการณคุณธรรม
- ☐ คุณธรรมอัตลักษณ์ (โปรดระบุ).....

ชื่อผู้พัฒนานวัตกรรม.....นางสาวรัตนกร คำทวี.....

โรงเรียน/หน่วยงาน.....โรงเรียนอนุบาลนางละมุง.....

สังกัด.....สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต.๓.....

โทรศัพท์.....๐๓๘-๒๔๐๘๗๐.....โทรสาร.....๐๓๘-๒๔๐๘๗๐.....

E- mail.....ratanakorn.care@gmail.com.....โทรศัพท์เคลื่อนที่.....๐๙๘-๘๔๗๖๒๙๕.....

รายละเอียดการนำเสนอนวัตกรรม

๑. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม

๑.๑ ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และสังคมไทยให้มีคุณภาพ โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม เพื่อเป็นรากฐานในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ที่มุ่งส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในสถานศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๖) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันสังคมไทยยังคงเผชิญกับวิกฤต ด้านคุณธรรม จริยธรรม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน จากการศึกษาของสุทธิพร บุญส่ง (๒๕๖๒) พบว่า ปัญหาการขาดความซื่อสัตย์ในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น โดยมีสาเหตุสำคัญจากการขาดการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมอย่างเป็นระบบ งานวิจัยของ วิชุดา กิจธรรม (๒๕๖๓) ยังชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมควรเริ่มตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เนื่องจากเป็นช่วงวัย ที่เด็กเริ่มเข้าใจเรื่องความถูกผิดและสามารถซึมซับค่านิยมที่ดีได้อย่างรวดเร็ว

การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมในโรงเรียนประถมศึกษามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนา นักเรียนให้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาในระบบโรงเรียน นักเรียนในวัยนี้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้และซึมซับ ค่านิยมต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมโดยเฉพาะด้านความซื่อสัตย์ จึงเป็นสิ่ง สำคัญที่จะช่วยหล่อหลอมบุคลิกภาพและพฤติกรรมของเด็กในระยะยาว แต่จากการสังเกตพฤติกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ พบปัญหาการสูญหายของอุปกรณ์การเรียน เช่น ดินสอ สี ยางลบ กบเหลาดินสอ หรือแม้กระทั่งเงิน หรือการที่เพื่อนนักเรียนหยิบไปใช้โดยไม่ทราบว่าเป็นของใคร สถานการณ์เช่นนี้ไม่เพียงส่งผลกระทบต่อการเรียนการสอน แต่ยังสะท้อนถึงปัญหาด้านความซื่อสัตย์ และการเคารพทรัพย์สินของผู้อื่น ซึ่งหากไม่ได้รับการแก้ไขอย่างเหมาะสม อาจส่งผลเสียต่อการพัฒนาการ ทางด้านคุณธรรมจริยธรรมของเด็กในระยะยาว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภาศรี สีหอำไพ (๒๕๖๔) พบว่า พฤติกรรมการหยิบของผู้อื่นมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตในวัยเด็ก หากไม่ได้รับการแก้ไข อาจพัฒนาไปสู่ปัญหาการลักขโมยในวัยที่โตขึ้นได้

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงมีความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีที่ส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างมีประสิทธิภาพ นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย“กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถูกพัฒนาขึ้น อาศัยแนวทางการเรียนรู้ผ่านการ ปฏิบัติ (Active Learning) และการเสริมแรงทางบวกเข้ากับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ด้าน ความซื่อสัตย์ ซึ่งประกอบด้วย ๔ ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ Choose : การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง, Act honestly : การลงมือปฏิบัติด้วยความซื่อสัตย์, Reflect : สะท้อนการกระทำของตนเองและ Encourage : ส่งเสริมและให้กำลังใจซึ่งกันและกันซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ อีรพงษ์ วิริยานนท์ (๒๕๖๔) ที่พบว่า การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในเด็กประถมศึกษาควรเน้นกระบวนการที่让孩子ได้ คิด ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง นอกจากนี้ การใช้กล่องสมบัติเป็นสื่อการเรียนรู้ยัง สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ที่ระบุว่าเด็กในวัย ๗-๑๑ ปี สามารถเรียนรู้ ได้ดีผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุที่เป็นรูปธรรม โดยขับเคลื่อนนวัตกรรมด้วยวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) จะช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีระบบและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย“กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้ รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑.๒ แนวคิดหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม ดังนี้

๑. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐)
๒. นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗
๓. แนวทางการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Active Learning)
๔. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget
๕. การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement)
๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง ปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” มีแนวคิดและหลักการสำคัญที่เชื่อมโยงกับหลายทฤษฎีและนโยบายที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะการสร้างคนดีมีคุณธรรม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของนวัตกรรมนี้ในการปลูกฝังความซื่อสัตย์ให้แก่ นักเรียน การพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณธรรมจริยธรรมถือเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างสังคมที่เข้มแข็งและยั่งยืน

๒. นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งรวมถึงความซื่อสัตย์ นวัตกรรมนี้จึงตอบสนองนโยบายดังกล่าวโดยตรง โดยใช้วิธีการที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๓. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Active Learning) เป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ โดยใช้ “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้แบบ Active Learning ช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะในเรื่องนามธรรมเรื่องความซื่อสัตย์

๔. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget มีส่วนสำคัญในการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งอยู่ในช่วงขั้นปฏิบัติการคิดรูปธรรม (Concrete Operational Stage) การใช้สื่อที่เป็นรูปธรรมอย่าง “กล่องสมบัติ” จึงช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์ได้ดียิ่งขึ้น

๕. การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) เป็นแนวคิดสำคัญในทฤษฎีการเรียนรู้แบบการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของ B.F. Skinner (Skinner, ๑๙๓๘) โดยหลักการนี้เชื่อว่าการให้รางวัลหรือสิ่งที่พึงพอใจหลังจากพฤติกรรมที่ต้องการจะเพิ่มโอกาสการเกิดพฤติกรรมนั้นซ้ำในอนาคต การเสริมแรงทางบวกสามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น การให้คำชม การให้รางวัล หรือการให้สิทธิพิเศษ ซึ่งมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยเฉพาะในเด็ก (Henderlong & Lepper, ๒๐๐๒) ในบริบทของการศึกษา การเสริมแรงทางบวกช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นบวกและกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง

๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่สนับสนุนแนวคิดของนวัตกรรม

สุทธิพร บุญส่ง (๒๕๖๒) พบว่าการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมช่วยส่งเสริมการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในเด็กประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิชุดา กิจธรรม (๒๕๖๓) เน้นย้ำความสำคัญของการเรียนรู้แบบ Active Learning ในการปลูกฝังคุณธรรม

ประภาศรี สีหอำไพ (๒๕๖๔) ชี้ให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมที่หลากหลายและการเสริมแรงทางบวกมีผลต่อการพัฒนาความซื่อสัตย์ในนักเรียนระดับประถมศึกษา

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงานนวัตกรรม

๒.๑ จุดประสงค์

๑. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมเรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑”

๒.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. เปรียบเทียบคะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ก่อนและหลังใช้นวัตกรรม
๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ของคะแนนเต็มจากแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังใช้นวัตกรรม
๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ร้อยละ ๙๐ เข้าร่วมกิจกรรมกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์

๒.๓ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมอยู่ในระดับดีขึ้นไป

๒.๔ ประชากร/กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนอนุบาลบางละมุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๓ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๗๕ คน

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๒ โรงเรียนอนุบาลบางละมุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๓ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๒ คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

๒.๕ ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ดำเนินการศึกษาค้นคว้าในเดือนพฤษภาคม ๒๕๖๗ จนถึงเดือน กรกฎาคม ๒๕๖๗ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๓. จุดเด่นนวัตกรรม

นวัตกรรมเรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” ดำเนินการออกแบบนวัตกรรมให้มีความสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนา โดยมีแนวคิดและทฤษฎีรองรับอย่างสมเหตุสมผล โดยหลักการที่สำคัญในการพัฒนานวัตกรรมเรื่องนี้คือการบูรณาการการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Active Learning) และการเสริมแรงทางบวกเข้ากับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์ โดยใช้ “กล่องสมบัติ” เป็นสื่อหลักในการสร้างสถานการณ์จำลองที่ท้าทายความซื่อสัตย์ของนักเรียน โดยวิธีการและกระบวนการของนวัตกรรมนี้ใช้ รูปแบบ CARE Model ซึ่งเป็นรูปแบบที่ผ่านการประเมินของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

๑. Choose (การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง) นักเรียนจะต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเลือกระหว่างการทำสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง

๒. Act honestly (การลงมือปฏิบัติด้วยความซื่อสัตย์) เป็นการลงมือปฏิบัติตามการตัดสินใจ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการแสดงออกถึงความซื่อสัตย์ในสถานการณ์จริง

๓. Reflect (สะท้อนการกระทำของตนเอง) เป็นการให้นักเรียนได้ทบทวนและสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการกระทำของตนเอง

๔. Encourage (ส่งเสริมและให้กำลังใจซึ่งกัน) เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนให้กำลังใจซึ่งกันและกัน สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณธรรม

กระบวนการนี้จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนความซื่อสัตย์ผ่านประสบการณ์ตรง โดยมีการสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆ

ออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้เรื่องความซื่อสัตย์เป็นรูปธรรมและเข้าใจง่ายสำหรับนักเรียน นอกจากนี้ ยังมีการใช้การประเมินที่หลากหลาย ทั้งแบบสังเกตพฤติกรรมจากครูผู้สอนที่มีข้อสังเกตทั้งเชิงบวกและเชิงลบ กระดานสะท้อนการกระทำของตนเองโดยให้นักเรียนออกมาติดสติ๊กเกอร์ที่แสดงความรู้สึกของตนเอง และเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมมีแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรทิพย์ ไชยโส (๒๕๖๐) ที่เสนอว่าการประเมินคุณธรรมจริยธรรมควรใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและน่าเชื่อถือ จุดเด่นอีกประการหนึ่งของนวัตกรรมนี้คือการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการปลูกฝังคุณธรรม โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ซึ่งช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อการมีความซื่อสัตย์ นวัตกรรมนี้ยังมีความยืดหยุ่นสามารถปรับใช้ได้กับบริบทที่แตกต่างกัน และสามารถขยายผลไปสู่การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมด้านอื่นๆ ได้ โดยการปรับเปลี่ยนสถานการณ์จำลองและคำถามในการสะท้อนคิดให้เหมาะสมกับคุณธรรมที่ต้องการพัฒนา

ในภาพรวมนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีจุดเด่นที่การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลาย การใช้สื่อที่เป็นรูปธรรม และการประเมินผลที่ครอบคลุม ทำให้นวัตกรรมนี้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านอื่นๆ ได้อีกด้วย

๔. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๔.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

จากการค้นคว้าทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาสร้างรูปแบบที่เหมาะสมเข้ากับสภาพปัญหาของนักเรียน โดยมีวงจรคุณภาพ PDCA เป็นตัวขับเคลื่อน โดยมีการวิเคราะห์ CARE Model ดังนี้

ตารางที่ ๑ วิเคราะห์ CARE Model

ตัวอักษร	ความหมาย	กิจกรรมที่ออกแบบ	แหล่งที่มา/แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	บูรณาการเข้ากับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์
C-Choose	การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง	สร้างสถานการณ์ด้านความซื่อสัตย์ผ่านกิจกรรม	การเรียนรู้แบบ Active Learning	นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจเชิงจริยธรรม

ตัวอักษร	ความหมาย	กิจกรรมที่ออกแบบ	แหล่งที่มา/แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	บูรณาการเข้ากับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์
		"กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์"	การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง	ด้วยตนเอง ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงชีวิตจริง
A-Act honestly	การลงมือปฏิบัติด้วยความซื่อสัตย์	ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง	การเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ	นักเรียนได้ทดลองแสดงพฤติกรรมที่ซื่อสัตย์ในสถานการณ์จริง เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง
R- Reflect	สะท้อนการกระทำของตนเอง	ใช้สติ๊กเกอร์แสดงอารมณ์ให้นักเรียนเลือกว่ารู้สึกอย่างไร	การเรียนรู้แบบ Active Learning: การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิด	นักเรียนได้วิเคราะห์และประเมินการกระทำของตนเองเข้าใจผลกระทบของความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น
E- Encourage	ส่งเสริมและให้กำลังใจซึ่งกัน	มอบสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนที่ทำนำของมาแจ้ง	การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement)	สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการทำความดี

๑) Choose (การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง) ครูนำกล่องสมบัติมาวางไว้ในห้องเรียน พร้อมอธิบายและชี้แจงกิจกรรมว่านี่คือกล่องสำหรับเก็บดินสอ ยางลบ กบเหลาดินสอหรือแม้กระทั่งเงินของเพื่อนที่ทำหล่นหรือลืมไว้ ให้นักเรียนเลือกว่าจะนำของที่เจอมาใส่กล่องหรือเก็บไว้ใช้เอง

b) Act honestly (การลงมือปฏิบัติด้วยความซื่อสัตย์) ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนว่าใครนำของมาใส่กล่อง และใครไม่นำมา โดยไม่ตำหนิหรือลงโทษ ครูอาจวางของมีค่าเล็กๆ น้อยๆ ไว้ตามจุดต่างๆ ในห้องเพื่อทดสอบความซื่อสัตย์

c) Reflect (สะท้อนการกระทำของตนเอง) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสะท้อนความคิดและความรู้สึก อาจให้วาดภาพหรือติดสติ๊กเกอร์แสดงความรู้สึก ว่ารู้สึกอย่างไรเมื่อเจอของแล้วนำมาใส่กล่อง หรือเมื่อเห็นเพื่อนนำของมาใส่

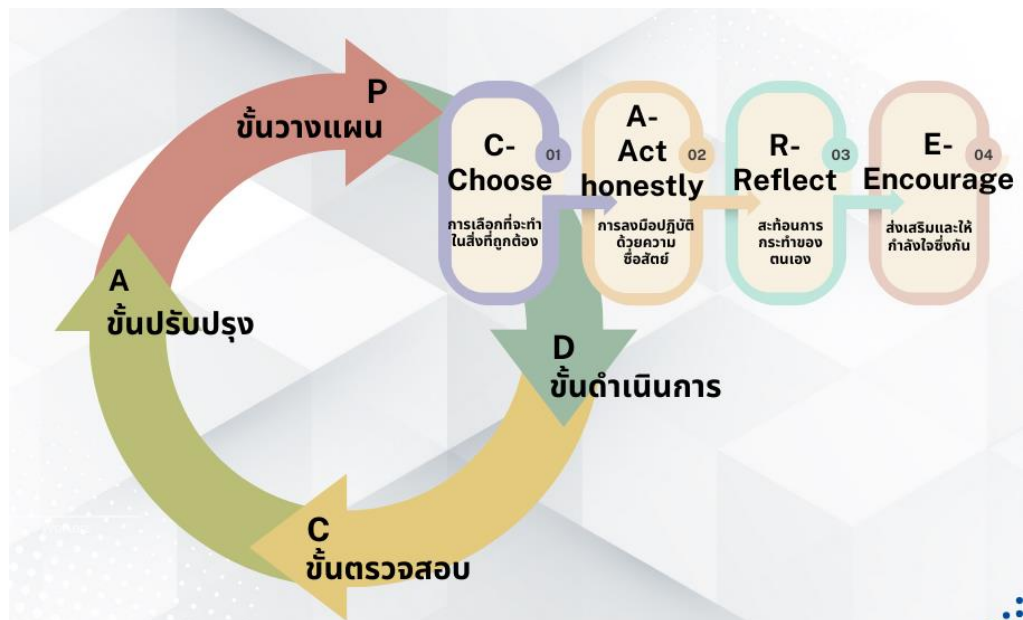
d) Encourage (ส่งเสริมและให้กำลังใจซึ่งกัน) ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนมอบสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ในกระดานสะสมให้แก่เพื่อนที่นำของมาใส่กล่อง ผู้ที่มีสิทธิ์จับสลากลุ้นรางวัลคือนักเรียนที่สะสมสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ได้มากที่สุด ๓ อันดับแรก เพื่อสร้างบรรยากาศของการชื่นชมและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

นำมาสู่การสร้าง CARE Model ที่เหมาะสมกับนักเรียนและสภาพปัญหา ดังแผนภาพข้างต้น



๔.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม

กระบวนการผลิตผลงานและขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี เรื่อง ปลูกฝังคนดีด้วย "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์" โดยรูปแบบ CARE Model" ใช้การขับเคลื่อนนวัตกรรมโดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA ตามแผนภาพ ดังนี้



๑. ขั้นวางแผน (Plan)

๑.๑ วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ

การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีพฤติกรรมที่ขาดความซื่อสัตย์ในชีวิตประจำวัน พบว่ามักหยิบของเพื่อนไปโดยไม่ได้รับอนุญาต การพูดโกหกเพื่อปกปิดความผิด และการลอกการบ้านเพื่อน ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อบรรยากาศการเรียนรู้และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน จากการสอบถามครูและผู้ปกครอง พบว่ามีความต้องการให้มีการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์อย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง เพื่อ

สร้างพื้นฐานที่ดี ผู้พัฒนาจึงได้ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างเป็นโมเดลที่เหมาะสมเข้ากับบริบทของนักเรียน และออกแบบกิจกรรมเป็นกิจกรรมนอกเหนือเวลาเรียน คือ เวลาพักกลางวัน หลังเลิกเรียน และระหว่างคาบเรียนที่นักเรียนสามารถนำสิ่งของที่ตกหล่นมาแจ้งได้

๑.๒ กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย

การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของนวัตกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

๑. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมเรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑”

เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. เปรียบเทียบคะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ก่อนและหลังใช้นวัตกรรม
๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ของคะแนนเต็มจากแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังใช้นวัตกรรม
๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ร้อยละ ๙๐ เข้าร่วมกิจกรรมกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์

เป้าหมายเชิงคุณภาพ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม อยู่ในระดับดีขึ้นไป ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมความซื่อสัตย์ที่ยั่งยืน

๑.๓ ออกแบบกิจกรรมตาม CARE Model

๑. สร้างสถานการณ์จำลองด้านความซื่อสัตย์ (Choose) คือกิจกรรมกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์
๒. ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง (Act honestly)
๓. ออกแบบการสะท้อนความคิดที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน คือ ใช้สติ๊กเกอร์แสดงอารมณ์ให้นักเรียนเลือกว่ารู้สึกอย่างไร (Reflect)
๔. ออกแบบการให้กำลังใจและส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยการมอบสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนที่ทำความดี (Encourage)

๑.๔ เตรียมวัสดุอุปกรณ์ จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบการทำกิจกรรม

๑. กล่องสมบัติแบบโปร่งที่นักเรียนสามารถมองเห็นได้จากภายนอก
๒. กระดาษรายชื่อนักเรียนที่แสดงถึงคะแนนการนำสิ่งของหายมาแจ้งครู สรุปคะแนนเป็นรายเดือน ผู้ที่มีคะแนน ๓ สูงสุดลำดับแรก สามารถนำคะแนนมาแลกเป็นของรางวัลได้
๓. ของรางวัลที่ครูเตรียมให้นักเรียน เช่น สี ดินสอ ยางลบ ขนม เป็นต้น
๔. กระดาษแสดงความรู้สึกที่สะท้อนความคิดของนักเรียน โดยใช้สติ๊กเกอร์หน้าแทนความรู้สึก หน้ายิ้มมีความสุข หน้าเฉย ๆ และหน้าร้องไห้

๑.๕ วางแผนการประเมินผล

๑. ออกแบบเครื่องมือวัดพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์

๑. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ ก่อนและหลังใช้นวัตกรรม โดยใช้แบบสังเกตฉบับเดียวกัน ได้รับการประเมินความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน เรียบร้อยแล้ว

ตารางที่ ๒ การประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์

รายการการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	๑	๒	๓		
C - Choose : การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง					
๑. นักเรียนเลือกนำสิ่งของที่เก็บได้มาใส่ในกล่องสมบัติ	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๒. นักเรียนแสดงความลังเลก่อนตัดสินใจทำสิ่งที่ถูกต้อง	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
A - Act honestly : การลงมือปฏิบัติด้วยความซื่อสัตย์					
๓. นักเรียนแจ้งครูหรือเพื่อนเมื่อพบเห็นสิ่งของตกหล่น	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๔. นักเรียนพยายามปกปิดข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของที่พบ	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
R - Reflect : สะท้อนการกระทำของตนเอง					
๕. นักเรียนแสดงความรู้สึกรังเกียจใจที่ทำในสิ่งที่ถูกต้อง	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๖. นักเรียนหลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการกระทำของตนเอง	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
E - Encourage : ส่งเสริมและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน					
๗. นักเรียนชื่นชมเพื่อนที่ทำสิ่งที่ถูกต้องอย่างจริงจัง	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๘. นักเรียนแสดงท่าทีเพิกเฉยต่อการกระทำที่ซื่อสัตย์ของผู้อื่น	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
ค่า IOC เฉลี่ยรวม				๑	

ค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง ๐.๖๗ - ๑.๐๐ ที่คำนวณได้มีค่ามากกว่า ๐.๕ ถือว่าใช้ได้

๒. กระดานรายนามนักเรียนแสดงจำนวนครั้งในการนำสิ่งของมาแจ้ง

๓. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่เหมาะสมกับวัย และได้รับการประเมินความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เรียบร้อยแล้ว เพื่อความแม่นยำของการประเมิน ครูผู้สอนเป็นผู้อ่านแบบประเมินความพึงพอใจให้นักเรียนฟังเนื่องจากนักเรียนยังอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ไม่สามารถอ่านคำที่มีตัวสะกดได้ และแสดงความคิดเห็นด้วยการยกมือ

ตารางที่ ๓ การประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม

รายการการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล
	๑	๒	๓		
ด้านกิจกรรม					
๑. นักเรียนสนุกกับกิจกรรมเรื่องกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์	+๑	๐	+๑	๐.๖๗	ใช้ได้
๒. กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนอยากช่วยเหลือเพื่อนมากขึ้น	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๓. นักเรียนชอบทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ ในห้อง	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
ด้านเนื้อหา					
๔. นักเรียนเข้าใจว่าทำไมต้องคืนของที่เก็บได้ให้เจ้าของ	๐	+๑	+๑	๐.๖๗	ใช้ได้
๕. นักเรียนรู้วิธีปฏิบัติตนเมื่อเจอของของผู้อื่น	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๖. นักเรียนเข้าใจเรื่องความซื่อสัตย์ที่ครูสอนผ่านกิจกรรมนี้	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
ด้านการมีส่วนร่วม					
๗. นักเรียนชอบกล่องสมบัติที่ใช้ในกิจกรรม	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๘. นักเรียนรู้สึกภูมิใจเมื่อได้รับดาวหรือหัวใจความซื่อสัตย์	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
๙. นักเรียนอยากทำความดีและมีความซื่อสัตย์มากขึ้น	+๑	+๑	+๑	๑	ใช้ได้
๑๐. นักเรียนคิดว่าจะทำตัวเป็นคนซื่อสัตย์เหมือนในกิจกรรมนี้	๐	+๑	+๑	๐.๖๗	ใช้ได้
ค่า IOC เฉลี่ยรวม				๐.๙๐	

ค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง ๐.๖๗ -๑.๐๐ ที่คำนวณได้มีค่ามากกว่า ๐.๕ ถือว่าใช้ได้

๒. กำหนดช่วงเวลา ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม โดยวิเคราะห์ปัญหาในช่วงเดือนพฤษภาคม ดำเนินกิจกรรมในเดือนมิถุนายน สรุปผลการดำเนินกิจกรรมในเดือนกรกฎาคม และกำหนดวิธีการในการเก็บข้อมูลและติดตามผล

๒. ขั้นตอนการ (Do)

๒.๑ ประเมินนักเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนก่อนการดำเนินกิจกรรม

๒.๒ จัดกิจกรรมสร้าง "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์"

๑. ให้ความรู้เรื่องความซื่อสัตย์ และชี้แจงเกี่ยวกับกิจกรรม "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์" กับนักเรียน

๒. ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตกแต่งและปรับแต่งกล่องสมบัติของห้องเรียน



ครูให้ความรู้นักเรียนเรื่องความซื่อสัตย์
และชี้แจงเกี่ยวกับกิจกรรม



นักเรียนมีส่วนร่วมในการตกแต่งกล่อง
สมบัติของห้องเรียน

๒.๒ ดำเนินกิจกรรมตาม CARE Model

๑) Choose (การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง) ครูนำกล่องสมบัติมาวางไว้ในห้องเรียน พร้อมอธิบายและชี้แจงกิจกรรมว่านี่คือกล่องสำหรับเก็บดินสอ ยางลบ กบเหลาดินสอหรือแม้กระทั่งเงินของเพื่อนที่ทำหล่นหรือลืมไว้ ให้นักเรียนเลือกว่าจะนำของที่เจอมาใส่กล่องหรือเก็บไว้ใช้เอง



กล่องสมบัติตั้งไว้อยู่บริเวณหน้าห้องเรียน

b) Act honestly (การลงมือปฏิบัติด้วยความซื่อสัตย์) ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ว่าใครนำของมาใส่กล่อง และใครไม่นำมา โดยไม่ตำหนิหรือลงโทษ ครูอาจวางของมีค่าเล็กๆ น้อยๆ ไว้ตามจุดต่างๆ ในห้องเพื่อทดสอบความซื่อสัตย์



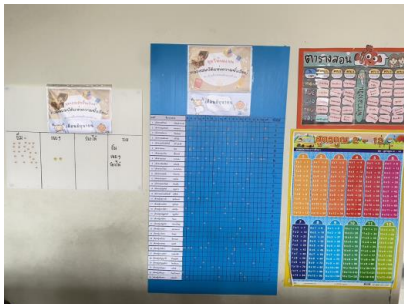
นักเรียนนำสิ่งของมาแจ้งและใส่ลงในกล่องแห่งความซื่อสัตย์

c) Reflect (สะท้อนการกระทำของตนเอง) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสะท้อนความคิดและความรู้สึก อาจให้วาดภาพหรือติดสติ๊กเกอร์แสดงความรู้สึก ว่ารู้สึกอย่างไรเมื่อเจอของแล้วนำมาใส่กล่อง หรือเมื่อเห็นเพื่อนนำของมาใส่

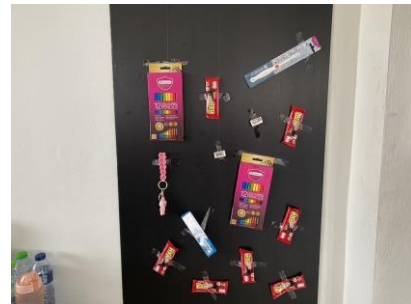


ครูให้นักเรียนออกมาสะท้อนความคิดโดยการติดสติ๊กเกอร์

d) Encourage (ส่งเสริมและให้กำลังใจซึ่งกัน) ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนมอบสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ในกระดานสะสมให้แก่เพื่อนที่นำของมาใส่กล่อง ผู้ที่มีสิทธิ์จับสลากลุ้นรางวัลคือนักเรียนที่สะสมสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ได้มากที่สุด ๓ อันดับแรก เพื่อสร้างบรรยากาศของการชื่นชมและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน



ตารางแสดงจำนวนสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ในการนำของหายมาแจ้ง



ของรางวัลในการสะสมหัวใจแห่งความซื่อสัตย์



มอบรางวัลให้กับนักเรียนที่มีสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์สูงสุด ๓ อันดับแรก

๓. ขั้นตรวจสอบ (Check)

๓.๑ ประเมินผลการดำเนินกิจกรรม:

การประเมินผลการพัฒนานวัตกรรมเรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์" โดยใช้รูปแบบ CARE Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ดังนี้

๑. เปรียบเทียบคะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม โดยใช้แบบสังเกตที่มีเกณฑ์ชัดเจน ได้รับการประเมินความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เรียบร้อยแล้ว

๒. วิเคราะห์คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังการใช้นวัตกรรม โดยนำคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมมาคำนวณเป็นร้อยละ เพื่อดูว่าบรรลุเป้าหมายร้อยละ ๘๐ หรือไม่ หากไม่บรรลุ ควรวิเคราะห์หาสาเหตุและวางแผนปรับปรุง

๓. ตรวจสอบการเข้าร่วมกิจกรรม โดยแบบบันทึกจำนวนสติ๊กเกอร์หัวใจแห่งความซื่อสัตย์ และคำนวณเป็นร้อยละ เพื่อเทียบกับเป้าหมายร้อยละ ๘๐ หากไม่ถึงเป้าหมาย ควรสำรวจเหตุผลและหาวิธีการกระตุ้นการมีส่วนร่วม

๔. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี เรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์" โดยใช้รูปแบบ CARE Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่เหมาะสมกับวัย และได้รับการประเมินความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เรียบร้อยแล้ว

๔. ขั้นปรับปรุง (Act)

๔.๑ วิเคราะห์ผลการประเมินและหาแนวทางพัฒนา

- จัดประชุมครู (PLC) เพื่อวิเคราะห์จุดที่ควรพัฒนาของนวัตกรรม
- รับฟังข้อเสนอแนะจากนักเรียน ครู และผู้ปกครอง

๔.๒ ปรับปรุงนวัตกรรมและกิจกรรม

- ปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาของ "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์" ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
- พัฒนากิจกรรมใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับ CARE Model และความสนใจของนักเรียน

๔.๓ ขยายผลการใช้นวัตกรรม

- จัดอบรมครูในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อขยายการใช้นวัตกรรม
- สร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างห้องเรียนและโรงเรียน

การดำเนินการตามกระบวนการนี้จะเป็นวงจรต่อเนื่อง โดยนำผลการปรับปรุงในแต่ละรอบมาใช้ในการวางแผนและดำเนินการในรอบถัดไป เพื่อพัฒนานวัตกรรม "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ด้วย CARE Model" ให้มีประสิทธิภาพสูงสุดในการส่งเสริมความซื่อสัตย์ของนักเรียน

๕. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๕.๑ ผลการดำเนินการตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๑. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

พบว่า

ตารางที่ ๔ เปรียบเทียบคะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	P-Value
ก่อนจัดกิจกรรม	๓๒	๒๔	๑๒.๕๓	๓.๒๑	๑๓.๕๗๔	๐.๐๐๐
หลังจัดกิจกรรม	๓๒	๒๔	๒๐.๐๙	๓.๕๗		

จากตารางที่ ๔ คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนก่อนการดำเนินการกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๒.๕๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๓.๒๑ คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังการดำเนินการกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒๐.๐๙ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๓.๕๗ และค่า t-test เท่ากับ ๑๓.๕๗๔ แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ ด้วย CARE Model เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ประสบความสำเร็จ โดยเห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ๐.๐๕ ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ ๕ คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังการใช้นวัตกรรม

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
หลังจัดกิจกรรม	๓๒	๒๔	๒๐.๐๙	๓.๕๗	๘๓.๗๓

จากตารางที่ ๕ พบว่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังการใช้นวัตกรรมกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ ด้วย CARE Model คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๗๓ ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ ๘๐ ซึ่งให้เห็นว่า การจัดกิจกรรม กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ ด้วย CARE Model สามารถปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ให้กับนักเรียนได้

ตารางที่ ๖ ตารางบันทึกจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	จำนวนหัวใจแห่งความซื่อสัตย์
๑	เด็กชายศิริวัช เยี่ยมสำอางค์	๒
๒	เด็กชายเมธพนธ์ พลสาร	๖
๓	เด็กชายอังการ รัตนลอย	๔
๔	เด็กชายณพนพล ศรีวิชัย	๖
๕	เด็กชายเกียรติศักดิ์ แก้วบุตรดี	๔
๖	เด็กชายดอน โส	๕
๗	เด็กชายธนภัทร เชื้อชาติ	๒

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	จำนวนหัวใจแห่งความซื่อสัตย์
๘	เด็กชายธนดล มากทอง	๑๖
๙	เด็กชายชินพัฒน์ แสนสุข	๒
๑๐	เด็กชายกวีวิธน์ กองประโคน	๒
๑๑	เด็กชายกฤตณัย กันยายน	๖
๑๒	เด็กชายกฤษกร ยอดใจ	๑
๑๓	เด็กชายเพชรวัฒน์ นิลแย้ม	๓
๑๔	เด็กชายณัฐพัชร บุญสาร	๒
๑๕	เด็กชายปกรณ์เกียรติ บุริสังข์	๒
๑๖	เด็กหญิงสุภาวดี สุทธิฤกษ์	๔
๑๗	เด็กหญิงนฤพัชร ยุติธสง	๒
๑๘	เด็กหญิงปานิสรา คลังสิน	๒
๑๙	เด็กหญิงณัฐนันท์ จุญพันธ์	๓
๒๐	เด็กหญิงสโสภา รัตนะ	๒
๒๑	เด็กหญิงณัฐนิชา หนองใหญ่	๑
๒๒	เด็กหญิงระมิตา พลายมาศ	๓
๒๓	เด็กหญิงวิศรดา นิสมสุข	๑
๒๔	เด็กหญิงนริศรา สีมานอก	๒
๒๕	เด็กหญิงกฤษฎอร พลศรี	๓
๒๖	เด็กหญิงโชติกา อ่วมมณฑา	๑๑
๒๗	เด็กหญิงกานต์รวี เกษตรทัต	๑
๒๘	เด็กหญิงกัญญาวิร ฝั่งบุญลือ	๒
๒๙	เด็กหญิงกัญญาพัชร โคมพิมาย	๓
๓๐	เด็กหญิงอริญญา วงสิงห์	๓
๓๑	เด็กหญิงพีระภา กิ่งแก้วกลาง	๒
๓๒	เด็กหญิงพิมลดา แจ่มแจ้ง	๓
คิดเป็น ๑๐๐% ที่เข้าร่วมกิจกรรม		

จากตารางที่ ๖ พบว่า การมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่าง ๑๐๐% ในกิจกรรม สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจและน่าสนใจของของกิจกรรม ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี (๒๕๖๓) ที่ศึกษาการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าการจัดกิจกรรมที่สนุกสนาน น่าสนใจ และเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมได้อย่างมีนัยสำคัญ และการที่นักเรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นแสดงให้เห็นว่า นวัตกรรมนี้สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการซึมซับแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วิลาวัลย์ ด้านสิริสุข

(๒๕๖๕) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ได้อย่างมีนัยสำคัญ

โดยสรุป การมีส่วนร่วม ๑๐๐% ของกลุ่มตัวอย่าง ในกิจกรรมกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ด้วย CARE Model สะท้อนให้เห็นถึงความน่าสนใจและความเหมาะสมของกิจกรรม กิจกรรมที่สนุกและดึงดูดใจช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการซึมซับแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ให้นักเรียน

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมเรื่อง ปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” โดยใช้รูปแบบ CARE Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑”

ตารางที่ ๗ ตารางวิเคราะห์ความพึงพอใจ

หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านกิจกรรม			
๑. นักเรียนสนุกกับกิจกรรมเรื่องกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์	๒.๙๔	๐.๒๕	ดีมาก
๒. กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนอยากช่วยเหลือเพื่อนมากขึ้น	๒.๙๗	๐.๑๘	ดีมาก
๓. นักเรียนชอบทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ ในห้อง	๒.๘๘	๐.๓๔	ดีมาก
ด้านเนื้อหา			
๔. นักเรียนเข้าใจว่าทำไมต้องคืนของที่เก็บได้ให้เจ้าของ	๓.๐๐	๐.๐๐	ดีมาก
๕. นักเรียนรู้วิธีปฏิบัติตนเมื่อเจอของของผู้อื่น	๓.๐๐	๐.๐๐	ดีมาก
๖. นักเรียนเข้าใจเรื่องความซื่อสัตย์ที่ครูสอนผ่านกิจกรรมนี้	๓.๐๐	๐.๐๐	ดีมาก
ด้านการมีส่วนร่วม			
๗. นักเรียนชอบกล่องสมบัติที่ใช้ในกิจกรรม	๒.๙๔	๐.๒๕	ดีมาก
๘. นักเรียนรู้สึกภูมิใจเมื่อได้รับดาวหรือหัวใจความซื่อสัตย์	๓.๐๐	๐.๐๐	ดีมาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
๙. นักเรียนอยากทำความดีและมีความซื่อสัตย์มากขึ้น	๓.๐๐	๐.๐๐	ดีมาก
๑๐. นักเรียนคิดว่าจะทำตัวเป็นคนซื่อสัตย์เหมือนในกิจกรรมนี้	๓.๐๐	๐.๐๐	ดีมาก
รวม	๒.๙๗	๐.๑๐	ดีมาก

จากตารางที่ ๗ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่องการปลูกฝังคนดีด้วย "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ โดยใช้รูปแบบ CARE Model" โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

๖. ปัจจัยความสำเร็จ

ผู้มีส่วนร่วมในความสำเร็จ เกิดจากความร่วมมือของ โรงเรียน ครู นักเรียน และผู้ปกครอง

๖.๑ ผู้บริหารโรงเรียน ให้การสนับสนุน ส่งเสริมให้กำลังใจ กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาที่ชัดเจน สร้างความตระหนักและความเข้าใจแก่ทุกฝ่ายเกี่ยวข้อง ประสานความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

๖.๒ ครูเป็นผู้ขับเคลื่อนหลักในการนำนวัตกรรมไปใช้ โดยต้องมีความเข้าใจในหลักการและวิธีการใช้ CARE Model สามารถออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของนักเรียนได้ ใช้

เทคนิคการสอนที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านความซื่อสัตย์ นอกจากนี้ ครูยังต้องมีทักษะในการสังเกตและประเมินพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อให้การเสริมแรงทางบวกและการแก้ไขพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียนและผู้ปกครองเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียน

๖.๓ นักเรียนเป็นส่วนสำคัญในการทำให้นวัตกรรมนี้เกิดความสำเร็จ โดยนักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมอย่างมาก การใช้กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์อย่างสม่ำเสมอ บัณฑิตการกระทำที่แสดงถึงความซื่อสัตย์ของตนเองและเพื่อนๆ และนำหลักความซื่อสัตย์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านเพื่อให้เกิดการพัฒนาคุณธรรมอย่างยั่งยืน

๖.๔ ผู้ปกครอง ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนและต่อยอดการเรียนรู้ของนักเรียนที่บ้าน โดยต้องเข้าใจและให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรม ผู้ปกครองควรสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมความซื่อสัตย์ในครอบครัว

๗. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๗.๑ การใช้สื่อที่เป็นรูปธรรมส่งเสริมการเรียนรู้แนวคิดนามธรรมของนักเรียนได้ โดยใช้“กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์” เป็นสิ่งที่จับต้องได้ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดนามธรรมอย่างความซื่อสัตย์ได้ดีขึ้น

๗.๒ การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน กล่าวคือการพัฒนาวัตกรรมการนี้ทำให้เห็นว่าการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมไม่ใช่หน้าที่ของครูหรือโรงเรียนเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ปกครองและชุมชน การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ช่วยให้การปลูกฝังคุณธรรมมีความต่อเนื่องและยั่งยืน

๗.๓ การปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบท ในระหว่างการพัฒนาวัตกรรมการ พบว่าไม่มีวิธีการสอนหรือกิจกรรมใดที่เหมาะสมกับทุกห้องเรียนหรือทุกโรงเรียน การปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เข้ากับบริบทของแต่ละห้องเรียน วัฒนธรรมของโรงเรียน และชุมชนเป็นสิ่งจำเป็น บทเรียนนี้แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมการศึกษาที่ดีต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

๗.๔ การเสริมแรงทางบวกช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้นักเรียนอยากทำความดีด้วยตนเอง ไม่ใช่เพราะต้องการรางวัล การค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่าการปลูกฝังคุณธรรมที่ยั่งยืนต้องมุ่งเน้นการสร้างแรงจูงใจภายในมากกว่าการใช้รางวัลอย่างเดียว

๘. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๘.๑ การเผยแพร่

๘.๑.๑ นำเสนอผลการพัฒนาคุณธรรมนักเรียนโดยใช้นวัตกรรมในโอกาสประชุมประจำเดือนของคณะครูและบุคลากรภายในโรงเรียน



เผยแพร่ผ่านการประชุมของโรงเรียน

๘.๑.๒ เผยแพร่ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) กับครูในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนอนุบาลบางละมุง



แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

๘.๑.๓ เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์โรงเรียนอนุบาลบางละมุง

http://anubanbanglamung.ac.th/news-detail_1777_152781

๘.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๘.๒.๑ ได้รับการคัดเลือกผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ด้านการจัดการเรียนการสอน ระดับที่ “โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.” ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ ของสำนักงานเขตพื้นที่



๘.๒.๒ รางวัลครูชนคนคุณธรรม ประเภท ครูผู้สอน “โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.” ระดับเขตตรวจราชการที่ ๘ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖



๙. เงื่อนไขความสำเร็จ

- ๑) ผู้บริหาร ให้การสนับสนุน ส่งเสริมด้านงบประมาณและให้กำลังใจอย่างเต็มที่
- ๒) ครูทุกคนให้ความร่วมมือ ร่วมใจอย่างเต็มที่และเต็มใจ
- ๓) นักเรียนให้ความร่วมมือ และมีความพร้อมในการจัดกิจกรรม
- ๔) ผู้ปกครอง ชุมชน ชื่นชมยินดีและพึงพอใจ พร้อมให้การสนับสนุนกิจกรรมอย่างดียิ่ง

ลงชื่อ.....ผู้ส่งผลงาน

(นางสาวรัตนกร คำทวี)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนอนุบาลบางละมุง

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๖). *นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ประภาศรี สีหอำไพ. (๒๕๖๔). *พฤติกรรมการหยิ่งของผู้อื่นในวัยเด็ก: ผลกระทบและแนวทางแก้ไข*. วารสารจิตวิทยาการศึกษา, ๑๕(๒), ๔๕-๖๐.
- พรทิพย์ ไชยโส. (๒๕๖๐). *การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในเด็กประถมศึกษา: แนวทางและความท้าทาย*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, ๑๙(๓), ๒๓๔-๒๔๘.
- วิชุดา กิจธธรรม. (๒๕๖๓). *การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในเด็กประถมศึกษา: กระบวนการและผลลัพธ์*. วารสารครุศาสตร์, ๔๘(๓), ๑๑๒-๑๓๐.
- วิลาวัลย์ ด่านสิริสุข. (๒๕๖๕). *นวัตกรรมการสอนคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กประถมศึกษา: กรณีศึกษาโรงเรียนต้นแบบ*. วารสารวิจัยและพัฒนการศึกษา, ๑๗(๑), ๘๙-๑๐๕.
- สุทธิพร บุญส่ง. (๒๕๖๒). *แนวโน้มปัญหาการขาดความซื่อสัตย์ในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา*. วารสารศึกษาศาสตร์, ๓๐(๑), ๗๘-๙๕.
- สุภัทรา ภูษิตรัตนวลี. (๒๕๖๓). *การส่งเสริมความซื่อสัตย์ในเด็กประถมศึกษา: บทบาทของครูและผู้ปกครอง*. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, ๒๑(๒), ๑๕๖-๑๗๒.
- ธีรพงษ์ วิริยานนท์. (๒๕๖๔). *กระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กประถมศึกษา: การวิจัยเชิงปฏิบัติการ*. วารสารวิจัยทางการศึกษา, ๑๖(๒), ๑๓๕-๑๕๐.



ภาคผนวก เอกสารหลักฐานอ้างอิง



รูปภาพประกอบกิจกรรม



ครูให้ความรู้นักเรียนเรื่องความซื่อสัตย์ และชี้แจงเกี่ยวกับกิจกรรม



นักเรียนมีส่วนร่วมในการตกแต่งกล่องสมบัติของห้องเรียน



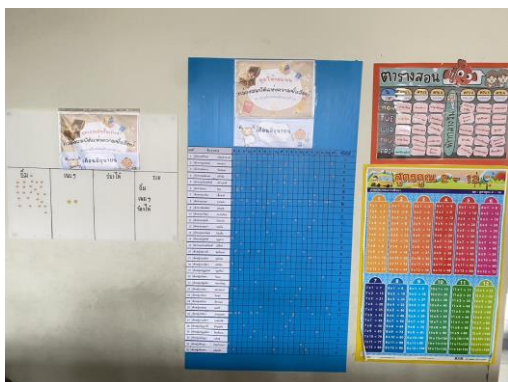
รูปภาพประกอบกิจกรรม



นักเรียนนำสิ่งของมาแจ้งและใส่ลงในกล่องแห่งความซื่อสัตย์



ครูให้นักเรียนออกมาสะท้อนความคิดโดยการติดสติ๊กเกอร์



กระดานแสดงจำนวนหัวใจแห่งความซื่อสัตย์และนักเรียนที่ได้รางวัล



เครื่องมือวัดและประเมินผล

แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ในการใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง
ปลูกฝังคนดีด้วย "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์" โดยใช้รูปแบบ CARE Model

ชื่อนักเรียน: _____ ชั้น: ป.1/____

วันที่สังเกต: _____ ถึง _____

คำชี้แจง: หากครูพบว่า ✓ ในข้อใดตรงกับระดับพฤติกรรมที่สังเกตได้

ระดับการประเมิน: 3 - ปฏิบัติดีมาก, 2 - ปฏิบัติพอควร, 1 - ต้องปรับปรุง

พฤติกรรมที่สังเกต	ระดับคุณภาพ			หมายเหตุ
	3	2	1	
C - Choose : การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง				
1. นักเรียนเลือกนำเงินของตนไปใช้ในทางที่ดี				
2. นักเรียนแสดงความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น				
A - Act honestly : การปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ถูกต้อง				
3. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ตนเองกำหนด				
4. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ผู้อื่นกำหนด				
R - Resist : ปฏิเสธการกระทำที่ไม่ถูกต้อง				
5. นักเรียนแสดงความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น				
6. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ตนเองกำหนด				
E - Encourage : ส่งเสริมและให้กำลังใจผู้อื่น				
7. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ตนเองกำหนด				
8. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ผู้อื่นกำหนด				
รวมคะแนนทั้งหมด				
ร้อยละ				

พฤติกรรมเด่นที่สังเกตได้: _____

สิ่งที่ควรส่งเสริมเพิ่มเติม: _____

ชื่อผู้สังเกต: _____

1. เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric score

พฤติกรรมที่สังเกต		ระดับคุณภาพ		
		3	2	1
C - Choose : การเลือกที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง				
1. นักเรียนเลือกนำเงินของตนไปใช้ในทางที่ดี	บวก	ทำมาตามแบบ	ทำมาตามแบบ	ทำมาตามแบบ
2. นักเรียนแสดงความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น	ลบ	ไม่ทำตามแบบ	ไม่ทำตามแบบ	ไม่ทำตามแบบ
A - Act honestly : การปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ถูกต้อง				
3. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ตนเองกำหนด	บวก	ปฏิบัติตามแบบ	ปฏิบัติตามแบบ	ปฏิบัติตามแบบ
4. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ผู้อื่นกำหนด	ลบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ
R - Resist : ปฏิเสธการกระทำที่ไม่ถูกต้อง				
5. นักเรียนแสดงความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น	บวก	ปฏิบัติตามแบบ	ปฏิบัติตามแบบ	ปฏิบัติตามแบบ
6. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ตนเองกำหนด	ลบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ
E - Encourage : ส่งเสริมและให้กำลังใจผู้อื่น				
7. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ตนเองกำหนด	บวก	ปฏิบัติตามแบบ	ปฏิบัติตามแบบ	ปฏิบัติตามแบบ
8. นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ผู้อื่นกำหนด	ลบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ	ไม่ปฏิบัติตามแบบ

ชื่อตัวงาน	เกณฑ์การให้คะแนน
ตัวอักษร (a)	3 คะแนน - ปฏิบัติ
ตัวอักษร (b)	2 คะแนน - ปฏิบัติ
ตัวอักษร (c)	1 คะแนน - ต้องปรับปรุง
ตัวอักษร (d)	0 คะแนน - ไม่ปฏิบัติ

2. การประเมินคะแนนรวม:

คะแนนรวมทั้งหมด 24 คะแนน (8 ข้อ x 3 คะแนน)

คะแนนรวมที่คาดหวัง - 24 คะแนน (8 ข้อ x 3 คะแนน)

คะแนนเฉลี่ย = (คะแนนที่ได้ ÷ คะแนนเต็ม) x 100

คะแนนเฉลี่ย = 24 ÷ 24 x 100 = 100%

3. แปลผลคะแนนร้อยละ: งานวิจัยของ Bloom (1971) แนะนำเกณฑ์การประเมินผลคะแนน (Cohen-Porter) โดยแบ่งระดับความสามารถเป็น 3 ระดับ:

80-100% : ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสามารถเชิงลึก (CARE Model) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

60-79% : ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสามารถเชิงกลาง (CARE Model) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

40-59% : ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสามารถเชิงตื้นเขิน (CARE Model) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. แปลผลคะแนนร้อยละ: งานวิจัยของ Bloom (1971) แนะนำเกณฑ์การประเมินผลคะแนน (Cohen-Porter) โดยแบ่งระดับความสามารถเป็น 3 ระดับ:

ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 : ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสามารถเชิงลึก (CARE Model) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 : ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสามารถเชิงกลาง (CARE Model) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 : ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสามารถเชิงตื้นเขิน (CARE Model) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ในการใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง
ปลูกฝังคนดีด้วย "กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์" โดยใช้รูปแบบ CARE Model



เครื่องมือวัดและประเมินผล

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง
“กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ด้วย CARE Model”

คำชี้แจง แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ด้วย CARE Model” มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลความรู้สึกรับรู้ของครูผู้สอนในการใช้นวัตกรรม
แบบประเมินฉบับนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง
น้อย ขอความร่วมมือครูผู้สอนให้ตอบด้วยความซื่อสัตย์

ท่านครูคะ/ค่ะ กรุณาทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ด้วย CARE Model”

ข้อที่	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
ด้านกิจกรรม			
1. นักเรียนสนุกสนานกับกิจกรรมเรื่องกล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์			
2. กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนอยากทำแบบประเมินความซื่อสัตย์			
3. นักเรียนชอบทำกิจกรรมกับเพื่อน ครู ใจดี			
ด้านเนื้อหา			
4. นักเรียนเข้าใจว่าทำไมต้องซื่อสัตย์กับตัวเองและผู้อื่น			
5. นักเรียนรู้วิธีปฏิบัติตนเมื่อเจอของของผู้อื่น			
6. นักเรียนเข้าใจเรื่องความซื่อสัตย์กับครูและคุณครู			
ด้านการมีส่วนร่วม			
7. นักเรียนชอบกล่องสมบัติเรื่องซื่อสัตย์			
8. นักเรียนรู้สึกภูมิใจเมื่อได้รับรางวัลหรือมีความซื่อสัตย์			
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
9. นักเรียนอยากทำความดีและมีความซื่อสัตย์กับทุกคน			
10. นักเรียนคิดว่าจะทำตัวเป็นคนที่ซื่อสัตย์กับทุกคน			
รวม			

หมายเหตุ : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ครูผู้สอนเป็นผู้ทำใบนี้ให้ และขอความดีด้วยใจจริง

- เกณฑ์การให้คะแนนระดับความพึงพอใจ คือ
😊 ซื่อสัตย์ - 3 คะแนน 😊 ซื่อสัตย์มาก - 2 คะแนน 😊 ไม่ซื่อสัตย์ - 1 คะแนน
- เกณฑ์การให้คะแนนระดับความพึงพอใจ คือ
ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 พึงพอใจ ความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 พึงพอใจ ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ไม่พึงพอใจ ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับคะแนน	ความหมาย	เกณฑ์การพิจารณา
3	ดีมาก	และขอความดีด้วยใจจริง อยากรับรางวัล ความดีใจ ไม่ดีใจ
2	พอใช้	และขอความดีด้วยใจจริง อยากรับรางวัล ความดีใจ ไม่ดีใจ
1	น้อย	และขอความดีด้วยใจจริง อยากรับรางวัล ความดีใจ ไม่ดีใจ

แบบประเมินความพึงพอใจในนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีเรื่อง
ปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์ด้วย โดยรูปแบบ CARE Model



ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

»» แบบรายงานนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี (สำหรับครู)

เรื่อง การปลูกฝังคนดีด้วย “กล่องสมบัติแห่งความซื่อสัตย์”
โดยใช้รูปแบบ CARE Model
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑



โรงเรียนอนุบาลบางละมุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๓
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ