**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1**

**หน่วยการจัดกิจกรรมที่ ๑** เรียนรู้สู่อนาคต **เรื่อง** โลกกว้างการศึกษาต่อ

**วิชา** แนะแนว **ชื่อรายวิชา** กน๐๑ **กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

**ชั้น** มัธยมศึกษาปีที่ ๒ **ภาคเรียนที่** ๑ **ปีการศึกษา** ๒๕๖๒ **เวลา** ( ชั่วโมง

**ผู้สอน** อาจารย์พชร วังมี

---

**ตัวชี้วัด**

๑.นักเรียนรู้ทราบถึงสิ่งที่ตนถนัดและมีความสนใจ

๒.นักเรียนทราบถึงเส้นทางการศึกษาของตนเองว่าเหมาะสมหรือถนัดในด้านใด

๓.นักเรียนมีการตั้งเป้าหมายและวางแผนทางการศึกษา

๔.นักเรียนมีการซักถามเกี่ยวข้อแนะนำเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาของตนเอง

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. บอกความสำคัญของการตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่ครบถ้วนรอบด้านได้

๒. บอกเส้นทางการศึกษาต่อสายสามัญได้

๓. บอกเส้นทางการศึกษาต่อสายอาชีพและหลักสูตรเฉพาะทางได้

๔. บอกเส้นทางการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาได้

๕. บอกกลุ่มการเรียนที่เหมาะสมกับคุณลักษณะของตนได้

**สาระสำคัญ**

ข้อมูลโลกกว้างการศึกษาต่อสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีหลากหลายหลักสูตรที่จัดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความสนใจ ความสามารถ และความถนัดของนักเรียน อีกทั้งเป็นจุดเริ่มต้นในการเลือกเรียนเพื่อก้าวสู่โลกของงานอาชีพในอนาคต การศึกษาและพิจารณาข้อมูลอย่างครบถ้วนรอบด้านจะช่วยให้นักเรียนตัดสินใจวางแผนการศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสม ความสามารถทางการเรียนเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้หากนักเรียนมีเป้าหมายทางการเรียน ที่ชัดเจน อันนำไปสู่การสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อไปสู่เป้าหมายชีวิตที่กำหนดไว้ ทั้งเป้าหมายการเรียนในระยะสั้น เป้าหมายการศึกษาต่อที่จะนำไปสู่เป้าหมายอาชีพในอนาคต และนำผลจากโครงการบริการวิชาการเตรียมความพร้อมด้าน

ภาษาและการศึกษาต่อมาถ่ายทอดให้นักเรียนได้มีความรู้เกี่ยวกับการวางแผนการศึกษาต่อ ตามความถนัดและความสามรถของตนเอง

**สาระการเรียนรู้**

๑. โลกกว้างการศึกษาต่อหลังจากสำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

๒. เส้นทางการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา

๓. องค์ประกอบในการรับสมัครบุคคลเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา

**คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

ข้อที่ ๔ ใฝ่เรียนรู้

ข้อที่ ๖ มุ่งมั่นในการทำงาน

**สมรรถนะสำคัญ**

๑. ความสามารถในการคิด

๒. ความสามารถในการแก้ไขปัญหา

๓.ความสามรถในการใช้ทักษะชีวิต

**กิจกรรมการเรียนรู้**

๑. วิเคราะห์ความสามารถทางการเรียนของตนตามความเป็นจริง

๒. ส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาต่อ

๓. สำรวจโลกกว้างการศึกษาต่อหลังสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

๔. อภิปรายความสำคัญของการวางแผนโดยใช้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสอดคล้องกับคุณลักษณะ

๖. ศึกษาวิธีการและขั้นตอนการวางแผนอย่างเป็นระบบ

๗. จัดทำแผนการศึกษาต่อ

**กิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน**

**ชั่วโมงที่ ๑**

๑. ให้นักเรียนเรียนรู้เรื่องความสำคัญของการพิจารณาข้อมูลอย่างรอบด้านก่อนการตัดสินใจโดยการทำกิจกรรมของขวัญที่เลือกได้ ดังนี้

- แจกใบงานเรื่อง ของขวัญที่เลือกได้ ให้กับนักเรียนทุกคน
- ครูอธิบายวิธีการและกติกาในการทำกิจกรรม ดังนี้
    ๑) ใช้วงกลม ๑๐ วง แลกของขวัญที่ต้องการตามราคาที่กำหนด
    ๒) ให้ตัดสินใจเลือกทันที ย้อนกลับมาเลือกใหม่ไม่ได้

๓) ห้ามซักถามจนกว่าจะจบกิจกรรม .

**กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

๑ ครูเริ่มดำเนินกิจกรรม โดยการนำเสนอแผ่นป้ายของและจำนวนวงกลมที่ใช้แลกทีละอย่าง และให้เวลานักเรียนตัดสินใจ ประมาณ ๒ นาที (ครูต้องไม่บอกนักเรียนว่ามีของที่จะให้แลกกี่อย่างและควรนำเสนอของขวัญตามลำดับ)

<u>ตัวอย่างของขวัญ (อาจเปลี่ยนแปลงได้ ให้เหมาะกับความนิยมของนักเรียน)</u>

| |
|---|
| 1. ไอโฟน 6 พร้อม 4G ไม่จำกัดความเร็วสูงสุด ราคา 1 วง |
| 2. ตั๋วเดินทางท่องเที่ยวทั่วโลกพร้อมครอบครัว ราคา 1 วง |
| 3. การมีแฟนหน้าตาดี หุ่นดี นิสัยดี perfect (ไม่ทิ้งเรา) ราคา 1 วง |
| 4. รูปร่างหน้าตาดียิ่งกว่าดารา ราคา 1 วง |
| 5. การมีอิสระเสรีในชีวิต ราคา 1 วง |
| 6. ครอบครัวที่อบอุ่น สมบูรณ์ ราคา 2 วง |
| 7. การได้เรียนต่อในสถาบันที่ต้องการ ราคา 3 |

| |
|---|
| วง |
| 8. การได้ทำอาชีพที่ใฝ่ฝัน ราคา<br>3 วง |
| 9. ความสำเร็จในชีวิต<br>ราคา 4 วง |
| 10.ความสุขตลอดชีวิต ราคา<br>5 วง |

๒. ครูซักถามเพื่อให้นักเรียนคิดและตอบในประเด็นต่อไปนี้

- รู้สึกอย่างไรกับของที่ได้ พอใจ /ไม่พอใจ เพราะเหตุใด
- ใครใช้วงกลมไม่หมด เพราะเหตุใด
- ถ้าให้โอกาสนักเรียนอีกครั้ง นักเรียนต้องการเลือกใหม่หรือไม่เพราะเหตุใด

๓. ครูให้โอกาสนักเรียนที่ต้องการเลือกใหม่อีกครั้ง เมื่อเสร็จแล้วครูซักถามเพื่อให้นักเรียนคิดและตอบในประเด็นต่อไปนี้

- นักเรียนพอใจการแลกของครั้งใดมากกว่ากัน เพราะเหตุใด
- ทำไมการแลกของครั้งที่ ๒ จึงทำให้นักเรียนได้ของที่พอใจกว่าครั้งแรก
- การรู้ว่ามีของจำนวนเท่าใด และมีอะไรบ้างช่วยให้นักเรียนตัดสินใจได้ดีขึ้นอย่างไร
- ข้อมูลที่ครบถ้วนรอบด้านช่วยการตัดสินใจอย่างไร

**กิจกรรมรวบยอด**

๑. ครูเชื่อมโยงกิจกรรมของขวัญที่เลือกได้กับการวางแผนการศึกษาต่อเมื่อจบ มัธยมศึกษาตอนต้น

ประเด็นการรับรู้ข้อมูลที่เป็นจริง และครอบคลุมรอบด้านเรื่องโลกกว้างการศึกษาต่อจะช่วยให้การตัดสินใจของนักเรียนสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง

๒. ครูนำเสนอสื่อ PowerPoint เรื่อง แผนภูมิโลกกว้างการศึกษาของผู้จบมัธยมศึกษาตอนต้น

**ชั่วโมงที่ ๒ – ๓**

๑. ครูเปิดใบความรู้ เรื่องการศึกษาต่อสายสามัญ ให้นักเรียนศึกษา ครูอธิบายเพิ่มเติมเรื่องแผนการเรียนในสายสามัญ แนวทางการเตรียมตัวสำหรับผู้ที่สนใจเรียนสายสามัญและองค์ประกอบการสมัครคัดเลือกเข้ามหาวิทยาลัย (Admissions) ประกอบสื่อ power point และให้นักเรียนซักถาม

**ชั่วโมงที่ ๔ – ๕**

๑. แจกใบความรู้ เรื่องการศึกษาต่อสายอาชีพ ให้นักเรียนศึกษา ครูอธิบายเพิ่มเติมเรื่องประเภทวิชาที่เปิดสอน หลักสูตร สถานศึกษาที่เปิดสอนทั้งรัฐบาลและเอกชน เส้นทางการประกอบอาชีพ ประกอบสื่อ power point และให้นักเรียนซักถาม

**ชั่วโมงที่ ๖**

๑. ให้นักเรียนสำรวจคุณลักษณะของตนเอง ว่าสอดคล้อง เหมาะสมกับการเรียนในสายการเรียนใด โดยแจกใบงานเรื่อง ฉันเหมาะที่จะเรียนอะไรดี ให้นักเรียนทำ และร่วมกันอภิปรายผลที่ได้

๒. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้

**สื่อการเรียนรู้**

๑. ใบงานเรื่อง ของขวัญที่เลือกได้

๒. ใบความรู้ เรื่อง แผนภูมิโลกกว้างการศึกษาของผู้จบระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

๓. ใบความรู้เรื่อง การศึกษาต่อสายสามัญ

๔. สื่อ PowerPoint เรื่อง การศึกษาต่อสายสามัญ

๕. ใบความรู้ เรื่องการศึกษาต่อสายอาชีพ

๖. ใบความรู้เรื่องเรื่องการศึกษาต่อสายอาชีพ

๗. ใบงานเรื่อง ฉันเหมาะจะเรียนอะไรดี

**การวัดและการประเมิน**

| เป้าหมาย | หลักฐาน | เครื่องมือวัด | เกณฑ์การประเมิน |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| **สาระสำคัญ** | ใบงาน / การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | ความตั้งใจในชั้นเรียน/ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน / การส่งงาน | ผ่าน/ไม่ผ่าน |
| **ตัวชี้วัด** | ใบงาน / การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | ความตั้งใจในชั้นเรีย/ นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน / การส่งงาน | ผ่าน/ไม่ผ่าน |
| **คุณลักษณะอันพึงประสงค์** | ใบงาน / การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | ความตั้งใจในชั้นเรียน/ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน / การส่งงาน | ผ่าน/ไม่ผ่าน |
| **สมรรถนะ** | ใบงาน / การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | ความตั้งใจในชั้นเรียน/ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน / การส่งงาน | ผ่าน/ไม่ผ่าน |

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ ชีวิตปลอดอบาย** **เรื่อง ปัญหาสังคม**

**วิชา แนะแนว** **ชื่อรายวิชา น.๐๑** **กลุ่มสารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

**ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑** **ปีการศึกษา ๒๕๖๒ เวลา ๒ ชั่วโมง**

**ผู้สอน อาจารย์พชร วังมี**

---

**มาตรฐานการเรียนรู้**

**ตัวชี้วัด**

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑.ให้นักเรียนรู้จักความหมายของปัญหาสังคม สิ่งที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม โดยเริ่มจากปัญหาที่อยู่ใกล้ตัว

๒.นักเรียนรู้จัก และได้เข้าใจถึงปัญหาสังคมในปัจจุบัน

๓.นักเรียนทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น

**สาระสำคัญ**

ปัญหาสังคม เป็นสิ่งที่ไม่ได้เป็นเรื่องของใครผู้ใดผู้หนึ่ง และไม่ใช่เรื่องไกลตัว แต่ในบางครั้งกลับอาจจะอยู่ใกล้ตัวเราโดยที่เราไม่เคยรู้ตัวเลยตระหนักถึงมาก่อน และปัญหาสังคมนี้ส่งผลกระทบต่อส่วนรวมและสังคมโดยเป็นวงกว้าง ถ้าเรารู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือไม่ได้ตระหนักถึงอันตรายของปัญหาสังคม เราอาจจะเข้าสู่ปัญหาสังคมหรือส่งผลกระทบต่อชีวิตเราได้

**สาระการเรียนรู้**

๑. ปัญหาสังคม คือ อะไร ?

๒. ลักษณะของปัญหาสังคม

๓. ผลกระทบของปัญหาสังคม

๔. แนวทางการป้องกันปัญหาสังคม

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑.เพื่อให้นักเรียนทราบถึง ลักษณะของปัญหาสังคมใกล้ตัว

๒. ให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของปัญหาสังคมที่มีต่อตนเองและส่วนรวม

๓. นักเรียนมีแนวทางในการหลีกเลี่ยงและป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น

**คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

**๑. ซื่อสัตย์สุจริต**

**๒. กล้าแสดงออกในทางที่เหมาะสม**

**๓. ใฝ่เรียนรู้**

**สมรรถนะสำคัญ**

๑. ความสามารถในการคิด

๒. ความสามารถในการแก้ไขปัญหา

๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**๑. ทำความรู้จักเกี่ยวกับปัญหาสังคม**

**๒. ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน**

**๓. วิเคราะห์เกี่ยวกับผลกระทบของภัยสังคม และอันตรายของภัยสังคม**

**๔. หาแนวทางในการหลักเลี่ยง ป้องกัน หรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น**

**กิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน**

๑. ผู้สอน สุ่มถามนักเรียน โดยตั้งคำถามว่า “ใครทราบบ้างว่าปัญหาสังคมคืออะไร” โดยสุ่มนักเรียนสัก ๒-๓ คน โดยให้ครูพูดปิดท้ายโดยสรุปว่า “ปัญหาสังคมสภาวะการณ์ที่มีผลกระทบกระเทือนต่อคนจำนวนมากในสังคมและเห็นว่าควรร่วม กันแก้ปัญหานั้นให้ดีขึ้น”

๒. ผู้สอนให้นักเรียนยกตัวอย่างเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่พบตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือข่าวต่างๆ รวมถึงปัญหาสังคมที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวัน

**กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

๑. ผู้สอนเปิดสื่อPower Point “ปัญหาสังคม” โดยอธิบายว่านี่คือปัญหาสังคมที่พบในปัจจุบันและมีแนวโน้นที่จะมีเพิ่มขึ้นจากเดิม โดยให้อธิบายว่ามันเป็นอันตรายหรือภัยใกล้ตัวนักเรียนอย่างไร ** เช่น ภัยจากร้านเกม ก็ให้ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมว่าในปัจจุบันภัยจากร้านเกมหรือภัยของเด็กติดเกมในอดีต กับปัจจุบันนั้นแตกต่างกัน เพราะในปัจจุบันเด็กไม่ต้องเดินไปร้านเกม แต่สามารถล่นเกมได้จากมือถือตนเอง และมีการพัฒนาเป็นการติดสื่อประเภท Social Network อาทิเช่น Facebook มากยิ่งขึ้น อีกทั้งสามารถเข้าถึงและใช้ได้ง่าย เป็นต้น

๒. ผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนนั้นสำรวจปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น ในบริเวณที่อยู่อาศัยของตน หรือศึกษาติดตามข่าวปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นและนำมาแลกเปลี่ยนในการเรียนครั้งต่อไป

๓. ผู้สอนแจก ใบงานวิเคราะห์ปัญหาเด็กติดเกมส์ จากนั้นเปิดสื่อวีดิทัศน์ “รณรงค์ปัญหาเด็กติดเกมส์” โดยให้นักเรียนสรุปสาระที่ได้จากการดูสื่อวิดีทัศน์ และตอบคำถามในใบงาน

**กิจกรรมรวบยอด**

ผู้สอนสรุปเนื้อหาที่ได้กล่าวมา โดยชี้ให้เห็นว่าปัญหาสังคมนั้นเป็นสิ่งใกล้ตัว ซึ่งเราต้องพยายามป้องกันไม่ให้ส่งผลกระทบต่อชีวิตเรา ซึ่งนักเรียนนั้นสามารถมีทางเลือกที่จะไม่ยุ่งเกี่ยว หรือหลีกเลี่ยงปัญหาเหล่านั้น โดยก่อนที่จะกระทำสิ่งใด ก็ขอให้ใช้สติไตร่ตรองให้ดีว่าสิ่งนั้นถูกต้องหรือผิด และจะส่งผลกระทบอย่างไรต่อตัวเราและผู้อื่น เพราะเรานั้นไม่ได้อาศัยอยู่เพียงลำพัง เรายังมีครอบครัวและคนรอบข้างที่รักและเป็นห่วงเรา เมื่อเราตระหนักถึงในสิ่งเหล่านี้เราก็จะสามารถหลักเลี่ยงและป้องกันไม่ให้ปัญหาสังคมนั่นส่งผลกระทบต่อชีวิตเรา ตลอดจนเรายังมีส่วนในการแก้ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นได้อีกด้วย

**สื่อการเรียนรู้**

๑. Power Point “ปัญหาสังคม”

๒. สื่อวีดิทัศน์ “รณรงค์ปัญหาเด็กติดเกมส์”

๓. ใบงานวิเคราะห์ปัญหาเด็กติดเกมส์



ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ชั้น ม.2/.....เลขที่.....

**ใบงานวิเคราะห์ปัญหาเด็กติดเกมส์**

1.จากสื่อวีดิทัศน์ที่นักเรียนได้รับชมไปนั้นชี้ให้เห็นผลกระทบต่อการติดเกมในเรื่องอะไรบ้าง?

.....

.....

.....

2.นักเรียนมีแนวทางออกเกี่ยวกับปัญญาการติดเกมอย่างไร?

.....

.....

.....

3.นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไรเพื่อให้ไม่ไปข้องเกี่ยวกับปัญหานี้?

.....

.....

.....

.....

4.ในละแวกบ้านหรือชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่นั้น มีปัญญาใดที่นักเรียนเห็นว่าเป็นปัญหาสังคมบ้าง?

.....

.....

.....

.....5.นักเรียนมีแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านี้อย่างไร?

.....

.....

.....

.....

**แหล่งการเรียนรู้**


๑. **ความหมายของปัญหาสังคม** www.baanjomyut.com

๒. **สื่อวีดิทัศน์ปัญหาเด็กติดเกม** www.youtube.com

**การวัดและการประเมิน**

| เป้าหมาย | หลักฐาน | เครื่องมือวัด | เกณฑ์การประเมิน |
|---|---|---|---|
| **สาระสำคัญ** | | | |
| **ตัวชี้วัด** | | | |
| **คุณลักษณะอันพึงประสงค์** | | | |
| **สมรรถนะ** | | | |

ลงชื่อ.....ผู้สอน

( )

**บันทึกหลังสอน**

๑.ผลการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

๒.ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

๓.ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ. ..... ผู้สอน

( )

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ ชีวิตปลอดอบาย** **เรื่อง ชีวิตปลอดอบาย**

**วิชา แนะแนว** **ชื่อรายวิชา น.๐๑** **กลุ่มสารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

**ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑** **ปีการศึกษา ๒๕๖๒ เวลา ๒ ชั่วโมง**

**ผู้สอน อาจารย์พชร วังมี**

---

**มาตรฐานการเรียนรู้**

**ตัวชี้วัด**

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑ บอกสิ่งที่จะนำตนเองไปสู่หนทางแห่งความเสื่อมและผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

๒. บอกแนวทางการปฏิบัติตนเพื่อชีวิตที่ดีงามปลอดภัยจากอบายมุขต่างๆ

๓. ปฏิบัติตนอย่างรู้เท่าทันอบายมุขและภัยสังคมใกล้ตัว

**สาระสำคัญ**

อบายมุข 6 เป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความเสื่อม นักเรียนควรตระหนักรู้และเข้าใจผลเสียของอบายมุขที่เกิดขึ้นต่อชีวิตตนและสังคม พร้อมทั้งเรียนรู้แนวปฏิบัติตนให้ปลอดจากอบายมุขเพื่อการดำรงตนอย่างปลอดภัยและใช้ชีวิตอย่างเป็นประโยชน์

**สาระการเรียนรู้**

**๑. สิ่งที่จะนำตนเองไปสู่หนทางแห่งความเสื่อมและผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม**

**๒. แนวทางการปฏิบัติตนเพื่อชีวิตที่ดีงามปลอดภัยจากอบายมุขต่างๆ**

**๓. การปฏิบัติตนอย่างรู้เท่าทันอบายมุข**

**คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

**๑. ซื่อสัตย์สุจริต**

**๒. กล้าแสดงออกในทางที่เหมาะสม**

**๓. ใฝ่เรียนรู้**

**สมรรถนะสำคัญ**

๑. ความสามารถในการคิด

๒. ความสามารถในการแก้ไขปัญหา

๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**๑. วิเคราะห์สิ่งที่จะนำตนเองไปสู่หนทางแห่งความเสื่อมและผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม**

**๒. อภิปรายแนวทางการปฏิบัติตนเพื่อชีวิตที่ดีงามปลอดภัยจากอบายมุขต่างๆและนำไปปฏิบัติกิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน**

**กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน**

**๑. ผู้สอนทบทวนเนื้อหา ปัญหาสังคม ที่ได้เรียนมาในการเรียนคาบที่แล้ว และแจ้งนักเรียนว่าวันนี้เราจะมาเรียน ส่วนหนึ่งของปัญหาสังคม แต่ว่ามีอันตรายต่อชีวิตเราเป็นอย่างมากถ้าเราเขาไปยุ่งเกี่ยว สิ่งเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่ฉุดชีวิตเราให้ลงต่ำลงไปเรื่อยๆ ซึ่งก็คือ “อบายมุข” นั่นเอง**

**๒. ผู้สอนชวนนักเรียนสนทนานำเข้าสู่เรื่องการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบัน โดยการถามนักเรียนว่า ในปัจจุบัน มีสิ่งใดบ้างที่เป็นอันตราย หรือ ยั่วยุ ชักจูงวัยรุ่นไปในทางเสื่อม (คำตอบ เช่น ยาเสพติด ของมึนเมา สื่อลามก เกม สถานบันเทิงเริงรมย์ สื่อ IT ที่ไร้คุณธรรม คนไม่ดีที่แฝงตัวอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ฯลฯ)**

**กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**

๑. ให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าในปัจจุบันนี้ มีสถานที่ไหนบ้างที่ปลอดภัย ปราศจากสิ่งที่เป็นอันตราย หรือสื่อยั่วยุ ที่จะชักจูงไปในทีเสื่อมเสีย และให้ประเมินว่าสังคมสิ่งแวดล้อมรอบตัวนักเรียนที่ปลอดภัยกับไม่ปลอดภัย แบบไหนมีมากกว่ากัน **ให้ผู้สอนเน้นกับนักเรียนว่า อบายมุขนั้นก็คือปัญหาสังคมอย่างหนึ่ง แต่อบายมุขนั้นจะเกี่ยวข้องกับผู้ที่ข้องเกี่ยวโดยตรง ซึ่งถ้าของเกี่ยวแล้วจะทำให้ชีวิตเราตกต่ำลง ซึ่งในทางศาสนาก็ได้แบ่งประเภทของอบายมุข ที่เรียกว่า อบายมุข ๖ นั่นเอง

๒. ผู้สอนอธิบายหนทางแห่งความเสื่อม ๖ ทาง หรือ อบายมุข ๖ (ติดสุราและของมึนเมา ชอบเที่ยวกลางคืน ชอบเที่ยวดูการละเล่น ติดการพนัน คบคนชั่วเป็นมิตร เกียจคร้านการงาน) โดยใช้สื่อ Power Point เรื่อง ชีวิตปลอดอบาย ประกอบการอธิบาย

๓. ให้นักเรียนพิจารณาพฤติกรรมที่จะเข้าสู่ประตูอบายประตูใด ใน ๖ ประตู โดยทำในใบงาน เรื่อง ประตูสู่อบาย

ประตูอบายที่ ๑ ติดสุรา ของมึนเมา บุหรี่และสิ่งเสพติด

ประตูอบายที่ ๒ ชอบเที่ยวและประพฤติตนไม่เหมาะสม ในที่อโคจร (สถานที่ที่ไม่เหมาะสม)

ประตูอบายที่ ๓ ติดสิ่งบันเทิง ติดหนัง ติดละคร นิยาย คลั่งดารา นักร้อง ติดโทรศัพท์มือถือ สื่อ IT ทุกชนิด

ประตูอบายที่ ๔ ติดเกม ติดการพนัน

ประตูอบายที่ ๕ คบคนชั่วเป็นมิตร

ประตูอบายที่ ๖ เกียจคร้านการเรียนและการงาน

๔. ผู้สอนเปิดสื่อวีดิทัศน์ “ภัยจากอบายมุข” และ “อบายมุขฉุดชีวิต” จากนั้น ให้ผู้สอนร่วมกับนักเรียนสรุปเนื้อหาที่ได้จากคลิป “ภัยจากอบายมุข” และ “อบายมุขฉุดชีวิต”

๕. ให้นักเรียนประเมินระดับชีวิตปลอดอบาย จากแบบสำรวจพฤติกรรมเสี่ยงเข้าสู่อบาย

**กิจกรรมรวบยอด**

**๑. ผู้สอนสนทนาทบทวนถึงผลของอบายมุขทั้ง ๖ ซึ่งเปรียบได้กับชีวิตที่ต้องจมอยู่ในถังน้ำสีคล้ำสกปรก และยกตัวอย่างชีวิตจริงของวัยรุ่นที่ได้รับผลจากการใช้ชีวิตในเส้นทางอบาย ให้นักเรียนดูสื่อPower Point ปัญหาวัยรุ่น และถามนักเรียนว่านักเรียนต้องการมีชีวิตเช่นนั้นหรือไม่**

**๒. ผู้สอนนำเสนอวิธีการในการพาตัวเองออกจากอบายมุข โดยใช้ปัญญา ๓ ป**

**ป 1 – ปรับวิธีคิด คิดถึงผลเสียทั้งต่อตนและคนอื่น**

**ป 2 - เปลี่ยนการกระทำ ตั้งกฎเหล็กในการปฏิบัติตนอย่างจริงจัง**

**ป 3 - แปลงพลังไปในทางสร้างสรรค์ ทำกิจกรรมอื่นทดแทนในทางที่เกิดประโยชน์**

**จากนั้นผู้สอนแจกใบงาน “ชวนคิดปิดอบาย” ให้นักเรียนทำ เพื่อเป็นการให้นักเรียนนั้นได้สรุปความคิดและความรู้ที่ได้จากการเรียนเกี่ยวกับอบายมุข**

**๓. ครูกล่าวสรุปสิ่งที่ได้จากการเรียนเรื่อง ชีวิตปลอดอบาย และชี้ให้นักเรียนเห็นว่า ไม่ว่าใครก็มีความเสี่ยงในการเข้าสู่อบายมุขทั้งสิ้น เพราะสมัยนี้อบายมุขก็ได้มีการพัฒนาทำให้เข้าถึงได้ง่าย ทำให้มีอันตรายและส่งผลกระทบต่อชีวิตของเราเป็นอย่างมาก เราจึงควรใช้สติแยกแยะสิ่งที่ถูกต้อง และเกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างสร้างสรรค์ เท่านี้เราก็จะสามารถหลักหนีจากอบายมุขที่จองจะฉุดชีวิตเราได้**

**สื่อการเรียนรู้**

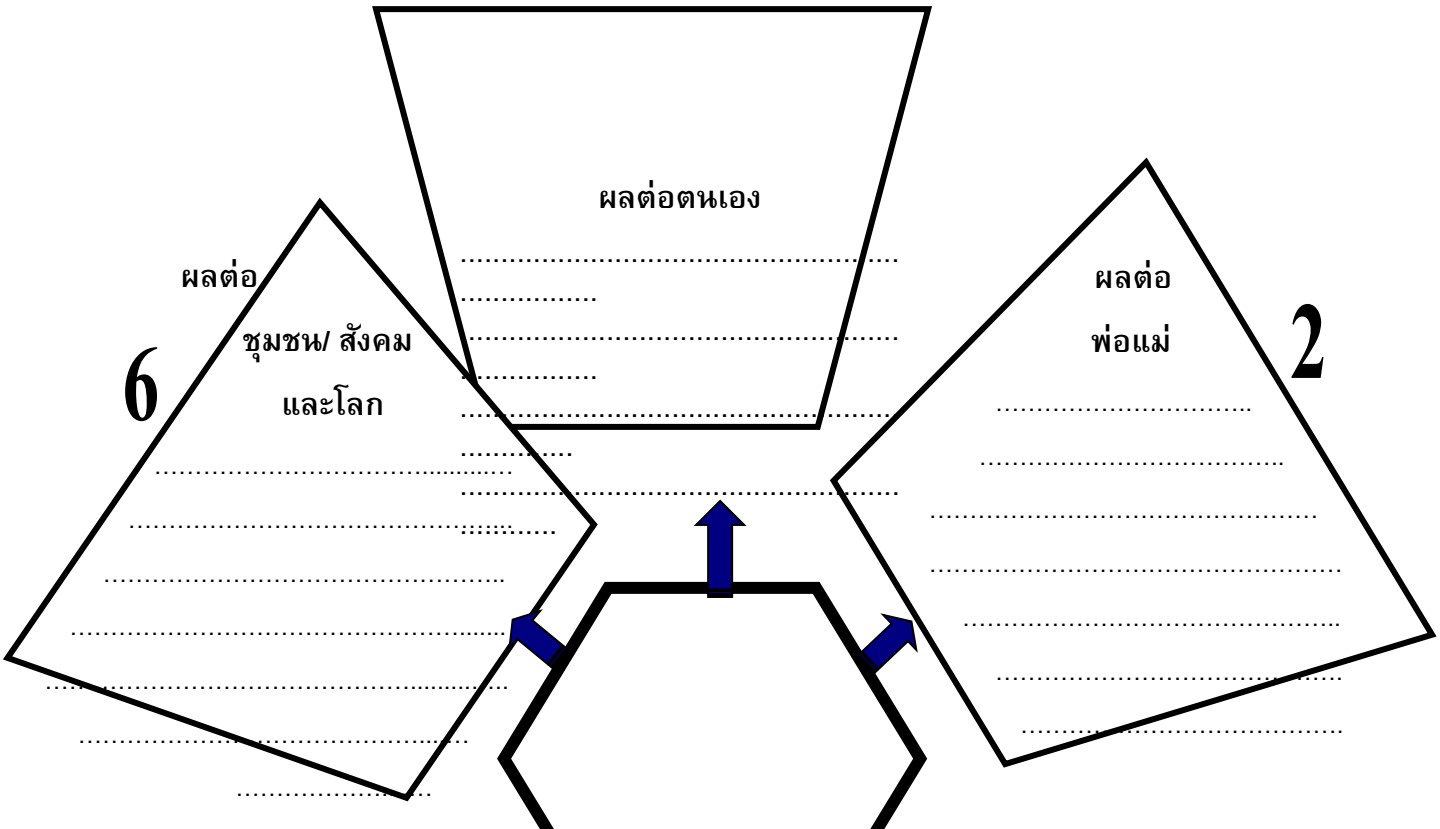
๑. สื่อ Power Point เรื่อง ชีวิตปลอดอบาย
๒. สื่อวีดิทัศน์ “ภัยจากอบายมุข”
๓. สื่อวีดิทัศน์ “อบายมุขฉุดชีวิต”
๔. ใบงานเรื่อง ประตูสู่อบาย
๕. แบบสำรวจพฤติกรรมเสี่ยงเข้าสู่อบาย
๖. สื่อPower Point ปัญหาวัยรุ่น
๗. ใบงาน “ชวนคิดปิดอบาย”

ใบงานกิจกรรมแนะแนว หน่วยการจัดกิจกรรมชีวิตปลอดอบาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

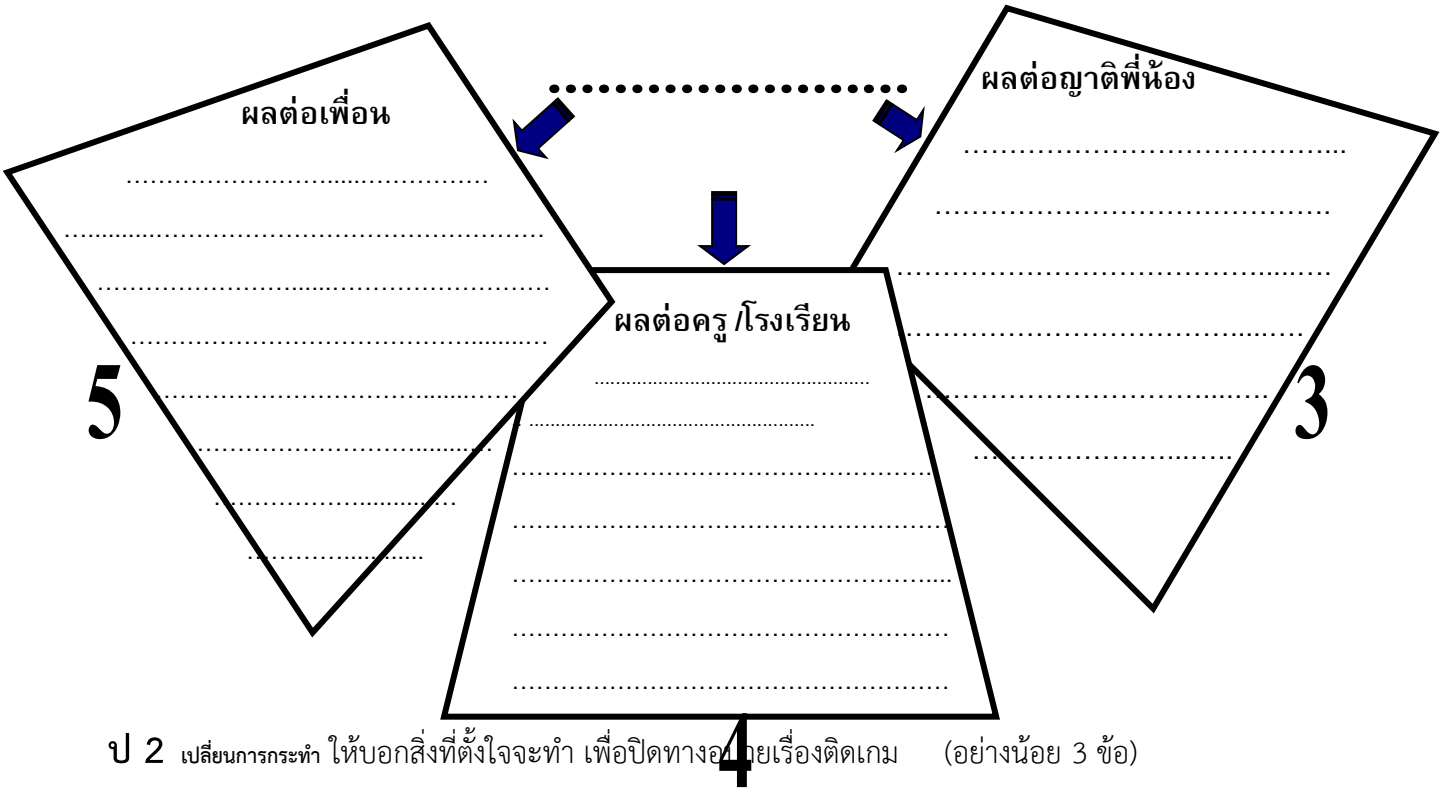
ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ชั้น ม.2/.....เลขที่.....

**ใบงานเรื่อง ชวนคิดปิดทางอบาย**

**ป 1 ปรับวิธีคิด** ให้นักเรียนคิดถึงผลของการติดเกม ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น



# ผลของการ.....




ป 2 เปลี่ยนการกระทำ ให้บอกสิ่งที่ตั้งใจจะทำ เพื่อปิดทางอบายเรื่องติดเกม (อย่างน้อย 3 ข้อ)

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |

ป 3 แปลงพลังไปในทางสร้างสรรค์

**สิ่งที่นักเรียนจะทำทดแทนการติดเกม หรือ การเล่นเกมที่ไม่สร้างสรรค์ คือ**

……..

……..

……..

……..

**ตั้งใจไว้เมื่อวันที่**.....**เดือน**.....**พ.ศ.**.....

**ลงชื่อนักเรียน**.....**ลงชื่อพยาน**.....

**บอกเสริมเพิ่มประโยชน์**

1. นักเรียนต้องการความช่วยเหลือในการ..... ○ ต้องการ ○ ไม่ต้องการ