

โครงการแข่งขันตอบปัญหาคุณธรรม

1. หลักการและเหตุผล

พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ได้กรุณาอธิบายความหมาย ของอุดมการณ์เรื่อง “เกิดมาต้องตอบแทนคุณแผ่นดิน” ไว้ว่า คือ การทำความดี และไม่ทำความชั่ว เพื่อให้แผ่นดินมีความสงบ ดังนั้น การเสริมสร้างกระบวนการคิด แยกแยะให้แก่เยาวชน ว่า การดีพึงกระทำ หรือ การดีพึงละเว้น จึงมีความสำคัญยิ่ง

การแข่งขันตอบปัญหาคุณธรรม สำหรับเยาวชนนี้ มุ่งส่งเสริมทักษะการใช้กระบวนการคิด แยกแยะผลประโยชน์ทับซ้อน ว่า การกระทำแบบใดเรียกว่า ดี ปกติ หรือชั่ว ได้อย่างอัตโนมัติ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้สังคมไทยเกิดความสันติสุข สถาพร

2. วัตถุประสงค์

2.1 ส่งเสริมทักษะการใช้กระบวนการคิด แยกแยะระดับการกระทำออกเป็น 3 ระดับ คือ 1) ดี 2) ปกติ/เว้นชั่ว และ 3) ชั่ว

2.2 เพื่อให้เยาวชนสามารถคิด และตัดสินใจอย่างอัตโนมัติในการแสดงพฤติกรรมที่พึงกระทำ หรือพึงละเว้น

3. แนวความคิดของการดำเนินการ

การแข่งขันครั้งนี้ จะวัดผลทั้งด้านความรู้รอบแนวคิดของคุณธรรม และความรวดเร็วในการตอบปัญหา เช่น กรณีมีผู้แข่งขัน 10 ทีม

3.1 ทั้ง 10 ทีม เตรียมพร้อม ณ เส้นสตาร์ท เมื่อได้รับสัญญาณปล่อยตัว. ทุกทีมออกจากเส้นสตาร์ทพร้อมกัน

3.1 มีกระดาดคำถาม วางคว่ำเป็นระยะ ทีมละ 5 ปัญหา เรียงลำดับปัญหาที่ 1-5 เหมือนกันทุกทีม

3.3 แต่ละทีมจะทำคำตอบในกระดาดปัญหาตามลำดับ โดยปัญหาแต่ละข้อ จะเป็นคำตอบแบบเลือกตอบแต่ละข้อ ทั้งนี้แต่ละข้อจะมีคะแนน 100 คะแนน. หากตอบถูกต้องทั้ง 5 ข้อ จะได้คะแนนความรู้ 500 คะแนน

3.4 เมื่อตอบปัญหาข้อสุดท้ายเรียบร้อยแล้ว จะวิ่งไปเส้นชัย แล้วเหยียบลูกโป่งให้แตก ทีมใดเหยียบลูกโป่งแตกก่อนจะได้คะแนนความเร็ว 10 คะแนน ทีมอื่นจะได้คะแนนความเร็วลดหลั่นลงมา จนถึงทีมที่ช้าที่สุด จะได้คะแนนความเร็ว 1 คะแนน

3.5 นำคะแนนความรู้ และคะแนนความเร็ว รวมกัน (ทีมที่ทำลูกโป่งแตก อันดับ 1 ตอบถูก 4 ข้อ ได้คะแนนความรู้ 400 คะแนน และได้คะแนนความเร็ว 10 คะแนน ได้คะแนนรวม 410 คะแนน ส่วนทีมที่ทำลูกโป่งแตกอันดับ 9 ตอบถูก 5 ข้อ ได้คะแนนความรู้ 500 คะแนน และได้คะแนนความเร็ว 2 คะแนน ได้คะแนนรวม 502 คะแนน)

3.6 นำคะแนนรวมของทุกทีม มาจัดลำดับ ก็จะได้ทีมชนะเลิศลำดับที่ 1-10

3.7 กรณีหากมีทีมเข้าแข่งขันจำนวนมาก เช่น 100 ทีม ก็จะมีการแข่งขันรอบคัดเลือกเป็น 10 รอบ รอบละ 10 ทีม (โดยใช้วิธีจับฉลากว่า ทีมใดจะได้เข้าแข่งรอบใด) แล้วนำทีมชนะเลิศแต่ละรอบ มาแข่งขันกัน ในรอบชิงชนะเลิศ เพื่อหาผู้ชนะเลิศอันดับ 1 ซึ่งเป็นทีมที่จะได้รับรางวัล

3.8 แผนก ก: รายละเอียดของปัญหา

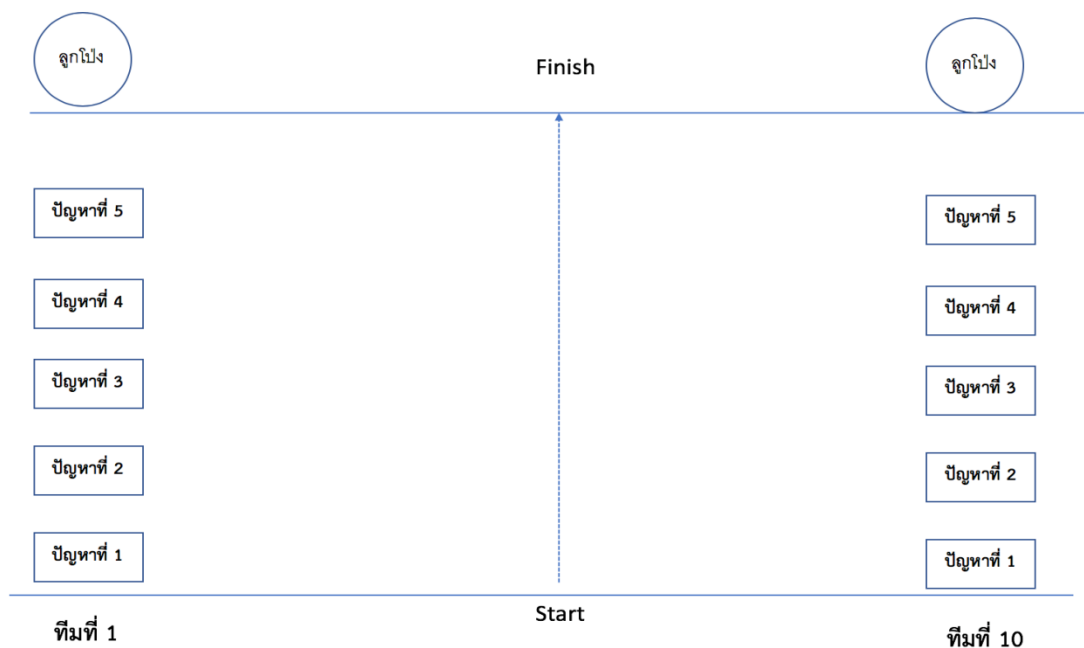
4. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

4.1 สร้างความกระตือรือร้นในสถานศึกษาที่จะนำกระบวนการคิด วิเคราะห์ระดับการกระทำ ที่แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ 1) ดี 2) ปกติ/เว้นชั้ว และ 3) ชั้ว ไปใช้ในสถานศึกษาของตน

4.2 เสริมสร้างปัญญา หรือความรู้ที่จะเลือกได้ว่า การใดพึงกระทำ หรือการใดพึงละเว้นให้ เยาวชน

4.3 เสริมสร้างศรัทธา หรือความมุ่งมั่นที่จะประพฤติตนให้ทำในส่วนที่พึงทำ และละเว้นในส่วนที่ พึงละเว้นซึ่งก็คือ พฤติกรรมคุณธรรมให้เยาวชน

หมายเหตุ ผังสนามแข่งขัน



พลเอก ศรุต นาควัชระ ผู้อำนวยการศูนย์เยาวชนพัฒนา มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอก เปรม ติณสูลานนท์
โทร. 087-698-1777 Line: SRUTE9

ผนวก ก: รายละเอียดของปัญหา

1. **ลักษณะของปัญหา** ให้เลือกข้อความตอบ โดยทำเครื่องหมายถูก / ในช่องว่าง () เช่น
 - 1.1 เอ กินกล้วยแล้วรำคาญในมือ จึงทิ้งเปลือกกล้วยไว้บนทางเดิน อาจทำให้คนอื่นเหยียบเปลือกกล้วยแล้ว ลื่นล้มได้ การกระทำของ เอ เป็นการกระทำระดับใด
() ดี () ปกติ / เว้นชั้ว () ชั้ว
 - 1.2 บี กินกล้วยแล้วรำคาญเปลือกกล้วยในมือ จึงนำเปลือกกล้วยไปทิ้งในถังขยะ เพราะ บี ไม่ได้ทำให้ทางเดินสกปรก การกระทำของบี เป็นการทำความดี ใช่ หรือ ไม่
() ใช่ () ไม่ใช่
2. **เพื่อให้ตอบคำถามได้ถูกต้อง** ผู้ตอบต้องมีความสามารถแยกแยะได้ว่า การกระทำแต่ละครั้ง แบ่งได้เป็น 3 ระดับ คือ
 - 2.1 ดี หมายถึง การกระทำเพื่อประโยชน์ของผู้อื่น/ส่วนรวม (สมชาย ซื้อข้าวให้เด็กเร่ร่อนกิน เพราะสงสาร)
 - 2.2 ปกติ/เว้นชั้ว หมายถึง การกระทำเพื่อตนเอง แต่ก็ไม่ได้ทำให้ผู้อื่น/ ส่วนรวมเดือดร้อน (สมศักดิ์ ซื้อกล้วยเดี่ยวกินเอง เพราะหิว)
 - 2.3 ชั้ว หมายถึง การทำให้ผู้อื่น/ ส่วนรวมเดือดร้อน (สมบัติกินกล้วยเดี่ยวแล้ว ไม่ยอมจ่ายเงิน ทำให้เจ้าของร้านเดือดร้อน)
3. **ความดีเป็นเรื่องของเจตนา** ที่จะทำให้ผู้อื่น/ส่วนรวม การทำเพื่อตนเองนั้นไม่สามารถเรียกได้ว่าความดี เช่น ส้ม และ ฟ้า เข้าห้องเรียนตรงเวลาเหมือนกัน แต่ส้ม ทำเพราะกลัวถูกครูตี ส่วน ฟ้า ทำเพราะเกรงใจไม่อยากให้เพื่อนเสียเวลาคอย
 - 3.1 ฟ้า ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวม จึงเรียกได้ว่า ทำความดี
 - 3.2 แม้เข้าห้องเรียนตรงเวลาเหมือนกัน แต่ส้ม ทำเพื่อตนเอง จึงไม่สามารถเรียกได้ว่า ทำความดี และส้มก็ไม่ได้ทำให้คนอื่นเดือดร้อน การกระทำของส้ม จึงอยู่ในระดับปกติ/ เว้นชั้ว
4. **คุณธรรมเชิงสัมพัทธ์** คือ การเปรียบเทียบระดับของส่วนรวม และเลือกผลประโยชน์ของส่วนรวมในระดับที่ใหญ่กว่า ซึ่งเป็นการแก้ปัญหา เรื่องผลประโยชน์ทับซ้อน
 - 4.1 เอ เป็นผู้จัดการโรงงานที่ต้องการมีผลกำไรมาก เพื่อต้องการนำมาแบ่งให้กับพนักงาน จึงปล่อยน้ำเสียลงในแม่น้ำ เพราะต้องการประหยัดงบประมาณการบำบัดน้ำเสีย การกระทำของเอ ในครั้งนี้เพื่อประโยชน์ส่วนรวมในระดับของโรงงาน แต่ทำให้ผลประโยชน์ส่วนรวมของชุมชนริมน้ำ ที่เป็นส่วนรวมระดับใหญ่กว่าเสียหาย ดังนั้น การกระทำของเอ จึงเป็นการทำความชั่ว
 - 4.2 จากกรณีดังกล่าว เป็นเรื่องผลประโยชน์ทับซ้อน คือ ผลประโยชน์ของส่วนรวมในระดับโรงงาน ขัดแย้งกับผลประโยชน์ส่วนรวมของชุมชนริมน้ำ คำถามคือ เอ ควร เลือกผลประโยชน์ส่วนรวมในระดับใด

คำตอบที่ถูกต้องคือ เอ ควรเลือกผลประโยชน์ของส่วนรวมระดับชุมชนริมน้ำ ซึ่งเป็นส่วนรวมระดับใหญ่กว่าระดับโรงงาน

5. ชุดคำถาม ที่ใช้ประเมินระดับของการกระทำ 3 คำถาม

5.1 ทำเพื่อใคร (เพื่อจุดเจตนา 1. ทำเพื่อตนเอง หรือ 2. ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวม)

5.2 ใครอื่นเดือดร้อน (เพื่อผลกระทบต่อนักเรียน/ส่วนรวม 1.ไม่มีใครเดือดร้อน หรือ 2.ผู้อื่น/ส่วนรวมในระดับที่ใหญ่กว่า เดือดร้อน)

5.3 เป็นการกระทำระดับใด (1. ดี 2. ปกติ/เว้นชู้ 3. ชั่ว)

6. สมการคุณธรรม ที่ได้จากชุดคำถามตามข้อ 5 จำนวน 4 สมการ คือ

สมการที่ 1

ทำเพื่อตนเอง + ผู้อื่น/ส่วนรวม ไม่เดือดร้อน = ปกติ

ตัวอย่าง

เอ จ่ายเงินซื้อถ้วยเต๋ยวกินเอง เพราะหิว

เอ ทำเพื่อตนเอง + ผู้อื่น/ส่วนรวม ไม่เดือดร้อน = ปกติ

สมการที่ 2

ทำเพื่อตนเอง + ผู้อื่น/ส่วนรวม เดือดร้อน = ชั่ว

ตัวอย่าง

บี กินถ้วยเต๋ยวกินแล้วไม่จ่ายเงิน ทำให้เจ้าของร้านเดือดร้อน

บี ทำเพื่อตนเอง + เจ้าของร้านเดือดร้อน = ชั่ว

สมการที่ 3

ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวมเล็ก + ส่วนรวมใหญ่ ไม่เดือดร้อน = ดี

ตัวอย่าง

ส้ม ทำความสะอาดห้องหลังเลิกเรียน เพราะอยากให้ห้องสะอาด

ส้ม ทำเพื่อห้องเรียน + โรงเรียน ไม่เดือดร้อน = ดี

สมการที่ 4

ทำเพื่อผู้อื่น/ ส่วนรวมเล็ก + ส่วนรวมใหญ่ เดือดร้อน = ชั่ว

ตัวอย่าง

แดง แอบเอาถังขยะของโรงเรียนมาให้เพื่อนในห้องใช้ เพราะอยากให้

ห้องสะอาด

แต่ทำให้โรงเรียนสกปรก

แดง ทำเพื่อห้องเรียน + โรงเรียนเดือดร้อน = ชั่ว

พลเอก ศรุต นาควัชระ ผู้อำนวยการศูนย์ยวพัฒน์ มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอก เปรม ติณสูลานนท์

โทร. 087-698-1777

Line: SRUTE9