

PLAN YOUR MONEY BOARD GAME

วิทยาลัยเทคโนโลยีและสหวิทยาการ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

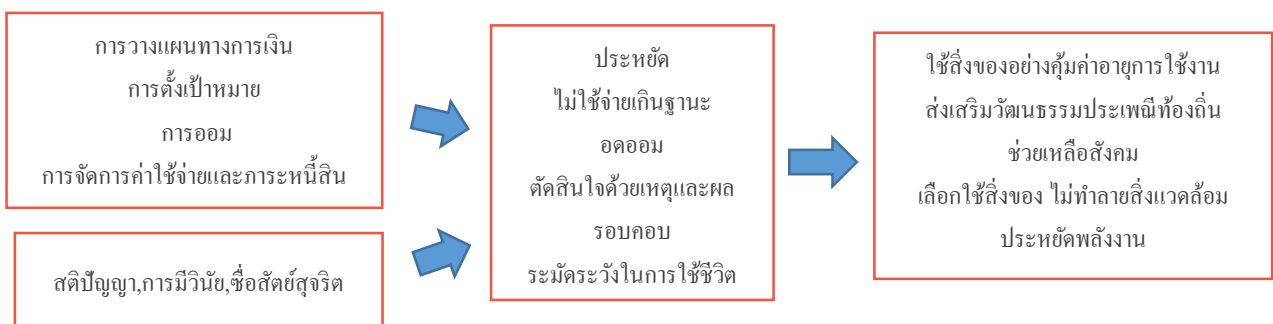


“PLAN YOUR MONEY BOARD GAME

เกมส์สอนวางแผนการเงินด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

หลักการและเหตุผล : การวางแผนการเงินนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำรงชีพของเรา ในชีวิตประจำวันของทุกคนล้วนเกี่ยวข้องกับการหารายได้และใช้จ่ายเพื่อการดำรงชีพ ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องมีการวางแผนการเงินเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้โดยปราศจากปัญหาทางการเงิน มีเงินอยู่กับตัวเองในปริมาณที่เหมาะสมและสร้างความมั่นคงให้กับชีวิตได้จนถึงวัยชรา โดยสาเหตุของปัญหา คือ ขาดการวางแผนการเงิน ดำรงชีวิตด้วยความฟุ่มเฟือย และขาดเงินออม ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้คนเป็นหนี้ คนส่วนใหญ่จึงแก้ปัญหาด้วยการก่อหนี้ ซึ่งนอกจากจะสร้างภาระแล้วยังส่งผลต่อคุณภาพชีวิตในวัยเกษียณอีกด้วย ปัญหาภาวะหนี้ของคนไทยจากสาเหตุที่ขาดการวางแผนการเงิน ดำรงชีวิตด้วยความฟุ่มเฟือย และขาดเงินออมนั้น จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้จัดทำดำเนินโครงการนี้ ด้วยแนวคิดการวางแผนการเงินด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้ความรู้และแนวทางดำเนินชีวิตแก่ผู้เรียน โดยคาดหวังว่าจะช่วยลดปัญหาทางการเงินของประเทศและบรรเทาสถานการณ์การก่อหนี้ของคน GENERATION Y คือ กลุ่มคนที่มีอายุ 17-36 ปี และคาดหวังว่าจะส่งเสริมให้บุคคล ลดการใช้จ่ายฟุ่มเฟือย เพื่อจะได้มีเงินเหลือเก็บ ใช้สิ่งของอย่างคุ้มค่า รู้จักคิดรู้จักใช้จ่ายอย่างมีสติ และมีออมเงินไว้ใช้จ่ายจำเป็น การวางแผนการเงินจึงไม่ใช่แค่การใช้จ่ายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเพิ่มมูลค่าของเงิน ซึ่งได้แก่ การลงทุน การป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น และมองการไกลไปถึงบั้นปลายชีวิตที่มั่นคง ในการที่จะสื่อสารให้กับคน GEN Y นั้น จำเป็นที่ต้องใช้สื่อที่น่าสนใจและสามารถเข้าถึงได้ง่าย ผู้จัดจึงเลือก BOARD GAME เป็นสื่อการสอน โดยได้จัดทำเกมส์ชื่อ PLAN YOUR MONEY ขึ้น เพื่อใช้ส่งเสริมทักษะการจัดการทางการเงินโดย โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้น ปวช. อายุ 17-18 ปี เนื้อหาในเกมส์ประกอบไปด้วยความรู้ในวิชาการเงินส่วนบุคคล ในเรื่องการวางแผนทางการเงิน การออม การจัดการค่าใช้จ่ายและภาระหนี้สิน ควบคู่กับการสร้างความตระหนักในด้านการใช้สติปัญญาในการตัดสินใจ ประหยัด มีเหตุมีผล และมีภูมิคุ้มกันต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างสมดุลทั้งทางวัตถุ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม โดยเนื้อหาของเกมออกแบบให้ครอบคลุมทุกช่วงอายุของบุคคล เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงภาวะทางการเงินในแต่ละช่วงเวลา ในแต่ละช่วงอายุจะมีสถานการณ์เลียนแบบชีวิตจริงเพื่อให้ผู้เล่นสามารถจินตนาการชีวิตของตนเองในอนาคตได้อย่างชัดเจน

Model ความรู้ที่อยู่ในเกมส์



การดำเนินโครงการ

- ใช้ส่งเสริมทักษะการจัดการทางการเงิน ในวิชาผู้ประกอบการเบื้องต้น และหลักการตลาด ผู้เรียนได้แก่นักเรียนปวช.3 สาขาเตรียมบริหารธุรกิจชั้นปีที่ 1,3 และสาขาเตรียมวิศวกรรมศาสตร์ชั้นปีที่ 3 (กลุ่มตัวอย่างเล่น 5-6 คน)
- ระยะเวลาการเล่นเกมส์ : เล่นเฉพาะเกมส์ใช้เวลาประมาณ 1-2 ชั่วโมง
- รายละเอียดของเกมส์ : เป็นการเรียนรู้หลักการวางแผนการเงินตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดย 1 ชุดของเกมส์ประกอบด้วย คู่มือการเล่นเกมส์ บอร์ดเกม การ์ด เงินปลอม ลูกเต๋าโชค ในการเล่นเกมส์
- สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ร่วมในระหว่างเล่นเกมส์ :

ประกอบด้วย 2 ส่วนด้วยกัน คือ Line : สำหรับเข้าเล่นเกมส์ด้วยระบบ QR Code และระบบ Software Online : ใช้ตอบคำถามระหว่างเล่นเกมส์และบันทึกข้อมูลการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน

เนื้อหาของเกมส์

Part 1 : ช่วงอายุ 6-13 ปี

วัยเด็กเนื้อหาของเกมส์จะปลูกฝังเรื่อง “ความคุ้มค่า” “การประหยัด” “อดออม” เพื่อสร้างนิสัยการใช้จ่ายที่ดี โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นคิดและตัดสินใจเลือกของเล่นด้วยตัวเอง เพื่อให้ตระหนักถึงกระบวนการเลือกและใช้สติปัญญาตัดสินใจด้วยเหตุและผล และใช้จ่ายในชีวิตด้วยความพอประมาณ

Part 2 : ช่วงอายุ 14-21 ปี

วัยเรียนเป็นวัยที่เติบโตขึ้น ในส่วนของภาระหนี้สินและค่าใช้จ่ายมีไม่มากนัก วัยนี้เป็นวัยที่ควรสร้างภูมิคุ้มกันทางการเงินและคำนึงถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ใช้ชีวิตอย่างระมัดระวัง และรู้จักรูปแบบการเก็บออมที่คุ้มค่า และเรียนรู้ที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเงินจากการลงทุน รวมถึงให้ความรู้ด้านการกำหนดเป้าหมายทางการเงิน

Part 3 : ช่วงอายุ 22-29 ปี

วัยเริ่มต้นทำงานเป็นวัยที่สร้างอนาคต มีการเข้าสังคม มีการใช้จ่ายสูงและมีโอกาสก่อหนี้เกินตัว จึงเน้นสร้างวินัยทางการเงิน และการใช้สติปัญญาตัดสินใจด้วยเหตุและผลและสร้างภูมิคุ้มกันให้เท่าทันต่อความเสี่ยงประเภทต่าง ๆ เน้นความรู้เรื่องการออมและการลงทุนเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับสร้างอนาคต และสร้างภูมิคุ้มกันโดยวิธีการจัดสรรเงิน การวางแผน รู้เท่าทันหนี้สินไม่สร้างภาระจนเกินตัว

Part 4 : ช่วงอายุ 30-50 ปี

ในวัยนี้หน้าที่การงานเริ่มมั่นคง มีรายได้สูงขึ้นตามประสบการณ์ และเป็นวัยที่มีภาระครอบครัวจึงต้องเก็บเงินออมไว้สำหรับหลายเป้าหมายเช่น การสร้างครอบครัว, การผ่อนบ้าน, การผ่อนรถ, การทำประกัน เตรียมเงินไว้เพื่ออนาคตของลูก และเตรียมไว้ใช้ในวัยเกษียณ อีกทั้งยังมีค่าใช้จ่ายในส่วนของภาษีที่ต้องคำนึงถึง วัยนี้ถือว่าเป็นวัยที่สามารถสร้างรายได้สูงและมีความมั่นคงในอาชีพ แต่ก็ต้องเตรียมความพร้อมสู่วัยเกษียณด้วย

การติดตามประเมินผลการดำเนินงาน

- การติดตาม :

การปฏิบัติ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1. ทำ Pre -Test และ Post-Test ในลักษณะของแบบสอบถาม	เพื่อวัดความรู้และความเข้าใจของผู้เล่น
2. ติดตามพฤติกรรมการใช้เงินหลังเล่นเกมผ่าน Application ชื่อ Money Lover หรืออื่นๆที่รองรับของโทรศัพท์นักเรียน	หลังเล่นเกม อาจารย์ติดตามพฤติกรรมของนักเรียน โดยให้นักเรียนดาวน์โหลด Application “Money Lover” และติดตามผลรายสัปดาห์ เพื่อดูผลการเปลี่ยนแปลงภายใน 1 เดือน พร้อมทั้งสรุปผลให้นักเรียนทราบถึงการเปลี่ยนแปลงของตนเอง
3. ติดตามผลตอบรับจากเกมส์ผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ค การบอกต่อ การกล่าวถึง	ติดตามการพูดถึงและการแชร์ใน Facebook การรับรู้ในสังคมออนไลน์ การบอกต่อกันของกลุ่มนักเรียน และกระแสดตอบรับต่างๆในห้องเรียน

- การประเมินผล :

การประเมินผล		
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ	ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ	การวิเคราะห์ความคุ้มค่าของโครงการ
<ul style="list-style-type: none"> - <u>ด้านการเงินส่วนบุคคล</u> - เงินออมที่เพิ่มขึ้น 5% - รายจ่ายที่ลดลง 5% 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>มีความรู้และทัศนคติทางการเงินที่ดี</u> โดยวัดจากแบบทดสอบก่อนและหลังการเล่นเกม - <u>มีพฤติกรรมทางการเงินที่ดี</u> โดยวัดจากแบบสอบถาม/การสังเกต - <u>มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ต่อ</u> โดยวัดจากความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมทางการเงินในกลุ่มเพื่อน 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>ด้านตัวเงิน</u> : ใช้ seed money จำนวน 10,000 บาท อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อเทียบกับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้น - <u>ด้านที่ไม่ใช้ตัวเงิน</u> : มีการใช้ทรัพยากรด้านเวลาและแรงงานของครูผู้จัดทำอย่างคุ้มค่า โดยมีทีมงานเพียง 3 คนเท่านั้นเมื่อเทียบกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

บทบาทหน้าที่ความร่วมมือของสมาชิก/ผู้บริหารสถานศึกษา

สมาชิกภายในทีม	ผู้บริหารและหัวหน้าหลักสูตรเตรียมบริหารธุรกิจ
<p>อาจารย์ช่อทิพย์ นิมิตรกุล : ออกแบบเกมส์,ปรีกษาที่มระบบเพื่อสร้างเกมส์ต้นแบบและการสร้างระบบQR CODE ,ปรีกษาที่มออกแบบเกมส์,ใช้สอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลระหว่างทำกิจกรรมร่วมกับนศ.เพื่อนำมาพัฒนาเกมส์</p> <p>อาจารย์มุกดา ศิริ : เรียบเรียงเนื้อหาที่เหมาะสมเรื่องการวางแผนทางการเงินด้วยปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จัดทำรายงานสำหรับการนำเสนอและตรวจสอบความถูกต้องของเกมส์</p> <p>อาจารย์มนสิชา พิชัยพรหม : ออกแบบการ์ดและจัดหาอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ภายในเกมส์ทั้งหมด จัดทำวิดีโอ สร้างLine@ และ Infographic สำหรับใช้เป็นวิธีการเล่นอย่างง่าย</p>	<p>ผอ.ดร.นิวัตร มูลปา : ให้การสนับสนุนในการทำโครงการ และให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการจัดสรรเวลาและรูปแบบแนวคิดในการสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนยุคปัจจุบัน</p> <p>อาจารย์ต้นวงศ์ ปรีชานนท์ : หัวหน้าหลักสูตรเตรียมบริหารธุรกิจ ให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมร่วมกับนักศึกษาทุกชั้นปี นอกจากนั้นยังได้รับคำแนะนำในการพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาเพื่อให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้นอีกด้วย</p>

วิธีการขยายผลในสถานศึกษาของตนเองและสถานศึกษาอื่น ๆ

- มีแผนงานที่จะนำผลงานไปใช้กับสถานศึกษาในช่วงเวลาชั่วโมงกิจกรรมของวิทยาลัยฯ โดยแผนงานดังกล่าวได้รับการอนุมัติจากผู้บริหารสถานศึกษา ปีการศึกษา 2562 พร้อมกับการนำไปใช้จริงในชั่วโมงการเรียนการสอน และจดลิขสิทธิ์ เกมส์ Plan your money เพื่อป้องกันการนำไปใช้ในเชิงธุรกิจ
- สร้างการรับรู้ต่อคนในวงกว้างในสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ในสื่อ Facebook สร้างแคมเปญทางโซเชียลมีเดีย และให้ผู้เล่นมาให้คะแนน (Rating) และ จัดทำ VDO แนะนำเกมส์ผสมผสานกับการรีวิว (Review)ลักษณะการเล่นแนวเชิฐชวนให้ผู้เล่นสนใจ โดยสอดแทรกความรู้ด้านการเงิน เพื่อให้ผู้เรียนใช้ศึกษาเพิ่มเติมหลังจากเล่นเกมส์ จัดทำ Facebook fanpage เป็นคลินิกการเงิน เพื่อใช้เป็นช่องทางการสื่อสารความรู้ทางการเงิน และถามตอบปัญหาด้านการเงินให้แก่นักเรียนที่สนใจอยากสอบถาม
- จัดทำบอร์ดเกมส์เพิ่ม เพื่อนำไปบริการที่ห้องสมุดเพื่อให้นักเรียนที่สนใจสามารถยืมเล่นได้นอกเวลาเรียน

วิเคราะห์ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการขยายผล

- จากการที่ได้ทดลองพบว่าควรมีการเพิ่มลูกเล่นในการ์ดความเสี่ยงเกี่ยวกับเรื่องสวัสดิการของสายอาชีพ
- ระบบมีการสะสมคะแนนรวมทุกครั้งเมื่อมีการเข้าระบบ ทำให้ไม่สามารถทราบคะแนนที่แท้จริงในแต่ละรอบได้ หากผู้เล่น เล่นเกิน1ครั้งขึ้นไป
- เมื่อผู้เล่นแชร์ข้อมูลในสังคมออนไลน์ พบว่าภาพที่ปรากฏยังมีรูปแบบไม่สวยงาม ไม่น่าดึงดูด
- อุปกรณ์การเล่นทุกอย่างต้องแข็งแรงและคงทน เนื่องจากมีนักเรียนใช้ค่อนข้างเยอะทำให้ชำรุดได้ง่าย
- เสนอแนะให้สถานศึกษาอื่นที่จะนำผลงานไปใช้ต่อควรมีการพิจารณาปรับเปลี่ยนลักษณะการทำกิจกรรมให้เหมาะกับบริบทของสถานศึกษานั้น ๆ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายอาจมีลักษณะแตกต่างกัน

-สำหรับชุมชน หรือ ผู้ที่สนใจ เกมส์กระดานดังกล่าวสามารถนำไปใช้ได้กับบุคคลทั่วไป ซึ่งคนทั่วไปสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องมีความรู้มาก่อน แต่จำเป็นที่จะต้องมี อุปกรณ์มือถือ หรือ แท็บเล็ต ในการอ่าน QR Code เพื่อเข้าสู่เว็บไซต์การเรียนรู้

ผลลัพธ์ที่ได้

ผลลัพธ์ที่ได้		
ผู้จัดทำผลงาน (Change Agent)	กลุ่มเป้าหมาย (End user)	สถานศึกษา/ชุมชน (Ecosystem)
<ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้และทักษะทางการเงินเพิ่มขึ้นจากการทำผลงาน - นำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางการเงินไปในทางที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้และทักษะทางการเงินเพิ่มขึ้น - เข้าใจปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมากขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง - นักเรียนมีพฤติกรรม的开รับเนื้อหามากขึ้นและมีความสุขสนุกสนาน 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดกลไก/กระบวนการสร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลง ในสถานศึกษา และมีการถ่ายทอดความรู้สู่รุ่นน้องอย่างต่อเนื่อง - เมื่อมีการแชร์รูปภาพหรือข้อมูลการเล่นเกมส์ ทำให้เกิดกระแสความการรับรู้ในสังคม

ข้อดีของ PLAN YOUR MONEY BOARD GAME

- เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย สร้างความสนุกสนาน ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นและเปิดรับข้อมูลมากยิ่งขึ้น
- เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการสร้างกระแสที่ดีใน Social เป็นการกระตุ้นกลุ่มบุคคลภายนอก
- บอร์ดเกมส์ 1 ชุด สามารถเปลี่ยนข้อมูลได้ตลอด ทำให้ประหยัดต้นทุนในการซื้ออุปกรณ์ และยังสามารถให้อัปเดตข้อมูลได้ตลอดเวลา นักเรียนสามารถเล่นได้หลายครั้งไม่น่าเบื่อ
- นักเรียนสามารถเล่นเกมและเรียนรู้เนื้อหาได้ด้วยตนเองโดยไม่จำเป็นต้องมีครูผู้สอน

งบประมาณที่ได้รับ 10,000 บาท

ลำดับ	รายการ	ราคา (บาท)
1.	ค่าออกแบบระบบ	3,000
2.	ค่าออกแบบกระดานและสติ๊กเกอร์ติดหน้า-หลังกล่อง 6 ชุด	5,100
3.	ค่าปริ้นการ์ดต่างๆที่ใช้ในเกมส์ รวม 6 ชุด	1,200
4.	อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ลูกเต๋า ตัวเดิน โมเดลบ้าน จำนวน 6 ชุด	400
5.	แฟ้มกล่องพลาสติกจำนวน 6 กล่อง * 50 บาท	300
	รวม	10,000

ลิงก์ใน Google Drive : https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ZR0TcHCeRL3ssg6esM_5c7m_On

HIGUse?ogsrc=32