

คู่มือการดำเนินโครงการ

Toolkit

โครงการ “กยศ. เป็นหนี้ได้ ใช้หนี้เป็น”

วิธีการใช้คู่มือ

คู่มือการดำเนินโครงการ กยศ. เป็นหนี้ได้ ใช้หนี้เป็น เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้กู้จากกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา ตระหนักถึงความสำคัญของการวางแผนทางการเงิน การออมเงิน เพื่อสร้างวินัยทางการเงิน ให้ผู้กู้มีการวางแผนการเงินกู้เมื่อครบกำหนด

ผู้ถ่ายทอดความรู้ต่อ สามารถใช้เนื้อหาที่อยู่ในคู่มือเล่มนี้ และไฟล์เอกสารประกอบการบรรยายเพื่อใช้ประกอบการบรรยายและดำเนินกิจกรรม โดยใช้เวลาประมาณ 5 สัปดาห์ โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 3 ขั้นตอน

1. ก่อนดำเนินโครงการ
2. ระหว่างดำเนินโครงการ
3. หลังดำเนินโครงการ

ภาพรวมของเนื้อหา

ปัญหาของกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา คือ ผู้กู้ผิดนัดชำระหนี้เงินกู้เนื่องจากการขาดการวางแผนทางการเงิน

วิธีป้องกันคือ การบ่มเพาะ และสร้างวินัยทางการเงินโดยนำการวางแผนทางการเงิน การออมเงิน และการทราบสถานะทางการเงิน โดยการใช้วิธีจัดบันทึกรายรับรายจ่าย

ส่วนที่ 1 ก่อนดำเนินโครงการ

การเตรียมการ

1. การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาบริหารธุรกิจ จำนวน 100 คน โดยคัดเลือกจากผู้นับแบบคำยืนยันขอกู้เงินกองทุน ผ่านระบบ E-student Loan (เนื่องจากระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ทางกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา ยังไม่ได้อนุมัติให้กู้ยืม)

2. การจัดเตรียมเอกสารข้อมูล โดยเนื้อหาข้อมูลที่ต้องเตรียมได้แก่

- ความสำคัญในเรื่องของ กยศ.
- ข้อมูลการบริหารการเงิน
- การน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้กับโครงการ “กยศ. เป็นหนี้ได้ใช้หนี้เป็น”
- การทำบัญชีรับจ่ายแบบ on-line (การให้ข้อมูลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ)
- การให้ข้อมูลแบบ off-line (สมุดเล่มเล็ก , การจัดทำสมุดบันทึกบัญชีรายรับ-รายจ่ายแบบ Paper)

3. การจัดทำสื่อ powerpoint เพื่อเตรียมเปิดในการให้ความรู้ครั้งแรก โดยเนื้อหา มีดังนี้

- การน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้กับโครงการ “กยศ. เป็นหนี้ได้ใช้หนี้เป็น”
- ไม่จ่ายหนี้ กยศ. จะเกิดอะไรขึ้น
- 5 ขั้นตอน การวางแผนทางการเงิน

4. การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก “กยศ. เป็นหนี้ได้ใช้หนี้เป็น”

5. การทำสื่อป้าย

ส่วนที่ 2 ระหว่างดำเนินโครงการ

1. กิจกรรมวันเปิด (พบกลุ่มครั้งที่ 1) ประมาณ 1.5-2 ชั่วโมง

1. ลงทะเบียน
2. สร้าง Line Group: แล้วให้นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการสแกนคิวอาร์โค้ดเข้ากลุ่ม เพื่อใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างสมาชิกโครงการ
3. นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการทำแบบทดสอบก่อนเข้าร่วมโครงการ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานทางการเงินของกลุ่มเป้าหมาย โดยสแกนคิวอาร์โค้ด แบบทดสอบผ่านระบบ Online
4. ผู้ดำเนินโครงการ เรียกนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการทั้งหมดมารวมตัวกันบริเวณพื้นที่ว่าง เพื่อเตรียมเล่นกิจกรรมร่วมกัน
5. ผู้ดำเนินโครงการ นำเข้าสู่การเล่นกิจกรรมละลายพฤติกรรม (สามารถปรับเกมได้ตามความเหมาะสม) ซึ่งได้แก่

1) เกม ออมกันเถอะอ้อเจ้า

กำหนดให้ : ผู้หญิงมีค่า 1 บาท ผู้ชาย 50 สตางค์

เพลงประกอบ : “ออมเงิน ออมเงินวันนี้ ออมให้ดีอย่าให้เกินอย่าให้ขาด ผู้หญิงมีค่า 1 บาท (ซ้ำ) ผู้ชายเก่งกาจ 50 สตางค์”

วิธีเล่น

1. จับผู้เล่นออกเป็นวงกลม วงใหญ่ๆ แล้วร้องเพลง “รวมเงิน รวมเงินวันนี้ รวมให้ดีอย่าให้เกินอย่าให้ขาด ผู้หญิงมีค่า 1 บาท ผู้ชายเก่งกาจ 50 สตางค์”
2. จากนั้น ผู้นำก็บอกจำนวนเงินที่ต้องการ เช่น 4 บาท 50 สตางค์ ก็ให้ผู้ชายกับผู้หญิง วิ่งมารวมกลุ่มกันให้ครบ ตามจำนวนเงิน
3. หากกลุ่มใดรวมเงินออมผิด ให้แยกออกมา รอบทลงโทษ

บทลงโทษ : กิจกรรมเด่น เพลงกึ่ง ก้าน ใบ

เพลงประกอบ :

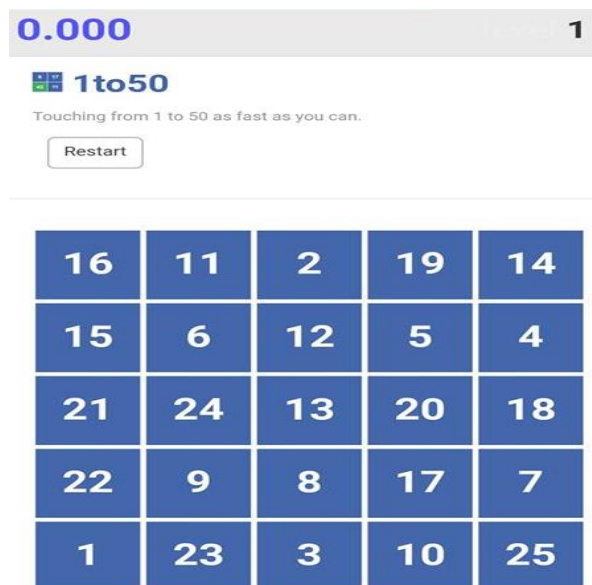
1. จากฟ้าสู่ดินแปลงร่างเป็นกิ่ง.....

2. กิ่งก้านใบชะ ชะใบก้านกิ่ง กิ่งก้านใบชะ ชะใบก้านกิ่ง ผนตกลมแรงจริง ๆ ผนตกลมแรงจริง ๆ
ชะชะกิ่งก้านใบ ชะชะใบก้านกิ่ง

ประโยชน์ที่ได้รับ : เป็นกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มนักศึกษา ละลายพฤติกรรม และ
เป็นการปลูกฝังการออมผ่านเกม ให้กับนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ

2) เกม : 1 – 50 (เล่นผ่านทาง line) <http://zzzscore.com/1to50/en/>

วิธีเล่น :



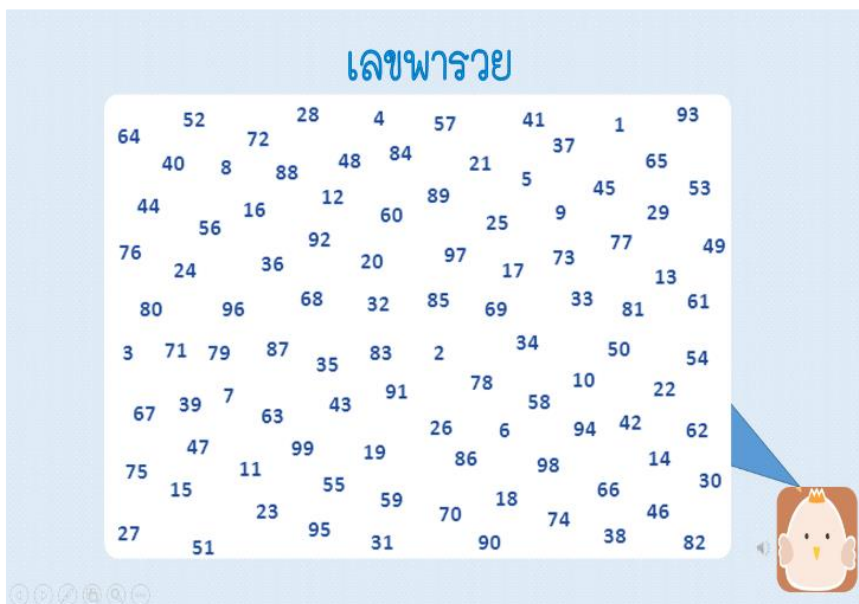
1. เริ่มกดจากเลข 1 2 3 ไปจนถึง 50 ให้เร็วที่สุด
2. เวลาในการเล่นจะเริ่มจับ เมื่อเริ่มกดเลข 1 เวลาจะหยุดก็ต่อเมื่อกดถึงเลข 50
3. ในตอนสุดท้าย เวลาในการเล่นจะประมวลผลว่าความเร็วของคุณอยู่ในระดับไหน

ประโยชน์ที่ได้รับ :

1. จะสังเกตได้ว่ารอบที่ 1 จะช้าเพราะยังไม่คุ้นเคยกับเกม
2. รอบที่ 2 3 4 จะเล่นได้เร็วขึ้นเรื่อย ๆ เพราะจะเริ่มคุ้นเคยกับเกม มากขึ้น

เมื่อเปรียบเทียบกับกรออม : ในช่วงแรกที่เริ่มออมเงินอาจจะ ช้าแล้วรู้สึกว่ามีเงิน
ออมเพิ่มขึ้น เมื่อทำไปเรื่อย ๆ ทำทุกวันเราก็จะคุ้นเคยหรือเกิดนิสัยรักการออม

3) เกม : เลขพารวย



วิธีเล่น :

1. ให้วงกลมตัวเลขจาก 1-99 โดยที่ วงกลมแล้วลากเส้นจาก 1 ไป 2 3.....ให้เร็วที่สุด รอบแรก ใช้เวลาในการเล่น 1 นาที
2. รอบที่ 2 จะบอกเทคนิคการเล่น โดยพับครึ่งกระดาษทั้งสองข้างให้เท่ากัน แล้วคลี่กระดาษ ออกมาจะเห็นได้ว่ากระดาษจะมีรอยกากะบาทกลางหน้ากระดาษ แล้วสังเกตว่าจากเลข 1 ไป 2 3... จะวนไปตามเข็มนาฬิกา
3. การเล่นในรอบที่ 2 ให้กากบาททับตัวเลขจาก 1 ไป 2 3...ไปเรื่อย ๆ ให้เร็วที่สุด โดยที่ไม่ ต้องลากเส้น ในรอบนี้จับเวลา 30 วินาที (เพราะได้บอกเทคนิคไปแล้ว)
4. รอบที่ 3 ให้วงกลม แต่จะเป็นการวงกลมย้อนกลับจาก 99-1 ให้เร็วที่สุด ในรอบนี้ใช้เวลา 1 นาที

ประโยชน์ที่ได้รับ :

1. ในรอบที่ 1 จะเห็นว่า นักศึกษาจะทำได้น้อย ก็เหมือนกับการออม การออมก็เริ่มจากจำนวน น้อยแล้วจึงจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ
2. ในรอบที่ 2 เมื่อได้เทคนิคการเล่นเกม แล้วจะสามารถเล่นเกม ได้เร็วขึ้น ก็เหมือนกับการออม เมื่อเรารู้วิธีการออมที่ถูกต้องแล้วเราก็จะตระหนักถึงการออมมากขึ้น (โดยการ หักเงินออมก่อน แล้วค่อย ใช้จ่ายในแต่ละวัน)
3. รอบที่ 3 การกากบาทย้อนกลับจะเห็นว่าจะทำได้ช้า ก็เหมือนกับการใช้หนี้คืน เพื่อให้ นักศึกษาตระหนักถึงการชำระหนี้คืน เพราะปัจจุบันมีการชำระหนี้คืน กยศ. ช้ามาก

6. การเปิดงานโครงการ ผู้นำกล่าวถึงวัตถุประสงค์การดำเนินโครงการ กำหนดการ รูปแบบกิจกรรมที่จะดำเนินการในช่วงเวลาที่กำหนด

7. ครูผู้ดูแลกองทุน กยศ. กล่าวถึงที่มาของกองทุน รายละเอียดการขอกู้ หลักการ ปฏิทินการดำเนินงาน

8. ผู้นำเปิดคลิปให้ความรู้

- การน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้กับโครงการ “กยศ. เป็นหนี้ได้ใช้หนี้เป็น”
- ไม่จ่ายหนี้ กยศ. จะเกิดอะไรขึ้น
- 5 ขั้นตอน การวางแผนทางการเงิน

9. ครูที่ปรึกษาโครงการกล่าวสรุปเนื้อหา

10. ผู้นำชี้แจงการดำเนินโครงการในขั้นต่อไปแนะนำการจัดทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย และช่องทางการร่วมกิจกรรมของโครงการ

- การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย (เดบิต เครดิต ต้องเท่ากัน)
- บัญชีรายรับ-รายจ่าย แบบ on-line ส่งผ่าน e-mail
- บัญชีรายรับ-รายจ่าย แบบ off-line ส่งผ่าน คุณครูที่ปรึกษาโครงการ

11. ผู้นำแนะนำช่องทางที่สามารถติดตามหรือเข้าศึกษาข้อมูลข่าวสารเพิ่มเติมได้ที่

-Facebook -Line -Instagram -Twitter -Youtube

2. กิจกรรมระหว่างดำเนินโครงการ (สื่อสารผ่านช่องทางต่าง ๆ)

1. การให้ข้อมูลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อ ในหัวข้อ:

- เมื่อเราไม่จ่ายหนี้ กยศ. จะเกิดอะไรขึ้น
- ปัญหาจากการที่ลูกหนี้รายเก่าไม่ยอมจ่ายหนี้คืน
- สาเหตุที่ต้องวางแผนทางการเงิน
- 5 ขั้นตอนการวางแผนทางการเงิน
 - 1) การประเมินฐานะทางการเงิน
 - 2) เป้าหมายทางการเงิน
 - 3) จัดทำแผนเพื่อไปสู่เป้าหมาย
 - 4) ปฏิบัติตามแผนอย่างเคร่งครัด
 - 5) ตรวจสอบและปรับปรุงแผน

2. การกระตุ้นโดยจัดกิจกรรมผ่านเพจเฟซบุ๊ก และช่องทางไลน์

กิจกรรม : แชร้ความรู้เกี่ยวกับรายรับ-รายจ่าย ของผู้เข้าร่วมโครงการ (ผ่าน Facebook)

วิธีร่วมกิจกรรม :

1) ให้นักศึกษาผู้เข้าร่วมโครงการ แชร้ความรู้สึก ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย ผ่าน comment ในเพจ “กยศ. เป็นหนี้ได้ ใช้หนี้เป็น”

2) ท่านใดที่เข้ามา comment 5 ท่านแรกจะได้รับรางวัลจากทางโครงการ

กิจกรรม : กระตุ้นให้นักศึกษาให้นักศึกษาส่งบัญชีรายรับ-รายจ่าย (ผ่าน Line group)

วิธีร่วมกิจกรรม : ผู้เข้าร่วมโครงการท่านใด ที่บัญชีรายรับ-รายจ่าย ครบทุกสัปดาห์ทางโครงการจะสุ่มแจกรางวัล

3. กลุ่มเป้าหมายส่งบัญชีรายรับ-รายจ่าย ทุกวันศุกร์ของสัปดาห์

4. ศึกษากลุ่มแกนนำ ตรวจสอบบัญชีรายรับรายจ่าย ทุกๆสัปดาห์

3. กิจกรรมกระตุ้นความรู้(พบกลุ่มครั้งที่ 2) ประมาณ 1.5-2 ชั่วโมง

1. ลงทะเบียน

2. ชมคลิป

- สร้างแรงบันดาลใจจากบุคคลต้นแบบ (คุณวิชัย เวียงวิเศษ)

- ผลกระทบจากการไม่ชำระหนี้ กยศ. (คลิปกระตุกหมวดเสื่อ)

- การประชาสัมพันธ์และเชิญชวนให้ออมโดยใช้นักศึกษาผู้มีชื่อเสียงในสถานศึกษา (คลิปเฟรชชี KVC)

3. สัมภาษณ์ผู้ได้รับรางวัล และผู้เข้าร่วมโครงการถึงความรู้สึกกับการเข้าร่วมโครงการ

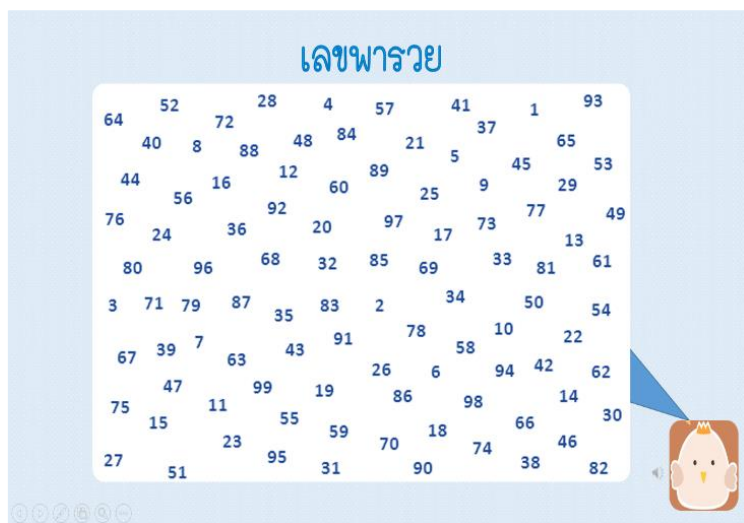
4. ย้ำเตือนปัญหาหนี้ กยศ. และสรุปเนื้อหาโครงการ

4. กิจกรรมวันปิดโครงการ (พบกลุ่มครั้งที่ 3) ประมาณ 1.5-2 ชั่วโมง

1. ลงทะเบียน

2. เล่นเกม ละลายพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

เกม : เลขพารวย



วิธีเล่น :

1. ให้วงกลมตัวเลขจาก 1-99 โดยที่ วงกลมแล้วลากเส้นจาก 1 ไป 2 3.....ให้เร็วที่สุด รอบแรก ใช้เวลาในการเล่น 1 นาที
2. รอบที่ 2 จะบอกเทคนิคการเล่น โดยพับครึ่งกระดาษทั้งสองข้างให้เท่ากัน แล้วคลี่กระดาษ ออกมาจะเห็นได้ว่ากระดาษจะมีรอยกากบาทกลางหน้ากระดาษ แล้วสังเกตว่าจากเลข 1 ไป 2 3... จะวนไปตามเข็มนาฬิกา
3. การเล่นในรอบที่ 2 ให้กากบาททับตัวเลขจาก 1 ไป 2 3...ไปเรื่อย ๆ ให้เร็วที่สุด โดยที่ไม่ต้อง ลากเส้น ในรอบนี้จับเวลา 30 วินาที (เพราะได้บอกเทคนิคไปแล้ว)

4. รอบที่ 3 ให้วงกลม แต่จะเป็นการวงกลมย้อนกลับจาก 99-1 ให้เร็วที่สุด ในรอบนี้ใช้เวลา 1 นาที

ประโยชน์ที่ได้รับ :

1. ในรอบที่ 1 จะเห็นว่า นักศึกษาจะทำได้น้อย ก็เหมือนกับการออม การออมก็เริ่มจากจำนวน น้อยแล้วจึงจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ
2. ในรอบที่ 2 เมื่อได้เทคนิคการเล่นเกม แล้วจะสามารถเล่นเกม ได้เร็วขึ้น ก็เหมือนกับการ ออม เมื่อเรารู้วิธีการออมที่ถูกต้องแล้วเราก็จะตระหนักถึงการออมมากขึ้น (โดยการหักเงินออมก่อน แล้วค่อยใช้จ่ายในแต่ละวัน)
3. รอบที่ 3 การกากบาทย้อนกลับจะเห็นว่าทำได้ช้า ก็เหมือนกับการใช้หนี้คืน เพื่อให้ นักศึกษาตระหนักถึงการชำระหนี้คืน เพราะปัจจุบันมีการชำระหนี้คืน กยศ. ชำมาก

เกม : Chicken Dance (เพลงจังหวะสนุกสนาน)

วัตถุประสงค์ :

- 1) กิจกรรมก่อนเปิดโครงการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมผ่อนคลาย สนุกสนาน
- 2) กระตุ้นการออม โดยการเปลี่ยนเนื้อเพลงบางส่วน (ร้องคำว่า ออม ออม ออม ให้เข้ากับจังหวะเพลง Chicken Dance)
 3. สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมโครงการ: สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ หรือมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการใช้จ่ายเงินภายหลังจากที่เข้าร่วมโครงการหรือไม่ เป็นต้น
 4. ชมคลิป-หนังสือพิมพ์หอม สร้างแรงบันดาลใจจากบุคคลต้นแบบ (คุณวิชัย เวียงวิเศษ) ซึ่งเคยเป็นนักศึกษาที่ขอกู้ยืมเงิน กยศ. ปัจจุบันประสบความสำเร็จและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น และสามารถจ่ายชำระหนี้คืนหมดแล้ว
 5. สัมภาษณ์บุคคลต้นแบบ
 6. สรุปเนื้อหาโครงการ

ส่วนที่ 3 หลังดำเนินโครงการ

การประเมินผล

เชิงปริมาณ

- จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ
- จำนวนผู้ส่งบัญชีรายรับรายจ่าย
- จำนวนผู้ส่งสมุดเงินออม
- จำนวนเงินออมที่ผู้เข้าร่วมโครงการ
- ยอดคนเข้าชมวิดีโอ กดถูกใจ กดแชร์ ในสื่อออนไลน์

เชิงคุณภาพ

สัมภาษณ์ตัวอย่างผู้เข้าร่วมโครงการถึงแรงบันดาลใจในการออมเงินและข้อดีข้อเสียของการบันทึกรายรับรายจ่าย

CD ประกอบ TOOLKIT