



รายงานสรุปผลงาน โครงการ “เล่น = เสีย” วิทยาลัยการอาชีพพลวงประธานราษฎร์นิกร สำหรับโครงการ Fin. ดี We Can Do!!! Season 3

• ประเภทโครงการที่สมัคร : กิจกรรมการเรียนรู้

1) ปัญหาด้านการเงินภายในวิทยาลัยที่เป็นแรงบันดาลใจในการจัดทำโครงการ

ตอบ เริ่มต้นจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้เงินของนักศึกษา สาขาการบัญชีวิทยาลัยการอาชีพพลวงประธานราษฎร์นิกร จำนวน 30 คน พบว่านักศึกษาร้อยละ 60 มีการใช้เงินฟุ่มเฟือยในด้านต่างๆ เช่น การนำเงินไปเล่นพนันออนไลน์ การนำเงินไปซื้อของผ่านช่องทาง Shopping Online การนำเงินไปเติมเกมส์ ทำให้นักศึกษาไม่มีเงินออม แต่จากปัญหาที่สำรวจพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ ใช้เงินไปกับการเล่นพนันออนไลน์ร้อยละ 70 สาเหตุหลักมาจากนักศึกษาไม่มีความรู้เกี่ยวกับ การวางแผนทางการเงิน ไม่มีความรู้ถึงช่องทางการลงทุนอื่นๆ มีสื่อที่ชักจูงและความโลภที่อยากจะ ได้เงินมาด้วยวิธีที่ง่าย ผู้จัดทำโครงการจึงนำปัญหาการเล่นพนันออนไลน์มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการจัดทำโครงการ เพราะ ปัญหาการเล่นพนันออนไลน์เป็นอีกหนึ่งปัญหาใหญ่ของสังคม และอาจนำไปสู่ภาระหนี้สินในอนาคตของตนเอง และครอบครัวได้ คณะผู้จัดทำจึงอยากที่จะทำโครงการนี้ขึ้นมาเพื่อเริ่มแก้ปัญหาภายในวิทยาลัยเบื้องต้น จึงเกิดเป็นโครงการ “เล่น = เสีย”

➤ กลุ่มเป้าหมาย (เรียงลำดับการขยายผล)

- 1) นักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพพลวงประธานราษฎร์นิกร จำนวน 30 คน
- 2) นักศึกษาแผนกบัญชี วิทยาลัยการอาชีพพลวงประธานราษฎร์นิกร จำนวน 123 คน (รวม ปวส.1)
- 3) นักศึกษาแกนนำ 10 แผนกวิชาชีพ จำนวน 150 คน

รวม 273 คน

➤ ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการทำโครงการ

- 1) นักศึกษาตระหนักถึงผลเสียของพนันออนไลน์ และลดการเล่นพนันออนไลน์มากกว่าร้อยละ 60
- 2) นักศึกษามีเงินออมเพิ่มขึ้นมากกว่าร้อยละ 60
- 3) นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการวางแผนทางการเงินที่ดีขึ้น เล็งเห็นถึงความสำคัญของการออมเงิน

➤ แนวทางในการจัดทำผลงาน

- 1) จัดอบรมออนไลน์ : เชิญวิทยากรผู้จัดการธนาคารออมสิน สาขาบ้านพรุ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการวางแผนทาง การเงิน และแนะนำหลากหลายดิจิทัลที่นักศึกษาสามารถลงทุนได้ เพื่อเป็นทางเลือกให้กับนักศึกษา และสะท้อนให้เห็นถึงผลเสียของพนันออนไลน์
- 2) จัดทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย : ให้นักศึกษาจัดทำบัญชีรายรับ-รายจ่ายเพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้เงินของตนเอง และนำไปเป็นแรงจูงใจในการใช้เงินที่ฟุ่มเฟือยให้ลดน้อยลง

3) จัดกิจกรรม “เลข Fin D” : ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม “เลข Fin D” โดยจะเป็นในรูปแบบของสลากออมสิน ที่ผู้จัดทำโครงการได้จัดทำขึ้นมาเอง (กิจกรรมเลข Fin D คล้ายกับลอตเตอรี่หรือสลากออมสินทั่วไป เปิดขายใบละ 10 บาท ให้นักศึกษาที่ชอบลุ้นเพื่อทดแทนการเล่นพนันออนไลน์ โดยจับรางวัลสัปดาห์ละ 1 ครั้งทั้งหมด 6 งวด แตกต่างกับลอตเตอรี่ตรงที่เงินที่ทำการซื้อจะไม่เสียแม้เลขที่ซื้อจะไม่ถูกรางวัล เงินส่วนนั้นจะกลายเป็นเงินออม และคนที่ถูกรางวัลก็จะได้เป็นยอดเงินสะสมเพิ่มขึ้น ซึ่งจะถอนได้จนกว่าจะจบโครงการ ถือเป็นการออมเงินแบบเงินต้นก้อยู่ ลุ้นก็ได้)



2) ผลลัพธ์ของการดำเนินโครงการและความคุ้มค่าจากการจัดทำผลงาน

2.1) นักศึกษาตระหนักถึงผลเสียของพนันออนไลน์ และลดการเล่นพนันออนไลน์มากกว่าร้อยละ 60

ผลลัพธ์เชิงปริมาณจากการขยายผล : แบบสอบถามสำรวจรายจ่ายการเล่นพนันออนไลน์

ก่อนดำเนินงานโครงการ	หลังดำเนินงานโครงการ
1) ผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้งหมด 150 คน จาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 100	1) ผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้งหมด 150 คน จาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 100
2) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 100-200 บาท ทั้งหมด 45 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 30	2) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 100-200 บาท ทั้งหมด 45 คน เลิกเล่นพนันออนไลน์ 40 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89
3) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 300-500 บาท ทั้งหมด 68 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 45.33	3) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 300-500 บาท ทั้งหมด 68 คน ลดการเล่นพนันออนไลน์เหลือสัปดาห์ละ 100-200: 58 คน คิดเป็นร้อยละ 85.29
4) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 600-900 บาท ทั้งหมด 33 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 22	4) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 600-900 บาท ทั้งหมด 33 คน ลดการเล่นพนันออนไลน์เหลือสัปดาห์ละ 100-200: 31 คน คิดเป็นร้อยละ 93.94
5) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 1000 บาท ขึ้นไปทั้งหมด 4 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 2.67	5) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 1000 บาท ขึ้นไปทั้งหมด 4 คน ลดการเล่นพนันออนไลน์เหลือสัปดาห์ละ 200-500 : 4 คน คิดเป็นร้อยละ 100

สรุปผลจากกลุ่มเป้าหมาย 150 คน

- 1) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 100-200 บาท ลดการเล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 88.89
- 2) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 300-500 บาท ลดการเล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 85.29
- 3) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 600-900 บาท ลดการเล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 93.94
- 4) นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์สัปดาห์ละ 1000 บาทขึ้นไป ลดการเล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 100

รวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 92.03

2.2) นักศึกษามีเงินออมเพิ่มขึ้นมากกว่าร้อยละ 60

ผลลัพธ์เชิงปริมาณจากการขยายผล : แบบสอบถามสำรวจเงินออมของนักศึกษา ในระยะเวลา 3 เดือน ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ

ก่อนดำเนินงานโครงการ	หลังดำเนินงานโครงการ
1) ผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้งหมด 150 คน จาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 100	1) ผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้งหมด 150 คน จาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 100
2) นักศึกษาที่มีเงินอมน้อยกว่า 300 บาท ทั้งหมด 27 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 18	2) นักศึกษาที่มีเงินอมน้อยกว่า 300 บาท ทั้งหมด 27 คน มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น 200-500 บาท : 27 คน คิดเป็นร้อยละ 100
3) นักศึกษาที่มีเงินออม 400-800 บาท ทั้งหมด 84 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 56	2) นักศึกษาที่มีเงินออม 400-800 บาท ทั้งหมด 84 คน มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น 600-800 บาท : 78 คน คิดเป็นร้อยละ 92.86
4) นักศึกษาที่มีเงินออม 900-1000 บาท ทั้งหมด 22 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 14.67	3) นักศึกษาที่มีเงินออม 900-1000 บาท ทั้งหมด 22 คน มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น 800-1000 บาท : 20 คน คิดเป็นร้อยละ 90.91
5) นักศึกษาที่มีเงินออมมากกว่า 1500 บาทขึ้นไป ทั้งหมด 17 คนจาก 150 คน คิดเป็นร้อยละ 11.33	3) นักศึกษาที่มีเงินออม 1500 บาทขึ้นไป ทั้งหมด 17 คน มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น 800-1000 บาท : 16 คน คิดเป็นร้อยละ 94.18

สรุปผลจากกลุ่มเป้าหมาย 150 คน

- 1) นักศึกษาที่มีเงินอมน้อยกว่า 300 บาท มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น ร้อยละ 100
- 2) นักศึกษาที่มีเงินออม 400-800 บาท มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น ร้อยละ 92.86
- 3) นักศึกษาที่มีเงินออม 900-1000 บาท มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น ร้อยละ 90.91
- 4) นักศึกษาที่มีเงินออม 1500 บาทขึ้นไป มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น ร้อยละ 94.18

รวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 94.49

2.3) ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

- ปริมาณการซื้อ เลข Fin D ค่อยๆเพิ่มมากขึ้น และการเล่นพนันออนไลน์ด้อยลง ซึ่งหมายความว่ากิจกรรมสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและจูงใจนักศึกษาได้
- หลังจากเข้าร่วมโครงการในระยะเวลา 3 เดือน นักศึกษามีรายได้ที่เท่าเดิม แต่มีเงินออมเพิ่มมากขึ้น
- นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการวางแผนทางการเงิน ช่องทางการลงทุน และเห็นถึงผลเสียของพนันออนไลน์มากขึ้น

รายละเอียด งบประมาณจัดทำโครงการขยายผล

ลำดับที่	รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
1	ค่าอินเทอร์เน็ต	1,000
2	เงินรางวัล/ทุนการศึกษาสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการและกิจกรรมเลข Fin D	9,800
3	ของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมการอบรม	1,000
4	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางและดำเนินงาน	2,500
5	ค่าอุปกรณ์จัดทำสื่อ	700
รวม		15,000

3) แนวทางในการพัฒนาผลงานเพื่อนำไปขยายผลต่อทั่วทั้งสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

ตอบ เมื่อสถานศึกษาได้เปิดการเรียนการสอนแบบ On site จะพัฒนาขยายผลต่อไปในสถานศึกษา โดยให้กลุ่มแกนนำแต่ละแผนก จัดอบรมชี้แนะ พูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ดีในการเปลี่ยนแปลงจากการเข้าร่วมโครงการ และส่งต่อความรู้เกี่ยวกับการออมเงิน การวางแผนทางการเงิน ความรู้เกี่ยวกับการลงทุนต่างๆ ที่วิทยากรและคณะผู้จัดทำได้เคยอบรม เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการออมเงินให้นักศึกษา ต่อมาแผนกบัญชีจะมีการรับฝากเงิน (ธนาคารโรงเรียน) ร่วมกับธนาคารออมสินและจะสร้างแรงจูงใจในการออมให้นักศึกษาโดยการแจกคูปองส่วนลดอาหารกลางวัน มีคะแนนจิตพิสัยและเกียรติบัตรสำหรับนักศึกษาออมดีเด่น ให้นักศึกษาที่ออมเงินกับธนาคารโรงเรียน ในส่วนของกิจกรรมเลข Fin D จะยังคงดำเนินการจัดกิจกรรมต่อเพื่อที่จะ จูงใจให้นักศึกษาที่ชอบลุ้นในการจับรางวัลได้มีการออมเงินอย่างต่อเนื่อง แต่การให้ทุนการศึกษาจะลดน้อยลงในปริมาณที่เหมาะสมเนื่องจากเงินทุนการศึกษาเป็นเงินที่ได้รับจากแผนก ในส่วนทุนการศึกษาที่ลดลง จะมีคูปองส่วนลดอาหารกลางวันมาแจกเพิ่มและมีของที่ระลึกมาทดแทน เมื่อนักศึกษามีพฤติกรรมการออมเงินที่ดีอย่างสม่ำเสมอ แผนกบัญชีจะติดต่อธนาคารออมสินดำเนินการให้นักศึกษาลงทุนสลากดิจิทัลของธนาคารออมสิน เพื่อให้ นักศึกษามีผลกำไรจากเงินออมที่มีอยู่ แนวทางในการติดตามผล ผู้จัดทำจะดูผลลัพธ์จากจำนวน นักศึกษาที่ออมเงินกับธนาคารโรงเรียนและการซื้อเลข Fin D ว่ามีปริมาณเพิ่มมากขึ้นเท่าไร และทำสรุปทุกๆ 2 เดือน ติดตามผลว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นนั้นได้ผลเพียงใด และจะจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออมให้กับนักศึกษา

-วิทยาลัยการอาชีพหลวงประจักษ์ศิลปาคม-

ภาคผนวก

: พิธีมอบรางวัล/ทุนการศึกษา



#เจ็บจากโควิดก็เกินพออย่าเจ็บต่อเพราะพนัน #ขจัดความโลภลดคนเล่น

-วิทยาลัยการอาชีพหลวงประธานราษฎร์นิกร-



#เจ็บจากโควิดก็เกินพออย่าเจ็บต่อเพราะพนัน #ขจัดความโลภลดคนเล่น

-วิทยาลัยการอาชีพหลวงประจักษ์ศิลปาคม-



#เจ็บจากโควิดก็เกินพออย่าเจ็บต่อเพราะพนัน #ขจัดความโลภลดคนเล่น

-วิทยาลัยการอาชีพหลวงประจักษ์ราชานุรักษ์-



#เจ็บจากโควิดก็เกินพออย่าเจ็บต่อเพราะพนัน #จัดความโลกลดคนเล่น

: การจับรางวัล เลข Fin D





งวดที่ 6 [9 รางวัล รางวัลปลอบใจ 6 รางวัล รางวัลละ 300 บาท
รางวัลประจำงวด 3 รางวัล รางวัลละ 1000 บาท งวดสุดท้ายแล้ว
มาลุ้นกันค่าบบบบบ ❤️

ข้อมูลเชิงลึก ⓘ [ดูทั้งหมด](#)

อิมเพรสชั่น	จำนวนผู้เข้าถึง
371	330



การจับรางวัลงวดที่ 4 และ 5 (6 รางวัล รางวัลละ 300 บาท)

ข้อมูลเชิงลึก ⓘ [ดูทั้งหมด](#)

อิมเพรสชั่น	จำนวนผู้เข้าถึง
92	73

คุณเห็นข้อมูลเชิงลึกเนื่องจากคุณจัดการเพจนี้

-วิทยาลัยการอาชีพหลวงประจักษ์ศิลปาคม-

: ภาพการจ้ดอบรมออนไลน์



#เจ็บจากโควิดก็เกินพออย่าเจ็บต่อเพราะพนัน #ขจัดความโลภลดคนเล่น

-วิทยาลัยการอาชีพหลวงประจักษ์ศิลปาคม-



#เจ็บจากโควิดก็เกินพออย่าเจ็บต่อเพราะพนัน #ขจัดความโลภลดคนเล่น

: กิจกรรม เลข Fin D





เลข Fin D

เกม/ของเล่น



ถูกใจแล้ว

กำลังติดตาม



: หนังสือเกี่ยวกับพนันออนไลน์ (โครงการ เล่น = เสีย)



:ตัวอย่างการบันทึกรายรับ-รายจ่ายของนักศึกษา

บันทึกรายรับ-รายจ่าย ประจำเดือน สิงหาคม-กันยายน 2564				
วัน เดือน ปี	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ
12 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	50	-	50
	ซื้อขนม	-	20	30
	ซื้อน้ำ	-	10	20
13 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	50	-	70
	ซื้อขนม	-	20	50
14 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	50	-	50
	ซื้อขนม	-	20	30
	ซื้อน้ำ	-	20	10
15 ส.ค. 64	เก็บยาร	100	-	100
	ซื้อขนม	-	30	70
	ซื้อน้ำ	-	20	50
16 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	60	-	60
	ซื้อน้ำ-ซื้อขนม	-	40	20
17 ส.ค. 64	เก็บยาร	100	-	100
	ซื้อน้ำ	-	20	80
	ซื้อปากกา	-	20	60
	ซื้อขนม	-	40	20
18 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	50	-	50
	ซื้อน้ำ	-	20	30
	ซื้ออาหารคาว	-	20	10
19 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	70	-	70
	ซื้อขนม	-	28	42
	ซื้อน้ำ	-	30	12
20 ส.ค. 64	เก็บยาร	100	-	100
	ซื้อน้ำ	-	20	80
21 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	60	-	60
	ซื้อน้ำ-ซื้อขนม	-	50	10
22 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	60	-	60
	ซื้อผักผลไม้-ซื้อน้ำ	-	55	5
23 ส.ค. 64	เก็บยาร	60	-	60
	ซื้อน้ำ-น้ำ	-	50	10
24 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	55	-	55
	ซื้อกล้วย	-	40	15
	ซื้อน้ำ	-	10	5
25 ส.ค. 64	เก็บยาร	100	-	100
	ซื้อขนม	-	30	70
	ซื้อน้ำ	-	20	50
	ซื้อขนม	-	20	30
	ซื้อขนม	-	12	18
26 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	40	-	40
	ซื้อขนม	-	25	15
	ซื้อขนม	-	12	3
27 ส.ค. 64	แม่ให้เงิน	50	-	50
	ซื้อขนม	-	30	20
28 ส.ค. 64	เก็บยาร	60	-	60

บันทึกรายรับ-รายจ่าย ประจำเดือน สิงหาคม 2564				
วัน เดือน ปี	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ
13/8/64	แม่ให้เงิน	40	-	40
	ซื้อขนม	-	20	20
14/8/64	แม่ให้เงิน	40	-	60
	ซื้อน้ำ	-	20	40
15/8/64	แม่ให้เงิน	20	-	60
16/8/64	แม่ให้เงิน	30	-	90
	ซื้อน้ำ	-	30	60
17/8/64	ซื้อน้ำ	40	-	100
	ซื้อขนม	-	30	70
18/8/64	แม่ให้เงิน	20	-	90
	ซื้อขนม	-	25	65
	ซื้อน้ำ	-	15	50
19/8/64	ซื้อน้ำ	20	-	70
	ซื้อขนม	-	10	60
20/8/64	แม่ให้เงิน	30	-	90
	ซื้อน้ำ	-	20	70
21/8/64	แม่ให้เงิน	20	-	90
22/8/64	แม่ให้เงิน	40	-	130
	ซื้อน้ำ	-	20	110
23/8/64	แม่ให้เงิน	20	-	130
24/8/64	แม่ให้เงิน	40	-	170
	ซื้อน้ำ	-	30	140
25/8/64	แม่ให้เงิน	60	-	200
	ซื้อขนม	-	40	160
26/8/64	แม่ให้เงิน	20	-	180
27/8/64	แม่ให้เงิน	60	-	240
	ซื้อขนม	-	50	190
28/8/64	แม่ให้เงิน	20	-	210
29/8/64	แม่ให้เงิน	20	-	230
30/8/64	แม่ให้เงิน	10	-	240
31/8/64	แม่ให้เงิน	60	-	300
	ซื้อน้ำ	-	40	260
01/9/64	ซื้อน้ำ	120	-	380
	ซื้อขนม	-	50	330
	ซื้อน้ำ	-	30	300
02/9/64	ซื้อน้ำ	80	-	380
	ซื้อขนม	-	40	340
	ซื้อน้ำ	-	20	320
03/9/64	ซื้อน้ำ	100	-	420
	ซื้อขนม	-	50	370
	ซื้อน้ำ	-	30	340
04/9/64	ซื้อน้ำ	80	-	420
	ซื้อขนม	-	40	380
	ซื้อน้ำ	-	20	360
05/9/64	ซื้อน้ำ	100	-	460
	ซื้อขนม	-	50	410
	ซื้อน้ำ	-	30	380
06/9/64	ซื้อน้ำ	100	-	480
	ซื้อขนม	-	40	440
	ซื้อน้ำ	-	25	415
07/9/64	ซื้อน้ำ	50	-	465

08:31



06:31

