ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางการเงิน
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

คู่มือการใช้สื่อการสอน
ความรู้ทางการเงินสำหรับครู

จัดทำโดย
ธนาคารแห่งประเทศไทย

คำนำ

....

สมรรถนะทางการเงิน สำหรับผู้เรียนอายุ 13 – 15 ปี

คุณลักษณะทางการเงินของนักเรียน (Financial Characteristics)

ผู้เรียนอายุ 13 – 15 ปี เริ่มก้าวเข้าสู่การเรียนรู้ความถนัดและความสนใจที่ชัดเจนของตนเอง เพื่อวางแผนต่อยอดเป็นอาชีพในอนาคต มีการเรียนรู้เพื่อเข้าใจว่าแต่ละอาชีพมีคุณสมบัติและต้องการความชำนาญแตกต่างกัน ส่งผลให้เข้าใจว่าบุคคลมีความหลากหลายทั้งการใช้ชีวิต การใช้จ่าย และการออม เพื่อพิจารณาเลือกอาชีพสุจริตที่เหมาะสมกับตนเองและวางแผนการเรียนที่จะนำพาไปสู่เป้าหมายในอนาคต มีการจัดสรรทรัพยากรได้อย่างเหมาะสมด้วยการจัดการรายจ่ายของตนเองผ่านการทำแผนใช้เงิน (budgeting) จึงเริ่มตั้งเป้าหมายทางการเงินระยะสั้น ทบทวนเป้าหมายทางการเงิน และปรับแผนการเงินให้เหมาะสมกับสถานการณ์ รวมถึงประเมินตนเองก่อนการใช้จ่าย เพื่อควบคุมรายจ่าย ตระหนักถึงความสำคัญของระยะเวลาว่ามีผลต่อการออม การลงทุน และการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน เข้าใจการคำนวณดอกเบี้ยคงที่ รู้ว่าดอกเบี้ยมีผลกระทบต่อการออม มีวิจารณญาณเท่าทันปัจจัยที่มีผลต่อราคา เลือกช่องทางการซื้อและการชำระเงินได้เหมาะสมและปลอดภัย การใช้จ่ายเงินไปกับสินค้าและบริการที่หลากหลายมากขึ้นในวัยนี้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจและรักษาสิทธิทางการเงินของตนเอง มีเหตุผลในการตัดสินใจใช้จ่าย รวมทั้งผู้เรียนได้มีโอกาสพบเจอผู้คนมากขึ้น ส่งผลให้อยู่ท่ามกลางความหลากหลายอย่างเข้าใจ ในระดับมหภาคจะมองเห็นว่า แต่ละประเทศมีสกุลเงินที่แตกต่างกันนำมาซึ่งความเข้าใจในการเทียบอัตราแลกเปลี่ยน

นอกจากนี้ยังเข้าใจสถานการณ์ทางการเงินที่เกิดภาวะเงินฝืดและเงินเฟ้อ ทำให้ต้องหาวิธีจัดการกับผลกระทบที่มีต่อเงินของตนเอง สำหรับเรื่องหนี้ แม้ว่าวัยนี้มีโอกาสเป็นหนี้น้อย แต่ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงความเข้าใจในผลกระทบของการเป็นหนี้มากเกินไป และแยกความแตกต่างของหนี้แต่ละประเภทได้ ยังเริ่มมีโอกาสใช้ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินกับผู้ให้บริการทางการเงินที่หลากหลายมากขึ้น จึงมีความเข้าใจว่า ผู้ให้บริการทางการเงินทำธุรกิจเพื่อแสวงหาผลกำไร ดังนั้น ก่อนเลือกใช้บริการต้องแสดงเหตุผลของการพิจารณาเลือกอย่างรอบคอบ ตระหนักถึงความเสี่ยงทุกรูปแบบที่มีโอกาสพบเจอ โดยผู้เรียนเข้าใจพื้นฐานของวิธีการจัดการความเสี่ยงทั้ง 4 มิติ เพื่อเตรียมรับมือกับความไม่แน่นอนในอนาคต มีความเข้าใจเกี่ยวกับภัยทางการเงินและแนวทางป้องกันตนเอง เข้าใจเกี่ยวกับการดูแลข้อมูลส่วนบุคคลและหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง และเมื่อตกเป็นเหยื่อภัยทางการเงินก็สามารถขอคำปรึกษาจากผู้ปกครองหรือหน่วยงานที่น่าเชื่อถือได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเงิน

แนวทางการพัฒนาสมรรถนะทางการเงินในวัยนี้ควรมุ่งเน้นการเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เงินอย่างมีเหตุผล โดยเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับช่วงวัย การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation & Scenario-Based Learning) ผ่านการสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตของนักเรียน เช่น การจัดทำแผนการใช้เงินรายสัปดาห์ หรือการจำลองบทบาทนักวางแผนการเงินประจำบ้าน โดยครูสามารถเพิ่มข้อจำกัดหรือเหตุการณ์ฉุกเฉินเข้าไป เช่น รายได้ลดลงหรือมีค่าใช้จ่ายฉุกเฉินเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหา วางแผน และตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลและข้อจำกัดจริง

อีกแนวทาง คือ การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ซึ่งเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น โครงงานออกแบบแผนการออมที่เหมาะสมกับตนเอง หรือนำประเด็นทางเศรษฐกิจมาเป็นโจทย์การศึกษาความเกี่ยวข้องกับชีวิต เช่น “เงินเฟ้อมีผลต่อชีวิตเราอย่างไร” ผ่านการค้นคว้าข้อมูล การวิเคราะห์ และการสื่อสารความรู้ที่ได้รับออกมาอย่างมีระบบ ซึ่งจะช่วยเสริมทั้งทักษะความรู้ในบริบททางการเงินได้อย่างเข้าใจ การเรียนรู้ผ่านบทบาทสมมติ (Role Play) เช่น การสวมบทบาทเป็นผู้บริโภคหรือผู้ให้บริการทางการเงินเพื่อให้เข้าใจสิทธิ หน้าที่ และผลกระทบของการตัดสินใจทางการเงินในบทบาทต่าง ๆ ซึ่งช่วยเสริมสร้างมุมมองที่หลากหลายและความเข้าใจได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น การพัฒนาทักษะวิจารณญาณและการคิดรอบด้านสามารถดำเนินการผ่าน กิจกรรมอภิปรายกลุ่ม (Collaborative Discussion) เช่น การเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของการใช้เงินสดกับ e-Money หรือการตั้งคำถามชวนคิดว่า “เราควรซื้อของตามโฆษณาหรือไม่?” ซึ่งช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ถกเถียง และเรียนรู้จากมุมมองของผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีก็เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือสำคัญ โดยสามารถนำเสนอผ่านแอปพลิเคชันบันทึกรายรับ-รายจ่าย หรือโปรแกรมคำนวณดอกเบี้ย ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการเงินเชิงตัวเลขและฝึกใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการเงินส่วนตัว โดยผู้จัดกิจกรรมสามารถบูรณาการร่วมกับวิชาอื่น (Interdisciplinary Approach) เช่น วิชาคณิตศาสตร์เพื่อเรียนรู้การคำนวณดอกเบี้ย วิชาสังคมศึกษาเพื่อเข้าใจบทบาทของภาครัฐ หรือวิชาภาษาไทยเพื่อฝึกวิเคราะห์ข้อมูลทางเศรษฐกิจ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเห็นว่าทักษะทางการเงินเป็นเรื่องใกล้ตัวและเกี่ยวข้องกับทุกด้านของชีวิต การสะท้อนคิด (Reflection) ควรเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้ ความเข้าใจ เจตคติ และพฤติกรรมของตนหลังจบแต่ละกิจกรรม เช่น เขียนบันทึกสะท้อน หรือแลกเปลี่ยนความคิดในชั้นเรียน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางการเงินในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบทั้ง 6 สมรรถนะทางการเงิน (Financial Competency) สำหรับผู้เรียนอายุ 13 - 15 ปี

สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน (Understanding the role and value of money)

สามารถเข้าใจผลกระทบของเงินฝืดและเงินเฟ้อที่มีต่ออำนาจซื้อ รู้จักช่องทางการทำธุรกรรมทางการเงินพร้อมเงื่อนไขการใช้บริการ และสามารถคำนวณอัตราแลกเปลี่ยนระหว่างสกุลเงินของแต่ละประเทศได้อย่างถูกต้อง

สมรรถนะย่อย	K: Knowledge	S: Skills	A: Attitudes
J1.1 สามารถวิเคราะห์ความเชื่อมโยงของสภาวะทางเศรษฐกิจ เช่น เงินเฟ้อ เงินฝืด และสภาวะทางการเงินของตนเองได้อย่างมีเหตุผล รวมถึงสามารถปรับแผนการใช้จ่ายหรือการออมเงินให้สอดคล้องกับสถานการณ์เศรษฐกิจในแต่ละช่วงเวลาได้อย่างเหมาะสม	J1.1K1 ความหมายของเงินเฟ้อ เงินฝืด และผลกระทบต่อราคาสินค้า J1.1K2 ผลกระทบจากเงินเฟ้อ เงินฝืดที่เกิดกับเงินออม	J1.1S1 วิเคราะห์ผลกระทบของ เงินเฟ้อและเงินฝืดที่มีผลต่อมูลค่าของเงิน J1.1S2 ปรับแผนการเงินให้เหมาะสมกับสภาวะทางเศรษฐกิจ (เงินเฟ้อ เงินฝืด)	J1.1A1 ตระหนักถึงสถานการณ์เงินเฟ้อ เงินฝืด ที่มีผลต่อมูลค่าของเงิน
J1.2 สามารถคำนวณอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์ และนำไปใช้ประกอบการวางแผนใช้จ่ายเมื่อมีความจำเป็นต้องใช้สกุลเงินต่างประเทศ เช่น การซื้อสินค้าและบริการจากต่างประเทศ การเดินทางไปต่างประเทศ	J1.2K1 แนวคิดเรื่องอัตราแลกเปลี่ยน และผลกระทบของอัตราแลกเปลี่ยนต่อการซื้อและบริการหรือเดินทางไปต่างประเทศ J1.2K2 ค่าธรรมเนียมหรือความผันผวนของค่าเงินมีผลต่อค่าใช้จ่าย	J1.2S1 คำนวณอัตราแลกเปลี่ยน	J1.2A1 ละเอียดรอบคอบในการคำนวณ J1.2A2 ตระหนักถึงการวางแผนล่วงหน้าเมื่อต้องการซื้อสินค้าและบริการ หรือเดินทางไปต่างประเทศ
J1.3 สามารถทำธุรกรรมทางการเงินพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและรอบคอบ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและความรับผิดชอบในการจัดการข้อมูลส่วนตัว	J1.3K1 ขั้นตอนการทำธุรกรรมทางการเงิน ช่องทางและข้อควรระวังในการทำธุรกรรมทางการเงิน	J1.3S1 ทำธุรกรรมทางการเงินของธนาคาร เช่น การเปิดบัญชีเงินฝาก การฝาก–ถอนเงิน การใช้บริการ Mobile banking	J1.3A1 ละเอียดรอบคอบในการทำธุรกรรมทางการเงิน J1.3A2 ระมัดระวังการให้ข้อมูลส่วนบุคคล

สมรรถนะที่ 2 การจัดการรายได้และภาษี (Managing Income and Tax)

สามารถเข้าใจว่าคุณสมบัติและความชำนาญที่แตกต่างกันในการประกอบอาชีพส่งผลต่อรายได้ สามารถหารายได้จากช่องทางที่ถูกกฎหมาย และตระหนักว่าการพนันและการเสี่ยงโชคไม่ใช่วิธีสร้างรายได้หรือความมั่งคั่งที่ยั่งยืน

สมรรถนะย่อย	K: Knowledge	S: Skills	A: Attitudes
J2.1 สามารถวางแผนเส้นทางสู่อาชีพได้อย่างเหมาะสมกับความชำนาญ ความสนใจ และเป้าหมายรายได้ในอนาคต และตระหนักถึงปัจจัยที่ส่งผลให้แต่ละอาชีพและตำแหน่งมีรายได้ที่แตกต่างกัน เพื่อตัดสินใจเลือกเส้นทางการเรียนหรือการพัฒนาตนเองที่สอดคล้องกับเป้าหมาย	J2.1K1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้	J2.1S1 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ การศึกษา การฝึกทักษะ และรายได้ในอนาคต J2.1S2 วางแผนเส้นทางสู่อาชีพ	J2.1A1 ตระหนักในคุณค่าของการประกอบอาชีพสุจริต J2.1A2 มีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองที่จะส่งผลต่ออาชีพในอนาคต
J2.2 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบของการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริตต่อทั้งตนเองและสังคม โดยตระหนักว่าการแสวงหารายได้จากการพนัน การเสี่ยงโชค หรือกิจกรรมที่ผิดกฎหมายไม่ใช่แนวทางในการประกอบอาชีพ และเป็นภัยต่อความมั่นคงทางการเงินและศีลธรรม	J2.2K1 ผลเสียของการหารายได้จากช่องทางที่ไม่สุจริต	J2.2S1 วิเคราะห์ผลกระทบของการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริต	

องค์ประกอบทั้ง 6 สมรรถนะทางการเงิน (Financial Competency) สำหรับผู้เรียนอายุ 13 - 15 ปี

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้ (Managing Expenditure and Debt)

สามารถวางแผนการเงินด้วยการจัดทำแผนใช้เงิน (budgeting) ตั้งเป้าหมายการเงินระยะสั้นและปรับตามความเหมาะสมได้ ประเมินตนเองก่อนการใช้จ่ายเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้จ่ายที่หุนหันพลันแล่น เข้าใจความแตกต่างของรายได้ การใช้จ่ายและการออมเงินของแต่ละบุคคล พร้อมทั้งเปรียบเทียบและต่อรองราคาสินค้าและบริการ โดยคำนึงถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อราคา และเลือกช่องทางการซื้อและวิธีการชำระเงินที่เหมาะสมและปลอดภัย สามารถแยกประเภทหนี้และตระหนักถึงผลเสียของการมีหนี้เกินตัวได้

สมรรถนะย่อย	K: Knowledge	S: Skills	A: Attitudes
J3.1 สามารถตั้งเป้าหมายทางการเงินของตนเองอย่างเหมาะสม โดยใช้หลักการ SMART พร้อมจัดทำแผนใช้เงินอย่างครอบคลุมตามพฤติกรรมการใช้จ่ายของตนเอง และสามารถปรับแผนเมื่อมีข้อผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้ รวมถึงเคารพความแตกต่างของรายได้ การใช้จ่าย และการออมเงินของแต่ละบุคคล	J3.1K1 หลักการทำแผนใช้เงิน (budgeting) และแนวทางการประเมินการใช้จ่ายของตนเอง J3.1K2 การตั้งเป้าหมายทางการเงินตามหลัก SMART (ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว)	J3.1S1 ตั้งเป้าหมายตามหลัก SMART J3.1S2 จัดทำแผนใช้เงิน (budgeting) J3.1S3 ปรับแผนเมื่อมีข้อผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้	J3.1A1 ตระหนักถึงความสำคัญของการควบคุมการใช้จ่ายเงินตนเองให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ J3.1A2 เคารพความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่มีเป้าหมายทางการเงินแตกต่างกัน
J3.2 สามารถเปรียบเทียบราคาสินค้าและบริการก่อนตัดสินใจซื้อได้อย่างมีวิจารณญาณ โดยเข้าใจกลยุทธ์การตั้งราคาของผู้ขาย รู้จักต่อรองเมื่อพบความไม่เป็นธรรม และเลือกช่องทางการซื้อและชำระเงินให้เหมาะสมกับสถานการณ์	J3.2K1 กลยุทธ์การตั้งราคาสินค้า J3.2K2 ช่องทางในการซื้อสินค้าและชำระเงิน	J3.2S1 เปรียบเทียบราคาและคุณภาพของสินค้า J3.2S2 เลือกช่องทางการชำระเงินที่เหมาะสม J3.2S3 ต่อรองราคาได้	J3.2A1 ละเอียดรอบคอบในการใช้จ่ายเงิน J3.2A2 มีวิจารณญาณในการเลือกซื้อสินค้า
J3.3 สามารถแยกแยะหนี้ดี หนี้พึงระวัง และหนี้อันตรายได้อย่างเข้าใจ ตระหนักถึงผลเสียของการใช้จ่ายเกินตัว และมีความรับผิดชอบในการชำระหนี้หากเกิดสถานการณ์ที่จำเป็นต้องกู้ยืมในอนาคต	J3.3K1 หนี้ดี หนี้พึงระวัง และหนี้อันตราย	J3.3S1 ประเมินสถานการณ์ทางการเงินของตนเอง	J3.3A1 ตระหนักถึงความสำคัญของการมีความรับผิดชอบในการชำระหนี้ J3.3A2 ตระหนักถึงผลเสียของการมีหนี้เกินตัว

สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (Saving and Investing)

สามารถเข้าใจผลกระทบของเงินเฟ้อต่อเงินออม มีวินัยในการออมเงินเพื่อบรรลุเป้าหมาย เข้าใจการคำนวณดอกเบี้ยคงที่และผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงอัตราดอกเบี้ยต่อการออมเงิน พร้อมแยกแยะความแตกต่างระหว่างการออมและการลงทุน และวางแผนการออมก่อนเริ่มการลงทุนอย่างเหมาะสม

สมรรถนะย่อย	K: Knowledge	S: Skills	A: Attitudes
J4.1 สามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการออมเงิน ตระหนักถึงความสำคัญของการมีนิสัยการออมอย่างสม่ำเสมอ และสามารถอธิบายผลกระทบของภาวะเงินเฟ้อที่มีต่อมูลค่าเงินออมในอนาคต	J4.1K1 ผลกระทบของเงินเฟ้อต่อเงินออมในอนาคต J4.1K2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการออมเงิน เช่น เงินต้นผลตอบแทน และระยะเวลาการออม	J4.1S1 วางแผนการออมเงิน J4.1S2 คำนวณดอกเบี้ยคงที่	J4.1A1 ตระหนักถึงประโยชน์ของการเริ่มต้นออมเงินเร็วว่ามีผลต่อความสำเร็จในการออมเงิน
J4.2 สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างการออมและการลงทุนได้ ทั้งในด้านวัตถุประสงค์ ความเสี่ยง และผลตอบแทน และตระหนักว่าควรออมก่อนลงทุน	J4.2K1 ความแตกต่างของการออมและการลงทุน	J4.2S1 วิเคราะห์ความแตกต่างของการออมและการลงทุน	J4.2A1 ตระหนักว่าการลงทุนต้องมีความรู้และไม่ใช่ทางลัดรวยเร็ว J4.2A2 ตระหนักถึงความสำคัญของการออมเพื่อสร้างความมั่นคงก่อนเริ่มลงทุน

องค์ประกอบทั้ง 6 สมรรถนะทางการเงิน (Financial Competency) สำหรับผู้เรียนอายุ 13 - 15 ปี

สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย (Managing Risks, Fraud and Insurance)

สามารถเข้าใจการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ (หลีกเลี่ยง ลด รับ โอน) รู้วิธีซื้อสินค้าออนไลน์อย่างปลอดภัย ตระหนักถึงภัยทางการเงินและวิธีป้องกัน พร้อมขอคำปรึกษาจากผู้ปกครองหรือหน่วยงานที่น่าเชื่อถือเมื่อตกเป็นเหยื่อ และเข้าใจผลกระทบจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงบทบาทของหน่วยงานที่กำกับดูแลข้อมูลส่วนบุคคล

สมรรถนะย่อย	K: Knowledge	S: Skills	A: Attitudes
J5.1 สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของตนเอง ทั้งด้านสุขภาพ อุบัติเหตุ ทรัพย์สิน และข้อมูลส่วนบุคคล พร้อมกำหนดแนวทางป้องกันและจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม ตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ	J5.1K1 ความเสี่ยงในชีวิตประจำวัน J5.1K2 เข้าใจหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ	J5.1S1 ประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง J5.1S2 ปรึกษาผู้ปกครองเมื่อพบว่าเผชิญกับภัยทางการเงิน	J5.1A1 ตระหนักในความสำคัญของการจัดการความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต
J5.2 สามารถใช้วิจารณญาณในการรับรู้ข่าวสารที่เกี่ยวกับภัยทางการเงินที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง และตระหนักถึงความสำคัญของการขอคำปรึกษาจากผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจเมื่อพบหรือสงสัยว่าตนเองอาจตกเป็นเหยื่อของภัยทางการเงิน	J5.2K1 รูปแบบของภัยทางการเงิน		J5.2A1 มีวิจารณญาณในการบริโภคข่าวสาร J5.1A2 ตระหนักถึงความสำคัญของการขอคำปรึกษา

สมรรถนะที่ 6 การรักษาสิทธิและรับผิดชอบต่อหน้าที่ผู้ใช้บริการทางการเงิน (Upholding Financial Rights and Responsibilities)

สามารถเข้าใจสิทธิผู้บริโภคเมื่อซื้อสินค้าและบริการ เข้าใจและตรวจสอบข้อมูลสำคัญในเอกสารทางการเงินได้อย่างถูกต้อง และตระหนักว่าผู้ให้บริการทางการเงินมีเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจเพื่อแสวงหากำไร

สมรรถนะย่อย	K: Knowledge	S: Skills	A: Attitudes
J6.1 สามารถแสดงออกในฐานะผู้บริโภคที่ตระหนักถึงสิทธิและหน้าที่ของตนเองได้อย่างเหมาะสม โดยเข้าใจบทบาทของผู้บริโภคในสถานการณ์ต่าง ๆ และระมัดระวังไม่ให้การใช้สิทธิของตนเองกระทบต่อสิทธิของผู้อื่น	J6.1K1 สิทธิและหน้าที่พื้นฐานของผู้บริโภค	J6.1S1 แสดงออกถึงสิทธิอย่างเหมาะสม	J6.1A1 ตระหนักในสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค J6.1A2 เคารพสิทธิของผู้อื่น
J6.2 ตรวจสอบข้อมูลสำคัญในเอกสารทางการเงินได้อย่างถูกต้อง	J6.2K1 รายละเอียดในเอกสารการเงินที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เช่น ใบเสร็จรับเงิน ใบแจ้งค่าบริการโทรศัพท์มือถือ	J6.2S1 ตรวจสอบข้อมูลในเอกสารทางการเงิน	J6.2A1 ละเอียดรอบคอบในการตรวจสอบ
J6.3 สามารถอธิบายบทบาทของธนาคารในการให้บริการทางการเงินพื้นฐานและสามารถเลือกใช้บริการเงินฝากได้อย่างมีวิจารณญาณโดยพิจารณาจากเงื่อนไข ความปลอดภัย และ ความเหมาะสมกับความต้องการของตนเอง	J6.3K1 รู้เป้าหมายและการดำเนินงานของธนาคารว่าเป็นไปเพื่อแสวงหาผลกำไร J6.3K2 เข้าใจประเภทของบัญชีเงินฝาก รวมถึงข้อดีและข้อจำกัดของบัญชีเงินฝากนั้น ๆ	J6.3S1 เปรียบเทียบเงื่อนไขธนาคารที่ให้บริการเงินฝากที่เหมาะสมกับตนเอง	-

สัญลักษณ์

ตำแหน่งที่ 1

ช่วงวัย (Life stage)

1. อายุ 3 – 6 ปี [ระดับอนุบาล (Kindergarten)]
2. อายุ 7 – 9 ปี [ประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 (Early primary school)]
3. อายุ 10 – 12 ปี [ประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 (Primary school)]
4. อายุ 13 – 15 ปี [มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 (Junior high school)]
5. อายุ 16 – 18 ปี [มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 (High school)]
6. อายุ 19 – 22 ปี [ระดับอุดมศึกษา (Undergraduate)]
7. ผู้มีรายได้ (Earner)

ช่วงวัย J : Junior high school อายุ 13 – 15 ปี หรือ ม.ต้น

J1.3A2

ตำแหน่งที่ 4-5

Knowledge คือความรู้ ความเข้าใจทางการเงินที่นักเรียนต้องทราบ

Skill คือทักษะหรือความสามารถทางการเงินที่นักเรียนต้องฝึก

Attiudes คือเจตคติทางการเงินที่นักเรียนต้องมี

ในที่นี้คือกำลังกล่าวถึง Attiudes ข้อที่ 2 ของ J1.3

ดังนั้น J1.3A2 คือ ระมัดระวังการให้ข้อมูลส่วนบุคคล

ตำแหน่งที่ 2-3

สมรรถนะทางการเงิน

สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน

สมรรถนะที่ 2 การจัดการรายได้และภาษี

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน

สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย

สมรรถนะที่ 6 การรักษาสิทธิและรับผิดชอบต่อหน้าที่ผู้ใช้บริการทางการเงิน

สมรรถนะที่ 1 : การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน

ข้อที่ 3 : สามารถทำธุรกรรมทางการเงินพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและรอบคอบ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและความรับผิดชอบในการจัดการข้อมูลส่วนตัว

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

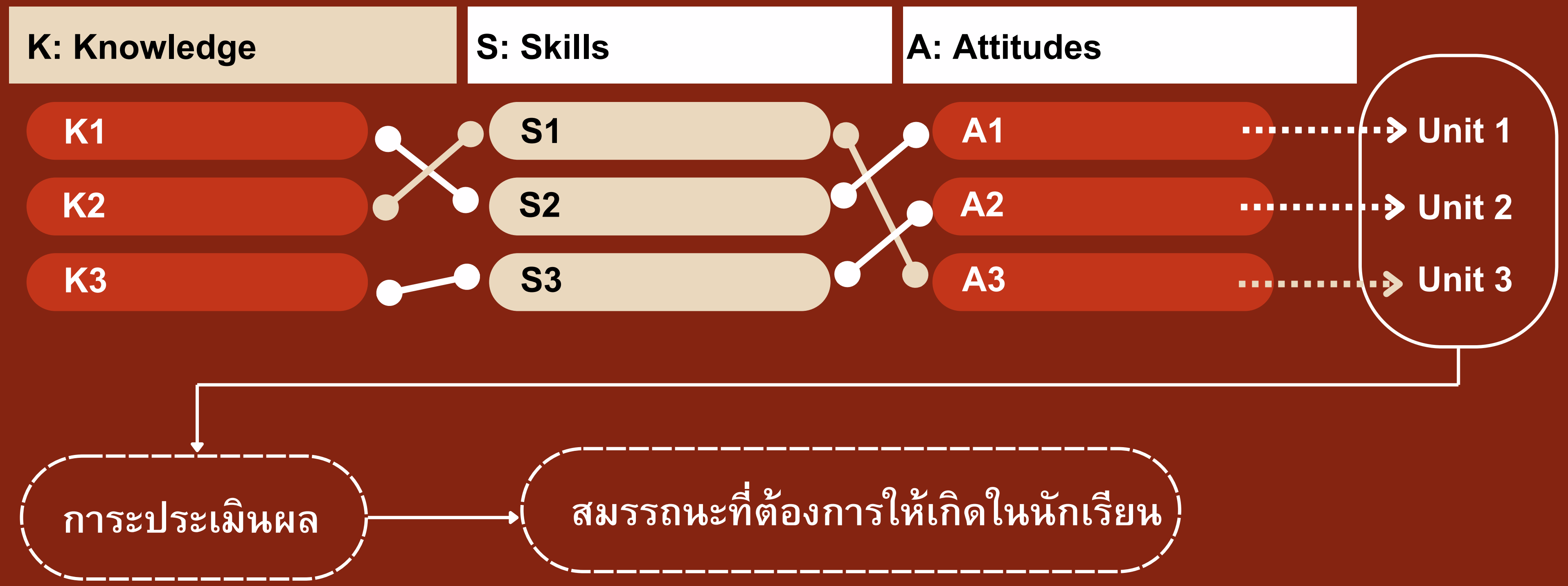
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางการเงินที่อยู่ในคู่มือเล่มนี้ ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อให้ครู "สอนเรื่องเงิน" เท่านั้น แต่ตั้งใจออกแบบให้กิจกรรมต่าง ๆ ผสมผสานหลายสมรรถนะเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การตัดสินใจ การทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

กิจกรรมแต่ละชุดจึงไม่ใช่แค่การเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับการเงิน แต่คือพื้นที่ให้นักเรียนได้ลองคิด ลองตัดสินใจ ลองผิด ลองถูก และเรียนรู้จากกันและกันผ่านบริบทใกล้ตัว เช่น การใช้เงินในชีวิตประจำวัน การเลือกซื้อสินค้า การจัดสรรงบประมาณ หรือการวางแผนทางการเงินในแบบฉบับของตนเอง

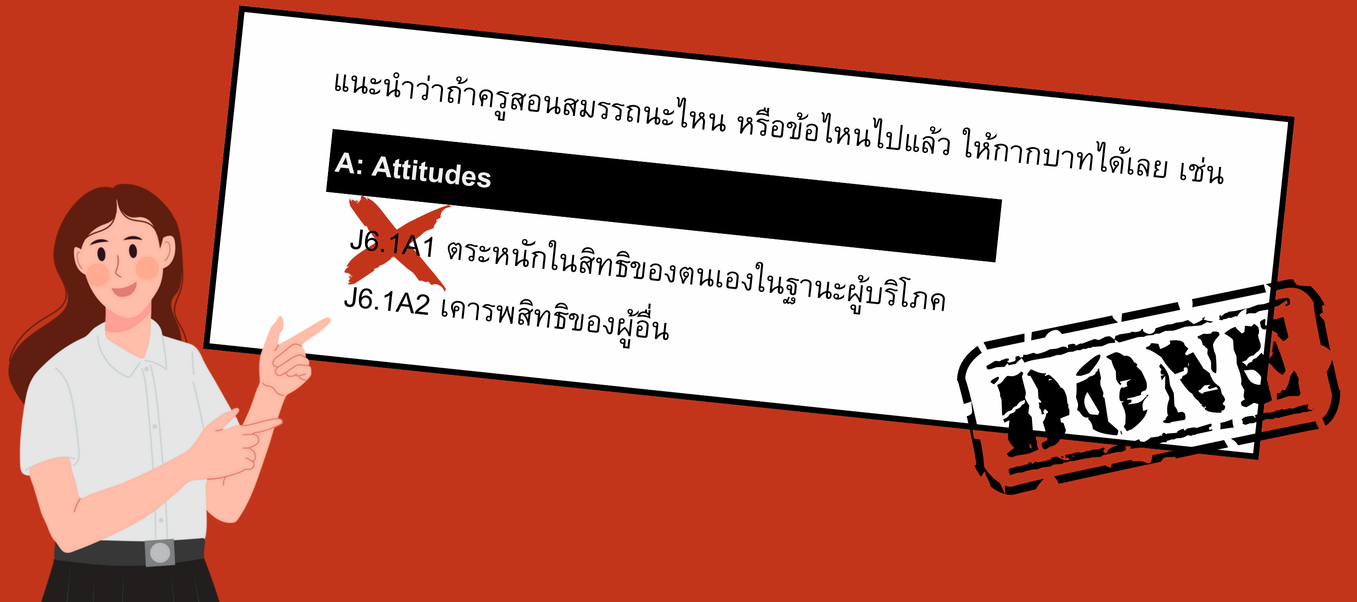
ครูสามารถหยิบกิจกรรมไปปรุงแต่งได้ตามสไตล์ของตนเอง ไม่ว่าจะใช้แทรกในบทเรียนหลัก จัดเป็นกิจกรรมเสริม หรือใช้เป็นโครงงานระยะสั้นก็ได้เช่นกัน และเช่นเดียวกับ "ผงโรยข้าว" ที่แม้จะเป็นของเล็ก ๆ แต่ช่วยเปลี่ยนข้าวธรรมดาให้กลายเป็นอาหารจานโปรดได้ กิจกรรมเหล่านี้ก็จะช่วยเติม "รสชาติของทักษะชีวิต" ให้กับห้องเรียนในทุกวิชา

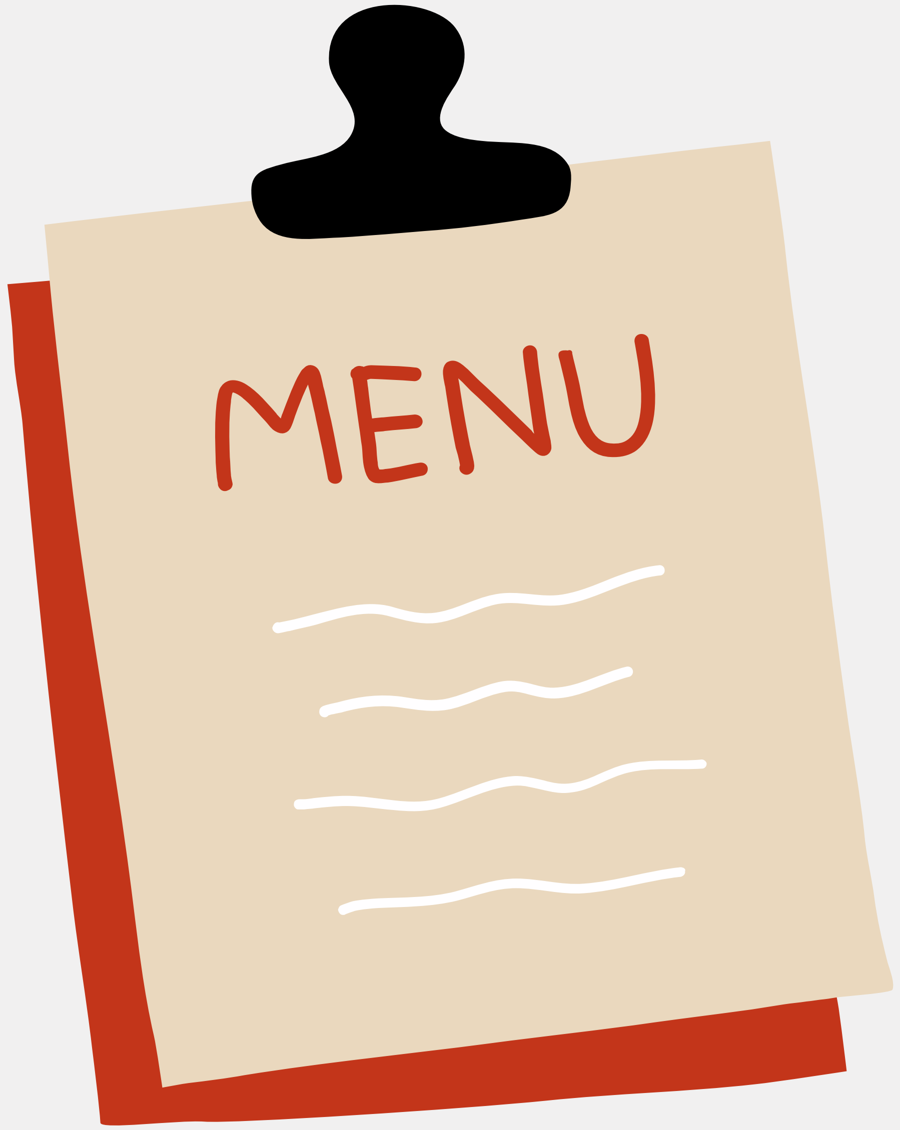
ขอเพียงครูมีความเชื่อว่า "เด็กทุกคนพัฒนาได้" และพร้อมให้โอกาสนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย เราเชื่อว่ากิจกรรมเหล่านี้จะเป็นจุดเริ่มต้นเล็ก ๆ ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ในระยะยาว
ซึ่งแนวทางการออกแบบบทเรียนเราจะใช้ KSA Diagram ดังแผนต่อไปนี้

แผนภาพแสดงแนวทางการออกกิจกรรมผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะและทัศนคติ



จะเห็นว่าใน 1 บทเรียน จะนำ KSA มาไขว้กันได้ ไม่จำเป็นต้องออกแบบในลักษณะของการเรียงลำดับกัน และในขณะเดียวกัน KSAA ไม่จำเป็นต้องมาจากสมรรถนะทางการเงินเดียวกันก็ได้ เช่น บางบทเรียน อาจจะมีการผสมระหว่างสมรรถนะทางการเงินที่ 3 เรื่องการบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้ กับสมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัยก็ได้เช่นกัน ในชุดกิจกรรมนี้ ได้ออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้ครูเห็นความเป็นไปได้ที่จะกลับไปออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมหรือพัฒนา ต่อยอดให้เป็นกิจกรรมของตนเองมากขึ้น





สารบัญ

	หน้า
กิจกรรมที่ 1 : บริหารการเงิน เริ่มที่สำรวจตนเอง	11
กิจกรรมที่ 2 : SMART Money	23
กิจกรรมที่ 3 : Doctor Strange : ฉันในจักรวาลที่ 482	27
กิจกรรมที่ 4 : 1 ปี ฉันต้องรอด !!!!	31
กิจกรรมที่ 5 : เงินออมอยู่ที่ไหน ?	42
กิจกรรมที่ 6 : Let's Start Investing | ความเข้าใจก่อนการลงทุน	47
กิจกรรมที่ 7 : จ่ายนี้ต้องรอด !! จ่ายทางไหนจะดีต่อใจ	50
กิจกรรมที่ 8 : Up Skills Up Money	53
กิจกรรมที่ 9 : การประเมินความเสี่ยง	65
กิจกรรมที่ 10 : นักพนันที่จริงใจ	71
กิจกรรมที่ 11 : ก็ชีวิตที่จะใช้อะ ทำไม ? มันทำไม ?	76
กิจกรรมที่ 12 : Real Life Survival Man มนุษย์เงินเดือน	92

กิจกรรมที่ 1

บริหารการเงิน เริ่มที่สำรวจตนเอง

บริหารการเงิน เริ่มที่สำรวจตนเอง

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมที่ช่วยสำรวจนิสัยทางการเงินจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้จ่ายของตนเอง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการวางแผนทางการเงิน การให้ผู้เรียนเป็นผู้สำรวจพฤติกรรมของตัวเอง เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ด้วยตนเอง จะทำให้ได้ข้อสรุปที่มีความหมายและเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของนักเรียนอย่างแท้จริง การทำความเข้าใจและวิเคราะห์นิสัยการเงินนับเป็นกระบวนการที่จำเป็นเพื่อพัฒนาวินัยทางการเงิน

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อ	สมรรถนะทางการเงิน
J3.1K1	หลักการทำแผนใช้เงิน (budgeting) และแนวทางการประเมินการใช้จ่ายของตนเอง
J3.1S2	จัดทำแผนใช้เงิน (budgeting)
J3.1A1	ตระหนักถึงความสำคัญของการควบคุมการใช้จ่ายเงินตนเองให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้
J3.1A2	เคารพความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่มีเป้าหมายทางการเงินแตกต่างกัน

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	เศรษฐศาสตร์	การบริโภค
คณิตศาสตร์	เซต	การจัดกลุ่ม การนำไปใช้
การงานอาชีพ	การวางแผนการเงิน	การวางแผนการเงิน
แนะแนว	การรู้จักตนเอง	การรู้จักและเข้าใจตนเอง
ภาษาไทย/ต่างประเทศ	การสื่อสารอย่างมีเหตุผล	ใช้ภาษาสื่อสารเรื่องการเงิน
วิทย์/สุขศึกษา	การบริโภคอาหาร	การบริโภคที่สอดคล้องกับชีวิต

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 หลักการทำแผนใช้เงิน

4.2 แนวทางการสำรวจนิสัยทางการเงิน

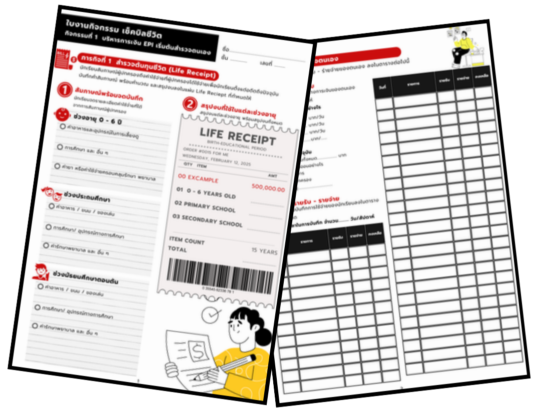
5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 การ์ดนิสัยการเงิน

5.2 แบบบันทึกการเรียนรู้

5.3 ใบงานกิจกรรม เช็กบิลชีวิต

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม



6.1 ครูตั้งคำถามนักเรียนในช่วงต้นคาบเรียนในกิจกรรม เช็กบิลชีวิต (สื่อที่ 1-8) โดยให้นักเรียนลองคิดดูว่าตั้งแต่เกิดจนถึงปัจจุบันผู้ปกครองใช้เงินไปกับเราในเรื่องใดบ้าง และใช้จ่ายไปทั้งหมดประมาณเท่าไหร่ (20 นาที)

6.2 นักเรียนจินตนาการถึงตนเองในอนาคตว่าอยากมีชีวิตแบบใดเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม โดยการเลือกการ์ดการเงิน - กลุ่มการ์ดอยากมีชีวิตแบบใด (สื่อที่ 1-1) ซึ่งแต่ละคนจะเลือกการ์ดได้ไม่เกิน 4 ใบ (2-3 นาที)

6.3 ครูเฉลยมูลค่าของสิ่งของที่เลือกหยิบ (ฉายขึ้นบนกระดาน/โปเจ็คเตอร์) (สื่อที่ 1-2) จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนหาผลรวมของค่าใช้จ่าย (เสมือนเป็นเงินที่ต้องมีเพื่อการมีชีวิตในแบบการ์ดที่เลือก) (5 นาที)

6.4 ครูสอบถามความรู้สึกหรือเหตุผลในการเลือกการ์ดแต่ละใบของนักเรียน เช่น ทำไมถึงเลือกการ์ดใบนี้ เรารู้สึกต่อสิ่งที่เลือกอย่างไร ราคารวมของการ์ดทั้ง 4 ใบ เป็นเท่าใด สอดคล้องกับมูลค่าที่คาดไว้หรือไม่ (5 นาที)

บริหารการเงิน เริ่มที่สำรวจตนเอง (ต่อ)

6.5 ครูวางการ์ดนิสัยทางการเงิน และให้นักเรียนเลือกการ์ดการเงินที่ตรงกับตนเอง โดยการ์ดแบ่งหมวดหมู่ไว้ 3 กลุ่ม ดังนี้

การ์ดรายรับ(สื่อที่ 1-3)

การ์ดสถานะ (สื่อที่ 1-4)

และการ์ดรายจ่าย (สื่อที่ 1-5) (5 นาที)

6.6 นักเรียนจับกลุ่มกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูกำหนด เช่น กลุ่มคนที่เลือกการ์ดรายรับแบบเดียวกัน จับคู่คนที่เลือกการ์ดรายจ่ายแตกต่างกัน โดยระหว่างทำกิจกรรม ครูอาจช่วยตั้งคำถามชวนเรียนรู้ เช่น ทำไมเพื่อนที่เลือกการ์ดสถานะคนรวยนั่งอยู่คนเดียว ลองสอบถามว่าเค้ามีรายรับรายจ่ายอย่างไร คนที่เลือกการ์ดไม่มีเงินเหลือเป็นเพราะอะไร (15-20 นาที)

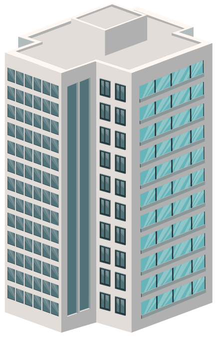
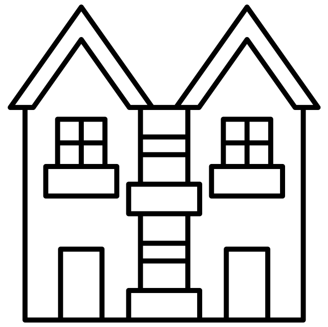
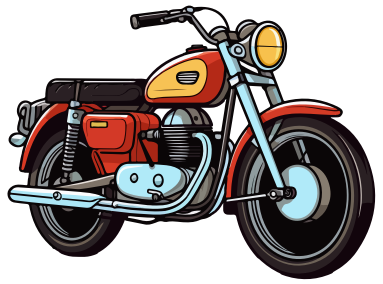
6.7 นักเรียนหยิบการ์ดการเงิน กลุ่มการ์ดพฤติกรรมที่ดี (สื่อที่ 1-6) ที่คิดว่าตัวเองน่าจะทดลองทำได้ อย่างน้อย 1 ใบ โดยการ์ดพฤติกรรมที่ดี เป็นแนวทางที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถวางแผนทางการเงินได้ดีขึ้น แล้วจดลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ (สื่อที่ 1-7) (5 นาที)

6.8 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความสำคัญของการเรียนรู้เรื่องการเงินของตัวเอง พร้อมทั้งมอบหมายให้นักเรียนกลับไปทดลองทำแผนการใช้เงิน (สื่อที่ 1-9) และจดบันทึกรายรับรายจ่าย

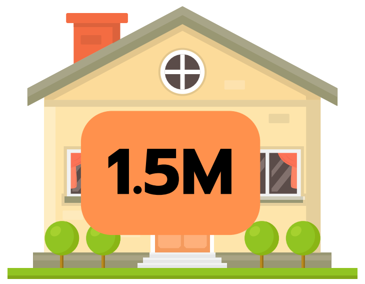
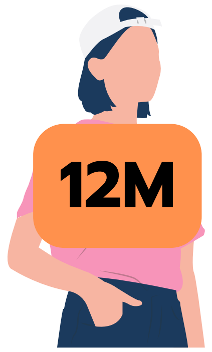
7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J3.1A1	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนตอบหลักการได้ถูกต้องในระดับมาตรฐาน
J3.1K1 J3.1A2	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอภิปรายได้อย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน
J3.1S2	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน

การ์ดการเงิน - อยากมีชีวิตแบบใด

บ้าน	 คอนโด	ห้องเช่า	 ทาวน์โฮม	รถสปอร์ต	รถยนต์	ปาร์ตี้
รถจักรยาน	 รถจักรยานยนต์	ดนตรี/ศิลปะ	กีฬา/แข็งแรง	เครื่องประดับ	เจ้าของธุรกิจ/กิจการ	อาศัยต่างประเทศ
ข้าราชการ	พนักงานบริษัท	อาชีพอิสระ	มีครอบครัว	อยู่โสด ๆ	เที่ยวต่างประเทศ	เที่ยวในประเทศ

การ์ดการเงิน - อยากมีชีวิตแบบใด (เฉลย)

 1.5M บ้าน	2.5M คอนโด	6K ห้องเช่า	2M ทาวน์โฮม	26M รถสปอร์ต	650K รถยนต์	1.5K ปาร์ตี้
7K รถจักรยาน	70K รถจักรยานยนต์	40K ดนตรี/ศิลปะ	30K กีฬา/แข็งแรง	10.8M เครื่องประดับ	2.5M เจ้าของธุรกิจ/กิจการ	5M อาศัยต่างประเทศ
32K ข้าราชการ	150K พนักงานบริษัท	500K อาชีพอิสระ	20M มีครอบครัว	 12M อยู่โสด ๆ	9K เที่ยวต่างประเทศ	1K เที่ยวในประเทศ

การ์ดการเงิน - การ์ดรับเงิน

การ์ดรับเงิน

รับเงินรายวัน

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดรับเงิน

รับเงินรายสัปดาห์

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดรับเงิน

รับเงินรายเดือน

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดรับเงิน

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดการเงิน - การ์ดสถานะ

การ์ดสถานะ

รวย ๆ

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดสถานะ

พอมีเก็บ

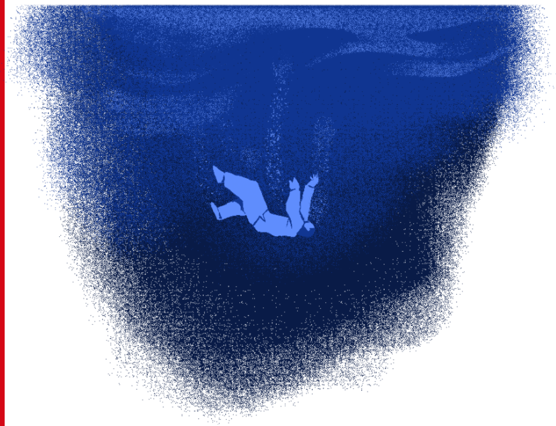
- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดสถานะ

พอดีปริ่มคอ

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดสถานะ



ไม่เหลือเลย

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดสถานะ

ไม่ค่อยพอ

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดสถานะ

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดการเงิน - การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

กีฬา

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

เสื้อผ้า

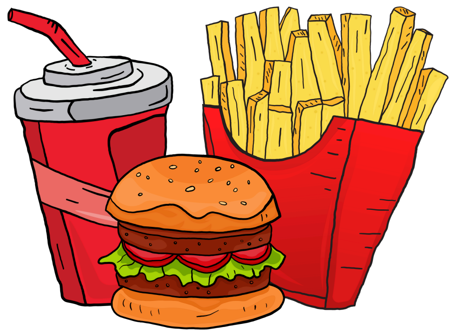
- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

ดนตรี

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย



อาหาร

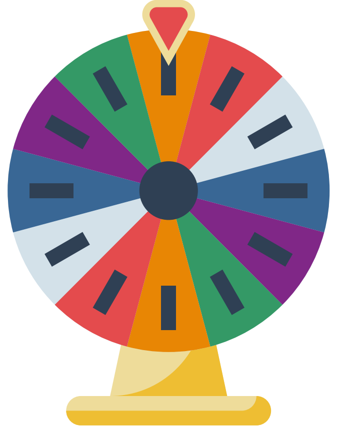
- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

ท่องเที่ยว

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย



การเสี่ยงโชค/ดวง/พนัน

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

ของใช้

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

เครื่องสำอาง

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

เกม

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

ดารา/ศิลปิน/คอนเสิร์ต

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

เพื่อน/ครอบครัว/คนรัก

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดพฤติกรรมการใช้จ่าย

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดการเงิน - การ์ดหลักการทำงบประมาณ

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

สำรวจตนเอง

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

จดบันทึก รายรับ-รายจ่าย

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

คำนวณเงินคงเหลือ แต่ละวัน/เดือน

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

วิเคราะห์ รายรับ-รายจ่าย

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

ตั้งเป้าหมาย ทางการเงิน

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

ตั้งเป้าหมายชีวิต

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

ทำแผนการเงิน และแผนใช้เงิน

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

ทำตามแผนที่วางไว้

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

การ์ดหลักการทำงบประมาณ

- FINANCIAL COMPETENCY LEARNING CARD -

แบบบันทึกการเรียนรู้
กิจกรรมที่ 1 บริหารการเงิน EPI เริ่มต้นสำรวจตนเอง

ชื่อ.. **ชั้น** .... **เลขที่** ....

หากนักเรียนสามารถเลือกการ์ด "นิสัยทางการเงิน" ที่จะช่วยให้แผนการเงินของนักเรียนดีขึ้น นักเรียนจะเลือกการ์ดใดบ้าง เพราะเหตุใด

- ☐ การ์ดสำรวจตนเอง
- ☐ การ์ดจดบันทึกรายรับ-รายจ่าย
- ☐ การ์ดคำนวณเงินคงเหลือ
- ☐ การ์ดวิเคราะห์รายรับ-รายจ่าย
- ☐ การ์ดตั้งเป้าหมายทางการเงิน
- ☐ การ์ดตั้งเป้าหมายชีวิต
- ☐ การ์ดทำแผนการเงินและแผนใช้เงิน
- ☐ การ์ดทำตามแผนที่วางไว้
- ☐ การ์ด.. (นักเรียนระบุเพิ่มเติมด้วยตนเอง)

สาเหตุที่เลือกการ์ดข้างต้น ....
....
....
....

สรุปการเรียนรู้

การสำรวจนิสัยทางการเงิน มีความสำคัญต่อความสำเร็จทางการเงินอย่างไร
....
....
....

การวางแผนทางการเงิน มีความสำคัญต่อความสำเร็จทางการเงินอย่างไร
....
....
....

ใบงานกิจกรรม เช็คบิลชีวิต

กิจกรรมที่ 1 บริหารการเงิน EPI เริ่มต้นสำรวจตนเอง

ชื่อ..
ชั้น .... เลขที่ ....

ภารกิจที่ 1 สำรวจต้นทุนชีวิต (Life Receipt)

นักเรียนสัมภาษณ์ผู้ปกครองถึงค่าใช้จ่ายที่ผู้ปกครองได้ใช้จ่ายเพื่อนักเรียนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน บันทึกคำสัมภาษณ์ พร้อมคำนวณ และสรุปงบลงในแผ่น Life Reciept ที่กำหนดให้

1 สัมภาษณ์พร้อมจดบันทึก

นักเรียนจดรายละเอียดค่าใช้จ่ายที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

ช่วงอายุ 0 - 6 ปี

- ค่าอาหารและอุปกรณ์ในการเลี้ยงดู
- การศึกษา และ อื่น ๆ
- ค่ายา หรือค่าใช้จ่ายครอบคลุมรักษา พยาบาล

ช่วงประถมศึกษา

- ค่าอาหาร / ขนม / ของเล่น
- การศึกษา/ อุปกรณ์ทางการศึกษา
- ค่ารักษาพยาบาล และ อื่น ๆ

ช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น

- ค่าอาหาร / ขนม / ของเล่น
- การศึกษา/ อุปกรณ์ทางการศึกษา
- ค่ารักษาพยาบาล และ อื่น ๆ

2 สรุปงบที่ใช้ในแต่ละช่วงอายุ

สรุปงบแต่ละช่วงอายุ พร้อมสรุปงบทั้งหมด

LIFE RECEIPT

BIRTH-EDUCATIONAL PERIOD

ORDER #0015 FOR ME
WEDNESDAY, FEBRUARY 12, 2025

QTY	ITEM	AMT
00	EXCAMPLE	500,000.00
01	0 - 6 YEARS OLD	....
02	PRIMARY SCHOOL	....
03	SECONDARY SCHOOL	....

ITEM COUNT	15 YEARS
TOTAL	....

0 35545 62336 78 1

ภารกิจที่ 2 สำรวจตนเอง

นักเรียนบันทึกรายรับ - ร่ายจ่ายของตนเอง ลงในตารางต่อไปนี้

1 รายละเอียดรายรับ

นักเรียนกรอกข้อมูลทางการเงินของตนเอง ลงในหัวข้อที่กำหนดให้

1.1 นักเรียนได้รับค่าขนมอย่างไร

- ☐ รายวัน .... บาท/วัน
- ☐ รายสัปดาห์ .... บาท/วัน
- ☐ รายเดือน .... บาท/วัน
- ☐ อื่น ๆ ระบุ ....บาท/......

1.2 เงินออมที่มีในปัจจุบัน

นักเรียนมีเงินออมทั้งหมด.................... บาท

นักเรียนมีวิธีเก็บออมอย่างไร

- ☐ ฝากในธนาคาร
- ☐ ฝากกับผู้ปกครอง
- ☐ อื่น ๆ ระบุ...................................

2 บันทึกรายรับ - รายจ่าย

นักเรียนบันทึกการใช้จ่ายของนักเรียนลงในตาราง ที่กำหนด

สรุประยะเวลาในการบันทึก จำนวน.......... วัน/สัปดาห์

วันที่	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ

วันที่	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ

กิจกรรมที่ 2

S M A R T money

SMART Money

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้และฝึกฝนการตั้งเป้าหมายทางการเงินอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักการ SMART ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์และปรับเป้าหมายให้เหมาะสมกับบริบทและความเป็นจริงของแต่ละบุคคล ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสในการบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J3.1K2	การตั้งเป้าหมายทางการเงินตามหลัก SMART (ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว)
J3.1S1	ตั้งเป้าหมายตามหลัก SMART
J3.1S3	ปรับแผนเมื่อมีข้อผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้
J3.1A2	เคารพความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่มีเป้าหมายทางการเงินแตกต่างกัน
J3.3S1	ประเมินสถานการณ์ทางการเงินของตนเอง
J3.2A1	ละเอียดรอบคอบ ในการใช้จ่ายเงิน
J3.2A2	มีวิจารณญาณ ในการเลือกซื้อสินค้า

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	เศรษฐศาสตร์	มูลค่าของสินค้าในท้องตลาด
คณิตศาสตร์	การดำเนินการของจำนวน	ใช้การบวก ลบ คูณ หารเบื้องต้นในการคำนวณเงิน
การงานอาชีพ	การวางแผนการเงิน	การใช้ SMART เพื่อวางแผนการเงิน
แนะแนว	การตั้งเป้าหมายชีวิต	เป้าหมายชีวิตที่มีค่าใช้จ่าย

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 การวางแผนทางการเงินตามช่วงเวลา

4.2 การใช้ SMART เป็นเครื่องมือในการวางแผนการเงิน

5. สื่อ/อุปกรณ์

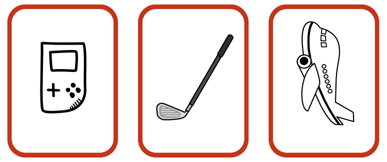
5.1 การ์ดการเงิน - อยากมีชีวิตแบบใด

5.2 การ์ดเปล่า

5.3 ใบงาน หลักการตั้งเป้าหมายด้วย SMART

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

6.1 ก่อนเริ่มดำเนินกิจกรรม ครูนำการ์ดการเงิน - กลุ่มการ์ดอยากมีชีวิตแบบใด (สื่อที่ 1-1) มาวางกระจายไว้บริเวณกลางห้อง ชวนผู้เรียนยืน/ นั่ง ล้อมวงอธิบายให้ผู้เรียนเลือกการ์ดสิ่งที่ตัวเองอยากมีในอนาคต (1-2 นาที)

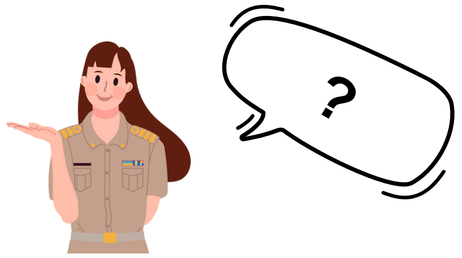


6.2 ครูชวนนักเรียนเลือกการ์ดอยากมีชีวิตแบบใดจำนวน 5 ใบ จากนั้นให้การ์ดเปล่า 3 ใบ เพื่อให้นักเรียนวาดสิ่งอื่น ๆ ที่อยากมีในอนาคตเพิ่มเติม

6.3 ครูอธิบายประเด็นการตั้งเป้าหมายว่าสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระยะ ประกอบด้วย เป้าหมายระยะสั้น (ไม่เกิน1 ปี) เป้าหมายระยะกลาง (ระหว่าง1 - 3 ปี) และเป้าหมายระยะยาว (มากกว่า 3 ปี) จากนั้นชวนนักเรียนทบทวนการ์ดที่ตนเองมีเพื่อนำมาวิเคราะห์และจัดเรียงว่าสิ่งที่ตนเองเลือกนั้นเป็นเป้าหมายระยะใด

6.4 นักเรียนจับกลุ่ม 3 คนนำเสนอเป้าหมายทั้ง 3 ระยะให้เพื่อนกลุ่มตัวเองได้ฟัง พร้อมเหตุผลในการจัดให้อยู่ในระยะต่างๆ

6.5 ครูตั้งคำถามเพื่อถามความคิดเห็นนักเรียนว่าทำไมต้องมีการแบ่งเป้าหมายออกเป็นระยะต่าง ๆ โดยระดมคำตอบจากนักเรียนทุกกลุ่ม จากนั้นสรุปคำตอบร่วมกันในชั้นเรียน

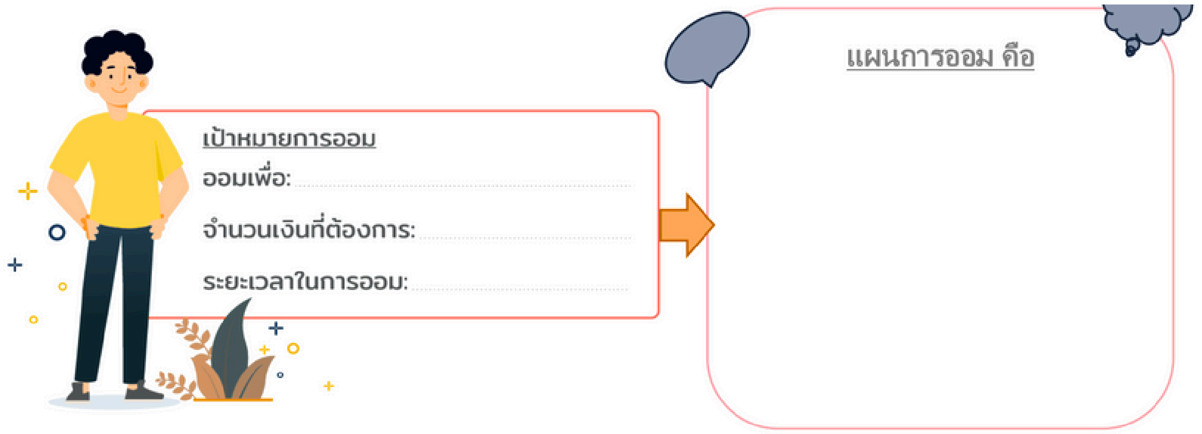


Scene 1 (SMART Money) (ต่อ)

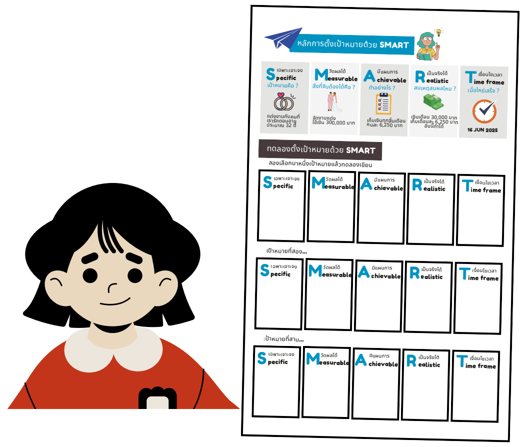
6.6 ครูชวนนักเรียนทบทวนตัวเอง โดยเริ่มต้นจากการเลือกเป้าหมายระยะสั้นมาเพื่อทดลองวางแผนทางการเงิน

6.7 นำการ์ดที่เลือกมาวางแผนการเงินระยะสั้น โดยการสำรวจมูลค่าสินค้าของสิ่งที่เลือก เพื่อทำการเปรียบเทียบคุณภาพและมูลค่าของสินค้าในท้องตลาด โดยตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนตอบร่วมกันว่า สิ่งที่ต้องพิจารณาก่อนการเลือกซื้อสินค้ามีอะไรบ้าง เพื่อสรุปร่วมกันและใช้เป็นข้อพิจารณาก่อนการเลือกซื้อสินค้า

6.8 จากนั้นออกแบบแผนทางการเงินเพื่อนำไปสู่การวางแผนทางการเงินเพื่อให้สิ่งที่เลือกมาตามแผนด้วย SMART ครูให้เวลาในการทดลองทำประมาณ 10 นาที จากนั้นตั้งคำถามว่า "พบความยากใดในการวางแผนบ้าง ?" และถามเพิ่มเติมว่า "มีวิธีใดในการให้ได้เงินตามต้องการบ้าง ? (ลดรายจ่าย/เพิ่มรายได้)"



6.9 ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายทางการเงินระยะสั้นตามหลัก SMART ในใบงาน หลักการตั้งเป้าหมายด้วย SMART (สื่อที่ 2-1)



7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J3.1K2 J3.1S1 J3.1S2 J3.1S3	แบบสังเกต	ใบงาน	ถูกต้องตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด
J3.1A1 J3.1A2 J3.3S1	แบบประเมินสะท้อนคิด	ใบงาน	ถูกต้องตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

หลักการตั้งเป้าหมายด้วย SMART

S เฉพาะเจาะจง Specific	M วัดผลได้ Measurable	A มีแผนการ Achievable	R เป็นจริงได้ Realistic	T เงื่อนไขเวลา Time frame
เป้าหมายคือ ?	สิ่งที่จับต้องได้คือ ?	ทำอย่างไร ?	สมเหตุสมผลไหม ?	เมื่อไหร่เสร็จ ?
แต่งงานกับคนที่เรารักตอนอายุประมาณ 32 ปี	จัดงานแต่งใช้เงิน 300,000 บาท	เก็บเงินทุกสิ้นเดือนคนละ 6,250 บาท	เงินเดือน 30,000 บาท เก็บเดือนละ 6,250 บาท อันนี้ทำได้	16 JUN 2025

ทดลองตั้งเป้าหมายด้วย SMART

ลองเลือกมาหนึ่งเป้าหมายแล้วทดลองเขียน

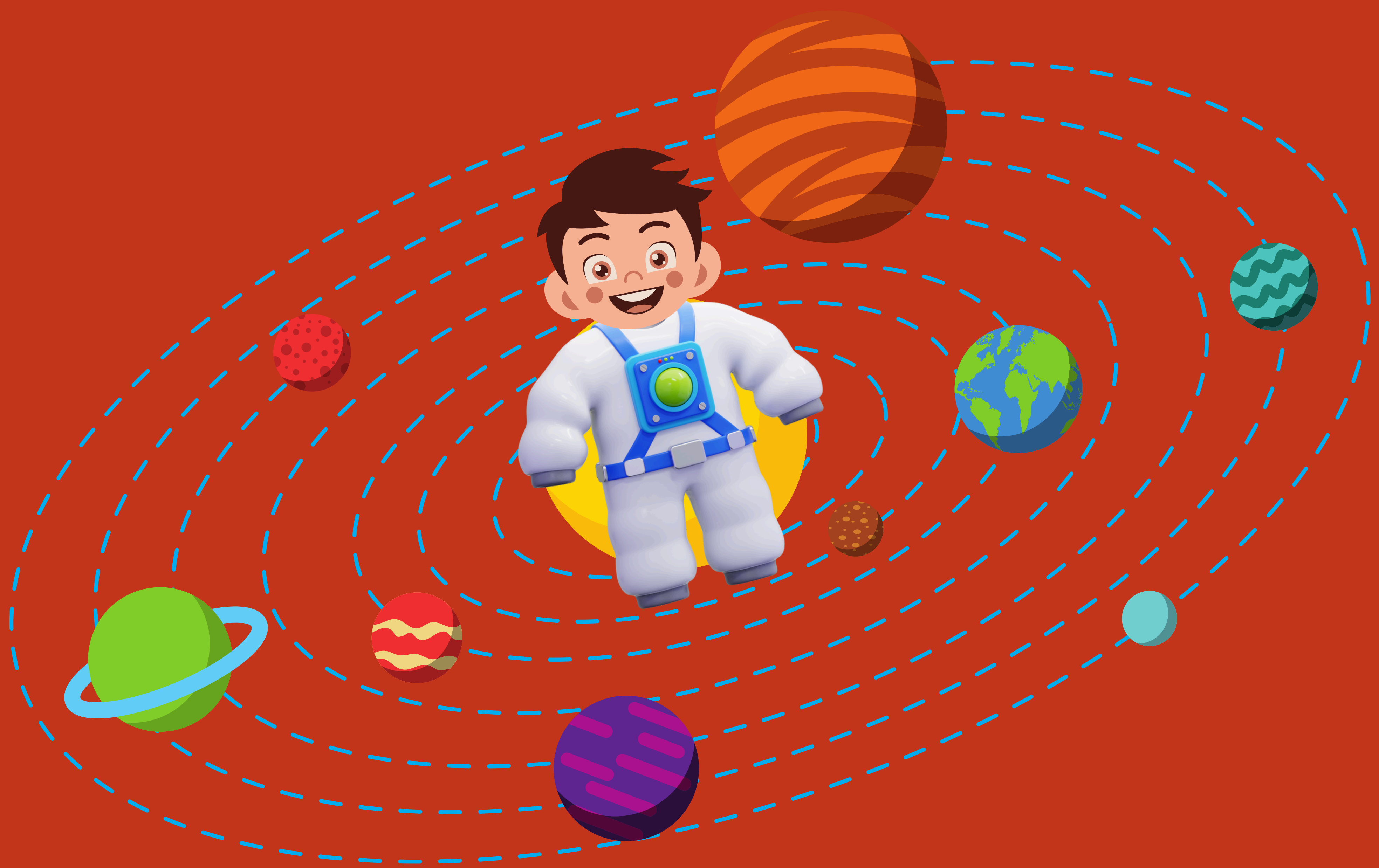
S เฉพาะเจาะจง Specific	M วัดผลได้ Measurable	A มีแผนการ Achievable	R เป็นจริงได้ Realistic	T เงื่อนไขเวลา Time frame

เป้าหมายที่สอง...

S เฉพาะเจาะจง Specific	M วัดผลได้ Measurable	A มีแผนการ Achievable	R เป็นจริงได้ Realistic	T เงื่อนไขเวลา Time frame

เป้าหมายที่สาม...

S เฉพาะเจาะจง Specific	M วัดผลได้ Measurable	A มีแผนการ Achievable	R เป็นจริงได้ Realistic	T เงื่อนไขเวลา Time frame



กิจกรรมที่ 3

Doctor Strange : ฉันในจักรวาลที่ 482

Doctor Strange : ฉันในจักรวาลที่ 482

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับกิจกรรมที่ 2 โดยเพิ่มเติมเรื่องการนำต้นทุนที่ตนเองมีทั้งความชอบ ความถนัด และความสนใจมาสำรวจว่าเราสามารถนำมาออกแบบแนวทางอาชีพเพื่อหารายได้ของเราในอนาคต

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J2.1S2	วางแผนเส้นทางสู่อาชีพ
J3.1S3	ปรับแผนเมื่อมีข้อผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้
J3.1A2	เคารพความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่มีเป้าหมายทางการเงินแตกต่างกัน

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	แรงงาน/เศรษฐกิจ	ความสอดคล้องของรายได้กับอาชีพ
คณิตศาสตร์	ปริภูมิตัวอย่าง(อาชีพ)	เหตุการณ์ที่เป็นไปได้ทั้งหมด
การงานอาชีพ	การสร้างผลิตภัณฑ์	การหาโอกาสในการสร้างแบนด์
แนะแนว	ความชอบที่สร้างอาชีพ	ค้นหาตัวเองและอาชีพที่สนใจ
ภาษาไทย/ต่างประเทศ	การพูด/สื่อสาร	อธิบายความสนใจของตนเอง
คอมพิวเตอร์	การคิดเชิงออกแบบ	การคิดเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อออกแบบชีวิตของตนเอง

4. ความรู้ทางการเงิน

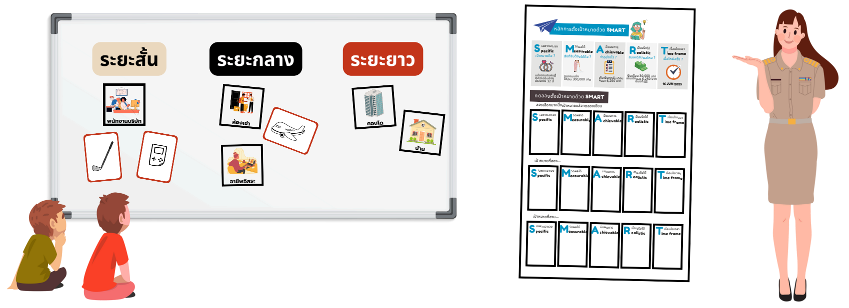
4.1 การทบทวนและปรับปรุงแผนตามสถานการณ์

5. สื่อ/อุปกรณ์

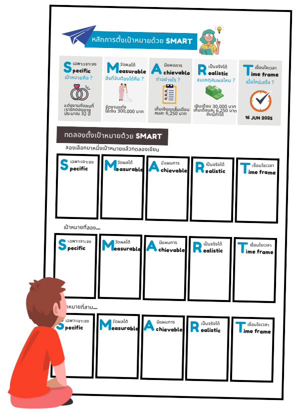
5.1 ตารางแห่งความเป็นไปได้

5.2 ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Doctor Strange : Multiverse of Madness

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม



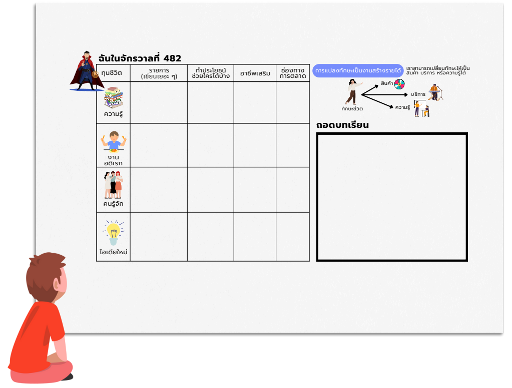
6.1 ครูชวนนักเรียนทบทวนถึงเป้าหมายของตนเองที่ได้ตั้งไว้ในกิจกรรมที่ 2 (SMART Money) ทั้งเป้าหมายระยะสั้น ระยะกลางและระยะยาว รวมถึงเป้าหมายที่เลือกมาวางแผนโดยใช้ SMART



6.2 ครูชวนตั้งคำถามว่า เป้าหมายที่เราวางไว้มันจะเป็นไปได้ไหม ที่เราจะทำให้มันสำเร็จเร็วขึ้นและยังคงความสุข ความสนุกของชีวิต และคืนคุณค่าในการเป็นมนุษย์ให้กับเราไปด้วย

6.3 ครูชวนนักเรียนดูฉากตัวอย่างในภาพยนต์เรื่อง Doctor Strange : Multiverse of Madness เพื่อชวนคิดว่า ถ้าเราเป็น Doctor Strange ในโลกอื่น ๆ เราเองจะเป็นคนแบบไหน ซึ่งในภาพยนต์จะมีการกล่าวถึงการมีอยู่ของจักรวาลหลายใบที่ดำเนินไปพร้อมกัน โดยแต่ละจักรวาลมีเหตุการณ์ ผู้คน และกฎเกณฑ์แตกต่างกัน บางจักรวาลอาจคล้ายกับโลกหลัก แต่บางแห่งก็กลับตาลปัตรอย่างสิ้นเชิงและแสดงความเป็นไปได้ไร้ขอบเขตของเหตุการณ์และตัวละคร

6.4 ครูแจกตารางความเป็นไปได้ (สื่อที่ 3-2) เพื่อพิจารณาการเพิ่มรายได้ในปัจจุบัน เพื่อเป็นรากฐานในการคิดเพื่อวางแผนเส้นทางสู่อาชีพในอนาคต ให้นักเรียนคนละ 1 ใบโดยเขียนทุกอย่างที่นึกออก และต้องเขียนจนกว่าครูจะบอกว่าหมดเวลา เพื่อให้ได้ทางเลือกที่มากที่สุด

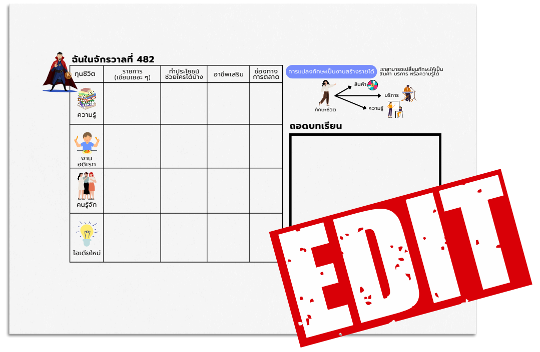


Scene 2 (Doctor Strange : ฉันในจักรวาลที่ 482) (ต่อ)

6.5 นักเรียนเลือกเส้นทางที่ตนเองคิดว่า น่าจะทำให้ตัวเองมีความสุข และได้เงินจากอาชีพนั้น 1-3 ทาง จากตารางความเป็นไปได้ในการเพิ่มรายได้ปัจจุบัน

6.6 นักเรียนจับกลุ่ม 3-4 คน เล่าสิ่งที่ได้เลือกให้เพื่อนฟัง

6.7 นักเรียนแต่ละคนนำ SMART ที่เคยออกแบบไว้ในกิจกรรมที่ 2 มาปรับกับตารางความเป็นไปได้ในการเพิ่มรายได้ปัจจุบัน



6.8 นักเรียนจับคู่กับเพื่อน แล้วสะท้อนบทเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ 3 ประเด็นได้แก่ นักเรียนมีวิธีการคิดในการวางแผนอย่างไรที่ทำให้โอกาสประสบความสำเร็จเพิ่มขึ้น มีการปรับแผนอย่างไรบ้างเพื่อให้เป้าหมายสำเร็จได้จริง และสะท้อนตัวเองได้ว่า ณ เวลานี้อยากเป็นอะไรและต้องทำอย่างไรเพื่อประกอบอาชีพนั้น

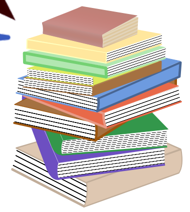
6.9 นักเรียนในแต่ละคู่แบ่งปันสิ่งที่ถอดบทเรียนให้เพื่อนในห้องได้ฟัง (ในกรณีที่มีเวลามากเพียงพอ)

7. การประเมินผล

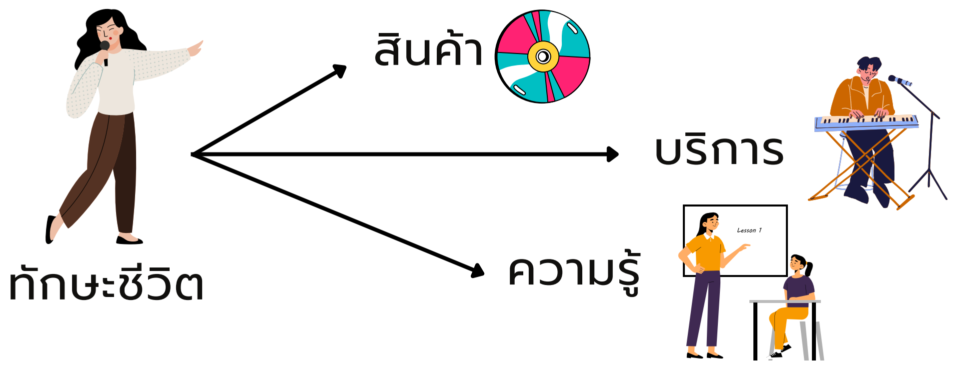
จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J2.1S2	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน
J3.1S3 J3.1A2	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอภิปรายได้อย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน

ตารางแห่งความเป็นไปได้

ฉันในจักรวาลที่ 482

ทุนชีวิต	รายการ (เขียนเยอะ ๆ)	ทำประโยชน์ช่วยใครได้บ้าง	อาชีพเสริม	ช่องทางการตลาด
 ความรู้				
งาน อดิเรก				
คนรู้จัก				
ไอเดียใหม่				

การแปลงทักษะเป็นงานสร้างรายได้ เราสามารถเปลี่ยนทักษะให้เป็นสินค้า บริการ หรือความรู้ได้



ถอดบทเรียน

กิจกรรมที่ 4

1 ปี ฉันต้องรอด !!!!

1 ปี ฉันต้องรอด !!!!

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องการวางแผนทางการเงิน ซึ่งถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้แต่ละบุคคลมีชีวิตที่สมบูรณ์ และสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J3.1K1	หลักการทำแผนใช้เงิน (budgeting) และแนวทางการประเมินการใช้จ่ายของตนเอง
J3.1S2	จัดทำแผนใช้เงิน (budgeting)
J3.1S3	ปรับแผนเมื่อมีข้อผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้
J3.1A1	ตระหนักถึงความสำคัญของการควบคุมการใช้จ่ายเงินตนเองให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้
J3.2A1	ละเอียดรอบคอบในการใช้จ่ายเงิน
J3.3K1	หนี้ดี หนี้พึงระวัง และหนี้อันตราย
J3.3S1	ประเมินสถานการณ์ทางการเงินของตนเอง
J3.3A1	ตระหนักถึงความสำคัญของการมีความรับผิดชอบในการชำระหนี้
J3.3A2	ตระหนักถึงผลเสียของการมีหนี้เกินตัว

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมศึกษาฯ	เศรษฐศาสตร์	ภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด
คณิตศาสตร์	การคำนวณ	การคำนวณเงิน
การงานอาชีพ	การเงิน	การวางแผนการเงิน
แนะแนว	การเงิน	การวางแผนการเงิน

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 หลักการวางแผนการเงินและบริหารจัดการเงิน

5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 ใบงาน ตัวละครสมมติ

5.2 ใบงาน "1 ปีนี้ฉันต้องรอด"

5.3 สไลด์กิจกรรม "1 ปีนี้ ฉันต้องรอด"

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

6.1 ครูแจกใบงาน "ตัวละครสมมติ" **(สื่อที่ 4-1)** ให้กับนักเรียนคนละ 1 ใบ ซึ่งในใบงานจะประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร ได้แก่ ชื่อ อาชีพ เงินเดือน อายุ เป้าหมายทางการเงินในระยะสั้น ผลิตภัณฑ์ทางการเงินและ บันทึกรายรับ-จ่าย ในระยะเวลา 1 เดือน ที่ผ่านมา

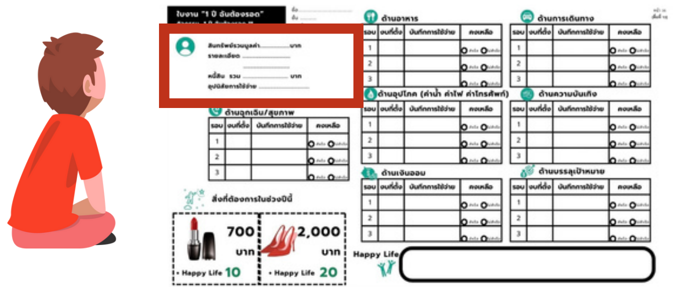
6.2 ครูแจกใบงาน "1 ปีฉันต้องรอด" **(สื่อที่ 4-2)** จากนั้นให้นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลของตัวละคร พร้อมตอบคำถามดังนี้

6.2.1 สินทรัพย์ที่ตัวละครมี (ได้แก่ เงินสด สินทรัพย์ที่ถือมูลค่าได้ เช่น คอนโด บ้าน โทรศัพท์มือถือ) โดยรวมเป็นมูลค่าทั้งหมดและแจกแจงรายการย่อย

6.2.2 พฤติกรรม/อุปนิสัยในการใช้จ่ายของตัวละคร

6.2.3 รายจ่ายประจำและรายจ่ายไม่ประจำ (รายจ่ายผันแปร)

6.2.4 หนี้สิน รวมถึงค่าใช้จ่ายที่ยังต้องผ่อนชำระ



6.3 ครูเริ่มต้นให้นักเรียนทำกิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด โดยใช้ข้อมูลจากใบงาน "ตัวละครสมมติ" ดังนี้

6.3.1 ครูอธิบายกติกาของเกม : เกมจะแบ่งการเล่นออกเป็น 3 รอบ แต่ละรอบหมายถึงระยะเวลา 2 เดือน เริ่มต้นแต่ละรอบครูจะให้นักเรียนทุกคนได้รับเงินเดือน และให้ลองจัดสรรเงิน ดังนี้

1) เมื่อเริ่มต้นแต่ละรอบ ครูจะมอบเงินเดือนให้กับนักเรียนตามข้อมูลเงินเดือนของตัวละครที่นักเรียนได้รับ (ซึ่งแต่ละรอบนักเรียนจะได้รับเงินเดือน เป็นระยะเวลา 2 เดือน)

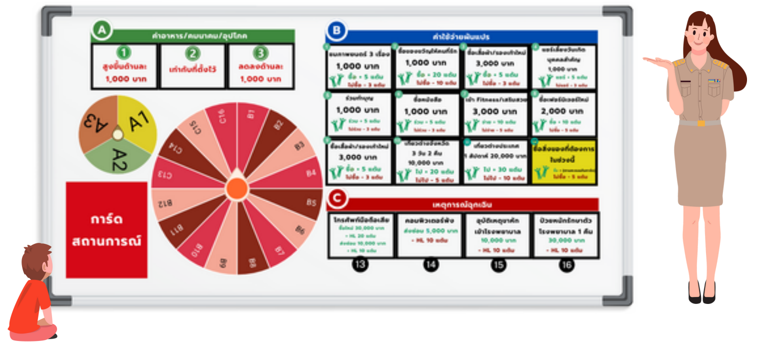
2) เมื่อนักเรียนได้รับเงินเดือน นักเรียนจะต้องจัดสรรเงินเดือนลงในใบงาน "1 ปีฉันต้องรอด" ทั้งนี้ งบประมาณในแต่ละด้านให้นักเรียนอ้างอิงจากข้อมูลการใช้จ่ายของตัวละครในใบงาน "ตัวละครสมมติ" (เช่น หากในใบงานตัวละครสมมติการใช้จ่ายค่าน้ำ ค่าไฟ และค่าโทรศัพท์ 3,000 บาทต่อเดือน นักเรียนควรตั้งงบประมาณในด้านอุปโภค (ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าโทรศัพท์) ในใบงาน 1 ปีฉันต้องรอดประมาณ 6,000 บาท)

6.3.2 เมื่อนักเรียนวางแผนงบประมาณในใบงาน 1 ปีฉันต้องรอดเรียบร้อยแล้ว ครูจะสุ่มสถานการณ์จากหน้าสถานการณ์ทางเศรษฐกิจในสไลด์กิจกรรม "1 ปีนี้ ฉันต้องรอด" **(สื่อที่ 4-3)** ทั้งนี้ สถานการณ์ที่สุ่มจะมีผลต่อค่าใช้จ่ายทุกประเภทในรอบนั้น

6.3.3 ครูสุ่มตัวเลือกค่าใช้จ่ายจากสไลด์ค่าใช้จ่าย **(สื่อที่4-4)** ในแต่ละรอบ ดังนี้

1) ครูสุ่มค่าใช้จ่าย ด้านค่าอาหาร ค่าคมนาคม และค่าอุปโภค (**สื่อที่ 4-4** ตาราง A และวงล้อ A) จากนั้นบันทึกผลลงในตารางบรรทัดรอบที่ 1 ใบงาน 1 ปีฉันต้องรอด **(สื่อที่4-2)** ของด้านอาหาร ด้านคมนาคม และด้านอุปโภค พร้อมประเมินความสำเร็จของการตั้งงบประมาณ

1 ปี ฉันต้องรอด !!!! (ต่อ)



2) ครูสุ่มตัวเลือกค่าใช้จ่ายจากสไลด์ (**สื่อที่ 4-4** ตาราง B วงล้อ B) จำนวน 4 ครั้ง โดยแต่ละครั้ง ครูให้นักเรียนแต่ละคนเลือกได้ว่าจะเลือกที่จะใช้จ่ายเงินหรือไม่ ทั้งนี้ ผลการตัดสินใจของนักเรียนจะมีผลต่อการสะสมคะแนน Happy Life ด้วย (หากนักเรียนตัดสินใจใช้จ่ายเงิน นักเรียนจะได้รับคะแนน Happy Life ที่ระบุไว้ในตัวเลือกนั้น แต่หากนักเรียนตัดสินใจไม่ใช้จ่ายในตัวเลือกนั้น นักเรียนจะต้องติดลบคะแนน Happy Life ตามที่ระบุในตัวเลือกนั้น)

ทุก ๆ การตัดสินใจใช้จ่ายเงิน ให้นักเรียนบันทึกผลลงในตารางบรรทัดรอบที่ 1 ใบงาน 1 ปีฉันต้องรอด(**สื่อที่ 4-2**)ตามด้านการใช้จ่ายสอดคล้องกับตัวเลือก และบันทึกคะแนน Happy Life ที่ได้

2) เมื่อสุ่มตัวเลือกค่าใช้จ่ายครบทั้ง 4 ครั้ง ครูสุ่มเหตุการณ์ฉุกเฉินในสไลด์ค่าใช้จ่าย (ตาราง C วงล้อ C สื่อที่ 4-4) จากนั้นให้นักเรียนเสียค่าใช้จ่ายตามตัวเลือกที่สุ่มได้ ทั้งนี้ สถานการณ์เศรษฐกิจที่สุ่มจะไม่มีผลต่อค่าใช้จ่ายด้านเหตุการณ์ฉุกเฉิน (เช่น หากในรอบที่ 1 สุ่มได้สถานการณ์เศรษฐกิจ บอกค่าใช้จ่ายเพิ่ม 500 บาท จะไม่มีผลต่อค่าใช้จ่ายด้านเหตุการณ์ฉุกเฉิน)

3) ในระหว่างการสุ่มตัวเลือกค่าใช้จ่ายหากเกิดเหตุการณ์ที่มีค่าใช้จ่ายด้านใดด้านหนึ่งเกิดไม่เพียงพอ นักเรียนสามารถโยกค่าใช้จ่ายด้านอื่น ๆ มาใช้ได้ (เช่น การนำเงินจากกระป๋องเงินออมมาใช้) แต่แต่นักเรียนจะต้องเสียคะแนน Happy Life ครั้งละ 5 คะแนนต่อการโยกงบประมาณ 1 ครั้ง

4) ตัวละครแต่ละตัว จะมีสิ่งที่ต้องการในช่วงปีนี้ ซึ่งจะระบุอยู่ในใบงาน “1 ปีฉันต้องรอด” (**สื่อที่ 4-2**) หากนักเรียนเลือกที่จะใช้จ่ายเงิน นักเรียนสามารถเลือกใช้จ่ายได้ตลอดการเล่นเกม โดยจะต้องบันทึกการใช้จ่ายและคะแนน Happy Life ลงในใบงาน

5) เมื่อจบแต่ละรอบ ครูให้นักเรียนสรุปงบประมาณแต่ละรอบ ดังนี้

5.1) ครูให้นักเรียนสรุปผลการบริหารจัดการเงินในแต่ละด้านในใบงาน “1 ปีฉันต้องรอด” (**สื่อที่ 4-2**) โดยสรุปงบที่ใช้ พร้อมประเมินความสำเร็จของการบริหารจัดการเงินแต่ละด้าน

5.2) ครูให้นักเรียนตัดสินใจในการชำระหนี้สิน และบันทึกผลการชำระหนี้สินลงในตารางบันทึกการชำระหนี้สิน ในใบงาน “1 ปีฉันต้องรอด” (**สื่อที่ 4-2**)

5.3) ครูให้นักเรียนสรุปค่าใช้จ่ายแต่ละรอบ ลงในตารางสรุปงบประมาณแต่ละรอบ ในใบงาน “1 ปีฉันต้องรอด” (**สื่อที่ 4-2**)

6) ผู้ชนะในเกม คือ

6.1) สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินระยะสั้น

6.2) มีคะแนนสะสม Happy Life มากกว่า 20 แต้ม และ

6.3) ไม่มีภาระหนี้สิน หรือ สามารถบริหารจัดการชำระหนี้สินเกินกว่า 50%

6.3.4 ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม ตามลำดับที่ 6.3.1 ถึง 6.3.3 จนครบทั้ง 3 รอบ

7. เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ครูชวนนักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ พร้อมตอบคำถามลงในใบงานกิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด ในส่วนการสะท้อนคิด (**สื่อที่ 4-5**) ดังนี้

7.1 ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร นักเรียนคิดว่าอะไรเป็นเครื่องมือ สำคัญที่ทำให้นักเรียนสามารถตัดสินใจหรือจัดการการเงินในกิจกรรมได้ (แนวคำตอบ : ใบงานที่มีการบันทึกข้อมูลการเงิน ทำให้รู้ว่าตนเองมีสินทรัพย์เท่าใดอยู่ในส่วนใดและควรจะจัดสรรอย่างไร)

7.2 จากกิจกรรม สะท้อนขั้นตอนสำคัญในการวางแผนทางการเงินอย่างไร (แนวคำตอบ : ขั้นตอนที่ 1 คือ การเริ่มต้นสำรวจตนเองและการบันทึกรายรับรายจ่าย ขั้นที่ 2 คือ การตั้งเป้าหมายทางการเงิน การทำแผนทางการเงินตลอดจนระหว่างกิจกรรมที่มีเหตุไม่คาดฝัน ทุก ๆ รอบจะทบทวนและปรับแผนการเงินอย่างสม่ำเสมอ)

7.3 นักเรียนคิดว่าอะไรเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลทำให้การตัดสินใจและแผนทางการเงิน ของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน (แนวคำตอบ : นิสัยการใช้จ่าย เป้าหมายทางการเงิน สินทรัพย์ที่มี)

7.4 จากสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่ส่งผลให้เกิดเงินเฟ้อ ส่งผลกระทบต่อการเงินนักเรียนอย่างไร และนักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไร (แนวคำตอบ : เป้าหมายทางการเงินที่บรรลุไว้ไม่เป็นไปตามที่ระยะเวลาที่กำหนดจึงขยายระยะเวลา/ ลดละค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น ยอมสละคะแนน Happy Life เพื่อเพิ่มการสะสมเงิน)

7.5 นักเรียนคิดว่าหนี้ที่ตัวละครของนักเรียนมีนั้น เป็นหนี้ประเภทใดบ้าง (หนี้ดีกับหนี้พึงระวัง) โปรดระบุ และเมื่อเกิดหนี้แล้ว นักเรียนมีวิธีในการจัดการอย่างไร (แนวคำตอบ : ลดค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น เพิ่มการออมเงินหรือสะสมเงินเพื่อใช้หนี้ และหลีกเลี่ยงการสร้างภาระหนี้เพิ่มเติม)

7.6 หากเติมนิสัยทางการเงินที่ดีให้กับตัวละคร 3 ด้าน นักเรียนต้องการเติมนิสัยใด เพราะเหตุใด (ตามอัธยาศัย)

7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J3.1K1 J3.1S2 J3.2A1 J3.3K1	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	นักเรียนสามารถตัดสินใจตามหลักการวางแผนทางการเงิน ได้ถูกต้องจากบันทึกในใบงานกิจกรรม1 ปี ฉันต้องรอด
J3.1S3 J3.1A1 J3.3S1 J3.3A1 J3.3A2	ใบงาน	สังเกต การสะท้อน การเรียนรู้	นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้จากการตอบคำถามในใบงานกิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด

ใบงาน "ตัวละครสมมติ"
กิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด !!!

ชื่อ...
ชั้น .... เลขที่ ....

ตัวละคร : นางสาวน้ำฝน บรรเจิดจรัส

อาชีพ : สถาปนิก
(Junior Architect)
อายุ : 25 ปี
เงินเดือน : 20,000 บาท
ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน :
บัญชีเงินฝาก ออมทรัพย์ ธนาคารออมเงินออมใจ
ดอกเบี้ย 0.25%
จำนวนเงินฝาก ณ ปัจจุบัน 30,000 บาท
เป้าหมายทางการเงิน
ซื้อคอมพิวเตอร์ ราคา 20,000 บาท
ที่อยู่อาศัย
คอนโดติด BTS มูลค่า 2,000,000 บาท

บันทึกรายรับ-จ่าย เดือนกุมภาพันธ์ 68

วันที่	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ
1 ก.พ.	ได้รับเงินเดือน	20,000		20,000
	ชำระค่าไฟ		1,200	18,800
	ชำระค่าน้ำ		500	18,300
	ชำระค่าอินเทอร์เนตบ้าน		700	17,600
	ชำระค่าโทรศัพท์		800	16,800
2 ก.พ.	ค่าวัตถุดิบประกอบอาหาร (20 มื้อ)		1,500	15,300
	ค่าเครื่องใช้ส่วนตัว (แชมพู ทิชชู่ ฯลฯ)		1,300	14,000
	ชำระค่า Netflix รายเดือน		400	13,600
3 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	13,500
	ค่าอาหารกลางวัน		100	13,400
	ค่าย้อมสีผม		3,000	10,400
4 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	10,300
	ค่าอาหารกลางวัน		100	10,200
5 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	10,100
	ค่าอาหารกลางวัน		100	10,000
6 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	9,900
	ค่าอาหารกลางวัน		100	9,800
7 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	9,700
	ค่าอาหารกลางวัน		100	9,600
	ค่าอาหาร (หารกับเพื่อน)		500	9,100
8 ก.พ.	ค่าวัตถุดิบประกอบอาหาร (20 มื้อ)		1,300	7,800

วันที่	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ
	ค่าเดินทาง BTS (ไป-กลับ)		100	7,700
	ค่าภาพยนตร์		300	7,400
	ค่าบุฟเฟต์		400	7,000
10 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	6,900
	ค่าอาหารกลางวัน		100	6,800
11 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	6,700
	ค่าอาหารกลางวัน		100	6,600
12 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	6,500
	ค่าอาหารกลางวัน		100	6,400
	ทำบุญวันมาฆบูชา		100	6,300
13 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	6,200
	ค่าอาหารกลางวัน		100	6,100
	ใส่ซองร่วมทำบุญงานศพ		500	5,600
14 ก.พ.	ซื้อช่อดอกกุหลาบ		1,000	4,600
	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	4,500
	ค่าอาหารกลางวัน		100	4,400
15 ก.พ.	ค่าวัตถุดิบประกอบอาหาร (20 มื้อ)		1,300	3,100
17 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	3,000
	ค่าอาหารกลางวัน		100	2,900
	จองกระเป๋ารุ่นลิมิเต็ดเอดิชัน		3,000	-100
18 ก.พ.	ค่า BTS ไปทำงาน (ไป-กลับ)		100	-200
	ค่าอาหารกลางวัน		100	-300
19 ก.พ.	ซื้อโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ (ระบบแบ่งจ่าย 10 เดือน)		30,000	-30,300

ใบงาน "ตัวละครสมมติ"
กิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด !!!

ชื่อ..
ชั้น .... เลขที่ ....

ตัวละคร : นายมั่นคง รวยเร็ว

อาชีพ : พนักงานธนาคาร

อายุ : 27 ปี

เงินเดือน : 50,000 บาท

ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน :

บัญชีเงินฝาก ออมทรัพย์ ธนาคารออมเงินออมใจ

ดอกเบี้ย 0.25%

จำนวนเงินฝาก ณ ปัจจุบัน 80,000 บาท

เป้าหมายทางการเงิน

ซื้อมอเตอร์ไซต์ ราคา 100,000 บาท

ที่อยู่อาศัย

บ้านเดี่ยว 2 ชั้น มูลค่า 5,500,000 บาท

บันทึกรายรับ-จ่าย เดือนกุมภาพันธ์ 68

วันที่	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ
1 ก.พ.	ได้รับเงินเดือน	50,000		50,000
	ชำระค่าไฟ		1,500	48,500
	ชำระค่าน้ำ		700	47,800
	ชำระค่าอินเทอร์เนตบ้าน		700	47,100
	ชำระค่าโทรศัพท์		800	56,300
2 ก.พ.	ค่าอาหารเช้า (20 มื้อ)		1,500	44,800
	ค่าเครื่องใช้ส่วนตัว (แชมพู ทิชชู่ ฯลฯ)		1,300	43,500
	ชำระค่า Netflix รายเดือน		400	43,100
3 ก.พ.	ค่าน้ำมันรถยนต์ประจำสัปดาห์		1,000	42,100
	ค่าอาหารกลางวัน		100	42,000
	ค่าสมาชิกฟิตเนส (รายเดือน)		3,000	39,000
4 ก.พ.	ค่าเติม Easy Pass		1,000	38,000
	ค่าอาหารกลางวัน		100	37,900
5 ก.พ.	ค่าอาหารกลางวัน		100	37,800
6 ก.พ.	ค่าล้างรถยนต์		500	37,300
7 ก.พ.	ค่าอาหารกลางวัน		100	37,200
	ค่าสระ-ตัดผม		800	36,400
	ค่าอาหารเย็น (หารกับเพื่อน)		500	35,900
8 ก.พ.	ค่าอาหารเช้า (20 มื้อ)		1,500	34,400
	ค่าจ้างแม่บ้านทำความสะอาดบ้าน		2,000	32,400
	ค่าภาพยนตร์		300	32,100
	ค่าบุฟเฟต์		400	31,700
10 ก.พ.	ค่าน้ำมันรถยนต์ประจำสัปดาห์		1,000	30,700
	ค่าอาหารกลางวัน		100	30,600
11 ก.พ.	ค่าเติม Easy Pass		1,000	29,600
	ค่าอาหารกลางวัน		100	29,500
12 ก.พ.	ค่าเติม Easy Pass		100	29,400
	ค่าเครื่องใช้ส่วนตัว		1,500	27,900
	ทำบุญวันมาฆบูชา		100	27,800
13 ก.พ.	ค่าเติม Easy Pass		1,000	26,800
	ใส่ซองร่วมทำบุญงานบวช		100	26,700
	ไปกินเลี้ยงกับเพื่อนร่วมงาน		2,000	24,700
14 ก.พ.	ซื้อบัตรล่องเรือแม่น้ำเจ้าพระยา		2,000	22,700
	ค่าซ่อมเบรกรถ		5,000	17,700
	ค่าอาหารกลางวัน		100	17,600
15 ก.พ.	ค่าอาหารเช้า (20 มื้อ)		1,300	16,300
17 ก.พ.	ค่าน้ำมันรถยนต์ประจำสัปดาห์		1,000	15,300
	ค่าอาหารกลางวัน		100	15,200
	จองนาฬิการุ่นลิมิเต็ดเอดิชัน		8,000	7,200
18 ก.พ.	ค่าเติม Easy Pass		1,000	6,200
	ค่าอาหารกลางวัน		100	6,100
19 ก.พ.	ซื้อโน๊ตบุ๊คใหม่ (ระบบแบ่งจ่าย 10 เดือน)		30,000	-23,900

ใบงาน “1 ปี ฉันต้องรอด”

กิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด !!!

ชื่อ...
ชั้น ....
เลขที่ ....

สินทรัพย์รวมมูลค่า.....................บาท

รายละเอียด ....

....

หนี้สิน รวม .... บาท

อุปนิสัยการใช้จ่าย ....

รอบที่	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ	ผลการจัดการเงิน
1				O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2				O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3				O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

สิ่งที่ต้องการในช่วงปีนี้

3,500 บาท

+ Happy Life 20

Happy Life

ด้านอาหาร

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านการเดินทาง

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านอุปโภค (ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าโทรศัพท์)

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านความบันเทิง

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านเงินออม

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านบรรลุเป้าหมาย

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านฉุกเฉิน/สุขภาพ

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

บันทึกการชำระหนี้สิน

รอบ	จำนวนหนี้สิน	การชำระหนี้	คงเหลือ
1			
2			
3			

ใบงาน "1 ปี ฉันต้องรอด"
กิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด !!!

ชื่อ...
ชั้น ....
เลขที่ ....

สินทรัพย์รวมมูลค่า.....................บาท
รายละเอียด ....
....
หนี้สิน รวม .... บาท
อุปนิสัยการใช้จ่าย ....

รอบที่	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ	ผลการจัดการเงิน
1				สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2				สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3				สำเร็จ ไม่สำเร็จ

สิ่งที่ต้องการในช่วงปีนี้

25,000
บาท
+ Happy Life 30

Happy Life

ด้านอาหาร

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3			สำเร็จ ไม่สำเร็จ

ด้านการเดินทาง

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3			สำเร็จ ไม่สำเร็จ

ด้านอุปโภค (ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าโทรศัพท์)

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3			สำเร็จ ไม่สำเร็จ

ด้านความบันเทิง

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3			สำเร็จ ไม่สำเร็จ

ด้านเงินออม

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3			สำเร็จ ไม่สำเร็จ

ด้านบรรลุเป้าหมาย

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3			สำเร็จ ไม่สำเร็จ

ด้านฉุกเฉิน/สุขภาพ

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
2			สำเร็จ ไม่สำเร็จ
3			สำเร็จ ไม่สำเร็จ

บันทึกการชำระหนี้สิน

รอบ	จำนวนหนี้สิน	การชำระหนี้	คงเหลือ
1			
2			
3			

ใบงาน "1 ปี ฉันต้องรอด"

กิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด !!!

ชื่อ..
ชั้น ....
เลขที่ ....

สินทรัพย์รวมมูลค่า.....................บาท

รายละเอียด ....

....

หนี้สิน รวม .... บาท

อุปนิสัยการใช้จ่าย ....

รอบที่	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ	ผลการจัดการเงิน
1				O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2				O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3				O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

สิ่งที่ต้องการในช่วงปีนี้

1,000 บาท

+ Happy Life 10

Happy Life

ด้านอาหาร

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านการเดินทาง

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านอุปโภค (ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าโทรศัพท์)

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านความบันเทิง

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านเงินออม

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านบรรลุเป้าหมาย

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

ด้านฉุกเฉิน/สุขภาพ

รอบ	งบที่ตั้ง	บันทึกการใช้จ่าย	คงเหลือ
1			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
2			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ
3			O สำเร็จ O ไม่สำเร็จ

บันทึกการชำระหนี้สิน

รอบ	จำนวนหนี้สิน	การชำระหนี้	คงเหลือ
1			
2			
3			

ตัวเลือกสถานการณ์

1

การ์ดสถานการณ์

การ์ดสถานการณ์
ภาวะเงินเฟ้อโลก-ไทย
ทุกสินค้าและบริการ
+ 500 บาท

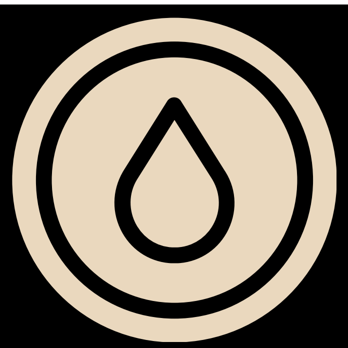
2

การ์ดสถานการณ์

การ์ดสถานการณ์
PM 2.5 รุนแรง
ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ
ค่ารักษาพยาบาล + 500 บาท

3

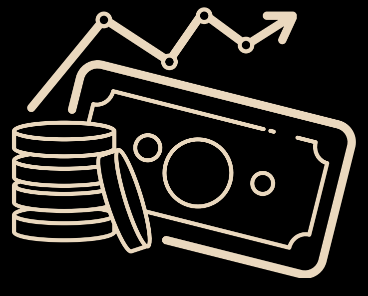
การ์ดสถานการณ์



การ์ดสถานการณ์
สงครามแย่งชิงน้ำมัน
สินค้าและบริการทุกอย่าง
+ 500 บาท

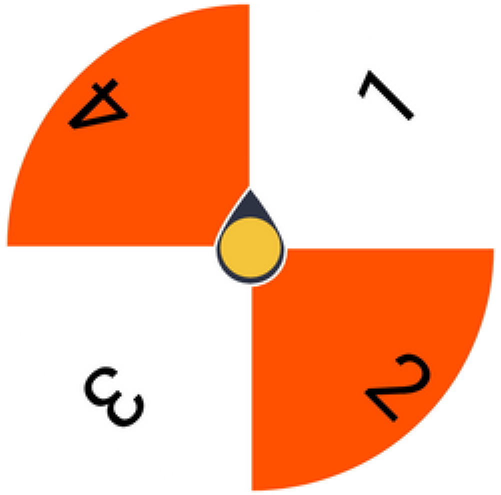
4

การ์ดสถานการณ์



การ์ดสถานการณ์
เศรษฐกิจดี
สินค้าและบริการทุกอย่าง
ลด - 500 บาท

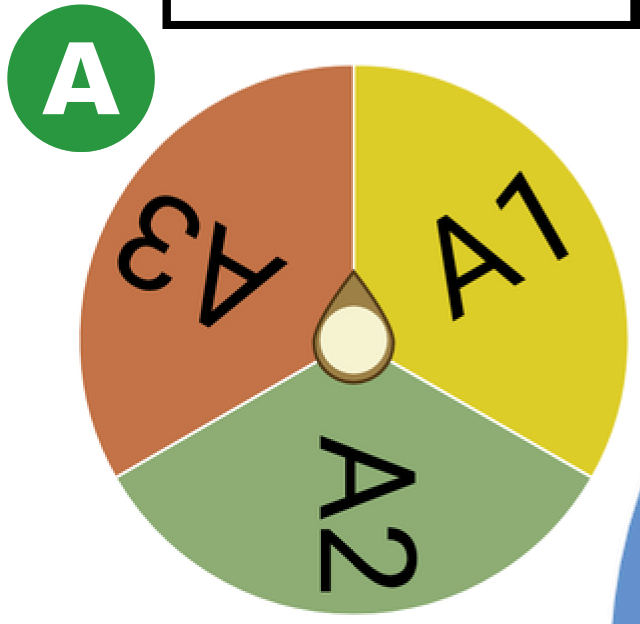
ลิงก์สไลด์กิจกรรม

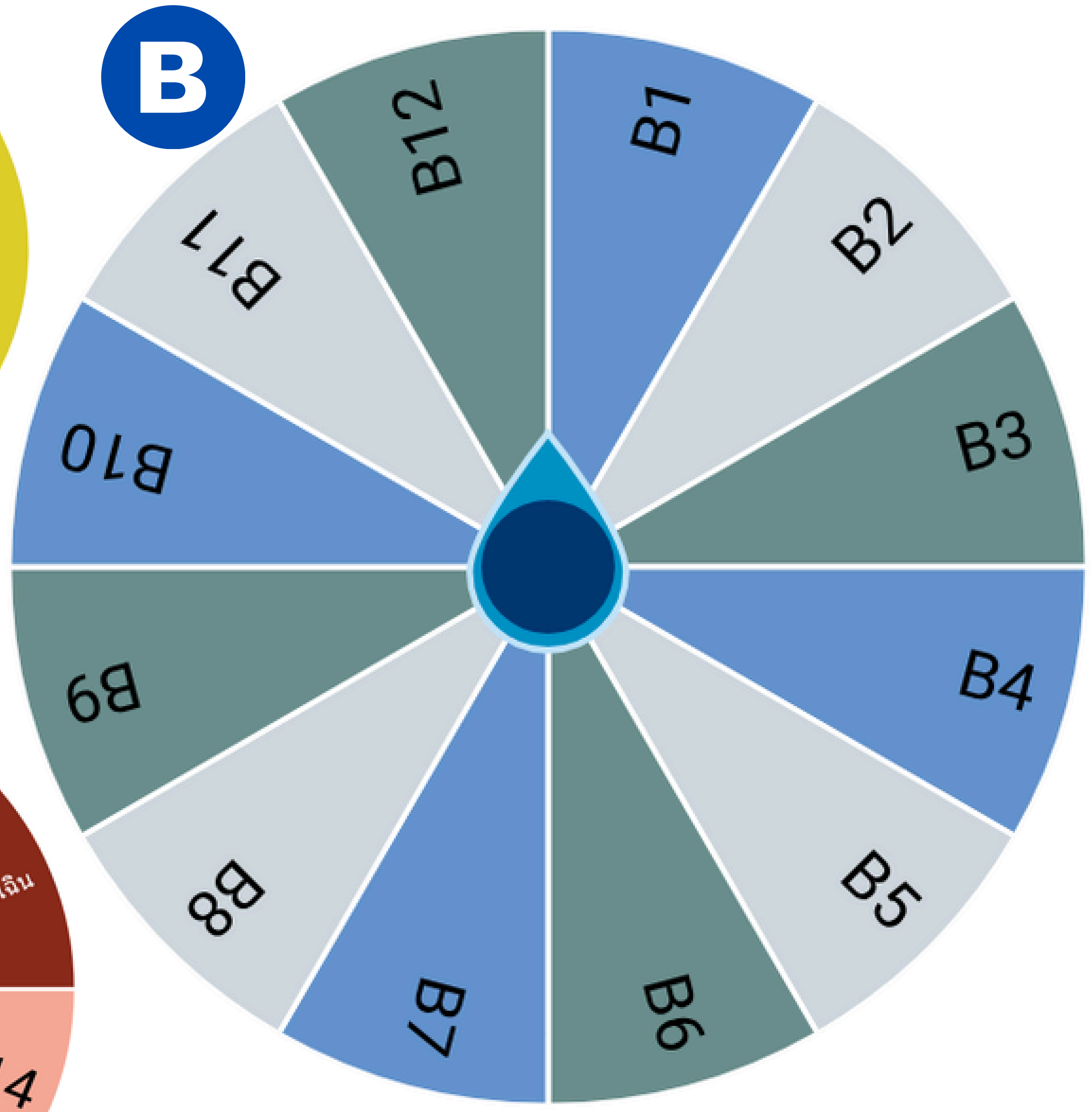


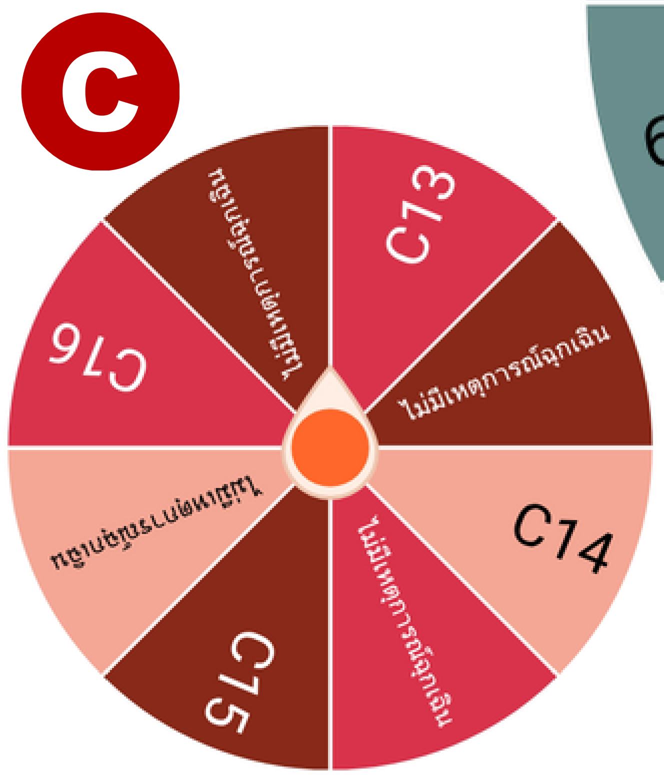
สไลด์กิจกรรม

A ค่าอาหาร/คมนาคม/อุปโภค

①	②	③
สูงขึ้นด้านละ 500 บาท	เท่ากับที่ตั้งไว้	ลดลงด้านละ 500 บาท







B ค่าใช้จ่ายผันแปร

1 ชมภาพยนตร์ 3 เรื่อง 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	2 ซื้อของขวัญให้คนที่รัก 1,000 บาท ซื้อ + 20 แต้ม ไม่ซื้อ - 10 แต้ม	3 ซื้อเสื้อผ้า/รองเท้าใหม่ 3,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	4 แชร์เลี้ยงวันเกิด บุคคลสำคัญ 1,000 บาท แชร์ + 5 แต้ม ไม่แชร์ - 3 แต้ม
5 ร่วมทำบุญ 1,000 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	6 ซื้อหนังสือ 1,000 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	7 เข้า Fitness/เสริมสวย 3,000 บาท จ่าย + 10 แต้ม ไม่จ่าย - 5 แต้ม	8 ซื้อเฟอร์นิเจอร์ใหม่ 2,000 บาท ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม
9 ซื้อเสื้อผ้า/รองเท้าใหม่ 3,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	10 เที่ยวต่างจังหวัด 3 วัน 2 คืน 10,000 บาท ไป + 20 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	11 เที่ยวต่างประเทศ 1 สัปดาห์ 20,000 บาท ไป + 30 แต้ม ไม่ไป - 10 แต้ม	12 ซื้อสิ่งของที่ต้องการในช่วงนี้ ซื้อ + (ตามคะแนนใบงานส่วนสิ่งที่ต้องการในช่วงนี้) ไม่ซื้อ - 5 แต้ม

C เหตุการณ์ฉุกเฉิน

13	14	15	16
โทรศัพท์มือถือเสีย ซื้อใหม่ 30,000 บาท + HL 20 แต้ม ส่งซ่อม 10,000 บาท + HL 10 แต้ม	คอมพิวเตอร์พัง ส่งซ่อม 5,000 บาท - HL 10 แต้ม	อุบัติเหตุขาหัก เข้าโรงพยาบาล 10,000 บาท - HL 10 แต้ม	ป่วยหนักรักษาตัว โรงพยาบาล 1 คืน 30,000 บาท - HL 10 แต้ม

ใบงานกิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด !!
สะท้อนการเรียนรู้

ชื่อ..
ชั้น .... เลขที่ ....

นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรม 1 ปี ฉันต้องรอด !! โดยตอบคำถามต่อไปนี้

1. ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร นักเรียนคิดว่าอะไรเป็นเครื่องมือ สำคัญที่ทำให้นักเรียนสามารถตัดสินใจหรือจัดการการเงินในกิจกรรมได้

2. จากกิจกรรม สะท้อนขั้นตอนสำคัญในการวางแผนทางการเงินอย่างไร

3. นักเรียนคิดว่าอะไรเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลทำให้การตัดสินใจและแผนทางการเงินของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน

4. จากสถานการณ์เศรษฐกิจที่ส่งผลให้เกิดเงินเฟ้อ ส่งผลกระทบต่อการเงินนักเรียนอย่างไร และนักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

5. นักเรียนคิดว่าหนี้ที่ตัวละครของนักเรียนมีนั้น เป็นหนี้ประเภทใดบ้าง (หนี้ดีกับหนี้พึงระวัง) โปรดระบุ และเมื่อเกิดหนี้แล้ว นักเรียนมีวิธีในการจัดการอย่างไร

6. หากเติมนิสัยทางการเงินที่ดีให้กับตัวละคร 3 ด้าน นักเรียนต้องการเติมนิสัยใด เพราะเหตุใด

กิจกรรมที่ 5

เงินออมอยู่ที่ไหน ?

เงินออมอยู่ที่ไหน ?

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การออมอย่างสม่ำเสมอจะทำให้ผู้ออมมีเงินก้อนสะสมเก็บไว้ ซึ่งช่วยแบ่งเบาภาระเมื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน โดยไม่ต้องก่อหนี้หรือขอความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น และหากนำเงินออมไปต่อยอดจะยิ่งสร้างโอกาสให้เงินที่มีอยู่งอกเงยมากขึ้น ในขณะเดียวกันภาวะเงินเฟ้อมีผลให้เงินออมได้รับผลกระทบกล่าวคือทำให้มูลค่าของเงินนั้นลดลงการออมจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงช่วงเวลาที่ส่งผลต่อมูลค่าของเงินเหล่านี้ด้วย

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J4.1K1	ผลกระทบของเงินเฟ้อต่อเงินออมในอนาคต
J4.1K2	ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการออมเงิน เช่น เงินต้นผลตอบแทน และระยะเวลาการออม
J4.1S1	วางแผนการออมเงิน
J4.1S2	คำนวณดอกเบี้ยคงที่
J4.1A1	ตระหนักถึงประโยชน์ของการเริ่มต้นออมเงินเร็วว่ามีผลต่อความสำเร็จในการออมเงิน
J4.2S1	วิเคราะห์ความแตกต่างของการออมและการลงทุน
J4.2A2	ตระหนักถึงความสำคัญของการออมเพื่อสร้างความมั่นคงก่อนเริ่มลงทุน
J6.3S1	เปรียบเทียบเงื่อนไขธนาคารที่ให้บริการเงินฝากที่เหมาะสมกับตนเอง
J6.3K1	รู้เป้าหมายและการดำเนินงานของธนาคารว่าเป็นไปเพื่อแสวงหาผลกำไร
J6.3K2	เข้าใจประเภทของบัญชีเงินฝาก รวมถึงข้อดีและข้อจำกัดของบัญชีเงินฝากนั้น ๆ

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	สาระเศรษฐศาสตร์	การออมการลงทุน ระบบเศรษฐกิจ และเงินเฟ้อ การจัดสรรทรัพยากร
คณิตศาสตร์	ร้อยละ และดอกเบี้ย	การคำนวณดอกเบี้ยคงที่และดอกเบี้ยทบต้น
ภาษาไทย	การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ข่าวสารทางเศรษฐกิจ การเขียนอภิปรายแนวคิดการออมเงิน

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 ความหมายและประโยชน์ของการออม

4.2 หลักการและแนวทางในการออม

4.3 ดอกเบี้ยและการคำนวณดอกเบี้ยจากการออม

4.4 เงินเฟ้อที่ส่งกระทบกับการออม

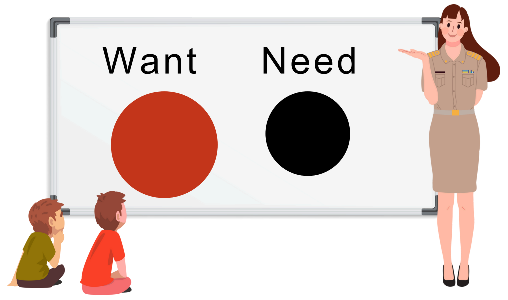
5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 ใบงานเรื่องการออม

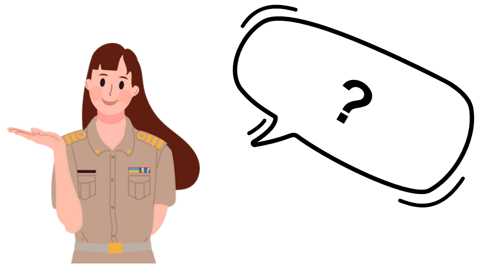
6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

6.1 ครูให้นักเรียนสำรวจว่าใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมาใช้จ่ายเงินไปกับเรื่องอะไรบ้าง (ลองให้ผู้เรียนลองคิดคร่าว ๆ) โดยกรอกรายละเอียดลงไปในใบสำรวจรายรับ-รายจ่าย (ครูให้เวลา 5 นาที)

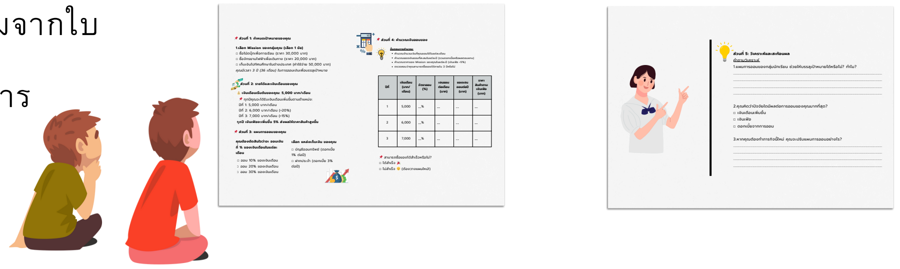
6.2 ครูสร้างความเข้าใจความหมายของความต้องการ (Want) ความจำเป็น (Need) จากนั้นให้นักเรียนพิจารณารายจ่ายตลอด 1 สัปดาห์ เป็นกลุ่มรายจ่ายตามความต้องการหรือรายจ่ายใดอยู่ในกลุ่มความจำเป็น (ส่วนนี้เป็นการสำรวจตัวเอง) โดยอธิบายเพิ่มเติมว่าความต้องการและความจำเป็นของแต่ละบุคคลนั้นแตกต่างกัน



6.3 จากนั้นครูสอบถามนักเรียนให้ยกมือว่าใครมีเงินออม และใครไม่มีเงินออม จากนั้นถามนักเรียนฝั่งที่มีเงินออมว่าเงินออมของเราเกิดขึ้นมาได้อย่างไร ? เกิดขึ้นตอนไหน? (หักออมก่อนหรือว่าเหลือแล้วจึงออม) ระดมคำตอบจากนักเรียนแล้วครูสร้างข้อสรุปที่มาจากการร่วมตอบคำถาม



6.4 ภารกิจค้นหาเงินออมในใบงานเรื่องการออม (สื่อที่ 5-1) ว่าหากการออมมีความสำคัญ เงินออมมาจากไหนได้บ้าง ? และชวนพิจารณาเพิ่มเติมจากใบสำรวจรายรับรายจ่ายว่าเงินออมสามารถมาจากการจ่ายความต้องการที่สามารถลดได้)



เงินออมอยู่ที่ไหน ? (ต่อ)

6.5 ครูออกแบบสถานการณ์จำลองโดยมี Mission Card ที่เป็นภารกิจการออมเพื่อบรรลุเป้าหมายให้ ได้แก่ "ภารกิจซื้อโน้ตบุ๊กเพื่อเรียนต่อ" (ราคา 30,000 บาท) ภารกิจซื้อจักรยานไฟฟ้าเพื่อเดินทาง" (ราคา 20,000 บาท) ภารกิจไปทัศนศึกษาต่างประเทศ" (ค่าใช้จ่าย 50,000 บาท) กำหนดรายได้เริ่มต้น 5,000 บาท "ออมให้ได้ของตามเป้าหมาย" โดยห้ามกู้เงิน

6.6 ครูประกาศว่า เงินเฟ้อจะเพิ่มขึ้นทุกปี เช่น 5% ต่อปี (เช็คราคาของที่ปรับใหม่ทุกปี)

6.7 ทุกปี นักเรียนจะได้เลื่อนตำแหน่ง และเงินเดือนจะเพิ่มขึ้น เช่น

- ปีที่ 1: เงินเดือน 5,000 บาท
- ปีที่ 2: เงินเดือน 6,000 บาท (ขึ้น 20%)
- ปีที่ 3: เงินเดือน 7,000 บาท (ขึ้น 15%) **เพื่อให้นักเรียนจัดสรรการออมต่อเดือนว่าจะเก็บออมกี่ % ของเงินเดือนแต่ละเดือน

6.8 ครูมีทางเลือกในการออมให้กับผู้เรียน โดยนำเสนอความหมายของการออมในรูปแบบต่างๆ ประกอบไปด้วยเงินฝากออมทรัพย์ และเงินฝากประจำ โดยกำหดเงื่อนไขในการทำกิจกรรมว่า

1) บัญชีออมทรัพย์ (ดอกเบี้ย 1% ต่อปี)

2) ฝากประจำ (ดอกเบี้ย 3% ต่อปี)

6.9 ให้ระยะเวลาในการดำเนินการ 3 ปี เพื่อบรรลุเป้าหมาย (กิจกรรมทำเป็นกลุ่ม)

6.10 จากนั้นให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการออมของตนเองจากนั้นสรุปรูปแบบการออมที่ทุกกลุ่มร่วมกันนำเสนอ เพื่อให้เกิดการแบ่งปันแนวทางไปประยุกต์ใช้

6.11 ครูนำเสนอบทบาทของธนาคารในการเป็นแหล่งที่ให้บริการออมเงิน โดยธนาคารจะนำเงินฝากของเราไปปล่อยกู้เพื่อแสวงหาผลกำไรในการดำเนินงาน ซึ่งแต่ละธนาคารต่างมีเงื่อนไขและรูปแบบการให้ผลประโยชน์ที่แตกต่างกันในฐานะผู้ใช้บริการทางการเงินต้องมีวิจารณญาณ จากนั้นครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลธนาคาร 3 แห่งที่นักเรียนสนใจ แล้วเปรียบเทียบสิทธิประโยชน์และเงื่อนไขการฝากเงินของแต่ละแห่งว่าธนาคารไหนที่เหมาะกับนักเรียนมากที่สุด พร้อมทั้งอธิบายเหตุผล รวมถึงสืบค้นวิธีการทำธุรกรรมทางการเงิน เช่นการเปิดบัญชี การฝากถอน การใช้ mobile banking พร้อมข้อควรระวังจากนั้นสร้างข้อสรุปร่วมกัน

7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J4.1K1 (lv.3) J4.1S1 (lv.3) J4.1S2 (lv.3) J6.3S1 (lv.3)	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน
J4.1K2 (lv.3) J4.1A1 (lv.3) J4.2S1 (lv.2) J4.2A2 (lv.2)	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอภิปรายได้อย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน

ใบกิจกรรมการออม

ส่วนที่ 1: กำหนดเป้าหมายของคุณ

1.เลือก Mission ของกลุ่มคุณ (เลือก 1 ข้อ)

□ ซื้อโน้ตบุ๊กเพื่อการเรียน (ราคา 30,000 บาท)

□ ซื้อจักรยานไฟฟ้าเพื่อเดินทาง (ราคา 20,000 บาท)

□ เก็บเงินไปทัศนศึกษาในต่างประเทศ (ค่าใช้จ่าย 50,000 บาท)

คุณมีเวลา 3 ปี (36 เดือน) ในการออมเงินเพื่อบรรลุเป้าหมาย

ส่วนที่ 2: รายได้และเงินเดือนของคุณ

💰 **เงินเดือนเริ่มต้นของคุณ: 5,000 บาท/เดือน**

📌 ทุกปีคุณจะได้รับเงินเดือนเพิ่มขึ้นตามตำแหน่ง:

ปีที่ 1: 5,000 บาท/เดือน

ปีที่ 2: 6,000 บาท/เดือน (+20%)

ปีที่ 3: 7,000 บาท/เดือน (+15%)

ทุกปี เงินเฟ้อจะเพิ่มขึ้น 5% ส่งผลให้ราคาสินค้าสูงขึ้น

📌 ส่วนที่ 3: แผนการออมของคุณ

คุณต้องตัดสินใจว่าจะ ออมเงินกี่ % ของเงินเดือนในแต่ละเดือน

□ ออม 10% ของเงินเดือน

□ ออม 20% ของเงินเดือน

□ ออม 30% ของเงินเดือน

เลือก แหล่งเก็บเงิน ของคุณ

□ บัญชีออมทรัพย์ (ดอกเบี้ย 1% ต่อปี)

□ ฝากประจำ (ดอกเบี้ย 3% ต่อปี)

📌 ส่วนที่ 4: คำนวณเงินออมของ

<u>ขั้นตอนการคำนวณ:</u>

- คำนวณจำนวนเงินที่คุณออมได้ในแต่ละเดือน
- คำนวณยอดเงินออมที่สะสมในแต่ละปี (รวมดอกเบี้ยหรือผลตอบแทน)
- คำนวณราคาของ Mission ของคุณในแต่ละปี (เงินเฟ้อ +5%)
- ตรวจสอบว่าคุณสามารถซื้อของได้ภายใน 3 ปีหรือไม่

ปีที่	เงินเดือน (บาท/เดือน)	อัตราออม (%)	เงินออมต่อเดือน (บาท)	ยอดเงินออมต่อปี (บาท)	ราคาสินค้าตามเงินเฟ้อ (บาท)
1	5,000	__%	__	__	__
2	6,000	__%	__	__	__
3	7,000	__%	__	__	__

📌 สามารถซื้อของได้สำเร็จหรือไม่?

□ ได้สำเร็จ 🎉

□ ไม่สำเร็จ 😞 (ต้องวางแผนใหม่!)

ส่วนที่ 5: วิเคราะห์และสะท้อนผล

<u>คำถามวิเคราะห์</u>

1.แผนการออมของกลุ่มนักเรียน ช่วยให้บรรลุเป้าหมายได้หรือไม่? ทำไม?

....

....

....

....

2.คุณคิดว่าปัจจัยใดมีผลต่อการออมของคุณมากที่สุด?

□ เงินเดือนเพิ่มขึ้น

□ เงินเฟ้อ

□ ดอกเบี้ยจากการออม

3.หากคุณต้องทำภารกิจนี้ใหม่ คุณจะปรับแผนการออมอย่างไร?

....

....

....

....

กิจกรรมที่ 6

Let's Start Investing

: ความเข้าใจก่อนการลงทุน

Let's Start Investing : ความเข้าใจก่อนการลงทุน (ส่วนที่ 1)

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

ปูพื้นฐานความเข้าใจเรื่องการออมและการลงทุน โดยสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างการออม และการลงทุน และวางแผนการออมก่อนเริ่มการลงทุนอย่าง เหมาะสม

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J4.2K1	ความแตกต่างของการออมและการลงทุน
J4.2S1	วิเคราะห์ความแตกต่างของการออมและการลงทุน
J4.2A1	ตระหนักว่าการลงทุนต้องมีความรู้และไม่ใช่ทางลัดรวยเร็ว
J4.2A2	ตระหนักถึงความสำคัญของการออมเพื่อสร้างความมั่นคงก่อนเริ่มลงทุน

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	สาระเศรษฐศาสตร์	ความสำคัญของการออมและการลงทุน ปัจจัยทางเศรษฐกิจที่มีผลต่อการลงทุน
คณิตศาสตร์	ร้อยละ และดอกเบี้ย	การคำนวณดอกเบี้ยคงที่และดอกเบี้ยทบต้น
ภาษาไทย	การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ข่าวสารทางเศรษฐกิจ การเขียนอภิปรายแนวคิดการออมเงิน

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 ความแตกต่างระหว่างการออมและการลงทุน

4.2 ปัจจัยที่ต้องพิจารณาก่อนเลือกออมเงินหรือลงทุน

5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 คลิปวิดีโอออมกับลงทุนต่างกันอย่างไร

6.2 การ์ดการลงทุน

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

6.1 ครูเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามว่า “เมื่อนึกถึงการลงทุนนึกถึงอะไร?” “คิดว่าการออมกับการลงทุนเหมือน - ต่างกันหรือไม่?” จากนั้นระดมคำตอบจากนักเรียนสร้างข้อสรุป

6.2 ครูเปิดคลิปวิดีโอเพื่อนำเสนอความแตกต่างระหว่างการออมกับการลงทุน (ที่มา: ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย)

6.3 ครูเล่นเกมส์ด้วยการนำเสนอการ์ดภาพเพื่อสอบถามว่าอะไรนับเป็นการลงทุนบ้าง? จากนั้นสอบถามนักเรียนเพื่อหาข้อสรุปว่าการ์ดการลงทุน (สื่อ 6-1) ใบใดนับเป็นการลงทุนบ้าง ครูช่วยระดมคำตอบจากนักเรียน

6.4 ครูมอบหมายกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียน เพื่อร่วมกันทำความเข้าใจโดยนำเสนอองค์ประกอบของการลงทุน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.สินทรัพย์ 2. ข้อมูล 3. โอกาส 4.ความเสี่ยง

6.5 ครูมอบโจทย์ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อพิจารณาว่าโจทย์ที่ตนเองได้รับนั้นเมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบการลงทุนนับเป็นการลงทุนหรือไม่ โดยนำองค์ประกอบ 4 ประการของการลงทุนมาเป็นเกณฑ์

(สื่อที่ 17)

6.6 นักเรียนออกมานำเสนอ จากนั้นครูสรุปการเรียนรู้เพื่อเน้นย้ำความแตกต่างของการออมและการลงทุน

7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J4.2S1	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน
J4.2K1 J4.2A1 J4.2A2	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอภิปรายได้อย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน

การ์ดการลงทุน

ขายที่ดิน

หุ้น

หวย

การพนัน

การศึกษา

คลิปวิดีโอออมกับลงทุนต่างกันอย่างไร

กิจกรรมที่ 7

จ่ายนี้ต้องรอด !! จ่ายทางไหนจะดีต่อใจ

จ่ายนี้ต้องรอด !! จ่ายทางไหนจะดีต่อใจ

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

ช่องทางการชำระเงินมีหลากหลายมากในยุคปัจจุบัน ผู้บริโภคควรมีความเข้าใจทั้งประโยชน์และข้อควรระวังในช่องทางการชำระเงินในรูปแบบต่างๆ

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J1.3K1	ขั้นตอนการทำธุรกรรมทางการเงิน ช่องทางและข้อควรระวังในการทำธุรกรรมทางการเงิน
J1.3S1	ทำธุรกรรมทางการเงินของธนาคาร เช่น การเปิดบัญชีเงินฝาก การฝาก–ถอนเงิน การใช้บริการ Mobile banking
J1.3A1	ละเอียดรอบคอบในการทำธุรกรรมทางการเงิน
J1.3A2	ระมัดระวังการให้ข้อมูลส่วนบุคคล
J3.2K2	ช่องทางในการซื้อสินค้าและชำระเงิน
J3.2S2	เลือกช่องทางการชำระเงินที่เหมาะสม
J6.1K1	สิทธิและหน้าที่พื้นฐานของผู้บริโภค
J6.1S1	แสดงออกถึงสิทธิอย่างเหมาะสม
J6.1A1	ตระหนักในสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค
J6.2K1	รายละเอียดในเอกสารการเงินที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เช่น ใบเสร็จรับเงิน ใบแจ้งค่าบริการโทรศัพท์มือถือ
J6.2A1	ละเอียดรอบคอบในการตรวจสอบ
J6.2S1	ตรวจสอบข้อมูลในเอกสารทางการเงิน

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	สาระเศรษฐศาสตร์	สิทธิผู้บริโภค พฤติกรรมผู้บริโภค และการเลือกซื้อสินค้า
คณิตศาสตร์	ร้อยละ และดอกเบี้ย	การเปรียบเทียบราคาการซื้อของ
ภาษาไทย	การวิเคราะห์	การวิเคราะห์โฆษณา การตั้งคำถาม เพื่อได้คำตอบและการเจรจาต่อรอง
เทคโนโลยี	การใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด	ข้อควรระวัง วิธีการป้องกัน ความปลอดภัยในโลกไซเบอร์

4. ความรู้ทางการเงิน

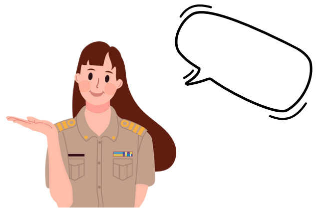
4.1 การซื้อของออนไลน์หรือการซื้อของหน้าร้าน

4.2 การชำระเงินรูปแบบต่างๆ ทั้งเงินสดและการจ่ายรูปแบบออนไลน์ (เงินสด พร้อมเพย์ บัตรเครดิต)

4.3 ข้อควรระวังเกี่ยวกับช่องทางการชำระเงิน

5. สื่อ/อุปกรณ์

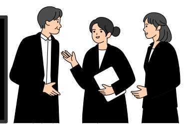
5.1 ใบงานเรื่องการชำระเงิน



6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

6.1 ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามเพื่อเชื่อมประสบการณ์จริง เช่น ปกติเวลาซื้อสินค้าชำระเงินแบบไหน ? เพราะอะไร ? ทำไมจึงใช้เงินสด ? ทำไมจึงใช้เงินโอน ? จากนั้นครูสรุปให้เห็นรูปแบบการชำระเงินในปัจจุบัน

6.2 ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม โดยให้ทั้งห้องแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม (ในมุมมองการจ่ายที่ต่างกัน) ได้แก่ "กลุ่มผู้ภักดีต่อการใช้เงินสด" และ "กลุ่มผู้ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการจ่ายเงิน" โดยให้ทั้งสองกลุ่มออกมาโต้วาที โดยมีกติกา คือ

เห็นด้วย  ไม่เห็นด้วย

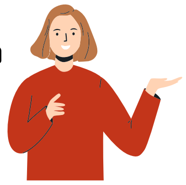
1) นักเรียนร่วมกันวางแผนระดมความคิดเห็น 15 นาที ให้ได้ประเด็นเพื่อโต้แย้งฝั่งตรงข้ามให้มากที่สุด ทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น (สามารถใช้สื่ออิเล็คทรอนิกส์ในการหาข้อมูลได้ ครูอาจมีสื่อมีคุณภาพแนะนำ)

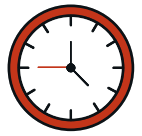
2) ให้แต่ละทีมหาตัวแทนทีมละ 3 คน หาประธานการโต้แย้งในแต่ละฝั่ง เพื่อออกมาเป็นตัวแทนในการโต้แย้งฝั่งตรงข้าม

3) ระหว่างที่ดำเนินการโต้แย้ง เพื่อนในทีมสามารถมอบประเด็นเพื่อให้ผู้แทนดำเนินการโต้แย้งได้ โดยผู้แทนทุกคนมีเวลาในการโต้แย้งครั้งละไม่เกิน 2 นาที

4) เมื่อครบทั้ง 3 คน ประธานกล่าวสรุปการโต้แย้งเพื่อยืนยันฝั่งตนเอง

6.3 เริ่มต้นการนำเสนอ ครูจับเวลาในการนำเสนอ





6.4 ช่วงท้ายของการนำเสนอครูเปิดโอกาสให้เพื่อนที่ไม่ได้เป็นตัวแทน "ตั้งคำถาม" กับฝ่ายตรงข้าม โดยให้ตอบคำถามสั้นๆ ไม่เกิน 1 นาที

6.5 ครูสรุปบทเรียนให้เห็นว่าการให้ทั้งสองกลุ่มหาข้อมูลด้านดี และด้านที่ต้องระวังของทั้งสองมุมมองเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนในทั้งสองมุมมอง จากนั้นได้นักเรียนทำแลกเปลี่ยนข้อมูลทั้งสองมุมมองเพื่อนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวัน (สื่อที่ 7-1)

7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
3.2K2 3.2S2	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน
J1.3K1 J1.3S1 J1.3A1 J1.3A2 J6.1K1 J6.1S1 J6.1A1 J6.2K1 J6.2A1	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอภิปรายได้อย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน

1.ปกติคุณใช้เงินสดหรือจ่ายผ่านแอปพลิเคชันมากกว่ากัน?

□ ใช้เงินสดเป็นหลัก

□ ใช้พร้อมเพย์/E-Money/QR Code/บัตรเครดิต เป็นหลัก

□ ใช้ผสมกันแล้วแต่สถานการณ์

2. คุณเลือกวิธีจ่ายเงินโดยพิจารณาจากอะไรบ้าง? (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

□ ความสะดวก

□ โปรโมชั่นส่วนลด/เงินคืน

□ ความปลอดภัยของข้อมูล

□ ค่าธรรมเนียมในการจ่าย

□ ไม่เคยคิดมาก ใช้วิธีไหนก็ได้

กิจกรรมที่ 8

Up Skills Up Money

Up Skills Up Money

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

ความมั่นคงในชีวิตเกิดจากรู้จักที่จะประกอบอาชีพที่สุจริตในการหารายได้เพื่อเลี้ยงตนเองและครอบครัว ซึ่งแต่ละอาชีพล้วนมีการกำหนดเงินเดือนที่แตกต่างกัน ตามความเชี่ยวชาญ ความรู้และทักษะอาชีพ การประกอบอาชีพที่สุจริตย่อมเป็นปัจจัยสำคัญต่อการได้มาซึ่งรายได้ที่มั่นคง รวมทั้งการรู้จักพัฒนาความรู้และทักษะของตนเอง ย่อมเป็นปัจจัยที่เพิ่มพูนความมั่นคงของรายได้ในชีวิต

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J2.1K1	ปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้
J2.1S1	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ การศึกษา การฝึกทักษะ และรายได้ในอนาคต
J2.1S2	วางแผนเส้นทางสู่อาชีพ
J2.1A1	ตระหนักในคุณค่าของการประกอบอาชีพสุจริต
J2.1A2	มีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองที่จะส่งผลต่ออาชีพในอนาคต
J2.2K1	ผลเสียของการหารายได้จากช่องทางที่ไม่สุจริต
J2,2S1	วิเคราะห์ผลกระทบของการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริต

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
แนะแนว	การวางแผนอาชีพ	การค้นหาตนเองและการวางแผนอาชีพ
คณิตศาสตร์	เมทริกซ์	
สังคมศึกษาฯ	พระพุทธศาสนา	มรรค สัมมาอาชีวะ

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 อาชีพ และคุณค่าของการประกอบอาชีพที่สุจริต

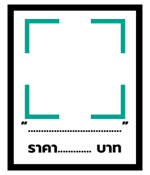
4.2 ความรู้ และทักษะอาชีพ

5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 การ์ด My Goal

5.2 เงินจำลอง

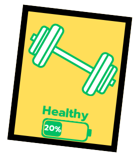
6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม



6.1 ครูแจกการ์ด "My Goal" **(สื่อที่8-1)** ให้กับนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนวาดภาพพร้อมระบุเป้าหมาย และราคาในการ์ด แล้วให้ทุกคนหย่อนการ์ดใส่กล่องแห่งเป้าหมาย

6.2 ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม "Up skills Up Money" ดังนี้

6.2.1 ครูให้นักเรียนเลือกการ์ด Skills **(สื่อที่ 8-2)** ที่สอดคล้องกับตนเอง



จำนวนไม่เกิน 3 ใบ (เช่น การ์ดสื่อสาร การ์ดช่างคิด การ์ดศิลปะ การ์ดคอม การ์ดภาษา การ์ดสื่อสาร การ์ดคำนวณ เป็นต้น) ซึ่งแต่ละการ์ดมีค่า Skill การ์ดละ 20%

6.2.2 ครูเปิดภาพการ์ดอาชีพจากสไลด์ **(สื่อที่ 8-3)** ซึ่งแต่ละอาชีพจะระบุ

Skills ที่แต่ละอาชีพต้องมี พร้อมกับเงินเดือน จากนั้นให้นักเรียนเลือกอาชีพที่สัมพันธ์กับ Skills ที่ตนเองมี

6.2.3 ครูอธิบายกติกาเกม "Up skills Up Money" ดังนี้

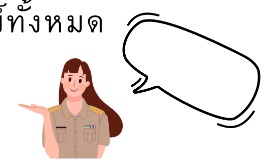
(1) ผู้ชนะในเกม คือผู้สะสมการ์ดเกมที่สะสมได้ยาวที่สุดจนไปถึงกล่องการ์ดเป้าหมาย (ครูตั้งกล่องการ์ดไว้หน้า/หลังห้อง) นับจากจุดเริ่มต้น (ครูกำหนดระยะทางตามพื้นที่ของห้องเรียน)

(2) ทุก ๆ 15 นาที นักเรียนจะได้รับเงินเดือน **(สื่อที่ 8-4)** และจะมีการเปิดป้ายอาชีพ **(สื่อที่ 8-5 และ สื่อที่ 8-6 ตามลำดับ)** ซึ่งแต่ละรอบจะแสดงถึงตำแหน่ง เงินเดือนที่สูงขึ้น ซึ่งการที่นักเรียนจะเลื่อนตำแหน่งกับมีเงินเดือนที่สูงขึ้นได้นั้น นักเรียนจะต้องสะสมการ์ด Up Skills **(สื่อที่ 8-7)** ตามที่การ์ดอาชีพ **(สื่อที่ 8-3)** ที่นักเรียนถือกำหนดไว้

(3) วิธีการ Up Skills คือ ครูจะมีฐานตามมุมห้องทั้งหมด 6 ฐาน นักเรียนจะต้องจับกลุ่มกับเพื่อน จำนวน 5 คน ไปแข่งขันในฐาน (แต่ละฐานมีคำอธิบายและผลที่ให้นักเรียนเล่นกันเองได้) ได้แก่ ฐานที่ 1 แข่งจับผิดภาพ ฐานที่ 2 แข่งทายคำ ฐานที่ 3 แข่งตอบคำถาม ฐานที่ 4 เกม 24 ฐานที่ 5 แข่งวาดรูป เป็นต้น ผู้ชนะในเกมแต่ละฐานจะได้การ์ด Up Skills เพิ่ม (ผู้ชนะอันดับที่ 1-2 ได้ +30 คะแนน, ผู้ชนะอันดับที่ 3 +20 คะแนน, ผู้ชนะอันดับ 4-5 +10 คะแนน) (ครูอาจกำหนดเกมแข่งขันง่ายๆในแต่ละฐานได้ตามอัธยาศัยและตามอุปกรณ์ที่มี)*

** กรณีที่ห้องเรียนมีนักเรียนจำนวนมาก หรือครูไม่สามารถจัดฐานกิจกรรมได้ อาจพิจารณาปรับกิจกรรมฐาน เป็นกิจกรรมที่เล่นพร้อมกันในห้อง เช่น เกมตอบคำถาม เป็นต้น และหากนักเรียนตอบถูกจะได้รับการ์ด Up Skills เป็นต้น*

6.3 เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ครูให้นักเรียนต่อการ์ดที่ได้ทั้งหมด รวมทั้งการ์ดเงินไปยังกล่อง My Goal ทั้งนี้ ใครที่ประกอบอาชีพขโมยจะถูกตำรวจจับได้และยึดทรัพย์ทั้งหมด



6.4 ครูชวนนักเรียนร่วมสะท้อนบทเรียนผ่านคำถาม

6.4.1 เพราะเหตุใด อาชีพแต่ละอาชีพจึงมีเงินเดือนที่แตกต่างกัน

6.4.2 อาชีพ 1 อาชีพนั้น จะมีเงินเดือนเท่าเดิมตลอดไปหรือไม่ และอะไรเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อเงินเดือนที่เปลี่ยนแปลงไป (ประสบการณ์ = เวลา และ ความรู้ทักษะความชำนาญที่เพิ่มมากขึ้น)

6.4.3 เปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นจากการหารายได้ในอาชีพที่สุจริตกับทุจริต และชวนนักเรียนทบทวนว่า เพราะเหตุใดจึงไม่ควรประกอบอาชีพทุจริต

6.5 ครูให้นักเรียนแต่ละคนทำใบงาน "เส้นทางอาชีพของฉัน" (สื่อที่ 8-8) โดยให้นักเรียนไปศึกษาถึงเส้นทางอาชีพที่ตนเองสนใจในอนาคต ว่าแต่ละอาชีพมีเส้นทางความก้าวหน้าอย่างไร เงินเดือนเท่าไหร่ และความรู้ทักษะที่จะต้องมี คืออะไร

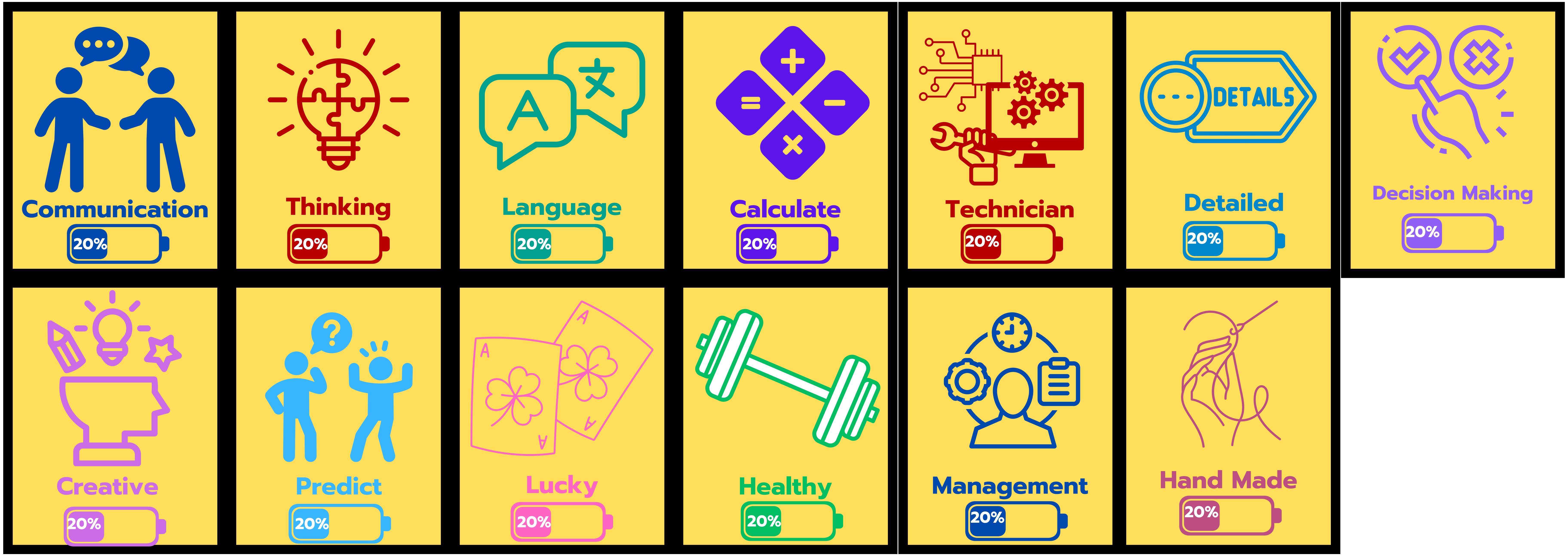
7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J2.1K1 J2.1S2	แบบสังเกต	สังเกต	1. การทำใบงานเส้นทางอาชีพของฉัน
J2.1S1 J2.1A1 J2.1A2 J2.2K1 J2.2S2	แบบสังเกต	สังเกต	1. การทำใบงานเส้นทางอาชีพของฉัน 2. การตอบคำถามจากกิจกรรมในห้องเรียน

การ์ด My Goal

“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท
“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท
“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท	“....................................” ราคา............ บาท

การ์ด Skills


Communication
20%
Thinking
20%
Language
20%
Calculate
20%
Technician
20%
DETAILS
Detailed
20%
Decision Making
20%
Creative
20%
Predict
20%
Lucky
20%
Healthy
20%
Management
20%
Hand Made
20%

สไลด์และการ์ดอาชีพ (รอบที่ 1)

ครู
ครูผู้ช่วย
เงินเดือน 15,000บ.

Communication การสื่อสาร	20%
Critical การคิดขั้นสูง	20%
Language ภาษา	20%

จักษุแพทย์
Intern
เงินเดือน 30,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	20%
Decision Making การตัดสินใจ	20%

สถาปนิก
Junior
เงินเดือน 20,000บ.

Technician เทคนิค	20%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	20%
Creative ความคิดสร้างสรรค์	20%

กุมารแพทย์
แพทย์ทั่วไป
เงินเดือน 50,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Communication การสื่อสาร	20%
Decision Making การตัดสินใจ	20%

วิศวกรโยธา
Civil
เงินเดือน 40,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Technician เทคนิค	20%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	20%

ผู้ตรวจสอบบัญชี
เริ่มต้น
เงินเดือน 30,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	20%
Critical การคิดขั้นสูง	20%

นักกีฬา
สมัครเล่น
เงินเดือน 40,000บ.

Healthy สุขภาพ	20%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	20%
Decision Making การตัดสินใจ	20%

ผู้ประกอบการ
เริ่มต้น
เงินเดือน 30,000บ.

Communication การสื่อสาร	20%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	20%
Management การบริหาร	20%

นักออกแบบผลิตภัณฑ์
Junior
เงินเดือน 30,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	20%
Communication การสื่อสาร	20%
Technician เทคนิค	20%

ผู้พิพากษา
ทนายความ
เงินเดือน 30,000บ.

Decision Making การตัดสินใจ	20%
Communication การสื่อสาร	20%
Critical การคิดขั้นสูง	20%

ผู้ฝึกสอนออกกำลังกาย
ประจำฟิตเนส
เงินเดือน 30,000บ.

Healthy สุขภาพ	20%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	20%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	20%

มัคคุเทศก์
Domestic
เงินเดือน 30,000บ.

Communication การสื่อสาร	20%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	20%
Language ภาษา	20%

ล่าม
แปลข้อความ
เงินเดือน 30,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Language ภาษา	20%
Decision Making การตัดสินใจ	20%

Fashion Designer
Intern
เงินเดือน 30,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	20%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	20%

ครีเอทีฟโฆษณา
Junior
เงินเดือน 25,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	20%
Communication การสื่อสาร	20%
Critical การคิดขั้นสูง	20%

นักบินพาณิชย์
Co-Pilot
เงินเดือน 120,000บ.

Technician เทคนิค	20%
Decision Making การตัดสินใจ	20%
Critical การคิดขั้นสูง	20%

สัตวแพทย์
ปฏิบัติการ
เงินเดือน 20,000บ.

Technician เทคนิค	20%
Decision Making การตัดสินใจ	20%
Communication การสื่อสาร	20%

นักต้มตุ๋น/ขโมย
หยิบฉวย
เงินเดือน 50,000บ.

Healthy สุขภาพ	20%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	20%
Lucky โชค	20%

เชฟ
Commis Chef
เงินเดือน 15,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	20%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	20%

วิทยาศาสตร์เครื่องสำอางค์
เริ่มต้น
เงินเดือน 30,000บ.

Technician เทคนิค	20%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	20%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	20%

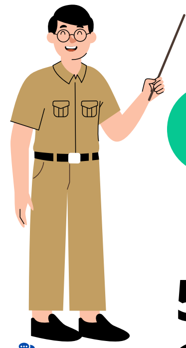
ฝ่ายบุคคล
HR Generalist
เงินเดือน 30,000บ.

Communication การสื่อสาร	20%
Management การบริหาร	20%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	20%

เงินเดือน

10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท
10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท
10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท
10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท
10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท	10,000 บาท
5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท
5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท
5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท	5,000 บาท

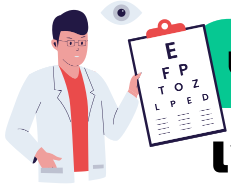
การ์ดอาชีพ (รอบที่ 2)

ครู


ค.ศ. 3

เงินเดือน 50,000บ.

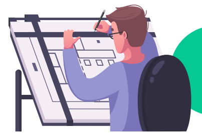
Communication การสื่อสาร	50%
Critical การคิดขั้นสูง	50%
Language ภาษา	70%
Creative ความคิดสร้างสรรค์	70%

จักษุแพทย์


ประจำบ้าน

เงินเดือน 50,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	50%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	50%
Decision Making การตัดสินใจ	50%
Communication การสื่อสาร	50%

สถาปนิก


Senior

เงินเดือน 35,000บ.

Technician ใส่ใจรายละเอียด	50%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	50%
Creative ความคิดสร้างสรรค์	50%
Management การบริหาร	30%

กุมารแพทย์

เฉพาะทาง

เงินเดือน 80,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	50%
Communication การสื่อสาร	50%
Decision Making การตัดสินใจ	50%
Critical การคิดขั้นสูง	50%

วิศวกรโยธา

Senior

เงินเดือน 80,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	50%
Technician เทคนิค	50%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	50%
Management การบริหาร	30%

ผู้ตรวจสอบบัญชี

อาวุโส

เงินเดือน 80,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	50%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	50%
Critical การคิดขั้นสูง	50%
Management การบริหาร	30%

นักกีฬา

มืออาชีพ

เงินเดือน 80,000บ.

Healthy สุขภาพ	50%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	50%
Decision Making การตัดสินใจ	50%
Technician เทคนิค	50%

ผู้ประกอบการ

ระยะมั่นคง

เงินเดือน 70,000บ.

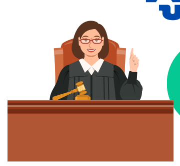
Communication การสื่อสาร	50%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	50%
Management การบริหาร	50%
Decision Making การตัดสินใจ	30%

นักออกแบบผลิตภัณฑ์

Senior

เงินเดือน 80,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	50%
Communication การสื่อสาร	50%
Technician เทคนิค	50%
Management การบริหาร	30%

ผู้พิพากษา


ผู้ช่วยผู้พิพากษา

เงินเดือน 50,000บ.

Decision Making การตัดสินใจ	50%
Communication การสื่อสาร	50%
Critical การคิดขั้นสูง	50%
Lucky โชค	30%

ผู้ฝึกสอนออกกำลังกาย

ผู้จัดการ

เงินเดือน 80,000บ.

Healthy สุขภาพ	50%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	50%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	50%
Management การบริหาร	30%

มัคคุเทศก์

Outbound

เงินเดือน 50,000บ.

Communication การสื่อสาร	50%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	50%
Language ภาษา	50%
Management การบริหาร	30%

ล่าม

แปลตาม Event

เงินเดือน 80,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	50%
Language ภาษา	80%
Decision Making การตัดสินใจ	50%
Communication การสื่อสาร	50%

Fashion Designer

Senior

เงินเดือน 60,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	
Predict การวางแผน/คาดคะเน	
Creative ความคิดสร้างสรรค์	

ครีเอทีฟโฆษณา

Group Head

เงินเดือน 55,000บ.

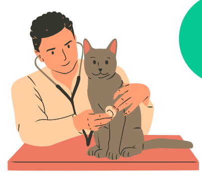
Creative ความคิดสร้างสรรค์	50%
Communication การสื่อสาร	50%
Critical การคิดขั้นสูง	50%
Management การบริหาร	50%

นักบินพาณิชย์

Senior Co-Pilot

เงินเดือน 200,000บ.

Technician เทคนิค	70%
Decision Making การตัดสินใจ	70%
Critical การคิดขั้นสูง	70%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	60%

สัตวแพทย์


ชำนาญการ

เงินเดือน 35,000บ.

Technician เทคนิค	50%
Decision Making การตัดสินใจ	50%
Communication การสื่อสาร	50%
Critical การคิดขั้นสูง	50%

นักต้มตุ๋น/ขโมย

ต้มตุ๋น

เงินเดือน 80,000บ.

Healthy สุขภาพ	50%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	50%
Lucky โชค	50%
Communication การสื่อสาร	30%

เชฟ

Chef de Partie

เงินเดือน 20,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	50%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	50%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	50%
Communication การสื่อสาร	50%

วิทยาศาสตร์เครื่องสำอางค์

ผู้จัดการ

เงินเดือน 70,000บ.

Technician เทคนิค	50%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	40%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	50%
Management การบริหาร	50%

ฝ่ายบุคคล

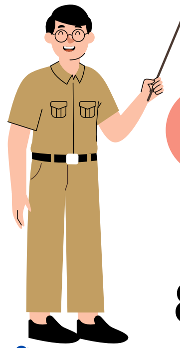
HR Manager

เงินเดือน 60,000บ.

Communication การสื่อสาร	50%
Management การบริหาร	50%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	50%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	40%

การ์ดอาชีพ (รอบที่ 3)

ครู



ค.ศ. 5

เงินเดือน 80,000บ.

Communication การสื่อสาร	80%
Critical การคิดขั้นสูง	80%
Language ภาษา	80%
Creative ความคิดสร้างสรรค์	80%

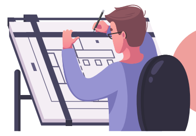
จักษุแพทย์

เชี่ยวชาญ

เงินเดือน 100,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	100%
Decision Making การตัดสินใจ	80%
Communication การสื่อสาร	80%

สถาปนิก



Manager

เงินเดือน 70,000บ.

Technician ใส่ใจรายละเอียด	80%
Calculate การคำนวณ	60%
Creative ความคิดสร้างสรรค์	80%
Management การบริหาร	80%

กุมารแพทย์

หัวหน้าหน่วย

เงินเดือน 150,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	100%
Communication การสื่อสาร	100%
Decision Making การตัดสินใจ	100%
Thinking ทักษะการคิดขั้นสูง	80%

วิศวกรโยธา

Manager

เงินเดือน 120,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%
Technician เทคนิค	80%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	80%
Management การบริหาร	70%

ผู้ตรวจสอบบัญชี

Manager

เงินเดือน 100,000บ

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	80%
Critical การคิดขั้นสูง	80%
Management การบริหาร	80%

นักกีฬา

Coach

เงินเดือน 150,000บ.

Healthy สุขภาพ	50%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	100%
Decision Making การตัดสินใจ	100%
Technician เทคนิค	100%

ผู้ประกอบการ

ประสบความสำเร็จ

เงินเดือน 200,000บ.

Communication การสื่อสาร	100%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	80%
Management การบริหาร	100%
Decision Making การตัดสินใจ	100%

นักออกแบบผลิตภัณฑ์

Manager

เงินเดือน 120,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	80%
Communication การสื่อสาร	100%
Technician เทคนิค	80%
Management การบริหาร	80%

ผู้พิพากษา

ผู้ช่วยผู้พิพากษา

เงินเดือน 80,000บ.

Decision Making การตัดสินใจ	80%
Communication การสื่อสาร	80%
Critical การคิดขั้นสูง	80%
Lucky โชค	50%

ผู้ฝึกสอนออกกำลังกาย

เฉพาะทาง

เงินเดือน 100,000บ.

Healthy สุขภาพ	80%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	80%
Calculate การคำนวณ/การเงิน	80%
Management การบริหาร	50%

มัคคุเทศก์

Manager

เงินเดือน 80,000บ.

Communication การสื่อสาร	80%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	80%
Language ภาษา	80%
Management การบริหาร	80%

ล่าม

ติดตามคนสำคัญ

เงินเดือน 150,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%
Language ภาษา	100%
Decision Making การตัดสินใจ	80%
Communication การสื่อสาร	100%

Fashion Designer

เจ้าของ Brand

เงินเดือน 200,000บ.

Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	80%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	100%
Creative ความคิดสร้างสรรค์	100%

ครีเอทีฟโฆษณา

Director

เงินเดือน 80,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	80%
Communication การสื่อสาร	100%
Critical การคิดขั้นสูง	100%
Management การบริหาร	100%

นักบินพาณิชย์

Captain

เงินเดือน 400,000บ.

Technician เทคนิค	100%
Decision Making การตัดสินใจ	100%
Critical การคิดขั้นสูง	100%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	100%

สัตวแพทย์

อาวุโส

เงินเดือน 55,000บ.

Technician เทคนิค	80%
Decision Making การตัดสินใจ	80%
Communication การสื่อสาร	80%
Critical การคิดขั้นสูง	70%

นักต้มตุ๋น/ขโมย

หัวหน้ากระบวนการ

เงินเดือน 150,000บ

Healthy สุขภาพ	50%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	80%
Lucky โชค	80%
Communication การสื่อสาร	80%

เชฟ

Executive Chef

เงินเดือน 100,000บ.

Creative ความคิดสร้างสรรค์	100%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%
Hand Made การใช้มือประดิษฐ์	80%
Communication การสื่อสาร	80%

วิทยาศาสตร์เครื่องสำอางค์

เจ้าของธุรกิจ

เงินเดือน 70,000บ.

Technician เทคนิค	80%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	100%
Management การบริหาร	100%

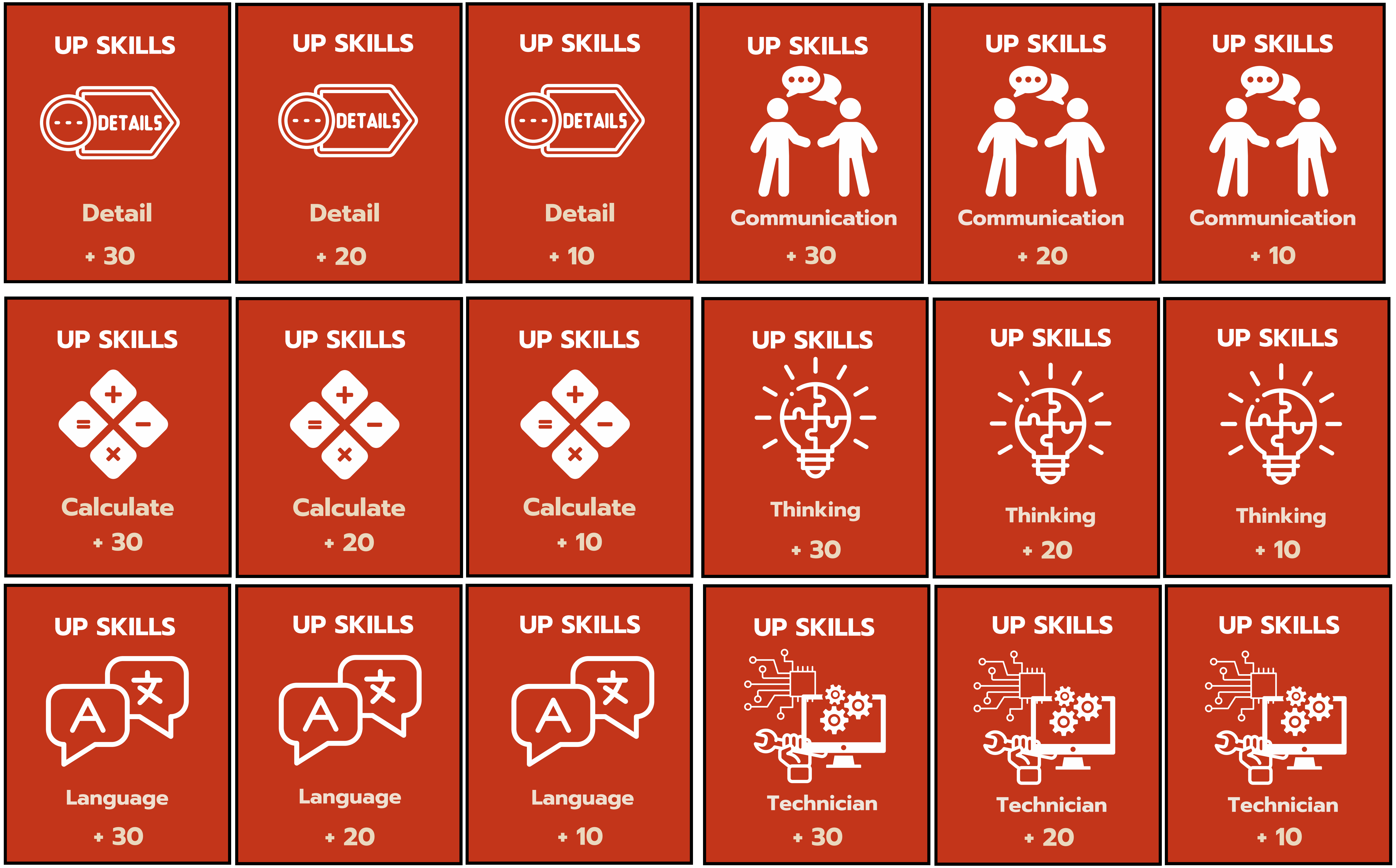
ฝ่ายบุคคล

HR Director

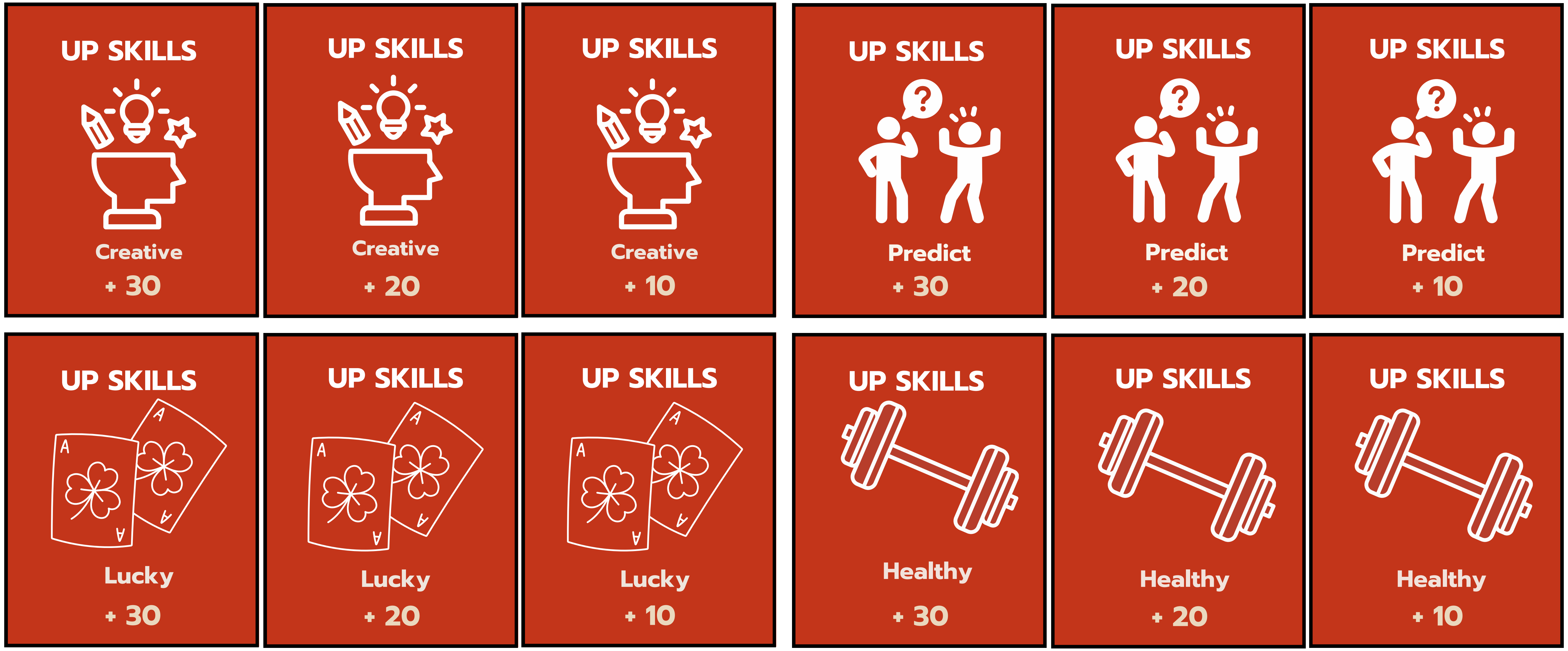
เงินเดือน 100,000บ.

Communication การสื่อสาร	80%
Management การบริหาร	100%
Predict การวางแผน/คาดคะเน	100%
Detailed ใส่ใจรายละเอียด	80%

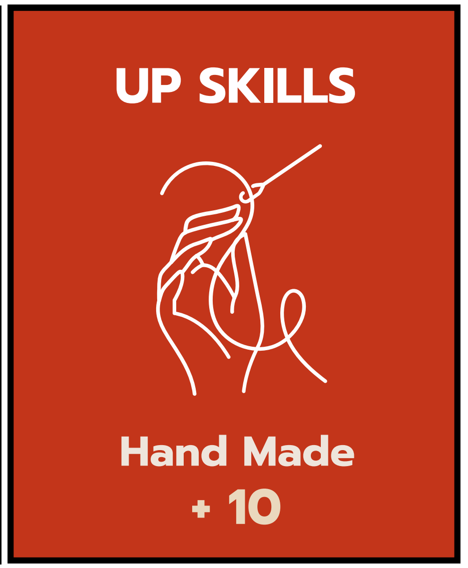
การ์ด UP Skills ตามฐาน

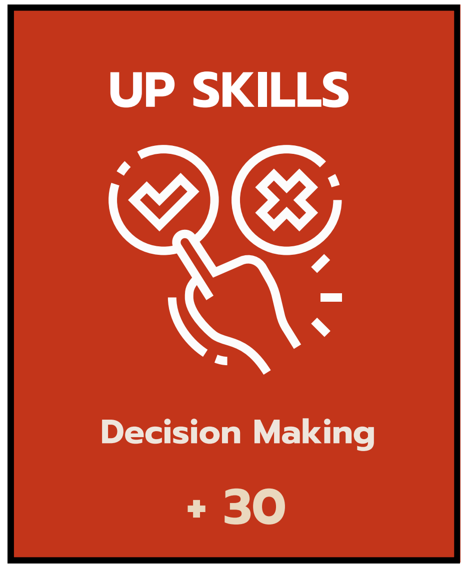


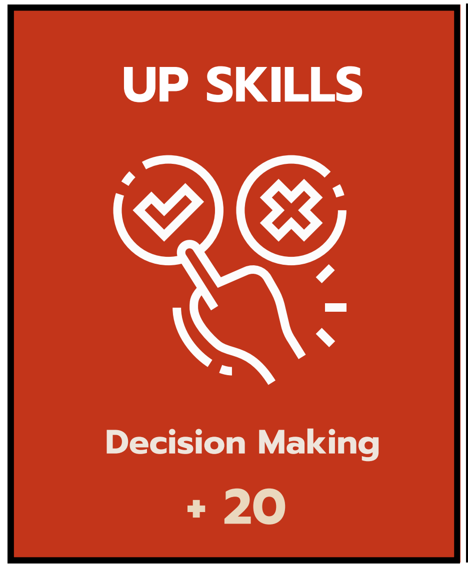
การ์ด UP Skills ตามฐาน

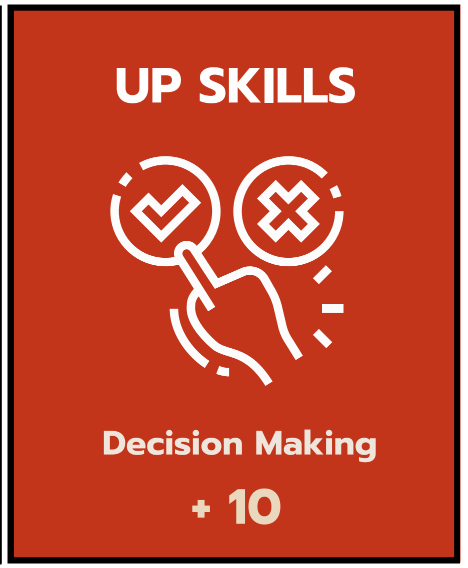


การ์ด UP Skills ตามฐาน









บันทึกกิจกรรม Up Skills Up Money

ชื่อ..

ชั้น .... เลขที่ ....

นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพที่ตนเองสนใจในอนาคต จากนั้นสรุปข้อมูลของความก้าวหน้าในอาชีพนั้น ๆ เงินเดือน สิทธิประโยชน์ รวมทั้งการวิเคราะห์ความรู้และทักษะสำคัญที่ส่งผลต่อความก้าวหน้าในอาชีพแต่ละขั้น

ตำแหน่ง/ความก้าวหน้าในอาชีพ/เงินเดือน

อาชีพที่ฉันอยากทำ คือ

ความรู้และทักษะ

กิจกรรมที่ 9

การประเมินความเสี่ยง

การประเมินความเสี่ยง

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การนำความเสี่ยงของชีวิตปละทรัพย์สินมาพิจารณาเพื่อหาแนวทางป้องกัน ไม่ให้เกิดวิกฤติทางการเงินในอนาคต เพราะถ้าเงินวิกฤตชีวิตก็วิกฤตด้วย

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J5.1K1	ความเสี่ยงในชีวิตประจำวัน
J5.1K2	เข้าใจหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ
J5.1S1	ประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง
J5.1A1	ตระหนักในความสำคัญของการจัดการความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	สิทธิผู้บริโภค	สิทธิผู้บริโภคจากการซื้อประกัน
คณิตศาสตร์	ความน่าจะเป็น	โอกาสในการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ
การงานอาชีพ	การบริหารเงิน	การจัดการความเสี่ยงของเงิน
แนะแนว	อาชีพตัวแทนประกัน	อาชีพตัวแทนประกัน
ภาษาไทย/ต่างประเทศ	การอ่านและตีความ	การตีความสิทธิการรักษาพยาบาล
คอมพิวเตอร์	Excel	การคำนวณเบี้ยประกันด้วย Excel

4. ความรู้ทางการเงิน

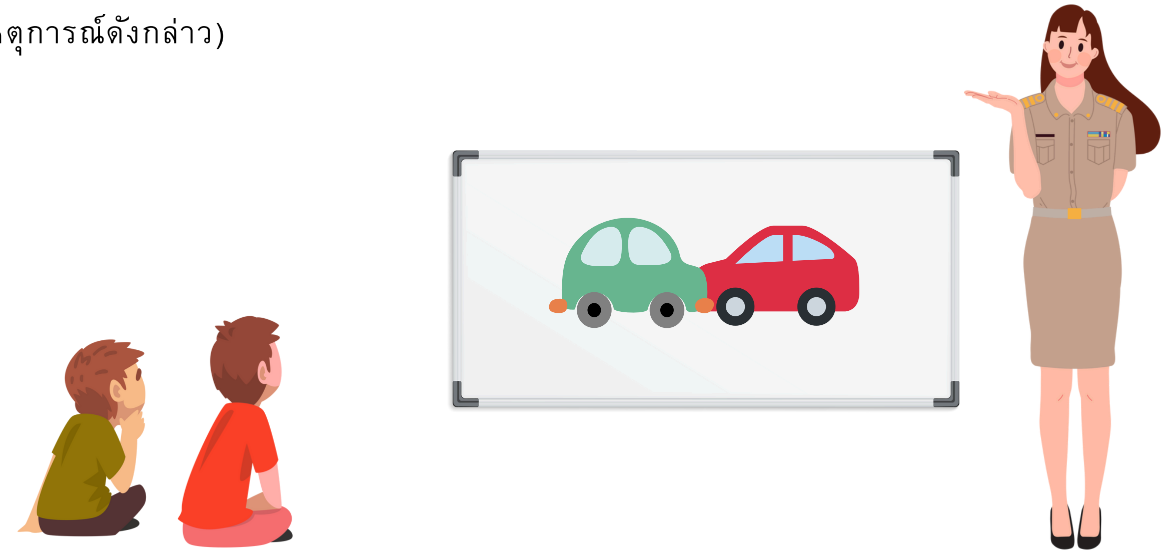
4.1 ความเสี่ยงภัย

5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 แบบประเมินความเสี่ยง

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

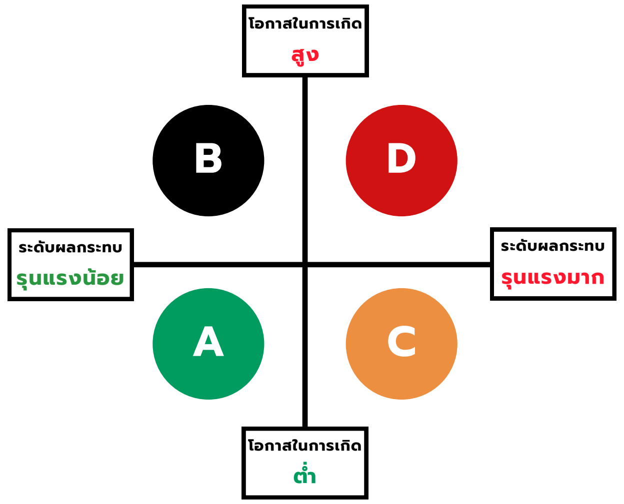
6.1 ครูให้นักเรียนชมคลิปวิดีโอ อุบัติเหตุบนท้องถนน แล้วชวนนักเรียนสะท้อนความรู้สึก และความคิดเห็นกับคลิปวิดีโอดังกล่าว (เช่น เมื่อชมแล้วรู้สึกอย่างไร อะไรเป็นสาเหตุของเหตุการณ์ดังกล่าว)



6.2 ครูชวนนักเรียนคุยว่า นอกจากอุบัติเหตุบนท้องถนนแล้วนักเรียนคิดว่า ยังมีความเสี่ยงอะไรอีกไหม ที่จะส่งผลกระทบต่อตัวเรา ทรัพย์สิน หรือคนใกล้ตัวได้อีก

6.3 นักเรียนแต่ละคนสำรวจความเสี่ยง 4 ด้านของตนเอง ผ่านแบบประเมินความเสี่ยง 1 (สื่อที่ 9-1) ที่ครูเตรียมไว้

6.4 นักเรียนช่วยกันจัดชั้นเรียนให้มีพื้นที่ว่างตรงกลาง และครูนำเทปกาวและกระดาษ แปะความเสี่ยงละโอกาสเกิดความเสี่ยงดังภาพ (ตัวอักษร A B C และ D อาจไม่ต้องแปะที่พื้น สามารถเอาขึ้นจอโปรเจ็คเตอร์หรือแจ้งให้ผู้เรียนทราบ)



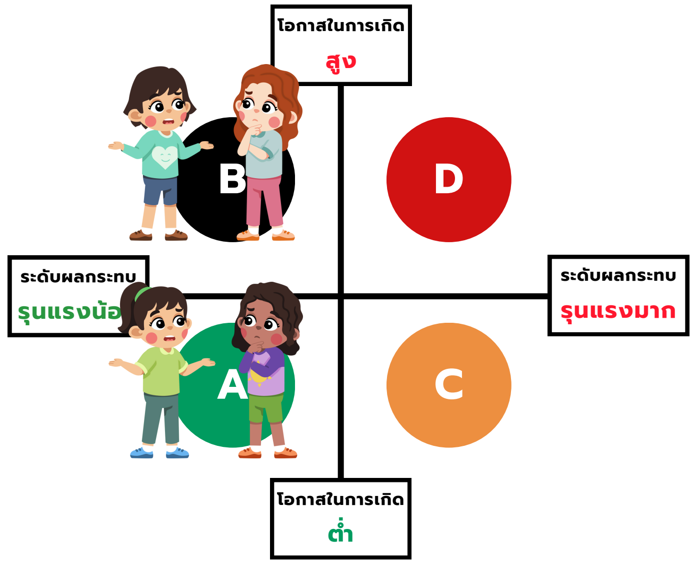
การประเมินความเสี่ยง (ต่อ)

6.5 นักเรียนแต่ละคนตัดสินใจเดินไปอยู่ตามโซน A B C และ D จากสถานการณ์ที่ครูกำหนด เพื่อประเมินความเสี่ยง เช่น

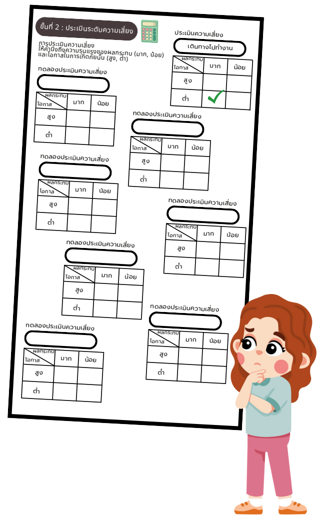
o เดินทางมาโรงเรียน o ป่วยจากโรคระบาด o ไม่มีเงินเรียนต่อ

o เป็นโรคมะเร็ง o เป็นเบาหวาน o ไฟไหม้บ้าน o น้ำท่วมบ้าน ฯลฯ

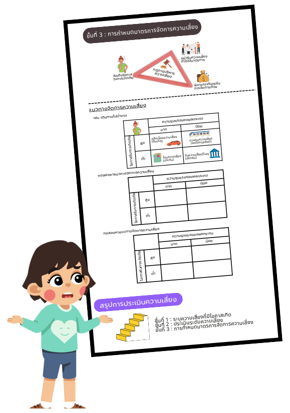
โดยครูจะชวนคุยทีละประเด็น เช่น เหตุผลที่เลือกยืนในพื้นที่ส่วนนี้ ช่วยสะท้อนให้เพื่อนฟังหน่อย คิดว่าทำไมถึงเสี่ยง ถ้าเป็นไปได้อยากยื่นในพื้นที่ไหน เป็นต้น



6.6 ครูสร้างการเรียนรู้ให้กับนักเรียนประเด็นการประกันความเสี่ยงทั้งในมิติความหมาย ประเภทและความสำคัญโดยทำแบบประเมินความเสี่ยง 2 (สื่อที่ 9-2) ซึ่งครูสามารถเลือกประเด็นจากกิจกรรมข้อ 6.5 หรือให้นักเรียนนึกถึงความเสี่ยงด้วยตนเองได้ แล้วประเมินว่าชีวิตตนเองอยู่ในช่องใด



6.7 ครูได้แจกแบบประเมินความเสี่ยง 3 (สื่อที่ 9-3) ให้กับนักเรียน พร้อมทั้งอธิบายวิธีการกำหนดมาตรการจัดการความเสี่ยง 3 ข้อ ผ่านตัวอย่างการเดินทางไปทำงาน



6.8 นักเรียนทดลองหาแนวทางการจัดการความเสี่ยง 4 มิติด้วยตนเอง โดยเลือกทำ 2-4 สถานการณ์ แล้วนำมาส่งครูในคาบถัดไป

7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J5.1K1 J5.1A1	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอภิปรายได้อย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน
J5.1K2 J5.1S1	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน

แบบประเมินความเสี่ยง 1

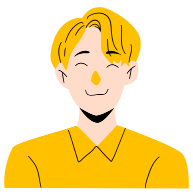
การประเมินความเสี่ยง

การประเมินความเสี่ยงจะประเมิน ทั้งความเสี่ยงต่อตัวบุคคล ทรัพย์สิน การรับผิดและสิ่งที่เกิดขึ้นกับคนในครอบครัว โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 : ระบุความเสี่ยงที่มีโอกาสเกิด

การประเมินความเสี่ยงทางการเงินส่วนบุคคล สามารถตรวจสอบว่าเรามีความเสี่ยงเรื่องใดบ้าง

1 ความเสี่ยงต่อบุคคล (ตนเอง)



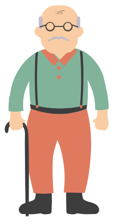
- [ ] มีโรคร้ายแรง

- [ ] เสียชีวิตก่อนวัยอันควร

- [ ] อุบัติเหตุ

- [ ] เจ็บป่วย

- [ ] ขาดรายได้



- [ ] เงินเกษียณไม่พอ

---

2 ความเสี่ยงต่อทรัพย์สิน

ทางตรง

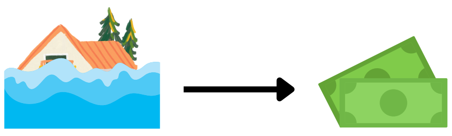
- [ ] ไฟไหม้

- [ ] น้ำท่วม

- [ ] อุบัติเหตุ

- [ ] โจรกรรม

ทางอ้อม

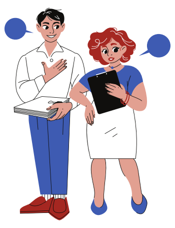


- [ ] น้ำท่วมแล้วขาดรายได้
- [ ] อื่น ๆ ....

---

3 ความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน

- [ ] ความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน



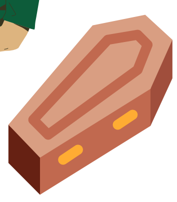
- [ ] ค้ำประกัน

- [ ] การทำธุรกิจ

---

4 ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นกับคนในครอบครัว

- [ ] การเจ็บป่วยหรืออุบัติเหตุ

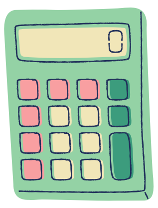


- [ ] การเสียชีวิต

- [ ] การตกงาน

แบบประเมินความเสี่ยง 2

ขั้นที่ 2 : ประเมินระดับความเสี่ยง



การประเมินความเสี่ยง
ให้คำนึงถึงความรุนแรงของผลกระทบ (มาก, น้อย)
และโอกาสในการเกิดภัยนั้น (สูง, ต่ำ)

ประเมินความเสี่ยง

เดินทางไปทำงาน

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ	✓	

ทดลองประเมินความเสี่ยง

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ		

ทดลองประเมินความเสี่ยง

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ		

ทดลองประเมินความเสี่ยง

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ		

ทดลองประเมินความเสี่ยง

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ		

ทดลองประเมินความเสี่ยง

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ		

ทดลองประเมินความเสี่ยง

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ		

ทดลองประเมินความเสี่ยง

ผลกระทบ / โอกาส	มาก	น้อย
สูง		
ต่ำ		

แบบประเมินความเสี่ยง 3

ขั้นที่ 3 : การกำหนดมาตรการจัดการความเสี่ยง

แนวทางจัดการความเสี่ยง

เช่น เดินทางไปทำงาน

		ความรุนแรงของผลกระทบ	
		มาก	น้อย
โอกาสในการเกิดภัย	สูง	หลีกเลี่ยงความเสี่ยง (ต้นเหตุ)	ควบคุมความเสี่ยง (ลดโอกาสเสี่ยง)
	ต่ำ	โอนความเสี่ยง (ประกัน)	รับความเสี่ยงไว้เอง (เก็บเงิน)

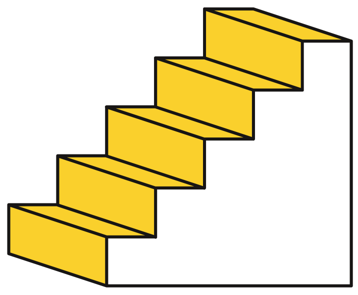
ทดลองหาแนวทางจัดการความเสี่ยง

		ความรุนแรงของผลกระทบ	
		มาก	น้อย
โอกาสในการเกิดภัย	สูง		
	ต่ำ		

ทดลองหาแนวทางจัดการความเสี่ยง

		ความรุนแรงของผลกระทบ	
		มาก	น้อย
โอกาสในการเกิดภัย	สูง		
	ต่ำ		

สรุปการประเมินความเสี่ยง



ขั้นที่ 1 : ระบุความเสี่ยงที่มีโอกาสเกิด
ขั้นที่ 2 : ประเมินระดับความเสี่ยง
ขั้นที่ 3 : การกำหนดมาตรการจัดการความเสี่ยง

กิจกรรมที่ 10

นักพนันที่จริงใจ

นักพนันที่จริงใจ

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การนำความเสี่ยงของชีวิตและทรัพย์สินมาพิจารณาเพื่อหาแนวทางป้องกัน ไม่ให้เกิดวิกฤติทางการเงินในอนาคต เพราะถ้าเงินวิกฤตชีวิตก็วิกฤตด้วย

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J1.3A2	ระมัดระวังการให้ข้อมูลส่วนบุคคล
J2.2K1	ผลเสียของการหารายได้จากช่องทางที่ไม่สุจริต
J2.2S1	วิเคราะห์ผลกระทบของการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริต
J2.1A1	ตระหนักในคุณค่าของการประกอบอาชีพสุจริต
J5.1S1	ประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง
J5.1S2	ปรึกษาผู้ปกครองเมื่อพบว่าเผชิญกับภัยทางการเงิน
J5.2K1	รูปแบบของภัยทางการเงิน
J5.2A1	มีวิจารณญาณในการบริโภคข่าวสาร
J5.1A2	ตระหนักถึงความสำคัญของการขอคำปรึกษา

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	กฎหมาย	การแจ้งความ ฟ้องร้อง
คณิตศาสตร์	การทดลองสุ่ม	รู้ผลลัพธ์แต่ไม่รู้ว่าจะเกิดอะไร
การงานอาชีพ	การ Pitching	การขาย นำเสนอ
แนะแนว	การดูแลจิตใจ	การเยียวยาตัวเองเมื่อถูกหลอก
ภาษาไทย/ต่างประเทศ	การอ่าน	ค้นข้อมูลการหลอกลวง
คอมพิวเตอร์	การสืบค้นข้อมูล	การใช้ keyword ในการสืบค้น

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 ภัยทางการเงิน

5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 ใบกิจกรรมที่ 5

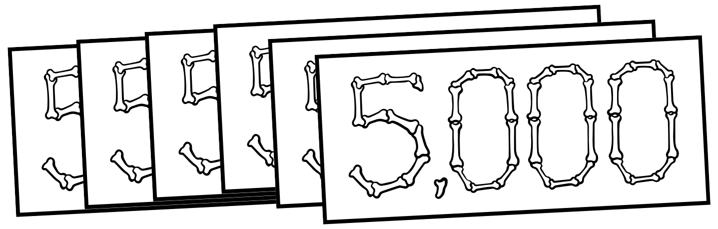
5.2 เงินปลอม (5,000 เหรียญ)

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

6.1 ครูอธิบายรายละเอียดของกิจกรรมนักพนันที่จริงใจ โดยนักเรียนแต่ละคนจะได้รับเงิน 30,000 เหรียญ เมื่อจบเกมหากใครได้เงินสะสมมากที่สุดชนะเกม

6.2 ครูมีหน้าที่เป็นผู้นำเล่นเกม โดยเล่นดังนี้

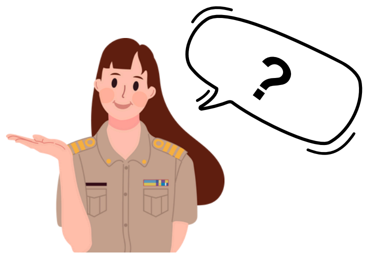
<u>เกมที่ 1</u> **เกมโยนเหรียญ** นักเรียนจะทายหัวกับก้อย โดยยืนคนละฝั่งของห้อง ลงเงินคนละ 5,000 เหรียญ ต้องเล่นทุกคน ทายถูกได้เงิน ทายผิดเสียเงิน (สื่อที่ 10-1) เมื่อเล่นครบ 3 รอบ ครูชวนนักเรียนสรุปว่าใครมีเงินสูงสุด



<u>เกมที่ 2</u> **เป่า ยิง ฉุบ** นักเรียนจะแข่งกับครู ใครชนะได้เงิน ใครแพ้เสียเงินเล่นรอบละ 5,000 เหรียญ (2 รอบ) โดยนักเรียนจะยืน 3 โซน นักเรียนที่ออกค้อนอยู่ด้านซ้าย ออกกระดาษอยู่กลาง และออกกรรไกรอยู่ขวา โดยให้ครูหันหลัง เมื่อเล่นครบ 3 รอบ ครูจะสรุปว่าใครมีเงินสูงสุด (ใครหมดตัว) ถ้าหมดตัวให้แยกมานั่งรอด้านหน้า และสามารถยืมเงินครูก่อนได้

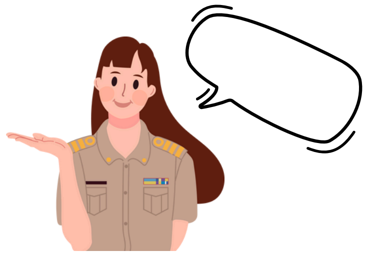
<u>เกมที่ 3</u> **ใครนับ 30 แพ้** ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนแข่งกับครู ถ้านักเรียนชนะ จะได้เงินจากครูไปคนละ 10,000 บาท โดยใช้ตัวแทนแข่งกับครูเพียงคนเดียว หากนักเรียนชนะจะได้เงินทุกคน แต่ถ้าแพ้ จะต้องเสียให้ครูคนละ 10,000 บาท
วิธีการเล่นคือ ครูและนักเรียนจะสลับกันนับ นับได้ไม่เกินครั้งละ 3 ตัวเลข เรียงจาก 1 ถึง 30 ใครที่นับ 30 จะเป็นคนแพ้ เช่น ครูเริ่มนับ 1 นักเรียนนับ 2, 3 ครูนับต่อเป็น 4, 5, 6 นับเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเจอคนที่นับ 30 ซึ่งจะถือเป็นผู้แพ้ (เล่น 4-5 รอบ) นักเรียนน่าจะเงินหมด (แนวทางของครู คือ ครูต้องนับให้ลงเลข 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25 และ 29 เพื่อให้นักเรียนนับ 30 พอดี หากนักเรียนนับ 1 ก่อนครู ให้ไปนับเลขถัดไปให้ได้แทน ถ้าลงจำนวนตามที่เฉลยไว้ ยังไงครูก็ชนะ)

นักพนันที่จริงใจ

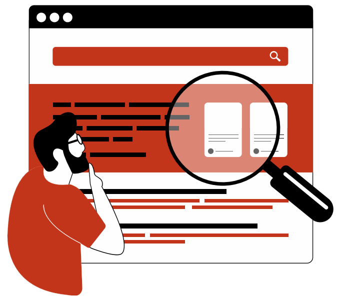


6.3 ครูชวนนักเรียนสรุปยอดเงิน และเกมนับ 30 แพ้ ทำไมนักเรียนถึงแพ้ หรือถ้ามีนักเรียนที่ชนะครูตลอด ทำไมถึงชนะ

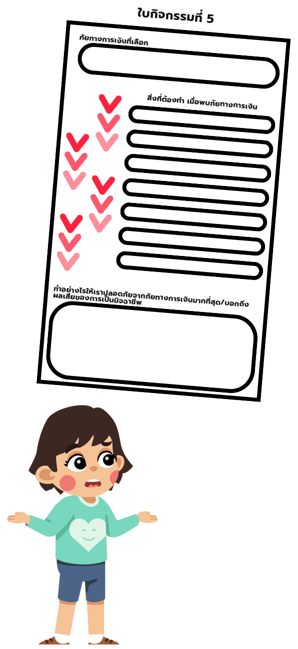
6.4 ครูชวนนักเรียนคุยถึงเกมในชีวิตจริง ที่มาในรูปแบบของการพนัน พนันออนไลน์ เสี่ยงโชค ปั่นสล็อต ว่าจะมีลักษณะคล้ายกับที่ครูชวนทุกคนเล่น ในช่วงแรกนักเรียนจะมีโอกาสชนะมาก จากโยนเหรียญ 1 ใน 2 สู่เป่า ยิง ฉุบคือ 1 ใน 3 และเกมที่รู้ว่าใครจะแพ้หรือชนะตั้งแต่แรก นั่นคือกลไกในการเขียนเว็บพนันนั่นเอง ที่จะหลอกให้เราติด หลอกให้เราได้เงิน แล้วค่อยตลบหลังเราอีกที



6.5 นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แล้วสืบค้นข้อมูลกลไกการหลอกลวงของเว็บพนัน โดยจะต้องเขียนออกมาเป็นขั้นตอน ว่ามีวิธีการคิดและทำอย่างไร พร้อมนำเสนอซึ่งจะต้องมานำเสนอในรูปแบบของการ Pitching สำหรับการสร้างบริษัทหลอกคนในเวลา 5 นาที โดยครูจะเป็นผู้ซื้อบริษัทที่น่าจะหลอกคนได้



6.6 นักเรียนระบุโทษหรือผลเสียของการเป็นมิจฉาชีพ โดยให้นักเรียนสืบค้นแล้วเขียนลงใบงานที่ 5 (สื่อที่ 10-2) ส่งคาบถัดไป พร้อมทั้งแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ (อาจแบ่งจากเลขที่เป็นคู่-คี่) โดยให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวกับภัยทางการเงิน ที่เราอาจเป็นเหยื่อได้ ผ่านการทำรายงาน โดยจะต้องมีหัวข้อภัยทางการเงินที่นักเรียนสนใจ ตัวอย่างจากข่าว ลักษณะการทำงานของมิจฉาชีพ หากตกเป็นเหยื่อต้องทำอย่างไร ทำอย่างไรถึงจะไม่ตกเป็นเหยื่อ และบทลงโทษของมิจฉาชีพจากหัวข้อที่นักเรียนเลือกทำรายงาน พร้อมทำคลิปสั้นลงสื่อโซเชียลมีเดียไม่เกิน 1 นาที เพื่อเตือนภัยผู้คนในสังคม และอีกกลุ่มสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล ว่ามีความสำคัญอย่างไร ข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างไรได้บ้าง ข้อมูลส่วนใดที่มิจฉาชีพสามารถนำมาใช้ได้ รวมทั้งการป้องกันและข้อควรระวังเกี่ยวกับการให้ข้อมูลส่วนบุคคลกับผู้อื่น



7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J1.3A2 J2.2S1 J2.1A1 J5.1S1 J5.2K1 J5.1A2	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอธิบายอย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน
J2.2K1 J5.1S2 J5.2A1	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน

ธนบัตร 5,000 เหรียญ จำนวน 6 ใบต่อคน
รวม 30,000 เหรียญ

5,000	5,000
5,000	5,000
5,000	5,000

ใบกิจกรรมที่ 5

ภัยทางการเงินที่เลือก

สิ่งที่ต้องทำ เมื่อพบภัยทางการเงิน

ทำอย่างไรให้เราปลอดภัยจากภัยทางการเงินมากที่สุด/บอกถึงผลเสียของการเป็นมิจฉาชีพ

กิจกรรมที่ 11

ก็ชีวิตที่จะใช้อะ ทำไม ? มันทำไม ?

ก็ชีวิตที่จะใช้อะ ทำไม ? มันทำไม ?

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การนำความเสี่ยงของชีวิตและทรัพย์สินมาพิจารณาเพื่อหาแนวทางป้องกัน ไม่ให้เกิดวิกฤติทางการเงินในอนาคต เพราะถ้าเงินวิกฤต ชีวิตก็วิกฤตด้วย

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J1.1K1	ความหมายของเงินเฟ้อ เงินฝืด และผลกระทบต่อราคาสินค้า
J1.1K2	ผลกระทบจากเงินเฟ้อ เงินฝืดที่เกิดกับเงินออม
J1.1S1	วิเคราะห์ผลกระทบของ เงินเฟ้อและเงินฝืดที่มีผลต่อมูลค่าของเงิน
J1.1S2	ปรับแผนการเงินให้เหมาะสมกับสภาวะทางเศรษฐกิจ (เงินเฟ้อ เงินฝืด)
J1.1A1	ตระหนักถึงสถานการณ์เงินเฟ้อ เงินฝืด ที่มีผลต่อมูลค่าของเงิน
J1.2K1	แนวคิดเรื่องอัตราแลกเปลี่ยน และผลกระทบของอัตราแลกเปลี่ยนต่อการซื้อและบริการหรือเดินทางไปต่างประเทศ
J1.2K2	ค่าธรรมเนียมหรือความผันผวนของค่าเงินมีผลต่อค่าใช้จ่าย
J1.2S1	คำนวณอัตราแลกเปลี่ยน
J1.2A1	ละเอียดรอบคอบในการคำนวณ
J1.2A2	ตระหนักถึงการวางแผนล่วงหน้าเมื่อต้องการซื้อสินค้าและบริการ หรือเดินทางไปต่างประเทศ
J2.1K1	ปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้
J3.2K1	กลยุทธ์การตั้งราคาสินค้า
J3.2S2	เลือกช่องทางการชำระเงินที่เหมาะสม
J3.2S3	ต่อรองราคาได้
J3.2A1	ละเอียดรอบคอบในการใช้จ่ายเงิน
J3.2A2	มีวิจารณญาณในการเลือกซื้อสินค้า
J3.3A1	ตระหนักถึงความสำคัญของการมีความรับผิดชอบในการชำระหนี้
J3.3A2	ตระหนักถึงผลเสียของการมีหนี้เกินตัว

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	กฎหมาย	การแจ้งความ ฟ้องร้อง
คณิตศาสตร์	การทดลองสุ่ม	รู้ผลลัพธ์แต่ไม่รู้ว่าจะเกิดอะไร
การงานอาชีพ	การ Pitching	การขาย นำเสนอ
แนะแนว	การดูแลจิตใจ	การเยียวยาตัวเองเมื่อถูกหลอก

4. ความรู้ทางการเงิน

4.1 เงินเฟ้อ เงินฝืด

4.2 สกุลเงิน อัตราการแลกเปลี่ยน

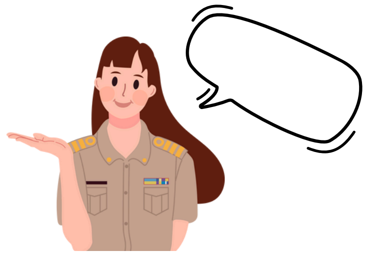
4.3 ช่องทางการชำระเงิน

5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 ใบเงิน ช่องทาง ประเทศ

5.2 ใบอาชีพ

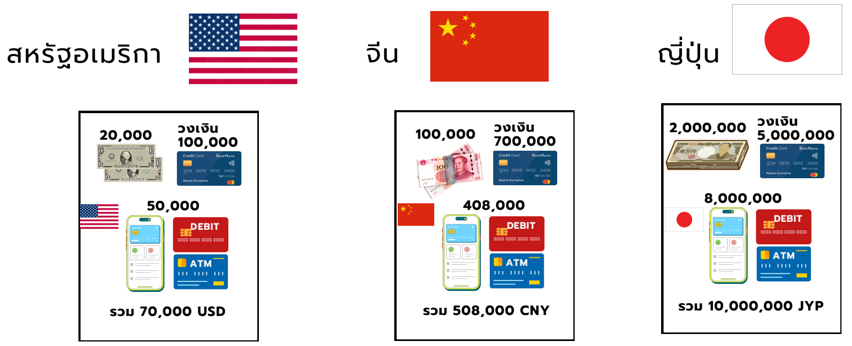
5.3 การ์ดสุขภาพ



6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

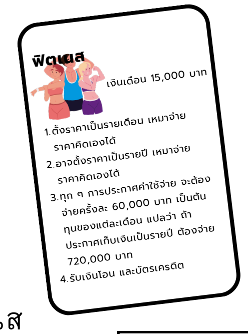
6.1 ครูชวนนักเรียนพูดคุยว่า ถ้านักเรียนเลือกได้นักเรียนอยากทำอะไร เมื่อเรียนจบแล้ว (เที่ยว ทำงาน อยู่บ้านเฉย ๆ เล่นเกม)

6.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย ไม่เกิน 9 กลุ่ม มาสุ่มเลือกการ์ดประเทศและรายได้ (สื่อที่ 11-1)

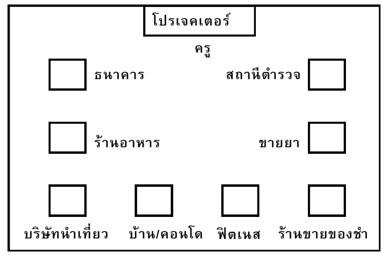


6.3 เมื่อได้ประเทศแล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องเดินทางเข้ามาทำงานในประเทศไทย ซึ่งจะต้องแลกเงินเป็นเงินบาทจากอัตราแลกเปลี่ยนเริ่มเกม (สื่อที่11-3) และบันทึกลงในบัญชีเงินออม (สื่อที่ 11-2) ทุกคนต้องคำนวณเงินไทยให้ถูกต้อง ถึงจะได้รับเงินในการแลกไป หากคำนวณผิด จะโดนลดเงินจากส่วนต่างที่นักเรียนคิดผิด ถือเป็นค่าธรรมเนียมเพิ่มเติมในการแลกเงิน (ครูเป็นคนเขียนเงินต้น) (สื่อที่ 11-2 และ 11-3)

ก็ชีวิตที่จะใช้อะ ทำไม ? มันทำไม ? (ต่อ)



6.4 นักเรียนแต่ละคน เลือกได้ว่าจะ ทำงาน หรือมาเที่ยว หากเลือกทำงาน ครูจะมีบทบาทมอบให้ โดยมี 8 อาชีพ พนักงานธนาคาร (1-2 คน) เปิดร้านอาหาร ร้านขายของชำ ไกด์ท่องเที่ยว บริษัทบ้านและคอนโด ตำรวจ ฟิตเนส และร้านขายยา (หากไม่มีนักเรียนสมัคร ให้สุ่มไพ่ 8 ใบ คนที่เหลือจะเป็นนักท่องเที่ยว) (สื่อที่ 11-4)



6.5 นักเรียนทั้ง 8-9 คนรับบทบาท และทำหน้าที่เมื่อครูสั่งหรือมีคนอื่นเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเท่านั้น

6.6 เริ่มกิจกรรม

ขั้นที่ 1 นักเรียนแต่ละคนต้องใช้เงิน โดยรอบแรกบังคับใช้เงินผ่านการกิน ซื้อเสื้อผ้า ที่อยู่อาศัย และของใช้ โดยเมื่อซื้อแล้วนักเรียนจะได้รับสิ่งที่ซื้อมาด้วย นักเรียนคำนวณจำนวนเงินที่เหลือ โดยคนที่ทำงานประจำ ได้แก่ พนักงาน และ ตำรวจ ซื้อของได้หลังทุกคนซื้อเสร็จแล้ว (บางร้านรับเงินสด บางร้านรับบัตรเครดิต บางร้านซื้อออนไลน์เท่านั้น)

ขั้นที่ 2 นักเรียนแต่ละอาชีพได้รับเงินเดือน และชาวสหรัฐอเมริกาได้เงินสวัสดิการของรัฐ จากนั้นครูให้สถานการณ์ข่าวนักเรียน โดยจะเป็นข่าวเกี่ยวกับสถานการณ์เงินเฟ้อ (สื่อที่ 11-6)

ขั้นที่ 3 นักเรียนแต่ละคนใช้เงิน เหมือนรอบที่ 1 แต่ซื้อด้วยราคาที่บวกขึ้น 10 เปอร์เซ็นต์ (ครูแจ้งกับนักเรียนว่า ตั้งแต่รอบนี้นักเรียนสามารถสมัครงานกับเพื่อนได้)

ขั้นที่ 4 นักเรียนรับเงินเดือน (เพิ่มขึ้น) ส่วนชาวสหรัฐอเมริกาได้รับเงินเท่าเดิม จะมีการสุ่มรายชื่อจากใบรายชื่อนักเรียนแล้วกำหนดสถานการณ์ว่าป่วย ต้องเสียเงินค่ายา โดยนักเรียนที่เปิดร้านขายยาต้องกำหนดราคายาด้วยตนเอง ซึ่งนักเรียนที่รับบทผู้ป่วยมีสิทธิต่อรองราคายาได้

ขั้นที่ 5 นักเรียนแต่ละคนใช้เงินเหมือนรอบที่ 1 แต่ซื้อด้วยราคาที่บวกขึ้นอีก 10 เปอร์เซ็นต์จากรอบที่ 3 และมีคนที่โดนหลอกจากการซื้อของออนไลน์ ดังนั้น จะมีคนไม่ได้สินค้าและเสียเงินเปล่า (ครูจะถามก่อนว่า นักเรียนได้ซื้อสินค้าออนไลน์เป็นอะไรไปบ้าง แล้วสุ่มเลือกสินค้าบางชิ้นว่าไม่มีจริง)

ขั้นที่ 6 ครูให้สถานการณ์ที่ทำให้เงินฝืด (สื่อที่ 11-7)

ขั้นที่ 7 นักเรียนแต่ละคนใช้เงินเหมือนรอบที่ 1 โดยราคาเท่ารอบที่ 5 แต่ได้ของเพิ่มขึ้นจากรอบที่ 5 อย่างละ 1 เท่าในทุกสินค้า และมีการตรวจร่างกายจากการ์ดสุขภาพและอาหารที่มีรูปดาว หากมีรวมกันได้ 5 ใบขึ้นไป ถือว่าไม่เป็นโรค หากมีน้อยกว่า 5 ใบ ให้ประกาศว่าป่วย และเก็บเงิน 1,000 บาท ต่อ 1 ใบ

ขั้นที่ 8 ครูประกาศว่าชาวต่างชาติทุกคนได้เวลากลับประเทศหลังจากอยู่ประเทศไทยมาครบ 10 ปี โดยจะต้องนำเงินทั้งหมดที่มีมาแลกคืน และต้องคำนวณให้ถูกต้อง โดยใช้อัตราแลกเปลี่ยนท้ายเกม (สื่อที่ 11-8)

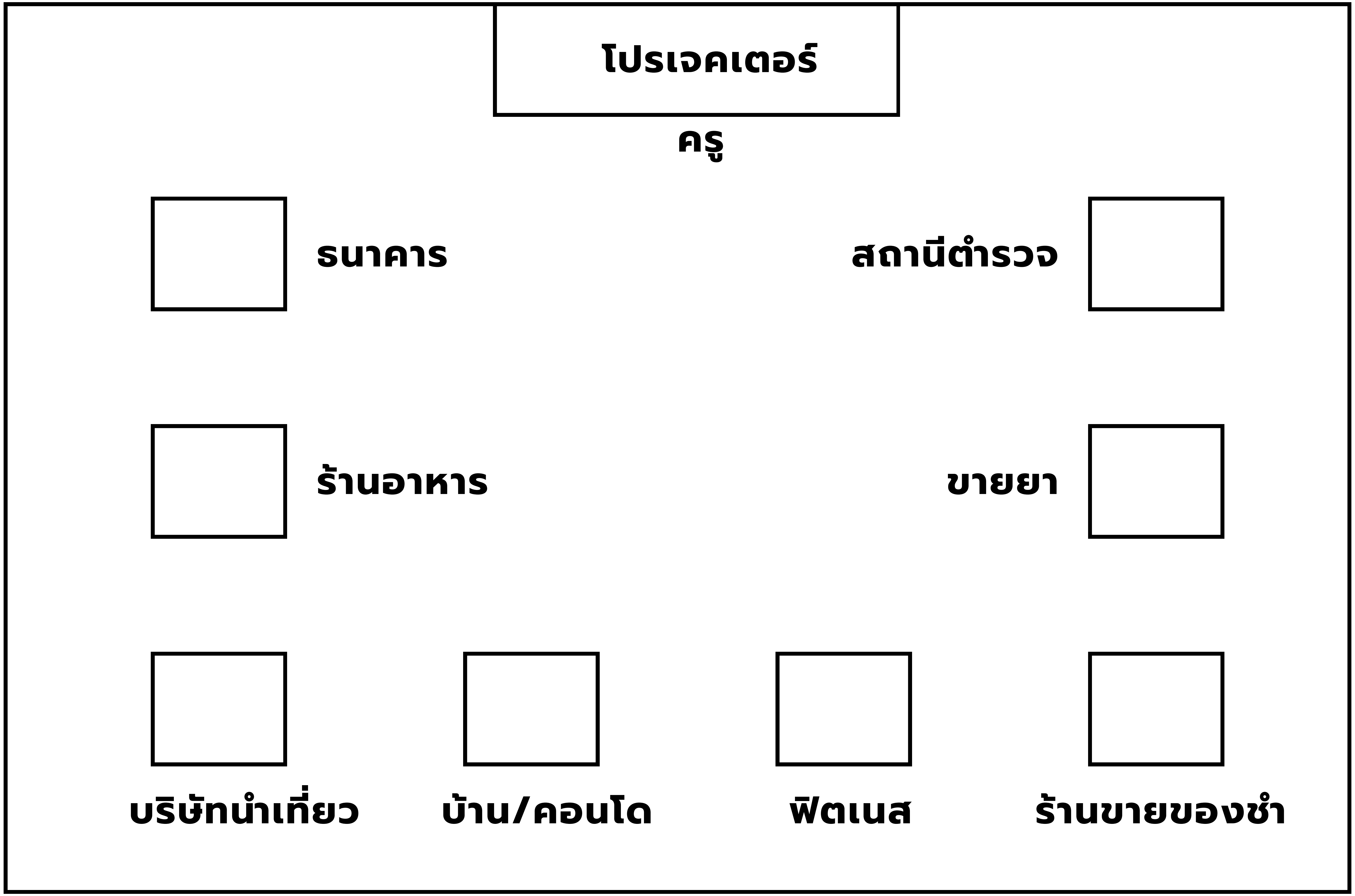
ขั้นที่ 9 นักเรียนคำนวณเงินส่วนต่างจากตอนแรกที่รับเงิน และตอนท้ายเกม

6.7 นักเรียนถอดบทเรียนผ่านคำถามเกี่ยวกับเงินเฟ้อ เงินฝืด การแลกเปลี่ยนเงิน การทำธุรกรรมทางการเงิน พฤติกรรมการใช้เงินของตนเอง การซื้อของออนไลน์ ปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้ กลยุทธ์การตั้งราคาสินค้า การเลือกช่องทางการชำระเงินที่เหมาะสม การต่อรองราคา หรือสิ่งสำคัญที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในห้องที่บทบาทแตกต่างกัน

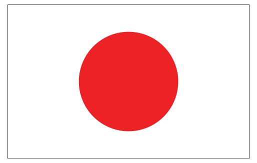
7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J1.1K1 J1.1K2 J1.1S1 J1.1S2 J1.1A1 J1.2K1 J1.2K2 J1.2A2 J2.1K1 J3.2S2 J3.2S3 J3.2A2 J3.2K1 J3.3A1 J3.3A2	แบบสังเกต	สังเกต	นักเรียนอธิบายอย่างมีเหตุผลในระดับมาตรฐาน
J1.2S1 J1.2A1 J3.2A1	แบบสังเกต	สังเกตใบงาน	ปฏิบัติได้ในระดับมาตรฐาน

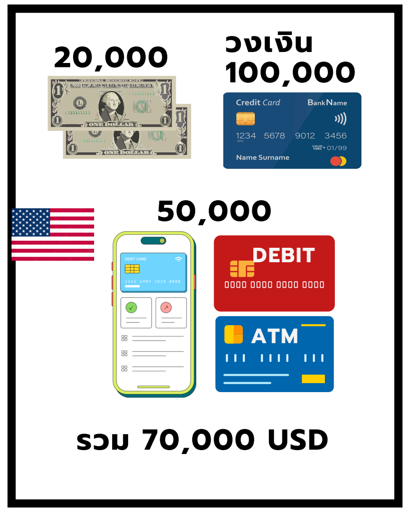
การจัดห้อง


โปรเจคเตอร์
ครู
ธนาคาร
สถานีตำรวจ
ร้านอาหาร
ขายยา
บริษัทนำเที่ยว
บ้าน/คอนโด
ฟิตเนส
ร้านขายของชำ

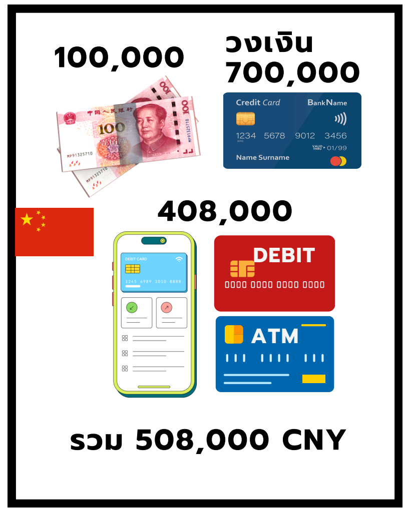
(สื่อที่ 11-1)

สหรัฐอเมริกา จีน ญี่ปุ่น 

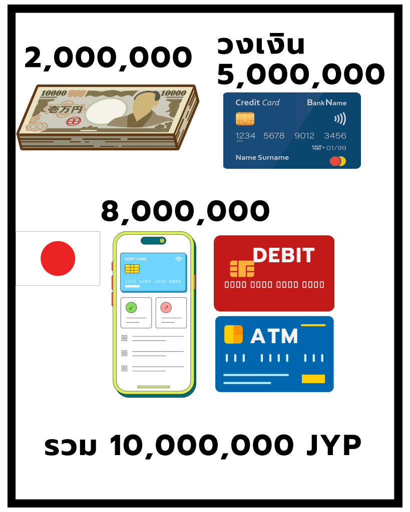
รวย



2,359,000 บาท

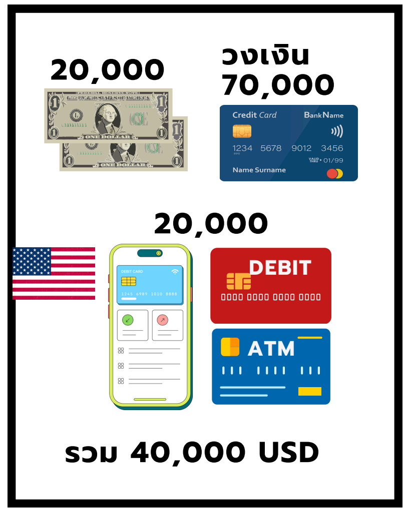


2,356,286.56 บาท



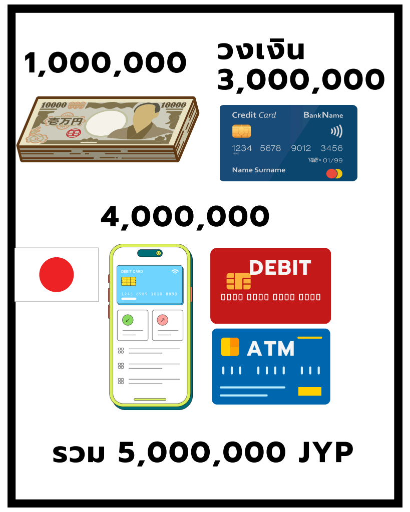
2,246,112.63 บาท

ปานกลาง



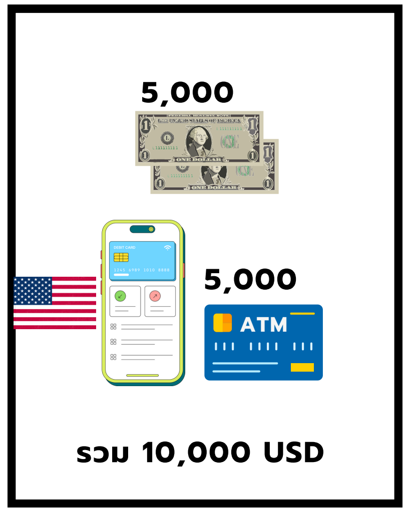
1,348,000 บาท

1,391,507.81 บาท

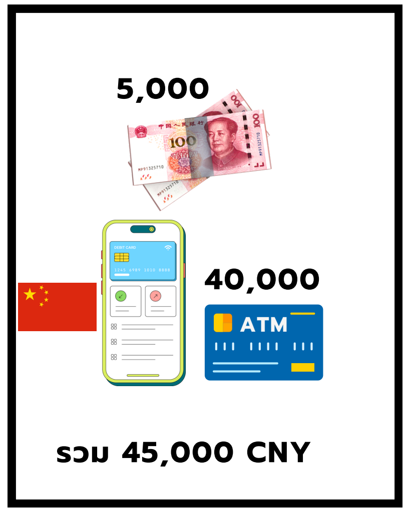


1,123,059.31 บาท

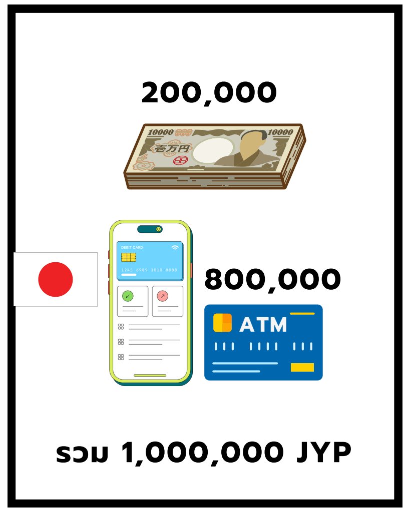
จน



337,000 บาท



3208,726.17 บาท



224,611.26 บาท

(สื่อที่ 11-2)

บัญชีเงินออม (ATM DEBIT) เงินต้น บาท

รายการ	รับ	จ่าย	คงเหลือ

เงินสด

รายการ	รับ	จ่าย	คงเหลือ

บัตรเครดิต

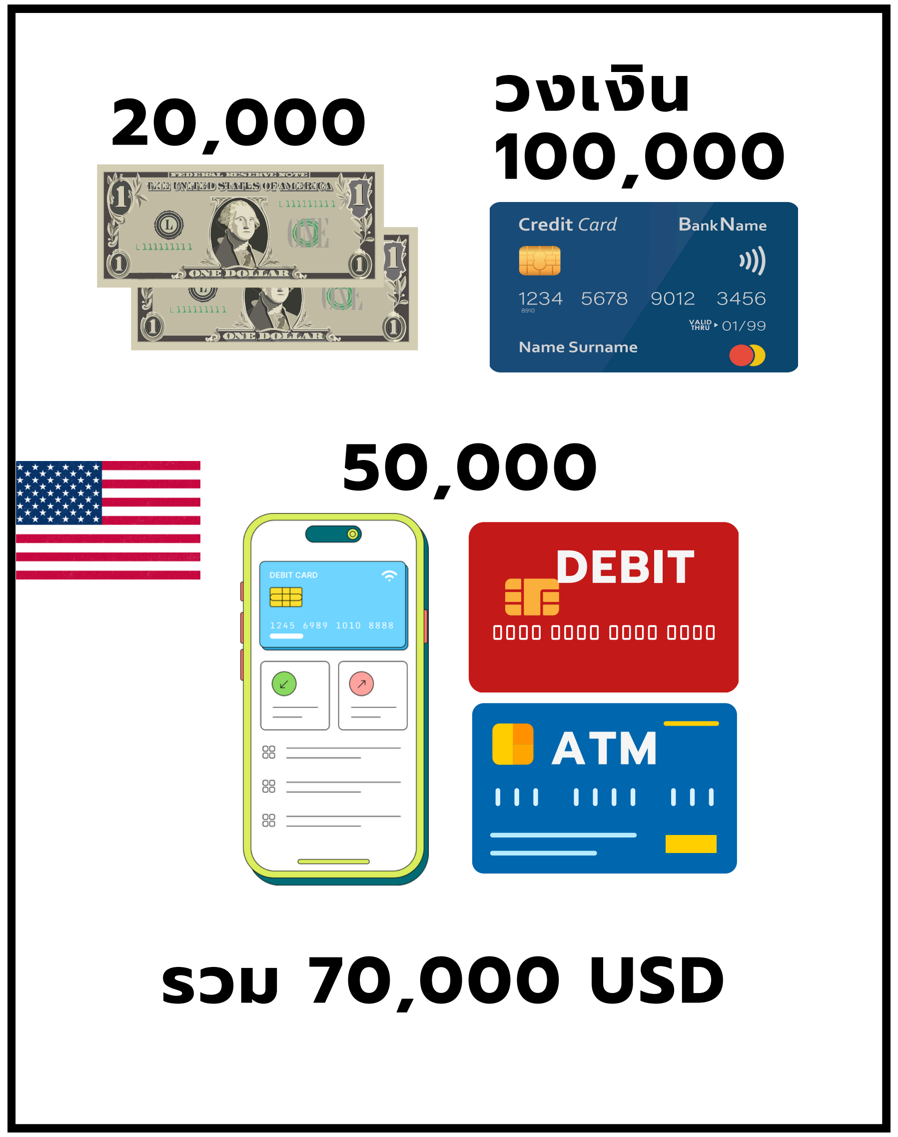
รายการ	รับ	จ่าย	คงเหลือ

อัตราแลกเปลี่ยนเริ่มเกม

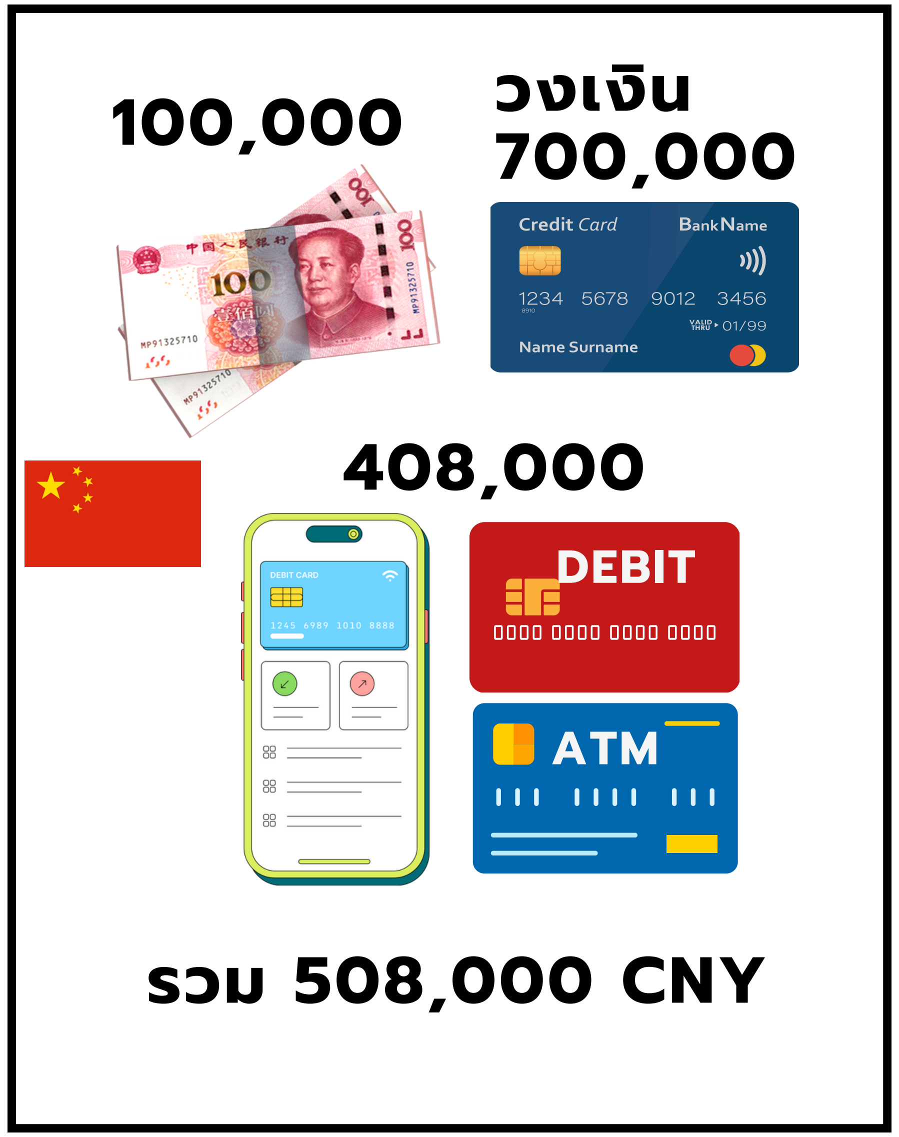
สกุลเงิน	รับซื้อ	ขายออก
USD	39.69 THB	32.94 THB
CNY	31.33 THB	32.71 THB
EUR	41.15 THB	42.53 THB
JPY	4.42 THB	4.60 THB
GBP	39.97 THB	41.43 THB

(บาทต่อ 1 หน่วยสกุลเงินต่างประเทศ)

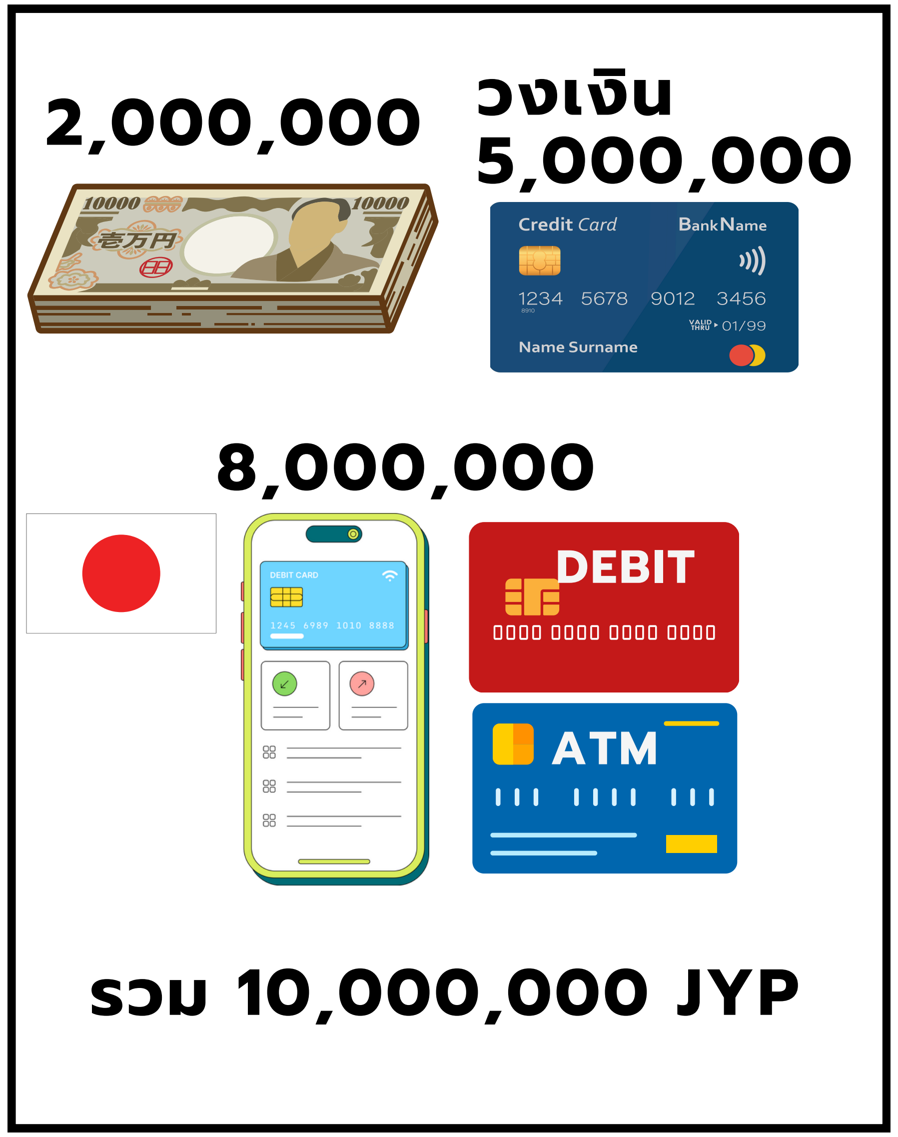
รวย



2,359,000 บาท

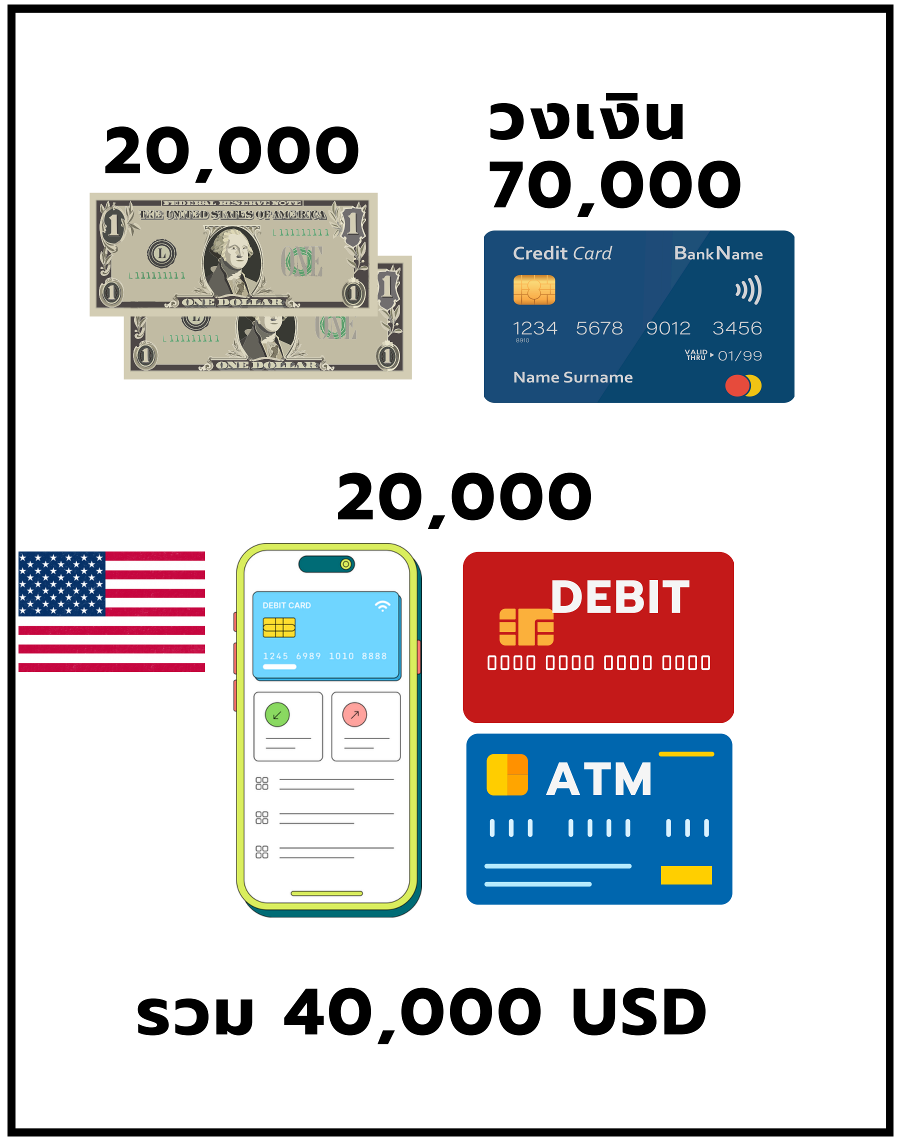


2,356,286.56 บาท



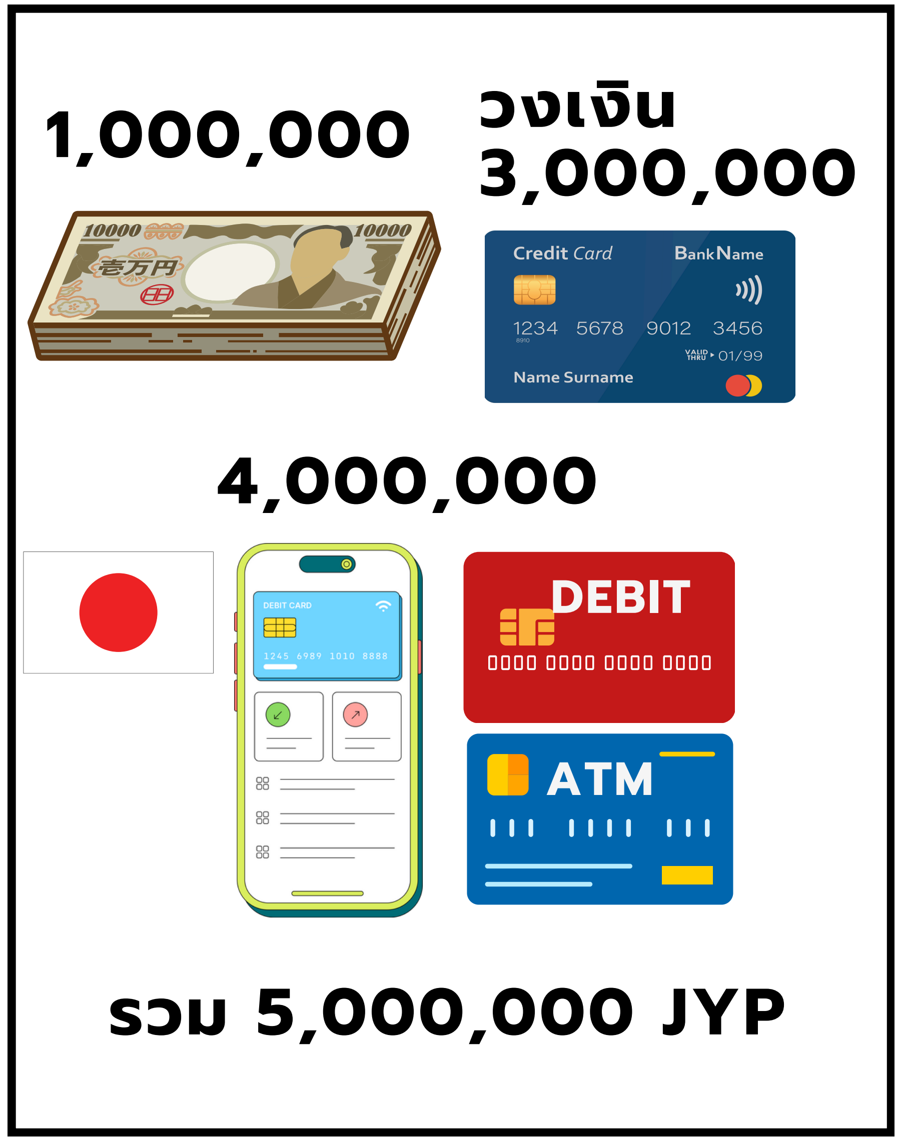
2,246,112.63 บาท

ปานกลาง



1,348,000 บาท

1,391,507.81 บาท

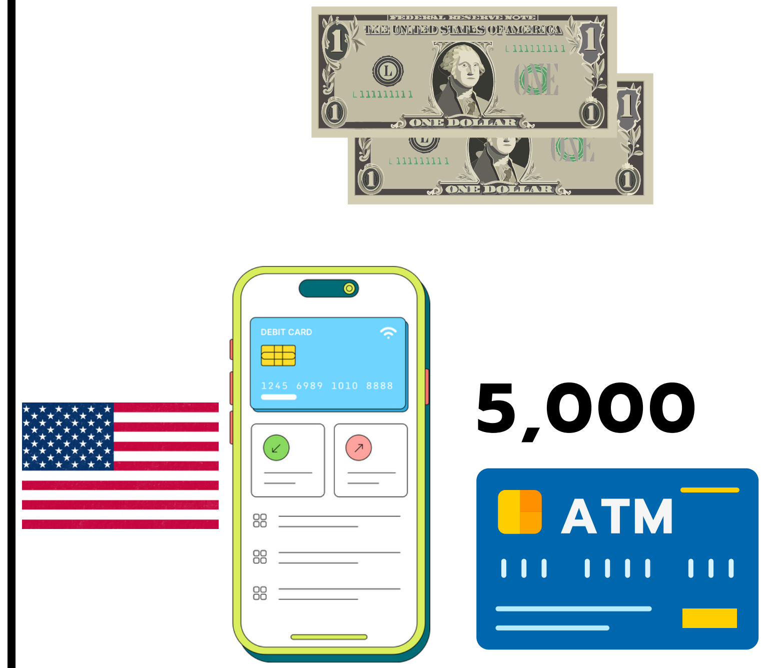


1,123,059.31 บาท

จน

5,000

5,000



รวม 10,000 USD

337,000 บาท

5,000

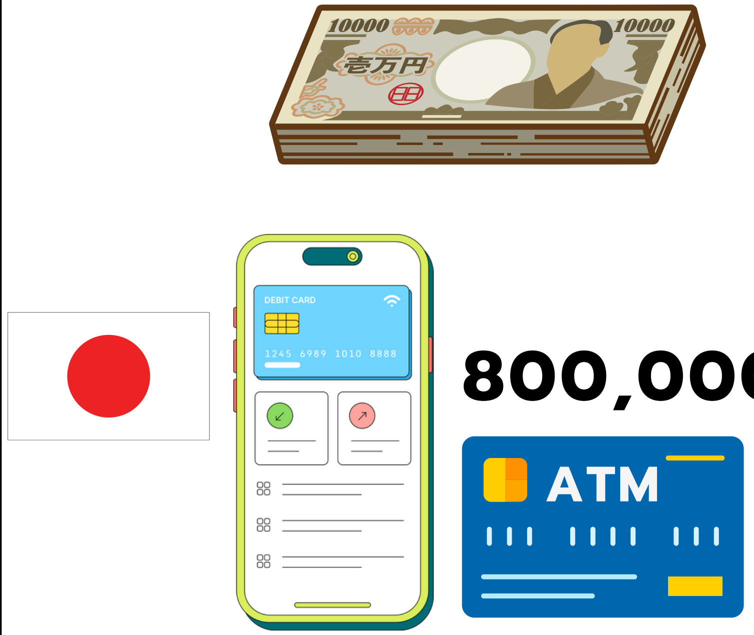
40,000

รวม 45,000 CNY

3208,726.17 บาท

200,000

800,000



รวม 1,000,000 JYP

224,611.26 บาท

บัญชีเงินออม (ATM DEBIT) **เงินต้น** **บาท**

รายการ	รับ	จ่าย	คงเหลือ

เงินสด

รายการ	รับ	จ่าย	คงเหลือ

บัตรเครดิต

รายการ	รับ	จ่าย	คงเหลือ

หน้าที่พนักงานธนาคาร

เงินเดือน 30,000 บาท

1. รับฝากเงินออม ให้ดอกเบี้ย 0.5% ถ้ามีคนมาออม จะได้ 100 บาท ต่อคน
2. ให้กู้เงิน ดอกเบี้ย 2% ถ้ามีคนมากู้ จะได้ 1,000 บาท/10,000 บาท
3. ถ้าลูกค้าใช้บัตรเครดิต จะได้ 20,000 บาท/คน ถ้าใช้บัตรเดบิต จะได้ 10,000 บาท/คน ถ้าใช้ ATM จะได้ 5,000 บาท/คน
4. ถ้ามีลูกค้าทำประกันจะได้ 100 บาท ต่อ 10,000 บาท
5. รับโอนอย่างเดียว ต้องตามเก็บทุกครั้งที่มีประกาศจ่ายเงิน

เราเก็บไว้	ให้ลูกค้า
ผู้ออม.................... จำนวน...............บาท ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ออม.................... จำนวน...............บาท ลูกค้าลงนาม...............
ผู้กู้.............................. จำนวน...............บาท ลูกค้าลงนาม...............	ผู้กู้.............................. จำนวน...............บาท ลูกค้าลงนาม...............
ผู้ขอบัตร.................... จำนวน...............บาท ชนิดบัตร.................... ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ขอบัตร.................... จำนวน...............บาท ชนิดบัตร....................
ผู้ทำประกัน.................. จำนวน...............บาท ประเภท..................... ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ทำประกัน.................. จำนวน...............บาท ประเภท..................... ลูกค้าลงนาม...............

ร้านอาหาร

1. ตั้งราคาเป็นรายเดือน โดยนำ 3 มื้อ คูณกับ 30 วัน ราคาคิดเองได้
2. อาจตั้งราคาเป็นรายปี โดยนำ 3 มื้อ คูณกับ 365 วัน ราคาคิดเองได้
3. ทุก ๆ การประกาศค่าใช้จ่าย จะต้องจ่ายครั้งละ 30,000 บาท เป็นต้นทุนของแต่ละเดือน แปลว่า ถ้าประกาศเก็บเงินเป็นรายปี ต้องจ่าย 360,000 บาท
4. อาหารมี 3 แบบ สุขภาพ อร่อย บุฟเฟต์
5. รับเงินสด DEBIT พร้อมเพย์

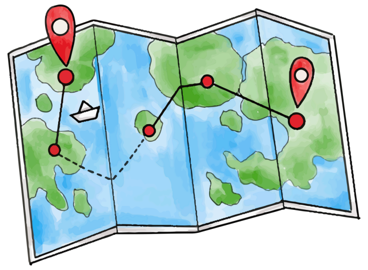
เราเก็บไว้	ให้ลูกค้า
ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท สุขภาพ ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท สุขภาพ ลูกค้าลงนาม...............
ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท อร่อย/ฟาสต์ฟู้ด ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท อร่อย/ฟาสต์ฟู้ด ลูกค้าลงนาม...............
ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท บุฟเฟต์ ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท บุฟเฟต์ ลูกค้าลงนาม...............

ร้านของชำ

1. ตั้งราคาเป็นรายเดือน เหมาจ่าย ราคาคิดเองได้
2. อาจตั้งราคาเป็นรายปี เหมาจ่าย ราคาคิดเองได้
3. ทุก ๆ การประกาศค่าใช้จ่าย จะต้องจ่ายครั้งละ 50,000 บาท เป็นต้นทุนของแต่ละเดือน แปลว่า ถ้าประกาศเก็บเงินเป็นรายปี ต้องจ่าย 600,000 บาท
4. รับพร้อมเพย์ บัตรเครดิต

เราเก็บไว้	ให้ลูกค้า
ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท เสื้อผ้า/ของใช้ (วงกลม) ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท เสื้อผ้า/ของใช้ (วงกลม) ลูกค้าลงนาม...............

ไกด์



1. ตั้งราคาขายทัวร์เองได้ สามารถคิดได้หลากหลายแพ็คเกจ
2. ทุก ๆ การประกาศค่าใช้จ่าย จะต้องจ่ายครั้งละ 40,000 บาท เป็นต้นทุนของแต่ละเดือน แปลว่า ถ้าประกาศเก็บเงินเป็นรายปี ต้องจ่าย 480,000 บาท
3. ผ่อนผ่านบัตรเครดิตได้ รับเงินโอน

เราเก็บไว้	ให้ลูกค้า
ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท เพื่อท่องเที่ยว ลูกค้าลงนาม...............	ผู้ซื้อ......................... จำนวน...............บาท เพื่อท่องเที่ยว ลูกค้าลงนาม...............

ขาย-เช่า บ้าน/คอนโด

เงินเดือน 12,000 บาท

1. ถ้าขายบ้านได้ จะได้ 10% ของราคาที่ขายได้ ตั้งราคาเองได้
2. ถ้าขายคอนโดได้ จะได้ 8% ของราคาที่ขายได้ ตั้งราคาเองได้
3. ถ้าปล่อยเช่าบ้านหรือคอนโดได้ จะได้ 5% ของราคาที่เช่า ตั้งราคาเองได้
4. ทุก ๆ การประกาศค่าใช้จ่าย จะต้องจ่ายครั้งละ 50,000 บาททุกครั้ง เป็นค่าภาษีซื้อขาย
5. ซื้อเงินโอน/ผ่อนเงินสด และโอน

เราเก็บไว้

ผู้ซื้อ/เช่า........................
จำนวน.................บาท
เช่า/ขาย บ้าน/คอนโด
ลูกค้าลงนาม...............

ให้ลูกค้า

ผู้ซื้อ/เช่า........................
จำนวน.................บาท
เช่า/ขาย บ้าน/คอนโด
ลูกค้าลงนาม...............

ตำรวจ

เงินเดือน 18,000 บาท

1. ไม่ต้องจ่ายค่าที่พัก
2. ไม่ต้องจ่ายค่าน้ำมัน
3. เป็นตำรวจสายตรวจเบิกค่าน้ำมันได้
4. จ่ายแค่ค่าอาหารหรือเสื้อผ้า หรือของใช้ ท่องเที่ยว ฝากเงิน ฯลฯ
5. ไม่ต้องเสียภาษีหรือค่าใช้จ่ายอะไร เงินเดือนยังไม่ถึงการเสียภาษีรายปี
6. มีหน้าที่คอยจับโจร

ฟิตเนส

เงินเดือน 15,000 บาท

1. ตั้งราคาเป็นรายเดือน เหมาจ่ายราคาคิดเองได้
2. อาจตั้งราคาเป็นรายปี เหมาจ่ายราคาคิดเองได้
3. ทุก ๆ การประกาศค่าใช้จ่าย จะต้องจ่ายครั้งละ 60,000 บาท เป็นต้นทุนของแต่ละเดือน แปลว่า ถ้าประกาศเก็บเงินเป็นรายปี ต้องจ่าย 720,000 บาท
4. รับเงินโอน และบัตรเครดิต

เราเก็บไว้

ผู้ซื้อ........................
จำนวน.................บาท
รายเดือน/รายปี
ลูกค้าลงนาม...............

ให้ลูกค้า

ผู้ซื้อ........................
จำนวน.................บาท
รายเดือน/รายปี
ลูกค้าลงนาม...............

ร้านขายยา

1. ตั้งราคาเป็นรายวัน เหมาจ่ายราคาคิดเองได้ (ป่วยเบา ๆ)
2. ตั้งราคาเป็นรายเดือน เหมาจ่ายราคาคิดเองได้ (ป่วยโรคระบาด)
3. อาจตั้งราคาเป็นรายปี เหมาจ่ายราคาคิดเองได้ (ป่วยโรคร้ายแรง)
4. ทุก ๆ การประกาศค่าใช้จ่าย จะต้องจ่ายครั้งละ 80,000 บาท เป็นต้นทุนของแต่ละเดือน แปลว่า ถ้าประกาศเก็บเงินเป็นรายปี ต้องจ่าย 840,000 บาท
5. รับเงินสดและเงินโอน

เราเก็บไว้

ผู้ซื้อ........................
จำนวน.................บาท
ป่วย เบา/ระบาด/ร้ายแรง
ลูกค้าลงนาม...............

ให้ลูกค้า

ผู้ซื้อ........................
จำนวน.................บาท
ป่วย เบา/ระบาด/ร้ายแรง
ลูกค้าลงนาม...............

การ์ดสุขภาพ

ปวดท้อง

35,000 บาท

เวียนหัว

20,000 บาท

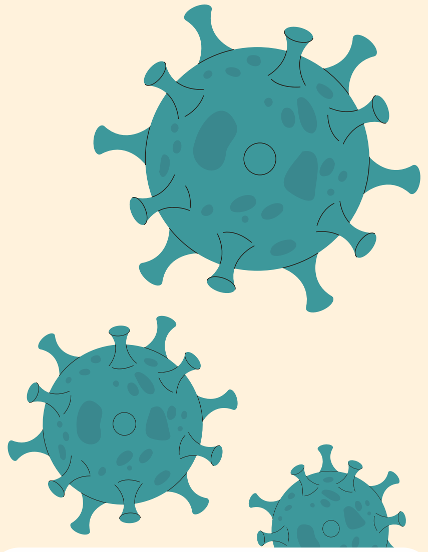
ไข้หวัดธรรมดา

1,000 บาท

เป็นลม

1,500 บาท

COVID-19



79,000 บาท

ไข้หวัดนก

85,000 บาท

ไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ A

40,000 บาท

มะเร็ง

4,500,000 บาท

ตัวอย่างข่าวที่ทำให้เกิดเงินเฟ้อ

ตัวอย่างข่าวที่ทำให้เกิดเงินฝืด

อัตราแลกเปลี่ยนท้ายเกม

สกุลเงิน	รับซื้อ	ขายออก
USD	41.02 THB	41.86 THB
CNY	32.11 THB	32.81 THB
GBP	42.07 THB	45.22 THB
EUR	36.72 THB	39.07 THB
JPY	5.01 THB	5.72 THB

(บาทต่อ 1 หน่วยสกุลเงินต่างประเทศ)

กิจกรรมที่ 12

Real Life Survival Man

ใช้ชีวิตอย่างไรให้อยู่รอดในฐานะ

มนุษย์เงินเดือน

Real Life Survival Man
ใช้ชีวิตอย่างไรให้อยู่รอดในฐานะมนุษย์เงินเดือน

1. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การรู้จักประกอบอาชีพ การวางแผนและการบริหารจัดการเงิน โดยคำนึงถึงความเสี่ยง สภาวะทางเศรษฐกิจ เป็นเครื่องมือสำคัญสู่การจัดการชีวิตให้เป็นไปตามเป้าหมายและสมดุลอย่างมีความสุข

2. สมรรถนะ/จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	สมรรถนะ
J1.1S2	ปรับแผนการเงินให้เหมาะสมกับสภาวะทางเศรษฐกิจ (เงินเฟ้อ เงินฝืด)
J1.1A1	ตระหนักถึงสถานการณ์เงินเฟ้อ เงินฝืด ที่มีผลต่อมูลค่าของเงิน
J1.2A1	ละเอียดรอบคอบในการคำนวณ
J3.1S2	จัดทำแผนใช้เงิน (budgeting)
J3.1S3	ปรับแผนเมื่อมีข้อผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้
J3.1A1	ตระหนักถึงความสำคัญของการควบคุมการใช้จ่ายเงินตนเองให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้
J3.2S1	เปรียบเทียบราคาและคุณภาพของสินค้า
J3.2S2	เลือกช่องทางการชำระเงินที่เหมาะสม
J3.2A1	ละเอียดรอบคอบในการใช้จ่ายเงิน
J3.2A2	มีวิจารณญาณในการเลือกซื้อสินค้า
J3.3S1	ประเมินสถานการณ์ทางการเงินของตนเอง
J3.3A1	ตระหนักถึงความสำคัญของการมีความรับผิดชอบในการชำระหนี้
J3.3A2	ตระหนักถึงผลเสียของการมีหนี้เกินตัว
J4.2A2	ตระหนักถึงความสำคัญของการออมเพื่อสร้างความมั่นคงก่อนเริ่มลงทุน
J5.1S1	ประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง
J5.1A1	ตระหนักในความสำคัญของการจัดการความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต
J6.1A2	เคารพสิทธิของผู้อื่น
J6.2A1	ละเอียดรอบคอบในการตรวจสอบ

3. การนำไปปรับใช้กับแต่ละวิชา

วิชา	เรื่องที่สอน	คำอธิบาย
สังคมฯ	เศรษฐศาสตร์	เศรษฐศาสตร์ การเงิน การบริโภค
คณิตศาสตร์	การดำเนินการของจำนวน	บวก ลบ คูณ หาร เบื้องต้น
การงานอาชีพ	การเงิน การลงทุน	การเงิน การลงทุน
แนะแนว	การวางแผนอาชีพ	การวางแผนอาชีพ

5. สื่อ/อุปกรณ์

5.1 ใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life 1-3

5.2 การ์ดข้อมูลสถานะทางการเงิน

5.3 Token

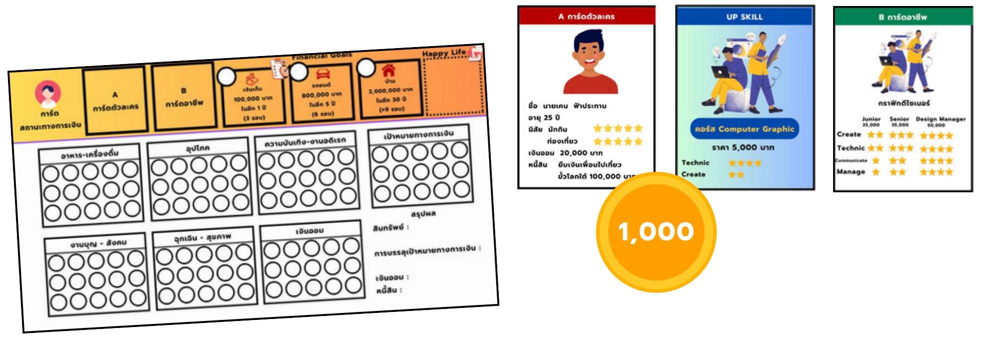
5.4 การ์ดสถานการณ์เศรษฐกิจ

5.5 การ์ด Up Skills

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

6.1 ครูแจกอุปกรณ์ ได้แก่ ใบงานกิจกรรม Real life I **(สื่อที่ 12-1)** การ์ดตัวละคร **(สื่อที่ 12-2)** การ์ดอาชีพ **(สื่อที่ 12-3)** บัตรเดรดิต **(สื่อที่ 12-4)** และ Token ตามจำนวนเงินออมที่นักเรียนมีในปัจจุบัน **(สื่อที่ 12-5)** ตามรายละเอียดในการ์ดตัวละคร

*กรณีหากครูไม่สะดวกในการใช้ Token ในกิจกรรม ครูอาจปรับรูปแบบของใบงานกิจกรรม Real Life I ในรูปแบบของการจดบันทึกด้วยมือ **(สื่อที่ 12-6)** แทน

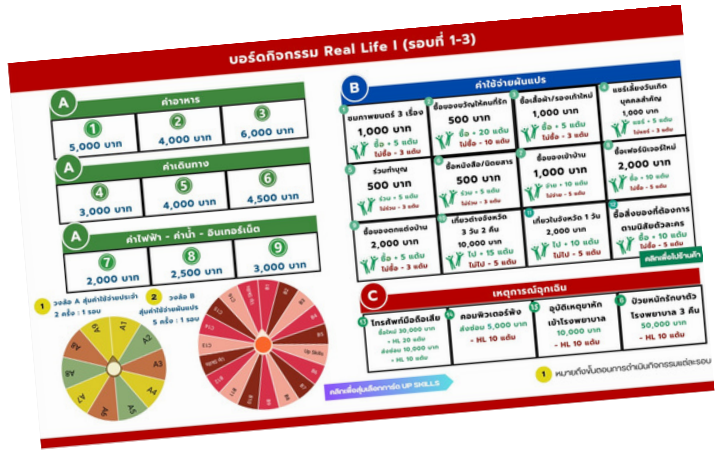


6.2 ครูเปิดสไลด์กิจกรรม Real Life Survival Man **(สื่อที่ 12-7)** เพื่ออธิบายและดำเนินกิจกรรมตลอดทั้งกิจกรรม

6.3 ครูเริ่มให้นักเรียนทำกิจกรรม รอบที่ 1 ดังนี้

6.3.1 ครูแจก Token ตามเงินเดือนของตัวละคร จากนั้นให้นักเรียนจัดสรรเงินเดือนของตนเองตามช่องหมวดหมู่งบประมาณที่คาดว่าจะใช้จ่ายในรอบที่ 1 (กรณีใช้ใบงานกิจกรรมแบบบันทึกรูปแบบเขียน (สื่อที่ 12-6) ให้นักเรียนระบุบประมาณที่ตั้งใจจะใช้ในแต่ละหมวดหมู่ ในช่องบันทึกใช้เงินรอบที่ 1

6.3.2 ครูเปิดสไลด์กระดานเกม Real Life I **(สื่อที่ 12-7)** จากนั้นสุ่มค่าใช้จ่ายประจำ (วงล้อ A) จำนวน 1 ครั้ง สุ่มได้ค่าใช้จ่ายเท่าใดให้นักเรียนหักToken หรือ บันทึกการหักค่าใช้จ่ายประจำออกจากใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life I



Real Life Survival Man (ต่อ)
ใช้ชีวิตอย่างไรให้อยู่รอดในฐานะมนุษย์เงินเดือน

6.3.3 จากนั้น ครูสุ่มค่าใช้จ่ายผันแปร (วงล้อ B) อีกจำนวน 5 ครั้ง เมื่อวงล้อหมุนไปตกที่ช่องใด นักเรียนจะต้องตัดสินใจในการใช้จ่ายเงิน หากนักเรียนตัดสินใจใช้จ่ายเงิน นักเรียนจะได้รับคะแนน Happy Life ตามที่ระบุไว้ในตาราง แต่หากนักเรียนตัดสินใจไม่ใช้จ่าย นักเรียนจะจะต้องหักลบคะแนน Happy Life ตามที่ระบุไว้ในตาราง โดยนักเรียนสามารถบันทึกคะแนน Happy Life ของใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life I **(สื่อที่ 12-1)**

6.3.4 กรณี สุ่มได้ช่อง Up Skills นักเรียนจะได้เลือกใช้จ่ายซื้อการ์ด Up Skills **(สื่อที่ 12-9)** ที่ต้องการ ซึ่งในการ์ดจะระบุค่า Skills ไว้ ซึ่งหากนักเรียนสามารถสะสมค่า Skills ได้ตามการ์ดอาชีพกำหนดไว้ นักเรียนจะสามารถเลื่อนตำแหน่งและเลื่อนเงินเดือนได้

6.3.5 กรณี สุ่มได้ช่องที่ B12 จะพาไปยังหน้าต่างร้านค้า **(สื่อที่ 12-10)** นักเรียนสามารถเลือกร้านค้า เพื่อเข้าไปเลือกซื้อสินค้าและบริการได้

6.3.6 เมื่อจบกิจกรรมแต่ละรอบ ครูให้นักเรียนสรุปค่าใช้จ่ายและย้าย Token ที่เหลือไปเก็บไว้ในช่องเงินออม หรือ นักเรียนสามารถเลือกที่จะใช้หนี้ที่ตนเองมีได้

6.3.7 กรณีที่นักเรียนมีการรูดใช้บัตรเครดิต ครูในฐานะบทบาทของธนาคารเรียกเก็บค่าบัตรเครดิต กรณีที่นักเรียนคนใดไม่สามารถชำระค่าบัตรเครดิต หรือมียอดเงินคงค้าง ธนาคารจะขอเรียกเก็บค่าธรรมเนียมที่ร้อยละ 1.7 ของเงินคงค้างต่อรอบ และให้นักเรียนบันทึกยอดลงในบัตรเครดิต **(สื่อที่ 12-4)**

6.3.8 กรณีที่นักเรียนตัดสินใจบรรลุเป้าหมายทางการเงิน นักเรียนสามารถชำระเงิน พร้อมกับทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องเป้าหมายทางการเงินที่นักเรียนสามารถบรรลุในใบงานบันทึกกิจกรรมReal Life I **(สื่อที่ 12-1 หรือ 12-6)** พร้อมบันทึกคะแนน Happy Life จำนวน 20 แต้ม ในช่อง Happy Life ใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life I **(สื่อที่ 12-1 หรือ 12-6)** ต่อการบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้ 1 เป้าหมาย

6.4 ครูให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่ (6.3.1 - 6.3.8) จนครบการเล่นทั้งหมด 3 รอบ (รอบที่ 1-3)

6.5 เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม รอบที่ 1-3 Real Life I การจำลองชีวิตมนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 23-30 ปี ครูให้นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ผ่านบันทึกกิจกรรม Real Life I ผ่านคำถาม **(สื่อที่ 12-11)** ดังนี้

6.5.1 นักเรียนสรุปผลจากกิจกรรม ประกอบด้วย คะแนน Happy Life สินทรัพย์ (เงินสด) ที่มี จำนวนเงินออมสุทธิ จำนวนหนี้สิน (รวมการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิต) และผลการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน

6.5.2 นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม จำนวน 3 ข้อ ดังนี้

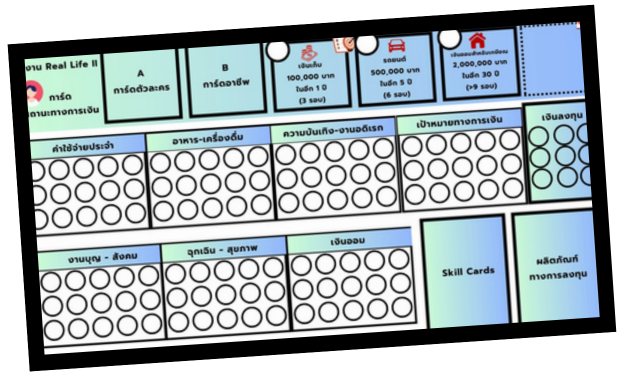
1) ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร และปัจจัยใดที่ส่งผลให้เกิดผลของกิจกรรมข้างต้น (แนวคำตอบ : นักเรียนตอบตามอัธยาศัยตามผลที่เกิดขึ้นในกิจกรรม)

2) นักเรียนใช้หลักการใดในการบริหารจัดการเงิน (แนวคำตอบ : จัดสรรงบประมาณในแต่ละหมวดตามความเป็นไปได้ เลือกใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น พยายามเก็บเงินเพื่อชำระหนี้ และพยายามไม่สร้างหนี้เพิ่ม เป็นต้น)

3) เมื่อนักเรียนจะต้องตัดสินใจบริโภคสินค้าและบริการ นักเรียนมีหลักการในการตัดสินใจอย่างไร (แนวคำตอบ : การเปรียบเทียบราคาสินค้าและบริการก่อนตัดสินใจ การประเมินสินทรัพย์ที่มี เป็นต้น)

6.6 ครูนำนักเรียนทำกิจกรรม รอบที่ 4-6 Real Life II การจำลองชีวิตมนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 31-40 ปี ดังนี้

6.6.1 ครูแจกอุปกรณ์ ได้แก่ ใบงานกิจกรรม Real Life II* **(สื่อที่ 12-12)**



6.6.2 ครูให้นักเรียนนำการ์ดตัวละคร **(สื่อที่ 12-2)** การ์ดอาชีพ **(สื่อที่ 12-3)** บัตรเครดิต **(สื่อที่ 12-4)** Token ตามจำนวนเงินที่คงเหลือจากกิจกรรม Real Life I **(สื่อที่ 12-5)** และการ์ด Up Skills **(สื่อที่ 12-9)** มาจัดวางตามตำแหน่งในใบงาน Real Life II **(สื่อที่ 12-12)**

*กรณีที่ครูประสงค์ให้นักเรียนใช้ใบงานกิจกรรม Real Life II ในรูปแบบการจดบันทึก ครูสามารถเลือกใช้ใบงานกิจกรรม Real Life II **(สื่อที่ 12-13)**

6.6.3 ครูเริ่มให้นักเรียนทำกิจกรรม รอบที่ 4 ดังนี้

1) ครูเปิดสไลด์กิจกรรม Real Life Survival Man **(สื่อที่ 12-7)** และเปิดสไลด์ 25 **(สื่อที่ 12-14)** เพื่อให้นักเรียนสุ่มเลือกข้อมูลพื้นฐานของตัวละครเพิ่มเติม ก่อนที่จะเฉลยผลในสไลด์หน้าที่ 26 **(สื่อที่ 12-15)** ก่อนจะให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลลงในช่อง A การ์ดตัวละคร ใบงานกิจกรรม Real Life II **(สื่อที่ 12-13)** จากนั้นแจก Token ตามเงินเดือนของตัวละครที่นักเรียนได้รับ (กรณี นักเรียนที่สามารถสะสม Skils ได้ตามที่การ์ดอาชีพ (สื่อที่ 12-3) กำหนด นักเรียนจะได้เลื่อนตำแหน่งและได้รับเงินเดือนตามตำแหน่งนั้น ๆ

2) ครูเปิดสไลด์กิจกรรม Real Life Survival Man **(สื่อที่ 12-7)** กระดานเกม Real Life II **(สื่อที่ 12-16)** จากนั้นสุ่มการ์ดสถานการณ์ **(วงล้อ C)** เพื่อสุ่มการ์ดเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจ **(สื่อที่ 12-17)** ซึ่งจะมีผลต่อราคาสินค้าและบริการ รวมถึงราคาผลิตภัณฑ์ที่นักเรียนจะลงทุนในกิจกรรม Real Life Survival Man รอบที่ 4-6

Real Life Survival Man (ต่อ) ใช้ชีวิตอย่างไรให้อยู่รอดในฐานะมนุษย์เงินเดือน

3) ครูเปิดสไลด์ที่ 67 **(สื่อที่ 12-18)** เพื่อให้นักเรียนเลือกลงทุนในผลิตภัณฑ์การลงทุนตามความสมัครใจ

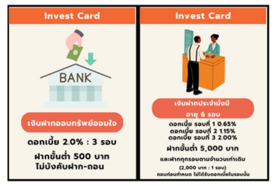
4) ครูสุ่มค่าใช้จ่ายประจำ (วงล้อ A) จำนวน 1 ครั้ง สุ่มได้ค่าใช้จ่ายเท่าใดให้นักเรียนหัก Token หรือ บันทึกการหักค่าใช้จ่ายประจำออกจากใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life II **(สื่อที่ 12-12 หรือ12-13)**

5) จากนั้น ครูสุ่มค่าใช้จ่ายผันแปร (วงล้อ B) อีกจำนวน 5 ครั้ง เมื่อวงล้อหมุนไปตกที่ช่องใด นักเรียนจะต้องตัดสินใจในการใช้จ่ายเงิน หากนักเรียนตัดสินใจใช้จ่ายเงิน นักเรียนจะได้รับคะแนน HL ตามที่ระบุไว้ในตาราง แต่หากนักเรียนตัดสินใจไม่ใช้จ่าย นักเรียนจะต้องหักลบคะแนน HL ตามที่ระบุไว้ในตาราง โดยนักเรียนสามารถบันทึกคะแนน HL ในช่อง Happy Life ของใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life II **(สื่อที่ 12-12 หรือ12-13)**

6) กรณี สุ่มได้ช่อง Up Skills นักเรียนจะได้เลือกใช้จ่ายซื้อการ์ด Up Skills **(สื่อที่ 12-9)** ที่ต้องการ ซึ่งในการ์ดจะระบุค่า Skills ไว้ ซึ่งหากนักเรียนสามารถสะสมค่า Skills ได้ตามการ์ดอาชีพกำหนดไว้ นักเรียนจะสามารถเลื่อนตำแหน่งและเลื่อนเงินเดือนได้

7) กรณี สุ่มได้ช่องที่ B12 จะพาไปยังหน้าต่างร้านค้า **(สื่อที่ 12-10)** นักเรียนสามารถเลือกร้านค้า เพื่อเข้าไปเลือกซื้อสินค้าและบริการได้ และจะได้รับข้อเสนอในการรูปแบบการชำระเงิน ได้แก่ บัตรเดรดิต

8) กรณีหากนักเรียนสุ่มได้ช่อง C คือ เหตุการณ์ฉุกเฉิน หากนักเรียนซื้อประกันได้สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่ได้รับผลกระทบ นักเรียนสามารถใช้ประกันเพื่อคุ้มครองค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นได้ (ตามระยะเวลาของประกันนั้น ๆ) **(สื่อที่ 12-18)**



9) เมื่อจบกิจกรรมแต่ละรอบ ครูให้นักเรียนสรุปค่าใช้จ่ายและย้าย Token ที่เหลือไปเก็บไว้ในช่องเงินออม หรือ นักเรียนสามารถเลือกที่จะใช้หนี้ที่ตนเองมีได้

10) เมื่อจบกิจกรรม ครูให้นักเรียนคำนวณผลตอบแทนที่ได้จากการลงทุนตามข้อมูลในการ์ดผลิตภัณฑ์การลงทุน **(สื่อที่ 12-18)** และผลกระทบที่มีต่อผลตอบแทนที่กำหนดในการ์ดเศรษฐกิจ **(สื่อที่ 12-17)**

11) กรณีที่นักเรียนมีการรูดใช้บัตรเครดิต ครูในฐานะบทบาทของธนาคารเรียกเก็บค่าบัตรเครดิต กรณีที่นักเรียนคนใดไม่สามารถชำระค่าบัตรเครดิต หรือมียอดเงินคงค้าง ธนาคารจะขอเรียกเก็บค่าธรรมเนียมที่ร้อยละ 1.7 ของเงินคงค้างต่อรอบ และให้นักเรียนบันทึกยอดลงในบัตรเครดิต **(สื่อที่ 12-4)**

12) กรณีที่นักเรียนตัดสินใจบรรลุเป้าหมายทางการเงิน นักเรียนสามารถชำระเงิน พร้อมกับทำเครื่องหมาย ในช่องเป้าหมายทางการเงินที่นักเรียนสามารถบรรลุในใบงานบันทึกกิจกรรมReal Life II **(สื่อที่ 12-12 หรือ 12-13) พร้อมบันทึกคะแนน HL จำนวน 20แต้ม ลงในช่อง Happy Life** ใบงานบันทึกกิจกรรมReal Life II **(สื่อที่ 12-12 หรือ 12-13) ต่อการบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้ 1 เป้าหมาย**

6.3.4 ครูให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่ 1) - 12) จนครบการเล่นทั้งหมด 3 รอบ (รอบที่ 4-6)

6.3.5 เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม รอบที่ 6 ครูเปิดสไลด์กิจกรรมหน้าที่ 29 **(สื่อที่ 12-19)** เพื่อรับผลที่เกิดขึ้นต่อการเปลี่ยนแปลงในชีวิต ที่นักเรียนได้เลือกในขั้นตอนที่ 1) ทั้งนี้ นักเรียนที่วางแผนซื้อประกัน จะมีประกันที่ช่วยคุ้มครองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตได้ (กรณีที่นักเรียนเปิดเจอผลการเปลี่ยนแปลงชีวิตที่ไม่มีตัวเลือกที่จะช่วยเหลือ นักเรียนจะต้องชำระค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น) พร้อมบันทึกผลที่เกิดขึ้นลงในช่อง A การ์ดตัวละคร ใบงานกิจกรรม Real Life II (สื่อที่ 12-13)

6.3.6 ครูให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ลงในใบงาน Real Life รอบที่ 3-6 **(สื่อที่ 12-20)** ดังนี้

1) นักเรียนสรุปผลจากกิจกรรม ประกอบด้วย คะแนนรวมของ HL สินทรัพย์ (เงินสด) ที่มี จำนวนเงินออมสุทธิ จำนวนหนี้สิน (รวมการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิต) และผลการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน

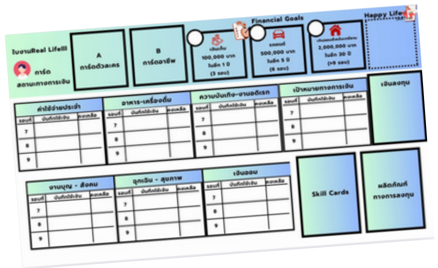
2) นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม จำนวน 3 ข้อ ดังนี้

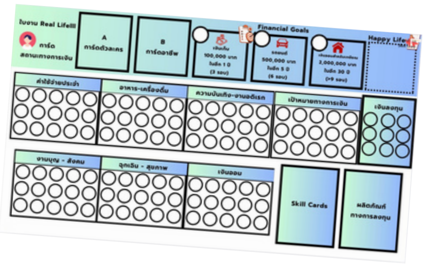
1. ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร และปัจจัยใดที่ส่งผลให้เกิดผลของกิจกรรมข้างต้น (แนวคำตอบ : นักเรียนตอบตามอัธยาศัยตามผลที่เกิดขึ้นในกิจกรรม)
2. นักเรียนใช้หลักการใดในการออมและลงทุน และการจัดการความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในชีวิต (เหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของชีวิต) (แนวคำตอบ : การกระจายความเสี่ยง การวางแผนลงทุนในผลิตภัณฑ์ที่ช่วยลดความเสี่ยงได้ ประเมินการลงทุนจากสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ เป็นต้น)
3. นักเรียนมีแนวทางเลือกวิธีการใช้จ่ายเงินอย่างไร (แนวคำตอบ : เลือกใช้จ่ายบัตรเครดิตในกรณีที่เล็งเห็นว่าการผ่อนชำระนั้นคุ้มค่ามากกว่าการชำระด้วยเงินสด และสามารถรับผิดชอบภาระการใช้จ่ายนั้นไหว)
4. สถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อการเงินของนักเรียนอย่างไร และนักเรียนมีวิธีการจัดการอย่างไร (แนวคำตอบ: ส่งผลให้ค่าใช้จ่ายสูงมากขึ้น การลงทุนได้รับผลตอบแทนลดลง บริหารจัดการโดยการลดค่าใช้จ่าย การกระจายความเสี่ยง)

Real Life Survival Man (ต่อ) ใช้ชีวิตอย่างไรให้อยู่รอดในฐานะมนุษย์เงินเดือน

6.4 ครูนำนักเรียนทำกิจกรรม **รอบที่ 7-9 Real Life III การจำลองชีวิตมนุษย์เงินเดือน ในช่วงอายุ 41-60 ปี ดังนี้**

6.4.1 ครูแจกอุปกรณ์ ได้แก่ ใบงานกิจกรรม Real Life III* **(สื่อที่ 12-21 และ สื่อที่ 12-22)**





6.4.2 ครูให้นักเรียนนำการ์ดตัวละคร **(สื่อที่ 12-2)** การ์ดอาชีพ **(สื่อที่ 12-3)** บัตรเดรคิต **(สื่อที่ 12-4)** Token ตามจำนวนเงินที่คงเหลือจากกิจกรรม Real Life I **(สื่อที่ 12-5)** การ์ด Up Skills **(สื่อที่ 12-9)** และการ์ดมาจัดวางตามตำแหน่งในใบงาน Real Life III **(สื่อที่ 12-21)**

*กรณีที่ครูประสงค์ให้นักเรียนใช้ใบงานกิจกรรม Real Life III ในรูปแบบการจดบันทึก ครูสามารถเลือกใช้ใบงานกิจกรรม Real Life III **(สื่อที่ 12-22)**

6.4.3 ครูเริ่มให้นักเรียนทำกิจกรรม รอบที่ 4 ดังนี้

1) ครูเปิดสไลด์กิจกรรม Real Life Survival Man **(สื่อที่ 12-7)** และเปิดสไลด์หน้าที่ 36 **(สื่อที่ 12-23)** เพื่อให้ข้อมูลการเปลี่ยนแปลงของตัวละครเพิ่มเติม ซึ่งจะมีผลต่อการทำกิจกรรมในรอบที่ 7-9 จากนั้นให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลลงในช่อง A การ์ดตัวละคร ใบงานกิจกรรม Real Life II **(สื่อที่ 12-13)** จากนั้นแจก Token ตามเงินเดือนของตัวละครที่นักเรียนได้รับ (กรณี นักเรียนที่สามารถสะสม Skils ได้ตามที่การ์ดอาชีพ (สื่อที่ 12-3) กำหนด นักเรียนจะได้เลื่อนตำแหน่งและได้รับเงินเดือนตามตำแหน่งนั้น ๆ

2) ครูเปิดสไลด์กิจกรรม Real Life Survival Man **(สื่อที่ 12-7)** กระดานเกม Real Life III **(สื่อที่ 12-24)** **จากนั้นสุ่มเหตุการณ์ (วงล้อ C)** เพื่อสุ่มการ์ดสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ **(สื่อที่ 12-17)** ซึ่งจะมีผลต่อราคาสินค้าและบริการรวมถึงราคาผลิตภัณฑ์ที่นักเรียนจะลงทุนในกิจกรรม Real Life Survival Man รอบที่ 7-9

3) ครูเปิดสไลด์ที่ 67 **(สื่อที่ 12-18)** เพื่อให้นักเรียนเลือกลงทุนในผลิตภัณฑ์การลงทุนตามความสมัครใจ

4) ครูสุ่มค่าใช้จ่ายประจำ (วงล้อ A) จำนวน 1 ครั้ง สุ่มได้ค่าใช้จ่ายเท่าใดให้นักเรียนหัก Token หรือ บันทึกการหักค่าใช้จ่ายประจำออกจากใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life III **(สื่อที่ 12-21 หรือสื่อที่ 12-22)**

5) จากนั้น ครูสุ่มค่าใช้จ่ายผันแปร (วงล้อ B) อีกจำนวน 5 ครั้ง เมื่อวงล้อหมุนไปตกที่ช่องใด นักเรียนจะต้องตัดสินใจในการใช้จ่ายเงิน หากนักเรียนตัดสินใจใช้จ่ายเงิน นักเรียนจะได้รับคะแนน Happy Life ตามที่ระบุไว้ในตาราง แต่หากนักเรียนตัดสินใจไม่ใช้จ่าย นักเรียนจะต้องหักลบคะแนน Happy Life ตามที่ระบุไว้ในตาราง โดยนักเรียนสามารถบันทึกคะแนน Happy Lifeใน ใบงานบันทึกกิจกรรม Real **Life III (สื่อที่ 12-21 หรือสื่อที่ 12-22)**

6) กรณี สุ่มได้ช่อง Up Skills นักเรียนจะได้เลือกใช้จ่ายซื้อการ์ด Up Skills **(สื่อที่ 12-9)** ที่ต้องการ ซึ่งในการ์ดจะระบุค่า Skills ไว้ ซึ่งหากนักเรียนสามารถสะสมค่า Skills ได้ตามการ์ดอาชีพกำหนดไว้ นักเรียนจะสามารถเลื่อนตำแหน่งและเลื่อนเงินเดือนได้

7) กรณี สุ่มได้ช่องที่ B12 จะพาไปยังหน้าต่างร้านค้า **(สื่อที่ 12-10)** นักเรียนสามารถเลือกร้านค้า เพื่อเข้าไปเลือกซื้อสินค้าและบริการได้ และจะได้รับข้อเสนอในการรูปแบบการชำระเงิน ได้แก่ บัตรเดรคิต

8) กรณีหากนักเรียนสุ่มได้ช่อง C คือ เหตุการณ์ฉุกเฉิน หากนักเรียนซื้อประกันได้สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่ได้รับผลกระทบ นักเรียนสามารถใช้ประกันเพื่อคุ้มครองค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นได้ (ตามระยะเวลาของประกันนั้น ๆ) **(สื่อที่ 12-18)**

9) เมื่อจบกิจกรรมแต่ละรอบ ครูให้นักเรียนสรุปค่าใช้จ่ายและย้าย Token ที่เหลือไปเก็บไว้ในช่องเงินออม หรือ นักเรียนสามารถเลือกที่จะใช้หนี้ที่ตนเองมีได้

10) เมื่อจบกิจกรรม ครูให้นักเรียนคำนวณผลตอบแทนที่ได้จากการลงทุนตามข้อมูลในการ์ดผลิตภัณฑ์การลงทุน **(สื่อที่ 12-18)** และผลกระทบที่มีต่อผลตอบแทนที่กำหนดในการ์ดเศรษฐกิจ **(สื่อที่ 12-17)**

11) กรณีที่นักเรียนมีการรูดใช้บัตรเครดิต ครูในฐานะบทบาทของธนาคารเรียกเก็บค่าบัตรเครดิต กรณีที่นักเรียนคนใดไม่สามารถชำระค่าบัตรเครดิต หรือมียอดเงินคงค้าง ธนาคารจะขอเรียกเก็บค่าธรรมเนียมที่ร้อยละ 1.7 ของเงินคงค้างต่อรอบ และให้นักเรียนบันทึกยอดลงในบัตรเครดิต **(สื่อที่ 12-4)**

12) กรณีที่นักเรียนตัดสินใจบรรลุเป้าหมายทางการเงิน นักเรียนสามารถชำระเงิน พร้อมกับทำเครื่องหมาย ในช่องเป้าหมายทางการเงินที่นักเรียนสามารถบรรลุในใบงานบันทึกกิจกรรมReal Life III **(สื่อที่ 12-21 หรือ 12-22) พร้อมบันทึกคะแนน Happy Life จำนวน 20 แต้ม ลงในช่อง Happy Life** ใบงานบันทึกกิจกรรมReal Life III **(สื่อที่ 12-21 หรือ 12-22) ต่อการบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้ 1 เป้าหมาย**

13) เมื่อสิ้นสุดการเล่นแต่ละรอบ ครูในฐานะเจ้าของผลิตภัณฑ์การลงทุนชำระผลตอบแทนและเงินต้น (Token) คืนแก่นักลงทุน นักเรียนที่ได้รับผลตอบแทนให้บันทึกผลตอบแทนที่ได้ลงในช่องเงินลงทุนของใบงานบันทึกกิจกรรมReal Life III **(สื่อที่ 12-21 หรือ 12-22)** พร้อมคืนการ์ดลงทุน **(สื่อที่ 12-18)** ให้กับครู

6.4.4 ครูให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่ 1) - 13) จนครบการเล่นทั้งหมด 3 รอบ (รอบที่ 7-9)

6.4.5 เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม รอบที่ 9 ครูเปิดสไลด์กิจกรรมหน้าที่ 40 **(สื่อที่ 12-25)** เพื่อรับผลที่เกิดขึ้นต่อการเปลี่ยนแปลงในชีวิต

Real Life Survival Man (ต่อ)
ใช้ชีวิตอย่างไรให้อยู่รอดในฐานะมนุษย์เงินเดือน

ทั้งนี้ นักเรียนที่วางแผนซื้อประกัน จะมีประกันที่ช่วยคุ้มครองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตได้ (กรณีที่นักเรียนเปิดเจอผลการเปลี่ยนแปลงชีวิตที่ไม่มีตัวเลือกที่จะช่วยเหลือ นักเรียนจะต้องชำระค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น) พร้อมบันทึกผลที่เกิดขึ้นลงในช่อง A การ์ดตัวละคร ใบงานกิจกรรม Real Life III **(สื่อที่ 12-21 หรือ สื่อที่ 12-22)**

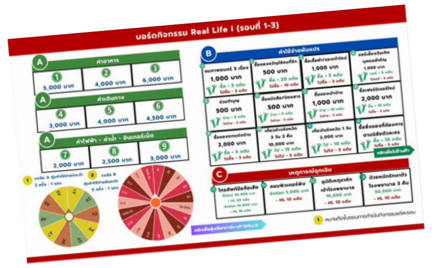
6.4.6 ครูให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ลงในใบงาน Real Life รอบที่ 7-9 **(สื่อที่ 12-26)** ดังนี้

1) นักเรียนสรุปผลจากกิจกรรม ประกอบด้วย คะแนนรวมของ Happy Life สินทรัพย์ (เงินสด) ที่มี จำนวนเงินออมสุทธิ จำนวนหนี้สิน (รวมการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิต) และผลการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ทั้งนี้ กรณีที่นักเรียนมีสินทรัพย์ (เงินสด) สุทธิเท่ากับเป้าหมายทางการเงินในระยะยาว ใบงานบันทึกกิจกรรม Real Life III **(สื่อที่12-21 หรือสื่อที่ 12-22)** คือ เงินออมสำหรับเกษียณ จำนวน 2,000,000 บาท จะถือว่านักเรียนบรรลุเป้าหมายทางการเงินระยะยาว ได้รับคะแนน Happy life 30 แต้ม

2) นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม จำนวน 3 ข้อ ดังนี้

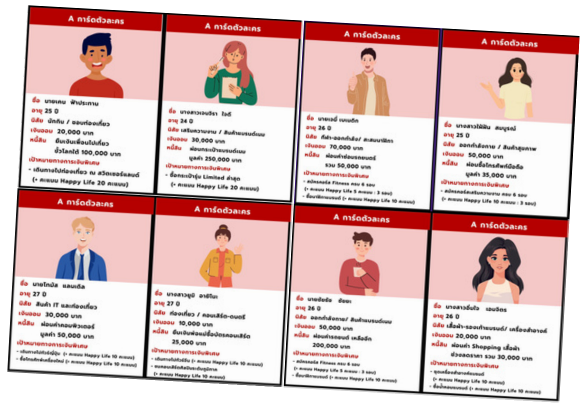
1. ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร และปัจจัยใดที่ส่งผลให้เกิดผลของกิจกรรมข้างต้น (แนวคำตอบ : นักเรียนตอบตามอัธยาศัยตามผลที่เกิดขึ้นในกิจกรรม)
2. นักเรียนใช้หลักการใดในการตัดสินใจเพื่อบริหารจัดการเงิน การออม การลงทุน การบริหารจัดการความเสี่ยง และการบริหารจัดการหนี้ (แนวคำตอบ : การวางแผนลงทุนในผลิตภัณฑ์ที่ช่วยลดความเสี่ยงได้ ประเมินการลงทุนจากสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ การบริหารจัดการเงิน และหนี้ เป็นต้น)
3. สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม และการนำไปปรับใช้ในชีวิต (แนวคำตอบ : นักเรียนตอบตามอัธยาศัยตามผลที่เกิดขึ้นในกิจกรรม)

แตะลิงก์เพื่อไปยังสไลด์กิจกรรม



(สื่อที่ 12-7)

6.5 ครูเปิดสไลด์กิจกรรม Real Life Survival Man **(สื่อที่ 12-7)** หน้าที่ 43-60 **(สื่อที่ 12-27)** เพื่อนำนักเรียนสรุปการเรียนรู้จากกิจกรรม



(สื่อที่ 12-2)

(สื่อที่ 12-9)

(สื่อที่ 12-10)

7. การประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือวัดและประเมินผล	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์
J1.1S2 J1.1A1 J1.2A1 J3.1S2 J3.1S3 J3.1A1 J3.2S1 J3.2S2 J3.2A1 J3.2A2 J3.3S1 J3.3A1 J3.3A2 J4.2A2 J5.1S1 J5.1A1 J6.2A1	แบบสังเกต	ผลการตัดสินใจและการตอบคำถามในใบงาน Real Life Survival Man I-III	นักเรียนบริหารจัดการเงินและตอบคำถามที่สะท้อนถึงการประยุกต์หลักการบริหารจัดการเงิน หนี้ และการบริโภคที่ชาญฉลาดมาใช้อย่างเหมาะสม

Financial Goals

การ์ดสถานะทางการเงิน	A การ์ดตัวละคร	B การ์ดอาชีพ	เงินเก็บ 100,000 บาท ในอีก 1 ปี (3 รอบ)	รถยนต์ 500,000 บาท ในอีก 5 ปี (6 รอบ)	เงินออมสำหรับเกษียณ 2,000,000 บาท ในอีก 30 ปี (>9 รอบ)	Happy Life

ค่าใช้จ่ายประจำ	อาหาร/เครื่องดื่ม	ความบันเทิง-งานอดิเรก	เป้าหมายทางการเงิน

งานบุญ - สังคม	ฉุกเฉิน - สุขภาพ	เงินออม

สรุปผล

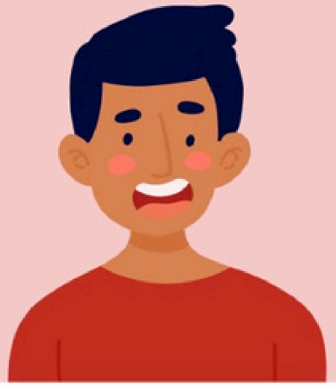
สินทรัพย์ :

การบรรลุเป้าหมายทางการเงิน :

เงินออม :

หนี้สิน :

A การ์ดตัวละคร



ชื่อ นายเคน ฟ้าประทาน
อายุ 25 ปี
นิสัย นักกิน / ชอบท่องเที่ยว
เงินออม 20,000 บาท
หนี้สิน ยืมเงินเพื่อนไปเที่ยว
ขั้วโลกใต้ 100,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- เดินทางไปท่องเที่ยว ณ สวิตเซอร์แลนด์
(+ คะแนน Happy Life 20 คะแนน)

A การ์ดตัวละคร

ชื่อ นางสาวเจนจิรา ใจดี
อายุ 24 ปี
นิสัย เสริมความงาม / สินค้าแบรนด์เนม
เงินออม 30,000 บาท
หนี้สิน ผ่อนกระเป๋าแบรนด์เนม
มูลค่า 250,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- ซื้อกระเป๋ารุ่น Limited ล่าสุด
(+ คะแนน Happy Life 20 คะแนน)

A การ์ดตัวละคร

ชื่อ นายเจมี่ เบเนดิก
อายุ 26 ปี
นิสัย กีฬา-ออกกำลัง/ สะสมนาฬิกา
เงินออม 70,000 บาท
หนี้สิน ผ่อนค่าซ่อมรถยนตร์
รวม 50,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- สมัครคอร์ส Fitness ครบ 6 รอบ
(+ คะแนน Happy Life 5 คะแนน : 3 รอบ)
- ซื้อนาฬิกาแบรนด์ (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)

A การ์ดตัวละคร

ชื่อ นางสาวใฝ่ฝัน สมบูรณ์
อายุ 25 ปี
นิสัย ออกกำลังกาย / สินค้าสุขภาพ
เงินออม 50,000 บาท
หนี้สิน ผ่อนซื้อโทรศัพท์มือถือ
มูลค่า 35,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- สมัครคอร์สเสริมความงาม ครบ 6 รอบ
(+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน : 3 รอบ)

A การ์ดตัวละคร

ชื่อ นายโทมัส แลนเดิล
อายุ 27 ปี
นิสัย สินค้า IT และท่องเที่ยว
เงินออม 30,000 บาท
หนี้สิน ผ่อนค่าคอมพิวเตอร์
มูลค่า 50,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- เดินทางไปทัวร์ญี่ปุ่น (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)
- ซื้อโทรศัพท์เครื่องใหม่ (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)

A การ์ดตัวละคร

ชื่อ นางสาวยูมิ อายิโนะ
อายุ 27 ปี
นิสัย ท่องเที่ยว / คอนเสิร์ต-ดนตรี
เงินออม 10,000 บาท
หนี้สิน ยืมเงินพ่อแม่ซื้อบัตรคอนเสิร์ต
25,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- เดินทางไปทัวร์จีน (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)
- ชมคอนเสิร์ตศิลปินระดับภูมิภาค
(+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)

A การ์ดตัวละคร

ชื่อ นายชัยรัช ชัยยะ
อายุ 26 ปี
นิสัย ออกกำลังกาย/ สินค้าแบรนด์เนม
เงินออม 50,000 บาท
หนี้สิน ผ่อนค่ารถยนต์ เหลืออีก
200,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- สมัครคอร์ส Fitness ครบ 6 รอบ
(+ คะแนน Happy Life 5 คะแนน : 3 รอบ)
- ซื้อนาฬิกาแบรนด์ (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)

A การ์ดตัวละคร

ชื่อ นางสาวอิ่มใจ เอมจิตร
อายุ 26 ปี
นิสัย เสื้อผ้า-รองเท้าแบรนด์/ เครื่องสำอางค์
เงินออม 20,000 บาท
หนี้สิน ผ่อนค่า Shopping เสื้อผ้า
ช่วงลดราคา รวม 30,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- ชุดเครื่องสำอางค์แบรนด์
(+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)
- ซื้อน้ำหอมแบรนด์ (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)

การ์ดอาชีพ Skills

B การ์ดอาชีพ

แพทย์ผิวหนัง

	แพทย์ประจำบ้าน 60,000	แพทย์ผิวหนัง 100,000	เจ้าของกิจการ 200,000
Communicate	★★	★★★	★★★★
Technic	★★	★★★★	★★★★
Critical	★★	★★★	★★★★
Manage	★★	★★★	★★★★
Language	★★	★★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ

เชฟ

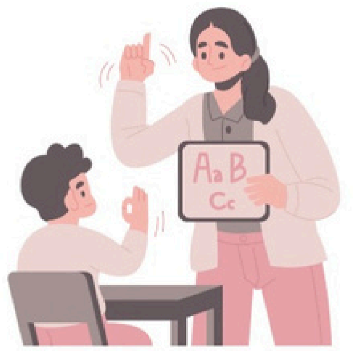
	Commis Chef 25,000	Chef de Partie 50,000	Executive Chef 100,000
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★★	★★★★
Create	★	★★★	★★★★
Leader	★	★★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ

กราฟิกดีไซเนอร์

	Junior 25,000	Senior 35,000	Design Manager 50,000
Create	★★	★★★	★★★★
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★	★★	★★★★
Manage	★	★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ



ครู

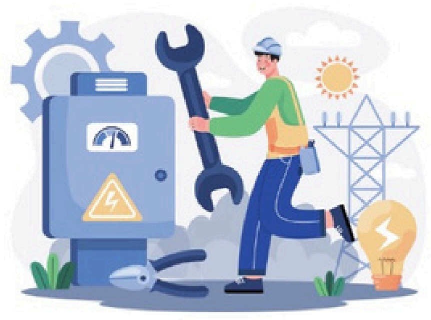
	ครูผู้ช่วย 25,000	ครู ค.ศ.3 60,000	ครู ค.ศ.5 80,000
Create	★★	★★★	★★★★
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★	★★★★
Critical	★★	★★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ

เภสัชกร

	เภสัชกรทั่วไป 35,000	ผู้จัดการ 50,000	ผู้บริหาร 100,000
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Critical	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★★	★★★★
Language	★★	★★★	★★★★

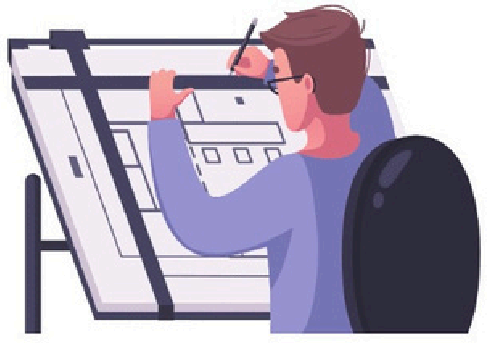
B การ์ดอาชีพ



วิศกรไฟฟ้า

	วิศวกรไฟฟ้า 25,000	วิศวกรอาวุโส 50,000	หัวหน้าแผนก 80,000
Technic	★★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Critical	★★	★★★	★★★★
Manage	★★	★★★	★★★★
Leader	★★	★★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ



สถาปนิก

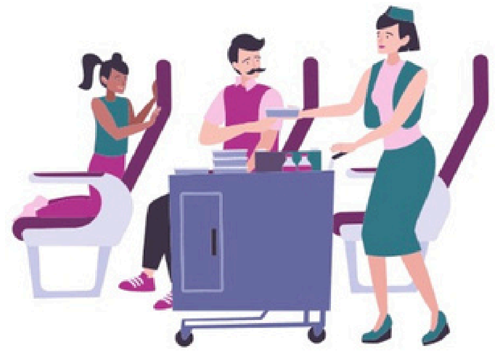
	Junior 25,000	Senior 50,000	Director 150,000
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★★	★★★★
Create	★★	★★★	★★★★
Leader	★	★★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ

สัตวแพทย์

	ปฏิบัติการ 25,000	ชำนาญการ 35,000	อาวุโส 60,000
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Critical	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★★	★★★★
Language	★★	★★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ



พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน

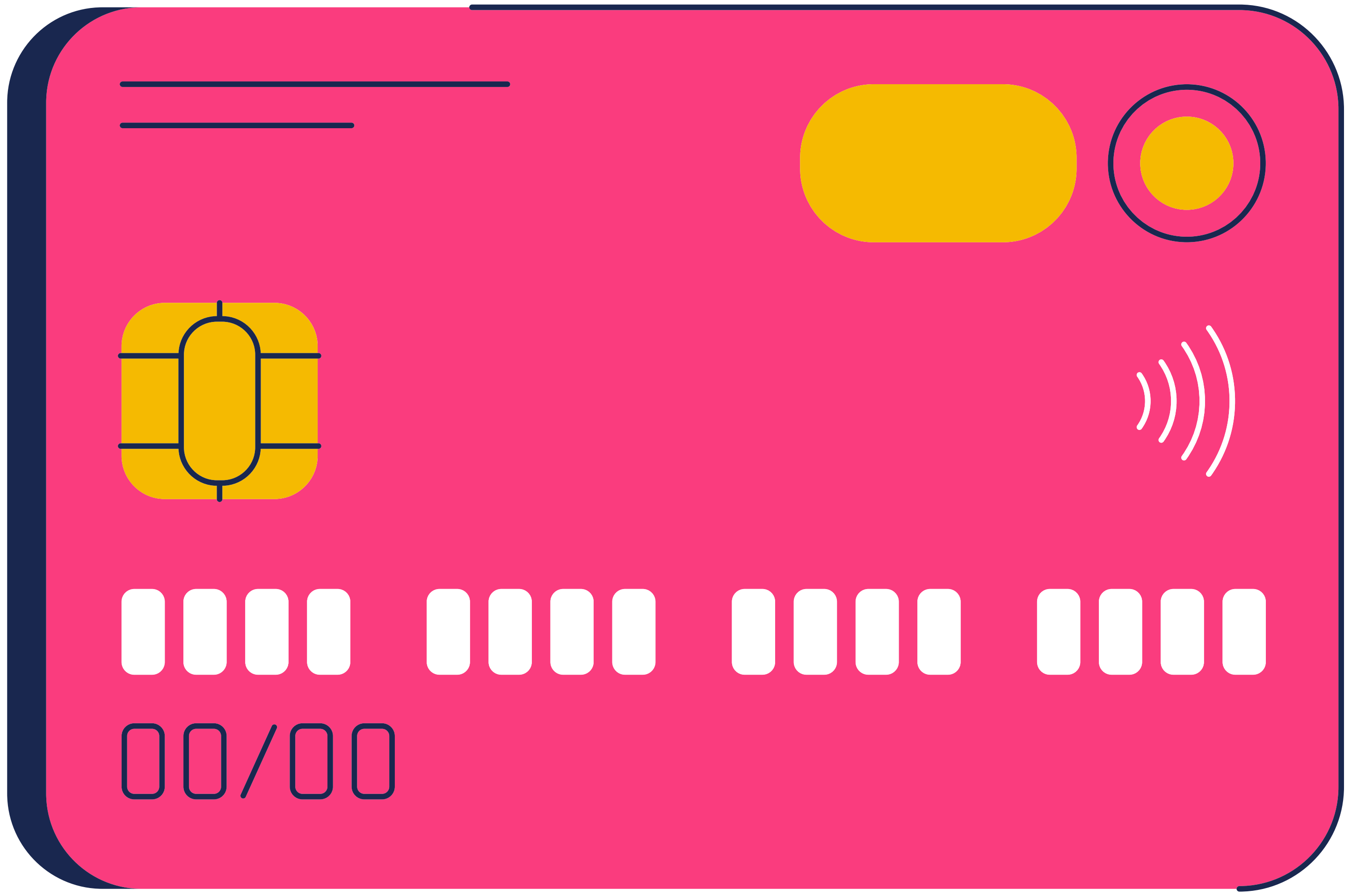
	Cabin Crew 50,000	Cabin Leader 80,000	Purser 150,000
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★★	★★★★
Language	★★	★★★	★★★★
Leader	★	★★★	★★★★

B การ์ดอาชีพ

นักการตลาดดิจิทัล

	Analyst 50,000	Specialist 65,000	Officer 150,000
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★★	★★★★
Critical	★★	★★★	★★★★
Leader	★	★★★	★★★★

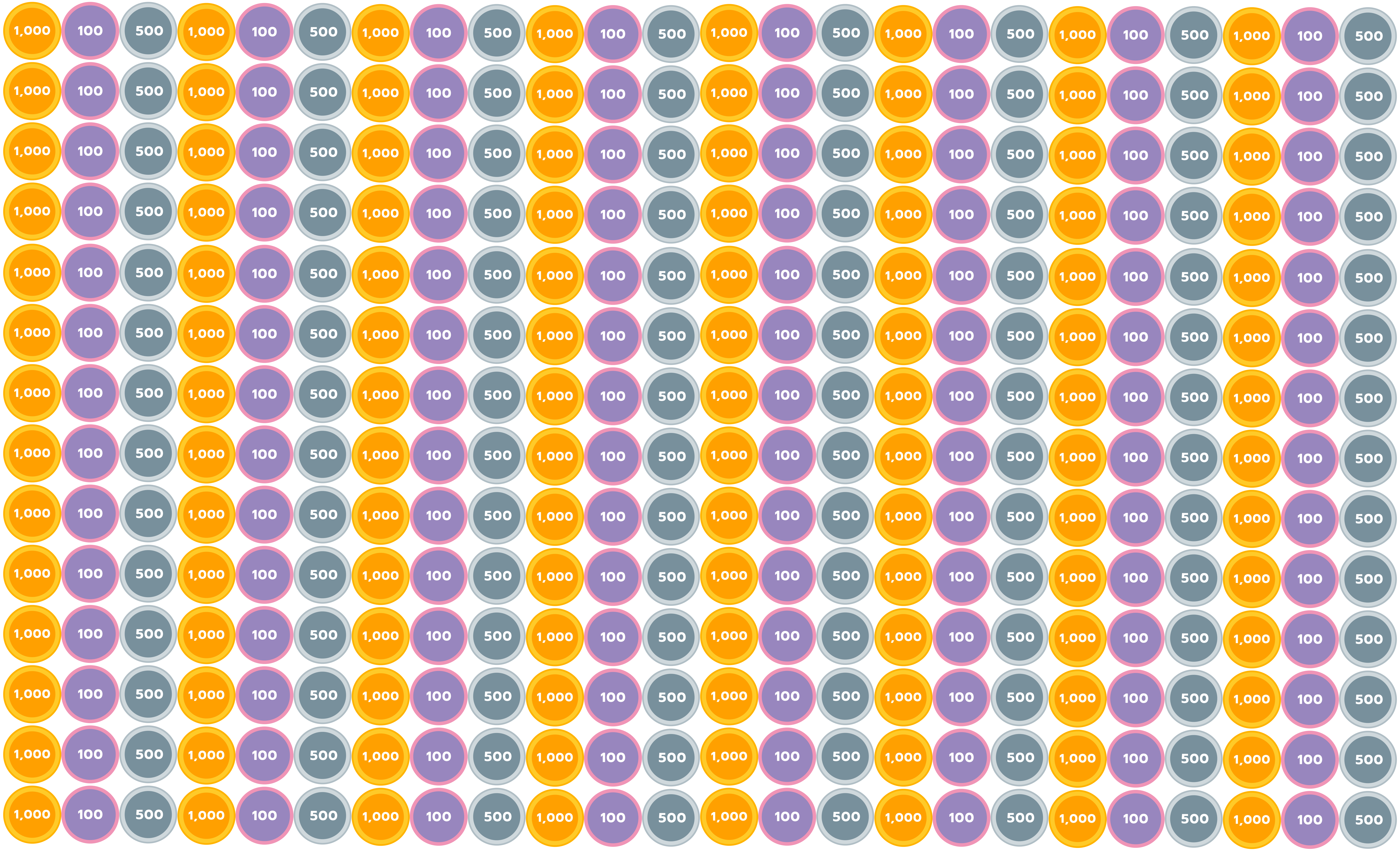
บัตรเครดิต



บันทึกการใช้จ่าย วงเงิน 300,000 บาท
คิดดอกเบี้ยสินเชื่อ 1.7% ต่อรอบ

รอบที่	บันทึกการใช้จ่าย/สะสมแต้ม	คงเหลือ
1-3		
4-6		
7-9		

Token (เงิน)


1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500
1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500 1,000 100 500

การ์ดสถานะทางการเงิน

A การ์ดตัวละคร

B การ์ดอาชีพ

Financial Goals

เงินเก็บ 100,000 บาท ในอีก 1 ปี (3 รอบ)

รถยนต์ 500,000 บาท ในอีก 5 ปี (6 รอบ)

เงินออมสำหรับเกษียณ 2,000,000 บาท ในอีก 30 ปี (>9 รอบ)

Happy Life

ค่าใช้จ่ายประจำ

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
1		
2		
3		

อาหาร/เครื่องดื่ม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
1		
2		
3		

ความบันเทิง-งานอดิเรก

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
1		
2		
3		

เป้าหมายทางการเงิน

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
1		
2		
3		

งานบุญ - สังคม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
1		
2		
3		

ฉุกเฉิน - สุขภาพ

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
1		
2		
3		

เงินออม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
1		
2		
3		

สรุปผล

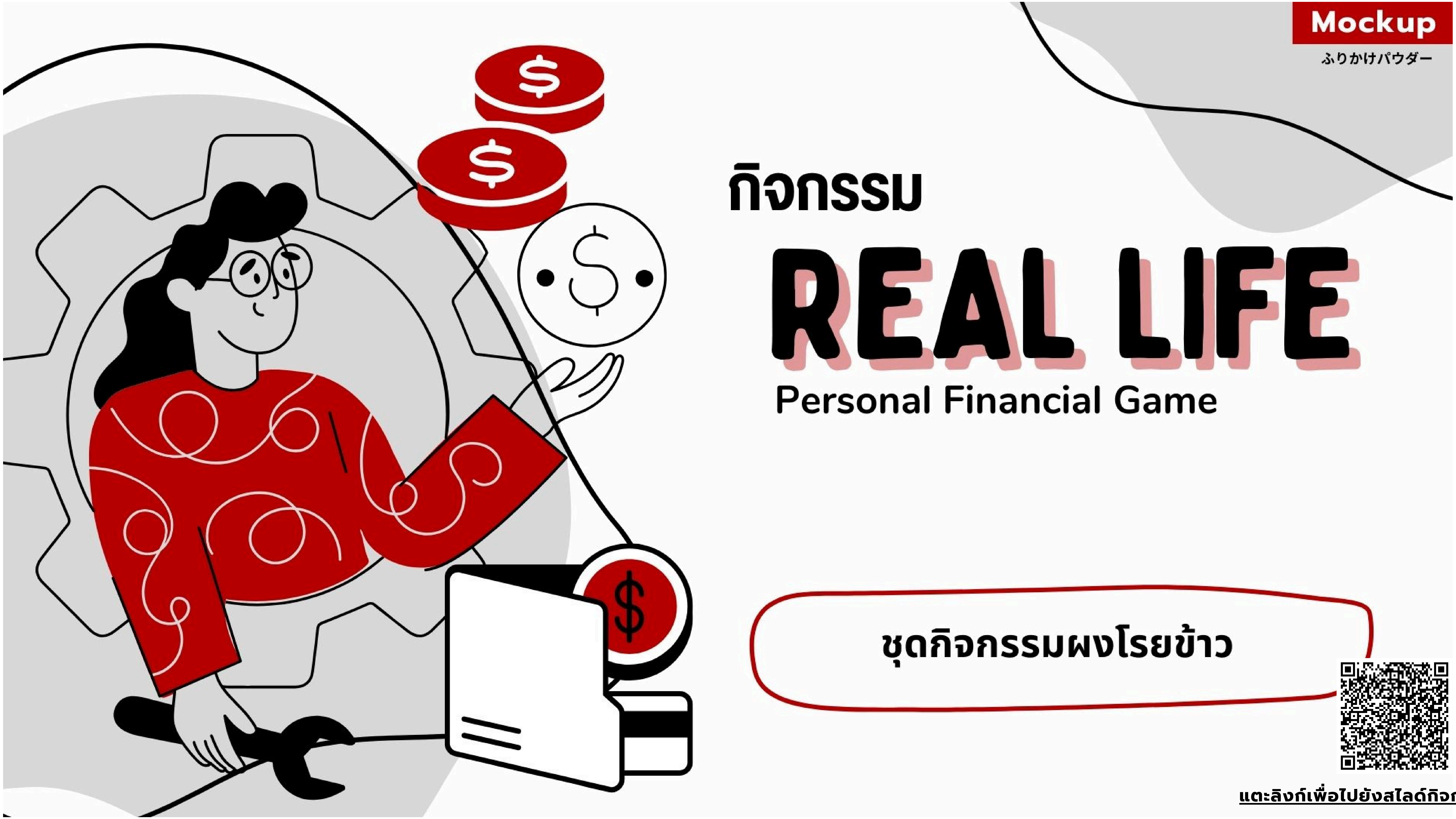
สินทรัพย์ :

การบรรลุเป้าหมายทางการเงิน :

เงินออม :

หนี้สิน :

สไลด์กิจกรรม (สื่อที่ 12-7)



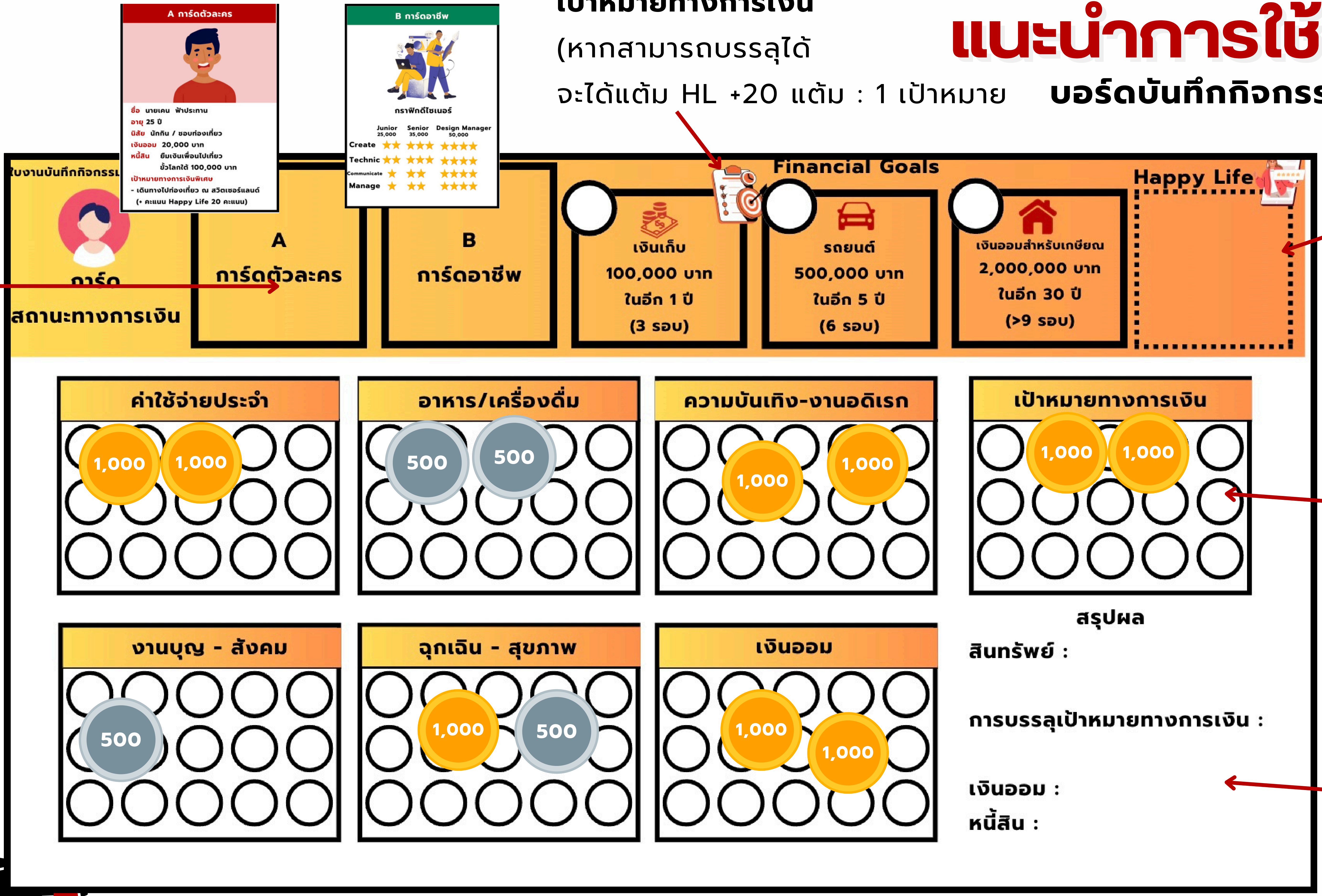
แตะลิงก์เพื่อไปยังสไลด์กิจกรรม

แนะนำการใช้อุปกรณ์

บอร์ดบันทึกกิจกรรม Real Life I

เป้าหมายทางการเงิน
(หากสามารถบรรลุได้
จะได้แต้ม HL +20 แต้ม : 1 เป้าหมาย

สำหรับวาง**การ์ดตัวละคร**และ**การ์ดอาชีพ**



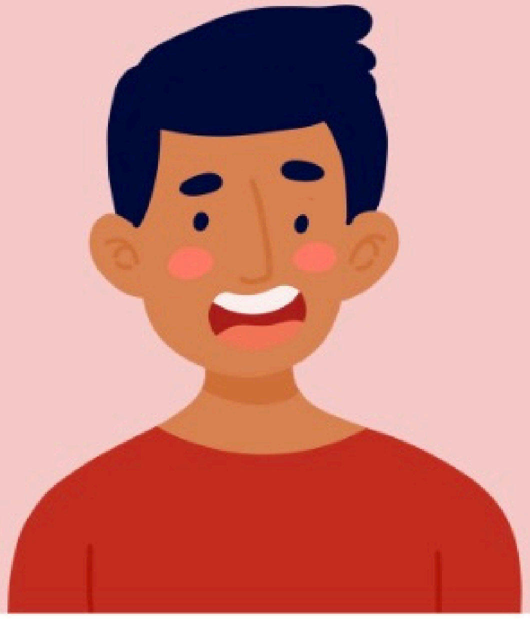
สำหรับ**การสะสมคะแนน HL**
(ใช้วิธีเขียนทด
+/- ตัวเลข)

สำหรับ
วาง **Token**
ตามหมวดหมู่
งบประมาณที่
จะใช้ในแต่ละ
รอบ

สำหรับ
การสรุปผล
เมื่อดำเนิน
กิจกรรมเสร็จสิ้น

แนะนำการใช้อุปกรณ์

A การ์ดตัวละคร



ชื่อ นายเคน ฟ้าประทาน

อายุ 25 ปี

นิสัย นักกิน / ชอบท่องเที่ยว

เงินออม 20,000 บาท

หนี้สิน ยืมเงินเพื่อนไปเที่ยว
ขั้วโลกใต้ 100,000 บาท

เป้าหมายทางการเงินพิเศษ

- เดินทางไปท่องเที่ยว ณ สวิตเซอร์แลนด์
(+ คะแนน Happy Life 20 คะแนน)

การ์ดตัวละคร

ข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร ได้แก่ ชื่อ, อุปนิสัยที่มีผลต่อการใช้จ่าย, จำนวนเงินออมที่มี, หนี้สิน, และเป้าหมายทางการเงินพิเศษ

(หากตัวละครสามารถใช้จ่ายเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงินพิเศษได้ จะได้คะแนน HL เพิ่มเติมตามที่ระบุในการ์ด)

แนะนำการใช้อุปกรณ์

ในแต่ละรอบ นักเรียนจะได้รับเงินเดือน (เริ่มต้น) กรณีที่นักเรียนสามารถ**สะสมการ์ด UP Skills และได้ ★ Skills ตามที่แต่ละตำแหน่งกำหนด** นักเรียนจึงจะสามารถเลื่อนตำแหน่ง **และได้รับเงินเดือนตามตำแหน่งนั้น ๆ**

เงินเดือนเริ่มต้น

B การ์ดอาชีพ

กราฟิกดีไซเนอร์

	Junior 25,000	Senior 35,000	Design Manager 50,000
Create	★★	★★★	★★★★
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★	★★	★★★★
Manage	★	★★	★★★★

การ์ดอาชีพ Skills **การ์ด UP Skills**

UP SKILL

คอร์ส Computer Graphic

ราคา 5,000 บาท

Technic	★★★★
Create	★★

การ์ด UP Skills หากนักเรียนเสียเงินเพื่อเข้าอบรมคอร์ส นักเรียนจะได้ Skills สะสมที่ระบุในการ์ดเพิ่มขึ้น

UP SKILL

Special Skills

ดีใจด้วย คุณทำงานมานาน
ระยะเวลาทำงานจึงทำให้ Skill คุณเพิ่มขึ้น

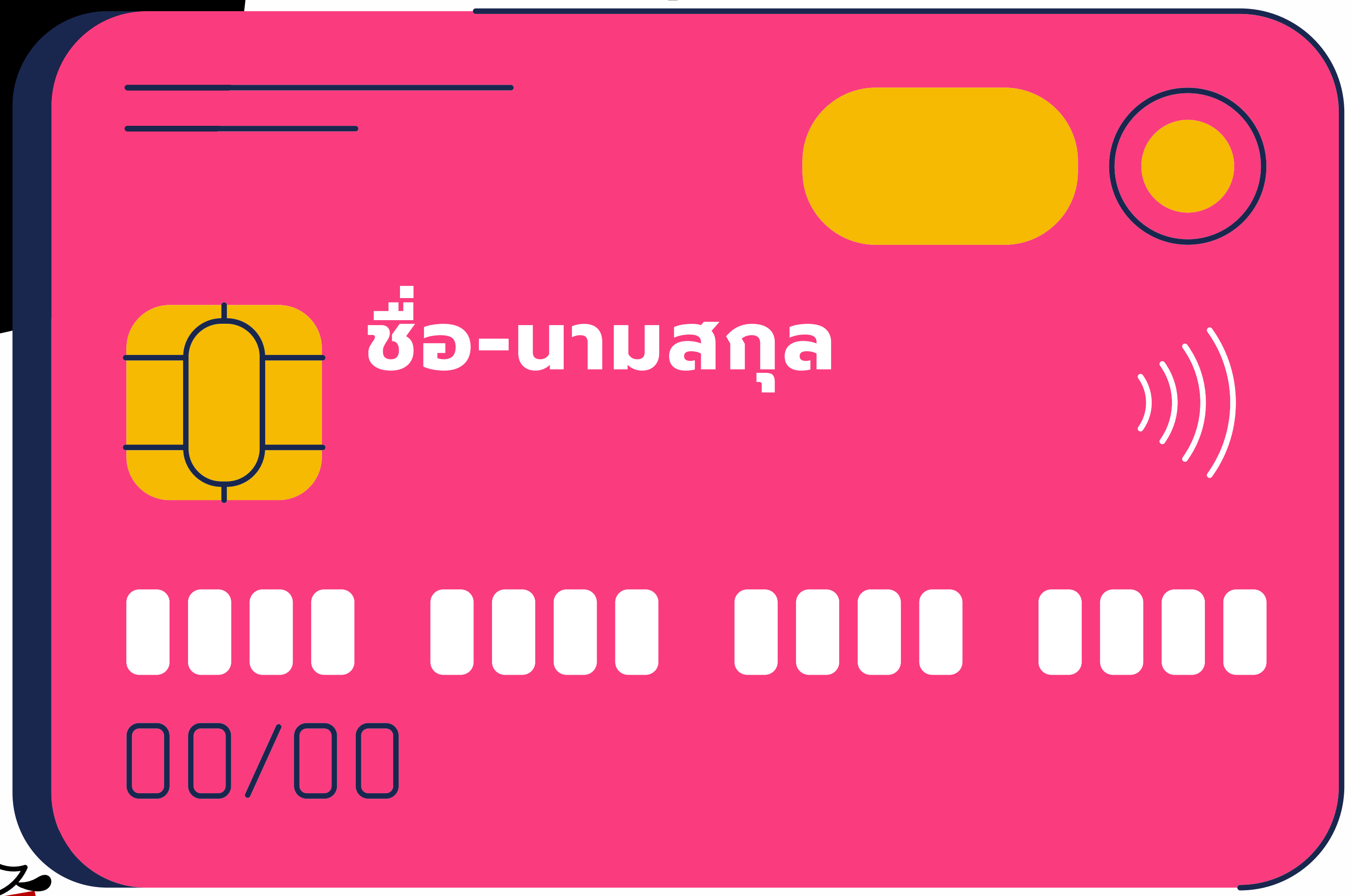
Create	★
Technic	★
Communicate	★

หากสุ่มจับได้การ์ด Special Skills นักเรียนจะได้ Skills สะสมตามที่ระบุในการ์ดเพิ่มขึ้น โดยไม่ต้องเสียเงิน

แนะนำการใช้อุปกรณ์

บัตรเครดิตวงเงิน 300,000 บาท

อายุการใช้งาน 9 รอบ



บันทึกการใช้จ่าย วงเงิน 300,000 บาท

รอบที่	บันทึกการใช้จ่ายและคะแนนสะสม	คงเหลือ
1-3		
4-6		
7-9		

ชำระผ่านบัตร

สามารถผ่อนชำระสินค้า 0% (ศึกษาข้อมูลแต่ละร้านค้าเพิ่มเติม) คิดดอกเบี้ย 2% ต่อรอบ เมื่อมียอดค่าใช้จ่าย

สะสมแต้มต่อการจ่าย 1,000 บาท : 100 แต้ม

สิทธิประโยชน์ 100 แต้ม ส่วนลด 100 บาท

สะสมครบ 500 แต้ม ส่วนลดตั๋วเครื่องบิน 2,000 บาท (ใช้กับทัวร์ไม่ได้)

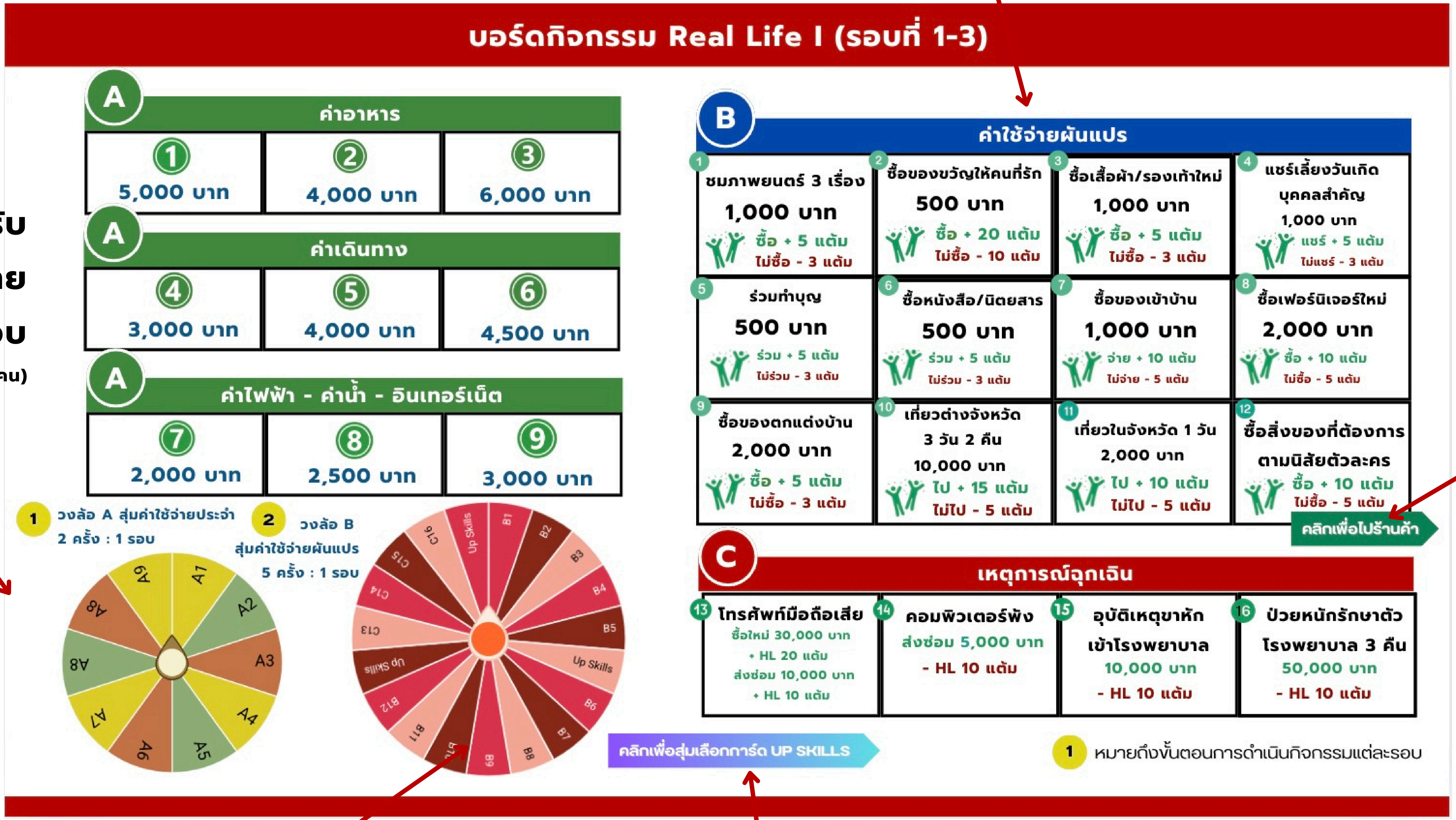
นักเรียนสามารถเลือกใช้แต้มสะสม / บัตร ในการใช้จ่ายสินค้าได้ตามต้องการ ทั้งนี้ หากมียอดค้างในบัตรเครดิต (ที่ไม่เป็นไปตามข้อตกลงในการใช้จ่าย) จะต้องเสียเงินค่าดอกเบี้ยบัตรเครดิตให้กับส่วนกลาง (ครู) เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมทุก ๆ รอบ

แนะนำการใช้อุปกรณ์

บอร์ดกิจกรรม Real Life I

สุ่มค่าใช้จ่าย "ผันแปร" หากนักเรียนเลือก "ซื้อ/จ่ายเงิน" นักเรียนจะได้ เพิ่มเติม HL (+HL)
แต่หากเลือก "ไม่ใช้จ่าย" นักเรียนจะต้อง ถูกลดแต้ม HL (-HL) ตามแต้มที่ระบุในแต่ละตัวเลือก
หรือกรณี "เหตุการณ์ฉุกเฉิน" นักเรียนจะได้เพิ่มแต้ม HL หรือ ลดแต้มตามที่กำหนดเท่านั้น

วงล้อสำหรับสุ่มการใช้จ่ายแต่ละรอบ
(ทุกการสุ่มมีผลต่อทุกคน)



กรณีสุ่มได้ช่อง B12 ให้คลิกเพื่อไปยังหน้าต่างร้านค้า

ตัวอย่างการอ่าน
B1 หมายถึง ตาราง B ช่องหมายเลข 1

กรณีสุ่มได้ตัวเลือก "Up Skills"
ให้คลิก เพื่อยังหน้าต่างสุ่มตัวเลือก Up Skills

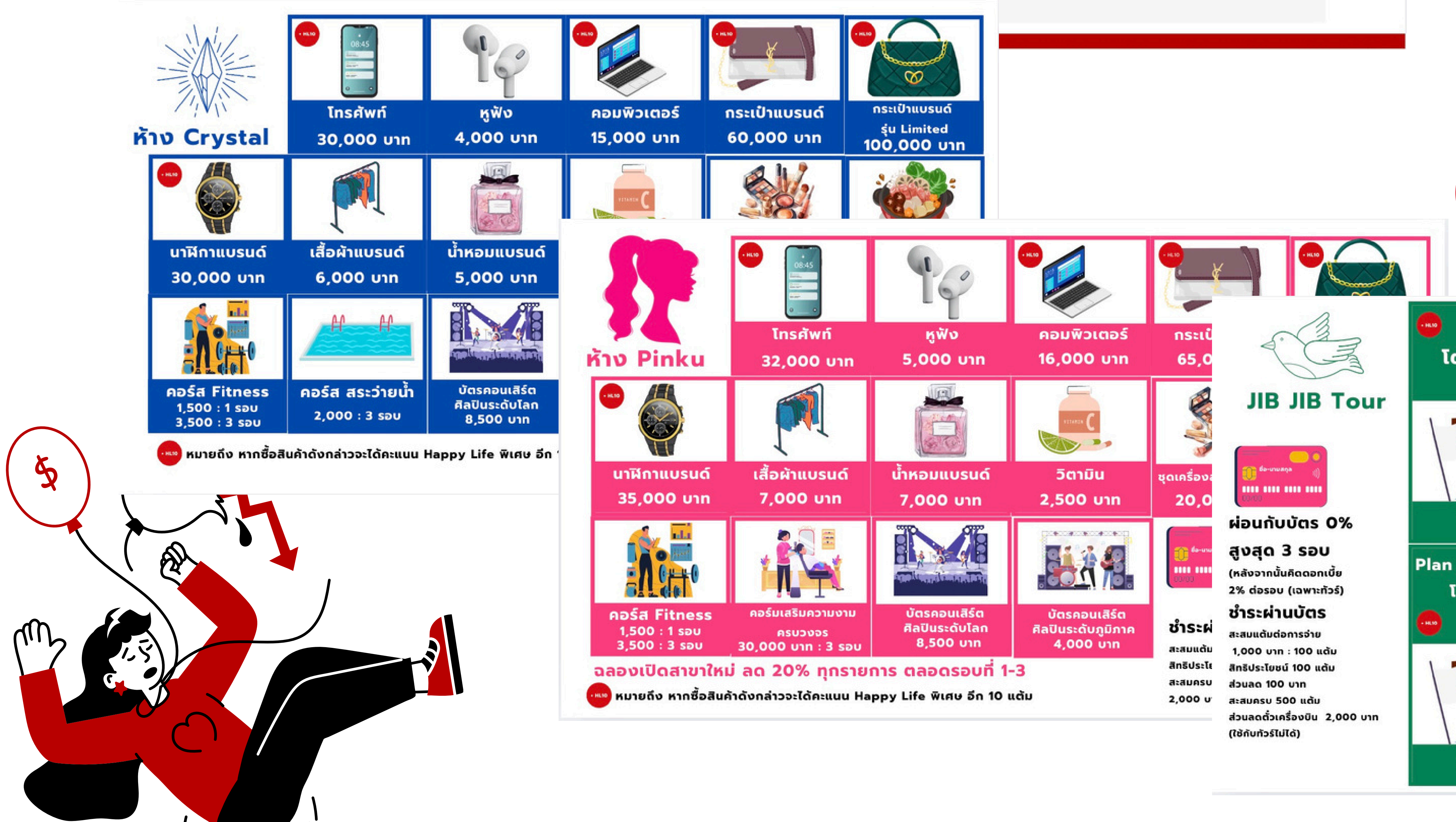
แนะนำการใช้อุปกรณ์

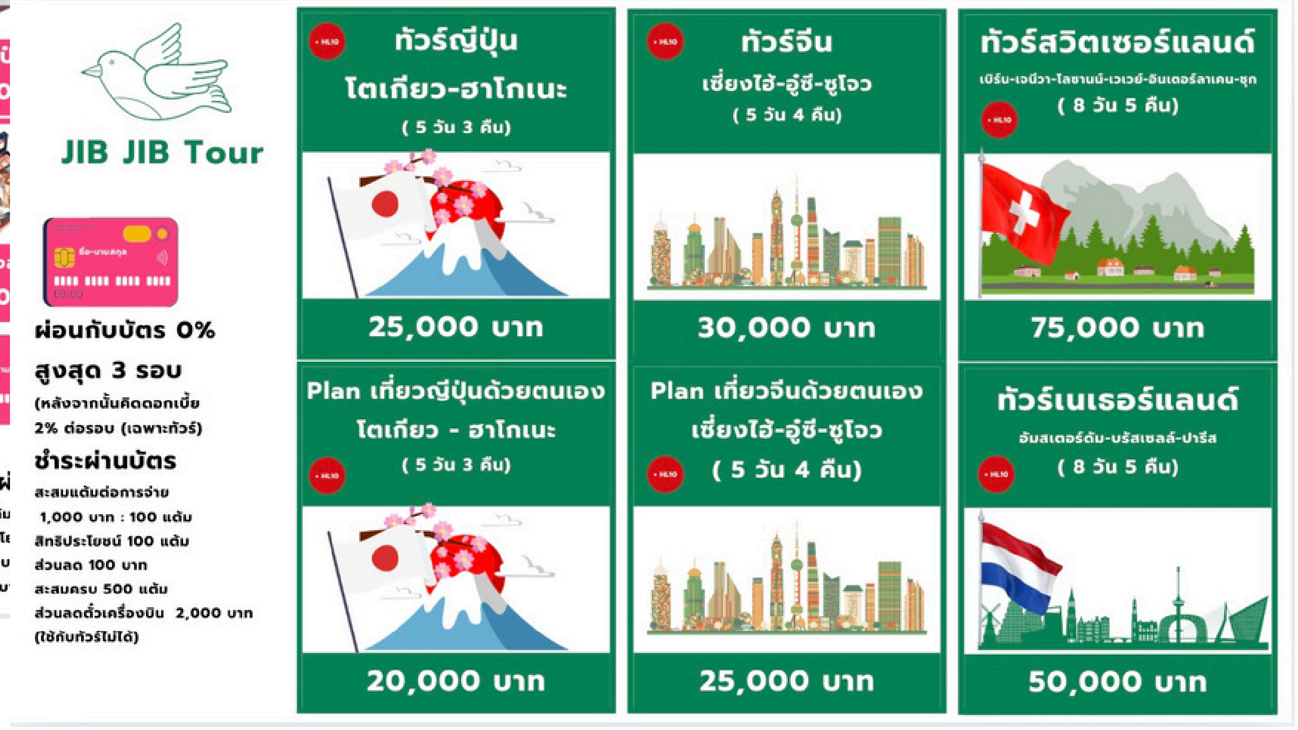
หน้าต่างสุ่ม UP Skills

เมื่อเปิดหน้าต่าง Up Skills แต่ละครั้งจะสุ่มการ์ด Up Skills ได้ 3 ใบ
นักเรียนแต่ละคนสามารถเลือกใช้จ่ายคอร์สเพื่อ Up Skills ได้ตามความสนใจ
เมื่อนักเรียนเลือกซื้อการ์ดใด นักเรียนจะได้รับการ์ดนั้นเก็บสะสมไว้ เพื่อใช้ในการเลื่อนตำแหน่งและเงินเดือน
(อัตราเงินเดือนใหม่ จะมีผลเมื่อเข้าสู่การเล่นรอบต่อไป)

แนะนำการใช้อุปกรณ์

หน้าต่างร้านค้า



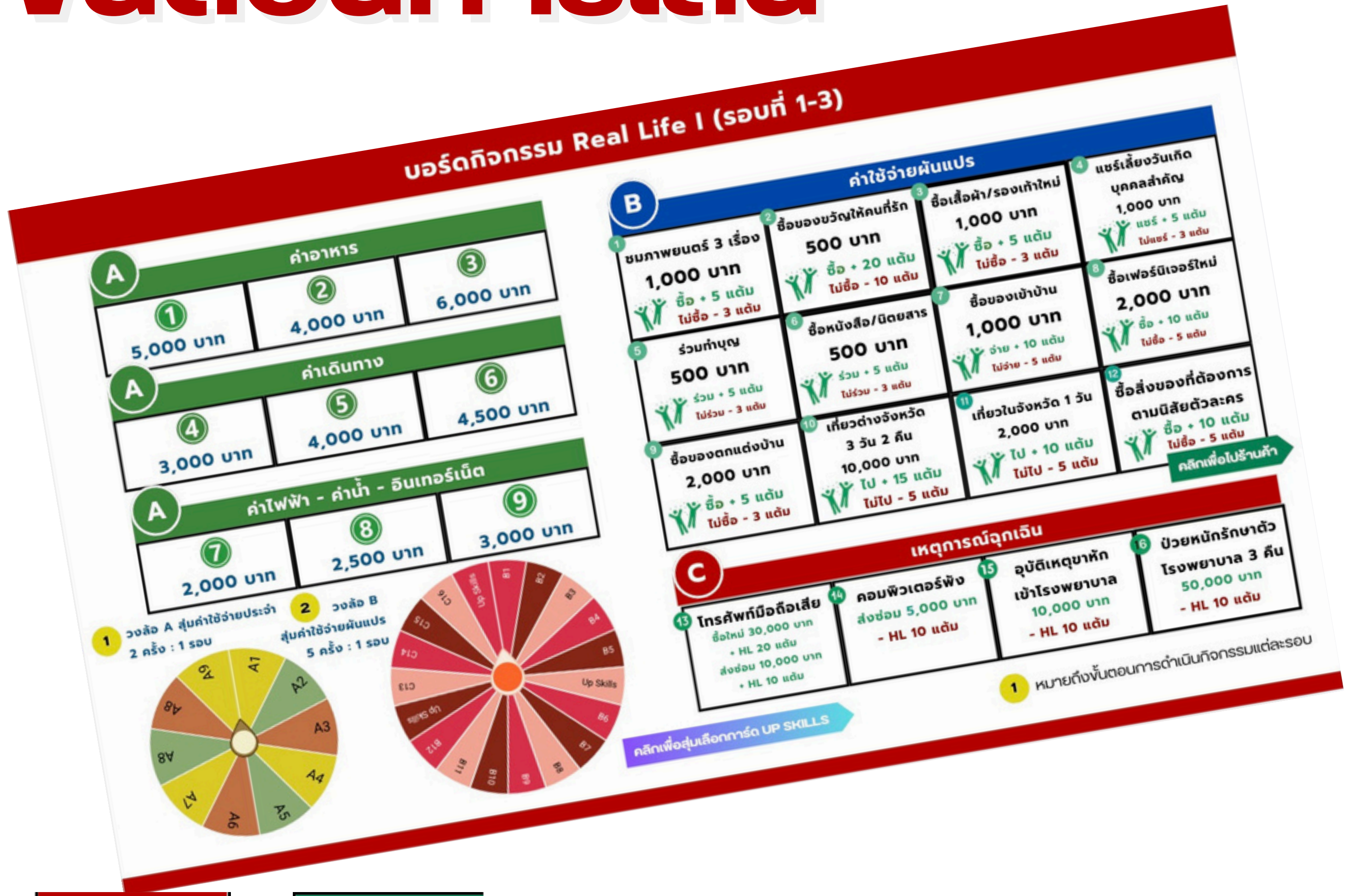


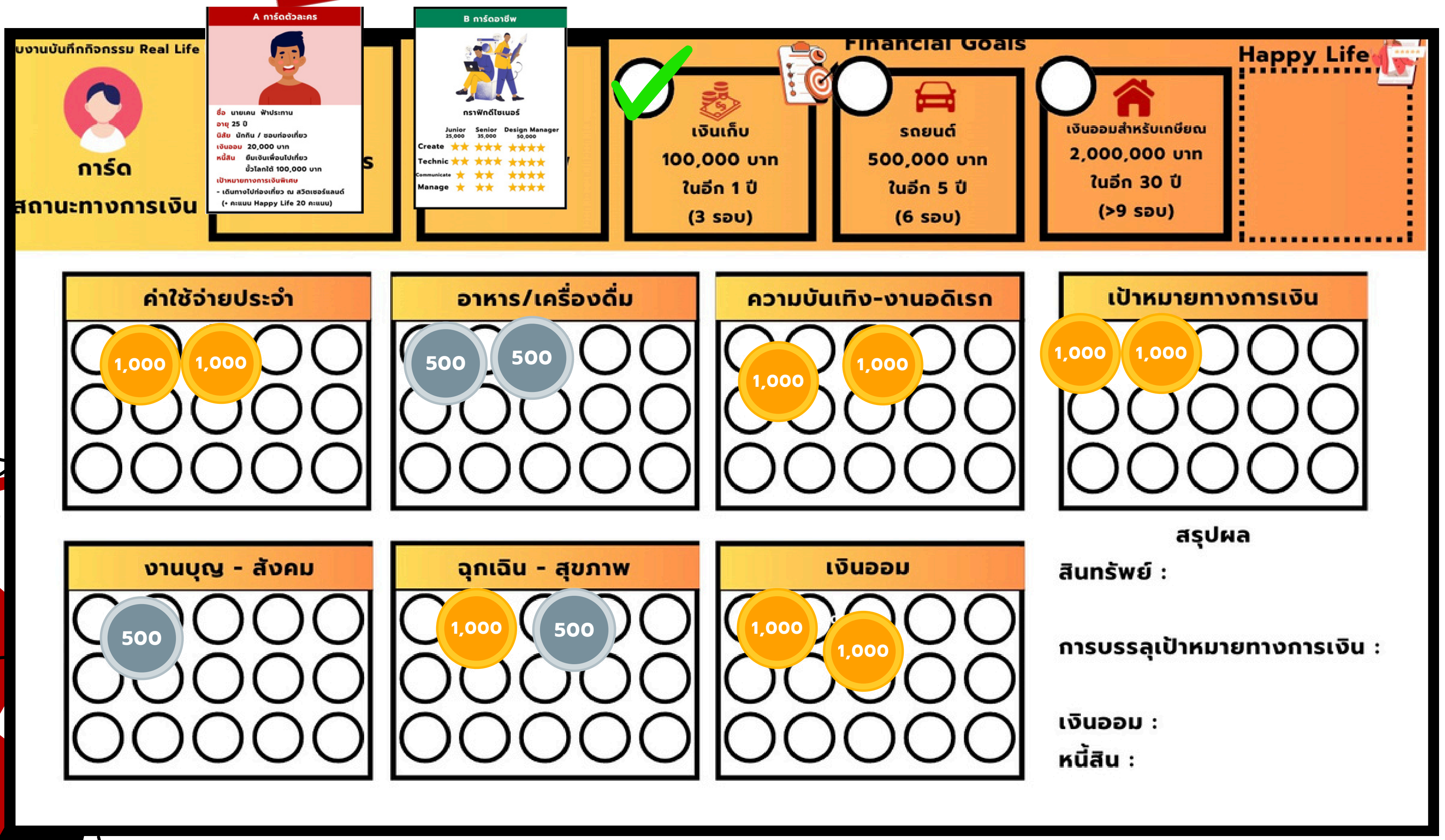
หากสุ่มวงล้อได้ช่อง B12
นักเรียนจะได้เลือกใช้จ่ายตามร้านค้าต่าง ๆ (1 ร้านค้า มีเวลาตัดสินใจ 1 นาที)

ทั้งนี้ หากนักเรียนเลือกซื้อสินค้าบางชนิด
นักเรียนจะได้รับแต้ม HL เพิ่มเติม

+ HL10 หมายถึง หากซื้อสินค้าดังกล่าวจะได้คะแนน Happy Life พิเศษ อีก 10 แต้ม

ขั้นตอนการเล่น





1. ก่อนจะเริ่มกิจกรรมในแต่ละรอบ (รอบ 1-3) นักเรียนจะได้รับเงินเดือน (TOKEN ตามเงินเดือนที่ระบุในการ์ดอาชีพ (เงินเดือนเริ่มต้น))
2. นักเรียนจัดวาง TOKEN ตามหมวดหมู่การใช้จ่าย (นักเรียนคาดคะเนและจัด TOKEN ตามหมวดหมู่)
3. แต่ละรอบ นักเรียนจะถูกสุ่มค่าใช้จ่าย ดังนี้
   1) สุ่มค่าใช้จ่ายประจำ (วงล้อ A) ได้แก่ ค่าอาหาร ค่าเดินทาง ค่าสาธารณูปโภค
   (แต่ละรอบสุ่มได้เท่าใด นักเรียนจะต้องจ่ายเงินให้ส่วนกลาง (ครู) ตามนั้น)
   2) สุ่มค่าใช้จ่ายผันแปร (วงล้อ B) จำนวน 5 ครั้ง ทั้งนี้ นักเรียนจะเสียเงินตามการตัดสินใจใช้จ่าย โดยทุกการตัดสินใจ จะมีผลต่อแต้ม HL
   3) กรณีสุ่มได้ช่อง B12 หรือ Up Skills ให้ไปยังหน้าต่างของตัวเลือกนั้น ๆ
4. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ จนครบ 3 รอบ
5. กรณีนักเรียนต้องการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน สามารถทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องเป้าหมายทางการเงิน พร้อมชำระเงินแก่ส่วนกลาง (ครู) และบวกแต้ม HL 20 แต้ม : 1 เป้าหมายทางการเงิน เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแต่ละรอบ
6. นักเรียนที่ต้องการชำระหนี้ ทั้งหนี้ของตัวละครหรือการชำระบัตรเครดิต สามารถชำระเงินกับส่วนกลาง (ครู) เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแต่ละรอบ

สไลด์กิจกรรม

A ค่าอาหาร

①	②	③
5,000 บาท	4,000 บาท	6,000 บาท

A ค่าเดินทาง

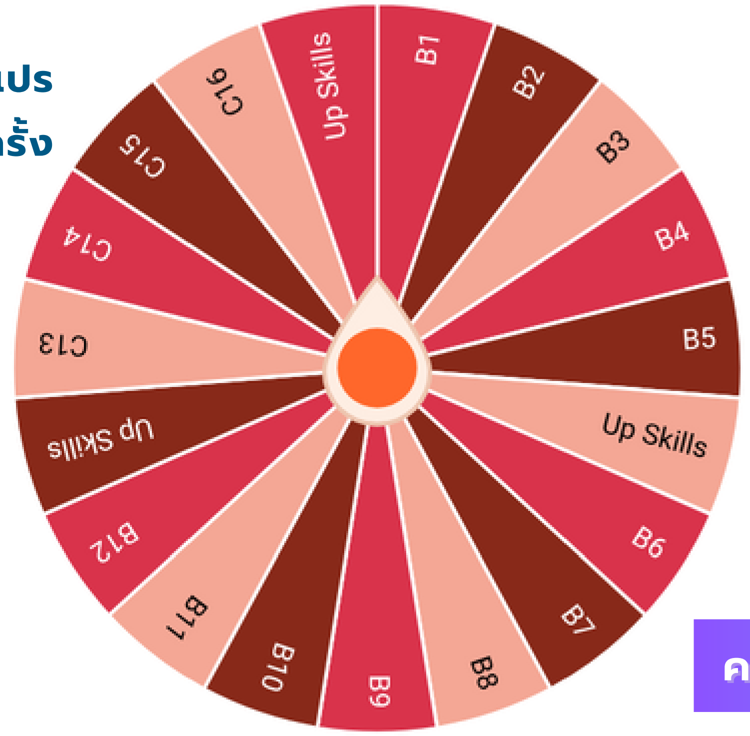
④	⑤	⑥
3,000 บาท	4,000 บาท	4,500 บาท

A ค่าไฟฟ้า - ค่าน้ำ - อินเทอร์เน็ต

⑦	⑧	⑨
2,000 บาท	2,500 บาท	3,000 บาท

❶ สุ่มค่าใช้จ่ายประจำ 1 รอบ สุ่มจำนวน 1 ครั้ง

❷ สุ่มค่าใช้จ่ายผันแปร 1 รอบ สุ่มจำนวน 5 ครั้ง



คลิกเพื่อสุ่มเลือกการ์ด UP SKILLS

B ค่าใช้จ่ายผันแปร

1 ชมภาพยนตร์ 3 เรื่อง 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	2 ซื้อของขวัญให้คนที่รัก 500 บาท ซื้อ + 20 แต้ม ไม่ซื้อ - 10 แต้ม	3 ซื้อเสื้อผ้า/รองเท้าใหม่ 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	4 แชร์เลี้ยงวันเกิดบุคคลสำคัญ 1,000 บาท แชร์ + 5 แต้ม ไม่แชร์ - 3 แต้ม
5 ร่วมทำบุญ 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	6 ซื้อหนังสือ/นิตยสาร 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	7 ซื้อของเข้าบ้าน 1,000 บาท จ่าย + 10 แต้ม ไม่จ่าย - 5 แต้ม	8 ซื้อเฟอร์นิเจอร์ใหม่ 2,000 บาท ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม
9 ซื้อของตกแต่งบ้าน 2,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	10 เที่ยวต่างจังหวัด 3 วัน 2 คืน 10,000 บาท ไป + 15 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	11 เที่ยวในจังหวัด 1 วัน 2,000 บาท ไป + 10 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	12 ซื้อสิ่งของที่ต้องการตามนิสัยตัวละคร ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม

คลิกเพื่อไปร้านค้า

C เหตุการณ์ฉุกเฉิน

13 โทรศัพท์มือถือเสีย ซื้อใหม่ 30,000 บาท + HL 20 แต้ม ส่งซ่อม 10,000 บาท + HL 10 แต้ม	14 คอมพิวเตอร์พัง ส่งซ่อม 5,000 บาท - HL 10 แต้ม	15 อุบัติเหตุขาหัก เข้าโรงพยาบาล 10,000 บาท - HL 10 แต้ม	16 ป่วยหนักรักษาตัว โรงพยาบาล 3 คืน 50,000 บาท - HL 10 แต้ม

❶ หมายถึงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมแต่ละรอบ

การ์ด UP Skills

UP SKILL

คอร์ส Critical Skill

ราคา 8,000 บาท

Technic ★
Critical ★★

UP SKILL

คอร์ส Language

ราคา 10,000 บาท

Communicate ★
Language ★★

UP SKILL

คอร์ส Human Management

ราคา 15,000 บาท

Manage ★★
Leader ★★

UP SKILL

คอร์ส Fashion Design

ราคา 15,000 บาท

Create ★★
Technic ★★

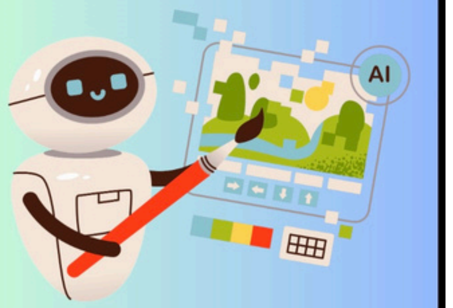
UP SKILL

คอร์ส Business

ราคา 15,000 บาท

Leader ★★ Technic ★★
Manage ★★

UP SKILL



คอร์ส AI Creator

ราคา 15,000 บาท

Create ★★
Technic ★★
Communicate ★

UP SKILL

คอร์ส Management

ราคา 10,000 บาท

Technic ★
Manage ★★

UP SKILL

คอร์ส Design

ราคา 10,000 บาท

Create ★★
Technic ★

UP SKILL

คอร์ส Computer Graphic

ราคา 8,000 บาท

Technic ★★
Create ★★

UP SKILL

คอร์ส Communication

ราคา 5,000 บาท

Communicate ★★

UP SKILL

คอร์ส Food Design

ราคา 15,000 บาท

Create ★★
Technic ★★

UP SKILL

คอร์ส Marketing

ราคา 15,000 บาท

Critical ★★
Technic ★★

UP SKILL

Special Skills

ดีใจด้วย คุณทำงานมานาน
ระยะเวลาทำงานจึงทำให้ Skill คุณเพิ่มขึ้น

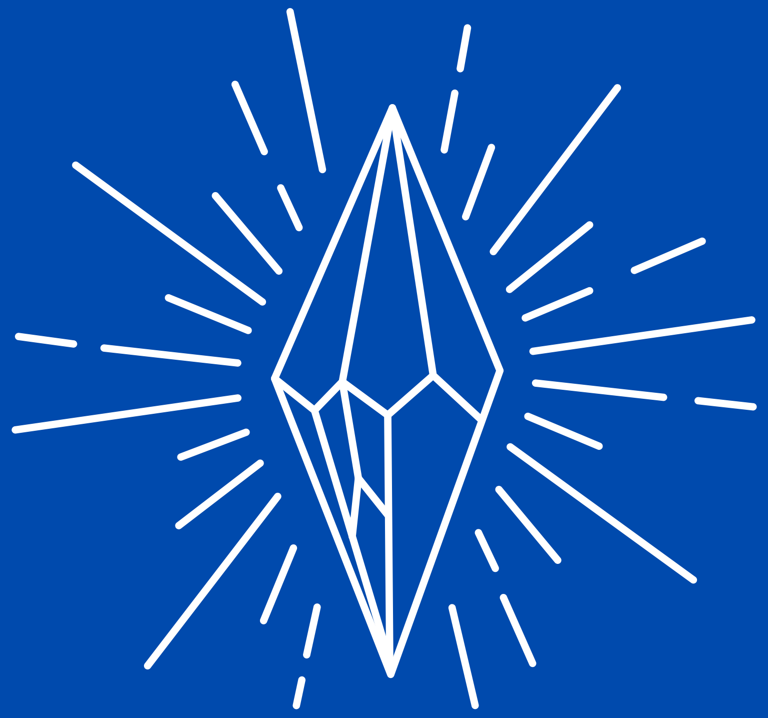
Create ★
Technic ★
Communicate ★

UP SKILL

Special Skills

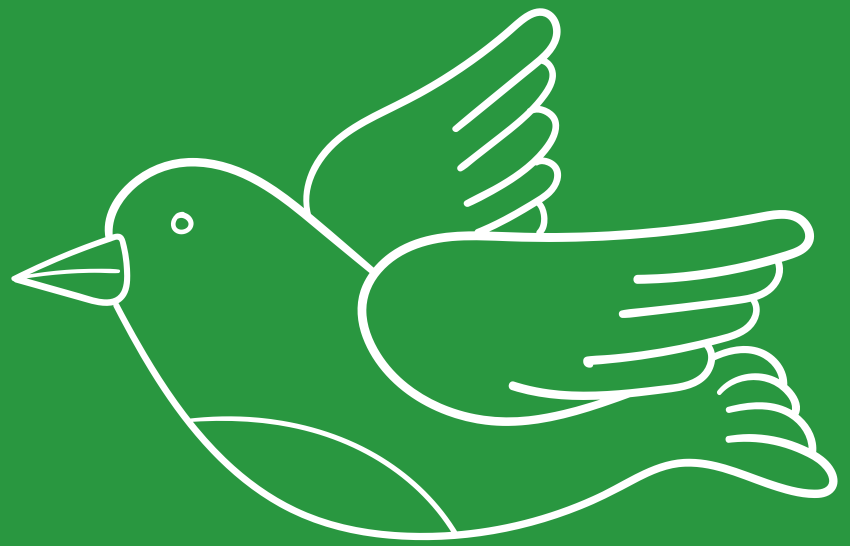
ดีใจด้วย คุณทำงานมานาน
ระยะเวลาทำงานจึงทำให้ Skill คุณเพิ่มขึ้น

Leader ★
Manage ★
Language ★



ห้าง Crystal

ห้าง Pinku



JIB JIB Tour

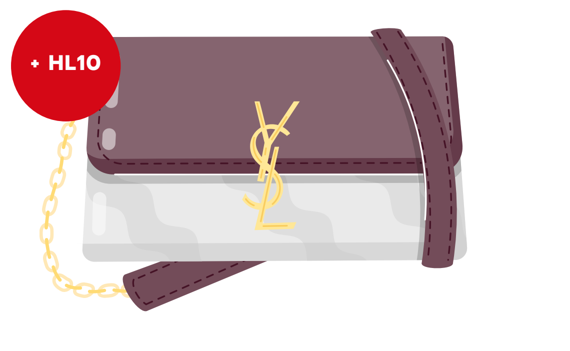
คลิกที่ชื่อร้านเพื่อเลือกเข้าสู่ร้านค้า

ห้าง Crystal

โทรศัพท์
30,000 บาท

หูฟัง
4,000 บาท

คอมพิวเตอร์
15,000 บาท



กระเป๋าแบรนด์
60,000 บาท

กระเป๋าแบรนด์ รุ่น Limited
100,000 บาท

นาฬิกาแบรนด์
30,000 บาท

เสื้อผ้าแบรนด์
6,000 บาท

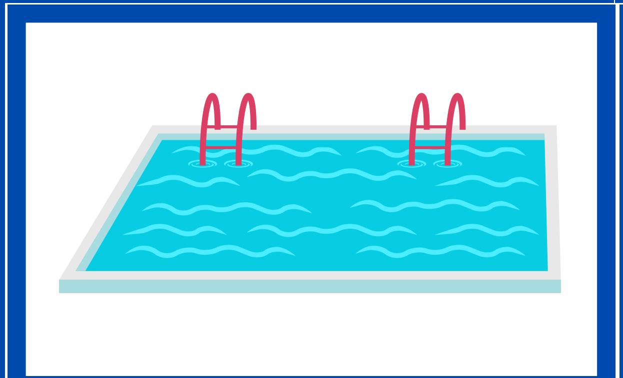
น้ำหอมแบรนด์
5,000 บาท

วิตามิน
2,000 บาท

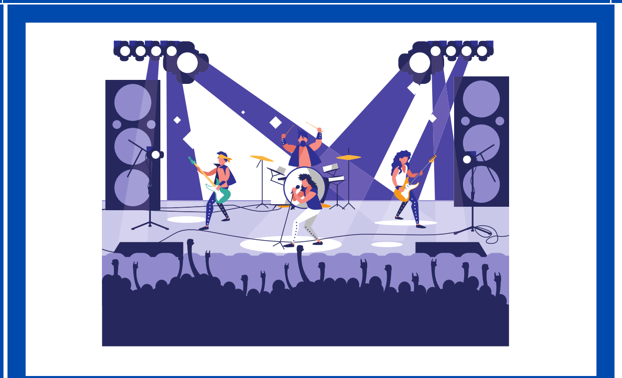
เครื่องสำอางค์
2,000 บาท

บุฟเฟ่ต์ญี่ปุ่น
1,300 บาท

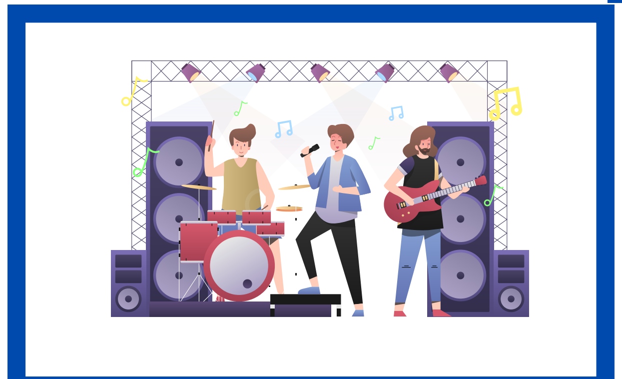
คอร์ส Fitness
1,500 : 1 รอบ
3,500 : 3 รอบ



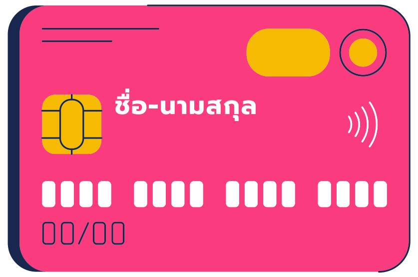
คอร์ส สระว่ายน้ำ
2,000 : 3 รอบ



บัตรคอนเสิร์ต ศิลปินระดับโลก
8,500 บาท



บัตรคอนเสิร์ต ศิลปินระดับภูมิภาค
4,000 บาท



ผ่อนกับบัตร 0%
สูงสุด 3 รอบ
(หลังจากนั้นคิดดอกเบี้ย 2% ต่อรอบ (เฉพาะสินค้า)

ชำระผ่านบัตร

สะสมแต้มต่อการจ่าย 1,000 บาท : 100 แต้ม
สิทธิประโยชน์ 100 แต้ม ส่วนลด 100 บาท
สะสมครบ 500 แต้ม ส่วนลดตั๋วเครื่องบิน 2,000 บาท

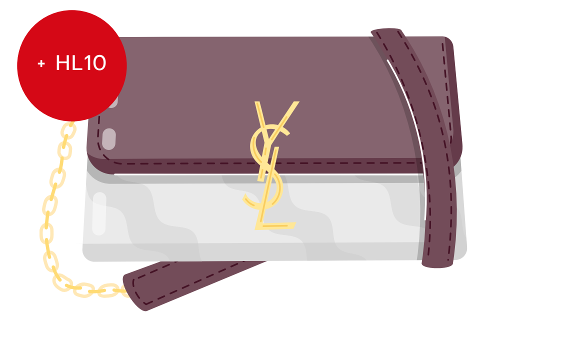
HL10 หมายถึง หากซื้อสินค้าดังกล่าวจะได้คะแนน Happy Life พิเศษ อีก 10 แต้ม

ห้าง Pinku

โทรศัพท์
32,000 บาท

หูฟัง
5,000 บาท

คอมพิวเตอร์
16,000 บาท



กระเป๋าแบรนด์
65,000 บาท

กระเป๋าแบรนด์ รุ่น Limited
200,000 บาท

นาฬิกาแบรนด์
35,000 บาท

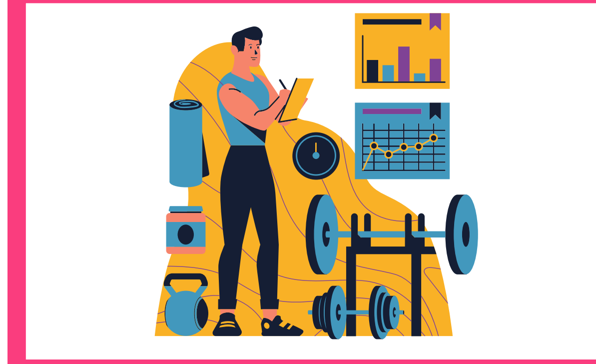
เสื้อผ้าแบรนด์
7,000 บาท

น้ำหอมแบรนด์
7,000 บาท

วิตามิน
2,500 บาท

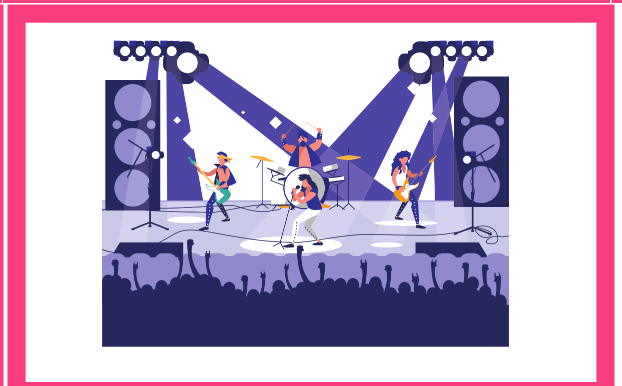
ชุดเครื่องสำอางค์แบรนด์
20,000 บาท

บุฟเฟ่ต์ญี่ปุ่น
1,200 บาท

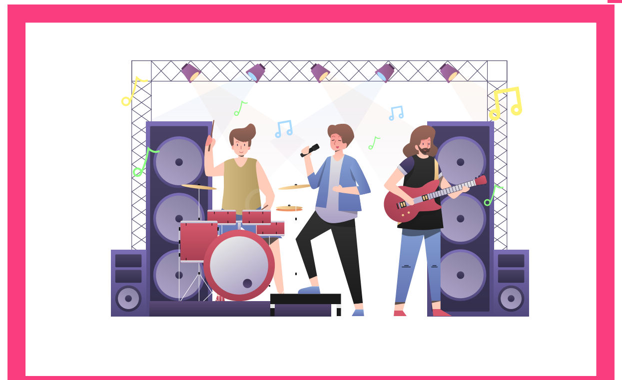


คอร์ส Fitness
1,500 : 1 รอบ
3,500 : 3 รอบ

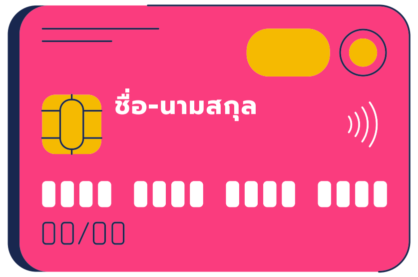
คอร์มเสริมความงามครบวงจร
30,000 บาท : 3 รอบ



บัตรคอนเสิร์ตศิลปินระดับโลก
8,500 บาท



บัตรคอนเสิร์ตศิลปินระดับภูมิภาค
4,000 บาท



ผ่อนกับบัตร 0% สูงสุด 3 รอบ

(หลังจากนั้นคิดดอกเบี้ย 2% ต่อรอบ (เฉพาะสินค้า)

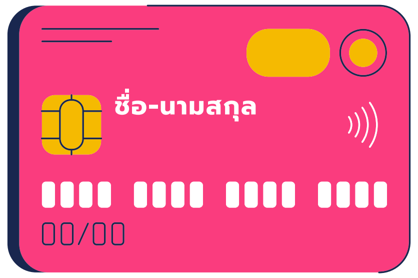
ชำระผ่านบัตร

สะสมแต้มต่อการจ่าย 1,000 บาท : 100 แต้ม
สิทธิประโยชน์ 100 แต้ม ส่วนลด 100 บาท
สะสมครบ 500 แต้ม ส่วนลดตั๋วเครื่องบิน 2,000 บาท

ฉลองเปิดสาขาใหม่ ลด 20% ทุกรายการ ตลอดรอบที่ 1-3

HL10 หมายถึง หากซื้อสินค้าดังกล่าวจะได้คะแนน Happy Life พิเศษ อีก 10 แต้ม

JIB JIB Tour



รับชำระผ่านบัตรเครดิต

(หลังจากนั้นคิดดอกเบี้ย 2% ต่อรอบ (เฉพาะทัวร์)

ชำระผ่านบัตร

สะสมแต้มต่อการจ่าย
1,000 บาท : 100 แต้ม
สิทธิประโยชน์ 100 แต้ม
ส่วนลด 100 บาท
สะสมครบ 500 แต้ม
ส่วนลดตั๋วเครื่องบิน 2,000 บาท
(ใช้กับทัวร์ไม่ได้)

ทัวร์ญี่ปุ่น

+ HL10

โตเกียว-ฮาโกเนะ
(5 วัน 3 คืน)

25,000 บาท

ทัวร์จีน

+ HL10

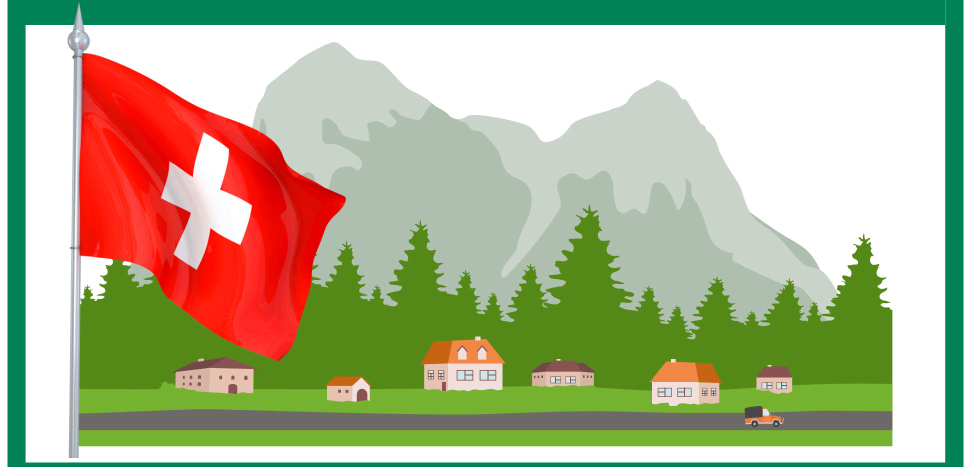
เซี่ยงไฮ้-อู๋ซี-ซูโจว
(5 วัน 4 คืน)

30,000 บาท

ทัวร์สวิตเซอร์แลนด์

เบิร์น-เจนีวา-โลซานน์-เวเวย์-อินเตอร์ลาเคน-ซูก
(8 วัน 5 คืน)

+ HL10



75,000 บาท

Plan เที่ยวญี่ปุ่นด้วยตนเอง

โตเกียว - ฮาโกเนะ
(5 วัน 3 คืน)

+ HL10

20,000 บาท

Plan เที่ยวจีนด้วยตนเอง

เซี่ยงไฮ้-อู๋ซี-ซูโจว

+ HL10

(5 วัน 4 คืน)

25,000 บาท

ทัวร์เนเธอร์แลนด์

อัมสเตอร์ดัม-บรัสเซลล์-ปารีส

+ HL10

(8 วัน 5 คืน)

50,000 บาท

ใบงานกิจกรรม

บันทึกกิจกรรม Real Life

รอบที่ 1-3 REAL LIfe I :Survival Man มนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 23-30 ปี

ชื่อ..

ชั้น .... เลขที่ ....

สะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรม

นักเรียนตอบคำถามจากการทำกิจกรรม Real Life I : Survival Man มนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 23-30 ปี ต่อไปนี้

1 ส่วนที่ 1 : สรุปผลจากกิจกรรม

1. คะแนน Happy Life รวม แต้ม
2. สินทรัพย์ (เงินสด) จำนวน บาท
3. เงินออม (ไม่รวมในสินทรัพย์) จำนวน บาท
4. หนี้สิน (รวมการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิต) จำนวน บาท
5. ผลการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน (ไม่รวมเป้าหมายทางการเงินพิเศษ)

2 ส่วนที่ 2 : สะท้อนการเรียนรู้

1. ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร และปัจจัยใดที่ส่งผลให้เกิดผลของกิจกรรมข้างต้น

2. นักเรียนใช้หลักการใดในการบริหารจัดการเงินในกิจกรรม

3. เมื่อนักเรียนจะต้องตัดสินใจบริโภคสินค้าและบริการ นักเรียนมีหลักในการตัดสินใจอย่างไร

ใบงาน Real Life II

การ์ดสถานะทางการเงิน

A
การ์ดตัวละคร

B
การ์ดอาชีพ

Financial Goals

เงินเก็บ
100,000 บาท
ในอีก 1 ปี
(3 รอบ)

รถยนต์
500,000 บาท
ในอีก 5 ปี
(6 รอบ)

เงินออมสำหรับเกษียณ
2,000,000 บาท
ในอีก 30 ปี
(>9 รอบ)

Happy Life

ค่าใช้จ่ายประจำ

อาหาร-เครื่องดื่ม

ความบันเทิง-งานอดิเรก

เป้าหมายทางการเงิน

เงินลงทุน

งานบุญ - สังคม

ฉุกเฉิน - สุขภาพ

เงินออม

Skill Cards

ผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน

ใบงาน Real Life II

การ์ด สถานะทางการเงิน

A การ์ดตัวละคร

B การ์ดอาชีพ

Financial Goals

- เงินเก็บ 100,000 บาท ในอีก 1 ปี (3 รอบ)
- รถยนต์ 500,000 บาท ในอีก 5 ปี (6 รอบ)
- เงินออมสำหรับเกษียณ 2,000,000 บาท ในอีก 30 ปี (>9 รอบ)

Happy Life

ค่าใช้จ่ายประจำ

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
4		
5		
6		

อาหาร-เครื่องดื่ม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
4		
5		
6		

ความบันเทิง-งานอดิเรก

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
4		
5		
6		

เป้าหมายทางการเงิน

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
4		
5		
6		

เงินลงทุน

งานบุญ - สังคม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
4		
5		
6		

ฉุกเฉิน - สุขภาพ

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
4		
5		
6		

เงินออม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
4		
5		
6		

Skill Cards

ผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน

3 เลือกผ่านป้ายเพื่อเพิ่มเติมข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร

นักเรียนเลือกป้าย 1 ป้าย ซึ่งจะมีผลต่อการดำเนินกิจกรรมในรอบที่ 4-9

A

B

C

D

E

3 ผลการเลือกแผ่นป้ายเพื่อเพิ่มเติมข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร

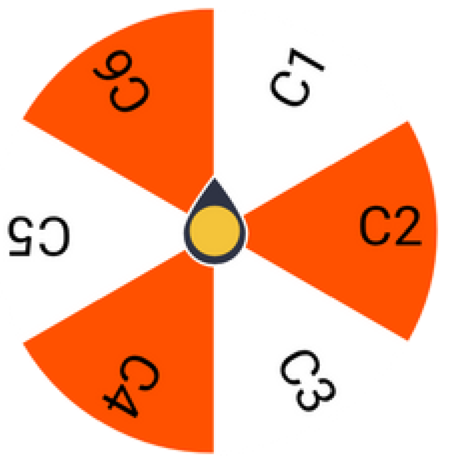
นักเรียนเลือกป้าย 1 ป้าย ซึ่งจะมีผลต่อการดำเนินกิจกรรมในรอบที่ 4-9

A พ่อแม่ตรวจพบว่ามีความเสี่ยงมะเร็ง	**B** บริษัทมอบหมายให้เดินทาง/ ออกงานภาคสนามบ่อยขึ้น	**C** มีรถยนต์ส่วนตัว
D เปลี่ยนสถานะเป็น "มีคนรัก" ที่คบหาดูใจ	**E** สุขภาพทรุดโทรมลงจากการโหมงานหนัก	

นักเรียนจดผลการเลือกแผ่นป้ายลงในช่อง **"A การ์ดตัวละคร"** ในบอร์ดบันทึกกิจกรรม Real Life II

สไลด์กิจกรรม Real Life II

1 วงล้อ C สุ่มภาวะทางเศรษฐกิจ

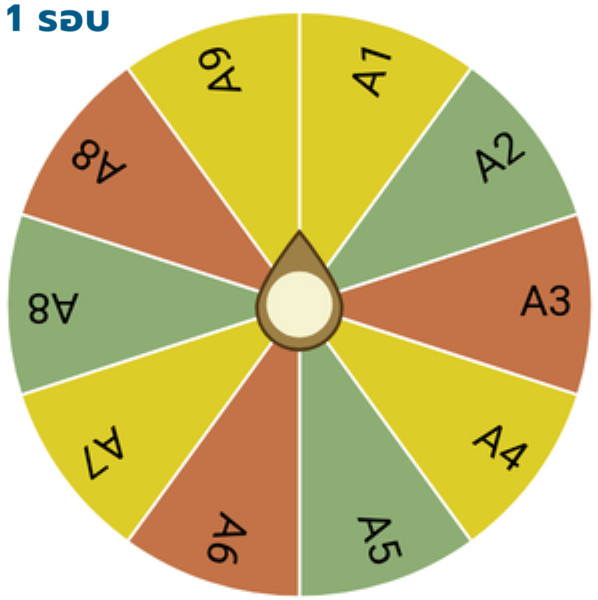


คลิกเพื่อเข้าดูภาวะทางเศรษฐกิจ

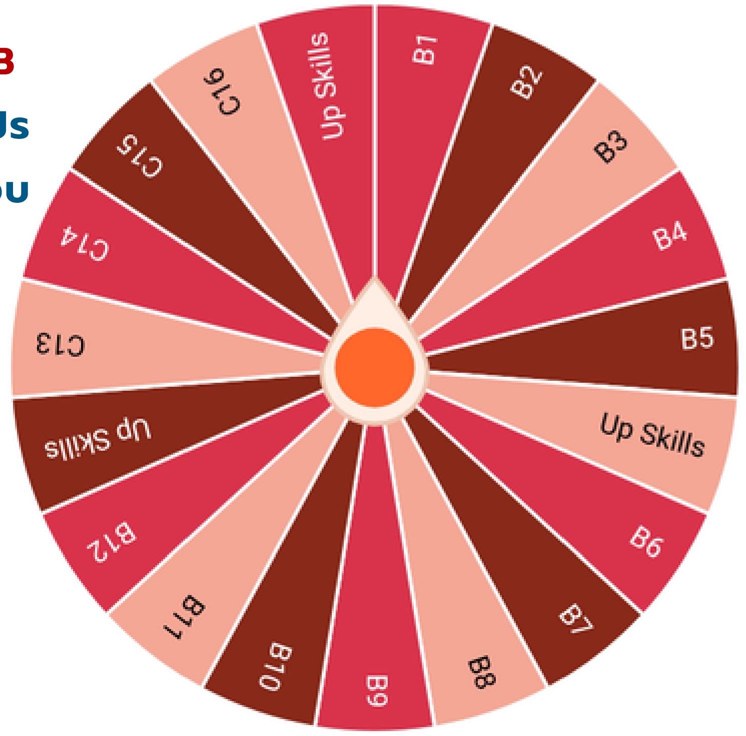
C1	C2	C3
C4	C5	C6

2 คลิกเพื่อเข้าสู่ INVEST CARD

3 วงล้อ A สุ่มค่าใช้จ่ายประจำ
2 ครั้ง : 1 รอบ



4 วงล้อ B
สุ่มค่าใช้จ่ายผันแปร
5 ครั้ง : 1 รอบ



คลิกเพื่อสุ่มเลือกการ์ด UP SKILLS

A ค่าอาหาร

1 5,000 บาท	2 4,000 บาท	3 6,000 บาท

A ค่าเดินทาง

4 3,000 บาท	5 4,000 บาท	6 4,500 บาท

A ค่าไฟฟ้า - ค่าน้ำ - อินเทอร์เน็ต

7 2,000 บาท	8 2,500 บาท	9 3,000 บาท

B ค่าใช้จ่ายผันแปร

1 ชมภาพยนตร์ 3 เรื่อง 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	2 ซื้อของขวัญให้คนที่รัก 500 บาท ซื้อ + 20 แต้ม ไม่ซื้อ - 10 แต้ม	3 ซื้อเสื้อผ้า/รองเท้าใหม่ 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	4 แชร์เลี้ยงวันเกิดบุคคลสำคัญ 1,000 บาท แชร์ + 5 แต้ม ไม่แชร์ - 3 แต้ม
5 ร่วมทำบุญ 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	6 ซื้อหนังสือ/นิตยสาร 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	7 ซื้อของเข้าบ้าน 1,000 บาท จ่าย + 10 แต้ม ไม่จ่าย - 5 แต้ม	8 ซื้อเฟอร์นิเจอร์ใหม่ 2,000 บาท ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม
9 ซื้อของตกแต่งบ้าน 2,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	10 เที่ยวต่างจังหวัด 3 วัน 2 คืน 10,000 บาท ไป + 15 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	11 เที่ยวในจังหวัด 1 วัน 2,000 บาท ไป + 10 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	12 ซื้อสิ่งของที่ต้องการตามนิสัยตัวละคร ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม

คลิกเพื่อไปร้านค้า

C เหตุการณ์ฉุกเฉิน

13 โทรศัพท์มือถือเสีย ซื้อใหม่ 30,000 บาท + HL 20 แต้ม ส่งซ่อม 10,000 บาท + HL 10 แต้ม	14 เหตุการณ์เปลี่ยนชีวิต คลิกเพื่อดูผล	15 อุบัติเหตุขาหัก เข้าโรงพยาบาล 10,000 บาท - HL 10 แต้ม	16 ป่วยหนักรักษาตัวโรงพยาบาล 3 คืน 50,000 บาท - HL 10 แต้ม

1 หมายถึงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมแต่ละรอบ

การ์ดเศรษฐกิจ

Economic Card : C1

เศรษฐกิจชะลอตัว

ราคาสินค้าและบริการ
ลดลงทุกรายการ 200 บาท
ทุกหุ้นกู้ได้รับผลตอบแทน ลดลง 0.5%
อัตราดอกเบี้ยเงินฝาก ลดลง 0.5%
ทองคำราคาลดลง 3,000 บาท

Economic Card : C2

ส่งออกบวก

ทุกหุ้นกู้มีผลตอบแทน
เพิ่มขึ้น 0.5%

Economic Card : C3

เศรษฐกิจดี

ราคาสินค้าและบริการ
ลดลงทุกรายการ 100 บาท
ทุกหุ้นกู้ได้รับผลตอบแทน เพิ่มขึ้น 0.5%
อัตราดอกเบี้ยเงินฝาก เพิ่มขึ้น 0.25%
ทองคำราคาลดลง 3,000 บาท

Economic Card : C4

ภาวะเงินเฟ้อจากสงครามน้ำมัน

ราคาสินค้าและบริการ
เพิ่มขึ้นทุกรายการ 100 บาท
ทุกหุ้นกู้มีผลตอบแทน
ลดลง 0.5%
ทองคำราคาสูงขึ้น 2,000 บาท

Economic Card : C5

การท่องเที่ยวในประเทศบูม

ทุกหุ้นกู้มีผลตอบแทน
เพิ่มขึ้น 0.25%

Economic Card : C6

โรคระบาดรุนแรง

ราคาสินค้าและบริการ
เพิ่มขึ้นทุกรายการ 100 บาท
ทุกหุ้นกู้ มีผลตอบแทน ลดลง 0.5%
ทองคำราคาสูงขึ้น 3,000 บาท

การ์ดลงทุน

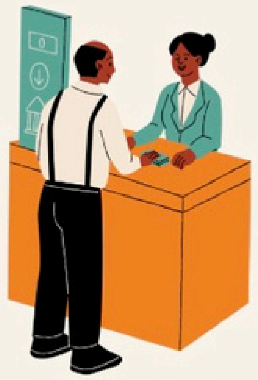
Invest Card

เงินฝากออมทรัพย์ออมใจ

ดอกเบี้ย 2.0% : 3 รอบ

ฝากขั้นต่ำ 500 บาท
ไม่บังคับฝาก-ถอน

Invest Card



**เงินฝากประจำมั่งมี
อายุ 6 รอบ**

ดอกเบี้ย รอบที่ 1 0.65%
ดอกเบี้ย รอบที่ 2 1.15%
ดอกเบี้ย รอบที่ 3 2.00%

ฝากขั้นต่ำ 5,000 บาท

และฝากทุกรอบตามจำนวนเท่าเดิม

(2,000 บาท : 1 รอบ)
ถอนก่อนกำหนด ไม่ได้รับดอกเบี้ยในรอบนั้น

Invest Card

**สลากออมทรัพย์ร่ำรวย
อายุ 6 รอบ**

ดอกเบี้ย 0.90% ต่อ 6 รอบ

(คำนวณดอกเบี้ 0.45% ต่อ 3 รอบ)
ราคาหน่วยละ 100 บาท

ฝากไม่ครบ ไม่ได้รับดอกเบี้ย

ลุ้นรางวัลทุก ๆ 3 รอบ

Invest Card

A+

**หุ้นกู้ FFood
อายุ 6 รอบ**

ดอกเบี้ย 3.85% ต่อ 3 รอบ

(1.28% : 1 รอบ)
ราคาหน่วยละ 1,000 บาท

(ขั้นต่ำ 100 หน่วย)
ชำระเงินต้นครั้งเดียว

ไถ่ถอนได้เมื่อครบกำหนด

Invest Card

BB+

**หุ้นกู้ SSon
อายุ 3 รอบ**

ดอกเบี้ย 3.50% ต่อ 3 รอบ

(คำนวนดอกเบี้ย 1.16%: 1 รอบ)

ราคาหน่วยละ 500 บาท

(ขั้นต่ำ 100 หน่วย)
ชำระเงินต้นครั้งเดียว

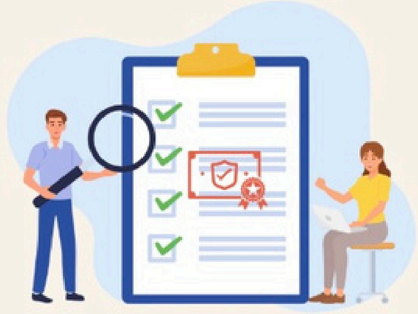
ไถ่ถอนได้เมื่อครบกำหนด

Invest Card

ทองคำ 1 บาท

	ซื้อ	ขาย
รอบที่ 4-5	32,100	28,250
รอบที่ 6	34,400	29,650
รอบที่ 7-9	44,500	33,400

Invest Card



ประกันอุบัติเหตุ แผน 1

ราคา 1,500 บาท : 3 รอบ

การเสียชีวิตอุบัติเหตุ 300,000 บาท

ค่ารักษาพยาบาล/อุบัติเหตุ OPD
15,000 บาท

ชดเชยรายได้ - ไม่คุ้มครอง -

Invest Card

ประกันอุบัติเหตุ แผน 2

ราคา 3,000 บาท : 3 รอบ

การเสียชีวิตอุบัติเหตุ 700,000 บาท

ค่ารักษาพยาบาล/อุบัติเหตุ OPD
30,000 บาท

ชดเชยรายได้ - 500 บาท/รอบ

Invest Card

ประกันสุขภาพ แผน 1

ราคา 8,000 บาท : 3 รอบ

IPD สูงสุด	600,000 บาท
ค่าผ่าตัด	เหมาจ่ายตามจริง
ค่าห้องและอาหาร	10,000 บาท/รอบ
ค่าห้องผ่าตัด	6,000 บาท
ค่าเวชภัณฑ์ฟื้นฟู	10,000 บาท/รอบ
OPD/ทันตกรรม	ไม่คุ้มครอง

Invest Card

ประกันอุบัติเหตุ แผน 2

ราคา 12,000 บาท : 3 รอบ

All in One	600,000 บาท
ค่าผ่าตัด	เหมาจ่ายตามจริง
ค่าห้องและอาหาร	10,000 บาท/รอบ
ค่าห้องผ่าตัด	6,000 บาท
ค่าเวชภัณฑ์ฟื้นฟู	10,000 บาท/รอบ
OPD	1,000 บาท / ครั้ง
ทันตกรรม	1,000 บาท/รอบ

4 ผลการเปลี่ยนแปลงของชีวิต

A พ่อแม่ตรวจพบว่ามีความเสี่ยงมะเร็ง

หมอตรวจพบก้อนเนื้อที่เสี่ยง

ผล : เสียเงินค่าผ่าตัด รักษาและค่าห้อง สุทธิ 100,000 บาท

(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้)

B บริษัทมอบหมายให้เดินทาง/ออกงานภาคสนามบ่อยขึ้น

เกิดอุบัติเหตุรถเสียหลักระหว่างการเดินทาง

ผล : เสียค่ารักษา สุทธิ 20,000 บาท

และค่าห้อง 5 คืน 30,000 บาท

(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้ทั้งหมด ประกันอุบัติเหตุ ครอบคลุมเฉพาะค่ารักษา)

C มีรถยนต์ส่วนตัว

เกิดอุบัติเหตุรถเสียหลักระหว่างการเดินทาง

ผล : เสียค่ารักษา สุทธิ 20,000 บาท

และค่าห้อง 5 คืน 30,000 บาท

(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้ทั้งหมด ประกันอุบัติเหตุ ครอบคลุมเฉพาะค่ารักษา)

D เปลี่ยนสถานะเป็น "มีคนรัก" ที่คบหาดูใจ

ตัดสินใจแต่งงานเพื่อสร้างครอบครัว

ผล : จ่ายค่างานแต่งงานแบบมินิมอล สุทธิ 100,000 บาท

E สุขภาพทรุดโทรมลงจากการโหมงานหนัก

ร่างกายทรุด ต้องเข้ารับการรักษา ณ โรงพยาบาล 1 สัปดาห์

ผล : เสียค่ารักษาและค่าห้อง สุทธิ 100,000 บาท

(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้)

ใบงานกิจกรรม

บันทึกกิจกรรม Real Life Survival Man

รอบที่ 3-6 REAL LIfe II การจำลองชีวิตมนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 31-40 ปี

ชื่อ..

ชั้น .... เลขที่ ....

สะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรม

นักเรียนตอบคำถามจากการทำกิจกรรม Real Life II : Survival Man มนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 31-40 ปี ต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : สรุปผลจากกิจกรรม

1. คะแนน Happy Life รวม แต้ม
2. สินทรัพย์ (เงินสด) จำนวน บาท
3. เงินออม (ไม่รวมในสินทรัพย์)
   จำนวน บาท
4. หนี้สิน (รวมการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิต)
   จำนวน บาท
5. จำนวนเงินที่ได้ลงทุน เงินต้น บาท
   เงินปันผลที่ได้ บาท
6. ผลการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
   (ไม่รวมเป้าหมายทางการเงินพิเศษ)

ส่วนที่ 2 : สะท้อนการเรียนรู้

1. ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร และปัจจัยใดที่ส่งผลให้เกิดผลของกิจกรรมข้างต้น

2. นักเรียนใช้หลักการใดในการออมและลงทุน และการจัดการความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในชีวิต (เหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของชีวิต)

2. นักเรียนมีแนวทางเลือกวิธีการใช้จ่ายเงินอย่างไร

3. สถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อการเงินของ นักเรียนอย่างไร และนักเรียนมีวิธีการจัดการอย่างไร

ใบงาน Real LifeIII

การ์ด สถานะทางการเงิน

A การ์ดตัวละคร

B การ์ดอาชีพ

Financial Goals

เงินเก็บ 100,000 บาท ในอีก 1 ปี (3 รอบ)

รถยนต์ 500,000 บาท ในอีก 5 ปี (6 รอบ)

เงินออมสำหรับเกษียณ 2,000,000 บาท ในอีก 30 ปี (>9 รอบ)

Happy Life

ค่าใช้จ่ายประจำ

อาหาร-เครื่องดื่ม

ความบันเทิง-งานอดิเรก

เป้าหมายทางการเงิน

เงินลงทุน

งานบุญ - สังคม

ฉุกเฉิน - สุขภาพ

เงินออม

Skill Cards

ผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน

ใบงานReal LifeIII

การ์ด สถานะทางการเงิน

A
การ์ดตัวละคร

B
การ์ดอาชีพ

Financial Goals

เงินเก็บ
100,000 บาท
ในอีก 1 ปี
(3 รอบ)

รถยนต์
500,000 บาท
ในอีก 5 ปี
(6 รอบ)

เงินออมสำหรับเกษียณ
2,000,000 บาท
ในอีก 30 ปี
(>9 รอบ)

Happy Life

ค่าใช้จ่ายประจำ

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
7		
8		
9		

อาหาร-เครื่องดื่ม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
7		
8		
9		

ความบันเทิง-งานอดิเรก

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
7		
8		
9		

เป้าหมายทางการเงิน

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
7		
8		
9		

เงินลงทุน

งานบุญ - สังคม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
7		
8		
9		

ฉุกเฉิน - สุขภาพ

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
7		
8		
9		

เงินออม

รอบที่	บันทึกใช้เงิน	คงเหลือ
7		
8		
9		

Skill Cards

ผลิตภัณฑ์
ทางการลงทุน

3 การเพิ่มเติมข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร

ผลที่เกิดขึ้นจะเป็นไปตามแผ่นป้ายที่นักเรียนได้เลือก ในรอบที่ 4-6

A
หมอแจ้งว่าตัวละคร
จะต้องมาตรวจร่างกาย
(ด้วยมีภาวะเสี่ยงต่อมะเร็ง)

B
ผลจากการประสบอุบัติเหตุ
ส่งผลให้ตัวละคร
มีอาการบาดเจ็บที่เข่าทั้ง
2 ข้าง

C
ผลจากการประสบอุบัติเหตุ
ส่งผลให้ตัวละคร
มีอาการบาดเจ็บที่เข่าทั้ง
2 ข้าง

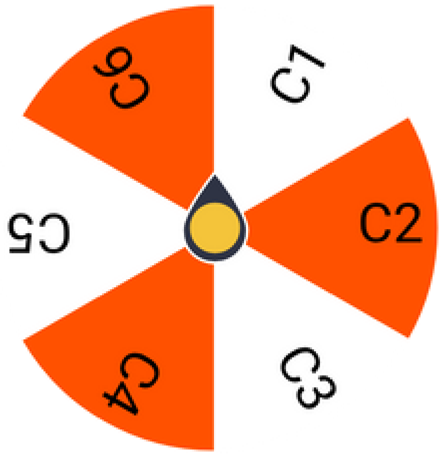
D
พบว่า
ตนเอง/แฟน
กำลังจะมีลูก

E
จากการรักษา
ทำให้หมอแจ้งว่า
ตัวละครจะต้อง
เข้ามาตรวจรักษาที่ รพ.
อย่างใกล้ชิด

นักเรียนจดผลการเลือกแผ่นป้าย
ลงในช่อง "A การ์ดตัวละคร"
ในบอร์ดบันทึกกิจกรรม
Real Life III

Let's Play บอร์ดกิจกรรม Real Life III (รอบที่ 7-9)

1 วงล้อ C สุ่มภาวะทางเศรษฐกิจ

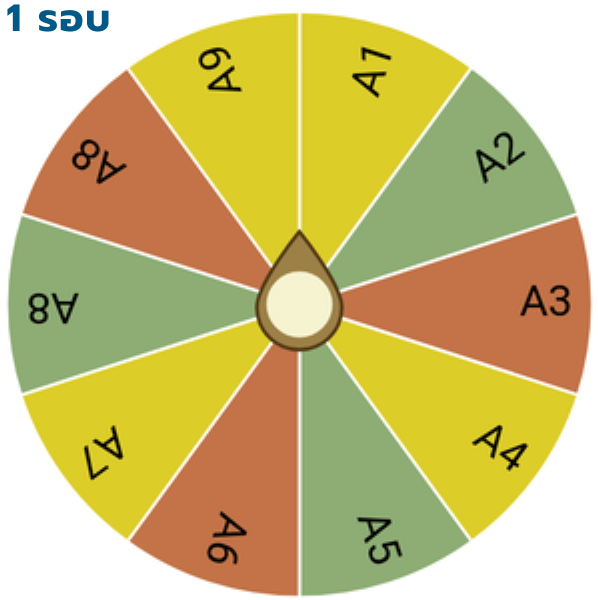


คลิกเพื่อเข้าดูภาวะทางเศรษฐกิจ

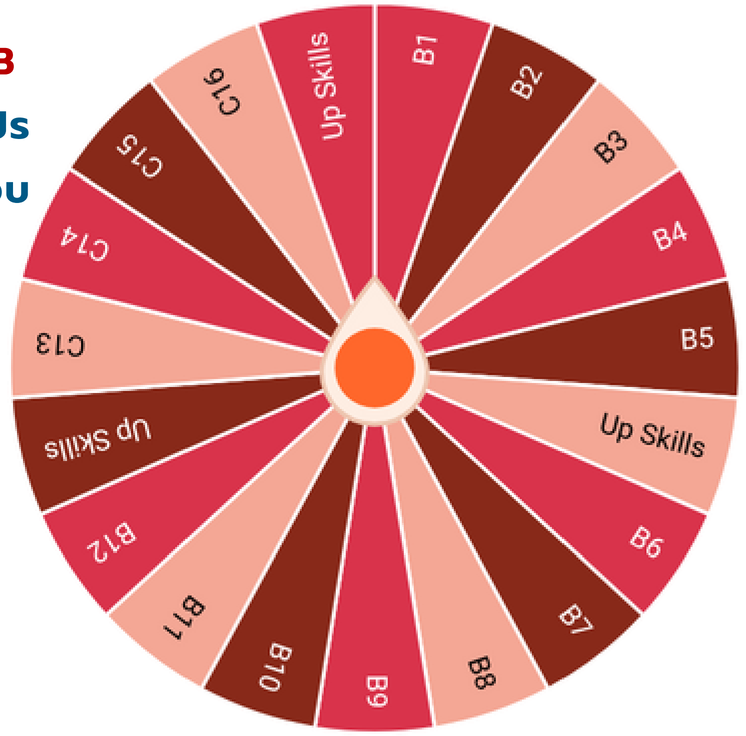
C1	C2	C3
C4	C5	C6

2 คลิกเพื่อเข้าสู่ INVEST CARD

3 วงล้อ A สุ่มค่าใช้จ่ายประจำ
2 ครั้ง : 1 รอบ



4 วงล้อ B
สุ่มค่าใช้จ่ายผันแปร
5 ครั้ง : 1 รอบ



คลิกเพื่อสุ่มเลือกการ์ด UP SKILLS

A ค่าอาหาร

①	②	③
5,000 บาท	4,000 บาท	6,000 บาท

A ค่าเดินทาง

④	⑤	⑥
3,000 บาท	4,000 บาท	4,500 บาท

A ค่าไฟฟ้า - ค่าน้ำ - อินเทอร์เน็ต

⑦	⑧	⑨
2,000 บาท	2,500 บาท	3,000 บาท

B ค่าใช้จ่ายผันแปร

1 ชมภาพยนตร์ 3 เรื่อง 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	2 ซื้อของขวัญให้คนที่รัก 500 บาท ซื้อ + 20 แต้ม ไม่ซื้อ - 10 แต้ม	3 ซื้อเสื้อผ้า/รองเท้าใหม่ 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	4 แชร์เลี้ยงวันเกิดบุคคลสำคัญ 1,000 บาท แชร์ + 5 แต้ม ไม่แชร์ - 3 แต้ม
5 ร่วมทำบุญ 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	6 ซื้อหนังสือ/นิตยสาร 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	7 ซื้อของเข้าบ้าน 1,000 บาท จ่าย + 10 แต้ม ไม่จ่าย - 5 แต้ม	8 ซื้อเฟอร์นิเจอร์ใหม่ 2,000 บาท ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม
9 ซื้อของตกแต่งบ้าน 2,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	10 เที่ยวต่างจังหวัด 3 วัน 2 คืน 10,000 บาท ไป + 15 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	11 เที่ยวในจังหวัด 1 วัน 2,000 บาท ไป + 10 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	12 ซื้อสิ่งของที่ต้องการตามนิสัยตัวละคร ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม

คลิกเพื่อไปร้านค้า

C เหตุการณ์ฉุกเฉิน

13 โทรศัพท์มือถือเสีย ซื้อใหม่ 30,000 บาท + HL 20 แต้ม ส่งซ่อม 10,000 บาท + HL 10 แต้ม	14 เหตุการณ์เปลี่ยนชีวิต คลิกเพื่อดูผล	15 อุบัติเหตุขาหัก เข้าโรงพยาบาล 10,000 บาท - HL 10 แต้ม	16 ป่วยหนักรักษาตัวโรงพยาบาล 3 คืน 50,000 บาท - HL 10 แต้ม

1 หมายถึงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมแต่ละรอบ

4 การเพิ่มเติมข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร

ผลที่เกิดขึ้นจะเป็นไปตามแผ่นป้ายที่นักเรียนได้เลือก รอบที่ 4-6 (มีผลรอบที่ 7-9)

A
หมอแจ้งว่าตัวละคร
จะต้องมาตรวจร่างกาย
(ด้วยมีภาวะเสี่ยงต่อมะเร็ง)
ผล : เสียค่าตรวจ 3 รอบ
สุทธิ 6,000 บาท
(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้)

B
ผลจากการประสบอุบัติเหตุ
ส่งผลให้ตัวละคร
มีอาการบาดเจ็บที่เข่าทั้ง 2 ข้าง
ผล : อาการเจ็บรุนแรง
ทำให้ต้องเข้ารับการรักษา
เสียค่ารักษา 10,000 บาท
(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้)

C
ผลจากการประสบอุบัติเหตุ
ส่งผลให้ตัวละคร
มีอาการบาดเจ็บที่เข่าทั้ง 2 ข้าง
ผล : อาการเจ็บรุนแรง
ทำให้ต้องเข้ารับการรักษา
เสียค่ารักษา 10,000 บาท
(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้)

D
พบว่าตนเอง/แฟน
กำลังจะมีลูก
ผล : เสียค่าแพ็คเกจ
ฝากครรภ์-คลอด-
ห้องพัก สุทธิ 70,000 บาท

E
จากการรักษา
ทำให้หมอแจ้งว่าตัวละครจะต้อง
เข้ามาตรวจรักษาที่ รพ. อย่างใกล้ชิด
ผล : เสียค่าตรวจ 3 รอบ
สุทธิ 10,000 บาท
(ผู้มีประกันสุขภาพสามารถเบิกได้)

ใบงานกิจกรรม

บันทึกกิจกรรม Real Life Survival Man

รอบที่ 7-9 REAL LIfe III การจำลองชีวิตมนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 41-60 ปี

ชื่อ...

ชั้น ....   เลขที่ ....

สะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรม

นักเรียนตอบคำถามจากการทำกิจกรรม Real Life III : Man preparing to retire มนุษย์ผู้เตรียมตัวสู่การเกษียณต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : สรุปผลจากกิจกรรม

1. คะแนน Happy Life รวม แต้ม
2. สินทรัพย์ (เงินสด) จำนวน บาท
3. เงินออม (ไม่รวมในสินทรัพย์)
   จำนวน บาท
4. หนี้สิน (รวมการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิต)
   จำนวน บาท
5. จำนวนเงินที่ได้ลงทุน เงินต้น บาท
   เงินปันผลที่ได้ บาท
6. ผลการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
   (ไม่รวมเป้าหมายทางการเงินพิเศษ)

ส่วนที่ 2 : สะท้อนการเรียนรู้

1. ผลของกิจกรรมเป็นอย่างไร และปัจจัยใดที่ส่งผลให้เกิดผลของกิจกรรมข้างต้น

2. นักเรียนใช้หลักการใดในการตัดสินใจเพื่อบริหารจัดการเงิน การออม การลงทุน การบริหารจัดการความเสี่ยง และการบริหารจัดการหนี้

3. สิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม และการนำไปปรับใช้ในชีวิต

สรุปการเรียนรู้จากกิจกรรม

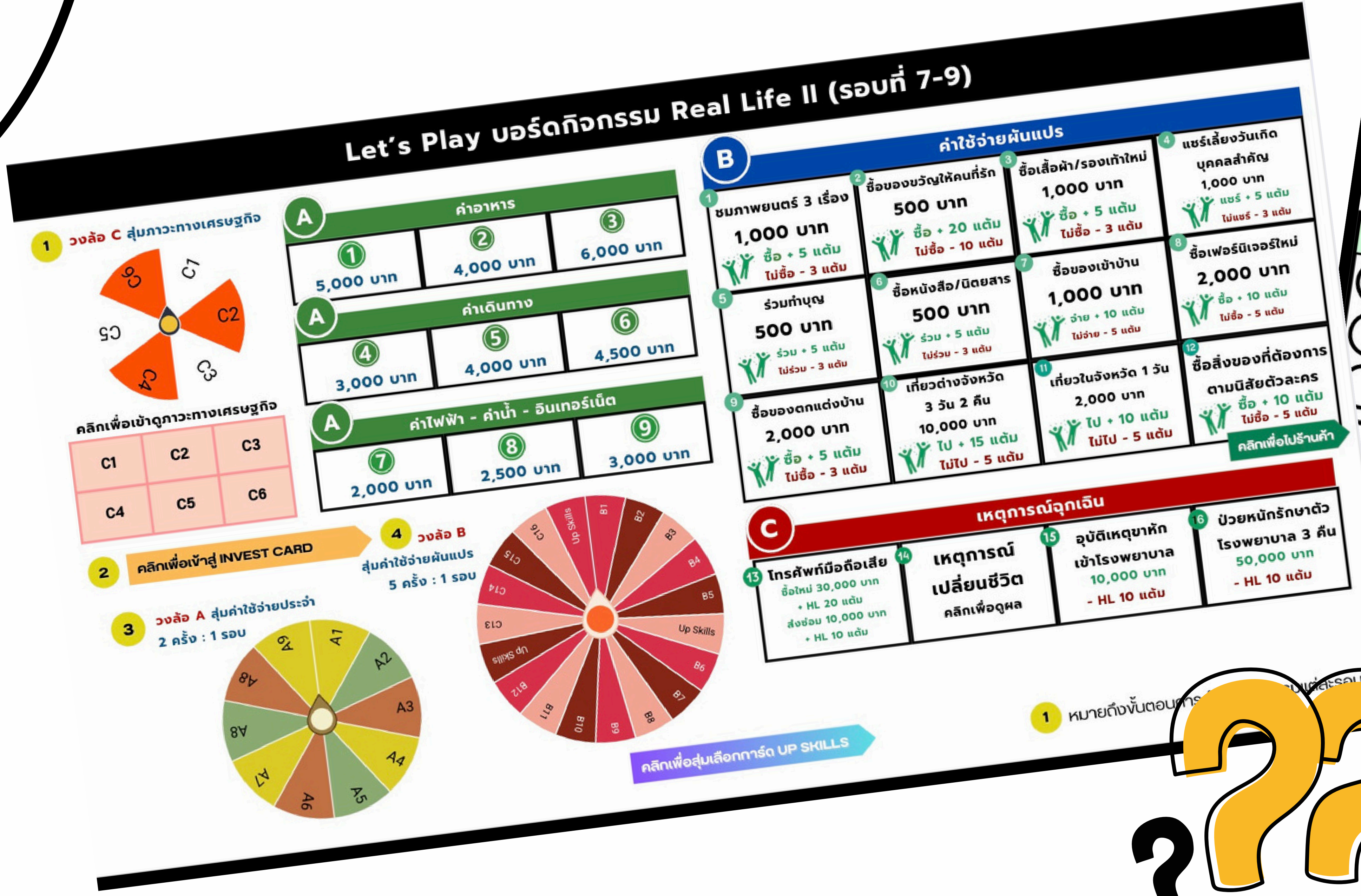
REAL LIFE

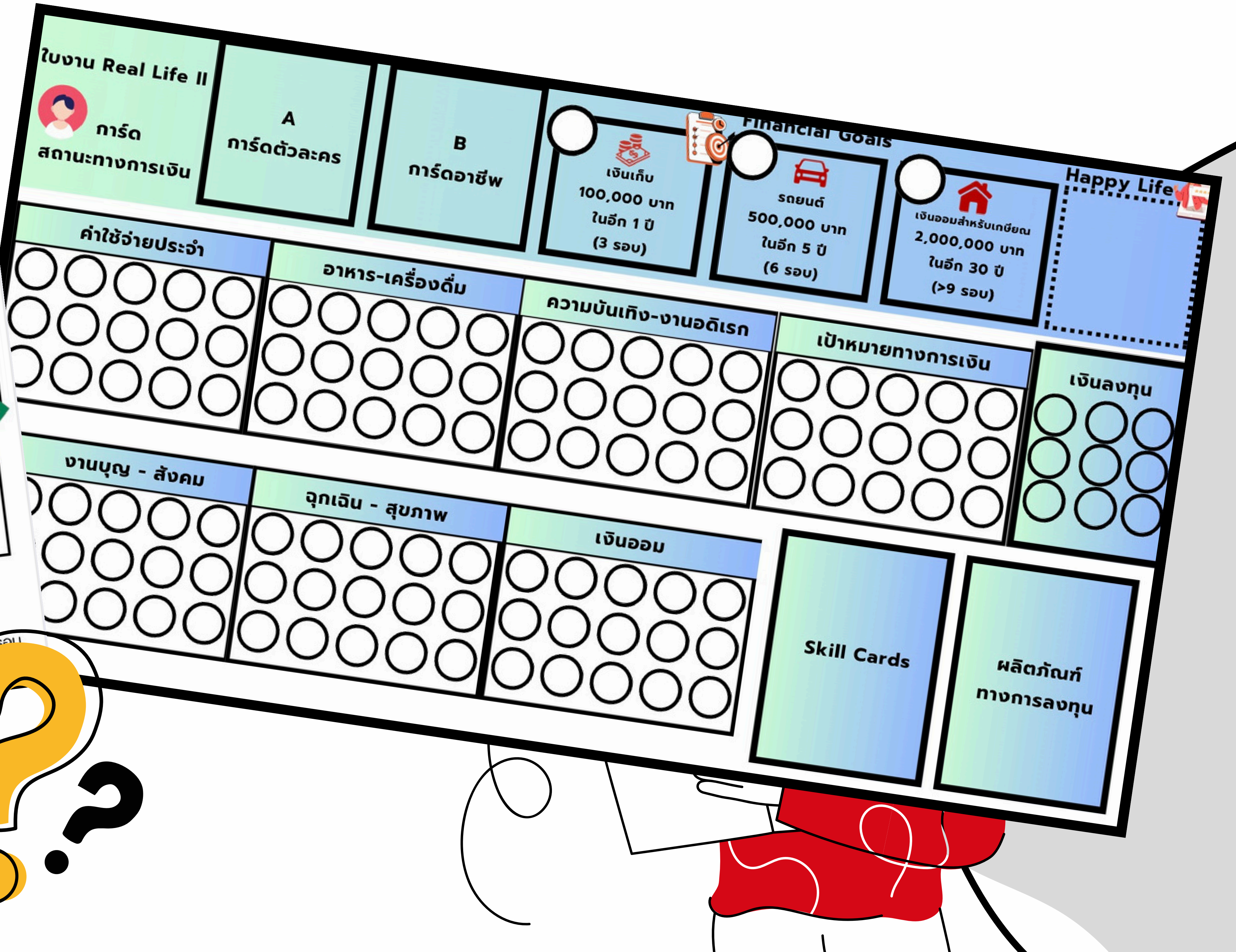
ชุดกิจกรรมผงโรยข้าว

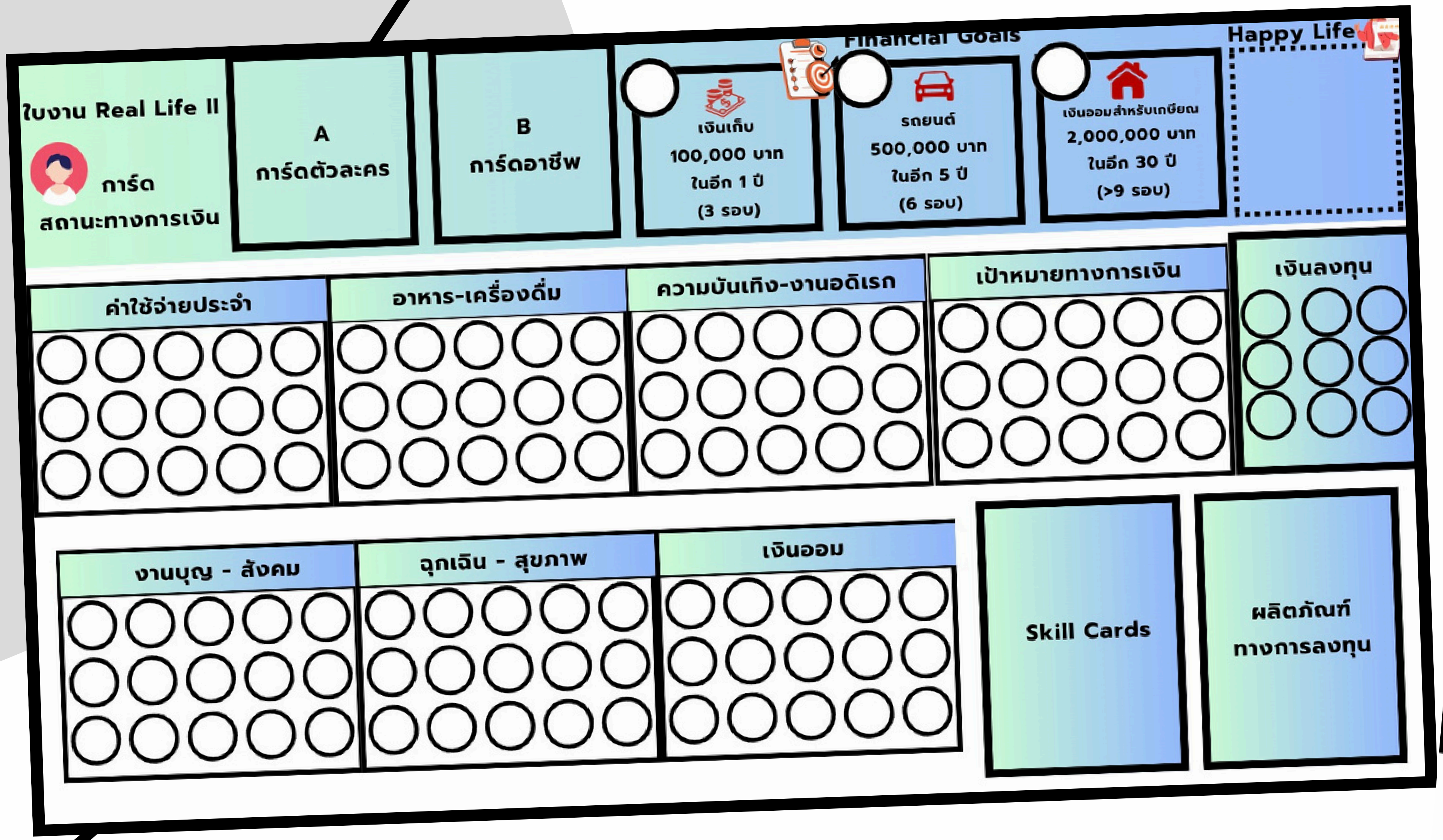
กลไกในกิจกรรม REAL LIFE สัมพันธ์กับการเงินในชีวิตประจำวันอย่างไร

ใบงานบันทึกกิจกรรม บอร์ดกิจกรรม

หมายถึง ??







ใบงานบันทึกกิจกรรม คือ

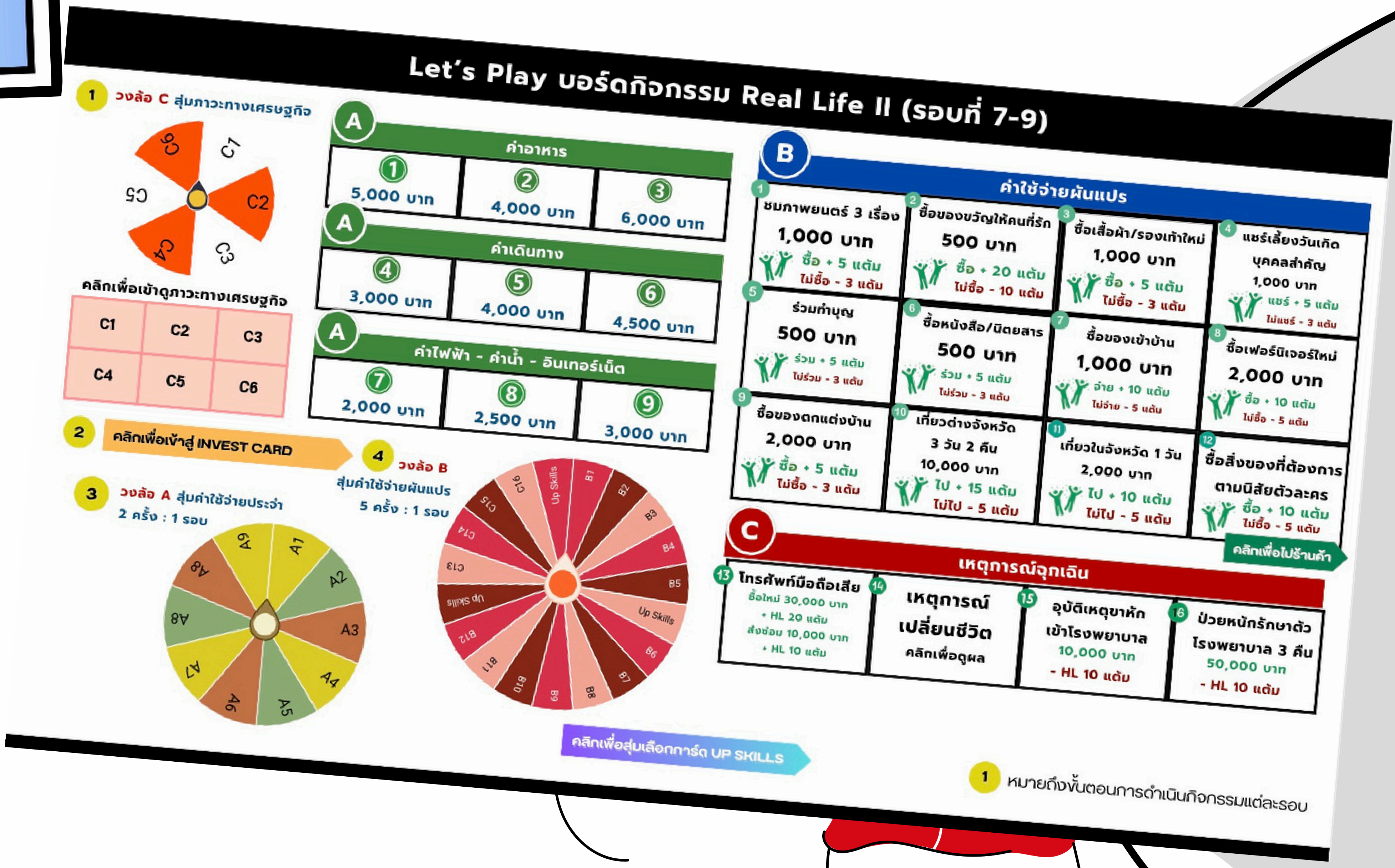
การจำลองถึงการบริหารจัดการการเงินในชีวิต

ใบงานกิจกรรม เปรียบเสมือน**การบันทึกรายรับ-รายจ่ายและสินทรัพย์ที่มี** การลองวางแผนการเงินและบริหารจัดการการเงินตามแผน/เป้าหมายทางการเงินที่ตั้งไว้ ซึ่งช่วยให้สามารถบริหารจัดการการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บอร์ดกิจกรรม คือ

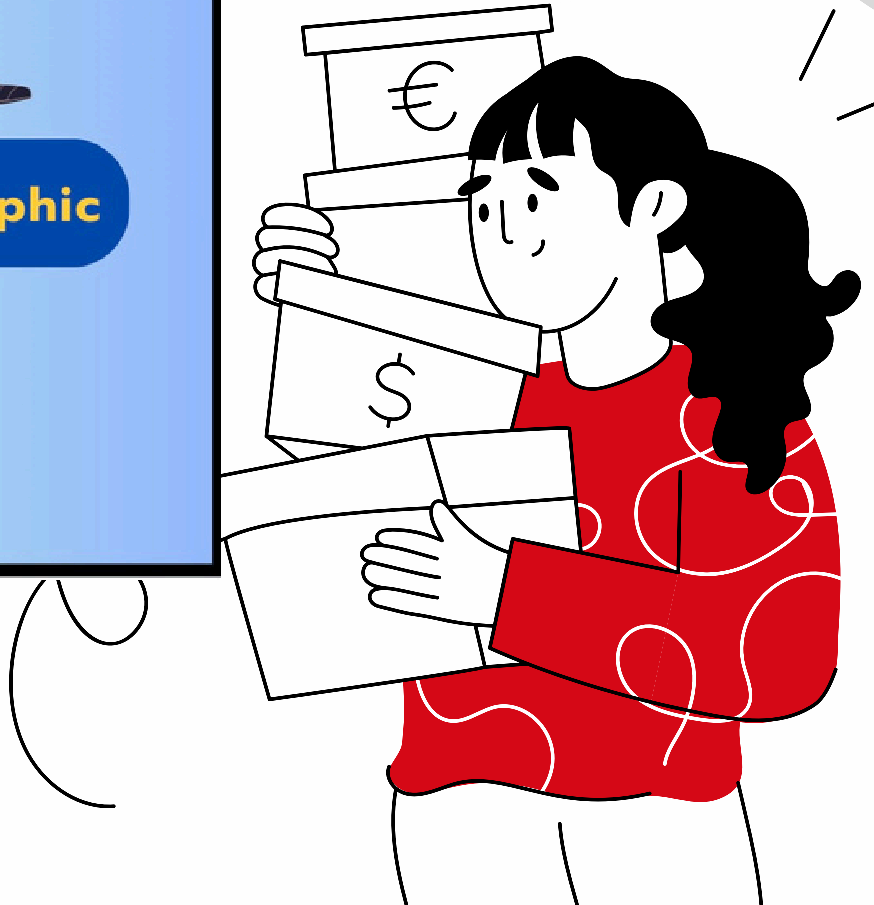
การจำลองค่าใช้จ่ายเมื่อเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

ประกอบด้วยเงินเดือน ค่าใช้จ่ายประจำ ค่าใช้จ่ายผันแปร และค่าใช้จ่ายที่เกิดจากเหตุการณ์ฉุกเฉินที่ไม่อาจคาดคิด จึงควรวางแผนการเงิน บริหารจัดการเงิน และออมเงินเพื่อสำรองกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดที่อาจเกิดขึ้นเสมอ



การตัวละคร การ์ดอาชีพ และการ์ด UP SKILLS

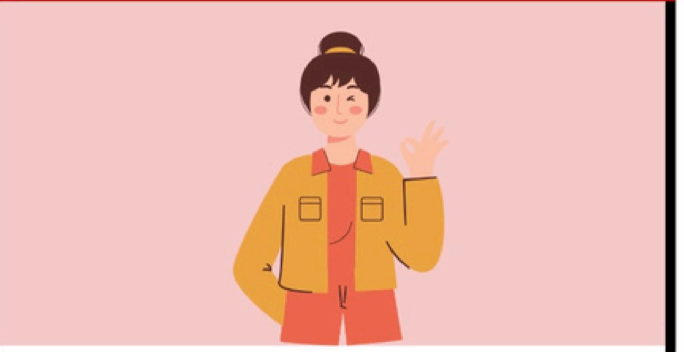
หมายถึง ??



การตัวละคร การ์ดอาชีพ และการ์ด UP SKILLS

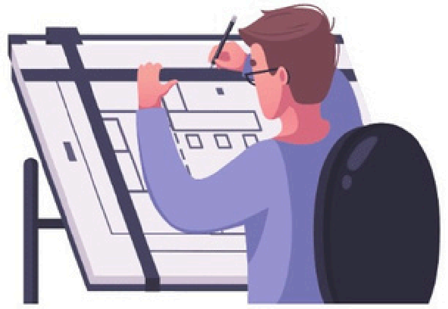
รายได้ในการใช้ชีวิตย่อมมาจากการประกอบอาชีพ
และแต่ละอาชีพและตำแหน่ง ย่อมมีรายได้ที่แตกต่างกันจากปัจจัย
ทั้งทักษะ ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ และระยะเวลา
การรู้จักเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ ย่อมเป็นปัจจัยสำคัญ
ในการต่อยอดอาชีพ เพื่อการมีรายได้ที่มั่นคงในอนาคต

A การ์ดตัวละคร



ชื่อ นางสาวยูมิ อายิโนะ
อายุ 27 ปี
นิสัย ท่องเที่ยว / คอนเสิร์ต-ดนตรี
เงินออม 10,000 บาท
หนี้สิน ยืมเงินพ่อแม่ซื้อบัตรคอนเสิร์ต 25,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- เดินทางไปทัวร์จีน (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)
- ชมคอนเสิร์ตศิลปินระดับภูมิภาค (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)

B การ์ดอาชีพ



สถาปนิก

	Junior 25,000	Senior 50,000	Director 150,000
Technic	★★	★★★	★★★★
Communicate	★★	★★★	★★★★
Manage	★	★★★	★★★★
Create	★★	★★★	★★★★
Leader	★	★★★	★★★★

UP SKILL

คอร์ส Computer Graphic

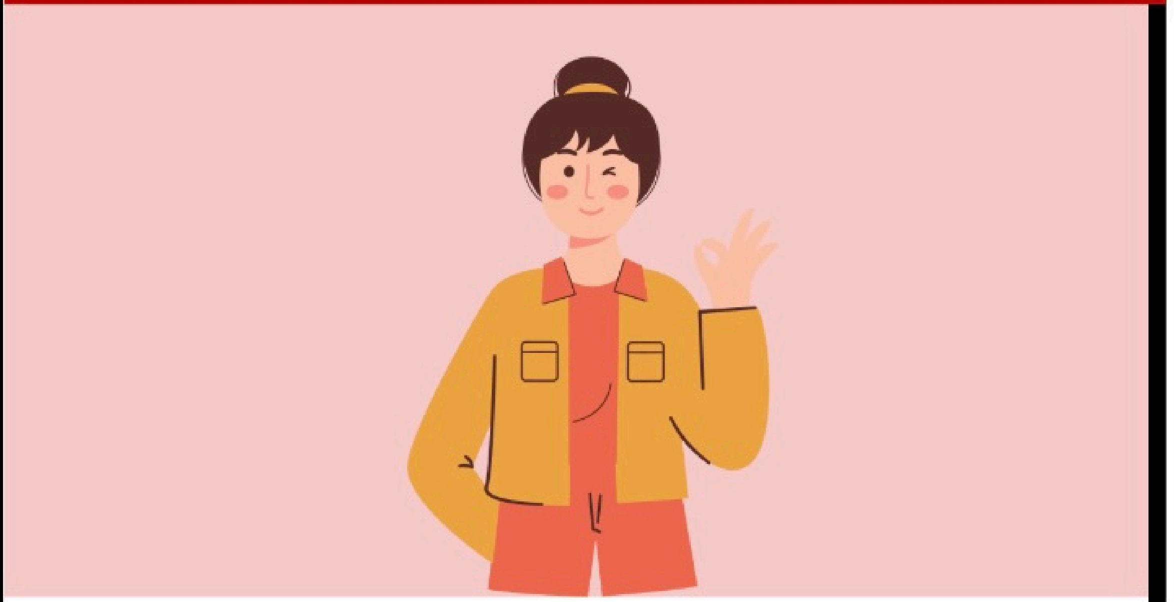
ราคา 8,000 บาท

Technic ★★
Create ★★

หนี้สิน และ บัตรเครดิต

หมายถึง ??

A การ์ดตัวละคร



ชื่อ นางสาวยูมิ อายิโนะ

อายุ 27 ปี

นิสัย ท่องเที่ยว / คอนเสิร์ต-ดนตรี

เงินออม 10,000 บาท

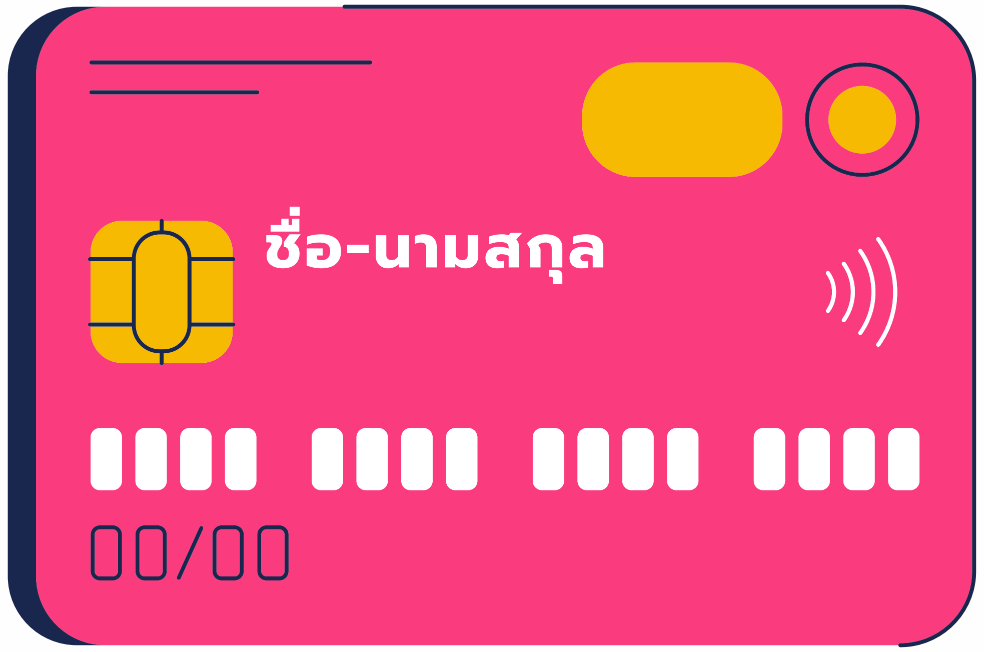
หนี้สิน ยืมเงินพ่อแม่ซื้อบัตรคอนเสิร์ต 25,000 บาท

เป้าหมายทางการเงินพิเศษ

- เดินทางไปทัวร์จีน (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)
- ชมคอนเสิร์ตศิลปินระดับภูมิภาค (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)

บัตรเครดิตวงเงิน 300,000 บาท

อายุการใช้งาน 9 รอบ



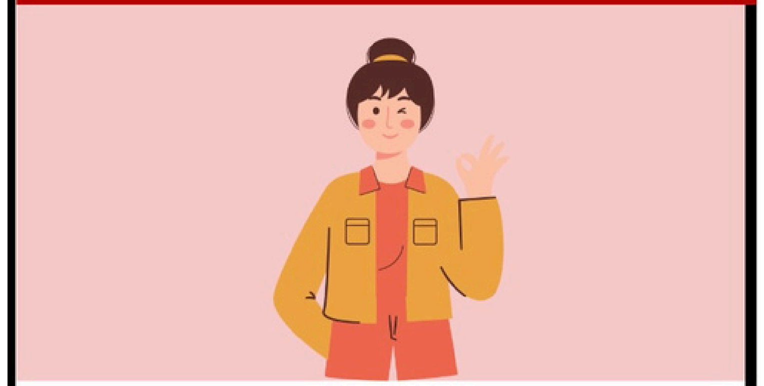
บันทึกการใช้จ่าย วงเงิน 300,000 บาท

รอบที่	บันทึกการใช้จ่ายและคะแนนสะสม	คงเหลือ
1-3		
4-6		
7-9		

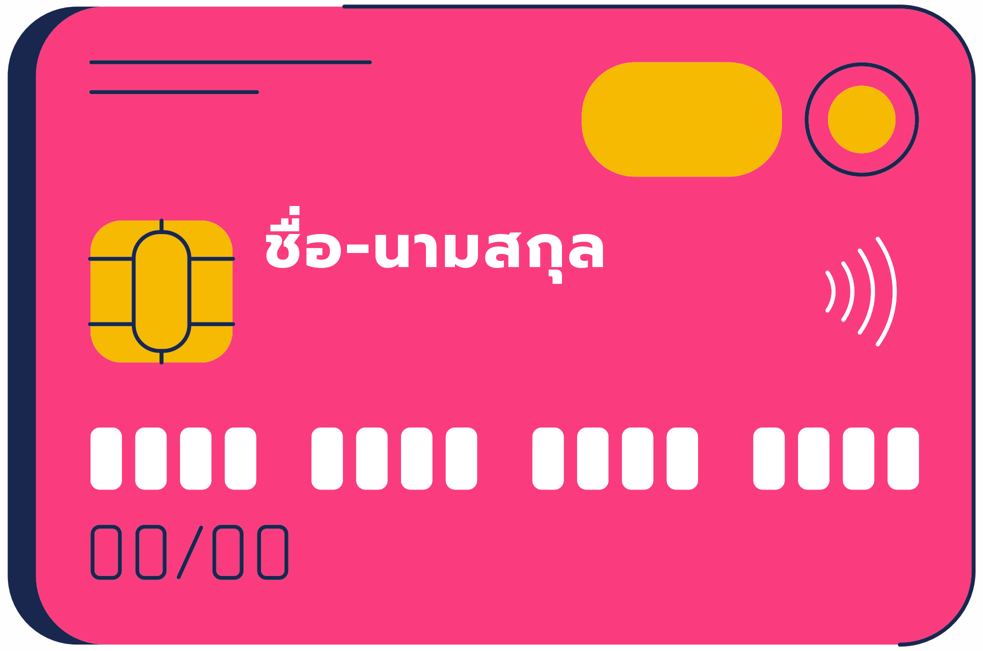
หนี้สิน และ บัตรเครดิต

**การเป็นหนี้ โดยเฉพาะหนี้เสีย มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตและความไม่มั่นคงทางการเงิน
จึงควรคิดให้รอบคอบ และเลือกใช้จ่ายตามความจำเป็น
การใช้บัตรเครดิต คือ การเป็นหนี้กับธนาคารที่ออกบัตรเครดิต แต่การเลือกใช้
บัตรเครดิต/วิธีการใช้จ่ายที่ถูกต้อง ย่อมช่วยให้เกิดการใช้จ่ายที่คุ้มค่า
เมื่อพบว่าตนเองได้ก่อหนี้ ควรบริหารจัดการเงินเพื่อแก้ไขหนี้โดยเร็วที่สุดและไม่ก่อหนี้เพิ่ม**

A การ์ดตัวละคร

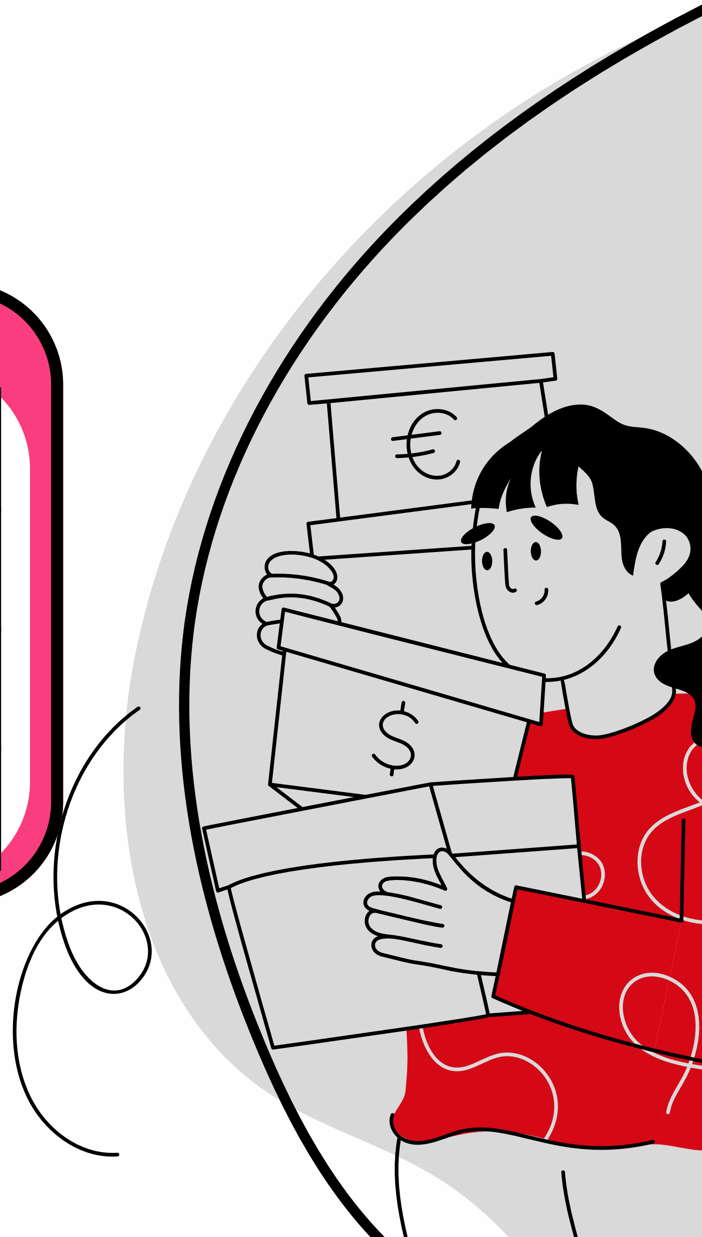


ชื่อ นางสาวยูมิ อายิโนะ
อายุ 27 ปี
นิสัย ท่องเที่ยว / คอนเสิร์ต-ดนตรี
เงินออม 10,000 บาท
หนี้สิน ยืมเงินพ่อแม่ซื้อบัตรคอนเสิร์ต 25,000 บาท
เป้าหมายทางการเงินพิเศษ
- เดินทางไปทัวร์จีน (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)
- ชมคอนเสิร์ตศิลปินระดับภูมิภาค (+ คะแนน Happy Life 10 คะแนน)



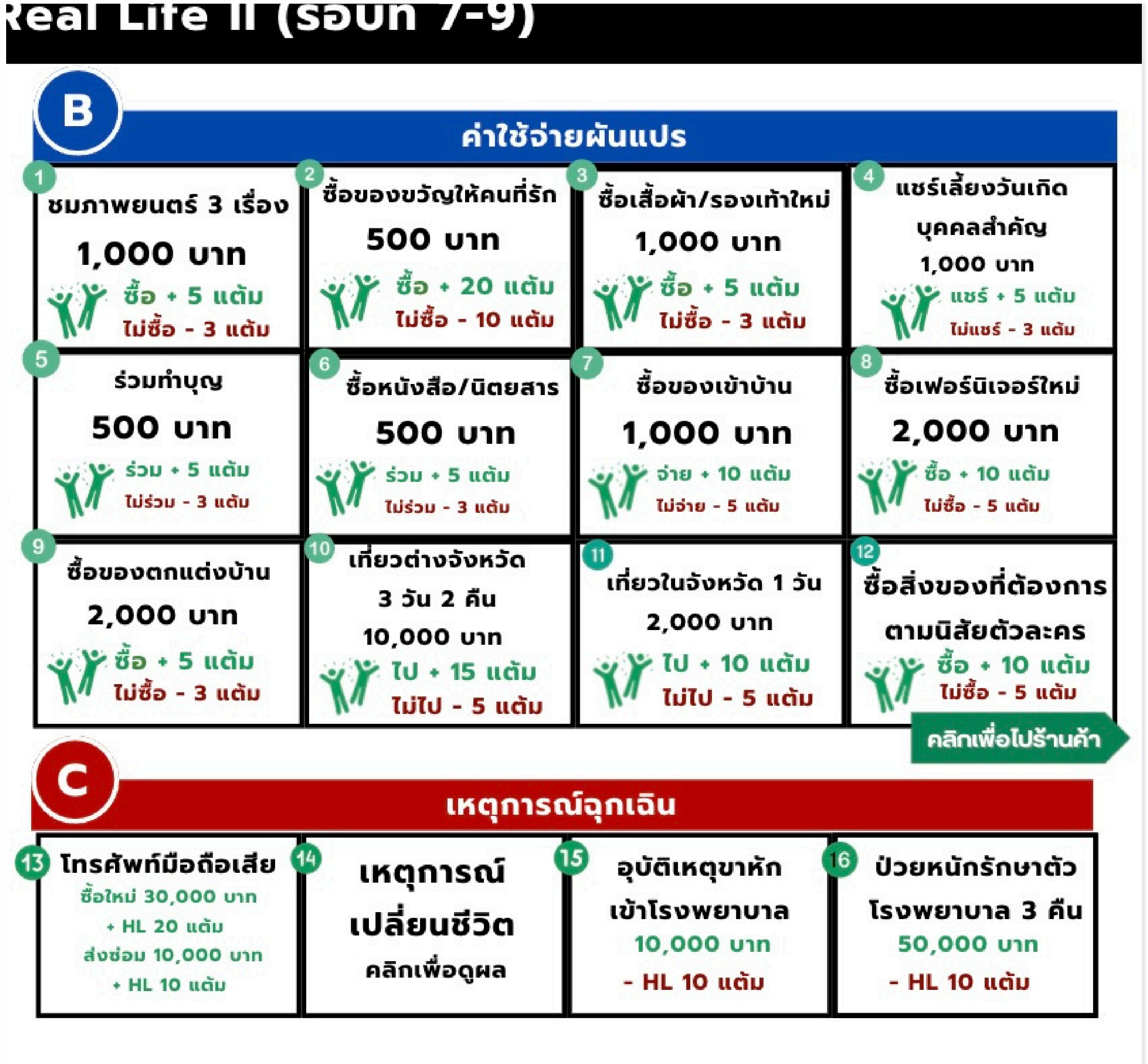
บันทึกการใช้จ่าย วงเงิน 300,000 บาท

รอบที่	บันทึกการใช้จ่ายและคะแนนสะสม	คงเหลือ
1-3		
4-6		
7-9		



คะแนน HAPPY LIFE

หมายถึง ??


Real Life II (รอบที่ 7-9)

B ค่าใช้จ่ายผันแปร

1 ชมภาพยนตร์ 3 เรื่อง 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	2 ซื้อของขวัญให้คนที่รัก 500 บาท ซื้อ + 20 แต้ม ไม่ซื้อ - 10 แต้ม	3 ซื้อเสื้อผ้า/รองเท้าใหม่ 1,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	4 แชร์เลี้ยงวันเกิดบุคคลสำคัญ 1,000 บาท แชร์ + 5 แต้ม ไม่แชร์ - 3 แต้ม
5 ร่วมทำบุญ 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	6 ซื้อหนังสือ/นิตยสาร 500 บาท ร่วม + 5 แต้ม ไม่ร่วม - 3 แต้ม	7 ซื้อของเข้าบ้าน 1,000 บาท จ่าย + 10 แต้ม ไม่จ่าย - 5 แต้ม	8 ซื้อเฟอร์นิเจอร์ใหม่ 2,000 บาท ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม
9 ซื้อของตกแต่งบ้าน 2,000 บาท ซื้อ + 5 แต้ม ไม่ซื้อ - 3 แต้ม	10 เที่ยวต่างจังหวัด 3 วัน 2 คืน 10,000 บาท ไป + 15 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	11 เที่ยวในจังหวัด 1 วัน 2,000 บาท ไป + 10 แต้ม ไม่ไป - 5 แต้ม	12 ซื้อสิ่งของที่ต้องการตามนิสัยตัวละคร ซื้อ + 10 แต้ม ไม่ซื้อ - 5 แต้ม

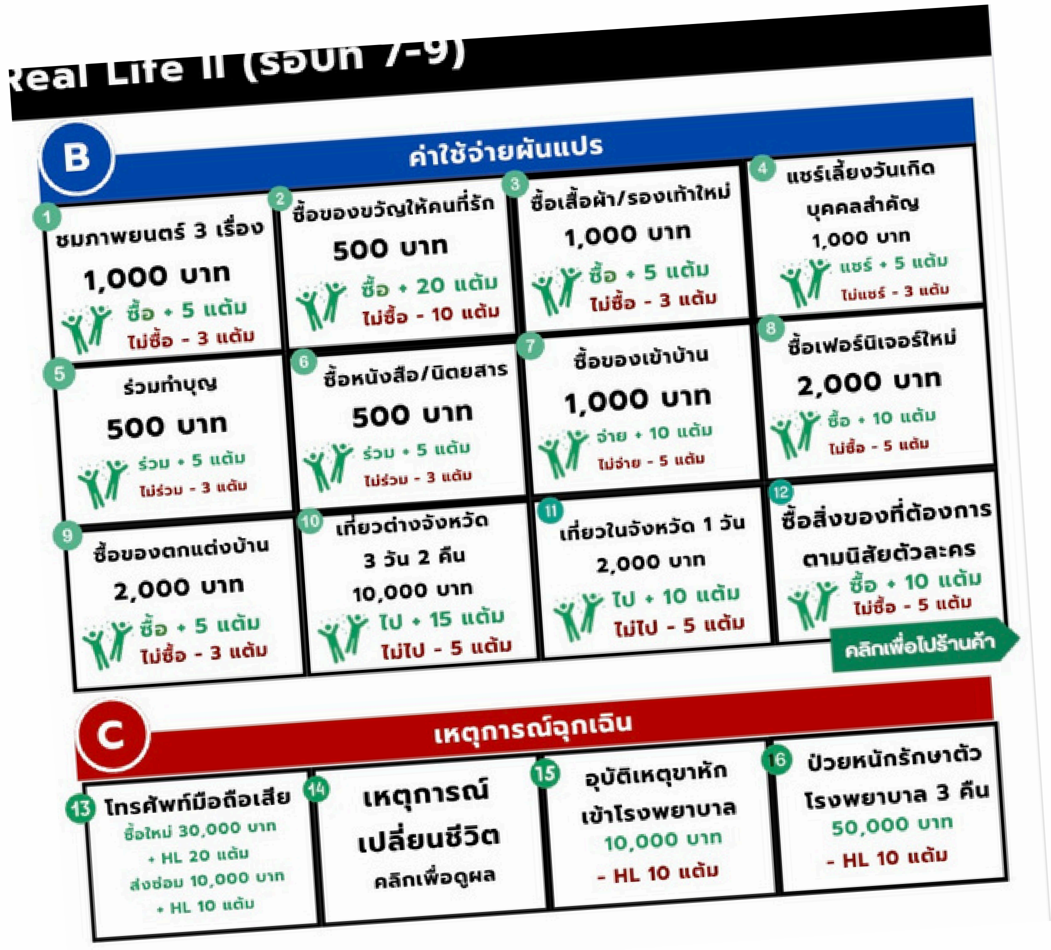
คลิกเพื่อไปร้านค้า

C เหตุการณ์ฉุกเฉิน

13 โทรศัพท์มือถือเสีย ซื้อใหม่ 30,000 บาท + HL 20 แต้ม ส่งซ่อม 10,000 บาท + HL 10 แต้ม	14 เหตุการณ์เปลี่ยนชีวิต คลิกเพื่อดูผล	15 อุบัติเหตุขาหัก เข้าโรงพยาบาล 10,000 บาท - HL 10 แต้ม	16 ป่วยหนักรักษาตัวโรงพยาบาล 3 คืน 50,000 บาท - HL 10 แต้ม

คะแนน HAPPY LIFE

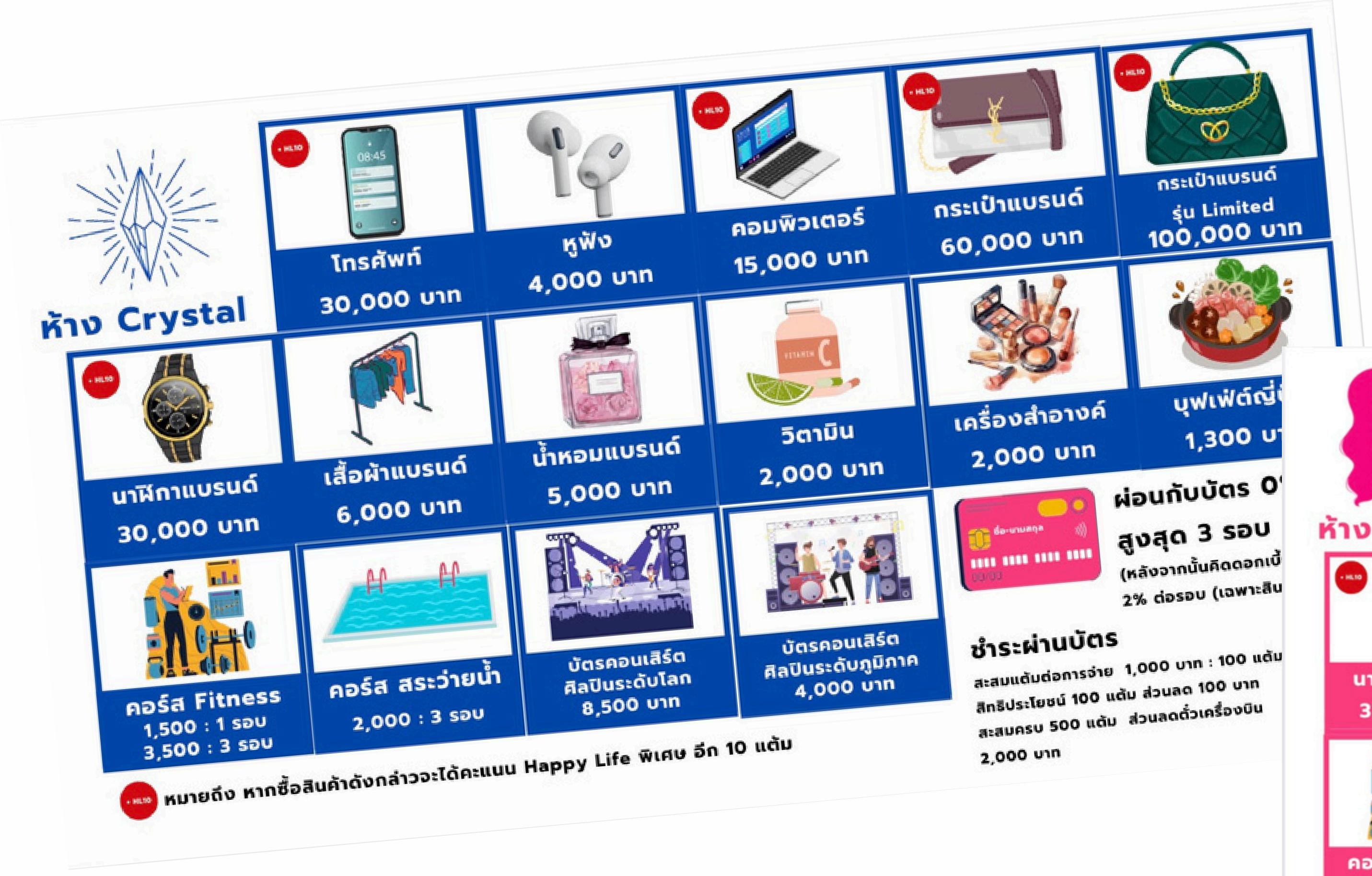
ทุกการใช้จ่ายเงินมีผลต่อความรู้สึกเสมอ
เมื่อใช้จ่ายเพื่อตอบสนองความต้องการ ย่อมนำมาซึ่งความสุข
ดังนั้น การบริหารการเงินที่ดี คือ การบริหารเงินและความสมดุลในการใช้ชีวิต
ควบคู่ไปด้วยกัน

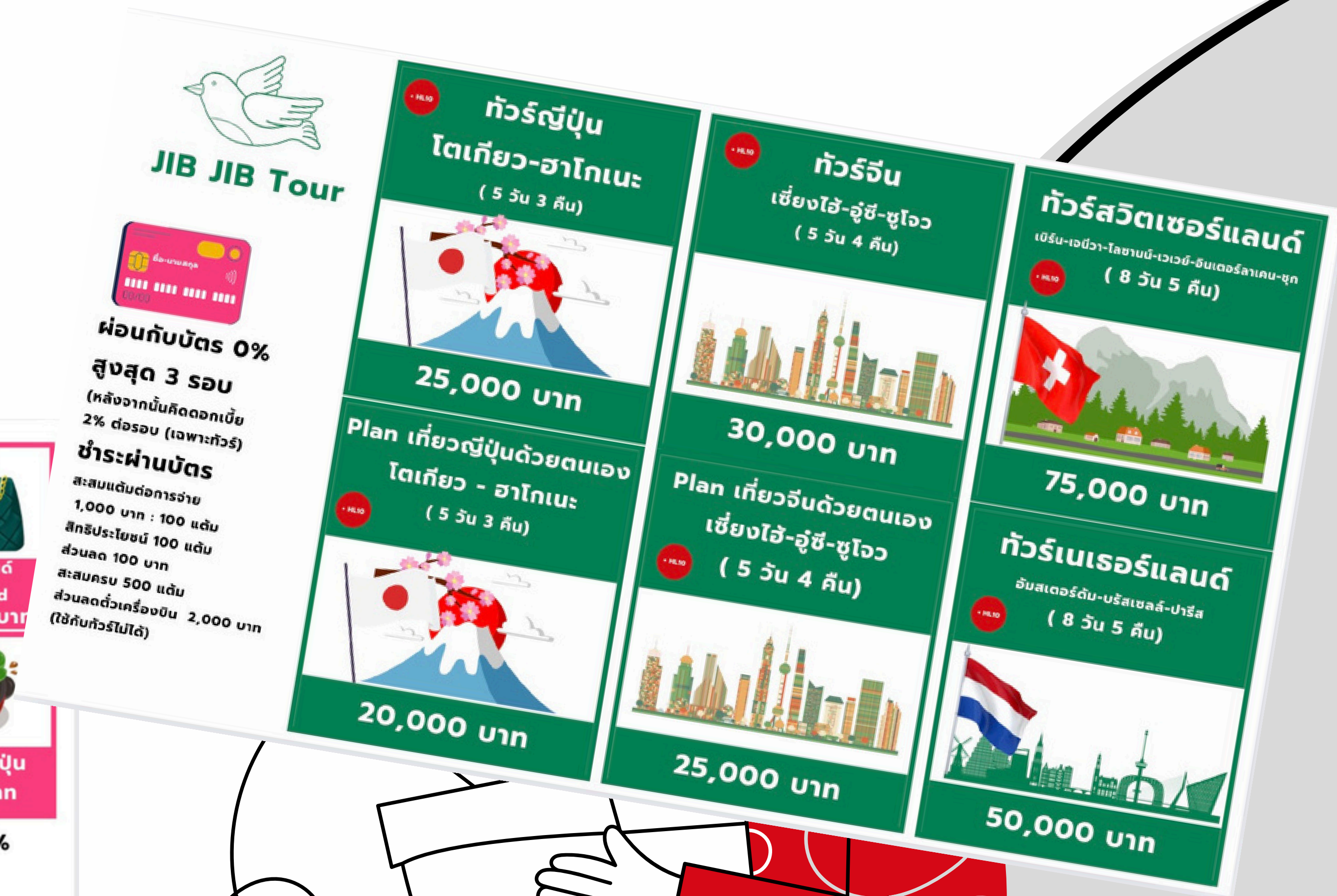


บอร์ดร้านค้า
หมายถึง ??

บอร์ดร้านค้า

การบริโภคที่ฉลาด คือ การรู้จักเปรียบเทียบทั้งคุณภาพและราคาสินค้า ก่อนการตัดสินใจ เพื่อการใช้จ่ายเงินได้อย่างคุ้มค่า





การ์ดลงทุน และการ์ดการออม

หมายถึง ??

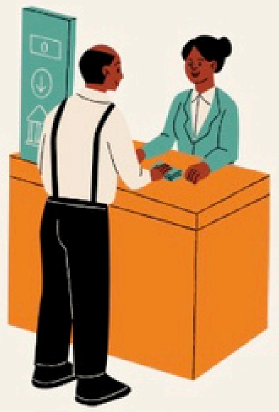
Invest Card

เงินฝากออมทรัพย์ออมใจ

ดอกเบี้ย 2.0% : 3 รอบ

ฝากขั้นต่ำ 500 บาท
ไม่บังคับฝาก-ถอน

Invest Card



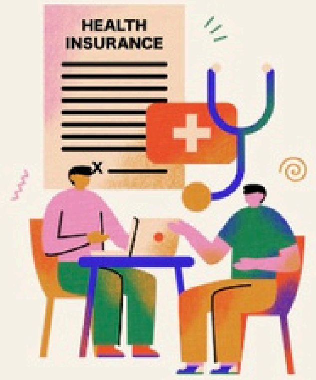
เงินฝากประจำมั่งมี
อายุ 6 รอบ

ดอกเบี้ย รอบที่ 1 0.65%
ดอกเบี้ย รอบที่ 2 1.15%
ดอกเบี้ย รอบที่ 3 2.00%

ฝากขั้นต่ำ 5,000 บาท

และฝากทุกรอบตามจำนวนเท่าเดิม
(2,000 บาท : 1 รอบ)
ถอนก่อนกำหนด ไม่ได้รับดอกเบี้ยในรอบนั้น

Invest Card



ประกันอุบัติเหตุ แผน

ราคา 12,000 บาท : 3

All in One	600,000 บา
ค่าผ่าตัด	เหมาจ่ายตามจริ
ค่าห้องและอาหาร	10,000 บาท
ค่าห้องผ่าตัด	6,000 บาท
ค่าเวชภัณฑ์ฟื้นฟู	10,000 บาท/
OPD	1,000 บาท /
ทันตกรรม	1,000 บาท/ร

Invest Card

สลากออมทรัพย์ร่ำรวย
อายุ 6 รอบ

ดอกเบี้ย 0.90% ต่อ 6 รอบ

(คำนวณดอกเบี้ 0.45% ต่อ 3 รอบ)

ราคาหน่วยละ 100 บาท

ฝากไม่ครบ ไม่ได้รับดอกเบี้ย
ลุ้นรางวัลทุก ๆ 3 รอบ

Invest Card

หุ้นกู้ FFood
อายุ 6 รอบ

ดอกเบี้ย 3.85% ต่อ 3 รอบ

(1.28% : 1 รอบ)

ราคาหน่วยละ 1,000 บาท

(ขั้นต่ำ 100 หน่วย)

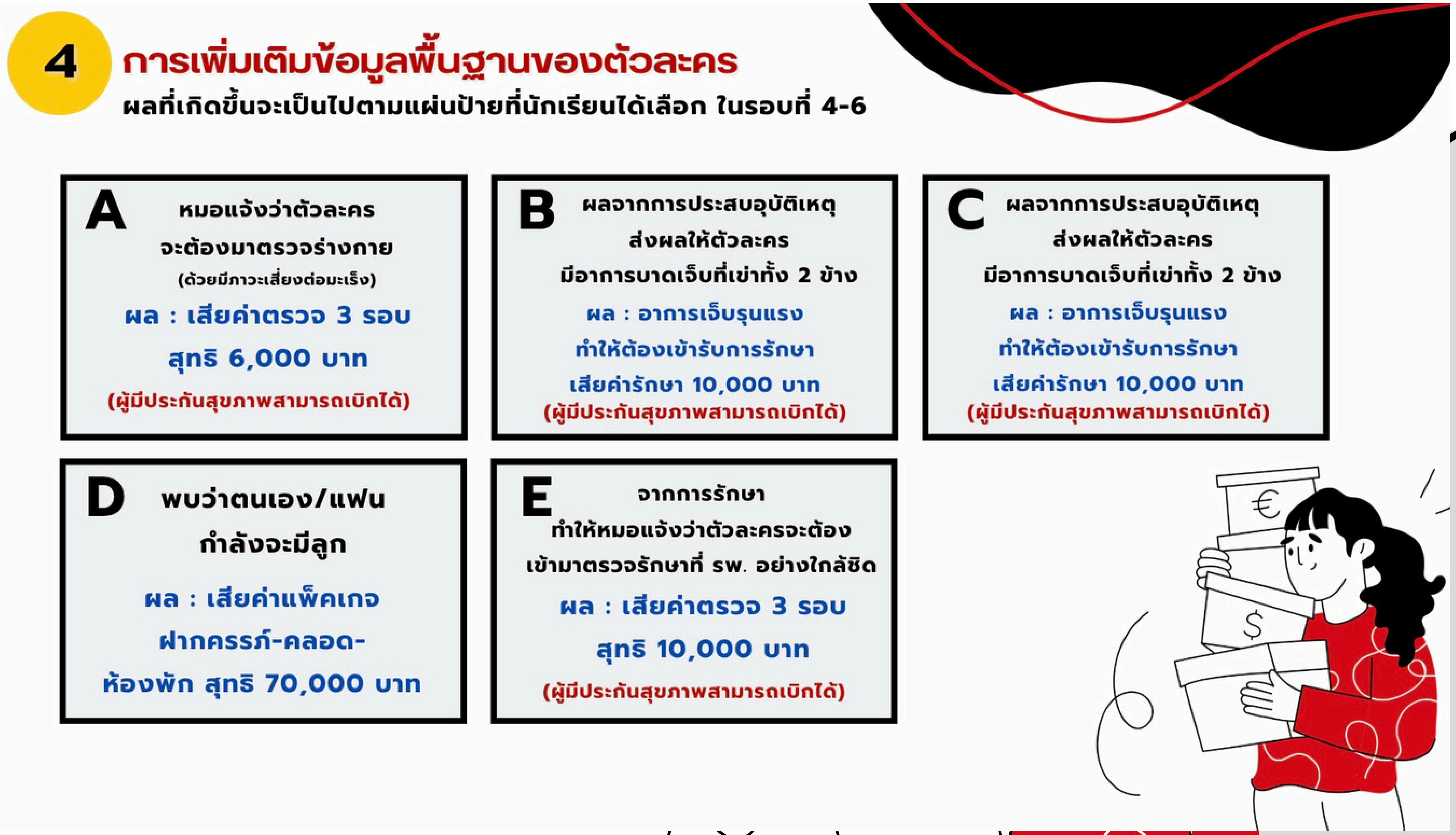
ชำระเงินต้นครั้งเดียว
ได้ถอนได้เมื่อครบกำหนด

การ์ดลงทุน และการ์ดการออม

การออมเงิน เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความมั่นคงทางการเงิน นำไปสู่การบรรลุเป้าหมายทางการเงิน และรับมือเหตุฉุกเฉินที่อาจเกิดขึ้น

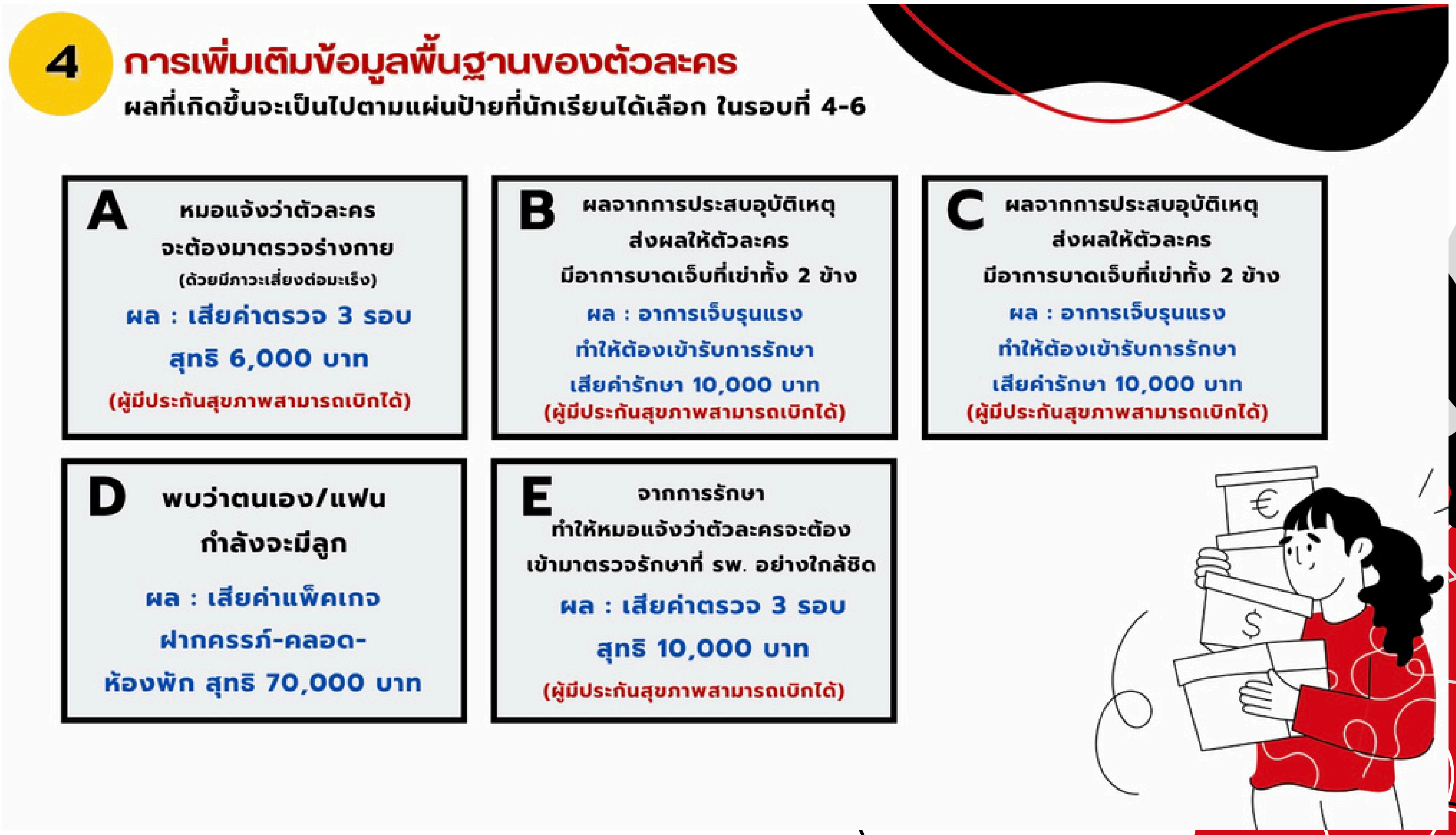
การลงทุน เป็นเครื่องมือที่ให้สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ได้เร็วขึ้น แต่การลงทุนย่อมมีความเสี่ยง จึงควรศึกษาและรู้จักบริหารจัดการความเสี่ยง ก่อนตัดสินใจลงทุน รวมทั้งเลือกลงทุนที่เหมาะสมกับบริบทการเงินของตนเอง

การ์ดเศรษฐกิจ และการเปลี่ยนแปลงในชีวิต หมายถึง ??



การ์ดเศรษฐกิจ และการเปลี่ยนแปลงในชีวิต

ชีวิตคือความไม่แน่นอน
การรู้จักบริหารจัดการเงิน การออมเงิน ย่อมช่วยรองรับ
ต่อเหตุการณ์ฉุกเฉินที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต



การแบ่ง PART ของกิจกรรม

หมายถึง ??

รอบที่ 1-3 REAL LIFE I : SURVIVAL MAN
มนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 23-30 ปี

รอบที่ 4-6 REAL LIFE II : WEALTHY MAN
มนุษย์เงินเดือนผู้มีอายุ 31 - 40 ปี

รอบที่ 7-9 REAL LIFE III :
MAN PREPARING TO RETIRE
มนุษย์ผู้เตรียมตัวสู่การเกษียณ
(อายุ 41-60 ปี)

การแบ่ง PART ของกิจกรรม

การจำลองชีวิตและการใช้จ่ายเงิน

รอบที่ 1-3 คือ ระยะเริ่มต้น ที่จะสร้างความมั่นคงของชีวิต ด้วยการรู้จักประกอบอาชีพ สะสมทรัพย์
รอบที่ 4-6 คือ ระยะมั่งคั่ง วัยที่มีประสบการณ์ และเงินสะสมจำนวนหนึ่ง
ในการสร้างและต่อยอดให้เกิดความมั่งคั่งทางการเงิน
รอบที่ 7-9 คือ ระยะใกล้เกษียณอายุ เกษียณอายุจะเป็นวัยที่มุ่งเน้นการใช้จ่ายเงินมากกว่า
การสร้างรายได้ ด้วยเหตุนี้ จึงควรวางแผนการเงิน เตรียมการก่อนวัยเกษียณอายุ
เพื่อให้สามารถมีอิสรภาพทางการเงินที่ดีหลังจากที่เกษียณอายุในวัย 60 ปี

รอบที่ 1-3 REAL LIFE I : SURVIVAL MAN มนุษย์เงินเดือนในช่วงอายุ 23-30 ปี	**รอบที่ 4-6 REAL LIFE II : WEALTHY MAN** มนุษย์เงินเดือนผู้มีอายุ 31 - 40 ปี	**รอบที่ 7-9 REAL LIFE III :** **MAN PREPARING TO RETIRE** มนุษย์ผู้เตรียมตัวสู่การเกษียณ (อายุ 41-60 ปี)

คู่มือการใช้สื่อการสอน

ความรู้ทางการเงินสำหรับครู