

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อกิจกรรม : การใช้ Digital เพื่อการใช้จ่ายนั้นแสนจะดี VS Digital นั้นแหละตัวดีมีปัญหา
2. ชื่อครู/หน่วยงาน : อ.วีรพล แก้วพันธ์อำ และ อ.ธีรภาพ แซ่เซี่ยง ผลงานภายใต้ความร่วมมือระหว่างธนาคารแห่งประเทศไทยและโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2566

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 5

รูปแบบการนำไปใช้ :

- รายวิชาเฉพาะ _____ วิชารู้ทันการเงิน _____
- สอดแทรกในรายวิชา _____
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินแบบออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ข้อดีและตระหนักถึงข้อจำกัดของผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินแบบออนไลน์ได้

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะหลัก

FK40. รู้จักบริการทางการเงินแบบออนไลน์เช่น Mobile Banking e-money (ม. ต้น)

FK45. รู้ว่าสามารถชำระค่าสินค้าและบริการได้หลายวิธี (ม. ต้น)

FK57. รู้ถึงความเสี่ยงการใช้ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินทั้งแบบ online และ offline (ม. ต้น)

FK69. รู้ว่ามีผลิตภัณฑ์หรือบริการทางการเงินที่หลากหลาย ทั้ง online และ offline ซึ่งสามารถเลือกใช้บริการได้จากผู้ให้บริการหลายแห่ง (ม. ต้น)

FK111. รู้จักความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์หรือบริการทางการเงินที่ใช้อยู่ เช่น บัญชีเงินฝาก Mobile Banking (ม. ปลาย)

สมรรถนะเสริม

FK41. รู้วิธีการโอนเงินได้อย่างปลอดภัย (ม. ต้น)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

FK62. รู้วิธีรักษาความปลอดภัยในการใช้บริการทางการเงิน เช่น รักษารหัสผ่าน (ม. ต้น)

FK63. เข้าใจว่าการยืนยันตัวตนก่อนทำธุรกรรมทางการเงิน เช่น จ่ายเงิน โอนเงิน จะช่วยป้องกันภัยทางการเงิน (ม. ต้น)

FK65. รู้ว่าการคุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน จะคุ้มครองผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน ทั้งแบบทั่วไปและแบบออนไลน์ (ม. ต้น)

5. ตัวชี้วัด สพร. (ถ้ามี) :

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

1. ผู้สอนสร้างการเรียนรู้ร่วมกันโดยแบ่งผู้เรียนในชั้นเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเพื่อระดมข้อมูลและแสดงเหตุผลเพื่อใช้ในการโต้แย้ง แต่ละกลุ่มได้รับประเด็น ดังนี้

ให้แต่ละกลุ่มใช้ในการโต้แย้งเชิงเหตุผล

- การใช้ Digital เพื่อการใช้จ่ายนั้นแสนดี
- Digital นั้นแหละตัวดีมีปัญหา

2. ผู้สอนให้เวลาผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาและรวบรวมประเด็นสำคัญต่าง ๆ 20 นาที โดยกำหนดประเด็นพื้นฐานเพื่อการศึกษาไว้ ดังนี้

- Digital คืออย่างไร ? กับ Digital ที่ควรต้องระวังอะไร ?
- สถานการณ์ตัวอย่าง
- ประสบการณ์ที่เคยพบ

จากนั้นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนรอบละ 1 คน สลับกันออกมาเพื่อออกมาแสดงทัศนคติโต้แย้ง 3 รอบ

3. ชวนผู้เรียนทั้งสองกลุ่มร่วมกันสรุปกิจกรรม เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลของแต่ละกลุ่มว่า ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินแบบออนไลน์มีประโยชน์และข้อควรระวังอะไรบ้าง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

4. ผู้สอนชวนผู้เรียนถอดบทเรียน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนในการออกแบบการเรียนรู้ในคาบเรียนต่อไป

- ทำกิจกรรมนี้แล้วเป็นอย่างไรบ้าง ?
- ข้อค้นพบใหม่ที่เกิดขึ้นกับตนเอง ?
- สิ่งที่ยากให้ครูช่วยเหลือในคาบเรียนนี้ ?

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากการอภิปรายโต้แย้งเชิงเหตุผล
2. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการคิดวิเคราะห์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันของผู้เรียน

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

