

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อกิจกรรม : สตางค์โครงการเงินแข็งแกร่งด้วยสมอง
2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาว อรวรรณ เพชรโกษาชาติ / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนอนุบาลเมืองชุมพรวัดสุบรรณนิมิตร

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2566

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 4

รูปแบบการนำไปใช้ :

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้ด้านการเงินที่เหมาะสมตามช่วงวัย
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ด้านการเงินไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

FK58. รู้วิธีป้องกันหรือบรรเทาความเสี่ยงด้วยการออมเพื่อฉุกเฉิน (ม. ต้น)

FK66. รู้จักผู้ให้บริการทางการเงินที่อยู่ภายใต้การกำกับของหน่วยงานกำกับดูแลและธุรกิจนอกกรอบ (ม. ต้น)

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

FB19. ไตร่ตรองก่อนตัดสินใจซื้อโดยเฉพาะสินค้าที่มีราคาสูง (ม. ต้น)

FK90. รู้ว่าราคาของสินค้าหรือบริการอาจขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น ค่าขนส่ง ภาษี อัตราแลกเปลี่ยน (ม. ปลาย)

FK96. รู้วิธีวางแผนทางการเงินเพื่อช่วยให้บรรลุเป้าหมายชีวิต (ม. ปลาย)

FK105. รู้ว่าผลิตภัณฑ์การออมและการลงทุนที่มีความเสี่ยงและผลตอบแทนที่แตกต่างกัน (ม. ปลาย)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- FK108. รู้ความแตกต่างระหว่าง หนี้ดี (เช่น หนี้เพื่อการศึกษา หนี้เพื่อประกอบอาชีพ) หนี้พืงระวาง (เช่น หนี้จากการใช้จ่ายฟุ่มเฟือย) และหนี้อันตราย (เช่น หนี้ที่เกิดจากการพนัน การเสี่ยงโชค) (ม. ปลาย)
- FK109. รู้ว่าสินเชื่อแต่ละประเภทมีไว้ให้กู้เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน (ม. ปลาย)
- FK118. รู้สิทธิและหน้าที่ขั้นพื้นฐานของผู้ใช้บริการทางการเงิน เช่น สิทธิในการร้องเรียนหากได้รับบริการทางการเงินที่ไม่เหมาะสม (ม. ปลาย)
- FA24. ยอมรับว่าการจัดสรรเงินก่อนใช้เป็นสิ่งที่ควรทำ (ม. ปลาย)
- FA25. มีความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องเงินในชีวิตประจำวันมากขึ้น (ม. ปลาย)
- FA28. ยอมรับว่าการลงทุนที่มีผลตอบแทนสูงมีความเสี่ยงสูง (ม. ปลาย)
- FB26. คำนึงผลกระทบทางการเงินเมื่อเลือกอาชีพ เช่น เงินเดือน สวัสดิการ สิทธิประโยชน์ ความสม่ำเสมอของรายได้ (ม. ปลาย)
- FB34. สามารถขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือ เมื่อประสบปัญหาทางการเงิน (ม. ปลาย)
- FK131. รู้ว่าเงินเดือนหรือค่าจ้างอาจถูกหักค่าใช้จ่าย เช่น ภาษี ประกันสังคม จึงทำให้เงินที่ได้รับน้อยกว่าอัตราเงินเดือนหรือค่าจ้าง (อุดมศึกษา)
- FK148. เข้าใจเงื่อนไขและข้อกำหนดของสินเชื่อแต่ละประเภท เช่น บัตรเครดิต บัตรกดเงินสด เช่าซื้อรถ สินเชื่อบ้าน Buy Now Pay Later (อุดมศึกษา)
- FK152. รู้วิธีคำนวณดอกเบี้ยเงินกู้และดอกเบี้ยบัตรเครดิตเบื้องต้น (อุดมศึกษา)

5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

กลุ่มสาระ การเรียนรู้	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
การงานอาชีพ	ง 2.1 ม.2/1 อธิบายการเสริมสร้าง ประสบการณ์อาชีพ	ง 2.1 ม.2/3 มีทักษะพื้นฐาน ที่จำเป็น สำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

กลุ่มสาระ การเรียนรู้	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
การงานอาชีพ	-	ง 1.1 ม.3/3 อภิปรายการทำงาน โดยใช้ ทักษะการจัดการ เพื่อการประหยัด พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม
สังคมศึกษา	-	ส 3.2 ป.6/1 อธิบายความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค ธนาคารและรัฐบาล
สังคมศึกษา	ส 3.2 ม.1/3 ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ กำหนดอุปสงค์และอุปทาน	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กิจกรรมแบ่งเป็น 2 ช่วงกิจกรรม คือ

1. กิจกรรมอบรมให้ความรู้ จำนวน 2 ชั่วโมง

1. โดยการนำเนื้อหา ใบกิจกรรม และแหล่งความรู้จาก คู่มือการเรียนการสอนสาระเศรษฐศาสตร์ (การจัดการเงินส่วนบุคคล) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ชื่อหนังสือว่า เงินทองของมีค่า ระดับชั้นมัธยมศึกษา ช่วงที่ 4 (ม.4-6) โดยมีหัวข้อดังนี้

1. เงินในรูปแบบอื่น
2. ความรับผิดชอบ ความเสี่ยง การให้สินเชื่อ
3. การใช้จ่ายอย่างฉลาด
4. วางแผนทางการเงิน
5. การออมและการลงทุน
6. ภาษี

2. ให้นักเรียนทำใบงานควบคู่ระหว่างการอบรมและให้นักเรียนส่งหลังจบการอบรม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

2. กิจกรรมนันทนาการจำนวน 2 ชั่วโมง

เป็นการสร้างสถานการณ์จำลองให้นักเรียนได้เรียนรู้ ฝึกฝน และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ผู้จัดทำ

โครงการจัดทำเป็นรูปแบบเกมส์จำลองสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน โดยมีนักเรียนเป็นบุคคลจำลอง

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ กลุ่มชาวบ้าน กลุ่มแม่ค้า กลุ่มภาครัฐ

กลุ่มห้างทอง และกลุ่มธนาคาร

2. ผู้เล่นทุกคนจะได้รับเงินสด จำนวน 100 บาท เท่าเทียมกัน

3. ผู้เล่นทุกคนต้องประมวลการจำหน่ายสินค้า

4. ผู้เล่น กลุ่มแม่ค้า ต้องอาศัยทักษะการซื้อขาย ให้ได้กำไรสูง โดยนำกำไรไปลงทุน

ในสวนอื่น เช่น ลงทุนกับทองคำ หรือซื้อขายสินค้าต่อยอด

5. ผู้เล่น กลุ่มภาครัฐ ต้องมีทักษะความรู้เรื่องภาษี การให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการลงทุน

ความเสี่ยง และเป็นเพียงลูกจ้างของภาครัฐ

6. ผู้เล่น กลุ่มห้างทอง ต้องมีทักษะเรื่องการลงทุนที่ความเสี่ยงสูง

7. ผู้เล่น กลุ่มธนาคาร ต้องมีทักษะการเงินสูงเป็นที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการวางแผน

การเงินทุกแบบ และเป็นเพียงลูกจ้างของรัฐ

8. ครูมีหน้าที่เป็นภาครัฐ และผู้ให้คำแนะนำในการลงทุน

9. เมื่อผู้เล่นทุกคนได้ดำเนินการใช้ชีวิตประจำวันไปประมาณ 10 นาที ทางกลุ่มภาครัฐ

จะออกมาให้กติกา เช่น ขณะนี้ราคาทองคำขึ้น บาทละ 300 บาท ราคา ผัก เนื้อสัตว์ราคาเพิ่มขึ้นอย่างละ 30 บาท

หุ้นธนาคารลดลงร้อยละ 10

10. ดำเนินการเช่นนี้ไปจนกว่าจะครบ 60 นาที ทางกลุ่มภาครัฐจะเริ่มดำเนินการจัดเก็บ

ภาษีรายได้จากกลุ่มแม่ค้า กลุ่มห้างทอง และกลุ่มชาวบ้านที่มีเงินเก็บมากกว่า 500 บาทขึ้นไป

11. กลุ่มธนาคาร เริ่มให้กลุ่มชาวบ้าน กลุ่มแม่ค้า ได้กู้ยืมเพิ่มเพื่อต่อยอดธุรกิจของตน

คิดราคาดอกเบี้ยทุก ๆ 5 นาที ร้อยละ 3 บาท



12. กลุ่มผู้เล่นดำเนินการเล่นจนครบ 120 นาที ทุกคนมาร่วมกลุ่มกัน นำเงินและ
ทรัพย์สินทั้งหมดมาคำนวณ โดยแบ่งจำแนกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

- กลุ่มนักลงทุน คือผู้เล่นที่มีการถือหุ้นจำนวนมาก มีทองคำจำนวนหนึ่ง
- กลุ่มพอมือพอเก็บ คือ ผู้เล่นที่มีทองคำจำนวนหนึ่ง ที่ดิน และเงินเก็บ
- กลุ่มหนี้สิน คือ ผู้เล่นที่มียอดเงินติดลบ ไม่เพียงพอต่อรายได้

13. สรุปกิจกรรม

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

1. การสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมอบรมและการทำกิจกรรม

เริ่มสังเกตพฤติกรรมตั้งแต่นักเรียนเริ่มการเรียนรู้ว่ามีพฤติกรรมกระตือรือร้น ให้ความสนใจระหว่าง
การทำกิจกรรมตลอดถึงการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมการวางแผนการเงินของนักเรียน
รายบุคคล

2. ตรวจสอบเอกสารแบบทดสอบการเข้าร่วมอบรม

ตรวจใบงานความถูกต้อง ดูความละเอียดรอบคอบ

3. สรุปผลการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรม

ตรวจสอบจากแบบประเมินหลังจบการประเมินและการตอบกลับข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
เพื่อนำมาปรับเปลี่ยนเพื่อใช้ปรับปรุงในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

