

# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : เศรษฐีวรรณคดีสู่ภัยการเงิน
- ชื่อครู/หน่วยงาน : นายธีรตันย์ แหลมดี / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง  
นางสาวนพรัตน์ ดวงมีวัน / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง  
นางสาวศิริพร ไชยวุฒิ / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
- ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง  
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567  
ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1-3  
รูปแบบการนำไปใช้ :  
☐ รายวิชาเฉพาะ \_\_\_\_\_  
☐ สอดแทรกในรายวิชา \_\_\_\_\_  
☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโง่งเนาะเนว) ได้แก่ \_\_\_\_\_ ชุมนมนอกห้องเรียน
- วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :  
FK37. รู้ว่าอาจมีสถานการณ์ที่ส่งผลให้เงินที่มีอยู่หมดหรือลดลง เช่น โดนหลอก  
FK38. รู้ว่าต้องระมัดระวังในการให้ข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น  
FK44. รู้ว่าต้องประเมินความสามารถในการจ่ายเงิน หรือกำลังทรัพย์ของตนเองก่อนซื้อสินค้า  
ไม่ด่วนตัดสินใจทันที  
FK57. รู้ถึงความเสี่ยงการใช้ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินทั้งแบบ online และ offline  
FA6. ยอมรับว่าเราไม่สามารถมีทุกอย่างได้ เนื่องจากมีทรัพยากรจำกัด เช่น เวลา เงิน ดังนั้น  
จึงต้องจัดลำดับความสำคัญ  
FA10. ยอมรับว่าเงินเป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก  
FA12. มีความเชื่อว่าการออมเงินในวันนี้ เพื่อให้มีเงินใช้จ่ายในอนาคต  
FB25. วางแผนที่ทำให้แน่ใจได้ว่าจะมีรายได้ในอนาคต
- กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :
  - ครูให้ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่อยู่ในเกม ทั้งวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ นิราศ และพระอภัยมณี และความรู้เกี่ยวกับภัยทางการเงินที่อาจเจอในชีวิตประจำวัน
  - ครูอธิบายกติกา/วิธีการเล่นเกม



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## วิธีการเล่นเกมเศรษฐี

2.1 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 - 5 ทีม (เล่นวันละ 1 - 2 ทีม) และให้ผู้เล่นแต่ละทีมเลือกหมากเดิน

2.2 แจกเงินให้ผู้เล่นแต่ละทีม ทีมละ 5,000 บาท

2.3 ให้ผู้เล่นทอยลูกเต๋าเพื่อจัดลำดับการเล่น ทีมที่ได้แต้มมากที่สุดจะได้เล่นเป็นทีมแรก

2.4 ให้ทีมแรกทอยลูกเต๋า แล้วเดินไปตามช่องตามจำนวนแต้มทอยที่ได้

หากตกในช่องที่มีคำถาม ผู้เล่นจะต้องตอบคำถาม หากตอบถูก จะได้รับคะแนนตามที่ปรากฏในช่องนั้น เช่น +3 แปลว่า ได้รับ 3 คะแนน

แต่หากผู้เล่นตอบคำถามไม่ได้ จะสามารถเปิดประมูลคำถามให้ผู้เล่นทีมอื่นได้ตามราคาที่ตกลงกันได้ และหากผู้ประมูลตอบถูก จะได้รางวัลในช่องนั้นไป

แต่หากเดินไปตกช่อง “บัตรเฉียด” หรือ “บัตรโชค” ก็ให้อ่านประโยคปริศนาในบัตร และให้รับหรือจ่ายเงินตามที่ระบุในบัตร

2.5 รวมคะแนนเมื่อครบกำหนดเวลา แล้วนำไปแลกเป็นเงินโดยการคูณ 10 เช่น รวมคะแนนได้ 35 คะแนน

จะสามารถแลกเงินได้  $35 \times 10$  เท่ากับ 350 บาท เมื่อได้เงินแล้ว ให้นำไปรวมกับเงินที่มีอยู่ ทีมที่มีเงินมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

## 6. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

วัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์โดยการสังเกตพฤติกรรม

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ (ดาวน์โหลดได้ตามไฟล์แนบ)

1. สื่อบอร์ดเกมเศรษฐี
2. บัตรเฉียด
3. บัตรโชค

