

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : Money Games For Kids
2. ชื่อครู/หน่วยงาน : 1.นางสาววิวรรณ ใจบุญ / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
2.นายจาตุรงค์ ชัยมัลลิกา / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
3. ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนวัดนาแก้ว อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : อนุบาล 1 - 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ ของเล่นของใช้

☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมชน / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

4. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

เพื่อให้เด็กรู้จักเหรียญและธนบัตรผ่านการเล่นกิจกรรมเกมการศึกษา

5. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

1. FK1 : รู้ว่าเหรียญและธนบัตรที่ลักษณะต่างกันมีค่าต่างกัน
2. FK2 : รู้ว่าสิ่งของที่มี เช่น ของเล่น เสื้อผ้า ของใช้ มาจากเงินที่ได้จากการทำงานของผู้ปกครอง
3. FK4 : รู้ว่าเงินสามารถใช้ซื้อสิ่งของได้
4. FK12 : รู้มูลค่าของเงินและหน้าที่ของเงินที่ใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน
5. FK13 : รู้จักวิธีการนับเหรียญและธนบัตรได้อย่างถูกต้อง และเรียงตามมูลค่าได้

6. มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

1. เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง (มาตรฐานที่ 6 ตัวบ่งชี้ 6.2 สภาพที่พึงประสงค์ 6.2.1)
2. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม (มาตรฐานที่ 8 ตัวบ่งชี้ 8.2 สภาพที่พึงประสงค์ 8.2.1)
3. ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง (มาตรฐานที่ 9 ตัวบ่งชี้ 9.1 สภาพที่พึงประสงค์ 9.1.1)
4. จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ (มาตรฐานที่ 10 ตัวบ่งชี้ 10.1 สภาพที่พึงประสงค์ 10.1.2)
5. เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ (มาตรฐานที่ 10 ตัวบ่งชี้ 10.1 สภาพที่พึงประสงค์ 10.1.4)
6. ระบุปัญหาและแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก (มาตรฐานที่ 10 ตัวบ่งชี้ 10.3 สภาพที่พึงประสงค์ 10.3.2)

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 1 การเรียนรู้เรื่องเหรียญและธนบัตร

ขั้นนำ

1. ครูถามประสบการณ์เดิมของเด็กเกี่ยวกับเงินว่ารู้จักเหรียญและธนบัตรอะไรบ้าง (คำตอบขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของเด็กแต่ละคน)

ขั้นสอน

2. ครูนำบัตรภาพตัวอย่างเหรียญและธนบัตรมาให้เด็กดู และถามเกี่ยวกับลักษณะ รูปร่าง ขนาด สี และค่าของเหรียญและธนบัตรตามลำดับ
3. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับลักษณะ รูปร่าง ขนาด สี และค่าของเหรียญและธนบัตรตามลำดับ

ขั้นสรุป

4. ครูและเด็กทบทวนกิจกรรมโดยการสุ่มบัตรภาพเหรียญและธนบัตรให้เด็กตอบคำถามเกี่ยวกับลักษณะ รูปร่าง ขนาด สี และค่าของเหรียญและธนบัตร

กิจกรรมที่ 2 เกมจับคู่ภาพเหมือนเหรียญและธนบัตร

ขั้นนำ

1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนเหรียญและธนบัตรให้เด็ก ดังนี้
 - ผู้เล่นไม่ควรเกิน 6 คน
 - สับบัตรภาพเหรียญและธนบัตรให้ปนกัน
 - คว่ำบัตรภาพลงบนพื้นที่ที่กำหนดไว้สำหรับเล่นเกม
 - ผู้เล่นที่เริ่มเล่นก่อน หยิบบัตรภาพขึ้นมา 2 ใบ ถ้าได้ภาพตรงกันให้เก็บไว้ และมีสิทธิเล่นอีก
 - ถ้าจับบัตรภาพขึ้นมาแล้วไม่ตรงกันให้วางบัตรภาพคว่ำลง แล้วเปลี่ยนให้คนถัดไปเล่น
 - เล่นจนบัตรภาพหมด และผู้เล่นแต่ละคนตอบคำถามครูว่าได้บัตรเหรียญและธนบัตรอะไรบ้าง

ขั้นสอน

2. เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนเหรียญและธนบัตรอย่างอิสระ โดยมีครูคอยเสริมในประเด็นที่ขาด
3. เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเด็กหยุดเล่น

ขั้นสรุป

4. เด็กและครูทบทวนกิจกรรม และเด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 3 เกมเรียงลำดับเหรียญและธนบัตร

1. เกมเรียงลำดับเหรียญและธนบัตรโดยใช้แถบไค้รูปภาพ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ชั้นนำ

- 1.1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมเรียงลำดับเหรียญและธนบัตรโดยใช้แถบโค้ดรูปภาพให้เด็ก ดังนี้
 - ผู้เล่นไม่ควรเกิน 4 คน
 - ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสุ่มจับแถบโค้ด 1 ใบ
 - ทั้งสองฝ่ายสังเกตโค้ดรูปภาพเหรียญและธนบัตรแต่ละช่อง แล้วนำบัตรภาพวางเรียงลำดับตามช่องที่กำหนดให้
 - ฝ่ายใดเรียงลำดับเสร็จก่อนให้ร้องเฮ้

ขั้นสอน

- 1.2. เด็กเล่นเกมเรียงลำดับเหรียญและธนบัตรโดยใช้แถบโค้ดรูปภาพอย่างอิสระ โดยมีครูคอยเสริมในประเด็นที่ขาด
- 1.3. เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเด็กหยุดเล่น

ขั้นสรุป

- 1.4. เด็กและครูทบทวนกิจกรรม และเด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยตนเอง

2. เกมเรียงลำดับธนบัตรโดยใช้แถบโค้ดสัญลักษณ์สี (แทนสีของธนบัตร)

ชั้นนำ

- 2.1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมเรียงลำดับธนบัตรโดยใช้แถบโค้ดสัญลักษณ์สีให้เด็ก ดังนี้
 - ผู้เล่นไม่ควรเกิน 4 คน
 - สีเขียว แทน ธนบัตร 20 สีฟ้า แทน ธนบัตร 50 สีแดง แทน ธนบัตร 100 สีม่วง แทน ธนบัตร 500 สีนํ้าตาล แทน ธนบัตร 1,000
 - ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสุ่มจับแถบโค้ดสัญลักษณ์สี 1 ใบ
 - ทั้งสองฝ่ายสังเกตโค้ดสัญลักษณ์สีแต่ละช่อง แล้วนำบัตรภาพธนบัตรวางเรียงลำดับตามช่องที่กำหนดให้
 - ฝ่ายใดเรียงลำดับเสร็จก่อนให้ร้องเฮ้

ขั้นสอน

- 2.2. เด็กเล่นเกมเรียงลำดับธนบัตรโดยใช้แถบโค้ดสัญลักษณ์สีอย่างอิสระ โดยมีครูคอยเสริมในประเด็นที่ขาด
- 2.3. เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเด็กหยุดเล่น

ขั้นสรุป

- 2.4. เด็กและครูทบทวนกิจกรรม และเด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยตนเอง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 4 เกมจับคู่ภาพเหรียญและธนบัตรที่หายไป

ขั้นนำ

- ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพเหรียญและธนบัตรที่หายไปให้เด็ก ดังนี้
 - ผู้เล่นไม่ควรเกิน 4 คน
 - สับบัตรภาพ (บัตรภาพแต่ละภาพจะถูกตัดครึ่งออกจากกัน) ให้ปนกัน
 - จับคู่ภาพที่หายไปของแต่ละภาพให้ถูกต้อง
 - เล่นจนบัตรภาพหมด และผู้เล่นแต่ละคนตอบคำถามครูว่าได้บัตรเหรียญและธนบัตรอะไรบ้าง

ขั้นสอน

- เด็กเล่นเกมเรียงลำดับธนบัตรโดยใช้แถบโค้ดสัญลักษณ์สีอย่างอิสระ โดยมีครูคอยเสริมในประเด็นที่ขาด
- เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเด็กหยุดเล่น

ขั้นสรุป

- เด็กและครูทบทวนกิจกรรม เด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 5 เกมโดมิโนเหรียญและธนบัตร

ขั้นนำ

- ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมโดมิโนเหรียญและธนบัตรให้เด็ก ดังนี้
 - ผู้เล่นไม่ควรเกิน 6 คน
 - ครูแจกโดมิโนคนละ 6 ตัว
 - วางโดมิโน (ตัวที่มีรูปดาว) ตัวแรกเพื่อเริ่มเกมในรอบนั้น
 - ผลัดกันวางโดมิโนในมือต่อไปเรื่อย ๆ โดยแต่ละตัวที่ต่อกันจะต้องมีภาพเหมือนกัน
 - วางโดมิโนในมือจนหมด และผู้เล่นแต่ละคนตอบคำถามครูว่ามีโดมิโนเหรียญและธนบัตรอะไรบ้าง

ขั้นสอน

- เด็กเล่นเกมเรียงลำดับธนบัตรโดยใช้แถบโค้ดสัญลักษณ์สีอย่างอิสระ โดยมีครูคอยเสริมในประเด็นที่ขาด
- เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเด็กหยุดเล่น

ขั้นสรุป

- เด็กและครูทบทวนกิจกรรม และเด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 6 เกม Lotto กระปุกออมสิน

ขั้นนำ

- ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม Lotto กระปุกออมสินให้เด็ก ดังนี้
 - ผู้เล่นไม่ควรเกิน 3 คน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- สังเกตรายละเอียดภาพหลัก
- เลือกบัตรภาพที่ปรากฏในภาพหลัก โดยมีภาพซ้อนไว้ล่วงหน้า
- ตรวจสอบความถูกต้อง
- เมื่อเล่นเสร็จ ผู้เล่นตอบคำถามครูว่าในรูปภาพหลักมีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

2. เด็กเล่นเกม Lotto กระปุกออมสินอย่างอิสระ โดยมีครูคอยเสริมในประเด็นที่ขาด
3. เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเด็กหยุดเล่น

ขั้นสรุป

4. เด็กและครูทบทวนกิจกรรม และเด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 7 เกม Coding ช่วยฉันนำเงินไปฝากธนาคารที่

ขั้นนำ

1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม Coding ช่วยฉันนำเงินไปฝากธนาคารที่ ให้เด็ก ดังนี้
 - ผู้เล่นไม่ควรเกิน 3 คน
 - เลือกบัตรภาพเหรียญหรือธนบัตร 5 ใบ เพื่อติดที่ตำแหน่ง 1 2 3 4 5
 - นำตัวเดินเกมมาวางไว้ที่รูปดาว และหยิบโค้ดสัญลักษณ์ดาวเป็นใบแรก
 - นำตัวเดินเกมเดินตามลูกศร (ซ้าย ขวา ขึ้น ลง) ตามโค้ด โดยขยับไปที่ช่อง
 - เมื่อสิ้นสุดโค้ด เด็กจะต้องตอบคำถามว่าตำแหน่งนี้มีบัตรภาพเหรียญหรือธนบัตรอะไร
 - ถ้าตอบถูกให้ดึงบัตรภาพออก แล้วจะเจอตัวเลข เพื่อใช้เป็นโค้ดใบต่อไป
 - เดินเกมและตอบคำถามไปเรื่อยๆ จนกว่าจะถึงธนาคาร

ขั้นสอน

2. เด็กเล่นเกม Coding ช่วยฉันนำเงินไปฝากธนาคารที่อย่างอิสระ โดยมีครูคอยเสริมในประเด็นที่ขาด
3. เมื่อหมดเวลาให้สัญญาณเด็กหยุดเล่น

ขั้นสรุป

4. . เด็กและครูทบทวนกิจกรรม และเด็กเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยตนเอง

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ประเมินการเรียนรู้โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรม

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

สื่อการสอน (ตามไฟล์แนบ)

1. บัตรภาพให้ความรู้เรื่องเหรียญและธนบัตร
2. เกมจับคู่ภาพเหมือนเหรียญและธนบัตร
3. เกมเรียงลำดับเหรียญและธนบัตร
4. เกมจับคู่ภาพเหรียญและธนบัตรที่หายไป



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

5. เกมโดมิโนเหรียญและธนบัตร
6. เกม Lotto กระปุกออมสิน
7. เกม Coding ช่วยฉันทำเงินไปฝากธนาคารที่

