

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

ตัวอย่าง

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : รู้ไว้ใช้เป็น (บอร์ดเกมการศึกษา)

2. ชื่อครู/หน่วยงาน :

- | | | |
|-------------------|------------|------------------------|
| 1. นายณัฐเศรษฐ์ | บุญดีเวียง | มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง |
| 2. นางสาวเบญญาภา | การดี | มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง |
| 3. นางสาวประภัสสร | ฤทธิเดช | มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง |

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนอนุบาลเกาะคา (น้ำตาลอนุเคราะห์)

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : ม.1

รูปแบบการนำไปใช้

รายวิชาเฉพาะ _____

สอดแทรกในรายวิชา _____

✓ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผนในการใช้เงิน และบันทึกรายรับรายจ่าย

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

FK.12 รู้มูลค่าของเงินที่ใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน

FK.15 รู้ว่าเงินมีใช้อย่างจำกัด

FK.21 จัดสรรเงินและติดตามสถานะการเงินของตนเองเพื่อไม่ให้เงินที่จัดสรรไว้

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำ (5 นาที)

(1) ผู้สอนถามผู้เรียนว่า “นักเรียนคิดว่าเงินมีความสำคัญอย่างไรในชีวิตประจำวัน” จากนั้นผู้สอนสุ่มถามผู้เรียน 1-2 คน (หรือตามความเหมาะสม)

(2) ผู้สอนแนะนำกิจกรรม บอร์ดเกมรู้ไว้ใช้เป็น ให้กับผู้เรียนเข้าใจ

ขั้นสอน (50 นาที)

(1) ผู้สอนสอบถามผู้เรียนว่าในจังหวัดลำปางมีสถานที่ท่องเที่ยวอะไรที่เป็นสถานที่สำคัญ จากนั้นให้ผู้เรียน ยกตัวอย่างสถานที่แต่ละแห่ง ผู้สอนเลือกสถานที่มา 1 แห่ง ให้ผู้เรียนทราบจากนั้นผู้สอนถามผู้เรียนว่า เราจะสามารถเดินทางไปสถานที่แต่ละแห่งได้อย่างไร



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- (2) ผู้สอนให้ผู้เรียนลองวางแผนว่าผู้เรียนจะสามารถเดินทางไปสถานที่ดังกล่าวได้อย่างไร เมื่อผู้เรียนวางแผนเส้นทางเสร็จเรียบร้อยแล้ว จากนั้นผู้สอนจะกำหนดเงื่อนไขให้กับผู้เรียนว่า เมื่อผ่านสถานที่สำคัญก่อนถึงจุดหมายผู้เรียนจะต้องเจอกับอุปสรรคต่าง ๆ ผู้เรียนจะมีวิธีการวางแผนอย่างไร
- (3) ผู้สอนแนะนำกฎและกติกาในการเล่นให้กับผู้เรียนทราบ จากนั้นแจกอุปกรณ์ให้กับผู้เรียน ประกอบด้วย กระดานเกม ตัวเดิน ลูกเต๋า ธนบัตร และบันทึกกรายรับรายจ่าย
- (4) ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 2-3 กลุ่ม หรือตามความเหมาะสม จากนั้นให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม แบ่งเป็น 2-3 ทีม ตามความเหมาะสม จากนั้นผู้สอนแจกบัตรสถานการณ์ และบันทึกกรายรับรายจ่ายให้กับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม แล้วให้ตัวแทนกลุ่มอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้
- (5) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม แต่ละทีมเริ่มเล่นเกมที่กำหนดให้โดยทีมใดที่ถึงจุดหมายก่อน และเหลือเงินเยอะที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นสรุป (5 นาที)

- (1) ผู้สอนสุ่มตัวแทนกลุ่มออกมาตอบคำถามจากกิจกรรมรู้ไว้ใช้เป็น
เช่น นักเรียนได้อะไรจากกิจกรรมดังกล่าว
นักเรียนสามารถนำกิจกรรมนี้ไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

6. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ประเมินผลโดยการสังเกตพฤติกรรม และแบบบันทึกกรายรับรายจ่าย

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน
(ตามไฟล์แนบ)

1. กระดานเกม
2. บัตรสถานการณ์
3. การ์ดภารกิจ
4. แบบบันทึกกรายรับ-รายจ่าย

