

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ออมดี มีดัง

2. ชื่อครู/หน่วยงาน :

1.นางสาวศิริลัดดา เป้งธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

2.นางสาวธดาภรณ์ อนุชาตระกูล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

3.นางสาวฐิตินันท์ คำลั่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

4.นางสาวสุทธิดา ไชยน้อย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนวัดเวฬุวัน (สารภีชนานุกูล)

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : อนุบาล 1 - 3)

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ ค่ายกลางวัน (DAY CAMP) _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

1.เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้สัญลักษณ์ ตัวเลข ที่เกี่ยวข้องกับการเงิน

2.เพื่อปลูกฝังให้เด็กมีทักษะในการดำเนินชีวิตประจำวัน

3.เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเงิน เรื่อง การซื้อและชำระเงิน

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

FA4. FA5. FB3. FK1. FK3. FK4. FK5. FK6. FK7. FK9.

5. ตัวชี้วัด สพร. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

1. ฐาน Bank BINGO

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- 1) ครูแนะนำและอธิบายกติกาเกมบิงโกให้แก่เด็ก
- 2) ครูแจกแผ่นบิงโกและตัวเดินแบบสุ่มให้แก่เด็ก
- 3) ครูสุ่มหยิบรูปธนบัตรหรือเหรียญขึ้นมาทีละใบ แล้วอ่านให้เด็กฟัง
- 4) ครูให้เด็กนำตัวเดินไปวางในช่องที่มีรูปธนบัตรหรือเหรียญที่ตรงกับครูอ่าน ในการบิงโกจะต้องวางเรียงแถวใดแถวหนึ่งให้เต็ม
- 5) จากนั้นให้ยกมือขึ้นแล้วพูดคำว่า บิงโก และรับรางวัลจากคุณครู

2. ฐานกระปุกเติมฝัน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- 1) ครูแนะนำวิธีเล่นดังนี้
 - 1.1.นำขวดพลาสติกมาเจาะรู
 - 1.2.ให้เทปแปะตรงรอยคมจากการตัด
 - 1.3.นำกระดาษสีมาแปะติดรอบๆขวด
 - 1.4.จากนั้น ตัด หู ตา จมูก และ หาง
- 2) ครูนำผลงานเด็กมาเขียนชื่อ
- 3) ครูให้เด็กประเมินความพึงพอใจ โดยให้นำสติ๊กเกอร์ไปติดบอร์ดสำรวจความพึงพอใจ

3. ฐานบันไดออมตั้ง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- 1) ครูแบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มละ 4 คน ให้ 2 คนเป็นคนโยนลูกเต๋า
- 2) เมื่อโยนลูกเต๋าลงแล้วอ่านค่า จากนั้นให้เด็กเดินไปตามช่องบันไดงูตามแต้มที่ได้
- 3) ทำตามข้อตกลงของช่องนั้นๆ หากไปตกตรงช่องที่มีเงินอยู่ เด็กๆก็จะได้รับเงินเพิ่ม
- 4) เมื่อถึงเส้นชัยแล้ว คนที่มีเงินออมเยอะมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

4. ฐาน Shopping List

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- 1) ครูแจกตะกร้า และรายการซื้อของให้เด็กๆ
- 2) ครูให้เด็กหยิบซองเงินคนละ 1 ซอง
- 3) จากนั้นให้เด็กเลือกซื้อของตามรายการ โดยข้อตกลงคือให้เงินหมดพอดี

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

1. สังเกตการณ์ตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเงิน
2. การส่งชิ้นงาน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



3. การสังเกตการเข้าฐานกิจกรรมและแบบประเมินความพึงพอใจ

