

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

1. ชื่อโครงการ : บอร์ดเกมกลไกมหาชน
2. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ :
 1. นางสาวศศิกันต์ คำตริวงศ์
 2. นางสาวศิริรัตน์ เพชรอริน
 3. นายรัชชานนท์ ปัญญา
 4. นายพงษ์พัฒน์ แก้วตา
 5. นายธเนศ ลุงฉาย
3. โรงเรียนที่ฝึกสอน : โรงเรียนบ้านเชียงดาว อ.เชียงดาว จ.เชียงใหม่
การดำเนินกิจกรรม : มิถุนายน – กันยายน 2567
ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 5
4. รูปแบบการดำเนินกิจกรรม:
 - ☐ สอดแทรกในรายวิชา
 - ☐ บูรณาการในหลายรายวิชา ได้แก่
 - ☒ กิจกรรมนอกห้องเรียน (เช่น ชุมนุม ชมรม ค่าย) ได้แก่ กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้
5. วัตถุประสงค์: (สมรรถนะทางการเงินที่ต้องการให้เกิด)
 1. FK 37 รู้ว่าอาจมีสถานการณ์ที่ส่งผลให้เงินที่มีอยู่หมดหรือลดลง เช่น โดนหลอก
 2. FA 10 ยอมรับว่าเงินเป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก
 3. FB 9 เปรียบเทียบสินค้าและราคา และเลือกสิ่งที่เหมาะสม
6. กลุ่มเป้าหมาย
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อ.เชียงดาว จ.เชียงใหม่ จำนวน 112 คน
7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ :
 - 7.1. รู้ว่าอาจมีสถานการณ์ที่ส่งผลให้เงินที่มีอยู่หมดหรือลดลง เช่น โดนหลอก (FK 37) มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้
 1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นครูอธิบายสถานการณ์ทางการเงินต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อขาย หรือการลงทุนเบื้องต้น พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงสูง เช่น การหลอกให้ซื้อสินค้าคุณภาพต่ำในราคาสูง การหลอกให้ลงทุน
 2. ให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องการเงิน การวางแผนงบประมาณรายรับ-รายจ่าย เพื่อเรียนรู้การใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง การออมและการลงทุนอย่างปลอดภัยและเหมาะสม และการป้องกันการถูกหลอกลวงทางการเงิน เช่น แชร์ลูกโซ่ แก๊ง Call Center และโจรในโลกออนไลน์



3. แนะนำบอร์ดเกม กลโกงมหาชน โดยอธิบายวิธีการเล่นและความสำคัญของการระวังเมื่อมีข้อเสนอบางอย่างที่ดูดีเกินจริง เช่น ขายสินค้ามือสอง สภาพดี เหมือนใหม่ ในราคาถูกกว่าท้องตลาดทั่วไป หรือโอกาสที่จะได้รับเงินเยอะอย่างรวดเร็ว เช่น ให้ผลตอบแทนในการลงทุน 2 เท่า ในการลงทุนระยะสั้น
4. ให้นักเรียนเล่นเกม โดยกำหนดให้บางสถานการณ์ในเกมเป็นการ "หลอกลวง" หรือเป็นสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเสียเงิน เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบ
5. หลังจบเกม ให้นักเรียนแบ่งปันและสะท้อนความรู้สึกถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อโดนหลอกและผลกระทบต่อการใช้เงิน

7.2. ยอมรับว่าเงินเป็นสิ่งหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก (FA 10) มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. จัดกิจกรรมสะท้อนความรู้ “My Future” เกี่ยวกับวิธีการโกงที่สามารถเป็นไปได้และวิธีป้องกันจากการถูกหลอกลวงทางการเงิน โดยให้นักเรียนนำเสนอวิธีการโกงที่อาจต้องเจอและวิธีป้องกันการถูกหลอกลวงทางการเงิน
2. ให้นักเรียนลองนึกถึงสถานการณ์ที่เงินส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของตนเอง เช่น ความรู้สึกกังวลเมื่อเงินหมด ความสุขเมื่อได้เงิน หรือความเศร้าเมื่อใช้เงินไม่คุ้มค่า
3. นำบอร์ดเกม กลโกงมหาชน มาให้นักเรียนเล่น โดยในระหว่างนั้น ครูสังเกตความรู้สึกของนักเรียนที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่น เช่น ความดีใจเมื่อได้เงิน หรือความเครียดเมื่อเสียเงิน
4. หลังการเล่นเกม ให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกของตนเองต่อการใช้เงินในสถานการณ์ต่าง ๆ ในเกม และเชื่อมโยงกับการใช้เงินในชีวิตจริง
5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนบันทึกความรู้สึกต่อเงินในสถานการณ์ต่าง ๆ

7.3. เปรียบเทียบสินค้าและราคา และเลือกสิ่งที่เหมาะสม (FB 9) มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. อธิบายเกี่ยวกับวิธีการเปรียบเทียบสินค้าและราคา โดยยกตัวอย่างการซื้อสินค้าในชีวิตประจำวัน เช่น การเลือกซื้อของใช้หรือของเล่น
2. นำบอร์ดเกม กลโกงมหาชน มาให้นักเรียนเล่น โดยในระหว่างการเล่นเกม ให้นักเรียนเลือกซื้อสินค้าหรือบริการที่มีราคาและคุณภาพต่างกัน โดยให้นักเรียนได้วิเคราะห์และเปรียบเทียบก่อนตัดสินใจเลือก
3. หลังจบเกม ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าสิ่งที่พวกเขาเลือกมีความคุ้มค่าหรือไม่ และทำไมถึงเลือกเช่นนั้น
4. ให้นักเรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมและกิจกรรมทั้งหมด โดยเชื่อมโยงกับการใช้เงินในชีวิตจริง
5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

8. การวัดผล

1. ประเมินความรู้ของนักเรียนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับสถานการณ์ที่อาจโดนหลอก
2. สังเกตการตอบคำถามหรือการร่วมอภิปรายของนักเรียนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับสถานการณ์ที่อาจโดนหลอก
3. สังเกตการตอบคำถามหรือการร่วมอภิปรายของนักเรียนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนงบประมาณรายรับ-รายจ่าย
4. สังเกตความสนใจและการมีส่วนร่วมในการฟังคำอธิบายและถามคำถามระหว่างแนะนำเกม

