

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : รู้จักการออมและการลงทุนโดยใช้เทคโนโลยี
2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายธนภัทร แสงแก้ว (นักศึกษาฝึกสอนมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนเชียงรายวิทยาคม

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : ช่วงชั้นที่ 4 (ม.4)

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☒ สอดแทรกในรายวิชา เทคโนโลยี(การออกแบบเทคโนโลยี) เรื่อง ระบบทางเทคโนโลยี _____
- ☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อให้ผู้เรียนตั้งเป้าหมายการเงินและออมเงินให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้
- เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักผลิตภัณฑ์การออมและการลงทุน และความเสี่ยงในการลงทุนแต่ละประเภท

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

FK103. รู้ว่าสามารถออมหรือลงทุนระยะสั้นเพื่อบรรลุความต้องการระยะยาวในอนาคตได้ (ม.ปลาย)

FK105. รู้จักผลิตภัณฑ์การออมและการลงทุนที่มีความเสี่ยงและผลตอบแทนที่แตกต่างกัน (ม.ปลาย)

5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

มาตรฐานตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด
มฐ. ว 4.1 ม.4/1 วิเคราะห์แนวคิดหลักของเทคโนโลยีสัมพันธ์กับศาสตร์อื่น โดยเฉพาะวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ รวมทั้งประเมินผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อมนุษย์ สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเทคโนโลยี	



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กิจกรรมที่ 1: การอบรมให้ความรู้และบูรณาการกับระบบการเงิน

1. เริ่มต้นด้วยคำถามกระตุ้นความสนใจ

- ครูถามนักเรียนว่า “นักเรียนมีเงินออมไหม? ใครมีเงินออมได้เท่าไร และใช้วิธีการออมอย่างไรในชีวิตประจำวัน?”

(คำตอบแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ “มี” และ “ไม่มี” โดยครูสามารถช่วยชี้แนะตัวอย่างคำตอบที่เป็นไปได้ในทั้งสองกรณี)

2. การบรรยายให้ความรู้

- ครูใช้สไลด์ “รู้จักการออมและการลงทุนโดยใช้เทคโนโลยี” เพื่ออธิบายวัตถุประสงค์ของการออมการลงทุนและสมรรถนะทางการเงินที่ต้องการให้เกิดขึ้น
- ครูบูรณาการความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี โดยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี การเงิน และมนุษย์ เช่น การใช้แอปพลิเคชันจัดการการเงิน การเปลี่ยนแปลงระบบการชำระเงิน และการลงทุนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

3. อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

- อธิบายการเปลี่ยนแปลงในระบบเทคโนโลยีการชำระเงิน เช่น จากเงินสดเป็นการใช้ QR Code
- การเปลี่ยนแปลงในระบบการลงทุน เช่น การลงทุนผ่านแอปพลิเคชันแทนการพูดคุยกับเจ้าของธุรกิจโดยตรง
- การเปลี่ยนแปลงระบบเทคโนโลยีของธนาคาร เช่น การทำธุรกรรมผ่านแอปพลิเคชัน

4. ผลกระทบของเทคโนโลยี

- ผลกระทบเชิงบวก: เพิ่มความสะดวกสบาย ลดต้นทุนการทำธุรกรรม
- ผลกระทบเชิงลบ: ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย เช่น การโจรกรรมข้อมูล และการฟอกเงิน
- ครูชี้ให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลที่อาจเกิดขึ้นกับผู้ที่ไม่มีความรู้ด้านเทคโนโลยี

5. ระบบทางเทคโนโลยีและการบูรณาการ

- อธิบายส่วนประกอบของระบบทางเทคโนโลยี (Input, Process, Output) เช่น ระบบโอนเงิน:
 - Input: ตัวป้อน คือ ชื่อ เลขบัญชี และจำนวนเงิน คำสั่งโอน
 - Process: กระบวนการ คือ การคำนวณและบันทึกในระบบหลังบ้าน
 - Output: ผลลัพธ์ คือ แจ้งเตือนผลการทำธุรกรรมว่าสำเร็จหรือไม่



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 2: เรียนรู้เรื่องการออม

6. สอนหัวข้อเรื่องทำไมต้องออม:

- การออมช่วยสร้างความมั่นคงทางการเงิน และเตรียมพร้อมรับสถานการณ์ฉุกเฉิน
- การออมเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการลงทุนในอนาคต

7. สอนหัวข้อเรื่อง กฎ 50-30-20:

- 50%: ใช้จ่ายทั่วไป เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ
- 30%: ใช้จ่ายเพื่อความจำเป็น เช่น การศึกษา หรือสุขภาพ
- 20%: เก็บออมเพื่อเป้าหมายระยะยาว

กิจกรรมที่ 3: ทำใบงานกิจกรรม จัดสรรรายได้ และตั้งเป้าหมายเงินออม

8. เทคนิคการสอน: ทำใบงานกิจกรรม

ครูใช้เทคนิคการสอนในรูปแบบการสาธิต

- ให้ตัวอย่างการจัดสรรรายได้ เช่น รายได้ 10,000 บาท แบ่งตามกฎ 50-30-20
- ใช้ใบงานกิจกรรม จัดสรรรายได้ และตั้งเป้าหมายเงินออม ที่ครูได้เตรียมไว้ให้ ละสามารถใช้เครื่องคิดเลขเพื่อช่วยคำนวณได้
- ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายเงินออม พร้อมระบุระยะเวลาและวิธีการบรรลุเป้าหมาย

กิจกรรมที่ 4: อธิบายเรื่องของเงินเฟ้อ

9. หัวข้อการสอน: อธิบายเรื่องของเงินเฟ้อ

- เหตุผลที่ต้องออมเงินตั้งแต่มีรายได้:
 - ใช้กราฟแสดงความไม่สมดุลระหว่างรายได้และรายจ่ายในอนาคต เพื่ออธิบายถึงความสำคัญของการออมตั้งแต่เนิ่น ๆ
- อธิบายผลกระทบของเงินเฟ้อ:
 - ใช้ตัวอย่างการซื้อกล้วยเดี่ยว 100 บาทในช่วงปีต่างๆ เพื่อแสดงถึงอำนาจการซื้อที่ลดลง เช่น
 - ปี 2527: ซื้อได้ 8 ขาม (ขามละ 12 บาท)
 - ปี 2547: ซื้อได้ 4 ขาม (ขามละ 25 บาท)
 - ปี 2567: ซื้อได้ 2 ขาม (ขามละ 45 บาท)
- ครูสามารถชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการลงทุนเพื่อรักษามูลค่าของเงิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 5: รู้จักการลงทุน

10. หัวข้อการสอน ดังนี้ :

- เหตุผลที่ต้องลงทุน:
 - เพื่อสู้กับเงินเฟ้อและเพิ่มมูลค่าทรัพย์สินในระยะยาว
- การทบทวน:
 - ใช้คำถามกระตุ้นความคิด เช่น “ระหว่างเงิน 6 ล้าน กับ 1 บาททบทวน 30 วัน จะเลือกอะไร?”
 - อธิบายผลของการทบทวน โดยสรุปว่า 1 บาททบทวน 30 วัน เมื่อเวลาผ่านไปจะมีมูลค่ารวมถึง 536,870,912 บาท

กิจกรรมที่ 6: ให้ความรู้เรื่องการลงทุน

11. ทรัพย์สินในการลงทุน:

- อธิบายความเสี่ยงและผลตอบแทน เช่น พันธบัตร (เสี่ยงต่ำ), หุ้น (เสี่ยงกลาง), คริปโต(เสี่ยงสูง)

12. กำไรและขาดทุน:

- สอนว่าสิ่งเหล่านี้เกิดจากปัจจัยอะไร เช่น ความผันผวนของตลาด และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ

13. ตัวอย่างเครื่องมือการลงทุน:

- แอปพลิเคชันการซื้อขายหุ้น เช่น Streaming, Dime
- การใช้โปรแกรมวิเคราะห์ตลาด เช่น trading view, investing

14. การจัดพอร์ตการลงทุน:

- สอนขั้นตอนการจัดพอร์ต เช่น การกระจายความเสี่ยง และการเลือกทรัพย์สินที่เหมาะสม

กิจกรรมที่ 7: ทำแบบทดสอบและการจัดพอร์ตการลงทุนของแต่ละกลุ่ม

15. รายละเอียด:

- ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ 20 ข้อ เพื่อประเมินความเข้าใจโดยใช้เครื่องมือ Quizizz
- ให้นักเรียนจัดกลุ่มออกแบบพอร์ตการลงทุน โดยกำหนดเป้าหมาย ระยะเวลา และความเสี่ยง โดยออกแบบในรูปแบบอินโฟกราฟิก
- สร้างอินโฟกราฟิกนำเสนอ เช่น เหตุผลที่ต้องออมและลงทุน พร้อมรายละเอียดพอร์ตการลงทุน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 8: นำเสนอพอร์ตการลงทุนของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม

16. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนองาน

17. ครูให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจในกิจกรรมโครงการครั้งนี้ พร้อมมอบรางวัลสำหรับคนที่ได้คะแนนแบบทดสอบสูงที่สุด และ มอบของรางวัลเล็กน้อย ๆ ให้กับนักเรียนทุกคนที่เข้าร่วมโครงการ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

สื่อการเรียนรู้

1. สไลด์นำเสนอความทางการเงิน เรื่อง รู้จักการออมและการลงทุนโดยใช้เทคโนโลยี
2. ใบกิจกรรม จัดสรรรายได้ และ ตั้งเป้าหมายเงินฉุกเฉิน
3. แบบทดสอบ quizzz เรื่องการออมและการลงทุน

แหล่งเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์
2. อินเทอร์เน็ต
3. เทคโนโลยีอื่นๆ เช่น มือถือ แท็บเล็ต

