

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : เด็กนักธุรกิจอัจฉริยะ
- ชื่อครู/หน่วยงาน : นายบุญญฤทธิ์ ศรีบุญเรือง (นักศึกษาฝึกสอนมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)
ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ)
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567
ระดับชั้น : ช่วงชั้นที่ 1-2 (ประถมต้นถึงประถมปลาย)
รูปแบบการนำไปใช้ :
 - ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
 - ☐ สอดแทรกในรายวิชา _____
 - ☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ กิจกรรมชุมนุม _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อพัฒนาความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับมูลค่าและบทบาทของเงินในฐานะสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เงินอย่างมีประสิทธิภาพและรู้จักการออม
- เพื่อสนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้แหล่งที่มาของรายได้ เช่น เงินจากการทำงานของผู้ปกครอง หรือการสร้างรายได้เบื้องต้น

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

FK12 การรู้มูลค่าของเงินและหน้าที่ของเงินที่ใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน

FK15 ให้ความรู้เงินมีอย่างจำกัด

FK16 ให้อำนาจแหล่งที่มาของรายได้ เช่น เงินเดือนจากการทำงานประจำ กำไรจากกิจการค้าขาย

ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

มาตรฐานตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กิจกรรมที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- เปิดบทเรียนด้วยคำถามกระตุ้นความสนใจ เช่น ทำไมเราต้องรู้จักออมเงิน,เงินมาจากไหน และเราจะใช้อย่างไรให้คุ้มค่า?



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

2. แนะนำหัวข้อบทเรียนในแต่ละวัน เช่น ความสำคัญของเงิน แหล่งที่มาของรายได้
ขั้นดำเนินการเรียนรู้

1. ครูสอนเกี่ยวกับบทบาทและมูลค่าของเงิน

2. ยกตัวอย่างง่าย ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อของที่จำเป็นกับของที่อยากได้

กิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือทำ

1. ให้นักเรียนเล่นเกมจำลองสถานการณ์การใช้เงิน เช่น บอร์ดเกมกระดานเกมเศรษฐี
ขั้นสรุป

1. ให้เด็กอภิปรายสถานการณ์ที่พบในเกมหรือกิจกรรม

กิจกรรมที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนทำข้อตกลงร่วมกัน

ขั้นดำเนินการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนเล่นเกมจำลองสถานการณ์การใช้เงิน เช่น บอร์ดเกมกระดานเกมเศรษฐี

ขั้นสรุป

1. ให้เด็กอภิปรายสถานการณ์ที่พบในเกมหรือกิจกรรม

กิจกรรมที่ 3

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูอธิบายกิจกรรมที่จะทำในวันนี้

2. ครูและนักเรียนทำข้อตกลงร่วมกัน

ขั้นดำเนินการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มจำลองการจัดการร้านค้าเล็ก ๆ เพื่อเรียนรู้เรื่องรายรับ-รายจ่าย

2. ให้นักเรียนคิดกิจกรรมสร้างรายได้ เช่น การขายขนมหรือประดิษฐ์ของขาย

ขั้นสรุป

1. ตั้งคำถามให้เด็กวิเคราะห์ เช่น

ถ้าคุณมีเงิน 50 บาท คุณจะใช้อย่างไร

ถ้าคุณใช้เงินหมดโดยไม่ออม จะเกิดอะไรขึ้น

2. ให้เด็กอภิปรายสถานการณ์ที่พบในเกมหรือกิจกรรม

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

สื่อการเรียนรู้

1. บอร์ดเกมส์ และการ์ดผู้เล่น

