

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ครูสตังค์เด็กไทยยุคใหม่ ใส่ใจการบริหารการเงิน
- ชื่อครู/หน่วยงาน :
 - นายโกวิทย์ สิงห์คำ นักศึกษาฝึกสอนมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
 - นางสาวอาเซอะ เชอหมื่อ
 - นายพัชรินทร์ กลิ่นแย้ม
 - นางสาวสุชาดา อุดสุข
 - นางสาวชญญา การะกุล
 - นางสาวปาริชาติ สาคร

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนเทศบาล ๕ เด่นห้า อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1)

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☐ สอดแทรกในรายวิชา _____
- ☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ กิจกรรมฐานสมรรถนะ ที่บูรณาการในวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และเทคโนโลยี

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อให้ผู้เรียนประเมินความสามารถในการจ่ายเงินของตนเองก่อนตัดสินใจซื้อ
- เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าสินค้าและบริการแบบเดียวกันอาจมีราคาต่างกัน และเลือกซื้อสินค้าได้อย่างคุ้มค่า

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

FK44 รู้ว่าต้องประเมินความสามารถในการจ่ายเงิน หรือกำลังทรัพย์ตนเองก่อนซื้อสินค้า ไม่ด่วนตัดสินใจทันทีทันใด

FK48 เข้าใจว่าเกิดความผิดพลาดได้เมื่อชำระเงินหรือซื้อสินค้าจึงตรวจสอบใบเสร็จรับเงินหรือใบแจ้งหนี้ทุกครั้ง

FK49 รู้ว่าสินค้าหรือบริการแบบเดียวกันอาจมีราคาต่างกัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น การตั้งราคาของผู้ขาย สถานที่ขาย ช่วงเวลาที่ขาย ช่องทางการขายสิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

มาตรฐานตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กิจกรรมที่ 1 เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามกับนักเรียนว่ามีใครรู้จักกิจกรรมครูสตางค์กันบ้างไหม พูดคุยสอบถามนักเรียนและสุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับครูสตางค์

1.1 หลังจากนักเรียนได้ให้คำตอบแล้ว ครูจึงอธิบายครูสตางค์คืออะไร

กิจกรรมที่ 2 ครูแนะนำครูสตางค์ให้นักเรียนว่าครูสตางค์คืออะไรและทำไมจึงต้องเข้ามามีบทบาทสำคัญกับนักเรียน หลังจากอธิบายให้นักเรียนเสร็จแล้วเริ่มนำเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน เรื่อง

2.1 ทำไมจึงต้องใช้จ่ายเงินอย่างมีสติ อธิบายเกี่ยวกับทำไมเราจึงต้องใช้จ่ายเงินอย่างมีสติ

2.2 ค่าธรรมเนียมการถอนเงินแต่ละธนาคาร แต่ละธนาคารมีค่าธรรมเนียมไม่เท่ากันจึงสอนและอธิบายว่าทำไมจึงต้องจ่ายค่าธรรมเนียม

2.3 ความเสี่ยงเกี่ยวกับการใช้เงิน อธิบายเกี่ยวกับความเสี่ยงต่อการใช้เงินอย่างไม่มีความรับผิดชอบของการไม่ได้ใช้เงินอย่างประหยัดหรือใช้จ่ายฟุ่มเฟือย

2.4 วิธีการออมเงิน อธิบายการเก็บออมเงินสำหรับเด็กนักเรียนที่มีอายุ 12-15 ปี

2.5.ภาษี อธิบายเกี่ยวกับการเสียภาษี ภาษีคืออะไรและทำไมคนเราจึงต้องจ่ายภาษีและอธิบายภาษีมูลค่าเพิ่มให้นักเรียน

กิจกรรมที่ 3 เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้กับการเงินเบื้องต้นแล้ว หลังจากนั้นให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 5 คนเพื่อทำกิจกรรม โจทย์ปัญหาการเงิน นักเรียนจะได้รับโจทย์ปัญหากลุ่มละ 1 โจทย์ พร้อมกับเงินจำลอง 2,000 บาท

3.1 ผู้เล่นไม่ควรเกิน 5 คนเพราะอาจจะทำงานร่วมกันได้ไม่ทุกคน

3.2 โจทย์ปัญหาในแต่ละกลุ่มได้ไม่เหมือนกัน มีจึงมีโจทย์ปัญหา 5 โจทย์

3.3 คำตอบของแต่ละกลุ่มอาจไม่เหมือนกัน แต่ละกลุ่มอาจซื้อของในราคาไม่เท่ากัน

3.4 แจกเงินจำลองจำนวน 2,000 บาทให้นักเรียน

กิจกรรมที่ 4 เมื่อนักเรียนได้รับโจทย์ปัญหาทางการเงินและได้รับเงิน 2,000 บาทแล้ว จึงเริ่มให้อธิบายการทำโจทย์ปัญหาโจทย์ โดยให้นักเรียนอ่านคำสั่งในโจทย์และทำตามเงื่อนไขที่โจทย์ได้ตั้งเอาไว้

4.1 ให้สัญญาณเริ่มทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนไปซื้อของตามโจทย์ปัญหาที่ได้ให้ไว้และเมื่อซื้อของแล้วจะมีสติ๊กเกอร์ให้ติดในใบงานเพื่อแสดงว่านักเรียนนั้นได้ทำกับซื้อของแล้ว เมื่อนักเรียนได้ซื้อของและได้เงินทอนแล้วนั้นจึงนำมาเขียนในใบโจทย์ปัญหาและต้องคำนวณผลลัพธ์ของโจทย์ปัญหาทางการเงินนั้นด้วย



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



กิจกรรมที่ 5 เมื่อนักเรียนกลุ่มไหนที่ทำเสร็จก่อนและคำตอบนั้นถูกต้องก็จะมอบของรางวัลเป็นรางวัลกลุ่มนักเรียน
ที่ทำได้ตรงตามโจทย์และถูกต้อง

กิจกรรมที่ 6 นักเรียนร่วมกันเล่นเกม Quizizz เป็นเกมคำถามเกี่ยวกับการเงินที่ได้ศึกษาไปในตอนข้างต้น มี
จำนวน 10 ข้อด้วยกัน โดยให้นักเรียนนำมือถือสแกน QR code เพื่อเข้าสู่ตัวเกม ผู้ตอบได้คะแนน
สูงสุด 3 คนแรก เป็นผู้ชนะในเกมส์

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

สื่อการเรียนรู้

1. สไลด์ประกอบการสอน
2. ใบกิจกรรม โจทย์ปัญหา และราคาสินค้า
3. สติกเกอร์สินค้า

