

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : Fandom Economy ดึงครั้งนี้ไม่มีพลาด!

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาววิรัชญา เกี้ยวฝั้น

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนสตรีวิทยา 2 ในพระราชูปถัมภ์ฯ

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 5

รูปแบบการนำไปใช้ :

☒ รายวิชาเฉพาะ _____ วิชาเสรีการเงินเพื่อความยั่งยืน _____

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- นักเรียนอธิบายหลักการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ และสาเหตุของความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนได้ (K)
- นักเรียนคำนวณและเปรียบเทียบอัตราซื้อ-ขายเงินตราต่างประเทศ เพื่อวางแผนการใช้จ่ายในการซื้อของ Merchandise หรือท่องเที่ยวได้ (S)
- นักเรียนตระหนักถึงความละเอียดรอบคอบในการตรวจสอบข้อมูลอัตราแลกเปลี่ยน และผลกระทบของความผันผวนต่อสถานะทางการเงินส่วนบุคคล (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน (Understanding the role and value of money)
H1.1 สามารถแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศได้ พร้อมทั้งเข้าใจถึงผลกระทบของความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยน ที่อาจส่งผลกระทบต่อราคาสินค้า ค่าครองชีพ และค่าใช้จ่ายในการเดินทางหรือทำธุรกรรมระหว่างประเทศ

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

คาบที่ 1 : Fandom Economy (50 นาที)

● ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูเปิดภาพ “การ์ตูนศิลปิน” และ “บัตรคอนเสิร์ต” แล้วถามนักเรียนว่า “ถ้าโลกนี้ไม่มีเงิน เราจะเอาอะไรมาแลกของชิ้นนี้”
2. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “มาเทรดกันเถอะ” โดยครูจะแจก “การ์ตูนศิลปิน” หรือ “บัตรคอนเสิร์ต” ให้นักเรียนทุกคน แต่ทุกคนจะไม่ได้สิ่งที่อยากได้ แล้วให้นักเรียนลองเจรจาแลกเปลี่ยนของกันเองในห้อง
3. ครูกล่าวเชื่อมโยงให้นักเรียนเห็นความสำคัญของเงินว่า เงินเป็นตัวกลางที่คงทนและรักษามูลค่าได้

● ขั้นสอน (35 นาที)

4. ครูบรรยายให้ความรู้เรื่องเงินผ่านการยกตัวอย่างยกตัวอย่างการซื้อบัตรคอนเสิร์ต BLACKPINK หรือการซื้อของชิ้นงานที่ต้องใช้ทั้งเงินสดและเงินโอน
5. ครูสอนวิธีการสังเกตธนบัตรจริงและปลอม เพื่อป้องกันมิฉ้อฉลหน้าคอนเสิร์ต
6. ครูเสริมความรู้เรื่องกฎหมายเกี่ยวกับเงินสดผ่านการตั้งคำถามว่า “พนักงานสามารถรับเหรียญได้ไม่เกินกี่บาท” (เฉลย : เหรียญ 1 บาท ชำระหนี้ได้ไม่เกิน 500 บาท)

● ขั้นสรุป (5 นาที)

7. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า “หากเราต้องการไปหาศิลปินที่เกาหลีหรือญี่ปุ่น เราสามารถใช้เงินบาทได้หรือไม่ อย่างไร” เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องอัตราแลกเปลี่ยนในคาบถัดไป



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

คาบที่ 2 : Global Fandom (50 นาที)

- **ขั้นนำ (5 นาที)**
 1. ครูเปิดภาพตารางอัตราแลกเปลี่ยนจากสไลด์ และถามนักเรียนว่า “เลขตัวไหน คือ ราคาที่เราต้องจ่ายเมื่อจะแลกเงินไปเที่ยว”
- **ขั้นสอน (30 นาที)**
 2. กิจกรรม “พรีออเดอร์ข้ามชาติ” ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม 2 สถานการณ์จำลอง
 - ไปเที่ยว ต้องแลกเงินไปญี่ปุ่น 10,000 เยน ต้องใช้เงินบาทเท่าไร (อัตราขาย)
 - ขายของ ขาย Goods ให้แฟนคลับต่างชาติได้ 100 USD แลกกลับเป็นเงินบาทได้เท่าไร (อัตรารับซื้อ)
 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ความผันผวนชวนคิดว่าถ้าเงินเฟ้อสูงขึ้น หรือค่าเงินบาทอ่อนตัวลง จะส่งผลต่อค่าตัวเครื่องบินและแผนเก็บเงิน 20,000 บาทของเราอย่างไร
 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มคำนวณอัตราผลตอบแทนที่แท้จริง (ดอกเบี้ย - เงินเฟ้อ) ตามสูตรในสไลด์
- **ขั้นสรุป (10 นาที)**
 5. ครูและนักเรียนสรุปแนวทางการปรับตัวเมื่อค่าเงินผันผวน (เช่น การเลือกจังหวะแลกเงิน, การเปรียบเทียบอัตราแลกเปลี่ยนจากหลายธนาคาร) และความสำคัญของการมีสติและความรอบคอบในการทำธุรกรรม

การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ตัวชี้วัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. อธิบายหลักการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ และสาเหตุของความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนได้ (K)	การตอบคำถามและแบบฝึกหัด	ใบงานกลุ่ม	80% ขึ้นไป
2. นักเรียนคำนวณและเปรียบเทียบอัตราซื้อ-ขายเงินตราต่างประเทศ เพื่อวางแผนการใช้จ่ายในการซื้อของ Merchandise หรือท่องเที่ยวได้ (S)	ตรวจสอบการคำนวณอัตราแลกเปลี่ยน	โจทย์สถานการณ์จำลอง	80% ขึ้นไป
3. นักเรียนตระหนักถึงความละเอียดรอบคอบในการตรวจสอบข้อมูลอัตราแลกเปลี่ยน และผลกระทบของความผันผวนต่อสถานะทางการเงินส่วนบุคคล (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบประเมินพฤติกรรม	อยู่ในระดับ “ดี” ขึ้นไป



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

- สไลด์ประกอบการสอน
- ธนบัตรจำลอง/ของจริง
- แอปพลิเคชัน/เว็บไซต์อัตราแลกเปลี่ยน
- ของสะสม เช่น การ์ดศิลปิน แท่งไฟ อัลบั้ม

