

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : บันทึกนักพัฒนากิจการการเงิน
- ชื่อครู/หน่วยงาน : นายพิรพล มณีนันท์ / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 2

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- ☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

ด้านพุทธิพิสัย (K)

นักเรียนสามารถอธิบายค่าของเงินและแยกแยะหลักการใช้จ่ายตามความจำเป็นและความต้องการได้

ด้านทักษะพิสัย (P)

นักเรียนสามารถวางแผนการใช้จ่ายเลือกซื้อสินค้าที่จำเป็นและคำนวณเงินทอนจากสถานการณ์จำลองได้ถูกต้อง

ด้านจิตพิสัย (A)

นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของเงินด้วยการใช้จ่ายอย่างรอบคอบและมีเหตุผล

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน

E1.1 สามารถประยุกต์ใช้เงินในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

E1.1K1 เข้าใจหลักการบวกลบพื้นฐานเพื่อประยุกต์ใช้กับเงิน

E1.1S1 คำนวณราคาสินค้าและเงินทอนได้

E1.1A1 มีความละเอียดรอบคอบในการคำนวณเงิน

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

E3.1 สามารถจัดสรรเงินที่ตนเองได้รับให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยใช้เงิน ให้เพียงพอกับสิ่งจำเป็น และไม่ใช้เงินเกินกว่าที่มีอยู่

E3.1K1 เข้าใจความจำกัดของเงิน (เงินมีจำกัด ต้องใช้เท่าที่มี)

E3.1K2 เข้าใจหลักการใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น (Need vs Want)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

E3.1S1 จัดสรรเงินให้เพียงพอกับสิ่งจำเป็น

E3.1A1 ตระหนักว่าไม่ควรใช้เงินเกินกว่าที่ตนเองมีอยู่

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	ส 3.1 ป.2/4 สรุปผลดีของการใช้จ่ายที่เหมาะสมกับรายได้และการออม

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กระบวนการเรียนรู้ : รูปแบบการสอนสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model)

ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. ครูนำกล่องปริศนาที่ใส่เหรียญและธนบัตรจำลองไว้ข้างใน มาเขย่าให้นักเรียนทายว่าเสียงที่ได้ยินคืออะไร จากนั้นครูหยิบเงินออกมาทีละชนิด (เหรียญ 1 5 10 และธนบัตร 20 50 100) แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าเป็นเงินชนิดใดและมีค่าเท่าไร (แนวคำตอบ : เหรียญ 1 บาท มีค่า 1 บาท เหรียญ 5 บาท มีค่า 5 บาท เหรียญ 10 บาท มีค่า 10 บาท ธนบัตร 20 บาท มีค่า 20 บาท ธนบัตร 50 บาท มีค่า 50 บาท ธนบัตร 100 บาท มีค่า 100 บาท)

2. ครูตั้งคำถามชวนคิดว่า “หากเงินเหล่านี้เป็นเงินของผู้ปกครองนักเรียน นักเรียนคิดว่าเงินเหล่านี้ผู้ปกครองได้มาจากไหน” (แนวคำตอบ : การทำงาน ประกอบอาชีพ หรือตามประสบการณ์ของผู้เรียน)

ขั้นสำรวจและค้นหา

3. ครูแนะนำให้นักเรียนรู้จักกับเกม “Money Quest ผจญภัยทางการเงิน” ผ่านลิงก์ <https://krugusroom.in.th/moneyquest> โดยในเกมจะมีด่านที่ต้องเก็บเหรียญ/ธนบัตร หรือตอบคำถามเกี่ยวกับค่าของเงิน จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกม (รายบุคคลหรือจับกลุ่ม ตามความพร้อมของอุปกรณ์) พร้อมให้นักเรียนสังเกตขณะเล่นเกมว่าเจอเหรียญหรือธนบัตรอะไรบ้างและเมื่อซื้อของในเกม นักเรียนเลือกซื้ออะไร เพราะเหตุใด (แนวคำตอบ : พิจารณาตามประสบการณ์ของผู้เรียน)

ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป

4. เมื่อนักเรียนเล่นเกมตามระยะเวลาที่กำหนดเรียบร้อยแล้ว ครูชวนนักเรียนสนทนาถอดบทเรียน ดังนี้

4.1 จากที่นักเรียนเล่นเกม “Money Quest ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน” ไปเมื่อสักครู่นักเรียนกลุ่มไหนเก็บเงินได้มากที่สุด

4.2 ภายในเกมที่นักเรียนเล่นไป มีอุปสรรคอะไรบ้างที่ทำให้เงินของกลุ่มนักเรียนลดลง

5. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “ความจำเป็น (Need) vs ความต้องการ (Want)”

6. ครูสรุปความรู้เรื่องค่าของเงินไทย (เหรียญ 25 สตางค์ ถึง ธนบัตร 1,000 บาท)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ขั้นขยายความรู้

7. กิจกรรมบทบาทสมมติ “ร้านค้าคนเก่ง” โดยครูสมมติสถานการณ์ว่า “ถ้านักเรียนได้เงินจากผู้ปกครองไปร้านค้าจำนวน 50 บาท เมื่อนักเรียนไปถึงร้านค้า มีของขาย 3 อย่าง คือ ดินสอราคา 5 บาท ขนมขบเคี้ยวราคา 20 บาท น้ำอัดลมราคา 15 บาท และสมุดบันทึกราคา 10 บาท” นักเรียนจะมีวิธีการซื้อของอย่างไรให้มีเงินออมมากที่สุด

8. นักเรียนทำใบงาน “บันทึกนักผจญภัยการเงิน” โดยให้นักเรียนตอบคำถามจากภารกิจในใบกิจกรรมให้ถูกต้อง

9. ครูถามคำถามนักเรียนว่า “วันนี้นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากเกม Money Quest ที่จะนำไปใช้ตอนไปซื้อของที่ร้านค้าบ้าง”

10. ครูประเมินพฤติกรรมความสนใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

7.1 การวัดผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านพุทธิพิสัย (K) นักเรียนสามารถอธิบายค่าของเงินและแยกแยะหลักการใช้จ่ายตามความจำเป็นและความต้องการได้ (E1.1K1, E3.1K1, E3.1K2)	1. ตรวจใบกิจกรรม “บันทึกนักผจญภัยการเงิน” 2. การตอบคำถามสรุปบทเรียน	1. ใบกิจกรรม “บันทึกนักผจญภัยการเงิน” 2. แบบประเมินการตอบคำถาม	ระดับคุณภาพตั้งแต่ “พอใช้” ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
ด้านทักษะพิสัย (P) นักเรียนสามารถวางแผนการใช้จ่ายเลือกซื้อสินค้าที่จำเป็นและคำนวณเงินทอนจากสถานการณ์จำลองได้ถูกต้อง (E3.1S1, E1.1S1)	1. สังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกม Money Quest 2. สังเกตการจำลองสถานการณ์ซื้อขาย (Role Play)	แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล (Rubric)	ระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไป สามารถเลือกซื้อของจำเป็นได้ และคำนวณเงินทอนถูกต้องในสถานการณ์จำลอง
ด้านจิตพิสัย (A) นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของเงินด้วยการใช้จ่ายอย่างรอบคอบและมีเหตุผล	1. การสะท้อนคิด (Reflection) ท้ายคาบ 2. สังเกตความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบ	ระดับคุณภาพ “ผ่าน” นักเรียนให้เหตุผลประกอบการใช้จ่ายได้



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
E1.1A1, E3.1A1)			อย่างเหมาะสม ไม่ใช่เงิน เกินตัว

7.2 การประเมินผล (Rubric)

ด้านพุทธิพิสัย (K)

จุดประสงค์การเรียนรู้	เกณฑ์การประเมิน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
นักเรียนสามารถ อธิบายค่าของเงินและ แยกแยะหลักการใช้จ่ายตามความจำเป็น และความต้องการได้ (E1.1K1, E3.1K1, E3.1K2)	อธิบายค่าของเหรียญ และธนบัตรได้ถูกต้อง ครบถ้วน	อธิบายค่าของเหรียญ และธนบัตรได้ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	อธิบายค่าของเหรียญ และธนบัตรผิดพลาด บ่อยครั้ง
	แยกแยะความแตกต่าง ระหว่างของจำเป็น และของที่อยากได้ ได้ ถูกต้อง 9 – 10 อย่าง	แยกแยะความ แตกต่างระหว่างของ จำเป็น และของที่ อยากได้ ได้ถูกต้อง 7 – 8 อย่าง	แยกแยะความ แตกต่างระหว่างของ จำเป็น และของที่ อยากได้ ได้ถูกต้อง ต่ำกว่า 7 อย่าง

ด้านทักษะพิสัย (P)

จุดประสงค์การเรียนรู้	เกณฑ์การประเมิน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
ด้านทักษะพิสัย (P) นักเรียนสามารถวางแผนการใช้จ่ายเลือก ซื้อสินค้าที่จำเป็นและ คำนวณเงินทอนจาก สถานการณ์จำลองได้ ถูกต้อง (E3.1S1, E1.1S1)	วางแผนเลือกซื้อสินค้า ที่มีความ “จำเป็น” ได้ สอดคล้องกับ สถานการณ์	เลือกซื้อสินค้าที่มี ความจำเป็นได้ แต่ อาจมีลังเลหรือเลือก ของที่อยากได้ปะปน บ้างเล็กน้อย	เลือกซื้อแต่สินค้าที่ “อยากได้” โดยไม่ คำนึงถึงความจำเป็น
	คำนวณเงินทอนได้ ถูกต้องแม่นยำทุกครั้ง ในการจำลอง สถานการณ์หรือในใบ งาน	คำนวณเงินทอนได้ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ อาจมีผิดพลาด เล็กน้อยแต่แก้ไขได้ เมื่อทักท้วง	ไม่สามารถคำนวณ เงินทอนได้ หรือ คำนวณผิดพลาดจน ส่งผลต่อยอดเงิน คงเหลือ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ด้านจิตพิสัย (A)

จุดประสงค์การเรียนรู้	เกณฑ์การประเมิน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
นักเรียนตระหนักถึง คุณค่าของเงินด้วยการ ใช้จ่ายอย่างรอบคอบ และมีเหตุผล E1.1A1, E3.1A1)	ให้เหตุผลประกอบการ ตัดสินใจซื้อได้อย่าง สมเหตุสมผลและ แสดงออกถึงความ มุ่งมั่นในการออมเงิน (เงินทอน) และเห็น คุณค่าของการไม่ใช้จ่าย เกินตัวอย่างชัดเจน	ให้เหตุผล ประกอบการ ตัดสินใจซื้อได้ พอสมควรและรับฟัง คำแนะนำเรื่องการ ประหยัดและ พยายามปฏิบัติตาม แต่ยังต้องคอย กระตุ้นเตือนใน บางครั้ง	ไม่สามารถให้เหตุผล ในการเลือกซื้อของ ได้และไม่แสดงความ สนใจในการออมเงิน หรือแสดงพฤติกรรม อยากใช้เงินเกินตัว โดยไม่ฟังคำแนะนำ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ :

1. เกม “Money Quest” จากลิงก์ <https://krugusroom.in.th/moneyquest>
2. ใบกิจกรรม “บันทึกนักผจญภัยการเงิน”
3. สื่อประกอบการสอน Canva เรื่อง บันทึกนักผจญภัยการเงิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ใบกิจกรรม “บันทึกนักผจญภัยการเงิน”

ชื่อ - นามสกุล : ชั้น : เลขที่ :

ใบกิจกรรม “บันทึกนักผจญภัยการเงิน”

ภารกิจที่ 1 : รู้จักค่าของเงิน

คำชี้แจง: ให้นักเรียนดูรูปภาพเงินเหรียญและธนบัตร แล้วเขียนบอกค่าของเงินให้ถูกต้อง

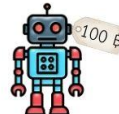


.....

ภารกิจที่ 2 : แยกแยะของจำเป็น

คำชี้แจง: ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างใต้สิ่งของที่ "จำเป็น (Need)"

และทำเครื่องหมาย X ในช่องว่างใต้สิ่งของที่ "แค่อยากได้ (Want)"

☐☐☐☐☐

ภารกิจที่ 3 : จ่ายตลาดอย่างฉลาด

สถานการณ์: "นักเรียนได้รับเงินรางวัลจากเกม Money Quest จำนวน 50 บาท" ให้นักเรียนเลือก

ซื้อของที่มีความ "จำเป็น" ที่สุดจากภารกิจที่ 2 มา 1 อย่าง แล้วคำนวณเงินทอน

ของที่ฉันเลือกซื้อคือ

เหตุผลที่เลือก เพราะ.....

ราคาสินค้า: บาท เงินที่มีอยู่ 50 บาท

ลบด้วย ราคาสินค้า บาท

เงินทอนคงเหลือ บาท

คำถาม : เงินทอนที่เหลือจากข้อ 3 นักเรียนจะนำไปทำอะไร

☐ นำไปหยอดกระปุกออมสิน

☐ นำไปซื้อขนมเพิ่มจนหมด

☐ อื่น ๆ



ครู สตางค์

[illegible]

