

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : Demand & Supply กับ การซื้อและการขาย

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายกานต์ทิศา สากระจ่าย

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนโขงเจียมวิทยาคม

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- ความรู้ (K)
 - นักเรียนสามารถอธิบายกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้
- ทักษะกระบวนการ (P)
 - นักเรียนสามารถวิเคราะห์กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)
 - นักเรียนเห็นคุณค่าของการศึกษาเกี่ยวกับกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้ (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
ส 3.1 ม.3/1 อธิบายกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธา (5 นาที)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

1. นักเรียนชมคลิป “คากิแอนดส์ไส้พะโล้บ้านพี่เอ ราคา 499 บาท” แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าจากคลิปที่ได้รับชมไปในมุมมองของนักเรียนอยากซื้อหรือไม่ อย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นศึกษาสังคม (10 นาที)

2. ครูนำเสนอภาพแสดงการเปรียบเทียบราคาอาหาร 2 อย่าง คือ ภาพที่ 1 ปลาแม่น้ำโขง ราคา 400 บาท และภาพที่ 2 ผักพื้นบ้าน 200 บาท
แล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็นคำถาม 1 คำถาม คือ

“หากตอนนี้ นักเรียนเหลือเงินแค่เพียง 1,000 บาท
นักเรียนจะเลือกบริโภคอาหารประเภทใด ถึงจะคุ้มค่ามากที่สุด เพราะเหตุใด?”

(แนวคำตอบ: พิจารณาจากคำตอบของนักเรียน โดยไม่ด่วนตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด)

ขั้นที่ 3 ขั้นระดมเผชิญสถานการณ์ (20 นาที)

3. นักเรียนทำกิจกรรมเกม “เปิดตลาด” โดยเป็นเกมจำลองการซื้อขายสินค้าในระบบตลาดแข่งขัน ไม่สมบูรณ์ ในลักษณะ “ตลาดกึ่งแข่งขันกึ่งผูกขาด” คือ จำลองสถานการณ์ตลาดที่มีผู้ขายจำนวนมากที่ขายสินค้าที่มีลักษณะเหมือนหรือแตกต่างกันในระดับที่สามารถสามารถใช้ทดแทนกันได้ เป็นการแข่งขันระหว่างผู้ซื้อและผู้ขาย ผ่านการต่อรองราคา ด้วยสื่อเกมการ์ดเปิดตลาด ซึ่งกติกาและวิธีการเล่นมีดังนี้

(1) การเตรียมอุปกรณ์

(1.1) ให้ตรวจสอบอุปกรณ์โดยมีการ์ดสินค้า จำนวน 64 ใบ และเงินจำนวน 66 ใบ

(1.2) แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าที่จะเล่นเป็นคู่ กับกลุ่มลูกค้าที่จะเล่นเดี่ยว โดยกลุ่มพ่อค้าแม่ค้าแบ่งออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และที่เหลือจะเป็นลูกค้า

(1.3) จัดโต๊ะให้กลุ่มพ่อค้าแม่ค้านั่ง และแจกอุปกรณ์ให้กลุ่มพ่อค้าแม่ค้า คือ การ์ดสินค้า จำนวนกลุ่มละ 10 ใบ (คละ) และแจกเงินไว้ใช้สำหรับทอน (แบงค์ 20 = 5 ใบ แบงค์ 50 = 2 ใบ แบงค์ 100 = 3 ใบ แบงค์ 500 = 2 ใบ และแบงค์ 1,000 = 1 ใบ รวมทั้งหมด 2,500 บาท) และแจกเงินให้ลูกค้าคนละ 50-400 บาท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครู

(1.4) ให้โจทย์กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าว่า “ตั้งราคาอย่างไรก็ได้ ภายใต้สินค้า 10 ชิ้น ให้ได้ผลกำไรมากที่สุด (หลังหักต้นทุนที่ให้เป็น)” และให้โจทย์กลุ่มลูกค้าว่า “ต่อรองราคาอย่างไรก็ได้ ให้ได้จำนวนสินค้ามากที่สุดและมีผลรวมคุณภาพดีที่สุด” (คุณภาพดูจากหมายเลขการ์ด)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

(2) ขั้นตอนการเล่นของผู้เล่น

กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าทำการขาย และกลุ่มลูกค้าทำการซื้อภายใต้ระยะเวลา 10 นาที

(3) การจับเกม : เกมจบเมื่อครบเวลา 10 นาที โดยครูเป็นคนจับเวลา

(4) การคิดคะแนน : หลังจากจบเกม แต่ละกลุ่มจะแข่งขันกัน กล่าวคือ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าจะแข่งขันยอดกำไรสูงสุด ส่วนกลุ่มลูกค้าจะแข่งขันโดยใช้ผลรวมของจำนวนสินค้ากับหมายเลขคุณภาพสินค้าในแต่ละการ์ด ซึ่งผู้ที่ชนะในแต่ละกลุ่มจะได้รับคะแนนพิเศษ 10 คะแนน

ขั้นที่ 4 ขั้นวิจารณ์ความคิด (5 นาที)

4. ครูชวนนักเรียนร่วมกันอภิปรายภายหลังจากการเล่นกิจกรรมเกม “เปิดตลาด” ด้วยคำถาม 4 ข้อ คือ

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1) ทำไมถึงขายดี ขายได้เยอะ | 2) ทำไมถึงขายไม่ค่อยได้ |
| 3) คนมีเงินน้อยต้องรออย่างไร | 4) คนมีเงินเยอะต้องรออย่างไร |

(แนวคำตอบ: พิจารณาจากคำตอบของนักเรียน โดยไม่ต้องวนตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด)

5. ครูนำเสนอองค์ความรู้ในเรื่อง “Demand & Supply” กับการซื้อและการขาย ด้วยสไลด์ PowerPoint ประกอบการสอน

ขั้นที่ 5 ขั้นฝึกปฏิบัติ (5 นาที)

6. นักเรียนทำใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย (ใบกิจกรรมอยู่ภาคผนวก) โดยมอบหมายให้นักเรียนทำการบ้านและนำเสนอในคาบเรียนถัดไป

ขั้นที่ 6 ขั้นสรุปและการประเมินผล (5 นาที)

7. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับเรื่อง “Demand & Supply” กับการซื้อและการขาย” ตลอดจนความสำคัญของการนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

“นักเรียนเกิดข้อค้นพบอะไรที่อยากแชร์หรือแสดงความคิดเห็น หรือมีประเด็นไหนที่น่าสนใจที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมในวันนี้” (ให้นักเรียนยกมือตอบ ครูเสริมแรงด้วยการบวกคะแนนเพิ่ม)
--

(แนวคำตอบ: พิจารณาจากคำตอบของนักเรียน โดยไม่ต้องวนตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
1) อธิบายกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้ (K)	- ตรวจใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- แบบประเมิน ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- นักเรียนได้คะแนนมากกว่า 11 คะแนนหรือระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
2) วิเคราะห์กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้ (P)	- ตรวจใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- แบบประเมิน ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- นักเรียนได้คะแนนมากกว่า 11 คะแนนหรือระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
3) เห็นคุณค่าของการศึกษากลไกราคาในระบบเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น (A)	- ตรวจใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- แบบประเมิน ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- นักเรียนได้คะแนนมากกว่า 11 คะแนนหรือระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน



แผนการจัดการเรียนรู้

โดยใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์ ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายวิชา ส23103 สังคมศึกษา

หน่วยกิต 1.5 หน่วย จำนวน 60

คาบเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ

จำนวน 5 คาบเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Demand & Supply ก้นการซื้อและการขาย

จำนวน 1 คาบเรียน (50 นาที)

ผู้สอน: นายกานต์ทิศา สากระจาย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

โรงเรียนโขงเจียมวิทยาคม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี

สพม.อุบลราชธานี

อำนาจเจริญ

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

ตัวชี้วัดระหว่างทาง ส 3.1 ม.3/1 อธิบายกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ

ตัวชี้วัดปลายทาง -

2. สาระสำคัญ

กลไกราคา เป็นการแสดงราคาสินค้าและบริการที่ผลิตขึ้นในระบบเศรษฐกิจจะถูกกำหนดขึ้นโดยอุปสงค์ ซึ่งแสดงปริมาณความต้องการซื้อสินค้าของผู้บริโภค และอุปทาน ที่แสดงปริมาณเสนอขายสินค้าของผู้ผลิต ทั้งนี้กลไกราคาจึงอาศัยกระบวนการทำงานของอุปสงค์และอุปทานเป็นสำคัญ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อนักเรียนได้เรียนเรื่อง “Demand & Supply” กับการซื้อและการขาย แล้ว นักเรียนจะสามารถ

- 1) อธิบายกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้ (K)
- 2) วิเคราะห์กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้ (P)
- 3) เห็นคุณค่าของการศึกษากลไกราคาในระบบเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น (A)

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางฯ และเพิ่มเติมฯ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตาม หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนโขงเจียม วิทยาคม
☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ ซื่อสัตย์สุจริต ☒ มีวินัย ☒ ใฝ่เรียนรู้ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน ☐ รักความเป็นไทย ☐ มีจิตสาธารณะ	☒ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน ☐ มีภูมิรู้ ☒ รู้จักใช้วิจารณ์ ☐ เป็นนักคิด ☒ สามารถสื่อสารได้ ☐ มีระเบียบวินัย ☐ ใจกว้าง ☐ รอบคอบ ☐ กล้าตัดสินใจ ☐ ยุติธรรม
☐ มีจิตสำนึกรักษาสีเสื้อแตรล้อม ☒ สื่อสารความเป็นโขงเจียมได้	



6. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency)

ความรู้ (FK)

- FK44. รู้ว่าต้องประเมินความสามารถในการจ่ายเงิน หรือกำลังทรัพย์ของตนเอง ก่อนซื้อสินค้าไม่ด่วนตัดสินใจทันทีทันใด
- FK52. รู้ว่าอายุ นิสัย ความชอบ หรือกิจกรรมในครอบครัว มีผลต่อ รายรับ-รายจ่าย

ความคิด (FA)

- FA16. ยอมรับว่าแต่ละคนมีนิสัยการใช้จ่าย การออม และการบริจาค ที่แตกต่างกัน
- FA18. มีแรงจูงใจที่จะหาข้อมูลและเปรียบเทียบสินค้าก่อนตัดสินใจซื้อ
- FA19. มีความมั่นใจที่จะต่อรองราคาอย่างสมเหตุผล

พฤติกรรม (FB)

- FB17. ใช้จ่ายที่ได้มาอย่างเหมาะสม เช่น ซื้อของที่มีคุณภาพดี ใช้งานได้นาน
- FB19. ไตร่ตรองก่อนตัดสินใจซื้อโดยเฉพาะสินค้าที่มีราคาสูง
- FB20. แยกความจำเป็นและความต้องการ และจัดลำดับ ความสำคัญได้

7. สารการเรียนรู้

กลไกราคา

- อุปสงค์
- อุปทาน

การกำหนดราคาในระบบเศรษฐกิจ

- หลักการกำหนดราคา
- การปรับและเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าและบริการ
- การกำหนดราคาในทางปฏิบัติ

(รายละเอียดอยู่ในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ (อจท.) หน้าที่ 96-107)

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที)

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธา (5 นาที)

1) นักเรียนชมคลิป “คากิแอนด้าใส่พะโล้บ้านพี่เอ ราคา 499 บาท” แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าจากคลิปที่ได้รับชมไปในมุมมองของนักเรียนอยากซื้อหรือไม่ อย่างไร



https://www.tiktok.com/@asupachai/video/7435242735562476807?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7272342428103132674

ขั้นที่ 2 ขั้นศึกษาสังคม (10 นาที)

2) ครูนำเสนอภาพแสดงการเปรียบเทียบราคาอาหาร 2 อย่าง คือ ภาพที่ 1 ปลาแม่น้ำโขง ราคา 400 บาท และภาพที่ 2 ผักพื้นบ้าน 200 บาท



(ภาพแสดงการเปรียบเทียบราคาอาหาร 2 อย่าง)

แล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็นคำถาม 1 คำถาม คือ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

“หากตอนนี้นักเรียนเหลือเงินแค่เพียง 1,000 บาท
นักเรียนจะเลือกบริโภคอาหารประเภทใด ถึงจะคุ้มค่ามากที่สุด เพราะเหตุใด?”

(แนวคำตอบ: พิจารณาจากคำตอบของนักเรียน โดยไม่ด่วนตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด)

ขั้นที่ 3 ขั้นระดมเผชิญสถานการณ์ (20 นาที)

3) นักเรียนทำกิจกรรมเกม “เปิดตลาด” โดยเป็นเกมจำลองการซื้อขายสินค้าในระบบตลาดแข่งขันไม่สมบูรณ์ ในลักษณะ “ตลาดกึ่งแข่งขันกึ่งผูกขาด” คือ จำลองสถานการณ์ตลาดที่มีผู้ขายจำนวนมากที่ขายสินค้าที่มีลักษณะเหมือนหรือแตกต่างกันในระดับที่สามารถสามารถใช้ทดแทนกันได้ เป็นการแข่งขันระหว่างผู้ซื้อและผู้ขาย ผ่านการต่อรองราคา ด้วยสื่อเกมการ์ดเปิดตลาด ซึ่งกติกาและวิธีการเล่นมีดังนี้

(1) การเตรียมอุปกรณ์

(1.1) ให้ตรวจสอบอุปกรณ์โดยมีการ์ดสินค้า จำนวน 64 ใบ และเงินจำนวน 66 ใบ

(1.2) แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าที่จะเล่นเป็นคู่ กับกลุ่มลูกค้าที่จะเล่นเดี่ยว โดยกลุ่มพ่อค้าแม่ค้าแบ่งออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และที่เหลือจะเป็นลูกค้า

(1.3) จัดโต๊ะให้กลุ่มพ่อค้าแม่ค้านั่ง และแจกอุปกรณ์ให้กลุ่มพ่อค้าแม่ค้า คือ การ์ดสินค้า จำนวนกลุ่มละ 10 ใบ (ละ) และแจกเงินไว้ใช้สำหรับทอน (แบงค์ 20 = 5 ใบ, แบงค์ 50 = 2 ใบ, แบงค์ 100 = 3 ใบ, แบงค์ 500 = 2 ใบ และแบงค์ 1,000 = 1 ใบ รวมทั้งหมด 2,500 บาท) และแจกเงินให้ลูกค้าคนละ 50-400 บาท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครู

(1.4) ให้โจทย์กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าว่า “ตั้งราคาอย่างไรก็ได้ ภายใต้สินค้า 10 ชิ้น ให้ได้ผลกำไรมากที่สุด (หลังหักต้นทุนที่ให้เป็น)” และให้โจทย์กลุ่มลูกค้าว่า “ต่อรองราคาอย่างไรก็ได้ ให้ได้จำนวนสินค้ามากที่สุดและมีผลรวมคุณภาพดีที่สุด” (คุณภาพดูจากหมายเลขมุมการ์ด)

(2) ขั้นตอนการเล่นของผู้เล่น

กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าทำการขาย และกลุ่มลูกค้าทำการซื้อภายใต้ระยะเวลา 10 นาที

(3) การจบเกม : เกมจบเมื่อครบเวลา 10 นาที โดยครูเป็นคนจับเวลา



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

(4) การคิดคะแนน : หลังจากจบเกม แต่ละกลุ่มจะแข่งขันกัน กล่าวคือ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าจะแข่งขันยอดกำไรสูงสุด ส่วนกลุ่มลูกค้าจะแข่งขันโดยใช้ผลรวมของจำนวนสินค้ากับหมายเลขคุณภาพสินค้าในแต่ละการ์ด ซึ่งผู้ที่ชนะในแต่ละกลุ่มจะได้รับคะแนนพิเศษ 10 คะแนน

ขั้นที่ 4 ขั้นวิจารณ์ความคิด (5 นาที)

4) ครูชวนนักเรียนร่วมกันอภิปรายภายหลังจากการเล่นเกม “เปิดตลาด” ด้วยคำถาม 4 ข้อ คือ

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1) ทำไมถึงขายดี ขายได้เยอะ | 2) ทำไมถึงขายไม่ค่อยได้ |
| 3) คนมีเงินน้อยต้องรออย่างไร | 4) คนมีเงินเยอะต้องรออย่างไร |

(แนวคำตอบ: พิจารณาจากคำตอบของนักเรียน โดยไม่ด่วนตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด)

5) ครูนำเสนอองค์ความรู้ในเรื่อง “Demand & Supply” กับการซื้อและการขาย” ด้วยสไลด์ PowerPoint ประกอบการสอน

ขั้นที่ 5 ขั้นฝึกปฏิบัติ (5 นาที)

6) นักเรียนทำใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย (ใบกิจกรรมอยู่ภาคผนวก) โดยมอบหมายให้นักเรียนทำการบ้านและนำเสนอในคาบเรียนถัดไป

ขั้นที่ 6 ขั้นสรุปและการประเมินผล (5 นาที)

7) นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับเรื่อง “Demand & Supply” กับการซื้อและการขาย” ตลอดจนความสำคัญของการนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

“นักเรียนเกิดข้อค้นพบอะไรที่อยากแชร์หรือแสดงความคิดเห็น หรือมีประเด็นไหนที่น่าสนใจที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมในวันนี้” (ให้นักเรียนยกมือตอบ ครูเสริมแรงด้วยการบวกคะแนนเพิ่ม)
--

(แนวคำตอบ: พิจารณาจากคำตอบของนักเรียน โดยไม่ด่วนตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด)

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1) คลิป “คาเฟ่แอนด์ไส้พะไลบ้านพี่เอ ราคา 599 บาท”
- 2) ภาพแสดงการเปรียบเทียบราคาอาหาร 2 อย่าง
- 3) สื่อเกมการ์ดเปิดตลาด



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

4) สไลด์ PowerPoint ประกอบการสอนเรื่อง “Demand & Supply” กับการซื้อและการขาย”

5) ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย

10. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
1) อธิบายกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้ (K)	- ตรวจใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- แบบประเมิน ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- นักเรียนได้คะแนนมากกว่า 11 คะแนน หรือระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
2) วิเคราะห์กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจได้ (P)	- ตรวจใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- แบบประเมิน ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- นักเรียนได้คะแนนมากกว่า 11 คะแนน หรือระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
3) เห็นคุณค่าของการศึกษากลไกราคาในระบบเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น (A)	- ตรวจใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- แบบประเมิน ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย	- นักเรียนได้คะแนนมากกว่า 11 คะแนน หรือระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ
หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ภาคผนวก



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

1) คลิป “คากิแอนดี้ใส่พะไลบ้านพี่เอ ราคา 599 บาท”



https://www.tiktok.com/@asupachai/video/7435242735562476807?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7272342428103132674

2) ภาพแสดงการเปรียบเทียบราคาอาหาร 2 อย่าง



3) สื่อเกมการ์ดเปิดตลาด

เกมการ์ดเปิดตลาด CARD GAME MARKET



- 🕒 เกมนี้ใช้ระยะเวลาในการเล่น 10-20 นาที
- 👤 ช่วงอายุ 10 ปีขึ้นไป
- 👥 สามารถเล่นได้ 5-50 คน
- 🎓 สำหรับการสอนวิชาเศรษฐศาสตร์

เนื้อหา

เป็นเกมจำลองการซื้อขายสินค้าในระบบตลาดแข่งขันไม่สมบูรณ์
ในลักษณะ “ตลาดกึ่งแข่งขันกึ่งผูกขาด” คือ จำลองสถานการณ์ตลาด
ที่มีผู้ขายจำนวนมากที่ขายสินค้าที่มีลักษณะเหมือนหรือแตกต่างกันใน
ระดับที่สามารถสามารถใช้ทดแทนกันได้ เป็นการแข่งขันระหว่างผู้ซื้อและ
ผู้ขาย ผ่านการต่อรองราคา ด้วยสื่อเกมการ์ดเปิดตลาด

อุปกรณ์



การ์ดสินค้า 64 ใบ



ธนบัตร ฉบับละ 22 ใบ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

การเตรียมอุปกรณ์

- (1.1) ให้ตรวจสอบอุปกรณ์โดยมีการ์ดสินค้า จำนวน 64 ใบ และเงิน จำนวน 66 ใบ
- (1.2) แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าที่จะเล่นเป็นคู่ กับกลุ่มลูกค้าที่จะเล่นเดี่ยว โดยกลุ่มพ่อค้าแม่ค้าแบ่งออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน และที่เหลือจะเป็นลูกค้า
- (1.3) จัดโต๊ะให้กลุ่มพ่อค้าแม่ค้านั่ง และแจกอุปกรณ์ให้กลุ่มพ่อค้าแม่ค้า คือ การ์ดสินค้า จำนวน กลุ่มละ 10 ใบ (คละ) และแจกเงินไว้ใช้สำหรับทอน (แบงค์ 20 = 5 ใบ, แบงค์ 50 = 2 ใบ, แบงค์ 100 = 3 ใบ, แบงค์ 500 = 2 ใบ และแบงค์ 1,000 = 1 ใบ รวมทั้งหมด 2,500 บาท) และแจกเงินให้ลูกค้าคนละ 50-400 บาท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครู
- (1.4) ให้โจทย์กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าว่า “ตั้งราคาอย่างไรก็ได้ ภายใต้สินค้า 10 ชิ้น ให้ได้ผลกำไรมากที่สุด (หลังหักต้นทุนที่หายไป)” และให้โจทย์กลุ่มลูกค้าว่า “ต่อรองราคาอย่างไรก็ได้ ให้ได้จำนวนสินค้ามากที่สุด และมีผลรวมคุณภาพดีที่สุด” (คุณภาพดูจากหมายเลขบนการ์ด)

ขั้นตอนการเล่นของผู้เล่น

กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าทำการขาย และกลุ่มลูกค้าทำการซื้อภายใต้ระยะเวลา 10 นาที

การจบเกม

เกมจบเมื่อครบเวลา 10 นาที โดยครูเป็นคนจับเวลา

การคิดคะแนน

หลังจากจบเกม แต่ละกลุ่มจะแข่งขันกัน กล่าวคือ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าจะแข่งขันยอดกำไรสูงสุด ส่วนกลุ่มลูกค้าจะแข่งขันโดยใช้ผลรวมของจำนวนสินค้ากับหมายเลขคุณภาพสินค้าในแต่ละการ์ด ซึ่งผู้ทีชนะ ในแต่ละกลุ่มจะได้รับคะแนนพิเศษ 10 คะแนน

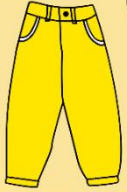


การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

 เสื้อกล้าม 1 เสื้อกล้ามขาว ๆ แต่ใส่แล้วล่อบาดใจ	 เสื้อกล้าม 2 เสื้อมือ 2 ราคาน่ารัก ใส่แล้วคนจะหลงรักทันที	 เสื้อกล้าม 3 เสื้อกล้ามคุณหนู น่ารัก สมวัย แม่ใครจะใส่ก็สดใสทันที	 เสื้อกล้าม 4 เสื้อกล้ามสีรุ้ง หมดแล้วหมดเลย
 รองเท้า 1 รองเท้าเก่า (มาก) ใส่มาแล้ว 3 ปี แต่ใช้งานได้ดี นะจ๊ะ	 รองเท้า 2 รองเท้ามือ 2 แต่รับประกันความทนทาน	 รองเท้า 3 นุ่ม สบาย ใส่แล้วเท่ ต้องรองเท้าตัวนี้	 รองเท้า 4 รองเท้าชั้นดี ต้องรองเท้า nike เท่านั้น
 หมวก 1 หมวกธรรมด๊าๆ ชาวๆ หน่อย หาซื้อได้ตามตลาดนัดทั่วไป	 หมวก 2 ใส่แล้วจะเด็กลง 10 ปี แม่น้าตา จะแก่ก่อนวัย แค่นี้ใครใส่ก็ดูเด็กทันที	 หมวก 3 หมวกไฮแฟชัน เรียบง่าย เดินไปไหนทุกคนต้องเหลียวมอง	 หมวก 4 หมวกสุดหรู อุ๊ยวาว ใส่แล้วรวย รวย รวย และรวย
 ผ้าพันคอ 1 ผ้าพันคอธรรมดา ราคาโดนใจ ใส่แล้วอาจจะคัน แต่ใส่ได้อยู่	 ผ้าพันคอ 2 สีแดง แรงฤทธิ์ ทำจากใยผ้าพันบ้าน	 ผ้าพันคอ 3 นำเข้าจากต่างประเทศ สีสดใส ใส่แล้วดูแพง	 ผ้าพันคอ 4 ผ้าพันคอทองคำ ใครใส่แล้วจะรวย รวย และรวย



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

 1 กางเกงขายาว กางเกงขายาวมือ 2 ใส่มาแล้ว 10 ปี แต่คุณภาพยังดีนะ	 2 กางเกงขายาว กางเกงขายาวลายก้อนเมฆ เพิ่มความน่ารักในตัวคุณ	 3 กางเกงขายาว กางเกงขายาวนวัตกรรมใหม่ ใช้วัสดุจากธรรมชาติ 100%	 4 กางเกงขายาว กางเกงรุ่นใหม่ ผลิตในโลโกอนาคต
 1 กางเกงขาสั้น ขาสั้นวัยโจ๋ ไอ้หัววาววาว เจ็บจี๊ด	 2 กางเกงขาสั้น สินค้าคุณภาพดี แต่มีตำหนิเล็กน้อย	 3 กางเกงขาสั้น ใหม่ ใหม่ ใหม่ หมดแล้ว หมดเลย	 4 กางเกงขาสั้น กางเกงรุ่นใหม่ ผลิตในโลโกอนาคต
 1 เสื้อกันหนาว เสื้อกันหนาวเก่า ๆ แต่ราคาไม่แพงเลยนะ	 2 เสื้อกันหนาว เสื้อกันหนาวผูกโบว์ ใส่แล้วดูโก้ เพราะโบว์สีแดง	 3 เสื้อกันหนาว เสื้อกันหนาวนำเข้า จากเมืองผู้ดี อังกฤษ	 4 เสื้อกันหนาว เสื้อกันหนาว ของดี ของแท้ ต้องดูตราโคโด้เท่านั้น
 1 เสื้อยืด มันขาดแหละ แต่มันใส่ได้นะ	 2 เสื้อยืด เสื้อมือ 2 เหมาะกับคน COOL COOL	 3 เสื้อยืด ซื้อ 1 แลก 1 ด่วน!!! มีจำนวนจำกัด	 4 เสื้อยืด เสื้อมินิฮาร์ท สร้างความสดใส



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

4) สไลด์ PowerPoint ประกอบการสอนเรื่อง “Demand & Supply กับ การซื้อและการขาย”



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

อุปสงค์ (Demand)



คือ ความต้องการซื้อสินค้า-บริการ ณ ระดับราคาต่าง ๆ ของสินค้าชนิดนั้น
ภายในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ความต้องการในที่นี้ต้องมีอำนาจซื้อด้วย
ถ้าบุคคลใดบุคคลหนึ่งมีความต้องการในตัวสินค้าโดยไม่มีเงินซื้อ
จะเรียกว่า "ความต้องการ (Want)" ไม่ใช่ "อุปสงค์ (Demand)"



องค์ประกอบของอุปสงค์ ประกอบด้วย ความต้องการ + อำนาจซื้อ
ปัจจัยที่กำหนดอุปสงค์ = ราคาสินค้า รายได้ผู้บริโภค รสนิยม
ราคาสินค้าชนิดอื่นที่เกี่ยวข้อง การคาดคะเนในอนาคต

กฎของอุปสงค์

เมื่อราคาสินค้าต่ำลง

อุปสงค์ของผู้ซื้อจะสูงขึ้น

เมื่อราคาสินค้าสูงขึ้น

อุปสงค์ของผู้ซื้อจะต่ำลง

กราฟของอุปสงค์



กราฟของอุปสงค์ จะได้แบบนี้ เมื่อราคาเพิ่มขึ้น ปริมาณเสนอซื้อ(อุปสงค์) จะลดลง
และเมื่อราคาลดลงปริมาณเสนอซื้อ(อุปสงค์) ก็จะเพิ่มขึ้น

อุปทาน (Supply)



คือ ความต้องการขายสินค้า-บริการ ณ ระดับราคาต่าง ๆ ของสินค้าชนิดนั้น
ภายในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยอุปทานจะประกอบไปด้วย 2 ส่วนสำคัญ คือ

1) ความเต็มใจที่จะเสนอขายหรือให้บริการ คือ ผู้ขายอยากขาย

2) ความสามารถในการจัดหาเสนอขายหรือให้บริการ คือ ผู้ขายมีกำลังผลิตใน
ปริมาณที่ผู้ซื้อต้องการ



ปัจจัยที่กำหนดอุปทาน = ราคาสินค้าที่ผลิต จำนวนผู้ผลิต เทคโนโลยีการผลิต ฤดูกาล
สภาพดินฟ้าอากาศ ราคาปัจจัยการผลิตที่มีผลต่อต้นทุน การคาดคะเนในอนาคต



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

กฎของอุปทาน

เมื่อราคาสินค้าสูงขึ้น

อุปทานผู้ขายจะสูงขึ้น

เมื่อราคาสินค้าต่ำลง

อุปทานผู้ขายจะต่ำลงตาม

กราฟของอุปทาน



กราฟของอุปทาน จะได้ตามรูป เมื่อราคาเพิ่มขึ้น ปริมาณเสนอขาย(อุปทาน) จะเพิ่มขึ้น
และเมื่อราคาลดลง อุปทานจะลดลง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

5) ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย

ใบกิจกรรม

Demand & Supply กับการซื้อและการขาย



คำชี้แจง: จงตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

ตอนที่ 1 อธิบายกลไกราคา

1) กลไกราคา คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไร

2) อุปสงค์ คืออะไร และกฎของอุปสงค์เป็นอย่างไร

3) อุปทาน คืออะไร และกฎของอุปทานเป็นอย่างไร

ตอนที่ 2 วิเคราะห์กลไกราคา

ให้นักเรียนอภิปรายภายหลังการเล่นกิจกรรมเกม “เปิดตลาด” จำนวน 4 ข้อย่อย ดังนี้

(1) มุมมองคนขาย : ทำไมถึงขายดี ขายได้เยอะ

(2) มุมมองคนขาย : ทำไมถึงขายไม่ค่อยได้

(3) มุมมองคนซื้อ : คนมีเงินน้อยต้องรออย่างไร

(4) มุมมองคนซื้อ : คนมีเงินเยอะต้องรออย่างไร



ตอนที่ 3 ระบุคุณค่าของกิจกรรม

ภายหลังจากการเรียนรู้ในเรื่อง “Demand & Supply กับการซื้อและการขาย” แล้วนักเรียนได้รับความรู้หรือเกิดความเข้าใจในเรื่องอะไรที่คิดว่าจะสามารถนำไปต่อยอดในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับการใช้จ่ายเงินได้ ให้ยกตัวอย่างมา 1 ข้อ พร้อมระบุเหตุผลประกอบ



ชื่อ-นามสกุล..... เลขที่..... ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง.....



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



แบบประเมิน

ใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย

คำชี้แจง: ให้ครูทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน และความเป็นจริงมากที่สุด

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/.....

เลขที่	รายการประเมิน									รวม คะแนน (18)	แปลผล
	ตอนที่ 1			ตอนที่ 2			ตอนที่ 3				
	อธิบาย กลไกราคา (2)			วิเคราะห์ กลไกราคา (3)			ระบุคุณค่าของ กิจกรรม (1)				
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1											
2											
3											
.											
35											

เกณฑ์การประเมิน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
15 – 18	ดีมาก
11 – 14	ดี
7 – 10	พอใช้
ต่ำกว่า 6	ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

นักเรียนได้คะแนนมากกว่า 11 คะแนนหรือระดับ ดี ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์

สรุป ☐ ผ่าน.....คน ☐ ไม่ผ่าน.....คน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายกานต์ทิวา สากระจาย)

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบประเมินใบกิจกรรม Demand & Supply กับการซื้อและการขาย

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ตอนที่ 1 อธิบายกลไกราคา (2)	สามารถตอบคำถาม ตอนที่ 1 ข้อที่ 1 2 และ 3 ได้อย่างถูกต้องทั้ง 3 ข้อ โดยมีแนวคำตอบ ดังนี้ - ข้อ 1 กลไกราคา คือ ภาวะการเปลี่ยนแปลงใน ระดับราคาสินค้าและ บริการอันเกิดจาก แรงผลักดันของอุปสงค์ และอุปทาน เมื่อผู้ผลิต พยายามปรับปรุงการผลิต และบริการให้สอดคล้อง กับความต้องการของ ผู้บริโภค - ข้อ 2 อุปสงค์ คือ ความต้องการซื้อ กฎของอุปสงค์ คือ ราคาสินค้าต่ำลง อุปสงค์ จะสูงขึ้น แต่เมื่อราคา สินค้าสูงขึ้น อุปสงค์จะ ต่ำลง - ข้อ 3 อุปทาน คือ ความต้องการขาย กฎของอุปทาน คือ ราคาสินค้าสูงขึ้น อุปทาน จะสูงขึ้น แต่เมื่อราคา สินค้าต่ำลง อุปทานจะ ต่ำลง	สามารถตอบคำถาม ตอนที่ 1 ข้อที่ 1 2 และ 3 ได้ถูกต้องอย่างน้อย 2 ข้อ	สามารถตอบคำถาม ตอนที่ 1 ข้อที่ 1 2 และ 3 ได้ถูกต้องอย่างน้อย 1 ข้อ
ตอนที่ 2 วิเคราะห์กลไกราคา (3)	สามารถตอบคำถาม ตอนที่ 2 ข้อที่ 1 2 3 และ 4 ได้อย่างถูกต้องทั้ง 4 ข้อ โดยอธิบายอย่างครอบคลุม และมีความชัดเจนมากที่สุด	สามารถตอบคำถาม ตอนที่ 2 ข้อที่ 1 2 3 และ 4 ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 2-3 ข้อ	สามารถตอบคำถาม ตอนที่ 2 ข้อที่ 1 2 3 และ 4 ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 1 ข้อ
ตอนที่ 3	สามารถเขียนอธิบายตอนที่ 3 ได้ โดยสื่อให้เห็นคุณค่า	มีคำสำคัญอย่างน้อย 2-3 คำ	มีคำสำคัญอย่างน้อย 1 คำ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ระบุคุณค่าของ กิจกรรม (1)	ที่แสดงเจตคติและ พฤติกรรมทางการเงิน โดย จะต้องมีคำสำคัญอย่าง น้อย 4 คำ 1) การใช้จ่าย/ใช้เงิน 2) บัญชีรายรับรายจ่าย 3) การเก็บออม 4) การลงทุน 5) การวางแผน 6) การบริหารจัดการเงิน 7) คุณค่าของเงิน 8) ความไม่ประมาทใน การใช้เงิน/ภูมิคุ้มกัน 9) การประหยัด/อดออม 10) ความพอเพียง		

