

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชา : สมการอาชีพ : เลือกเป็น = เห็นอนาคต (ห้องการเงิน ม. 3)

2. ชื่อครู : นางสาวทอง หล้าใจ

ชื่อโรงเรียนที่สอน : โรงเรียนฮอดพิทยาคม

ภาคเรียนการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☒ สอดแทรกในรายวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน 6 _____
- ☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 2 การจัดการรายได้และภาษี (Managing Income and Tax)

สามารถเข้าใจว่าคุณสมบัติและความชำนาญที่แตกต่างกันในการประกอบอาชีพส่งผลต่อรายได้ สามารถหารายได้จากช่องทางที่ถูกกฎหมาย และตระหนักว่าการพนันและ การเสี่ยงโชคไม่ใช่วิธีสร้างรายได้หรือความมั่งคั่งที่ยั่งยืน

สมรรถนะย่อย J2.1 สามารถวางแผนเส้นทางสู่อาชีพได้อย่างเหมาะสมกับความชำนาญ ความสนใจ และเป้าหมายรายได้ในอนาคต และตระหนักถึงปัจจัยที่ส่งผลให้แต่ละอาชีพและตำแหน่งมีรายได้ที่แตกต่างกัน เพื่อตัดสินใจเลือกเส้นทางการเรียนหรือการพัฒนาตนเองที่สอดคล้องกับเป้าหมาย

สมรรถนะย่อย J2.2 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบของการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริตต่อ ทั้งตนเองและสังคม โดยตระหนักว่าการแสวงหารายได้จากการเล่น การเสี่ยงโชค หรือกิจกรรมที่ผิดกฎหมายไม่ใช่แนวทางในการประกอบอาชีพ และเป็นภัยต่อความมั่นคงทางการเงินและศีลธรรม

4. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- นักเรียนสามารถอธิบายอาชีพ ปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้และผลเสียของการหารายได้ จากช่องทางที่ไม่สุจริต
- นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ การศึกษา การฝึกทักษะ และรายได้ในอนาคต สามารถวางแผนเส้นทางสู่อาชีพ และวิเคราะห์ผลกระทบของการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริตได้
- นักเรียนตระหนักในคุณค่าของการประกอบอาชีพสุจริต และมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองที่จะส่งผลต่ออาชีพในอนาคต

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

คาบที่ 1

ขั้นนำ (10 นาที) : กระตุ้นความสนใจ (Engage)

- 1) นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 8 คน เพื่อเล่นเกมทายอาชีพอาชีพ
- นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง คนที่ไปอาชีพรหัสหน้าเข้าหากระดาน
- ครูเปิดภาพให้นักเรียนทายทีละภาพ
- กลุ่มไหนทายภาพถูกมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ
- 2) นักเรียนและครูอภิปรายผลจากการเล่นเกม

ขั้นสอน (35 นาที): เรียนรู้และลงมือทำ (Explore & Explain)

- 3) นักเรียนทำแบบประเมินวัดแววความถนัดทางอาชีพ
- 4) นักเรียนทำกิจกรรมอาชีพในฝัน
- 5) ตัวแทนนักเรียนนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้ canva และส่งงานใน Padlet
- 6) ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที): ตกลงและประยุกต์ใช้ (Elaborate & Evaluate)

- 7) นักเรียนดูคลิปวิดีโอบุคคลที่ประสบความสำเร็จในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักเรียน
- 8) นักเรียนอภิปรายร่วมกันหลักจากดูคลิปวิดีโอ
- 9) นักเรียนตอบคำถาม 3 ข้อนี้ ลงใน Padlet
- จากการทำกิจกรรมนักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
- คำถามที่นักเรียนอยากถามครูเพิ่มเติมคืออะไร
- นักเรียนคาดหวังว่าอนาคตของนักเรียนจะเป็นอย่างไร

คาบที่ 2

ขั้นนำ (5 นาที): กระตุ้นความสนใจ (Engage)

- 1) นักเรียนทำกิจกรรมจริงหรือลอง ?
- 2) นักเรียนอ่านข้อความต่อไปนี้ และคิดว่าข้อความไหน “น่าเชื่อถือ” และข้อความไหน “น่าสงสัย”
- ข้อความที่ 1 แอดมินเพจรับออเดอร์ รายได้ 500 - 1,000/วัน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- ข้อความที่ 2 แคดไลก์ กดแชร์ ก็ได้เงิน
 - ข้อความที่ 3 ลงทุน 1,000 ได้คืน 10,000 ใน 1 วัน
 - ข้อความที่ 4 รับสมัครคนแพ้กของทำงานที่บ้าน
- 3) นักเรียนเขียนรูปดาวบนข้อความที่คิดว่าน่าเชื่อถือ และเขียนเครื่องหมายคำถามบนข้อความที่คิดว่าน่าสงสัย
- 4) นักเรียนและครูอภิปรายร่วมกันว่า เพราะอะไรจึงคิดว่า ข้อความนี้น่าเชื่อถือ จุดไหนที่ทำให้คิดว่าน่าสงสัย ปัจจุบันมีทั้งช่องทางสุจริตและหลอกลวงปะปนกัน การเรียนรู้วิธีแยกแยะและหาวิธีสร้างรายได้ที่ปลอดภัย และสุจริตจากสิ่งที่ตัวเรามี

ขั้นสอน (40 นาที): เรียนรู้และลงมือทำ (Explore & Explain)

- 5) นักเรียนทำกิจกรรมธนาคารทักษะของฉัน โดยเขียนทักษะ ความชอบ หรือสิ่งที่ทำได้ดีของตนเอง
- 6) นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 4 คน ทำกิจกรรมจาก “Skill” สู่อะไร “สตางค์”
- นักเรียนในกลุ่มผลัดกันเล่าทักษะที่ตนเองเขียนให้เพื่อนฟัง
 - นักเรียนในกลุ่มช่วยกันเลือกทักษะที่น่าสนใจที่สุด (อาจจะเป็นของคนเดียว หรือหลายคนรวมกัน) 1 อย่าง
 - นักเรียนในกลุ่มช่วยกันระดมสมองต่อยอดทักษะนั้น จะแปลงเป็นการหารายได้ที่สุจริตได้อย่างไร โดยหัวใจของการหารายได้เสริม คือ ต้องสุจริต ถูกกฎหมาย ไม่เบียดเบียนการเรียน
 - นักเรียนในกลุ่มคิดชื่อไอเดีย/บริการ ทักษะที่ใช้ สินค้า/บริการ กลุ่มเป้าหมาย และการตรวจสอบความสุจริต
- 7) ตัวแทนนักเรียนนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยใช้ canva และส่งงานใน Padlet
- 10) ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที) : ตกผลึกและประยุกต์ใช้ (Elaborate & Evaluate)

- 11) ตัวแทนนักเรียนนำเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ผ่านมา นักเรียนจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร
- 12) นักเรียนเขียนข้อความเกี่ยวกับทักษะสู่อาชีพสุจริต พร้อมทั้งอธิบายการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงของนักเรียนใน Padlet เช่น สร้างรายได้สายขาว...ด้วยทักษะที่เรามี เปลี่ยนความชอบให้เป็นอาชีพ (สายคลีน)

คาบที่ 3

ขั้นนำ (5 นาที) : กระตุ้นความสนใจ (Engage)

- 1) นักเรียนทำกิจกรรมงานสีเทา โดยนักเรียนอ่านข้อความต่อไปนี้ว่าเป็น “ความเชื่อ” หรือ “ข้ออ้าง” เกี่ยวกับงานสีเทา
- แค่เปิดบัญชีให้เพื่อนยืม (บัญชีม้า) เราไม่ได้ไปโกงใคร ไม่ผิดหรอก



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- ทำงานเว็บพนัน แค่ทำหน้าที่แอดมิน ไม่ได้เล่นเอง ไม่น่าเป็นไร
- ถ้าเราไม่โกงเขา เขาก็ไปโดนคนอื่นโกงอยู่ดี

2) นักเรียนแสดงความเห็น

- เห็นด้วย -> ให้ยืนอยู่กับที่
- ไม่เห็นด้วย -> ให้นั่งลง

3) นักเรียนและครูอภิปรายร่วมกัน

ขั้นสอน (40 นาที) : เรียนรู้และลงมือทำ (Explore & Explain)

4) นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 4 คน เพื่อทำกิจกรรมสืบสาว...วงจรผลกระทบ

- นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอ่านกรณีศึกษา และระดมสมองวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นใน 4 มิติ (ตนเอง เหลือ ครอบครัว และสังคม) จากการวิเคราะห์เบื้องต้น แต่ละกลุ่มคิดว่าผลกระทบในมิติไหนร้ายแรงที่สุดสำหรับนักเรียน
- นักเรียนสรุปผลการวิเคราะห์เป็นแผนผังความคิด สืบสาว...วงจรผลกระทบ ลงในกระดาษที่ครูแจกให้

5) นักเรียนทำกิจกรรมตลาดนัดผลกระทบ

- แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน 1 คนอยู่ประจำบูธ เพื่ออธิบายให้เพื่อนกลุ่มอื่น คนอื่นเดินชมผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นจนครบทุกกลุ่ม
- นักเรียนเดินชมผลงาน และใช้ Post-it เขียนประเด็นผลกระทบที่น่าสนใจ/น่ากลัวที่สุดในผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ จากนั้นแปะลงบนชิ้นงาน

6) ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกันว่า ผลกระทบใดที่นักเรียนเห็นว่าเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในทุกผลงาน เช่น คดีความ ความเครียด การสูญเสียความไว้วางใจ และผลกระทบต่อเหลือที่นักเรียนคิดว่าน่ากลัวที่สุดคืออะไร เช่น หมดตัว หม่าตัวตาย

ขั้นสรุป (5 นาที): ตกลงและประยุกต์ใช้ (Elaborate & Evaluate)

- ครูถามว่า จากที่นักเรียนเรียนมาทั้งหมด ถ้ามีคนมาชวนทำงาน งานง่าย รายได้ดีเวอร์ เราต้องมองหาสัญญาณเตือนภัยอะไรบ้าง (ครูจดคำตอบนักเรียนบนกระดาน เช่น ต้องโอนเงินก่อน ให้ออกจากบ้านไกล ๆ ไม่บอกรายละเอียดงานชัดเจน การันตีรายได้สูงผิดปกติ ใช้บัญชีคนอื่น)
- นักเรียนทำกิจกรรมคิดเห็นอย่างไรกับอาชีพสุจริต
 - ตัวแทนนักเรียนนำเสนอความคิดเกี่ยวกับอาชีพสุจริต เป็นคำพูด 3 – 6 คำ เช่น คนยกย่อง เหนื่อยกว่าแต่ภูมิใจ เงินน้อยกว่าแต่สบายใจ อนาคตที่มั่นคง ไม่เสี่ยงคุกติดตาราง
- นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า จากกิจกรรมเกี่ยวกับอาชีพ รายได้ งานสีเทา นักเรียนมองภาพตัวเองในอนาคตเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวอย่างไร โดยตอบลงใน Padlet



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีวัดประเมินผล	เครื่องมือวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมินผล
นักเรียนสามารถอธิบายอาชีพ ปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้และผลเสีย ของการหารายได้ จากช่องทางที่ไม่ สุจริต	- ตรวจชิ้นงาน	- ใบกิจกรรม	ผู้ผ่านเกณฑ์ประเมินต้อง ได้คะแนนร้อยละ 50 ขึ้นไป
นักเรียนสามารถเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ การศึกษา การฝึกทักษะ และ รายได้ในอนาคต สามารถวางแผน เส้นทางสู่อาชีพ และวิเคราะห์ ผลกระทบของการประกอบอาชีพ ที่ไม่สุจริตได้	- ตรวจชิ้นงาน	- ใบกิจกรรม	ผู้ผ่านเกณฑ์ประเมินต้อง ได้คะแนนร้อยละ 50 ขึ้นไป
นักเรียนตระหนักในคุณค่าของการ ประกอบอาชีพสุจริต และมี แรงจูงใจในการพัฒนาตนเองที่จะ ส่งผลต่ออาชีพในอนาคต	- สังเกตพฤติกรรม ในการเรียนรู้	- แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	ผู้เรียนผ่านเกณฑ์ ประเมิน ต้องได้คะแนน ระดับ 2 ขึ้นไป

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน



ห้องเรียนการเงิน ม.3

