

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : เก่งงานสร้างรายได้ ฉลาดใช้สร้างภูมิคุ้มกัน

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางกัญพัชญ์ ทองโคตร

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนหนองบัวพิทยาคาร

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม: ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา การงานอาชีพ (ง21102) _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- 1) อธิบายการประกอบอาชีพให้ประสบความสำเร็จได้ (K)
- 2) วางแผนการการออมและรายจ่ายจำลองได้สอดคล้องกับอาชีพที่เลือก (P)
- 3) ตระหนักในคุณค่าของอาชีพสุจริตและเห็นความสำคัญของการออมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันชีวิต (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 2 การจัดการรายได้และภาษี

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
ง 2.1 ม.1/1 อธิบายแนวทางการเลือกอาชีพ	ง 2.1 ม.1/3 เห็นความสำคัญของการสร้างอาชีพ
ง 2.1 ม.1/2 มีเจตคติที่ดีต่อการประกอบอาชีพ	

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ชั้นนำ

1. สร้างความสนใจ (5 นาที)

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียนด้วยบรรยากาศที่สดใส ชวนนักเรียนสะท้อนภาพอาชีพในฝัน โดยกล่าวทบทวนเนื้อหาจากคาบที่แล้วว่า จากคาบเรียนที่ผ่านมา นักเรียนทุกคนได้ลองวิเคราะห์บุคลิกภาพ ความถนัด และความสนใจของตัวเองกันไปแล้ว ทำให้เราเริ่มมองเห็นภาพชัดขึ้นว่า อาชีพไหนที่ใช่และเหมาะกับตัวเรามากที่สุด



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

2) ครูตั้งคำถามชวนคิดเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่มิติการเงิน แต่ครูมีคำถามสำคัญจะถามนักเรียนว่า ถ้าเราเลือกอาชีพที่ชอบได้แล้ว และเราทำงานนั้นได้เก่งมาก แต่พอถึงสิ้นเดือนเรากลับไม่มีเงินเก็บเลย หรือมีหนี้สิน ล้นตัว นักเรียนคิดว่าเรายังเรียกตัวเองว่า ผู้ประสบความสำเร็จในอาชีพได้อยู่หรือไม่

3) นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

4) ครูสรุปเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมการทำงานเก่งอย่างเดียวไม่พอ ต้องจัดการเงินให้เป็นด้วย วันนี้เราจะมา ลองใช้ชีวิตจริงกัน (ตัวชี้วัด : ง 2.1 ม.1/2 เจตคติที่ดีต่ออาชีพ)

ขั้นสอน

2. สำรวจและค้นหา (15 นาที)

กิจกรรม : เลือกอาชีพที่ใช้ ในร่างที่เป็นคุณ

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน (หรือตามความเหมาะสมของบริบทนักเรียนในชั้นเรียน)
- 2) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือก/จับฉลากบัตรอาชีพ (ที่ระบุรายได้สุทธิ) จากนั้นใช้เวลาสั้น ๆ ในการสืบค้น ว่า อาชีพนั้นต้องมีทักษะอะไร (ตัวชี้วัด : ง 2.1 ม.1/1 อธิบายแนวทางการเลือกอาชีพ)
- 3) นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์หน่วยงาน หนังสือ คนในชุมชนใบความรู้เรื่องสำรวจโลกอาชีพรอบด้านที่ครูแจกให้
- 4) นักเรียนกรอกข้อมูลลงในใบกิจกรรมกลุ่มเรื่องปึกหมุดอาชีพ
- 5) นักเรียนบันทึกรายได้ลงในสมุดบัญชีจำลอง และตัดสินใจหักเงินออมทันที (อย่างน้อย 10%)

3. อธิบายและลงข้อสรุป (15 นาที)

กิจกรรม : รายจ่ายคงที่...หนี้ไม่พัน

- 1) ครูเปิดตารางค่าครองชีพพื้นฐาน (ค่าอาหาร ค่าที่พัก ค่าเดินทาง) นักเรียนคำนวณเงินคงเหลือหลังจากหักเงินออมและรายจ่ายคงที่
- 2) ครูอธิบายความสำคัญของหลักการ รายได้ - เงินออม = รายจ่าย และทำไมเราต้องเห็นความสำคัญของการสร้างอาชีพเพื่อเลี้ยงชีพ (ตัวชี้วัด : ง 2.1 ม.1/3 (ความสำคัญของการสร้างอาชีพ))

4. ขยายความรู้ (15 นาที)

กิจกรรม : The Event Cards: วัดก๊ินนักบริหาร

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มบัตรเหตุการณ์ (วิกฤต โอกาส กิเลส) นักเรียนต้องตัดสินใจจัดการกับเงินที่เหลือ หากเงินไม่พอ ต้องตัดสินใจว่าจะลดรายจ่ายส่วนไหน หรือดึงเงินออมมาใช้
- 2) ครูชวนนักเรียนคิด โดยครูเดินดูนักเรียนรายกลุ่ม พร้อมกับตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อการสะท้อนคิดให้ เช่น ถ้าเธอซื้อของเซลล์ตอนนี้ เงินสำรองฉุกเฉินจะหมดนะ ลองคิดดูใหม่ไหม
- 3) นักเรียนสรุปยอดเงินในสมุดบัญชีจำลอง แล้วแยกย้ายกลับเข้าที่นั่งตนเอง

ขั้นสรุป

5. ประเมิน (10 นาที)

กิจกรรม : สรุปยอดชีวิต & Exit Ticket

- 1) นักเรียนแต่ละคนสรุปยอดเงินในสมุดบัญชีและเขียนตอบในแบบบันทึกสะท้อนความคิด Exit Ticket 3 ข้อ สถานการณ์ที่ยากที่สุดในเดือนนี้คืออะไร และนักเรียนแก้ปัญหาอย่างไร บัตรเหตุการณ์สอนอะไร นักเรียนจะนำไปปรับใช้กับการใช้เงินจริงในชีวิตประจำวันอย่างไร



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

2) ครูชวนสรุปว่า ทักษะอาชีพที่ดีต้องมาคู่กับการบริหารเงินที่ฉลาด

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ความรู้

- (1) ใบกิจกรรมกลุ่ม เรื่อง ปักหมุดอาชีพ
- (2) แบบบันทึกสะท้อนความคิด Exit Ticket 3 ข้อ

ทักษะ/กระบวนการ

- (1) ประเมินด้วยแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

เครื่องมือ

- (1) แบบตรวจใบกิจกรรมกลุ่ม
- (2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

เกณฑ์การวัด

- (1) การประเมินด้านความรู้

- ใบกิจกรรมกลุ่ม เรื่อง ปักหมุดอาชีพ

ระดับดีมาก (8-10) ตอบถูกต้องชัดเจนครบถ้วน ระบุอาชีพได้ครบถ้วน คำนวณเงินถูกต้อง

ระดับดี (5-7) ระบุอาชีพได้บ้าง แต่ไม่ครบถ้วน คำนวณเงินถูกต้องแต่ต้องได้รับคำแนะนำ

ระดับปรับปรุง(1-4) ข้อมูลทักษะอาชีพไม่ชัดเจน และคำนวณเงินผิดพลาดในบางส่วนสำคัญ

- แบบบันทึกสะท้อนคิด Exit Ticket 3 ข้อ

ระดับดีมาก (8-10) อธิบายปัญหาสรุปสาระสำคัญได้ชัดเจน เสนอแนวทางปฏิบัติที่ทำได้จริง

ระดับดี (5-7) อธิบายปัญหาสรุปสาระสำคัญได้บ้าง บอกแนวทางปฏิบัติได้แต่เป็นภาพรวม

(เช่น จะประหยัดให้มากขึ้น) โดยไม่มีแผนชัดเจน

ระดับปรับปรุง(1-4) ไม่สามารถระบุปัญหาหรือวิธีแก้ปัญหาที่ชัดเจนได้เขียนคำตอบแบบสั้นเกินไป
หรือไม่ตรงประเด็น และไม่สามารถบอกแนวทางการนำไปใช้ได้

- (2) การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน

ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

- (3) การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

คะแนน 8-10 ระดับ ดีมาก

คะแนน 5-7 ระดับ ดี

คะแนน 1-4 ระดับ ควรปรับปรุง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

1. สื่อประเภททำมือ

- ซองลุ้นอาชีพประกอบด้วย : ชื่ออาชีพ ทักษะที่ต้องมีเงินเดือนสุทธิ บัตรเหตุการณ์สมุดบัญชีจำลอง

2. สื่อภาพและดิจิทัล

- สไลด์ประกอบการสอนแสดงภาพอาชีพต่าง ๆ และค่าครองชีพ
- เว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ของธนาคารแห่งประเทศไทย สำหรับให้นักเรียนสืบค้นเทคนิคการออม
https://www.bot.or.th/th/satang-story/fin-d-we-can-do/toolkits_secondaryschool.html
- ฐานข้อมูลอาชีพ จังหวัดหนองบัวลำภู
<https://nongbualamphu.nso.go.th/>

3. แหล่งเรียนรู้ในชุมชนวิทยาลัยผ้าทอหนองบัวลำภู <https://www.youtube.com/watch?v=SxNXpOAZMr0>



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ใบกิจกรรมกลุ่ม: ปักหมุดอาชีพ



หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การประกอบอาชีพ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การประกอบอาชีพให้ประสบความสำเร็จ

รายวิชา การอาชีพ รหัสวิชา ง21102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มที่: สมาชิกในกลุ่ม: 1.....2.....
3.....4.....5.....



ตอนที่ 1: วิเคราะห์เจาะลึกอาชีพ

ให้แต่ละกลุ่มเลือก 1 อาชีพ จากการสุ่มบัตรอาชีพ แล้วร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลลงในแผนภาพด้านล่าง

ชื่ออาชีพ:

- งานหลักที่ต้องทำ (Daily Tasks):
- ทักษะที่ "ต้องมี" (Hard Skills):
- ทักษะทางสังคม (Soft Skills):
- บุคลิกแบบนี้แหละใช่เลย:



ตอนที่ 2: สถานการณ์จำลอง

ให้แต่ละกลุ่มระดมสมองเพื่อแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่อาชีพของกลุ่มท่านต้องเจอ:

สมุดบัญชีจำลอง

วัน/เหตุการณ์	รายละเอียด (จากบัตรเหตุการณ์)	รายรับ (+)	รายจ่าย (-)	ยอดคงเหลือ
ต้นเดือน	เงินเดือนหลังหักออม% จำนวน(.....)	+		
สรุป	ยอดเงินคงเหลือ ณ สิ้นเดือน			



ตอนที่ 3: การประกอบอาชีพให้ประสบความสำเร็จ ประกอบด้วย

			+	
--	--	--	---	--



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



แบบบันทึกสะท้อนคิด : Exit Ticket

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การประกอบอาชีพ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การประกอบอาชีพให้ประสบความสำเร็จ
รายวิชา การอาชีพ รหัสวิชา ง21102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ-นามสกุล ชั้น..... เลขที่

บันทึกสะท้อนคิด Exit Ticket 3 ข้อ

1. สถานการณ์ที่ยากที่สุดในเดือนนี้คืออะไร? และนักเรียนแก้ปัญหาอย่างไร?

ตอบ:
.....
.....

2. บัณฑิตคุณสอนอะไรเราเรื่องการใช้เงิน?

ตอบ:
.....
.....

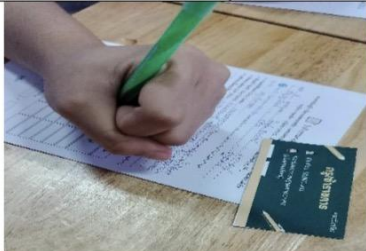
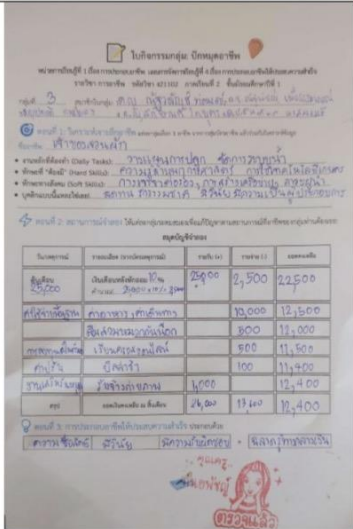
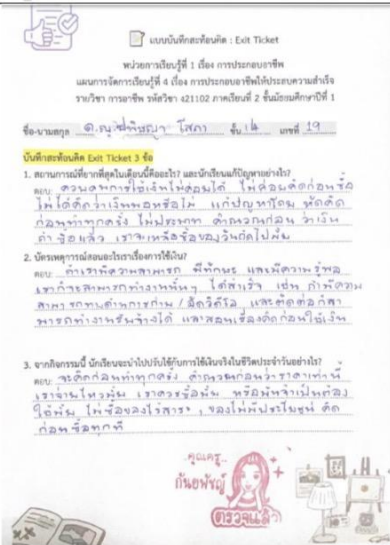
3. จากกิจกรรมนี้ นักเรียนจะนำไปปรับใช้กับการใช้เงินจริงในชีวิตประจำวันอย่างไร?

ตอบ:
.....
.....



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ตารางแสดงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนจากการใช้นวัตกรรม “แก่งานสร้างรายได้ ตลาดใช้สร้างภูมิคุ้มกัน”

รายการตัวชี้วัด	หลักฐานแสดงผลลัพธ์	หมายเหตุ																																								
1. ด้านความรู้	ใบงานสรุปความรู้เรื่องอาชีพ																																									
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ	บันทึกรายรับ-รายจ่ายจำลองในกิจกรรม	 <table><thead><tr><th>รายการ</th><th>รายละเอียด</th><th>วันที่ (ก)</th><th>ราคา (ก)</th><th>ยอดรวม</th></tr></thead><tbody><tr><td>ต้นทุน</td><td>ต้นทุนสินค้า</td><td>2,500</td><td>2,500</td><td>2,500</td></tr><tr><td>กำไรสุทธิ</td><td>กำไรสุทธิ</td><td>10,000</td><td>12,500</td><td>12,500</td></tr><tr><td>กำไรสุทธิ</td><td>กำไรสุทธิ</td><td>800</td><td>11,000</td><td>11,000</td></tr><tr><td>กำไรสุทธิ</td><td>กำไรสุทธิ</td><td>800</td><td>11,000</td><td>11,000</td></tr><tr><td>กำไรสุทธิ</td><td>กำไรสุทธิ</td><td>100</td><td>11,400</td><td>11,400</td></tr><tr><td>กำไรสุทธิ</td><td>กำไรสุทธิ</td><td>1,000</td><td>12,400</td><td>12,400</td></tr><tr><td>กำไรสุทธิ</td><td>กำไรสุทธิ</td><td>1,000</td><td>13,400</td><td>13,400</td></tr></tbody></table>	รายการ	รายละเอียด	วันที่ (ก)	ราคา (ก)	ยอดรวม	ต้นทุน	ต้นทุนสินค้า	2,500	2,500	2,500	กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	10,000	12,500	12,500	กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	800	11,000	11,000	กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	800	11,000	11,000	กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	100	11,400	11,400	กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	1,000	12,400	12,400	กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	1,000	13,400	13,400
รายการ	รายละเอียด	วันที่ (ก)	ราคา (ก)	ยอดรวม																																						
ต้นทุน	ต้นทุนสินค้า	2,500	2,500	2,500																																						
กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	10,000	12,500	12,500																																						
กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	800	11,000	11,000																																						
กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	800	11,000	11,000																																						
กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	100	11,400	11,400																																						
กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	1,000	12,400	12,400																																						
กำไรสุทธิ	กำไรสุทธิ	1,000	13,400	13,400																																						
3. ด้านเจตคติและพฤติกรรม	การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายในชั้นเรียน หรือการเขียนสะท้อนคิด (Reflection) หลังจบกิจกรรม																																									



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

4. ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement)

สิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนมีความกระตือรือร้นและจดจ่อ เมื่อครูนำเสนอคำถามชวนคิด "การทำงานเก่ง
อย่างเดียวไม่พอ ต้องจัดการเงินให้เป็นด้วย วันนี้เราจะมาลองใช้ชีวิตจริงกัน"



ผลลัพธ์ เกิดการตั้งคำถามและอภิปรายเบื้องต้น นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การใช้เงินในชีวิตจริงเข้ากับบทเรียนได้ทันที

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration)

กิจกรรม : "เลือกอาชีพที่ใช่ ในร่างที่เป็นคุณ"

สิ่งที่เกิดขึ้น ระหว่างการเล่นเกมจำลองสถานการณ์ นักเรียนได้ "ลองผิดลองถูก" ในการบริหารเงินตามอาชีพที่ได้รับ นักเรียนจะเจอกับความท้าทายจากบัตรเหตุการณ์ต่างๆ (วิกฤต/กิเลส/โอกาส)



ผลลัพธ์ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) มีการระดมสมองในกลุ่มเพื่อหาวิธีทำให้เงินในบัญชีไม่ติดลบ และเริ่มเห็นความสำคัญของ "เงินออม" เมื่อเจอเหตุการณ์ไม่คาดฝัน

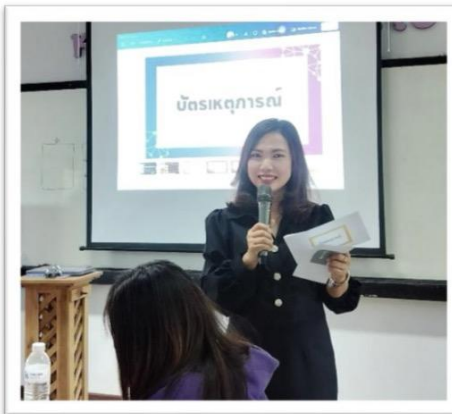
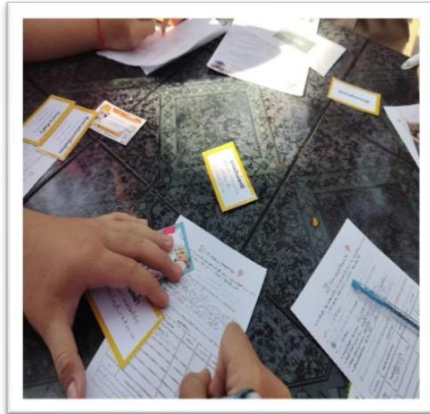


การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

3. ขึ้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

กิจกรรม : "รายจ่ายคงที่...หนี้ไม่พัน"

สิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนนำข้อมูลจาก "สมุดบันทึกรายรับ-รายจ่ายจำลอง" มาวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนเหตุผลว่าทำไมบางคนถึงรอด หรือบางคนถึงล้มละลายในเกม



ผลลัพธ์ นักเรียนสามารถ สรุปหลักการ "เก่งงาน" (การเพิ่มรายได้จากทักษะอาชีพ) และ "ฉลาดใช้" (การคัดกรอง Need vs Want) ได้ด้วยตนเอง โดยมีคุณครูเป็นผู้ช่วยตบกรอบความคิดให้คมชัด

4. ขยายความรู้ (Elaboration)

กิจกรรม : "The Event Cards: วัตกึ่งนักบริหาร"

สิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนนำหลักการ "สร้างภูมิคุ้มกัน" ที่ค้นพบ ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่ซับซ้อนขึ้น หรือวางแผนการจัดการเงินในชีวิตจริง (เช่น แผนการออมเพื่อซื้อของที่อยากได้โดยไม่กระทบเงินสำรอง)



ผลลัพธ์ นักเรียนแสดงทักษะการคิดขั้นสูง โดยสามารถพยากรณ์ความเสี่ยงและเสนอแนวทางป้องกัน ความล้มเหลวทางการเงินในอนาคตได้



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

5. ชั้นประเมินผล (Evaluation)

กิจกรรม : "สรุปยอดชีวิต & Exit Ticket"

สิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนประเมินตนเอง (Self-Reflection) ผ่านใบงานสะท้อนคิด และตรวจทานความถูกต้องของการบันทึกบัญชีร่วมกับเพื่อน



ผลลัพธ์ นักเรียนทราบจุดแข็งและจุดอ่อนทางการเงินของตนเอง และครูเห็นร่องรอยหลักฐานการเรียนรู้ที่ชัดเจนตามจุดประสงค์ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ/กระบวนการ (Process/skill) และคุณลักษณะ/ทัศนคติ (Attitude)

