

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : รู้คิด วางแผน ใช้เงินเป็น (Financial Literacy Camp)

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายนรภัทร ศรีสมบัติ และนายธนพล หอมพิกุล

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนชุมชนวัดจวงโก มิตรภาพที่ 157

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 6 – มัธยมศึกษาปีที่ 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ ค่ายการเงิน 1-2 วัน

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนการเงินในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบริหารรายรับ-รายจ่าย และรู้จักการออมเงิน
3. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของเงินและการใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล
4. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถนำความรู้ทางการเงินไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำ (เวลา 30-45 นาที)

1. กิจกรรม Ice Breaking : “เงิน 100 บาท ใช้อย่างดี?” (15 นาที)

- ครูแจกการ์ดเงินจำนวน 100 บาทให้นักเรียนแต่ละคน จากนั้นให้นักเรียนเขียนคำตอบลงในกระดาษหรือโพสต์อิทว่า จะใช้เงิน 100 บาทไปกับสิ่งใดที่ตนเองต้องการ แล้วนำไปติดบนกระดาน เพื่อจัดหมวดหมู่ของคำตอบ เช่น อาหาร ของเล่น เกม ออม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- นักเรียนร่วมกันโหวตสิ่งที่ได้ความนิยมมากที่สุด โดยครูถามคำถามกระตุ้นความคิดและเชื่อมโยงประเด็นสำคัญ เช่น ทำไมถึงเลือกสิ่งนั้น เลือกเพราะเป็นสิ่งที่จำเป็นหรือต้องการ หากมีเงินเพียง 50 บาทยังจะเลือกสิ่งเดิมหรือไม่

2. กระตุ้นความคิด (Think-Pair-Share) (10-15 นาที)

- ครูให้นักเรียนคิดถึงประสบการณ์การใช้เงินของตนเอง เช่น เคยเจอปัญหาเงินไม่พอใช้หรือไม่ เคยซื้อของอะไรแล้วรู้สึกเสียดายหรือไม่ จากนั้นให้นักเรียนจับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

- ตัวแทนนักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยครูตั้งคำถามปลายเปิดและสรุปประเด็นสำคัญจากคำตอบของนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงปัญหาการใช้เงินในชีวิตจริง

3. ใช้สื่อวิดีโอ (3-5 นาที)

- ครูเปิดสื่อวิดีโอสั้นประมาณ 3 - 5 นาทีเกี่ยวกับปัญหาการใช้เงินเกินตัวหรือหนี้สินให้นักเรียนดู เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงสถานการณ์ จากนั้นครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ เช่น ปัญหาที่เกิดขึ้นคืออะไร สาเหตุเกิดจากอะไร นักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

4. เชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน (5-10 นาที)

- ครูพูดสรุปเพื่อเชื่อมโยงกิจกรรมทั้งหมดเข้าสู่บทเรียน โดยอธิบายให้เห็นว่า เรื่องการเงินเป็นเรื่องใกล้ตัว และมีความสำคัญในชีวิตประจำวัน พร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ของค่าย รูปแบบการเรียนรู้แบบฐานกิจกรรม และกฎกติกาต่าง ๆ เช่น การจัดกลุ่ม การหมุนเวียนฐาน ระยะเวลาในแต่ละฐาน

ขั้นสอน

- นักเรียนแบ่งกลุ่มตามฐานการเรียนรู้จำนวน 5 ฐาน ใช้เวลาฐานละ 30 - 45 นาที โดยหมุนเวียนฐานจนครบทั้ง 5 ฐาน ดังนี้

ฐานที่ 1 “รู้จักเงินและการวางแผน” เน้นให้นักเรียนเข้าใจรายรับ รายจ่าย และการออม โดยครูอธิบายแนวคิดเบื้องต้นและแจกใบงานให้นักเรียนบันทึกค่าใช้จ่ายใน 1 วัน จากนั้นวิเคราะห์ค่าใช้จ่ายร่วมกันในกลุ่มว่าอะไรเป็นสิ่งจำเป็นหรือไม่จำเป็น ครูทำหน้าที่ให้คำแนะนำและตั้งคำถามชี้แนะ

ฐานที่ 2 “เกมบริหารเงิน” เน้นให้นักเรียนฝึกตัดสินใจทางการเงินผ่านการจำลองสถานการณ์ (Simulation) โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มและแจกเงินจำลองพร้อมการ์ดสถานการณ์ เช่น ได้รับเงินค่าขนม เจ็บป่วย พบโปรโมชั่นลดราคา จากนั้นวางแผนการใช้เงินภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดและสรุปผลการบริหารเงินของแต่ละกลุ่มว่ากลุ่มใดมีเงินออมมากที่สุด

ฐานที่ 3 “การออมเงิน” เน้นให้นักเรียนสร้างนิสัยการออม โดยให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายต่าง ๆ เช่น ชื่อของที่ต้องการ แล้วคำนวณจำนวนเงินที่ต้องออมในแต่ละวัน พร้อมเสนอแผนการออมของตนเอง

ฐานที่ 4 “การลงทุนเบื้องต้น” เน้นให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างความเสี่ยงและผลตอบแทนผ่านเกมการเลือกลงทุน โดยครูอธิบายแนวคิดการลงทุนอย่างง่าย และให้นักเรียนทดลองตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีระดับความเสี่ยงที่ต่างกัน จากนั้นเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ฐานที่ 5 “การใช้เงินอย่างฉลาด” เน้นให้นักเรียนเท่าทันสื่อและการตลาด โดยให้นักเรียนวิเคราะห์โฆษณา เพื่อแยกแยะความจำเป็นและความต้องการ จากนั้นร่วมแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์ เพื่อฝึกการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เช่น ถูกชักชวนให้ซื้อสินค้า เจอกับโปรโมชั่นลดราคา

ขั้นสรุป (45–60 นาที)

- นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้และแผนการเงินของตนเอง โดยครูประเมินจากความถูกต้องและทักษะการสื่อสาร
- ครูสรุปองค์ความรู้สำคัญ โดยเน้น 3 แนวคิดหลัก ได้แก่ ออมก่อนใช้ ใช้อย่างมีสติ และวางแผนก่อนตัดสินใจ
- นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามสิ่งที่ได้เรียนรู้และการนำไปใช้ในชีวิตจริง ด้วยกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงสะท้อนและการเชื่อมโยงประสบการณ์
- ครูปิดกิจกรรมด้วยการสร้างแรงบันดาลใจ โดยเน้นย้ำว่า เงินน้อยไม่สำคัญ เท่าการรู้จักใช้เงิน ซึ่งเป็นการปลูกฝังทัศนคติที่ดีด้านการเงินให้กับนักเรียนอย่างยั่งยืน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ด้าน	วิธีประเมิน	เครื่องมือ
ความรู้	ทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	แบบทดสอบ
ทักษะ	ใบงาน / แผนการเงิน	แบบประเมินผลงาน
กระบวนการ	การทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต
การคิด	การตัดสินใจ	เกณฑ์รูบริค
เจตคติ	การสะท้อนคิด	แบบบันทึก

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

เอกสาร

- แผนค่าย (รายชั่วโมง)
- ใบงาน (3 ชุดหลัก) ได้แก่ รายรับ-รายจ่าย แผนออมเงิน และวิเคราะห์การใช้เงิน

อุปกรณ์กิจกรรม

- เงินจำลอง
- การ์ดสถานการณ์
- กระดาษฟลิปชาร์ต



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สื่อดิจิทัล

- Power Point (ครบ 5 ฐาน)
- วิดีโอสั้น
- เกม Simulation

กำหนดการค่ายการเงิน: รู้คิด วางแผน ใช้เงินเป็น

กิจกรรมภาคเช้า: ปูพื้นฐานและเริ่มเรียนรู้

08.30-09.45 | ลงทะเบียนและเตรียมความพร้อม

กิจกรรม Ice Breaking และวิดีโอแนะนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อสร้างความคุ้นเคย



09.45-11.15 | ฐานเรียนรู้วางแผนและบริหารเงิน

เจาะลึกฐานที่ 1 เรื่องการวางแผน และฐานที่ 2 ผ่านเกมจำลองการบริหารเงิน



11.15-11.55 | ฐานที่ 3: การออมเงิน

เรียนรู้วิธีการออมเงินอย่างมีประสิทธิภาพ
ก่อนพักรับประทานอาหารกลางวัน



กิจกรรมภาคบ่าย: ฝึกทักษะและสรุปผล

13.00-14.20 | ฐานการลงทุนและการใช้เงินอย่างฉลาด

เรียนรู้การต่อยอดเงินในฐานที่ 4 และเทคนิคการใช้จ่ายในฐานที่ 5



14.30-15.20 | นำเสนอและสะท้อนความคิด

แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานพร้อมเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ (Reflection)



15.20-15.30 | ปิดกิจกรรม

สรุปภาพรวมค่ายและพิธีมอบเกียรติบัตร
ให้แก่ผู้เข้าร่วม

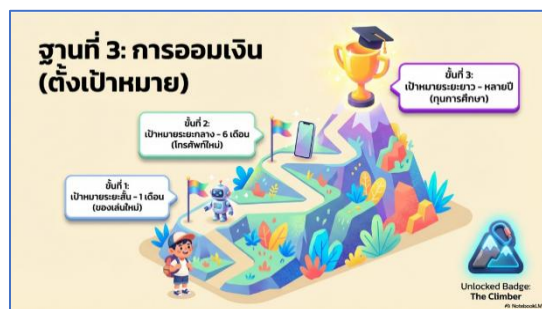


ลำดับฐาน	หัวข้อการเรียนรู้	ช่วงเวลา
ฐานที่ 1-2	รู้จักเงิน การวางแผน และเกมบริหารเงิน	09.45 - 11.15 น.
ฐานที่ 3	การออมเงิน	11.15 - 11.55 น.
ฐานที่ 4-5	การลงทุนเบื้องต้น และการใช้เงินอย่างฉลาด	13.00 - 14.20 น.



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สื่อ Power Point



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ใบงาน

★ ก้าวที่ 1: สแกนกระเป๋าตังค์ (บันทึกการรายรับ-รายจ่าย)

อยากรายต้องเริ่มจาก...
รู้ว่าเงินไปไหน!

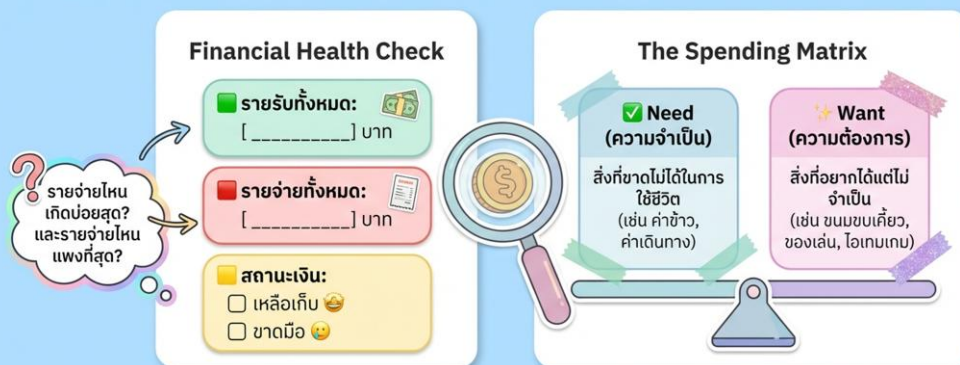


วันที่	รายการ	รายรับ	รายจ่าย	คงเหลือ
01/01/67	เงินค่าขนมจากคุณแม่	100 ฿	-	100 ฿
01/01/67	ซื้อข้าวกลางวันและน้ำ	-	50 ฿	50 ฿

เทคนิคเก่ง: จัดให้ครบ แยกให้ชัด (รายรับ vs รายจ่าย) เพื่อค้นหาว่า
"ยอดคงเหลือ" ของเราเป็นบวกหรือลบในแต่ละสัปดาห์!

© NotebookLM

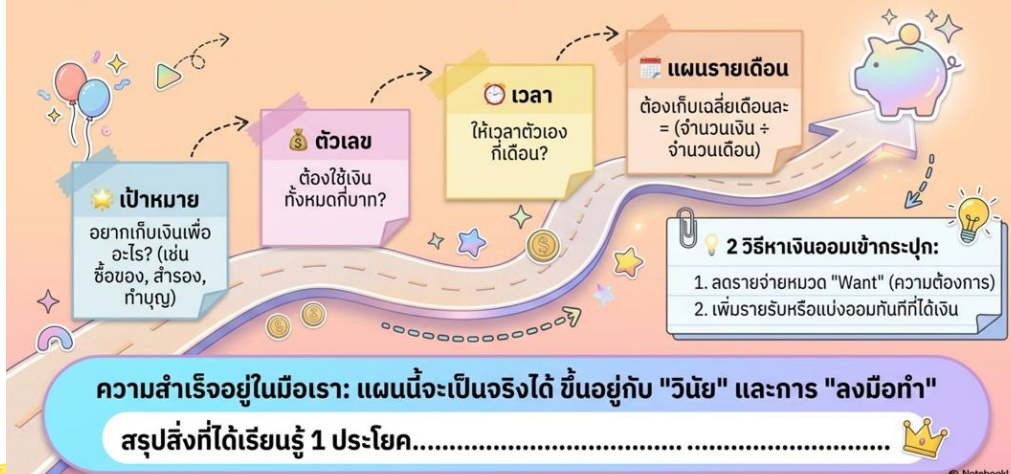
🔍 ก้าวที่ 2: นักสืบการเงิน (เจาะลึกพฤติกรรมของเรา)



สำรวจตัวเอง: เราเป็นสายประหยัด สายเปย์ หรือสายตามใจปาก? 🐷🛒📈
ลองหา "รายจ่ายที่ตัดได้" ในหมวด Want เพื่อเปลี่ยนเป็น "เงินเก็บ" ในอนาคต!

© NotebookLM

🎯 ก้าวที่ 3: การกิจพิชิตฝัน (วางแผนออมเงินให้เป็นจริง)



© NotebookLM



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

การ์ดสถานการณ์

