

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ทรราชลายเมือง มหาเศรษฐีตุงล้านนา
- ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวเจนจิรา ธิสา / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนวัดล้านตอง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของต้นทุนและการเพิ่มมูลค่าให้สินค้าได้อย่างถูกต้อง (A)
- นักเรียนสามารถวางแผนการเงินและตัดสินใจลงทุนธุรกิจได้อย่างถูกต้อง (P)
- นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและเห็นช่องทางในการสร้างรายได้ (K)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน

E1.1 สามารถประยุกต์ใช้เงินในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

สมรรถนะที่ 2 การจัดการรายได้และภาษี

E2.1 สามารถอธิบายได้ว่าความสามารถของตนเองสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้ โดยสามารถระบุลักษณะและหน้าที่ของอาชีพต่าง ๆ ที่พบในชีวิตประจำวัน

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและการหนี้

E3.1 สามารถจัดสรรเงินที่ตนเองได้รับให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยใช้เงินให้เพียงพอกับสิ่งจำเป็น และไม่ใช้เงินเกินกว่าที่มีอยู่

E3.2 สามารถตัดสินใจก่อนใช้เงินได้อย่างเหมาะสม โดยหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าที่ต้องการ และสามารถคำนวณราคาต่อหน่วยเบื้องต้นเพื่อเปรียบเทียบความคุ้มค่าในการเลือกซื้อสินค้า

สมรรถนะที่ 6 การรักษาสิทธิและรับผิดชอบต่อหน้าที่ผู้ใช้บริการทางการเงิน

E6.3 มีความรอบคอบในการใช้จ่ายเงิน เช่น ตรวจสอบเงินทอนหรือใบเสร็จ และสามารถหักทวง หรือแจ้งผู้ปกครองหรือครูเมื่อพบข้อผิดพลาดได้อย่างเหมาะสม

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ :

มาตรฐานการเรียนรู้ : ค 2.1 เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด วัดและคาดคะเนขนาดของสิ่งที่ต้องการวัด และนำไปใช้

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
—	ค 2.1 ป.3/1 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) (5 นาที)

1. ครูนำตุ๊กตาในฐานการเรียนรู้ ธรรมชาติเมือง มาให้นักเรียนดู จำนวน 2 ลักษณะ คือ ตุ๊กตาส้ม กับ ตุ๊กตาจากนั้นใช้คำถาม ถาม - ตอบ นักเรียน ดังนี้

ครู : นักเรียนเคยเห็น ตุ๊ก ที่ไหนบ้างในชุมชนของเรา

แนวคำตอบนักเรียน : วัด งานปอยหลวง งานสงกรานต์ หรือสถานที่ต่าง ๆ ที่นักเรียนเคยพบเห็น

ครู : นักเรียนรู้ไหมว่าทำไมบ้านเราต้องมีตุ๊กในงานสำคัญ

แนวคำตอบนักเรียน : เพื่อความสวยงาม เป็นสิริมงคล เป็นเครื่องพืชมงคล หรือตามความคิดเห็นของนักเรียน

ครู : นักเรียนคิดว่าระหว่าง "กระดาดปลา" กับ "ตุ๊กที่ตัดลายละเอียดสวยงาม" อันไหนที่คนอยากซื้อมากกว่ากัน เพราะอะไร

แนวคำตอบนักเรียน : ต้องเป็นตุ๊กที่ตัดลายสวยงาม เพราะเราใส่ "ความคิดสร้างสรรค์" และ "ความพยายาม" ลงไป จากกระดาดธรรมดาจึงกลายเป็นงานศิลปะ

ครู : ถ้าเรามีกระดาดสี 1 แผ่น ราคา 10 บาท แต่ถ้าเราใช้ฝีมือตัดเป็นตุ๊กสวย ๆ แบบนี้ เราจะขายได้กี่บาท

แนวคำตอบนักเรียน : (นักเรียนสามารถตอบจำนวนราคาได้ตามความคิดเห็นของตนเอง)

ครู : ถ้าเรามีเงินจำกัด เราจะรู้ได้ยังไงว่าควรซื้อกระดาดกี่แผ่นถึงจะเหลือเงินเก็บ

แนวคำตอบนักเรียน : ต้องลองคำนวณ หรือต้องจดไว้ว่าเรามีเงินเท่าไร

2. ครูพูดสรุปในการถาม - ตอบนักเรียนว่า ถ้าวันนี้เราอยากทำตุ๊กขายเหมือนพี่ ๆ ในชุมชน แต่เรามีเงินในกระเป๋ากำหนดเราจะรู้ได้ยังไงว่าเราควรซื้อกระดาดกี่แผ่นถึงจะเหลือเงินเก็บ และก่อนจะลงมือทำจริง ใครอยากลองไปฝึกบริหารเงินทุนในเกม Money Quest เพื่อดูว่าเราจะตัดสินใจซื้อของหรือออมเงินได้เก่งแค่ไหนบ้าง

ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) (20 นาที)

3. นักเรียนทำกิจกรรม Money Quest : ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน จากโปรแกรม Canva Ai

3.1 นักเรียนแบ่งทีมออกเป็น 2 ทีม คือ ทีม A และ ทีม B โดยให้จำนวนสมาชิกในกลุ่มมีจำนวนเท่า ๆ กันตามความเหมาะสม

3.2 ครูแจกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการเล่น เกม Money Quest : ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน ทีมละ 1 เครื่อง

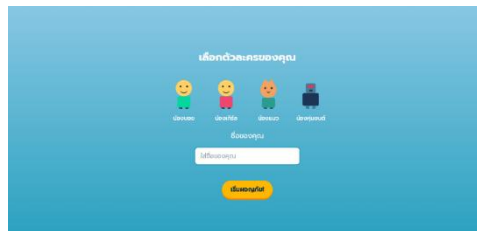
3.3 ครูอธิบายการเล่น เกม Money Quest : ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน



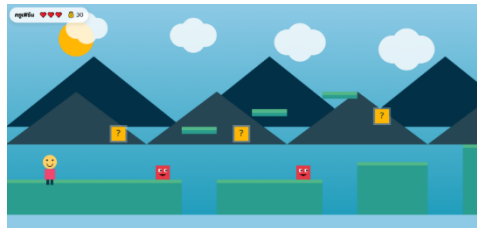
หน้าต่างแรก นักเรียนช่วยกันอ่านวิธีการเล่นเกม Money Quest ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงินจากนั้นกดคำว่า เริ่มเกม



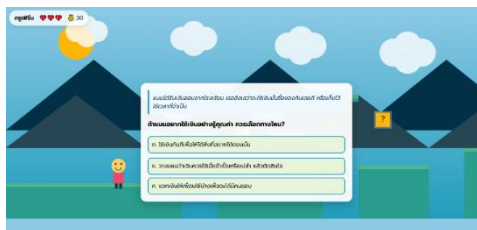
การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



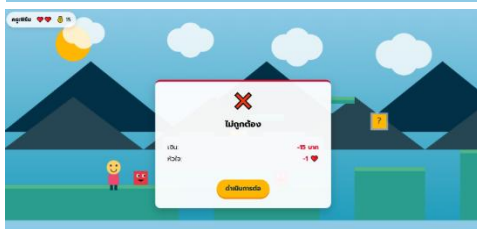
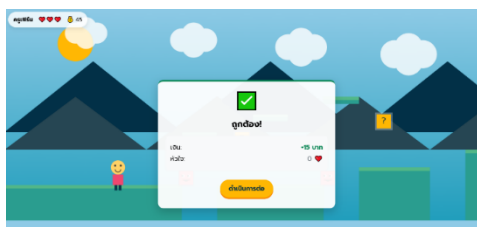
หน้าต่างที่สอง ให้นักเรียนเลือกตัวละครที่ชอบ และใส่ชื่อทีม จากนั้นกดคำว่า เริ่มผจญภัย!



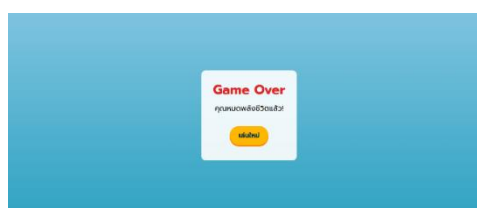
หน้าต่างที่สาม เป็นการเล่นเกม Money Quest ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน โดยนักเรียนสามารถกดเดิน ซ้าย - ขวา และขึ้นได้ และจะมีตัวศัตรูสีแดงปรากฏอยู่ระหว่างการเดินเกม ถ้านักเรียนโดนตัวศัตรูหัวใจ นักเรียนจะลดลง



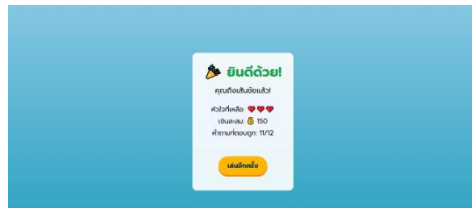
โดยจะมีกล่องปริศนาสี่เหลี่ยมให้นักเรียนได้ตอบคำถามทบทวนความรู้ คำถามมีทั้งหมด 10 ข้อ



ถ้านักเรียนตอบถูกนักเรียนจะได้รับเงินรางวัลตามความยากง่ายของคำถาม และหัวใจจะไม่ลด แต่ถ้านักเรียนตอบผิดจะโดนหักเงินรางวัล และหัวใจจะลดลง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ถ้าหัวใจของนักเรียนหมดจะ Game Over ทันที แล้วให้นักเรียนกด เริ่มใหม่ แต่ถ้านักเรียนไปถึงเส้นชัยจะ
ปรากฏหน้าต่าง ยินดีด้วย! และจะมีสรุปผลหัวใจที่เหลือ เงินสะสม และคำถามที่ตอบถูก
3.4 ให้เวลาแต่ละทีมเล่นเกม Money Quest : ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน 10 นาที เพื่อเรียนรู้การตัดสินใจ
เลือกซื้อของ (รายจ่าย) และการหาเงิน (รายรับ)

ขั้นที่ 3 อภิปรายและสรุป (Explanation) (5 นาที)

4. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปว่า การออมเงินในเกม Money Quest : ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน เหมือนกับการที่
เราขายตุ้งได้แล้วเก็บกำไรไว้ต่อยอดซื้อผ้าผืนใหญ่ขึ้นเพื่อทำตุ้งที่แพงขึ้น จากนั้นครูให้นักเรียนทดลองวางแผนทางการเงิน
ในการทำตุ้งไส้หมู

ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) (25 นาที)

5. ครูสาธิตการทำตุ้งไส้หมู ให้นักเรียนทุกคนได้ดู ก่อนที่จะให้นักเรียนทำกิจกรรมจำลองสถานการณ์ : คู่หูนักธุรกิจตุ้ง
ล้านนา



ตัวอย่างตุ้งไส้หมู (ชาวล้านนา) และใบความรู้ รูปภาพจาก : เว็บไซต์ กศน. เชียงใหม่ ห้องสมุด กศน. ไชยปราการ
6. นักเรียนทำกิจกรรมจำลองสถานการณ์ : คู่หูนักธุรกิจตุ้งล้านนา เพื่อให้เห็นภาพการคำนวณเงินในการวางแผน
การเงินและตัดสินใจลงทุนธุรกิจตุ้ง

6.1 ให้นักเรียนจับคู่ 2 – 3 คน เพื่อทำกิจกรรมคู่หูนักธุรกิจตุ้งล้านนา

6.2 ครูแจกเงินจำลองจำนวน 40 บาท ประกอบไปด้วย 1) ธนบัตร 20 บาท 1 ใบ 2) เหรียญ 10 บาท

1 เหรียญ 3) เหรียญ 5 บาท 1 เหรียญ 4) เหรียญ 2 บาท 1 เหรียญ และ 4) เหรียญ 1 บาท 3 เหรียญ
จากนั้นครูให้โจทย์นักเรียนว่า “ผลิตตุ้งล้านนา คือ ตุ้งไส้หมู ให้มีความสร้างสรรค์ และสวยงาม โดย
นักเรียนต้องใช้เงินที่ครูแจกในการซื้อวัสดุอุปกรณ์ในการทำอย่างคุ้มค่า พร้อมกับทำบัญชีรายรับ-
รายจ่าย”



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ตัวอย่างเงินจำนวน 40 บาท ที่นักเรียนจะได้รับ

กิจกรรมจำลองสถานการณ์ : ผู้ซื้อซื้อของจากร้านค้า

จุดประสงค์ : นักเรียนสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตามความต้องการได้ และสามารถใช้เงินจำนวนที่กำหนดได้

จุดประสงค์ : นักเรียนสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตามความต้องการได้ และสามารถใช้เงินจำนวนที่กำหนดได้

จุดประสงค์ : นักเรียนสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตามความต้องการได้ และสามารถใช้เงินจำนวนที่กำหนดได้

รายการซื้อสินค้า	ราคา (บาท)	จำนวนซื้อ	รวมเงิน (บาท)
1. กระดาษชำระ	3 บาท / 1 แผ่น		
2. กระดาษเช็ดมือ (กระดาษ)	2 บาท / 1 ชิ้น		
3. ด้าย	1 บาท / 1 เส้น		
4. เข็ม	1 บาท / 1 เข็ม		
5. ไหมเย็บผ้า	5 บาท / 1 ชิ้น		
6. กรรไกร	5 บาท / 1 ตัว		
7. ใบฉกรรจ์ทำธงชาติไทย	8 บาท / 1 ใบ		

กิจกรรมจำลองสถานการณ์ : ผู้ขายซื้อของจากร้านค้า

จุดประสงค์ : นักเรียนสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตามความต้องการได้ และสามารถใช้เงินจำนวนที่กำหนดได้

จุดประสงค์ : นักเรียนสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตามความต้องการได้ และสามารถใช้เงินจำนวนที่กำหนดได้

จุดประสงค์ : นักเรียนสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตามความต้องการได้ และสามารถใช้เงินจำนวนที่กำหนดได้

รายการซื้อ	ราคา (บาท)	จำนวนซื้อ	รวมเงิน (บาท)
1. กระดาษชำระ			
2. กระดาษเช็ดมือ (กระดาษ)			
3. ด้าย			
4. เข็ม			
5. ไหมเย็บผ้า			
6. กรรไกร			
7. ใบฉกรรจ์ทำธงชาติไทย			

แบบบันทึกรายรับ-รายจ่ายคู่หุนักธุรกิจตั้งร้านนา

6.3 จากนั้นให้นักเรียนคิดออกแบบวางแผนการทำตุ้งไส้มู โดยสามารถซื้อวัสดุอุปกรณ์ร้านค้า ครูเฟิร์น Shop ซึ่งราคาสินค้ามี ดังนี้

ครูเฟิร์น Shop	
รายการอุปกรณ์	ราคา (บาท)
1. กระดาษชำระ	3 บาท / 1 แผ่น
2. กระดาษเช็ดมือ (กระดาษ)	2 บาท / 1 ชิ้น
3. ด้าย	1 บาท / 1 เส้น
4. เข็ม	1 บาท / 1 เข็ม
5. ไหมเย็บผ้า	5 บาท / 1 ชิ้น
6. กรรไกร	5 บาท / 1 ตัว
7. ใบฉกรรจ์ทำธงชาติไทย	8 บาท / 1 ใบ

รูปภาพตารางสินค้าร้านครูเฟิร์น Shop

6.4 เมื่อครูอธิบายกติกากิจกรรมการจำลองสถานการณ์ : คู่หุนักธุรกิจตั้งร้านนา เสร็จแล้ว ครูให้เวลานักเรียน ประมาณ 15 นาที ในการทำกิจกรรม โดยถ้าคู่ไหนทำเสร็จให้นำมาขายให้กับร้านค้าครูเฟิร์น เพื่อที่นักเรียนจะได้จัดบันทึกในช่องรายรับ และให้นักเรียนสรุปในแบบบันทึกรายรับ-รายจ่ายคู่หุนักธุรกิจตั้งร้านนา

ขั้นที่ 5 ประเมิน (Evaluation) (5 นาที)

7. นักเรียนประเมินใน 4 ขั้นตอนต้นของการเรียนรู้หาข้อบกพร่องข้อสงสัยและปรับเปลี่ยนพร้อมสืบสอบต่อไปด้วยความสนใจใฝ่รู้



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

7.1 การวัดผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ภาระงาน/ ชิ้นงาน/ ร่องรอยหลักฐาน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) 1. นักเรียนสามารถเข้าใจ ความหมายของต้นทุนและ การเพิ่มมูลค่าให้สินค้าได้ อย่างถูกต้อง (E3.1)	แบบบันทึกรายรับ- รายจ่ายคู่หู นักธุรกิจตั้งล้านนา	ตรวจสอบแบบบันทึก รายรับ-รายจ่าย คู่หูนักธุรกิจตั้ง ล้านนา	แบบประเมิน บันทึกรายรับ- รายจ่ายคู่หู นักธุรกิจตั้งล้านนา	ระดับคุณภาพตั้งแต่ “พอใช้” ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) 2. นักเรียนสามารถวางแผน การเงินและตัดสินใจลงทุน ธุรกิจตั้งได้อย่างถูกต้อง (E3.1, E3.2, E6.3)				
ด้านเจตคติ (A) 3. นักเรียนภาคภูมิใจใน ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเห็น ช่องทางในการสร้างรายได้ (E1.1, E2.1)	พฤติกรรม การเรียนรู้ของ นักเรียน	สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ของ นักเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรม การเรียนรู้ของ นักเรียน	ระดับคุณภาพตั้งแต่ “พอใช้” ขึ้นไป ถือว่าผ่าน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7.2 เกณฑ์การประเมินผล (rubric)

1) ด้านความรู้ และด้านทักษะกระบวนการ

เกณฑ์การประเมินแบบบันทึกการรับ – รายจ่ายคู่หนี้ธุรกิจตุ้งล้านนา (12 คะแนน)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			น้ำหนัก คะแนน
	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)	
1. การวางแผนจัดซื้อ	เลือกซื้อของไม่เกินงบ 40 บาท และคำนวณราคารวมได้ถูกต้องทั้งหมด	เลือกซื้อของไม่เกินงบ แต่มีจุดคำนวณราคาดัด 1-2 แห่ง	ซื้อของเกินงบประมาณ หรือคำนวณราคาดัดเป็นส่วนใหญ่	3
2. การบันทึกการรับ-รายจ่าย	บันทึกตัวเลขรายรับ-จ่าย และเงินคงเหลือได้ถูกต้องครบถ้วน สัมพันธ์กับตอนที่ 1	บันทึกข้อมูลครบถ้วน แต่มีจุดคำนวณเงินคงเหลือผิด 1-2 แห่ง	บันทึกข้อมูลไม่ครบถ้วน หรือคำนวณเงินคงเหลือผิดพลาดมาก	3
3. ความเข้าใจต้นทุนและกำไร	คำนวณกำไรได้ถูกต้อง และเลือกบทเรียนจากเกม Money Quest ได้สอดคล้อง	คำนวณกำไรผิดพลาดเล็กน้อย แต่เข้าใจหลักการ (รายได้ - ต้นทุน)	ไม่สามารถคำนวณกำไรได้ หรือไม่เข้าใจความหมายของกำไร	3
4. การเพิ่มมูลค่าสินค้า	อธิบายจุดเด่นที่ทำให้ตุ้งมีราคาแพงขึ้นได้ชัดเจน (เช่น ความประณีต/สีสันทัน)	อธิบายจุดเด่นได้บ้าง แต่ยังไม่เชื่อมโยงกับการเพิ่มมูลค่าสินค้า	ไม่สามารถบอกจุดเด่นหรือเหตุผลที่ทำให้สินค้านี้มีราคาได้	3

เกณฑ์ระดับคุณภาพ 10 - 12 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี
5 - 9 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้
ต่ำกว่า 5 คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินใจ ระดับพอใช้ ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

2) ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน (9 คะแนน)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			น้ำหนัก คะแนน
	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)	
1. ความมุ่งมั่นและ ภาคภูมิใจในผลงาน	ตั้งใจทำทุกอย่าง ประณีต พยายาม แก้ปัญหาเมื่อทำผิด และแสดงออกถึงความ ภูมิใจในชิ้นงานของ ตนเอง	ทำตรงจนสำเร็จตาม หน้าที่ แต่ยังขาด ความประณีตหรือ ไม่ได้แสดงออกถึง ความภูมิใจมากนัก	ไม่ค่อยสนใจทำ กิจกรรม ทำตรงไม่ สำเร็จ หรือไม่ใส่ใจ ในความสวยงามของ งาน	3
2. การเห็นคุณค่าของ ภูมิปัญญาท้องถิ่น	สามารถบอก ความสำคัญหรือ ประโยชน์ของตุ้มต่อ ชุมชนได้ด้วย ความกระตือรือร้น	บอกความสำคัญของ ตุ้มได้ตามที่ครูสอน แต่ยังไม่สามารถ ถ่ายทอดความรู้สึก ร่วมได้	ไม่สามารถบอก ความสำคัญหรือ ประโยชน์ของตุ้ม ล้าหน้าได้	3
3. การมองเห็นโอกาส ในการสร้างรายได้	ระบุแนวทางการนำ ทักษะการทำตุ้มไป สร้างรายได้หรือต่อ ยอดในชีวิตจริงได้อย่าง สร้างสรรค์	บอกได้ว่าการทำตุ้ม สามารถขายเป็น รายได้ได้ แต่ยังไม่ มีแนวคิดในการต่อ ยอดที่ชัดเจน	ไม่เห็น ความเชื่อมโยง ระหว่างทักษะภูมิ ปัญญากับการสร้าง รายได้	3

เกณฑ์ระดับคุณภาพ 7 - 9 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี
4 - 6 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้
ต่ำกว่า 4 คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินใจ ระดับพอใช้ ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ

1. เกม Money Quest : ผจญภัยพิชิตความรู้เรื่องเงิน จากโปรแกรม Canva Ai
2. ตุ้มใส่หมุ กับ ตุ้มช่อ
3. ใบความรู้การทำตุ้มใส่หมุ
4. ชุดกิจกรรมคู่มือกิจกรรมตุ้มใส่หมุ
5. แบบบันทึกรายรับ-รายจ่ายคู่มือกิจกรรมตุ้มใส่หมุ

