

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ดินจกเงินล้าน คิครอบคอบก่อนลงทุน ปั่นต้นทุนให้เป็นกำไร
2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวพรรณพัสสา สิริสว่างกุล / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนบ้านกองแขก อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 5

รูปแบบการนำไปใช้ :

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- 3.1 นักเรียนเข้าใจหลักการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของราคาสินค้าต่อหน่วย เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจทางการเงินได้อย่างถูกต้อง (K)
- 3.2 นักเรียนสามารถวางแผนการเงินและวิเคราะห์ความเสี่ยงในการประกอบอาชีพหัตถกรรมผ้าตีนจก โดยเลือกซื้ออุปกรณ์ที่ให้ความคุ้มค่าสูงสุดแก่กิจการได้อย่างถูกต้อง (P)
- 3.3 นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของเงินและพฤติกรรมการใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน

E1.1 สามารถประยุกต์ใช้เงินในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

E1.1K1 เข้าใจหลักการบวกลบพื้นฐาน

E1.1S1 สามารถคำนวณราคาสินค้าและเงินทอนได้

E1.1A1 มีความละเอียดรอบคอบในการคำนวณเงิน

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

E3.1 สามารถจัดสรรเงินที่ตนเองได้รับให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยใช้เงินให้เพียงพอกับสิ่งที่จำเป็น และไม่ใช้เงินเกินกว่าที่มีอยู่



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

E3.1K1 เข้าใจความจำกัดของเงิน (ใช้จ่ายเท่าที่ตนเองมี)

E3.1K2 เข้าใจหลักการใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น

E3.1S1 จัดสรรเงินให้เพียงพอกับสิ่งจำเป็น

E3.1A1 ตระหนักว่าไม่ควรใช้เงินเกินที่มีอยู่

E3.1A2 ละเอียตรอบคอบในการเลือกซื้อ

E3.2 สามารถตัดสินใจก่อนใช้เงินได้อย่างเหมาะสม โดยหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าที่ต้องการ และสามารถคำนวณราคาต่อหน่วยเบื้องต้น เพื่อเปรียบเทียบความคุ้มค่าในการเลือกสินค้า

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
–	ค 1.1 ป.5/2 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาโดยใช้บัญญัติไตรยางศ์

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กระบวนการจัดการเรียนรู้ : รูปแบบการสอนสืบเสาะหาความรู้ (5 Es Instructional Model)

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความรู้ (5 นาที)

1. นักเรียนทำกิจกรรม “ลายศิลป์...กลืนอายบ้านกองแขก” ดังนี้

1.1 ครูเปิดภาพ “ลายผ้าตีนจกแม่แจ่ม” ให้นักเรียนดูเพียงอย่างเดียว โดยยังไม่เฉลยว่าเป็นภาพอะไรหรือมีความสำคัญอย่างไร



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ตัวอย่างลายผ้าตีนจก



- 1.2 ปลอ่ยให้นักเรียนสังเกตรายละเอียด ความละเอียดของเส้นด้าย และสีสันทันประมาณ 1 นาที จากนั้นครูจึงเฉลยว่านี่คือ ผ้าตีนจก เป็นเอกลักษณ์ของอำเภอแม่แจ่มบ้านเรา

ตัวอย่างผ้าตีนจก



2. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดให้นักเรียนร่วมกันตอบ ดังนี้

ครู : นักเรียนเห็นลายผ้าที่ตรงมาขนาดนี้แล้ว คิดว่าในการทอผ้าแต่ละผืนเราต้องใช้อะไรบ้าง ?

แนวคำตอบ : ด้าย/ไหม สีย้อม กี่ทอผ้า เวลา ฝีมือ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ครู : นักเรียนเคยลองถามคุณแม่ คุณย่า หรือคุณยายไหมว่า ในการทอผ้าแต่ละผืนต้องใช้งบประมาณ (เงินทุน) เท่าไหร่ ?

แนวคำตอบ : เปิดโอกาสให้นักเรียนแชร์ประสบการณ์ที่เคยเห็นในครอบครัว เช่น ค่าด้ายกี่บาท ค่าย้อมสีกี่บาท

3. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน โดยสรุปให้นักเรียนว่า

“ความสวยงามที่เราเห็นมีต้นทุน ซ่อนอยู่เสมอ ถ้าเราอยากให้คุณแม่ หรือยายทอผ้าแล้วเหลือเงินกำไรมาส่งเราเรียนหนังสือ เราต้องรู้จัก “วางแผนการเงิน” ให้เก่ง เพื่อที่จะซื้ออุปกรณ์ได้คุ้มค่าที่สุด”

4. ครูให้สถานการณ์สมมติก่อนเข้าสู่บทเรียน ว่านักเรียนคือ “ผู้ประกอบการรุ่นใหม่” ที่ต้องสืบทอดกิจการทอผ้า โดยตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันตอบ ดังนี้

ครู : หากนักเรียนต้องเป็นคนไปซื้อด้ายมาให้คุณยายทอผ้า ระหว่างร้านที่ขายด้ายกองใหญ่ในราคาเหมา กับร้านที่แบ่งขายเป็นกลุ่มย่อย นักเรียนจะรู้ได้อย่างไรว่าร้านไหนจะทำให้เหลือ “กำไร” มากที่สุด

แนวคำตอบ : ต้องคำนวณราคาเฉลี่ยต่อ 1 หน่วยก่อน เพื่อดูว่าแบบไหนจ่ายเงินน้อยกว่าในปริมาณที่เท่ากัน

ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา (20 นาที)

5. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “Money Quest ผจญภัยทางการเงิน” จากโปรแกรม Canva Ai กิจกรรมมีดังนี้

5.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม ออกเป็น 3 กลุ่มเท่า ๆ กัน หรือตามความเหมาะสม

5.2 ครูแจกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการทำกิจกรรม พร้อมคิวโค้ด QR Code ให้แต่ละกลุ่ม เพื่อสแกนเข้าไปเล่นเกม “Money Quest ผจญภัยทางการเงิน”



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

คิวโค้ด QR Code



ลิงก์เข้าถึงเกม “Money Quest ผจญภัยทางการเงิน” [Money Quest: ผจญภัยเรียนรู้การใช้เงิน](#)

5.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มสแกนเข้าไปรอที่หน้าแรก แล้วเลือกตัวละครและตั้งชื่อกลุ่มของตนเอง จากนั้นฟังกติกาในการเล่นจากครู

ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (10 นาที)

6. ครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันตอบหลังจากการเล่นเกม “Money Quest ผจญภัยทางการเงิน”

ครู : ในการเล่นเกม “Money Quest ผจญภัยทางการเงิน” เมื่อสักครู่ สถานการณ์ไหนที่นักเรียนเกือบจะตัดสินใจพลาดเพราะดูแค่ราคาขายรวม ไม่ได้ดูราคาต่อหน่วย

แนวคำถาม : สามารถตอบได้ตามประสบการณ์ของนักเรียนจากเล่นเกม

7. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้หรือถอดบทเรียนจากการเล่นเกมว่า “การลงทุนไม่ใช่แค่การจ่ายเงินซื้อของ แต่คือการคิดคำนวณล่วงหน้า เพื่อให้เหลือเงินออมหรือกำไร และความรอบคอบ บัญญัติไตรยางศ์ไม่ใช่แค่โจทย์เลข แต่เป็นเครื่องมือในการหาความจริงของเรา”

8. ครูอธิบายการแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาโดยใช้บัญญัติไตรยางศ์ และตั้งคำถาม เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ดังนี้

ครู : ทำไมเราต้องหาค่าของสินค้าเพียง 1 หน่วย ก่อนจะตัดสินใจลงทุนก้อนใหญ่ ?

แนวคำตอบ : เพราะจะทำให้เราเห็นมาตรฐานราคาที่แท้จริง ไม่ถูกหลอกด้วยป้ายลดราคาหรือปริมาณ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ที่ดูเหมือนเยอะ แต่จริง ๆ แล้วราคาต่อหน่วยแพงกว่า

ครู : ความรอบคอบในการคำนวณส่งผลต่อความภาคภูมิใจในอาชีพหัตถกรรมอย่างไร ?

แนวคำตอบ : เมื่อเราบริหารเป็น เราจะไม่ขาดทุน เมื่อมีกำไร เราก็จะมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ลายผ้าที่สวยงามต่อไป และเลี้ยงดูครอบครัวได้

ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (15 นาที)

9. นักเรียนทำกิจกรรมจำลองสถานการณ์ “นักบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด” ดังนี้

9.1 ครูมอบหมายภารกิจ “วันนี้คุณยายมีออเดอร์ผ้าตีนจก 5 ผืน ซึ่งต้องใช้ด้าย 15 กลุ่ม และสีย้อม 10 ขวด คุณยายมอบเงินให้เจ้าของร้านตัวน้อย (นักเรียน) จำนวน 1,500 บาท เพื่อไปหาซื้อด้ายมาให้ยายทอผ้า” โดยให้อยู่กลุ่มเดิมตามที่ได้แบ่งไว้ คือ 3 กลุ่ม จำนวนเท่า ๆ กัน

9.2 ครูแจกใบรายการราคาสินค้าจาก 3 ร้านค้า พร้อมแจกแบบบันทึกนักบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัดให้แต่ละกลุ่ม โดยแต่ละร้านจะมีการตั้งราคาขายที่แตกต่างกัน พร้อมทั้งแจ้งกติกาสำคัญว่า สินค้าในแต่ละร้านมีจำนวนจำกัด หากร้านที่ราคาถูกที่สุดของหมด นักเรียนจะต้องตัดสินใจแก้ปัญหาเลือกซื้อร้านอื่นทันที

"ใบรายการราคาสินค้า"

ภารกิจ : ซื้อด้าย 15 กลุ่ม และสีย้อม 10 ขวด ในงบประมาณ 1,500 บาท

ร้านค้า	ด้าย	สีย้อม
ร้านเจ๊จ๋า	3 กลุ่ม 190 บาท สินค้าเหลือ 21 กลุ่ม	3 ขวด 155 บาท สินค้าเหลือ 9 กลุ่ม
ร้านเสี่ยวเฒ	5 กลุ่ม 290 บาท สินค้าเหลือ 10 กลุ่ม	2 ขวด 110 บาท สินค้าเหลือ 12 กลุ่ม
ร้านเจ๊เพี้ยน	4 กลุ่ม 280 บาท สินค้าเหลือ 24 กลุ่ม	4 ขวด 190 บาท สินค้าเหลือ 16 กลุ่ม

หมายเหตุ : สินค้าในแต่ละร้านมีจำนวนจำกัด หากร้านที่ราคาถูกที่สุดของหมด นักเรียนจะต้องตัดสินใจแก้ปัญหาเลือกซื้อร้านอื่นทันที

แบบบันทึก
"นักบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด"

สมาชิกในกลุ่ม 1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำกิจกรรม "นักบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด" โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 : การบริหารเบื้องต้น

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ และบันทึกข้อมูลใบรายการที่ตนเองได้

สถานการณ์ : วันนี้คุณยายมีออเดอร์ผ้าตีนจก 5 ผืน ซึ่งต้องใช้ด้าย 15 กลุ่ม และสีย้อม 10 ขวด คุณยายมอบเงินให้เจ้าของร้านตัวน้อย (นักเรียน) จำนวน 1,500 บาท เพื่อไปหาซื้อด้ายมาให้ยายทอผ้า

ร้านค้า	รายการสินค้า	ราคา	จำนวนซื้อ	รวมเงินใบ
ร้านเจ๊จ๋า				
ร้านเสี่ยวเฒ				
ร้านเจ๊เพี้ยน				
รวมทั้งหมด				

ตอนที่ 2 : พิจารณาความคุ้มค่า (การใช้ข้อมูลวิเคราะห์)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกสินค้า 1 อย่าง (ด้าย/สีย้อม) แล้วเปรียบเทียบระหว่าง 3 ร้านที่นักเรียนพิจารณา

สินค้าที่เลือก _____

ร้านที่ 1 ร้านเจ๊จ๋า

- สินค้าจำนวน _____ กลุ่ม/ขวด ราคา _____
- ถ้าสินค้า 1 กลุ่ม/ขวด ราคาอยู่ที่ _____ บาท

ร้านที่ 2 ร้านเสี่ยวเฒ

- สินค้าจำนวน _____ กลุ่ม/ขวด ราคา _____
- ถ้าสินค้า 1 กลุ่ม/ขวด ราคาอยู่ที่ _____ บาท

ร้านที่ 3 ร้านเจ๊เพี้ยน

- สินค้าจำนวน _____ กลุ่ม/ขวด ราคา _____
- ถ้าสินค้า 1 กลุ่ม/ขวด ราคาอยู่ที่ _____ บาท

ตอนที่ 3 : สรุปผลการลงทุน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนงบประมาณที่ได้ และยอดคงเหลือรายการซื้อ

- งบประมาณที่นำมาใช้ _____ บาท
- ยอดรวมค่าสินค้าทั้งหมดที่จ่ายจริง _____ บาท
- ยอดเงินคงเหลือ _____ บาท

ตอนที่ 4 : บันทึกความรอบคอบ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนบอกความ คิดต่อไปนี้

1. เหตุผลสำคัญที่นักเรียนเลือกซื้อสินค้าในรูปแบบนี้คืออะไร

2. หากนักเรียนซื้อโดยไม่คำนึงถึงราคาสินค้าของตนเอง จะเกิดผลเสียต่อร้านของยายของคุณอย่างไร

9.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองช่วยกันคำนวณหา “ราคาต่อหน่วย” ของด้ายและสีย้อมจากแต่ละร้าน โดยใช้ความรู้เรื่องบัญญัติไตรยางศ์ เพื่อเปรียบเทียบว่าร้านใดขายสินค้าได้คุ้มค่าที่สุด และวางแผนการซื้อให้ได้สินค้าครบตามจำนวน (ด้าย 15 กลุ่ม สี 10 ขวด) โดยใช้ต้นทุนให้น้อยที่สุด ภายใต้งบประมาณ 1,500 บาท

9.4 เมื่อวางแผนเสร็จแล้ว ให้ส่งตัวแทนกลุ่มออกมา “จ่ายตลาด” เลือกหยิบการ์ดสินค้าจากร้านค้าจำลองหน้าชั้นเรียนตามแผนที่วางไว้



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

9.5 นักเรียนกลับเข้ากลุ่มเพื่อสรุปแผนการลงทุน โดยตรวจสอบว่าซื้อของครบตามออเดอร์หรือไม่ ใช้งบประมาณไปเท่าไร และยอดคงเหลือเท่าไร (เงินกำไรจากการบริหารจัดการ) แล้วบันทึกลงในใบกิจกรรม “นักบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด” เพื่อเตรียมนำเสนอ

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (5 นาที)

10. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอ “แบบบันทึกนักบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด”
11. นักเรียนสะท้อนคิด (Reflection) จากการเรียนรู้ และสะท้อนคิดถึงพฤติกรรมการใช้เงินอย่างมีเหตุผล โดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันตอบ ดังนี้

ครู : จากการเล่นเกม “Money Quest ภารกิจทางการเงิน” นักเรียนจะนำไปใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมไปใช้อย่างไรบ้างในการเลือกซื้อสินค้าในชีวิตประจำวัน

แนวคำตอบ : ตามประสบการณ์ที่นักเรียนได้เรียนรู้

ครู : หากนักเรียนรีบตัดสินใจซื้อของโดยไม่คำนวณเปรียบเทียบก่อน จะส่งผลเสียต่อการประกอบอาชีพอย่างไร

แนวคำตอบ : อาจทำให้ต้นทุนสูงเกินไปจนขาดทุน หรือมีเงินไม่พอจ่ายค่าใช้จ่ายจำเป็นอื่น ๆ

12. ครูแจกกระดาษโพสอิทให้นักเรียนเขียนว่า นักเรียนจะมีการใช้เงินอย่างรอบคอบได้อย่างไรบ้าง เมื่อเขียนเสร็จให้นำมาติดไว้บนกระดานหน้าชั้นเรียน โดยครูจะอ่านทีละใบจนครบทุกใบ เพื่อเป็นการเผยแพร่ความคิดในการใช้เงินอย่างรอบคอบให้เพื่อนคนอื่น ๆ ฟัง และนำไปใช้ในชีวิิตประจำวัน
13. ครูประเมินพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรม การมีส่วนร่วมและความสนใจในการทำกิจกรรม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

7.1 การวัดผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือในการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านพุทธิพิสัย (K) 1. นักเรียนเข้าใจหลักการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของราคาสินค้าต่อหน่วย เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจทางการเงินได้อย่างถูกต้อง (E1.1K1, E3.1K1, E3.1K2)	ตรวจแบบบันทึก นักบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด	แบบบันทึกนัก บริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับ คุณภาพตั้งแต่ “พอใช้” ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (P) 2. นักเรียนสามารถวางแผนการเงินและวิเคราะห์ความเสี่ยงในการประกอบอาชีพ ทัศนกรรมผ้าตีนจก โดยเลือกซื้ออุปกรณ์ที่ให้ ความคุ้มค่าสูงสุดแก่กิจการได้อย่างถูกต้อง (E1.1S1, E3.1S1)			
ด้านจิตพิสัย (A) 3. นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของเงินและ พฤติกรรมการใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล (E1.1A1, E3.1A1, E3.1A2)	สังเกตพฤติกรรม ระหว่างการทำ กิจกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรมระหว่าง การทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับ คุณภาพตั้งแต่ “พอใช้” ขึ้นไป



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7.2 การประเมิน (Rubric)

1) ด้านพุทธิพิสัย (K) และด้านทักษะพิสัย (P)

เกณฑ์การประเมินแบบบันทึกนักรับมือโปร กับงบประมาณจำกัด

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)
1. ความเข้าใจ หลักการวิเคราะห์ ราคาต่อหน่วย	คำนวณราคาต่อหน่วยได้ ถูกต้องครบถ้วนทั้ง 3 ร้าน และอธิบายความคุ้มค่าได้ ชัดเจน	คำนวณราคาต่อหน่วยได้ เกือบครบ มีข้อผิดพลาด เล็กน้อย แต่ยังแสดงความ เข้าใจหลักการ	คำนวณราคาต่อหน่วยไม่ ถูกต้อง หรือไม่สามารถ อธิบายความคุ้มค่าได้
2. การเปรียบเทียบความ คุ้มค่าเพื่อประกอบ การตัดสินใจทาง การเงิน	เปรียบเทียบราคาต่อหน่วยได้ อย่างเป็นเหตุผล และเลือก สินค้าที่เหมาะสมที่สุดต่อ กิจการได้ถูกต้อง	เปรียบเทียบได้บางส่วน เหตุผลยังไม่ชัดเจน แต่เลือก สินค้าได้ค่อนข้างเหมาะสม	ไม่สามารถเปรียบเทียบ ความคุ้มค่า หรือเลือก สินค้าโดยไม่มีเหตุผลรองรับ
3. การวางแผนการใช้ เงินภายใต้ งบประมาณจำกัด	วางแผนการซื้อสินค้าได้ เหมาะสมกับงบ 1,500 บาท คำนวณยอดรวมและเงิน คงเหลือถูกต้องครบถ้วน	วางแผนได้ค่อนข้าง เหมาะสม มีข้อผิดพลาด เล็กน้อยในการคำนวณ งบประมาณ	วางแผนไม่สอดคล้องกับ งบประมาณ หรือคำนวณผิด หลายจุดจนไม่สามารถใช้ ข้อมูลได้
4. การเลือกซื้อ อุปกรณ์ที่คุ้ม ค่าสูงสุดต่อกิจการ ผ้าตีนจก	เลือกซื้ออุปกรณ์ที่คุ้มค่าที่สุด ช่วยลดต้นทุนและเพิ่มโอกาส กำไรแก่กิจการได้อย่าง เหมาะสม	เลือกซื้ออุปกรณ์ได้ค่อนข้าง คุ้มค่า แต่ยังไม่ชัดเจนว่า คุ้มค่าที่สุด	เลือกซื้ออุปกรณ์ไม่คุ้มค่า ขาดการคำนึงถึงความคุ้มค่า และประโยชน์ต่อกิจการ
5. การวิเคราะห์ความเสี่ยง หากไม่คำนวณราคาต่อ หน่วย	อธิบายผลเสียหรือความเสี่ยง ต่อกิจการได้ชัดเจน	อธิบายความเสี่ยงได้ บางส่วน แต่ยังไม่ครอบคลุม หรือไม่ชัดเจน	ไม่สามารถอธิบายความเสี่ยง ได้ หรือคำตอบไม่สัมพันธ์กับ สถานการณ์

เกณฑ์การให้คะแนนและระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน
11-15	ดี	ผ่าน
6-10	พอใช้	ผ่าน
5	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การสรุปผลการประเมิน

นักเรียนที่ได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป ถือว่า “ผ่าน”



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



2) ด้านจิตพิสัย (P)

เกณฑ์การประเมินการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)
1. การตระหนักถึงข้อจำกัดของเงินงบประมาณ	แสดงความเข้าใจชัดเจนว่าเงินมีจำกัด และพยายามใช้จ่ายไม่เกินงบอย่างเคร่งครัด	เข้าใจว่าเงินมีจำกัด แต่ยังมีบางครั้งที่ใช้จ่ายโดยไม่ระมัดระวัง	ไม่ตระหนักว่าเงินมีจำกัด ใช้จ่ายโดยไม่คำนึงถึงงบประมาณ
2. การตัดสินใจเลือกซื้อโดยพิจารณาความคุ้มค่า	เปรียบเทียบราคาต่อหน่วยก่อนเลือกซื้อทุกครั้ง และเลือกสินค้าที่คุ้มค่าที่สุด	เปรียบเทียบราคาบางส่วนและเลือกสินค้าได้ค่อนข้างเหมาะสม	ไม่เปรียบเทียบความคุ้มค่าหรือเลือกซื้อโดยไม่มีเหตุผลรองรับ
3. การใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล ไม่ตัดสินใจจากความอยากหรือความรีบ	ตัดสินใจซื้อด้วยเหตุผลและความจำเป็น ไม่เลือกตามความชอบส่วนตัว	มีการใช้เหตุผลบ้าง แต่ยังมีบางครั้งตัดสินใจเร็วเกินไป	ตัดสินใจซื้อโดยขาดการไตร่ตรอง หรือเลือกตามความอยากเป็นหลัก
4. ความรับผิดชอบต่อการใช้จ่ายเงินเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม/กิจการ	คำนึงถึงต้นทุนและผลประโยชน์ของกิจการผ้าตีนจกอย่างชัดเจน เลือกซื้อได้อย่างคุ้มค่า	คำนึงถึงกิจการในระดับหนึ่ง แต่ยังขาดความรอบคอบบางจุด	ไม่คำนึงถึงผลต่อกิจการ การเลือกซื้อไม่เหมาะสมหรือสิ้นเปลือง
5. ความรอบคอบในการตรวจสอบค่าใช้จ่ายและเงินคงเหลือ	ตรวจสอบยอดรวมเงินคงเหลือ และความถูกต้องอย่างละเอียดรอบคอบ	ตรวจสอบข้อมูลบางส่วน มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	ไม่ตรวจสอบยอดเงิน ทำให้เกิดข้อผิดพลาดชัดเจนในการใช้จ่าย

เกณฑ์การให้คะแนนและระดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน
11-15	ดี	ผ่าน
6-10	พอใช้	ผ่าน
5	ปรับปรุง	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การสรุปผลการประเมิน

นักเรียนที่ได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป ถือว่า “ผ่าน”



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ

1. เกม“Money Quest ผจญภัยทางการเงิน”
2. คิวโค้ด QR Code
3. ใบรายการราคาสินค้า
4. แบบบันทึกน้กบริหารมือโปร กับงบประมาณจำกัด
5. บัตรภาพ (สินค้า)
6. แถบข้อความ (ชื่อร้าน)
7. บัตรเงินจำลอง
8. กระดาษโปสเตอร์

