

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : การวางแผนทางการเงิน Fun Finance Quest

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวกาญจนา พุทธิมา / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนบ้านนาคนต อำเภอมะเข่ จังหวัดลำปาง

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 6

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (เศรษฐศาสตร์) _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเลือกซื้อสินค้าตามหลักการเลือกซื้อได้ (K)
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์การใช้จ่ายเงินของตนเองจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ (P)
3. นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน

P1.3 สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเงิน และการใช้ชีวิตประจำวันได้ (เงินมีผลต่อคุณภาพชีวิตและความสุข)

สมรรถนะที่ 2 การจัดการรายได้และภาษี

P2.1 เข้าใจว่าการหารายได้นั้นมีหลากหลายรูปแบบ และรู้ว่าแต่ละอาชีพย่อมมีรายได้แตกต่างกัน

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและการจัดการหนี้

P3.1 สามารถติดตามการใช้จ่ายของตนเองแยกแยะความจำเป็น (Need) และความต้องการ (Want) เปรียบเทียบ

ข้อมูลสินค้าหรือบริการก่อนตัดสินใจ คำนึงถึงคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ มีการยับยั้งชั่งใจก่อนตัดสินใจใช้จ่าย

พร้อมเข้าใจและเคารพความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้จ่ายของแต่ละบุคคล

สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน

P4.2 วางแผนการออมเงินโดยใช้หลักการ “ออมก่อนใช้” อย่างมีวินัยและสม่ำเสมอ

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	ส 3.1 ป.6/1 อธิบายบทบาทของผู้บริโภคที่ รู้เท่าทัน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนความรู้เรื่อง บทบาทของผู้บริโภค คุณสมบัติของผู้บริโภคที่ดี และพฤติกรรมผู้บริโภคที่บกพร่องในการเลือกบริโภคสินค้าและบริการ
2. ครูสนทนาซักถามกับนักเรียนว่า “ผู้บริโภคที่มีความรู้เท่าทันในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ จะได้รับประโยชน์หรือเกิดผลดีต่อตนเองอย่างไรบ้าง”

(แนวคำตอบ : (1) ได้รับสินค้าและบริการที่ได้มาตรฐานและมีประโยชน์ (2) ช่วยประหยัดรายจ่ายของตนเองและครอบครัว ได้รับสินค้าและบริการที่เหมาะสมกับเงินที่ได้วางแผนใช้จ่ายเอาไว้)

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “ปัจจัยการเลือกซื้อสินค้า” โดยใช้สื่อ Canva ประกอบการสอน ในประเด็นดังนี้
 - (1) ความจำเป็น พิจารณาว่าสินค้าที่จะซื้อมีความจำเป็นมากน้อยเพียงใดและควรคำนึงถึงประโยชน์เป็นสำคัญ
 - (2) คุณภาพของสินค้า ควรศึกษาความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของสินค้าว่ามีข้อดี ข้อเสียแตกต่างกันอย่างไรเพื่อตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้านั้น
 - (3) การให้บริการ ควรคำนึงถึงการให้บริการก่อนและหลังการขายว่าดีหรือไม่อย่างไร
 - (4) ระยะเวลาในการเลือก ควรเลือกซื้อสินค้าที่มีตามฤดูกาลนั้นเพื่อสะดวกในการบริโภค
 - (5) คำแนะนำของสินค้า ก่อนเลือกซื้อสินค้า ควรพิจารณาคำแนะนำและฉลากของสินค้า
4. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “การวางแผนทางการเงิน Fun Finance Quest” โดยใช้สื่อ Canva ประกอบการทำกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้
 - (1) ครูแจกใบกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละคน และกำหนดจำนวนเงินใส่กระเป๋านักเรียนสำหรับการเลือกซื้อสินค้า คนละ 1,000 บาท โดยใบกิจกรรมจะให้นักเรียนบันทึกในรูปแบบบัญชีรายรับ-รายจ่าย
 - (2) ครูให้นักเรียนเลือกซื้อสินค้าในแต่ละหมวดหมู่ที่ครูกำหนดให้ คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย ยานพาหนะ เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค แต่ละหมวดหมู่มีราคาที่ต้องจ่าย นักเรียนสามารถเลือกซื้อได้โดยใช้เงินที่ครูกำหนดให้ คนละ 1,000 บาท และรวมเงินเหลือเท่าไรจากการเลือกซื้อสินค้า
 - (3) เมื่อนักเรียนเลือกซื้อของแต่ละหมวดหมู่เรียบร้อยแล้ว ครูสุ่มนักเรียนนำเสนอการเลือกซื้อ ว่านักเรียนมีวิธีใดในการเลือกซื้อสินค้ามาบริโภค
 - (4) จากนั้นครูกำหนดสถานการณ์ดังต่อไปนี้ให้นักเรียนได้เผชิญ
 - สถานการณ์ที่ 1 แผ่นดินไหวรุนแรงมาก ทำให้คอนโดริ้วหากใครเลือกคอนโด ต้องเสียค่าซ่อม 150 บาท
 - สถานการณ์ที่ 2 ฝนตกน้ำท่วมหนัก ใครเลือกเรือดำนํ้ารอด ใครไม่ต้องจ้างเรือมารับ 40 บาท
 - สถานการณ์ที่ 3 ในวันที่แดดร้อนจัด อากาศแห้งแล้ง ใครที่เลือกเสื้อแขนสั้นรอด ใครไม่ต้องซื้อเพิ่ม 20 บาท



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- สถานการณ์ที่ 4 เกิดเหตุการณ์โรคระบาดในโรงเรียน
ใครมียาแก้ปวดลดไข้รอด ใครไม่มีต้องซื้อ 25 บาท
- สถานการณ์ที่ 5 ในวันที่เงินหมด ต้องหางานพิเศษทำ
เกิดการประกาศรับสมัครงาน ได้แก่ พนักงานทำความสะอาด เล่นหุ้น และอินฟลูเอนเซอร์ นักเรียน
สามารถเลือกอาชีพได้ตามความสนใจ
- สถานการณ์ที่ 6 เกิดสงคราม สภาพคล่องทางการเงินลดลง ทุกอาชีพเดือดร้อน รายได้ถูกปรับลด ดังนี้
พนักงานทำความสะอาด 8,000 บาท/เดือน เล่นหุ้น 2,000 บาท/เดือน และอินฟลูเอนเซอร์ 1,000
บาท/เดือน
- สถานการณ์ที่ 7 โอกาสเงินมาแล้ว เล่นเกมกัน ได้เงินไว ถอนได้ทันที “เล่นง่าย จ่ายจริง”
นักเรียนสามารถเลือกได้ ทั้งสนใจและไม่สนใจ
หากมีคนที่น่าสนใจ เล่น โดนอายัดบัญชีทันที เพราะเล่นเว็บพนันออนไลน์ เงินในบัญชีเหลือ 0 บาท

(5) เมื่อเกมดำเนินจนจบแล้ว ครูให้นักเรียนแต่ละคนรวมยอดเงินของตนเองว่าเหลือกี่บาท ใครที่เหลือเงินเยอะ
ที่สุดคนนั้นชนะ

5. หลังจากกิจกรรมดำเนินเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ครูสนทนาซักถามกับนักเรียนในประเด็นดังนี้
 - (1) นักเรียนเหลือเงินทั้งหมดกี่บาท และเพราะเหตุใดจึงเหลือเงินมากหรือเหลือน้อย ?
 - (2) สินค้าในหมวดใดที่นักเรียนเลือกซื้อ และคิดว่าสำคัญที่สุด เพราะอะไร ?
 - (3) มีสถานการณ์ใดบ้างที่ทำให้นักเรียน “เสียเงินเพิ่ม” ?
 - (4) สินค้าใดที่ “ควรซื้อ” มากที่สุดในชีวิตประจำวัน และสินค้าใดที่ “ไม่จำเป็น” ?
 - (5) เมื่อเจอสถานการณ์ฉุกเฉิน นักเรียนมีวิธีรับมือกับสถานการณ์นั้นอย่างไรบ้าง ?
 - (6) เพราะเหตุใดจึงไม่ควรใช้เงินไปกับสิ่งที่เสี่ยง เช่น การพนันออนไลน์ ?
 - (7) การวางแผนการเงินล่วงหน้าช่วยให้เรารับมือกับเหตุการณ์ไม่คาดคิดได้อย่างไร ?
 - (8) จากสถานการณ์ที่เจอ นักเรียนคิดว่าการมีเงินสำรอง (เงินออม) สำคัญหรือไม่ เพราะอะไร ?

ขั้นสรุป

6. ครูสรุปความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมว่า กิจกรรม “การวางแผนทางการเงิน Fun Finance Quest” ช่วย
ให้นักเรียนได้เรียนรู้ว่าการใช้เงินอย่างมีการวางแผนเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวัน การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าใน
แต่ละหมวดหมู่ต้องคำนึงถึงความจำเป็นก่อนความต้องการ เพราะเหตุการณ์ไม่คาดคิดอาจเกิดขึ้นได้เสมอ และ
ส่งผลให้ต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม หากไม่มีการวางแผนหรือไม่มีเงินสำรอง อาจทำให้เกิดปัญหาทางการเงินได้
7. ครูแนะนำเว็บไซต์ INVESTORY พิพิธภัณฑ์เรียนรู้การลงทุน จัดตั้งโดยตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (SET)
ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านการลงทุนแห่งแรกในประเทศไทย เน้นการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive) เพื่อส่งเสริม
ความรู้ด้านการวางแผนการเงิน และการลงทุนอย่างยั่งยืน
ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพิ่มเติมสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกม โดยครูแนะนำเกมเพื่อการเรียนรู้ที่
เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
 - เพิ่มพลังดั่งค์เก็บ (Money Monsters) เป็นโซนจำลองการบริหารจัดการเงินส่วนบุคคล โดยผู้เล่น
จะต้องจัดการกับ “ศัตรูร้ายทางการเงิน” เช่น การใช้จ่ายฟุ่มเฟือย หนี้สิน และการขาดการออม เพื่อให้
นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการบริหารรายรับ-รายจ่าย การออมเงิน และการลดความเสี่ยงทางการเงิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- JOURNEY TO MY PORT (จำลองการจัดพอร์ตลงทุน) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้รับการฝึกจำลองการลงทุน โดยต้องเลือกลงทุนในสินทรัพย์ต่าง ๆ (หุ้น ตราสารหนี้ กองทุนรวม) ผ่านตู้เกม/จออินเตอร์แอคทีฟ เพื่อสร้างพอร์ตการลงทุนของตนเองให้ได้ตามเป้าหมาย โดยต้องคำนึงถึงระดับความเสี่ยงที่ตนเองรับได้ นักเรียนจะเข้าใจเรื่องการจัดสรรสินทรัพย์ (Asset Allocation) การกระจายความเสี่ยง และผลตอบแทนจากการลงทุนในสถานการณ์จำลองที่เหมือนจริง เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับการวางแผนการเงิน และการลงทุนเบื้องต้น เปลี่ยนเรื่องการลงทุนที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย ผ่านสื่อ Interactive ที่ทันสมัย เหมาะสมกับวัยของนักเรียน และได้ “ลองผิดลองถูก” ในสถานการณ์เสมือนจริง

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

7.1 การวัดผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ
ด้านความรู้ (K) 1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเลือกซื้อสินค้าตามหลักการเลือกซื้อได้	นักเรียนทำกิจกรรม	แบบประเมินกิจกรรม
ด้านทักษะกระบวนการ (P) 2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์การใช้เงินของตนเองจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้	นักเรียนทำกิจกรรม	แบบประเมินกิจกรรม
เจตคติ (A) 3. นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	นักเรียนทำกิจกรรม	แบบประเมินกิจกรรม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7.2 การประเมินผล

(1) แบบประเมินกิจกรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก(4)	ดี(3)	ปานกลาง(2)	ควรปรับปรุง(1)
1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเลือกซื้อสินค้าตามหลักการเลือกซื้อได้	บอกวิธีการเลือกซื้อสินค้าได้ถูกต้อง ครบถ้วน ตามหลักการเลือกซื้อ อธิบายเหตุผลได้ชัดเจน และสามารถยกตัวอย่างประกอบได้เหมาะสม	บอกวิธีการเลือกซื้อสินค้าได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ เช่น ดูราคา และความจำเป็น อธิบายเหตุผลได้บ้าง และมีการยกตัวอย่างประกอบบางส่วน	บอกวิธีการเลือกซื้อสินค้าได้เพียงบางส่วน อธิบายเหตุผลยังไม่ชัดเจน และยกตัวอย่างได้ไม่เหมาะสม	ไม่สามารถบอกวิธีการเลือกซื้อสินค้าได้ไม่ถูกต้อง ขาดเหตุผล และไม่มี การยกตัวอย่างประกอบ
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์การใช้เงินของตนเองจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้	วิเคราะห์การใช้เงินได้ถูกต้องครบถ้วน บอกได้ว่าอะไร “จำเป็น/ไม่จำเป็น” อธิบายเหตุผลได้ชัดเจน มีการจัดลำดับความสำคัญของการใช้เงิน และเสนอวิธีประหยัดหรือปรับปรุงการใช้เงินได้อย่างเหมาะสม	วิเคราะห์การใช้เงินได้ค่อนข้างถูกต้อง แยกสิ่งจำเป็น/ไม่จำเป็นได้ อธิบายเหตุผลได้บ้าง มีการจัดลำดับการใช้เงิน และเสนอวิธีประหยัดได้บางส่วน	วิเคราะห์การใช้เงินได้เพียงบางส่วน ยังแยกความจำเป็นได้ไม่ถูกต้อง เหตุผลยังไม่ค่อยเหมาะสม การจัดลำดับการใช้เงินยังไม่ชัดเจน และเสนอวิธีปรับปรุงได้น้อย	วิเคราะห์การใช้เงินได้ไม่ถูกต้อง ไม่สามารถแยกความจำเป็นของรายจ่าย ไม่อธิบายเหตุผล และไม่มีแนวทางในการปรับปรุง
3. การมีส่วนร่วมในการทำงานและแสดงความคิดเห็น	ให้ความร่วมมือในการทำงานอย่างสร้างสรรค์ แสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างเต็มที่	ให้ความร่วมมือในการทำงาน แสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ให้ความร่วมมือในการทำงาน และทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำงาน ไม่เต็มใจในการทำงานตามหน้าที่ของตนเอง
4. ความรับผิดชอบ	ทำงานอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนทำงาน ครบถ้วนมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย	ทำงานอย่างเป็นระบบแต่ขาดขั้นตอน ทำงานบางส่วนมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย	ทำงานอย่างเป็นระบบแต่ขาดขั้นตอน ทำงานบางส่วนผลงานบางส่วนไม่เรียบร้อย	ทำงานไม่เป็นระบบ ขาดขั้นตอนการทำงาน และทำงานไม่เรียบร้อย
5. สนใจการเรียนรู้	มีความสนใจการเรียนรู้	มีความสนใจการ	มีความสนใจการ	ขาดความสนใจการ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก(4)	ดี(3)	ปานกลาง(2)	ควรปรับปรุง(1)
ขยัน และมีวินัยในชั้นเรียน	กระตือรือร้น และมีวินัยในชั้นเรียนมาก	เรียนรู้ กระตือรือร้น และมีวินัยในชั้นเรียน	เรียนรู้ และมีวินัยในชั้นเรียนระดับพอใช้	เรียนรู้

เกณฑ์การให้คะแนน

- เกณฑ์การตัดสินคุณภาพการประเมินกิจกรรม

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16-20	ดีมาก
11-15	ดี
6-10	ปานกลาง
1-5	ปรับปรุง

เกณฑ์การประกันคุณภาพผลการเรียนรู้

นักเรียนร้อยละ 70 ได้คะแนนการประเมินกิจกรรมในระดับ ดี ขึ้นไปผ่านการประเมิน

เกณฑ์การประกันคุณภาพผลการสอน

นักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์การประเมิน

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

1. สื่อ Canva เรื่อง ปัจจัยการเลือกซื้อสินค้า
2. สื่อ Canva เกม “การวางแผนทางการเงิน Fun Finance Quest”
3. ใบกิจกรรม เรื่อง “การวางแผนทางการเงิน Fun Finance Quest”
4. เว็บไซต์ INVESTORY พิพิธภัณฑ์เรียนรู้การลงทุน จากลิงก์ <https://game.investory.setgroup.or.th/>

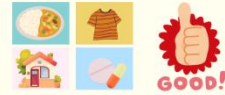


การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สื่อ Canva เรื่อง ปัจจัยการเลือกซื้อสินค้า



ความจำเป็น



พิจารณาว่าสินค้าที่จะซื้อมีความจำเป็นมาก
น้อยเพียงใดและควรคำนึงถึงประโยชน์เป็น
ลำดับ

คุณภาพ ของสินค้า



ควรศึกษาความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของ
สินค้าว่ามีข้อดี ข้อเสียแตกต่างกันอย่างไร
เพื่อตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้านั้นๆ

การให้บริการ



ควรคำนึงถึงการให้บริการ
ก่อนและหลังการขายว่าดีหรือไม่อย่างไร

ระยะเวลา ในการเลือก



ควรเลือกซื้อสินค้าที่มีตามฤดูกาลนั้น
เพื่อความสะดวกในการบริโภค

คำแนะนำ ของสินค้า

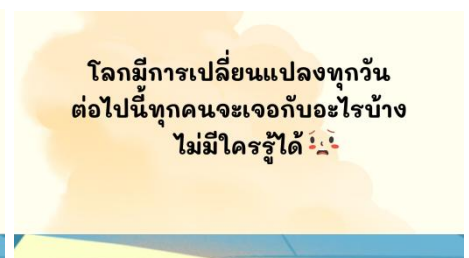


ก่อนเลือกซื้อสินค้า ควรพิจารณา
คำแนะนำและฉลากของสินค้า



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สื่อ Canva เกม “การวางแผนทางการเงิน Fun Finance Quest”



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ครู
สตางค์



ครู
 สตางค์

★ ใบกิจกรรม “การวางแผนทางการเงิน Fun Finance Quest”

บัญชี รายรับ-รายจ่าย

[illegible]

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เว็บไซต์ INVESTORY พิพิธภัณฑ์เรียนรู้การลงทุน จากลิงก์ <https://game.investory.setgroup.or.th/>

1. เพิ่มพลังตังค์เก็บ (Money Monsters)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

2. JOURNEY TO MY PORT (จำลองการจัดพอร์ตลงทุน)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ครู
สตางค์

