

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : อัครวินพิทักษ์เงิน

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายสุรพงศ์ ศิริวงศ์ทอง

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนบ้านบุญนา

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 4

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

1. นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างระหว่างความจำเป็น (Needs) และความต้องการ (Wants) รวมถึงระบุลักษณะของร้านค้าออนไลน์ที่ปลอดภัยและมีภาษีได้ (K)

2. นักเรียนสามารถคำนวณราคาหลังหักส่วนลด และจำลองการตรวจสอบยอดเงินคงเหลือผ่าน e-money ได้อย่างถูกต้อง (S)

3. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล รหัสผ่าน และรู้แนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดภัยทางการเงิน (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน

P1.1 เลือกใช้จ่ายเงินรูปแบบต่าง ๆ (เงินสด e-Money) ได้เหมาะสม

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

P3.1 แยกแยะความจำเป็น (Need) และความต้องการ (Want) และเปรียบเทียบข้อมูลสินค้า

สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย

P5.1 ระมัดระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลที่สำคัญให้กับบุคคลอื่น

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
ส 3.1 ป.4/1 ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
ส 3.1 ป.4/2 บอกลิทธิพื้นฐานและรักษาผลประโยชน์ของตนเองในฐานะผู้บริโภค	-
ส 3.2 ป.4/2 อธิบายหน้าที่เบื้องต้นของเงิน	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ชั่วโมงที่ 1: ด่านที่ 1 “ดาบแห่งสติ” (Needs vs Wants)

ขั้นนำ (10 นาที) :

- ครูจำลองสถานการณ์ “เตรียมตัวไปเข้าค่าย” โดยครูติดภาพสิ่งของ 10 อย่างบนกระดาน แล้วให้นักเรียนเลือกสิ่งของได้เพียง 3 อย่าง ครูกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายและให้เหตุผลถึงความสำคัญที่เลือกสิ่งของชิ้นนั้น

ขั้นสอน (35 นาที) :

- ครูอธิบายแนวคิดความจำเป็น (Needs) และความต้องการ (Wants) (5 นาที)
- ครูจัดกิจกรรมกลุ่ม “ตะกร้าผู้รอดชีวิต” โดยครูแจกแคตตาล็อกสินค้าและงบประมาณจำลองให้กลุ่มละ 500 บาท มีเงื่อนไขว่า ต้องซื้อของหมวด Needs ให้ครบตามความจำเป็นพื้นฐานก่อน แล้วจึงนำเงินที่เหลือไปซื้อหมวด Wants (20 นาที)
- นักเรียนในกลุ่มร่วมกันตรวจสอบผลงาน (10 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที) :

- ตัวแทนนักเรียนในกลุ่มนำเสนอเหตุผลการเลือกซื้อ โดยครูให้ข้อมูลป้อนกลับทันที (AFL) และสรุปหลักการใช้ดาบแห่งสติ คือการตั้งคำถามกับตนเองก่อนจ่ายเงินทุกครั้ง (15 นาที)

ชั่วโมงที่ 2: ด่านที่ 2 “โลกไร้เงินสดและโลแห่งการคำนวณ” (e-Money & Math)

ขั้นนำ (10 นาที) :

- กิจกรรม “ปริศนากล่องล่าขุมทรัพย์” โดยครูชูล่องใส่เหรียญ (มีเสียง) และกล่องใส่มือถือ (ไม่มีเสียง) เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นว่า ปัจจุบันเรามักซื้อของ Needs และ Wants ผ่านแอปพลิเคชันและเลือกจ่ายเงินด้วย e-money เพราะสะดวก แต่ทำให้ใช้เงินตัวได้ง่ายหากขาดทักษะการคำนวณ (10 นาที)

ขั้นสอน (35 นาที) :

- ครูแจก “ใบงานแท็บเล็ตกระดาช” (ใส่ใบงานในแฟ้มใส เพื่อให้ใช้ปากกาไวท์บอร์ดเขียนและลบออกได้) พร้อมแจก “บัตรช่วยคิด (ตารางหลักร้อย สิบ และหน่วย)” เป็นนั่งร้านทางปัญญา (Scaffolding) สำหรับนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือด้านคณิตศาสตร์ (5 นาที)
- ภารกิจ “นักชอปนักคำนวณ” โดยครูนำรายการสินค้า Wants มาจัดโปรโมชั่น จากนั้นให้นักเรียนเลือกซื้อสินค้า 1 ชิ้น คำนวณราคาหลังหักส่วนลด และลบยอดเงินคงเหลือลงในใบงานแท็บเล็ตกระดาช (20 นาที)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- ครูเดินสุ่มตรวจการลบเลขของนักเรียนแต่ละคน (AFL) (10 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที):

- ครูและนักเรียนสะท้อนความคิดเห็นร่วมกันถึงความรู้สึกละเวลาจ่ายเงินผ่านตัวเลขเทียบกับเหรียญ พร้อมสรุปความสำคัญของการมีโล่แห่งการคำนวณ ด้วยการตรวจสอบยอดเงินทุกครั้งก่อนใช้จ่าย

ชั่วโมงที่ 3: ด่านที่ 3 "เกราะป้องกันภัยไซเบอร์" (Cyber Immunity)

ขั้นนำ (10 นาที):

- ครูขึ้นภาพป้ายโฆษณาจำลอง (Mock-up ที่สร้างขึ้นเอง ไม่มีภาพความรุนแรง) ที่ระบุว่า แจกไอเทมเกมฟรี! / แจกมือถือฟรี! เพื่อดึงดูดให้ผ่านและเลขบัตรประชาชน เพื่อตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเรื่องกลโกง

ขั้นสอน (35 นาที) :

- ครูสอนเรื่องการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล โดยย้ำว่า รหัสผ่านไม่ได้หมายถึงแค่รหัสผ่านเข้ามือถือ แต่รวมถึงรหัสเกม (ID/Password) และรหัส OTP ที่ห้ามบอกใครเด็ดขาด (10 นาที)
- ภารกิจ “จับโป๊ะร้านโกง” ให้นักเรียนจับคู่ เพื่อช่วยกันเลือกซื้อหม้อหุงข้าวจาก 3 ร้านค้า (ร้าน A: ข้อมูลส่วนตัวแลกของถูก ร้าน B: ราคาปกติ และร้าน C: มีส่วนลด) นักเรียนต้องกากบาทร้าน A ที่ และเลือกร้าน C พร้อมคำนวณยอดเงิน (15 นาที)
- นักเรียนตรวจคำตอบและให้เหตุผลร่วมกัน (10 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที) :

- ครูถามคำถามกระตุ้นความคิดระดับสูง (Higher-Order Question) ว่า ถ้านักเรียนเผลอโอนเงินให้ร้าน A หรือเผลอบอกรหัสเพื่อนไปแล้ว สิ่งแรกที่ต้องทำคืออะไร (ครูนำอภิปรายให้เด็กกล้าบอกความจริงกับผู้ปกครองหรือครูเพื่อระงับเหตุ) (5 นาที)
- นักเรียนทำชิ้นงาน Digital Passport จดบันทึกกฎเหล็ก 3 ข้อ คือ ไม่ให้ข้อมูล (รหัสเกม/OTP/เลขบัตร) ไม่โอนไว (เช็กชื่อบัญชี) และเช็กยอดเงินเสมอ (10 นาที)
- ภารกิจขยายผล (Home-School Connection) โดยให้นักเรียนนำ Digital Passport กลับไปเล่าให้ผู้ปกครองฟัง และให้ผู้ปกครองเซ็นรับทราบ เพื่อยืนยันการเป็นอัครวิณพิทักษ์บ้าน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

- สังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการตอบคำถามช่วง "กล่องปริศนา"
- ตรวจใบงานแท็บเล็ตกระดาษ
- ชิ้นงาน (Digital Passport): การสรุปกฎ 3 ข้อได้ถูกต้องตาม Concept (ประเมินเจตคติ)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

ประมวลภาพกิจกรรมที่ 1



ประมวลภาพกิจกรรมที่ 2



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ประมวลภาพกิจกรรมที่ 3



ด้านความรู้

- เข้าใจหลักการบริโภค: ผู้เรียนสามารถแยกแยะระหว่าง "ความจำเป็น" (Needs) และ "ความต้องการ" (Wants) ได้อย่างมีเหตุผล เข้าใจว่า ควรจัดสรรเงินเพื่อสิ่งจำเป็นก่อนเสมอ
- รู้เท่าทันภัยการเงิน: ผู้เรียนเข้าใจรูปแบบและข้อควรระวังของการใช้เงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-money) สามารถระบุลักษณะของมิจฉาชีพหรือร้านค้าออนไลน์ที่หลอกลวง (เช่น การตั้งราคาถูกเกินจริงเพื่อแลกกับข้อมูลส่วนตัว) ได้อย่างถูกต้อง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ด้านทักษะ

- ทักษะการตัดสินใจและคำนวณความคุ้มค่า: ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้ทางคณิตศาสตร์ เพื่อคำนวณเปรียบเทียบราคาสินค้าหลังหักส่วนลด และเลือกร้านค้าที่คุ้มค่าและปลอดภัยที่สุดได้ด้วยตนเอง
- ทักษะการตรวจสอบ: ผู้เรียนสามารถจำลองการชำระเงินผ่าน E-wallet โดยมีการหักลบ และตรวจสอบ "ยอดเงินคงเหลือ" อย่างแม่นยำ เพื่อสร้างวินัยในการป้องกันการใช้จ่ายเงินเกินตัว



ด้านเจตคติ

- ภูมิคุ้มกันข้อมูลส่วนบุคคล: ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญและเกิดความห่วงแหนข้อมูลส่วนบุคคลที่เป็นความลับ (เช่น รหัสผ่านเกม, OTP, เลขบัตรประจำตัวประชาชน) โดยไม่เปิดเผยให้คนแปลกหน้าในโลกออนไลน์
- ความยั่งยืนเชิงใจ: ผู้เรียนมีพฤติกรรม "หยุด-คิด-ตรวจสอบ" ไม่หลงเชื่อโปสเตอร์หรือโฆษณาชวนเชื่อในอินเทอร์เน็ตโดยง่าย



ชิ้นงาน

เรียกว่า "Digital Passport" ให้เด็กเขียนเขียนชื่อฉายาตัวจริงของตนเอง (เช่น ลีต้าห์... (ตามด้วยชื่อ))

ให้เขียน "กฎเหล็ก 3 ข้อ" เพื่อเตือนใจก่อนจบคาบ:

- ไม่ให้ข้อมูล: (รหัสผ่านโซเชียล)
- ไม่โอนเงิน: (เช็คชื่อบัญชีร้านค้าออนไลน์)
- เช็คยอดเงิน: (ตรวจสอบเงินคงเหลือทุกครั้ง)

โดย ครูชานนท์ ศิริจันทร์

