

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : Level up! ชีวิตจำลอง พิชิตฝันทางการเงิน

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวสุเมษา จำรูญศิริ

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนท่าลี่วิทยา

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 2

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชุมนวมุข / ชุมนวมุข) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- อธิบายหลักการวางแผนการเงิน การออม และการใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล
- ตัดสินใจทางการเงินภายใต้ข้อจำกัด และวิเคราะห์ผลลัพธ์ของการตัดสินใจของตนเอง
- จัดทำแผนการเงินตามหลัก SMART และ การวางแผนการใช้จ่ายเงิน
- สามารถสะท้อนคิดและปรับปรุงพฤติกรรมทางการเงินของตนเอง

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

J3.1 สามารถตั้งเป้าหมายทางการเงินของตนเองอย่างเหมาะสม โดยใช้หลักการ SMART พร้อมจัดทำแผนใช้จ่ายเงินอย่างครอบคลุมตามพฤติกรรมการใช้จ่ายของตนเอง และสามารถปรับเปลี่ยนเมื่อมีข้อผิดพลาดหรือไม่เป็นไปตามที่ตั้งใจไว้ รวมถึงเคารพความแตกต่างของรายได้ การใช้จ่าย และการออมเงินของแต่ละบุคคล

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

การจัดกิจกรรมนี้ใช้เวลา 3 คาบเรียน (คาบละ 50 นาที) โดยออกแบบตามลำดับการเรียนรู้ คือ ประสบการณ์ (Experience) การสะท้อนคิด (Reflection) และการสร้างองค์ความรู้ (Creation) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและโค้ช ภายใต้กรอบ STAR Model ซึ่งเป็นนวัตกรรมการพัฒนานักเรียนของโรงเรียนท่าลี่วิทยา ครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียน ด้านการดูแลตนเอง (Self-care) การบริหารจัดการเวลา (Time Management) การตระหนักรู้ในตนเอง (Awareness) และความสามารถในการปรับตัว (Resilience) ควบคู่กับบทบาทครูในการสนับสนุน (Support) การสร้างความไว้วางใจ (Trust) การใส่ใจ (Attention) และการเคารพความแตกต่างของผู้เรียน (Respect)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

คาบที่ 1 ชั้นประสบการณ์ (Experience)

ขั้นนำ

1. ครูเริ่มต้นด้วยการสร้างแรงกระตุ้นทางอารมณ์และความสนใจ โดยกล่าวกับนักเรียนด้วยสถานการณ์ท้าทายว่า “วันนี้ทุกคนจะได้ทดลองเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง โดยวันนี้ครูจะลองให้ใช้ชีวิตทางการเงินจริง แต่ทุกคนต้องเรียนรู้ผลของการตัดสินใจ หากตัดสินใจผิด ก็อาจไม่มีเงินพอใช้จนจบกิจกรรม”
2. นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ครูแจกเงินจำลองให้นักเรียนทุกกลุ่ม และให้นักเรียนบันทึกจำนวนเงินลงในใบงาน พร้อมชี้แจงกติกาอย่างชัดเจนว่า นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันตัดสินใจด้วยตนเอง และทุกการตัดสินใจจะส่งผลต่อสถานะทางการเงิน
3. ครูใช้บทบาท Support เพื่อสร้างบรรยากาศปลอดภัย ไม่ตัดสิน และไว้วางใจ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนกล้าตัดสินใจ นักเรียนจะเกิดความตื่นตัว สนใจ และมีแรงจูงใจภายในในการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นสอน

4. ครูดำเนินกิจกรรมจำลองชีวิตทางการเงิน โดยมีขั้นตอนดังนี้ เริ่มจากการให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับการสุ่ม “ต้นทุนชีวิต” ผ่านการจับสลากการ์ด 3 ประเภท ได้แก่
 - การ์ดความตั้งใจและรับผิดชอบ (Effort Card)
 - การ์ดความสามารถทางการเรียน (Skill Card)
 - การ์ดการสนับสนุนและโอกาส (Support & Opportunity Card)
5. นักเรียนรวมคะแนนเพื่อเลือกอาชีพ (Career) ซึ่งมีรายได้แตกต่างกัน (ครูใช้วิธีการให้ AI ช่วยสุ่ม โดยแสดงหน้าจอการสุ่มให้นักเรียนเห็นพร้อมกับวิธีการคำนวณคือ ให้นักเรียนใช้คะแนนจากการ์ดความตั้งใจและรับผิดชอบ (Effort Card) การ์ดความสามารถทางการเรียน (Skill Card) ซึ่งมีย่างละ 5 ระดับคะแนน นำคะแนนจากทั้ง 2 การ์ดมาคูณกัน จากนั้นนำคะแนนจากการสนับสนุนและโอกาส (Support & Opportunity Card) มาบวก จะรวมเป็นคะแนนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม (ครูสวดแทรกให้นักเรียนได้เห็นต้นทุนชีวิตที่แตกต่างกัน แต่พลังสำคัญของชีวิตแต่ละคน ต้นทุนจากการสนับสนุนหรือโอกาสที่ได้รับจากครอบครัว ฐานะเป็นแค่พลังเล็ก ๆ ที่น้อยกว่าพลังจากความตั้งใจและรับผิดชอบ ตลอดจนการพัฒนาความสามารถทางการเรียนของตนเองที่นักเรียนสร้างขึ้นมาเองได้)

ชุดที่ 1: การ์ดความตั้งใจและรับผิดชอบ (Effort Card)

เป้าหมาย: สะท้อนวินัยในการทำงานและการส่งงาน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ชุดที่ 2: การ์ดความสามารถทางการเรียน (Skill Card) เป้าหมาย: สะท้อนทักษะเฉพาะด้านและความเข้าใจในบทเรียน



ชุดที่ 3: การ์ดการสนับสนุนและโอกาส (Support & Opportunity Card) เป้าหมาย: สะท้อนปัจจัยภายนอก เช่น การสนับสนุนจากครอบครัว หรือโชคลาภที่ได้รับ



6. นักเรียนนำผลจากการคำนวณต้นทุนชีวิตมาเลือกอาชีพ โดยให้กลุ่มที่มีคะแนนสูงกว่ามีสิทธิ์ในการเลือกก่อน โดยแต่ละอาชีพจะมีรายได้ ค่าใช้จ่ายจำเป็น และเงินคงเหลือแต่ละเดือนแตกต่างกันไป นักเรียนคำนวณรายรับ รายจ่าย และเงินคงเหลือของตนเอง และบันทึกลงในใบงาน (ครูปรับเปลี่ยนอาชีพตามที่นักเรียนสนใจหรืออาชีพใหม่ ๆ ในช่วงเวลานั้น)



7. ครูสุ่ม "การ์ดเหตุการณ์" ที่สะท้อนสถานการณ์ชีวิตจริง เช่น การใช้จ่าย การออม โอกาส หรือเหตุการณ์ฉุกเฉิน (ปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ในช่วงเวลานั้น) โดยนักเรียนต้องตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์และปรับยอดเงินของตน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- ระหว่างการทำกิจกรรม ครูแสดงบทบาทด้านการใส่ใจ (Attention) อย่างต่อเนื่อง โดยสังเกตพฤติกรรม การตัดสินใจของนักเรียนอย่างใกล้ชิด ทั้งในด้านรูปแบบการคิด การเลือกใช้ทรัพยากร และการตอบสนอง ต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งใช้คำถามเชิงโค้ช (Coaching Questions) เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และการคาดการณ์ผลลัพธ์ในระยะยาว เช่น “การตัดสินใจนี้จะส่งผลต่ออนาคตอย่างไร”
- ขณะเดียวกัน ครูยังคงยึดบทบาทของการสร้างความไว้วางใจ (Trust) โดยหลีกเลี่ยงการชี้หน้าหรือกำหนด คำตอบที่ถูกต้อง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตัดสินใจด้วยตนเองอย่างอิสระ ภายใต้กรอบสถานการณ์ที่กำหนด ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของนักเรียน
- จากกระบวนการดังกล่าว นักเรียนได้รับการพัฒนาในหลายมิติ กล่าวคือ นักเรียนสามารถพัฒนาการดูแล ตนเอง (Self-care) ผ่านการควบคุมและตัดสินใจใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล พัฒนาทักษะการจัดการเวลา (Time Management) ผ่านการพิจารณาผลกระทบของการตัดสินใจทั้งในระยะสั้นและระยะยาว และพัฒนา ความสามารถในการปรับตัว (Resilience) ผ่านการเผชิญและรับมือกับสถานการณ์วิกฤตที่เกิดขึ้นใน กิจกรรมได้อย่างเหมาะสม

ขั้นสรุป

- ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสะท้อนผลเบื้องต้น โดยตั้งคำถาม เช่น “ใครเงินหมดแล้ว และเกิดจากอะไร” “ใครยังเหลือเงิน และเพราะเหตุใด” ครูสอบถามและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกันของแต่ละกลุ่มโดยไม่ เฉลย แต่สรุปแนวคิดว่า “สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่เรื่องของโชค แต่เป็นผลจากการตัดสินใจของเรา” นักเรียนเริ่มเกิด Awareness ระดับต้น และเห็นความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมกับผลลัพธ์

คาบที่ 2 : ขั้นสะท้อนคิด (Reflection)

ขั้นนำ

- ครูให้นักเรียนเปิดไบบันทึกของกลุ่มตนเอง และตั้งคำถามนำว่า “ลองพิจารณาเงินของตนเอง แล้วถามว่า เรามาถึงจุดนี้ได้อย่างไร” นักเรียนเริ่มย้อนคิดและเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่ผ่านมา

ขั้นสอน

- ครูดำเนินกิจกรรมถอดบทเรียน (After Action Review) โดยให้นักเรียนวิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองผ่าน คำถาม เช่น เงินหมดเพราะอะไร การตัดสินใจใดส่งผลมากที่สุด
- ครูใช้บทบาทเคารพผู้อื่น (Respect) โดยรับฟังความคิดเห็นโดยไม่ตัดสิน Attention โดยตั้งคำถามเชิงลึก จากนั้นครูเชื่อมโยงเข้าสู่แนวคิดทางการเงิน ได้แก่ SMART Goal และการวางแผนการใช้เงิน โดยอธิบาย



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

อย่างกระชับ และใช้คำถามกระตุ้นการคิด เช่น “ถ้ามีเป้าหมายชัดเจน การใช้เงินของคุณจะเปลี่ยนไปหรือไม่”

- นักเรียนออกแบบ “แผนการเงินของฉัน” โดยกำหนดเป้าหมาย รายรับ รายจ่าย และการออม กิจกรรมดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนามโนทัศน์ของการตระหนักรู้ตนเอง (Awareness) ในระดับเชิงลึก สามารถมองเห็นรูปแบบพฤติกรรมและผลของการตัดสินใจของตนเองได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างทักษะการจัดการเวลา (Time Management) ผ่านการวางแผนและควบคุมการใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสม รวมถึงการดูแลตนเอง (Self-care) ในด้านการใช้จ่ายและการตัดสินใจที่คำนึงถึงผลกระทบต่อนตนเองในระยะยาว

ขั้นสรุป

- ในช่วงสรุปกิจกรรม นักเรียนได้เขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection) ส่วนบุคคลในหัวข้อ “สิ่งที่ฉันได้เรียนรู้จากการตัดสินใจของตนเอง และสิ่งที่ฉันจะเปลี่ยนแปลง” เพื่อทบทวนประสบการณ์และวิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองอย่างเป็นระบบ จากนั้นครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันภายใต้บรรยากาศที่เคารพความแตกต่าง และส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน
- ครูจึงสรุปแนวคิดสำคัญว่า “ความผิดพลาดมิใช่สิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง หากแต่เป็นโอกาสสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในตนเองและสามารถพัฒนาการดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพยิ่งขึ้น” ผลจากกระบวนการดังกล่าว นักเรียนเกิดการตระหนักรู้ในตนเองอย่างลึกซึ้ง และเริ่มปรับเปลี่ยนแนวคิด รวมถึงแนวทางการตัดสินใจของตนเองไปในทิศทางที่เหมาะสมและยั่งยืน

คาบที่ 3 : ขั้นสร้างองค์ความรู้ (Creation)

ขั้นนำ

- ครูตั้งคำถามกระตุ้นการคิดเชิงสร้างสรรค์ว่า “หากคุณสามารถออกแบบเกมชีวิตได้ คุณจะออกแบบอย่างไรเพื่อให้คนอื่นไม่พลาดเหมือนที่เราเป็น” ครูพยายามชวนให้นักเรียนได้ทบทวนเหตุการณ์จากคาบที่แล้ว และกระตุ้นนักเรียนเกิดความสนใจและพร้อมเข้าสู่การสร้างสรรค์

ขั้นสอน

- ครูมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกแบบ “เกมการเงิน” ของตนเอง โดยกำหนดองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ เป้าหมาย รายได้ รายจ่าย เหตุการณ์ และเงื่อนไขการแพ้-ชนะอย่างเป็นระบบ
- ในการดำเนินกิจกรรม ครูใช้บทบาทการสร้างควมไว้วางใจ (Trust) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดและออกแบบอย่างอิสระ ควบคู่กับการใส่ใจ (Attention) ผ่านการตั้งคำถามกระตุ้นการคิด เช่น “เหตุการณ์นี้สะท้อนชีวิตจริงได้มากน้อยเพียงใด” เพื่อส่งเสริมการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริง
- ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเกมกับเพื่อนและทดลองเล่น เพื่อเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลาย กิจกรรมดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการปรับตัวในระดับสูง (Resilience) การตระหนักรู้เชิงระบบ (Systemic Awareness) ตลอดจนทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม

ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผล โดยตั้งคำถาม เช่น “เกมของใครใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด เพราะอะไร”
- จากนั้นครูสรุปว่า “ชีวิตไม่ต่างจากเกม แต่สิ่งสำคัญคือ เราเป็นคนออกแบบการตัดสินใจของตนเอง”



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. ครูใช้บทบาทด้านการสนับสนุน (Support) และการเคารพความแตกต่างของนักเรียน (Respect) อย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเสริมแรงเชิงบวกผ่านการให้กำลังใจ การยอมรับความคิดเห็น และการเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ อันส่งผลให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในตนเอง กล้าคิด กล้าตัดสินใจ และพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีคุณค่า

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ด้านการประเมิน	ตัวชี้วัด/สิ่งที่ประเมิน	เครื่องมือ
ความรู้	ความเข้าใจเรื่องการวางแผนการเงิน และ SMART Goal	การตอบคำถาม / ใบงาน
ทักษะ	การตัดสินใจทางการเงิน และการจัดทำแผนการเงิน	ใบงาน Budget / แผนการเงิน
กระบวนการคิด	การวิเคราะห์สถานการณ์ และการออกแบบเกม	การสังเกต / ผลงาน
พฤติกรรม	การสะท้อนคิดและการปรับเปลี่ยนแนวคิด	Reflection
STAR นักเรียน	Self-care, Time Management, Awareness, Resilience	แบบสังเกตพฤติกรรม

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เลือกอาชีพ & บริหารกระเป๋าเงิน

The Tech Wizard
(สายเทคโนโลยี)

รายได้: สูง
รายจ่ายประจำ: สูง
เงินคงเหลือ (HP): 90%

The Creative Healer
(สายสร้างสรรค์)

รายได้: ปานกลาง
รายจ่ายประจำ: ต่ำ
เงินคงเหลือ (HP): 60%

The Merchant
(สายค้าขาย)

รายได้: ต่ำ
รายจ่ายประจำ: สูง
เงินคงเหลือ (HP): 50%

นำคะแนนต้นทุนชีวิตมาสู่เลือกอาชีพ → คำนวณรายรับ-รายจ่าย → บันทึกลงในงาน Budget

เตรียมรับมือ... การ์ดเหตุการณ์ไม่คาดฝัน!

ชีวิตจริงไม่มีสคริปต์ ทุกสถานการณ์ต้อง "ดัดสินใจ"

"การตัดสินใจนี้จะส่งผลต่ออนาคตอย่างไร?... เงินในกระเป๋าจะรอดไหม?"

จบเดือนแรก... ใครรอด ใครร่วง?

HP: 0

ใครเงินหมดแล้ว... คิดว่าพลาดตรงไหน?

HP: MAX

ใครเงินยังเหลือ... ใช้เทคนิคอะไร?

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ไม่ใช่เรื่องของโชค แต่เป็นผลจากการตัดสินใจของเราเอง

คาบที่ 2: ถอดบทเรียนจากความพลาด (Reflection)

SAVE ROOM

พิจารณาบทเรียนกับความคิดตัวเอง (After Action Review)...

เปิดในบันทึกของลูกทีม แล้วถามตัวเองว่า: "เราทำสิ่งนี้ (เงินหมด/เงินเหลือ) ได้อย่างไร?"

สูตรลับปลดล็อกไอเทม: แผนการเงินแบบ S.M.A.R.T

- [T] Time-bound (มีกรอบเวลา): จะทำสำเร็จภายในกี่วัน?
- [R] Relevant (เกี่ยวข้อง): เรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่อง หรือ?
- [A] Achievable (ทำได้จริง): ไม่ควรเกินเป็นไปไม่ได้ใน
- [M] Measurable (วัดได้): ต้องมีสิ่งจับต้องได้
- [S] Specific (ชัดเจน): จะทำอะไรสิ่งนี้?

ถ้าเป้าหมายชัดเจน การใช้เงินของเราจะเปลี่ยนไปทันที!

ภารกิจเดี่ยว: ออกแบบ "แผนการเงินของฉัน"

- 🎯 **วางแผนควบคุมเป้าหมาย (Goal)**
(Applying the SMART formula)
- 💰 **ช่องเก็บรายรับ (Income)**
(Expected resources)
- 🛡️ **เกราะป้องกันรายจ่าย (Expenses)**
(Managing fixed and variable costs)
- 🏠 **คลังเก็บออมเงิน (Savings)**
(Paying yourself first)

นำสูตร SMART มาใช้จริง วางแผนให้เป๊ะกว่าเดิม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กระเป๋าสตางค์!

ความผิดพลาด = ค่าประสบการณ์ (EXP) ✨

Reflection (การทบทวนตัวเอง)

การตัดสินใจพลาด → EXP (ค่าประสบการณ์)

ความผิดพลาดไม่ใช่สิ่งที่ต้องรังเกียจ แต่เป็น "โอกาส" ที่ทำให้เราเข้าใจตัวเองและวางแผนชีวิตในด้านต่อไปได้ดียิ่งขึ้น

คาบที่ 3: สวมบทบาท "นักสร้างเกม" (Creation)

เราเป็นผู้เล่นมาพอแล้ว... ถึงเวลาเป็นผู้สร้าง!

Challenge Prompt

ถ้าคุณออกแบบเกมชีวิตได้... จะสร้างเงื่อนไขอย่างไรให้คนอื่นเรียนรู้และไม่พลาดแบบเรา?



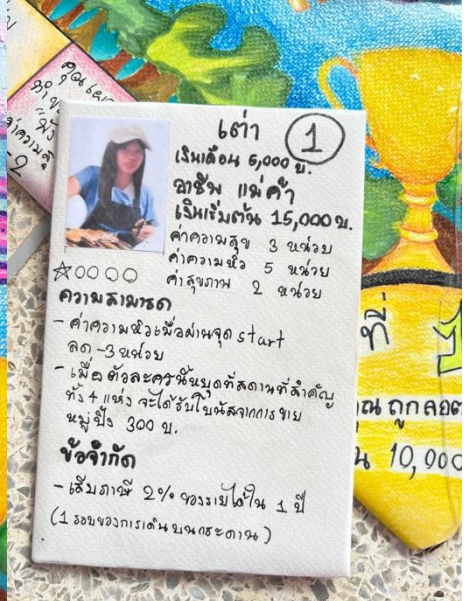
การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

