

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : L.I.F.E Simulator เกมชีวิตพิชิตเป้าหมายการเงิน

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายเกรียงไกร คงจันทร์

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนหนองแขงวิทยาคม

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☐ สอดแทรกในรายวิชา _____
- ☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ ชุมนุม Young Finance Club

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- อธิบายหลักการวางแผนการเงินพื้นฐานและความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ การออม การลงทุน และการบริหารความเสี่ยงได้
- วิเคราะห์ผลลัพธ์จากการตัดสินใจทางการเงินในสถานการณ์จำลองผ่านเกม L.I.F.E Simulator ได้
- สะท้อนบทเรียนจากเกมและเชื่อมโยงสู่การวางแผนการเงินในชีวิตจริงของตนเองได้

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้

สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน

สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำ

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Engagement) ใช้เวลา 5 นาที

1. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความสนใจ เช่น ถ้ามีรายได้เยอะ แต่ป่วยหนัก จะเกิดอะไรขึ้น ?
เงินเก็บสำคัญแค่ไหน ?
2. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดการเงินในชีวิตประจำวัน
3. ครูใช้คำถามประเมินความรู้เดิมของนักเรียน และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม L.I.F.E Simulator

ขั้นสอน

ขั้นที่ 2 สำรวจผ่านเกม (Exploration) ใช้เวลา 20 นาที

4. นักเรียนจับคู่ (Buddy) และเลือกตัวละครที่มีลักษณะต่างกันสุดขั้ว เช่น ออมมาก vs ใช้จ่ายมาก
5. นักเรียนเล่นเกม L.I.F.E Simulator ผ่านเว็บไซต์ life-go.web.app จำนวน 7 รอบ บันทึกเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงของเงินในใบงาน Character Analysis
6. ครูใช้คำถามโค้ชระหว่างเล่น เช่น ถ้าไม่ซื้อประกันจะเกิดอะไรขึ้น ?
เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกลยุทธ์อย่างมีเหตุผล

ขั้นที่ 3 อภิปรายและถอดบทเรียน (Explanation) ใช้เวลา 15 นาที

7. นักเรียนแต่ละคู่/กลุ่มนำเสนอข้อมูลตัวละคร จุดพลาดทางการเงิน และบทเรียนที่ได้รับ
8. ครูสรุปด้วย Financial Planning Pyramid: Protection (ประกันภัย) → Emergency Fund (เงินสำรอง) → Investment (ลงทุน) → Wealth Goal
9. นักเรียนเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างตัวละครแต่ละแบบ อภิปรายปัจจัยที่ทำให้ผลลัพธ์แตกต่างกัน

ขั้นสรุป

ขั้นที่ 4 สะท้อนและสรุปผล (Reflection & Closing) ใช้เวลา 10 นาที

10. นักเรียนตอบคำถาม Reflection Sheet ดังนี้ :
 - สิ่งที่เราเรียนรู้จากกิจกรรมวันนี้คืออะไร
 - ถ้าเริ่มเล่นเกมใหม่จะเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจอะไรบ้าง
 - แผนการเงินแรกที่เราอยากทำในชีวิตจริงคืออะไร
11. ครูสรุปประเด็นสำคัญ : รายได้ไม่ใช่ตัวกำหนดความมั่งคั่ง การจัดการความเสี่ยงและวินัยการออมต่างหากที่สำคัญกว่า



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

12. ครูส่งเสริมให้นักเรียนตั้งเป้าหมายการเงินส่วนตัวอย่างน้อย 1 เป้าหมายและแชร์กับเพื่อน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

วิธีประเมิน	เครื่องมือ	ตัวชี้วัด
1. สังเกตระหว่างเรียน กระตือรือร้น	: สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	- นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมอย่าง
2. ประเมิน Reflection Sheet	: วิเคราะห์การสะท้อนความคิด	- เชื่อมโยงบทเรียนสู่ชีวิตจริงได้
3. ประเมินการนำเสนอกลุ่ม	: Rubric ประเมินการนำเสนอ	- นำเสนอมีเหตุผลและชัดเจน

เกณฑ์การผ่าน: นักเรียนได้รับการประเมิน 'ผ่าน' ในทุกรายการ (ไม่มีการให้คะแนน ใช้ระบบผ่าน/ไม่ผ่าน)
หมายเหตุ : นักเรียนทุกคนได้รับโอกาสแสดงออกและไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดในกิจกรรมนี้

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม L.I.F.E Simulator

1. เว็บไซต์เกม L.I.F.E Simulator (life-go.web.app) – เกมจำลองสถานการณ์ชีวิตทางการเงินของบริษัท เอไอเอ จำกัด
2. สมาร์ทโฟน/แท็บเล็ต สำหรับเข้าเล่นเกมออนไลน์ผ่านเบราว์เซอร์
3. ใบงาน Character Analysis – บันทึกข้อมูลตัวละครและผลการตัดสินใจในแต่ละรอบ
4. Reflection Sheet – แบบสะท้อนการเรียนรู้และเป้าหมายการเงินส่วนตัว
5. โปรเจกเตอร์/จอแสดงผล – สำหรับนำเสนอผลและสรุปบทเรียนร่วมกัน

ภาพประกอบเกม L.I.F.E Simulator (จากไฟล์แผนการจัดการเรียนรู้ที่ทำไว้)

ภาพหน้าจอบทเรียนแสดงการเลือกตัวละคร เหตุการณ์ และผลลัพธ์ทางการเงิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ภาพเกมจำลองสถานการณ์ชีวิตทางการเงิน (L.I.F.E Simulator)

life-go.web.app

LIFE GO!!
Life Insurance Financial Excellence

รหัสเข้าร่วมห้อง รหัสเลขของตัวแทน

ใส่อีเมลของคุณ

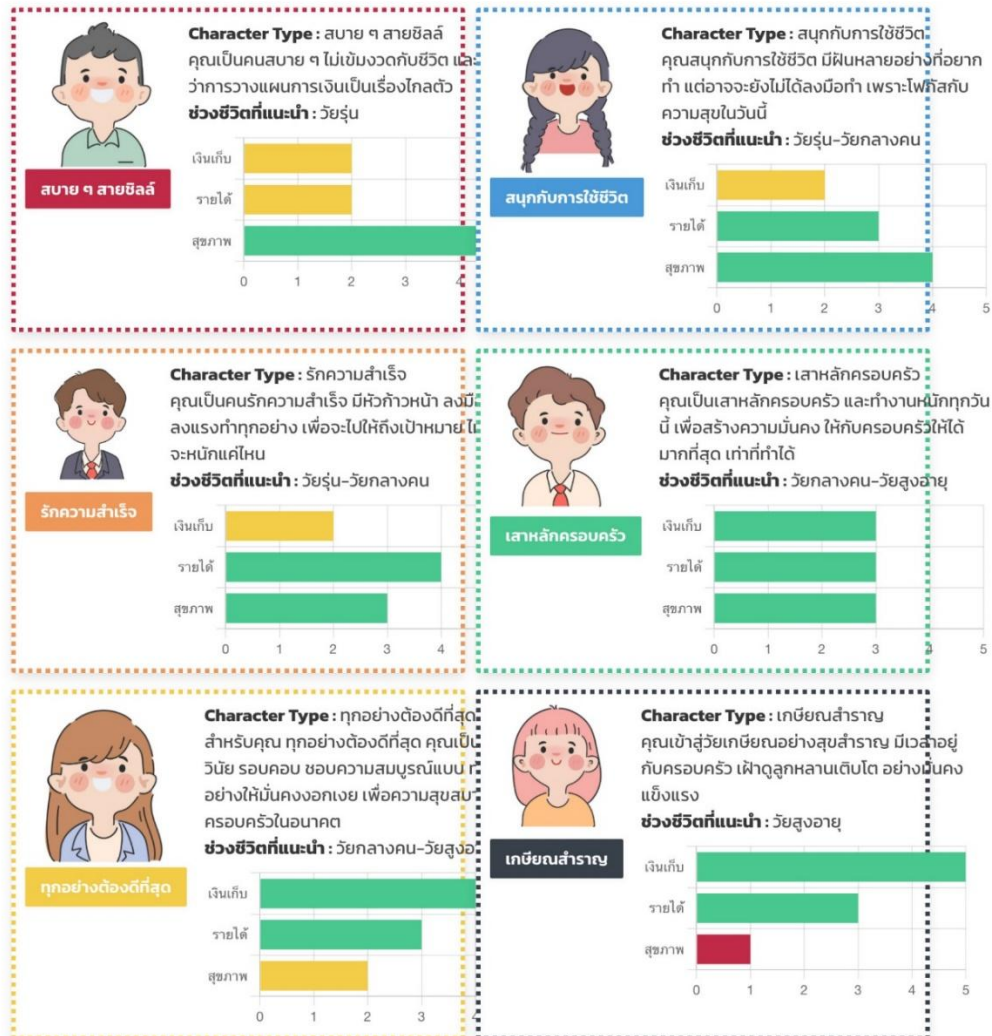
เข้าร่วม

LIFE GO!!
Life Insurance Financial Excellence





การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ครู
สตาจาร์



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ครู
สตางค์

life-go.web.app

Life Insurance Financial Excellence

บทบาท: สบาย ๆ ลายซัล

ผู้เล่น: Tan

รอบที่: 1

300,000

300,000

ภาพรวม

รายรับรวม	\$ 240,000	รายจ่ายรวม	\$ 120,000
รายได้หลังหักค่าใช้จ่าย	\$ 120,000	ภาษีที่ต้องชำระ:	\$ 0
มูลค่าทรัพย์สินรวม	\$ 300,000	เงินสด	\$ 300,000

ดูวิธีการเล่น

LIFE Go!

ผลิตภัณฑ์ประกันภัย

ชื่อผลิตภัณฑ์	มูลค่าที่ถือ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	
20 Pay life (ประกันชีวิต)	\$ 0	— \$ 30,000	0	1 ซื้อ
Health Happy (ประกันสุขภาพ)	\$ 0	— \$ 20,000	0	1 ซื้อ
MPCI (ประกันโรคร้ายแรง)	\$ 0	— \$ 10,000	0	1 ซื้อ

ผลิตภัณฑ์การลงทุน

ชื่อผลิตภัณฑ์	ต้นทุน	มูลค่าที่ถือ	กำไร(%)	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	
เงินฝากประจำ	\$ 0	\$ 0	0 %	— \$ 50,000	0	ขาย 1 ซื้อ
กองทุนหุ้น	\$ 0	\$ 0	0 %	— \$ 20,000	0	ขาย 1 ซื้อ
Crypto Currency	\$ 0	\$ 0	0 %	— \$ 50,000	0	ขาย 1 ซื้อ
กู้เงิน (20%)		\$ 0		— \$ 10,000	0	ชำระ 1 กู้

