

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : การเงินมีปัญหาปรึกษาพี่ !

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวช่อทิพย์ นิมิตรกุล

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : วิทยาลัยเทคโนโลยีและสหวิทยาการ

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 และ ปวช. 1 – 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

☒ รายวิชาเฉพาะ _____ วิชากิจกรรมความสุขในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการตั้งเป้าหมาย และการวางแผนทางการเงินเบื้องต้น
- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์ทางการเงิน และการลงทุนที่เหมาะสมตามช่วงอายุได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเป็นผู้นำในการถ่ายทอดความรู้ทางการเงิน

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้ (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

5. ตัวชี้วัด สพร. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ชั้นนำ

1. ครูเริ่มถามคำถามใกล้ตัวเด็กว่า “ถ้าให้เงิน 1,500 บาท นักศึกษาจะเอาไปทำอะไร ?” และ “เคยซื้อของอะไรแล้วเสียตังเงินบ้างไหม ?”
2. ครูให้เด็กได้เล่าเรื่องราวของตัวเอง “เคยซื้ออะไรแล้วคิดว่าคุ้มที่สุด?” และ “ขบอก 1 สิ่งที่ซื้อมาแล้วรู้สึกว่เสียตังเงินมาก ๆ ?”
3. ครูให้เด็กทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ชั้นสอน

4. ครูให้เด็กเขียนค้นหาปัญหาการเงินของตัวเองในกระดาษ 1 แผ่น
5. ครูให้เด็กทดลองเล่น MAGIC STAR POCKET BOARD GAME

วิธีการเล่น

- รับเงิน : Magic Coin ให้กับผู้เล่นทุกคน คนละ 1,500 บาท โดยแบ่งเป็น
Magic Coin 20 บาท จำนวน 10 เหรียญ
Magic Coin 50 บาท จำนวน 8 เหรียญ
Magic Coin 100 บาท จำนวน 4 เหรียญ
Magic Coin 500 บาท จำนวน 1 เหรียญ
เหรียญที่เหลือให้นำไว้ในกล่องเป็นธนาคารกลางสำหรับใช้เป็นเงินทอน
- แจกกระดาน MAGIC POCKET : ให้กับผู้เล่นคนละ 1 แผ่น จากนั้นให้ผู้เล่นวางแผนเงิน
จัดสรรในกระเป๋าแต่ละใบตามความต้องการของตนเอง
เงื่อนไขพิเศษ : ในการเลือกซื้อสินค้าประเภทใด ต้องใช้เงินในกระเป๋าประเภทนั้นเท่านั้น เช่น
หากต้องการซื้อสินค้าเพื่อเอาชีวิตรอด ก็ต้องใช้เงินในกระเป๋าเอาชีวิตรอด ไม่สามารถใช้เงิน
กระเป๋าอื่นได้
- ผู้เล่นจั่วเปิด Pocket Card จำนวน 3 ใบ
- ผู้เล่นเลือกซื้อสินค้า : เลือกซื้อสินค้าจาก Pocket Card ได้ครั้งละ 1 ชิ้น หากไม่ซื้อ
สินค้าจะได้รับเงิน 50 บาท และให้ผู้เล่นคนที่เหลือเลือกซื้อได้แทน
- ผู้เล่นคนที่เหลือเลือกซื้อสินค้า : ผู้เล่นคนที่เหลือสามารถแย่งกันซื้อสินค้าได้จำนวน 1
ชิ้น (จากอีก 2 ชิ้นที่เหลือ) โดยการให้ผู้ที่ต้องการซื้อแย่งกันทอยลูกเต๋า ใครที่ทอยลูกเต๋า
ได้จำนวนแต้มสูงที่สุด จะได้รับสิทธิ์ในการซื้อสินค้า
- ผู้เล่นจั่วเปิด Magic Card จำนวน 1 ใบ (จากกองใดก็ได้) และทำตามทีการ์ดสั่ง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เงื่อนไขพิเศษ หากมีการซื้อ - ขายสินค้า หากได้รับเงินทอน ผู้เล่นสามารถนำเงินทอนใส่ในกระเป๋าสตางค์ได้ โดยผู้เล่นสามารถชนะได้ 2 วิธี คือ ผู้เล่นที่สะสมเงินรวมได้ครบ 2,500 บาท หรือผู้เล่นที่สามารถสะสมดาวความคุ้มค่าได้ครบ 15 ดวง หากเพื่อนเปิดได้การ์ดขายสินค้าให้กับเราแล้วเราไม่มีเงินหรือมีเงินไม่พอในกระเป๋าสตางค์แล้ว แสดงว่าคุณไม่ต้องซื้อ เช่น เพื่อเปิดได้การ์ดขายสินค้าในกระเป๋าสตางค์ให้คุณให้กับคุณ แต่คุณไม่มีเงินในกระเป๋าสตางค์ แสดงว่าคุณก็ไม่จำเป็นต้องซื้อ

6. ครูสอนเด็กเรื่องการจัดสรรเงิน โดยใช้ทฤษฎี 6 Jars หรือ 6 Jars Money Management เป็นทฤษฎีบริหารเงินด้วยการแบ่งเงินหรือรายได้ออกเป็น 6 กระปุก คิดค้นขึ้นโดย ที ฮาร์ฟ เอกเคอร์ (T. Harv Eker) 1. ใช้ตามจำเป็น (55%) 2. ให้รางวัลตัวเอง (10%) 3. อีสรภาพการเงิน (10%) 4. การศึกษาพัฒนาตัวเอง (10%) 5. เพื่อใช้จ่ายระยะยาว (10%) 6. มอบให้ส่วนรวม บริจาค (5%) การแบ่งสัดส่วนเงิน เราสามารถเลือกปรับได้ตามความเหมาะสม และควรมีวินัยในการเก็บเงินด้วย
7. ครูสอนเด็กเรื่องต่าง ๆ
 - สัดส่วนที่เหมาะสมในการออม ประมาณ 1 ใน 4 ของรายได้แต่ละเดือน อัตราส่วนนี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมขึ้นอยู่กับรายได้ปัจจุบันและแผนทางการเงินที่วางไว้
 - เงินออมเพื่อฉุกเฉินคืออะไร ? ควรมีเงินออมเพื่อฉุกเฉิน 3 - 6 เท่าของรายจ่ายจำเป็นและภาระผ่อนหนี้ต่อเดือน
 - วัตถุประสงค์ในการออม อาจจะจัดสรรตามวัตถุประสงค์หลักได้ 4 ส่วน คือ ออมเพื่อฉุกเฉิน ออมเพื่อวัยเกษียณ ออมเพื่อเติมฝัน ออมเพื่อการลงทุน
 - การวางแผนการเงินต้องเริ่มจากการปลูกฝังนิสัยการออมและการใช้เงินอย่างสมเหตุสมผล รู้วิธีการวางแผนการจัดสรรรายได้ให้เพียงพอกับการออมเงินตามเป้าหมายและรายจ่ายต่าง ๆ ตั้งเป้าหมายการเงินของตนเองให้ชัดเจน จัดทำแผนการบริหารเงินและทรัพย์สินต่าง ๆ หมั่นตรวจสอบแผนทุก 6 เดือน และหากรู้ล่วงหน้าว่า ต้องใช้เงินจำนวนมาก ควรวางแผนเก็บเงินเตรียมไว้แต่เนิ่น ๆ
 - สิ่งที่ต้องรู้ก่อนลงทุน ต้องศึกษาและทำความเข้าใจรูปแบบการลงทุน ความเสี่ยง รวมทั้งติดตามข่าวสารเศรษฐกิจที่อาจส่งผลกระทบ เช่น ภาวะเงินเฟ้อ อัตราดอกเบี้ย เพื่อประกอบการตัดสินใจด้วย
8. ครูให้เด็กแต่ละคนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในเกมไปทดลองใช้แก้ปัญหาและจัดการการเงินในชีวิตของตัวเอง เพื่อนำมาแชร์ให้กับเพื่อน ๆ ในช่วงสิ้นเดือน (พร้อมกับรายงานผลบันทึกรายรับ - รายจ่าย ผ่าน Happy Money Application)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ขั้นสรุป

9. ครูให้เด็กถอดบทเรียนผ่านใบงานและการตอบคำถาม (เล่นเกมแล้วได้เรียนรู้อะไรบ้าง ในเกมมีการแก้ปัญหาการเงินของตัวเองอย่างไร จัดสรรเงินอย่างไรบ้าง ในชีวิตจริงคิดว่าจะจัดการการเงินของตัวเองต่อไปอย่างไร)
10. ครูให้เด็กนำเสนอเรื่องสิ่งที่ตัวเองได้เรียนรู้ สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไข โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ทบทวนเรื่องการเงินของตัวเองกับเนื้อหาการเงินในแต่ละสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจการเงินของตัวเอง ครอบครัว และคนรอบข้าง และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน จากนั้นจะมีการบ้านให้เด็กได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้กลับไปทำจริงในชีวิตประจำวัน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

- ประเมินผลการเรียนรู้จากใบงาน
- ประเมินจากการบันทึกรายรับ-รายจ่ายในระยะเวลา 1 เดือน และการนำเสนอแนวทางการจัดการเงินของตนเองรายสัปดาห์
- สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการคิดวิเคราะห์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันของผู้เรียน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาที่มีชื่อว่า “MAGIC STAR POCKET BOARD GAME” เพื่อใช้ในการสอนเด็กเรื่องความคุ้มค่าของเงิน และการจัดสรรเงินโดยเฉพาะ เกมนี้สามารถเล่นได้ตั้งแต่อายุ 10+ เลือกเล่นได้ 2 ระดับคือ แบบ Basic (สำหรับน้อง ๆ อายุ 10+) และแบบ Pro (สำหรับพี่ ๆ อายุ 15+ จนถึงวัยทำงาน) เน้นสอนเรื่องคุณค่าของเงิน และทฤษฎี 6 JARS หรือ JARS System of Money Management



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



อุปกรณ์เกม

1.กระดาน MAGIC POCKET รวม 4 แผ่น



2.ลูกเต๋า 1 ลูก

ระดับเริ่มต้น (Basic)

สามารถชนะได้ 2 วิธีคือ



ผู้ชนะสะสมเงินรางวัลได้ครบ 500 บาท
หรือผู้เล่นที่สามารถชนะหลายครั้ง
ความถี่ค่าได้ครบ 10 ครั้ง

MAGIC STAR POCKET

มาลองแข่งขันกันจัดสรรเงินผ่านตัวละคร 4 เพื่อนซี้สุดแสน
จะน่ารัก ท่าทาง และสนุกสนาน ไขว่คว้าต่อมานะจ๊ะเลือกซื้อของ - ขายของ
และวางแผนจัดการเงินของตัวเองให้คุ้มค่าและทำให้เงินงอกเงยมากที่สุด !



3.Magic Card รวม 42 ใบ

Magic Card (Basic) จำนวน 22 ใบ
Magic Card (Professional) จำนวน 20 ใบ



4.Pocket Card รวม 39 ใบ

Pocket Card (Basic) จำนวน 21 ใบ
Pocket Card (Professional) จำนวน 18 ใบ

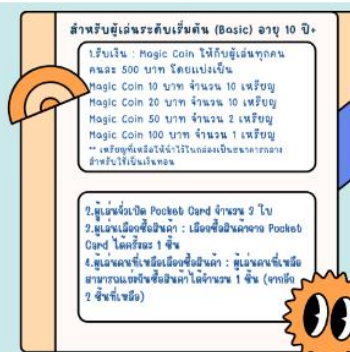


5. Magic Coin รวม 161 เหรียญ

10 บาท จำนวน 50 เหรียญ 20 บาท จำนวน 50 เหรียญ
50 บาท จำนวน 20 เหรียญ 100 บาท จำนวน 15 เหรียญ
500 บาท จำนวน 6 เหรียญ

6.ตัวบ่งชี้ใบงานการถอดบทเรียนจากเกม

(สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมได้จาก QR CODE)



ระดับมืออาชีพ (Professional)



1.รับเงิน : Magic Coin ให้กับผู้เล่นทุกคน คนละ 1,500 บาท โดยแบ่งเป็น
- Magic Coin 20 บาท จำนวน 10 เหรียญ
- Magic Coin 50 บาท จำนวน 8 เหรียญ
- Magic Coin 100 บาท จำนวน 4 เหรียญ
- Magic Coin 500 บาท จำนวน 1 เหรียญ

**เหรียญที่เหลือให้นำไปใช้ในเกมเป็นธนาคารกลางสำหรับใช้เป็นเงินทอน

2.แจกกระดาน MAGIC POCKET : ให้กับผู้เล่นคนละ 1 แผ่น
จากนั้นให้ผู้เล่นวางแผนจัดสรรเงินประจำตัวตามความต้องการของตนเอง

**เงื่อนไขพิเศษ ในการเลือกซื้อสินค้าประเภทใด ต้องใช้เงินในกระเป๋า
ประเภทนั้นเท่านั้น เช่น หากต้องการซื้อสินค้าเพื่อเอาตัวรอด ก็ต้องใช้เงิน
ในกระเป๋าเอาตัวรอด ไม่สามารถโอนเงินกระเป๋าอื่นได้

3.ผู้เล่นจึงเปิด Pocket Card จำนวน 3 ใบ

4.ผู้เล่นเลือกซื้อสินค้า : เลือกซื้อสินค้าจาก Pocket Card ได้ครั้งละ 1 ชิ้น
หากไม่ซื้อสินค้าจะได้รับเงิน 50 บาท และให้ผู้เล่นคนที่เหลือเลือกซื้อได้แทน

5.ผู้เล่นคนที่เหลือเลือกซื้อสินค้า : ผู้เล่นคนที่เหลือสามารถแบ่งกันซื้อ
สินค้าได้จำนวน 1 ชิ้น (จากอีก 2 ชิ้นที่เหลือ) โดยการให้ผู้ที่ต้องการซื้อ
แบ่งกันทอนออกแล้ว ใครที่ทอนออกแล้วได้จำนวนเต็มที่สุด จะได้รับสิทธิ์
ในการซื้อสินค้า

6.ผู้เล่นจึงเปิด Magic Card จำนวน 1 ใบ (จากกองใดก็ได้) และทำตาม
การ์ดสิ่ง **เงื่อนไขพิเศษ หากมีการซื้อ - ขายสินค้า หากได้รับเงินทอน
ผู้เล่นสามารถนำเงินทอนใส่ในกระเป๋าเงินใดก็ได้

สามารถชนะได้ 2 วิธีคือ

1.ผู้เล่นที่สะสมเงินรวมได้ครบ 2,500 บาท

2.หรือผู้เล่นที่สามารถสะสมความถี่ค่าได้ครบ 15 ครั้ง

**เงื่อนไขพิเศษ

1.หากผู้เล่นเลือกซื้อสินค้าประเภทใด ต้องใช้เงินในกระเป๋าประเภทนั้นเท่านั้น เช่น หาก
ต้องการซื้อสินค้าเพื่อเอาตัวรอด ก็ต้องใช้เงินในกระเป๋าเอาตัวรอด ไม่สามารถโอนเงิน
กระเป๋าอื่นได้

2.หากมีการซื้อ - ขายสินค้า หากได้รับเงินทอน ผู้เล่นสามารถนำเงินทอนใส่ในกระเป๋า
เงินใดก็ได้

3.หากผู้เล่นเปิดการ์ดจากสินค้าที่ได้รับแล้วเราใช้เงินซื้อสินค้าแล้ว หากเงินในกระเป๋า
นั้นหมด แต่ยังมีเงินในกระเป๋าอื่น เช่น เงินเปิดการ์ดจากสินค้าในกระเป๋าอื่น
ใช้เงิน แต่ยังมีเงินในกระเป๋าอื่นอยู่ แต่ยังมีเงินในกระเป๋าอื่นอยู่



www.pilatime.com



@170mmvtr



Chor Plan Your Money



@chor_pym



pilatime



MAGIC STAR POCKET

“การออม”

สัดส่วนที่เหมาะสม ในการออม

ควรออมเงินประมาณ 1 ใน 4 ของ
รายได้แต่ละเดือน ** อัตราส่วนนี้
สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความ
เหมาะสม ขึ้นอยู่กับรายได้ปัจจุบันและ
แผนทางการเงินที่วางไว้

“การออม”

เงินออมเพื่อฉุกเฉิน คือ อะไร? ควรมีเท่าไร?

ควรมีเงินออมเมื่อฉุกเฉิน 3 - 6 เท่า
ของรายจ่ายจำเป็นและ
ภาระผ่อนหนี้ต่อเดือน

“การออม”

วัตถุประสงค์ในการออม

วัตถุประสงค์ในการออม อาจะจัดสรร
วัตถุประสงค์หลักได้เป็น 4 ส่วน
ออมเพื่อการฉุกเฉิน
ออมเพื่อวัยเกษียณ
ออมเพื่อเติมเงิน
ออมเพื่อการลงทุน

PILA Time



สิ่งที่ควรรู้ก่อนออมเงิน

1. ผลตอบแทน
2. อัตราเงินเฟ้อ
3. ระยะเวลาในการออม
4. สภาพคล่องทางการเงินของผลิตภัณฑ์
5. อัตราค่าธรรมเนียมและข้อกำหนดต่าง ๆ
6. ภาษี หัก ณ ที่จ่าย
7. การคุ้มครองเงินฝาก

“การจัดสรรเงิน”

ทฤษฎี 6 Jars หรือ 6 Jars Money Management เป็นทฤษฎีการบริหารเงินด้วยการแบ่งเงินหรือรายได้ออกเป็น
6 กระปุก โดยมีสัดส่วนตามหัวข้อและความสำคัญของแต่ละเรื่องใหญ่ ๆ ในชีวิต ซึ่งทฤษฎีนี้คิดค้นขึ้นโดย
ที ฮาร์ฟ เอคเคอร์ (T. Harv Eker)

1. ใช้จ่ายจำเป็น (55%)



2. ให้รางวัลตัวเอง (10%)



3. ออมภาพ
การเงิน (10%)



“การวางแผนการเงิน”

1. เริ่มจากการปลูกฝังนิสัยการออมและ
การใช้เงินอย่างสมเหตุสมผล
2. วิธีการวางแผนการจัดสรรรายได้ให้เพียงพอกับการออมเงิน
ตามเป้าหมายและรายจ่ายต่าง ๆ อย่างเหมาะสม
3. ควรตั้งเป้าหมายการเงินของตัวเองให้ชัดเจน
4. ควรมีการจัดทำแผนการบริหารเงินและทรัพย์สินต่าง ๆ
5. หมั่นตรวจสอบแผนอย่างสม่ำเสมออย่างน้อยทุก 6 เดือน
6. หากรู้ล่วงหน้าว่าจะต้องใช้เงินจำนวนมาก ควรวางแผน
เก็บเงินเตรียมไว้แต่เนิ่น ๆ

4. การศึกษา
พัฒนาตัวเอง (10%)



5. เพื่อใช้จ่าย
ระยะยาว (10%)



6. มอบให้ส่วนรวม
บริจาค (5%)



** การแบ่งสัดส่วนในแต่ละส่วนเราสามารถเลือกปรับได้
ตามความเหมาะสม และควรหมั่นปรับในการเก็บเงินที่ดีด้วย
เช่นกัน

สิ่งที่ต้องรู้ก่อนลงทุน

ศึกษาและทำความเข้าใจรูปแบบการออม
ความเสี่ยง รวมทั้งติดตามข่าวภาวะ
เศรษฐกิจที่อาจส่งผลกระทบต่อ
ภาวะเงินเฟ้อ อัตราดอกเบี้ย
เพื่อประกอบการตัดสินใจด้วย

“การลงทุน”

การบริหารเงินออมให้ออกเงย
การบริหารเงินออมให้ออกเงย เช่น
ฝากธนาคาร ซื้อพันธบัตร ซื้อประกัน
สะสมทรัพย์ ซื้อกองทุนรวม ฯลฯ

“การลงทุน”



www.pilatime.com



@170mmvtr



Chor Plan Your Money



@chor_pym



pilatime



MAGIC ST★R POCKET

"Magic Star Pocket" บอร์ดเกมปลูกฝังนิสัยการใช้จ่ายการออมและการ
การเงินของเยาวชนเพศผสมผล ผู้เล่นจะได้เรียนรู้วิธีการวางแผนการเงิน
ผ่าน 3 หัวข้อตั้งแต่การออม การจัดสรรเงิน และการลงทุน



ทำไม ?

ทำไมเราจึงจำเป็นต้องสอนเรื่อง "ความรู้เรื่องเงิน" ตั้งแต่เด็ก...

การมีทักษะการเงินที่ดีจะทำให้เด็ก
รุ่นใหม่สามารถรับมือกับปัญหาทางการเงินได้อย่าง
ถูกต้องถูกวิธี
เด็ก ๆ จะมีความรู้เป็นภูมิคุ้มกันให้กับตนเองลดการ
ก่อหนี้ในอนาคตและสามารถจัดการกับปัญหาการ
เงินของตนเองในอนาคตในวันข้างหน้าได้รวมถึง
สามารถเรียนรู้การตัดสินใจเรื่องการเงินได้อย่างถูก
วิธีอีกด้วย

ลงมือทำ

เล่นเกมแล้ว เรียนรู้แล้ว อย่าลืม "ลงมือทำ"

1. ให้เงินน้องๆเป็นสลิปการ์ด และให้น้องๆจัดสรร
เงินใช้จ่ายด้วยตนเอง ที่สำคัญต้องฝึก "ออม
ก่อนใช้" ให้เป็นนิสัยทุกครั้ง
2. อาจจะลองพาไปร้านสะดวกซื้อหรือSUPER
MARKET ให้งบประมาณน้องจำนวนจำกัดและให้
น้องๆ ลองเลือกซื้อของตามโจทย์ที่คุณพ่อคุณแม่
มอบให้ ให้น้องลองเปรียบเทียบราคาเปรียบเทียบ
ความคุ้มค่าด้วยตัวเอง
3. สอนให้เขาเพิ่มมูลค่าเงินด้วยการนำฝากเข้า
ธนาคาร อธิบายให้น้องเข้าใจในเรื่องดอกเบี้ยเงิน
ฝาก ความแตกต่างของแต่ละบัญชี เช่น ฝากออม
ทรัพย์ ฝากประจำ แตกต่างกันอย่างไร
4. หากน้องๆโตขึ้นอาจแนะนำการเรียนรูเรื่อง
การลงทุน ให้นำเงินออมจากธนาคารเริ่มมาลงทุน
ผ่านคุณพ่อคุณแม่ อาจสอนให้น้องๆ รู้จักการเพิ่ม
มูลค่าเงินในรูปแบบอื่น หรือการหารายได้เล็กๆ
น้อยๆ เป็นต้น

เรียนรู้นอกเกม

สามารถสอดแทรกความรู้เรื่องอะไรได้อีก บางระหว่างที่เด็กๆกำลังเล่นเกม

ระหว่างที่น้องๆ
กำลังเลือกซื้อสินค้าในเกม
สามารถแนะนำเรื่อง
การเลือกซื้อ
การเปรียบเทียบราคา สินค้า
ที่จำเป็น
สินค้าที่ต้องการ
และสอดแทรกเรื่องความคุ้มค่า
ค่าไปพร้อมๆกันได้



ระหว่างที่ผู้เล่นกำลังตัดสินใจซื้อ อาจมีการแนะนำ
เรื่องการวางแผนการใช้เงินสำหรับอนาคต
การเริ่มวางแผนการเงิน
การใช้จ่าย และการเก็บเงิน
 รวมไปถึงเริ่มสอนวิธีการออมเงินที่
ถูกต้องเพื่อให้ลูกเริ่มเก็บเงินตั้งแต่วันนี้เลย!



นอกเหนือจากนั้น ในการเล่น
แต่ละรอบ แต่ละครั้ง ผู้เล่นจะได้
เรียนรู้ในการทดลองจัดสรรเงิน
ตามแผนการต่างๆที่ตนเองต้องการ

ซึ่งจะมีวิธีการและเหตุผลที่แตกต่างกันออกไป รวมถึง
สัดส่วนเงินที่
แตกต่างกันออกไปด้วย

เราสามารถแนะนำเพิ่มเติมได้ว่าการแบ่งสัดส่วน
จัดสรรเงินในชีวิตจริง แต่ผู้เล่นเราสามารถเลือก
ปรับได้ตามความเหมาะสมตามสถานการณ์ได้ ที่
สำคัญต้องมีวินัยในการเก็บเงิน และ
ทำอย่างสม่ำเสมอด้วย



www.pilabtime.com

LINE @170mmvtr



Chor Plan Your Money



@chor_pym



pilabtime



MAGIC STAR POCKET

เรื่องที่ต้องทำ (ก่อนเล่น)



การออม

- ☐ สัดส่วนที่เหมาะสมในการออม
- ☐ เงินออมเมื่อฉุกเฉิน คืออะไร ควรมีเท่าไร
- ☐ วัตถุประสงค์ในการออม
- ☐ สิ่งที่ต้องรู้ก่อนออมเงิน



การจัดสรรเงิน

- ☐ การแบ่งเงินแบบ 6 JARS System
- ☐ การวางแผนการเงิน



การลงทุน

- ☐ การบริหารเงินออมให้คงอยู่
- ☐ สิ่งที่ต้องรู้ก่อนลงทุน

สิ่งที่ได้เรียนรู้ในเล่มนี้



เรื่องที่ได้อ่าน (หลังเล่น)



การออม

- ☐ สัดส่วนที่เหมาะสมในการออม
- ☐ เงินออมเมื่อฉุกเฉิน คืออะไร ควรมีเท่าไร
- ☐ วัตถุประสงค์ในการออม
- ☐ สิ่งที่ต้องรู้ก่อนออมเงิน



การจัดสรรเงิน

- ☐ การแบ่งเงินแบบ 6 JARS System
- ☐ การวางแผนการเงิน



การลงทุน

- ☐ การบริหารเงินออมให้คงอยู่
- ☐ สิ่งที่ต้องรู้ก่อนลงทุน

มีเหตุการณ์อะไรบ้างที่ผู้เล่นตัดสินใจ
ทดลองทำในเล่ม



แล้วได้รับผลลัพธ์อย่างไรบ้าง ?



พบเจอเรื่องอะไรในเล่มที่เป็นเรื่องแปลกใหม่หรือไม่เคยรู้มาก่อนบ้าง ?

หลังจากนี้อ่านเล่มนี้แล้วจะปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงพฤติกรรมการใช้เงินของตัวเองอย่างไรบ้าง ?



www.pilabtime.com



@170mmvtr



Chor Plan Your Money



@chor_pym

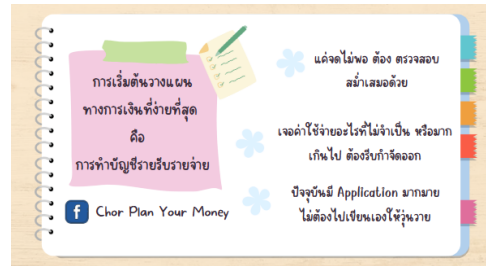


pilabtime



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ตัวอย่างเนื้อหาการสอน



Happy Money Application

HAPPY MONEY
Application

ตัวช่วย
บริหารจัดการเงิน
สร้างเงินออมให้ทุกเป้าหมายชีวิต

ดาวน์โหลด **ฟรี**
ได้แล้ววันนี้

Download on the App Store | Get it on Google Play

The advertisement displays three smartphones showing the Happy Money app interface. The left phone shows a balance of 218,000 and a goal of 350,000. The middle phone shows a daily saving goal of 1,250. The right phone shows a progress bar for saving 4.1 out of 10. The background is yellow with orange circles.

