การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ครู สตางค์

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. **ชื่อวิชาหรือกิจกรรม :** คิดก่อนซื้อ
2. **ชื่อครู/หน่วยงาน :** นางสาวชนันท์ณิฎฐา คุณะเวคินสกุล

   ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนเมืองแพร่

   ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

   ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6

   รูปแบบการนำไปใช้ :

   ☐ รายวิชาเฉพาะ _____

   ☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

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

   _____

3. **วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :**
   - นักเรียนสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภคสินค้าและบริการได้
   - นักเรียนสามารถอธิบายถึงพฤติกรรมการบริโภคและการใช้จ่ายเงินของตนเอง
   - นักเรียนสามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบคุณภาพ และความคุ้มค่าผ่านข้อมูลของสินค้า
   - นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสม คุณภาพ และความคุ้มค่าของสินค้าภายใต้งบประมาณการเงินที่จำกัด
4. **สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :**
   - สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้ (มัธยมศึกษาตอนต้น)
5. **ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :**

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. **กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :**

   ขั้นรับประสบการณ์ (10 นาที)

   ก่อนเริ่มกิจกรรม ครูจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์ โดยให้หอประชุมโรงเรียนเป็นร้านค้า ด้วยการติดตั้งป้ายร้านค้า ตะกร้าสินค้า จุดชำระเงิน และป้ายสินค้าตามจุดต่าง ๆ

1. ครูจำลองสถานการณ์การไปทัศนศึกษาของนักเรียน 2 วัน 1 คืน โดยนักเรียนจะได้รับเงินค่าเบี้ยเลี้ยงเป็นจำนวนเงินคนละ 500 บาท

ขั้นแสดงบทบาทสมมติ (40 นาที)

2. นักเรียนได้รับบัตรกำนัลมูลค่า 200 บาท ฉลองร้านเปิดสาขาใหม่ นักเรียนสามารถจะใช้บัตรกำนัลในการเลือกซื้อสินค้า ด้วยการเลือกหยิบการ์ดสินค้าที่ตั้งอยู่รอบห้องลงในตะกร้าสินค้า

ขั้นเผชิญภาวะวิกฤต (30 นาที)

3. นักเรียนชำระสินค้า ก่อนที่จะบอกเงื่อนไขการใช้บัตรกำนัล
   - สินค้าประเภทอาหารและสินค้าที่ติดป้าย SALE จะไม่สามารถใช้บัตรกำนัลได้
   - ร้านค้าคิดภาษีมูลค่าเพิ่ม
4. นักเรียนต้องตัดสินใจภายใต้สถานการณ์จากคำถามและตัวเลือก
   - ขอเพิ่มจำนวนเงินของตนเองที่มี เพื่อให้ได้สินค้าที่เลือกมาทั้งหมด (คะแนนความสุขทางการเงิน +5 คะแนน คะแนนวินัยทางการเงิน -5 คะแนน)
   - กลับไปเลือกสินค้าใหม่อีกครั้ง เพื่อให้อยู่ในงบประมาณของบัตรกำนัล (คะแนนความสุขทางการเงิน -2 คะแนน คะแนนวินัยทางการเงิน +5 คะแนน)
5. นักเรียนเดินทางกลับมาถึงบ้านและได้ตรวจสอบสินค้าที่ซื้ออีกครั้ง
   - สินค้าที่มีสัญลักษณ์สีแดงแสดงว่า สินค้าไม่มีคุณภาพและไม่สามารถใช้ได้ผลตามที่ต้องการ (คะแนนความสุขทางการเงิน -5 คะแนน)
   - สินค้าที่มีสัญลักษณ์สีเหลืองกับสีเขียวแสดงว่า สินค้ามีคุณภาพใช้ได้ในระยะเวลาที่ยาวนาน (คะแนนความสุขทางการเงิน +5 คะแนน)

ขั้นสะท้อนผล (30 นาที)

6. นักเรียนสรุปสิ่งที่เกิดขึ้นในสมุดบันทึกการเรียนรู้
   - การเดินดูสินค้าในร้าน Everything Sale Jing สินค้าใดบ้างที่นักเรียนต้องการซื้อ (ยังไม่ได้คำนึงถึงงบ 500 บาท) และสินค้าใดบ้างที่นักเรียนเลือกซื้อ จงเขียนระบุพร้อมอธิบายเหตุผลที่นักเรียนเลือกซื้อสินค้าดังกล่าว
   - การจัดหมวดหมู่ของสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อและเลือกซื้อ พร้อมสังเกตว่าสินค้าหมวดหมู่ใดที่นักเรียนเสียเงินไปมากที่สุด
   - สิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อนักเรียนชำระค่าสินค้า ตัดสินใจอย่างไร และเพราะเหตุใด
   - ผลจากการตัดสินใจส่งผลต่อความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินในตอนสุดท้ายอย่างไร
   - การใช้จ่ายในวันนี้เป็นไปตามแผนทางการเงินของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร
7. ครูให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนการเรียนรู้

- ปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนเลือกบริโภคสินค้าและบริการ (แนวคำตอบ : รายได้ของผู้บริโภค ราคาสินค้า การโฆษณาสินค้า)
- นักเรียนมีหลักการในการเลือกบริโภคสินค้าและบริการภายในจำนวนเงินที่มีจำกัด
- นักเรียนตัดสินใจเลือกยี่ห้อสินค้าและบริการอย่างไร (แนวคำตอบ : การพิจารณาจากข้อมูลของสินค้าและบริการ ความเหมาะสมของราคาสินค้า การมีฉลากรับรองคุณภาพ)
- นักเรียนคิดว่าเหตุการณ์ในกิจกรรมสามารถเกิดขึ้นในชีวิตได้หรือไม่ และถ้าต้องเผชิญเหตุการณ์แบบนี้ นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร
- กิจกรรมนี้สะท้อนพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของนักเรียนอย่างไร และพฤติกรรมส่งผลกระทบอย่างไร

7. **การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :**

- สมุดบันทึกการเรียนรู้
- แบบสังเกตพฤติกรรมทางการเงิน (การตัดสินใจทางการเงิน) ในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง 500 บาท Fun for All

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

- บัตรกำนันมูลค่า 200
- เบี้ยเลี้ยง 500 บาท
- สมุดบันทึกการเรียนรู้
- ป้ายราคาสินค้า