

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : Life Simulator

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายอชิตะ กิตติวัฒน์กุล

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 4

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชารายวิชาเฉพาะ _____

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- ผู้เรียนสามารถบริหารจัดการเงินเบื้องต้นได้
- ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการการได้มาของเงินในระบบเศรษฐกิจ
- ผู้เรียนสามารถวางแผนและจัดลำดับในการใช้เงินโดยมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน
- ผู้เรียนมีเป้าหมายทางการเงินและกระตือรือร้นในการหาเงิน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้ (มัธยมศึกษาตอนต้น)

5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำ

1. ครูอธิบายกระบวนการทำกิจกรรม แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน มีบทบาทและวุฒิการศึกษาที่ต่างกัน
 - พ่อ วุฒิการศึกษาติดตัว ประถมศึกษา
 - แม่ วุฒิการศึกษาติดตัว ประถมศึกษา



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- ลูกคนที่ 1 วุฒิการศึกษาติดตัว อนุบาล
- ลูกคนที่ 2 วุฒิการศึกษาติดตัว อนุบาล

ฐานกิจกรรมจำนวน 4 ฐานกิจกรรม

- ฐานกิจกรรม “Working site” จำนวน 4 ฐาน เมื่อทำกิจกรรมจะได้รับเงิน
 - Unskill Labor: ทำได้ทุกวุฒิการศึกษา (กิจกรรมตัดกระดาษระบายสี) ได้รับค่าตอบแทน 50 บาท
 - งานวุฒิมัธยม: ทำได้หากมีวุฒิการศึกษาระดับมัธยมขึ้นไป (กิจกรรมแกะลายกระดาษ) ได้รับค่าตอบแทน 100 บาท
 - งานวุฒิปริญญาตรี: ทำได้หากมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป (กิจกรรมตัดกระดาษจีน) ได้รับค่าตอบแทน 200 บาท
 - งานวุฒิปริญญาโท-เอก: ทำได้หากมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท-เอกขึ้นไป (กิจกรรมงานฝีมือขั้นสูง) ได้รับค่าตอบแทน 300 บาท
- ฐานกิจกรรม “Education site” จำนวน 4 ฐาน เมื่อเรียนจบจะได้รับวุฒิการศึกษา
 - วุฒิประถม: ค่าเล่าเรียน ฟรี (กิจกรรมเรียงขวด)
 - วุฒิมัธยม: ค่าเล่าเรียน 50 บาท (กิจกรรมทดสอบความรู้เบื้องต้น)
 - วุฒิปริญญาตรี: ค่าเล่าเรียน 100 บาท (กิจกรรมทดสอบความรู้ทั่วไป)
 - วุฒิปริญญาโท-เอก: ค่าเล่าเรียน 200 บาท (กิจกรรมทดสอบความรู้ขั้นสูง)
- ฐานกิจกรรม “Investment” ลงทุนเพื่อให้เงินเติบโต บนพื้นฐานความเสี่ยง
 - สลากกินแบ่ง: สลากเลข 00-99 ราคาใบละ 50 บาท หากถูกรางวัลจะได้รับเงิน 500 บาท
 - หุ้นสามัญ: ใบแสดงสิทธิใบละ 100 บาท (จำหน่ายเฉพาะวุฒิปริญญาตรีขึ้นไป) หายกิจกรรมจะมีประกาศราคาหุ้น มี 3 ความเป็นไปได้คือ
 - หุ้นราคาขึ้น มูลค่าเพิ่มขึ้น 100 บาท (ใบแสดงสิทธิจะมีมูลค่า 200 บาทต่อ 1 ใบ)
 - หุ้นราคาคงเดิม มูลค่าไม่เปลี่ยนแปลง (ใบแสดงสิทธิจะมีมูลค่า 100 บาทต่อ 1 ใบ)
 - หุ้นราคาลดลง มูลค่าลดลง 50 บาท (ใบแสดงสิทธิจะมีมูลค่า 50 บาทต่อ 1 ใบ)
- ฐานกิจกรรม “ที่พึ่งทางใจ”
 - ทำนายอนาคต เสียค่าใช้จ่าย 50 บาทต่อครั้ง เพื่อคาดเดาตัวเลข
 - ชื่อยันต์ป้องกันโชคร้าย (ประกัน) เสียค่าใช้จ่าย 500 บาทต่อ 1 ใบ ต่อ 1 คน สามารถใช้ได้ตลอดกิจกรรม เพื่อป้องกันเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



สถานการณ์พิเศษ 6 สถานการณ์

- เสียเงินค่าซ่อมบำรุงที่อยู่อาศัย 1,000 บาท (สามารถใช้ยันต์ป้องกันได้)
 - แม่ป่วยโควิด 19 ผู้เล่นตำแหน่งแม่หยุดดำเนินกิจกรรมเป็นเวลา 5 นาที (ใช้ยันต์ป้องกันได้)
 - ลูกทุกคนป่วยไข้หวัดใหญ่ เสียค่ารักษาพยาบาล 900 บาท (ใช้ยันต์ป้องกันได้)
 - หุ่นจ่ายปันผล หุ่นละ 50 บาท (นำใบสิทธิ์มาแสดง รับเงินสดทันทีที่ผู้ควบคุมเกม)
 - รัฐบาลแจกเงินชดเชย Lockdown ครอบครัวละ 1,000 บาท (มารับเงินสดที่ผู้ควบคุมเกม)
 - โจรระบาดเนื่องจากเศรษฐกิจตกต่ำ ทุกคนถูกปล้นเงินคนละ 200 บาท (ใช้ยันต์ป้องกันได้)
2. ครูแจกอุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรม ได้แก่ ป้ายห้อยคอสำหรับตำแหน่งต่าง ๆ และซองสำหรับใส่เงิน
3. ครูอธิบายกติกาในการทำกิจกรรม ดังนี้
- กลุ่มที่มีเงินสะสมสูงที่สุดท้ายเกมจะเป็นผู้ชนะ
 - ประกาศผลสลากกินแบ่ง ทั้งหมด 3 รอบ แต่ละรอบจะไม่สามารถใช้สลากซ้ำกันได้
 - สถานการณ์พิเศษจะถูกประกาศโดยผู้ควบคุมเกม เมื่อประกาศแล้วต้องทำตามเงื่อนไข

ขั้นตอน

4. ครูเริ่มกิจกรรมโดยการจับเวลา แบ่งออกเป็น 3 รอบ รอบละประมาณ 30 นาที
5. ครูจับเวลาในการทำกิจกรรม เมื่อครบเวลาใช้วงล้อสุ่มในการสุ่มเลขสองหลัก 0-9 หากมีผู้ถูกรางวัลครูแจกเงินรางวัลจำนวน 500 บาท
6. ครูประกาศสถานการณ์พิเศษ และตรวจสอบกิจกรรมของนักเรียน
7. เมื่อกิจกรรมครบ 3 รอบ ครูประกาศสถานการณ์หุ่นผ่านการ “แข่งเปิดว้ายน้ำ”

ขั้นสรุป

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม และประกาศคะแนน
9. ครูมอบหมายให้นักเรียนสะท้อนคิดกิจกรรมร่วมกันผ่านคำถาม 3 ข้อดังต่อไปนี้
 - I. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้
 - II. สิ่งที่เป็นอุปสรรคในการบรรลุเป้าหมายสิ่งที่สามารถปรับปรุงได้หากได้ทำกิจกรรมอีกครั้ง
10. นักเรียนทำแบบประเมินกิจกรรม เพื่อเป็น Exit Ticket ออกจากชั้นเรียน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

แบบประเมินจากการตอบคำถามหลังทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมิน Rubric Score ดังนี้ (รายบุคคล)

หัวข้อการประเมิน	1 คะแนน (ควรปรับปรุง)	2 คะแนน (พอใช้)	3 คะแนน (ดีเยี่ยม)
การบริหารจัดการเงินเบื้องต้น	ไม่สามารถบริหารจัดการเงินได้ ใช้จ่าย โดยไม่มีการวางแผน	สามารถบริหารจัดการเงินได้บ้าง แต่ยังมี ข้อผิดพลาดในการใช้จ่าย	สามารถบริหารจัดการเงินได้ดี วาง แผนการใช้จ่ายได้อย่างเหมาะสม
ความเข้าใจกระบวนการการได้มาของเงินในระบบเศรษฐกิจ	ไม่เข้าใจกระบวนการการได้มาของเงิน ของในระบบเศรษฐกิจ	เข้าใจกระบวนการการได้มาของเงินของใน ระบบเศรษฐกิจบ้างเล็กน้อย	เข้าใจกระบวนการการได้มาของเงินของ ในระบบเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดี
การวางแผนและจัดลำดับการใช้จ่ายเงินตามเป้าหมายที่แตกต่างกัน	ไม่สามารถวางแผนหรือจัดลำดับ ความสำคัญในการใช้เงิน	สามารถวางแผนการใช้จ่ายเงินได้บ้าง แต่ยังขาด ความชัดเจนในเป้าหมาย	สามารถวางแผนและจัดลำดับการใช้จ่ายเงิน ตามเป้าหมายที่แตกต่างกันได้ดี
การตั้งเป้าหมายทางการเงินและความกระตือรือร้นในการหาเงิน	ไม่มีเป้าหมายทางการเงินและไม่ พยายามหาเงิน	มีเป้าหมายทางการเงินแต่ขาดความมุ่งมั่น ในการหาเงิน	มีเป้าหมายทางการเงินที่ชัดเจนและ พยายามหาเงินเพื่อบรรลุเป้าหมาย

เกณฑ์คะแนน

ช่วงคะแนน	ความหมาย
12 – 10	ดีเยี่ยม
9 – 7	พอใช้
6 – 4	ควรปรับปรุง

การประเมินตามสภาพจริงจากจำนวนเงินสุทธิที่ได้จากกิจกรรม (รายกลุ่ม)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

- PowerPoint ประกอบกิจกรรม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



Unskill Labor: ค่าตอบแทน 50 บาท
วุฒิที่ทำงานได้: ตั้งแต่ ประถม

ตัดแปะกระดาษ



งานวุฒิมัธยม: ค่าตอบแทน 100 บาท
วุฒิที่ทำงานได้: ตั้งแต่ มัธยม

แกะลายตามเส้น



งานวุฒิปรีญาตรี: ค่าตอบแทน 200 บาท
วุฒิที่ทำงานได้: ตั้งแต่ ปรีญาตรี

ตัดกระดาษ



งานวุฒิปรีญาโท-เอก: ค่าตอบแทน 300 บาท
วุฒิที่ทำงานได้: ตั้งแต่ ปรีญาโท-เอก

งานฝีมือ



3 **ฐาน Education site**
เรียนเพื่อเพิ่มทักษะในการทำงาน
เมื่อเรียนผ่านแล้ววุฒิการศึกษาจะคงอยู่ตลอดเกม
หากเรียนไม่ผ่านต้องกลับมาลงเรียนใหม่

วุฒิประถม : เรียนฟรี

วุฒิมัธยม : ค่าเรียน 100 บาท **ครูทราย**

วุฒิปรีญาตรี : ค่าเรียน 200 บาท **ครูณ**

วุฒิปรีญาโท-เอก : ค่าเรียน 300 บาท **ครูวิน**

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษานานาชาติ (เตรียมอุดมศึกษา) โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา



4 **ฐาน Investment** **ครูแนบ**

Option A สลากกินแบ่งรัฐบาล(หวย)
: ตัวเลข 00-99 ราคาใบละ 50 บาท
หากถูกรางวัล จะได้รับรางวัลละ 500 บาท
(หวยออก 3 งวด)

Option B หุ้น : มูลค่า 100 บาทต่อหุ้น
(จะมีการเปลี่ยนแปลงของมูลค่าต่อเกม)

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษานานาชาติ (เตรียมอุดมศึกษา) โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา



5 **ฐานที่พึ่งทางใจ** **ครูวิน**

Option A คาดเดาเลขที่จะออก
: ราคา 50 บาท ต่อ 1 คำทำนาย

Option B ยันต์ป้องกันโชคร้าย
: ราคา 500 บาท ต่อ 1 ใบ (1 ใบ ใช้ได้ตลอดเกม)
(สามารถใช้ป้องกันเหตุการณ์ร้ายที่จะเกิดขึ้นได้)

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษานานาชาติ (เตรียมอุดมศึกษา) โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

◆ 6 สถานการณ์พิเศษ Pop up Event

- เสียเงินค่าซ่อมบำรุงที่อยู่อาศัย 1,000 บาท [ใช้ยันต์ป้องกันได้]
- หุ้นจ่ายปันผล หุ้นละ 50 บาท [เข้าใบหุ้นมาแสดง รับเงินสดทันทีที่ Moderator]
- แม่ป่วยโควิด 19 หยุดเล่น 5 นาที [ใช้ยันต์ป้องกันได้]
- รัฐบาลแจกเงินชดเชย Lockdown ครอบครัวละ 1,000 บาท [มารับเงินสดที่ Moderator]
- ลูกทุกคนป่วยไข้หวัดใหญ่ เสียค่ารักษา 900 บาท [ใช้ยันต์ป้องกันได้]
- เกิดโจรระบาดเนื่องจากเศรษฐกิจตกต่ำ ทุกคนถูกปล้นเงินคนละ 200 บาท [ใช้ยันต์ป้องกันได้]

โรงเรียนประถมวัดราชคฤห์เชียงใหม่ ระดับอนุบาลและประถมศึกษา

◆ 6 สถานการณ์พิเศษ (ต่อ) มูลค่าหุ้น

- ◆ หุ้นมีมูลค่าคงที่ [= 100 บาท]
- ◆ หุ้นมีมูลค่าเพิ่มขึ้น [+200 = หุ้นละ 300 บาท]
- ◆ หุ้นมีมูลค่าลดลง [-50 = หุ้นละ 50 บาท]

โรงเรียนประถมวัดราชคฤห์เชียงใหม่ ระดับอนุบาลและประถมศึกษา

CURRENCY

ธนบัตร 3 ชนิด



โรงเรียนประถมวัดราชคฤห์เชียงใหม่ ระดับอนุบาลและประถมศึกษา

ACTIVITY PLAN

- 14:10 - 14:30 : เตรียมนักเรียนพร้อมกันที่ห้องประชุมศึกษาสมาคม แบ่งทีมเป็นทีมละ 5 คน และแจกอุปกรณ์
- 14:30 - 14:55 : เริ่มกิจกรรมในรอบที่ 1
- 14:55 - 15:20 : ประกาศผลหอยรอบที่ 1 และ เริ่มกิจกรรมในรอบที่ 2
- 15:20 - 15:45 : ประกาศผลหอยรอบที่ 2 และ เริ่มกิจกรรมในรอบที่ 3
- 15:45 - 16:00 : ประกาศผลหอยรอบที่ 3 ประกาศผลมูลค่าหุ้น และสรุปกิจกรรม

โรงเรียนประถมวัดราชคฤห์เชียงใหม่ ระดับอนุบาลและประถมศึกษา



ครู สตางค์



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- ป้ายชื่อสำหรับกิจกรรม

ทีม___

พ่อ

วุฒิการศึกษา

☒ อนุบาล

☒ ประถมศึกษา

☐ มัธยมศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท-เอก

ทีม___

แม่

วุฒิการศึกษา

☒ อนุบาล

☒ ประถมศึกษา

☐ มัธยมศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท-เอก

ทีม___

ลูกคนที่ 1

วุฒิการศึกษา

☒ อนุบาล

☐ ประถมศึกษา

☐ มัธยมศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท-เอก

ทีม___

ลูกคนที่ 2

วุฒิการศึกษา

☒ อนุบาล

☐ ประถมศึกษา

☐ มัธยมศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท-เอก

ทีม___

ลูกคนที่ 3

วุฒิการศึกษา

☒ อนุบาล

☐ ประถมศึกษา

☐ มัธยมศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท-เอก

โรงเรียน ประถม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ
หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ครู
สตางค์



- เงินจำลองภายในกิจกรรม (ใช้ประกอบการศึกษาเท่านั้น)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- ยันต์กันภัย



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เครื่องราง สะท้อนภัย (ประกัน)

- สลากกินแบ่ง

