

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ชีวิตลิขิตเอง

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวปาลิดา ตาวี / มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนแม่สันวิทยา

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 2

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (เศรษฐศาสตร์) _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

1. มีความรู้ความเข้าใจในการออมและการลงทุน (K)
2. สามารถบริหารจัดการการออมและการลงทุนได้ (P)
3. ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

1. สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน
2. สมรรถนะที่ 2 การจัดการรายได้และภาษี
3. สมรรถนะที่ 3 การบริหารการใช้จ่ายและจัดการหนี้
4. สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (Saving and Investing)
5. สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย
6. สมรรถนะที่ 6 การรักษาสิทธิและรับผิดชอบต่อนหน้าที่ผู้ใช้บริการทางการเงิน

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	ส 3.1 ม.2/1 วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการลงทุนและการออม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องการออมและการลงทุน โดยอธิบายถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการออมและการลงทุน ความเสี่ยงที่เกิดขึ้น
2. หลังจากทบทวนเสร็จ ครูเปิดเว็บไซต์ Finance smart learning ให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษาเพิ่มเติมใน E-book ที่เป็นการทวนให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องการเงิน

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายถึงกติกาการเล่นบอร์ดเกม “ชีวิตลิขิตเอง” สำหรับการเรียนรู้การเงิน โดยในแต่ละกลุ่มจะมีจำนวนผู้เล่น 6 คน เล่นจำนวน 10 รอบ โดยรอบที่ 1 ผู้เล่นทั้ง 6 คน จะได้รับเงินคนละ 1,000 บาท จากนั้นทอยลูกเต๋าตามลำดับผู้เล่นแต่ละคน และแต่ละช่องเดินนั้นจะแบ่งเป็น 3 สถานการณ์ ได้แก่
 - ช่องโอกาส คือ การ์ดโอกาสทางการเงิน เช่น ได้รับสิทธิ์จองซื้อหุ้น IPO ที่น่าสนใจ สามารถลงทุนในหุ้นได้ทันทีในราคาพิเศษ และจะได้รับผลตอบแทนเพิ่ม 50%
 - ช่องสถานการณ์ คือ การ์ดสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ เช่น เกิดภาวะภัยแล้งรุนแรงทั่วประเทศ หากลงทุนในภาคเกษตร จะต้องสูญเสียเงินจำนวน 200 บาท
 - ช่องการลงทุน แบ่งเป็น ออมเงิน ซื้อทอง ซื้อบ้าน ทำธุรกิจ เล่นหุ้น และลงทุนเกษตร เช่น เลี้ยงลงทุนใน ออมเงิน เป็นเงิน 500 บาท จะได้รับผลตอบแทน 3% ต่อรอบ
4. ผู้เรียนจดรายรับ-รายจ่าย ในแต่ละรอบการเล่นลงในสมุดบันทึกของตนเอง

ขั้นสรุป

5. หลังจากนักเรียนเล่นจนครบจำนวนรอบทุกคนแล้ว ครูให้นักเรียนสรุปบันทึกรายรับ-รายจ่ายของตนเอง
6. ครูสรุปความรู้ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นบอร์ดเกม “ชีวิตลิขิตเอง” โดยตั้งคำถามชวนคิด เช่น จากกิจกรรมนี้ ผู้เรียนได้รับอะไรจากการเล่นบอร์ดเกม “ชีวิตลิขิตเอง” บ้าง เป็นต้น

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากใบงานสมุดบันทึกรายรับ – รายจ่าย
2. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการคิดวิเคราะห์และการสะท้อนความคิดจากการเล่นบอร์ดเกม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน



ครู สตางค์

[illegible]