

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ส่วนที่ 1: ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม: ออมอย่างมีความสุข

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายณภัทร ยังมีสุข

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียน มอ.วิทยานุสรณ์

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้:

- (ด้านความรู้ K)

ผู้เรียนสามารถอธิบายความสำคัญของการออมก่อนใช้ หรือใช้ก่อนออมได้

- (ด้านทักษะกระบวนการ S)

ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับอัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละมาใช้ในการวางแผนการออมได้

- (ด้านคุณลักษณะ A)

ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการออม การวางแผนการเงิน

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency):

- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (Saving and Investing)

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



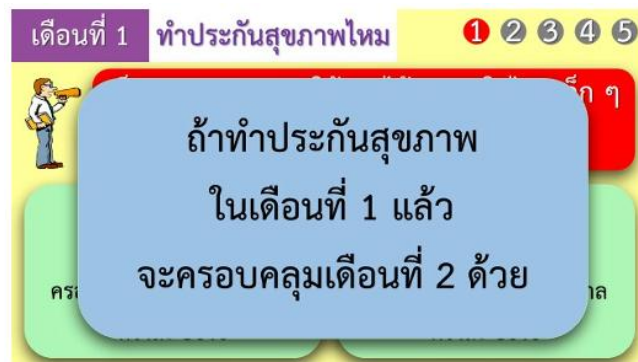
6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 1) ครูให้ผู้เรียนจัดกลุ่มเป็น 2 ทีม เพื่อให้ทั้ง 2 ทีม อภิปรายถึงข้อดี ข้อเสีย และเหตุผลของแต่ละฝ่าย ระหว่าง “ออมก่อนใช้” กับ “ใช้ก่อนออม”
- 2) ครูนำพุดคุยว่า ในสถานการณ์จริงบางอย่างอาจจะจำเป็นต้องออมก่อนแล้วค่อยใช้ กับบางสถานการณ์อาจจะใช้ก่อนแล้วค่อยออมก็เป็นไปได้
- 3) ครูแจกอุปกรณ์ ตารางบันทึกรายรับ-รายจ่าย และข้อมูลตัวละคร (รูปตัวตุ๊กตา) โดยให้แต่ละกลุ่มเลือก

ขั้นสอน

- 4) ครูอธิบายเป้าหมายของเกม โดยตารางบันทึกรายรับรายจ่ายจะมี 2 ใบ เท่ากับ 2 เดือน สมมติให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มใช้ชีวิต 2 เดือน และมีความสุขกับชีวิต ต้องมีหัวใจสะสม “เกิน” 10 ดวง และต้องมีเงินออมพอใช้ โดยมีเงินออมสะสมของเดือนที่ 2 “อย่างน้อย” 10,000 บาท แต่ถ้าเงินติดลบจะแพ้ทันที
- 5) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องเจอเหตุการณ์ในแต่ละเดือน โดยเหตุการณ์เริ่มต้นจะสมมติว่า ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้รับเงินเดือน 20,000 บาท และได้รับหัวใจ 5 ดวง พร้อมบันทึกรายรับ “เงินเดือน” ในบรรทัดแรก
- 6) ครูสอบถามผู้เรียนแต่ละกลุ่มว่า ต้องการออมเงินกี่ % ของเงินเดือน โดยให้เลือกจากตัวเลือกในข้อมูลที่มี แล้วบันทึก “เงินออม” ในช่องของเงินออม จากนั้นคำนวณเงินคงเหลือสำหรับใช้จ่าย
- 7) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มอ่านข้อความบนหน้าจอเกี่ยวกับเหตุการณ์ แล้วบันทึกรายรับ-รายจ่ายลงในตารางบันทึกรายรับ-รายจ่าย
- 8) ครูอธิบายเหตุการณ์ที่แต่ละกลุ่มพบหลังจากนี้จำนวน 5 เหตุการณ์ ได้แก่ เหตุการณ์เลือกทำประกันสุขภาพ เหตุการณ์ใช้ชีวิตประจำวัน เหตุการณ์ช้อปปิ้ง เหตุการณ์เจ็บป่วย และเหตุการณ์ที่ทุกกลุ่มต้องเผชิญร่วมกัน โดยแต่ละเหตุการณ์จะมีทั้งเหตุการณ์ได้และเสียหัวใจ โดยเฉพาะการช้อปปิ้งเสื้อผ้า
- 9) ครูเปิดสไลด์และสอบถามการทำประกันสุขภาพ ซึ่งสามารถเลือกทำหรือไม่ทำก็ได้ ถ้าทำ การคุ้มครองจะคุ้มครองไปถึงเดือนที่ 2 ด้วย



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- 10) ครูเปิดสไลด์ช้อปปิ้ง โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวางแผนช้อปปิ้ง (ได้รับหัวใจ) พร้อมเน้นย้ำว่า หลังจากนี้สามารถช้อปปิ้งได้ตลอดเวลา แต่อย่าลืมเงื่อนไขการชนะเกม



- 11) ครูเปิดสไลด์เหตุการณ์ที่ทุกกลุ่มต้องเผชิญร่วมกัน โดยครูแจกลูกเต๋าให้แต่ละกลุ่มทอด แล้วดูว่าได้เลขอะไร จากนั้นครูเปิดข้อความของแต่ละเลข แต่ละกลุ่มทำตามเหตุการณ์ที่เปิดได้ พร้อมบันทึกรายรับ-รายจ่าย

เดือนที่ 1	เหตุการณ์แรกมาแล้ว	1	2	3	4	5
เหตุการณ์	เหตุการณ์	เหตุการณ์				
1	2	3				
เหตุการณ์	เหตุการณ์	เหตุการณ์				
4	5	6				

- 12) ครูเปิดสไลด์เหตุการณ์นาฬิกาทอง โดยให้แต่ละกลุ่มทอดลูกเต๋า แล้วทำตามเหตุการณ์ที่เปิดได้ พร้อมบันทึกรายรับ-รายจ่าย

เดือนที่ 1	นาฬิกาทองมาแล้ว	1	2	3	4	5
ของลดราคา	ของลดราคา	ของลดราคา				
1	2	3				
ของลดราคา	ของลดราคา	ของลดราคา				
4	5	6				



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- 13) ครูเน้นย้ำเงื่อนไขแพ็คเกจอีกครั้งว่า ต้องสะสมหัวใจที่ดวง และมีเงินออมเมื่อครบ 2 เดือนก็บาท จากนั้นครูเปิดสไลด์เจ็บป่วย เมื่อเราทำงานย่อมต้องมีการเจ็บไข้ ได้ป่วย โดยให้แต่ละกลุ่มทอตุ๊กเต๋า และผลขึ้นอยู่กับว่า มีประกันหรือไม่

เดือนที่ 1 เจ็บป่วยเป็นเรื่องใกล้ตัว 1 2 3 4 5

ป่วย - ♥♥
ค่ารักษาเบิกประกันได้

ป่วย 1	ป่วย 2	ป่วย 3
ป่วย 4	ป่วย 5	ป่วย 6

- 14) ครูเปิดสไลด์ โดยให้ตัวแทนผู้เรียนออกมาหมุนวงล้อ เพื่อสุ่มเหตุการณ์ที่ทุกกลุ่มต้องเผชิญ

เดือนที่ 1 ร่วมกันเราอยู่ไหมนะ 1 2 3 4 5

ครูหมุนวงล้อ
เพื่อเปิดแผ่นป้ายเหตุการณ์ร่วม
ตามตัวเลขบนช่องที่ตรงกับลูกศรสีแดง

- 15) ครูเปิดสไลด์สุดท้ายของเดือนที่ 1 โดยครูแจ้งว่า ตอนนี้พวกเราทำงานครบ 1 เดือนแล้ว แต่ยังไม่พุดถึงเรื่องอาหารเลย ทุกกลุ่มต้องจ่ายค่าอาหารกลุ่มละ 4,000 บาท

เดือนที่ 1 ต้องกินต้องใช้

เมื่อสิ้นเดือนที่ 1
จ่ายค่าอาหารและน้ำดื่มรวม
4,000 บาท



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- 16) ครูให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปยอดเงินคงเหลือในเดือนที่ 1 จากนั้นแจ้งจำนวนหัวใจพร้อมยอดเงินคงเหลือ สำหรับใช้ชีวิตในเดือนที่ 2 ซึ่งจะเล่นในลักษณะเดียวกัน
- 17) ครูเน้นย้ำเงื่อนไขแพชชนะ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวางแผนให้รอบคอบ เมื่อเริ่มต้นเดือนที่ 2 จะไม่นำยอดเงินคงเหลือจากเดือนที่ 1 มาเชื่อมต่อ แต่ให้เขียนว่า ได้รับเงินเดือน 20,000 บาท จากนั้นเล่นตามสไลด์ข้างต้นเหมือนเดิม
- 18) ครูให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มคำนวณเงินออมที่เหลือและจำนวนหัวใจ พร้อมให้โชว์ตัวตุ๊กตาว่า ยังอยู่ในชุดที่เรียบร้อยหรือไม่

ขั้นสรุป

- 19) ครูให้กลุ่มที่ชนะ อธิบายแนวทางการวางแผนการใช้จ่ายเงินให้เพื่อน ๆ ฟัง
- 20) ครูให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นว่า เหตุใดต้องมีการวางแผนการเงิน ใครบ้างที่ต้องมีการวางแผนการเงิน โดยร่วมกันอภิปรายว่า เราควรออมเงินก่อนใช้หรือใช้ก่อนแล้วออม เพื่อกระตุ้นและสร้างจิตสำนึกให้กับผู้เรียน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล
1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความสำคัญของการออมก่อนใช้หรือใช้ก่อนออมได้	ตรวจตารางบันทึก รายรับ-รายจ่าย เดือนที่ 1 – 2 และใบ กิจกรรม	ตารางบันทึก รายรับ-รายจ่าย เดือนที่ 1 – 2	แต่ละกลุ่มได้คะแนน ร้อยละ 80 ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
2. ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับอัตราส่วนสัดส่วนและร้อยละมาใช้ในการวางแผนการออมได้			
3. ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการออมการวางแผนการเงิน			



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2: สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินงาน ใบงาน



กระดาษตัวละคร เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม เครื่องประดับ
และตัวตุ๊กตา

