

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ส่วนที่ 1: ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : รู้ว่าเสี่ยง...แต่คงต้องลอง

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวภัทรพร อักษรสวัสดิ์

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียน มอ.วิทยานุสรณ์

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☐ สอดแทรกในรายวิชา _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

• (ด้านความรู้ K)

นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะสำคัญของผลิตภัณฑ์ทางการเงิน และดอกเบี้ยได้

• (ด้านทักษะกระบวนการ S)

นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทางการเงินไปประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการวางแผนการเงิน

• (ด้านคุณลักษณะ A)

นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทางการเงินเพื่อการลงทุนในอนาคต

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

• สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (Saving and Investing)

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ชั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที) Davinci ทายคำการเงิน

1. ครูเปิดเกม “Davinci ทายคำ” โดยฉายภาพปริศนา 3 – 5 ภาพ เช่น เหรียญ + หมู = “กระปุกออมสิน”
2. นักเรียนตอบคำที่ซ่อนอยู่ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเงิน เช่น ดอกเบี้ย เงินเฟ้อ การออม การลงทุน
3. ครูเฉลยคำตอบ พร้อมอธิบายความหมายสั้น ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ

ขั้นดำเนินการ (15 นาที) การ์ดผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มแบบสุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน
5. ครูแจกการ์ดผลิตภัณฑ์ทางการเงินให้กลุ่มละ 30 ใบ เช่น
 - เงินฝากออมทรัพย์
 - สลากออมสิน
 - พันธบัตรรัฐบาล
 - หุ้น
 - กองทุนรวม
 - ประกันชีวิต
 - ทองคำ
6. ครูเปิดคำศัพท์ทางการเงินทีละคำ เช่น ดอกเบี้ย การลงทุนระยะยาว เงินเฟ้อ
7. นักเรียนช่วยกันวางการ์ดผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ทางการเงินนั้น ๆ
 - หากวาง **ถูกต้อง** ได้การ์ดละ 1 แต้ม
 - หากวาง **ผิด** หักการ์ดละ 1 แต้ม
8. ครูเฉลยและอธิบายคำศัพท์ทางการเงินเพิ่มเติม
 - ความแตกต่างระหว่าง “เงินฝาก” กับ “หุ้น”
 - ผลของ “อัตราดอกเบี้ย” ต่อเงินออม
 - ความเสี่ยงของ “การลงทุนแต่ละประเภท”

ขั้นสรุปกิจกรรม (10 นาที) ออมก่อนลงทุน

9. ครูสรุปความรู้สำคัญ
 - เงินเฟ้อทำให้มูลค่าเงินลดลงอย่างไร
 - การคำนวณดอกเบี้ยคงที่ โดยตัวอย่างง่าย ๆ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



- ความแตกต่างระหว่าง “ออม” และ “ลงทุน”
- หลักการออมก่อนลงทุน
- 10. ให้นักเรียนช่วยกันเสนอแนวทาง “วางแผนการออมของฉัน”
 - เป้าหมายการออม เช่น ซื้อโทรศัพท์ ทักษะศึกษา
 - ระยะเวลาในการออม
 - วิธีการออม เช่น ฝากธนาคาร หยอดกระปุก ซื้อสลากออมสิน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

1. ภาพเกม “Davinci ทายคำการเงิน”
2. การ์ดผลิตภัณฑ์ทางการเงิน (30 ใบ/กลุ่ม)
3. กระดานคะแนน
4. กระดาษวางแผนการออม (แบบฟอร์มสั้น ๆ)
5. สังเกตพฤติกรรม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ส่วนที่ 2: สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

canva: ประกอบการอธิบายการทำกิจกรรม

