

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ใครใคร่ก็เป็น CEO ได้

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายกฤษณพล ทองอ่อน

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนเทพศิรินทร์ นนทบุรี

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 6

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (สาระเศรษฐศาสตร์)

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- นักเรียนเข้าใจในผลิตภัณฑ์การลงทุนประเภทต่าง ๆ
- นักเรียนสามารถประเมินความเสี่ยงของการลงทุนในสถานการณ์ต่าง ๆ
- นักเรียนสามารถออกแบบธุรกิจที่ตนเองสนใจ
- นักเรียนสามารถสร้างโมเดลธุรกิจได้

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (Saving and Investing)

H4.4 ศึกษาข้อมูลและประเมินความเสี่ยงก่อนตัดสินใจลงทุนในผลิตภัณฑ์การลงทุนประเภทต่าง ๆ ตระหนักถึงความผันผวน ข้อจำกัดในการกำกับดูแล และมีเจตคติที่รอบคอบต่อการลงทุนในโลกการเงินยุคใหม่

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

- ขั้นนำ : ปลุกความคิด (Engage) - 15 นาที
 - กิจกรรม “ถ้าฉันถูกหวย 1 ล้านบาท” ครูตั้งคำถามชวนคิดว่า “ถ้านักเรียนมีเงินก้อน 1,000,000 บาทในวันนี้ นักเรียนจะเอาเงินไปทำอะไรให้สนุกสนานที่สุดใน 5 ปี ?”
 - 1. ครูสุ่มถามนักเรียน 3-4 คน เพื่อดูทัศนคติทางการเงิน (บางคนอาจตอบฝากธนาคาร ซื้อทอง เล่นหุ้น หรือเปิดร้านกาแฟ)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน โดยครูสรุปว่า วิธีทำให้เงินงอกเงยมี 2 ทางหลัก ๆ คือ เอาเงินไปลงทุนในทรัพย์สินต่าง ๆ และเอาเงินไปสร้างธุรกิจของตัวเอง ซึ่งเราจะได้เรียนรู้ทั้ง 2 อย่างในวันนี้
- **ขั้นสอน ส่วนที่ 1: โลกของการลงทุน (Explore & Explain) - 30 นาที**
 - ความรู้คู่ความเสี่ยง (Risk & Return)
 - 3. ครูอธิบายผลิตภัณฑ์การลงทุนโดยเรียงตามระดับความเสี่ยง (เงินฝากธนาคาร -> พันธบัตรรัฐบาล/หุ้นกู้ -> กองทุนรวม -> หุ้นสามัญ -> สินทรัพย์ทางเลือก เช่น คริปโทเคอร์เรนซี) โดยเน้นย้ำกฎเหล็ก “High Risk, High Return” (ผลตอบแทนสูง มักมาพร้อมกับความเสี่ยงที่สูง)
 - กิจกรรม “นักสืบความเสี่ยง”
 - 4. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นแจก “การ์ดสถานการณ์จำลอง” เช่น สถานการณ์ A: ตลาดหุ้นผันผวนหนักจากสงคราม สถานการณ์ B: รัฐบาลประกาศขึ้นดอกเบี้ย
 - 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ว่า ควรย้ายเงินไปลงทุนในผลิตภัณฑ์ใด และประเมินความเสี่ยงของสถานการณ์นั้น พร้อมนำเสนอสั้น ๆ
 - **ขั้นสอน ส่วนที่ 2: ปั้นธุรกิจด้วยมือเรา (Elaborate) - 45 นาที**
 6. ครูเชื่อมโยงแนวคิดการสร้างธุรกิจคือการลงทุนรูปแบบหนึ่ง (ลงทุนด้วยเงินสมองและแรงกาย)
 7. ครูพานักเรียนรู้จักเครื่องมือ Business Model Canvas (BMC) โดยแนะนำเครื่องมือออกแบบธุรกิจระดับโลก แต่ย่อให้เข้าใจง่ายสำหรับ ม.6 (เน้น 4 ช่องหลักก่อน เพื่อไม่ให้หนักเกินไป)
 - a. กลุ่มลูกค้า (Customer Segments) : เราจะขายใคร ?
 - b. คุณค่าของสินค้า (Value Propositions) : สินค้า/บริการของเราแก้ปัญหาอะไรให้ลูกค้า หรือดีกว่าคนอื่นยังไง ?
 - c. รายได้หลัก (Revenue Streams) : เราจะได้เงินจากช่องทางไหน ?
 - d. โครงสร้างต้นทุน (Cost Structure) : มีค่าใช้จ่ายอะไรบ้างที่ต้องเสีย ?
 - กิจกรรม “Start-up วัยมัธยม”
 8. นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมสมอง (Brainstorm) ออกแบบธุรกิจที่สนใจ เช่น แอปพลิเคชัน แบรินด์ เสื้อผ้า รักษ์โลก ร้านอาหาร
 9. นักเรียนวาดและเขียนแผนธุรกิจลงในกระดาษชาร์ต (Flipchart) ตามโครงสร้าง BMC
 - **ขั้นสรุปและประเมินผล (Evaluate) - 30 นาที**
 - กิจกรรม “Shark Tank ห้องเรียน (Pitching)”
 - 10. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอโมเดลธุรกิจของตนเอง (กลุ่มละ 3 นาที)
 - a. บทบาทสมมติ : ให้นักเรียนกลุ่มที่นั่งฟังและครู สวมบทบาทเป็นนักลงทุน (Investors)
 - b. ประเมินความเสี่ยง : หลังฟังจบ นักลงทุนต้องประเมินความเสี่ยงของธุรกิจเพื่อน (ตามวัตถุประสงค์ข้อ 2) ว่ามีจุดอ่อนตรงไหน เสี่ยงจริงหรือไม่ และโหวตว่าจะลงทุนในธุรกิจของเพื่อนกลุ่มนี้หรือไม่ พร้อมให้เหตุผล



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

11. ครูสรุปบทเรียน โดยเน้นย้ำว่าทั้งการเป็นนักลงทุนและการเป็นผู้ประกอบการ ล้วนต้องอาศัยความรู้และการจัดการความเสี่ยงที่ดี สมรรถนะเหล่านี้จะเป็นเกราะป้องกันทางการเงินให้ในอนาคต

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ :

1. กระดาน/สไลด์นำเสนอ รูปแบบ Business Model Canvas
2. การ์ดสถานการณ์จำลอง (สำหรับการประเมินความเสี่ยงการลงทุน)
3. กระดาษชาร์ต (Flipchart) และปากกาเมจิกสำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม
4. ใบความรู้สรุปประเภทของผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

วัตถุประสงค์	วิธีการวัดผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
1. เข้าใจผลิตภัณฑ์การลงทุน	สังเกตการมีส่วนร่วมและตอบคำถาม	แบบประเมินการตอบคำถาม	ตอบคำถามและแยกประเภทสินทรัพย์ได้ถูกต้อง
2. ประเมินความเสี่ยงของการลงทุน	ตรวจสอบจากการวิเคราะห์สถานการณ์และการคอมเมนต์เพื่อน	แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม	ระบุความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์หรือธุรกิจได้อย่างสมเหตุสมผล
3. ออกแบบธุรกิจ	ตรวจผลงานกลุ่ม	กระดาษชาร์ต ไอเดียธุรกิจ	มีไอเดียธุรกิจที่ชัดเจน เป็นไปได้ในระดับพื้นฐาน
4. สร้างโมเดลธุรกิจ (BMC)	ตรวจสอบความสอดคล้องของ BMC 4 ช่องหลัก	แบบประเมิน Business Model	องค์ประกอบใน BMC สอดคล้องกัน และมีตรรกะรองรับ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

สื่อประกอบการสอน



<https://drive.google.com/drive/folders/1fdliiRMpwMdbD9kIMy0KOFoq8YVXxXD1>

