

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ยอดนักลงทุน (The Smart Investor)

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายกฤษณะ เสวะมาตย์

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนร่มเกล้า

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☒ สอดแทรกในรายวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน (ค 21102) _____
- ☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถคำนวณผลตอบแทนในรูปแบบของร้อยละจากสินทรัพย์ประเภทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข่าวสารเศรษฐกิจและจัดสรรงบประมาณการลงทุนได้อย่างมีเหตุผล
3. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีเงินสำรองฉุกเฉินและรู้เท่าทันภัยทางการเงิน

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (Saving and Investing)

H4.4 ศึกษาข้อมูลและประเมินความเสี่ยงก่อนตัดสินใจลงทุนในผลิตภัณฑ์การลงทุนประเภทต่าง ๆ ตระหนักถึงความผันผวน ข้อจำกัดในการกำกับดูแล และมีเจตคติที่รอบคอบต่อการลงทุนในตลาดการเงินยุคใหม่

- H4.4K2 ความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์การลงทุนประเภทต่าง ๆ
- H4.4KS1 วางแผนการลงทุนที่เหมาะสมกับตนเองทั้งในปัจจุบันและในอนาคต
- H4.4A1 ละเอียตรอบคอบก่อนการตัดสินใจลงทุน
- H4.4A2 ตระหนักว่าการลงทุนมีความเสี่ยง

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
	ค 1.1 ม.1/3: ประยุกต์ใช้ร้อยละและอัตราส่วนในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และปัญหาในชีวิตจริง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Active Learning)

ขั้นนำ (10 นาที)

1. Psychological Safety: ครูสร้างพื้นที่ปลอดภัยโดยชี้แจงว่า ความผิดพลาดในเกมคือโอกาสการเรียนรู้
2. Briefing: ครูแจกทุนเริ่มต้นคนละ 100,000 บาท และแนะนำสินทรัพย์ 4 ประเภท (เงินฝาก กองทุน หุ้น และทองคำ)
3. Scaffolding: ครูทบทวนวิธีการคำนวณร้อยละเบื้องต้น เพื่อป้องกันภาวะภาวะทางปัญญาที่หนักเกินไป

ขั้นสอน (Simulation Phase - 40 นาที)

4. ครูนำกิจกรรม มีจำนวนรอบการเล่น 4 รอบ โดยแต่ละรอบประกอบด้วยกระบวนการดังนี้
 - Design News: ครูแสดงข่าวจำลอง เช่น ข่าวเทคโนโลยีบูม ข่าวสงคราม เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์
 - Investment Decision: ผู้เรียนตัดสินใจแบ่งเงินลงทุนลงในใบบันทึกผลตามระดับความเสี่ยงที่ยอมรับได้
 - The Scam: ครูสวมบทบาทมิจฉาชีพ เสนอการลงทุนพิเศษที่ให้ผลตอบแทนสูงผิดปกติเพื่อล่อใจ
 - Life Events: สุ่มจั่วการ์ดสถานการณ์พลิกผันแบบรายบุคคล เช่น ป่วยกะทันหัน ได้รับโบนัส
 - Monitoring: ครูทำหน้าที่เป็น Facilitator สังเกตพฤติกรรมการตัดสินใจโดยไม่แทรกแซง
 - Result & Calculation: ประกาศผลตอบแทนตลาด (%) และให้นักเรียนคำนวณยอดเงินคงเหลือในแต่ละรอบ

ขั้นสรุป (Debriefing Phase - 10 นาที)

5. Reflection-on-Action: นักเรียนทบทวนการตัดสินใจในรอบที่ผ่านมาผ่านคำถามปลายเปิด
6. Generalization: ครูและนักเรียนสรุปหลักการร่วมกันว่า การกระจายความเสี่ยงและเงินสำรองฉุกเฉินคือหัวใจสำคัญ
7. Exit Pass: นักเรียนเขียนสรุปบทเรียนสั้น ๆ 3 ข้อที่ได้เรียนรู้จากการเป็นยอดนักลงทุน

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ประเมินผลการคำนวณ (K): ตรวจสอบความถูกต้องในการคำนวณร้อยละในใบบันทึกผลการลงทุน

ประเมินทักษะการตัดสินใจ (P): สังเกตจากการจัดสรรพอร์ตและการมีเงินสดสำรองไว้ใช้ยามฉุกเฉิน

ประเมินเจตคติ (A): จากคำตอบใน Exit Pass เรื่องการรู้เท่าทันมิจฉาชีพและการวางแผนอนาคต



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน



[สื่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องยอดนักลงทุน](#)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เกมสุดยอดนักลงทุน

เป้าหมายของเกม

นักเรียนจะได้ลองใช้ชีวิตเป็นนักลงทุน
มือใหม่ ระยะเวลา 4 ปี
โดยคำนึงถึงการสร้างผลกำไรและ
เตรียมพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง

ปีที่ 1 เกิดเหตุการณ์ 5 เหตุการณ์



ปีที่ 1 ข่าวสารการเงิน

GDP เติบโตต่อเนื่อง
กำลังซื้อในประเทศ
กลับมาคึกคัก

ปีที่ 1 เลือกการลงทุน

ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน	จำนวนเงิน	ผลตอบแทน	ผลกำไร - ขาดทุน
เงินฝากประจำ			
กองทุนรวม			
หุ้น			
ทองคำ			
เพนียดดิจิทัล "วอแรด"			

ปีที่ 1 เหตุการณ์พลิกผัน

เหตุการณ์ที่ 1

เหตุการณ์ที่ 2

เหตุการณ์ที่ 3

เหตุการณ์ที่ 4

เหตุการณ์ที่ 5

เหตุการณ์ที่ 6

ปีที่ 1 สรุปผลตอบแทน

สรุปยอดกำไร - ขาดทุน
แล้วนำไปรวมกับต้นทุน
แล้วบันทึกผล

ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

ตารางเปรียบเทียบ Asset Class				
Asset Class	ความเสี่ยง	ผลตอบแทน	ความยืดหยุ่น / ความผันผวน	สภาพคล่อง
เงินสด / เงินฝาก	• ความเสี่ยงต่ำ • สภาพคล่องสูง • ผลตอบแทนต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	สูง
ตราสารหนี้	• ผลตอบแทนสูง • ความเสี่ยงต่ำ	ต่ำ - ปานกลาง	ต่ำ - ปานกลาง	ปานกลาง - สูง
หุ้น	• ผลตอบแทนสูง • ความเสี่ยงสูง	ปานกลาง - สูง	สูง	สูง
อสังหาริมทรัพย์	ความเสี่ยงสูง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ - ปานกลาง
ทองคำ / เพนียดดิจิทัล	• ความเสี่ยงสูง • สภาพคล่องสูง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง - สูง

ที่มา: ข้อมูลเงินปันผลและเงินปันผล Money for 100%

กิจกรรม เรื่อง สุดยอดนักลงทุน ผ่านกระบวนการออกแบบ Addie Model



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ภาพกิจกรรมสัปดาห์อดออมผ่านกระบวนการออกแบบ Addie Model



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ตารางบันทึกแผนการลงทุน

เงินลงทุนในปีที่ 1 จำนวน 100,000 บาท

ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน	จำนวนเงินลงทุน	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ผลตอบแทน	กำไร/ขาดทุน
เงินฝากประจำ	10,000	ได้รับดอกเบี้ย	+ 1%	- 2,347.30
กองทุนรวม	10,000		+ 4%	กำไร 400
หุ้น	10,000		+ 5%	กำไร 500
ทองคำ	20,000		+ 2%	กำไร 400
เงินฝากออมทรัพย์	50,000		- 15%	ขาดทุน 7,500
รวม	100,000			92,150

จำนวนเงินที่นำไปลงทุนในปีที่ 2 = จำนวนเงินลงทุน + ผลการดำเนินงาน + กำไร/ขาดทุน
= 100,000 - 7,500 - 2,347.30 = 90,152.70

เงินลงทุนในปีที่ 2 จำนวน 90,152.70 บาท

ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน	จำนวนเงินลงทุน	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ผลตอบแทน	กำไร/ขาดทุน
เงินฝากประจำ	10,000	ได้รับดอกเบี้ย	+ 1%	ขาดทุน 300
กองทุนรวม	20,000		- 5%	ขาดทุน 1,000
หุ้น	2,150		- 15%	ขาดทุน 322.5
ทองคำ	10,000		+ 12%	กำไร 1,200
เงินฝากออมทรัพย์	49,000		- 10%	ขาดทุน 4,900
รวม	92,150			87,777.5

จำนวนเงินที่นำไปลงทุนในปีที่ 3 = จำนวนเงินลงทุน + ผลการดำเนินงาน + กำไร/ขาดทุน
= เงินต้น 32,347

เงินลงทุนในปีที่ 3 จำนวน 32,347 บาท

ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน	จำนวนเงินลงทุน	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ผลตอบแทน	กำไร/ขาดทุน
เงินฝากประจำ	20,000	ได้รับดอกเบี้ย	+ 3%	ขาดทุน 3,670
กองทุนรวม	9,947		- 2%	ขาดทุน 198.94
หุ้น	3,000		- 5%	ขาดทุน 150
ทองคำ	5,000		+ 5%	กำไร 250
เงินฝากออมทรัพย์	3,400		- 10%	ขาดทุน 340
รวม	32,347			ขาดทุน 3,968.94

จำนวนเงินที่นำไปลงทุนในปีที่ 4 = จำนวนเงินลงทุน + ผลการดำเนินงาน + กำไร/ขาดทุน
= เงินต้น 23,690

เงินลงทุนในปีที่ 4 จำนวน 23,690 บาท

ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน	จำนวนเงินลงทุน	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ผลตอบแทน	กำไร/ขาดทุน
เงินฝากประจำ	2,000	ได้รับดอกเบี้ย	+ 1%	ขาดทุน 300
กองทุนรวม	1,900		+ 7%	กำไร 133
หุ้น			+ 10%	
ทองคำ	1,000		- 5%	ขาดทุน 50
Alpha-AI	20,000		- 100%	ขาดทุน 20,000
รวม	23,690			ขาดทุน 23,017

จำนวนเงินที่นำไปลงทุนในปีที่ 4 = จำนวนเงินลงทุน + ผลการดำเนินงาน + กำไร/ขาดทุน
= เงินต้น 685

ใบบันทึกสรุปผลการลงทุน: กิจกรรม "อดออมลงทุน"

ชื่อ-นามสกุล: อรุณรัตน์ อรุณรัตน์ เลขที่: 5 ชั้น: ม.1/1

ชื่อ-นามสกุล: ทิพนันท์ อรุณรัตน์ เลขที่: 1 ชั้น: ม.1/1

ชื่อ-นามสกุล: วิมลรัตน์ อรุณรัตน์ เลขที่: 8 ชั้น: ม.1/1

ชื่อ-นามสกุล: ... เลขที่: ... ชั้น: ...

1. บันทึกการตัดสินใจและการเปลี่ยนแปลง (4 รอบการเก็บ)

เงินต้นเริ่มต้น: 100,000 บาท

รายการบันทึก	รอบที่ 1	รอบที่ 2	รอบที่ 3	รอบที่ 4
1. ยอดเงินยกมาจากรอบก่อน	100,000	92,150	87,777.5	83,808.5
2. เงินที่จัดสรรลงในปีนั้น	100,000	90,152.70	87,777.5	83,808.5
- เงินฝาก	10,000	10,000	20,000	20,000
- กองทุนรวม	10,000	20,000	4,747	690
- หุ้น	10,000	2,150	3,000	0
- ทองคำ	20,000	10,000	5,000	1,000
- การลงทุนพิเศษ (ข้อ 3)	50,000	40,000	0	AI-AI 20,000
3. ผลจาก "การตัดสินใจ"	- 2,347.30	- 7,500	- 9,000	- 5,000
4. กำไร/ขาดทุนจากตลาด (%)	17.510	99.443	ขาดทุน 9,157	ขาดทุน 83,002
5. ยอดเงินรวมหลังจบปี	92,150	87,777.5	83,808.5	685

2. อดออมเรียนรู้จากประสบการณ์ (Investor Reflection)

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากสิ่งที่ทำไปให้ดูแล้วคืออะไร? และมันช่วยอะไรในการตัดสินใจ?

ตอบ: ทบทวน การตัดสินใจที่ดีขึ้นกว่าเดิม

2. เมื่อคุณได้ใช้ "การตัดสินใจที่ดี" (จากข้อ 1) คุณมีวิธีคิดอย่างไร? และมันช่วยในการตัดสินใจอย่างไร?

ตอบ: ได้ใช้วิธีคิดที่ดีขึ้นกว่าเดิม

3. คุณได้คิดค้นการลงทุน "ข้อสงสัย" (ข้อสงสัย 3) หรือไม่? และถ้าใช่เป็นอย่างไร และคุณได้บทเรียนอะไรจากข้อสงสัย?

ตอบ: ...

4. หากต้องยกย่องเพื่อนรอบๆ 1 คนที่มีข้อสงสัย และจะบอกเล่าประสบการณ์ของคุณอย่างไร?

ตอบ: ...

3. สรุปความรู้ที่คิดจะจบงาน (Exit Pass)

ถ้าคุณพร้อมแล้ว ✓ หรือยังไม่พร้อม (ไม่ต้องทำ)

[] ฉันพอใจกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ และฉันจะได้อะไรจากเรื่องนี้

[] ฉันยังมีความสงสัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ และฉันจะได้อะไรจากเรื่องนี้

[] ฉันยังมีความสงสัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ และฉันจะได้อะไรจากเรื่องนี้

[] ฉันยังมีความสงสัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ และฉันจะได้อะไรจากเรื่องนี้

ผลลัพธ์ของผู้เรียน สุตยอดนักลงทุน ผ่านกระบวนการออกแบบ Addie Model

