

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : werewolf ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
2. ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 4
3. เจ้าของผลงาน : โครงการครูสตางค์ K1: ครูสอนนักเรียน รุ่นที่ 1/2567 จ.เชียงใหม่
4. ชื่อครูที่ปรึกษา : นายวชิระ สามกองงาม โรงเรียนสตรีวิทยา
5. รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ สังคมศึกษา (สาระเศรษฐศาสตร์)

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

6. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- ผู้เรียนได้ความรู้เกี่ยวกับการออมหรือลงทุนระยะสั้น เพื่อบรรลุความต้องการระยะยาวในอนาคต
- ผู้เรียนได้ความรู้เกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัลและความเสี่ยงที่เกี่ยวข้อง

7. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

8. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

9. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำ

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนทายภาพจากเกมถอดรหัสภาพผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ซึ่งเป็นภาพที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทางการเงินประเภทต่าง ๆ เช่น กองทุนรวม ทองคำ คริปโทเคอร์เรนซี



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ขั้นสอน

2. ครูอธิบายความรู้เกี่ยวกับการออมหรือลงทุนระยะสั้นผ่านผลิตภัณฑ์ทางการเงินประเภทต่าง ๆ จากนั้นให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากบอร์ดความรู้ในรอบห้องเรียน พร้อมแผ่นพับในการจดความรู้ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะเด่นของผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม เพื่อทำกิจกรรม werewolf ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบบัตรคำผลิตภัณฑ์ทางการเงินคนละ 1 ใบ โดยในแต่ละกลุ่มจะมี 1 คนที่ได้รับบัตรคำผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่แตกต่างจากสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม
5. ให้สมาชิกคนที่ 1 ของกลุ่มใบ้คำที่เกี่ยวข้องกับบัตรคำผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ได้รับ เพื่อให้สมาชิกอีกทีมทายว่า เป็นคำใบ้ของผลิตภัณฑ์ทางการเงินใด
6. ให้สมาชิกคนต่อไปของกลุ่มใบ้คำที่เกี่ยวข้องกับบัตรคำผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ได้รับ เพื่อให้สมาชิกอีกทีมทายว่า เป็นคำของผลิตภัณฑ์ทางการเงินใด โดยให้ใบ้คำที่ได้รับจนครบทีม จากนั้นให้สมาชิกอีกทีมปริศนาว่า สมาชิกคนใดในทีมที่ใบ้คำ คือ คนที่ได้บัตรคำผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่แตกต่างจากคนอื่น หากทายถูกจะเป็นผู้ชนะ หากทายผิดจะเป็นผู้แพ้
7. ให้สมาชิกอีกทีมสลับบทบาทกัน เพื่อหาผู้ชนะ

ขั้นสรุป

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความสำคัญของการออมหรือลงทุนระยะสั้นผ่านผลิตภัณฑ์ทางการเงินประเภทต่าง ๆ และความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์ทางการเงินประเภทต่าง ๆ
9. ครูให้นักเรียนทำใบงานสรุป เพื่อทบทวนความเข้าใจ

10. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

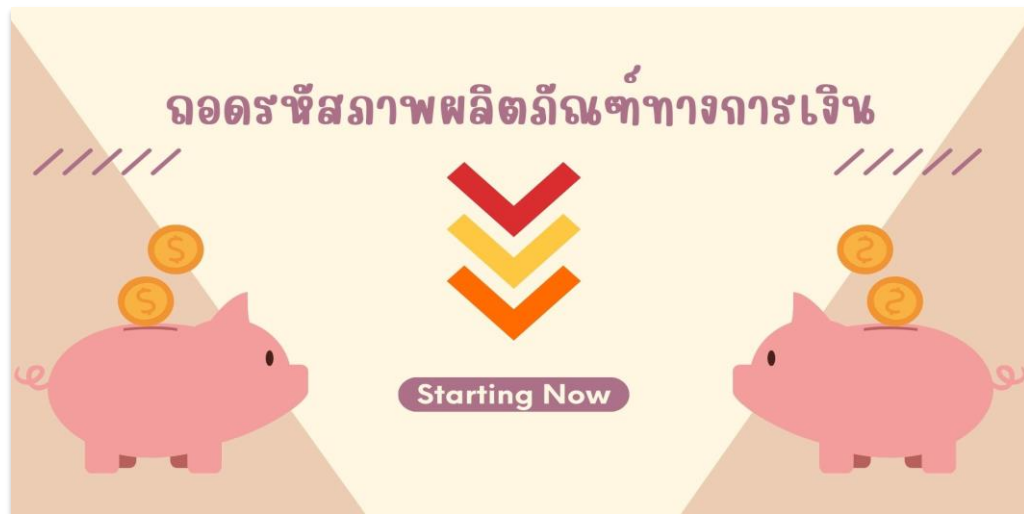
แบบประเมินการทำงานใบงาน

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

- เกมถอดรหัสภาพผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
- แผ่นความรู้ผลิตภัณฑ์ทางการเงินและแผ่นพับจดความรู้
- การ์ดเกม werewolf ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



ตัวอย่างเกมบัตรคำผลิตภัณฑ์ทางการเงิน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

1 กลุ่มมีสมาชิก 4 คน

ซึ่งสมาชิก 1 คนในกลุ่มจะได้รับการ์ดแตกต่างจากสมาชิกคนอื่น โดยเล่นทั้งหมด 4 รอบ



ตัวอย่างเกมบัตรคำผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

