

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ทางเลือกการเงินสู่การสร้างรายได้ในวัยเรียน

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายวุฒิพงษ์ เทียมทอง

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนลำปำวิทยาคม

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ คณิตศาสตร์เพิ่มเติม

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้การจัดการจัดสรรเงินเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างรอบด้านผ่านวิธีที่เข้าใจง่ายและนำไปใช้ได้จริง

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ทักทายและแนะนำให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างอบอุ่น
- วัดความรู้ความเข้าใจก่อนเรียนในหัวข้อทฤษฎีการเงิน 4 ด้าน E S B I
- บอกถึงความสำคัญของการบริหารจัดการการเงิน วัยเรียนสามารถเริ่มต้นสร้างรากฐานทางการเงินที่มั่นคงได้ตั้งแต่นั้น ๆ ซึ่งช่วยให้ลดความกังวลในการใช้ชีวิตและช่วยให้มีอิสรภาพทางการเงินในอนาคต



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ชั้นสอน

4. เริ่มอธิบายทฤษฎีการเงิน 4 ด้าน (E S B I) ด้วยสไลด์ประกอบการสอน
การเรียนรู้และเข้าใจทฤษฎีการเงิน 4 ด้าน เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาแนวทางในการสร้าง
รายได้และการบริหารการเงินในชีวิตและข้อดีข้อเสียของแต่ละด้าน โดยสามารถแบ่งออกเป็น 4
ด้านหลัก ได้แก่
 - รายได้จากงานประจำ (Employee - E) : รายได้ที่ได้มาจากการทำงานในองค์กร เช่น พนักงาน
บริษัท ข้าราชการ
 - รายได้จากกิจการส่วนตัว (Self-Employed - S) : รายได้จากการทำงานให้ตัวเอง เช่น ฟรี
แลนซ์ นักเขียน หรือผู้ประกอบการ
 - รายได้จากธุรกิจส่วนตัว (Business Owner - B) : รายได้จากการเป็นเจ้าของธุรกิจ เช่น
เจ้าของร้านค้า ธุรกิจขนาดเล็ก
 - รายได้จากการลงทุน (Investor - I) : รายได้จากการลงทุนในสินทรัพย์ต่างๆ เช่น หุ้น
อสังหาริมทรัพย์
5. เล่นเกมกิจกรรมจำลองการใช้เงิน
กติกาการเล่น
 - แบ่งกลุ่มออกเป็น 3 บ้านหลังละ 5 คน โดยจะแบ่งบ้านโดยใช้การจับฉลากหมายเลขบ้าน 1 -
2 - 3 เลือกผู้นำและตั้งชื่อบ้าน
 - ได้เงินเริ่มต้น 10,000 บาทต่อบ้าน ในการใช้จ่าย โดยต้องบริหารจัดการเอง
 - ใช้เวลาในกิจกรรมทั้งหมด 1 ชั่วโมง (2 นาที = 1 ปี) ดังนั้น 1 ชั่วโมง = 30 ปี ทุก 5 ปีจะมี
เหตุการณ์สำคัญ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น
 - ต้องหาเงินเข้าบ้านและแลกเปลี่ยนเงินระหว่างบ้าน บ้านที่ได้เงินมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะไป
สถานที่ภายในกิจกรรม
 - บริษัทใช้แรงงาน : ไ้หารรายได้เข้าบ้าน โดยแลกกับการทำงานให้กับบริษัท ผ่านการเล่น
mini games ที่จัดเตรียม
 - บริษัทตั้งหวังรวย : ไ้ซื้อ bitcoin ราคาขึ้น - ลง โดยให้ระบุจำนวนเงินที่จะลงทุน แล้ว
เลือกว่า ราคาจะขึ้นหรือลง เมื่อผ่านไป 1 นาที ถ้าเลือกถูกจะได้รับเงินตอบแทนเพิ่มขึ้นร้อย
ละ 50 จากจำนวนเงินที่ลงทุน แต่ถ้าเลือกผิดจะสูญเสียเงินที่ลงทุน
 - ธนาคาร : ไ้ฝากเงินและมี lottery ให้ลุ้นรางวัล โดย lottery ราคาหน่วยละ 5,000 บาท
จะประกาศผลรางวัลเมื่อระยะเวลาผ่านไป 10 ปี และเงินที่อยู่ในธนาคารจะไม่ถูกหักหรือ
ขโมย
 - TPK snack bar : ไ้ซื้อขนมเข้าบ้าน ถ้าไม่ซื้อขนมมานานกว่า 5 ปี จะอดตายและเสียเงิน ซึ่ง
ทุก 5 ปีจะมีสถานการณ์เกิดขึ้น เช่น เงินเฟ้อ รถเสีย บ้านพัง เกิดโรคระบาด



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ขั้นสรุป

6. ร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกมกิจกรรมจำลองการใช้เงิน
7. วัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียนในหัวข้อทฤษฎีการเงิน 4 ด้าน (E S B I)

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

- แบบประเมินก่อนและหลังเรียน เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในหัวข้อทฤษฎีการเงิน 4 ด้าน (E S B I)
- แบบประเมินทักษะและการปฏิบัติ
- การสัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่ม

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

-

