

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ของมันต้องมี !!!

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายอดิศักดิ์ ภาชนะพูล

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนบุญชริกวิทยาการ

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนรู้ที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 4

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ วิชาการป้องกันการทุจริต 2 ส31232

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของการออมและการลงทุน (K)
- ผู้เรียนมีการวางแผนการออมและการลงทุนในอนาคตได้อย่างปลอดภัย (S)
- ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการออมและการลงทุน (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ชั้นนำ

1. ครูกระตุ้นนักเรียนด้วยข่าวสารเหตุการณ์ปัจจุบันที่เป็นกระแสสังคมถึงกรณีการถูกหลอกลวงขายสินค้าปลอมพร้อมตั้งประเด็นคำถาม “หากนักเรียนต้องการจะซื้อของ ต้องประกอบด้วยอะไรบ้างถึงจะซื้อได้” พิจารณาคำตอบของนักเรียน ผ่าน Application Mentimeter (5 นาที)
2. ครูได้แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน หลังจากนั้นครูให้นักเรียนเขียนสิ่งของที่อยากได้คนละ 1 สิ่งบนกระดาน (2 นาที)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- ครูให้แต่ละกลุ่มช่วยกันพิจารณาคำตอบว่าสิ่งใดสามารถซื้อได้ด้วยงบราคา 200 บาท หลังจากนั้นร่วมกันพิจารณาคำตอบว่าแต่ละกลุ่มได้กี่คำตอบ (3 นาที)

ขั้นสอน

- ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 6 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน
- ครูได้ชี้แจงรายละเอียดในกิจกรรม “ตามล่าหาสมบัติ” Credit. Kru Dream Chaiwat ใน Website Inskru โดยคุณครูจะมอบเงินให้กลุ่มละ 10,000 บาท มีแผนการลงทุนให้เลือก 6 แผนการลงทุนทั้งหมด 4 รอบ แผนการลงทุนแต่ละแผนจะมีผลตอบแทนที่แตกต่างกัน และในแต่ละรอบจะมีการสุ่มดวงจับการได้ว่าจะได้หรือเสีย พร้อมกับจะมีการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไปพร้อมกัน ซึ่งจะต้องมีการบันทึกบัญชีรายรับ - รายจ่าย (20 นาที)
- ครูให้นักเรียนสะท้อนผลหลังจากการจัดกิจกรรม โดยให้นักเรียนบอกสิ่งที่ได้เรียนรู้ และสิ่งที่ยังสงสัยผ่าน Application Mentimeter (10 นาที)

ขั้นสรุป

- ครูให้นักเรียนทำใบความรู้เรื่อง ของมันต้องมี !!! โดยให้นักเรียนตั้งเป้าหมายสิ่งที่อยากได้ พร้อมบอกระดับความจำเป็น จากนั้นให้นักเรียนวางแผนจากปัจจุบันว่านักเรียนจะนำสิ่งนั้นมาได้ด้วยวิธีการใด โดยใช้ระยะเวลาเท่าไร (5 นาที)
- ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผลว่ากิจกรรมนี้จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างไรผ่าน Application Padlet (5 นาที)

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

จุดประสงค์	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1) ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของการออมและการลงทุน (K)	ตรวจใบงาน	แบบประเมินใบงาน	ระดับ 10 คะแนนขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
2) ผู้เรียนมีการวางแผนการออมและการลงทุนในอนาคตได้อย่างปลอดภัย (S)	สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ตรวจใบงาน	แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ 7 คะแนนขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
3) ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการออมและการลงทุน (A)	สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ 7 คะแนนขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- แผนการจัดการเรียนการสอน
- PowerPoint เรื่อง ของมันต้องมี !!!

การ์ดเกม พจนุภัยหาเงิน

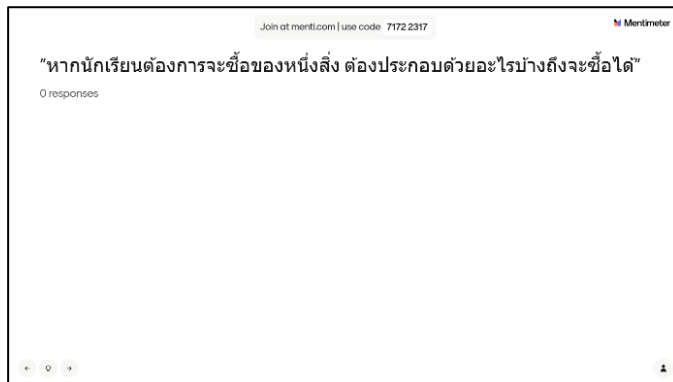
How To Play

- แจกเงินให้กลุ่มละ 1,000 บาท
- ในแต่ละเดือนให้แต่ละกลุ่มเลือกแผนการลงทุน ระยะ 4 เดือน
- ทุกเดือนจะมีการออกสลากฯ 1 ใบ / 500 บาท ถูกรับ 2000 บาท

แผนการลงทุนในแต่ละเดือน

1. ลงทุนซื้อพันธบัตร 3,000 บาท 2 เดือนจะได้รับดอกเบี้ย 2,500 บาท
2. ลงทุนฝากออมทรัพย์ 2,000 บาท ได้รับเงินในเดือนต่อไป 3,000 บาท
3. ฝากธนาคารที่สามารถเบิกได้ ครั้งละ 2,000 บาท ได้ดอกเบี้ย 500 บาท
4. ลงทุนตั้งร้านค้า 5,000 บาท ภายใน 3 เดือนจะได้เงิน 8,000 บาท ในแต่ละเดือนต้องจ่ายคืนทุน 500 บาท
5. ลงทุนขายของออนไลน์ 2,000 บาท ต่อเดือนจะได้กำไร 1,000 บาท ต่อเดือน
6. ลงทุนซื้อหุ้น 2,500 บาท ภายใน 2 เดือนจะได้เงิน 3,000 บาท หรือมีความเสี่ยง 2,500 บาท

- Application Mentimeter



- Application Padlet

