

# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : นักออมมือโปร

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายจตุพร มณีพันธ์ และนางสาวธิติมา เดชภักดี

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนรัชฎาอนุประดิษฐ์อนุสรณ์

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 5 – 6

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ \_\_\_\_\_

☒ สอดแทรกในรายวิชา คณิตศาสตร์ (สาระจำนวนและพีชคณิต) \_\_\_\_\_

☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ \_\_\_\_\_

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- ผู้เรียนเข้าใจการออม และการวางแผนการเงิน
- ผู้เรียนเข้าใจการคำนวณดอกเบี้ยคงที่ ดอกเบี้ยทบต้น และผลกระทบต่องบออมของตนเอง
- ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องเงินในชีวิตประจำวันมากขึ้น
- ผู้เรียนคำนึงถึงราคาของสินค้าที่ออมเงินเพื่อซื้อ

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 4 การออมและการลงทุน (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

| ตัวชี้วัดระหว่างทาง                                                              | ตัวชี้วัดปลายทาง                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| มาตรฐาน ค 1.3 เข้าใจและใช้ความรู้เกี่ยวกับ ดอกเบี้ยและมูลค่าของเงินในการแก้ปัญหา | มาตรฐาน ค 1.2 เข้าใจและวิเคราะห์แบบรูป ความสัมพันธ์ ฟังก์ชัน ลำดับและอนุกรม และนำไปใช้ |
| ค1.3 ม.5/1 เข้าใจและใช้ความรู้เกี่ยวกับ ดอกเบี้ยและมูลค่าของเงินในการแก้ปัญหา    | ค1.2 ม.5/2 เข้าใจและนำความรู้เกี่ยวกับลำดับ และอนุกรมไปใช้                             |



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

### ชั้นนำ

1. ครูใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน ว่า “นักเรียนคิดว่าการออมเงิน มีความสำคัญอย่างไร” จากนั้นผู้สอนสุ่มถามนักเรียน
2. ครูทบทวนความรู้เรื่องการออมด้วยอนุกรม ดอกเบี้ย ให้กับนักเรียนโดยการถาม-ตอบ
3. ครูถามนักเรียนว่า “นักเรียนคิดว่าการใช้เงิน มีความสำคัญขนาดอย่างไร” จากนั้นผู้สอนสุ่มถามนักเรียน

### ขั้นสอน

4. ครูเริ่มแนะนำกิจกรรม นักออมมือโปร ให้นักเรียนเข้าใจถึงกฎและกติกาในการเล่นเกม
5. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 2 – 4 คน ครูแจกอุปกรณ์ให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่ม ประกอบด้วย กระดานนักออมมือโปร ตัวเดิน ลูกเต๋า 1 ลูก การ์ดอาชีพ การ์ดของมีค่าต้องมี การ์ดรายจ่าย ลูกเงิน การ์ดเสียงโชค การ์ดรับทรัพย์ และแบบบันทึกเส้นทางฝันของนักออมมือโปร
6. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มเล่นเกมโดย
  - 1) สมาชิกทุกคนในกลุ่มสุ่มหยิบการ์ดอาชีพ และบันทึกข้อมูลลงในแบบบันทึกเส้นทางฝันของนักออมมือโปร
  - 2) ให้สมาชิกทอยลูกเต๋าค้นละ 1 ครั้ง แล้วให้คนที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เริ่มเกม โดยคนต่อไปให้วนทางด้านขวามือของผู้เล่นคนแรก หากได้แต้มเท่ากันให้ผู้ที่แต้มเท่ากันทอยอีกครั้ง
  - 3) จากนั้นให้ผู้เริ่มเกมเริ่มทอยลูกเต๋า แล้วเริ่มเดินจากจุดเริ่มต้น ไปยังสถานการณ์ต่างๆ ให้ผู้เล่นอ่านสถานการณ์ต่างๆ แล้วบันทึกเส้นทางฝันของนักออมมือโปรลงในแบบบันทึกทุกครั้ง
  - 4) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เริ่มเล่นเกมที่กำหนดให้โดยใช้เวลา 45 นาที หากนักเรียนคนใดเหลือเงินออมเยอะที่สุดเป็นผู้ชนะ

### ขั้นสรุป

7. ครูให้นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้รับการเล่นเกม นักออมมือโปร
8. ครูให้นักเรียนแต่ละช่วยกันอภิปรายความสำคัญของการออม และความสำคัญของการวางแผนทางการเงินเพื่ออนาคต

## 7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

- ประเมินผลโดยการสังเกตพฤติกรรม การถาม - ตอบ และอภิปรายผล
- ประเมินผลแบบบันทึกเส้นทางฝันของนักออมมือโปร



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

1. เกมกระดานนักออมมือโปร
2. ตัวเดิน
3. ลูกเต๋า 1 ลูก
4. การ์ดอาชีพ
5. การ์ดของมันต้องมี
6. การ์ดรายจ่ายฉุกเฉิน
7. การ์ดเสี่ยงโชค
8. การ์ดรับทรัพย์
9. แบบบันทึกเส้นทางฝันของนักออมมือโปร

