

# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## ส่วนที่ 1: ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม: ประกันภัยพิชิตความเสี่ยง

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายนฤพนธ์ จันทร์น้า

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียน มอ.วิทยานุสรณ์

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ \_\_\_\_\_

☐ สอดแทรกในรายวิชา \_\_\_\_\_

☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโหม่งแนะแนว) ได้แก่ กิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์

## 3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้:

### • (ด้านความรู้ K)

ผู้เรียนสามารถอธิบาย การประกันภัย ช่วยลดความเสี่ยงทางการเงินได้

### • (ด้านทักษะกระบวนการ S)

ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับประกันไปประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการวางแผนชีวิตได้

### • (ด้านคุณลักษณะ A)

ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารความเสี่ยงในชีวิต

## 4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency):

### • สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย

J5.1 สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของตนเอง ทั้งด้านสุขภาพ

อุบัติเหตุ ทรัพย์สิน และข้อมูลส่วนบุคคล พร้อมกำหนดแนวทางป้องกันและจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม

ตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ

## 5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

| ตัวชี้วัดระหว่างทาง | ตัวชี้วัดปลายทาง |
|---------------------|------------------|
| -                   | -                |



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม:

### ขั้นนำ

- 1) ครูยกตัวอย่าง เหตุการณ์ “เรือบรรทุกสินค้าขนาดยักษ์ชื่อ Ever Given เกยตื้นขวางคลองเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564”
- 2) ครูยกตัวอย่าง ข่าวการฟ้องร้องเหตุการณ์ “เรือบรรทุกสินค้าขนาดยักษ์ชื่อ Ever Given เกยตื้นขวางคลองเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2564”
- 3) ครูตั้งคำถามให้นักเรียนอภิปราย “คิดว่าใครจะเป็นผู้รับผิดชอบความเสียหายที่เกิดขึ้น”
- 4) ครูเชื่อมโยงเข้าสู่ชีวิตประจำวันในสิ่งใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน ถ้าเกิดเหตุจะรับมืออย่างไร

### ขั้นสอน

- 5) ครูอธิบายกติกาการเล่น “ประกันภัยพิบัติความเสี่ยง” โดยผู้เล่นแต่ละคนต้องวางแผนการเงินและตัดสินใจซื้อประกันที่เหมาะสม เพื่อป้องกันตนเองจากความเสี่ยงด้านสุขภาพและการเงิน รวมถึงเพิ่มพูนเงินให้ได้มากที่สุด
    - ผู้เล่นแต่ละคนได้รับเงินเริ่มต้น 150,000 บาท และคะแนนสุขภาพ 10 หัวใจ
    - ผู้เล่นแต่ละคนได้การ์ดประกัน 3 ใบ
    - ผู้เล่นแต่ละคนพิจารณาการ์ดประกันที่ได้รับ โดยสามารถเลือกเปลี่ยนการ์ดได้ 1 ใบ หรือทั้งการ์ดได้
    - ผู้เล่นแต่ละคนจ่ายค่าประกันตามที่ระบุในการ์ด จากนั้นบันทึกรายรับ-รายจ่าย พร้อมคำนวณเงินคงเหลือ
    - ผู้เล่นแต่ละคนจั่วการ์ดเหตุการณ์ 2 ใบ และรับผลกระทบตามที่ระบุในการ์ด
    - มีประกัน : ได้รับผลดี / ไม่มีผลกระทบ
    - ไม่มีประกัน : เสียเงิน / เสียคะแนนสุขภาพ
    - ผู้เล่นแต่ละคนบันทึกผลกระทบที่ได้รับจากการ์ดในใบบันทึกรายรับ-รายจ่าย พร้อมคำนวณเงินคงเหลือ
    - ครูจั่วการ์ดเหตุการณ์จากกองกลาง 1 ใบ ซึ่งผู้เล่นทุกคนจะได้รับผลกระทบ จากนั้นบันทึกผลกระทบในใบบันทึกรายรับ-รายจ่าย พร้อมคำนวณเงินคงเหลือ
    - ในรอบถัดมา ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนการ์ดประกันจากกองกลางและจ่ายเงินตามที่ระบุในการ์ด จากนั้นจั่วการ์ดเหตุการณ์คนละ 2 เหตุการณ์ ครูจั่วการ์ดเหตุการณ์จากกองกลาง 1 ใบเช่นเดิม เล่นเกมไปเรื่อย ๆ จนครบ 10 รอบ หรือครบตามรอบที่กำหนดไว้
    - เมื่อจบเกม ผู้เล่นแต่ละคนคำนวณคะแนนรวม ดังนี้
- เงินสดที่เหลือ 1,000 บาท = 1 คะแนน  
คะแนนสุขภาพที่เหลือ 1 หัวใจ = 5 คะแนน



ครู  
สตาจ์

- ผู้เล่นที่มีคะแนนรวมสูงสุดเป็นผู้ชนะ

## ชั้นสรุป

- 6) ครูและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องประกันแต่ละประเภทที่เจอในเกม และความสำคัญของการบริหารความเสี่ยง  
ด้วยประกันภัย

## 7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้:

1. ใบงานประกันภัยไถ่ฉันท
2. สังเกตพฤติกรรม

ส่วนที่ 2: สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

## ใบงานประกันภัยพิบัติความเสี่ยง

[illegible][illegible]

❤ จำนวนหัวใจที่เหลือ ..... เท่ากับ ..... คะแนน

จำนวนเงินที่จ่ายค่าประกันสุขภาพ .....  
เท่ากับ ..... คน

 จำนวนเงินคงเหลือ ..... เท่ากับ ..... คะแนน

สรุปคะแนน .....



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

canva: ประกอบการอธิบายการทำกิจกรรม



canva: การ์ดเกมส์



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

