

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ชีวิตไม่ติดเสี่ยง
- ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวนิศาภรณ์ พรอ้าย
ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569
ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3
รูปแบบการนำไปใช้ :
☐ รายวิชาเฉพาะ _____
☐ สอดแทรกในรายวิชา _____
☒ กิจกรรมพัฒนานักเรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ ชุมนุมรู้หรือไม่สังคมศึกษา
- วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :
 - นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองได้ (K)
 - นักเรียนสามารถวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ
หลักเสี่ยง ลด รับ โอนได้อย่างเหมาะสม (S)
 - นักเรียนสามารถสะท้อนถึงประโยชน์ของวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ (A)
- สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงินและการประกันภัย (Managing Risks, Fraud and Insurance)
สามารถเข้าใจการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ (หลักเสี่ยง ลด รับ โอน) รู้วิธีซื้อสินค้าออนไลน์อย่างปลอดภัย ตระหนักถึง
ภัยทางการเงินและวิธีป้องกัน พร้อมขอคำปรึกษาจากผู้ปกครองหรือหน่วยงานที่น่าเชื่อถือเมื่อตกเป็นเหยื่อ และ
เข้าใจผลกระทบจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงบทบาทของ
หน่วยงานที่กำกับดูแลข้อมูลส่วนบุคคล

J5.1 สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของตนเอง ทั้งด้านสุขภาพ อุบัติเหตุ
ทรัพย์สิน และข้อมูลส่วนบุคคล พร้อมกำหนดแนวทางป้องกันและจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม ตามหลักการ
จัดการความเสี่ยง 4 มิติ
- ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) ใช้เวลา 2 คาบเรียน 100 นาที

คาบเรียนที่ 1

ขั้นนำ (10 นาที)

- 1) ครูกล่าวทักทายนักเรียนให้นักเรียนรับชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับความเสี่ยงในชีวิตประจำวัน จำนวน 2 คลิป
สื่อ - คลิปที่ 1 “ถนนลื่น! เดือนเดียวรถเกิดอุบัติเหตุกว่า 10 คัน | ข่าวช่องวัน”
- คลิปที่ “ทรูมูฟ เอช” การให้ คือการสื่อสารที่ดีที่สุด “TrueMove H : Giving”
- 2) ครูตั้งประเด็นคำถามชวนนักเรียนแลกเปลี่ยน ก่อนครูสรุปคำตอบและนำเข้าสู่บทเรียน
ประเด็นคำถาม - จากคลิปวิดีโอนักเรียนเห็นอะไรบ้าง ?
- นักเรียนคิดว่าในชีวิตประจำวันนักเรียน นักเรียนมีความเสี่ยงจะเกิดเหตุการณ์ดังตัวอย่าง
ในคลิปวิดีโอมากหรือน้อย เพราะอะไร

ขั้นสอน (35 นาที)

- 3) ครูอธิบายความหมายของคำว่า “เสี่ยง” และยกตัวอย่างความเสี่ยง อาทิ ความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเอง คนรอบข้างแก่นักเรียน หรือในทรัพย์สิน
- 4) ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “ความเสี่ยงนี้ที่ฉันกังวล” เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ประเมินความเสี่ยงของตนเอง มีรายละเอียดดังนี้
 - (4.1) ครูแจกกระดาษโน้ตแก่นักเรียนคนละ 1 แผ่น ครูแจ้งให้นักเรียนลองประเมินความเสี่ยงในชีวิตประจำวันนักเรียน ในกรอบ (1) ช่องความเสี่ยงเกี่ยวกับชีวิต/ร่างกายตนเอง (2) ความเสี่ยงเกี่ยวกับคนรอบข้าง และ (3) ความเสี่ยงเกี่ยวกับทรัพย์สิน (เป็นการจัดกรอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจชัดเจนขึ้น)
 - (4.2) นักเรียนประเมินตน จากนั้นเขียนความเสี่ยงที่ตนเองกังวลที่สุด 1 ความเสี่ยงพร้อมทั้งบอกเหตุผลลงในกระดาษโน้ต
 - (4.3) ครูให้นักเรียนนำเอาความเสี่ยงที่ตนเองเขียนไปติดลงในตารางแยกประเภทความเสี่ยง 3 ช่อง ได้แก่ (1) ช่องความเสี่ยงเกี่ยวกับชีวิต/ร่างกายตนเอง (2) ความเสี่ยงเกี่ยวกับคนรอบข้าง และ (3) ความเสี่ยงเกี่ยวกับทรัพย์สิน

เสี่ยงเกี่ยวกับชีวิต/ร่างกายตนเอง	เสี่ยงเกี่ยวกับคนรอบข้าง	เสี่ยงเกี่ยวกับทรัพย์สิน

- 5) ครูให้ความรู้นักเรียนเรื่องหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ (หลีกเลี่ยง ลด รับ โอน) และสอดแทรกความรู้เรื่องการประกันเบื้องต้นแก่นักเรียน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ขั้นสรุป (5 นาที)

- 6) แลกเปลี่ยนท้ายคาบเรียน ครูให้นักเรียนสอบถามประเด็นที่สงสัยหลังจากเรียนรู้
- 7) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับในคาบเรียนที่หนึ่ง

คาบเรียนที่ 2

ขั้นนำ (5 นาที)

- 1) กล่าวทักทายนักเรียน
- 2) นักเรียนและครูร่วมกันทบทวนความรู้จากคาบเรียนที่ผ่านมาในเรื่อง “นิยามความเสี่ยง” “หลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ (หลักเสี่ยง ลด รับ โอน)” และการประกันภัยเบื้องต้น

ขั้นสอน (40 นาที)

- 3) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 5 คนเพื่อเล่นเกม “The Life Navigator: ฝ่าวิกฤต ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” เกมที่จำลองสถานการณ์ความเสี่ยงในชีวิตประจำวันให้นักเรียนได้ลองวิเคราะห์ความเสี่ยง วางแผนเพื่อตัดสินใจแก้ไขความเสี่ยงดังกล่าวโดยใช้หลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ (กติกาและรายละเอียดการเล่นดังเอกสารแนบส่วนที่ 2 สื่อ)
- 4) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผู้ชนะเกม “The Life Navigator: ฝ่าวิกฤต ชีวิตไม่ติดเสี่ยง”
- 5) นักเรียนสะท้อนสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้จากการเล่นเกม “The Life Navigator: ฝ่าวิกฤต ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” ครูสรุปให้ข้อคิดจากเกม
- 6) ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรม “ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” เพื่อประเมินความเสี่ยง ผลกระทบของความเสี่ยงในชีวิตของตนเอง จากนั้นลองวางแผนการป้องกันและการจัดการความเสี่ยงตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ (หลักเสี่ยง ลด รับ โอน)
- 7) ครูขอให้นักเรียนตัวแทนมานำเสนอใบกิจกรรม “ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” แลกเปลี่ยนกับเพื่อนในชั้นเรียน
- 8) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้คาบเรียนที่ 2

ขั้นสรุป (5 นาที)

- 9) นักเรียนสะท้อนถึงประโยชน์ของวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมินผล
<u>ด้านความรู้ (K)</u> 1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองได้ (K)	ประเมิน การทำใบกิจกรรม “ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” ตอนที่ 1	แบบประเมิน การทำใบกิจกรรม “ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” ตอนที่ 1	ผ่านเกณฑ์ <u>ระดับพอใช้ขึ้นไป</u>
<u>ด้านสมรรถนะ (S)</u> 2. นักเรียนสามารถวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ หลีกเสี่ยง ลด รับ โอนได้อย่างเหมาะสม	ประเมิน การทำใบกิจกรรม “ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” ตอนที่ 2	แบบประเมิน การทำใบกิจกรรม “ชีวิตไม่ติดเสี่ยง” ตอนที่ 2	ผ่านเกณฑ์ <u>ระดับพอใช้ขึ้นไป</u>
<u>ด้านคุณลักษณะ (A)</u> 3. นักเรียนสามารถสะท้อนถึงประโยชน์ของวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ	ประเมินการสะท้อนคิด ประโยชน์ของวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเอง	แบบประเมิน การสะท้อนคิด ประโยชน์ของวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเอง	ผ่านเกณฑ์ <u>ระดับดีขึ้นไป</u>

เกณฑ์ประเมินใบกิจกรรม“ชีวิตไม่ติดเสี่ยง”ตอนที่ 1

จุดประสงค์การเรียนรู้ (K) : นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองได้

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. การประเมินความเสี่ยงในชีวิตของตนเองได้	วิเคราะห์สาเหตุของความเสี่ยงในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน มีเหตุผลรองรับ ครอบคลุมหลายประเด็น และสอดคล้องกับบริบทของตนเอง	วิเคราะห์สาเหตุของความเสี่ยงในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและมีเหตุผลเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจยังขาดความครอบคลุมในบางประเด็น	ระบุหรือบอกสาเหตุของความเสี่ยงได้เบื้องต้น แต่การวิเคราะห์ยังไม่ลึกซึ้งหรือเหตุผลรองรับยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร	ไม่สามารถระบุหรือวิเคราะห์สาเหตุของความเสี่ยงได้ หรือระบุสาเหตุที่ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน
2. การระบุผลกระทบอันเกิดจากความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเอง	ระบุผลกระทบที่จะเกิดขึ้นได้อย่างสมเหตุสมผล ชัดเจน และสามารถเชื่อมโยงให้เห็นผลกระทบในหลายมิติ (เช่น ต่อดนเอง ผู้อื่น ร่างกาย หรือทรัพย์สิน	ระบุผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากความเสี่ยงได้ชัดเจนและสมเหตุสมผลเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจยังมองไม่เห็นผลกระทบในมิติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	ระบุผลกระทบจากความเสี่ยงได้บ้าง แต่เป็นผลกระทบแบบผิวเผิน หรือยังไม่สามารถเชื่อมโยงกับสาเหตุได้อย่างชัดเจน	ไม่สามารถระบุผลกระทบจากความเสี่ยงได้ หรือระบุผลกระทบที่ไม่สอดคล้อง/ไม่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงที่ประเมินไว้



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
3. การวางแผนจัดการ ความเสี่ยงของตนเอง ตามหลักการจัดการ ความเสี่ยง 4 มิติ	เสนอแผนการจัดการ ความเสี่ยงได้อย่างเป็น รูปธรรม ปฏิบัติได้จริง และประยุกต์ใช้ หลักการ 4 มิติ (เช่น ยอมรับ ลด หลีกเลี่ยง ถ่ายโอน) ได้อย่างไม่ สามารถ	เสนอแผนการจัดการ ความเสี่ยงโดยใช้ หลักการ 4 มิติได้ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่ แต่อาจมี บางมิติถูกต้อง ครบถ้วน ขั้นตอนที่ยังขาดความ ชัดเจนในการนำไป ปฏิบัติจริง	เสนอแนวทางการ จัดการความเสี่ยงได้ เบื้องต้น แต่ยังดึง หลักการ 4 มิติมาใช้ไม่ ครบถ้วน หรือแผนยัง กว้างเกินไปปฏิบัติได้ ยาก	เสนอแผนการจัดการ ความเสี่ยงได้ หรือ เสนอแนวทางที่ไม่ สามารถแก้ปัญหาได้ จริง และไม่สอดคล้อง กับหลักการ 4 มิติ

คะแนน	ระดับคุณภาพ
9-12	ดี
5-8	พอใช้
1-4	ปรับปรุง

หมายเหตุ นักเรียนต้องได้ระดับพอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์ประเมินใบกิจกรรม“ชีวิตไม่ติดเสี่ยง”ตอนที่ 2

จุดประสงค์การเรียนรู้ (S) : นักเรียนสามารถวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองตามหลักการ
จัดการความเสี่ยง 4 มิติ หลีกเลี่ยง ลด รับ โอนได้อย่างเหมาะสม

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ความรู้หลักการจัดการ ความเสี่ยง 4 มิติ หลีกเลี่ยง ลด รับ โอน	อธิบายหลักการจัดการ ความเสี่ยงทั้ง 4 มิติ (หลีกเลี่ยง ลด รับ โอน) ได้ถูกต้อง ครบถ้วน และ สามารถเชื่อมโยงแนวคิด เข้ากับสถานการณ์ได้ ชัดเจน	อธิบายหลักการ จัดการความเสี่ยงทั้ง 4 มิติได้ถูกต้องเป็นส่วน ใหญ่ แต่อาจยังขาด ความชัดเจนหรือความ เข้าใจที่ลึกซึ้งในบาง มิติ	อธิบายหลักการ จัดการความเสี่ยงได้ เพียงบางมิติ (1-2 มิติ) หรือมีความเข้าใจ คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับ การนำไปใช้ในบาง ประเด็น	ไม่สามารถอธิบาย หลักการจัดการความ เสี่ยง 4 มิติได้ หรือมี ความเข้าใจคลาด เคลื่อนทั้งหมด
2. การวางแผนจัดการ ความเสี่ยง	เลือกใช้หลักการ 4 มิติ มาวางแผนจัดการความ เสี่ยงของตนเองได้อย่าง เหมาะสม สอดคล้องกับ สถานการณ์ มีขั้นตอน ปฏิบัติที่ชัดเจน เป็น รูปธรรมและทำได้จริง	เลือกใช้หลักการ 4 มิติ มาวางแผนได้ เหมาะสมเป็นส่วน ใหญ่ แต่ขั้นตอน ปฏิบัติอาจยังกว้าง เกินไป หรือนำไป ปฏิบัติจริงได้ค่อนข้าง ยากในบางจุด	วางแผนจัดการความ เสี่ยงได้ แต่การ เลือกใช้หลักการ 4 มิติ ยังไม่ค่อยเหมาะสมกับ สถานการณ์ หรือแผน ขาดรายละเอียดที่ ชัดเจนในการนำไปใช้	ไม่สามารถวางแผน จัดการความเสี่ยงได้ หรือแผนที่วางไว้ไม่ สอดคล้องกับหลักการ 4 มิติเลย และไม่ สามารถปฏิบัติได้จริง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
3. ผลที่คาดว่าจะเกิด หลังจากงานแผนจัดการ ความเสี่ยง	คาดการณ์ผลลัพธ์ได้ อย่างสมเหตุสมผล ชัดเจน และสะท้อนให้ เห็นว่าแผนดังกล่าว สามารถลดความเสี่ยง หรือเพิ่มความปลอดภัย ได้อย่างเป็นรูปธรรม กว้างเกินไป หรือยัง	คาดการณ์ผลลัพธ์ที่ เกิดขึ้นได้สมเหตุสมผล เป็นส่วนใหญ่ แต่อาจ ยังขาดรายละเอียด หรืออธิบายผลสะท้อน กลับได้ไม่ครบถ้วน	ระบุผลลัพธ์ที่จะ เกิดขึ้นได้บ้าง แต่ยัง เป็นไม่สอดคล้องกับ แผนการจัดการความ เสี่ยงที่วางไว้เท่าที่ควร ข้อความที่	ไม่สามารถคาดการณ์ ผลลัพธ์ได้ หรือระบุ ผลลัพธ์ที่ไม่สอดคล้อง กับความเป็นจริงและ ไม่เกี่ยวข้องกับแผนที่ วางไว้

คะแนน	ระดับคุณภาพ
9-12	ดี
5-8	พอใช้
1-4	ปรับปรุง

หมายเหตุ นักเรียนต้องได้ระดับพอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์ประเมินการสะท้อนคิด

ประโยชน์ของวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้ (A) : นักเรียนสามารถสะท้อนถึงประโยชน์ของวางแผนจัดการความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของตนเองตามหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ

ระดับคุณภาพ	คำอธิบายเกณฑ์
ดีมาก (4)	ระบุประโยชน์ที่มีต่อชีวิตตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรมตั้งแต่ 2 ข้อขึ้นไป และอธิบายเชื่อมโยงกับหลัก 4 มิติได้อย่างสมบูรณ์
ดี (3)	ระบุประโยชน์ที่มีต่อชีวิตตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม 1 ข้อ และอธิบายเชื่อมโยงกับหลัก 4 มิติได้
พอใช้ (2)	ระบุประโยชน์ได้เพียงกว้างๆ ยังไม่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงหรือหลัก 4 มิติได้
ควรปรับปรุง (1)	ไม่ระบุประโยชน์ หรือเนื้อหาไม่สอดคล้อง และไม่มีการเชื่อมโยงกับหลัก 4 มิติเลย

หมายเหตุ นักเรียนต้องได้ระดับดี (3) ขึ้นไป



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

1. คลิปวิดีโอ

1.1 คลิปที่ 1 “ถนนลื่น! เดือนเดียวรถเกิดอุบัติเหตุกว่า 10 คัน | ข่าวช่องวัน”

1.2 คลิปที่ 2 “ทรมูฟ เอช” การให้ คือการสื่อสารที่ดีที่สุด “TrueMove H : Giving”

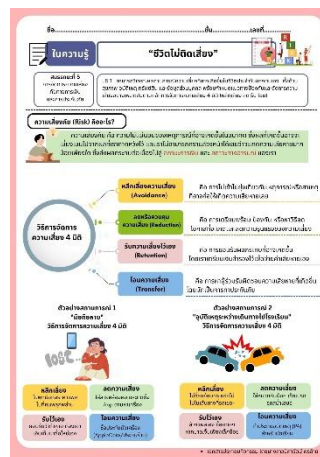
คลิปที่ 1



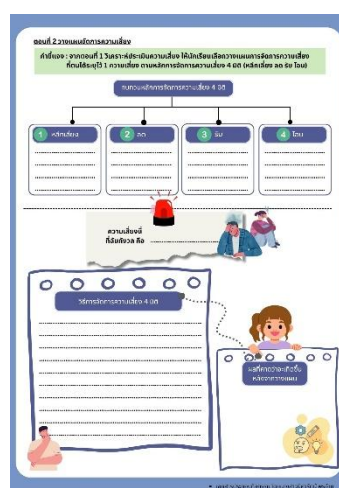
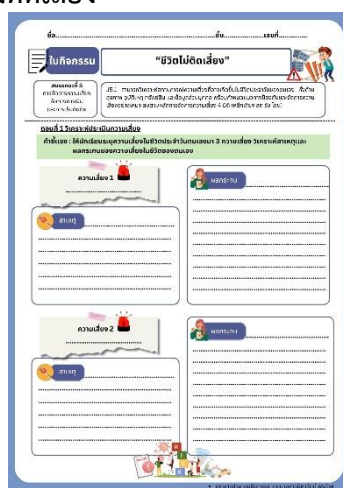
คลิปที่ 2



2. ใบความรู้ประกอบกิจกรรม



3. ใบงาน “ชีวิตไม่ติดเสียง”



4. แหล่งความรู้เพิ่มเติม (ร่าง) เนื้อหาความรู้ทางการเงิน เพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ (FL Content Book)



5. เกม “ชีวิตไม่ติดเสี่ยง”

กติกาเกม “The Life Navigator: ฝ่าวิกฤต ชีวิตไม่ติดเสี่ยง”

เกมที่จำลองสถานการณ์ความเสี่ยงในชีวิตประจำวันให้นักเรียนได้ลองวิเคราะห์ความเสี่ยง วางแผน เพื่อตัดสินใจแก้ไขความเสี่ยงดังกล่าวโดยใช้หลักการจัดการความเสี่ยง 4 สามารถเล่นเดี่ยวหรือกลุ่มได้

1. เงื่อนไขการตัดสินผู้ชนะ

เมื่อครบ 6 รอบ ให้แต่ละกลุ่มสรุปคะแนน โดยมีเกณฑ์การตัดสินตามลำดับความสำคัญดังนี้:

- การอยู่รอด : กลุ่มที่หัวใจหมด (เหลือ 0) จะถูกปรับแพ้ทันที (Game Over)
- ผู้ชนะ : ในกลุ่มที่รอดชีวิต (อย่างน้อยต้องมีแต้มหัวใจ 1 ดวง) กลุ่มที่มีแต้มทรัพยากรมากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ (สามารถนำหัวใจมาเปลี่ยนเป็นแต้มทรัพยากรได้ หัวใจ 1 ดวง = 10 แต้ม)

2. อุปกรณ์การเล่น

- 1) เหรียญแต้มทรัพยากร (Resource Points) กลุ่มละ 100 แต้ม (ใช้แทนเงินและการบริหารจัดการ)
- 2) หัวใจ คือ แต้มพลังชีวิต (Life Points) กลุ่มละ 10 ดวง
- 3) การ์ดกลยุทธ์ 4 มิติ (Action Cards) : แต่ละกลุ่มจะมีโอกาสเลือกซื้อการ์ดทั้ง 4 ใบ ได้เพียงรอบละ 1 ใบ หลังเปิดการ์ดสถานการณ์
 - (1) การ์ดหลีกเลี่ยง (Avoid): จ่าย 20 แต้มเพื่อซื้อการ์ดใบนี้ | หากเกิดเหตุ ผู้เล่นที่ถือการ์ดใบนี้จะไม่เสียดวงใจ
 - (2) การ์ดโอน (Transfer/ประกัน): จ่าย 15 แต้มเพื่อซื้อการ์ดใบนี้ | หากเกิด เหตุผู้เล่นที่ถือการ์ดใบนี้จะเสีย 1 ดวงใจ
 - (3) การ์ดลด (Reduce): จ่าย 10 แต้มเพื่อซื้อการ์ดใบนี้ | หากเกิดเหตุ ผู้เล่นที่ถือการ์ดใบนี้จะเสีย 2 ดวงใจ
 - (4) การ์ดรับไว้เอง (Retain): จ่าย 5 แต้มเพื่อซื้อการ์ดใบนี้ | หากเกิดเหตุผู้เล่นที่ถือการ์ดใบนี้จะเสีย 3 ดวงใจ
- 4) การ์ดสถานการณ์ (Risk Cards): 6 สถานการณ์ เช่น สุขภาพ อุบัติเหตุ ทรัพย์สิน ข้อมูลส่วนบุคคล
- 5) อุปกรณ์สุ่ม: ลูกเต๋า 1 ลูก (หรือโปรแกรมสุ่มเลข 1-6)

3. วิธีการเล่น

เกมจะดำเนินไปทั้งหมด 6 รอบ (6 สถานการณ์) โดยในแต่ละรอบจะมีขั้นตอนดังนี้:

ขั้นที่ 1: เผชิญความเสี่ยง (The Risk)

ครูเปิดการ์ดสถานการณ์และอ่านโจทย์ให้นักเรียนฟัง (เช่น ฝนตกหนักต้องขับรถไปต่างจังหวัด) นักเรียนต้องวิเคราะห์ร่วมกันว่าเป็นความเสี่ยงด้านไหน และส่งผลกระทบอย่างไร



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ขั้นที่ 2: เลือกกลยุทธ์

แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือกซื้อ “การ์ดกลยุทธ์” 1 ใบ เพื่อรับมือกับสถานการณ์นั้น (ใช้แต้มทรัพยากรจ่ายตามราคากา์ดที่เลือก)

ขั้นที่ 3: สุ่มโชคชะตา

ครูทอยลูกเต๋าเพื่อดูว่า “เหตุการณ์ความเสี่ยงนั้นเกิดขึ้นจริงหรือไม่ ?”

ออกเลข 1 2 3: ปลอดภัย! (ความเสี่ยงไม่เกิด) -> ไม่เสี่ยดวงใจ

ออกเลข 4 5 6: เกิดเหตุวิกฤต! (ความเสี่ยงเกิดขึ้นจริง) -> เสี่ยดวงใจตามเงื่อนไขของการ์ดกลยุทธ์ที่เลือกไว้ ดังนี้

การ์ดที่เลือก	คำอธิบาย	การหักดวงใจ
หลีกเลี่ยง (Avoid)	หลีกเลี่ยง : คุณตัดสินใจที่จะไม่เสี่ยง จึงปลอดภัย 100%	0
โอน (Transfer)	ทำประกันไว้ : บริษัทประกันเข้ามาดูแลค่าใช้จ่าย/ความเสี่ยหายให้	1
ลด (Reduce)	ป้องกันไว้บ้าง : ความเสี่ยหายลดลง แต่ก็ยังเจ็บตัวหรือเสี่ยทรัพย์สิน	2
รับไว้เอง (Retain)	รับเอง : ไม่ได้ป้องกันอะไรเลย จึงต้องจ่ายด้วยชีวิตรและทรัพย์สินมหาศาล	3

ขั้นที่ 4: บทสรุป

เมื่อครบ 6 รอบ ให้แต่ละกลุ่มสรุปคะแนน โดยมีเกณฑ์การตัดสินตามลำดับความสำคัญดังนี้:

- การอยู่รอด : กลุ่มที่หัวใจหมด (เหลือ 0) จะถูกปรับแพ้ทันที (Game Over)
- ผู้ชนะ : ในกลุ่มที่รอดชีวิต (อย่างน้อยต้องมีแต้มหัวใจ 1 ดวง) กลุ่มที่มีแต้มทรัพยากรมากที่สุดจะเป็น

ผู้ชนะ (สามารถนำหัวใจมาเปลี่ยนเป็นแต้มทรัพยากรได้ หัวใจ 1 ดวง = 10 แต้ม)

4. อุปกรณ์ (ดาวน์โหลดใบกิจกรรม ใบความรู้ และเกม “The Life Navigator: ฝ่าวิกฤต ชีวิตไม่ติดเสี่ยง”)

