

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ตลาดรู้ธุรกรรมออนไลน์ ปลอดภัย ไม่ตกเป็นเหยื่อภัยการเงิน

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวกฤติยา พลหาญ

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนเสลภูมิพิทยาคม

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 2

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☒ สอดแทรกในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม _____
- ☒ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ ส่งเสริมความฉลาดรู้ทางการเงิน

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- อธิบายขั้นตอน ข้อควรระวัง และจุดเสี่ยงของการทำธุรกรรมออนไลน์ในชีวิตประจำวันได้ เช่น การโอนเงิน การจ่ายค่าเทอมออนไลน์ การซื้อของออนไลน์ และการใช้ Mobile Banking
 - วิเคราะห์สถานการณ์จำลองเกี่ยวกับลิงก์หลอกลวง โฆษณาปลอม ร้านค้าออนไลน์ปลอม และข้อความชวนรับรางวัล เพื่อจำแนกสัญญาณอันตรายและเลือกวิธีรับมือได้อย่างเหมาะสม
 - ปฏิบัติกระบวนการตรวจสอบก่อนทำธุรกรรมออนไลน์ด้วยหลัก “หยุด-เช็ก-คิด-ถาม-ค่อยโอน” และจัดทำแผนรับมือเมื่อสงสัยว่าตนเองหรือเพื่อนอาจตกเป็นเหยื่อภัยการเงิน
 - แสดงเจตคติที่รอบคอบ รับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล รหัสผ่าน OTP เลขบัตรประชาชน หรือข้อมูลบัญชีให้บุคคลอื่น
4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) : เลือกสมรรถนะที่เหมาะสมกับผู้เรียนอายุ 13-15 ปี และบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมรรถนะที่เลือกใช้	องค์ประกอบ K-S-A ที่บูรณาการในกิจกรรม
สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน J1.3 สามารถทำธุรกรรมทางการเงินพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและรอบคอบ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและความรับผิดชอบในการจัดการข้อมูลส่วนตัว	J1.3K1 ขั้นตอนการทำธุรกรรมทางการเงิน ช่องทางและข้อควรระวังในการทำธุรกรรมทางการเงิน J1.3S1 ทำธุรกรรมทางการเงินของธนาคาร เช่น การเปิดบัญชี เงินฝาก การฝาก-ถอนเงิน การใช้บริการ Mobile banking J1.3A1 ละเอียตรอบคอบ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สมรรถนะที่เลือกใช้	องค์ประกอบ K-S-A ที่บูรณาการในกิจกรรม
	ในการทำธุรกรรมทางการเงิน J1.3A2 ระมัดระวัง การให้ข้อมูลส่วนบุคคล
สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย J5.1 สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นใน ชีวิตประจำวันของตนเอง ทั้งด้าน สุขภาพ อุบัติเหตุ ทรัพย์สิน และข้อมูล ส่วนบุคคล พร้อมกำหนดแนวทาง ป้องกันและจัดการความเสี่ยงอย่าง เหมาะสม ตามหลักการจัดการความ เสี่ยง 4 มิติ	J5.1K1 ความเสี่ยงในชีวิตประจำวัน J5.1K2 เข้าใจหลักการจัดการ ความเสี่ยง 4 มิติ J5.1S1 ประเมินความเสี่ยง ที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง J5.1A1 ตระหนักในสำคัญของการจัดการความ เสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต
สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย J5.2 สามารถใช้วิจารณญาณในการ รับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับภัยทางการเงินที่ อาจเกิดขึ้นกับตนเอง และตระหนักถึง ความสำคัญของ การขอคำปรึกษาจากผู้ปกครองหรือ ผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจเมื่อพบหรือสงสัยว่า ตนเองอาจตกเป็นเหยื่อของภัยทาง การเงิน	J5.2K1 รูปแบบของภัยทางการเงิน J5.2A1 มีวิจารณญาณในการบริโภคข่าวสาร J5.1A2 ตระหนักถึงความสำคัญของการขอคำปรึกษา
สมรรถนะที่ 6 การรักษาสิทธิและ รับผิดชอบต่อหน้าที่ผู้ใช้บริการทาง การเงิน J6.1 สามารถแสดงออกในฐานะ ผู้บริโภคที่ตระหนักถึงสิทธิและหน้าที่ ของตนเองได้อย่างเหมาะสม โดยเข้าใจ บทบาทของผู้บริโภคในสถานการณ์ ต่าง ๆ และระมัดระวังไม่ให้เกิดการใช้สิทธิ ของตนเองกระทบ ต่อสิทธิของผู้อื่น	J6.1K1 สิทธิและหน้าที่พื้นฐานของผู้บริโภค J6.1A2 เคารพสิทธิของผู้อื่น



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สมรรถนะที่เลือกใช้	องค์ประกอบ K-S-A ที่บูรณาการในกิจกรรม
สมรรถนะที่ 6 การรักษาสีทธิและ รับผิดชอบต่อนหน้าที่ผู้ใช้บริการทาง การเงิน	J6.2K1 รายละเอียดในเอกสารทางการเงินที่เกี่ยวข้อง กับตนเอง เช่น ใบเสร็จรับเงิน ใบแจ้งค่าบริการ โทรศัพท์มือถือ
J6.2 ตรวจสอบข้อมูลสำคัญในเอกสาร ทางการเงินได้อย่างถูกต้อง	J6.2S1 ตรวจสอบข้อมูลในเอกสารทางการเงิน J6.2A1 ละเอียตรอบคอบในการตรวจสอบ

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ใช้ Active Learning แบบ Problem-Based Learning + Simulation + Group Investigation โดยให้นักเรียน
ทำงานกลุ่ม วิเคราะห์สถานการณ์จริงใกล้ตัว ผึกตัดสินใจ และนำเสนอแนวทางป้องกันภัยทางการเงิน

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มรับบทบาทเป็นหัวหน้าทีม นักวิเคราะห์ข้อมูล
ผู้ตรวจสอบหลักฐาน ผู้สื่อสาร/นำเสนอ และผู้สังเกตพฤติกรรมความปลอดภัย เพื่อทำกิจกรรม
Hook เงินหายเพราะคลิกเดียว ?
2. ครูเปิดสถานการณ์สั้นบนจอ “นักเรียนได้รับข้อความ LINE ว่าได้รับรางวัลมือถือฟรี ให้กดลิงก์และกรอกชื่อ
เลขบัตรประชาชน เบอร์โทร และ OTP ภายใน 5 นาที”
3. นักเรียนตอบแบบเร็วด้วยบัตรสี/ไหวด ได้แก่ กดทันที ถ้าไม่ผู้ปกครอง ตรวจสอบก่อน หรือลบทิ้ง จากนั้นครู
ชวนอภิปรายว่าเหตุใดบางคำตอบจึงเสี่ยง
4. ครูเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียน เช่น ชื่อของออนไลน์ โอนเงินให้ร้านค้า จ่ายค่าเทอมออนไลน์ เติมน้ำมัน/
ซื้อสินค้า หรือเห็นโฆษณา “ลงทุน 100 ได้ 1,000”
5. ครูแจ้งเป้าหมายการเรียนรู้ว่า วันนี้ นักเรียนจะฝึกเป็นทีมสืบสวนธุรกรรมออนไลน์ เพื่อแยกของจริง-ของ
หลอก และออกแบบแนวทางป้องกันตนเอง

ขั้นสอน (75 นาที)

6. ครูนำกิจกรรมที่ 1 Risk Radar: แผนที่ความเสี่ยงธุรกรรมออนไลน์ (15 นาที)
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับการัดสถานการณ์ 6 ใบ เช่น ชื่อของออนไลน์ราคาถูกผิดปกติ โอนเงินจ่าย
ค่าเทอมผ่าน QR Code ร้านค้าขอเลขบัตรประชาชน LINE แจกรางวัล โฆษณากู้เงินด่วน โฆษณาลงทุน
ได้กำไรแน่นอน
 - นักเรียนจัดการ์ดลงตาราง 2 แกน คือ โอกาสเกิดและผลกระทบหากพลาด พร้อมให้เหตุผล



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- ครูสรุปหลักการจัดการความเสี่ยง 4 มิติ ได้แก่ หลักเสี่ยง ลด/ควบคุม รับความเสี่ยง โอนความเสี่ยง เพื่อเชื่อมกับ J5.1
7. ครูนำกิจกรรมที่ 2 Scam Detective: สืบสัญญาณอันตราย (20 นาที)
- ครูแจกภาพจำลองแชท LINE โฆษณา หน้าเว็บไซต์ร้านค้า และสลิปโอนเงิน โดยใช้ข้อมูลสมมติทั้งหมด
 - นักเรียนใช้ Checklist 7 จุดตรวจ ได้แก่ URL ชื่อบัญชี ราคาเกินจริง เร่งให้โอน ขอ OTP รีวิวปลอม และหลักฐานการชำระเงิน
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มทำเครื่องหมาย “ปลอดภัย-น่าสงสัย-อันตราย” และเขียนเหตุผล 3 ข้อ พร้อมระบุว่าควรถามใครก่อนตัดสินใจ
 - ครูเน้นหลักห้ามบอก OTP รหัสผ่าน PIN และข้อมูลส่วนบุคคลแก่ผู้อื่น
8. ครูนำกิจกรรมที่ 3 Transaction Simulation: ซ้อมก่อนโอนจริง (25 นาที)
- นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์จำลอง 1 เรื่อง เช่น จ่ายค่าเทอมออนไลน์ ซื้อหนังสือออนไลน์ สั่งสินค้าในแอป
 - นักเรียนเรียงขั้นตอน “ก่อนโอน-ระหว่างโอน-หลังโอน” ได้แก่ ตรวจสอบช่องทางทางการ ตรวจสอบชื่อผู้รับเงิน ตรวจสอบยอดเงิน อ่านเงื่อนไข เก็บหลักฐาน ตรวจสอบรายการ และแจ้งผู้ปกครอง/ครูเมื่อผิดปกติ
 - ครูแจกสลิปจำลอง 2 แบบ แบบที่ 1 ถูกต้อง และแบบที่ 2 มีจุดผิด เช่น ชื่อผู้รับเงินไม่ตรง ยอดเงินผิด เวลาไม่ตรง เลขอ้างอิงไม่ชัด เพื่อให้นักเรียนตรวจสอบสลิปจำลอง
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มซ้อมบทบาทสมมติเป็นผู้ซื้อ ผู้ขาย ผู้ปกครอง ธนาคาร เพื่อนที่ชวนกดลิงก์ แล้วเลือกคำพูดที่ปลอดภัยและสุภาพ
9. ครูนำกิจกรรมที่ 4 Mini Campaign: คู่มือไม่โดนหลอกออนไลน์ (15 นาที)
- นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างโปสเตอร์หรือสคริปต์คลิปสั้น 30 วินาที ในหัวข้อ “หยุด-เช็ก-คิด-ถาม-ค่อยโอน” โดยผลงานต้องมี 1) สัญญาณอันตราย 2) วิธีตรวจสอบ 3) วิธีขอความช่วยเหลือ 4) ข้อห้ามสำคัญ เช่น ห้ามบอก OTP
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแบบ Gallery Walk เพื่อให้นักเรียนกลุ่มอื่นติดสติ๊กเกอร์ ให้ข้อเสนอแนะ จุดเด่น 1 ข้อ และจุดที่ควรเพิ่ม 1 ข้อ
- ขั้นสรุป (15 นาที)
10. ครูชวนสรุป 5 คำง่าย “ไม่รีบ ไม่โลภ ไม่บอก OTP ไม่โอนก่อนเช็ก ไม่อายที่จะถาม”
11. นักเรียนเขียน Exit Ticket 3 ช่อง ได้แก่
- วันนี้ฉันรู้ว่า...
- ต่อไปถ้าเจอลิงก์หรือโฆษณาน่าสงสัย ฉันจะ...
- คนที่ฉันจะขอคำปรึกษาคือ...



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

12. ครูเชื่อมโยงสิทธิและหน้าที่ที่ผู้บริโภคคว่า ต้องตรวจสอบข้อมูล เก็บหลักฐาน สื่อสารอย่างรับผิดชอบ ไม่ส่งต่อ
ข่าวปลอมหรือข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่น
13. ครูมอบหมายภาระงาน โดยให้นักเรียนสัมภาษณ์ผู้ปกครอง 1 คน เกี่ยวกับเรื่องประสบการณ์ซื้อของออนไลน์
โอนเงิน และเขียนข้อควรระวัง 3 ข้อ

หมายเหตุ : สามารถบูรณาการกับรายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่องความปลอดภัยดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ และ
การใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ หรือจัดเป็นกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

ด้านที่ ประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์ความสำเร็จ	หลักฐานการเรียนรู้
ความรู้ (K)	แบบทดสอบ/คำถามท้าย กิจกรรม 10 ข้อ และการตอบ คำถามในชั้นเรียน	อธิบายขั้นตอนและข้อควรระวังของ ธุรกรรมออนไลน์ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70	ใบคำตอบ/การตอบคำถาม
ทักษะ (S)	ใบงานวิเคราะห์สถานการณ์ + การตรวจสอบสลิป/หลักฐานจำลอง + การแสดงบทบาทสมมติ	จำแนกความเสี่ยง ระบุสัญญาณอันตราย และเลือกแนวทางรับมือได้ถูกต้องอย่าง น้อย 3 ใน 4 สถานการณ์	ใบงาน Risk Radar / Checklist / Simulation
เจตคติ (A)	แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มและ Exit Ticket	แสดงความรอบคอบ ไม่เปิดเผยข้อมูล ส่วนตัว เคารพสิทธิผู้อื่น และเห็น ความสำคัญของการขอคำปรึกษา	แบบสังเกต/Exit Ticket
ชิ้นงาน/ ภาระงาน	โปสเตอร์หรือสคริปต์คลิปสั้น “ไม่โดนหลอกออนไลน์”	มีสาระครบ ถูกต้อง ใช้ภาษาชัดเจน เชื่อมโยงชีวิตจริง และนำไปใช้เตือนเพื่อน/ ครอบครัวได้	โปสเตอร์/สคริปต์/การนำเสนอ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เกณฑ์รูบริกชิ้นงานกลุ่ม (12 คะแนน)

เกณฑ์	ระดับคุณภาพ
ความถูกต้องของเนื้อหา	4 = ถูกต้องครบถ้วน มีตัวอย่างชัดเจน 3 = ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ 2 = มีบางส่วนคลาดเคลื่อน 1 = ขาดสาระสำคัญ
การวิเคราะห์ความเสี่ยง	4 = ระบุสัญญาณอันตรายและวิธีป้องกันได้ลึก 3 = ระบุได้ชัดพอใช้ 2 = ระบุได้บางส่วน 1 = ยังไม่เชื่อมโยงความเสี่ยง
การสื่อสารและการนำไปใช้จริง	4 = ภาษากระชับ จำง่าย นำไปใช้จริงได้ 3 = สื่อสารชัดเจน 2 = ยังไม่ดึงดูดหรือไม่ครบ 1 = สื่อสารไม่ชัด

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

สื่อและอุปกรณ์

- สไลด์สถานการณ์จำลองธุรกรรมออนไลน์และภาพตัวอย่างแชท โฆษณา ร้านค้าออนไลน์ สลิปจำลอง
- การ์ดสถานการณ์ 6 แบบ ได้แก่ ชื่อของออนไลน์ จ่ายค่าเทอมออนไลน์ ลิงก์รับรางวัล LINE โฆษณาหลอกลวงทุน ร้านค้าปลอม ขอ OTP/ข้อมูลส่วนตัว
- กระดาษ A3 ปากกาเมจิก สติกเกอร์โหวต หรือ Canva Google Slides สำหรับทำโปสเตอร์ดิจิทัล
- ใบงานที่ 1 Risk Radar แผนที่ความเสี่ยง

สถานการณ์	โอกาสเกิด ต่ำ/ กลาง/สูง	ผลกระทบ ต่ำ/ กลาง/สูง	วิธีจัดการความ เสี่ยง

- ใบงานที่ 2 Scam Detective Checklist
 - ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ถ้าพบสัญญาณอันตราย และเขียนข้อเสนอแนะว่าควรทำอย่างไรต่อไป
 - ลิงก์หรือ URL แปลก สะกดชื่อเว็บผิด
 - ราคาถูกเกินจริงหรือผลตอบแทนสูงเกินจริง
 - เร่งให้โอนเงินภายในเวลาสั้น ๆ
 - ขอรหัส OTP, PIN, รหัสผ่าน หรือข้อมูลบัตรประชาชน
 - ชื่อบัญชีผู้รับเงินไม่ตรงกับหน่วยงาน/ร้านค้า



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- รีวิวซ้ำ ๆ รูปไม่ชัด หรือบัญชีเพิงสร้าง
- ไม่มีช่องทางติดต่อที่ตรวจสอบได้

● ใบงานที่ 3 Transaction Simulation “ก่อนโอน-ระหว่างโอน-หลังโอน”

ช่วงเวลา	สิ่งที่ต้องตรวจสอบ	หลักฐาน/ผู้ที่ควรปรึกษา
ก่อนโอน		
ระหว่างโอน		
หลังโอน		

- แบบประเมินชิ้นงานกลุ่ม
- Exit Ticket
 - วันนี้ฉันรู้ว่า
 - ถ้าเจอลิงก์/โฆษณา/ร้านค้าที่น่าสงสัย ฉันจะ
 - คนที่ฉันจะขอคำปรึกษา
- บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
 - ผลที่เกิดกับผู้เรียน :
 - ปัญหา/อุปสรรค :
 - แนวทางปรับปรุงครั้งต่อไป :
- แหล่งอ้างอิงที่ใช้ในการออกแบบแผน : กรอบสมรรถนะทางการเงินเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ (Financial Competency Framework for Education and Learning) ของธนาคารแห่งประเทศไทย

