

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : หมู่บ้านพิทักษ์สิทธิผู้บริโภค

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นายอัมรินทร์ สมณะ

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนสันกำแพง

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม _____

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

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

3.1 นักเรียนสามารถบอกสิทธิและหน้าที่พื้นฐานของ ผู้บริโภค (K)

3.2 นักเรียนแสดงออกถึงสิทธิอย่างเหมาะสม (P)

3.3 นักเรียนตระหนักในสิทธิของ ตนเองในฐานะผู้บริโภค และเคารพสิทธิของผู้อื่น (A)

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 6 การรักษาสีทธิและรับผิดชอบต่อหน้าที่ผู้ใช้บริการทางการเงิน

สามารถเข้าใจสิทธิผู้บริโภคเมื่อซื้อสินค้าและบริการ เข้าใจและตรวจสอบข้อมูลสำคัญในเอกสารทางการเงินได้อย่างถูกต้อง และตระหนักว่าผู้ให้บริการทางการเงินมีเป้าหมายใน การดำเนินธุรกิจเพื่อแสวงหากำไร

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

Jigsaw Technique และ game based learning

ชั้นนำ

1) ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับการพฤติกรรมผู้บริโภคของแต่ละบุคคลว่า มีการใช้จ่ายในชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง

2) ครูตั้งคำถามว่า นักเรียนในฐานะผู้บริโภค มีสิทธิในการคุ้มครองตามกฎหมายอย่างไรบ้าง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

3) ครูเปิดภาพการ์ตูนสิทธิผู้บริโภค 5 ด้าน และให้นักเรียนนิยามความหมายของสิทธิผู้บริโภค ทั้ง 5 ด้าน
ร่วมกัน

น้องรอบรู้ก่อนซื้อ

พี่เลือกซื้ออิสระ

น้องปลอดภัยไว้ก่อน

ลุงสัญญาเป็นธรรม

น้องร้องเรียนชดเชย



4) เมื่อนิยามความหมายของตัวการ์ตูนแต่ละรูปภาพแล้ว ครูเชื่อมโยงความรู้เข้าสู่กิจกรรมการสอน
ชั้นสอน

5) ครูมอบหมายให้นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ตั้งเป็นหมู่บ้าน “พิทักษ์สิทธิผู้บริโภค” โดย
ให้นักเรียนแต่ละคนเป็นผู้เชี่ยวชาญสิทธิผู้บริโภคในแต่ละด้าน เพื่อเป็นตัวแทนกลุ่มไปศึกษาสิทธิผู้บริโภค แล้วนำ
ความรู้กลับมาเผยแพร่ให้คนในหมู่บ้านของตนเอง ผ่านกิจกรรมกล่องเกม (Game boxes) สิทธิผู้บริโภคจำนวน 5
กล่อง โดยเป็นเกมอย่างง่าย ที่มีอุปกรณ์กล่องเกม และวิธีการเล่นติดอยู่ข้างกล่อง ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ศึกษาสิทธิในการได้รับข่าวสาร : เกมกล่อง “จริงหรือหลอก บอกฉันที”
- กลุ่มที่ 2 ศึกษาสิทธิในการเลือก : เกมกล่อง “ตลาดนัดเลือกให้คุ้ม”
- กลุ่มที่ 3 ศึกษาสิทธิในความปลอดภัย : เกมกล่อง “สินค้านี้ปลอดภัยไหม”
- กลุ่มที่ 4 ศึกษาสิทธิความเป็นธรรมทางสัญญา : เกมกล่อง “จับผิดสัญญา”
- กลุ่มที่ 5 ศึกษาสิทธิในการร้องเรียนและชดเชย : เกมกล่อง “ร้องเรียนอย่างโปร (Role-play)”

6) เมื่อนักเรียนแบ่งกลุ่มแล้ว ครูอธิบายกติกาการเล่นเกมที่ผู้เล่นจะต้องมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและไปศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคให้เชี่ยวชาญ เพื่อนำความรู้กลับมายังหมู่บ้าน “พิทักษ์สิทธิ
ผู้บริโภค” ของตนเอง โดยกำหนดเวลาการเล่นเกม 10 – 15 นาที

7) นักเรียนเข้ากลุ่มแยกฐานตามเกมกล่องทั้ง 5 กล่อง รวมทั้งครูกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วม
ในกิจกรรมเกมแต่ละกลุ่ม และนักเรียนแต่ละคนสรุปความรู้ที่ได้ศึกษาด้วยตนเองก่อนกลับกลุ่ม



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

8) เมื่อหมดเวลา นักเรียนแต่ละคนกลับบ้าน “พิทักษ์สิทธิ ผู้บริโภค” พร้อมทั้งให้แต่ละคน
เล่าความรู้ของสิทธิผู้บริโภคแต่ละด้าน ให้สมาชิกในหมู่บ้านฟัง คนละ 2 – 3 นาที

ขั้นสรุป

9) นักเรียนและครูสรุปบทเรียนเรื่องสิทธิผู้บริโภคร่วมกัน และสะท้อนคิด

10) ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบชิ้นงานโปสเตอร์ เพื่อประชาสัมพันธ์ความรู้
เกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภค ทั้ง 5 ด้าน และนำมาเสนอผลงานการเผยแพร่ความรู้ ในชั่วโมงถัดไป

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ในการวัด
ด้านความรู้ (K) : นักเรียน สามารถบอกสิทธิและหน้าที่ พื้นฐานของ ผู้บริโภค (K)	การสังเกต พฤติกรรมและ การตอบคำถาม	แบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในชั้น เรียน	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนแสดงออกถึง สิทธิอย่างเหมาะสม (P)	สังเกตการ ทำงานกลุ่ม	แบบประเมินด้าน ทักษะและ กระบวนการทำงาน กลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียนตระหนักในสิทธิของ ตนเองในฐานะผู้บริโภค และ เคารพสิทธิของผู้อื่น (A)	การสังเกต พฤติกรรม การเรียนรู้ ของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในชั้น เรียน	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
แบบบันทึกพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ความสนใจในการทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอยู่เสมอ บอกสิทธิและหน้าที่พื้นฐานของผู้บริโภค การตอบคำถาม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ตระหนักในสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค และ เคารพสิทธิของผู้อื่น ได้ดีมาก	ความสนใจในการทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอยู่เสมอ บอกสิทธิและหน้าที่พื้นฐานของผู้บริโภค การตอบคำถาม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ตระหนักในสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค และ เคารพสิทธิของผู้อื่น ได้ดี	ความสนใจในการทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอยู่เสมอ บอกสิทธิและหน้าที่พื้นฐานของผู้บริโภค การตอบคำถาม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ตระหนักในสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค และเคารพ สิทธิของผู้อื่น ได้พอสมควร

การแปลความหมาย

ระดับ 3 หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก
ระดับ 2 หมายถึง ระดับคุณภาพดี
ระดับ 1 หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง
หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินระดับดีขึ้นไป



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

แบบประเมินด้านทักษะและกระบวนการทำงานกลุ่ม

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
		3	2	1
1	การทำงานกลุ่มร่วมกัน			
2	การมีส่วนร่วมแสดงออกถึงสิทธิอย่างเหมาะสม			
3	การแสดงความคิดเห็นและการยอมรับความแตกต่าง			

การแปลความหมาย

ระดับ 3 หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก

ระดับ 2 หมายถึง ระดับคุณภาพดี

ระดับ 1 หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินระดับดีขึ้นไป

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

- ภาพการ์ตูน สิทธิผู้บริโภค 5 ตัวการ์ตูน
- เกมกล่อง (Game boxes) จำนวน 5 กล่อง
- กติกาการเล่นเกมกล่อง



สิทธิในการได้รับ ข่าวสารที่คุณพึงพอใจ

เกณฑ์ 1 : จริงหรือ หลอก บอกฉันที

1. ครูแบ่งนักเรียนกลุ่มละ 5 คน ศึกษา
Game Boxes โดยให้แต่ละกลุ่มกระจายไป
ตามเกมกล่อง 5 กล่อง ศึกษาสิทธิของ-
ผู้บริโภค ภายในเวลา 10-15 นาที
แล้วกลับมารวมกลุ่มเมื่อครบเวลา

2. ครูตัดข้อความถามในแต่ละเกมใส่
Game boxes และให้นักเรียนเล่นโดย
กำหนดเวลา 10-15 นาที

วิธีการเล่น :

นักเรียนเลือกคำถามในกล่อง พิจารณา
ข้อความ และพิจารณาว่าจะเชื่อ หรือไม่เชื่อ
พร้อมทั้งอ่านข้อความ และแสดงความคิด
เห็นกับเพื่อน

สรุปความรู้อะไร



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สิทธิในการได้รับข่าวสารที่ถูกต้อง เกมที่ 1: จริงหรือหลอก บอกฉันที

คำถามที่ 1

นักเรียนเห็นโฆษณาในโซเชียลว่า “อาหารเสริมตัวนี้ช่วยลดน้ำหนักได้ 5 กิโลใน 3 วัน” แต่ไม่มีข้อมูลส่วนประกอบหรือเลข อย.

☐ ซื่อ (ข่าวจริง) ☐ ไม่ซื่อ (ข่าวลวง)

เหตุผล: _____

คำถามที่ 2

ร้านค้าออนไลน์ขายสกินแคร์ โดยมีรายละเอียดส่วนผสม วิธีใช้ คำเตือน และรีวิวจากผู้ใช้งานหลายแบบ

☐ ซื่อ (ข่าวจริง) ☐ ไม่ซื่อ (ข่าวลวง)

เหตุผล: _____

คำถามที่ 3

นักเรียนเห็นโพสต์ว่า “แชร์โพสต์นี้ แล้วจะได้รับคุปองส่วนลด 1,000 บาท” แต่ไม่มีเงื่อนไขหรือที่มาชัดเจน

☐ ซื่อ (ข่าวจริง) ☐ ไม่ซื่อ (ข่าวลวง)

เหตุผล: _____

คำถามที่ 4

เว็บไซต์ขายสินค้า มีนโยบายคืนสินค้า การรับประกัน และช่องทางติดต่อ

ครบ

☐ ซื่อ (ข่าวจริง) ☐ ไม่ซื่อ (ข่าวลวง)

เหตุผล: _____

คำถามที่ 5

นักเรียนเห็นโพสต์ว่า “แชร์โพสต์นี้ แล้วจะได้รับคุปองส่วนลด 1,000 บาท” แต่ไม่มีเงื่อนไขหรือที่มาชัดเจน

☐ ซื่อ (ข่าวจริง) ☐ ไม่ซื่อ (ข่าวลวง)

เหตุผล: _____



สรุปความคิดของนักเรียน

นักเรียนคิดว่า “สิทธิในการได้รับข่าวสารที่ถูกต้อง” สำคัญอย่างไร

.....

.....

.....



สิทธิในการเลือก

เกมที่ 2 : ตลาดนัด เลือกให้คุ้ม

1. ครูแบ่งนักเรียนกลุ่มละ 5 คน ศึกษา Game Boxes โดยให้แต่ละกลุ่มกระจายไปตามเกมกล่อง 5 กล่อง ศึกษาสิทธิของผู้บริโภค ภายในเวลา 10-15 นาที แล้วกลับมารวมกลุ่มเมื่อครบเวลา
2. ครูเตรียมบัตรภาพสินค้า 10-15 ตัวอย่าง และกำหนดราคาสินค้า เช่น ภาพบะหมี่ ภาพเครื่องเขียน เป็นต้น
3. ครูตัดข้อความในแต่ละเกมใส่ Game boxes และให้นักเรียนเล่นโดยกำหนดเวลา 10-15 นาที

วิธีการเล่น :

นักเรียนเลือกคำถามในกล่อง พิจารณาข้อความ และพิจารณาเลือกซื้อสินค้าตามสถานการณ์ที่ได้รับ โดยมีงบประมาณคนละ 500 บาท พร้อมทั้งอ่านข้อความ และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน

สรุปความรู้ :



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สิทธิในการเลือก เกมที่ 2 : ตลาดนัดเลือกให้คุ้ม

สถานการณ์ที่ 1

ชื่อของสำหรับปิกนิกในสวน

เหตุผล: _____

สถานการณ์ที่ 2

ชื่อของใช้ในห้องเรียน

เหตุผล: _____

สถานการณ์ที่ 3

ชื่อของขวัญวันเกิดเพื่อน

เหตุผล: _____

สถานการณ์ที่ 4

เตรียมของสำหรับงานเลี้ยงโรงเรียน

เหตุผล: _____

สถานการณ์ที่ 5

เตรียมของสำหรับสถานการณ์สงคราม

เหตุผล: _____



สรุปความคิดของนักเรียน
นักเรียนคิดว่า “สิทธิในการเลือก” สำคัญอย่างไร

.....

.....

.....



สิทธิใน ความปลอดภัย

เกณฑ์ 3 : สันดานดี ปลอดภัยไหม

1. ครูแบ่งนักเรียนกลุ่มละ 5 คน ศึกษา
Game Boxes โดยให้แต่ละกลุ่มกระจายไป
ตามเกมกล่อง 5 กล่อง ศึกษาสิทธิของ-
ผู้ริโภค ภายในเวลา 10-15 นาที
แล้วกลับมารวมกลุ่มเมื่อครบเวลา

2. ครูตัดรูปภาพคำถามในแต่ละเกมใส่
Game boxes และให้นักเรียนเล่นโดย
กำหนดเวลา 10-15 นาที

วิธีการเล่น :

ตัวแทนนักเรียน 1 คน หยิบภาพ
ในกล่อง พิจารณารูปภาพ พร้อมทั้ง
ยกป้ายปลอดภัย หรือไม่ปลอดภัย
แสดงความคิดเห็นกับเพื่อน

สรุปความรู้ :



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

สิทธิในความปลอดภัย เกมที่ 3 : สินค้าปลอดภัยไหม

รูปที่ 1

รูปกล่องนมชำรุด



รูปภาพที่ 2

รูปผักสดและผลไม้



รูปภาพที่ 3

รูปข้อมูลยา



รูปภาพที่ 4

รูปสายไฟชำรุด



รูปภาพที่ 5

รูปแมลงในน้ำหวาน



รูปภาพที่ 6

รูปป้ายยกปลอดภัย ไม่ปลอดภัย



สรุปความคิดของนักเรียน
นักเรียนคิดว่า “สิทธิในความปลอดภัย” สำคัญอย่างไร

.....

.....

.....



ฝึกคิดอย่างเป็นระบบ ในการทำสัญญา

เกมที่ 4 :

จับผิดสัญญา

1. ครูแบ่งนักเรียนกลุ่มละ 5 คน ศึกษา Game Boxes โดยให้แต่ละกลุ่มกระจายไปตามเกมกล่อง 5 กล่อง ศึกษาสิทธิของ-ผู้บริโภค ภายในเวลา 10-15 นาที แล้วกลับมารวมกลุ่มเมื่อครบเวลา

2. ครูนำคำถามสถานการณ์ในแต่ละเกมใส่ Game boxes และให้นักเรียนเล่นโดยกำหนดเวลา 10-15 นาที

วิธีการเล่น :

ตัวแทนนักเรียน 2 คน หยิบคำถามที่สถานการณ์ในกล่อง อ่านให้เพื่อนฟัง สถานการณ์ใดควรทำสัญญา หรือไม่ควรทำสัญญา พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน

สรุปความรู้ :



สิทธิความเป็นธรรมในการทำสัญญา เกมที่ 4 : จับผิดสัญญา

สถานการณ์ที่ 1

นาย A ต้องการซื้อบ้านหรือคอนโดมิเนียม โดยนาย A ต้องจ่ายเงินมัดจำ และเซ็นสัญญา แต่เมื่อเกิดปัญหา โครงการก่อสร้างล่าช้า และนาย A จำเป็นต้องยกเลิก กลับพบว่าเงื่อนไขในสัญญาทำให้นาย A ถูกปรับเงิน มัดจำทั้งหมด หรือไม่สามารถเรียกร้องค่าเสียหายได้ ทั้งที่อีกฝ่ายอาจเป็นผู้ ผิดสัญญาก่อสร้างล่าช้า

เหตุผล: _____

สถานการณ์ที่ 2

น้องฟ้า" นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้สั่งซื้อหูฟังจากร้านค้าแห่งหนึ่ง ในแพลตฟอร์มออนไลน์ เพราะเห็นว่ามียูทูบและได้คะแนน 5 ดาวจำนวนมาก เมื่อสินค้ามาถึง น้องฟ้าพบว่าหูฟังมีปัญหา เสียงข้างหนึ่งไม่ดัง จึง กลับไปอ่านรายละเอียดของร้านอีกครั้ง และพบข้อความว่า "หากลูกค้า ให้รีวิวต่ำกว่า 5 ดาว ทางร้านจะถือว่าสินค้าหมดประกันทันที และจะไม่รับ เปลี่ยน ไม่รับคืนทุกกรณี" นอกจากนี้ยังมีข้อความเพิ่มเติมว่า "กรุณา ถ่ายวิดีโอขณะเปิดกล่องพัสดุ หากไม่มีหลักฐาน จดเคลมสินค้า

เหตุผล: _____



สรุปความคิดของนักเรียน

นักเรียนคิดว่า "สิทธิความเป็นธรรมในการทำสัญญา" สำคัญอย่างไร

.....

.....

.....



ฉันทน์ในการ รื่องเรียนและหตเหย

เกยที่ 5 : รื่องเรียน อ่ข่งไปร (ROLE-PLAY)

1. ครแบ่งนักเรียนกลุ่มละ 5 คน ศึกษ
Game Boxes โดยให้แต่ละกลุ่มกระจายไป
ตามเกมกล่อง 5 กล่อง ศึกษาลัทธิของ-
ผู้ริเอด ภายใเวลา 10-15 นาที
แล้วกลับมารวมกลุ่มเมื่อครบเวลา

2. ครตัดข้อความในแต่ละเกมใส่
Game boxes และให้นักเรียนเล่นโดย
กำหนดเวลา 10-15 นาที

วิธีการเล่น :

นักเรียนหยิบป้ายข้อความและอ่าน
สถานการณ์ โดยห้ามบอกบทบาทของ
ตนเอง แต่ใช้วิธีการสอบถามผู้อื่น โดย
เรียงลำดับการรื่องเรียนและการชดเชยค่า
เสียหาย พร้อมจัดใครอยู่ลำดับใดจะเหมาะ
สมที่สุด พร้อมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน

สรุปความรู้ :



สิทธิในการร้องเรียนและชดเชย
เกมที่ 5 : ร้องเรียนอย่างโปร (Role-play)

ผู้เสียหาย

สถานการณ์: ได้รับความเสียหายจากรถยนต์ไฟฟ้าระเบิด ต้องการค่าเสียหาย 2 แสน

ผู้ผลิต

สถานการณ์: มีเงินชดเชยผู้เสียหายได้แค่ 1 แสนบาท

สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

สถานการณ์: ทำให้ผู้เสียหายได้รับความเป็นธรรมที่สุด

เจ้าหน้าที่ใกล้เคียง

สถานการณ์: ตามหาผู้เสียหาย และผู้ผลิต ช่วยให้ทั้งสองตกลงกันได้ โดยไม่ต้องไปศาล

ศาล

สถานการณ์: ช่วยให้ผู้เสียหาย และผู้ผลิต ไปหาเจ้าหน้าที่ใกล้เคียงก่อน จะร้องเรียนศาล



สรุปความคิดของนักเรียน
นักเรียนคิดว่า "สิทธิในการร้องเรียนและชดเชย " สำคัญอย่างไร

.....

.....

.....

