

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
 เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy)
 ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 กระทรวงศึกษาธิการ



ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy)
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ISBN 978-616-564-151-7

พิมพ์ครั้งแรก	กันยายน ๒๕๖๕
จำนวนพิมพ์	๔,๐๐๐ เล่ม
ผู้เขียน	กมลชนก สกนธวัฒน์
บรรณาธิการ	เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ กระแสสินธุ์ ปลั่งมะณี กมลชนก สกนธวัฒน์ วันนาอิม่าห์ ตาเยะ ธาวิต โพธิ์งาม
ลิขสิทธิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
แบบปก และรูปเล่ม	ธรรมรัตน์ บุญแพทย์
ผู้จัดพิมพ์เผยแพร่	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ วังจันทระเกษม ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐
พิมพ์ที่	ศูนย์สื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ๑ ถนนอุทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐



ครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน (by-nc-as) เมื่อนำเนื้อหาในหนังสือเล่มนี้ไปใช้ ควรอ้างอิงแหล่งที่มา โดยไม่นำไปใช้เพื่อการค้า และยินยอมให้ผู้อื่นนำเนื้อหาไปใช้ต่อได้ด้วย สัญญาอนุญาตแบบเดียวกันนี้ (<http://cc.in.th/wiki/meet-the-licenses>) ไม่สงวนลิขสิทธิ์หากนำไปใช้เพื่อการศึกษาและไม่ใช้การค้า





คำนำ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานตระหนักถึงความสำคัญในการปลูกฝังเยาวชนของชาติ ให้มีความรู้พื้นฐานทางการเงิน (Financial Literacy) เพื่อให้เยาวชนเห็นความสำคัญและมีทัศนคติที่ดี ในการออม รู้จักเก็บออมในวิธีที่เหมาะสม เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิตที่มีคุณธรรมและเป็นผู้บริโภคที่ชาญฉลาด รู้เท่าทัน คิดก่อนตัดสินใจซื้อ รู้จักการคำนวณดอกเบี้ยเงินฝากและสินเชื่อ ผลตอบแทนจากการลงทุนที่เหมาะสม กับวัย มีภูมิคุ้มกันทางการเงิน และสามารถใช้ทักษะของตนในการหารายได้ช่วยเหลือครอบครัว และนำ หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตรประจำวัน อันจะนำไปสู่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศ ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

ทั้งนี้ เพื่อให้การขับเคลื่อนการส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินสำหรับผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Financial Literacy) เป็นไปอย่างมีรูปธรรม และครูได้มีชุดกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริม ความฉลาดรู้การเงินให้กับนักเรียน จึงได้ประสานกับสถาบันทรัพยากรปัญหาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย เพื่อขออนุญาตใช้งานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) ของ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัย นางสาวกมลชนก สกนธวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาริณี ตวีรัญญู สมควรได้คำขอบคุณยิ่ง

เอกสารนี้ให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิดความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) ความรู้พื้นฐาน ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เข้าใจแนวคิดที่เบื้องหลังของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน ๑๑ กิจกรรม แต่ละกิจกรรมให้ข้อมูลแนวคิดหลักของกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ การเชื่อมโยงองค์ประกอบความรู้ ทางเศรษฐศาสตร์และความรู้เรื่องการเงิน สารการเรียนรู้ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม การประเมิน สื่อและ อุปกรณ์ประกอบกิจกรรม ทำให้เอกสารเป็นมิตรกับครูผู้นำชุดกิจกรรมไปปรับใช้กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ให้สามารถพัฒนาผู้เรียนมีความฉลาดรู้การเงิน

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารเล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่การส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องความฉลาดรู้การเงิน ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งจะช่วยให้เข้าใจแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) ที่เป็นแนวทางหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ และการเรียนรู้เชิงรุก ก็จะช่วยให้ครูผู้สอน ได้เป็นส่วนหนึ่งการเตรียมการเข้าสู่การศึกษาฐานสมรรถนะได้ด้วย

(นายอัมพร พินะสา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

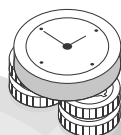






สารบัญ

	หน้า
คำนำ	๓
สารบัญ	๕
ตอนที่ ๑ ความเป็นมา	๗
ตอนที่ ๒ ข้อมูลและความรู้พื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้	๑๑
• ความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy)	๑๒
• ความฉลาดรู้การเงินในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑	๑๕
• การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning) และแนวคิดการเรียนรู้ แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning)	๒๐
หลักการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning)	๒๑
แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning)	๒๓
ตอนที่ ๓ โครงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และแนวทางการนำไปใช้	๒๗
• แนวคิดพื้นฐาน	๒๗
• หลักการของชุดกิจกรรม	๒๘
• วัตถุประสงค์การเรียนรู้	๒๙
• เนื้อหาการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้	๓๐
• ความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑	๓๐
• โครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้	๓๑
ลักษณะของชุดกิจกรรม	๓๒
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้	๓๓
• การวัดและประเมินผล	๓๕
• แนวทางการนำชุดกิจกรรมไปใช้	๓๖
ตอนที่ ๔ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	๖๕
กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี	๖๗
กิจกรรมที่ ๒ วัยรุ่นพันล้าน	๘๑
กิจกรรมที่ ๓ วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท	๙๑

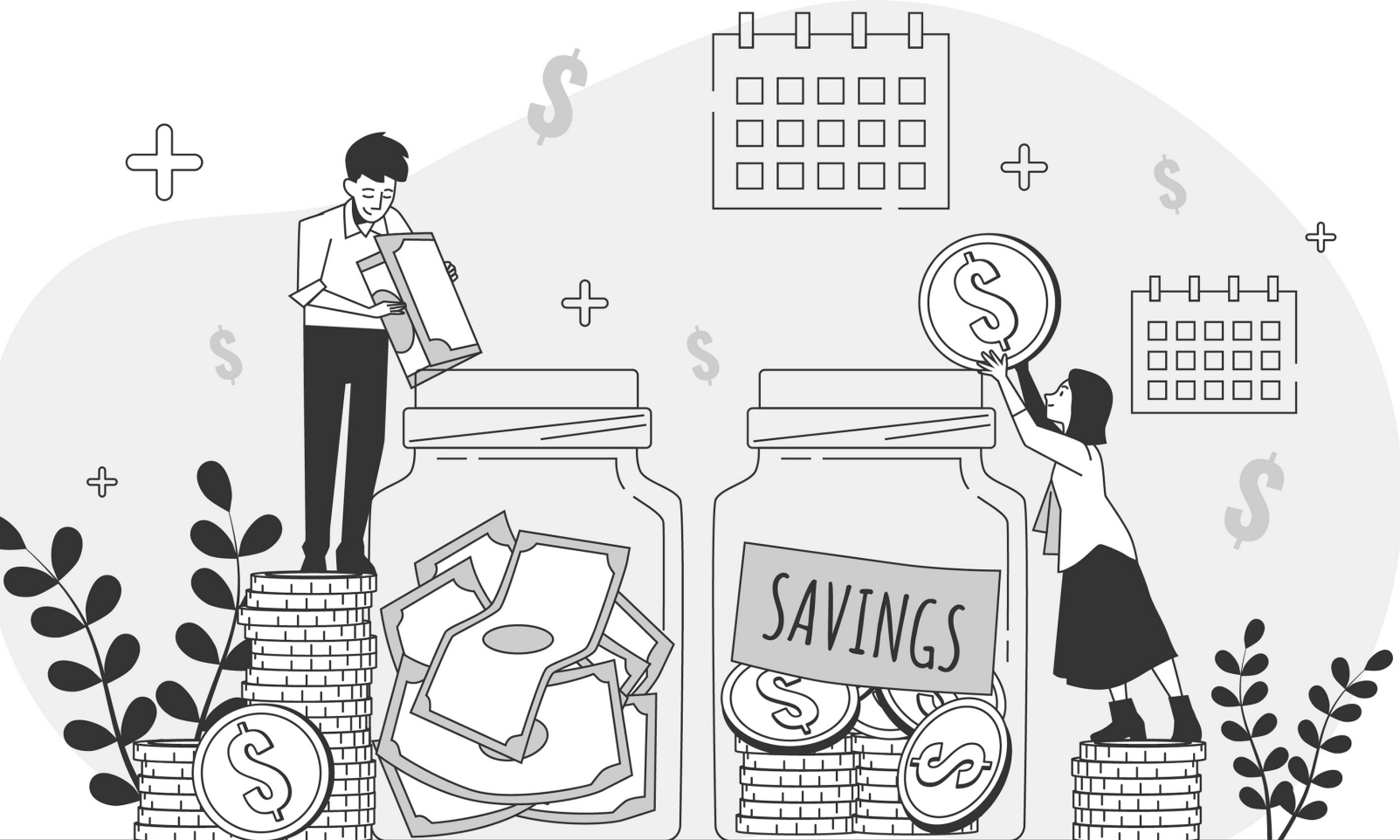


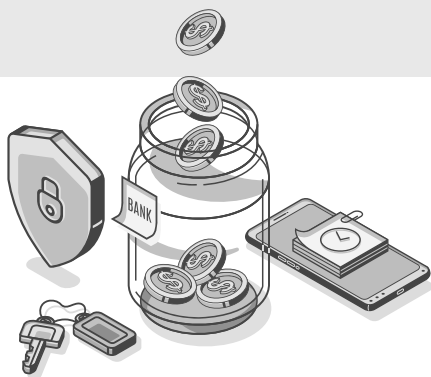


สารบัญ (ต่อ)

หน้า

กิจกรรมที่ ๔ ๕๐๐ บาท fun for all	๑๐๔
กิจกรรมที่ ๕ Need or Want	๑๑๒
กิจกรรมที่ ๖ โปรโมชันงาม ๆ ที่ลงตัว	๑๒๓
กิจกรรมที่ ๗ Money Expo	๑๓๓
กิจกรรมที่ ๘ รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องขอลอง	๑๔๕
กิจกรรมที่ ๙ ซื้อ - ไม่ซื้อ	๑๖๓
กิจกรรมที่ ๑๐ เมื่อเงินเดือนของฉันไม่เหมือนเดิม	๑๖๔
กิจกรรมที่ ๑๑ บทสรุปของการวางแผนและจัดการเงิน	๑๗๗
บรรณานุกรม	๑๘๔





ตอนที่ ๑ ความเป็นมา

รายงานการพิจารณาศึกษาเรื่องความรอบรู้ทางการเงินของประชาชนไทย ของคณะกรรมการการเศรษฐกิจ การเงิน และการคลัง วุฒิสภา (๒๕๖๓) ได้อ้างอิงผลการสำรวจทักษะการเงินปี พ.ศ. ๒๕๕๙ ที่จัดทำโดยธนาคารแห่งประเทศไทย เป็นการสำรวจตามแนวทางขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (Organization for Economic Co-operation and Development : OECD) โดยร่วมมือกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ ครอบคลุมกลุ่มตัวอย่าง ๑๐,๘๗๖ ราย ทั้งในและนอกเขตเทศบาลจากทุกจังหวัดทั่วประเทศ ผลการสำรวจประกอบด้วยองค์ประกอบ ๓ ด้าน คือ (๑) ความรู้ทางการเงิน (๒) พฤติกรรมทางการเงิน และ (๓) ทักษะคิดทางการเงิน พบว่าค่าเฉลี่ยทักษะทางการเงินของคนไทยในปี ๒๕๕๙ อยู่ที่ร้อยละ ๖๑.๐ โดยคนไทยอ่อนด้านความรู้ทางการเงินที่สุด มีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ ๔๘.๖ สำหรับด้านพฤติกรรมทางการเงิน มีคะแนนที่ร้อยละ ๖๒.๒ และด้านทักษะคิดทางการเงินมีคะแนนที่ร้อยละ ๗๖.๐ ซึ่งในภาพรวมทักษะทางการเงินของคนไทยมีแนวโน้มดีขึ้นกว่าผลสำรวจในปี ๒๕๕๖ และเท่ากับผลสำรวจในปี ๒๕๕๘ แต่องค์ประกอบในด้านพฤติกรรมทางการเงินมีแนวโน้มลดลงจากผลสำรวจในปี ๒๕๕๖ และ ๒๕๕๘ เช่น การไม่ตั้งเป้าหมายระยะยาว ขาดการดูแลบริหารเงินของตนเองอย่างใกล้ชิด ไม่ชำระค่าใช้จ่ายตรงตามเวลาเรียกเก็บ และขาดการไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนก่อนการเลือกซื้อ เป็นต้น ช่วงวัยที่มีคะแนนทักษะทางการเงินต่ำกว่ากลุ่มอื่น คือ กลุ่ม Gen Z (เกิดปี ๒๕๔๔ เป็นต้นไป) มีความรู้ทางการเงินพื้นฐานไม่ดีนัก สำหรับพฤติกรรมที่ยังไม่เห็นความสำคัญของการตั้งเป้าหมายทางการเงินระยะยาว เน้นเพียงสามารถใช้จ่ายเงินที่ได้มาให้เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายรวมทั้งยังไม่เห็นความสัมพันธ์ของการเก็บออมและไม่ได้เก็บออมในวิธีที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังขาดทักษะในการเปรียบเทียบข้อมูลก่อนซื้อและไม่ทราบแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมในการศึกษาหาข้อมูล สำหรับด้านทักษะคิดควรส่งเสริมให้มีทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการออม

กมลชนก สกนธวัฒน์ (๒๕๖๒, น.๖๘-๗๑) ได้ประมวลปัญหาและพฤติกรรมความฉลาดรู้การเงินของเยาวชนไทยจากเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ คณะกรรมการสภาพัฒนาการเศรษฐกิจ (๒๕๕๙) ธนาคารแห่งประเทศไทย (๒๕๕๖) สถาบันคีนัน (๒๕๕๘) และฝ่ายส่งเสริมความรู้ ธนาคารแห่งประเทศไทย (๒๕๕๙) พบว่าเด็กและเยาวชนไทยมีปัญหาพฤติกรรมทางการเงินอยู่ ๗ ประการ คือ ๑) ปัญหาพฤติกรรมการบริโภคเกินตัวและตามกระแส ๒) ปัญหาพฤติกรรมขาดความสามารถในการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ ๓) ปัญหาพฤติกรรมขาดการวางแผนการเงิน ๔) ปัญหาพฤติกรรมขาดการออมเงิน ๕) ปัญหาพฤติกรรมขาดการบริหารจัดการเงินที่ดี ๖) ปัญหาพฤติกรรมขาดวินัยทางการเงิน และ ๗) ปัญหาพฤติกรรมขาดการไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนก่อนซื้อสินค้า เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมดังกล่าวเทียบกับกรอบความฉลาดรู้ทางการเงินในระดับเยาวชนขององค์การความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD, 2015)





พบว่า ปัญหาพฤติกรรมความฉลาดรู้การเงินของเยาวชนไทยมีความสอดคล้องกับมิติการวางแผนและการจัดการการเงิน (Financial Planning and Management)

การวางแผนและการจัดการการเงิน (Financial Planning and Management) มีสาระสำคัญดังนี้

๑. การวางแผนทางการเงิน หมายถึง กระบวนการในการจัดการทรัพยากรทางการเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน โดยมีกระบวนการ ได้แก่ การสำรวจสถานะทางการเงิน การตั้งเป้าหมายทางการเงิน การสร้างแผนปฏิบัติการทางการเงิน การปฏิบัติตามแผนทางการเงินอย่างมีวินัย และการทบทวนปรับปรุงแผนทางการเงินอย่างสม่ำเสมอ ครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ ได้แก่ การประเมินพฤติกรรมค่าใช้จ่าย การตั้งเป้าหมายทางการเงิน กระบวนการวางแผนการใช้จ่ายเงิน การวางแผนการออมเงินและการลงทุน

๒. การจัดการการเงิน หมายถึง ความรู้ความสามารถในการปฏิบัติตามแผนการ จัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์และสถานะของบุคคล ได้แก่ การรู้จักหาเงิน (How to earn) การรู้จักการออม (How to save) การรู้จักใช้เงิน (How to spend) และการรู้จักขยายผลตอบแทน (How to invest) โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลตอบแทนและผลกระทบของทางเลือกต่าง ๆ ครอบคลุมเนื้อหา ได้แก่ วิธีการในการจัดการการเงิน การตรวจสอบรายได้และค่าใช้จ่าย การทบทวนและปรับปรุงแผนทางการเงิน การจำแนกความแตกต่างระหว่างความจำเป็น (Need) กับความต้องการ (Want) การลำดับความสำคัญของการใช้ค่าใช้จ่ายตามความจำเป็น การรู้เท่าทันโฆษณา วิธีการเสริมสร้างความมั่นคงทางการเงินและวิธีการสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน

จากสถานการณ์ด้านความฉลาดรู้การเงินของประชาชนดังกล่าว นำไปสู่การจัดทำแผนปฏิบัติการด้านทักษะการเงินขึ้น มีสาระสำคัญ ดังนี้

แผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาทักษะทางการเงิน พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๖๙ ระบุว่าทักษะทางการเงินเป็นทักษะชีวิต (Life Skills) ที่จำเป็นต่อการดำรงชีพของประชาชนและมีความสำคัญต่อเสถียรภาพทางเศรษฐกิจของประเทศเป็นอย่างมาก โดยปัจจุบันประเทศไทยกำลังเผชิญกับความท้าทายทางเศรษฐกิจหลายประการ โดยเฉพาะการก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ภายในปี ๒๕๖๖^๑ โดยที่ประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่มีเงินออมเพียงพอต่อการดำรงชีวิตหลังเกษียณ ประชาชนจำนวนมากยังมีพฤติกรรมค่าใช้จ่ายที่ไม่ระมัดระวังและมีการก่อหนี้ที่ไม่จำเป็นเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้หลายครัวเรือนมีปัญหารายรับไม่พอรายจ่าย และมีความเปราะบางทางการเงินสูง การชะลอตัวของเศรษฐกิจ รวมถึงเทคโนโลยีที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบบริการและผลิตภัณฑ์ทางการเงินให้มีความหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น ทำให้ยังมีประชาชนจำนวนมากไม่สามารถใช้ประโยชน์หรือป้องกันตนเองจากภัยที่มาพร้อมกับผลิตภัณฑ์หรือบริการทางการเงินดังกล่าวได้ ดังนั้น การพัฒนาความรู้และทักษะทางการเงินจึงถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่จะช่วยจัดการกับปัญหาดังกล่าวตั้งแต่ระดับรากฐานของปัญหา เพื่อให้ประชาชนสามารถบริหารจัดการและวางแผนทางการเงินให้ตัวเองและครอบครัวให้มีระดับหนี้

^๑สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, “เอกสารประกอบการระดมความคิดเห็นกรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ.๒๕๖๖-๒๕๗๐)”, กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔





ที่เหมาะสมและมีเงินออมอย่างเพียงพอไปตลอดช่วงชีวิต เข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเงินที่เชื่อถือได้ และเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เหมาะสมกับตนเอง ซึ่งจะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันทางการเงินและความเป็นอยู่ที่ดีทางการเงินให้กับประชาชนได้ โดยถึงแม้ว่าที่ผ่านมาจะมีหน่วยงานหลายแห่งดำเนินการพัฒนาทักษะทางการเงินให้กับประชาชน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกิจกรรมดังกล่าวไม่ใช่พันธกิจหลักของหน่วยงาน จึงทำให้การดำเนินการในเรื่องดังกล่าวมีส่วนน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนประชากร นอกจากนี้ การดำเนินการดังกล่าวยังขาดการบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน ทำให้การดำเนินงานเกิดความซ้ำซ้อนและไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

จากเหตุผลดังกล่าว กระทรวงการคลังร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาทักษะทางการเงิน พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๖๙ (แผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาทักษะทางการเงินฯ) ขึ้นเพื่อเป็นกรอบนโยบายและกลไกบูรณาการการดำเนินการพัฒนาทักษะทางการเงินของประเทศไทย โดยมีคณะทำงานการพัฒนาทักษะทางการเงิน ทำหน้าที่ขับเคลื่อนการดำเนินการภายใต้แผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาทักษะทางการเงินฯ อย่างบูรณาการ ยึดหยุ่น และคล่องตัว เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อประเด็นปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบพลวัต โดยมุ่งสร้างระบบนิเวศด้านการพัฒนาทักษะทางการเงินที่เอื้อให้ทุกภาคส่วนไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานทางการเงินหรือไม่ ทั้งภาครัฐและเอกชน สามารถเข้ามาร่วมกันพัฒนาทักษะทางการเงินให้กับประชาชนได้ โดยแผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาทักษะทางการเงินฯ มีสาระสำคัญ ดังนี้

วิสัยทัศน์

“คนไทยทุกคนมีความตระหนักรู้ ความรู้และทักษะในการบริหารจัดการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ และมีวินัยทางการเงิน โดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการดำเนินชีวิต วางแผน และบริหารจัดการเงิน เพื่อสร้างความมั่นคงและความเป็นอยู่ที่ดีให้กับตนเองและครอบครัว”

เป้าหมายของแผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาทักษะการเงิน ประกอบด้วย

เป้าหมายที่ ๑ คนไทยมีความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการบริหารจัดการเงินและเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน ประกอบด้วยการบริหารจัดการเงินส่วนบุคคล การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน กลไกทางการเงินรูปแบบต่าง ๆ การป้องกันและการจัดการความเสี่ยง

เป้าหมายที่ ๒ คนไทยมีความรู้และทักษะทางการเงินเพียงพอที่จะประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม ได้แก่ การตัดสินใจทางการเงิน การวางแผนทางการเงิน การบริหารจัดการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพตามวัย มีทัศนคติที่ถูกต้อง ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ด้านการเงินดิจิทัล

เป้าหมายที่ ๓ มีกลไกการขับเคลื่อนการดำเนินการพัฒนาทักษะทางการเงินอย่างบูรณาการ เพื่อให้เกิดระบบ และนิเวศด้านการพัฒนาทักษะทางการเงินอย่างบูรณาการ

นอกจากนี้ สำนักเลขาธิการคณะกรรมการรัฐมนตรี ได้แจ้งผลการพิจารณารายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง ความรอบรู้ทางการเงินของประชาชนไทย (Financial Literacy) ของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



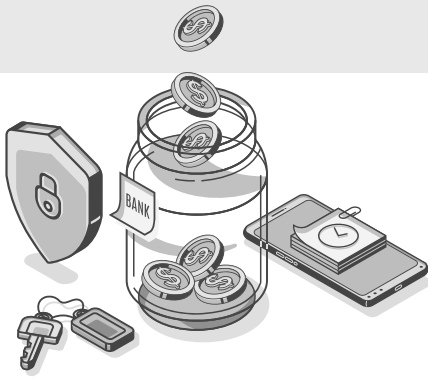


และการคลัง วุฒิสภา ซึ่งผ่านการพิจารณาศึกษาถึงแนวทางและความเหมาะสมของรายงานดังกล่าว และสรุปผลการพิจารณาร่วมกันระหว่างกระทรวงการคลังในฐานะหน่วยงานหลัก กระทรวงศึกษาธิการ ธนาคารแห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ สำนักงานคณะกรรมการกำกับและส่งเสริมการประกอบธุรกิจประกันภัย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ ได้รับทราบผลการพิจารณารายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง ความรอบรู้ทางการเงินของประชาชนไทย (Financial Literacy) ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการเศรษฐกิจการเงิน และการคลัง วุฒิสภา ตามที่กระทรวงการคลังเสนอ ทั้งนี้ กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญในการปลูกฝังเยาวชนของชาติให้มีความรู้พื้นฐานทางการเงิน (Financial Literacy) เพื่อให้เยาวชนเห็นความสำคัญและมีทัศนคติที่ดีในการออม รู้จักเก็บออมในวิธีที่เหมาะสม เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิตที่มีคุณธรรม และเป็นผู้บริโภคที่ชาญฉลาด รู้เท่าทัน คิดก่อนตัดสินใจซื้อ รู้จักการคำนวณดอกเบี้ยเงินฝากและสินเชื่อ ผลตอบแทนจากการลงทุนที่เหมาะสมกับวัย มีภูมิคุ้มกันทางการเงิน และสามารถใช้ทักษะของตน ในการหารายได้ช่วยเหลือครอบครัว และนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน อันจะนำไปสู่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการปลูกฝังเยาวชนของชาติให้มีความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) เพื่อให้เยาวชนเห็นความสำคัญและมีทัศนคติที่ดีในการออม รู้จักเก็บออมในวิธีที่เหมาะสม เป็นผู้ผลิตที่มีคุณธรรม และผู้บริโภคที่ชาญฉลาด รู้เท่าทัน คิดก่อนซื้อ การคำนวณดอกเบี้ยเงินฝากและสินเชื่อ และผลตอบแทนจากการลงทุนที่เหมาะสม มีภูมิคุ้มกันทางการเงิน การมีทักษะในการหารายได้ช่วยเหลือครอบครัว และการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจทางการเงินให้แก่ผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการหรือกิจกรรมการเรียนการสอน ความฉลาดรู้การเงิน โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ขออนุญาตใช้งานวิจัยต้นแบบในการพัฒนาสื่อและชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) สำหรับผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัย นางสาวกมลชนก สกนธวัฒน์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาโรณี ตรีวิริญญู เพื่อนำมาจัดทำเป็นหนังสือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนให้แก่ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ต้องขอขอบคุณ สถาบันทรัพย์สินทางปัญญาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่อนุญาตให้ใช้งานวิจัยและผลิตผลจากงานวิจัยมาจัดพิมพ์เผยแพร่ในครั้งนี้ด้วย





ตอนที่ ๒

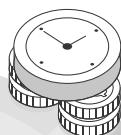
ข้อมูลและความรู้พื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

หนังสือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นผลผลิตจากงานวิจัยของคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ของผู้วิจัย นางสาวกมลชนก สกนธวัฒน์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาโรณี ตรีวิธัญญ บพคัย่องงานวิจัยเป็นดังนี้

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และ ๒) ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มเป้าหมายวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเพิ่มเติมที่มีสาระเกี่ยวกับการวางแผนและจัดการการเงินในชีวิตประจำวัน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๒ จำนวน ๒๙ คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยตนเองโดย ใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น ๑๑ สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความฉลาดรู้การเงินวิเคราะห์ ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที่

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

๑. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีหลักการสำคัญ ได้แก่ (๑) การมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ (๒) การกำหนดฉากทัศน์ที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือใกล้เคียงชีวิตจริงที่จูงใจให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดที่หลากหลาย (๓) การมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้กระบวนการคิดเพื่อแก้ปัญหาและการตัดสินใจโดยไม่ถูกตัดสินว่าถูกหรือผิด และ (๔) การให้นักเรียนได้เรียนรู้จากความผิดพลาดในการตัดสินใจ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้มีเนื้อหาครอบคลุมความรู้ทางการเงินและความรู้พื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ ประกอบด้วย กิจกรรมจำนวน ๑๑ กิจกรรม เรียงลำดับกิจกรรมตามหลักการวางแผนและจัดการการเงิน แต่ละกิจกรรมมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ๔ ขั้นตอน ได้แก่ (๑) ขั้นรับประสบการณ์ (๒) ขั้นแสดงบทบาทสมมติ (๓) ขั้นเผชิญภาวะวิกฤต และ (๔) ขั้นสะท้อนผล มีการวัดและประเมินผล





ของกิจกรรม โดยใช้แบบวัดความฉลาดรู้การเงิน สมุดบันทึกการเรียนรู้ และการสะสมคะแนนโบนัสทางการเงิน เมื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมาก

๒. ผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์ เป็นฐานที่มีต่อความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดรู้การเงินหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และเมื่อพิจารณาแยกตามองค์ประกอบของความฉลาดรู้การเงินพบว่าการเปลี่ยนแปลงของค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านความรู้และทักษะทางการเงิน ด้านพฤติกรรมทางการเงิน และด้านเจตคติทางการเงินตามลำดับ

จากผลการศึกษาดังกล่าวจึงช่วยให้เกิดความมั่นใจได้ว่าชุดการเรียนรู้ที่เป็นผลผลิตของงานวิจัยนี้มีคุณภาพและสามารถพัฒนาความฉลาดรู้การเงินของผู้เรียนได้ ทั้งนี้เพื่อช่วยให้ผู้อ่านได้เข้าใจแนวคิดพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมนี้ และสามารถนำชุดกิจกรรมไปใช้ได้อย่างมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ในส่วนนี้จึงขอนำเสนอข้อมูลพื้นฐาน ประกอบด้วย ๑) ความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) ๒) ความฉลาดรู้การเงินในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ๓) การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Instruction) และ ๔) แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) ดังนี้

ความฉลาดรู้ทางการเงิน (Financial Literacy)

ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) กล่าวคือ ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ทำให้บุคคลสามารถตัดสินใจด้านทรัพยากรการเงินได้อย่างรอบรู้อาจจากข้อมูลรอบด้าน มีประสิทธิผล เกิดความมั่นคงและความอยู่ดีมีสุขของบุคคลและสังคม

ความฉลาดรู้การเงิน ประกอบด้วย ความฉลาดรู้การเงินส่วนบุคคล และความฉลาดรู้การเงินสถาบันการเงิน

ความฉลาดรู้การเงินส่วนบุคคล คือ ความรู้ ทักษะ และเจตคติ ด้านการออม การลงทุน การประกัน การใช้จ่ายด้านอสังหาริมทรัพย์ การศึกษา การจัดทำงบประมาณ การวางแผนภาษีและการเกษียณ รวมทั้งความรู้เกี่ยวกับมูลค่าของเงินในอนาคต

ความฉลาดรู้การเงินสถาบันการเงิน คือ ความรู้และทักษะด้านเศรษฐกิจโลก การมีงานทำ การว่างงาน และการเป็นผู้ประกอบการ

การจัดการศึกษาให้บุคคลมีความฉลาดรู้การเงินจะต้องทำให้บุคคลเข้าใจการทำหน้าที่ของเงินสามารถกำหนดเป้าหมายหรือเป้าประสงค์ทางการเงินและทำให้บรรลุผล รวมทั้งมีความสามารถในการบริหารจัดการ ความท้าทายทางการเงินที่เกิดจากปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก





หน้าที่ของเงินมี ๔ ประการคือ ๑) เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน ๒) เป็นมาตรฐานในการวัดมูลค่า ๓) เป็นเครื่องรักษาหรือสะสมมูลค่า และ ๔) เป็นมาตรฐานในการชำระหนี้ในอนาคต

ขั้นตอนหลักในการจัดการศึกษาให้บุคคลมีความฉลาดรู้การเงินมี ๔ ขั้นตอนคือ ๑) การพัฒนาทักษะในการจัดทำงบประมาณ ๒) การพัฒนาความสามารถในการกำกับดูแลการใช้เงินตามงบประมาณ ๓) การเรียนรู้เทคนิคการใช้หนี้ และ ๔) การพัฒนาความสามารถในการวางแผนการเกษียณ

องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (Organization for Economic Cooperation and Development: OECD) ได้ริเริ่มโครงการระหว่างประเทศ เมื่อ ค.ศ.๒๐๐๓ โดยมีจุดหมายในการปรับปรุงการศึกษาเพื่อการเรียนรู้การเงิน และมีการจัดสอบวิชา “ความฉลาดรู้การเงิน” เพื่อประเมินความสามารถของเด็กอายุ ๑๕ ปี โดยการใช้ความรู้ ทักษะ และความสามารถในการตัดสินใจด้านการเงินในชีวิตจริง^๒

ความฉลาดรู้ทางการเงิน หมายถึง ความสามารถในการใช้ทักษะทางการเงินเพื่อการตัดสินใจทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนและจัดการการเงิน โดยอาศัยความรู้ทางการเงิน เจตคติทางการเงินและพฤติกรรมทางการเงิน ภายใต้บริบททางการเงินในระดับบุคคลที่เหมาะสม มีขอบเขตเนื้อหาโดยสังเขป ดังนี้

๑. ความรู้ทางการเงิน (Financial Knowledge) ประกอบด้วย

๑) การวางแผนทางการเงิน (Financial Planning) คือ กระบวนการในการจัดสรรทรัพยากรทางการเงินสู่การบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ประกอบด้วย การประเมินสถานะทางการเงิน การตั้งเป้าหมายทางการเงิน การจัดทำงบประมาณการเงินส่วนบุคคล และการปรับเปลี่ยนแผนทางการเงิน

๒) การจัดการเงิน (Financial Management) คือ การจัดการเงินที่สัมพันธ์กับแผนทางการเงิน ประกอบด้วย การตรวจสอบรายได้และค่าใช้จ่าย การจำแนกความแตกต่างระหว่างความจำเป็น (Need) กับความต้องการ (Want) การลำดับความสำคัญของการใช้จ่ายตามความจำเป็น การรู้เท่าทันโฆษณา และการมีวินัยทางการเงินที่ดี

๒. **ทักษะทางการเงิน (Financial Skills)** คือ กระบวนการทางปัญญาที่สำคัญในการจัดการข้อมูลทางการเงิน เพื่อนำมาสู่การตัดสินใจทางการเงินได้อย่างเหมาะสม ประกอบด้วย

๑) การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน (Identify financial information) การค้นหาและเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเงินของแต่ละบุคคล และสามารถระบุหรือตระหนักถึงความเกี่ยวข้องของข้อมูลทางการเงินที่มีต่อตนเองได้ ข้อมูลทางการเงิน เช่น โฆษณา ข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงิน แผนภูมิ หรือสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเงิน อาทิ อัตราดอกเบี้ย ภาวะเงินเฟ้อ เป็นต้น

^๒สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, “พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ชุดความฉลาดรู้ (Literacy)”, ๒๕๖๒





๒) การวิเคราะห์ทางการเงิน (Analyse information) ความรู้ความเข้าใจในการตีความเปรียบเทียบ และสังเคราะห์ข้อมูลที่กำหนด เช่น การเปรียบเทียบเงื่อนไขที่เสนอโดยสัญญาโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่แตกต่างกัน จากการโฆษณาที่เหมาะสมกับบริบทของตนเอง เป็นต้น

๓) การประเมินทางการเงิน (Evaluate financial issues) การสร้างเหตุผลและคำอธิบายทางการเงิน โดยอาศัยความรู้ทางการเงินและความเข้าใจในบริบทที่กำหนด

๔) การตัดสินใจทางการเงิน (Financial decision) การเลือกทางการเงินโดยอาศัยความรู้ทางการเงิน มาประยุกต์ เพื่อให้สามารถยืนยันถึงการเลือกทางการเงินที่ดีและเหมาะสมกับบริบททางการเงินของตนเอง

๓. เจตคติทางการเงิน (Financial Attitude) ความรู้สึก ความเชื่อ ความคิดเห็นส่วนบุคคลที่นำมาสู่แรงจูงใจในการวางแผนและจัดการเงิน โดยแบ่งออกเป็น ๒ มิติ ได้แก่ มิติด้านความมั่นคงทางการเงิน และมิติด้านการสร้างความมั่นคงทางการเงิน มีรายละเอียด ดังนี้

๑) มิติด้านความมั่นคงทางการเงิน มุมมองต่อการสร้างความมั่นคงทางการเงิน ที่สะท้อนผ่านความรู้สึกไร้ความกังวลทางการเงิน ได้แก่ มีความมั่นใจต่อแผนการเงินที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน มีความมั่นใจต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ใช้ มีความมั่นใจในการใช้จ่ายเงิน และการตระหนักถึงประโยชน์ในการออมเงินระยะยาว

๒) มิติด้านความมั่งคั่งทางการเงิน มุมมองต่อความต้องการที่จะสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน ได้แก่ มีแรงจูงใจในการประหยัดค่าใช้จ่าย ชะลอการตัดสินใจใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต มีแรงจูงใจในการบริหารจัดการเงินซึ่งเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีทางการเงิน ชะลอการตัดสินใจใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต และมีความสนใจและระมัดระวังในผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินอันนำไปสู่การส่งเสริมความมั่งคั่งทางการเงิน

๔. พฤติกรรมทางการเงิน (Financial Behavior) แนวโน้มทางพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเป็นผู้วางแผนและจัดการเงิน ดังนี้

๑) พฤติกรรมวางแผนทางการเงิน ได้แก่ การตั้งเป้าหมายทางการเงิน การพัฒนาแผนการเงิน ที่ช่วยในการออมเงิน วางแผนสำหรับการใช้จ่ายล่วงหน้า การเลือกและใช้เครื่องมือในการจัดทำงบประมาณ มีเงินเก็บ การคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงของราคาและค่าของเงิน คำนวณจำนวนเงินออมระยะเวลาเก็บออมกับรายได้และค่าใช้จ่ายในปัจจุบัน การเลือกบริการทางการเงินที่ช่วยให้เป้าหมายทางการเงินประสบความสำเร็จ และการเลือกวิธีการออมเงินที่เหมาะสม

๒) พฤติกรรมการจัดการเงิน ได้แก่ การตัดสินใจอย่างมีข้อมูลก่อนการใช้จ่ายและการออม การหลีกเลี่ยงค่าใช้จ่ายที่เกินตัว การชำระค่าใช้จ่ายตรงเวลา การไม่กู้เงินเมื่อไม่พอใช้ และการติดตามค่าใช้จ่ายและปรับเปลี่ยนเมื่อจำเป็น





ความฉลาดรู้การเงินในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์ มีเนื้อหาสาระครอบคลุมในเรื่องการผลิต การแจกจ่าย และการบริโภค สินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตามมาตรฐานการเรียนรู้จำนวน ๒ มาตรฐาน ดังนี้

มาตรฐาน ส ๓.๑ เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

มาตรฐาน ส ๓.๒ เข้าใจระบบและสถาบันเศรษฐกิจต่างๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

การเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เศรษฐศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓) กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และสาระสำคัญของเศรษฐศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

มาตรฐานการเรียนรู้ ส ๓.๑ เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. อธิบายความหมายและความสำคัญของเศรษฐศาสตร์	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและความสำคัญของเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น • ความหมายของคำว่าทรัพยากรมีจำกัดกับความต้องการมีไม่จำกัด ความขาดแคลน การเลือกและค่าเสียโอกาส
๒. วิเคราะห์ค่านิยมและพฤติกรรม การบริโภคของคนในสังคมซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและความสำคัญของการบริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ • หลักการในการบริโภคที่ดี • ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค • ค่านิยมและพฤติกรรมของการบริโภคของคนในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งผลดีและผลเสียของพฤติกรรมดังกล่าว





ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๓. อธิบายความเป็นมา หลักการและความสำคัญของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและความเป็นมาของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง • ความเป็นมาของเศรษฐกิจพอเพียง และหลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รวมทั้งโครงการตามพระราชดำริ • หลักการของเศรษฐกิจพอเพียง • การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการดำรงชีวิต • ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อสังคมไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีต่อการลงทุนและการออม	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและความสำคัญของการลงทุนและการออมต่อระบบเศรษฐกิจ • การบริหารจัดการการเงินออมและการลงทุนภาคครัวเรือน • ปัจจัยของการลงทุนและการออม คือ อัตราดอกเบี้ย รวมทั้งปัจจัยอื่น ๆ เช่น ค่าของเงิน เทคโนโลยี การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต • ปัญหาของการลงทุนและการออมในสังคมไทย
๒. อธิบายปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการผลิตสินค้าและบริการ	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมาย ความสำคัญ และหลักการผลิตสินค้าและบริการอย่างมีประสิทธิภาพ • ตรวจสอบการผลิตสินค้าในท้องถิ่น ว่ามีการผลิตอะไรบ้าง ใช้วิธีการผลิตอย่างไร มีปัญหาด้านใดบ้าง • มีการนำเทคโนโลยีอะไรมาใช้ที่มีผลต่อการผลิตสินค้าและบริการ • นำหลักการผลิตมาวิเคราะห์การผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่นทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม
๓. เสนอแนวทางการพัฒนาการผลิตในท้องถิ่นตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	<ul style="list-style-type: none"> • หลักการและเป้าหมายปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง • ตรวจสอบและวิเคราะห์ปัญหาการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น • ประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น

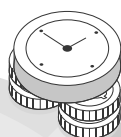




ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๔. อภิปรายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค	<ul style="list-style-type: none">• การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค• กฎหมายคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง• การดำเนินกิจกรรมพิทักษ์สิทธิและผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค• แนวทางการปกป้องสิทธิของผู้บริโภค

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. อธิบายกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ	<ul style="list-style-type: none">• ความหมายและประเภทของตลาด• ความหมายและตัวอย่างของอุปสงค์และอุปทาน• ความหมายและความสำคัญของกลไกราคาและการกำหนดราคาในระบบเศรษฐกิจ• หลักการปรับและเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าและบริการ
๒. มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาท้องถิ่นตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	<ul style="list-style-type: none">• สสำรวจสภาพปัจจุบันปัญหาท้องถิ่นทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม• วิเคราะห์ปัญหาของท้องถิ่นโดยใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง• แนวทางการแก้ไขและพัฒนาท้องถิ่นตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
๓. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงกับระบบสหกรณ์	<ul style="list-style-type: none">• แนวคิดของเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาในระดับต่าง ๆ• หลักการสำคัญของระบบสหกรณ์• ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงกับหลักการ และระบบของสหกรณ์เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน





มาตรฐานการเรียนรู้ ส ๓.๒ เข้าใจระบบเศรษฐกิจและสถาบันต่างๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและ
 ความจำเป็นในการร่วมมือทางเศรษฐกิจของโลก

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. วิเคราะห์บทบาทหน้าที่และความแตกต่างของสถาบันการเงินแต่ละประเภทและธนาคารกลาง	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมาย ประเภท และความสำคัญของสถาบันการเงินที่มีต่อระบบเศรษฐกิจ • บทบาทหน้าที่และความสำคัญของธนาคารกลาง • การหารายได้ รายจ่าย การออม การลงทุน ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค และสถาบันการเงิน
๒. ยกตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นการพึ่งพาอาศัยกันและการแข่งขันทางเศรษฐกิจในประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> • ยกตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นการพึ่งพาอาศัยกันและกัน การแข่งขันกันทางเศรษฐกิจในประเทศ • ปัญหาเศรษฐกิจในชุมชน ประเทศ และเสนอแนวทางแก้ไข
๓. ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์และอุปทาน	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและกฎอุปสงค์ อุปทาน • ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์และอุปทาน
๔. อภิปรายผลของการมีกฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา	<ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา • กฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาพอสังเขป • ตัวอย่างการละเมิดแห่งทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภท

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. อภิปรายระบบเศรษฐกิจแบบต่าง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> • ระบบเศรษฐกิจแบบต่าง ๆ
๒. ยกตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นการพึ่งพาอาศัยกันและการแข่งขันทางเศรษฐกิจในภูมิภาคเอเชีย	<ul style="list-style-type: none"> • หลักการและผลกระทบการพึ่งพาอาศัยกัน และการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจในภูมิภาคเอเชีย
๓. วิเคราะห์การกระจายของทรัพยากรในโลกที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> • การกระจายของทรัพยากรในโลกที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศ เช่น น้ำมัน ป่าไม้ ทองคำ ถ่านหิน แร่ เป็นต้น





ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๔. วิเคราะห์การแข่งขันทางการค้าในประเทศและต่างประเทศที่ส่งผลต่อคุณภาพสินค้า ปริมาณการผลิตและราคาสินค้า	<ul style="list-style-type: none">การแข่งขันทางการค้าในประเทศและต่างประเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. อธิบายบทบาทหน้าที่ของรัฐบาลในระบบเศรษฐกิจ	<ul style="list-style-type: none">บทบาทหน้าที่ของรัฐบาลในการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆบทบาทและกิจกรรมทางเศรษฐกิจของรัฐบาล เช่น การผลิตสินค้าและบริการสาธารณะที่เอกชนไม่ดำเนินการ เช่น ไฟฟ้า ถนน โรงเรียน<ul style="list-style-type: none">บทบาทการเก็บภาษีเพื่อพัฒนาประเทศของรัฐบาลในระดับต่าง ๆบทบาทการแทรกแซงราคาและการควบคุมราคาเพื่อการแจกจ่ายและการจัดสรรในทางเศรษฐกิจบทบาทอื่นของรัฐบาลในระบบเศรษฐกิจในสังคมไทย
๒. แสดงความคิดเห็นต่อนโยบายและกิจกรรมทางเศรษฐกิจของรัฐที่มีต่อบุคคล กลุ่มคน และประเทศชาติ	<ul style="list-style-type: none">นโยบาย และกิจกรรมทางเศรษฐกิจของรัฐบาล
๓. อภิปรายบทบาทความสำคัญของการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศ	<ul style="list-style-type: none">บทบาทความสำคัญของการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศลักษณะของการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจกลุ่มทางเศรษฐกิจในภูมิภาคต่าง ๆ
๔. อภิปรายผลกระทบที่เกิดจากภาวะเงินเฟ้อ เงินฝืด	<ul style="list-style-type: none">ผลกระทบที่เกิดจากภาวะเงินเฟ้อ เงินฝืด ความหมาย สาเหตุและแนวทางแก้ไขภาวะเงินเฟ้อ เงินฝืด
๕. วิเคราะห์ผลเสียจากการว่างงานและแนวทางแก้ปัญหา	<ul style="list-style-type: none">สภาพและสาเหตุปัญหาการว่างงานผลกระทบจากปัญหาการว่างงานแนวทางการแก้ไขปัญหาการว่างงาน
๖. วิเคราะห์สาเหตุและวิธีการกีดกันทางการค้าในการค้าระหว่างประเทศ	<ul style="list-style-type: none">การค้าและการลงทุนระหว่างประเทศสาเหตุและวิธีการกีดกันทางการค้าในการค้าระหว่างประเทศ





จากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของสาระเศรษฐศาสตร์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ สะท้อนถึงมีโนทัศน์สำคัญของการเรียนเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ไปสู่การบริหารจัดการทรัพยากรและการดำเนินชีวิตในสังคมได้ ดังนี้

- เข้าใจความหมายและความสำคัญของเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น (ส ๓.๑ ม.๑/๑)
- เข้าใจความหมาย ความเป็นมา หลักการและเป้าหมายของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในชีวิตประจำวัน การผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น วิเคราะห์ปัญหาของท้องถิ่นโดยใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง แนวทางการแก้ไขและพัฒนาท้องถิ่นตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการสำคัญของระบบสหกรณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงกับหลักการและระบบของสหกรณ์เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน (ส ๓.๑ ม.๑/๓, ส ๓.๑ ม.๒/๓, ส ๓.๑ ม. ๓/๒, ส ๓.๑ ม. ๓/๓)
- ความเข้าใจถึงบทบาทสถาบันทางการเงิน ตระหนักถึงความสำคัญของการหารายได้ การออม และการลงทุน ปัญหาของการออมและการลงทุนในสังคมไทย และบริหารการออมและการลงทุนในครัวเรือน (ส ๓.๒ ม.๑/๑, ส ๓.๑ ม.๒/๒)
- ความหมาย ความสำคัญ และหลักการผลิตสินค้าและบริการอย่างมีประสิทธิภาพ สสำรวจการผลิตสินค้าในท้องถิ่นที่มีการผลิตอะไรบ้าง ใช้วิธีการผลิตอย่างไร มีปัญหา ด้านใดบ้าง มีการนำเทคโนโลยีอะไรมาใช้ที่มีผลต่อการผลิตสินค้าและบริการ นำหลักการผลิมาวิเคราะห์การผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่นทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม สสำรวจและวิเคราะห์ปัญหาการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น (ส.๓.๑ม.๒/๒)
- การเป็นผู้บริโภคที่มีประสิทธิภาพและรู้จักรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค (ส.๓.๑ ม.๑/๒, ส.๓.๑ ม.๒/๔)
- เข้าใจการทำงานของกลไกราคา การเปลี่ยนแปลงของราคาสินค้าและบริการ ลักษณะ ปัจจัยและแนวทางปฏิบัติท่ามกลางสภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด (ส ๓.๑ ม.๑/๑, ส๓.๒ ม.๓/๑)

การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning) และแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning)

ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน ใช้แนวคิดของการจัดการเรียนรู้ของฐานสมรรถนะในการออกแบบกิจกรรมและการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้ ทักษะกระบวนการและเจตคติไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบเพื่อพัฒนานักเรียนจนกระทั่งเกิดความฉลาดรู้การเงิน ในส่วนนี้ขอเสนอเป็น ๒ เรื่องหลักคือ หลักการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning) และการแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) รายละเอียดดังนี้





หลักการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ(Competency-Based Learning)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๖๓) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ หรือการจัดการเรียนการสอนฐานสมรรถนะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีจุดประสงค์การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นเป้าหมาย คือ มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และ คุณลักษณะต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวมในการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหา และการใช้ชีวิต เป็นการเรียนการสอน ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เรียนรู้เพื่อให้สามารถใช้งานได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริง เป็นการเรียนเพื่อใช้ ประโยชน์ ไม่ใช่การเรียนเพื่อรู้เท่านั้น

การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเน้น “การปฏิบัติ” โดยมีชุดของเนื้อหา ความรู้ ทักษะ เจตคติ และ คุณลักษณะที่จำเป็นต่อการนำไปสู่สมรรถนะที่ต้องการ จึงทำให้สามารถลดเวลาเรียน เนื้อหาจำนวนมาก ที่ไม่จำเป็น เอื้อให้ผู้เรียนมีเวลาในการเรียนรู้เนื้อหาที่จำเป็นในระดับที่ลึกซึ้งขึ้นและมีโอกาสได้ฝึกฝนการใช้ ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะในระดับชำนาญหรือเชี่ยวชาญ เป็นการเรียน การสอนที่มีการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานใดงานหนึ่ง จะได้รับการนำไปใช้เพื่อความสำเร็จของการปฏิบัติงาน การเรียนการสอนเป็นการบูรณาการมากขึ้น

ในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะนั้น ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการเรียนรู้ และมีความก้าวหน้า ในการเรียนรู้ไปตามความถนัดและความสามารถของตน สามารถไปได้เร็ว – ช้าแตกต่างกันได้ โดยปัจจัยสำคัญ ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะประสบความสำเร็จ คือการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนเพื่อการปรับปรุง พัฒนา

แนวทางการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนและในโรงเรียนทำได้หลายทางในที่นี้ ขอเสนอแนะ ๖ แนวทางซึ่งครูสามารถเลือกใช้ได้ตามความพร้อมและบริบทโรงเรียนและความถนัดของตน ดังนี้

แนวทางที่ ๑ : ใช้งานเดิม เสริมสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดแทรกสมรรถนะ ซึ่งครูเห็นว่า สอดคล้องกับบทเรียนนั้นเข้าไป และคิดกิจกรรมเสริมเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะนั้นเพิ่มขึ้น เป็นการช่วย เพิ่มการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เข้มข้น มีความหมาย และเกิดสมรรถนะที่ต้องการ

แนวทางที่ ๒ : ใช้งานเดิม ต่อเติมสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ต่อยอดเพิ่มเติมจากงานเดิม ให้ต่อเนื่องไปถึงขั้นการฝึกฝนการนำความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ได้เรียนรู้แล้วไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ ที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในเรื่องที่เรียนรู้นั้น

แนวทางที่ ๓ : รูปแบบการเรียนรู้ สู่การพัฒนาสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำรูปแบบ การเรียนรู้ต่าง ๆ มาวิเคราะห์เชื่อมโยงกับสมรรถนะที่สอดคล้องกัน และเพิ่มเติมกิจกรรมที่สามารถช่วยพัฒนา





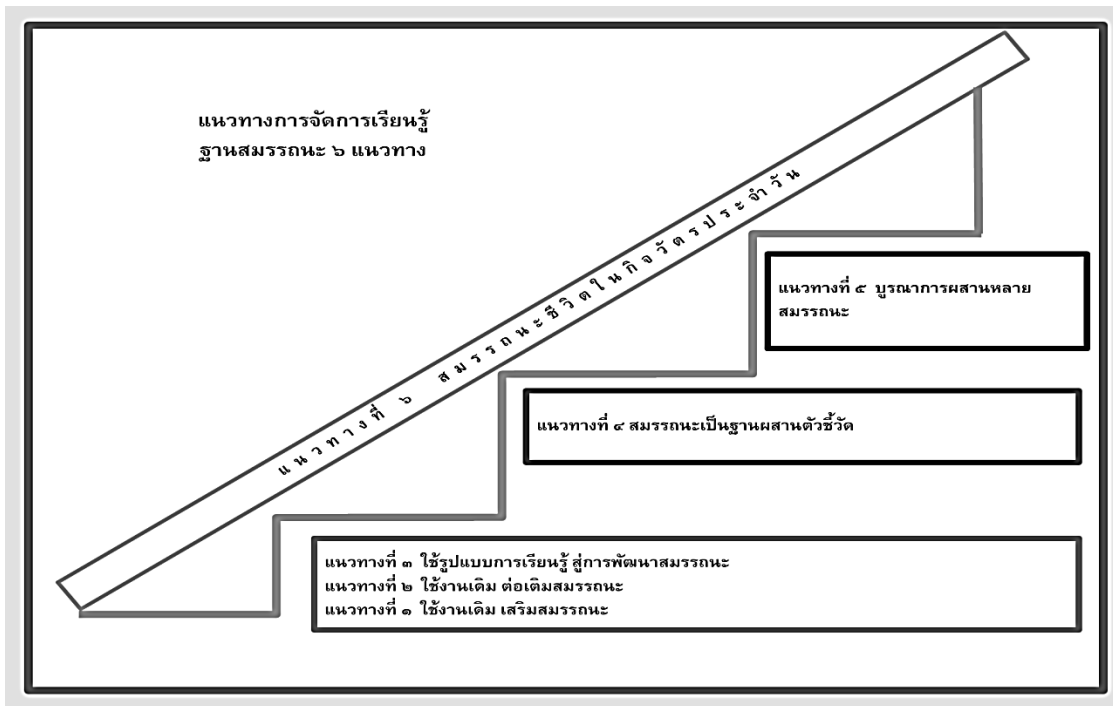
สมรรถนะนั้นให้เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน อันจะส่งผลให้การเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นด้วย

แนวทางที่ ๔ : สมรรถนะเป็นฐาน ผสานตัวชีวิต เป็นการจัดการเรียนรู้โดยนำสมรรถนะที่ต้องการพัฒนาเป็นตัวตั้งและนำตัวชีวิตที่สอดคล้องกันมาออกแบบการสอนร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระและทักษะตามที่ตัวชีวิตกำหนดไปพร้อม ๆ กันกับการพัฒนาสมรรถนะหลักที่ต้องการ

แนวทางที่ ๕ : บูรณาการผสานหลายสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยนำสมรรถนะหลักหลาย ๆ สมรรถนะเป็นตัวตั้งและวิเคราะห์ตัวชีวิตที่เกี่ยวข้อง แล้วออกแบบการสอนที่มีลักษณะเป็นหน่วยบูรณาการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นองค์รวมโดยเห็นความสัมพันธ์ระหว่างวิชา/กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ

แนวทางที่ ๖ : สมรรถนะชีวิตในกิจวัตรประจำวัน เป็นการสอดแทรกสมรรถนะที่ส่งเสริมในการทำกิจวัตรประจำวันต่าง ๆ ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและคุณภาพมากขึ้น เป็นการใช้กิจกรรมในชีวิตประจำวันที่ทำอยู่แล้ว เป็นสถานการณ์ในการฝึกฝนสมรรถนะ ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะที่ต้องการแล้วยังช่วยทำให้การทำกิจวัตรประจำวันของผู้เรียนมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

แนวทางการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ทั้ง ๖ แนวทาง มีความสัมพันธ์กันดังแสดงในแผนภาพที่ ๑



แผนภาพที่ ๑ แนวทางการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ





การจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์ (Scenario-Based Learning) จัดอยู่ในแนวทางที่ ๓ กล่าวคือ ให้ความสำคัญกับ **แนวทางที่ ๓ รูปแบบการเรียนรู้สู่การพัฒนสมรรถนะ** เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำรูปแบบการเรียนรู้มาวิเคราะห์เชื่อมโยงกับสมรรถนะที่สอดคล้องกัน และเพิ่มเติมกิจกรรมที่สามารถช่วยพัฒนาสมรรถนะนั้นให้เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน อันจะส่งผลให้การเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นด้วย กล่าวคือ การพัฒนาความฉลาดรู้การเงินโดยการ

แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning)

กมลชนก สกนธวัฒน์ (๒๕๖๒) ได้ประมวลแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ไว้ดังนี้

แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based Learning) เป็นแนวคิดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ในสถานศึกษาที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนด้านวิชาชีพเพื่อการสร้างให้นักเรียนหรือนักศึกษาเป็น “มืออาชีพ” ในอนาคต (Errington, 2011; Som Naidu, 2010; Reesa Sorin, 2015) แนวคิดการเรียนรู้นี้เกิดขึ้นในการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งพบปัญหาช่องว่างระหว่างการเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติทางวิชาชีพ แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานจึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่จำลองเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในวิชาชีพนั้น ๆ มาจัดเป็นสถานการณ์ภายในชั้นเรียนเพื่อให้นักเรียนหรือนักศึกษานั้นได้ฝึกที่จะแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่จะต้องพบเจอในอนาคต เพื่อสร้างให้มีเป็นผู้เชี่ยวชาญก่อนที่จะไปเผชิญกับเหตุการณ์จริงในวิชาชีพ ภายหลังจากมีการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ได้เพียงมุ่งส่งเสริมทักษะอาชีพ แต่เป็นการเสริมสร้างให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติในชีวิตจริงได้ แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานมีนิยาม ดังนี้

Errington (2011) ได้ให้คำจำกัดความของแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based Learning: SBL) ว่า “คือ แนวทางการสอนใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สถานการณ์ (Scenarios) โดยเจตนาเพื่อนำไปสู่การเกิดความตั้งใจในการเรียนรู้ตามที่ต้องการ โดยให้นักเรียนได้ใช้วิธีของตนเองเพื่อสำรวจและนำไปสู่การค้นพบผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ฝังอยู่ด้วยตนเอง”

M. Seren Smith (2018) Reesa Sorin (2015) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ว่า “กลยุทธ์ในการเรียนรู้เพื่อจูงใจนักเรียนเข้าสู่กระบวนการแก้ปัญหา (Problem Solving) การตัดสินใจ (Decision-making) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การสร้างมุมมองและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ในบทบาทหน้าที่ตามความท้าทายของวิชาชีพ”

Hursen (2017) ให้นิยามว่า “เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายภายในบริบทอย่างแท้จริง ผ่านการกำหนดฉากทัศน์ที่เชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง (the Real-world Scenarios) หรือ “ใกล้เคียงกับชีวิตจริง (Near Life)” (Errington, 2011)





จากการสังเคราะห์นิยามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่า “แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based Learning) หมายถึง แนวทาง การจัดการเรียนรู้ ผ่านการกำหนดฉากหรือเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง (Real world) หรือ ใกล้เคียงกับชีวิตจริง (Near-Life) ภายใต้พื้นที่ที่ปลอดภัย ผ่านกระบวนการที่จูงใจให้นักเรียนใช้ ทักษะอันหลากหลาย เพื่อสร้างให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง” (กมลชนก สกนธวัฒน์, 2562)

Edward P. Errington (2010) ได้นำเสนอประเภทของแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน แบ่งออกเป็น ๔ ประเภท ได้แก่ ๑) ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน (Skills-based scenarios) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะ ๒) ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based scenarios) ๓) ฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน (Issue-based scenarios) และ ๔) ฉากทัศน์โดยใช้เหตุการณ์ที่เป็นไปได้เป็นฐาน (Speculative-based scenarios) ซึ่งฉากทัศน์โดยใช้เหตุการณ์ที่เป็นไปได้เป็นฐานจะมีความสอดคล้องกับแนวทางส่งเสริมฉลาดรู้การเงิน มุ่งให้นักเรียนนำความรู้ ทักษะและเจตคติทางการเงินนำไปสู่การปฏิบัติในบริบทที่ใกล้เคียงกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันจริง การจำลองเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับบริบททางการเงินของนักเรียน จึงเป็นอีกกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนจะได้พัฒนาความฉลาดรู้การเงินบนพื้นที่ปลอดภัยและใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันได้มากที่สุด

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามบริบทหรือทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situated Learning Theory) สร้างขึ้นโดย Lave และ Wenger ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้ด้วยการแก้ไข้ปัญหาและกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) จะพัฒนาได้ดีหากเชื่อมโยงกับความเป็นไปของโลก (Lave & Wenger, 1991) ด้วยเหตุนี้ทฤษฎีการเรียนรู้ตามบริบทจึงมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติท่ามกลางการจัดสภาพแวดล้อมที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์จริง (J. Michael 2007) มุ่งเน้นลักษณะแต่ละบุคคล ที่คิดและกระทำต่อสภาพแวดล้อมนั้น เพื่อสร้างให้เกิดความเข้าใจผ่านการลงมือปฏิบัติ เกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย ทฤษฎีการเรียนรู้ตามบริบทประกอบด้วยแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้แบบสถานการณ์เสมือนจริงเป็นฐาน (Simulation-based Learning) กับแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based Learning) (Errington, 2011; J. Michael 2007; Sorin, 2013b) ทั้งสองแนวคิดการเรียนรู้ นิยมใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาระดับผู้ใหญ่ ได้แก่ การจัดฉากทัศน์เพื่อส่งเสริมความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ อาชีพ แพทย์ พยาบาล หรือ ในทางวิศวกรรม (Qvortrup et al., 2016) ประกอบด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย อาทิ วิธีการสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing) (Errington, 2010a) วิธีการสอนแบบกรณีศึกษา (Case-study) วิธีการสอนแบบสถานการณ์จำลอง (Simulation/Scenarios) วิธีการสอนแบบอภิปราย และวิธีการสอนโดยใช้เกม (Game) (Christina Bain & Joana Hyatt, 2011)





๑) หลักการออกแบบฉากทัศน์เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๖ หลักการ ดังนี้

๑.๑) ฉากทัศน์จะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและเผชิญการตัดสินใจผ่านตัวเลือก และส่งเสริมให้นักเรียนค้นพบเป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๑.๒) ฉากทัศน์นั้นจะต้องเชื่อมโยงกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง และเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่นักเรียนจะต้องเผชิญในวิชาชีพหรือบริบทในอนาคต

๑.๓) ฉากทัศน์จะต้องระบุผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน

๑.๔) ฉากทัศน์ประกอบด้วยเรื่องราวที่สะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือเชื่อมโยงกับความเป็นจริง หรือเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอนาคตที่เกิดขึ้นจริง รวมทั้งข้อมูลที่จะช่วยในการตัดสินใจของนักเรียนจะต้องมาจากข้อเท็จจริง

๑.๕) ฉากทัศน์ย่อมีองค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ เวลา และมีเหตุการณ์จุดท้าทายหรือจุดขัดแย้ง (Challenge/Hook) ให้นักเรียนได้เผชิญและจัดการความตึงเครียดนั้น

๑.๖) ฉากทัศน์ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ไม่ตัดสินผิดหรือถูก แต่เปิดโอกาสให้นักเรียนคอยสำรวจตนเองว่าการตัดสินใจนั้นเป็นไปอย่างไร

๒) องค์ประกอบของฉากทัศน์ ประกอบด้วย ๖ องค์ประกอบ ดังนี้

๒.๑) เรื่องเล่า (Narrative/Story Line) เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงหรือเกี่ยวข้องกับ สถานการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญในอนาคต ซึ่งอาจนำเสนอในรูปแบบของสไลด์ข้อความ คำบรรยาย ข่าว วิดีทัศน์ กรณีศึกษาแบบโต้ตอบ หรืออีเมล เป็นต้น โดยมีข้อมูลสนับสนุน (Scenario Content) (Sorin, 2013b) ประกอบเรื่องเล่าซึ่งจะช่วยให้สถานการณ์มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

๒.๒) จุดท้าทายหรือจุดขัดแย้ง (A Scene Suspenseful/Challenge/hook) ได้แก่ ฉากที่สะท้อนปัญหาหรือความรู้สึกตึงเครียดที่นักเรียนต้องเผชิญ สำรวจปัญหา และกระตุ้นให้เกิด ความสนใจที่จะเผชิญความท้าทายนั้น

๒.๓) บทบาทและการแสดงบทบาทสมมติ (Role & Role Playing) การกำหนดบทบาทและให้นักเรียนสวมบทบาทตามที่กำหนด ซึ่งบทบาทจะต้องไม่ให้รายละเอียดของบทบาทนั้นมากจนเกินไป เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจตามความสามารถของตัวเองอย่างอิสระ

๒.๔) ตัวเลือก (Choices) ตัวเลือกหลากหลายที่จูงใจให้นักเรียนเกิดการตัดสินใจในฉากทัศน์

๒.๕) คำถาม (Focus Questions) ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้แสดงทักษะ ติดตามสำรวจ หรือการประยุกต์ใช้ความรู้

๒.๖) ภาวะวิกฤต (Climax Scene or Eureka Moment) เหตุการณ์ที่นำมาซึ่งการเรียนรู้ของนักเรียนจากการรับรู้ถึงผลกระทบของการตัดสินใจตลอดฉากทัศน์





๓) ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานมี ๔ ขั้นตอน ดังนี้

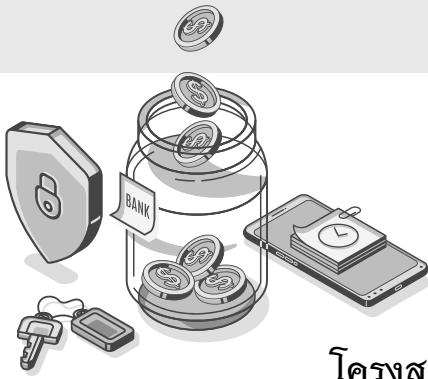
ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นรับประสบการณ์ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากทัศน์ ได้แก่ เรื่องเล่า (Story Line) บทบาท (Role) ที่นักเรียนจะต้องปฏิบัติในฉากทัศน์ผ่านสื่อต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลสนับสนุนประกอบที่ช่วยให้ฉากมีความสมจริงยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนทำความเข้าใจต่อบทบาทและแสดงบทบาทผ่านฉากทัศน์ ฉากทัศน์ประกอบด้วยฉากซึ่งเป็นจุดท้าทายหรือจุดขัดแย้ง (Challenge) คำถาม (Focus Questions) และตัวเลือก (Choices) ที่กระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจตามความสามารถของตนเอง

ขั้นตอนที่ ๓ ขั้นเผชิญภาวะวิกฤต นักเรียนได้รับการนำเสนอภาวะวิกฤต ประกอบด้วยฉาก คำถาม และตัวเลือกที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากผลกระทบที่เกิดจากการตัดสินใจในฉากทัศน์

ขั้นตอนที่ ๔ ขั้นสะท้อนผล นักเรียนนำเสนอผลจากการตัดสินใจและสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน





ตอนที่ ๓

โครงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และแนวทางการนำไปใช้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีโครงสร้างของชุดกิจกรรม ประกอบด้วย ๑) แนวคิดพื้นฐาน ๒) หลักการ ๓) วัตถุประสงค์ ๔) เนื้อหาการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๕) ความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ๖) โครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ๗) การวัดและประเมินผล และ ๘) แนวทางการนำชุดกิจกรรมไปใช้ รายละเอียดดังนี้

แนวคิดพื้นฐาน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้สอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ต้องการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนให้เป็นผู้ “ฉลาดรู้การเงิน” (Financial Literacy) ภายใต้เนื้อหาสาระ เศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยผู้สอนสามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในห้องเรียนวิชาพื้นฐานสังคมศึกษา ฯ รายวิชาเพิ่มเติม หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินไปสู่การปฏิบัติ ภายใต้ฉากทัศน์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง นำไปสู่ความสามารถที่จะเชื่อมโยงความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

“ความฉลาดรู้การเงิน” (Financial Literacy) คือ การผสมผสานระหว่างความรู้ทางการเงิน ทักษะทางการเงิน เจตคติทางการเงิน และแนวโน้มของพฤติกรรมทางการเงิน เพื่อนำมาใช้ในการตัดสินใจทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพภายใต้บริบททางการเงินที่เหมาะสมกับตนเอง นำไปสู่การมีชีวิตที่ดี (Well-being)

องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ หรือ Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) ได้เสนอกรอบเนื้อหาของความรู้เรื่องการเงินออกเป็น ๔ ด้าน ได้แก่ ๑) ด้านเงินและธุรกรรม ได้แก่ การรู้และแยกแยะรูปแบบของเงิน ประเภทของเงิน รูปแบบการชำระเงิน การดูแลเงินและมูลค่าของเงิน ๒) การวางแผนและจัดการเงิน ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายทางการเงิน การจัดทำงบประมาณ รายรับ-รายจ่าย และการใช้จ่ายเงินเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมาย ๓) การจัดการความเสี่ยงและผลตอบแทน ได้แก่ การประเมินความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์ทางการเงินและการลงทุน และ ๔) ภูมิทัศน์ทางการเงิน ได้แก่ ผลกระทบของนโยบายและสถานะทางเศรษฐกิจที่มีต่อการเงินส่วนบุคคล ทั้งนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฉบับนี้ จะมุ่งเน้นส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินที่เกี่ยวกับการวางแผนและจัดการเงิน ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเงินส่วนบุคคล และเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น





ชุดกิจกรรมมีการออกแบบกิจกรรมตามแนวทางการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Instruction) และแนวทางการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based Learning) โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านการออกแบบฉากที่เชื่อมโยงโลกแห่งความจริงหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง ผ่านกระบวนการที่เชื่อมโยงทฤษฎีและทักษะมาเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในห้องเรียนซึ่งเป็นสถานที่ปลอดภัย ให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการเผชิญกับความไม่แน่ใจ หรือความผิดพลาดได้ และมั่นใจที่จะปรับเปลี่ยนเรียนรู้ โดยนักเรียนปฏิบัติในฉากทัศน์ผ่านสไลด์ข้อความ คำบรรยาย ข่าว วิดีทัศน์ กรณีศึกษาแบบโต้ตอบ รวมถึงข้อมูลสนับสนุนที่ช่วยให้ฉากทัศน์เกิดความสมจริงยิ่งขึ้น มุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ เปรียบเสมือนกับฉากเหตุการณ์ทางการเงินที่นักเรียนจะต้องเผชิญทั้งในปัจจุบันหรือแนวโน้มในอนาคต โดยนักเรียนรับบทบาทเป็นตัวละครในการเผชิญกับฉากทัศน์ที่ออกแบบในขณะที่ครู มีบทบาทเป็นผู้นำเสนอฉากทัศน์และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ฉากทัศน์มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ๑) เรื่องราว (Story Line) ที่แสดงถึงเหตุการณ์ความเป็นมา สถานที่ ช่วงเวลา และเป้าหมายทางการเงินของตัวละครที่ต้องการบรรลุ ๒) บทบาท (Role Play) ที่นักเรียนจะได้รับ และแสดงออก ๓) จุดทำทนายหรือจุดขัดแย้ง (Climax Scene) คือ เหตุการณ์ทางการเงินที่นักเรียนเผชิญ คิดและตัดสินใจ ๔) คำถาม (Focus Questions) และ ๕) ตัวเลือก (Choices) ทางการเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงินของบทบาทที่ได้รับให้สำเร็จ

หลักการของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ มีหลักการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

๑. การมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดมาประยุกต์ใช้ผ่านการตัดสินใจในฉากทัศน์

๒. การกำหนดฉากทัศน์ที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือใกล้เคียงชีวิตจริง ที่มุ่งใจให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดที่หลากหลาย ได้แก่ ๑) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เพื่อการพิจารณาถึงความเหมาะสมของข้อมูลทางการเงิน ตัวเลือกที่ดีที่สุดที่จะนำมาสู่การตัดสินใจทางการเงิน ๒) การคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การเปรียบเทียบข้อมูล และตัวเลือกทางการเงินในฉากทัศน์ ๓) ทักษะการแก้ปัญหาจากการเผชิญปัญหาทางการเงินที่สอดแทรกในฉากทัศน์ และ ๔) ทักษะการตัดสินใจในการเลือกตัวเลือกทางการเงินในการบรรลุเป้าหมายทางการเงินในฉากทัศน์

๓. การมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้กระบวนการคิดเพื่อแก้ปัญหาและการตัดสินใจโดยไม่ถูกตัดสินว่าถูกหรือผิด องค์ประกอบของฉากทัศน์ถูกออกแบบให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดเพื่อแก้ปัญหาและตัดสินใจ โดยไม่ถูกตัดสินว่าถูกหรือผิด ครูจึงมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ตั้งคำถามเพื่อสะท้อนคิดและนักเรียนจะเป็นผู้ประเมินผลการตัดสินใจด้วยตนเอง





๔. การให้นักเรียนได้เรียนรู้จากความผิดพลาดในการตัดสินใจของตนเองในฉากทัศน์ โดยในระหว่างการดำเนินกิจกรรม ครูมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตัดสินใจเลือกแนวทางตามความสามารถและความต้องการของตนเอง ทั้งนี้ นักเรียนจะเรียนรู้ผลของการตัดสินใจเมื่อจบกิจกรรม ซึ่งครูจะมีหน้าที่ในการตั้งคำถามเพื่อให้มุ่งให้นักเรียนเป็นผู้ประเมินผลจากการตัดสินใจของตนเองและเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมตามความสามารถของตนเอง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ มุ่งเน้นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความฉลาดรู้การเงินตามความสามารถของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้

จุดมุ่งหมายที่ ๑ เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน การประเมินข้อมูลทางการเงิน ที่จะนำมาสู่ความสามารถในการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนและจัดการเงินได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- ๑.๑ นักเรียนสามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลสถานะทางการเงินของตนเองได้
- ๑.๒ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ประเมินและตัดสินใจกำหนดเป้าหมายทางการเงินของตนเองได้
- ๑.๓ นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลการใช้จ่ายเงินของตนเอง เพื่อวิเคราะห์ ประเมินและตัดสินใจเลือกแผนทางการเงิน ได้แก่ แผนการใช้เงินที่เหมาะสมกับบริบททางการเงินของตนเองได้
- ๑.๔ นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงินและการลงทุน เพื่อวิเคราะห์ ประเมินและตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน และการลงทุนที่เหมาะสมกับบริบททางการเงินของตนเองได้
- ๑.๕ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ประเมินระหว่างการบริโภคสินค้าและบริการตามความจำเป็น กับความต้องการได้
- ๑.๖ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ประเมินและตัดสินใจในการลำดับการบริโภคสินค้าและบริการตามความจำเป็นได้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลสถานะการเงิน สภาวะเศรษฐกิจ ที่นำมาสู่การวิเคราะห์ ประเมิน และตัดสินใจปรับเปลี่ยนแผนทางการเงินของตนเองได้

จุดมุ่งหมายที่ ๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผนและจัดการเงินได้

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- ๒.๑ นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายทางการเงินของตนเองได้
- ๒.๒ นักเรียนสามารถวางแผนทางการเงิน ได้แก่ การวางแผนการใช้จ่ายเงิน การวางแผนการออมเงิน และการวางแผนการลงทุนที่เหมาะสมกับบริบททางการเงินของตนเองได้





๒.๓ นักเรียนสามารถจัดการเงินภายใต้แผนทางการเงินของตนเองได้

๒.๔ นักเรียนสามารถปรับแผนทางการเงินและจัดการเงินภายใต้สภาวะทางการเงินได้อย่างเหมาะสม
กับบริบททางการเงิน

เนื้อหาการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ความรู้พื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ และความรู้
ทางการเงิน ดังนี้

๑. ความรู้พื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์มีเนื้อหาอ้างอิงจากสาระการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดของสาระเศรษฐศาสตร์
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้แก่ ๑) การเลือกและค่าเสียโอกาส ๒) กลไกราคา ๓) ภาวะ
เงินเฟ้อ-เงินฝืด ๔) สถาบันทางการเงิน ๕) การออมและการลงทุน ๖) ความสำคัญ ปัจจัย และหลักในการบริโภค
และ ๗) หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๒. ความรู้ทางการเงิน (Financial Knowledge) ครอบคลุมความรู้ตามหลักการ ของการวางแผนและ
จัดการการเงิน ประกอบด้วย

๒.๑ การวางแผนทางการเงิน (Financial Planning) หมายถึง กระบวนการในการจัดสรรทรัพยากร
ทางการเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ได้แก่ การตั้งเป้าหมายทางการเงิน การวางแผนในการใช้จ่ายเงิน
การวางแผนการออมเงิน และการวางแผนการลงทุน

๒.๒ การจัดการการเงิน (Financial Management) หมายถึง ความรู้และความสามารถในการปฏิบัติ
ตามแผนทางการเงินอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์และสถานะของบุคคล ได้แก่ การจำแนกการใช้จ่าย
ตามความจำเป็นกับความต้องการ การลำดับความสำคัญของการใช้จ่ายเงิน การใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น
การติดตามการใช้จ่ายเงินและการปรับเปลี่ยนแผนทางการเงิน

ความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) สำหรับ
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้แนวทางการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เรื่องการเงิน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มุ่งให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาเพิ่มเติม
หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ต้องการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการรู้เรื่องการเงินที่ดี ทั้งนี้ ในส่วนของหลักสูตรแกนกลาง





การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรในกลุ่มสาระ
การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ดังนี้

**มาตรฐาน ส ๓.๑ เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้
ทรัพยากร ที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อ
การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ**

ส ๓.๑ ม.๑/๑ ความหมายของคำว่าทรัพยากรที่มีจำกัดกับความต้อการมีไม่จำกัด ความขาดแคลน
การเลือกและค่าเสียโอกาส

ส ๓.๑ ม.๑/๒ ความหมายและความสำคัญของการบริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ หลักการในการบริโภค
ที่ดี ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค ค่านิยมและพฤติกรรมของการบริโภคของคนในสังคมปัจจุบัน
รวมทั้งผลดีและผลเสียของพฤติกรรมดังกล่าว

ส ๓.๑ ม.๑/๓ ความหมายและความเป็นมาของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการของเศรษฐกิจ
พอเพียง การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการดำรงชีวิต

ส ๓.๑ ม.๒/๑ ความหมายและความสำคัญของการลงทุนและการออมต่อระบบเศรษฐกิจ การบริหาร
จัดการเงินออมและการลงทุนภาคครัวเรือน ปัจจัยของการลงทุนและการออม คือ อัตราดอกเบี้ย รวมทั้งปัจจัย
อื่น ๆ เช่น ค่าของเงิน เทคโนโลยี การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต

ส ๓.๑ ม. ๓/๑ ความหมายและตัวอย่างของอุปสงค์และอุปทาน ความหมายและความสำคัญ
ของกลไกราคาและการกำหนดราคาในระบบเศรษฐกิจ หลักการปรับและเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าและบริการ

**มาตรฐาน ส ๓.๒ เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความ
จำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก**

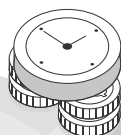
ส ๓.๒ ม.๑/๑ ความหมาย ประเภท และความสำคัญของสถาบันการเงินที่มีต่อระบบเศรษฐกิจ
บทบาทหน้าที่และความสำคัญของธนาคารกลาง การหารายได้ รายจ่าย การออม การลงทุน ซึ่งแสดงความสัมพันธ์
ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค และสถาบันการเงิน

ส ๓.๒ ม.๑/๓ ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์และอุปทาน

ส ๓.๒ ม.๓/๔ ผลกระทบที่เกิดจากภาวะเงินเฟ้อ เงินฝืด ความหมาย สาเหตุ และแนวทางแก้ไข

โครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมแต่ละกิจกรรม กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่แตกต่างกันและมีการจัดลำดับกิจกรรมตามหลัก
การวางแผนและจัดการการเงิน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้





๑. ลักษณะของชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบไปด้วย ๑๑ กิจกรรม แต่ละกิจกรรม ใช้ระยะเวลา ๑๐๐ นาที (โรงเรียนสามารถจัดเป็น ๒ คาบ คาบละ ๕๐ นาที จัดต่อเนื่องกิจกรรมละ ๒ คาบ) แต่ละกิจกรรมได้ออกแบบตามขั้นตอนออกแบบฉากทัศน์และจัดเรียงลำดับกิจกรรมตามหลักการของการวางแผน และจัดการการเงินและการเรียงลำดับโดยยึดจากกิจกรรมที่ใช้ความรู้และทักษะทางการเงินในระดับง่ายไปยังระดับที่ยากยิ่งขึ้น ดังนี้

กิจกรรมที่	ชื่อกิจกรรม	แนวคิดสำคัญ	สถานการณ์การเรียนรู้
๑	อายุให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี	ตระหนักต่อความสำคัญของทรัพยากรที่เรียกว่าเงิน	การสร้างความตระหนักถึงการวางแผนและจัดการการเงินด้วยการออกแบบ เรื่องราวที่ส่งผลให้นักเรียนตระหนักว่าตนเองขาดความฉลาดรู้การเงิน
๒	วัยรุ่นพันล้าน	การตั้งเป้าหมายทางการเงิน	เหตุการณ์ที่ส่งเสริมให้นักเรียนตั้งเป้าหมายทางการเงิน
๓	วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท	การรู้จักวางแผนการเงิน	เหตุการณ์วางแผนการใช้จ่ายเงิน
๔	๕๐๐ บาท Fun for all	การบริโภคที่ไม่เกินตัว	เหตุการณ์เรียนรู้พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน
๕	Need or Want	หลักคิดเพื่อการจำแนก ระหว่างความจำเป็นกับ ความต้องการ	เหตุการณ์การแยกแยะความจำเป็นกับความต้องการ การลำดับและการใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น
๖	โปรโมชันงาม ๆ ที่ลงตัว	รู้เท่าทันการโฆษณาเพื่อ การใช้จ่ายอย่างเหมาะสม	การใช้จ่ายเงินโดยรู้เท่าทันการโฆษณา
๗	Money Expo	การวางแผนการออมเงิน และเลือกผลิตภัณฑ์ ทางการเงิน	เหตุการณ์การวางแผนการออมเงินและเลือกผลิตภัณฑ์ ทางการเงิน
๘	รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้อง ทดลอง	การวางแผนการลงทุนเพื่อ ส่งเสริมความมั่งคั่งทาง การเงิน	การเลือกผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน
๙	ซื้อ - ไม่ซื้อ	เมื่อกลไกราคามีผลต่อ การใช้จ่ายเงิน	การติดตามการใช้จ่ายเงินโดยคำนึงถึงกลไกราคา
๑๐	เมื่อเงินเดือนของฉัน ไม่เหมือนเดิม	การปรับพฤติกรรมการใช้ จ่ายเงินเมื่อเผชิญสภาวะ เงินเพื่อ-เงินฝืด	การปรับเปลี่ยนแผนทางการเงินและการปรับ พฤติกรรมการใช้เงินอย่างเหมาะสมกับสภาวะ ทางการเงินและเศรษฐกิจ
๑๑	บทสรุปของการวางแผน และจัดการการเงิน		การวางแผนและจัดการการเงินเพื่อมุ่งสู่การมี ความมั่นคงและความมั่งคั่งทางการเงิน





๒. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นรับประสบการณ์ (Experiencing) นักเรียนได้รับการนำเสนอเรื่องเล่าและบทบาทที่จะได้รับผ่านสื่อต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลที่ช่วยสนับสนุนให้ฉากทัศน์มีความสมจริงยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้ครูจึงมีบทบาทในการนำเสนอเรื่องเล่า บทบาท และข้อมูลที่จำเป็นต่อการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจต่อบทบาทที่ตนเองจะต้องได้รับและเป้าหมายที่ตนเองจะต้องบรรลุในกิจกรรม

ในขั้นรับประสบการณ์จึงเป็นขั้นตอนที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อให้ข้อมูลสำคัญที่นักเรียนจะนำมาใช้ในการตัดสินใจในฉากทัศน์ โดยส่งผ่านเรื่องเล่าความเป็นมาของตัวละคร บทบาท พฤติกรรมบทบาท รวมไปถึงเป้าหมายของตัวละครซึ่งก็คือผลสำเร็จในการดำเนินกิจกรรม ข้อมูลที่นักเรียนได้รับในขั้นตอนนี้จึงเปรียบเสมือนการสร้างประสบการณ์ที่จะให้นักเรียนใช้ในการตัดสินใจภายใต้ชุดข้อมูลที่กำหนดหรือแม้แต่การใช้ชุดข้อมูลที่จะนำไปสู่การตัดสินใจทางการเงินในขั้นตอนต่อ ๆ ไป

ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นแสดงบทบาทสมมติ (Role-Playing) นักเรียนแสดงบทบาทตามที่ได้รับ และตัดสินใจทางการเงินผ่านองค์ประกอบของฉากทัศน์ ประกอบด้วย จุดท้าทายหรือจุดขัดแย้ง คำถามและตัวเลือก โดยคำนึงถึงข้อมูลทางการเงิน เป้าหมายทางการเงินของบทบาทและการสะสมคะแนนโบนัสเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงินในกิจกรรม ครูจึงมีบทบาทเป็นผู้นำเสนอองค์ประกอบของฉากทัศน์ กระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดเพื่อตัดสินใจในตัวเลือกที่กำหนด ยอมรับการตัดสินใจของนักเรียนโดยไม่ชี้หน้าว่าตัวเลือกใดที่นักเรียนควรหรือไม่ควรที่จะเลือก

ในขั้นแสดงบทบาทสมมตินี้ จึงเป็นขั้นตอนที่สนับสนุนให้นักเรียนได้ประยุกต์ความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดที่หลากหลายจากฉากเหตุการณ์ทางการเงินที่หลากหลาย เพื่อตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่จะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของกิจกรรม

ขั้นตอนที่ ๓ ขั้นเผชิญภาวะวิกฤต (Facing on a Climax Scene) นักเรียนได้รับการเสนอเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากผลกระทบของการตัดสินใจตลอดฉากทัศน์และจะต้องตัดสินใจทางการเงินครั้งสุดท้ายเพื่อที่จะสามารถบรรลุหรือเข้าใกล้การบรรลุเป้าหมายทางการเงินในขั้นเผชิญภาวะวิกฤตนี้ ครูจึงมีบทบาทเป็นผู้นำเสนอองค์ประกอบของฉากทัศน์ ได้แก่ ฉาก ภาวะวิกฤติ คำถามและตัวเลือกที่ไม่คาดคิด ซึ่งส่งผลให้นักเรียนรู้ถึงผลจากการตัดสินใจที่เกิดขึ้นตลอดฉากทัศน์และนักเรียนจะต้องใช้ความรู้ ทักษะและกระบวนการคิดที่จะตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่ครูได้นำเสนอนั้น ให้นำไปสู่การใกล้เคียงหรือบรรลุเป้าหมายของกิจกรรมที่กำหนด

ขั้นตอนที่ ๔ ขั้นสะท้อนผล (Reflecting) นักเรียนนำเสนอผลการตัดสินใจทางการเงินผ่านการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน โดยครูมีบทบาทตั้งประเด็นคำถามและกระตุ้นให้นักเรียนสะท้อน การเรียนรู้ผ่านผลการตัดสินใจหรือ





ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจของตนเอง รวมทั้งให้นักเรียนนำเสนอถึงแนวทางเพื่อแก้ไขความผิดพลาดจากการตัดสินใจในกิจกรรม

นอกจากนี้ ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีการใช้เทคนิค “การสะสมคะแนนโบนัส” มาช่วยในการจูงใจนักเรียนให้ใช้ทักษะและกระบวนการคิดในการตัดสินใจ โดยทุก ๆ ตัวเลือกและผลการตัดสินใจของนักเรียนในแต่ละฉากทัศน์จะมีผลต่อคะแนนโบนัสในแต่ละด้าน อีกทั้งยังสามารถใช้ในการประเมินพัฒนาการความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนได้ ประกอบด้วย ๕ ด้าน ดังนี้

๑) คะแนนความสุขทางการเงิน คือ คะแนนการใช้จ่ายเงินเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง เปรียบเสมือนการใช้จ่ายเงินเพื่อตอบสนองต่อความต้องการหรือพฤติกรรมบริโภคในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การใช้ชีวิตอย่างสะดวกสบาย ความบันเทิง เป็นต้น ในกรณีที่นักเรียนตัดสินใจทางการเงินที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง นักเรียนจะได้รับคะแนนความสุขทางการเงินเพิ่มขึ้น และอาจถูกหักลบคะแนนเมื่อพบว่านักเรียนไม่สามารถใช้จ่ายเงินเพื่อตอบสนองความต้องการได้

๒) คะแนนความมีวินัยทางการเงิน คือ นักเรียนจะได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน เมื่อนักเรียนตัดสินใจหรือมีแนวโน้มพฤติกรรมที่สะท้อนการตัดสินใจใช้จ่ายเงินหรือออมเงินตามแผนทางการเงินที่นักเรียนกำหนดไว้ หรือการมีวินัยที่จะไม่กู้ยืมเงินในการใช้จ่ายเงินที่ไม่จำเป็น หรือการชำระหนี้ เมื่อถึงกำหนดและจะถูกหักลบคะแนนในกรณีที่ไม่สามารถดำเนินตามแผนทางการเงินได้

๓) คะแนนความอยู่รอดทางการเงิน คือ คะแนนความสามารถในการบริหารการใช้จ่ายเงินใน กิจกรรม นักเรียนจะได้รับคะแนนเพิ่มขึ้นในกรณีที่สามารถบริหารรายจ่ายไม่ให้เกินกว่ารายรับที่กำหนดได้ และจะหักลบคะแนนเมื่อพบว่ามียาจ่ายเกินงบประมาณที่กำหนด

๔) คะแนนความมั่นคงทางการเงิน คือ คะแนนแนวโน้มการตัดสินใจและพฤติกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการออมเงิน นักเรียนจะได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงินในกรณีที่ในกิจกรรมนั้นนักเรียนสามารถมีเงินออมตามเกณฑ์ที่กำหนด และจะต้องถูกหักลบคะแนนหากนักเรียนมีเงินออมไม่เพียงพอต่อความเสี่ยงในการขาดสภาพคล่องเมื่อเผชิญกับภาวะฉุกเฉิน

๕) คะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน คือ คะแนนการวางแผนและจัดการการเงินที่มีแนวโน้มสู่การมีอิสรภาพทางการเงินที่ดีในอนาคต นักเรียนจะได้รับคะแนนความมั่งคั่งทางการเงินในกรณีที่นักเรียนมีภาวะเงินออมที่มั่นคงและมีเงินเหลือที่จะนำไปลงทุนเพื่อสร้างความมั่งคั่งในอนาคต อาทิ การเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินลงทุนอย่างเหมาะสม การวางแผนการลงทุนในแผนทางการเงิน หรือ การเลือกประกอบอาชีพเสริมเพื่อสร้างความมั่งคั่ง เป็นต้น





การวัดและประเมินผล

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการวัดและประเมินผลใน ๒ ลักษณะ ดังนี้

๑. การประเมินผลสรุป วัดและประเมินผลผ่านแบบวัดความฉลาดรู้การเงิน ก่อนและหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

๒. การประเมินผลระหว่างเรียน วัดและประเมินผล ความรู้และทักษะ เจตคติและพฤติกรรม ของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม ประกอบด้วย

๑) สมุดบันทึกการเรียนรู้ ประเมินผ่านการบันทึกผลการเรียนรู้ในระหว่างกิจกรรม แบบฝึกหัด การสังเกตการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียนและประเมินคะแนนผ่านเกณฑ์รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

๒) การสะสมคะแนนโบนัส ซึ่งมาจากการสะสมคะแนนที่เกิดจากการตัดสินใจทางการเงิน หรือการแสดงพฤติกรรมทางการเงิน ประกอบด้วย

๒.๑) คะแนนความสุขทางการเงิน คือ คะแนนการใช้จ่ายเงินเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง เปรียบเสมือนการใช้จ่ายเงินเพื่อตอบสนองต่อความต้องการในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ได้แก่ การใช้ชีวิตอย่างสะดวกสบาย เกิดความบันเทิง เป็นต้น ในกรณีที่นักเรียนตัดสินใจทางการเงินที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง นักเรียนจะได้รับคะแนนความสุขทางการเงินเพิ่มขึ้น ในทางกลับกันหากนักเรียนไม่สามารถใช้จ่ายเงินเพื่อตอบสนองความต้องการได้ คะแนนความสุขทางการเงินจะถูกหักให้น้อยลง

๒.๒) คะแนนความมั่นคงทางการเงิน คือ คะแนนแนวโน้มการตัดสินใจและพฤติกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการออมเงิน นักเรียนจะได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงินในกรณีที่ในกิจกรรมนั้นนักเรียนสามารถมีเงินออมตามเกณฑ์ที่กำหนด และจะถูกหักคะแนนหากนักเรียนมีเงินออมไม่เพียงพอหรือเสี่ยงต่อการขาดสภาพคล่องในภาวะฉุกเฉิน

๒.๓) คะแนนความอยู่รอดทางการเงิน คือ คะแนนการบริหารการเงินในการทำกิจกรรม นักเรียนจะได้รับคะแนนเพิ่มขึ้นในกรณีที่สามารถบริหารรายจ่ายไม่ให้เกินกว่ารายรับที่กำหนด

๒.๔) คะแนนวินัยทางการเงิน คือ คะแนนที่นักเรียนจะได้รับในกรณีที่กิจกรรมนั้น ๆ นักเรียนมีการตัดสินใจหรือมีแนวโน้มพฤติกรรมที่สะท้อนการตัดสินใจใช้จ่ายเงินหรือออมเงินตามแผนทางการเงินที่นักเรียนกำหนดไว้ หรือการมีวินัยที่ไม่กู้ยืมเงินเพื่อการใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น หรือการชำระหนี้เมื่อถึงกำหนด

๒.๕) คะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน คือ คะแนนการวางแผนและจัดการเงินที่มีแนวโน้มสู่การมีอิสรภาพทางการเงินที่ดีในอนาคต นักเรียนจะได้รับคะแนนความมั่งคั่งทางการเงินในกรณีที่สินทรัพย์มากกว่าหนี้สิน

นักเรียนจะได้รับการประเมินให้ “ผ่าน” ในส่วนของการสะสมคะแนนโบนัส ในกรณีที่นักเรียนสามารถสะสมคะแนนโบนัสทั้ง ๕ ส่วน โดยมีคะแนนแต่ละส่วนอย่างน้อย ๕๐ คะแนนขึ้นไป





แนวทางการนำชุดกิจกรรมไปใช้

ผู้สอนหรือผู้ที่สนใจสามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินแก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งในรายวิชาพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ รายวิชาเพิ่มเติม และ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรืออื่น ๆ มีแนวทางดังนี้

๑. แนวทางและข้อปฏิบัติทั่วไปในการนำชุดกิจกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การนำกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนควรนำกิจกรรมไปใช้ตามลำดับและจัดให้ครบทั้ง ๑๑ กิจกรรม โดยดำเนินการ ดังนี้

๑.๑ ขั้นตอนการเตรียมการเพื่อนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นที่ ๑ ศึกษาตารางหลักสูตรหลักการและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงการเรียนรู้ที่ผู้เรียนพึงเกิดขึ้นหลังจากกิจกรรม

ขั้นที่ ๒ ศึกษาเนื้อหาการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรม

ขั้นที่ ๓ ศึกษาวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และสื่อในการจัดกิจกรรมและสื่อที่ใช้ เพื่อทำความเข้าใจ และสามารถจัดเตรียมสถานที่ในการดำเนินกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ ๔ ปฏิบัติตามขั้นตอนในกิจกรรมตามกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน ได้แก่ ขั้นที่ ๑ ขั้นรับประสบการณ์ ขั้นที่ ๒ ขั้นแสดงบทบาทสมมติ ขั้นที่ ๓ ขั้นเผชิญภาวะวิกฤต ขั้นที่ ๔ ขั้นสะท้อนผล และขั้นที่ ๕ ครูให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ในสมุดบันทึกกิจกรรมทุก ๆ กิจกรรม

๑.๒ การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ผ่านการตัดสินใจในกิจกรรม ดังนั้นสื่อและข้อมูลในกิจกรรมจะมีบทบาทสำคัญที่จะนำไปสู่ การปลูกฝังให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะต่าง ๆ แม้ว่าในระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนจะไม่สามารถปฏิบัติตนได้อย่างสำเร็จ แต่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากผลการตัดสินใจและความผิดพลาด จากการตัดสินใจของตนเอง ผู้สอนจึงควรปล่อยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถ โดยไม่ไปขัดขวางหรือชี้แนะ แนวทางมากเกินไป

๑.๓ ขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของการจัดกิจกรรม คือ ขั้นสะท้อนผล ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นำมาสู่การสรุป ข้อเรียนรู้ที่พึงเกิดขึ้นในแต่ละกิจกรรม ดังนั้น ในแต่ละกิจกรรมผู้เรียนควรจัดการเวลาในแต่ละกิจกรรมอย่างน้อย ๓๐ นาที เพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาดทกผลึกการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน อันนำไปสู่การบรรลุ ซึ่งจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียนในกิจกรรมนั้น ๆ

๑.๔ ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ คือ การสร้างสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้ผู้เรียนรู้สึก เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมนั้น ในบางกิจกรรมผู้สอนจะต้องรับบทบาทหนึ่งเพื่อให้เกิดความสมจริงในกิจกรรม





ผู้สอนจึงควรแสดงบทบาทสมมติที่สมจริงหรือใกล้เคียงจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

๒. การเตรียมการเพื่อนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาพื้นฐาน

หากผู้สอนมีความสนใจที่จะนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐาน สาระ เศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ผู้สอนสามารถคัดเลือกกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อไปใช้ส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น โดยมีลำดับของกิจกรรม ดังนี้

๒.๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มุ่งเน้นการส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินในด้านการวางแผน การออมเงิน และการบริโภคตามความจำเป็น ซึ่งสอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรฯ ได้แก่

๑) หลักในการเลือกและค่าเสียโอกาส (ส ๓.๑ ม.๑/๑)

๒) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริโภค ค่านิยมและพฤติกรรมกรรมการบริโภคของตนเอง (ส ๓.๑ ม.๑/๒)

๓) การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการจำแนกระหว่างค่าใช้จ่ายตามความจำเป็นกับความต้องการ (ส ๓.๑ ม.๑/๓)

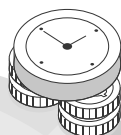
๔) ศึกษาบทบาทและความแตกต่างของสถาบันทางการเงินแต่ละประเภทเพื่อนำมาสู่การพิจารณาเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินอย่างเหมาะสม (ส ๓.๒ ม.๑/๑)

กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้โดยมีลำดับกิจกรรม ดังนี้ ๑) กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี : การตระหนักถึงทรัพยากรที่เรียกว่าเงิน ๒) กิจกรรมที่ ๒ วัยรุ่นพันล้าน : การตั้งเป้าหมายทางการเงิน ๓) กิจกรรมที่ ๔ ๕๐๐ บาท Fun for All : การบริโภคที่ไม่เกินตัว ๔) กิจกรรมที่ ๕ Need or Want : หลักคิดเพื่อการจำแนกระหว่างความจำเป็นกับความต้องการ ๕) กิจกรรมที่ ๖ โปรโมชันงาม ๆ ที่ลงตัว : รู้เท่าทันการโฆษณาเพื่อการใช้จ่ายอย่างเหมาะสม และ ๖) กิจกรรมที่ ๗ Money Expo : การวางแผนการออมและเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

๒.๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มุ่งเน้นการส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินในด้านการออมและการลงทุน การรักษาสีทิตตนเองในฐานะผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรฯ ได้แก่

๑) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออมและการลงทุน เพื่อการบริหารการออมและการลงทุนอย่างเหมาะสม (ส ๓.๑ ม.๒/๑)

๒) ศึกษาสิทธิของผู้บริโภค เพื่อนำมาสู่การรักษาสีทิต เมื่อได้รับผลกระทบการใช้จ่ายเงินเพื่อการบริโภค (ส ๓.๑ ม.๒/๔)





กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้โดยมีลำดับกิจกรรม ดังนี้ ๑) กิจกรรมที่ ๖ โปรมอชันเกม ๆ ที่ลงตัว : รู้เท่าทันการโฆษณาเพื่อการใช้จ่ายอย่างเหมาะสม ๒) กิจกรรมที่ ๗ Money Expo : การวางแผนการออมและเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน และ ๓) กิจกรรมที่ ๘ รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องชอลอง : การวางแผนการลงทุนเพื่อส่งเสริมความมั่งคั่งทางการเงินและการกระจายความเสี่ยง

๒.๓ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เป็นระดับชั้นที่สามารถนำกิจกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ครบทุกกิจกรรม เนื่องจากผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมกับสาระเศรษฐศาสตร์ ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ แต่ทั้งนี้หากยึดตามตัวชี้วัดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มุ่งเน้นความฉลาดรู้การเงินในการวางแผนและจัดการการเงิน ซึ่งสอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรฯ ได้แก่

๑) ศึกษาหลักการปรับและเปลี่ยนแปลงของราคาสินค้าและบริการ เพื่อนำมาสู่การตัดสินใจในการวางแผนและจัดการการเงินอย่างเหมาะสม (ส ๓.๑ ม.๓/๑)

๒) วิเคราะห์สภาวะทางการเงินของประเทศจากนโยบายของรัฐบาล เพื่อนำมาสู่การวางแผนและจัดการการเงินส่วนบุคคลอย่างเหมาะสม (ส ๓.๒ ม.๓/๑)

๓) ศึกษาสาเหตุ ผลกระทบของสภาวะเงินเฟ้อ - เงินฝืด เพื่อนำมาสู่การตัดสินใจในการวางแผนและจัดการการเงินส่วนบุคคลได้อย่างเหมาะสม (ส ๓/๒ ม.๓/๔)

กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดอย่างชี้เฉพาะ โดยมีลำดับกิจกรรม ดังนี้ ๑) กิจกรรมที่ ๓ วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท : การรู้จักวางแผนการใช้จ่ายเงิน ๒) กิจกรรมที่ ๗ Money Expo : การวางแผนการออมและเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ๓) กิจกรรมที่ ๘ ชื้อ-ไม่ซื้อ : เมื่อกลไกราคามีผลต่อการใช้จ่ายเงิน ๔) กิจกรรมที่ ๑๐ เมื่อเงินเดือนของฉันไม่เหมือนเดิม : การปรับพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินเมื่อเผชิญสภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด และ ๕) กิจกรรมที่ ๑๑ บทสรุปของการวางแผนและจัดการการเงิน





คุณภาพผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓
รู้และเข้าใจแนวคิดและวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคต สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตและวางแผนการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องการเงิน :
การเข้าถึงข้อมูล วิเคราะห์ ประเมินและ
ตัดสินใจในการวางแผนการออมเงิน และ
การบริโภคตามความจำเป็นอย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดตามหลักสูตร :

- หลักการเลือกและค่าเสียโอกาส (ส.๓.๑ ม.๑/๑)
- ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภค ค่านิยมและ
พฤติกรรมการบริโภคของตนเอง เพื่อนำมาสู่
การตัดสินใจในการใช้จ่ายเงินเพื่อบริโภคอย่าง
เหมาะสม (ส.๓.๑ ม.๑/๒)
- การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจ
พอเพียงเพื่อการนำร่องระหว่างการใช้จ่ายตาม
ความจำเป็นกับความต้องการ (ส.๓.๑ ม.๑/๓)
- ศึกษาบทบาทและความแตกต่างของสถาบัน
ทางการเงินแต่ละประเภท เพื่อนำมาสู่การเลือก
ใช้บริการผลิตภัณฑ์ทางการเงินอย่างเหมาะสม
(ส.๓.๒ ม.๑/๑)

กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ :

- กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดถ้ามีอายุ ๓๐ ปี :
การตระหนักถึงทรัพยากรที่เรียกว่าเงิน
- กิจกรรมที่ ๒ วัยรุ่นพันล้าน : การตั้งเป้าหมาย
ทางการเงิน
- กิจกรรมที่ ๔ ๕๐๐ บาท Fun for All :
การบริโภคที่ไม่เกินตัว
- กิจกรรมที่ ๕ Need or Want : หลักคิดเพื่อ
การจำแนกความจำเป็นกับความต้องการ
- กิจกรรมที่ ๖ ไปโรมซันงาม ๆ ที่ลงตัว: รู้เท่าทัน
โฆษณาเพื่อใช้จ่ายเงินอย่างเหมาะสม
- กิจกรรมที่ ๗ Money Expo : การวางแผน
การออมและการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องการเงิน :
การเข้าถึงข้อมูล วิเคราะห์ ประเมินและ
ตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์การเงินและการลงทุน
เพื่อวางแผนสร้างความมั่งคั่งอย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดตามหลักสูตร :

- ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออมและ
การลงทุน เพื่อการบริหารการออมและการลงทุน
ได้อย่างเหมาะสม
(ส.๓.๑ ม.๒/๑)
- ศึกษาสิทธิของผู้บริโภค เพื่อนำมาสู่การรักษา
สิทธิเมื่อได้รับผลกระทบในการใช้จ่ายเงินเพื่อ
การบริโภค (ส.๓.๑ ม.๒/๔)

กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ :

- กิจกรรมที่ ๖ ไปโรมซันงาม ๆ ที่ลงตัว :
การรู้เท่าทันโฆษณาเพื่อใช้จ่ายเงินอย่าง
เหมาะสม
- กิจกรรมที่ ๗ Money Expo : การวางแผนการออม
และเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
- กิจกรรมที่ ๘ รู้ว่าเสี่ยงแต่ต้องชลอง :
การวางแผนการลงทุนเพื่อส่งเสริมความมั่งคั่งทาง
การเงิน – การวางแผนการลงทุนแบบกระจาย
ความเสี่ยง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องการเงิน :
การเข้าถึงข้อมูล วิเคราะห์ ประเมินและ
ตัดสินใจวางแผนและจัดการเงินได้อย่าง
เหมาะสมกับสถานะทางการเงินอย่างเหมาะสม

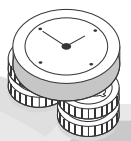
ตัวชี้วัดตามหลักสูตร :

- ศึกษาหลักการปรับและเปลี่ยนแปลงของราคา
สินค้าและบริการ เพื่อนำมาสู่การตัดสินใจใน
การวางแผนและจัดการเงินอย่างเหมาะสม
(ส.๓.๑ ม.๓/๑)
- วิเคราะห์สถานะทางการเงินของประเทศจาก
นโยบายของรัฐบาล เพื่อนำมาสู่การวางแผนและ
จัดการเงินส่วนบุคคลอย่างเหมาะสม
(ส.๓.๒ ม.๓/๑)
- ศึกษาสาเหตุ ผลกระทบของสถานะเงินเพื่อ –
เงินฝืด เพื่อนำมาสู่การตัดสินใจในการวางแผน
และจัดการเงินส่วนบุคคลได้อย่างเหมาะสม
(ส.๓.๒ ม.๓/๔)

กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ :

- กิจกรรมที่ ๓ วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท : การวางแผน
ทางการเงิน โดยเฉพาะการใช้จ่ายเงินที่เหมาะสม
กับสถานะทางการเงิน และบรรลุเป้าหมายทาง
การเงิน
- กิจกรรมที่ ๗ Money Expo : การวางแผน
การออมและการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
- กิจกรรมที่ ๙ ชื่อ-ไม่ ชื่อ : เมื่อกลไกราคามีผล
ต่อค่าใช้จ่าย การวางแผนและจัดการเงินให้
เหมาะสมเท่าทันต่อสถานะการเงิน
- กิจกรรมที่ ๑๐ เมื่อเงินเดือนของฉันไม่
เหมือนเดิม : การปรับพฤติกรรมค่าใช้จ่ายเงินเมื่อ
เผชิญสถานะเงินเพื่อ-เงินฝืด
- กิจกรรมที่ ๑๑ บทสรุปของการวางแผนและ
จัดการเงิน

ภาพที่ ๒ แนวทางการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑





ตารางสรุปสาระการเรียนรู้และการเรียนรู้และความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy)

สาระการเรียนรู้	ความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy)			พฤติกรรมทางการเงิน (Financial Behavior: FB)
	ความรู้ทางการเงิน (Financial Knowledge: FK)	ทักษะทางการเงิน (Financial Skill: FS)	เจตคติทางการเงิน (Financial Attitude: FA)	
<p>๑. ทฤษฎีการที่มีอย่างจำกัด การเลือกและค่าเสียโอกาสเพื่อนำมาสู่การวางแผนและจัดการเงิน</p> <p>๒. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคของตนเอง ได้แก่ ค่านิยมของสังคม ราคาสินค้า การโฆษณาสินค้า ผลิตภัณฑ์เสียของพฤติกรรมการบริโภคดังกล่าวต่อแผนทางการเงินในระยะสั้นและการใช้จ่ายเงิน</p> <p>๓. ความสำคัญและหลักในการบริโภคที่มีประสิทธิภาพโดยพิจารณาจากความรู้ความจำเป็นมากกว่าความต้องการ การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย</p> <p>๔. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน ประเภทของสถาบันการเงิน ความสำคัญของการออมและการลงทุน ปัจจัยการลงทุนและการออม ได้แก่ อัตราดอกเบี้ย ค่าเงิน การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต การบริหารจัดการเงินออมและการลงทุนของตนเอง</p> <p>๕. การคำนึงถึงอุปสงค์อุปทาน กลไกราคา การปรับเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าและบริการ ผลกระทบภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด ที่มีต่อการวางแผนทางการเงิน เพื่อการติดตามค่าใช้จ่าย การปรับแผนการเงิน การจะลดการใช้จ่ายและการมีวินัยทางการเงินที่ดี</p> <p>๖. การจำแนกความจำเป็นและความต้องการโดยใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง</p>	<p>การวางแผนทางการเงิน</p> <p>๑. การตั้งเป้าหมายทางการเงิน</p> <p>๒. การวางแผนทางการเงินด้วยการจัดทำแผนปฏิบัติการทางการเงิน</p> <p>๓. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน</p>	<p>A. การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน</p> <p>B. การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน</p> <p>C. การประเมินข้อมูลทางการเงิน</p> <p>D. การตัดสินใจทางการเงิน</p>	<p>มิติด้านความมั่นคงทางการเงิน</p> <p>มุมมองต่อการสร้างความมั่นคงทางการเงินที่รู้ได้รู้การเงินที่สะท้อนผ่านความรู้ได้รู้ความกังวลทางการเงิน ได้แก่</p> <p>๑. มีความมั่นใจต่อแผนการเงินที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน</p> <p>๒. มีความมั่นใจต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ใช้</p> <p>๓. มีความมั่นใจในการใช้จ่ายเงิน</p> <p>๔. ตระหนักถึงประโยชน์ในการออมเงินระยะยาว</p>	<p>พฤติกรรมวางแผนทางการเงิน</p> <p>๑. ตั้งเป้าหมายทางการเงิน</p> <p>๒. การพัฒนาแผนการเงินที่ช่วยในการออมเงิน</p> <p>๓. วางแผนสำหรับการใช้จ่ายล่วงหน้า</p> <p>๔. เลือกและใช้เครื่องมือในการทำงบประมาณ</p> <p>๕. มีเงินเก็บ</p> <p>๖. คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงของราคาและค่าของเงิน</p> <p>๗. จำนวนเงินออมระยะเวลาเก็บออมที่รายได้และค่าใช้จ่ายในปัจจุบัน</p> <p>๘. เลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ช่วยให้เป้าหมายทางการเงินประสบความสำเร็จ</p> <p>๙. เลือกวิธีการออมเงินและการลงทุนที่เหมาะสม</p>
<p>การจัดการเงิน</p> <p>๔. การจำแนกระหว่างความจำเป็นกับความต้องการใช้</p> <p>๕. การใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น</p> <p>๖. การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย</p> <p>๗. การติดตามค่าใช้จ่าย</p>	<p>การจัดการเงิน</p> <p>๔. การจำแนกระหว่างความจำเป็นกับความต้องการใช้</p> <p>๕. การใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น</p> <p>๖. การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย</p> <p>๗. การติดตามค่าใช้จ่าย</p>	<p>๕. มีแรงจูงใจในการประหยัดค่าใช้จ่าย</p> <p>๖. จะลดการตัดสินใจใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต</p> <p>๗. มีแรงจูงใจในการวางแผนจัดการเงินซึ่งเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีทางการเงิน</p> <p>๘. มีความสนใจและระมัดระวังในผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินอันนำไปสู่ความมั่นคงทางการเงิน</p>	<p>พฤติกรรมการจัดการเงิน</p> <p>๑๐. ตัดสินใจอย่างมีข้อมูลก่อนการใช้จ่ายและการออม</p> <p>๑๑. หลีกเลี่ยงค่าใช้จ่ายที่เกินตัว</p> <p>๑๒. ชำระค่าใช้จ่ายตรงเวลา</p> <p>๑๓. ไม่กู้เงินเมื่อไม่พอใช้</p> <p>๑๔. ติดตามค่าใช้จ่ายและปรับเปลี่ยนเมื่อจำเป็น</p>	





โครงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน (Financial Literacy) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***				สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล		
				FK	FS ****					FA	FB
					A	B	C				
๑. การวางแผนการเงิน (๑๐ คาบ : ๕ สัปดาห์)											
กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดถ้ามีอายุ ๓๐ ปี : ตระหนักต่อความสำคัญของการที่เรียกว่าเงิน (๒ คาบ : ๑๐๐ นาที)											
จุดประสงค์การเรียนรู้ : ๑. นักเรียนสามารถอธิบาย ความหมายของเศรษฐศาสตร์ การเลือกและค่าเสียโอกาส ๒. นักเรียนสามารถอธิบาย ความสำคัญของวางแผนและ จัดการเงิน ๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ค่าเสียโอกาสจากการตัดสินใจทาง การเงินของนักเรียน ๔. นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญของการวางแผนและ จัดการเงิน โดยสามารถอธิบาย เหตุผลเพื่อสนับสนุนได้	๑ (๕ นาที)	ครูนำเสนอภาพเหตุการณ์ของนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๑	-	-	/	๗	-	-	การวัดข้อมูล ชีวิตและการเงิน - โปรแกรม PowerPoint ฉากทัศน์และ ชุดตัวเลขในการ ตัดสินใจ - เอกสารข้อมูล ผลิตภัณฑ์ทาง การเงิน - แบบบันทึกการ ตัดสินใจและ คะแนนใบไม้	
	๒ (๔๕ นาที)	กำหนดให้ผู้เรียนแสดงบทบาทเป็นตนเองที่เผชิญกับเหตุการณ์ท้าทาย ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการเงินในช่วงอายุตั้งแต่ ๑๘ - ๓๐ ปี									
	๓ (๒๐ นาที)	- ครูนำเสนอเหตุการณ์ภาวะวิกฤตและผลจากการตัดสินใจทาง การเงินของนักเรียนในช่วงก่อนอายุ ๒๘ ปี อาทิ การเจ็บป่วยเข้า โรงพยาบาล ค่าใช้จ่ายยาสีฟันหรือยารักษาโรค เพื่อสะท้อนผลว่าผู้เรียน นั้นมีความมั่นคงทางการเงินที่สามารถรองรับกับเหตุการณ์ฉุกเฉิน ในอนาคตหรือไม่ (๔)									
	๔ (๓๐ นาที)	- ฉากทัศน์แสดงการจัดการเงินเมื่อมีนักเรียนอายุ ๘๐ ปี และ ชี้ชวนให้นักเรียนคำนวณเงินออมของนักเรียนว่านักเรียนสามารถ มีเงินเพียงพอต่อการดำรงชีวิตในช่วงอายุหลังเกษียณหรือไม่ - ครูให้นักเรียนประเมินสถานะทางการเงินและคำนวณสัดส่วนความ มั่งคั่งทางการเงิน โดยใช้ข้อมูลทางการเงินของบทบาทในฉากทัศน์ เพื่อประเมินว่าจากการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียนนั้นมีแนวโน้ม									

* ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน ประกอบด้วย ๑ = ชั้นรับประสบการณ์ ๒ = ชั้นแสดงบทบาทสมมติ ๓ = ชั้นเผชิญภาวะวิกฤต ๔ = ชั้นสะท้อนผล

** ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ECO)

*** ความฉลาดรู้การเงิน ประกอบด้วย FK = ความรู้ทางการเงิน FS = ทักษะทางการเงิน FA = เจตคติทางการเงิน FB = พฤติกรรมทางการเงิน

**** ทักษะทางการเงิน (FS) ประกอบด้วย A = การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน B = การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน C = การประเมินข้อมูลทางการเงิน D = การตัดสินใจทางการเงิน



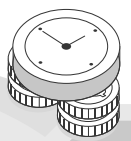


แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	A	B	C	D	FA		
<p>แนวคิดหลัก : เงินจัดเป็นทรัพยากรหนึ่งทางเศรษฐกิจศาสตร์ที่มีอยู่อย่างจำกัด และเป็นทรัพยากรที่ อยู่ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ด้วยเหตุนี้จึงควรรู้จักบริหารจัดการเงินให้มีประสิทธิภาพ และมีประโยชน์สูงสุด โดยคำนึงถึงค่าเสียโอกาส เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่ได้อย่างไม่จำกัด</p>		<p>ที่จะนำไปสู่ความมั่นคงทางการเงินในอนาคตหรือไม่ และให้นักเรียนสรุปผลการตัดสินใจ ดังนี้</p> <p>๑. จากบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน หากนักเรียนเลือกตัวเลือก A เป็นส่วนใหญ่ แสดงว่านักเรียนมีแนวโน้มในการจัดการเงินที่ดี และมีวินัยทางการเงินที่ดี (ได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน +๑๐ คะแนน)</p> <p>๒. จากบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน หากนักเรียนเลือกตัวเลือก B เป็นส่วนใหญ่ แสดงว่านักเรียนมีแนวโน้มในการจัดการเงินที่ดี แต่อาจขาดวินัยทางการเงินที่ดี (ได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน +๕ คะแนน)</p> <p>๓. จากบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน หากนักเรียนเลือกตัวเลือก C เป็นส่วนใหญ่ นักเรียนขาดการจัดการเงินและวินัยทางการเงินที่ดี (ติดลบคะแนนวินัยทางการเงิน -๕ คะแนน)</p> <p>- นักเรียนสะท้อนผลผ่านประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <p>๑. นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์ทางการเงินได้บ้างในกิจกรรม และนักเรียนใช้หลักใดในการตัดสินใจทางการเงินแต่ละเหตุการณ์</p> <p>๒. “ทุก ๆ ทรัพยากรย่อมมีข้อจำกัด แต่ความต้องการของมนุษย์นั้นมีไม่จำกัด การตัดสินใจจึงต้องอาศัยการเลือกที่คุ้มค่าโดยคำนึงถึงค่าเสียโอกาส (Opportunities Cost)” หมายถึงอะไร ประโยคดังกล่าวสอดคล้องกับเหตุการณ์ใดในกิจกรรม จงยกตัวอย่าง (๑, ๓)</p> <p>๓. เหตุการณ์ใดที่ทำให้นักเรียนสูญเสียเงินจำนวนมาก และค่าเสียโอกาสของนักเรียนในการตัดสินใจครั้งนี้เป็นจำนวนเท่าใด (๑, ๓)</p> <p>๔. อะไรคือผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียนจากเหตุการณ์ในช่วงต้นจนจบกระทั่งเหตุการณ์สุดท้าย (๒)</p> <p>๕. เพราะเหตุใดนักเรียนจึงต้องเรียนรู้การวางแผนและจัดการทางการเงิน (๒, ๔)</p>									





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***					สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS	FA	FB	D		
กิจกรรมที่ ๒ วัยรุ่นพื้นฐาน : การตั้งเป้าหมายทางการเงิน	คาบที่ ๑ (๑ คาบ : ๕๐ นาที)	จุดประสงค์การเรียนรู้:	๑	/	/	/	/	๑	- ภาพยนตร์ วัยรุ่นพื้นฐาน - การตลาดภาคทัศน์ และตัวเลือกการ ตัดสินใจทาง การเงิน - ข้อมูลทางการเงิน ของดีบ - แบบบันทึก การเงิน	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย การวัด และ ประเมินผล - แบบทดสอบ แบบอัตนัย - แบบสังเกต การตัดสินใจใน ฉากทัศน์
		๑. นักเรียนสามารถอธิบาย ค่าเสียโอกาสจากการเลือกและ จัดลำดับเป้าหมายทางการเงินได้								
		๒. นักเรียนสามารถเลือกข้อมูล ทางการเงินที่เหมาะสมเพื่อนำมาสู่ การตัดสินใจทางการเงินได้								
		๓. นักเรียนสามารถอ่านและ ตีความสถานะทางการเงินผ่าน ข้อมูลทางการเงินที่ครูกำหนดให้								
๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ จำกัดข้อความสำคัญของ เป้าหมายทางการเงินผ่านข้อมูล สถานะทางการเงินที่ครูกำหนดให้	๓ (๑๕ นาที)	ครูนำเสนอเหตุการณ์ภาวะวิกฤต ดังนี้ ๑. เหตุการณ์ถูกยกเลิกธุรกิจ ๒. เหตุการณ์ที่จากรายขายหลังสิ้น ๓. เหตุการณ์พบว่าครอบครัวล้มละลาย และกำลังย้ายไปอยู่ ต่างประเทศ (๓)	๑	/	/	/	๑	- ภาพยนตร์ วัยรุ่นพื้นฐาน - การตลาดภาคทัศน์ และตัวเลือกการ ตัดสินใจทาง การเงิน - ข้อมูลทางการเงิน ของดีบ - แบบบันทึก การเงิน	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย การวัด และ ประเมินผล - แบบทดสอบ แบบอัตนัย - แบบสังเกต การตัดสินใจใน ฉากทัศน์	
		๔. นักเรียนสามารถประเมิน สถานะทางการเงินที่ครูกำหนดให้ ได้								
๖. นักเรียนสามารถประเมิน สถานะทางการเงินที่เหมาะสม เป้าหมายทางการเงินที่เหมาะสม กับตนเองได้	๔ (๑๕ นาที)	ครูให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ ผ่านคำถามสำคัญ ดังนี้ ๑. การตัดสินใจครั้งสุดท้าย นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกตัวเลือกใด เพราะเหตุใด ๒. จากกิจกรรม “วัยรุ่นพื้นฐาน” ต่อมามีเหตุการณ์ทางการเงิน อย่างไร และพฤติกรรมดังกล่าวส่งผลต่อชีวิตของดีบอย่างไร ๓. ในการตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือกทางการเงินในแต่ละสถานการณ์ นักเรียนใช้หลักการใดในการพิจารณาตัวเลือกที่ดี (๑)	๑	/	/	/	๑	- ภาพยนตร์ วัยรุ่นพื้นฐาน - การตลาดภาคทัศน์ และตัวเลือกการ ตัดสินใจทาง การเงิน - ข้อมูลทางการเงิน ของดีบ - แบบบันทึก การเงิน	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย การวัด และ ประเมินผล - แบบทดสอบ แบบอัตนัย - แบบสังเกต การตัดสินใจใน ฉากทัศน์	
		๗. นักเรียนมีแรงจูงใจที่ดีใน การวางแผนและจัดการเงิน								



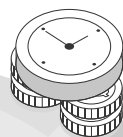


แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS *****			FA	FB		
					A	B	C				
แนวคิดหลัก : การตั้งเป้าหมายทางการเงิน แบ่งออกเป็น ๓ ระยะ ได้แก่ เป้าหมายระยะสั้น เป้าหมายระยะ กลาง และเป้าหมายระยะยาว การตั้งเป้าหมายทางการเงินที่ ควรเป็นไปตามหลัก SMART คือ มีความชัดเจน (Specific) สามารถ วัดผลได้ (Measurable) ทำสำเร็จ ได้ (Achievable) มีความเป็นไป ได้ (Accountable) มีความเป็นไป (Realistic) ได้ ทีเดียว และ มี ระยะเวลาที่ชัดเจน (Time bound) และผ่านการจัดลำดับ ความสำคัญภายใต้ทรัพยากร (การเงิน) ที่มีอย่างจำกัด ด้วย การเลือก ผ่านการพิจารณาเสีย โอกาส		<p>๔. จงยกตัวอย่างฉากในกิจกรรมที่สะท้อนถึงความหมายของ “ทรัพยากรมีจำกัดแต่ความต้องการไม่จำกัด, ทางเลือก และ ค่าเสียโอกาส” (๑)</p> <p>๕. กลุ่มใดที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินที่ตั้งไว้ กลุ่มใดไม่ สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน และเพราะเหตุใดตอบจึงไม่ สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้สำเร็จ</p> <p>๖. เป้าหมายการเงินทั้ง ๓ ตัวเลือกนั้น นักเรียนคิดเห็นว่ามีมูลค่าตาม ความจำเป็น และตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของจริง หรือไม่</p> <p>๗. เป้าหมายทางการเงินที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร</p>									
	<p>คาบที่ ๒ (๑ คาบ : ๕๐ นาที)</p> <p>๑-๒ (๒๐ นาที)</p>	<p>ครูกำหนดบทบาทให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเป็น “ต๊อบ” อีกครั้ง โดยครั้ง นี้เพิ่มเติมฉากในการพิจารณาเป้าหมายทางการเงิน ได้แก่</p> <p>๑. ฉากการคัดเลือกข้อมูลเพื่อตั้งเป้าหมายทางการเงิน (๒)</p> <p>๒. ฉากการตั้งเป้าหมายทางการเงินและการลำดับความสำคัญของ เป้าหมายทางการเงิน (๒-๕)</p>									
	๓ (๑๕ นาที)	<p>ครูนำเสนอเหตุการณ์ภาวะวิกฤต (๒-๖) ดังนี้</p> <p>๑. เหตุการณ์ถูกยกเลิกธุรกิจ</p> <p>๒. เหตุการณ์จากรายขายตกลง</p> <p>๓. เหตุการณ์พบว่าครอบครัวล้มละลาย และกำลังจะย้ายไปอยู่ ต่างประเทศ</p>									
	๔ (๑๕ นาที)	<p>- นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปจำนวนเงินที่มี พร้อมกับคำนวณคะแนน โบนัสที่สะสมจากความสุทธทางการเงิน/ วินัยทางการเงิน และ อัตราส่วนความอยู่รอดทางการเงิน และความมั่นคงทางการเงิน</p> <p>- นักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านคำถาม ดังนี้</p>									





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS	FA	FB	สื่อ		
				A	B	C	D			
		๑) นักเรียนกลุ่มไม่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน / ไม่บรรลุเป้าหมายทางการเงิน เพราะเหตุใด ๒) นักเรียนใช้เกณฑ์ใดในการพิจารณาเป้าหมายทางการเงิน (๑) ๓) การดำเนินกิจกรรมไปบทบาทของข้อที่ ๑ ก็รอบที่ ๒ มีความแตกต่างกันอย่างไร ๔) การดำเนินบทบาทเป็นข้อใดที่ ทำให้สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้มากกว่าเพราะเหตุใด ๕) จากบทสรุปของกิจกรรม ความสำเร็จของการจัดการทรัพยากร (การเงิน) ในชีวิตของนักเรียนต้องอาศัยเครื่องมือทางการเงินใด (๗) - ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดบันทึกที่รายรับ - รายจ่าย เป็นเวลา ๑ สัปดาห์ พร้อมกับประเมินสถานะทางการเงินและกำหนดเป้าหมายทางการเงิน (๒-๖)								
กิจกรรมที่ ๓ วิทยุ ๔,๕๐๐ บาท : การรู้จักวางแผนทางการเงิน (๒ คาบ : ๑๐๐ นาที)										
แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้ : ๑. นักเรียนสามารถอธิบายกระบวนการวางแผนทางการเงินได้ ๒. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความสอดคล้องของข้อมูลพื้นฐานทางการเงินของตนเองกับแผนทางการเงินที่กำหนดได้ ๓. นักเรียนสามารถประเมินแผนการเงินที่สอดคล้องกับสถานะทางการเงินและเป้าหมายทางการเงินของตนเองได้	๑ (๑๐ นาที)	- วันหนึ่ง นักเรียนพบว่าผู้ปกครองของนักเรียนแจ้งว่าครอบครัวกำลังประสบปัญหาทางการเงิน จึงได้อ่านหนังสือเกี่ยวกับการเงินของตนเองไปก่อน พร้อมกับให้เงินค่าขนมสำหรับ ๑ เดือน เป็นจำนวน ๔,๕๐๐ บาท - นักเรียนประเมินความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินว่าลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ว่า หากนักเรียนจะต้องได้รับเงินค่าขนมเพียง ๔,๕๐๐ บาท นักเรียนจะมีความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินหรือไม่ และนักเรียนมั่นใจว่าจะสามารถอยู่ได้ ๑ เดือนด้วยเงิน ๔,๕๐๐ บาทหรือไม่	-	๒	-	/	/	๑	๓, ๔, ๑๒, ๑๓	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย การวัดและประเมินผล - แบบทดสอบ วิทยุ - แบบสังเกต การตัดสินใจ ทางการเงิน ในฉากทัศน์
	๒ (๔๐ นาที)	- นักเรียนได้รับบทบาทเป็นนักเรียนที่ได้รับค่าขนมเพียง ๔,๕๐๐ บาท โดยจะต้องตัดสินใจทางการเงินในกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยให้เลือกแผนทางการเงิน ๕ รูปแบบ (๒-๔) - นักเรียนตัดสินใจทางการเงินผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ยกมาจากในชีวิตประจำวัน รวมถึงการตัดสินใจว่าจะเป็นการเงินในเหตุการณ์								





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล	
				FS *****			FA				FB
				A	B	C	D				
<p>๔. นักเรียนสามารถเลือกข้อมูลทางการเงินเพื่อประกอบการวางแผนการเงินได้</p> <p>๕. นักเรียนสามารถหลีกเลี่ยงการเป็นหนี้ทางการเงินและรู้จักชำระหนี้ตรงเวลา</p> <p>๖. นักเรียนมีความมั่นใจต่อแผนการเงินที่เลือกที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินของนักเรียนได้</p> <p>แนวคิดหลัก : การวางแผนทางการเงิน เป็นเครื่องมือสำคัญในการนำไปสู่การจัดการเงินและการบรรลุเป้าหมายทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการวางแผนทางการเงินได้แก่ การกำหนดเป้าหมายทางการเงิน การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดทำแผนทางการเงิน และการนำแผนทางการเงินไปปฏิบัติ ซึ่งเป็นกระบวนการพื้นฐานอันนำมาสู่การสร้างความรู้ความเข้าใจทางการเงิน ความมั่นคงทางการเงินในอนาคต</p>	<p>๓ (๑๐ นาที)</p> <p>๔ (๔๐ นาที)</p>	<p>การใช้เงินที่กำหนดหรือไม่ โดยการตัดสินใจแต่ละครั้งจะมีผลต่อคะแนนโบนัส ได้แก่ คะแนนความสุจริตทางการเงิน คะแนนวินัยทางการเงิน และคะแนนความมั่นคงทางการเงิน (๕)</p> <p>ในวันสุดท้ายของเดือน นักเรียนตัดสินใจใช้เงินก่อนสุดท้ายไป ก่อนจะพบว่าในวันรุ่งขึ้นผู้ปกครองของนักเรียนยังไม่สามารถให้เงินค่าขนมของเดือนต่อไปแก่นักเรียนได้ทันที</p> <p>- นักเรียนสรุปผลความสำเร็จของแผนการเงินกับคะแนนโบนัส จากนั้นแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม เพื่ออภิปรายผลการเรียนรู้ว่าอะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จ/ไม่ประสบความสำเร็จในกิจกรรม และหากนักเรียนต้องการจะย้อนกลับไปแก้ไขผลการตัดสินใจ นักเรียนจะย้อนกลับไปแก้ไขการตัดสินใจได้</p> <p>- นักเรียนสะท้อนผลลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ พร้อมร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียน ดังนี้</p> <p>๑. แผนการเงินใดที่นักเรียนเลือกใช้ในกิจกรรม และอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเลือกแผนการเงินดังกล่าว</p> <p>๒. แผนการเงินดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนสามารถดำเนินชีวิตด้วยเงิน ๔,๕๐๐ บาท ตลอด ๑ เดือนหรือไม่ เพราะเหตุใด</p> <p>๓. อะไรคือผลที่เกิดขึ้นในตอนสุดท้ายของกิจกรรม</p> <p>๔. ในระหว่างการค้าเงินในกิจกรรม อะไรเป็นอุปสรรคที่เกิดขึ้น</p> <p>๕. อะไรคือจุดอ่อนของแผนทางการเงินของนักเรียน</p> <p>๖. หากสมมติว่าเหตุการณ์ในกิจกรรมนี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง นักเรียนคนใดสามารถที่จะออมเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงินของตนเองได้</p> <p>๗. แผนการเงินที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร</p> <p>๘. ในกรรวางแผนการเงิน ข้อมูลทางการเงินใดที่นักเรียนควรนำมาใช้ประกอบการพิจารณาแผนการเงิน เพราะเหตุใด (๔)</p>									





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรล)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***					สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS	FA	FB	FD		
		๙. หากนักเรียนได้มีโอกาสที่จะออกแบบแผนการเงินในกิจกรรมนี้ ในอนาคต นักเรียนจะเลือกแผนการเงินใดอย่างไร พร้อมประเมิน ความมั่นใจต่อแผนการเงินดังกล่าว (๖) ๑๐. การวางแผนทางการเงินมีกระบวนการอย่างไร (๑) ๑๑. นักเรียนคนใดบ้างที่ถูกหากลบคะแนนวิทยุทางการเงิน เพราะเหตุ ใด (๕) - นักเรียนจัดทำแผนการเงินของตนเองลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๓ วิทยุ ๔.๕๐๐ บาท (๑-๖)								
กิจกรรมที่ ๔ : ๕๐๐ บาท Fun for All : การบริโภคที่ไม่เกินตัว										
จุดประสงค์การเรียนรู้ : ๑. นักเรียนสามารถอธิบายปัจจัย ที่ส่งผลต่อการบริโภคสินค้าและ บริการได้ ๒. นักเรียนสามารถอธิบายถึง ผลกระทบจากการบริโภคที่เกิน ความสะดวกสบาย ๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบคุณภาพและความ คุ้มค่าผ่านข้อมูลของสินค้า ๔. นักเรียนสามารถประเมินความ เหมาะสม คุณภาพและค่า คุ้มค่าของสินค้าภายใต้ งบประมาณการใช้จ่าย ๕. นักเรียนสามารถหลีกเลี่ยง ค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็นเมื่อพบว่ามี ค่าใช้จ่ายที่เกินตัว	๑ (๑๐ นาที)	ห้างสรรพสินค้าใกล้โรงเรียนได้เปิดตัวและประกาศลดราคาทั้ง ห้างสรรพสินค้า เพื่อน ๆ จึงชวนนักเรียนไปเที่ยวห้างสรรพสินค้า และพบว่าร้านหนึ่งในห้างสรรพสินค้านั้นไม่มีโปรโมชั่นบัตรกำนัล สำหรับลูกค้าคนที่ ๑๐๐ ให้สามารถเลือกซื้อสินค้าภายในร้านได้ฟรี จำนวน ๕๐๐ บาท ในเวลาไม่เกิน ๓๐ นาที	๒	๖	/	/	/	๑๑	- การดูภาพและ ราคาของสินค้า พร้อมฉลาก ข้อมูล - บัตรกำนัล มูลค่า ๕๐๐ บาท - เงิน - ตะกร้าสำหรับ ใส่สินค้า - เครื่องคิดเลข - สมุดบันทึกการ เรียนรู้	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย การวัดและ ประเมินผล - แบบทดสอบ ย่อย
	๒ (๕๐ นาที)	นักเรียนได้รับบทบาทเป็นผู้ที่ได้รับบัตรกำนัลมูลค่า ๕๐๐ บาท และมี สิทธิเลือกซื้อสินค้าภายในร้านได้ ๓๐ นาที								
	๓ (๑๐ นาที)	เมื่อครบ ๓๐ นาที นักเรียนจึงได้ไปชำระเงินก่อนจะพบว่านักเรียนลืม คิดภาษีมูลค่าเพิ่ม มันจึงทำให้ราคาจริงของสินค้ามีมูลค่ามากกว่า ๕๐๐ บาท นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร ระหว่างการตัดสินใจออก หรือ การยอมชำระเงินเพิ่มเพื่อให้ได้สินค้าทั้งหมด (๒,๓)								
	๔ (๓๐ นาที)	-นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม ดังนี้ ๑. จากการเดินดูสินค้า สินค้าใดบ้างที่นักเรียนต้องการซื้อ (ในขณะที่ ยังไม่ได้คำนึงถึงงบประมาณ ๕๐๐ บาท) และสินค้าใดบ้างที่นักเรียน เลือกซื้อ จงเขียนระบุทั้งหมด พร้อมอธิบายเหตุผลที่นักเรียนเลือกซื้อ สินค้าดังกล่าว (๓-๔)								



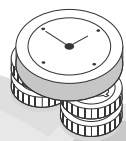


แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS	A	B	C	D		
<p>๖. นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินภายใต้จำนวนเงินที่มีจำกัด</p> <p>แนวคิดหลัก : พฤติกรรมการบริโภคที่เกินตัวของบุคคลในปัจจุบันและผลกระทบต่อภาวะหนี้สินและปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศ จึงควรบริโภคอย่างจำเป็นและรู้เท่าทันต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภค ได้แก่ ราคาสินค้า โฆษณา และรายได้ เพื่อนำมาสู่การเป็นผู้บริโภคที่มีประสิทธิภาพ</p>		<p>๒. ให้นักเรียนลองจัดหมวดหมู่ของสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อ และนักเรียนเลือกซื้อ หรือสังเกตว่าสินค้าในหมวดใดที่นักเรียนจะเสียเงินไปกับการบริโภคสินค้าหมวดหมู่นั้นมากที่สุด</p> <p>๓. เกิดอะไรขึ้นเมื่อนักเรียนมีสินค้ามาชำระ นักเรียนตัดสินใจอย่างไร และเพราะเหตุใดจึงตัดสินใจเช่นนั้น (๕)</p> <p>๔. ผลจากการตัดสินใจส่งผลต่อความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินในอนาคตสุดท้ายอย่างไร (๖)</p> <p>๕. การใช้จ่ายในอนาคตนี้เป็นไปตามแผนทางการเงินของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร</p> <p>-ครูให้นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามการสะท้อนความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ การเลือกและค่าเสียโอกาส ผ่านสมุดบันทึกการเรียนรู้</p> <p>๑. จากสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อทั้งหมด นักเรียนสามารถซื้อสินค้าได้เพียงจำนวนเท่าใดจากสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อทั้งหมด เพราะเหตุใด</p> <p>๒. อะไรเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภคสินค้าและบริการของนักเรียน (๑)</p> <p>๓. นักเรียนคิดว่าเหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นได้จริงในชีวิตของนักเรียนหรือไม่ และหากนักเรียนจะต้องเผชิญเหตุการณ์เช่นเดียวกับกิจกรรมในคาบเรียนนี้ นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร</p> <p>๔. กิจกรรม “๕๐๐ บาท Fun for All” สะท้อนพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของนักเรียนอย่างไร และพฤติกรรมการดังกล่าวส่งผลกระทบอย่างไร (๒)</p> <p>๕. นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใดจากกิจกรรมในวันนี้</p>									
<p>กิจกรรมที่ ๕ Need or Want : หลีกคิดเพื่อการจำแนกระหว่างความจำเป็นกับความต้องการ</p>											
จุดประสงค์การเรียนรู้ :	๑ (๑๐ นาที)	อีก ๑ สัปดาห์จะเปิดการศึกษาใหม่ พร้อมกับแจ้งให้นักเรียนจำนวน ๕,๐๐๐ บาทสำหรับการศึกษาและเครื่องแบบ	๓, ๖	-	/	/	/	๕	๑๑	- โปรแกรม นำเสนอ	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรล)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล			
				FK	FS	FA	FB	A	B			C	D	
๑. นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลในการเลือกบริโภคที่สอดคล้องกับหลักความจำเป็น โดยประยุกต์ใช้หลักการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้ ๒. นักเรียนสามารถแยกแยะระหว่างสินค้าที่จำเป็นกับสินค้าที่บริโภคตามความต้องการ ๓. นักเรียนสามารถจัดลำดับความสำคัญของการใช้จ่ายตามความจำเป็น ภายใต้เงินที่มีจำกัด ๔. นักเรียนสามารถประเมินและตัดสินใจใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น ๕. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการประหยัดในการใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น	๑ (๒๐ นาที) ๒ (๒๐ นาที) ๓ (๔๐ นาที)	ใหม่เพื่อทดแทนของเดิมที่เริ่มเสียหายไป ในขณะที่ยวกับเมื่อนักเรียนได้รับเงินทั้งหมด นักเรียนจำเป็นต้องตัดสินใจเลือกการใช้จ่ายเงินไป ความรู้กับการตัดสินใจคุณธรรม เพื่อเตรียมเข้าสู่จากการเลือกซื้อสินค้า	**	๔,	๕,	๖				๑๓	ฉากทัศน์ - ธนบัตรจำลอง - ใบเสร็จรับเงิน - สติ๊กเกอร์สินค้า - ป้ายราคา - ใบงานบันทึก - รายการสินค้า - การตั้งเงื่อนไข ความรู้ / การตั้ง เงื่อนไขคุณธรรม - สมุดบันทึก การเรียนรู้ เรื่อง Need or Want	- การอภิปราย การวัด และ ประเมินผล - แบบทดสอบ อัดนัย - แบบสังเกต บันทึก การ ตัดสินใจใน ฉากทัศน์		
		นักเรียนได้รับบทบาทเป็นตัวแทนนักเรียนที่จะต้องเลือกซื้อสินค้าตามรายการที่นักเรียนต้องการ ทั้งนี้การตั้งเงื่อนไขและการตั้งเงื่อนไขคุณธรรมจะเป็นตัวกำหนดความสามารถในการซื้อสินค้าของนักเรียนได้อย่างคุ้มค่า ในระหว่างการเลือกซื้อสินค้านักเรียนจะต้องจดบันทึกรายการสินค้าที่จะต้องซื้อ และรายการค่าใช้จ่ายนอกเหนือจากการเรียนลงในแบบบันทึกรายการสินค้า											๑. นักเรียนพบว่าแม้ว่านักเรียนจะเลือกซื้อสินค้าที่พอใจก็ตาม ปรากฏว่าเป็นไปไม่ได้เลยที่นักเรียนจะสามารถซื้อสินค้าทั้งหมดภายในจำนวนเงิน ๔,๐๐๐ บาทที่กำหนด นักเรียนจะทำอย่างไรระหว่างการขอเงินเพิ่มเติมจากพ่อแม่ การซื้อโดยใช้เงินออมของตนเอง หรือการซื้อเฉพาะสินค้าบางชิ้น (พอประมาณ, มีเหตุผล, มีภูมิคุ้มกัน) (๒-๔) - ในการเลือกซื้อสินค้านักเรียนจะได้รับข้อจำกัดจากกติกา ดังนี้	๑. นักเรียนที่ไม่ได้เลือก “การวินัยทางการเงิน” (หนึ่งในการตั้งเงื่อนไขคุณธรรม) หากนักเรียนมีรายการสินค้าเกินกว่าจำนวนเงินที่กำหนด นักเรียนจะตัดสินใจที่จะซื้อสินค้าทั้งหมด ๒. นักเรียนที่ไม่ได้เลือก “การตั้งเงินออม” นักเรียนจะตัดสินใจที่จะขอเงินจากผู้ปกครองเพิ่ม ซึ่งผู้ปกครองจะโอนเงินให้นักเรียนเพิ่มเติม แต่มีข้อแม้ว่าจะหักเงินจากค่าขนมของนักเรียนในเดือนต่อไป
		แนวคิดหลัก : การแยกแยะระหว่างการใช้จ่ายตามความจำเป็นกับการใช้จ่ายตามต้องการ เป็นพื้นฐานสำคัญของการรู้จักใช้จ่ายเงิน อันเป็นที่หนึ่งในทักษะสำคัญของการรู้												



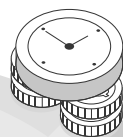


แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS ****			FA	FB	
					A	B	C			
<p>เรื่องการเงิน การปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักคิดแยกแยะและพิจารณาถึงความจำเป็นต่อการบริโภคโดยประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งจะช่วยให้เป็นผู้ที่ไม่พึ่งพิงกรรมการเงินที่ใช้จ่ายเกินตัว นำไปสู่การจัดการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	๔ (๓๐ นาที)	<p>- ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ ๑ : กลุ่มนักเรียนที่มีการเตรียมใจความรู้ ได้แก่ การจัดทำข้อมูลอุปกรณ์การเรียนที่มีในปัจจุบัน และการคิดใบเสร็จราคาของสินค้าในแต่ละแห่ง กับ การเตรียมใจคุณธรรม ได้แก่ การวินัยทางการเงินกับการลดความอดทนอดกลั้น ครบถ้วนทั้ง ๔ ใ กลุ่มที่ ๒ : กลุ่มนักเรียนที่มีการเตรียมใจความรู้ แต่ไม่มีการเตรียมใจคุณธรรม กลุ่มที่ ๓ : กลุ่มที่มีการเตรียมใจความรู้ และมีการเตรียมใจคุณธรรม อย่างน้อย ๑ ใ - นักเรียนแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินฉากทัศน์ โดยมีประเด็นสำคัญ ดังนี้ ๑. ผลที่เกิดจากการตัดสินใจของนักเรียนเป็นอย่างไร ๒. การที่นักเรียนมีการเตรียมใจความรู้ กับ การเตรียมใจคุณธรรม ดังกล่าว ส่งผลต่อการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียนอย่างไร ๓. เฉพาะกลุ่มที่ ๑) นักเรียนมีหลักในการพิจารณาเลือกซื้ออุปกรณ์การเรียนอย่างไร (แนวคำตอบ : การศึกษาข้อมูลจากการเตรียมใจความรู้ ได้แก่ การดูอุปกรณ์การเรียนที่มีในปัจจุบัน เพื่อนำมาใช้ในการจัดลำดับความสำคัญของอุปกรณ์การเรียน (หลักพอประมาณ) วิเคราะห์อุปกรณ์ที่มีความจำเป็นโดยอ้างอิงจากข้อมูลนั้น (หลักมีเหตุผล) จากนั้นศึกษาข้อมูลราคาสินค้ากับข้อมูลสินค้าในการได้เปรียบราคาของสินค้าในแต่ละแห่ง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการคัดเลือกสินค้าที่มีราคาดี คุณภาพดี พร้อมการวางแผนการเดินทางให้เสียงประมาณน้อยที่สุด (หลักภูมิคุ้มกัน)) -นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ ด้วยการตอบคำถาม ดังนี้</p>								





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล	
				FK	FS ****			FA	FB			
					A	B	C					D
		๑. จากฉากทัศน์ นักเรียนได้เลือกการดำเนินงานที่สอดคล้องกับการจัดเงินในฉากทัศน์ และการได้รับการสนับสนุนส่งเสริมต่อการตัดสินใจใช้จ่ายเงินของนักเรียนอย่างไร (๑) ๒. การจัดเงินมีความรู้เกี่ยวกับการจัดเงินในคุณธรรมใดที่นักเรียนสมควรเลือกในฉากทัศน์ เพราะเหตุใด (เงื่อนไขความรู้และเงื่อนไขคุณธรรม) ๓. หากนักเรียนได้มีโอกาสกลับไปตัดสินใจฉากอีกครั้ง นักเรียนจะเลือกซื้ออุปกรณ์การเรียนใดบ้าง เพราะเหตุใด (หลักพอประมาณ - หลักภูมิเหตุผล) (๔) ๔. สินค้าทั้งหมดนั้นมีคุณภาพและความทนทานที่จะสามารถใช้ได้ในระยะยาวและคุ้มค่าหรือไม่ (หลักภูมิคุ้มกัน) ๕. นักเรียนใช้หลักการใดในการลำดับอุปกรณ์การเรียนที่ต้องการซื้อ (หลักการเลือกซื้อสินค้าตามความจำเป็น) (๓) ๖. การใช้จ่ายตามความจำเป็น คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไร (แนวความคิด : การเลือกบริโภคสินค้าและบริการที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิต การพิจารณาเลือกบริโภคสินค้าและบริการที่ลดการตอบสนองความต้องการที่ไม่จำเป็น ซึ่งช่วยให้สามารถบริหารจัดการการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ) (๕)										
กิจกรรมที่ ๒ ไปไม่ชนงาม ๆ ที่ลงตัว : รู้เท่าทันการโฆษณาเพื่อการใช้จ่ายอย่างเหมาะสม												
จุดประสงค์การเรียนรู้:	๑ (๑๐ นาที)	เพื่อนของนักเรียนได้ชวนกลุ่มนักเรียนเพื่อไปเลี้ยงวันเกิดเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มเป็นเวลา ๑ วัน โดยวางแผนตั้งแต่การขออนุญาตการรับประทานอาหารกลางวัน ไปจนถึงการซื้อสินค้าที่ต้องการ		๔, ๕	/	/	/	/	-	๑๐, ๑๑	- ไปรณรงค์ นำเสนองาน ทัศน์	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	A	B	C	D	FA	
<p>๑. นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบที่เกิดจากการเลือกบริโภคตามโฆษณา</p> <p>๒. นักเรียนสามารถอธิบายปัจจัยสำคัญ ได้แก่ การโฆษณาและบริการการเลือกบริโภคสินค้าและบริการ</p> <p>๓. นักเรียนสามารถอธิบายแนวทางการรักษาสีผิวที่ปลอดภัย</p> <p>๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่าและความเป็นในการเลือกซื้อสินค้าทางการเงิน</p> <p>๕. นักเรียนสามารถตีความวิเคราะห์และประเมินความเหมาะสมของการเลือกใช้จ่ายตามข้อเสนอทางการเงินที่เหมาะสมกับบริบททางการเงินและการใช้ชีวิต</p> <p>๖. ตระหนักถึงความสำคัญของตัดสินใจทางการเงินอย่างมีข้อมูล</p>	๒ (๕๐ นาที)	<p>นักเรียนได้รับบทบาทเป็นตัวของตัวเองที่ไปเที่ยวห้างสรรพสินค้ากับกลุ่มเพื่อน ๑ นักเรียนจะต้องเลือกจำนวนเงินที่นักเรียนจะใช้ตลอดจนการตัดสินใจทางการเงินที่จะเกิดขึ้นตลอดทั้งวัน โดยนักเรียนจะเผชิญต่อไปรับสินค้าและบริการร้านค้าต่าง ๆ (๔-๕)</p>								<p>บัตรส่วนลด และบัตรสมาชิก</p> <p>- แท็บเล็ต/โทรศัพท์</p> <p>เคล็ดลับสำหรับข้อมูลสินค้า</p> <p>- สมุดการเรียนรู้</p>
<p>๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่าและความเป็นในการเลือกซื้อสินค้าทางการเงิน</p>	๓ (๑๐ นาที)	<p>๑. สืบค้นหาที่มา นักเรียนพบว่าเพื่อนของนักเรียนมีเหตุจำเป็นต้องนำสินค้าชำรุดไปเปลี่ยนที่ร้านค้า และนักเรียนพบว่าด้วยการเสียเงินไปกับโปรโมชั่น ส่งเสริมให้นักเรียนถูกจากคูปองในการซื้อสินค้าและบริการบางอย่างทำให้นักเรียนไม่สามารถใช้โปรโมชั่นนั้นได้อย่างคุ้มค่า (๓)</p>								
<p>๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่าและประเมินความเหมาะสมของการเลือกใช้จ่ายตามข้อเสนอทางการเงินที่เหมาะสมกับบริบททางการเงินและการใช้ชีวิต</p> <p>๖. ตระหนักถึงความสำคัญของตัดสินใจทางการเงินอย่างมีข้อมูล</p>	๔ (๓๐ นาที)	<p>นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม</p> <p>๑. อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้บางกลุ่มนั้นทำกิจกรรม-รับประทานอาหารที่มากกว่าเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ แต่เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า</p> <p>๒. อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้บางกลุ่มเกิดการเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก (๔-๕)</p> <p>๓. นักเรียนใช้เกณฑ์อะไรในการพิจารณาเลือกโปรโมชั่นของสินค้าแต่ละชนิด (๔-๕)</p> <p>๔. อะไรเป็นเกณฑ์ที่ทำให้นักเรียนเลือกบริโภคสินค้าตามโฆษณาที่เกิดขึ้นในกิจกรรม</p> <p>๕. หากนักเรียนมีบัตรสมาชิกหรือคูปองส่วนลดดังกล่าว นักเรียนคิดว่านักเรียนจะสามารถใช้ได้อย่างคุ้มค่าหรือไม่ (๔-๕)</p> <p>๖. บัตรสมาชิก/คูปองเหล่านี้จำเป็นหรือไม่ นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบบ้างไรกับนักเรียนในตอนนี้สุดท้ายของกิจกรรม</p> <p>๗. ให้นักเรียนเปรียบเทียบบัตรกำนันที่นักเรียนได้ซื้อวันนี้ แบบประเมินระยะเวลาการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับ</p>								





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS *****			FA	FB		
				A	B	C	D				
การค้า และการปกป้องสิทธิ ผู้บริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ การเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ		การใช้จ่ายเงินด้านความบันเทิง และเจียมนอริบายว่าบัตรเครดิตมี ตอนเสนอต่อ Lifestyle ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร (๔-๕) ๘. เมื่อนักเรียนมาลิตร้านค้าร้านสุดท้ายพบว่าสินค้าที่นักเรียนต้องการ นั้นมีราคาสูงกว่าจำนวนเงินที่มี นักเรียนตัดสินใจอย่างไร และส่งผล กระทบต่อการเงินนักเรียนอย่างไร (๑) ๙. การตัดสินใจบริโภคสินค้าและบริการตามโปรโมชั่นส่งผลกับ นักเรียนอย่างไร (๑) ๑๐. เพราะเหตุใดนักเรียนจึงตัดสินใจสินค้าไปเปลี่ยนที่ร้านค้า และนอกจากลิชิตินั้น นักเรียนมีสิทธิในการบริโภคอย่างไร (๒) ๑๑. การบริโภคสินค้าและบริการโดยพิจารณาถึงข้อมูลข้อเสนอของ สินค้าและบริการ กับพฤติกรรมการบริโภคของตนเองนั้นมี ความสำคัญอย่างไร (๒)									
กิจกรรมที่ ๗ Money Expo : การวางแผนการออมและการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน (๒ คาบ : ๑๐๐ นาที)											
จุดประสงค์การเรียนรู้ : ๑. นักเรียนสามารถอธิบาย ความหมาย ประเภท และความ แตกต่างของบทบาทหน้าที่สถาบัน การเงินแต่ละประเภทได้ ๒. นักเรียนสามารถระบุปัจจัย สำคัญในการเลือกผลิตภัณฑ์ ทางการเงินและการบริการทาง การเงินได้	๑ (๑๐ นาที)	จากแรงบันดาลใจในการชมภาพยนตร์เรื่อง “วัยรุ่นพันล้าน” และ เหตุการณ์การวางแผนการเงินที่จะใช้เงินจำนวน ๔,๕๐๐ บาท ให้ได้ ในระยะเวลา ๑ เดือน ทำให้นักเรียนเริ่มที่จะมุ่งเน้นในการวางแผน ทางการเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงินของนักเรียนให้ได้ ในขณะที่ นั่นเองเพื่อนของนักเรียนได้ชวนนักเรียนไปนิทรรศการการเงิน “Money Expo” เพื่อเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมาย ทางการเงิน	๔	๔	/	/	/	๒, ๔, ๘	๒, ๕, ๗, ๘, ๙, ๑๐	- โปสเตอร์ แผน พับ QR Code ข้อมูลผลิตภัณฑ์ และบริการทาง การเงิน - เอกสารการ สมัครผลิตภัณฑ์ และบริการทาง การเงิน	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย การวัดและ ประเมินผล - แบบทดสอบ อันทัน





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความสำเร็จทางการเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	A	B	C	D	FA		
<p>๓. นักเรียนสามารถติดตามข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินได้ อาทิ ผลตอบแทน การคำนวณอัตราดอกเบี้ย ข้อกำหนดในการสมัคร เป็นต้น</p> <p>๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินได้</p> <p>๕. นักเรียนสามารถประเมินและตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินที่เหมาะสมกับตนเองได้</p> <p>๖. นักเรียนสามารถคำนวณเงินออมและผลตอบแทนจากเงินออมเงินได้</p> <p>๗. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการออมเงิน และมีความมุ่งมั่นที่จะผลิตภัณ์ทางการเงินที่เลือก</p> <p>๘. นักเรียนมีความสนใจและระมัดระวังในผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินอื่น นำไปสู่ความมุ่งมั่นที่จะทางการเงิน</p>	<p>๒ (๕๐ นาที)</p>	<p>นักเรียนได้รับบทบาทเป็นตัวแทนนักเรียนที่กำลังมองหาผลิตภัณฑ์ทางการเงินสำหรับการบริหารการลงทุนที่ช่วยบรรลุเป้าหมายทางการเงิน โดยนักเรียนจะได้รับข้อมูลสถาบันการเงินที่หลากหลาย และนักเรียนจะต้องตัดสินใจในการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินกับบริการทางการเงินนั้น ๆ โดยนักเรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือประกอบการตัดสินใจ ได้แก่ (๓-๖)</p> <p>๑. เครื่องคิดเลข / โปรแกรมคำนวณอัตราดอกเบี้ยและผลตอบแทน</p> <p>๒. ผู้เชี่ยวชาญในการอธิบายผลิตภัณฑ์ทางการเงิน</p> <p>๓. แผ่นพับการให้ความรู้เกี่ยวกับทางเลือกผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน</p>								<p>- โปรแกรมการคำนวณผลตอบแทน และเงินออมเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน</p>	<p>- แบบบั้งเกต การตัดสินใจทางการเงินที่สนใจ</p>
	<p>๓ (๑๐ นาที)</p>	<p>- เมื่อนักเรียนเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน นักเรียนได้พูดคุยกับเพื่อนเรื่องผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนได้สมัครไว้ จากนั้นเพื่อนนักเรียนจึงตั้งคำถามนักเรียนเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ในการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ได้แก่ ความสามารถในการออมเงินของนักเรียนที่สอดคล้องกับนโยบายของผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เลือก</p> <p>- พอถึงตอนเย็น เพื่อนนักเรียนได้ไลน์คุยกับนักเรียนเพื่อระบายว่าตนเองเลือกผลิตภัณฑ์เงินฝากที่ไม่สอดคล้องกับสถานะทางการเงิน และอาจจะไม่บรรลุเป้าหมายทางการเงินได้ จึงแนะนำให้นักเรียนทำแบบสำรวจคำนวณความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์ทางการเงิน (๖, ๘)</p>									
	<p>๔ (๓๐ นาที)</p>	<p>นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านประเด็นคำถาม</p> <p>๑. ภายในนิทรรศการนักเรียนพบว่ามีสถาบันทางการเงินประเภทใดบ้าง และแต่ละประเภทมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างอย่างไร (๑)</p> <p>๒. นักเรียนมีแนวทางในการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เหมาะสมกับตนเองอย่างไร (๓)</p>									





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS ****			FA	FB		
					A	B	C				
แนวคิดหลัก : สถาบันทางการเงิน มีบทบาทสำคัญในการเป็นหน่วยงานที่แลกเปลี่ยนเงินจากผู้บริโภค กระจ่ายไปยังผู้ผลิต และหมุนเวียนภายในระบบเศรษฐกิจ สถาบันการเงินมีหลากหลายประเภท แต่ประเภทที่มีการเสนอผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงิน การเลือกสถาบันการเงิน ผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินที่เหมาะสม ย่อมนำมาสู่การบรรลุแผนทางการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ		๓. ผลจากการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินของนักเรียนเป็นอย่างไร ๔. ผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนเลือกมีส่วนช่วยในการบรรลุเป้าหมายทางการเงินของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร (๓, ๕) ๕. อะไรเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกสถาบันทางการเงิน ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน และบริการทางการเงิน (๒) ๖. ปัจจุบันนักเรียนมีผลิตภัณฑ์ทางการเงินหรือไม่ มีจำนวนผลิตภัณฑ์ทางการเงินเท่าใด และให้ผลตอบแทนเท่าใด (๒) ๗. หากนักเรียนสามารถเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินใหม่ได้ นักเรียนจะเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินใด หรือเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินเดิม เพราะเหตุใด (๓-๖, ๘) ๘. การออมเงินมีความสำคัญอย่างไร (๗)									
กิจกรรมที่ ๘ รู้ว่าเสียแต่จะต้องขอลอง : การวางแผนการลงทุนเพื่อส่งเสริมความมั่งคั่งทางการเงิน (๒ คาบ : ๑๐๐ นาที)											
จุดประสงค์การเรียนรู้ : ๑. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของการลงทุนในฐานะเครื่องมือสร้างความมั่งคั่งทางการเงินได้ ๒. นักเรียนสามารถจัดลำดับความสำคัญของผลิตภัณฑ์การลงทุนได้ ๓. นักเรียนสามารถอธิบายหลักในการลงทุนเพื่อ	๑ (๓๐ นาที) ๒ (๓๐ นาที)	- นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกการ์ดบุคคล การต่ออาชีพ การคิดเป้าหมายทางการเงิน การลดเงินเดือน และการจัดการเงินส่วนบุคคล เพื่อกำหนดให้นักเรียนแสดงบทบาทดังกล่าว โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบแผนการเงินตามข้อมูลทางการเงินที่กำหนดให้ - ครูแสดงฉากนักเรียนในวัย ๓๐ ปี ที่กำลังเริ่มสนใจที่จะลงทุน - นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มสลับกับออกหมายเลขค่า ซึ่งมีหมายเลข ๑ - ๖ หากกลุ่มใดทยอยลูกเต๋าได้เลขตัวใด ให้กลุ่มนั้นนำตัวเงินของกลุ่มตนเองเคลื่อนที่ไปตามช่องต่าง ๆ ในกระดานบอร์ดฉากทัศน์ตามตัวเลขที่กำหนด โดยมีกติกา ดังนี้	๔	๓, ๘	/	/	/	๘, ๙	- กระดานฉากทัศน์ และการ์ดเหตุการณ์ การเงิน และตัวเล็ ออกการตัดสินใจ - ไปงานบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน	วิธีการสอน - เกมฉากทัศน์ - การอภิปราย การวัดและประเมินผล - แบบทดสอบ - อื่นๆ	





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน จากที่สน (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS ****	FA	FB	C	D		
<p>๔. นักเรียนสามารถตีความและเปรียบเทียบความแตกต่างของผลิตภัณฑ์การลงทุนได้</p> <p>๕. นักเรียนสามารถประเมินผลิตภัณฑ์การลงทุนที่เหมาะสมกับตนเองได้</p> <p>๖. นักเรียนสามารถประเมินผลตอบแทนจากผลิตภัณฑ์การลงทุนที่ช่วยให้อายุเกษียณอายุเร็วขึ้นได้</p> <p>๗. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการลงทุนเพื่อเสริมสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน</p> <p>๘. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาข้อมูลอย่างถี่ถ้วนก่อนการตัดสินใจลงทุน</p>		<p>๑. หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตยยังช่อง “สี่ขา” ให้นักเรียนในกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดสีขาว “เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและการใช้จ่ายเงิน” ขึ้นมา ๑ ใบ อ่านเหตุการณ์พร้อมตัวเลือกที่อยู่ในการ์ด จากนั้นให้นักเรียนระบุตัวเลือกที่ตัดสินใจที่ต้องการ ในการมีตัวเลือกนั้นระบุจำนวนเงิน นักเรียนจะต้องชำระเงินแก่ครู พร้อมเขียนบันทึกรายรับ – รายจ่ายในใบงานของกลุ่ม ในกรณีที่มีการระบุถึงคะแนนโบนัสได้แก่ คะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน คะแนนความมั่นคงทางการเงิน คะแนนความมั่นคงทางการเงิน และคะแนนความสุขทางการเงิน ให้นักเรียนจะบันทึกคะแนนโบนัสเหล่านั้นลงในใบงาน</p> <p>๒. หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตยยังช่อง “สี่เขี้ยว” หรือเดินผ่านช่องสี่เขี้ยว นักเรียนจะได้รับเงินเดือนเท่ากับการได้เงินเดือนที่ได้รับ พร้อมกับจดบันทึกลงในรายรับ-รายจ่าย</p> <p>๓. หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตยยังช่อง “สี่เหลือง” นักเรียนจะได้รับเงินรางวัลเสนอข้อมูลเกี่ยวกับข่าวเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง / จำนวนของตลาดหุ้น</p> <p>๔. หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตยยังช่อง “สี่ฟ้า” นักเรียนจะได้รับเงินรางวัลเสนอข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับการลงทุน การผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนที่น่าสนใจ หรือแม้กระทั่งกราฟแสดงหุ้นหรือผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน นักเรียนในกลุ่มนั้น ๆ จะมีสิทธิในการซื้อผลิตภัณฑ์การลงทุนนั้น โดยระบุถึงผลิตภัณฑ์ที่สนใจ จดบันทึกลงในใบงานในส่วนของพอร์ตการลงทุน จากนั้นชำระเงินกับครูด้วยธนบัตร</p> <p>๕. ในกระดานบอร์ดหากทัศน์ จะถูกแบ่งออกเป็นช่วงอายุต่าง ๆ ได้แก่ ช่วงอายุ ๓๐ – ๔๐ ปี ช่วงอายุ ๔๑ – ๕๐ ปี และช่วงอายุ ๕๑ – ๖๐ ปี ซึ่งแต่ละช่วงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในการจัดจะมีเหมือนกัน</p>									
<p>แนวคิดหลัก : การลงทุนเป็นการนำเงินที่เก็บสะสมไปสร้างผลตอบแทนที่เกิดจากการออมเงิน เพื่อสร้างให้เกิดความมั่งคั่งทางการเงินสู่การบรรลุการมีอิสรภาพทางการเงินในอนาคต โดยจะต้องพิจารณาจากเครื่องมือที่ใช้ในการลงทุน ได้แก่ มูลค่าของเงินตามเวลา การ</p>											





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS ****			FA	FB		
				A	B	C	D				
วิเคราะห์ต้นทุนและผลประโยชน์ กับอัตราผลตอบแทนและความ เสี่ยง การลงทุนย่อมมีความเสี่ยงที่ จะได้รับการผลตอบแทนไม่ไป ตามที่คาดหวัง คือเหตุผลนี้จึงควรที่ จะศึกษาข้อมูลอย่างระมัดระวัง เพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจจะ ส่งผลกระทบต่อทางการเงินส่วน บุคคลได้	๓ (๒๐ นาที)	เหตุการณ์และการจะออกแบงก์ให้ความสอดคล้องกับกิจกรรม ในแต่ละช่วงอายุ (๔-๖)	**								
	๓ (๒๐ นาที)	เมื่อดำเนินนิทานที่ค้นมาถึงช่วงอายุ ๕๑ - ๖๐ ปี ประเทศไทยเผชิญกับ สภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ซึ่งส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงิน โดยเฉพาะ ผลิตภัณฑ์ที่มีความเสี่ยงสูง	**								
	๔ (๓๐ นาที)	- นักเรียนแต่ละคนสรุปผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน จากนั้น สรุปผล ดังนี้ ๑. หากตอนจบของกิจกรรม ภายหลังเกษียณ นักเรียนกลุ่มใดที่มี ผลิตภัณฑ์การลงทุนที่ให้ผลตอบแทนกับนักเรียนภายหลังเกษียณ แม่ นักเรียนจะไม่ได้ประกอบอาชีพ นักเรียนจะได้รับความมั่นคง ทางการเงิน ๒. หากนักเรียนลงทุนแล้ว ยังคงมีเงินเก็บออมไว้เป็นสภาพคล่อง มากกว่า ๓-๖% จากการจ่ายแต่ละเดือน นักเรียนจะได้รับคะแนน ความมั่นคงทางการเงิน - นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถามและอภิปรายใน ชั้นเรียน ๑. การลงทุนคืออะไร (๑) ๒. จากกิจกรรมนักเรียนพบผลิตภัณฑ์การลงทุนใดบ้าง แบบใดจัดอยู่ใน ความเสี่ยงระดับต่ำ ปานกลางและสูง (๒) ๓. นักเรียนเลือกจัดพอร์ตการลงทุนโดยเน้นความเสี่ยงประเภทใด และผลจากการที่นักเรียนเลือกลงทุนในความเสี่ยงระดับดังกล่าว ส่งผลอย่างไร ๔. อะไรเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการขาดทุนจากการลงทุนของ นักเรียน ๕. อะไรเป็นปัจจัยสำคัญในการพิจารณาการเลือกลงทุน (๓, ๕)	**								



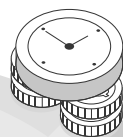


แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS ****			FA	FB		
					A	B	C				
		<p>๖. ครูให้นักเรียนทดลองจัดพอร์ตการลงทุนอีกครั้งหนึ่งในบทบาทในคาบเรียน โดยให้นักเรียนสามารถสืบค้นผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนที่มีในปัจจุบัน ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ พร้อมเขียนอธิบายเหตุผลและวิเคราะห์ถึงแนวโน้มผลตอบแทนที่น่าจะได้รับจากผลิตภัณฑ์ดังกล่าว (๔-๕)</p> <p>๗. นักเรียนสรุปความสำคัญของการลงทุนในฐานะการสร้างความมั่นคงทางการเงินต่อคนส่วนบุคคล ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ (๑, ๗)</p> <p>- ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง การลงทุนฉบับนักเรียน โดยครูจะมี QR Code ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนให้นักเรียนให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากนั้นตอบคำถาม ดังนี้</p> <p>๑. นักเรียนจะเลือกผลิตภัณฑ์การลงทุนใดที่จะช่วยบรรลุเป้าหมายทางการเงินของนักเรียน (๕-๖)</p> <p>๒. นักเรียนมีหลักการเลือกผลิตภัณฑ์การลงทุนอย่างไร (๓)</p> <p>๓. จงเขียนแผนการลงทุนในปัจจุบันของนักเรียน ซึ่งมีผลิตภัณฑ์การลงทุนดังกล่าว</p>									
กิจกรรมที่ ๙ ข้อ - ไม่ข้อ : เมื่อใกล้การเกษียณ (๒ คาบ : ๑๐๐ นาที)											
จุดประสงค์การเรียนรู้: ๑. นักเรียนสามารถอธิบายกฎของอุปสงค์-อุปทานที่ส่งผลต่อราคาสินค้าและบริการ ๒. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ทิศทางของราคาสินค้าและบริการ โดยให้ความรู้จากกลไกไครคา และ การแทรกแซงราคาสินค้าของรัฐ	๑ (๒๐ นาที)	นักเรียนอายุ ๒๕ ปี ประกอบอาชีพและมีเงินเดือนตามการต่ออาชีพ การคลังเงินเดือน และการตั้งมูลค่าใช้จ่ายประจำเดือนที่นักเรียนเลือกให้นักเรียนออกแบบแผนทางการเงินก่อนจะกำหนดงบประมาณในการใช้จ่ายเงิน เพื่อบรรลุเป้าหมายการเงินได้ภายใน ๑ ปี รวมเป็นจำนวนเงิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท และมีแผนไปท่องเที่ยวประเทศญี่ปุ่นในเดือนธันวาคม เพื่อชมเทศกาลหิมะซะปโปโร	๕	๓	/	/	/	๖, ๑๔	- ไปโปรแกรม นำเสนอฉากทัศน์ - การต่ออาชีพ และ การวัดเงินเดือน	วิธีการสอน - บทบาทสมมติ - การอภิปราย การวัดและประเมินผล - แบบทดสอบ อัตนัย - แบบสังเกต การตัดสินใจทาง	
	๒ (๔๐ นาที)	นักเรียนได้รับบทบาทเป็นตนเองในอายุ ๒๕ ปี มีรายการบันทึกค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนที่มักจะจดบันทึกผ่าน Application เสมอ แต่กลับพบว่า ๒ เดือนที่ผ่านมา ค่าใช้จ่ายที่เคยวางแผนเอาไว้กลับ									





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
			FK	FS ****			FA	FB	
				A	B	C			
<p>๓. นักเรียนสามารถระบุค่าใช้จ่ายจากการติดตามค่าใช้จ่าย และปรับเปลี่ยนแผนการใช้จ่ายให้เหมาะสมกับประเภทของสินค้า</p> <p>๔. นักเรียนสามารถระบุข้อมูลจำเป็นเพื่อนำมาสู่การปรับเปลี่ยนแผนการเงินและการใช้จ่าย</p> <p>๕. นักเรียนตระหนักถึงการรู้จักชะลอการใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต</p> <p>แนวคิดหลัก : กลไกราคาเป็นเครื่องมือในการกำหนดราคาของสินค้าและบริการ จึงส่งผลกระทบต่อผู้บริโภค การรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของกลไกราคาและการคาดคะเนราคา ย่อมช่วยให้ผู้บริโภคสามารถวางแผนและจัดการเงินได้เหมาะสมกับภาวะทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	๓ (๑๐ นาที)	<p>ไม่เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนที่วางไว้ นักเรียนจึงจะต้องศึกษาข้อมูลใบแจ้งหนี้หรือใบแจ้งหนี้ไปของการใช้จ่ายเงินอย่างเพียงพอในอีก ๑ เดือนข้างหน้า โดยไม่กระทบต่อแผนทางการเงินที่วางไว้ และจะต้องปรับเปลี่ยนการใช้ของบางอย่างที่ผ่านข้อมูลที่ได้จากหนังสือพิมพ์เพียง ๑ ฉบับ (๔-๕) เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงินที่นักเรียนเลือก สืบค้นหาต่อมา นักเรียนเรียนพบว่า</p> <p>- นักเรียนในบทบทอายุ ๒๕ ปี ตัดสินใจทางการเงินผ่านตัวเลือกทางการเงินต่าง ๆ อาทิ</p> <p>๑. นำมันขึ้นราคาดีตรละ ๒ บาทในขณะที่ที่เก็สราคาเท่าเดิม แต่เอมมาพบว่ามันยังเหลืออีกครึ่งถึง</p> <p>๒. ราคาสินค้าเกษตรเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะข้าว</p> <p>๓. ราคาสินค้าอุปโภคบริโภคที่จำเป็นในบ้านเพิ่มขึ้น</p> <p>๔. ค่าโดยสารรถไฟฟ้า เพิ่มราคา ๒ บาท</p> <p>นักเรียนคาดเดาแนวโน้มเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต พร้อมกับปรับเปลี่ยนแผนทางการเงินของนักเรียน และกำหนดรายจ่ายที่จะต้องใช้ในช่วงสัปดาห์ต่อไป (๒, ๓, ๕)</p> <p>ผ่านมาจนกระทั่ง ๒ เดือนผ่านไป นักเรียน พบว่า</p> <p>๑. รัฐบาลเข้ามากำหนดราคาสินค้าขึ้นสูงของน้ำมัน เพื่อช่วยให้น้ำมันราคาคงที่ ในขณะที่แก๊สมีราคาเพิ่มสูงขึ้น</p> <p>๒. รัฐบาลเข้ามาควบคุมราคาสินค้าเกษตรและสินค้าอุปโภคบริโภคให้ มีราคาเท่าเดิม</p> <p>จากข่าวเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น ส่งผลกระทบต่อการใช้เงินในสัปดาห์สุดท้ายของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร และนักเรียนจะตัดสินใจทางการเงินอย่างไร (๒, ๓, ๕)</p>	<p>FA</p> <p>FB</p>					สื่อ	<p>วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล</p> <p>การเงินในโอกาส ทัศน์</p>



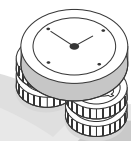


แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	A	B	C	D	FA		
<p>๔. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของสถานะการเงินที่มีต่อการบริโภคและการออมได้</p> <p>๕. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของสถานะการเงินที่มีต่อการออมได้</p>	๔ (๓๐ นาที)	<p>นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม ดังนี้</p> <p>๑. เมื่อนักเรียนพบว่าราคาสินค้าแต่ละชนิดสูงขึ้น นักเรียนตัดสินใจอย่างไร (๑-๒, ๕)</p> <p>๒. เพราะเหตุใดนักเรียนจึงตัดสินใจเช่นนั้น (๓-๔)</p> <p>๓. นักเรียนคิดว่าปัจจัยใดที่ส่งผลให้ราคานั้นขึ้น ราคาสินค้าเกษตรและสินค้าอุปโภคบริโภคสูงมากขึ้น (๑-๒)</p> <p>๔. เพราะเหตุใดภายหลังราคาแก๊สสูงขึ้น (๑-๒)</p> <p>๕. การเรียนรู้กลไกราคาน้ำมันส่งผลต่อการบริโภคสินค้าและบริการของนักเรียนอย่างไร (๑)</p> <p>๖. อะไรคือจุดอ่อนของแผนการเงินของนักเรียนในฉาก</p>									
<p>กิจกรรมที่ ๑๐ เมื่อเงินเดือนของฉันไม่เหมือนเดิม : การปรับพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินเมื่อเผชิญสถานะการเงินเพื่อ-เงินฝืด (๒ คาบ : ๑๐๐ นาที)</p>											
<p>จุดประสงค์การเรียนรู้:</p> <p>๑. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของสถานะการเงินที่มีต่อการบริโภคและการออมได้</p> <p>๒. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของสถานะการเงินที่มีต่อการบริโภคและการออมได้</p> <p>๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์การออมได้</p> <p>๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์การออมได้</p>	๑ (๒๐ นาที)	<p>นักเรียนมีอาชีพเป็นพนักงานแสดงเงินเดือนของผู้อื่นอยู่แต่ละเดือนนั้นไม่แน่นอนตามจำนวนงานที่เขาได้รับในแต่ละเดือน แต่จะมีรายได้ประจำจากการเป็นพิธีกรในรายการหนึ่ง เดือนละ ๒๐,๐๐๐ บาท มีเงินเก็บประจำจำนวน ๓,๕๐๐,๐๐๐ บาท และหวังจะเก็บให้ได้อีก ๕๐๐,๐๐๐ บาท ใน ๑ ปีข้างหน้าเพื่อหาครอบครัวไปเที่ยวทวีปยุโรป และมีบ้านเป็นของตัวเอง ๑ หลัง ในราคาประมาณ ๔,๐๐๐,๐๐๐ บาท</p> <p>วันหนึ่งเงินได้รายเดือนที่ได้รับจากผู้จัดการว่าได้อีกเงินสำหรับค่าตัวที่เขาส่งไปซื้อจากโทรทัศน์เกี่ยวกับสภาพทางเศรษฐกิจที่ราคาสินค้าและบริการกำลังอยู่ในช่วงลดราคาค่าตัวนี้</p> <p>นักเรียนได้รับบทบาทเป็น ซา อินู ครูมาเสนออีกอันนำมาสู่การตัดสินใจทางการเงิน ดังนี้</p> <p>- อินู ได้เปิดดูเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อศึกษาถึงสถานที่ท่องเที่ยวในทวีปยุโรปที่เขาสนใจจะพาครอบครัวไปเที่ยวได้แก่ ฮ่องกง และเมืองอื่น</p>	๕	๓	/	/	/	/	๖, ๑๔	<p>วิธีการสอน</p> <p>- บทบาทสมมติ</p> <p>- การอภิปราย</p> <p>กา ร วั ต แล ะ ประเมินผล</p> <p>- แบบทดสอบ</p> <p>อัตนัย</p>	
<p>๕. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของสถานะการเงินที่มีต่อการบริโภคและการออมได้</p> <p>๖. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของสถานะการเงินที่มีต่อการบริโภคและการออมได้</p>	๒ (๔๐ นาที)	<p>นักเรียนได้รับบทบาทเป็น ซา อินู ครูมาเสนออีกอันนำมาสู่การตัดสินใจทางการเงิน ดังนี้</p> <p>- อินู ได้เปิดดูเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อศึกษาถึงสถานที่ท่องเที่ยวในทวีปยุโรปที่เขาสนใจจะพาครอบครัวไปเที่ยวได้แก่ ฮ่องกง และเมืองอื่น</p>									





แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS ****			FA	FB		
					A	B	C				
<p>๕. นักเรียนสามารถติดตามค่าใช้จ่ายที่ซื้ไป</p> <p>๖. นักเรียนตระหนักถึงการรู้จักชะลอการใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต</p> <p>แนวคิดหลัก : สภาวะทางเศรษฐกิจอันได้แก่ภาวะเงินเฟ้อกับภาวะเงินฝืด เป็นปัญหาทางเศรษฐกิจที่เกิดจากความไม่สมดุลของจำนวนเงินที่หมุนเวียนในระบบที่กระทบต่อการเงินส่วนบุคคล การรู้เท่าทันต่อสภาวะทางการเงิน สาเหตุและแนวทางการแก้ปัญหาของรัฐบาลย่อมส่งผลให้แต่ละบุคคลสามารถวางแผนและจัดการเงินได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>๒ คนไปเที่ยว และแล้วเขาก็พบว่าตัวเดินทางของหลาย ๆ สายการบินนั้นมีราคาที่สูงจากเดือนที่ผ่านมา เช่นเดียวกับหลาย ๆ บริษัททัวร์ที่เริ่มขึ้นราคาทัวร์ประมาณ ๑,๐๐๐ บาท อินดูจะตัดสินใจซื้อทัวร์ยุโรปหรือไม่</p> <p>- ๕ เดือนต่อมา อินดูได้รับรายได้จากการแสดงเป็นตัวร้องโมโหและครื่องหนึ่ง ร่วมกับบการออกรายการต่าง ๆ รวมเป็นจำนวนเงิน ๒,๐๐๐,๐๐๐ บาท และเช่นเคยข่าวประกาศราคาของอสังหาริมทรัพย์ที่เริ่มมีราคาสูงขึ้นเป็น ๔,๒๐๐,๐๐๐ บาท อินดูจะตัดสินใจซื้อบ้านเลขที่หรือไม่</p> <p>- ภายหลังจากการตัดสินใจซื้อบ้านหลังนั้น อินดูพบว่าเดือนต่อมาบ้านของเขามีราคาเพิ่มขึ้นอีกเป็น ๔,๓๐๐,๐๐๐ บาท และพบว่าเขามีค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้นเนื่องจากราคาสินค้าที่สูงขึ้น นั่นทำให้ในเดือนนี้เขาเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก อินดูรู้สึกแปลกใจอย่างมากที่พบว่าค่าใช้จ่ายในเดือนนี้ของเขาส่งขึ้นขนาดนี้ อินดูจึงสำรวจบันทึกค่าใช้จ่ายประจำเดือนแล้วลองเปรียบเทียบกับบันทึกค่าใช้จ่ายของเดือนก่อนหน้า พบว่ามีค่าใช้จ่ายรายการที่มีราคาเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะสินค้าที่เกี่ยวข้องกับอาหาร เครื่องใช้ไปโลก หรือแม้แต่ค่าน้ำมันรถยนต์ และเมื่อได้ศึกษาโปรแกรมรายการสินค้าของร้านค้า/ห้างสรรพสินค้าประจำที่ครอบครัวของอินดูก็จะซื้อสิ่งของใช้ภายในบ้าน ก็พบว่าราคาสินค้าส่วนใหญ่ปรับสูงขึ้น โดยเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับอาหาร อินดูจะปรับแผนการใช้จ่ายเงินอย่างไร</p> <p>ผลปรากฏว่า ๒ เดือนต่อมา ราคาสินค้าและบริการทุกชนิดเพิ่มสูงขึ้นกว่าตอนต้นปีเป็นอย่างมาก เช่นเดียวกับค่าเงินที่เริ่มอ่อนตัวลงอย่างรวดเร็ว ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าน้ำมันที่ราคาสูงขึ้น ธนาคารเริ่มประกาศเพิ่มอัตราดอกเบี้ยเงินฝาก - เงินกู้ เช่นเดียวกับภาษีมูลค่าเพิ่มของสินค้าเพิ่มมากขึ้น จึงเป็นผลให้อินดูจะต้องเสียค่าใช้จ่ายด้านต่าง ๆ เป็น</p>	<p>๓ (๒๐ นาที)</p>									





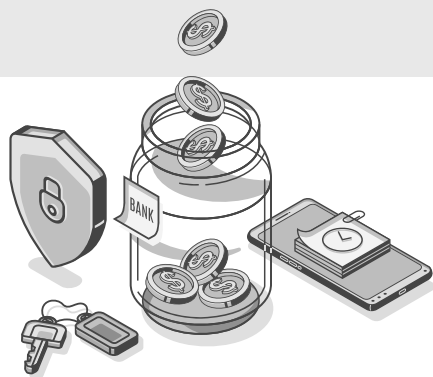
แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***						สื่อ	วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS ****			FA	FB		
					A	B	C				
		จำนวนที่สูงขึ้น อันเนื่องได้รับผลกระทบจากภาวะที่ราคาสูงขึ้นหรือไม่ และจะปรับแผนการเงินของเขายังไง และเขาจะได้รับผลตอบแทนจากการลงทุนเป็นจำนวนเท่าใด (๒-๕)									
	๔ (๓๐ นาที)	นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถาม ดังนี้ ๑. จากข่าวเศรษฐกิจ นักเรียนพบว่านักเรียนกำลังเผชิญกับสภาวะทางการเงินใด สิ่งเกิดจากอะไร (๓) ๒. สภาวะทางการเงินดังกล่าวส่งผลกระทบต่อการเงินส่วนบุคคลอย่างไร (๑, ๔) ๓. นักเรียนตัดสินใจทางการเงินอย่างไร เมื่อต้องเผชิญกับสภาวะทางการเงินดังกล่าว (๒, ๕) ๔. นักเรียนตัดสินใจการลงทุนอย่างไร และการลงทุนนั้นส่งผลกระทบต่อการเงินอย่างไร (๒, ๕) ๕. อะไรเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถรับมือต่อสภาวะทางการเงินที่เกิดขึ้น									
กิจกรรมที่ ๑๑ บทสรุปของกรอวางแผนและจัดการเงิน (๒ คาบ : ๑๐๐ นาที)											
จุดประสงค์การเรียนรู้ : ๑. นักเรียนสามารถอธิบายกระบวนการในการวางแผนและจัดการเงินได้ ๒. นักเรียนสามารถระบุความสำคัญของกรอวางแผนและจัดการเงินได้ ๓. นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายทางการเงินตามหลัก SMART	๑ (๒๐ นาที)	- ครูให้นักเรียนแต่ละคนสุ่มเลือก การ์ดเงินเดือน และการจัดการเงินส่วนบุคคล เพื่อกำหนดให้นักเรียนแสดงบทบาทดังกล่าว โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบแผนการเงินตามข้อมูลทางการเงินที่กำหนดให้ - ครูให้นักเรียนออกแบบกำหนดเป้าหมายทางการเงินและแผนทางการเงิน (๓-๔)	๓, ๔, ๕	๑, ๒, ๔, ๖	/	/	/	๑, ๒, ๓, ๖, ๗, ๘	๑, ๒, ๓, ๖, ๗, ๘, ๑๐	- โปรแกรมนำเสนอฉากทัศน์ - ตารางگردานฉากทัศน์ - การ์ดบุคคล, การ์ดอาชีพ, การ์ดเป้าหมายทางการเงิน, การ์ดการเงิน	- เกมฉากทัศน์ - การอภิปราย การวัดและประเมินผล - แบบทดสอบอัตนัย
	๒ (๓๐ นาที)	- ครูกำหนดให้นักเรียนแต่ละคนรับบทบาทเป็นตนเองในวัย ๓๐ ปี - ครูให้นักเรียนแต่ละคนสลับกับออกมาทอยลูกเต๋า ซึ่งมีหมายเลข ๑-๖ หากกลุ่มใดทอยลูกเต๋าคือเลขทวีคูณ ให้กลุ่มนั้นนำตัวเงินของกลุ่ม									





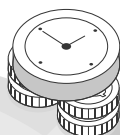
แนวคิดหลัก / จุดประสงค์การเรียนรู้	ขั้นตอน ฉากทัศน์* (เวลา)	กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่บรรลุ)	ECO **	ความฉลาดรู้การเงิน (ข้อที่) ***					วิธีการสอน/ การวัด ประเมินผล
				FK	FS **** A B C D	FA	FB		
<p>๔. นักเรียนสามารถวางแผนทางการเงินได้</p> <p>๕. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลทางการเงิน วิเคราะห์ข้อมูล และประเมินข้อมูลทางการเงินและเศรษฐศาสตร์ ที่นำมาสู่การตัดสินใจในการบริโภค การเลือกผลิตภัณฑ์การออมเงิน และการลงทุนได้อย่างเหมาะสมกับสถานะทางการเงิน</p> <p>๖. นักเรียนสามารถเลือกเครื่องมือในการวางแผนและจัดการเงินได้</p> <p>๗. มีความมั่นใจต่อการตัดสินใจทางการเงิน</p> <p>๘. นักเรียนสามารถอธิบายถึงการตัดสินใจทางการเงินในสินค้าและบริการที่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ที่เป็นทางการเงิน หรือบรรลุความมั่นคงและความมั่งคั่งทางการเงิน</p>		<p>ตนเองเคลื่อนที่ไปตามช่องต่าง ๆ ในกระดานบอร์ดจากที่ต้นตามจำนวนตัวเลขที่ได้ โดยมีกติกา ดังนี้</p> <p>๑) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สีขาว” ให้นักเรียนในกลุ่มผู้เล่นเลือกการ์ดสีขาว “เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและการใช้จ่ายเงิน” ขึ้นมา ๑ ใบ อ่านเหตุการณ์พร้อมตัวเลือกที่อยู่ในการ์ด จากนั้นให้นักเรียนระบุตัวเลือกการตัดสินใจที่ต้องการ</p> <p>๒) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สีเขียว” หรือเดินผ่านช่องสีเขียว นักเรียนจะได้รับเงินเดือนเท่ากับการ์ดที่เดินเดือนที่ได้รับ พร้อมกับจุดบันทึกลงในรายรับ-รายจ่าย</p> <p>๓) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สีเหลือง” นักเรียนจะได้รับเงินรางวัลเสมอ ข้อมูลเกี่ยวกับข่าว เศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง / จำนวนของตลาดหุ้น</p> <p>๔) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สีฟ้า” นักเรียนจะได้รับเงินรางวัลเมื่อเลือกการ์ดความรู้เกี่ยวกับการลงทุน การผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนที่น่าสนใจ หรือแม้แต่กราฟแสดงหุ้นหรือผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน และจะมีสิทธิในการซื้อผลิตภัณฑ์การลงทุนนั้น</p> <p>๕) ในกระดานบอร์ดฉากทัศน์ จะถูกแบ่งออกเป็นช่วงอายุต่าง ๆ ได้แก่ ช่วงอายุ ๓๐ - ๔๐ ปี ช่วงอายุ ๔๑ - ๕๐ ปี และช่วงอายุ ๕๑ - ๖๐ ปี ซึ่งแต่ละช่วงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในการเดินมีเหมือนกัน เหตุการณ์แต่ละการจะถูกออกแบบให้มีความสอดคล้องกับกิจกรรมในแต่ละช่วงอายุ (๕-๖)</p>						และการ์ด เงินเดือน - ธนบัตรจำลอง - การ์ด Investment - ลูกเต๋า ตัวเดิน - ใบงานบันทึก ผลการตัดสินใจ และคำแนะนำ โปสเตอร์	

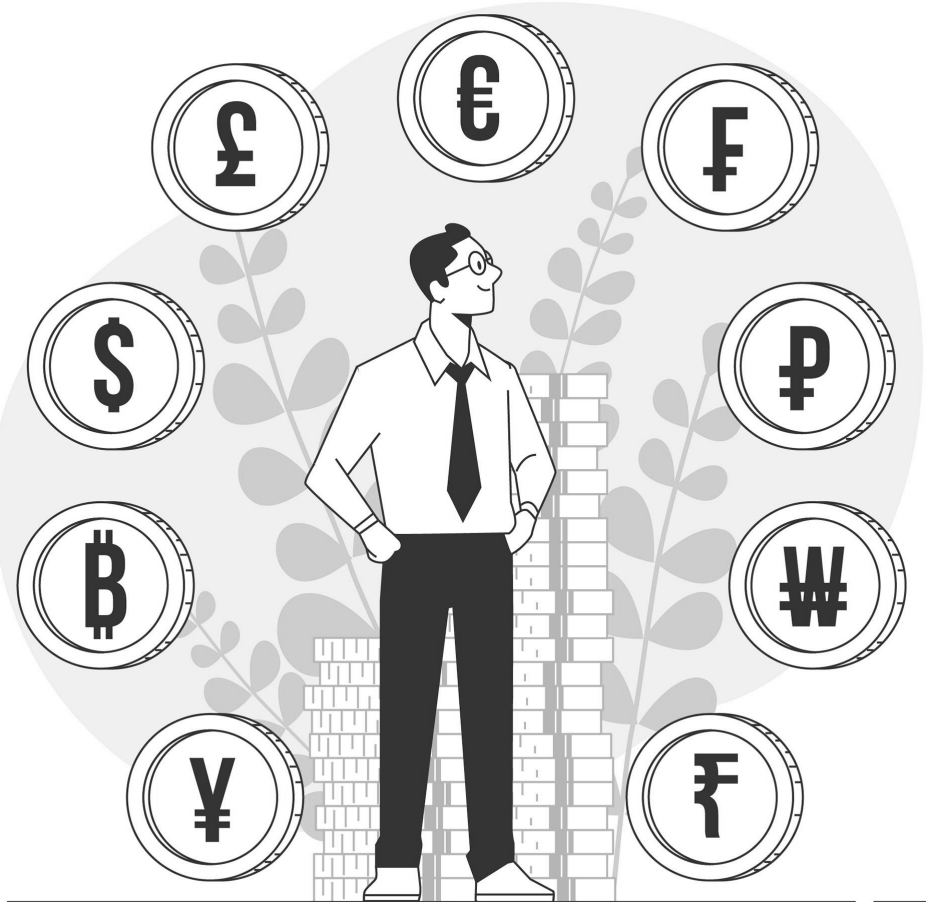


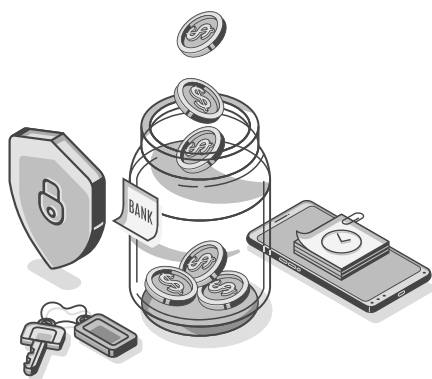


ตอนที่ ๔ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี
- กิจกรรมที่ ๒ วยรุ่นพันล้าน
- กิจกรรมที่ ๓ วยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท
- กิจกรรมที่ ๔ ๕๐๐ บาท fun for all
- กิจกรรมที่ ๕ Need or Want
- กิจกรรมที่ ๖ โปรโมชันงาม ๆ ที่ลงตัว
- กิจกรรมที่ ๗ Money Expo
- กิจกรรมที่ ๘ รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องลอง
- กิจกรรมที่ ๙ ซื้อ - ไม่ซื้อ
- กิจกรรมที่ ๑๐ เมื่อเงินเดือนของฉันไม่เหมือนเดิม
- กิจกรรมที่ ๑๑ บทสรุปของการวางแผนและจัดการเงิน







กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี

ตระหนักต่อความสำคัญของทรัพยากรที่เรียกว่าเงิน

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

เงินจัดเป็นทรัพยากรหนึ่งทางเศรษฐศาสตร์ที่มีอยู่อย่างจำกัด และเป็นทรัพยากรที่อยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ด้วยเหตุนี้จึงควรรู้จักบริหารจัดการเงินให้มีประสิทธิภาพ และมีประโยชน์สูงสุด โดยคำนึงถึงค่าเสียโอกาส เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่มีอย่างไม่จำกัด

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเศรษฐศาสตร์ การเลือกและค่าเสียโอกาส
๒. นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญของการวางแผนและจัดการเงิน
๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ค่าเสียโอกาสจากการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียน
๔. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการวางแผนและจัดการเงินระหว่างก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมมากขึ้น และสามารถแสดงเหตุผลเพื่อสนับสนุนได้

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน					พฤติกรรมทางการเงิน	
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*					เจตคติทางการเงิน
		A	B	C	D		
• ทรัพยากรที่มีอย่างจำกัด การเลือกและค่าเสียโอกาสเพื่อนำมาสู่การวางแผนและจัดการเงิน	-	/	/	/	/	• มีแรงจูงใจในการวางแผนการเงินและจัดการเงินซึ่งเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีทางการเงิน	

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)

๕. สื่อ

๕.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- การ์ดแสดงข้อมูลชีวิต และการเงินของนักเรียน จำนวน ๙ ชุด
- โปรแกรม Power Point แสดงฉากทัศน์ และชุดตัวเลขสถานการณ์ทางการเงิน
- เอกสารเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ได้แก่ ประกันภัย / บัตรเครดิต / บัญชีเงินฝาก

๕.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- ใบงานประกอบการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ แบบบันทึกการตัดสินใจ / แบบบันทึกคะแนนโบนัส / แบบบันทึกการเงินและสถาบันการเงิน
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๑ ให้อ่านเมื่ออายุ ๓๐ ปี

๖. สถานที่

ห้องเรียน / พื้นที่ ที่สามารถจัดโต๊ะรูปแบบกลุ่ม มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรทัศน์ / โปรเจคเตอร์ และ คอมพิวเตอร์

๗. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม

๑. นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ ๕-๖ คน จากนั้นกำหนดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสวมบทบาทสมมติเป็นตัวละครตามใบงานที่แต่ละกลุ่มได้รับ โดยใบงานจะประกอบด้วย ๑) ตัวละคร ๒) เป้าหมายทางการเงิน ๓) พฤติกรรมทางการเงิน และ ๔) แบบบันทึกการใช้จ่ายเงิน (กิจกรรมใช้ค่าเงินสมมติ คือ ค่าเงินตุ๊กตัก)

๒. นักเรียนจะบรรลุความสำเร็จในกิจกรรม ได้แก่

๒.๑ นักเรียนสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินครบทั้ง ๒ ระยะ (เป้าหมายระยะสั้นกับเป้าหมายระยะกลาง)

๒.๒ นักเรียนสามารถอยู่รอดทางการเงินเมื่ออายุ ๓๐ ปี

๒.๓ นักเรียนมีคะแนนโบนัสทางการเงิน ได้แก่ ๑) คะแนนความสุขทางการเงิน ๒) คะแนนวินัยทางการเงิน และ ๓) คะแนนความมั่นคงทางการเงิน ด้านละมากกว่า ๒๐ คะแนนขึ้นไป





๗.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๑๐ นาที)

ครูใช้โปรแกรม Power Point นำเสนอเรื่องราวของตัวละครที่ได้จบการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย และได้เข้าสู่ช่วงชีวิตการทำงาน

๗.๒ ชั้นนำเสนอบทบาทสมมติ (๕๐ นาที)

๗.๒.๑ กิจกรรม “อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี” นำเสนอฉากต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรม Power Point แต่ละฉากประกอบด้วยตัวเลขเหตุการณ์ทางการเงิน และตัวเลือกการตัดสินใจทางการเงิน นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้เวียนเพื่อสุ่มเลือกตัวเลขเหตุการณ์ในการตัดสินใจทางการเงิน การสุ่มเลือกเปิดตัวเลขเหตุการณ์จะมีผลต่อทุก ๆ กลุ่ม ซึ่งจะต้องตัดสินใจทางการเงินด้วย **กิจกรรมประกอบด้วย ๕ ฉาก ดังนี้**

- ฉากที่ ๑ การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยหรือเลือกชีวิตการทำงาน
- ฉากที่ ๒ การตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน (เงินฝาก)
- ฉากที่ ๓ เริ่มต้นชีวิตในการทำงาน (อายุ ๒๓ - ๒๕ ปี)
- ฉากที่ ๔ การทำงาน (อายุ ๒๕ - ๒๗ ปี)
- ฉากที่ ๕ การทำงาน (อายุ ๒๗ - ๓๐ ปี)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	สถานะเศรษฐกิจ	

27

ประกอบอุบัติเหตุตก
 บ้านได้ กระดูกหัก
 เขาเฝือก

เสียค่ารักษา 8 ดูกี้ดัก
 (ใครทำประกันชีวิตไม่ต้องเสีย)

© 2013 SmartSkills.com

กลับหน้าหลัก

3

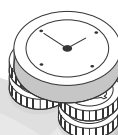
Emergency รถยนต์
 ยางแตก
 หม้อน้ำแตก
 เสียเงินซ่อม 20 ดูกี้ดัก

© 2013 SmartSkills.com

กลับหน้าหลัก

Emergency รถยนต์
 ยางแตก
 หม้อน้ำแตก
 เสียเงินซ่อม 20 ดูกี้ดัก

▲ โปรแกรมนำเสนอ Power Point ที่ใช้ในการนำเสนอฉาก เหตุการณ์ และตัวเลือกการตัดสินใจทางการเงินในกิจกรรม





๗.๒.๓ ฉากที่ ๑ การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยหรือเลือกชีวิตการทำงาน ครูนำเสนอฉากการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยหรือเลือกชีวิตการทำงาน โดยมีกติกาเพิ่มเติมในการตัดสินใจ ดังนี้

๑) นักเรียนกลุ่มที่เลือกศึกษาต่อ จะต้องเสียค่าใช้จ่ายสำหรับการศึกษาต่อ ๒๐ ตุ๊กตีก แต่นักเรียนจะไม่ได้รับเงินเดือน แต่นักเรียนจะได้สุ่มเลือกเหตุการณ์ทางการเงิน ตัดสินใจทางการเงินและเสียเงินจากการตัดสินใจทางการเงิน เฉพาะในฉากที่ ๓ เริ่มต้นชีวิตในการทำงาน (อายุ ๒๓ - ๒๕ ปี) โดยนักเรียนจะ **ใช้จ่ายเงินจากเงินออมที่มี**

๒) นักเรียนที่เลือกศึกษาต่อ จะได้รับเงินเดือนเพิ่มขึ้นจากการปรับวุฒิทางการศึกษา เป็นจำนวน ๒๐ ตุ๊กตีก ในฉากต่อไป

๗.๒.๔ ฉากที่ ๒ การตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน (เงินฝาก) ครูนำเสนอฉากการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ระหว่างผลิตภัณฑ์เงินฝากออมทรัพย์กับผลิตภัณฑ์เงินฝากประจำ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์เงินฝากที่สนใจ ดังนี้

๑) นักเรียนที่เลือกผลิตภัณฑ์เงินฝากแบบออมทรัพย์ แต่ละรอบการเล่นนักเรียนจะเลือกหรือไม่เลือกฝากเงินได้ และแต่ละรอบจะเลือกฝากเงินเป็นจำนวนเท่าใดก็ได้ โดยแต่ละรอบนักเรียนจะได้ผลตอบแทนจากการฝากเงิน รอบละ ๒ ตุ๊กตีก (ไม่ว่าจำนวนเงินฝากเท่าใดก็ตาม)

๒) นักเรียนที่เลือกผลิตภัณฑ์เงินฝากแบบประจำ แต่ละรอบการเล่นนักเรียนจะต้องฝากเงินตามจำนวนเท่าเดิม และนักเรียนจะได้รับค่าตอบแทนจากการฝากเงินแต่ละรอบ รอบละ ๔ ตุ๊กตีก

๓) ในแต่ละรอบที่นักเรียนฝากเงิน นักเรียนจะได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงินและคะแนนวินัยทางการเงินรอบละ ๕ คะแนน

๔) รอบใดที่นักเรียนไม่ประสงค์จะฝากเงิน กลุ่มที่เลือกผลิตภัณฑ์เงินฝากแบบออมทรัพย์ จะไม่ได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน (เฉพาะในรอบนั้น) ส่วนนักเรียนที่เลือกผลิตภัณฑ์เงินฝากแบบประจำ จะต้องติดลบคะแนนวินัยทางการเงิน ๕ คะแนน ทั้งนี้ นักเรียนจะยังได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงินเช่นเดิมในกรณีนี้นักเรียนยังคงมีเงินฝากในบัญชี

๕) ในระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสามารถเลือกถอนเงินฝากในบัญชีมาใช้ได้ แต่นักเรียนจะต้องเสียคะแนนวินัยทางการเงิน ๒ คะแนน เฉพาะกลุ่มที่เลือกผลิตภัณฑ์เงินฝากแบบประจำ นักเรียนจะไม่ได้รับผลตอบแทนในรอบนั้น (เพราะนักเรียนถอนเงินออกก่อนเวลาที่กำหนด)

๖) นักเรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลการตัดสินใจ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์เงินฝากที่เลือก จำนวนเงินที่จะฝากในแต่ละรอบ ลงในใบงานข้อมูลตัวละคร

๗.๒.๕ ฉากที่ ๓ เริ่มต้นชีวิตในการทำงาน (อายุ ๒๓ - ๒๕ ปี) ครูจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเวียนสุ่มเหตุการณ์ทางการเงิน หมายเลข ๑-๖๐ โดยจะเล่นทั้งหมด ๓ รอบ (เวียนสุ่มเลือกเหตุการณ์ทางการเงินครบทุกกลุ่มจะเท่ากับ ๑ รอบ) โดยมีรายละเอียดของกิจกรรม ดังนี้





๑) นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหมายเลขเหตุการณ์ทางการเงิน แต่ละเหตุการณ์จะมีตัวเลือกทางการเงินให้ตัดสินใจ แต่ละตัวเลือกจะมีผลต่อคะแนนโบนัสทางการเงิน กลุ่มใดเลือกตัวเลือกใด ให้ปฏิบัติดังนี้

๑.๑) บันทึก “ตัวเลขเหตุการณ์ทางการเงิน” ลงใน “แบบบันทึกผลการตัดสินใจ” ส่วนที่ ๑ (นักเรียนไม่สามารถเลือกตัวเลขเหตุการณ์ที่ถูกเลือกแล้วได้) และบันทึกการตัดสินใจและค่าใช้จ่ายลงใน ส่วนที่ ๓ บันทึกการใช้จ่าย

๑.๒) บันทึกคะแนนโบนัสที่ได้จากการตัดสินใจทางการเงินลงใน ส่วนที่ ๒ บันทึกคะแนนสะสม

๒) หากเหตุการณ์ทางการเงินนั้นสอดคล้องกับพฤติกรรมทางการเงินของตัวละคร ตัวเลือกจะมีผลต่อคะแนนโบนัสในด้านความสุขทางการเงินด้วย หากกลุ่มเลือกตัวเลือกที่จะใช้จ่ายเงินที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมการบริโภคของตัวละคร **กลุ่มจะได้รับคะแนนโบนัสทางการเงิน ๕ คะแนนหรือตามที่โจทย์กำหนดไว้** แต่หากเลือกที่จะไม่ใช้จ่ายเงินเพื่อตอบสนองความสุข **จะต้องติดลบคะแนนโบนัสทางการเงิน ๕ คะแนนหรือตามที่โจทย์กำหนด**

๓) เมื่อเวียนครบ ๑ รอบ (แต่ละกลุ่มเลือกเหตุการณ์ทางการเงินครบทุกกลุ่ม) ครูพานักเรียนสรุปการใช้จ่ายเงิน ดังนี้

๓.๑) ครูสอบถามนักเรียนเรื่องการฝากเงิน และบันทึกจำนวนเงินฝากลงในตารางบันทึกบนกระดาน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจดบันทึกการฝากเงินลงในบันทึกรายรับ-รายจ่าย และบันทึกคะแนนโบนัสความมีวินัยทางการเงินและความมั่นคงทางการเงินลงในส่วนที่ ๒ บันทึกคะแนนสะสม

๓.๒) ให้แต่ละกลุ่มสรุปรายรับ-รายจ่าย ในส่วนที่ ๓ บันทึกการใช้จ่าย

๓.๓) ให้แต่ละกลุ่มเริ่มต้นรอบใหม่ด้วยการได้รับเงินเดือน

๔) ดำเนินกิจกรรมตามข้อที่ ๑) – ๓) จนครบทั้ง ๓ รอบ

๕) เมื่อดำเนินกิจกรรมครบ ๓ รอบ จะถือว่าสิ้นสุด ฉากที่ ๓ ครูให้แต่ละกลุ่มตัดสินใจว่าจะบรรลุเป้าหมายทางการเงินหรือไม่ หากกลุ่มใดเลือกที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะสั้นหรือระยะกลางในรอบนี้ จะได้รับคะแนนความสุขทางการเงิน ๑๐ คะแนน และคะแนนวินัยทางการเงิน ๒๐ คะแนน แต่หากกลุ่มใดเลือกที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินในช่วงฉากที่ ๔-๕ จะได้รับคะแนนความสุขทางการเงิน ๑๐ คะแนน แต่จะได้คะแนนวินัยทางการเงิน ๑๐ คะแนน

๖) กลุ่มที่เลือกที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะสั้น บันทึกผลการตัดสินใจลงในบันทึกรายรับ-รายจ่าย และบันทึกคะแนนโบนัสลงในบันทึกคะแนนสะสม

๗.๒.๖ ฉากที่ ๔ การทำงาน (อายุ ๒๕ - ๒๗ ปี) จะดำเนินกิจกรรมเช่นเดียวกับฉากที่ ๓ โดยให้เวียนสุ่มเลือกเหตุการณ์ทางการเงิน หมายเลข ๑-๗๐ โดยจะเล่นทั้งหมด ๒ รอบ (เวียนสุ่มเลือกเหตุการณ์ทางการเงินครบทุกกลุ่มจะเท่ากับ ๑ รอบ) แต่มีรายละเอียดที่เพิ่มเติมจากรอบที่ ๓ คือ





- ๑) กลุ่มที่เลือกศึกษาต่อในรอบนี้จะเริ่มเข้าสู่ชีวิตการทำงาน ได้รับเงินเดือนเพิ่มขึ้นอีก ๒๐ ดุ๊กดิ๊ก
- ๒) กลุ่มที่เลือกศึกษาต่อได้รับเงินเดือน
- ๓) หากกลุ่มใดเปิดพบเหตุการณ์ทางการเงินในหัวข้อการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน แต่ละกลุ่มสามารถเลือกผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนที่สนใจ พร้อมจำนวนหุ้น/กองทุนที่ต้องการลงทุน โดยนักเรียนจะได้รับผลตอบแทนเมื่อสิ้นสุดในแต่ละรอบเช่นเดียวกับการได้รับผลตอบแทนจากผลิตภัณฑ์เงินฝาก พร้อมกับได้รับคะแนนโบนัสความมั่งคั่งทางการเงิน คือ การลงทุนในหุ้น จะได้รับคะแนนโบนัสความมั่งคั่งทางการเงิน หุ้นละ ๕ คะแนน แต่หากลงทุนในกองทุน จะได้รับคะแนนโบนัสความมั่งคั่งทางการเงิน กองทุนละ ๓ คะแนน
- ๔) เมื่อดำเนินกิจกรรมครบ ๒ รอบ จะถือว่าสิ้นสุด ฉากที่ ๔ ครูให้แต่ละกลุ่มตัดสินใจว่าจะบรรลุเป้าหมายทางการเงินหรือไม่ หากกลุ่มใดเลือกที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะกลางในรอบนี้ จะได้รับคะแนนความสุขทางการเงิน ๒๐ คะแนน และคะแนนวินัยทางการเงิน ๓๐ คะแนน
- ๕) กลุ่มที่เลือกที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะกลาง บันทึกผลการตัดสินใจลงในบันทึก รายรับ-รายจ่าย และบันทึกคะแนนโบนัสลงในบันทึกคะแนนสะสม

๗.๓ ชั้นเผชิญภาวะวิกฤต (๒๐ นาที)

๗.๓.๑ ฉากที่ ๕ การทำงาน (อายุ ๒๗ - ๓๐ ปี) จะดำเนินกิจกรรมเช่นเดียวกับฉากที่ ๓ - ๔ โดยครั้งนี้ นักเรียนสามารถเลือกเหตุการณ์ทางการเงิน หมายเลข ๑-๗๐ โดยจะเล่นทั้งหมด ๒ - ๓ รอบ (ขึ้นอยู่กับระยะเวลา) แต่มีรายละเอียดที่เพิ่มเติมจากรอบที่ ๓ - ๔ คือ

๑) ครูเปิดภาพ “สภาวะทางเศรษฐกิจ” เพื่อแสดงให้เห็นว่าขณะนี้ประเทศกำลังเผชิญกับสภาวะเงินเฟ้อ ส่งผลให้ราคาค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ๒ ดุ๊กดิ๊ก

๒) สภาวะทางเศรษฐกิจจะส่งผลกระทบต่อผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงินและการลงทุน ดังนี้

๒.๑) ผลตอบแทนจากผลิตภัณฑ์เงินฝากออมทรัพย์ เพิ่มดอกเบี้ย ๑ ดุ๊กดิ๊ก และผลิตภัณฑ์เงินฝากประเภทฝากประจำ เพิ่มดอกเบี้ย ๒ ดุ๊กดิ๊ก (ภาวะเงินเฟ้อ ธนาคารแห่งประเทศไทยจะเพิ่มอัตราดอกเบี้ยเงินฝากขึ้น เพื่อเป็นการลดการใช้จ่ายเงินของประชาชน)

๒.๒) ผลตอบแทนจากผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนต่างๆ ลดลง คือ ผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนประเภทหุ้นลด ๓ ดุ๊กดิ๊ก และผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนประเภทกองทุนลด ๒ ดุ๊กดิ๊ก

๗.๓.๒ เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินกิจกรรมในฉากที่ ๑ - ๕ แล้ว ครูนำเสนอฉากเพิ่มเติมเพื่อสำรวจแนวโน้มการบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะยาว ดังนี้



ฉากที่ ๖ : ชีวิตในวัย ๖๐ ปี

ภายหลังจากการเกษียณอายุ นักเรียนพบว่าตนเองจะมีอายุอยู่ได้ถึง ๘๐ ปี ในแต่ละปีนักเรียนมีความจำเป็นต้องใช้เงินสำหรับการเลี้ยงดูชีวิตตนเองภายหลังเกษียณอายุโดยไม่มีรายได้จากเงินเดือน ตามเป้าหมายทางการเงินระยะยาวที่ระบุไว้ นักเรียนคิดว่าตนเองจะมีเงินออมเพียงพอต่อการใช้จ่ายในช่วงวัยเกษียณหรือไม่





๗.๔ ชั้นสะท้อนผล (๓๐ นาที)

๗.๔.๑ นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลทางการเงิน ได้แก่ ๑) รายรับ – รายจ่ายสุทธิ ๒) จำนวนเงินฝาก และ ๓) คะแนนโบนัส

๗.๔.๒ นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลจากการบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน ดังนี้

๑) จากบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน หากนักเรียนเลือกตัวเลือก A เป็นส่วนใหญ่ แสดงว่านักเรียนมีแนวโน้มในการจัดการเงินที่ดี และมีวินัยทางการเงินที่ดี (ได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน +๑๐ คะแนน)

๒) จากบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน หากนักเรียนเลือกตัวเลือก B เป็นส่วนใหญ่ แสดงว่านักเรียนมีแนวโน้มในการจัดการเงินที่ดี แต่อาจขาดวินัยทางการเงินที่ดี (ได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน +๕ คะแนน)

๓) จากบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน หากนักเรียนเลือกตัวเลือก C เป็นส่วนใหญ่ นักเรียนขาดการจัดการเงิน และขาดวินัยทางการเงินที่ดี (หักคะแนนวินัยทางการเงิน -๕ คะแนน)

๗.๔.๓ นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปคะแนนโบนัสที่ได้รับจากกิจกรรม ดังนี้

๑) นักเรียนกลุ่มใดสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะสั้น จะได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน +๕ คะแนน และคะแนนความสุขทางการเงิน +๕ คะแนน

๒) นักเรียนกลุ่มใดสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะกลาง จะได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน +๕ คะแนน และคะแนนความสุขทางการเงิน +๕ คะแนน

๓) นักเรียนกลุ่มใดมีจำนวนเงินฝากในธนาคารมากกว่าเงินเดือนของตนเอง ๓ รอบ จะได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงินเพิ่ม +๑๐ คะแนน แต่หากกลุ่มใดมีจำนวนเงินฝากไม่ถึงตามเกณฑ์ที่กำหนด จะได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงินเพิ่ม +๕ คะแนน

๔) นักเรียนกลุ่มใดได้รับผลตอบแทนจากการลงทุน จะได้รับคะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน +๑๐ คะแนน

๕) นักเรียนกลุ่มใดที่มีรายรับมากกว่ารายจ่าย และได้คะแนนโบนัสทางการเงินแต่ละส่วน มากกว่า ๒๐ คะแนน ถือว่าอยู่รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี

๗.๔.๔ นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านตอบคำถาม และให้นักเรียนบันทึกคำตอบแต่ละข้อลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมอยู่ให้รอดเมื่อถึงอายุ ๓๐ ปี ดังนี้

๑) นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์ทางการเงินใดบ้าง และนักเรียนใช้หลักใดในการตัดสินใจทางการเงินแต่ละเหตุการณ์

๒) “ทุก ๆ ทรัพยากรย่อมมีข้อจำกัด แต่ความต้องการของมนุษย์นั้นไม่มีจำกัด การตัดสินใจจึงต้องอาศัยการเลือกที่คุ้มค่าโดยคำนึงถึงค่าเสียโอกาส (Opportunities Cost)” หมายถึงอะไร ประโยคดังกล่าวสอดคล้องกับเหตุการณ์ใดในกิจกรรม จงยกตัวอย่าง (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑, ๓)

๓) เหตุการณ์ใดที่ทำให้นักเรียนสูญเสียเงินจำนวนมาก และค่าเสียโอกาสของนักเรียนในการตัดสินใจครั้งนั้นเป็นจำนวนเท่าใด (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑, ๓)





๔) อะไรคือผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียนจากเหตุการณ์ในช่วงต้นจวบจนกระทั่งเหตุการณ์สุดท้าย (แนวคำตอบ : การตัดสินใจทางการเงินโดยขาดการวางแผนการเงิน / การขาดการวางแผนการออมเงินในระยะยาว / การตัดสินใจทางการเงิน โดยขาดการไตร่ตรองข้อมูล) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒)

๕) เพราะเหตุใดนักเรียนจึงต้องเรียนรู้การวางแผนและจัดการทางการเงิน (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒, ๔)

๗.๔.๕ นักเรียนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนคำตอบในห้องเรียน

๗.๔.๖ นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี พร้อมระบายสีประเมินพัฒนาการด้านเจตคติทางการวางแผนและจัดการเงิน ก่อน - หลังการดำเนินกิจกรรม

๗.๔.๗ ครูให้นักเรียนทำแบบประเมินสถานะทางการเงิน พร้อมบันทึกผลการประเมินลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี

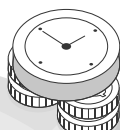
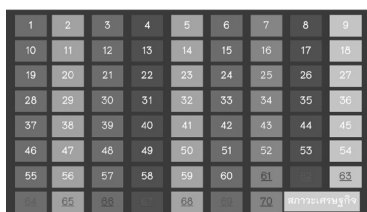


คำแนะนำ :

- ในการอธิบายความหมายของเศรษฐศาสตร์ การเลือกและค่าเสียโอกาส ครูอาจมีการอธิบายถึงหลักการข้างต้นก่อนที่จะใช้ชุดกิจกรรม เพื่อนำมาสู่การประเมินให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้ความรู้ในหลักการข้างต้นมาตัดสินใจในฉากทัศน์ หรืออาจใช้วิธีการอธิบายในช่วงการสะท้อนผลการเรียนรู้
- ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว อาชีพ และมหาวิทยาลัย ครูอาจมีการปรับข้อมูลเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน เพื่อที่จะทำให้นักเรียนมีความเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น

๘. สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม “อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี”

๑. โปรแกรม Power Point นำเสนอดังที่ ๑ - ๒





ตัวอย่าง

กิจกรรม : Financial Planning
 เอกสารชุดที่ ๑ : ข้อมูลทางการเงิน

นางสาวมินนี่ มิกกี้เม้าท์
 อาชีพ แพทย์
 เงินเดือน ๔๐ ดุ๊กดิ๊ก



ข้อมูลสถานะทางการเงิน

พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน :

ชื่นชอบการอ่านหนังสือและชมภาพยนตร์ ชอบเดินทางท่องเที่ยวบ่อยครั้ง และชื่นชอบการสังสรรค์กับเพื่อน มีเพื่อนเยอะ

เป้าหมายทางการเงิน :

เป้าหมายทางการเงินในระยะสั้น : - มีเงินเก็บสำหรับลงทุนร่วมกับเพื่อนเพื่อเปิดธุรกิจออกแบบการท่องเที่ยว รวม ๓๐ ดุ๊กดิ๊ก
 ในอีก ๓ ครั้ง จึงพยายามเก็บเงินให้ได้ครั้งละ ๑๐ ดุ๊กดิ๊ก เป็นเวลา ๓ ครั้ง

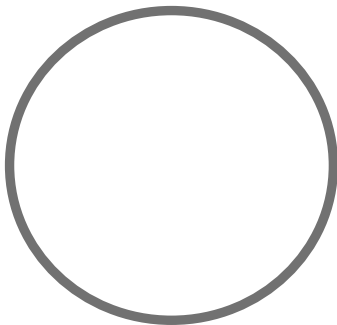
เป้าหมายทางการเงินในระยะกลาง : - มีเงินเก็บสำหรับการไปท่องเที่ยวในยุโรป พร้อมล่องเรือสำราญตลอด ๑ เดือน
 รวม ๘๐ ดุ๊กดิ๊ก ในรอบที่ ๒

เป้าหมายทางการเงินในระยะยาว : - มีเงินเก็บสำหรับใช้หลังเกษียณอายุ จำนวน ๕,๐๐๐ ดุ๊กดิ๊ก

จำนวนเงินออมในปัจจุบัน : ๑๕๐ ดุ๊กดิ๊ก

ออกแบบแผนทางการเงิน / ครั้ง

งบประมาณการใช้จ่าย / ครั้ง :



- ด้านที่ ๑..... รวมดุ๊กดิ๊ก
- ด้านที่ ๒..... รวมดุ๊กดิ๊ก
- ด้านที่ ๓..... รวมดุ๊กดิ๊ก
- ด้านที่ ๔..... รวมดุ๊กดิ๊ก
- ด้านที่ ๕..... รวมดุ๊กดิ๊ก
- ด้านที่ ๖..... รวมดุ๊กดิ๊ก

รวมทั้งหมด ดุ๊กดิ๊ก





สมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๑ อยู่ให้รอดเมื่ออายุ ๓๐ ปี

ชื่อ ชั้น เลขที่



ตอนที่ ๑ จงตอบคำถามต่อไปนี้

๑) นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์ทางการเงินใดบ้างในกิจกรรม และนักเรียนใช้หลักใดในการตัดสินใจทางการเงิน แต่ละเหตุการณ์

๒) “ทุก ๆ ทรัพยากรย่อมมีข้อจำกัด แต่ความต้องการของมนุษย์นั้นไม่จำกัด การตัดสินใจจึงต้องอาศัยการเลือกที่คุ้มค่าโดยคำนึงถึงค่าเสียโอกาส (Opportunities Cost)” หมายถึงอะไร ประโยคดังกล่าวสอดคล้องกับเหตุการณ์ใดในกิจกรรม จงยกตัวอย่าง

๓) เหตุการณ์ใดที่ทำให้นักเรียนสูญเสียเงินจำนวนมาก และค่าเสียโอกาสของนักเรียนในการตัดสินใจครั้งนั้น เป็นจำนวนเท่าใด

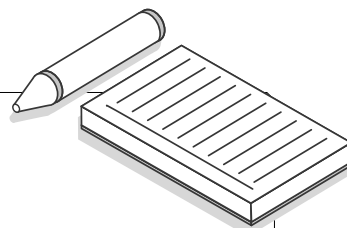




๔) อะไรคือผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียนจากเหตุการณ์ในช่วงต้น
จวบจนกระทั่งเหตุการณ์สุดท้าย

๕) เพราะเหตุใดนักเรียนจึงต้องเรียนรู้การวางแผนและจัดการทางการเงิน

เขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในวันนี้ :





ตอนที่ ๒ จงประเมินสุขภาพทางการเงินของนักเรียน จาก QR Code แบบประเมินสุขภาพทางการเงิน
 ที่กำหนดให้ และสรุปถึงสถานะทางการเงินของนักเรียนที่มีในปัจจุบัน

แบบประเมินสุขภาพทางการเงิน



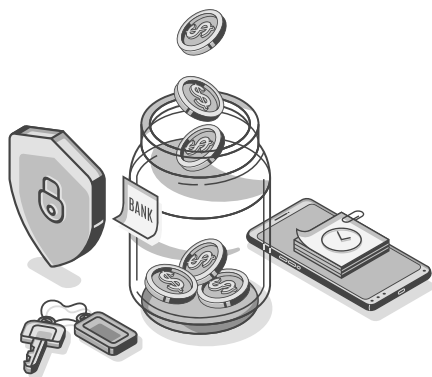
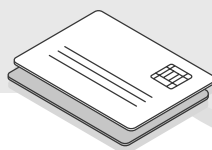
ผลการประเมินสุขภาพทางการเงิน

บันทึกสถานะทางการเงิน

สินทรัพย์		หนี้สิน	
รายการ	จำนวน	รายการ	จำนวน
๑.เงินสด (ค่าขนม)/ เดือน		๑.หนี้เงินสด ระบุ (หากไม่มีให้ระบุว่าไม่มี)	
๒.เงินจากรายได้อื่นๆ อาทิ อาชีพเสริม			
๓.เงินฝากออมทรัพย์		๒.หนี้ผ่อนชำระ ระบุ (หากไม่มีให้ระบุว่าไม่มี)	
๔.เงินฝากประจำ			
๕.เงินลงทุน			
๖.สินทรัพย์อื่นๆ ระบุ			
รวม		รวม	

ประเมินสถานะทางการเงิน :





กิจกรรมที่ ๒ วัยรุ่นพันล้าน

การตั้งเป้าหมายทางการเงิน

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การตั้งเป้าหมายทางการเงิน แบ่งออกเป็น ๓ ระยะ ได้แก่ เป้าหมายระยะสั้น เป้าหมายระยะกลาง และเป้าหมายระยะยาว การตั้งเป้าหมายทางการเงินที่ดีควรเป็นไปตามหลัก SMART คือ มีความชัดเจน (Specific) สามารถวัดผลได้ (Measurable) ทำสำเร็จได้ (Accountable) มีความเป็นไปได้ (Realistic) ทำได้จริง และมีระยะเวลาที่ชัดเจน (Time-bound) และผ่านการจัดลำดับความสำคัญภายใต้ทรัพยากร (การเงิน) ที่มีอย่างจำกัด ด้วยการเลือกผ่านการพิจารณาค่าเสียโอกาส

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายค่าเสียโอกาสผ่านการเลือกและจัดลำดับเป้าหมายทางการเงินได้
๒. นักเรียนสามารถเลือกข้อมูลทางการเงินเพื่อใช้ในการตัดสินใจทางการเงินได้อย่างเหมาะสม
๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์จัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายทางการเงิน ผ่านข้อมูลสถานะทางการเงินที่ครูกำหนดให้ได้
๔. นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายทางการเงินตามหลัก SMART ได้

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน					พฤติกรรมทางการเงิน	
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*					
		A	B	C	D		
<ul style="list-style-type: none"> ทรัพยากรที่มีอย่างจำกัด การเลือกและค่าเสียโอกาสเพื่อนำมาสู่การตั้งเป้าหมายทางการเงิน 	<ul style="list-style-type: none"> การตั้งเป้าหมายทางการเงิน 	/	/	/	/	<ul style="list-style-type: none"> มีแรงจูงใจในการวางแผนการเงินและจัดการเงินซึ่งเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีทางการเงิน 	<ul style="list-style-type: none"> การตั้งเป้าหมายทางการเงิน

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) ความหมายของเศรษฐศาสตร์ : เศรษฐศาสตร์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดเพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่มีอยู่อย่างไม่จำกัด

๒) ความหมายของการเลือกและค่าเสียโอกาส : ค่าเสียโอกาส (Opportunity cost) หมายถึง มูลค่าที่สูงที่สุดของสิ่งที่ต้องเสียไปจากการเลือก ค่าเสียโอกาสสามารถแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ ๑. ต้นทุนเสียโอกาสที่เป็นตัวเงิน กับ ๒. ต้นทุนเสียโอกาสที่ไม่สามารถวัดค่าเป็นเงินได้ เช่น สุขภาพที่ต้องเสียไปจากการเลือกทำงานหาเงิน เป็นต้น ค่าเสียโอกาสจึงเป็นสิ่งที่ควรนำมาประกอบการพิจารณาในการตัดสินใจทางการเงิน เพื่อเลือกทางเลือกที่นำไปสู่การจัดการทรัพยากรทางการเงินได้อย่างคุ้มค่า

๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) การตั้งเป้าหมายทางการเงิน : คือ จุดหมายปลายทางทางการเงินที่บุคคลต้องการทำให้สำเร็จ หรือเป็นตัวกำหนดทิศทางที่สำคัญในการวางแผนทางการเงิน แต่แต่ละบุคคลสามารถกำหนดเป้าหมายทางการเงินได้อย่างหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามความจำเป็น ความต้องการ สังคม และช่วงอายุ เป้าหมายทางการเงินที่ดีควรเป็นไปตามหลัก SMART ได้แก่ ๑) มีความชัดเจน (Specific) คือ เป้าหมายมีความเป็นรูปธรรม ๒) วัดผลได้ (Measurable) คือ การระบุจำนวนเงินที่ต้องการให้ชัดเจน เพื่อสามารถวัดความสำเร็จได้จริง ๓) สำเร็จได้ (Achievable) คือ รู้วิธีการที่จะสามารถบรรลุความสำเร็จได้ ๔) บรรลุผลได้ (Realistic) คือ เป้าหมายที่ความเหมาะสมต่อสถานะทางการเงิน และข้อจำกัดที่มีในปัจจุบัน และ ๕) มีกำหนดเวลาชัดเจน (Time-bound) คือ กำหนดระยะเวลาที่จะบรรลุเป้าหมายนั้นอย่างชัดเจน

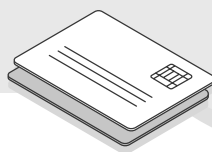
๒) ประเภทของเป้าหมายทางการเงิน : เป้าหมายทางการเงิน สามารถแบ่งออกเป็น ๓ ระยะ ได้แก่ เป้าหมายระยะสั้น คือ เป้าหมายที่ต้องการสำเร็จภายใน ๑ ปี เป้าหมายระยะกลาง คือ เป้าหมายที่ต้องการสำเร็จภายใน ๒ – ๕ ปี และ เป้าหมายระยะยาว คือ เป้าหมายที่ต้องการสำเร็จมากกว่า ๕ ปีขึ้นไป เป้าหมายทางการเงินที่ดีควรประกอบไปด้วยเป้าหมายทั้ง ๓ ระยะ และมีความสอดคล้องกัน

๓) ความสำคัญของการตั้งเป้าหมายทางการเงิน : การกำหนดเป้าหมายทางการเงินที่ชัดเจน จะช่วยให้แต่ละบุคคลสามารถวางแผน และดำเนินการอย่างมีทิศทางที่ชัดเจน จึงช่วยให้การวางแผนและจัดการเงินนั้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลา ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)





๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- ภาพยนตร์วัยรุ่นรุ่นพี่ล้าน (ตัดตอนฉากสำคัญในช่วงแรก)
- สื่อโปรแกรมนำเสนอ Power Point สำหรับชั้นอธิบายกิจกรรมและขั้นสะท้อนผล
- การ์ดฉากทัศน์กับตัวเลือกการตัดสินใจ จำนวน ๘ ฉาก / รอบ
- ข้อมูลการเงินของต๊อบ

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- ใบงานประกอบการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ แบบบันทึกการเงิน
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๒ วัยรุ่นพี่ล้าน

๗. สถานที่

ห้องเรียน / พื้นที่ ที่สามารถจัดโต๊ะรูปแบบกลุ่ม มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรทัศน์/ โปรเจคเตอร์ และ คอมพิวเตอร์

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

๘.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๕ นาที)

นักเรียนจะได้รับเรื่องราวของต๊อบ ผ่านคลิปวิดีโอที่ตัดตอนของภาพยนตร์ เรื่อง “วัยรุ่นรุ่นพี่ล้าน” โดยมีฉากที่สำคัญ ดังนี้

- ๑) ฉากของต๊อบที่แนะนำเกี่ยวกับสถานะทางการเงินที่บ้าน
- ๒) ฉากของต๊อบที่แสดงเกี่ยวกับพฤติกรรมทางการเงิน อาชีพเสริม และจำนวนเงินเก็บที่ต๊อบมี
- ๓) ฉากที่ต๊อบทะเลาะกับพ่อ ซึ่งดูถูกเรื่องที่ไม่ต้องการศึกษาต่อ เนื่องจากสามารถทำงานหาเงินผ่านเกมออนไลน์ได้เป็นจำนวนมาก จึงต้องการหาเงินพิสูจน์ตนเองให้ได้

นักเรียนได้รับการแนะนำการ์ดข้อมูลทางการเงิน ได้แก่ การ์ดข้อมูลความสามารถ การ์ดบัญชีเงินฝาก การ์ดสินทรัพย์ทางการเงินของต๊อบ โดยนักเรียนจะเลือกการ์ดข้อมูลทางการเงินได้เพียง ๒ ใบ ในการตัดสินใจในฉากทัศน์

ข้อมูลความสามารถและความมั่นคงของต๊อบ	ข้อมูลสินทรัพย์ของต๊อบ
<p>คณิตศาสตร์ / การคำนวณ</p> <p>คอมพิวเตอร์ การเขียนโปรแกรม</p> <p>เกมเมอร์ / ออกแบบเกม</p> <p>ศิลปะ / การออกแบบกราฟิก</p>	<p>1. เงินในบัญชีที่ได้รับจากการขายเกม รวม 80,000 บาท</p> <p>2. รถยนต์ 1 คัน มูลค่า (ตอนขาย) 300,000 บาท</p> <p>หนี้สินที่มี : บัตรเครดิต รวม 10,000 บาท</p>

▲ การ์ดแสดงข้อมูลทางการเงินของตัวละคร “ต๊อบ”





๘.๒ ชั้นแสดงบทบาทสมมติ (๑๕ นาที)

๘.๒.๑ นักเรียนแต่ละกลุ่มสวมบทบาทเป็น “ต๊อบ”

๘.๒.๒ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับการตัดฉากทัศน์ในชีวิตของต๊อบ และทางเลือกที่เขาจะต้องตัดสินใจจำนวน ๕ ฉากตามลำดับ ดังนี้

ฉากที่ ๑ การตั้งเป้าหมายทางการเงิน (นักเรียนจะต้องเลือกข้อมูลทางการเงินประกอบการตัดสินใจทางการเงินตลอดฉากทัศน์ หากนักเรียนเลือกข้อมูลทางการเงินที่ไม่ครบถ้วน จะส่งผลกระทบต่อผลการตัดสินใจในขั้นเผชิญภาวะวิกฤต)

ฉากที่ ๒ การเลือกแผนการออมเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน

ฉากที่ ๓ การเลือกอาชีพเสริมเพื่อช่วยสร้างรายได้ (นักเรียนที่เลือกการ์ดข้อมูลความสามารถจะสามารถเลือกอาชีพเสริมที่สร้างรายได้ที่เหมาะสม)

ฉากที่ ๔ การเลือกตัดสินใจที่จะชำระหนี้หรือบรรลุเป้าหมายการเงิน (นักเรียนที่เลือกการ์ดข้อมูลสินทรัพย์ทางการเงินจะสามารถวางแผนในการจัดการเงินได้)

ฉากที่ ๕ การเลือกตัดสินใจลดค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน

๘.๒.๓ ทุกๆ การตัดสินใจในฉากทัศน์ ให้นักเรียนจดบันทึกการตัดสินใจและผลของการตัดสินใจในฉากทัศน์ พร้อมกับคะแนนโบนัสจากการตัดสินใจในฉากทัศน์

SCENE 07.5

ต๊อบจะเลือกลดค่าใช้จ่ายอะไร...

SCENE 01

คือรู้สึกเจ็บใจ และคิดว่าเขาจะพิสูจน์ตัวเองว่าเขาสามารถทำงานหาเลี้ยงตนเองได้ คืออึดใจนี้ เป้าหมายทางการเงินไว้ว่า...

A เก็บเงินให้ได้ 500,000 บาท ภายใน 1 ปี

B เก็บเงินให้ได้ 700,000 บาท ภายใน 1 ปี

C เก็บเงินให้ได้ 900,000 บาท ภายใน 1 ปี

กิจกรรม “วัยรุ่นพันล้าน”		
คำชี้แจง : ให้นักเรียนบันทึกผลการตัดสินใจในกิจกรรมลงในตารางต่อไปนี้		
ฉากที่	การตัดสินใจ	ผลการตัดสินใจทางการเงิน
1	1	
	2	ตัวเลือก :
2	3	ตัวเลือก :
	ผลการตัดสินใจ 3	
3-1	4	ตัวเลือก :
3-2	5	ตัวเลือก :
4	6	ตัวเลือก :
5	7	สรุปจำนวนเงินที่นักเรียนต้องหาเงินให้ได้ (ผลรวมของจำนวนเงินข้อ๕+๖) + เงินค่าเรียน ๕๐,๐๐๐ บาท รวมเป็นจำนวนเงิน บาท ผลการเลือก :
6	8	ตัวเลือก..... : สรุปคือจะเหลือเงิน ณ ปัจจุบัน รวมบาท
7-1	ผลการตัดสินใจที่ ๕	
7.2	9	ตัวเลือก..... :
	ผลการตัดสินใจที่ ๑	
8	ผลการตัดสินใจที่ 4 + 8	
9	ผลการตัดสินใจ	
10	10	ตัวเลือก..... :





๘.๓ ชั้นเผชิญภาวะวิกฤต

นักเรียนได้รับการนำเสนอ **ฉากที่ ๖** ซึ่งเป็นฉากที่นักเรียนพบว่าตนเองจะต้องชำระค่าเล่าเรียน **คำถามและตัวเลือก** ซึ่งเป็นค่าใช้จ่ายที่ไม่คาดคิด และเผชิญกับใบเรียกเก็บเงิน (ในกรณีผิมนัดชำระหนี้)

๘.๔ ชั้นสะท้อนผล

นักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ ด้วยการตั้งประเด็นคำถาม ดังนี้

- ๑) การเกิดเหตุการณ์ใบสุดท้าย นักเรียนแต่ละกลุ่มได้เลือกตัวเลือกใด เพราะเหตุใด
- ๒) จากกิจกรรม “วัยรุ่นพันล้าน” ตีอ้อมมีพฤติกรรมทางการเงินอย่างไร และพฤติกรรมดังกล่าวส่งผลต่อชีวิตของต้อมอย่างไร (แนวคำตอบ : ในด้านดี ต้อมมีพฤติกรรมที่รู้จักการใช้ความสามารถเพื่อหารายได้เพิ่มเติม แต่ในด้านลบเขามีพฤติกรรมที่ใช้จ่ายเงินสุรุ่ยสุร่าย ไม่คิดให้รอบคอบก่อนใช้เงิน มีคิดว่าเงินย่อมหาได้ใหม่และไม่มีวันหมด ซึ่งส่งผลให้สุดท้ายต้อมสูญเสียเงินจำนวนมากไปอย่างไม่คุ้มค่าและเปล่าประโยชน์)
- ๓) ในการร่วมกันตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือกทางการเงินในแต่ละสถานการณ์ นักเรียนใช้หลักการใดเพื่อพิจารณาเลือกตัวเลือกที่ดีที่สุด (แนวคำตอบ : ประเมินจากความคุ้มค่า และเปรียบเทียบค่าเสียโอกาสน้อยที่สุด) (*จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑*)
- ๔) จงยกตัวอย่างฉากในกิจกรรมที่สะท้อนถึงความหมายของ “ทรัพยากรมีจำกัดแต่ความต้องการไม่จำกัด, ทางเลือก และค่าเสียโอกาส” (*จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑*)
- ๕) กลุ่มใดที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินที่ตั้งไว้ ในการ์ตเหตุการณ์ที่ ๑ และเพราะเหตุใด ต้อมจึงไม่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้สำเร็จ (แนวคิด : เพราะเป้าหมายทางการเงินนั้นมีมูลค่าที่สูงเกินไปกว่าความสามารถของต้อม ซึ่งมีอายุเพียง ๑๘ ปี จะสามารถหาได้ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้)
- ๖) เป้าหมายการเงินทั้ง ๓ ตัวเลือกนั้น นักเรียนคิดเห็นว่ามีมูลค่าตามความจำเป็น และตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของต้อมจริงหรือไม่
- ๗) เป้าหมายทางการเงินที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร (แนวคำตอบ : ๑) มีความชัดเจน (Specific) คือ เป้าหมายมีความเป็นรูปธรรม ๒) วัดผลได้ (Measurable) คือ การระบุจำนวนเงินที่ต้องการให้ชัดเจน เพื่อสามารถวัดความสำเร็จได้จริง ๓) สำเร็จได้ (Achievable) คือ รู้วิธีการที่จะสามารถบรรลุความสำเร็จได้ ๔) บรรลุผลได้ (Realistic) คือ เป้าหมายที่ความเหมาะสมต่อสถานะทางการเงิน และข้อจำกัดต่างๆ ที่มีในปัจจุบัน และ ๕) มีกำหนดเวลาชัดเจน (Time-bound) คือ กำหนดระยะเวลาที่จะบรรลุเป้าหมายนั้นอย่างชัดเจน โดยอาจแบ่งเป็น เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น (ไม่เกิน ๑ ปี) เป้าหมายทางการเงินระยะกลาง (ภายใน ๒ - ๕ ปี) และ เป้าหมายทางการเงินระยะยาว (๕ ปีขึ้นไป)

๙. การประเมินผล

๙.๑ แบบสังเกตผลที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจในฉากทัศน์

๙.๒ สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง การประเมินสถานะทางการเงินและการตั้งเป้าหมายทางการเงิน





จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๙.๑ แบบสังเกตผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจในฉกาทศระหว่างรอบที่ ๑ กับรอบที่ ๒			
๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์จัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายทางการเงิน ผ่านข้อมูลสถานะทางการเงินที่ครูกำหนดให้ได้	แบบสังเกต	๓	นักเรียนในกลุ่มสามารถจัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายทางการเงิน ในฉกาทศที่ ๑ เป็น A, B, C ตามลำดับ
		๒	นักเรียนในกลุ่มสามารถจัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายทางการเงิน ในฉกาทศที่ ๑ เป็น B, A, C ตามลำดับ
		๑	นักเรียนในกลุ่มเลือกตัวเลือก C เป็นอันดับที่ ๑
๔. นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสมของเป้าหมายทางการเงินจากข้อมูลสถานะการเงินที่กำหนดให้ และหลัก SMART ได้	แบบสังเกต	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนในกลุ่มสามารถเลือกตัวเลือกเป้าหมายทางการเงินของต๊อบ ในรอบที่ ๒ ฉกาทศที่ ๔ ได้ถูกต้อง
๙.๒ สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง การประเมินสถานะทางการเงินและการตั้งเป้าหมายทางการเงิน			
๑. นักเรียนสามารถอธิบายค่าเสียโอกาสผ่านการเลือกและจัดลำดับเป้าหมายทางการเงินได้	สมุดบันทึกการเรียนรู้	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายหลักการเลือกและลำดับเป้าหมายทางการเงินของนักเรียน โดยเชื่อมโยงกับค่าเสียโอกาสได้อย่างถูกต้อง
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายหลักการเลือกและลำดับเป้าหมายทางการเงินของนักเรียน โดยเชื่อมโยงกับค่าเสียโอกาสได้อย่างถูกต้องในบางส่วน
๕. นักเรียนสามารถประเมินสถานะทางการเงินและกำหนดเป้าหมายทางการเงินที่เหมาะสมกับตนเองได้	สมุดบันทึกการเรียนรู้	๓	นักเรียนสามารถเขียนระบุเป้าหมายทางการเงินทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาวได้ถูกต้องตามหลักการ SMART
		๒	นักเรียนสามารถเขียนระบุเป้าหมายทางการเงินทั้งในระยะสั้น หรือระยะกลาง หรือระยะยาวได้ถูกต้องตามหลักการ SMART อย่างน้อย ๔ ใน ๕ ข้อ
		๑	นักเรียนสามารถเขียนระบุเป้าหมายทางการเงินทั้งในระยะสั้น หรือระยะกลาง หรือระยะยาวได้ถูกต้องตามหลักการ SMART อย่างน้อย ๓ ใน ๕ ข้อ
๖. นักเรียนมีแรงจูงใจที่ดีในวางแผนและจัดการเงิน	แบบสอบถามเจตคติ	๓	นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการเจตคติที่ดีต่อการวางแผนและจัดการเงิน ก่อน - หลังการทำกิจกรรม โดยมีค่าเฉลี่ยที่ ๒ คะแนน และสามารถเขียนอธิบายเหตุผลเพื่อสนับสนุนต่อการประเมินเจตคตินั้นได้
		๒	
		๑	





๑๐. สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม วัยรุ่นพันล้าน

การ์ดข้อมูลทางการเงินของตัวละคร

A

ข้อมูลความสามารถของต๊อบ

ข้อมูลความสามารถและความถนัดของต๊อบ

B

ข้อมูลบัญชีเงินฝาก

ข้อมูลบัญชีเงินฝาก

C

ข้อมูลสินทรัพย์

ข้อมูลสินทรัพย์ของต๊อบ

คณิตศาสตร์ / การคำนวณ ●●●●●●●●

คอมพิวเตอร์ การเขียนโปรแกรม ●●●●●●●●

เกมส์ / ออกแบบเกม ●●●●●●●○

ศิลปะ / การออกแบบกราฟิก ●●●●●○○○

05/05/19	*****+20,000.00	***** 60,000.00
15/05/19	*****+5,000.00	***** 65,000.00
25/05/19	*****+15,000.00	***** 80,000.00

1. เงินในบัญชีที่ได้รับจากการขายเกม รวม 80,000 บาท
2. รถยนต์ 1 คัน มูลค่า (ตอนขาย) 300,000 บาท

หนี้สินที่มี : บัตรเครดิต รวม 10,000 บาท

การ์ดฉากทัศน์ (ตัวอย่าง)

สื่อกิจกรรม

SCENE 03

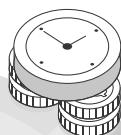
เดือนที่ 1 คือยังคงขายเกมจนได้รายได้มาทั้งหมด 80,000 บาท แต่เขาคิดว่าตัวเองเป็นน่าจะสามารถทำงานอื่น ๆ เพื่อเพิ่มเงินเดือนได้ ต๊อบจึงค้นหารายได้เสริมเพิ่มเติม จนกระทั่งพบ...

- A ติวเตอร์สอนคณิตศาสตร์ รายได้เดือนละ 6,000 บาท
- B ผู้ช่วยโปรแกรมเมอร์ รายได้เดือนละ 8,000 บาท
- C รับออกแบบกราฟิก รายได้เดือนละ 10,000 บาท
- E ไม่ทำงานเพิ่มเพราะรายได้พอเพียงแล้ว

SCENE 02

เมื่อต๊อบตั้งเป้าหมายทางการเงินแล้ว เขาวางแผนไว้ว่า

- A ค่อย ๆ สะสมเงินจนกว่าจะครบ
- B หาเงินและเก็บเงินเดือนละ 80,000 บาท
- C หาเงินและเก็บเงินเดือนละ 50,000 บาท





กิจกรรม : การตั้งเป้าหมายทางการเงิน (Financial Goal)

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : จากเรื่องราวของต๊อบ ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายทางการเงินและวางแผนทางการเงินให้กับต๊อบ



ข้อมูลพื้นฐานทางการเงิน

ต๊อบ อายุ ๑๙ ปี เขาต้องการพิสูจน์ให้ครอบครัวเห็นว่าเขาโตพอที่จะดำรงชีวิตอย่างอิสระด้วยตนเอง ต๊อบจึงพยายามทำงานเพื่อหาเงินมาเลี้ยงดูตนเองโดยไม่ขอเงินจากผู้ปกครอง ปัจจุบันต๊อบมีเงินอยู่ในบัญชีเป็นจำนวนเงินทั้งหมด ๘๐,๐๐๐ บาท เขามีธุรกิจขนาดเล็กๆ ที่เปิดร่วมกับคุณลุงคือ ธุรกิจขายแกสัดในห้างสรรพสินค้า จำนวน ๑ สาขา แต่ละเดือนสูญเสียต้นทุนเดือนละ ๒๑,๐๐๐ บาท และได้กำไรประมาณเดือนละ ๓๕,๐๐๐ บาท ต๊อบมีความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ เขาสามารถใช้โปรแกรมตัดต่อกราฟิกได้อย่างคล่องแคล่ว เขามีสินทรัพย์ที่เขาใช้เงินที่เหลือเก็บซื้อเป็นของตนเอง ได้แก่ คอมพิวเตอร์มูลค่า ๖๐,๐๐๐ บาท กับรถยนต์ ราคา ๕๐๐,๐๐๐ บาท

ในแต่ละเดือน (ไม่รวมค่าใช้จ่ายในการประกอบธุรกิจ) ต๊อบใช้จ่ายเงินสำหรับการดำเนินชีวิต ได้แก่ ค่าค่านามค่า จำนวน ๙,๐๐๐ บาท ค่าอาหาร จำนวน ๘,๐๐๐ บาท ค่าโทรศัพท์-อินเทอร์เน็ต ราคา ๑,๒๐๐ บาท และค่าพักผ่อนหย่อนใจต่าง ๆ อาทิ เสื้อผ้า ท่องเที่ยว เดือนละประมาณ ๒๐,๐๐๐ บาท ต๊อบมีความตั้งใจว่าเขาต้องการจะเก็บเงินให้ได้จำนวน ๖๐,๐๐๐ บาท ในอีก ๕ เดือน เพื่อที่จะใช้สำหรับค่าเล่าเรียน (เฉพาะค่าเทอม ๑ ภาคการศึกษา) และต้องการเก็บเงินให้ได้อีกจำนวน ๑๒๐,๐๐๐ บาท ในอีก ๑ ปี สำหรับการเล่าเรียนในปีการศึกษาต่อไป เมื่อครบจำนวน ๒ ปี ต๊อบตั้งใจที่จะมีเงินเก็บ จำนวน ๒,๐๐๐,๐๐๐ บาท และอีก ๕,๐๐๐,๐๐๐ บาท ในอีก ๕ ปี สำหรับการใช้ชีวิตอย่างมั่นคงใน

วิเคราะห์แผนทางการเงิน :

๑. แผนการใช้จ่ายเงินของต๊อบเป็นอย่างไร

๒. แผนการออมเงิน ของต๊อบเป็นอย่างไร

เกร็ดความรู้เรื่องการตั้งเป้าหมายทางการเงิน :

การตั้งเป้าหมายทางการเงิน คือ จุดหมายปลายทางทางการเงินที่บุคคลต้องการทำให้สำเร็จ หรือเป็นตัวกำหนดทิศทางวางแผนทางการเงิน แต่ละบุคคลสามารถตั้งเป้าหมายทางการเงินได้อย่างหลากหลาย แตกต่างไปตามความจำเป็น ความต้องการ หรือช่วงอายุ การตั้งเป้าหมายทางการเงินที่ดี จะต้องประกอบด้วย

๑. Specific คือ มีความชัดเจน เป็นรูปธรรม
๒. Measurable คือ การระบุจำนวนเงินที่ต้องการให้ชัดเจน เพื่อวัดความสำเร็จได้
๓. Achievable คือ รู้วิธีการที่จะนำไปสู่การบรรลุความสำเร็จได้
๔. Realistic คือ เป้าหมายที่มีความเหมาะสมกับสถานะทางการเงิน
๕. Time-bound คือ กำหนดระยะเวลาในการบรรลุเป้าหมายที่ชัดเจน

วิเคราะห์เป้าหมายทางการเงิน :

๑. เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น (ระยะเวลาไม่เกิน ๑ ปี)

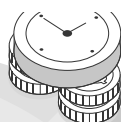
S M A R T

๒. เป้าหมายทางการเงินระยะกลาง (ระยะเวลา ๑-๕ ปี)

S M A R T

๓. เป้าหมายทางการเงินระยะยาว (ระยะเวลา ๕ ปีขึ้นไป)

S M A R T





สมุดบันทึกการเรียนรู้กิจกรรมวัยรุ่นพินล้าน

ชื่อ ชั้น เลขที่



Learning Log : สะท้อนกิจกรรมการเรียนรู้วัยรุ่นพินล้าน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. จากกิจกรรมวัยรุ่นพินล้าน กลุ่มของนักเรียนสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

๒. ในการตัดสินใจทางการเงินแต่ละสถานการณ์ กลุ่มของนักเรียนใช้หลักการใดในการพิจารณาตัวเลือกที่ดีที่สุด

.....

๓. จงยกตัวอย่างฉากในกิจกรรม “วัยรุ่นพินล้าน” ที่สะท้อนความหมายของ “ทรัพยากรมีจำกัดแต่ความต้องการมีไม่จำกัด, ทางเลือก และค่าเสียโอกาส”

.....

๔. จากใบงานกิจกรรมวัยรุ่นพินล้าน หน้า ๑ ตีบทใช้เกณฑ์ใดในการตั้งเป้าหมายทางการเงิน ระหว่างความจำเป็น กับความต้องการ

.....

๕. การตั้งเป้าหมายทางการเงินที่ดีควรเป็นอย่างไร

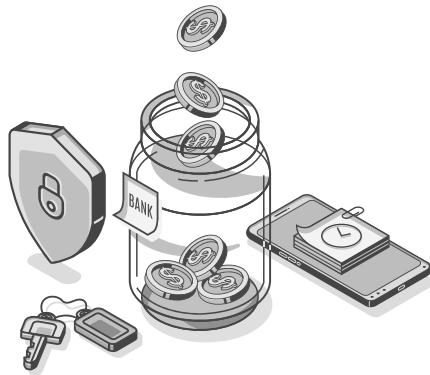
.....

๖. นักเรียนคิดว่าเครื่องมือใดหรือพฤติกรรมทางการเงินอย่างไร ที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จทางการเงินในชีวิต

.....

.....





กิจกรรมที่ ๓ วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท

การรู้จักวางแผนทางการเงิน

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การวางแผนทางการเงิน เป็นเครื่องมือสำคัญในการนำไปสู่การจัดการเงินและการบรรลุเป้าหมายทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการวางแผนทางการเงิน ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายทางการเงิน การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดทำแผนทางการเงิน และการนำแผนทางการเงินไปปฏิบัติ ซึ่งเป็นกระบวนการพื้นฐานอันนำมาสู่การสร้างความมั่งคั่งทางการเงินและความมั่นคงทางการเงินในอนาคต

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายกระบวนการวางแผนทางการเงินได้
๒. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความสอดคล้องของข้อมูลพื้นฐานทางการเงินของตนเองกับแผนทางการเงินที่กำหนดได้
๓. นักเรียนสามารถประเมินแผนการเงินที่สอดคล้องกับสถานะทางการเงินและเป้าหมายทางการเงินของตนเองได้
๔. นักเรียนสามารถเลือกข้อมูลทางการเงิน และเครื่องมือทางการเงินเพื่อการวางแผนการเงินของตนเองได้

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน						
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*				เจตคติทางการเงิน	พฤติกรรมทางการเงิน
		A	B	C	D		
-	การวางแผนการใช้จ่ายเงิน	/	/	/	/	มีความมั่นใจต่อแผนการเงินที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน	<ul style="list-style-type: none"> • วางแผนสำหรับการใช้จ่ายล่วงหน้า • เลือกและใช้เครื่องมือในการจัดทำงบประมาณ • ชำระค่าใช้จ่ายตรงเวลา • ไม่กู้เงินเมื่อไม่พอใช้

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ : -

๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) การวางแผนทางการเงิน : หมายถึง กระบวนการโดยรวมในการออกแบบแนวทางปฏิบัติในการบริหารจัดการเงินภายใต้เงื่อนไขเฉพาะส่วนบุคคล การนำไปปฏิบัติรวมถึงการทบทวนปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินที่ต้องการได้ การวางแผนทางการเงินมีหลักการพื้นฐานในการจัดทำแผนทางการเงิน ได้แก่

๑.๑) การสร้างความมั่งคั่ง (wealth creation) เกี่ยวข้องกับการบริหารรายได้รายจ่ายในการอุปโภคบริโภค

๑.๒) การปกป้องความมั่งคั่ง (wealth protection) เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับสินทรัพย์ที่ไม่มีชีวิต เช่น บ้าน รถยนต์ และสินทรัพย์ที่มีชีวิต คือ ตัวเราและครอบครัว เช่น การวางแผนประกันภัย การวางแผนหลังเกษียณ เป็นต้น

๑.๓) การต่อยอดความมั่งคั่ง (wealth accumulation) เกี่ยวข้องกับการสะสมความมั่งคั่งผ่านการวางแผนภาษี และการวางแผนการลงทุน

๑.๔) การกระจายความมั่งคั่ง (wealth distribution) การส่งมอบความมั่งคั่งให้กับบุคคลที่ต้องการให้เป็นผู้รับมรดก

ทั้งนี้ ในส่วนของกิจกรรมที่ ๓ วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท จะมุ่งเน้นการวางแผนทางการเงินตามหลักการสร้างความมั่งคั่ง คือ การบริหารรายได้รายจ่ายในการอุปโภคบริโภค ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานในการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

๒) กระบวนการวางแผนทางการเงิน : ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ได้แก่

๒.๑) การกำหนดเป้าหมายทางการเงิน

๒.๒) การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนการเงิน โดยใช้เครื่องมือสำหรับการวางแผนการเงิน ได้แก่ บการเงินส่วนบุคคล ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนการเงิน ประกอบด้วย ข้อมูลช่วงอายุ ข้อมูลด้านรายได้ ข้อมูลด้านการออม ข้อมูลด้านรายจ่าย ฯลฯ

๒.๓) การวิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินสถานะทางการเงิน เพื่อพิจารณาความเข้มแข็งทางการเงินและตรวจสอบถึงปัญหาทางการเงิน

๒.๔) การจัดทำแผนการเงิน ด้วยการจัดทำแผนการใช้จ่ายเงิน (spending plan)

๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)





๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปรแกรม Power Point Presentation นำเสนอฉากทัศน์กิจกรรมวัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- เอกสารนำเสนอรูปแบบแผนการเงิน ประเภท A - B ออมก่อนใช้ ประเภท C - E ใช้ก่อนออม
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง การประเมินสถานะทางการเงิน (*ครูควรมอบหมายให้นักเรียนบันทึกรายรับ - รายจ่ายของตนเองล่วงหน้าก่อนการดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณาการวางแผนทางการเงิน)

๗. สถานที่

ห้องเรียน / พื้นที่ ที่สามารถจัดโต๊ะรูปแบบกลุ่ม มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรทัศน์ / โปรเจคเตอร์ และคอมพิวเตอร์

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ก่อนเข้าสู่กิจกรรม ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับเป้าหมายทางการเงิน และการบันทึกรายรับ-รายจ่ายของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๓ วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท ตอนที่ ๑ บันทึกข้อมูลในชีวิตประจำวัน

๘.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๑๐ นาที)

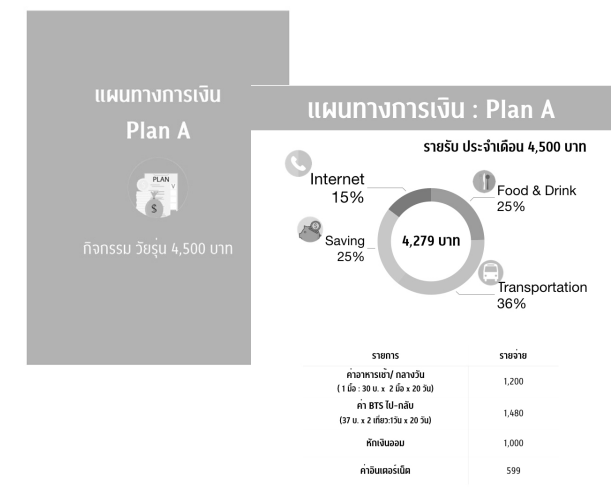
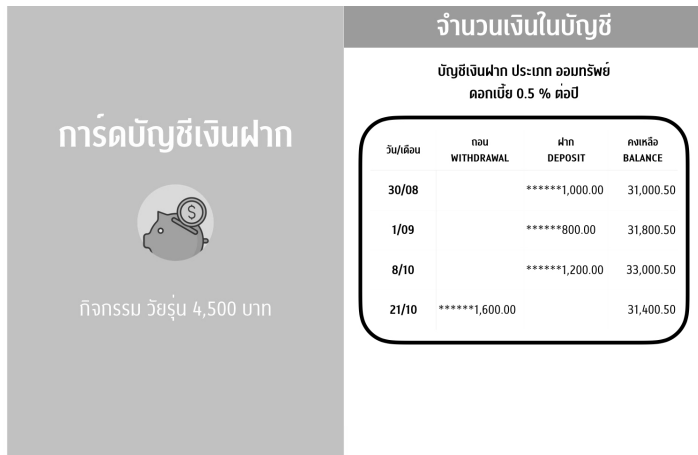
๘.๑.๑ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากทัศน์ ผ่านโปรแกรม Power Point Presentation ในฉากที่ ๑ จุดไฟแรงกล้าด้วยการตั้งเป้าหมายทางการเงิน โดยนำเสนอเรื่องราวของนักเรียนที่ตั้งเป้าหมายทางการเงิน และพบว่านักเรียนจะถูกลดค่าขนมเหลือเพียง ๔,๕๐๐ บาท และต้องใช้จ่ายให้เพียงพอตลอดระยะเวลา ๑ เดือน

๘.๑.๒ นักเรียนได้รับการนำเสนอการ์ดข้อมูล ได้แก่

๑. การ์ดฐานะทางการเงินและการ์ดข้อมูลเงินฝาก
๒. การ์ดเป้าหมายทางการเงิน A - D
๓. การ์ดแผนการใช้จ่ายเงิน A - F

๘.๑.๓ นักเรียนเลือกการ์ดข้อมูลอย่างละ ๑ ชุด เพื่อใช้ประกอบในการตัดสินใจในฉากทัศน์





การ์ดฐานะทางการเงินและการ์ดข้อมูลเงินฝาก

การ์ดเป้าหมายทางการเงินและแผนการใช้จ่ายเงิน

๘.๒ ชี้นำเสนอบทบาทสมมติ (๕๐ นาที)

๘.๒.๑ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากต่างๆ โดยใช้โปรแกรม Power Point แต่ละฉากประกอบด้วย ฉากคำถาม และตัวเลือกการตัดสินใจทางการเงินต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย

ฉากที่ ๑ วันแรกของการใช้จ่ายเงิน (การพบกับค่าอุปกรณ์การเรียนที่คาดไม่ถึง)

ฉากที่ ๒ สัปดาห์แรกของการใช้จ่ายเงิน

ฉากที่ ๓ สัปดาห์ที่สองของการใช้จ่ายเงิน (การเลือกระหว่างการยืมเงิน/ คืนเงินเมื่อต้องเป็นหนี้)

ฉากที่ ๔ สัปดาห์สุดท้ายของการใช้จ่ายเงิน (การตัดสินใจใช้จ่ายเงินตามความต้องการเมื่อถึงวันสุดท้ายของเดือน)





๘.๓ ชั้นเผชิญภาวะวิกฤต (๒๐ นาที)

นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากที่ ๕ ซึ่งเป็นภาวะวิกฤต นักเรียนพบว่าในวันรุ่งขึ้นซึ่งควรจะเป็นวันที่ได้รับค่าขนมใหม่แต่กลับพบว่าผู้ปกครองของนักเรียนนั้นติดธุระและยังไม่สามารถให้เงินค่าขนมกับนักเรียนได้

๘.๔ ชั้นสะท้อนผล (๔๐ นาที)

๘.๔.๑ นักเรียนแต่ละคนร่วมกันสรุปผลของกิจกรรมลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๓ วิทยุรุ่น ๔,๕๐๐ บาท ดังนี้

- ๑) สรุปจำนวนเงินรวมทั้งหมดของรายรับ - รายจ่ายที่ใช้ไปตลอด ๓๐ วัน
- ๒) สรุปผลคะแนนโบนัสทางการเงิน

๘.๔.๒ ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ ๑ : กลุ่มที่สามารถอยู่รอดทางการเงินได้จนกระทั่งฉากสุดท้ายพร้อมมีเงินเหลือใช้ โดยที่ไม่เบียดเบียนเงินออมและกั๊กเงิน
(นักเรียนกลุ่มนี้ จะได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงิน คะแนนความมีวินัยทางการเงิน คะแนนความอยู่รอดทางการเงิน เพิ่มอย่างละ ๑๐ คะแนน)

กลุ่มที่ ๒ : กลุ่มที่ไม่สามารถอยู่รอดทางการเงินได้จนกระทั่งฉากสุดท้าย แต่ไม่มีเงินออม
(นักเรียนกลุ่มนี้จะได้รับคะแนนความอยู่รอดทางการเงิน เพิ่ม ๑๐ คะแนน)

กลุ่มที่ ๓ : กลุ่มที่ไม่สามารถอยู่รอดทางการเงินได้จนกระทั่งฉากสุดท้าย
(นักเรียนติดลบคะแนนความอยู่รอดทางการเงิน ๕ คะแนน)

๘.๔.๓ นักเรียนแต่ละกลุ่มอภิปรายสะท้อนผล โดยมีประเด็นดังนี้

- ๑) อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จ / ไม่ประสบความสำเร็จในกิจกรรม
- ๒) หากนักเรียนจะย้อนกลับไปแก้ไขการตัดสินใจทางการเงิน นักเรียนจะย้อนไปแก้ไขในเหตุการณ์ใด

๘.๔.๔ นักเรียนร่วมกันสะท้อนการเรียนรู้รายบุคคลลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง วิทยุรุ่น ๔,๕๐๐ บาท ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้

๙. การประเมินผล

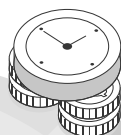
๙.๑ แบบสังเกตผลการตัดสินใจทางการเงินจากกิจกรรม

๙.๒ สมุดบันทึกการเรียนรู้





จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๙.๑ แบบสังเกตผลการตัดสินใจทางการเงินจากกิจกรรม			
๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความสอดคล้องของข้อมูลพื้นฐานทางการเงินของตนเองกับแผนทางการเงินที่กำหนดได้	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉากทัศน์	๓	
		๒	นักเรียนสามารถประเมินแผนการเงินที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงินและเป้าหมายทางการเงินของตนเอง จากแผนการเงินที่ครูกำหนดให้ โดยสามารถเขียนอธิบายเหตุผลได้ถูกต้อง โดยมีหลักสำคัญ อย่างน้อย ๒ ใน ๓ ได้แก่ ๑. แผนการเงินดังกล่าวสอดคล้องกับงบประมาณรายจ่ายและไม่เกินงบประมาณในจำนวนเงิน ๔,๕๐๐ บาท ๒. แผนการเงินดังกล่าวคำนึงถึงจำนวนเงินออมที่นักเรียนตั้งใจไว้เพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ๓. การเขียนอ้างอิงถึงความสอดคล้องกับข้อมูลรายรับ-รายจ่าย
		๑	นักเรียนสามารถเลือกแผนการเงินที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงินและเป้าหมายทางการเงินของตนเอง จากแผนการเงินที่ครูกำหนดให้ โดยสามารถเขียนอธิบายเหตุผลได้ถูกต้อง โดยมีหลักสำคัญ อย่างน้อย ๑ ใน ๓ ได้แก่ ๑. แผนการเงินดังกล่าวสอดคล้องกับงบประมาณรายจ่ายและไม่เกินงบประมาณในจำนวนเงิน ๔,๕๐๐ บาท ๒. แผนการเงินดังกล่าวคำนึงถึงจำนวนเงินออมที่นักเรียนตั้งใจไว้เพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ๓. การเขียนอ้างอิงถึงความสอดคล้องกับข้อมูลรายรับ-รายจ่าย
๒. นักเรียนสามารถข้อมูลทางการเงินเพื่อใช้ในการวางแผนการเงินและตัดสินใจในการใช้จ่ายเงินได้ทางการเงินของนักเรียน	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉากทัศน์	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนเลือกใช้ข้อมูลรายรับ – รายจ่ายจากสมุดบันทึกกิจกรรมที่ ๒ วิเคราะห์พื้นฐาน ในการพิจารณาตัดสินใจเลือกแผนการเงิน
๓. นักเรียนสามารถหลีกเลี่ยงการเป็นหนี้ทางการเงินและรู้จักชำระหนี้ตรงเวลา	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉากทัศน์	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนได้รับคะแนนโบนัสความมีวินัยทางการเงินเพิ่มขึ้นอย่างน้อย ๕ คะแนน จากการตัดสินใจทางการเงิน ในฉากการใช้จ่ายเงินโดยไม่เป็นหนี้ และการชำระหนี้ตรงเวลา
๔. นักเรียนมีความมั่นใจต่อแผนการเงินที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงิน	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉากทัศน์	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงจากการประเมินความมั่นใจทางการเงินต่อแผนการเงินในฉากทัศน์ ระหว่างครั้งที่ ๑ กับครั้งที่ ๒ เพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ ๒





จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน
๙.๒ สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง แผนทางการเงิน		
๑. นักเรียนสามารถประเมินแผนการเงินที่สอดคล้องกับสถานะทางการเงินและเป้าหมายทางการเงินของตนเองได้	แบบทดสอบ อัตนัย	๓ นักเรียนสามารถออกแบบแผนการใช้จ่ายเงินของตนเองใน ๑ เดือนได้ โดยแผนการเงินต้องสะท้อนถึงหลักการพิจารณาในการออกแบบแผนการเงิน ดังนี้ ๑. งบประมาณการเงินสอดคล้องกับบันทึกรายรับ – รายจ่ายของนักเรียนในสมุดบันทึกการเรียนรู้ กิจกรรมที่ ๒ วัยรุ่นพันล้าน ๒. งบประมาณการเงินสะท้อนการมีเงินออมสำหรับการบรรลุเป้าหมายทางการเงินทั้ง ๓ ระยะ ๓. งบประมาณการเงินรายจ่ายไม่เกินจากรายรับที่มี ๔. สามารถแจกแจงรายละเอียดที่มาของรายรับและรายละเอียดของค่าใช้จ่ายได้
๒. นักเรียนสามารถเลือกข้อมูลทางการเงินเพื่อการวางแผนการเงินได้		๒ นักเรียนสามารถออกแบบแผนการใช้จ่ายเงินของตนเองใน ๑ เดือนได้ โดยแผนการเงินต้องสะท้อนถึงหลักการพิจารณาในการออกแบบแผนการเงิน อย่างน้อย ๒ ใน ๔ ประเด็นที่กำหนด
		๑ นักเรียนสามารถออกแบบแผนการใช้จ่ายเงินของตนเองใน ๑ เดือนได้ โดยแผนการเงินต้องสะท้อนถึงหลักการพิจารณาในการออกแบบแผนการเงิน อย่างน้อย ๑ ใน ๔ ประเด็นที่กำหนด
๓. นักเรียนมีความมั่นใจต่อแผนการเงินที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินของนักเรียน	แบบวัดเจตคติ	๓
		๒
		๑ นักเรียนมีพัฒนาการในการให้คะแนนความมั่นใจของแผนการเงิน และสามารถอธิบายเหตุผลได้





๑๐. สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม “วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท”

๑. การ์ดฐานะทางการเงิน การ์ดบัญชีเงินฝาก การ์ดเป้าหมายทางการเงิน และการ์ดแผนการใช้จ่ายเงิน

การ์ดฐานะทางการเงิน I

กิจกรรม วัยรุ่น 4,500 บาท

รายจ่าย ประจำเดือนตุลาคม

รายรับ ประจำเดือน 5,000 บาท

รายการ	รายการ	รายการ	รายการ
ค่าอาหารว่าง/กลางวัน (1 ถ้วย 50 บ. x 2 ถ้วย x 20 วัน)	ค่า BTS ไป-กลับ (37 บ. x 2 เที่ยว/วัน x 20 วัน)	ค่าน้ำมันรถ/แท็กซี่	ค่าอินเทอร์เน็ต
2,000	1,480	599	270
ค่าขนม	ค่าวิทยุชมรม 2 เรื่อง	ค่าช้อปปิ้ง	
1,000	320	1,000	

การ์ดบัญชีเงินฝาก

กิจกรรม วัยรุ่น 4,500 บาท

จำนวนเงินในบัญชี

บัญชีเงินฝาก ประเภท ออมทรัพย์ ดอกเบี้ย 0.5 % ต่อปี

วันที่	ถอน WITHDRAWAL	ฝาก DEPOSIT	คงเหลือ BALANCE
30/08		*****1,000.00	31,000.50
1/09		*****800.00	31,800.50
8/10		*****1,200.00	33,000.50
21/10	*****1,600.00		31,400.50

การ์ดเป้าหมายทางการเงิน B

กิจกรรม วัยรุ่น 4,500 บาท

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น
(เริ่มออมเงิน ทุกศักราช)

ลงเงินเดือนละ: 500 บาท เป็นเวลา 12 เดือน เพื่อซื้อรองเท้ากีฬาคู่ใหม่ MIKOO คู่ละ 5,500 บาท

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น
(เริ่มออมเงิน ทุกศักราช)

ลงเงินเดือนละ: 500 บาท เป็นเวลา 12 เดือน เพื่อซื้อรองเท้ากีฬาคู่ใหม่ MIKOO คู่ละ 5,500 บาท

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น
(เริ่มออมเงิน ทุกศักราช)

ลงเงินเดือนละ: 500 บาท เป็นเวลา 6 เดือน เพื่อไปเที่ยวกับครอบครัวในลันเตียนานๆ ราคา 3,000 บาท

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น
(เริ่มออมเงิน ทุกศักราช)

ลงเงินเดือนละ: 500 บาท เป็นเวลา 6 เดือน เพื่อไปเที่ยวกับครอบครัวในลันเตียนานๆ ราคา 3,000 บาท

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะกลาง
(เริ่มออมเงิน ทุกศักราช)

ลงเงินเดือนละ: 300 บาท เป็นเวลา 2 ปี เพื่อเปิดเงินเป็นของขวัญวันเกิดอายุ 18 ปี ราคา 38,000 บาท

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น
(เริ่มออมเงิน ทุกศักราช)

ลงเงินเดือนละ: 500 บาท เป็นเวลา 6 เดือน เพื่อไปเที่ยวกับครอบครัวในลันเตียนานๆ ราคา 3,000 บาท

Financial Point : โบนัสที่สามรถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน

😊 คะแนนความสุขทางการเงิน : + 10 Point

🏆 คะแนนความภูมิใจทางการเงิน : + 10 Point

แผนทางการเงิน Plan A

กิจกรรม วัยรุ่น 4,500 บาท

แผนทางการเงิน : Plan A

รายรับ ประจำเดือน 4,500 บาท

รายการ	รายการ
ค่าอาหารว่าง/กลางวัน (1 ถ้วย 30 บ. x 2 ถ้วย x 20 วัน)	ค่า BTS ไป-กลับ (37 บ. x 2 เที่ยว/วัน x 20 วัน)
1,200	1,480
ค่าน้ำมัน	ค่าน้ำมันรถ
1,000	599

แผนทางการเงิน : Plan B

รายรับ ประจำเดือน 4,500 บาท

รายการ	รายการ
ค่าอาหารว่าง/กลางวัน (1 ถ้วย 30 บ. x 2 ถ้วย x 20 วัน)	ค่า BTS ไป-กลับ (37 บ. x 2 เที่ยว/วัน x 20 วัน)
1,200	1,480
ค่าน้ำมัน	ค่าน้ำมันรถ
800	599

แผนทางการเงิน : Plan C

รายรับ ประจำเดือน 4,500 บาท

รายการ	รายการ
ค่าอาหารว่าง/กลางวัน (1 ถ้วย 30 บ. x 2 ถ้วย x 20 วัน)	ค่า BTS ไป-กลับ (37 บ. x 2 เที่ยว/วัน x 20 วัน)
2,000	1,480
ค่าขนม	ค่าน้ำมันรถ
200	599

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๔๙๙



แบบบันทึก กิจกรรมวัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท

ชื่อ

ชั้น ม. เลขที่

ตอนที่ ๑ วิเคราะห์ฐานะทางการเงิน

รายรับ/เดือน สุทธิ :	ค่าใช้จ่ายประจำ	รวม (บาท)	ค่าใช้จ่ายไม่ประจำ	รวม (บาท)
รายจ่าย/เดือน สุทธิ :	๑.		๑.	
	๒.		๒.	
	๓.		๓.	
	๔.		๔.	
	๕.		๕.	
	รวมทั้งหมด		รวมทั้งหมด	

พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน :

ตอนที่ ๒ วิเคราะห์พฤติกรรมการออมเงิน

เงินออมที่มี ณ ปัจจุบัน :	บาท	พฤติกรรมการออมเงิน :
---------------------------	-----	----------------------

ตอนที่ ๓ เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินที่เลือก
 คือ ตัวเลือก.....

ตอนที่ ๔ แผนทางการเงินที่เลือก

แผนทางการเงินที่เลือก คือ ตัวเลือก.....





กิจกรรมที่ ๓ : วัยรุ่น ๔,๕๐๐ บาท

ชื่อ
ชั้น ม. เลขที่

ตอนที่ ๑ สรุปผลการเรียนรู้จากกิจกรรม (๑๐ คะแนน)

คำชี้แจง : ขอให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

- ๑) แผนการเงินใดที่นักเรียนเลือกใช้ในกิจกรรม และอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเลือกแผนการเงินดังกล่าว :
.....
- ๒) แผนการเงินดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนสามารถดำเนินชีวิตด้วยเงิน ๔,๕๐๐ บาท ตลอด ๑ เดือน หรือไม่ เพราะเหตุใด :
.....
- ๓) อะไรคือผลที่เกิดขึ้นในตอนสุดท้ายของกิจกรรม :
.....
- ๔) ในระหว่างการดำเนินกิจกรรม อะไรเป็นอุปสรรคที่เกิดขึ้น :
.....
- ๕) อะไรคือจุดอ่อนของแผนทางการเงินของนักเรียนในกิจกรรม :
.....
- ๖) แผนการเงินที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร :
.....
- ๗) ในการวางแผนการเงิน ข้อมูลทางการเงินใดที่นักเรียนควรนำมาใช้ประกอบการพิจารณาแผนการเงิน เพราะเหตุใด
.....
- ๘) หากนักเรียนได้มีโอกาสที่จะออกแบบแผนการเงินในกิจกรรมนี้ใหม่อีกครั้ง นักเรียนจะเลือก แผนการเงินใด อย่างไร พร้อมประเมินความมั่นใจต่อแผนการเงินดังกล่าว (ระดับ ๑-๕)
.....
- ๙) การวางแผนทางการเงินมีกระบวนการอย่างไร
.....
- ๑๐) นักเรียนถูกหักลบคะแนนวินัยทางการเงินหรือไม่ เพราะเหตุใด
.....





ตอนที่ ๒ วางแผนทางการเงินในชีวิตประจำวัน (๑๐ คะแนน)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนวางแผนทางการเงินของนักเรียนในชีวิตประจำวัน ตามขั้นตอนของการวางแผนทางการเงินต่อไปนี้



ขั้นตอนที่ ๑ วิเคราะห์ฐานะทางการเงิน :

คือ การวิเคราะห์พฤติกรรมและการใช้จ่ายเงินของนักเรียนในชีวิตประจำวัน ให้นักเรียนลอง

วิเคราะห์ดูซิว่า ใน ๑ เดือนที่ผ่านมา นักเรียนมีรายรับ และค่าใช้จ่ายทั้งแบบประจำหรือไม่ประจำอย่างไร จำนวนเท่าใด

รายรับ/เดือน สุทธิ :	ค่าใช้จ่ายประจำ	รวม (บาท)	ค่าใช้จ่ายไม่ประจำ	รวม (บาท)
รายจ่าย/เดือน สุทธิ :	๑.		๑.	
	๒.		๒.	
	๓.		๓.	
	๔.		๔.	
	๕.		๕.	
	รวมทั้งหมด			รวมทั้งหมด



ขั้นตอนที่ ๒ กำหนดเป้าหมายทางการเงิน : (เป้าหมายที่ดีควรครอบคลุมหลัก SMART)

เป้าหมายระยะสั้น :

เป้าหมายระยะกลาง :

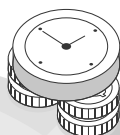
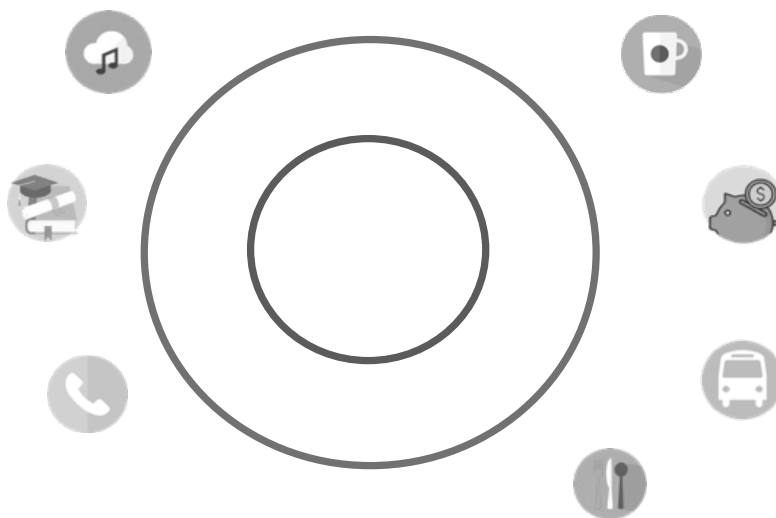
เป้าหมายระยะยาว :

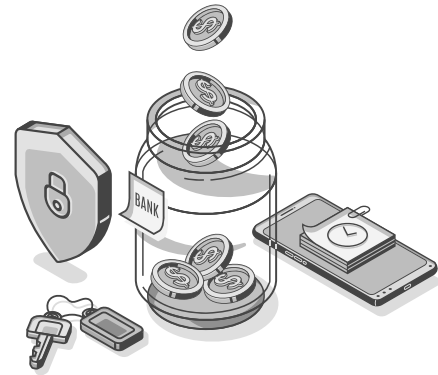


ขั้นตอนที่ ๓ การจัดทำแผนทางการเงิน : นักเรียนควรกำหนดแผนทางการเงินโดยมีตัวเลขสุทธิที่สามารถวัดผลได้ และคำนึงถึง
การบรรลุเป้าหมายทางการเงิน และความมั่นคงทางการเงินในอนาคต

รูปแบบแผนทางการเงิน :

- ออมก่อนใช้
- ใช้ก่อนออม
- อื่น ๆ





กิจกรรมที่ ๔ ๕๐๐ บาท Fun for All

การบริโภคที่ไม่เกินตัว

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

พฤติกรรมกรรมการบริโภคที่เกินตัวของบุคคลในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อภาวะหนี้สินและปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศ จึงควรบริโภคอย่างจำเป็นและรู้เท่าทันต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภค ได้แก่ ราคาสินค้า โฆษณา และรายได้ เพื่อนำมาสู่การเป็นผู้บริโภคที่มีประสิทธิภาพ อีกทั้งควรตระหนักรู้ถึงพฤติกรรมกรรมการบริโภคและการใช้จ่ายเงินของตนเองที่นำไปสู่การวางแผนทางการเงินได้อย่างเหมาะสม

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภคสินค้าและบริการได้
๒. นักเรียนสามารถอธิบายถึงพฤติกรรมกรรมการบริโภคและการใช้จ่ายเงินของตนเอง
๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณภาพและความคุ้มค่าผ่านข้อมูลของสินค้า
๔. นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสม คุณภาพและความคุ้มค่าของสินค้าภายใต้งบประมาณการเงินที่จำกัด

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน						
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*				เจตคติทางการเงิน	พฤติกรรมทางการเงิน
		A	B	C	D		
๒. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคของตนเอง ได้แก่ ค่านิยมของสังคม ราคาสินค้า การโฆษณาสินค้า ผลดีและผลเสียของพฤติกรรมกรรมการบริโภคดีังกล่าวต่อแผนทางการเงินในระยะสั้นและการใช้จ่ายเงิน ๓. ความสำคัญและหลักในการบริโภคที่มีประสิทธิภาพโดยพิจารณาจากความจำเป็นมากกว่าความต้องการ การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย	๖. การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย	-	/	/	/	๓. ความมั่นใจในการใช้จ่ายเงิน	๑๑. หลีกเลี่ยงค่าใช้จ่ายที่เกินตัว

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) ความหมายของการบริโภค : หมายถึง การใช้ประโยชน์จากสินค้าและบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และบำบัดความต้องการของมนุษย์

๒) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภค : ได้แก่ ราคาสินค้า รายได้ของผู้บริโภค ค่านิยม การโฆษณา ลักษณะสังคมและสิ่งแวดล้อม

๓) พฤติกรรมการบริโภคของคนในยุคปัจจุบันและผลกระทบที่เกิดขึ้น : ปัจจุบันบุคคลมีพฤติกรรมในการบริโภคซึ่งส่งผลกระทบต่อตนเอง ได้แก่ การบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือยและสินค้าตามกระแสนิยม การบริโภคโดยไม่พิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบ เหล่านี้ล้วนนำมาสู่ปัญหาการบริโภคที่เกินตัว จนส่งผลกระทบต่อความมั่นคงทางการเงินที่ดี ดังนั้น แต่ละบุคคลจึงควรที่จะหลีกเลี่ยงการบริโภคที่ไม่จำเป็น ที่จะนำมาสู่การมีพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินที่เกินตัว

๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) หลักการสำคัญเพื่อการใช้จ่ายเงินอย่างมีประสิทธิภาพ : แนวทางการใช้จ่ายเงินอย่างมีประสิทธิภาพ มีหลักสำคัญ ดังนี้

๑.๑) การอ่านข้อมูลของสินค้าและบริการ เพื่อนำมาสู่การประเมินและตัดสินใจที่จะเลือกใช้จ่ายเงินในสินค้าและบริการที่มีคุณภาพ และมีราคาที่เหมาะสม เพื่อนำมาสู่ความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินที่ดี

๑.๒) การเรียนรู้พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของตนเอง โดยการวิเคราะห์รายการที่แต่ละบุคคลมักสูญเสียเงินไปในการใช้จ่ายเงิน โดยวิเคราะห์จากบัญชีรายรับ – รายจ่าย หรือการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวัน

๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)

๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปรแกรม Power Point Presentation กิจกรรม “๕๐๐ บาท Fun for All”
- ตะกร้าสำหรับใส่ซื้อของ (เสมือนในห้างสรรพสินค้า) สำหรับการจำลองห้องเรียนเป็นห้างสรรพสินค้า
- บัตรภาพสินค้าพร้อมฉลากข้อมูลที่ถูกแบ่งออกเป็นสีต่างๆ ได้แก่ สีเขียว หมายถึง ผ่านการรับรองจากองค์การอาหารและยา (เครื่องหมาย อย.) / สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม





(เครื่องหมาย มอก.) ใช้วัสดุ-วัตถุดิบที่มีคุณภาพ ราคาสูง สีเหลือง หมายถึง ผ่านการรับรอง เช่นเดียวกับฉลากสีเขียว แต่วัสดุ-วัตถุดิบมีคุณภาพในระดับปานกลาง ราคาปานกลางถึงระดับสูง สีแดง หมายถึง ไม่ผ่านการรับรอง วัสดุ-วัตถุดิบไม่มีคุณภาพ และราคาถูก

- บัตรกำนัลสินค้า มูลค่า ๕๐๐ บาท
- เงิน

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- เครื่องคิดเลขสำหรับครู จำนวน ๑ เครื่อง และนักเรียนคนละ ๑ เครื่อง
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง แบบบันทึกกิจกรรม ๕๐๐ บาท Fun for All
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง การประเมินฐานะทางการเงิน (* ครูควรมอบหมายให้นักเรียนบันทึก รายรับ - รายจ่ายของตนเองล่วงหน้าก่อนการดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อใช้เป็นข้อมูล ในการพิจารณาการวางแผนทางการเงิน)

๗. สถานที่

ห้องเรียนที่สามารถจัดโต๊ะรูปแบบกลุ่ม มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรศัพท์ / โปรเจคเตอร์ และคอมพิวเตอร์

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ก่อนเริ่มกิจกรรม ครูจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์ โดยสร้างห้องเรียนเป็นร้านค้า ด้วยการติดตั้งป้ายร้านค้า ป้ายแจ้งผลิตภัณฑ์ต่างๆ ตะกร้าสินค้า จุดชำระเงิน และป้ายสินค้าตามจุดต่างๆ ของห้องเรียน

๘.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๑๐ นาที)

นักเรียนได้รับการนำเสนอ ฉากที่ ๑ ในคาบเรียนวิชาโฮมรูม ผ่านโปรแกรมการนำเสนอ Power Point เพื่อแสดงภาพและเรื่องเล่า บทบาทของนักเรียน โดยนักเรียนจะรับบทบาทเป็นตัวละคร นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่กำลังถูกเพื่อนๆ ชักชวนไปเที่ยวที่ห้างสรรพสินค้าเปิดใหม่

๘.๒ ชั้นแสดงบทบาทสมมติ (๔๐ นาที)

นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากทำทนายหรือจุดขัดแย้ง คำถามและตัวเลือก ของฉากที่ ๒ - ๓ ดังนี้
ฉากที่ ๒ นักเรียนได้รับการนำเสนอบัตรกำนัลมูลค่า ๕๐๐ บาท ฉลองร้านเปิดสาขาใหม่
ฉากที่ ๓ การเลือกซื้อสินค้าในร้าน นักเรียนจะใช้บัตรกำนัลมูลค่า ๕๐๐ บาท ในการเลือกซื้อสินค้า ด้วยการเลือกหยิบการ์ดสินค้าที่ตั้งอยู่รอบห้องลงในตะกร้าสินค้าที่ครูจัดเตรียมไว้

๘.๓ ชั้นเผชิญภาวะวิกฤต (๓๐ นาที)

๘.๓.๑ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากที่ ๔ เมื่อชำระสินค้า ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่นักเรียนนำสินค้าที่เลือก และบัตรกำนัลไปชำระสินค้าก่อนที่จะพบว่า





๑. สินค้าประเภทอาหาร และสินค้าที่ติดป้ายคำว่า SALE จะไม่อยู่ในรายการที่สามารถใช้บัตร
กำนัลได้

๒. เมื่อชำระสินค้าแล้ว ร้านค้าคิดภาษีมูลค่าเพิ่ม

๘.๓.๒ นักเรียนได้รับสถานการณ์ต้องตัดสินใจ จากคำถามและตัวเลือก ดังนี้

๑. ขอเพิ่มจำนวนเงินของตนเองที่มีเพื่อให้ได้สินค้าทั้งหมด (ได้รับคะแนนความสุขทางการเงิน
+๕ คะแนน และถูกหักคะแนนวินัยทางการเงิน -๕ คะแนน)

๒. กลับไปเลือกสินค้าใหม่อีกครั้ง เพื่อให้อยู่ในข้อจำกัดของบัตรกำนัล (ถูกหักคะแนน ความสุข
ทางการเงิน -๒ คะแนน และได้รับคะแนนวินัยทางการเงิน +๕ คะแนน)

๘.๓.๓ ฉากที่ ๕ เมื่อเดินทางถึงบ้าน เป็นเหตุการณ์ที่นักเรียนเดินทางกลับมาถึงที่บ้านและได้
ตรวจสอบสินค้าที่ตนเองเลือกซื้อ พบว่า

๑. สินค้าที่มีสัญลักษณ์สีแดง แสดงว่านักเรียนได้รับสินค้าที่ไม่มีคุณภาพและไม่สามารถใช้
ได้ผลตามที่ต้องการ (คะแนนความสุขทางการเงิน -๕ คะแนน)

๒. สินค้าที่มีสัญลักษณ์สีเหลืองกับสีเขียว แสดงว่านักเรียนสามารถเลือกซื้อสินค้าที่มีคุณภาพ
ใช้ได้ในช่วงเวลาที่ยาวนาน (คะแนนความสุขทางการเงิน +๕ คะแนน)

๘.๔ ชั้นสะท้อนผล (๓๐ นาที)

๘.๔.๑ นักเรียนแต่ละคนสรุปสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากทัศน์ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ จากคำถาม ดังนี้

๑) จากการเดินดูสินค้าในร้าน Everything Sale Jing สินค้าใดบ้างที่นักเรียนต้องการซื้อ
(ในขณะที่ยังไม่ได้คำนึงถึงงบประมาณ ๕๐๐ บาท) และสินค้าใดบ้างที่นักเรียนเลือกซื้อ จงเขียนระบุทั้งหมด
พร้อมอธิบายเหตุผลที่นักเรียนเลือกซื้อสินค้านั้น (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓-๔)

๒) ให้นักเรียนลองจัดหมวดหมู่ของสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อและสินค้าที่นักเรียนเลือกซื้อ
พร้อมสังเกตว่าสินค้าในหมวดหมู่ใดที่นักเรียนจะเสียเงินไปกับการบริโภคมากที่สุด

๓) เกิดอะไรขึ้นเมื่อนักเรียนนำสินค้ามาชำระ นักเรียนตัดสินใจอย่างไร และเพราะเหตุใดจึง
ตัดสินใจเช่นนั้น (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๕)

๔) ผลจากการตัดสินใจส่งผลต่อความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินในฉากสุดท้ายอย่างไร (จุดประสงค์
การเรียนรู้ ข้อที่ ๕)

๕) การใช้จ่ายในฉากรวมนี้เป็นไปตามแผนทางการเงินของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร

๘.๔.๒ ครูให้นักเรียนในห้องเรียน ร่วมกันแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ โดยมีประเด็น ดังนี้

๑) ในกิจกรรมนี้ อะไรเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนเลือกบริโภคสินค้าและบริการดังกล่าว
(แนวคำตอบ : รายได้ของผู้บริโภค ราคาสินค้า การโฆษณาสินค้า) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑)

๒) นักเรียนมีหลักการอย่างไรในการเลือกบริโภคสินค้าและบริการภายในจำนวนเงินที่มีจำกัด





๓) เมื่อนักเรียนตัดสินใจที่จะเลือกบริโภคสินค้าและบริการชนิดนั้นแล้ว นักเรียนมีหลักในการเลือกบริโภคยี่ห้อสินค้าและบริการนั้นอย่างไร (แนวคำตอบ : การพิจารณาจากข้อมูลของสินค้าและบริการ, ความเหมาะสมของราคาสินค้า, การมีฉลากรับรองคุณภาพ)

๔) นักเรียนคิดว่าเหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นได้จริงในชีวิตของนักเรียนหรือไม่ และหากนักเรียนจะต้องเผชิญเหตุการณ์เช่นเดียวกับกิจกรรมในคาบเรียนนี้ นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร

๕) กิจกรรม “๕๐๐ บาท Fun for All” สะท้อนพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของนักเรียนอย่างไร และพฤติกรรมดังกล่าวส่งผลกระทบต่ออย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒)

๖) นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใดจากกิจกรรมในวันนี้

๙. การประเมินผล

๙.๑ การตอบคำถาม ในสมุดบันทึกการเรียนรู้

๙.๒ แบบสังเกตพฤติกรรมทางการเงิน (การตัดสินใจทางการเงิน) ในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง ๕๐๐ บาท Fun for All

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๙.๑ การตอบคำถาม ในสมุดบันทึกการเรียนรู้			
๑. นักเรียนสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภคสินค้าและบริการได้	แบบทดสอบ	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายอิทธิพลของปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภคสินค้าและบริการ ได้อย่างครบถ้วน ถูกต้อง ได้แก่ ราคาสินค้า การโฆษณา และรายได้
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายอิทธิพลของปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภคสินค้าและบริการ ได้อย่างน้อย ๒ ใน ๓ และถูกต้อง
๒. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบต่อจากการบริโภคที่เกินกว่าความจำเป็น	แบบทดสอบ	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายผลกระทบที่เกิดจากการบริโภคที่เกินความจำเป็น โดยสามารถตอบคำถามได้ครอบคลุมประเด็นสำคัญ ดังนี้ ๑. กระทบต่อแผนการเงิน ๒. การขาดวินัยทางการเงินและขาดความมั่นใจในการใช้จ่ายเงิน
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายผลกระทบที่เกิดจากการบริโภคที่เกินความจำเป็น โดยสามารถตอบคำถามได้ครอบคลุมประเด็นอย่างน้อย ๒ ใน ๓ ส่วน

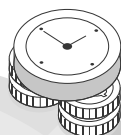




จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๙.๑ การตอบคำถาม ในสมุดบันทึกการเรียนรู้			
๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณภาพและความคุ้มค่าผ่านข้อมูลของสินค้า	แบบทดสอบ	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายแนวคิดในการเลือกซื้อสินค้า โดยสะท้อนการวิเคราะห์เปรียบเทียบสินค้าจากข้อมูล คุณภาพและราคาที่คุ้มค่า ได้อย่างถูกต้อง
๖. นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสม คุณภาพและความคุ้มค่าของสินค้าภายใต้งบประมาณการเงินที่จำกัด		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายแนวคิดในการเลือกซื้อสินค้า โดยสะท้อนการวิเคราะห์เปรียบเทียบสินค้าจากข้อมูล คุณภาพและราคาที่คุ้มค่าได้ อย่างน้อย ๑ ใน ๓ ประเด็นสำคัญที่ควรพิจารณา
๕. นักเรียนสามารถหลีกเลี่ยงค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็นเมื่อพบว่ามีค่าใช้จ่ายที่เกินตัว	แบบสังเกต	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนตัดสินใจครั้งที่ ๒ ในตัวเลือกข้อที่ B หรือ C หรือ D
๖. นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสม คุณภาพและความคุ้มค่าของสินค้าภายใต้งบประมาณการเงินที่จำกัด	แบบสังเกต	๓	
		๒	
		๑	การประเมินผลจากผลการตัดสินใจในฉากทัศน์ โดยนักเรียนเลือกข้อ A

คำแนะนำเพิ่มเติม :

ครูอาจปรับรูปแบบของกิจกรรม โดยเปลี่ยนให้นักเรียนออกไปทำกิจกรรมในห้างสรรพสินค้า / ร้านค้าจริง จากนั้นให้สมมติว่าหากนักเรียนได้รับบัตรกำนัลมูลค่า ๕๐๐ บาท นักเรียนจะเลือกซื้อสินค้าใดบ้าง และให้นักเรียนจดบันทึกซื้อสินค้ากับราคา



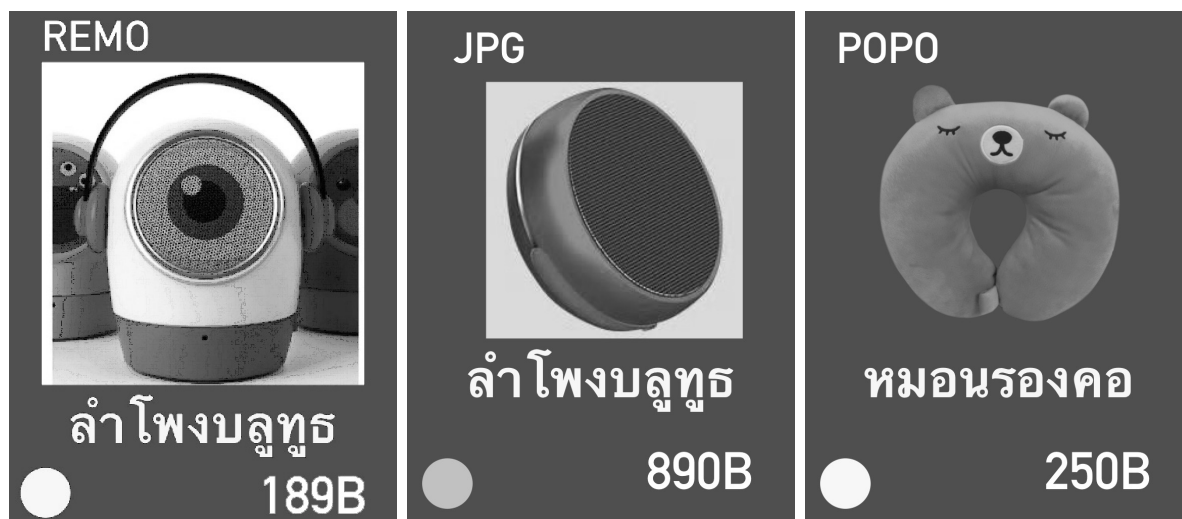


๑๐. สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม

บัตรกำนัล



การ์ดสินค้า





สมุดบันทึกการเรียนรู้กิจกรรม ๕๐๐ บาท Fun for All

ชื่อ ชั้น เลขที่



คำชี้แจง : จงเขียนบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมตามคำถามที่กำหนดให้

ตอนที่ ๑ : บันทึกผลการตัดสินใจในระหว่างการดำเนินกิจกรรม

ที่	ตัวเลือกการตัดสินใจ	ผลที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจ
A		
B		
C		

ตอนที่ ๒ : UPDATE คะแนนชีวิตทางการเงิน

ความมีวินัยทางการเงิน

ความสุขทางการเงิน

ความมั่นคงทางการเงิน

ความมั่งคั่งทางการเงิน

ตอนที่ ๓ : บันทึกผลการเรียนรู้หลังกิจกรรม

๑. อะไรคือสาเหตุที่นักเรียนตอบรับข้อเสนอ

.....

๒. จงเขียนระบุสินค้าที่นักเรียนต้องการซื้อ และที่นักเรียนซื้อ

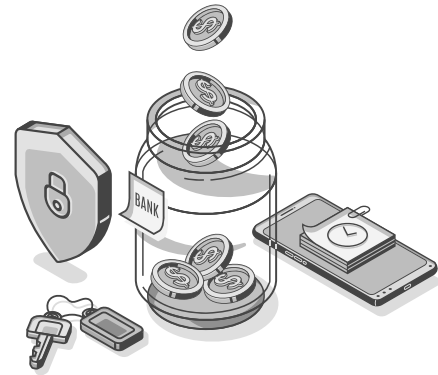
๓. จากสินค้าทั้งหมดในข้อที่ ๒ นักเรียนสามารถจัดหมวดหมู่ของสินค้าได้กี่ประเภท อย่างไร

.....

๔. เกิดอะไรขึ้นกับนักเรียนเมื่อชำระค่าสินค้า

.....





กิจกรรมที่ ๕ Need or Want

หลักคิดเพื่อการจำแนกระหว่างความจำเป็นกับความต้องการ

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การแยกแยะระหว่างการใช้จ่ายตามความจำเป็นกับการใช้จ่ายตามต้องการ เป็นพื้นฐานสำคัญของการรู้จักใช้จ่ายเงินอันเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญของการรู้เรื่องการเงิน การปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักคิดแยกแยะและพิจารณาถึงความจำเป็นต่อการบริโภคโดยประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ย่อมนำมาสู่การใช้จ่ายเงินที่มีประสิทธิภาพ

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลในการบริโภคที่สอดคล้องกับหลักความจำเป็น โดยประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
๒. นักเรียนสามารถแยกแยะระหว่างสินค้าที่จำเป็นกับสินค้าที่บริโภคตามความต้องการ
๓. นักเรียนสามารถจัดลำดับความสำคัญของการใช้จ่ายตามความจำเป็น ภายใต้เงินที่มีจำกัด
๔. นักเรียนสามารถประเมินและตัดสินใจใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น
๕. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน					เจตคติทางการเงิน	พฤติกรรมทางการเงิน
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*					
		A	B	C	D		
๓. ความสำคัญและหลักในการบริโภคที่มีประสิทธิภาพโดยพิจารณาจากความจำเป็นมากกว่าความต้องการ การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย ๖. การจำแนกความจำเป็นและความต้องการโดยใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	๔. การจำแนกระหว่างความจำเป็นกับความต้องการ ๕. ใช้จ่ายเงินตามความจำเป็นมากกว่าความต้องการ ๖. การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย	-	/	/	/	๕. มีแรงจูงใจในการประหยัดค่าใช้จ่าย	๑๑. หลีกเลี่ยงค่าใช้จ่ายที่เกินตัว ๑๓. ไม่กู้เงินเมื่อไม่พอใช้

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) ความหมายของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง : ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หมายถึง หลักปรัชญาที่ยึดหลักทางสายกลางและความไม่ประมาท คำนึงถึงความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว ตลอดจนการใช้ความรู้ด้วยความรอบคอบ ระมัดระวัง และมีคุณธรรมเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและการกระทำ

๒) หลักการของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง : หลักการสำคัญของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย ๒.๑) การพึ่งพาตนเอง คือ การยึดหลักตนเองเป็นที่พึ่ง ลดการพึ่งพาภายนอก และ การใช้ทรัพยากรที่มีให้เกิดประโยชน์สูงสุด กับ ๒.๒) การไม่เน้นการแข่งขันและแสวงหากำไร คือ การมุ่งเน้นสร้างความมั่นคงให้กับตนเอง การดำรงชีวิตอย่างพอดีตามหลักทางสายกลาง

๓) องค์ประกอบของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง : หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ หลัก ๒ เงื่อนไข หลัก ๓ ห่วง และ หลัก ๔ มิติ ดังนี้

หลัก ๒ เงื่อนไข :

๑. เงื่อนไขความรู้ : ความรอบรู้ในหลักวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องรอบด้าน กับความรอบคอบที่จะนำความรู้มาใช้พิจารณา เชื่อมโยงกัน
๒. เงื่อนไขคุณธรรม : คุณลักษณะที่ช่วยเสริมสร้างให้การดำเนินชีวิตหรือการประกอบกิจการเป็นไปอย่างสำเร็จ อาทิ ความมีวินัย ความซื่อสัตย์ ความเพียร การใช้สติปัญญา เป็นต้น

หลัก ๓ ห่วง :

๑. ความพอประมาณ : ความพอดี ไม่น้อยเกินไป ไม่มากเกินไป โดยไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น
๒. ความมีเหตุผล : การตัดสินใจที่เกี่ยวกับระดับความพอประมาณ ต้องดำเนินไปอย่างมีเหตุผล
๓. การมีภูมิคุ้มกันที่ดี : การเตรียมตัวพร้อมรับต่อผลกระทบและความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงสถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต

หลัก ๔ มิติ :

การดำเนินชีวิตอย่างสมดุลทั้ง ๔ มิติ ได้แก่ มิติด้านเศรษฐกิจ มิติด้านสังคม มิติด้านวัฒนธรรม และมิติด้านสิ่งแวดล้อม





๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) ความหมายของความจำเป็น (Need) กับ ความต้องการ (Want) : ความจำเป็น หมายถึง ความต้องการในสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตที่ขาดไม่ได้ โดยอาจพิจารณาจากปัจจัยทั้ง ๔ เป็นพื้นฐาน ได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค และเครื่องนุ่งห่ม ในขณะที่ความต้องการ หมายถึง ความต้องการตามความปรารถนา ความอยากได้ตามอารมณ์ เมื่อไม่ได้ตามความต้องการแล้วย่อมไม่ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิต หลักความจำเป็นกับความต้องการ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการจัดการเงิน โดยเฉพาะการเลือกใช้จ่ายเงิน ตามความจำเป็นมากกว่าความต้องการ เพื่อให้การจัดการเงินนั้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และมีเงินเหลือเพียงพอต่อการเก็บเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงินและสร้างความมั่นคงทางการเงินที่ดี

๒) การประยุกต์หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการใช้จ่ายเงิน : หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นหลักคิดที่ช่วยในการพิจารณาการใช้จ่ายเงินตามความจำเป็นได้ โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ โดยแบ่งออกเป็น ๓ ขั้นตอน ได้แก่ ชั้น Input ชั้น Process และชั้น Output

ชั้น Input (หลัก ๒ เงื่อนไข) ก่อนการดำเนินการใด ๆ จำเป็นที่จะต้องมีความรู้และคุณธรรม ที่เกี่ยวข้องที่จะนำไปสู่การปฏิบัติกรอย่างถูกต้องตามหลักการ เช่นเดียวกับการใช้จ่ายเงิน ดังนี้

๒.๑) เงื่อนไขความรู้ : ความรู้ในการแยกแยะระหว่างความจำเป็นกับความต้องการ ในการใช้จ่ายความรู้เกี่ยวกับระดับราคาสินค้าที่เหมาะสมที่ต้องการบริโภค การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย ในทรัพยากรที่ตนเองมีในปัจจุบัน เพื่อบริโภคให้เกิดประโยชน์สูงสุดและลดการบริโภคในทรัพยากรที่ไม่จำเป็น

๒.๒) เงื่อนไขคุณธรรม : คุณลักษณะที่ดีที่ช่วยให้การใช้จ่ายเงินบรรลุตามเป้าหมาย ได้แก่ การมีวินัยทางการเงิน คือ การใช้จ่ายเงินไม่เกินตัวหรือการใช้จ่ายเงินไม่เกินกว่าขอบเขตที่กำหนด การไม่กั๊กเงิน โดยไม่จำเป็น และความอดทน คือ ความอดทนต่อการยับยั้งความต้องการในการใช้จ่ายทางอารมณ์

ชั้น Process (หลัก ๓ ห่วง) เมื่อมีความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน จึงนำไปสู่การลงมือปฏิบัติ ซึ่งควรคำนึงถึงหลัก ๓ ห่วง ดังนี้

๒.๓) หลักพอประมาณ : การรู้ถึงงบประมาณที่ใช้จ่าย โดยงบประมาณนั้นจะต้อง ไม่กระทบต่อแผนทางการเงินที่กำหนดไว้ การใช้จ่ายตามความจำเป็น

๒.๔) หลักความมีเหตุผล : การใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น ตามเป้าหมายหรือรายการ ที่กำหนดโดยการใช้จ่ายนั้นคำนึงถึงหลักการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น การไม่ใช้จ่ายตาม ความต้องการ หรือการใช้จ่ายในทรัพยากรที่ตนมีอยู่แล้ว และทรัพยากรนั้นตนเองยังไม่ได้ใช้อย่างคุ้มค่า

๒.๕) หลักภูมิคุ้มกัน : การใช้จ่ายโดยมุ่งเน้นบริโภคสินค้าที่มีคุณภาพมากกว่าการคำนึง เฉพาะราคาสินค้าที่มีราคาถูก เพราะจะได้สินค้าที่สามารถใช้ได้ยาวนานไม่ต้องเสียเงินบริโภคบ่อยครั้ง





๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)

๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปรแกรม Power Point Presentation นำเสนอฉากทัศน์กิจกรรมและตัวเลือกต่าง ๆ
- ธนบัตรจำลอง (ให้นักเรียนคนละ ๔,๐๐๐ บาท)
- ป้ายร้านค้าโรงเรียน, ห้างสรรพสินค้า The Moom, ร้านค้า The EDU และการ์ดภาพสินค้าต่าง ๆ
- โบรชัวร์โปรโมชั่นลดราคาสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- ใบงานบันทึกรายการสินค้า
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Need or Want
- การ์ดเงื่อนไขความรู้ / การ์ดเงื่อนไขคุณธรรม ได้แก่ การ์ดวินัยทางการเงิน การ์ดความอดทน ออกถ้อย การัดข้อมูลอุปกรณ์การเรียนที่มีในปัจจุบัน และการ์ด โบรชัวร์ราคาของสินค้าในแต่ละแห่ง

๗. สถานที่

ห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรทัศน์ / โปรเจคเตอร์ และคอมพิวเตอร์ และมีพื้นที่ในการจัด มุมจำลองสำหรับร้านค้าต่าง ๆ (ครูควรจัดสถานที่ให้ร้านทั้ง ๓ ร้าน ตั้งอยู่ห่างกัน หรือร้านค้าละ ๑ มุม ของห้องเรียน)

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

๘.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๑๐ นาที)

๘.๑.๑ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากที่ ๑ ผ่านโปรแกรมนำเสนอ Power Point ดังนี้

ฉากที่ ๑ : เมื่อใกล้จะเปิดเทอม

ตัวละคร : นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งกำลังจะเข้าเรียนในภาคเรียนที่ ๒

เรื่องราว : อีก ๑ สัปดาห์จะเปิดการศึกษาใหม่ นักเรียนพบว่ามิโบรชัวร์ของห้างสรรพสินค้า แห่งหนึ่งแนบมากับหนังสือพิมพ์ ซึ่งมีข้อมูลเกี่ยวกับการลดราคาครั้งใหญ่ของอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง กับการศึกษา เมื่อแม่ของนักเรียนเห็นนักเรียนกำลังอ่านรายละเอียดของโบรชัวร์ดังกล่าว คุณแม่ของนักเรียน จึงให้เงินกับนักเรียนจำนวน ๔,๐๐๐ บาท สำหรับการไปซื้ออุปกรณ์การเรียนใหม่ ๆ





๘.๑.๒ นักเรียนเลือกข้อมูลการ์ดความรู้ทางการเงินกับการ์ดคุณธรรมทางการเงินที่จำเป็น และ
 ใบงานบันทึกรายการสินค้าและราคาที่ต้องการซื้อ เพื่อเตรียมตัวเข้าสู่กิจกรรมในฉากต่อไป

A
CARD

อุปกรณ์การเรียนที่มี

อุปกรณ์การเรียน / สิ่งของที่มีคุณภาพดี:


- กระเป๋าสะพายใบหนังสีโอปอโรงเรียน
- กางเกงพละศึกษา
- รองเท้านักเรียน
- กระโปรง / กางเกง นักเรียน


สิ่งที่ต้องซื้อเพิ่ม :


- ชุดเครื่องเขียนใหม่
- สมุดวาดเขียน 200 G
- แพน
- ชุดสีน้ำ
- ถุงผ้า
- ถุงเท้าใหม่
- เสื้อนักเรียนเพิ่ม 2 ตัว
- รองเท้าผ้าใบ

B
CARD

ใบรูดชำระสินค้า


 ร้าน EDU


 ร้าน THE MOON

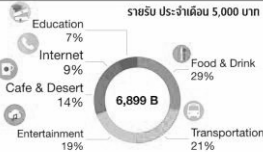

 สหกรณ์โรงเรียน

C
CARD

แผนทางการเงิน

รายจ่าย ประจำเดือนตุลาคม

รายรับ ประจำเดือน 5,000 บาท



6,899 B

รายการ	จำนวน	รายการ	จำนวน
ค่าเช่าหอพัก (1 ปี 500 x 2 ปี x 20 บาท)	2,000	ค่าเดินทาง	1,000
ค่าอาหาร 50 บาท (30 วัน x 50 บาท)	1,500	ค่ารถโดยสาร 2 ชั้น	320
ค่าขนมผลไม้	599	ค่าสิ่งบันเทิง	1,000
ค่าเช่าเครื่องสำอาง	280	ค่าสิ่งบันเทิง (50 บาท x 20 บาท)	1,000
ค่าเช่ามือถือ	270		

D
CARD

จำนวนเงินออม

จำนวนเงินในบัญชี

บัญชีเงินฝาก ประเภท ออมทรัพย์
ดอกเบี้ย 0.5 % ต่อปี

วันที่	ถอน WITHDRAWAL	ฝาก DEPOSIT	คงเหลือ BALANCE
30/08	*****1,000.00		31,000.50
1/09	*****800.00		31,800.50
8/10	*****1,200.00		33,000.50
21/10	*****1,600.00		31,400.50

การ์ดความรู้ทางการเงิน

E
CARD

วินัยทางการเงิน

F
CARD

ความอดทน ในการเงิน

การ์ดคุณธรรมทางการเงิน

แบบบันทึก กิจกรรม NEED or Want

ตอนที่ 1 จงบันทึกการตัดสินใจในกิจกรรมต่อไปนี้

จงลำดับรายการสินค้าที่นักเรียนจะซื้อ :

รายการสินค้า	รับ	จ่าย	คงเหลือ

ตอนที่ 2 จงตอบคำถามต่อไปนี้ :

- 1) จากฉากทัศน์ นักเรียนได้เลือกการตัดสินใจคุณธรรมกับการตัดสินใจความรู้ดี และการได้บริการรับเงินส่งผลการตัดสินใจใช้จ่ายเงินของนักเรียนอย่างไร
 ตอบ :
- 2) การตัดสินใจความรู้ดีกับการตัดสินใจคุณธรรมใดที่นักเรียนสมควรเลือกในฉากทัศน์ เพราะเหตุใด
 ตอบ :
- 3) หากนักเรียนไม่มีโอกาสกลับไปตัดสินใจในฉากทัศน์ นักเรียนจะเลือกซื้ออุปกรณ์การเรียนบ้าง เพราะเหตุใด
 ตอบ :
- 4) สินค้าที่นักเรียนมีคุณภาพและความทนทานที่จะสามารถใช้งานได้ในวันของยาวและคุ้มค่าหรือไม่
 ตอบ :
- 5) นักเรียนใช้หลักการใดในการลำดับรายการเรียนที่ต้องการซื้อ
 ตอบ :
- 6) การใช้จิตตามความจำเป็น คืออะไร และมีควมสำคัญอย่างไร
 ตอบ :

แบบบันทึกกิจกรรม Need or Want





๘.๒ ชั้นแสดงบทบาทสมมติ (๑๐ นาที)

๘.๒.๑ ครูใช้โปรแกรม Power Point Presentation แสดงภาพห้างสรรพสินค้า เพื่อเข้าสู่ฉากต่อไป
ดังนี้

ฉากที่ ๒ : ณ ห้างสรรพสินค้า

เรื่องราว : เช้าวันต่อมาผู้ปกครองได้ขับรถมาส่งนักเรียนยังห้างสรรพสินค้า เมื่อมาถึงห้างสรรพสินค้า
นักเรียนได้ทำการนั่งเขียนรายการสิ่งของ/อุปกรณ์การเรียนที่ต้องการซื้อ ก่อนจะเริ่มเดินสำรวจสิ่งของตามชั้นต่าง ๆ

๘.๒.๒ นักเรียนเดินสำรวจสินค้าจากร้านค้า/ห้างสรรพสินค้าจำลองที่ครูจัดตามมุมต่าง ๆ ของห้อง
และสำรวจราคาของการ์ดสินค้าต่าง ๆ ที่ครูตั้งไว้รอบ ๆ ห้องเรียน โดยมีกติกา ดังนี้

- ๑) ร้านค้าโรงเรียน ห้างสรรพสินค้า The Moom และร้านค้า The EDU นั้น ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างกัน
- ๒) การเดินทางจากสถานที่หนึ่งไปยังสถานที่หนึ่ง นักเรียนจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทาง
โดยมีตัวเลือก ได้แก่ ๒.๑) รถเมล์ปรับอากาศ ราคา ๑๘ บาท ๒.๒) รถ Taxi ราคา ๖๗ บาท ดังนั้น ทุกๆ
การเปลี่ยนสถานที่ ๑ ครั้ง นักเรียนจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทางดังกล่าว
- ๓) ในขณะที่นักเรียนเลือกซื้อสินค้า ขอให้นักเรียนจดรายการสินค้าที่นักเรียนจะต้องซื้อ และ
สินค้านอกเหนือรายการอุปกรณ์การเรียนที่นักเรียนต้องการลงในใบบันทึกรายการสินค้า

คำแนะนำ : ข้อที่ ๘.๒.๒ มุ่งเน้นการสร้างเรียนรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับผลกระทบจากการตัดสินใจเลือกในฉากที่ ๑
นักเรียนที่สามารถเลือกการ์ดเงื่อนไขความรู้ โดยเฉพาะ “การ์ดโบรชัวร์สินค้า” จะนำไปสู่การวางแผนการใช้จ่ายเงิน
ได้อย่างเหมาะสม โดยรู้ว่าจะต้องเดินทางไปร้านค้าใดที่จะสามารถซื้อสินค้าได้ตามรายการที่กำหนด และเสีย
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางได้น้อยที่สุด แต่นักเรียนที่ไม่ได้รับการแจ้งเตือนความรู้ที่มากเพียงพอ จะส่งผลกระทบทำให้
นักเรียนขาดการวางแผนการเงิน ส่งผลให้เสียเงินมากเกินกว่าที่ตนจำเป็น ในขณะที่นักเรียนที่มี “การ์ดรายการสิ่งของ
ที่มี” นักเรียนจะสามารถใช้ในการวางแผนลำดับการใช้จ่ายของตนเองได้

๘.๓ ชั้นภาวะวิกฤต (๕๐ นาที)

ครูแสดงภาพพร้อมข้อความภาวะวิกฤต โดยนำเสนอว่า “นักเรียนพบว่าแม้ว่านักเรียน
จะเลือกซื้อสินค้ายี่ห้อใดๆ ก็ตาม ปรากฏว่าเป็นไปไม่ได้เลยที่นักเรียนจะสามารถซื้อสินค้าทั้งหมดด้วย
จำนวนเงิน ๔,๐๐๐ บาทที่กำหนด นักเรียนจะทำอย่างไรระหว่างรอเงินเพิ่มเติม หรือการซื้อเฉพาะสินค้า
บางชิ้นที่จำเป็น” จากนั้นให้นักเรียนดำเนินการซื้อขายสินค้าตามที่นักเรียนได้วางแผนไว้ โดยในชั้นภาวะวิกฤตนี้
มีกติกาสำคัญ ดังนี้





๑) นักเรียนที่ไม่ได้รับ “การ์ดวินัยทางการเงิน” แสดงว่านักเรียนจะขาดวินัยทางการเงิน นั่นคือมีการซื้อสินค้าเกินกว่าความจำเป็นโดยไม่ได้ตั้งใจ ดังนั้นในกรณีที่รายการสินค้าทั้งหมดของนักเรียนมีราคามากเกินกว่าที่ตั้งใจไว้ นักเรียนจะต้องรับผิดชอบต่อราคาสินค้าทั้งหมดนั้น โดยนักเรียนมีตัวเลือกดังนี้

๑.๑) ตัวเลือกที่ ๑ : นักเรียนที่มี “การ์ดเงินออม” นักเรียนจะต้องถอนเงินออมของตนเองออกมาใช้ โดยจะต้องเดินทางไปถอนเงินยังห้างสรรพสินค้า

๑.๒) ตัวเลือกที่ ๒ : หากนักเรียนไม่มี “การ์ดเงินออม” นักเรียนจะต้องโทรไปขอเงินผู้ปกครองเพิ่ม ซึ่งผู้ปกครองของนักเรียนตกลงที่จะโอนเงินเพิ่มเติมให้ แต่มีข้อแม้ว่าจะหักเงินจากค่าขนมของนักเรียน

๒) นักเรียนที่ไม่ได้รับ “การ์ดความอดทนอดกลั้น” แสดงให้เห็นว่านักเรียนจะขาดความอดทนต่อรายการที่นอกเหนือจากความจำเป็น ดังนั้น รายการสินค้าใดที่นอกเหนือจากรายการอุปกรณ์การเรียนที่ต้องซื้อ ซึ่งนักเรียนได้จดลงในใบรายการสินค้า นั้นแสดงว่านักเรียนจะตัดสินใจที่จะซื้อ หากจำนวนเงินของนักเรียนไม่เพียงพอ ให้นักเรียนดำเนินการตามกรณีของ “การ์ดวินัยทางการเงิน”

๘.๔ ชั้นสะท้อนผล (๓๐ นาที)

๘.๔.๑ ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ ๑ กลุ่มนักเรียนที่มีการ์ดเงื่อนไขความรู้ ได้แก่ การ์ดข้อมูลอุปกรณ์การเรียนที่มีในปัจจุบัน และการ์ดโบรชัวร์ราคาของสินค้าในแต่ละแห่ง กับ การ์ดเงื่อนไขคุณธรรม ได้แก่ การ์ดวินัยทางการเงิน กับการ์ดความอดทนอดกลั้น ครบถ้วนทั้ง ๔ การ์ด

กลุ่มที่ ๒ กลุ่มนักเรียนที่มีการ์ดเงื่อนไขความรู้ แต่ไม่มีการ์ดเงื่อนไขคุณธรรม

กลุ่มที่ ๓ กลุ่มนักเรียนที่มีการ์ดเงื่อนไขความรู้ และมีการ์ดเงื่อนไขคุณธรรมอย่างน้อย ๑ ใบ

๘.๔.๒ นักเรียนแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินฉากทัศน์ โดยมีประเด็นสำคัญ ดังนี้

๑) ผลที่เกิดจากการตัดสินใจของนักเรียนเป็นอย่างไร

๒) การที่นักเรียนมีการ์ดเงื่อนไขความรู้ กับการ์ดเงื่อนไขคุณธรรมดังกล่าว ส่งผลต่อการตัดสินใจทางการเงินของนักเรียนอย่างไร

๓) (เฉพาะกลุ่มที่ ๑) นักเรียนมีหลักในการพิจารณาเลือกซื้ออุปกรณ์การเรียนอย่างไร

(แนวคำตอบ : การศึกษาข้อมูลจากการ์ดเงื่อนไขความรู้ ได้แก่ การ์ดอุปกรณ์การเรียนที่มีในปัจจุบัน เพื่อนำมาสู่การจัดลำดับความสำคัญของอุปกรณ์การเรียน (หลักพอประมาณ) วิเคราะห์อุปกรณ์ที่มีความจำเป็นโดยอ้างอิงจากข้อมูลนั้น (หลักมีเหตุผล) จากนั้นศึกษาข้อมูล ราคาสินค้ากับข้อมูลสินค้าในการ์ดโบรชัวร์ราคาของสินค้าในแต่ละแห่ง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการคัดเลือกสินค้าที่มีราคาดี คุณภาพดี พร้อมการวางแผนการเดินทางให้เสียงบประมาณน้อยที่สุด (หลักภูมิคุ้มกัน))





๘.๔.๓ นักเรียนแต่ละคนสรุปการเรียนรู้ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Need or Want ดังนี้

๑) จากฉลากที่ค้น นักเรียนได้เลือกการ์ดเงื่อนไขคุณธรรม กับการ์ดเงื่อนไขความรู้ใด และการได้รับการ์ดนั้นส่งผลต่อการตัดสินใจใช้จ่ายเงินของนักเรียนอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑)

๒) การ์ดเงื่อนไขความรู้กับการ์ดเงื่อนไขคุณธรรมใดที่นักเรียนสมควรเลือกในฉลากที่ค้น เพราะเหตุใด (เงื่อนไขความรู้และเงื่อนไขคุณธรรม)

๓) หากนักเรียนได้มีโอกาสกลับไปตัดสินใจในฉลากอีกครั้ง นักเรียนจะเลือกซื้ออุปกรณ์การเรียนใดบ้าง เพราะเหตุใด (หลักพอประมาณ – หลักมีเหตุผล) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๔)

๔) สินค้าทั้งหมดนั้นมีคุณภาพและความทนทานที่จะสามารถใช้ได้ในระยะยาวและคุ้มค่าหรือไม่ (หลักภูมิคุ้มกัน)

๕) นักเรียนใช้หลักการใดในการลำดับอุปกรณ์การเรียนที่ต้องการซื้อ (หลักการเลือกซื้อสินค้าตามความจำเป็น) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๕)

๖) การใช้จ่ายตามความจำเป็น คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไร (แนวความคิด : การเลือกบริโภคสินค้าและบริการที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิต การพิจารณาเลือกบริโภคสินค้าและบริการที่ลดการตอบสนองความต้องการที่ไม่จำเป็น ซึ่งช่วยให้สามารถบริหารจัดการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๕)

๘.๔.๔ นักเรียนทำแบบฝึกหัดในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Need or Want โดยอ่านสถานการณ์ทางการเงินที่กำหนดให้ แล้วจึงบริหารจัดการเงินโดยเชื่อมโยงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๙. การประเมินผล

การตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Need or Want

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน
๑. นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลในการบริโภคที่สอดคล้องกับหลักความจำเป็น โดยประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	แบบสอบถาม	๓ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงกระบวนการลำดับความสำคัญของค่าใช้จ่ายกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างถูกต้อง โดยเชื่อมโยงหลักความรู้ คุณธรรม พอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกัน
		๒ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงกระบวนการลำดับความสำคัญของค่าใช้จ่ายกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย ๓ ใน ๕ ของหลักการ
		๑ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงกระบวนการลำดับความสำคัญของค่าใช้จ่ายกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย ๒ ใน ๕ ของหลักการ





จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๒. นักเรียนสามารถแยกแยะระหว่างสินค้าที่จำเป็นกับสินค้าที่บริโภคตามความต้องการ	แบบสังเกต	๓	ในกิจกรรม นักเรียนสามารถเขียนระบุเหตุผลในการเลือกรายการสินค้า โดยแสดงถึงหลักการในการซื้อสินค้าตามความจำเป็น ดังนี้ ๑. ความจำเป็นในการใช้สินค้า เมื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลของสิ่งของที่มีอยู่ ๒. มีการเรียงลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย ๓. ไม่มีการเพิ่มรายรับที่จะมาใช้จ่ายในครั้งนี้
๓. นักเรียนสามารถจัดลำดับความสำคัญของการใช้จ่ายตามความจำเป็น ภายใต้งบที่มีจำกัด		๒	ในกิจกรรม นักเรียนสามารถเขียนระบุเหตุผลในการเลือกรายการสินค้า โดยแสดงถึงหลักการในการซื้อสินค้าตามความจำเป็น อย่างน้อย ๒ ใน ๓ ของประเด็น
๔. นักเรียนสามารถประเมินและตัดสินใจใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น		๑	ในกิจกรรม นักเรียนสามารถเขียนระบุเหตุผลในการเลือกรายการสินค้า โดยแสดงถึงหลักการในการซื้อสินค้าตามความจำเป็น อย่างน้อย ๑ ใน ๓ ของประเด็น
๕. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น	แบบสอบถาม	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของการใช้จ่ายตามความจำเป็นและระบุความสำคัญของการใช้จ่ายดังกล่าวได้ถูกต้อง
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของการใช้จ่ายตามความจำเป็นและระบุความสำคัญของการใช้จ่ายดังกล่าวได้บางส่วน





๑๐. สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม

การรู้ความรู้อะไรและคุณธรรมทางการเงิน

A
CARD
อุปกรณ์การเรียนที่มี

อุปกรณ์การเรียน / สิ่งของที่มีคุณภาพดี:

- กระเป๋าใส่พาสปอร์ตหรือไปโรงเรียน
- กางเกงพรีคัท
- รองเท้านักเรียน
- กระเป๋าใบง / กางเกง นักรเรียน

สิ่งที่มีสื่ออื่นเพิ่ม :

- ชุดเครื่องเขียนใหม่ - สมุดวาดเขียน 200 G
- แฟ้ม - ชุดสีน้ำ
- ดินสอ
- ดินสอทำใหม่
- เสื้อนักเรียนเพิ่ม 2 ตัว
- รองเท้าผ้าใบ

B
CARD
ใบรับซื้อสินค้า

ร้าน THE EDU

ร้าน THE MOOM

สหกรณ์โรงเรียน

C
CARD
แผนทางการเงิน

รายจ่าย ประจำเดือนตุลาคม
รายรับ ประจำเดือน 5,000 บาท

Education 7%
Internet 9%
Cafe & Desert 14%
Entertainment 19%

Food & Drink 29%
Transportation 21%

6,899 B

ประเภท	รายการ	ราคา	ประเภท	รายการ	ราคา
ค่าเช่าหอพัก	ค่าเช่าหอพัก	2,800	ค่ารถ	ค่ารถ	1,000
ค่าเช่าหอพัก (1 เดือน x 2 คืน x 7 วัน)	ค่าเช่าหอพัก	1,400	ค่ารถ	ค่ารถ	1,000
ค่าเช่าหอพัก (1 เดือน x 2 คืน x 7 วัน)	ค่าเช่าหอพัก	599	ค่ารถ	ค่ารถ	300
ค่าเช่าหอพัก (1 เดือน x 2 คืน x 7 วัน)	ค่าเช่าหอพัก	200	ค่ารถ	ค่ารถ	1,000
ค่าเช่าหอพัก (1 เดือน x 2 คืน x 7 วัน)	ค่าเช่าหอพัก	270	ค่ารถ	ค่ารถ	1,000

D
CARD
จำนวนเงินออม

จำนวนเงินในบัญชี

บัญชีเงินฝาก ประเภทออมทรัพย์
ดอกเบี้ย 0.5 % ต่อปี

วันที่	รายการ	ยอด	ยอดคงเหลือ
30/08	ฝากเงิน	1,000.00	31,000.50
1/09	ถอนเงิน	800.00	31,800.50
8/10	ฝากเงิน	1,200.00	33,000.50
21/10	ฝากเงิน	1,600.00	31,400.50

E
CARD
ร้านค้าทางการเงิน

F
CARD
ความฉลาดทางการเงิน

สื่อกิจกรรมอื่น ๆ

โบรชัวร์และสินค้าในร้านค้า

BACK TO SCHOOL THE EDU

ไม่มีขั้นต่ำต้อนรับนักเรียน **up to 70% off**

รองเท้านักเรียนหญิง
CATCHOO 2000
ราคา 309,000 B

รองเท้านักเรียนหญิง
POPCORN
ราคา 280,000 B

รองเท้านักเรียนหญิง
PH GIRL
ราคา 338,000 B

รองเท้านักเรียนชาย
GREEN CITY
ราคา 399,000 B

รองเท้านักเรียนชาย
BROKER
ราคา 289,000 B

รองเท้านักเรียนชาย
NANYOONG
ราคา 329,000 B

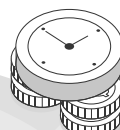
รองเท้านักเรียนชาย
NANYANG
ราคา 389,000 B

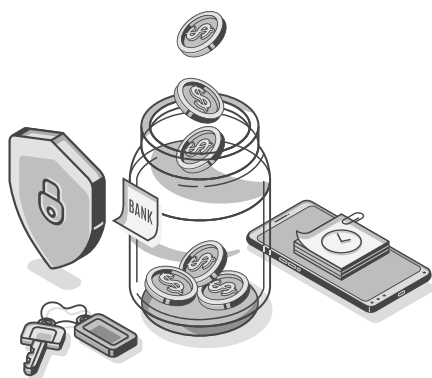
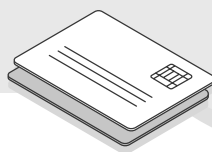
รองเท้านักเรียนชาย
BROKER
ราคา 349,000 B

THE MOOM

สหกรณ์โรงเรียน

ที่	รายการ	ราคา
1	เสื้อชาย ขนาดพอใส่ 5 (เสื้อขนาด 34)	320.00
2	เสื้อชาย ขนาดพอใส่ 6 (เสื้อขนาด 36)	330.00
3	เสื้อชาย ขนาดพอใส่ 7 (เสื้อขนาด 38)	340.00
4	เสื้อชาย ขนาดพอใส่ 8 (เสื้อขนาด 40)	350.00
5	เสื้อชาย ขนาดพอใส่ 9 (เสื้อขนาด 42)	360.00
6	เสื้อนักเรียน ชาย ขนาดพอใส่ 5 (เสื้อขนาด 38)	190.00
7	เสื้อนักเรียน ชาย ขนาดพอใส่ 6 (เสื้อขนาด 40)	190.00
8	เสื้อนักเรียน ชาย ขนาดพอใส่ 7 (เสื้อขนาด 42)	210.00
9	เสื้อนักเรียน ชาย ขนาดพอใส่ 8 (เสื้อขนาด 44)	210.00
10	เสื้อนักเรียน ชาย ขนาดพอใส่ 9 (เสื้อขนาด 46)	240.00
11	เสื้อนักเรียน ชาย ขนาดพอใส่ 10 (เสื้อขนาด 48)	240.00
12	เสื้อนักเรียน หญิง ขนาดพอใส่ 5 (เสื้อขนาด 36)	190.00
13	เสื้อนักเรียน หญิง ขนาดพอใส่ 6 (เสื้อขนาด 38)	190.00
14	เสื้อนักเรียน หญิง ขนาดพอใส่ 7 (เสื้อขนาด 40)	210.00
15	เสื้อนักเรียน หญิง ขนาดพอใส่ 8 (เสื้อขนาด 42)	210.00
16	เสื้อนักเรียน หญิง ขนาดพอใส่ 9 (เสื้อขนาด 44)	240.00
17	หมวกนักเรียนเด็กชายสีเทาขนาด 1 ชุด (19 ซม.)	1,500.00
18	ชุด 1 ชุด (กางเกง 7 ซม. เสื้อ 3 ซม.)	100.00
19	ชุดนักเรียน 1 ชุด	50.00
20	เสื้อนักเรียนชายขนาด XL	50.00
21	กางเกงนักเรียน 1 ชุด	120.00
22	กางเกงนักเรียนชาย 1 ชุด	49.00
24	กางเกงนักเรียนชาย 1 ชุด	120.00
25	กางเกงนักเรียน 1 ชุด	35.00





กิจกรรมที่ ๖ โปรโมชันงาม ๆ ที่ลงตัว

รู้เท่าทันการโฆษณาเพื่อการใช้จ่ายอย่างเหมาะสม

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

ปัจจุบันการโฆษณาและการตลาดเข้ามามีอิทธิพลต่อการบริโภคสินค้าและบริการ การรู้เท่าทันและการพิจารณาถึงความจำเป็นในการรับข้อเสนอทางการค้า และการปกป้องสิทธิผู้บริโภคย่อมนำมาสู่การจัดการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

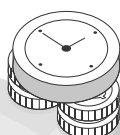
๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบที่เกิดจากการเลือกบริโภคตามโฆษณา
๒. นักเรียนสามารถอธิบายปัจจัยสำคัญ ได้แก่ การโฆษณาที่มีผลต่อการเลือกบริโภคสินค้าและบริการ
๓. นักเรียนสามารถอธิบายแนวทางในการรักษาสิทธิในฐานะผู้บริโภค
๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่าและความจำเป็นในการเลือกจากข้อเสนอทางการเงิน
๕. นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์และประเมินความเหมาะสมของการเลือกใช้จ่ายตามข้อเสนอทางการเงินที่เหมาะสมกับบริบททางการเงินและการใช้ชีวิต

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน					เจตคติ ทางการเงิน	พฤติกรรม ทางการเงิน
	ความรู้ ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*					
		A	B	C	D		
๒. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การบริโภคของตนเอง ได้แก่ ค่านิยม ของสังคม ราคาสินค้า การโฆษณา สินค้า ผลดีและผลเสียของพฤติกรรม การบริโภคดังกล่าวต่อแผนทาง การเงินในระยะสั้นและการใช้จ่ายเงิน	๔. การจำแนกกระแหว่าง ความจำเป็นกับความต้องการ ๕. ใช้จ่ายเงินตามความจำเป็น มากกว่าความต้องการ	/	/	/	/	-	๑๐. ตัดสินใจอย่างมี ข้อมูลก่อนการใช้ จ่ายและการออม ๑๑. หลีกเลี่ยงค่าใช้จ่าย ที่เกินตัว

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) พฤติกรรมการบริโภคตามกระแส และผลกระทบที่เกิดขึ้น : ปัจจุบันบุคคลมีพฤติกรรมในการบริโภค ซึ่งส่งผลกระทบต่อตนเอง ได้แก่ การบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือยและสินค้าตามกระแสนิยม การบริโภคโดยไม่พิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบ เหล่านี้ล้วนนำมาสู่ปัญหาการบริโภคที่เกินตัว จนส่งผลกระทบต่อความมั่นคงทางการเงินที่ดี ดังนั้น แต่ละบุคคลจึงควรที่จะหลีกเลี่ยงการบริโภคที่ไม่จำเป็น ที่จะนำมาสู่การมีพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินที่ไม่เกินตัว

๒) สิทธิผู้บริโภค : ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสิทธิผู้บริโภค ได้กำหนดสิทธิของผู้บริโภค ดังนี้

- ๒.๑) สิทธิจะได้รับข่าวสารรวมทั้งคำปรารภ คุณภาพที่ถูกต้องเพียงพอกับสินค้าและบริการ
- ๒.๒) สิทธิที่จะมีอิสระในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ
- ๒.๓) สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าและบริการ
- ๒.๔) สิทธิที่จะได้รับความเป็นธรรมทางสัญญา
- ๒.๕) สิทธิที่จะได้รับความพิจารณา และชดเชยความเสียหาย

ทั้งนี้ ผู้บริโภคต้องมีความรอบคอบในการพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของสินค้า โดยไม่เชื่อข้อความโฆษณาทั้งหมด แต่ต้องเปรียบเทียบข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง เพื่อเป็นการปกป้องสิทธิในฐานะการเป็นผู้บริโภคของตนเอง

๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) หลักการสำคัญเพื่อการใช้จ่ายเงินอย่างมีประสิทธิภาพ : แนวทางการใช้จ่ายเงินอย่างมีประสิทธิภาพ มีหลักสำคัญ ดังนี้

- ๑.๑) การอ่านข้อมูลของสินค้าและบริการ เพื่อนำมาสู่การประเมินและตัดสินใจที่จะเลือกใช้จ่ายเงินในสินค้าและบริการที่มีคุณภาพ และมีราคาที่เหมาะสม เพื่อนำมาสู่ความมั่นใจในการใช้จ่ายเงินที่ดี
- ๑.๒) การใช้จ่ายเงินตามความจำเป็นมากกว่าความต้องการ
- ๑.๓) การประเมินข้อมูลทางการตลาดของสินค้าที่เหมาะสมกับการตัดสินใจใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันอย่างคุ้มค่า

๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)

๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปรแกรม Power Point Presentation ระบบการจองตัวและสมัครบัตรสมาชิกชมภาพยนตร์





- ใบแจ้งโปรโมชั่นสมัครบัตรร้าน FKC
 - แท็บเล็ต / โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือคอมพิวเตอร์สำหรับการจำลองร้านค้าออนไลน์
 - บัตรกำนัลโรงภาพยนตร์ และบัตรสมัครสมาชิกร้าน FKC
- ๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง โปรโมชั่นงามๆ ที่ลงตัว

๗. สถานที่

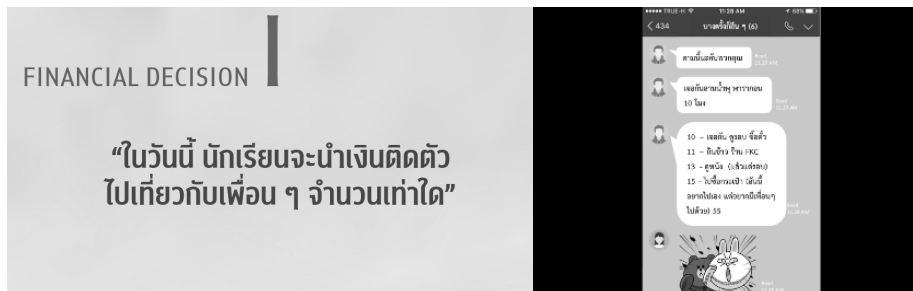
ห้องเรียนที่จัดในรูปแบบโต๊ะกลุ่ม กลุ่มละ ๕ - ๖ คน

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ก่อนการเริ่มดำเนินกิจกรรม ครูให้นักเรียนทำแบบสอบถามช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้จ่ายเงินด้านความบันเทิง ในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง โปรโมชั่นดี ๆ ที่ลงตัว เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาถึงผลการตัดสินใจของนักเรียนในด้านความคุ้มค่าของการเลือกรับข้อเสนอจากร้านค้า

๘.๑ ขั้นรับประสบการณ์ (๑๐ นาที)

นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากที่ ๑ ณ ห้องนอนของนักเรียน ผ่านโปรแกรมนำเสนอ Power Point โดยนำเสนอว่านักเรียนได้รับบทบาทเป็นตนเองที่นัดหมายจะไปเที่ยวกับเพื่อน ๆ ที่ห้างสรรพสินค้าใน ๑ วัน



สื่อนำเสนอฉากทัศน์

๘.๒ ขั้นแสดงบทบาทสมมติ (๕๐ นาที)

๘.๒.๑ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากจัดทำหายหรือจุดขัดแย้ง คำถาม ตัวเลือกในการตัดสินใจ และคะแนนโบนัส จากโปรแกรมนำเสนอ PowerPoint ประกอบด้วย

ฉากที่ ๒ การตัดสินใจเรื่องจำนวนเงินและประเภทของเงินที่จะนำไปเที่ยว ได้แก่ เงินสดหรือบัตรเครดิต ทั้งนี้ นักเรียนจะได้รับสื่อเงินสดและบัตรเครดิตตามที่นักเรียนได้เลือกตัดสินใจ

ฉากที่ ๓ การเผชิญกับการเสนอซื้อบัตรสมาชิกของโรงภาพยนตร์

ฉากที่ ๔ การเผชิญกับการเสนอบัตรส่วนลดร้านอาหาร





ฉากที่ ๕ การเผชิญกับการเสนอบัตรส่วนลดร้านขนมหวาน

ฉากที่ ๖ การเผชิญกับการเสนอสินค้าลดราคา

๘.๒.๒ นักเรียนบันทึกผลการตัดสินใจและนำเงิน/บัตรเดบิต บัตรสมาชิกกับบัตรส่วนลดต่าง ๆ ลงใน
แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการจำลองเป็นกระเป๋าสตางค์ของนักเรียน

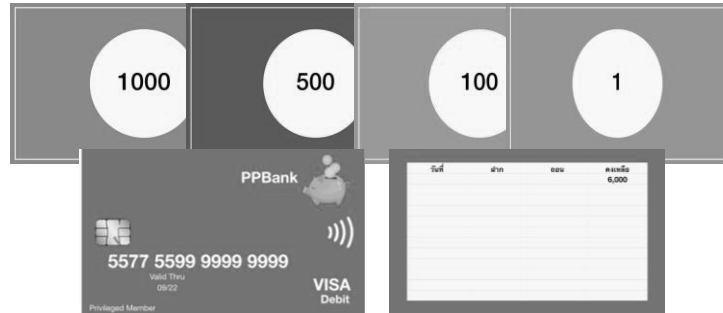
ใบงานกิจกรรม “โปรโมชันงาน ๆ ที่ลงตัว” (๕ คะแนน)

ชื่อ ชั้น เลขที่

คะแนนสะสม : ๑. ความสุขทางการเงิน

๒. วิทยะทางการเงิน

กระเป๋าสตางค์ :



ธนบัตร และบัตรเดบิตในกิจกรรม ซึ่งนักเรียนจะได้รับตาม
จำนวนเงินที่นักเรียนแต่ละคนกำหนดไว้

ใบงานสำหรับบันทึกกิจกรรม โดยครูจัดทำของรูปกระเป๋า
สตางค์ ติดลงในใบงาน เพื่อให้นักเรียนสามารถนำ ธนบัตร
บัตรสมาชิก บัตรส่วนลดต่างๆ ใส่ลงในซองใบงานได้

๘.๓ ชั้นภาวะวิกฤต (๑๐ นาที)

๘.๓.๑ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากที่ ๗ เมื่อพบว่าสินค้าชำรุด ผ่านโปรแกรมนำเสนอ Power Point
ซึ่งนักเรียนพบว่า ตนเองที่ได้มีการซื้อสินค้ามีร่องรอยตำหนิ และนักเรียนจะต้องพิจารณาว่าตนเองนั้นเก็บใบเสร็จ
รับเงินรวมถึงการตัดสินใจที่จะทักท้วงสิทธิในการเปลี่ยน/คืนสินค้าตามสิทธิของผู้บริโภค

๘.๓.๒ นักเรียนได้รับการนำเสนอฉากที่ ๘ คุ่มค่าหรือไม่ เมื่อพบว่าเพื่อนๆ ในกลุ่มตัดสินใจที่จะ
ไม่ไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ที่นักเรียนอาจตัดสินใจสมัครบัตรสมาชิก อีกทั้งพบว่าในอีก ๑ เดือนข้างหน้า
ทุกวันจันทร์-ศุกร์นักเรียนมีข้อมกิจกรรมกีฬาสนุก ๆ วันจนอาจไม่มีเวลาที่จะใช้สิทธิตามบัตรส่วนลดอื่น ๆ ที่ตนเอง
ได้ซื้อไว้

๘.๔ ชั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (๓๐ นาที)

๘.๔.๑ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปการเรียนรู้ ดังนี้

๑) ให้นักเรียนแต่ละคนสรุปค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นตลอดกิจกรรม และสรุปคะแนนโบนัสที่ได้รับ
จากการตัดสินใจ (นักเรียนที่สามารถบริหารจัดการเงินภายในงบประมาณที่ตั้งไว้ ได้รับคะแนน ความมีวินัยทาง
การเงิน +๕ คะแนน)

๒) ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มสรุปกิจกรรมที่ได้ทำ พร้อมรวมค่าใช้จ่ายของทั้งกลุ่ม





๘.๔.๒ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการตัดสินใจที่เกิดขึ้นจากการไปเที่ยวกับเพื่อน
ตลอดทั้ง ๒ วัน และนำเสนอค่าใช้จ่ายของสมาชิกในกลุ่มโดยรวมที่เกิดขึ้น

๘.๔.๓ ครูตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียน ดังนี้

๑) อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้บางกลุ่มนั้นทำกิจกรรม-รับประทานอาหารที่มากกว่าเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ
แต่เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า (แนวคำตอบ : มีสมาชิกในกลุ่มที่รับข้อเสนอบัตรส่วนลดราคาสินค้าและบริการ)

๒) อะไรเป็นเกณฑ์ที่ทำให้บางกลุ่มเกิดการเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก (จุดประสงค์การเรียนรู้
ข้อที่ ๔-๕) (แนวคำตอบ : มีเพื่อนในกลุ่มที่ใช้จ่ายเงินจำนวนมาก)

๓) นักเรียนใช้เกณฑ์อะไรในการพิจารณาเลือกโปรโมชั่นของสินค้าแต่ละชนิด (จุดประสงค์
การเรียนรู้ ข้อที่ ๔-๕)

๘.๔.๔ ครูให้นักเรียนเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง โปรโมชั่น
งาม ๆ ที่ลงตัว โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้

๑) อะไรเป็นเกณฑ์ที่ทำให้นักเรียนเลือกบริโภคสินค้าตามโฆษณาที่เกิดขึ้นในกิจกรรม
(แนวคำตอบ : ความคุ้มค่าของการใช้ส่วนลด ความเหมาะสมกับพฤติกรรมการบริโภคหรือระยะเวลาที่สามารถ
ใช้ส่วนลดได้อย่างคุ้มค่า)

๒) หากนักเรียนมีบัตรสมาชิกหรือคูปองส่วนลดดังกล่าว นักเรียนคิดว่านักเรียนจะสามารถ
ใช้ได้ อย่างคุ้มค่าจริงหรือไม่ (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๔-๕)

๓) บัตรสมาชิก/คูปองเหล่านี้จำเป็นหรือไม่ นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่ออย่างไรกับนักเรียน
ในตอนสุดท้ายของกิจกรรม (แนวคำตอบ : การมีบัตรสมาชิกหรือคูปองที่ไม่เหมาะสมกับพฤติกรรมการบริโภค
จะส่งผลให้เกิดข้อจำกัดในการเลือกบริโภคสินค้าและบริการจากผู้ผลิตที่หลากหลาย / หรือไม่สามารถใช้บัตร
สมาชิก/ คูปองนั้นได้คุ้มค่า ทำให้เสียเงินในสิ่งที่ไม่จำเป็น)

๔) ให้นักเรียนเปรียบเทียบบัตรกำนัลที่นักเรียนได้ซื้อวันนี้ กับแบบประเมินระยะเวลา
การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับการใช้จ่ายเงินด้านความบันเทิง และเขียนอธิบายว่าบัตรกำนัล
เหล่านี้ตอบสนองต่อ Lifestyle ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๔-๕)

๕) เมื่อนักเรียนมาถึงร้านค้าร้านสุดท้ายพบว่าสินค้าที่นักเรียนต้องการนั้นมีราคาสูงกว่าจำนวน
เงินที่มี ... นักเรียนตัดสินใจอย่างไร และการตัดสินใจนั้นส่งผลกระทบต่อการเงินนักเรียนอย่างไร

๖) การตัดสินใจบริโภคสินค้าและบริการตามโปรโมชั่นส่งผลกับนักเรียนอย่างไร (จุดประสงค์
การเรียนรู้ ข้อที่ ๑)

๗) เพราะเหตุใดนักเรียนจึงตัดสินใจนำสินค้าไปเปลี่ยนที่ร้านค้า และนอกจากสิทธินั้น นักเรียน
มีสิทธิในการบริโภคอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒)

๘) การบริโภคสินค้าและบริการโดยพิจารณาถึงข้อมูลข้อเสนอของสินค้าและบริการ
กับ พฤติกรรมการบริโภคของตนเองนั้นมีความสำคัญอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๖)





๙. การประเมินผลการเรียนรู้

๑. การเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง โปรโมชันดี ๆ ที่ลงตัว
๒. การตอบคำถามจากการสรุปการเรียนรู้ในชั้นเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๑. นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบที่เกิดจากการเลือกบริโภคตามโฆษณา	แบบสอบถาม	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายถึงผลกระทบที่เกิดจากการเลือกบริโภคตามปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภค ได้แก่ การโฆษณาของสินค้าและบริการ คือ ส่งผลกระทบให้ผู้บริโภคเกิดการบริโภคเกินกว่าความจำเป็น หรือตามความต้องการ
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายถึงผลกระทบที่เกิดจากการเลือกบริโภคตามปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภค ได้แก่ การโฆษณาของสินค้าและบริการ แต่ยังไม่ครอบคลุมถึงการส่งผลกระทบให้ผู้บริโภคเกิดการบริโภคเกินกว่าความจำเป็น หรือตามความต้องการ
๒. นักเรียนสามารถอธิบายปัจจัยสำคัญ ได้แก่ การโฆษณาที่มีผลต่อการเลือกบริโภคสินค้าและบริการ	แบบสังเกต การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนในแต่ละกลุ่มสามารถตอบคำถามถึงสาเหตุที่ทำให้กลุ่มของตนเองมียอดการบริโภคที่มาก โดยเชื่อมโยงจากปัจจัยด้านการโฆษณาของสินค้าและบริการ
๓. นักเรียนสามารถอธิบายแนวทางในการรักษาสีหน้าพื้นฐานของผู้บริโภค	แบบสอบถาม	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายถึงแนวทางปฏิบัติตนเมื่อพบว่าสินค้ามีตำหนิ ที่สะท้อนพฤติกรรมที่เก็บใบเสร็จ และเขียนระบุสิทธิของผู้บริโภคได้อย่างน้อย ๔ ใน ๕ หลักการ
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายถึงแนวทางปฏิบัติตนเมื่อพบว่าสินค้ามีตำหนิ ที่สะท้อนพฤติกรรมที่เก็บใบเสร็จ และเขียนระบุสิทธิของผู้บริโภคได้อย่างน้อย ๒ ใน ๕ หลักการ
๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่าและความจำเป็นในการเลือกจากข้อเสนอทางการเงิน	แบบสอบถาม	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายถึงเกณฑ์ที่นักเรียนใช้ในการบริโภคสินค้าและบริการจากข้อเสนอของร้านค้า โดยครอบคลุมประเด็นสำคัญ ได้แก่
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายถึงเกณฑ์ที่นักเรียนใช้ในการบริโภคสินค้าและบริการจากข้อเสนอของร้านค้า โดยครอบคลุมอย่างน้อย ๑ ใน ๒ ประเด็นสำคัญ
๕. นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และประเมินความเหมาะสมของการเลือกใช้จ่ายตามข้อเสนอทางการเงินที่เหมาะสมกับบริบททางการเงินและการใช้ชีวิต			
๖. ตระหนักถึงความสำคัญของตัดสินใจทางการเงินอย่างมีข้อมูล			





ใบงานกิจกรรม “โปรโมชั่นงาม ๆ ที่ลงตัว” (๕ คะแนน)

ชื่อ ชั้น เลขที่

คะแนนสะสม : ๑. ความสุขทางการเงิน

๒. วินัยทางการเงิน

กระเป๋าตังค์ :





สมุดบันทึกการเรียนรู้กิจกรรม โปรโมชันงาม ๆ ที่ลงตัว

ชื่อ ชั้น เลขที่



คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ตามระดับหมายเลขที่สอดคล้องกับกิจกรรมของนักเรียน

ระดับการประเมิน :

- หมายเลข ๑ หมายถึง ทำกิจกรรมประมาณอย่างน้อย ๑ ครั้ง/ เดือน หรือน้อยกว่า
- หมายเลข ๒ หมายถึง ทำกิจกรรมประมาณ ๒ - ๕ ครั้ง / เดือน
- หมายเลข ๓ หมายถึง ทำกิจกรรมมากกว่า ๕ ครั้ง / เดือน

ที่	กิจกรรม	๓	๒	๑
๑	ไปเที่ยวเล่นตามห้างสรรพสินค้า / ร้านค้า			
๒	ซื้อสินค้าที่ตนเองต้องการ โดยเฉพาะเสื้อผ้า เครื่องประดับ หรือสิ่งที่สนองความบันเทิงต่าง ๆ			
๓	การไปชมภาพยนตร์			
๔	การไปชมคอนเสิร์ต หรือกิจกรรมที่สนใจอื่น ๆ ซึ่งต้องมีการซื้อบัตร หรือจองคิวล่วงหน้า			
๕	การไปกินข้าวตามร้านอาหารต่าง ๆ กับเพื่อน			

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม : จงตอบคำถามต่อไปนี้ (๕ คะแนน)

๑. อะไรเป็นเกณฑ์ที่ทำให้นักเรียนเลือกบริโภคสินค้าตามโฆษณาที่เกิดขึ้นในกิจกรรม
 ตอบ :
๒. หากนักเรียนมีบัตรสมาชิกหรือคูปองส่วนลดดังกล่าว นักเรียนคิดว่านักเรียนจะสามารถใช้ได้ อย่างคุ้มค่าจริงหรือไม่
 ตอบ :
๓. บัตรสมาชิก/คูปองเหล่านี้จำเป็นหรือไม่ นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่ออย่างไรกับนักเรียนในตอนสุดท้ายของกิจกรรม
 ตอบ :
๔. ให้นักเรียนเปรียบเทียบบัตรกำนังที่นักเรียนได้ซื้อวันนี้ กับแบบประเมินระยะเวลาการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับการใช้จ่ายเงินด้านความบันเทิง และเขียนอธิบายว่าบัตรกำนังเหล่านี้ตอบสนองต่อ Lifestyle ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร
 ตอบ :
๕. เมื่อนักเรียนมาถึงร้านค้าร้านสุดท้ายพบว่าสินค้าที่นักเรียนต้องการนั้นมีราคาสูงกว่าจำนวนเงินที่มี... นักเรียนตัดสินใจอย่างไร และการตัดสินใจนั้นส่งผลกระทบต่อการเงินนักเรียนอย่างไร
 ตอบ :
๖. การตัดสินใจบริโภคสินค้าและบริการตามโปรโมชันส่งผลกับนักเรียนอย่างไร
 ตอบ :

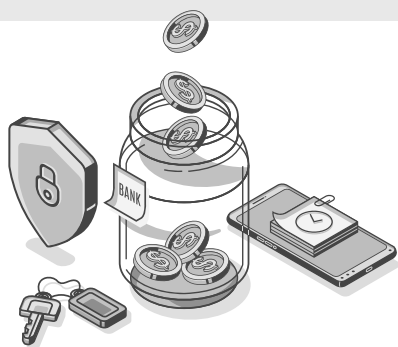




๗. เพราะเหตุใดนักเรียนจึงตัดสินใจนำสินค้าไปเปลี่ยนที่ร้านค้า และนอกจากสิทธินั้น นักเรียนมีสิทธิในการบริโภคอย่างไร
ตอบ :
๘. การบริโภคสินค้าและบริการโดยพิจารณาถึงข้อมูลข้อเสนอของสินค้าและบริการกับ พฤติกรรมการบริโภคของตนเองนั้น มีความสำคัญอย่างไร
ตอบ :

สิ่งที่ได้เรียนรู้อื่น ๆ ในกิจกรรม :





กิจกรรมที่ ๗ Money Expo

การวางแผนการออมและการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

สถาบันทางการเงิน มีบทบาทสำคัญในการเป็นหน่วยงานที่แลกเปลี่ยนเงินจากผู้บริโภคกระจายไปยังผู้ผลิตและหมุนเวียนภายในระบบเศรษฐกิจ สถาบันการเงินมีหลากหลายประเภท แต่ละประเภทมีการเสนอผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงิน การเลือกสถาบันการเงิน ผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินที่เหมาะสม ย่อมนำมาสู่การวางแผนการออมเงินที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินและสร้างความมั่งคั่งทางการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ประเภท และความแตกต่างของบทบาทหน้าที่สถาบันการเงินแต่ละประเภทได้
๒. นักเรียนสามารถระบุปัจจัยสำคัญในการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินได้
๓. นักเรียนเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินโดยคำนึงถึงเป้าหมายทางการเงินกับพฤติกรรมการออมเงิน
๔. นักเรียนสามารถคำนวณเงินออมและผลตอบแทนจากการออมเงินได้
๕. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการออมเงิน และมีความมั่นใจต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เลือก

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน						
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*				เจตคติทางการเงิน	พฤติกรรมทางการเงิน
		A	B	C	D		
๔. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินประเภทของสถาบันการเงิน ความสำคัญของการออมและการลงทุน ปัจจัยการลงทุนและการออม ได้แก่ อัตราดอกเบี้ย ค่าเงิน การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต การบริหารจัดการเงินออมและการลงทุนของตนเอง	๔. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน	/	/	/	/	๒. มีความมั่นใจต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ๕. ตระหนักถึงประโยชน์ในการออมเงินระยะยาว ๘. มีความสนใจและระมัดระวังในผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินอันนำไปสู่ความมั่งคั่งทางการเงิน	๒. การพัฒนาแผนการเงินที่ช่วยในการออมเงิน ๕. มีเงินเก็บ ๗. กำหนดจำนวนเงินออมระยะเวลาเก็บออมกับรายได้และค่าใช้จ่ายในปัจจุบัน ๘. เลือกผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินที่ช่วยบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ๙. เลือกวิธีการออมเงินและการลงทุนที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงิน ๑๐. ตัดสินใจอย่างมีข้อมูลก่อนการใช้จ่าย และการออม

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) ความหมายและความสำคัญของสถาบันทางการเงิน : สถาบันทางการเงิน หมายถึง สถาบันที่ทำหน้าที่ระดมเงินออม ให้อุ้มเงินแก่ผู้ที่ต้องการเงินไปเพื่อการบริโภค หรือเพื่อการประกอบธุรกิจ สถาบันการเงินจึงมีบทบาทสำคัญในการระดมเงินออมจากผู้บริโภคหมุนเวียนไปยังผู้ผลิตที่ต้องการเงินทุนในการประกอบธุรกิจ การชำระราคาและบริการ การบริหารความเสี่ยง

๒) ประเภทและบทบาทหน้าที่ของสถาบันทางการเงิน : สถาบันทางการเงินแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท แต่ละประเภทมีบทบาทหน้าที่แตกต่างกัน ดังนี้

๒.๑) สถาบันทางการเงินประเภทธนาคาร มีหน้าที่หลักในรับฝากเงินและกู้ยืมเงินจากประชาชน แบ่งออกเป็น ๓ รูปแบบ ได้แก่

- ธนาคารกลาง คือ ธนาคารแห่งประเทศไทย มีหน้าที่ในการบริหารจัดการเศรษฐกิจและการเงินของประเทศ ควบคุมปริมาณเงิน เป็นนายธนาคารของรัฐ รวมถึงกำหนดนโยบายการเงิน ได้แก่ อัตราแลกเปลี่ยน อัตราดอกเบี้ย ให้กับธนาคารพาณิชย์ ธนาคารกลางจะไม่รับทำธุรกรรมทางการเงินกับประชาชน

- ธนาคารพาณิชย์ เป็นธนาคารที่อยู่ภายใต้การควบคุมของธนาคารกลาง มีหน้าที่ในการทำธุรกรรมทางการเงินต่าง ๆ กับประชาชน ได้แก่ การรับฝากเงิน การให้กู้ยืมเงิน การแลกเปลี่ยนเงินตรา ระหว่างประเทศ การให้บริการเช่าตู้നിറภัย เป็นตัวแทนจำหน่ายพันธบัตรรัฐบาล ฯลฯ เช่น ธนาคารไทยพาณิชย์ ธนาคารทหารไทย เป็นต้น

- ธนาคารเฉพาะกิจ เป็นสถาบันทางการเงินที่ตั้งขึ้นโดยรัฐภายใต้กฎหมายเฉพาะกิจ เพื่อดำเนินการตามนโยบายที่รัฐกำหนด อยู่ภายใต้การดูแลของกระทรวงการคลัง อาทิ ธนาคารเกษตรและสหกรณ์ ธนาคารอาคารสงเคราะห์ เป็นต้น

๒.๒) สถาบันทางการเงินที่ไม่ได้ประกอบกิจการธนาคาร ได้แก่ สหกรณ์ต่าง ๆ บริษัทเงินทุน ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย บริษัทหลักทรัพย์ บริษัทประกันภัย ซึ่งมีบทบาทหน้าที่แตกต่างกันไป

๓) ความหมายและความสำคัญของการออม : การออม (Saving) หมายถึง การกั้นเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายไว้เพื่อการอุปโภค บริโภค และการลงทุนในอนาคต (รายได้ - เงินออม = รายจ่าย) การออมเงินมีความสำคัญในการสร้างความมั่นคงและความมั่งคั่งทางการเงิน การช่วยให้มีเงินไว้ใช้เมื่อเผชิญกับภาวะฉุกเฉิน อีกทั้งช่วยในการบรรลุเป้าหมายทางการเงินที่กำหนดไว้ได้

๔) ประเภทของผลิตภัณฑ์เงินฝาก :

๔.๑ บัญชีเงินฝากประเภทออมทรัพย์ เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเริ่มสะสมเงินออมให้เพิ่มพูน ไม่กำหนดระยะเวลาในการฝาก เงินฝากประเภทนี้ธนาคารจะคิดดอกเบี้ยเป็นรายวันจากยอดเงินคงเหลือ แต่จ่ายดอกเบี้ยปีละ ๒ ครั้ง คือ ในเดือนมิถุนายนกับเดือนธันวาคม ซึ่งดอกเบี้ยที่ได้รับแต่ละงวดจะถูกรวมเป็นเงินต้นสำหรับคิดดอกเบี้ยครั้งต่อไป





๔.๒ บัญชีเงินฝากประจำ มุ่งเน้นการลงทุนระยะยาวที่ได้รับผลตอบแทนมากกว่า หรือต้องการเก็บออมเงินไว้ใช้ในระยะเวลา มีการกำหนดระยะเวลาในการรับฝากเงินที่ชัดเจน คือ ๓ เดือน ๖ เดือน ๑๒ เดือน หรือ ๒๔ เดือน เมื่อฝากครบตามระยะเวลาที่กำหนดธนาคารจะคำนวณดอกเบี้ยให้ตามแนวคิดมูลค่าตามเวลา (แบบคิดดอกเบี้ยทบต้น) การฝากประจำหากมีการถอนเงินจากบัญชีก่อนอาจถูกปรับลดอัตราดอกเบี้ยตามเงื่อนไขของธนาคาร

๔.๓ บัญชีแบบกระแสรายวัน หรือ บัญชีเงินฝากเดินสะพัด เป็นเงินฝากประเภทไม่มีดอกเบี้ย ไม่มีสมุดบัญชีเงินฝาก แต่ธนาคารจะออกใบนำฝาก และให้ถอนเงินผ่านการใช้เช็ค ซึ่งจะต้องเสียค่าธรรมเนียมการออกเช็คให้กับธนาคาร จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการฝากเงินหรือถอนเงินในครั้งละมาก ๆ หรือต้องการความคล่องตัวในการใช้จ่ายเงิน

๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) ผลลัพธ์ทางการเงินและบริการทางการเงิน : หมายถึง ผลลัพธ์และทรัพยากรที่ช่วยในการจัดการเงิน อาทิ การฝากเงิน การลงทุน การประกันภัย ซึ่งออกโดยสถาบันทางการเงินต่าง ๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการวางแผนการเงินและจัดการเงินที่จะบรรลุสู่ความมั่งคั่งทางการเงิน

๒) หลักการเลือกผลลัพธ์และบริการทางการเงิน : การเลือกผลลัพธ์และบริการทางการเงินที่เหมาะสมนั้น มีหลักการสำคัญ ดังนี้

๒.๑) ความสอดคล้องต่อจุดมุ่งหมายของแผนการเงิน ได้แก่

- มุ่งสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการบริหารรายรับ-รายจ่ายและหนี้สิน ให้มีเงินออมสำหรับสำรองที่จะใช้ยามฉุกเฉิน ผลลัพธ์ที่เหมาะสม ได้แก่ บัญชีเงินฝาก ตัวเงินคลัง พันธบัตรรัฐบาล กองทุนรวมตลาดเงิน ประกันแบบออมทรัพย์

- มุ่งปกป้องความมั่งคั่ง ในกรณีที่สามารถบริหารความมั่งคั่งได้ดี และมีเงินออมจำนวนมากเพียงพอต่อการมีสภาพคล่องที่ดี จึงมุ่งหาผลลัพธ์และบริการทางการเงินที่จะมาปกป้องเงินที่เหลือ ได้แก่ ประกันชีวิต ประกันสุขภาพ และประกันภัย

- มุ่งต่อยอดความมั่งคั่ง คือ การลงทุนในผลลัพธ์การเงินที่เกี่ยวข้องกับการลงทุน เช่น หุ้น อสังหาริมทรัพย์ อัตราแลกเปลี่ยน กองทุน และ ประกันชีวิตแบบออมทรัพย์ระยะยาว

- การกระจายความมั่งคั่ง คือ การวางแผนส่งต่อความมั่งคั่ง ได้แก่ พินัยกรรม การประกันชีวิตแบบตลอดชีพ

ทั้งนี้ กิจกรรม Money Expo มุ่งเน้นผลลัพธ์ทางการเงินและบริการทางการเงินประเภทมุ่งสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน ซึ่งเป็นพื้นฐานในการวางแผนและจัดการเงินที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

๒.๒) เป้าหมายทางการเงิน ด้วยการกำหนดมูลค่าของงบประมาณที่จะบรรลุเป้าหมายทางการเงินเพื่อประเมินผลลัพธ์ทางการเงินที่ให้ผลตอบแทนที่ช่วยให้สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้ตามระยะเวลาที่กำหนด





๒.๓) ผลตอบแทนและความเสี่ยงที่ยอมรับได้ ความเสี่ยง หมายถึง ความไม่แน่นอนในการได้รับผลตอบแทนจากการลงทุนในผลิตภัณฑ์ทางการเงิน หากเลือกลงทุนในผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ได้ผลตอบแทนที่สูง ก็ต้องยอมรับต่อความเสี่ยงที่สูงขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้รวมถึงความเสี่ยงของสถานะเงินเพื่ออีกด้วย

๒.๔) ความสามารถทางการเงิน ได้แก่ จำนวนสินทรัพย์ รายได้ประจำ เงินที่คงเหลือจากการใช้จ่าย และระยะเวลาที่สามารถฝากเงิน / ลงทุนได้ตามระยะเวลาที่ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินกำหนด

๒.๕) มูลค่าเงินตามเวลา (Time value of money) หมายถึง แนวคิดที่ว่าเงินจำนวนเดียวกันในปัจจุบันย่อมมีมูลค่ามากกว่าเงินจำนวนเดียวกันในอนาคต มูลค่าเงินตามเวลาเป็นแนวคิดสำหรับการตัดสินใจเพื่อการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินต่างๆ ประกอบด้วย

- เงินต้น (principle) คือ จำนวนเงินที่เป็นฐานในการคิดดอกเบี้ยหรือผลตอบแทน
- ดอกเบี้ย (interest) คือ ผลตอบแทนที่ได้รับจากการฝากเงินหรือลงทุน มักคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ต่อจำนวนเงินต้นหรือเงินที่ลงทุน เรียกว่า “อัตราดอกเบี้ย”

- การคิดดอกเบี้ย ประกอบด้วย ๑) การคิดดอกเบี้ยอย่างง่าย (simple interest) เป็นการคิดดอกเบี้ยจากเงินต้นเริ่มแรกเท่านั้น กับ ๒) การคิดดอกเบี้ยทบต้น (compound interest) เป็นการคิดดอกเบี้ยในแต่ละงวดจากเงินต้นที่มีการบวกกับดอกเบี้ยที่ได้รับในงวดก่อนหน้า

- อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง (Real interest rate) อัตราดอกเบี้ยที่ระบุไว้หักด้วยอัตราเงินเฟ้อ เพื่อการตัดสินใจในผลตอบแทนที่แท้จริงที่จะได้รับจากผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

๓.) บริการทางการเงินของธนาคาร : ปัจจุบันทุก ๆ ผลิตภัณฑ์ทางการเงินย่อมมีการเสนอบริการทางการเงินที่จะอำนวยความสะดวกในการประกอบธุรกรรมทางการเงิน ได้แก่

๓.๑) บริการหักบัญชีเงินฝากอัตโนมัติในการใช้จ่ายต่าง ๆ

๓.๒) บริการบัตรเดบิต (บัตรเอทีเอ็ม)

๓.๓) บริการธนาคารโทรศัพท์ (Telebanking)

๓.๔) บริการธนาคารอินเทอร์เน็ต (Internet banking)

๓.๕) บริการธนาคารอัตโนมัติ ได้แก่ การทำธุรกรรมฝากเงิน โอนเงิน ถอนเงิน ผ่านเครื่องให้บริการอัตโนมัติตลอด ๒๔ ชั่วโมง

๓.๖) บริการบัตรแทนเงินสด

๓.๗) พรอมเพย์ (Promptpay)

๓.๘) บริการชำระเงินผ่าน QR Code

๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)





๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปสเตอร์ แผ่นพับ และ QR Code สำหรับการจัดนิทรรศการทางการเงิน Money Expo โดยจัดนิทรรศการแบ่งเป็นโซนความเสี่ยงระดับต่ำ ความเสี่ยงระดับปานกลาง และความเสี่ยงระดับสูง

- คลิปวิดีโอที่แนะนำประโยชน์ที่เกิดจากการออมเงิน
- โต้ะสำหรับเจ้าหน้าที่แนะนำผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
- สื่อ Power Point สำหรับนำเสนอฉากทัศน์

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- เอกสารการสมัครผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
- คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ สำหรับโปรแกรมคำนวณผลตอบแทน
- คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ สำหรับโปรแกรมคำนวณจำนวนเงินออมเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Money Expo

๗. สถานที่

ห้องเรียน / พื้นที่ ที่สามารถจัดโต๊ะรูปแบบกลุ่ม มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรทัศน์ / โปรเจคเตอร์ และคอมพิวเตอร์

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

๘.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๑๐ นาที)

๘.๑.๑ ครูใช้โปรแกรม Power Point Presentation นำเสนอฉากและตัวเลือก ดังนี้

ฉากที่ ๑ : ณ ห้องนอนของนักเรียน

ตัวละคร : นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อมูล : แผนการเงิน

เรื่องราว : นักเรียนกำลังนั่งทบทวนแผนทางการเงินของตนเองอยู่บนโต๊ะหนังสือ ในขณะที่นักเรียนกำลังชื่นชมกับแผนการเงินของนักเรียนอยู่นั้น เสียงไลน์จากโทรศัพท์เคลื่อนที่ของนักเรียนก็ดังขึ้น นักเรียนจึงเอื้อมมือโทรศัพท์เปิดไลน์ก่อนพบว่าข้อความของ “นิว” เพื่อนสนิทในกลุ่มของนักเรียน







๘.๒ ชั้นแสดงบทบาทสมมติ (๕๐ นาที)

๘.๒.๑ ครูนำเสนอฉากที่ ๓ โดยใช้โปรแกรมนำเสนอ Power Point เพื่อแสดงฉากทัศน์ พร้อมกับจัดมุมต่าง ๆ ภายในห้อง เป็นบูธของสถาบันทางการเงินต่าง ๆ แต่ละบูธประกอบด้วยป้ายชื่อสถาบันทางการเงิน โปสเตอร์ แผ่นพับพร้อม QR Code สำหรับการนำเสนอข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงิน และมีบูธสำหรับการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทางการเงิน โดยมีครูรับบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาทางการเงิน

ฉากที่ ๒ : ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

ข้อมูล : ผลิตภัณฑ์ทางการเงินจากสถาบันทางการเงินต่าง ๆ

เรื่องราว : นักเรียนและเพื่อนเดินทางมาถึงยังศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ และเริ่มเดินดูมุมกรรมทางการเงินที่แต่ละธนาคารจัดขึ้น

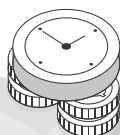
๘.๒.๒ นักเรียนมีเวลา ๕๐ นาที ให้การศึกษาเกี่ยวกับนิทรรศการทางการเงินที่ครูจัดขึ้น หากนักเรียนต้องการที่จะสมัครผลิตภัณฑ์ทางการเงินใด ให้นักเรียนหยิบใบสมัครของธนาคารนั้น กรอกใบสมัครและนำมายื่นให้กับครู (ที่รับบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาทางการเงิน) พร้อมกับจำนวนเงินขั้นต่ำในการเปิดบัญชีธนาคาร เมื่อนักเรียนดำเนินการสมัครผลิตภัณฑ์ทางการเงินแล้ว ให้นักเรียนบันทึกผลการตัดสินใจและความมั่นใจต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ตนได้เลือกลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Money Expo (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓-๖)

๘.๓ ชั้นเผชิญภาวะวิกฤต (๑๐ นาที)

๘.๓.๑ ครูนำใช้โปรแกรมการนำเสนอ Power Point เพื่อนำเสนอฉากที่ ๓ ผลจากการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ดังนี้ (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๖, ๘)

ฉากที่ ๓ : ณ ห้องนอน เวลา ๑๖.๓๐ น.

เรื่องราว : นักเรียนเดินทางกลับบ้านมาถึงบ้านและล้มตัวนอนลงบนเตียง แต่แล้วเสียงไลน์ในโทรศัพท์ก็ดังขึ้น เมื่อนักเรียนเปิดอ่านจึงพบว่า เป็นข้อความของนิ่วที่ทักมาเรื่องผลิตภัณฑ์ทางการเงิน





๘.๓.๒ ครูนำเสนอตัวเลือกในการตัดสินใจ แล้วให้นักเรียนบันทึกคำตอบลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ ดังนี้

คำถาม : นักเรียนจะเลือกตอบคำถามว่าอะไร	
A	ผลตอบแทนดีสุดๆ ไปเลยล่ะ
B	ฉันมีเงินเหลือแต่ละเดือนแน่นอน น่าจะฝากตามระยะเวลาได้
C	ฉันยังมีเงินออมไม่แน่นอนนะ ถอนบ้าง ฝากบ้าง

๘.๓.๓ ครูนำเสนอฉากต่อไป ดังนี้





๘.๔ ขั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (๓๐ นาที)

๘.๔.๑ ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่ม ๕ - ๖ คน เพื่อสะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรม ดังนี้

๑) นักเรียนเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินใดในงาน Money Expo

๒) นักเรียนใช้วิธีการใดพิจารณาเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

๓) เมื่อถึงฉากสุดท้ายของกิจกรรม เกิดอะไรขึ้นจากการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน

ของนักเรียน

๘.๔.๒ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปว่า “เราควรใช้เกณฑ์ใดในการพิจารณาเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน” โดยสรุปลงในกระดาษฟลิปชาร์ต และนำเสนอหน้าชั้นเรียน

๘.๔.๓ ครูให้นักเรียนอภิปรายสรุปผลการเรียนรู้ และบันทึกคำตอบลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ ดังนี้

๑) ภายในนิทรรศการนักเรียนพบว่า มีสถาบันทางการเงินประเภทใดบ้าง และแต่ละประเภทมีบทบาทหน้าที่แตกต่างกันอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑)

๒) นักเรียนมีแนวทางในการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เหมาะสมกับตนเองอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓)

๓) ผลจากการตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินของนักเรียนเป็นอย่างไร

๔) ผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนเลือกมีส่วนช่วยในการบรรลุเป้าหมายทางการเงินของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓, ๕)

๕) อะไรเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกสถาบันทางการเงิน ผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงิน (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒)

๖) ปัจจุบันนักเรียนมีผลิตภัณฑ์ทางการเงินหรือไม่ มีจำนวนผลิตภัณฑ์ทางการเงินเท่าใด และให้ผลตอบแทนเท่าใด (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๖) ผลิตภัณฑ์ทางการเงินนั้น เหมาะสมกับสถานะทางการเงินของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร

๗) หากนักเรียนสามารถเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินใหม่ได้ นักเรียนจะเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินใด หรือเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินเดิม เพราะเหตุใด (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓ - ๖, ๘) จงระบุรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ทางการเงินนั้น

๘) การออมเงินมีความสำคัญอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๗)

๙. การประเมินผล

๙.๑ แบบสังเกตผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจในฉากทัศน์

๙.๒ สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Money Expo



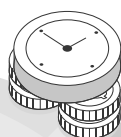


จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๙.๑ แบบสังเกตผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจในฉกทศน์			
๓. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินได้ อาทิ ผลตอบแทนการคำนวณอัตราดอกเบี้ย ข้อกำหนดในการสมัคร เป็นต้น	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉกทศน์	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเหตุผล ข้อดีและคำนวณผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนเลือกในฉกทศน์ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้อง
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเหตุผล ข้อดีและคำนวณผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนเลือกในฉกทศน์ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ได้ แต่อาจมีการคำนวณคลาดเคลื่อน หรือการตีความที่ไม่ถูกต้องในบางส่วน
๔. นักเรียนสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินได้	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉกทศน์	๓	
		๒	นักเรียนสามารถประเมินแผนการเงินที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงินและเป้าหมายทางการเงินของตนเอง จากแผนการเงินที่ครูกำหนดให้ โดยสามารถเขียนอธิบายเหตุผลได้ถูกต้อง โดยมีหลักสำคัญ ได้แก่ ๑. แผนการเงินดังกล่าวสอดคล้องกับงบประมาณรายจ่ายและไม่เกินงบประมาณในจำนวนเงิน ๒,๕๐๐ บาท ๒. แผนการเงินดังกล่าวคำนึงถึงจำนวนเงินออมที่นักเรียนตั้งใจไว้เพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
		๑	นักเรียนสามารถเลือกแผนการเงินที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงินและเป้าหมายทางการเงินของตนเอง จากแผนการเงินที่ครูกำหนดให้ โดยสามารถเขียนอธิบายเหตุผลได้ถูกต้อง โดยมีหลักสำคัญ อย่างน้อย ๑ ใน ๒ ได้แก่ ๑. แผนการเงินดังกล่าวสอดคล้องกับงบประมาณรายจ่ายและไม่เกินงบประมาณในจำนวนเงิน ๒,๕๐๐ บาท ๒. แผนการเงินดังกล่าวคำนึงถึงจำนวนเงินออมที่นักเรียนตั้งใจไว้เพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
๓. นักเรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือทางการเงินเพื่อใช้ในการวางแผนการเงินและตัดสินใจในการใช้จ่ายเงินได้ การเงินของนักเรียน	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉกทศน์	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนสามารถเลือกเครื่องมือที่นำมาใช้เพื่อวางแผนการเงินในฉกทศน์ได้แก่ ๑) แบบบันทึกรายรับ - รายจ่าย ๒) เครื่องมือช่วยในการคำนวณ





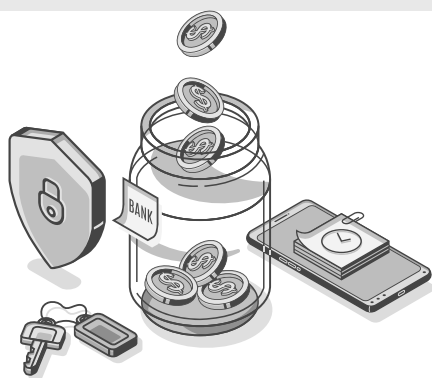
จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๙.๑ แบบสังเกตผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจในฉกทศน์			
๔. นักเรียนสามารถหลีกเลี่ยงการเป็นหนี้ทางการเงินและรู้จักชำระหนี้ให้ตรงเวลา	แบบสังเกตการตัดสินใจในฉกทศน์	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนได้รับคะแนนโบนัสความมีวินัยทางการเงินเพิ่มขึ้นอย่างน้อย ๕ คะแนน จากการตัดสินใจทางการเงิน ในฉกทศน์ใช้จ่ายเงินโดยไม่เป็นหนี้ และการชำระหนี้ตรงเวลา
๙.๒ การตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Money Expo			
๑. นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ประเภท และความแตกต่างของบทบาทหน้าที่สถาบันการเงินแต่ละประเภทได้	แบบทดสอบในสมุดบันทึกการเรียนรู้	๓	๑. นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของสถาบันการเงินได้ถูกต้อง ๒. นักเรียนสามารถขีดเส้นเชื่อมโยงบทบาทหน้าที่ของแต่ละสถาบันการเงินได้ถูกต้องทั้งหมด
		๒	๑. นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของสถาบันการเงินได้ถูกต้อง ๒. นักเรียนสามารถขีดเส้นเชื่อมโยงบทบาทหน้าที่ของแต่ละสถาบันการเงินได้ถูกต้องอย่างน้อย ๘ ใน ๑๐ ตัวเลือก
		๑	๑. นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของสถาบันการเงินได้แต่ไม่ครบถ้วน ๒. นักเรียนสามารถขีดเส้นเชื่อมโยงบทบาทหน้าที่ของแต่ละสถาบันการเงินได้ถูกต้องอย่างน้อย ๕ ใน ๑๐
๒. นักเรียนสามารถระบุปัจจัยสำคัญในการเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินได้	ชิ้นงานสรุป (กลุ่ม)	๓	นักเรียนในแต่ละกลุ่มสามารถสรุปหลักการสำคัญในการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินได้ถูกต้องทั้งหมด ได้แก่ ๑. ผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ๒. ความน่าเชื่อถือของสถาบันทางการเงิน ๓. ความเหมาะสมกับสถานะทางการเงิน ได้แก่ ความสามารถในการฝากเงินกับระยะเวลาที่ต้องการฝากเงิน ๔. คำนึงถึงการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
		๒	นักเรียนในแต่ละกลุ่มสามารถสรุปหลักการสำคัญในการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินได้ถูกต้อง อย่างน้อย ๒ ใน ๔ หลักการ
		๑	นักเรียนในแต่ละกลุ่มสามารถสรุปหลักการสำคัญในการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินได้ถูกต้องอย่างเพียง ๑ หลักการ





จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๙.๒ การตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง Money Expo			
<p>๓. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินได้ อาทิ ผลตอบแทนการคำนวณอัตราดอกเบี้ย ข้อกำหนดในการสมัคร เป็นต้น</p> <p>๕. นักเรียนสามารถประเมินและตัดสินใจเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินที่เหมาะสมกับตนเองได้</p> <p>๖. นักเรียนสามารถคำนวณเงินออมและผลตอบแทนจากการออมเงินได้</p> <p>๘. นักเรียนมีความสนใจและระมัดระวังในผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินอันนำไปสู่ความมั่นคงทางการเงิน</p>	แบบสอบถาม ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ของนักเรียน	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเหตุผล ข้อดีและคำนวณผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนมีในปัจจุบันหรือที่นักเรียนสนใจในสมุดบันทึกการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้อง
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเหตุผล ข้อดีและคำนวณผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนมีในปัจจุบันหรือที่นักเรียนสนใจในสมุดบันทึกการเรียนรู้ได้ แต่อาจมีการคำนวณคลาดเคลื่อนหรือการตีความที่ไม่ถูกต้องในบางส่วน
<p>๗. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการออมเงิน และมีความมั่นใจต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เลือก</p>	แบบสอบถาม ผลิตภัณฑ์ทางการเงิน ของนักเรียน	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนระบุความสำคัญของการออมเงิน ได้อย่างถูกต้องทั้งหมด ดังนี้ ๑. มีเงินไว้ใช้ในยามฉุกเฉิน ๒. พึ่งพาตนเองในการมีเงินเพื่อตอบสนองความต้องการ ๓. เพื่อความมั่นคงทางการเงินในอนาคต
		๑	นักเรียนสามารถเขียนระบุความสำคัญของการออมเงิน ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย ๒ ใน ๓ ประเด็น





กิจกรรมที่ ๘ รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องทดลอง

การวางแผนการลงทุนเพื่อส่งเสริมความมั่งคั่งทางการเงิน

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การลงทุนเป็นการนำเงินที่เก็บสะสมไปสร้างผลตอบแทนที่เกิดจากการออมเงิน เพื่อสร้างให้เกิดความมั่งคั่งทางการเงินสู่การบรรลุการมีอิสรภาพทางการเงินในอนาคต โดยจะต้องพิจารณาจากเครื่องมือที่ใช้ในการลงทุน ได้แก่ มูลค่าของเงินตามเวลา การวิเคราะห์ต้นทุนและผลประโยชน์กับอัตราผลตอบแทนและความเสี่ยง การลงทุนย่อมมีความเสี่ยงที่จะได้รับผลตอบแทนไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ด้วยเหตุนี้จึงควรที่จะศึกษาข้อมูลอย่างระมัดระวัง เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะส่งผลกระทบต่อทางการเงินส่วนบุคคลได้

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของการลงทุนในฐานะเครื่องมือสู่ความมั่งคั่งทางการเงินได้
๒. นักเรียนสามารถแยกแยะความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์การลงทุนได้
๓. นักเรียนสามารถอธิบายหลักในการพิจารณาเลือกผลิตภัณฑ์การลงทุนได้
๔. นักเรียนสามารถเลือกของผลิตภัณฑ์การลงทุนที่เหมาะสมกับฐานะทางการเงิน
๕. นักเรียนสามารถเลือกการลงทุนแบบกระจายความเสี่ยง
๖. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการลงทุนเพื่อเสริมสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน						
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*				เจตคติทางการเงิน	พฤติกรรมทางการเงิน
		A	B	C	D		
๔. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน ประเภทของสถาบันการเงิน ความสำคัญของการออมและการลงทุน ปัจจัยการลงทุนและการออม ได้แก่ อัตราดอกเบี้ย ค่าเงิน การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต การบริหารจัดการเงินออมและการลงทุนของตนเอง	๓. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน	/	/	/	/	๘. มีความสนใจและระมัดระวังในผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินอันนำไปสู่ความมั่งคั่งทางการเงิน	๘. เลือกผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงินที่ช่วยบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ๙. เลือกวิธีการออมเงินและการลงทุนที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงิน

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) ความหมายและความสำคัญของการลงทุน : การลงทุน หมายถึง การนำเงินที่เก็บสะสมไปสร้างผลตอบแทนที่สูงกว่าการออม ด้วยการลงทุนในผลิตภัณฑ์ทางการเงิน พันธบัตร หลักทรัพย์ต่าง ๆ ซึ่งจะมีระดับความเสี่ยงที่สูงขึ้น แม้ว่าการลงทุนนั้นจะมีความเสี่ยงที่สูง แต่กลับเป็นวิธีการที่สำคัญที่จะสร้างให้เกิดความมั่งคั่งทางการเงิน การลงทุนมีความสำคัญ ดังนี้

๑.๑) ช่วยให้ผู้ลงทุนได้รับผลตอบแทนที่สูงมากกว่าการออม อันนำมาสู่ความมั่งคั่งทางการเงิน

๑.๒) ช่วยให้ผู้ธุรกิจต่าง ๆ มีเงินทุนที่จะดำเนินการผลิตมากยิ่งขึ้น อันนำมาสู่ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศ

๑.๓) ช่วยให้รัฐบาลมีทุนในการนำไปพัฒนาประเทศ

๒) วัตถุประสงค์ในการลงทุน : การกำหนดวัตถุประสงค์ในการลงทุน จะนำมาสู่การเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่ถูกต้อง การลงทุนนั้นไม่ได้แต่เพียงจำกัดเฉพาะความต้องการที่จะเพิ่มพูนจำนวนเงินที่มีเท่านั้น แต่หมายรวมถึงการลงทุนเพื่อเติมเต็มความพร้อมของชีวิต ดังนี้

๒.๑) การลงทุนเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ได้แก่ การศึกษาต่อ การเข้าอบรมสัมมนา ฯลฯ

๒.๒) การลงทุนเพื่อรางวัลของชีวิต ได้แก่ การท่องเที่ยว การซื้อแพ็คเกจทัวร์ ฯลฯ

๒.๓) การลงทุนเพื่อสร้างความมั่งคั่งและอิสรภาพทางการเงิน เช่น การลงทุนในหลักทรัพย์ และอสังหาริมทรัพย์ การลงทุนประกอบกิจการส่วนตัว

๒.๔) การลงทุนเพื่อความปลอดภัยในชีวิต ได้แก่ การซื้อประกันชีวิต ประกันภัย ประกันสุขภาพ ฯลฯ

๓) การบริหารจัดการการลงทุนภาคครัวเรือน : การบริหารจัดการการลงทุน มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

๓.๑) การกำหนดวัตถุประสงค์ในการลงทุน

๓.๒) การจัดทำแนวทางในการลงทุน ได้แก่ การจัดสรรงบในการลงทุนในแต่ละประเภท

๓.๓) การวิเคราะห์และเลือกหลักทรัพย์ลงทุน

๓.๔) การประเมินผลการลงทุน เพื่อนำไปปรับเปลี่ยนการลงทุนและการป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น

๔) ปัจจัยสำคัญในการลงทุน ปัจจัยสำคัญที่ควรพิจารณาก่อนการเลือกตัดสินใจลงทุน ได้แก่

๔.๑) อัตราผลตอบแทนและระดับความเสี่ยง

๔.๒) ค่าของเงิน

๔.๓) การคาดคะเนต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอนาคต เช่น การขยายตัวของตลาด อุปสงค์ เป็นต้น

๔.๔) ปัจจัยส่วนตัวของผู้ลงทุน เช่น อายุ นิัยส่วนตัว สภาพคล่อง จำนวนเงินที่ลงทุน เป็นต้น





๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) ความหมายของความเสี่ยง : ความเสี่ยง (risk) หมายถึง ความไม่แน่นอนหรือโอกาสผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต หากเป็นความเสี่ยงจากการลงทุน คือ การที่อัตราผลตอบแทนที่ได้รับจริงแตกต่างไปจากอัตราผลตอบแทนที่คาดหวังว่าจะได้รับ

๒) พีรามิดระดับความเสี่ยง : ผลผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนแต่ละชนิดย่อมมีความเสี่ยงที่แตกต่างกันไป พีรามิดความเสี่ยงของผลผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนนั้นจะแสดงถึงผลตอบแทนและความเสี่ยงของผลผลิตภัณฑ์ หากผลผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนนั้นมีผลตอบแทนที่สูง ความเสี่ยงย่อมสูงขึ้นตามระดับผลตอบแทนเช่นกัน

๒.๑) ความเสี่ยงระดับต่ำ ได้แก่ เงินฝากและประกันชีวิตแบบสะสมทรัพย์ เป็นการลงทุนเพื่อมุ่งสร้างความมั่นคงทางการเงินและชีวิต มีสภาพคล่องที่สูงแต่ผลตอบแทนในรูปแบบดอกเบี้ยที่ต่ำ

๒.๒) ความเสี่ยงระดับปานกลาง คือ การลงทุนในตราสารหนี้ ตราสารทุน และกองทุนต่าง ๆ ตราสารหนี้ได้แก่ การลงทุนในพันธบัตรรัฐบาล พันธบัตรรัฐวิสาหกิจ ตั๋วเงินและหุ้นกู้ ตราสารทุน ได้แก่ หุ้นสามัญ และหุ้นบุริมสิทธิ กองทุนต่าง ๆ เหล่านี้ จะได้รับผลตอบแทนที่สูงมากกว่าการลงทุนในผลผลิตภัณฑ์เงินฝาก มุ่งเน้นการสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน แต่จะต้องพร้อมรับต่อความเสี่ยงที่จะไม่ได้รับผลตอบแทนตามที่คาดหวังไว้

๒.๓) ความเสี่ยงระดับสูง คือ การลงทุนในอนุพันธ์ต่าง ๆ

๓) การวางแผนการลงทุน :

๓.๑) รู้จักตนเองและเลือกนโยบายในการลงทุนที่เหมาะสม ได้แก่

- กำหนดเป้าหมายในการลงทุน กำหนดจำนวนเงินที่สามารถลงทุน สินทรัพย์ สภาพคล่อง ระยะเวลาในการลงทุน ระดับความเสี่ยงที่สามารถยอมรับได้
- พิจารณาผลตอบแทน และความเสี่ยง

๓.๒) การเลือกรูปแบบในการลงทุน

- เลือกรูปแบบที่ต้องการลงทุน อาทิ เลือกลงทุนผ่านกองทุนที่มีผู้จัดการจัดการ เลือกลงทุนด้วยตนเอง
- เลือกผลผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุน อาทิ กองทุน พันธบัตร หุ้น เป็นต้น

๔) หลักการสำคัญในการลงทุน

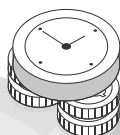
๔.๑) ควรลงทุนในลักษณะการกระจายความเสี่ยงอย่างสมดุล ที่เหมาะสมกับช่วงวัย เป้าหมายทางการเงิน ระดับความเสี่ยงที่สามารถยอมรับได้ และทัศนคติในการลงทุน

๔.๒) ไม่ควรเลือกผลผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่หลากหลายหรือกระจัดกระจายมากเกินไป

๔.๓) ควรมีความยืดหยุ่นและหมั่นปรับเปลี่ยนแผนการเงินของตนเองเสมอ

๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)





๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปรแกรม Power Point Presentation นำเสนอฉากทัศน์
- บอร์ดเกมฉากทัศน์ (Board Game Scenario)

*สำหรับบอร์ดเกมฉากทัศน์ หากมีนักเรียนจำนวนน้อยผู้สอนสามารถสร้างบอร์ดเกมเพื่อดำเนินกิจกรรม หรือหากมีนักเรียนจำนวนมาก สามารถใช้วิธีการฉายบอร์ดเกมฉากทัศน์ด้วยโปรแกรมนำเสนอ Power Point

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- บอร์ดเกมฉากทัศน์ ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

๑) ช่องสี่เหลี่ยม หมายถึง ช่องการได้รับเงินเดือนและโบนัส

๒) ช่องสี่ฟ้า หมายถึง การนำเสนอข้อมูลการลงทุน การประกาศหุ้น และการประกาศเรื่อง ผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน

- การ์ดบุคคล การ์ดอาชีพ การ์ดเป้าหมายทางการเงิน การ์ดการเงิน การ์ดเงินเดือน และการ์ดระดับ ความเสี่ยงที่ยอมรับ

- ธนบัตรจำลอง

- การ์ด Investment ซึ่งจะนำเสนอเกี่ยวกับข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่น่าสนใจ กราฟหุ้นประจำ เดือน และผลตอบแทนที่ได้รับ

- การ์ดเศรษฐกิจ เมื่อจบการเล่นเกม ๑ รอบ นักเรียนจะได้รับการนำเสนอการ์ดเศรษฐกิจที่จะมีส่วน ในการคาดเดาทิศทางการลงทุนหรือผลตอบแทนของการลงทุนในรอบต่อ ๆ ไป รวมทั้งแสดงผลตอบแทนจาก ผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่นักเรียนจะได้รับ มีจำนวน ๕ ใบ ผู้สอนจะต้องเปิดการ์ดตามลำดับหมายเลขของการ์ด ที่ลำดับไว้ คือ หมายเลข I - V

- ลูกเต๋า และตัวเดิน

- ใบงานเรื่อง รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องของลอง ประกอบด้วย การออกแบบแผนทางการเงิน การบันทึก การตัดสินใจในฉากทัศน์ การบันทึกค่าใช้จ่าย บันทึกผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุน และผลตอบแทนที่ได้รับจาก การลงทุน และคะแนนโบนัส ได้แก่ คะแนนความมั่นคงทางการเงิน คะแนนวินัยทางการเงิน และคะแนน ความมั่งคั่งทางการเงิน

๗. สถานที่

ห้องเรียนที่มีพื้นที่กว้างขวาง สามารถวางกระดานขนาดใหญ่ และให้นักเรียนนั่งล้อมรอบกระดานได้ หรือห้องเรียนที่สามารถจัดโต๊ะให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่ม มีคอมพิวเตอร์ และโปรเจคเตอร์ที่สามารถฉายกระดาน ฉากทัศน์ชีวิตขึ้นบนหน้าจอโปรเจคเตอร์





๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ก่อนเริ่มกิจกรรม ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ ๔ – ๕ คน เพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน ให้นั่งแยกตามแต่ละกลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับเลือกการ์ดตัวละคร ดังนี้

- ๑) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดบุคคล ซึ่งมีข้อมูลประกอบด้วย ข้อมูลบุคคลและแผนการใช้จ่ายเงิน
- ๒) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดอาชีพ ซึ่งจะมีรายละเอียดของอาชีพและความก้าวหน้า
- ๓) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดเป้าหมายทางการเงิน โดยมีระบุถึงเป้าหมายทางการเงินในระยะสั้น เป้าหมายทางการเงินในระยะกลาง และเป้าหมายทางการเงินในระยะยาว
- ๔) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดเงินเดือน ซึ่งจะเป็นเงินเดือนที่กลุ่มนักเรียนจะได้รับ
- ๕) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดการเงินส่วนบุคคล ประกอบด้วย ข้อมูลค่าใช้จ่ายแต่ละเดือน และผลิตภัณฑ์เงินฝากกับผลตอบแทน และเงินออมที่มี

เมื่อนักเรียนได้รับการ์ดข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ครูมอบธนบัตรจำลองตามจำนวนเงินเดือนเริ่มต้นของตัวละครที่แต่ละกลุ่มได้รับ จากนั้นนักเรียนนำการ์ดข้อมูลของตัวละครที่ได้รับติดลงบนแบบบันทึกกิจกรรม รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องขอลอง



การ์ดฐานะทางการเงิน จำนวนอย่างละ ๓ ชุด
นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกเพียง ๑ ชุด





ระดับความเสี่ยงระดับต่ำ ระดับความเสี่ยงระดับปานกลาง และระดับความเสี่ยงระดับสูง เพียงกลุ่มละจำนวน
๑ ใบ จากนั้นนำการ์ดพอร์ตการลงทุนติดลงในแบบบันทึกกิจกรรม

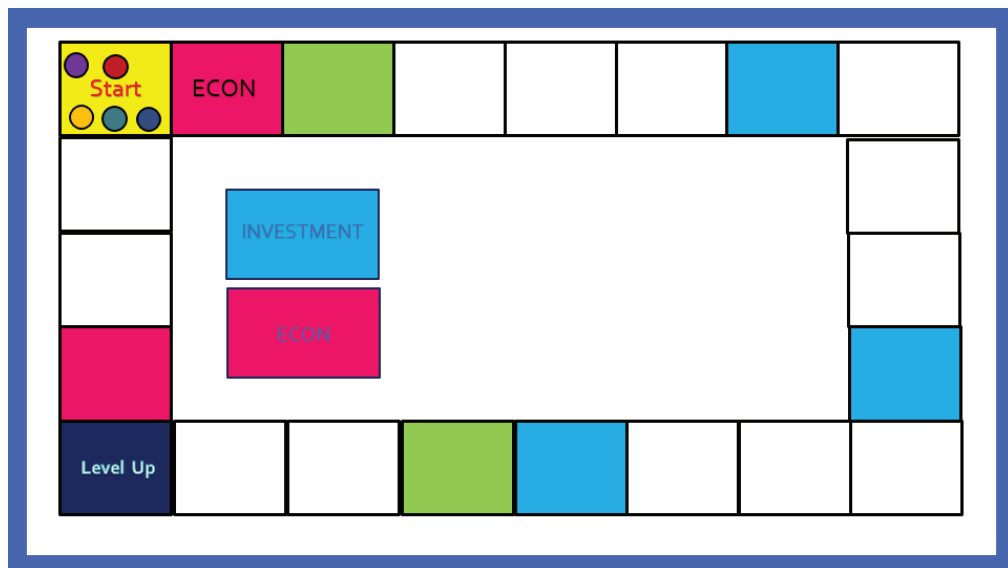
๘.๑.๓ นักเรียนได้รับการนำเสนอเรื่องเล่าต่อมาว่า ตัวละครของนักเรียนต้องการที่จะบรรลุเป้าหมาย
ทางการเงินและประสบความสำเร็จในการลงทุน



การ์ดพอร์ตลงทุน นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกเพียง ๑ ชนิด

๘.๒ ชั้นแสดงบทบาทสมมติ (๓๐ นาที)

๘.๒.๑ ครูนำเสนอบอร์ดเกมฉากทัศน์ (Board Game Scenario) จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำ
ตัวเดินของตนเองมาที่จุด Start



บอร์ดเกมฉากทัศน์





๘.๒.๒ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสลับกันออกมาทอยลูกเต๋า ซึ่งมีหมายเลข ๑ - ๖ หากกลุ่มใด
ทอยลูกเต๋าดำได้เลขตัวใด ให้กลุ่มนั้นนำตัวเดินของกลุ่มตนเองเคลื่อนที่ไปตามช่องต่าง ๆ ในกระดานบอร์ดฉากทัศน์
ตามตัวเลขที่กำหนด โดยมีกติกา ดังนี้ (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๔-๖)

๑) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สีเขียว” หรือเดินผ่านช่องสีเขียว นักเรียนจะได้รับ
รับเงินเดือนเท่ากับการ์ดเงินเดือนที่ได้รับ โดยทุก ๆ ครั้งจะถูกหักลบกับรายจ่ายจากแผนทางการเงินที่นักเรียนตั้ง

๒) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สีฟ้า” นักเรียนจะได้รับการนำเสนอข้อมูลเกร็ด
ความรู้เกี่ยวกับการลงทุน การผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่น่าสนใจ หรือแม้แต่กราฟแสดงหุ้นหรือผลตอบแทน
ของผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุน นักเรียนในกลุ่มนั้น ๆ จะมีสิทธิในการซื้อผลิตภัณฑ์การลงทุนนั้น โดยระบุถึงผลิตภัณฑ์
ที่สนใจ จุดบันทึกลงในใบงานในส่วนของพอร์ตการลงทุน จากนั้นชำระเงินกับครูด้วยธนบัตร

๓) กรณีเลือกการ์ดการลงทุน ผู้สอนจะนำเสนอการ์ดการลงทุนผ่านโปรแกรมนำเสนอ
Power Point ดังนี้

- | | |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| รอบที่ ๑ | นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถเลือกเปิดการ์ดการลงทุนเฉพาะ ผลิตภัณฑ์
ทางการลงทุน กลุ่ม Investment I |
| รอบที่ ๒ - ๓ | นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสามารถเลือกเปิดการ์ดการลงทุนเฉพาะ
ผลิตภัณฑ์ทางการลงทุน กลุ่ม Investment II - Investment III |
| รอบที่ ๔ - ๕ | นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสามารถเลือกเปิดการ์ดการลงทุนในผลิตภัณฑ์
ทางการลงทุน กลุ่ม Investment IV - Investment V |

๔) เกมการ์ดฉากทัศน์จะเล่นเป็นระยะ ๕ รอบ เมื่อเดินครบ ๑ รอบ ครูจะเปิดการ์ดเศรษฐกิจ
เพื่อแจ้งข่าวภาวะเศรษฐกิจที่จะเกิดขึ้นในรอบต่อไป พร้อมกับผลตอบแทนที่นักเรียนจะได้รับจากผลิตภัณฑ์
ทางการลงทุนในแต่ละรอบ

๘.๓ ขั้นเผชิญภาวะวิกฤต (๒๐ นาที)

เมื่อนักเรียนเข้าสู่รอบที่ ๖ นักเรียนได้รับการนำเสนอการ์ดเศรษฐกิจหมายเลข V ซึ่งนักเรียนพบว่า
ประเทศเข้าสู่ภาวะเงินฝืด เป็นผลให้ผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนทั้งหมดติดลบ

๘.๔ ขั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (๓๐ นาที)

๘.๔.๑ นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน จากนั้นสรุปผล ดังนี้

๑) หากตอนจบของกิจกรรม นักเรียนกลุ่มใดยังมีรายรับคงเหลือจากผลตอบแทน นักเรียนจะ
ได้รับคะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน +๑๐ หรือหากนักเรียนมีผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนที่ยังหมุนเวียนได้ นักเรียน
จะได้รับคะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน +๒๐ คะแนน

๒) หากนักเรียนลงทุนแล้ว ยังคงมีเงินเก็บออมไว้เป็นสภาพคล่องมากกว่า ๓ - ๖% จากรายจ่าย
แต่ละเดือน นักเรียนจะได้รับคะแนนความมั่นคงทางการเงิน +๒๐ คะแนน





INVESTMENT I	1	2	3
INVESTMENT II	1	2	
INVESTMENT III	1	2	3
INVESTMENT IV	1	2	3
INVESTMENT V	1	2	

กลับหน้าหลัก

ตารางเลือกการ์ดการลงทุนในโปรแกรม Power Point

การ์ด ECONOMIC

กิจกรรมรู้งานเสี่ยงแต่ต้องชอกลง

ECONOMIC II :

ราคาสินค้าสูงขึ้น

หุ้น/กองทุน	ผลลงทุนเดิม	ผลลงทุนใหม่
TPBUSP	8	7
LHNTPLUS	10	9
M-FIXED	12	10
SCG	15	12 ↓
SAMAN	12	12
ปีโตรเลีย	20	18 ↓
พันธบัตร		
ตราสารเงิน	เท่าเดิม	

ซื้อ ขาย

การ์ดเศรษฐกิจ ECONOMIC

การ์ด INVESTMENT

กิจกรรมรู้งานเสี่ยงแต่ต้องชอกลง

INVESTMENT :

พันธบัตรรัฐบาล

รุ่น 3 ปี (3 รอบ) 1.70 % ต่อปี
 จ่ายดอกเบี้ยปีละ 1 งวด
 วงเงินขั้นต่ำ 2M : 1 หน่วย
 ไม่จำกัดจำนวนเงินขึ้นสูง
 ครบกำหนดได้ก่อน (3 รอบ)

การ์ด INVESTMENT

กิจกรรมรู้งานเสี่ยงแต่ต้องชอกลง

INVESTMENT :

PUBLIC COMP/LCL SH VTG FPD ปีโตรเลีย

43.00 THB 0.00 (0.00%)

ซื้อ - ขาย : 20 M

การ์ด INVESTMENT

กิจกรรมรู้งานเสี่ยงแต่ต้องชอกลง

INVESTMENT :

คอนโดมิเนียม ห้องชุด
พร้อมเฟอร์นิเจอร์ ราคา 400M

ห้อง 1 รอบ / 20 M
 บ่อยเข้า 1 รอบ / 30 M

การ์ดลงทุน แสดงผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนพร้อมระดับความเสี่ยง





๓) หากตอนจบกิจกรรมภายหลังการเกษียณ นักเรียนที่ออมเงินตามแผนทางการเงินเป็นประจำ จะได้รับคะแนนความมีวินัยทางการเงิน + ๒๐ คะแนน

๔) เมื่อจบกิจกรรม นักเรียนคนใดสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้ไม่ช้าระยะใด จะได้รับคะแนนความสุขทางการเงิน +๑๐ คะแนน ต่อการบรรลุเป้าหมายทางการเงินใน ๑ ระยะ

๘.๔.๒ นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง รู้ว่าเสี่ยง แต่คงต้องขอลอง และร่วมกันอภิปรายคำตอบในชั้นเรียน ดังนี้

๑) การลงทุนคืออะไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑)

๒) จากกิจกรรมนักเรียนพบผลิตภัณฑ์การลงทุนใดบ้าง แบบใดจัดอยู่ในความเสี่ยงระดับต่ำ ปานกลางและสูง (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒)

๓) นักเรียนเลือกจัดพอร์ตการลงทุนโดยเน้นความเสี่ยงประเภทใด และผลจากการที่นักเรียนเลือกลงทุนในความเสี่ยงระดับดังกล่าวส่งผลอย่างไร

๔) อะไรเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการขาดทุนจากการลงทุนของนักเรียน

๕) อะไรเป็นปัจจัยสำคัญในการพิจารณาเลือกผลิตภัณฑ์การลงทุน (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓, ๘)

๖) ครูให้นักเรียนทดลองจัดพอร์ตการลงทุนอีกครั้งหนึ่งในบทบาทในคาบเรียน โดยให้นักเรียนสามารถสืบค้นผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่มีในปัจจุบัน ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ พร้อมเขียนอธิบายเหตุผลและวิเคราะห์ถึงแนวโน้มผลตอบแทนที่น่าจะได้รับจากผลิตภัณฑ์ดังกล่าว (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๔, ๕)

๗) นักเรียนสรุปความสำคัญของการลงทุนในฐานะการสร้างความมั่งคั่งทางการเงินต่อการเงินส่วนบุคคล ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑, ๗)

๘.๔.๓ นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง การลงทุนฉบับนักเรียน โดยครูจะมี QR Code ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนให้กับนักเรียน ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากนั้นตอบคำถาม ดังนี้

๑) นักเรียนจะเลือกผลิตภัณฑ์การลงทุนใดที่จะช่วยบรรลุเป้าหมายทางการเงินของนักเรียน (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๕ - ๖)

๒) นักเรียนมีหลักในการเลือกผลิตภัณฑ์การลงทุนอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓)

๓) จงเขียนแผนการเงินในปัจจุบันของนักเรียน ซึ่งมีผลิตภัณฑ์การลงทุนดังกล่าว

๙. การประเมินผล

การตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องขอลอง














จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน		
๑. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของการลงทุนได้	แบบสอบถาม	๓	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของการลงทุน และเขียนระบุความสำคัญของการลงทุนได้อย่างถูกต้อง โดยมีประเด็นสำคัญในการพิจารณา คือ การลงทุนมีความสำคัญ ได้แก่ ๑. การส่งเสริมความมั่งคั่งทางการเงินในอนาคต ๒. การส่งเสริมให้บุคคลสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินได้	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของการลงทุน และเขียนระบุความสำคัญของการลงทุนได้อย่างถูกต้อง โดยมีประเด็นสำคัญในการพิจารณา อย่างน้อย ๑ ใน ๒ ของประเด็นที่กำหนด	
๖. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการลงทุนเพื่อเสริมสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน	แบบสอบถาม	๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความหมายของการลงทุนได้ แต่ไม่ชัดเจน และเขียนระบุความสำคัญของการลงทุน โดยมีประเด็นสำคัญในการพิจารณา อย่างน้อย ๑ ใน ๒ ของประเด็นที่กำหนด	
		๓		
๒. นักเรียนสามารถจัดลำดับความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนได้	แบบสอบถาม	๓		
		๒	นักเรียนสามารถจัดลำดับความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์การลงทุนที่ครูกำหนดให้ในกิจกรรมได้ถูกต้อง อย่างน้อย ๘ ใน ๑๐ ของผลิตภัณฑ์	
		๑	นักเรียนสามารถจัดลำดับความเสี่ยงของผลิตภัณฑ์การลงทุนที่ครูกำหนดให้ในกิจกรรมได้ถูกต้อง อย่างน้อย ๕ ใน ๑๐ ของผลิตภัณฑ์	
๓. นักเรียนสามารถอธิบายหลักในการพิจารณาเลือกผลิตภัณฑ์	แบบสอบถาม	๓	นักเรียนสามารถเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่ครูกำหนดให้ได้ สอดคล้องกับสถานะการเงินของนักเรียน โดยเขียนถึงหลักการพิจารณาได้ครอบคลุม ดังนี้ ๑. ความสามารถในการชำระเงินเพื่อการลงทุน (การสังเกตจากบทสรุปแผนทางการเงินของนักเรียน) ๒. การคำนวณผลตอบแทนที่คาดหวังได้จากการลงทุน ๓. การคำนึงถึงการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ๔. ระดับความเสี่ยงที่เหมาะสม	
๔. นักเรียนสามารถตีความและเปรียบเทียบความแตกต่างของผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนได้			๒	นักเรียนสามารถเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่ครูกำหนดให้ได้ สอดคล้องกับสถานะการเงินของนักเรียน โดยเขียนถึงหลักการพิจารณาได้ครอบคลุมอย่างน้อย ๓ ใน ๔ หลักการ
๕. นักเรียนสามารถประเมินผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่เหมาะสมกับตนเองได้			๑	นักเรียนสามารถเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่ครูกำหนดให้ได้ สอดคล้องกับสถานะการเงินของนักเรียน โดยเขียนถึงหลักการพิจารณาได้ครอบคลุมอย่างน้อย ๒ ใน ๔ หลักการ





๑๐. สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม

การ์ดตัวละคร

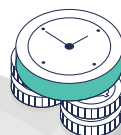
<p>Mr. Ken Wilson</p>  <p>STATUS : โสด</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★★★★ Shopping (นาฬิกา/รองเท้า) ★★ ท่องเที่ยว ★★★ IT ★★★★★</p>	<p>Miss. Anita Song</p>  <p>STATUS : โสด</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★ Shopping (เสื้อผ้า/เครื่องประดับ) ★★★★★ ท่องเที่ยว ★★★★★ IT ★★</p>	<p>Miss. Pimporn Manmoon</p>  <p>STATUS : โสด</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★★★★ Shopping (เสื้อผ้า/เครื่องประดับ) ★★★★★ ท่องเที่ยว ★★ IT ★★</p>
<p>Mr. Tomato Sukee</p>  <p>STATUS : มีแฟนแล้ว</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★★★★ Shopping (นาฬิกา/รองเท้า) ★★ ท่องเที่ยว ★★★★★ IT ★★</p>	<p>Mr. Keerati Meena</p>  <p>STATUS : มีแฟนแล้ว</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★★★★ Shopping (นาฬิกา/รองเท้า) ★★★★★ ท่องเที่ยว ★★★★★ IT ★★</p>	<p>Miss. Kwan Kiddee</p>  <p>STATUS : มีแฟนแล้ว</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★★ Shopping (นาฬิกา/รองเท้า) ★★★ ท่องเที่ยว ★★★★★ IT ★★★★★</p>
<p>Miss. Minny Rudee</p>  <p>STATUS : มีแฟนแล้ว</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★ Shopping (นาฬิกา/รองเท้า) ★★★★★ ท่องเที่ยว ★★★★★ IT ★★★★★</p>	<p>Miss. Chan Yang</p>  <p>STATUS : โสด</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★★★★ Shopping (นาฬิกา/รองเท้า) ★★★★★ ท่องเที่ยว ★★ IT ★★</p>	<p>Mr. Ken Pumpoom</p>  <p>STATUS : โสด</p> <p>งานอดิเรก - ความชอบ : กีฬา-ออกกำลังกาย-สุขภาพ ★★★ Shopping (นาฬิกา/รองเท้า) ★★★★★ ท่องเที่ยว ★★ IT ★★</p>





การ์ดอาชีพและเงินเดือน

 <p>TRAVEL AGENT</p> <p>40M 60M 80M</p>	 <p>ENGINEERING</p> <p>60M 80M 100M</p>	 <p>INSURANCE AGENT</p> <p>30M 40M 60M</p>
 <p>CHEF</p> <p>40M 60M 80M</p>	 <p>POLICE</p> <p>30M 40M 60M</p>	 <p>DIRECTOR</p> <p>60M 80M 100M</p>
 <p>DOCTOR</p> <p>60M 80M 100M</p>	 <p>ENTERTAINMENT</p> <p>40M 60M 80M</p>	 <p>TEACHER</p> <p>30M 40M 60M</p>





การ์ดเป้าหมายทางการเงิน

การ์ดเป้าหมายทางการเงิน A

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น (1 ปี / 2 สมอ)

กิจ **เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ 20 M**

เป้าหมายทางการเงินระยะกลาง (5 ปี / 10 สมอ)
 เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ จำนวน 100 M

เป้าหมายทางการเงินระยะยาว (เกษียณอายุ)
 เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ จำนวน 300 M

Financial Point : โปรแกรมสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
 😊 คะแนนความซุกซุกทางการเงิน : + 5 Point
 😊 คะแนนความวินัยทางการเงิน : + 5 Point

การ์ดเป้าหมายทางการเงิน B

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น (1 ปี / 2 สมอ)

กิจ **เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ 30 M**

เป้าหมายทางการเงินระยะกลาง (5 ปี / 10 สมอ)
 เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ จำนวน 200 M

เป้าหมายทางการเงินระยะยาว (เกษียณอายุ)
 เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ จำนวน 500 M

Financial Point : โปรแกรมสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
 😊 คะแนนความซุกซุกทางการเงิน : + 5 Point
 😊 คะแนนความวินัยทางการเงิน : + 5 Point

การ์ดเป้าหมายทางการเงิน C

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

เป้าหมายทางการเงิน

เป้าหมายทางการเงินระยะสั้น (1 ปี / 2 สมอ)

กิจ **เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ 50 M**

เป้าหมายทางการเงินระยะกลาง (5 ปี / 10 สมอ)
 เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ จำนวน 300 M

เป้าหมายทางการเงินระยะยาว (เกษียณอายุ)
 เงินเก็บพิเศษต่อสัปดาห์ จำนวน 500 M

Financial Point : โปรแกรมสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน
 😊 คะแนนความซุกซุกทางการเงิน : + 5 Point
 😊 คะแนนความวินัยทางการเงิน : + 5 Point

การ์ดฐานะทางการเงิน

แผนทางการเงิน Plan A

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

แผนทางการเงิน : Plan A

กิจ

Other 33% >10M
 Food & Drink 17% 10M
 Transportation 33% 5M
 Saving 17% 5M

NOW SAVING : ลงทุนฟรี 0.5% ต่อปี 50 M

แผนทางการเงิน Plan B

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

แผนทางการเงิน : Plan B

กิจ

Other 33% >5M
 Food & Drink 17% 10M
 Transportation 33% 10M
 Saving 17% 10M

NOW SAVING : ลงทุนฟรี 0.5% ต่อปี 70 M

แผนทางการเงิน Plan C

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

แผนทางการเงิน : Plan C

กิจ

Other 33% >10M
 Food & Drink 17% 10M
 Transportation 33% 10M
 Saving 17% 10M

NOW SAVING : ลงทุนฟรี 0.5% ต่อปี 80 M

การ์ดพอร์ตการลงทุน

ระดับความเสี่ยง (ระดับต่ำ)

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

ระดับความเสี่ยง : ต่ำ

😊 "ออมเงินไว้" = "มีความเสี่ยงต่ำ"

คำอธิบาย
 ระดับความเสี่ยงต่ำหมายถึงการลงทุนที่มีความเสี่ยงต่ำที่สุด โดยเน้นการลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความมั่นคงและปลอดภัย เช่น พันธบัตรรัฐบาล กองทุนรวมตราสารหนี้ และกองทุนรวมตลาดเงิน

ความเหมาะสมของระดับความเสี่ยง
 สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

- 🟢 60% พันธบัตรรัฐบาล
- 🟡 20% กองทุนรวมตราสารหนี้
- 🔴 20% กองทุนรวมตลาดเงิน

ผลตอบแทน 7.85%

ระดับความเสี่ยง (ระดับปานกลาง)

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

ระดับความเสี่ยง : ปานกลาง

😊 "ออมเงินไว้" = "มีความเสี่ยงปานกลาง"

คำอธิบาย
 ระดับความเสี่ยงปานกลางหมายถึงการลงทุนที่มีความเสี่ยงปานกลาง โดยเน้นการลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความมั่นคงและปลอดภัย เช่น พันธบัตรรัฐบาล กองทุนรวมตราสารหนี้ และกองทุนรวมตลาดเงิน

ความเหมาะสมของระดับความเสี่ยง
 สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

- 🟢 50% พันธบัตรรัฐบาล
- 🟡 30% กองทุนรวมตราสารหนี้
- 🔴 20% กองทุนรวมตลาดเงิน

ผลตอบแทน 6.56%

ระดับความเสี่ยง (ระดับสูง)

กิจกรรมรูปร่างเสียงเพลงของฉลอง

ระดับความเสี่ยง : สูง

😊 "ออมเงินไว้" = "มีความเสี่ยงสูง"

คำอธิบาย
 ระดับความเสี่ยงสูงหมายถึงการลงทุนที่มีความเสี่ยงสูง โดยเน้นการลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความมั่นคงและปลอดภัย เช่น พันธบัตรรัฐบาล กองทุนรวมตราสารหนี้ และกองทุนรวมตลาดเงิน

ความเหมาะสมของระดับความเสี่ยง
 สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

- 🟢 30% พันธบัตรรัฐบาล
- 🟡 40% กองทุนรวมตราสารหนี้
- 🔴 30% กองทุนรวมตลาดเงิน

ผลตอบแทน 7.22%





การ์ดการลงทุน (ตัวอย่าง)

การ์ด INVESTMENT

กิจกรรมรู้ว่าเสี่ยงแต่ต้องชอง

INVESTMENT :

พันธบัตรรัฐบาล

รุ่น 3 ปี (3 500) 1.70 % ต่อปี
จ่ายดอกเบี้ยปีละ 1 งวด
วงเงินรับค่า 2M : 1 หน่วย
ใช้จำกัดจำนวนวงเงินขึ้นสูง
ครบกำหนดไถ่ถอน (3 500)

การ์ด INVESTMENT

กิจกรรมรู้ว่าเสี่ยงแต่ต้องชอง

INVESTMENT :

PUBLIC COMP/LCL SH VTG FPD ปันปัน

43.00

บ๊อ - ขาย : 20 M

การ์ด INVESTMENT

กิจกรรมรู้ว่าเสี่ยงแต่ต้องชอง

INVESTMENT :

คอนโดมิเนียม ห้องชุด
พร้อมเฟอร์นิเจอร์ ราคา 400M

ผ่อน 1 500 / 20 M
แปลงที่ 1 500 / 30 M

การ์ดเศรษฐกิจ (ตัวอย่าง)

การ์ด ECONOMIC I

กิจกรรมรู้ว่าเสี่ยงแต่ต้องชอง

ECONOMIC I :

สภาวะทางเศรษฐกิจที่ดี
ส่งผลให้ตลาดหุ้นคึกคักขึ้น

คู่บวกลบ	ผลลบบนแท็บ	ผลลบบนแท็บ
TPBUSP	5	8
LHNTPLUS	7	10
M-FIXED	10	12
พันธบัตร	เท่าเดิม	
ตราสารเงิน	เท่าเดิม	

ECONOMIC II :

ราคาสินค้าสูงขึ้น

คู่บวกลบ	ผลลบบนแท็บ	ผลลบบนแท็บ
TPBUSP	8	7
LHNTPLUS	10	9
M-FIXED	12	10
SCG	15	12 ↓
SAMAN	12	12
ปีโตรเลีย	20	18 ↓
พันธบัตร	เท่าเดิม	
ตราสารเงิน	เท่าเดิม	

ซื้อ ขาย

สื่อจากทัศน์และสื่อในกิจกรรม





ใบงานกิจกรรม “รู้ว่าเสี่ยงแต่คงต้องขอลอง”

ชื่อ..... ชั้น.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑) การลงทุนคืออะไร :

.....

๒) จากกิจกรรมนักเรียนพบผลิตภัณฑ์การลงทุนใดบ้าง แบบใดจัดอยู่ในความเสี่ยงระดับต่ำ ปานกลางและสูง :

.....

๓) นักเรียนเลือกจัดพอร์ตการลงทุนโดยเน้นความเสี่ยงประเภทใด และผลจากการที่นักเรียนเลือกลงทุนในความเสี่ยงระดับดังกล่าวส่งผลอย่างไร :

.....

๔) เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการขาดทุนจากการลงทุนของนักเรียน :

.....

๕) อะไรเป็นปัจจัยสำคัญในการพิจารณาการเลือกผลิตภัณฑ์การลงทุน :

.....

๖) การลงทุนมีความสำคัญต่อการสร้างความมั่งคั่งทางการเงินต่อการเงินส่วนบุคคลอย่างไร :

.....

๗) จากผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนที่กำหนดให้ จงตอบปัญหาต่อไปนี้

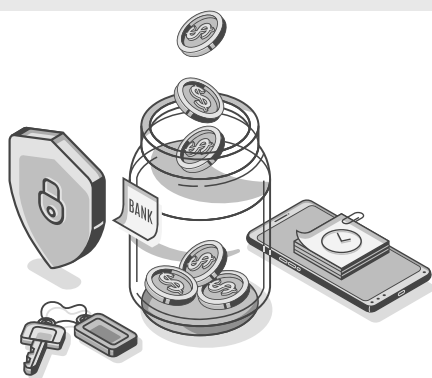
- A. พันธบัตรออมทรัพย์กระทรวงการคลัง รุ่นอายุ ๕ ปี อัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ๒.๔ ต่อปี
ราคาจำหน่ายหน่วยละ ๑,๐๐๐ บาท จำหน่ายขั้นต่ำ ๑,๐๐๐ บาท
- B. สลากออมสินพิเศษ ๓ ปี (สิทธิการถูกรางวัล ๓๖ ครั้ง) ราคาต่อหน่วย ๕๐ บาท
ฝากครบ ๑ ปี ไม่ครบ ๒ ปี ดอกเบี้ย ๐.๑๒๕ (บาท/หน่วย)
ฝากครบ ๒ ปี ไม่ครบ ๓ ปี ดอกเบี้ย ๐.๒๕ (บาท/หน่วย)
ฝากครบ ๓ ปี ดอกเบี้ย ๐.๖๐ (บาท/หน่วย)
- C. สลากออมทรัพย์ ๕.ก.ส (ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร)
รับฝาก หน่วยละ ๑๐๐ บาท อายุการรับฝาก ๓ ปี ได้สิทธิตรวจรางวัล ๓๖ ครั้ง
ฝากครบ ๓ ปี ดอกเบี้ย ๐.๗๕ (บาท/หน่วย) ถอนก่อนกำหนด *ไม่ได้รับดอกเบี้ย

๗.๑) ผลิตภัณฑ์ A-C จัดเป็นผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนในระดับใด :

๗.๒) ผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนข้อใดให้ผลตอบแทนสูงที่สุด :

๗.๓) หากนักเรียนสามารถเลือกลงทุนในผลิตภัณฑ์ทางการลงทุนเพียง ๑ ตัวเลือก นักเรียนจะเลือกข้อใด
เพราะเหตุใด :





กิจกรรมที่ ๔ ซื่อ - ไม่ซื่อ

เมื่อกลไกราคามีผลต่อการใช้จ่ายเงิน

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

กลไกราคาเป็นเครื่องมือในการกำหนดราคาของสินค้าและบริการ จึงส่งผลกระทบต่อผู้บริโภค การรู้เท่าทัน การเปลี่ยนแปลงของกลไกราคาและการคาดคะเนราคา ย่อมช่วยให้ผู้บริโภคสามารถวางแผนและจัดการเงินได้เหมาะสมกับภาวะทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายกฎของอุปสงค์-อุปทานที่ส่งผลต่อราคาสินค้าและบริการจากฉากทัศน์
๒. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ทิศทางของราคาสินค้าและบริการโดยใช้ความรู้จากกลไกราคา และการแทรกแซงราคาสินค้าของรัฐ
๓. นักเรียนสามารถระบุติดตามค่าใช้จ่ายที่เปลี่ยนแปลงไปจากการบันทึกแผนทางการเงิน

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน						
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*				เจตคติทางการเงิน	พฤติกรรมทางการเงิน
		A	B	C	D		
๕. การคำนึงถึงอุปสงค์อุปทาน กลไกราคา การปรับเปลี่ยนราคา สินค้าและบริการ ผลกระทบภาวะเงินเพื่อ-เงินฝืด ที่มีผลต่อการวางแผนทางการเงิน เพื่อการติดตามค่าใช้จ่าย การปรับแผนการเงิน การชะลอการใช้จ่าย และการมีวินัยทางการเงินที่ดี	๓. การติดตามค่าใช้จ่าย	/	/	/	/	๖. ชะลอการตัดสินใจใช้จ่ายเงินในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต	๖. คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงของราคาและค่าของเงิน ๑๔. ติดตามค่าใช้จ่ายและปรับเปลี่ยนเมื่อจำเป็น

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) กลไกราคา : หมายถึง การเปลี่ยนแปลงของราคาสินค้าและบริการ โดยอาศัยปัจจัยได้แก่ อุปสงค์กับอุปทาน

๒) กฎของอุปสงค์ – กฎของอุปทาน :

๒.๑) อุปสงค์ (Demand) หมายถึง ความต้องการในการซื้อสินค้าและบริการ ปริมาณอุปสงค์นั้น จะมีความผกผันกับราคาสินค้า คือ หากสินค้าและบริการมีราคาสูงอุปสงค์จะลดลง ในขณะที่สินค้าและบริการมีราคาต่ำ อุปสงค์จะเพิ่มขึ้น

๒.๒) อุปทาน (Supply) หมายถึง ความต้องการในการขายสินค้าและบริการ ปริมาณของอุปทานนั้น จะมีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางเดียวกับราคาสินค้าและบริการ คือ หากสินค้าและบริการนั้นมีราคาสูง ปริมาณอุปทานจะเพิ่มมากขึ้น แต่หากสินค้าและบริการนั้นมีราคาที่ต่ำ ปริมาณอุปทานจะลดลง

๓) ปริมาณ – ราคา ดุลยภาพ : ปริมาณดุลยภาพ หมายถึง ปริมาณของอุปสงค์ (ความต้องการซื้อ) กับอุปทาน (ความต้องการขาย) ที่เท่ากันพอดี ณ ราคาดุลยภาพ ดังนั้น ราคากับปริมาณดุลยภาพที่เกิดขึ้นตรงเส้นอุปสงค์และอุปทานตัดกันนั่นเอง

๔) อุปทานส่วนเกิน – อุปสงค์ส่วนเกิน และผลกระทบต่อปริมาณกับราคาของสินค้า :

๔.๑) ภาวะอุปสงค์ส่วนเกินหรืออุปทานส่วนขาด คือ ภาวะที่ความต้องการซื้อในสินค้าและบริการของผู้บริโภคมีมากกว่าความต้องการขาย ส่งผลให้สินค้าและบริการขาดตลาด ราคาสินค้าและบริการจึงเพิ่มสูงมากขึ้น ภาวะเช่นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อสินค้าและบริการนั้น ๆ มีราคาที่ต่ำกว่าจุดดุลยภาพ

๔.๒) ภาวะอุปทานส่วนเกินหรืออุปสงค์ส่วนขาด คือ ภาวะที่ความต้องการขายสินค้าและบริการของผู้ผลิตมีมากกว่าความต้องการซื้อ ส่งผลให้สินค้าและบริการล้นตลาด ภาวะเช่นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อสินค้าและบริการนั้น ๆ มีราคาที่สูงเกินกว่าจุดดุลยภาพ

๕) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์และอุปทาน :

๕.๑) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์ : ได้แก่ รายได้ของผู้บริโภค รสนิยมของผู้บริโภค การโฆษณาและเทคนิคการตลาด สินค้าทดแทนได้ การคาดคะเนราคาในอนาคต ภาวะทางเศรษฐกิจ

๕.๒) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปทาน : ได้แก่ ต้นทุนการผลิต เทคโนโลยีในการผลิต ฤดูกาล สภาวะทางการตลาด การเก็งกำไร จำนวนผู้ผลิต

๖) การประกันราคาสินค้า (Price Ceiling) : การประกันราคาให้ต่ำหรือสูงกว่าราคาดุลยภาพ เพื่อช่วยเหลือผู้บริโภคและผู้ผลิต โดยทั่วไปแล้วจะเป็นสินค้าที่จำเป็นและส่งผลกระทบต่อประชาชน ได้แก่

๖.๑) การกำหนดราคาขั้นสูง : คือ การที่ราคาดุลยภาพของสินค้านั้นสูงเกินกว่าความสามารถของผู้บริโภค จึงทำให้รัฐบาลต้องเข้ามาแทรกแซงกลไกของราคา โดยกำหนดราคาให้ต่ำกว่าราคาดุลยภาพเพื่อช่วยเหลือผู้บริโภค





๖.๒) การกำหนดราคาขั้นต่ำ : คือ การที่ราคาคุณภาพของสินค้านั้นต่ำเกินไป จนส่งผลกระทบต่อผู้ผลิต ด้วยเหตุนี้รัฐบาลจึงต้องเข้ามาแทรกแซงกลไกของราคา โดยกำหนดราคาให้สูงกว่าราคาคุณภาพ

๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) การติดตามค่าใช้จ่าย และปรับเปลี่ยนแผนการใช้จ่าย : การตรวจสอบและปรับแผนการใช้จ่ายเงินตามสถานการณ์ เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการวางแผนทางการเงิน ด้วยสถานะทางเศรษฐกิจที่ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงหรือสถานการณ์การใช้จ่ายเงินที่อาจเกิดขึ้นในแต่ละช่วงเดือน ด้วยเหตุนี้ผู้ที่ต้องการสร้างความมั่นคงทางการเงิน จึงควรที่จะหมั่นตรวจสอบและทบทวนแผนการใช้จ่ายเงินอย่างน้อยทุก ๆ ๖ เดือน

๒) กลไกราคากับการเปลี่ยนแปลงการใช้จ่ายเงินอย่างเหมาะสม : การเข้าใจในที่มาและการเปลี่ยนแปลงของกลไกราคา ย่อมนำมาสู่การวิเคราะห์ทิศทางการปรับตัวของราคาสินค้าและบริการเพื่อปรับเปลี่ยนการใช้จ่ายเงินได้อย่างเหมาะสมที่จะลดผลกระทบต่อแผนการเงินของตนเองให้น้อยที่สุดในการบรรลุเป้าหมายทางการเงิน อาทิ เมื่อพบว่าราคาสินค้ามีแนวโน้มที่สูงขึ้น ผู้บริโภคควรจะชะลอการใช้จ่ายเงินหรือการลงค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับสินค้านั้นลง การหาสินค้าทดแทนที่มีราคาต่ำกว่า หรือการคาดคะเนแนวโน้มของราคาสินค้าและการประกันราคาสินค้าเพื่อชะลอแผนการใช้จ่ายเงินบางชนิดเพื่อรอราคาสินค้าที่อาจจะลดลงในอนาคต

๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)

๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปรแกรม Power Point Presentation นำเสนอฉากทัศน์กิจกรรมและตัวเลือกต่าง ๆ

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

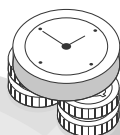
- การ์ดอาชีพ และการ์ดเงินเดือน

๗. สถานที่

ห้องเรียนที่สามารถจัดโต๊ะรูปแบบกลุ่ม มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรศัพท์ / โปรเจคเตอร์ และคอมพิวเตอร์

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ก่อนดำเนินกิจกรรม ครูให้นักเรียนเขียนระบุอาชีพที่ต้องการเป็นลงในการ์ดอาชีพ จากนั้นสุมการ์ดเงินเดือนและรายจ่าย เพื่อกำหนดสถานะทางการเงินของนักเรียน





ครูกำหนดให้นักเรียนออกแบบแผนทางการเงินของนักเรียนจากการ์ดข้อมูลที่กำหนดให้

คำแนะนำเพิ่มเติม :

ก่อนดำเนินกิจกรรม “ซื้อ ไม่ซื้อ : รู้เท่าทันราคาสินค้าเพื่อการใช้จ่ายเงิน” นักเรียนควรได้รับความรู้พื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ เนื่องจากกิจกรรมมุ่งเน้นการนำความรู้มาประยุกต์ใช้ภายในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเงิน

๘.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๒๐ นาที)

ครูนำเสนอเรื่องราวของนักเรียนในอายุ ๒๘ ปี ตามอาชีพที่นักเรียนได้เลือกไว้ นักเรียนได้ลองออกแบบแผนทางการเงิน ก่อนจะกำหนดงบประมาณในการใช้จ่ายเงิน เพื่อที่ตนเองจะสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินให้สำเร็จได้ภายใน ๑ ปี รวมเป็นจำนวนเงิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท

๘.๒ ชั้นแสดงบทบาทสมมติ (๔๐ นาที)

๘.๒.๑ ครูใช้โปรแกรม Power Point เพื่อนำเสนอฉาก ดังนี้



ฉากที่ ๑ : นักเรียนในวัย ๒๘ ปี

เรื่องราว : นักเรียนได้รับบทบาทเป็นนักเรียนในช่วงอายุ ๒๘ ปี มีรายการบันทึกรายรับรายจ่ายที่ใช้ในแต่ละเดือนผ่าน Application เสมอ แต่แล้วนักเรียนพบว่า ๒ เดือนที่ผ่านมา ค่าใช้จ่ายที่เคยวางแผนเอาไว้กลับไม่เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนที่วางไว้ นักเรียนจะต้องศึกษาข้อมูลใดบ้างเพื่อให้ทราบถึงความเป็นไปของการใช้เงินอย่างเพียงพอในอีก ๑ เดือนข้างหน้า โดยไม่กระทบต่อแผนทางการเงินที่เธอร่างไว้ และเธอจะต้องปรับเปลี่ยนการใช้จ่ายของนักเรียนอย่างไร

การตัดสินใจที่ ๑ : นักเรียนจะต้องเลือกใช้ข้อมูลใดบ้างในการพิจารณาแผนการเงิน	
A	รายการเฉลี่ยราคาสินค้าและบริการในปัจจุบัน
B	ข่าวเศรษฐกิจในปัจจุบัน

๘.๒.๒ ครูให้นักเรียนแต่ละคนปรับเปลี่ยนแผนทางการเงินที่วางไว้ในชั้นรับประสบการณ์

๘.๒.๓ ครูนำเสนอฉากซึ่งแสดงผ่านพาดหัวข่าวเศรษฐกิจในหนังสือพิมพ์ ดังนี้



ฉากที่ ๒ : พาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์

เรื่องราว : ในสัปดาห์ต่อมา นักเรียนอ่านหนังสือพิมพ์และพบพาดหัวข่าว ดังนี้

๑. น้ำมันขึ้นราคาลิตรละ ๒ บาทในขณะที่แก๊สราคาเท่าเดิม แต่เอมมาพบว่าน้ำมันยังเหลืออีกครึ่งถัง
๒. ราคาสินค้าเกษตรเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะข้าว
๓. ราคาสินค้าอุปโภคบริโภคที่จำเป็นในบ้านเพิ่มขึ้น
๔. ค่าโดยสารรถไฟฟ้า เพิ่มราคา ๒ บาท





๘.๒.๔ ครูให้นักเรียนคาดเดาแนวโน้มเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต พร้อมกับปรับเปลี่ยนแผน
 ทางการเงินของนักเรียน และกำหนดรายจ่ายที่จะต้องใช้ในช่วงสัปดาห์ต่อไป (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒-๓)

๘.๓ ชั้นภาวะวิกฤติ (๑๐ นาที)

๘.๒.๑ ครูใช้โปรแกรม Power Point เพื่อฉากที่สะท้อนผลการตัดสินใจในฉากทัศน์ ดังนี้



ฉากที่ ๓ : พาดหัวข่าวเศรษฐกิจ (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒-๓)

เรื่องราว : ในสัปดาห์ต่อมา นักเรียนอ่านหนังสือพิมพ์และพบพาดหัวข่าว ดังนี้

๑. รัฐบาลเข้ามากำหนดราคาขั้นสูงของน้ำมัน เพื่อช่วยให้น้ำมันราคาตกที่
 ในขณะที่แก๊สมีราคาเพิ่มสูงขึ้น
๒. รัฐบาลเข้ามาควบคุมราคาสินค้าเกษตรและสินค้าอุปโภคบริโภคให้มีราคาเท่าเดิม

ผลการตัดสินใจ : จากข่าวเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น ส่งผลกระทบต่อแผนทางการเงินของ
 นักเรียนหรือไม่ อย่างไร

A	นักเรียนสูญเสียการใช้จ่ายเงินจำนวนมากในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา
B	นักเรียนสามารถคาดคะเนโดยชะลอการใช้จ่ายในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา เพื่อนำมาใช้จ่ายในสัปดาห์นี้

๘.๔ ชั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (๓๐ นาที)

นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้ และอภิปรายแลกเปลี่ยน
 ในชั้นเรียน ดังนี้

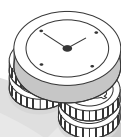
๑) เมื่อนักเรียนพบว่าราคาสินค้าแต่ละชนิดสูงขึ้น นักเรียนตัดสินใจอย่างไร (แนวคำตอบ : ชะลอ
 การใช้จ่ายในสินค้าที่ไม่จำเป็น เพื่อรอแนวโน้มของการลดลงของระดับราคาสินค้าจากการแทรกแซงราคาสินค้า
 ของรัฐ) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑-๒)

๒) เพราะเหตุใดนักเรียนจึงตัดสินใจเช่นนั้น (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓-๔)

๓) นักเรียนคิดว่าปัจจัยใดที่ส่งผลให้ราคาน้ำมัน ราคาสินค้าเกษตร และสินค้าอุปโภคบริโภคสูง
 มากขึ้น (แนวคำตอบ : ภาวะอุปสงค์ส่วนเกิน) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑-๒)

๔) เพราะเหตุใดภายหลังราคาแก๊สจึงสูงขึ้น (แนวคำตอบ : เนื่องจากในช่วงน้ำมันดิบมีราคา
 สูงขึ้น ผู้บริโภคส่วนใหญ่จึงบริโภคสินค้าทดแทนที่มีราคาต่ำกว่านั่นคือแก๊ส จึงทำให้ภายหลังเกิดอุปสงค์ส่วนเกิน
 แก๊สจึงมีราคาที่สูงขึ้น) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑-๒)

๕) กลไกราคามีผลต่อการตัดสินใจในการบริโภคของนักเรียนอย่างไร (แนวคำตอบ : การคาดคะเน
 ถึงแนวโน้มของราคาสินค้าในปัจจุบันและอนาคต เพื่อการปรับเปลี่ยนการใช้จ่ายได้อย่างเหมาะสม) (จุดประสงค์
 การเรียนรู้ ข้อที่ ๑)





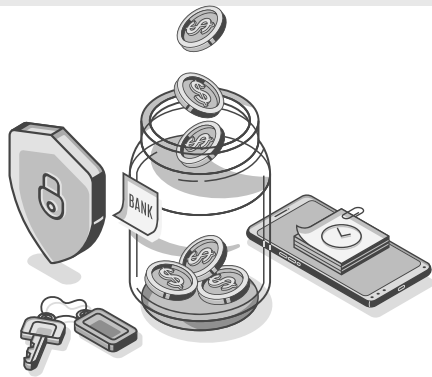
๖) อะไรคือจุดอ่อนของแผนการเงินของนักเรียนในฉาก (แนวคำตอบ : แผนการเงินที่ไม่รองรับต่อภาวะของราคาสินค้าที่เกิดขึ้น)

๙. การประเมินผลการเรียนรู้

แบบสังเกตการตอบคำถามจากการสรุปการเรียนรู้ในสมุดบันทึกการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน			
๑. นักเรียนสามารถอธิบายกฎของอุปสงค์-อุปทานที่ส่งผลต่อราคาสินค้าและบริการจากฉากทัศน์	แบบทดสอบ ในสมุดบันทึก การเรียนรู้	๓			
		๒			
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายกฎของอุปสงค์และอุปทานได้อย่างถูกต้อง		
๒. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ทิศทางของราคาสินค้าและบริการโดยใช้ความรู้จากกลไกราคา และการแทรกแซงราคาสินค้าของรัฐ	แบบสังเกต	๓			
		๒	นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ทางการเงินจากข่าวเศรษฐกิจที่กำหนดให้ ผ่านการปรับเปลี่ยนแผนการเงินได้อย่างถูกต้อง		
			๑	นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ทางการเงินจากข่าวเศรษฐกิจที่กำหนดให้ ผ่านการปรับเปลี่ยนแผนการเงินได้ แต่ถูกต้องเพียงการคาดคะเนในบางประเด็น	
๓. นักเรียนสามารถระบุค่าใช้จ่ายและปรับเปลี่ยนแผนการใช้จ่ายให้เหมาะสมกับระดับราคาของสินค้า					
๔. นักเรียนสามารถระบุข้อมูลจำเป็นเพื่อนำมาสู่การปรับเปลี่ยนแผนการเงินและการใช้จ่าย					
๕. นักเรียนตระหนักถึงการรู้จักชะลอการใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต					





กิจกรรมที่ ๑๐ เมื่อเงินเดือนของฉันไม่เหมือนเดิม

การปรับพฤติกรรมการใช้จ่ายเมื่อเผชิญสภาวะเงินเฟ้อ - เงินฝืด

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

สภาวะทางเศรษฐกิจอันได้แก่ ภาวะเงินเฟ้อกับภาวะเงินฝืด เป็นปัญหาทางเศรษฐกิจที่เกิดจากความไม่สมดุลของจำนวนเงินที่หมุนเวียนในระบบที่กระทบต่อการเงินส่วนบุคคล การรู้เท่าทันต่อสภาวะทางการเงิน สาเหตุและแนวทางการแก้ปัญหาของรัฐบาล ย่อมส่งผลให้แต่ละบุคคลสามารถวางแผนและจัดการเงินได้อย่างเหมาะสม

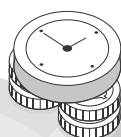
๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของภาวะเงินเฟ้อและภาวะเงินฝืดต่อการบริโภคและการเงินส่วนบุคคล
๒. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืดเพื่อการวางแผนการใช้จ่าย การออมและการลงทุนได้

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน					เจตคติทางการเงิน	พฤติกรรมทางการเงิน
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*					
		A	B	C	D		
๕. การคำนึงถึงอุปสงค์อุปทาน กลไกราคา การปรับเปลี่ยนราคาสินค้าและบริการ ผลกระทบภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด ที่มีผลต่อการวางแผนทางการเงิน เพื่อการติดตามค่าใช้จ่าย การปรับแผนการเงิน การชะลอการใช้จ่าย และการมีวินัยทางการเงินที่ดี	๓. การติดตามค่าใช้จ่าย	/	/	/	/	๖. ชะลอการตัดสินใจใช้จ่ายเงินในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต	๖. คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงของราคาและค่าของเงิน ๑๔. ติดตามค่าใช้จ่ายและปรับเปลี่ยนเมื่อจำเป็น

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ :

๑) เงินเฟ้อ (Inflation) : คือ ภาวะที่ราคาสินค้าและบริการปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ค่าของเงิน (อำนาจการซื้อ) ของผู้บริโภคลดลง ซึ่งเกิดมาจากอุปสงค์ที่เพิ่มสูงขึ้นและอุปทานไม่สามารถปรับตัวขึ้นตามได้ทัน หรือนโยบายของรัฐที่มีผลทำให้ปริมาณเงินในระบบเศรษฐกิจมีมากเกินไป ส่งผลกระทบต่อการบริโภค การปรับตัวขึ้นของค่าครองชีพ และการขาดเสถียรภาพทางการเงิน

เมื่อเกิดภาวะเงินเฟ้อ มีวิธีการในการควบคุมแก้ไข ด้วยการ “ดึงเงินจากมือประชาชน” เพื่อลดอุปสงค์และจำนวนเงินในระบบเศรษฐกิจ ดังนี้

๑.๑) ด้านธนาคาร : ธนาคารแห่งประเทศไทยจะกำหนดให้ธนาคารพาณิชย์ “เพิ่ม” อัตราดอกเบี้ยเงินฝากและดอกเบี้ยเงินกู้ ซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนนำเงินเพื่อฝากธนาคารมากยิ่งขึ้น และลดการกู้เงินของผู้ผลิตที่จะนำเงินไปลงทุน ลดการหมุนเวียนเงินในระบบ นอกจากนี้ธนาคารจะกำหนดให้เพิ่ม “เงินสำรองของธนาคารพาณิชย์” เพื่อรักษาสภาพคล่องของธนาคาร และทำให้ธนาคารมีจำนวนเงินที่จะนำไปลงทุนและปล่อยกู้ลดลง

๑.๒) ด้านนโยบายการคลัง : การกำหนดงบประมาณแผ่นดินแบบ “เกินดุล” หมายถึง การกำหนดให้รัฐบาลจัดเก็บรายได้ให้สูงกว่ารายจ่าย ได้แก่ การเพิ่มอัตราภาษีของประชาชน การจำหน่ายพันธบัตรรัฐบาลเพื่อลดรายได้ของประชาชน การลดการลงทุนของภาครัฐเพื่อลดเม็ดเงินในระบบเศรษฐกิจ เป็นต้น

๒) เงินฝืด (Deflation) : คือ ภาวะที่ราคาสินค้าและบริการปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ค่าของเงิน (อำนาจการซื้อ) ของผู้บริโภคสูงขึ้น อันเนื่องมาจากอุปสงค์ที่ลดลง ไม่เพียงพอต่อการซื้อสินค้าและบริการ ทำให้อุปทานปรับตัวลดลงอย่างรวดเร็ว ปัญหาหนี้สินของภาครัฐในระยะยาว การลงทุนในต่างประเทศจำนวนมาก การนำเข้าสินค้ามากกว่าการส่งออกสินค้า ส่งผลให้มีปริมาณเงินในระบบน้อยเกินไป เกิดภาวะการว่างงาน การล้มละลายของบริษัท และเศรษฐกิจที่หดตัว

เมื่อเกิดภาวะเงินฝืด มีวิธีการในการควบคุมแก้ไข ด้วยการ “เพิ่มเงินในมือประชาชน” เพื่อเพิ่มอุปสงค์และจำนวนเงินในระบบเศรษฐกิจ ดังนี้

๒.๑) ด้านธนาคาร : ธนาคารแห่งประเทศไทยจะกำหนดให้ธนาคารพาณิชย์ “ลด” อัตราดอกเบี้ยเงินฝากและดอกเบี้ยเงินกู้ ซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนลดการฝากเงินในธนาคารมากยิ่งขึ้น และเพิ่มการกู้เงินของผู้ผลิตที่จะนำเงินไปลงทุน เพิ่มการหมุนเวียนเงินในระบบ นอกจากนี้ธนาคารจะกำหนดให้ลด “เงินสำรองของธนาคารพาณิชย์” เพื่อธนาคารพาณิชย์แต่ละแห่งจะนำเงินไปลงทุนและปล่อยกู้มากยิ่งขึ้น

๒.๒) ด้านนโยบายการคลัง : การกำหนดงบประมาณแผ่นดินแบบ “ขาดดุล” หมายถึง การกำหนดให้รัฐบาลจัดเก็บรายได้น้อยกว่ารายจ่ายเพิ่มจำนวนเงินในระบบ ทำให้เศรษฐกิจขยายตัว เช่น การลดอัตราภาษีของประชาชน การประกาศรับซื้อพันธบัตรรัฐบาล การเพิ่มการลงทุนของภาครัฐ เป็นต้น





๔.๒ ความรู้ทางการเงิน :

๑) การปรับการใช้จ่ายเงินส่วนบุคคลเมื่อเผชิญสภาวะเงินเฟ้อ – เงินฝืด :

๑.๑) แนวทางการปรับตัวเมื่อเผชิญสภาวะเงินเฟ้อ :

๑. การปรับการใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด โดยลดแผนการใช้จ่ายเงินในส่วนที่ไม่จำเป็นให้ลดลง
๒. การตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการที่จำเป็น เนื่องจากสินค้าที่จำเป็นจะมีการปรับราคาสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงควรเร่งซื้อสินค้าที่จำเป็นบางส่วนไว้ หรือตัดสินใจใช้จ่ายสินค้า บางส่วนก่อนที่จะมีการประกาศขึ้นราคา

๑.๒) แนวทางการปรับตัวเมื่อเผชิญสภาวะเงินฝืด :

การตัดสินใจใช้เงินเพื่อการซื้อสินค้าในบางชนิด ในช่วงภาวะเงินฝืดผู้ผลิตจะตัดสินใจที่จะลด-แจก-แถมสินค้า ในช่วงนี้ผู้บริโภคจะสามารถตัดสินใจที่จะบริโภคสินค้าบางสิ่งมากขึ้น และออมเงินในจำนวนที่ตั้งไว้เนื่องจากการลดลงของอัตราดอกเบี้ยเงินฝากของธนาคาร

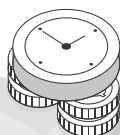
๒) การลงทุนเมื่อเผชิญสภาวะเงินเฟ้อ – เงินฝืด :

๒.๑) การลงทุนในสภาวะเงินเฟ้อ :

๑. หลีกเลี่ยงการถือเงินสดและการฝากเงินในธนาคารจำนวนมาก เนื่องจากอัตราดอกเบี้ยมีแนวโน้มที่จะปรับตัวได้ช้ากว่าอัตราเงินเฟ้อ
๒. เร่งการซื้อทรัพย์สินเพื่อการลงทุน อาทิ การลงทุนในอสังหาริมทรัพย์ ทองคำ สินค้าโภคภัณฑ์ เนื่องจากทรัพย์สินเหล่านี้จะมีแนวโน้มที่จะปรับตัวสูงขึ้น
๓. การลงทุนในกองทุน – หุ้นระยะสั้น เนื่องจากในช่วงภาวะเงินเฟ้อ ผลประกอบการของบริษัทในตลาดหลักทรัพย์จะได้รับผลกระทบซึ่งจะทำให้หุ้นมีราคาตกลง จึงมีโอกาที่จะขาดทุนสูง ดังนั้นจึงควรลงทุนในกองทุน-หุ้นที่ให้ผลตอบแทนในระยะสั้น

๒.๒) การลงทุนในสภาวะเงินฝืด :

๑. การเก็บสะสมเงินสด ถึงแม้ว่าในช่วงสภาวะเงินฝืดนั้นอัตราดอกเบี้ยเงินฝากจะต่ำ แต่ประชาชนจะมีอำนาจซื้อมากกว่าในอนาคต ด้วยเหตุนี้ผู้ที่สนใจการลงทุนควรมีการเก็บเงินสดไว้บางส่วนเพื่อนำเงินสดไปใช้ในการลงทุนต่าง ๆ ในอนาคต
๒. การลงทุนในตราสารหนี้ เนื่องจากนโยบายของธนาคารที่ปรับอัตราดอกเบี้ยลดลง จะส่งผลให้ผลตอบแทนตราสารหนี้ลดลง และราคาของตราสารหนี้จะเพิ่มขึ้น ซึ่งจะส่งผลที่ติดต่อกับผู้ถือครองตราสารหนี้
๓. การลงทุนในตราสารทุน โดยเลือกลงทุนในหุ้นที่เกี่ยวข้องกับสินค้าจำเป็นในชีวิตประจำวัน และงดลงทุนในสินค้าที่ฟุ่มเฟือย อสังหาริมทรัพย์และทองคำ





๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)

๖. สื่อ

๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์

- โปรแกรม Power Point Presentation นำเสนอฉากทัศน์กิจกรรมและตัวเลือกต่าง ๆ

๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม

- รายละเอียดข้อมูลพื้นฐาน และข้อมูลทางการเงินของชา อินอู
- เอกสารบันทึกรายรับ – รายจ่ายบัญชีครอบครัว และชา อินอู
- ใบงานบันทึกผลการตัดสินใจทางการเงิน
- สมุดบันทึกการเรียนรู้ เรื่อง เมื่อเงินเดือนของฉันไม่เหมือนเดิม

๗. สถานที่

ห้องเรียนที่สามารถจัดโต๊ะรูปแบบกลุ่ม มีสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ โทรทัศน์ / โปรเจคเตอร์ และคอมพิวเตอร์

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

๘.๑ ชั้นรับประสบการณ์ (๒๐ นาที)



ฉากที่ ๑ : นายชา อินอู

เรื่องราว : ชา อินอู เป็นนักแสดงไทยเชื้อสายเกาหลี เงินเดือนของอินอูส่วนใหญ่แต่ละเดือนนั้นไม่แน่นอนตามจำนวนงานที่เขาได้รับในแต่ละเดือน แต่จะมีรายได้ประจำจากการเป็นพิธีกรในรายการหนึ่ง เดือนละ ๒๐๐,๐๐๐ บาท มีเงินเก็บจำนวน ๓,๕๐๐,๐๐๐ บาท และหวังจะเก็บให้ได้อีก ๔๐๐,๐๐๐ บาท ใน ๑ ปีข้างหน้าเพื่อพาครอบครัวไปเที่ยวทวีปยุโรป และมีบ้านเป็นของตัวเอง ๑ หลัง ในราคาประมาณ ๔,๐๐๐,๐๐๐ บาท

วันหนึ่งอินอูได้รับโทรศัพท์จากผู้จัดการว่าได้โอนเงินสำหรับค่าตัวที่เขาแสดงโฆษณาเข้าบัญชีจำนวน ๑๐๐,๐๐๐ บาท พร้อมกันนั้นเขาได้ดูข่าวจากโทรทัศน์ที่รายงานเกี่ยวกับสภาพทางเศรษฐกิจที่ราคาสินค้าและบริการกำลังอยู่ในช่วงลดราคาสินค้าต้นปี





๘.๒ ชั้นแสดงบทบาทสมมติ (๔๐ นาที)

๘.๒.๑ ครูใช้โปรแกรม Power Point เพื่อนำเสนอฉาก ดังนี้



ฉากที่ ๒ : การตัดสินใจซื้อตัวเครื่องบิน

ข้อมูล : ตารางเปรียบเทียบโปรแกรมทัวร์ยุโรป / แบบบ้าน และราคาของบ้าน

เรื่องราว : อินอู ได้เปิดดูเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อศึกษาถึงสถานที่ท่องเที่ยวในทวีปยุโรปที่เขาสนใจจะพาครอบครัวอีก ๔ คน ได้แก่ พ่อ แม่ และน้องอีก ๒ คนไปเที่ยว และแล้วเขาก็พบว่าหลาย ๆ ตัวเดินทางของหลาย ๆ สายการบินนั้นมีราคาที่สูงจากเดือนที่ผ่านมา เช่นเดียวกับหลาย ๆ บริษัททัวร์ที่เริ่มขึ้นราคาทัวร์ประมาณ ๑,๐๐๐ บาท

การตัดสินใจที่ ๑ : อินอูจะตัดสินใจซื้อทัวร์ยุโรปในอีก ๑ ปี ตอนนี้หรือไม่ และจะเลือกบริษัทใด

๕ เดือนต่อมา อินอูได้รายได้จากการเป็นตำรวจในละครเรื่องหนึ่ง รวมกับการออกรายการต่าง ๆ รวมเป็นจำนวนเงิน ๒,๐๐๐,๐๐๐ บาท และเช่นเคยข่าวประกาศราคาของอสังหาริมทรัพย์ที่เริ่มมีราคาสูงขึ้นเป็น ๔,๒๐๐,๐๐๐ บาท

การตัดสินใจที่ ๒ : อินอูจะตัดสินใจซื้อบ้านเลยหรือไม่

๘.๒.๒ ครูให้นักเรียนบันทึกผลการตัดสินใจลงในใบงานบันทึกรายรับ – รายจ่าย พร้อมกับมอรูปภาพบ้านและโปรแกรมทัวร์ที่นักเรียนตัดสินใจซื้อให้กับนักเรียนคิดไว้ในใบงาน จากนั้นนำเสนอฉากต่อไป ดังนี้



ฉากที่ ๓ : การใช้จ่ายภายในครอบครัว

ข้อมูล : - เอกสารบันทึกรายรับ – รายจ่ายบัญชีครอบครัว และซา อินอู

- รายการราคาสินค้าจำเป็นต่าง ๆ

เรื่องราว : ภายหลังจากการตัดสินใจซื้อบ้านหลังนั้น อินอูพบว่าเดือนต่อมาบ้านของเขามีราคาเพิ่มขึ้นอีก ๔,๓๐๐,๐๐๐ บาท และกลับพบว่าเขามีค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้นเนื่องจากราคาสินค้าที่สูงขึ้น นั่นทำให้ในเดือนนี้เขาเสียค่าใช้จ่ายถึง

ผลการตัดสินใจจากฉากที่ ๑-๒ :

A : ตัดสินใจซื้อบ้าน	๓๐๐,๐๐๐ บาท (รวมถึงค่าขนย้ายบ้าน/ เฟอร์นิเจอร์)
B : ไม่ตัดสินใจซื้อบ้าน	๕๐,๐๐๐ บาท

อินอูรู้สึกแปลกใจอย่างมากที่พบว่าค่าใช้จ่ายในเดือนนี้ของเขาขึ้นสูงขนาดนี้ อินอูจึงได้สำรวจบันทึกค่าใช้จ่ายของอินอูแล้วลองเปรียบเทียบกับบันทึกค่าใช้จ่ายของเดือนก่อนและพบว่าเขามีค่าใช้จ่ายบางรายการที่มีราคาเพิ่มสูงขึ้น โดยเฉพาะสินค้าที่เกี่ยวกับอาหาร เครื่องใช้อุปโภค หรือแม้แต่ค่าน้ำมันรถยนต์ และเมื่อได้ศึกษาโบรชัวร์รายการสินค้าของร้านค้า/ ห้างสรรพสินค้าประจำที่ครอบครัวของอินอูมักจะซื้อสิ่งของใช้ภายในบ้าน ก็พบว่าราคาสินค้าส่วนใหญ่ปรับตัวสูงขึ้น โดยเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับอาหาร

การตัดสินใจที่ ๓ : อินอูจะปรับแผนการใช้จ่ายเงินหรือไม่ อย่างไร (ให้อินอูออกแบบลงในใบงานบันทึกผลการตัดสินใจ)





ฉากที่ ๔ : เชิญชวนให้ลงทุน

ข้อมูล : การนำเสนอการลงทุนต่าง ๆ

และแล้ววันหนึ่ง เพื่อนสนิทของอินอูซึ่งประกอบอาชีพเป็นนายธนาคารได้แนะนำอินอูเกี่ยวกับการลงทุน เพื่อนของอินอูแนะนำว่าสำหรับอินอูนั้นมีเงินเก็บที่ถือว่าค่อนข้างมาก เขาจึงแนะนำให้อินอูนั้นได้ลองนำเงินที่มีไปลงทุนมากกว่าการออมเพียงอย่างเดียว

การตัดสินใจที่ ๔ : อินอูจะตัดสินใจลงทุนหรือไม่ และเขาจะตัดสินใจลงทุนในผลิตภัณฑ์การลงทุนประเภทใด ระหว่าง...

A : ผลิตภัณฑ์เงินฝากประจำ ๑ ปี ดอกเบี้ยสูง	อัตราดอกเบี้ย ๒.๗๕% ดอกเบี้ย
B : การลงทุนรูปแบบประกันชีวิตแบบออมทรัพย์ ๒๐ ปี	จำนวนเงินเอาประกัน ๑๐๐,๐๐๐ บาท จำนวนเงินปันผล ๑๘๐% เมื่อครบ ๒๐ ปี
C : กองทุนรวม (ตราสารหนี้ตลาดเงิน) ผลตอบแทน ๑ ปี	ผลตอบแทน ๒% ต่อปี
D : กองทุนรวม (ทองคำและน้ำมันดิบ)	ผลตอบแทนอย่างต่ำ ๔.๕%

๘.๓ ชั้นภาวะวิกฤต (๒๐ นาที)

๘.๓.๑ ครูใช้โปรแกรม Power Point เพื่อนำเสนอภาพเหตุการณ์ ดังนี้



ฉากที่ ๕ : สถานการณ์ทางการเงินในอีก ๑ ปีต่อมา

ข้อมูล : หนังสือพิมพ์แสดงข่าวการขึ้นราคาสินค้าทุก ๆ ชนิด โดยเฉพาะราคาน้ำมันดิบและราคาข้าวสาร

เรื่องราว : ๖ เดือนต่อมา ราคาสินค้าและบริการทุกชนิดเพิ่มสูงขึ้นกว่าตอนต้นปีเป็นอย่างมาก เช่นเดียวกับค่าเงินที่เริ่มอ่อนตัวลงอย่างรวดเร็ว ค่าน้ำมันค่าไฟค่าน้ำที่ราคาสูงมากขึ้น ธนาคารเริ่มประกาศเพิ่มอัตราดอกเบี้ยเงินฝาก - เงินกู้ เช่นเดียวกับภาษีมูลค่าเพิ่มของสินค้าเพิ่มมากขึ้น นั่นเป็นผลให้อินอูจะต้องเสียค่าใช้จ่ายด้านต่าง ๆ เป็นจำนวนที่สูงขึ้น

การตัดสินใจที่ ๕ : อินอูได้รับผลกระทบจากภาวะที่ราคาสูงขึ้นหรือไม่ และจะปรับแผนการเงินของเขาอย่างไร



ฉากที่ ๖ : ผลตอบแทนจากการลงทุน

เรื่องราว : อีก ๖ เดือนต่อมา อินอูได้รับผลตอบแทนจากการลงทุนของเขา เขาพบว่า....

ผลการตัดสินใจในฉากที่ ๔ :

A : ผลิตภัณฑ์เงินฝากประจำ ๑ ปี ดอกเบี้ยสูง	เขาได้ดอกเบี้ยตามอัตราดอกเบี้ย คือ ๒.๗๕% แต่ก็พบว่าผลตอบแทนที่ได้รับนั้นช่วงน้อยนิดเมื่อเทียบกับราคาสินค้าที่สูงขึ้น
B : การลงทุนรูปแบบประกันชีวิตแบบออมทรัพย์ ๒๐ ปี	ยังไม่ได้ผลตอบแทนใด ๆ จนกว่าจะครบ ๒๐ ปี (ติดลบคะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน ๕ คะแนน)
C : กองทุนรวม (ตราสารหนี้ตลาดเงิน) ผลตอบแทน ๕ ปี	ยังไม่ได้ผลตอบแทนใด ๆ (ติดลบคะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน ๕ คะแนน)
D : กองทุนรวม (ทองคำและน้ำมันดิบ) ผลตอบแทน ๑ ปี ความเสี่ยงสูง	ได้รับผลตอบแทนกว่า ๑๐,๐๐๐ บาท (ได้รับคะแนนความมั่งคั่งทางการเงิน ๑๐ คะแนน)





๘.๔ ชั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (๓๐ นาที)

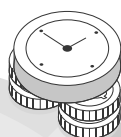
ครูให้นักเรียนสรุปการเรียนรู้ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้ พร้อมอภิปรายผลที่เกิดขึ้นในกิจกรรม ดังนี้

- ๑) จากข่าวเศรษฐกิจ นักเรียนพบว่านักเรียนกำลังเผชิญกับสภาวะทางการเงินใด สังเกตจากอะไร (แนวคำตอบ : ภาวะเงินเฟ้อ สังเกตจากราคาสินค้าที่เพิ่มสูงมากยิ่งขึ้น) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๓)
- ๒) สภาวะทางการเงินดังกล่าวส่งผลกระทบต่อการเงินส่วนบุคคลอย่างไร (แนวคำตอบ : ส่งผลกระทบทำให้ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เพิ่มสูงขึ้น ความสามารถในการออมเงินน้อยลง) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑, ๔)
- ๓) นักเรียนตัดสินใจในการใช้จ่ายเงินอย่างไร เมื่อต้องเผชิญกับสภาวะทางการเงินดังกล่าว (แนวคำตอบ : ตัดสินใจที่จะใช้จ่ายเงินเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเงินก่อนเวลาที่ตั้งไว้ เนื่องจากแนวโน้มของราคาที่สูงขึ้น อีกทั้งการปรับแผนการเงินโดยลดค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น การเลือกใช้จ่ายสินค้าบางอย่างก่อนที่จะมีแนวโน้มราคาที่สูงขึ้น) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒, ๕)
- ๔) นักเรียนตัดสินใจในการลงทุนอย่างไร และการลงทุนนั้นส่งผลกระทบต่อการเงินอย่างไร (แนวคำตอบ : การเลือกลงทุนในกองทุนระยะสั้นที่ลงทุนในตลาดน้ำมันดิบ ซึ่งมีแนวโน้มราคาสูงขึ้น ส่งผลให้สามารถได้รับผลตอบแทนจากการลงทุนตามที่คาดหวัง แต่การลงทุนในรูปแบบอื่นๆ นั้น ส่งผลให้ไม่สามารถได้รับผลตอบแทนที่คาดหวังไว้ ขาดสภาพคล่องทางการเงิน หรือการได้รับผลตอบแทนที่ไม่อาจรับมือต่อภาวะเงินเฟ้อที่เกิดขึ้นได้) (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๒, ๕)
- ๕) อะไรเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถรับมือต่อสภาวะทางการเงินที่เกิดขึ้น (แนวคำตอบ : การมีความรู้เกี่ยวกับหลักการของภาวะเงินเฟ้อ-ภาวะเงินฝืด)

๙. การประเมินผลการเรียนรู้

แบบสังเกตการตอบคำถามจากการสรุปการเรียนรู้ในสมุดบันทึกการเรียนรู้

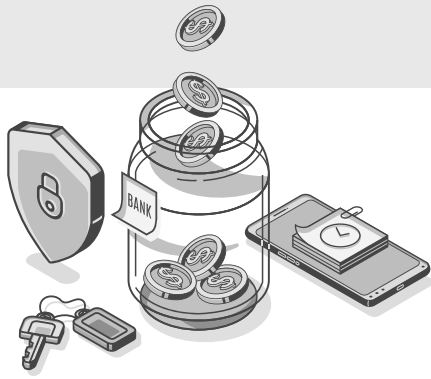
จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๑. นักเรียนสามารถอธิบายถึงผลกระทบของสภาวะเงินเฟ้อและสภาวะเงินฝืดที่มีต่อการบริโภคและการเงินส่วนบุคคล	แบบทดสอบในสมุดบันทึกการเรียนรู้	๓	
		๒	
๒. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการแก้ไขปัญหาของรัฐในสภาวะเงินเฟ้อเงินฝืดในการวางแผนทางการเงินและปรับเปลี่ยนการใช้จ่ายเงิน	แบบสังเกต	๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายถึงผลกระทบของสภาวะเงินเฟ้อและสภาวะเงินฝืดที่มีต่อการบริโภคและการเงินส่วนบุคคลได้ถูกต้อง
		๓	
		๒	นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ทางการเงินจากข่าวเศรษฐกิจที่กำหนดให้ ผ่านการปรับเปลี่ยนแผนการเงินได้อย่างถูกต้อง
		๑	นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ทางการเงินจากข่าวเศรษฐกิจที่กำหนดให้ ผ่านการปรับเปลี่ยนแผนการเงินได้ แต่ถูกต้องเพียงการคาดคะเนในบางประเด็น





จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๓. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์การเงินจากข่าวเศรษฐกิจ	แบบสังเกต	๓	
๔. นักเรียนสามารถประเมินสถานการณ์ทางการเงินที่มีผลต่อการเงินส่วนบุคคล		๒	นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ทางการเงินจากข่าวเศรษฐกิจที่กำหนดให้ ผ่านการปรับเปลี่ยนแผนการเงินได้อย่างถูกต้อง
๖. นักเรียนตระหนักถึงการรู้จักชะลอการใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต		๑	นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ทางการเงินจากข่าวเศรษฐกิจที่กำหนดให้ ผ่านการปรับเปลี่ยนแผนการเงินได้ แต่ถูกต้องเพียงการคาดคะเนในบางประเด็น





กิจกรรมที่ ๑๑

บทสรุปของการวางแผนและจัดการเงิน

๑. แนวคิดหลักของกิจกรรม

การวางแผนและจัดการเงิน เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้แต่ละบุคคลสามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินและสร้างเสริมให้มีความมั่นคงทางการเงิน ความมั่งคั่งทางการเงิน อันเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่การมีอิสรภาพทางการเงินในอนาคต ด้วยเหตุนี้ แต่ละบุคคลจึงควรมีความรู้ทางการเงิน เจตคติทางการเงิน ทักษะทางการเงิน และแนวโน้มพฤติกรรมทางการเงินที่ดี รวมทั้งความรู้พื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์เพื่อนำไปสู่ความสามารถในการวางแผนและจัดการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

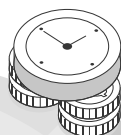
๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถวางแผนและจัดการเงินจนสามารถบรรลุหลักความมั่นคงทางการเงินและอิสรภาพทางการเงินได้

๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้ทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เรื่องการเงินที่ปรากฏในกิจกรรม

สาระการเรียนรู้	การรู้เรื่องการเงิน					พฤติกรรมทางการเงิน	
	ความรู้ทางการเงิน	ทักษะทางการเงิน*					เจตคติทางการเงิน
		A	B	C	D		
๓. ความสำคัญและหลักในการบริโภคที่มีประสิทธิภาพโดยพิจารณาจากความจำเป็นมากกว่าความต้องการ การลำดับความสำคัญของการใช้จ่าย ๔. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน ประเภทของสถาบันการเงิน ความสำคัญของการออมและการลงทุน ปัจจัยการลงทุนและการออม ได้แก่ อัตราดอกเบี้ย ค่าเงิน การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต การบริหารจัดการเงินออม และการลงทุนของตนเอง ๕. การคำนึงถึงอุปสงค์อุปทาน กลไกราคา การปรับเปลี่ยนราคาสินค้าและบริการ ผลกระทบภาวะเงินเฟ้อ-เงินฝืด ที่มีผลต่อการวางแผนทางการเงิน เพื่อการติดตามค่าใช้จ่าย การปรับแผนการเงิน การชะลอการใช้จ่ายและการมีวินัยทางการเงินที่ดี	๑. การตั้งเป้าหมายทางการเงิน ๒. การวางแผนทางการเงินในระยะสั้น ด้วยการจัดทำแผนปฏิบัติการทางการเงิน ๔. ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน ๕. ใช้จ่ายเงินตามความจำเป็นมากกว่าความต้องการ	/	/	/	/	๑. ความมั่นใจต่อแผนการเงินที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงิน ๒. ความมั่นใจต่อผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ใช้ ๖. ชะลอการตัดสินใจใช้จ่ายในปัจจุบันเพื่อผลประโยชน์ทางการเงินในอนาคต ๗. มีแรงจูงใจในการวางแผนจัดการเงินซึ่งเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีทางการเงิน ๘. มีความสนใจและระมัดระวังในผลิตภัณฑ์ทางการเงินและบริการทางการเงินอันนำไปสู่การส่งเสริมความมั่งคั่งทางการเงิน	๑. ตั้งเป้าหมายทางการเงิน ๒. การพัฒนาแผนการเงินที่ช่วยในการออมเงิน ๓. วางแผนสำหรับการใช้จ่ายล่วงหน้า ๖. คำนึงถึงความเปลี่ยนแปลงของราคาและค่าของเงิน ๗. คำนวณจำนวนเงินออม ระยะเวลาเก็บออม กับรายได้และค่าใช้จ่ายในปัจจุบัน ๑๐. ตัดสินใจอย่างมีข้อมูลก่อนการใช้จ่ายและการออม

* ทักษะทางการเงิน ประกอบด้วย A: การเข้าถึงข้อมูลทางการเงิน / B: การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน / C: การประเมินข้อมูลทางการเงิน / D: การตัดสินใจทางการเงิน





๔. สารการเรียนรู้

- ๔.๑ ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ : - แนวทางการแก้ไขปัญหาเงินเฟ้อ-เงินฝืดของรัฐ ที่มีต่อการคาดคะเน
การปรับราคาของสินค้าและบริการ
- ๔.๒ ความรู้ทางการเงิน : - การวางแผนและจัดการเงิน
- การเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงิน
- ความสำคัญของการวางแผนและจัดการเงิน

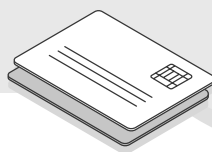
๕. ระยะเวลา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ ๒ คาบ จำนวน ๑๐๐ นาที (๑ คาบ : ๕๐ นาที)

๖. สื่อ

- ๖.๑ สื่อสำหรับการจัดสภาพแวดล้อมฉากทัศน์
- โปรแกรม Power Point Presentation นำเสนอฉากทัศน์กิจกรรมและตัวเลือกต่างๆ
 - ตารางกระดานฉากทัศน์ และการ์ดเรื่องราว
- ๖.๒ สื่อสำหรับการดำเนินกิจกรรม
- กระดานฉากทัศน์ชีวิต “My Life My Future” ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้
 - ๑) ช่องสี่ขาว หมายถึง เหตุการณ์ที่เกี่ยวกับชีวิตและการใช้จ่ายเงิน แบ่งออกเป็น ๓ ช่วง ได้แก่ ช่วงอายุ ๓๐ – ๔๐ ปี ช่วงอายุ ๔๑ – ๕๐ ปี กับ ช่วงอายุ ๕๑ – ๖๐ ปี และทางเลือกในการตัดสินใจทางการเงิน
 - ๒) ช่องสี่เขียว หมายถึง ช่องการได้รับเงินเดือนและโบนัส
 - ๓) ช่องสี่ฟ้า หมายถึง การนำเสนอข้อมูลการลงทุน , การประกาศหุ้น และการประกาศเรื่อง ผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน
 - ๔) ช่องสี่เหลือง หมายถึง ช่องนำเสนอข่าวเศรษฐกิจ ที่นำมาสู่การคาดเดาแนวโน้มที่ดีเกี่ยวกับการลงทุน
 - การ์ดบุคคล การ์ดอาชีพ การ์ดเป้าหมายทางการเงิน การ์ดการเงิน และการ์ดเงินเดือน
 - ธนบัตรจำลอง
 - การ์ด Investment ซึ่งจะนำเสนอเกี่ยวกับข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่น่าสนใจ กราฟหุ้นประจำเดือนและผลตอบแทนที่ได้รับ
 - ลูกเต๋า และตัวเดิน
 - ใบงานบันทึกผลการตัดสินใจและคะแนนโบนัส





๗. สถานที่

- ห้องเรียนที่มีพื้นที่กว้างขวาง สามารถวางกระดานขนาดใหญ่ และให้นักเรียนนั่งล้อมรอบกระดาน หรือ
 - ห้องเรียนที่สามารถจัดโต๊ะให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่ม มีคอมพิวเตอร์ และโปรเจคเตอร์ที่สามารถฉายกระดาน
- ฉากรหัสชีวิตขึ้นบนหน้าจอโปรเจคเตอร์

๘. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

๘.๑ ขั้นรับประสบการณ์ (๓๐ นาที)

๘.๑.๑ ก่อนเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ ครูเตรียมความพร้อมของนักเรียน ดังนี้

ครูให้นักเรียนแต่ละคนสุ่มเลือกการ์ดเพื่อกำหนดตัวละครและบทบาทของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

ดังนี้

๑) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดเงินเดือน ซึ่งจะเป็นเงินเดือนที่กลุ่มนักเรียนจะได้รับ

๒) นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกการ์ดการเงินส่วนบุคคล ประกอบด้วย ข้อมูลค่าใช้จ่าย

แต่ละเดือนและผลิตภัณฑ์เงินฝากกับผลตอบแทน และเงินออมที่มี

๘.๑.๒ ครูนำเสนอฉากที่ ๑ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจทางการเงิน ดังนี้



ฉากที่ ๑ : เริ่มต้นลงทุนกันเถอะ

เรื่องราว : ภายหลังจากนักเรียนศึกษาจบในระดับอุดมศึกษา และศึกษาต่อจนกระทั่งจบระดับปริญญาเอก นักเรียนจึงได้รับการพิจารณาให้เข้าทำงานในสถานที่ที่นักเรียนตั้งใจไว้ นักเรียนได้รับเงินเดือนที่สูง เช่นเดียวกับค่าใช้จ่ายแต่ละเดือนที่สูงตามเช่นกัน

การตัดสินใจที่ ๑ : ให้นักเรียนออกแบบแผนทางการเงินที่สอดคล้องกับการ์ดข้อมูลค่าใช้จ่าย และบรรลุเป้าหมายทางการเงิน (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ ๓-๔)

๘.๒ ขั้นแสดงบทบาทสมมติ (๓๐ นาที)

๘.๒.๑ ครูนำตัวเดินมาวางไว้ที่จุด START จากนั้นกำหนดให้นักเรียนแต่ละคนสลับกันออกมาทอยลูกเต๋า โดยนักเรียนแต่ละคนจะต้องเผชิญเหตุการณ์ตัดสินใจทางการเงินต่าง ๆ มีรายละเอียดดังนี้

๑) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สีขาว” ให้นักเรียนสุ่มเลือกการ์ดสีขาว “เหตุการณ์ที่เกี่ยวกับชีวิตและการใช้จ่ายเงิน” ขึ้นมา ๑ ใบ อ่านเหตุการณ์พร้อมตัวเลือกที่อยู่ในการ์ด จากนั้นให้นักเรียนระบุตัวเลือกการตัดสินใจที่ต้องการ ในกรณีที่ตัวเลือกนั้นระบุจำนวนเงิน นักเรียนจะต้องชำระเงินแก่ครู พร้อมเขียนบันทึกรายรับ - รายจ่ายในใบงานของกลุ่ม ในกรณีที่มีการระบุถึงคะแนนโบนัส ได้แก่ คะแนนความมีวินัย





ทางการเงิน คະแนนความมั่นคงทางการเงิน คະแนนความมั่งคั่งทางการเงิน และคະแนนความสุขทางการเงิน
ให้นักเรียนจะบันทึกคະแนนโบนัสเหล่านั้นลงในใบงาน

๒) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สี่เหลี่ยม” หรือเดินผ่านช่องสี่เหลี่ยม นักเรียนจะได้รับ
รับเงินเดือนเท่ากับการ์ดเงินเดือนที่ได้รับ พร้อมกับจดบันทึกลงในรายรับ-รายจ่าย

๓) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สี่เหลี่ยม” นักเรียนจะได้รับการนำเสนอข้อมูล
เกี่ยวกับข่าวเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง / ผันผวนของตลาดหุ้น

๔) หากตัวเดินของนักเรียนเดินไปตกยังช่อง “สี่ฟ้า” นักเรียนจะได้รับการนำเสนอข้อมูล
เกร็ดความรู้เกี่ยวกับการลงทุน การผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่น่าสนใจ หรือแม้แต่กราฟแสดงหุ้นหรือผลตอบแทน
ของผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุน นักเรียนในกลุ่มนั้น ๆ จะมีสิทธิในการซื้อผลิตภัณฑ์การลงทุนนั้น โดยระบุถึงผลิตภัณฑ์
ที่สนใจ จดบันทึกลงในใบงานในส่วนของพอร์ตการลงทุน จากนั้นชำระเงินกับครูด้วยธนบัตร

๕) ในกระดานฉกทักษ์ จะถูกแบ่งโซนออกเป็นช่วงอายุต่างๆ ได้แก่ ช่วงอายุ ๓๐ - ๔๐ ปี ช่วงอายุ
๔๑ - ๕๐ ปี กับ ช่วงอายุ ๕๑ - ๖๐ ปี ซึ่งแต่ละช่วงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในการ์ดจะไม่มีเหมือนกัน เหตุการณ์แต่ละการ์ด
จะถูกออกแบบให้มีความสอดคล้องกับกิจกรรมในแต่ละช่วงอายุ

๘.๓ ชั้นเผชิญภาวะวิกฤต (๒๐ นาที)

๘.๓.๑ เมื่อนักเรียนเดินทางมาถึงช่วงอายุ ๕๑ - ๖๐ ปี ปรากฏว่าการ์ดส่วนใหญ่ที่ได้นั้นเป็นการ์ด
เหตุการณ์ที่นักเรียนจะต้องใช้จ่ายเป็นจำนวนมาก รวมทั้งการเผชิญกับสภาวะทางเศรษฐกิจเงินเฟ้อ นักเรียน
จะตัดสินใจทางการเงินอย่างไร

๘.๓.๒ ครูเฉลยกิจกรรมว่า ผู้ที่ประสบความสำเร็จจากกิจกรรมนี้คือผู้ที่เมื่อเกษียณอายุนั้น
มีความมั่นคงทางการเงินและมีความมั่งคั่งทางการเงิน นักเรียนคนนั้นจะได้รับคະแนนโบนัสพิเศษในส่วนของ
คະแนนแนวโน้มอิสรภาพทางการเงิน (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๕-๖)

๘.๔ ชั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (๓๐ นาที)

ครูให้นักเรียนแต่ละคนสรุปการเงินทั้งหมดตลอดกิจกรรม จากนั้นให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้
ผ่านการตอบคำถาม ดังนี้

๑) นักเรียนคนใดที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินในระยะสั้น ระยะกลาง หรือระยะยาว
ได้สำเร็จ นักเรียนใช้วิธีการใดที่สามารถบรรลุเป้าหมายทางการเงินนั้น

๒) นักเรียนคนใดที่สามารถบรรลุความมั่นคงทางการเงิน และความมั่งคั่งทางการเงิน และ
นักเรียนใช้วิธีการใด

๓) การวางแผนทางการเงินและการจัดการเงินที่ดี มีปัจจัยสำคัญอย่างไร และมีกระบวนการ
อย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ ข้อที่ ๑)

๔) การวางแผนและจัดการเงินมีความสำคัญอย่างไร (จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ ๒)





๙. การประเมินผลการเรียนรู้

๑. แบบสังเกตใบงานการวางแผนและจัดการเงินในกิจกรรม
๒. แบบประเมินการตอบคำถามในสมุดบันทึกการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๑. นักเรียนสามารถอธิบายกระบวนการในการวางแผนและจัดการเงินได้	แบบทดสอบในสมุดบันทึกการเรียนรู้	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายกระบวนการในการวางแผนและจัดการเงินได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ได้แก่ ๑) การประเมินสถานะทางการเงิน ๒)การตั้งเป้าหมายทางการเงิน ๓) การวางแผนการเงิน ได้แก่ การวางแผนการออมเงิน การวางแผนการใช้จ่าย และ ๔) การติดตามการใช้จ่ายและปรับเปลี่ยนแผนการเงิน
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายกระบวนการในการวางแผนและจัดการเงินได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย ๒ ใน ๔ ของกระบวนการ
๒. นักเรียนสามารถระบุความสำคัญของการวางแผนและจัดการเงินได้	แบบทดสอบในสมุดบันทึกการเรียนรู้	๓	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความสำคัญ ครอบคลุมประเด็น ๓ ประเด็น หรือประเด็นอื่นๆ ที่มีความสมเหตุสมผล ดังนี้ ๑) เพื่อจัดสรรทรัพยากร (เงิน) ที่มีอย่างจำกัดให้มีประสิทธิภาพ ๒) เพื่อมีเงินไว้ใช้ในยามฉุกเฉินและช่วงวัยเกษียณอายุ ๓) เพื่อความมั่นคงในการใช้ชีวิต
		๒	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความสำคัญ ครอบคลุมประเด็น ๒ ใน ๓ ของประเด็นที่กำหนด
		๑	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความสำคัญ ครอบคลุมประเด็น ๑ ใน ๓ ของประเด็นที่กำหนด
๓. นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายทางการเงินตามหลัก SMART	แบบสังเกตการตอบคำถามในใบงานกิจกรรม	๓	นักเรียนสามารถเขียนระบุเป้าหมายทางการเงินทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาวได้ถูกต้องตามหลักการ SMART
		๒	นักเรียนสามารถเขียนระบุเป้าหมายทางการเงินทั้งในระยะสั้น หรือระยะกลาง หรือระยะยาวได้ถูกต้องตามหลักการ SMART อย่างน้อย ๔ ใน ๕ ข้อ
		๑	นักเรียนสามารถเขียนระบุเป้าหมายทางการเงินทั้งในระยะสั้น หรือระยะกลาง หรือระยะยาวได้ถูกต้องตามหลักการ SMART อย่างน้อย ๓ ใน ๕ ข้อ





จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบวัด	คะแนน	
๔. นักเรียนสามารถวางแผนทางการเงินได้	แบบสังเกต การตอบ คำถามในใบ งานกิจกรรม	๓	นักเรียนออกแบบแผนทางการเงินที่ใช้ภายใน ๒,๕๐๐ บาท โดยแผนการเงินต้องมีรายละเอียดทั้งหมด ดังนี้ ๑. ระบุงบประมาณรายจ่าย โดยแบ่งเป็นประเภทค่าใช้จ่าย และระบุจำนวนเงิน ๒. ระบุจำนวนเงินรวมของงบประมาณรายจ่ายทั้งหมด และคาดการณ์ถึงจำนวนเงินคงเหลือ ๓. มีการระบุงบประมาณสำหรับเงินออมเพื่อเป้าหมายทางการเงิน
		๒	นักเรียนออกแบบแผนทางการเงินที่ใช้ภายใน ๒,๕๐๐ บาท โดยแผนการเงินต้องมีรายละเอียดอย่างน้อย ๒ ใน ๓
		๑	นักเรียนออกแบบแผนทางการเงินที่ใช้ภายใน ๒,๕๐๐ บาท โดยแผนการเงินต้องมีรายละเอียด อย่างน้อย ๑ ใน ๓
๕. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลทางการเงิน วิเคราะห์ข้อมูล และประเมินข้อมูลทางการเงินและเศรษฐศาสตร์ ที่นำมาสู่การตัดสินใจในการบริโภค การเลือกผลิตภัณฑ์การออมเงินและการลงทุนได้อย่างเหมาะสมกับสถานะทางการเงิน	แบบสังเกต การตอบ คำถามในใบ งานกิจกรรม	๓	
		๒	นักเรียนสามารถเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินและผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงินของตนเองได้ทุกผลิตภัณฑ์
		๑	นักเรียนสามารถเลือกผลิตภัณฑ์ทางการเงินและผลิตภัณฑ์เพื่อการลงทุนที่เหมาะสมกับสถานะทางการเงินของตนเองได้ แต่อาจมีเฉพาะบางผลิตภัณฑ์
๖. นักเรียนสามารถเลือกเครื่องมือในการวางแผนและจัดการเงินได้	แบบสังเกต การตอบ คำถามในใบ งานกิจกรรม	๓	
		๒	
		๑	นักเรียนสามารถระบุเครื่องมือทางการเงินในกิจกรรมที่ครูกำหนดให้ เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนและจัดการเงินของนักเรียนได้สำเร็จ ได้แก่ แบบบันทึกรายรับรายจ่าย เครื่องมือคำนวณดอกเบี้ยและผลตอบแทน





๑๐. สื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม

การ์ดข้อมูลตัวละคร



การ์ดการใช้จ่ายเงิน และการลงทุน

<p>ต้องการเปลี่ยน ทรงผมใหม่ เสีย</p> <p>5 M</p> <p>HAPPY CARD</p>	<p>ถูกรางวัลลอตเตอรี่ ได้รับเงิน</p> <p>10 M</p>	<p>คอมพิวเตอร์เก่า ซื้อคอมพิวเตอร์ใหม่ ราคา</p> <p>150 M</p> <p>ซ่อม 80 M</p>
<p>ชนะการประกวด วาดรูปการ์ตูน ได้รับเงิน</p> <p>20 M</p>	<p>เครดิต ตัดสินใจเดินทาง ท่องเที่ยว</p> <p>50 M</p> <p>LIFE CARD</p>	<p>เกิดอุบัติเหตุ กระดูกหัก เสียค่ารักษา</p> <p>20 M</p>



ประกันภัยรถ

ช่วยเหลือค่าซ่อมรถ สูงสุด 100 M

ค่ารักษาพยาบาล - ค่าห้องพักโรงพยาบาล 100 M

ยอดกรมธรรม์ ราคา 30 M





รายการอ้างอิง

กมลชนก สกนธวัฒน์. (๒๕๖๒). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ความรอบรู้ทางการเงินของประชาชนไทย (Financial Literacy). (๒๕๖๓). รายงานการพิจารณาการศึกษา คณะกรรมการการเศรษฐกิจ การเงิน และการคลัง วุฒิสภา, มิถุนายน ๒๕๖๓.

คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ. สภาพัฒนาการปฏิรูปประเทศ. (๒๕๕๙). การปฏิรูประบบการให้ความรู้พื้นฐานทางการเงินแก่ประชาชน.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (๒๕๖๒). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัยชุดความฉลาดรู้ (literacy). กรุงเทพฯ: สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (๒๕๖๓). การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุก. กรุงเทพฯ: บริษัท ๒๑ เซ็นจูรี จำกัด.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (๒๕๖๔). เอกสารประกอบการระดมความคิดเห็นกรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐), กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔.



ราคาคือสิ่งที่คุณจ่าย คุณค่าคือสิ่งที่คุณได้รับ

- วอร์เรน บัฟเฟตต์ -

“Price is what you pay. Value is what you get.”

Warren Buffett

ทุกครั้งที่คุณจ่ายเงินซื้ออะไร จงตระหนักเสมอว่าอะไรคือสิ่งที่คุณได้รับ และมันให้คุณค่ากับคุณอย่างไร มันทำให้ชีวิตของคุณดีขึ้นอย่างไร อย่าวัดสิ่งของที่ราคา แต่จงวัดสิ่งของที่คุณค่า แล้วค่อยกลับไปดูว่าคุณค่าเท่านั้นควรมีราคาเท่าใด ราคาที่คนส่วนใหญ่จ่ายไม่ได้หมายความว่ามันจะเป็นสิ่งที่ถูกต้อง

จัดพิมพ์โดย สถาบันสังคมศึกษา
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ