

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

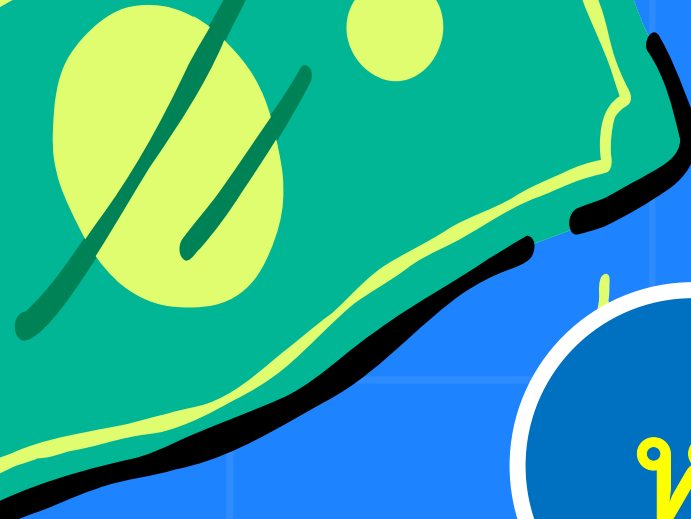
รหัสวิชา ส๒๒๑๐๓ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ฉลาดรู้ทางการเงิน

เรื่อง การเลือกใช้จ่ายเงิน กับค่าเสียโอกาส,
พฤติกรรมการเงินของวัยรุ่น และกับดักดิจิทัล

ครูผู้สอน ครูศิริสิทธิ์ บุริศรี





หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ฉลาดรู้ทางการเงิน

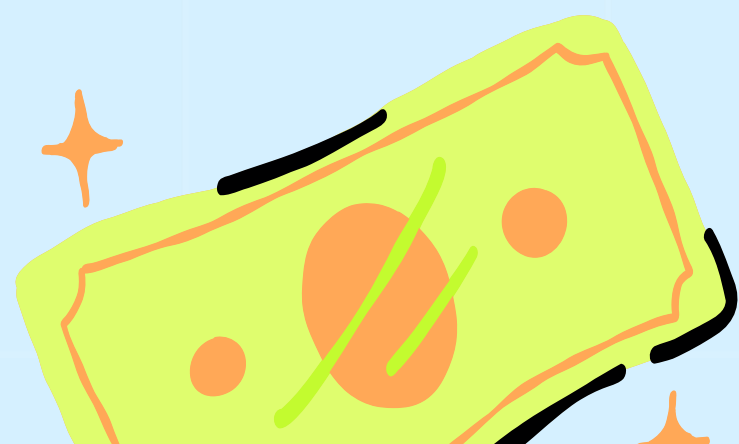
การเลือกใช้เงิน กับค่าเสียโอกาส,
พฤติกรรมการเงินของวัยรุ่น และกับดักดิจิทัล





จุดประสงค์การเรียนรู้

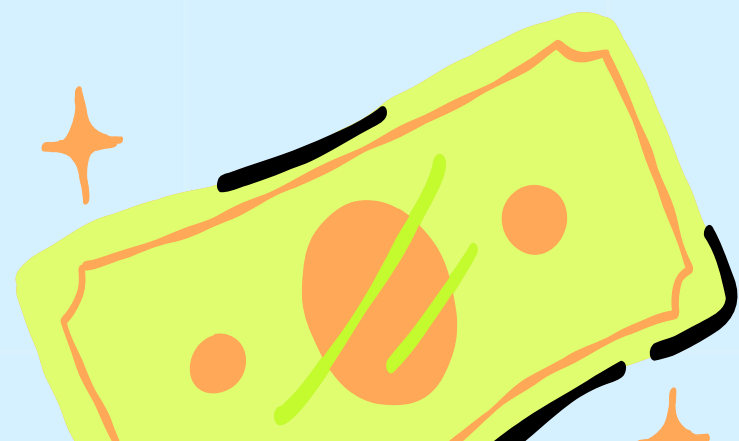
๑. อธิบายความหมายของค่าเสียโอกาส
และกับดักดิจิทัล พร้อมยกตัวอย่างจาก
ชีวิตจริงได้





จุดประสงค์การเรียนรู้

๒. จัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายการเงิน
ด้วยวิธีเปรียบเทียบเป็นคู่ และอธิบาย
ค่าเสียโอกาสของแต่ละทางเลือก

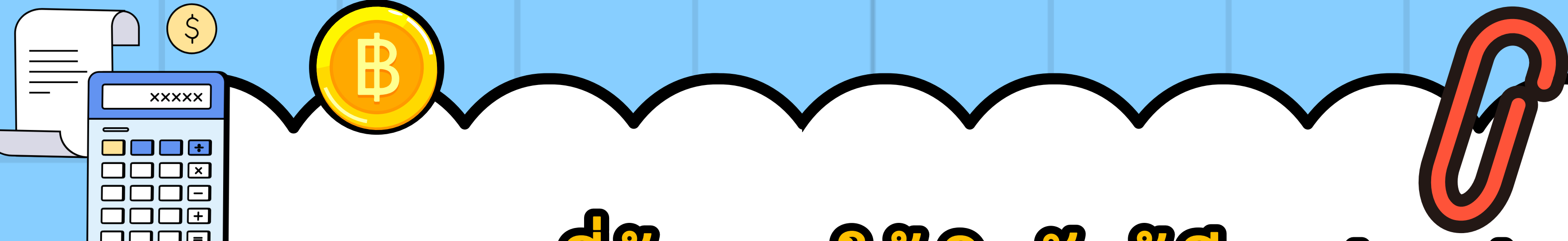




จุดประสงค์การเรียนรู้

๓. ตระหนักว่าการใช้เงินโดยไม่คิดถึงค่าเสียโอกาส
อาจทำให้เสียประโยชน์ที่สำคัญกว่าในระยะยาว
และควบคุมแรงกระตุ้นเป็นเรื่องสำคัญต่อ
ความมั่นคงทางการเงิน





สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

จัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายการเงินด้วยวิธีเปรียบเทียบเป็นคู่
และอธิบายค่าเสียโอกาสของแต่ละทางเลือกตระหนักรู้ว่าการใช้เงิน
โดยไม่คิดถึงค่าเสียโอกาส อาจทำให้เสียประโยชน์ที่สำคัญกว่าในระยะยาว
และควบคุมแรงกระตุ้นเป็นเรื่องสำคัญต่อความมั่นคงทางการเงิน





สถานการณ์



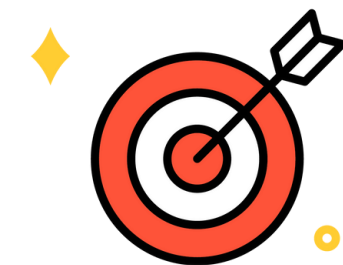
“สมมติว่าทุกคนมีเงิน ๕๐ บาท
จะเลือกซื้อขนมที่ชอบ หรือเก็บไว้ดูหนัง
กับเพื่อนวันเสาร์นี้ โดยเลือกได้
เพียงอย่างเดียว”





ต้นทุนค่าเสียโอกาส

คือ มูลค่าของผลตอบแทนจากกิจกรรมที่สูญเสียโอกาสไป
ในการเลือกทำกิจกรรมอย่างหนึ่ง ทั้งที่ตัวเลือกที่มีอยู่ก็เป็น
ตัวเลือกที่ต้องการเหมือนกัน แต่ไม่สามารถเลือกพร้อมกันได้





สถานการณ์

นักเรียนมีเงินอยู่ ๑๐๐,๐๐๐ บาท ปรากฏว่า
นักเรียนมีอยู่ ๓ ทางเลือก

- ทางเลือกที่ ๑

นำเงินไปให้เพื่อนยืม คิดดอกเบี้ย ๑ % ต่อปี
นักเรียนจะได้ดอกเบี้ย ๑,๐๐๐ บาท





สถานการณ์

นักเรียนมีเงินอยู่ ๑๐๐,๐๐๐ บาท ปรากฏว่า
นักเรียนมีอยู่ ๓ ทางเลือก

- ทางเลือกที่ ๒

นำเงินไปฝากธนาคารได้ดอกเบี้ย ๒ % ต่อปี
คิดเป็น ๒,๐๐๐ บาท





สถานการณ์

นักเรียนมีเงินอยู่ ๑๐๐,๐๐๐ บาท ปรากฏว่า
นักเรียนมีอยู่ ๓ ทางเลือก

- ทางเลือกที่ ๓

นำเงินไปลงทุนในพันธบัตรที่ให้ผลตอบแทน
๕ % ต่อปี คิดเป็นเงิน ๕,๐๐๐ บาท



กิจกรรมฝึกคิด “ค่าเสียโอกาส”

- ๑) เงิน ๑๐๐ บาท เลือกซื้อไอศกรีมหรือเก็บเป็นค่าเดินทาง
ไปทัศนศึกษา
- ๒) เงิน ๒๐๐ บาท เลือกซื้อตุ๊กตาหรือซื้อสมุด-ปากกา
ที่จำเป็น
- ๓) เงิน ๑,๐๐๐ บาท เลือกซื้อเสื้อผ้าใหม่หรือเก็บไว้
เป็นเงินสำรองฉุกเฉิน





กิจกรรม

“จัดลำดับเป้าหมาย
กับค่าเสียโอกาส”





คำอธิบายกิจกรรม

๑. ครูแจกใบงานที่ ๗ เรื่อง จัดลำดับเป้าหมายการเงิน โดยให้นักเรียนอ่านคู่สถานการณ์แล้วเขียนสิ่งที่เขียน และสิ่งที่เสียโอกาส พร้อมบอกเหตุผลที่ตัดสินใจ และตอบคำถามสะท้อนคิดท้ายใบงาน
๒. ครูสุ่มเรียกนักเรียนนำเสนอหน้าชั้นเรียน



ใบงานที่ ๗

เรื่อง จัดลำดับเป้าหมายการเงินของฉัน



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

ใบงานที่ ๗ เรื่อง จัดลำดับเป้าหมายการเงินของฉัน
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ฉลาดรู้ทางการเงิน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง การเลือกใช้จ่ายเงินกับค่าเสียโอกาส
รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รหัสวิชา ส๒๒๑๐๓ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

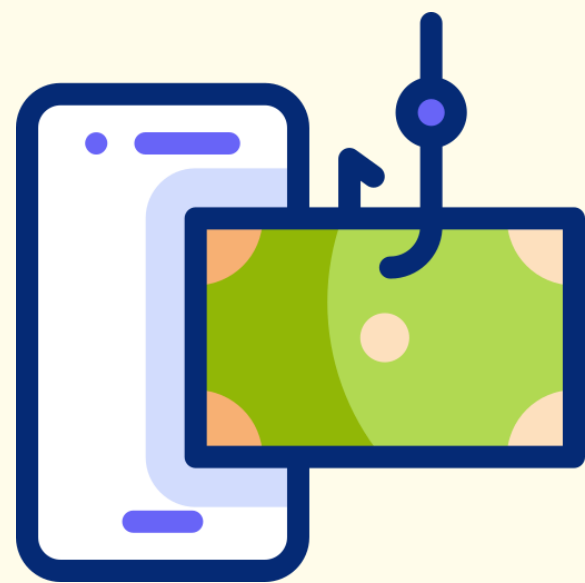
ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....กลุ่มที่.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านคู่สถานการณ์แล้วเขียนสิ่งที่เลือก และสิ่งที่เสียโอกาส พร้อมบอกเหตุผลที่ตัดสินใจ

ตารางเปรียบเทียบ			
คู่สถานการณ์	สิ่งที่เลือก	สิ่งที่เสียโอกาส	เหตุผลที่เลือก
๑. มีเงิน ๑๐๐ บาท จะซื้อไอศกรีม หรือ เก็บไว้เป็นค่าเดินทางไปทัศนศึกษา			
๒. มีเงิน ๒๐๐ บาท จะซื้อตุ๊กตา หรือ ซื้อสมุดปกกาที่จำเป็น			
๓. มีเงิน ๑,๐๐๐ บาท จะซื้อโทรศัพท์ใหม่ หรือ เก็บเป็นเงินสำรองฉุกเฉิน			
๔. มีเงิน ๓,๐๐๐ บาท จะซื้อโทรศัพท์ใหม่ หรือ ออมเพื่อเป้าหมายในอนาคต			

๑. คำถามสะท้อนคิด “จากการเลือกทั้งหมด นักเรียนได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับค่าเสียโอกาส และนักเรียนคิดว่าการตัดสินใจที่คุ้มค่าเป็นอย่างไร”

.....
.....
.....



พฤติกรรมการเงินวัยรุ่น และกับดักดิจิทัล



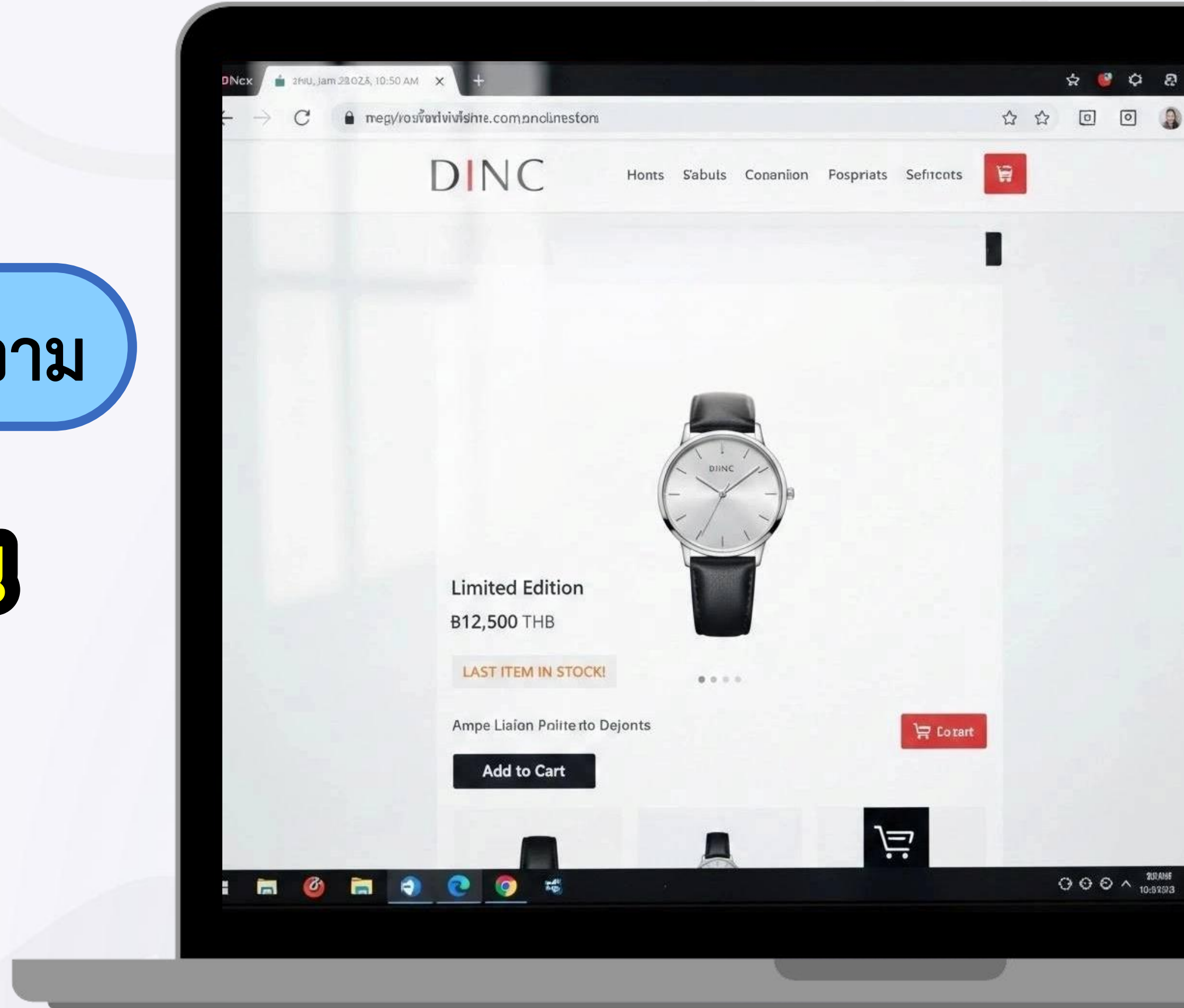


“เติมเงินเล่นเกม”



เว็บช้อปปิ้งออนไลน์ขึ้นข้อความ

“เหลือสินค้าเพียง ๑ ชิ้น
รีบซื้อด่วน”



คำถาม ชวนคิด





คำถามชวนคิด

๑. ใครเคยเห็นภาพเหล่านี้บ้าง เวลาเห็นข้อความพวกนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไร
๒. ทำไมเขาถึงออกแบบสิ่งเหล่านี้ให้มีลักษณะเป็นอย่างที่เราพบเจอ





“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๑ Dark Patterns (ออกแบบหลอกให้เสียเงิน)

นั่งกับแนนไปเที่ยวต่างจังหวัด ระหว่างทางแวะทานข้าวที่ร้านอาหาร พอกลับขึ้นรถ ขับไปได้สักพัก นัทก็พบว่าโทรศัพท์หาย แนนจึงรีบหาแอปช่วยตามหาโทรศัพท์ จนไปเจอเว็บหนึ่งโฆษณาว่า “หามือถือหาย เพียง ๓๙ บาท” ด้วยความรีบก็สมัครทันที พอจ่ายไปแล้วระบบก็หาช้ามาก ๆ ระหว่างนั้นทั้งสองก็ตามหาโทรศัพท์ด้วยตัวเอง จนในที่สุดเจอที่ร้านอาหารที่ลืมไว้





“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๑ Dark Patterns (ออกแบบหลอกให้เสียเงิน)

วันรุ่งขึ้น มีข้อความเรียกเก็บเงิน ๑,๔๐๐ บาท จากบัตรเครดิต
ที่แนนผูกไว้ แนนตกใจมาก เมื่อเช็กละเอียดจึงพบว่าตอนสมัคร
๓๙ บาท มีตัวหนังสือเล็ก ๆ เขียนว่า “ทดลองใช้ ๑ วัน หลังจากนั้น
ต่ออายุอัตโนมัติ เดือนละ ๑,๔๐๐ บาท จนกว่าจะกดยกเลิก”
แนนต้องใช้เวลาติดต่อบริษัทอยู่หลายวันกว่าจะได้เงินคืนมา”





คำถามกระตุ้นความคิด

๑. จากสถานการณ์นักเรียนคิดว่าเงินไหลออก
เพราะอะไร/ขั้นตอนไหน
๒. สัญญาณหรือ หลักฐานในข้อความ/ปุ่ม/ภาพใด
ที่นักเรียนคิดว่าเป็นกับดัก





คำถามกระตุ้นความคิด

๓. นักเรียนคิดว่าจะมีผลกระทบอย่างไร และถ้าไม่แก้ไข
จะเกิดอะไรขึ้น





“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๒ กาชา (สุมไอเทมในเกม)

บอลชอบเล่นเกมมือถือ เกมนี้มีระบบ “สุมกล่องสมบัติ”
หรือที่เรียกว่า กาชา ราคาเปิดกล่องละ ๕๐ บาท โฆษณาโชว์ภาพ
ตัวละครสุดหายาก พร้อมข้อความว่า “มีโอกาสดำสูงสุด ๐.๕ %”
แต่ข้อความนี้ซ่อนอยู่ตัวเล็ก ๆ บอลเห็นเพื่อนในเกมมีตัวละครพิเศษ
เลยอยากได้บ้าง





“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๒ กาชา (สุมไอเทมในเกม)

บอลเริ่มเติมเงินครั้งแรก ๑๐๐ บาท ได้ลองเปิด ๒ กล่อง แต่ก็
ไม่เจอตัวละครที่อยากได้ จึงคิดว่า “อีกนิดเดียวก็น่าจะได้แล้ว” เลย
เติมเพิ่มอีก ๒๐๐ บาท เปิดต่อไปเรื่อย ๆ จนหมดเงินรวม ๕๐๐ บาท
สุดท้ายก็ยังไม่ได้ตัวละครที่อยากได้ คึ้นนั้นบอลมานั่งคิดว่า
“จริง ๆ ถ้าเอาเงิน ๕๐๐ บาทนี้ไปเก็บไว้ซื้อหนังสือหรือซื้อหูฟังใหม่
ก็คุ้มกว่า” แต่มันสายไปแล้ว





คำถามกระตุ้นความคิด

๑. จากสถานการณ์นักเรียนคิดว่าเงินไหลออก
เพราะอะไร/ขั้นตอนไหน
๒. สัญญาณหรือ หลักฐานในข้อความ/ปุ่ม/ภาพใด
ที่นักเรียนคิดว่าเป็นกับดัก





คำถามกระตุ้นความคิด

๓. นักเรียนคิดว่าจะมีผลกระทบอย่างไร และถ้าไม่แก้ไข
จะเกิดอะไรขึ้น

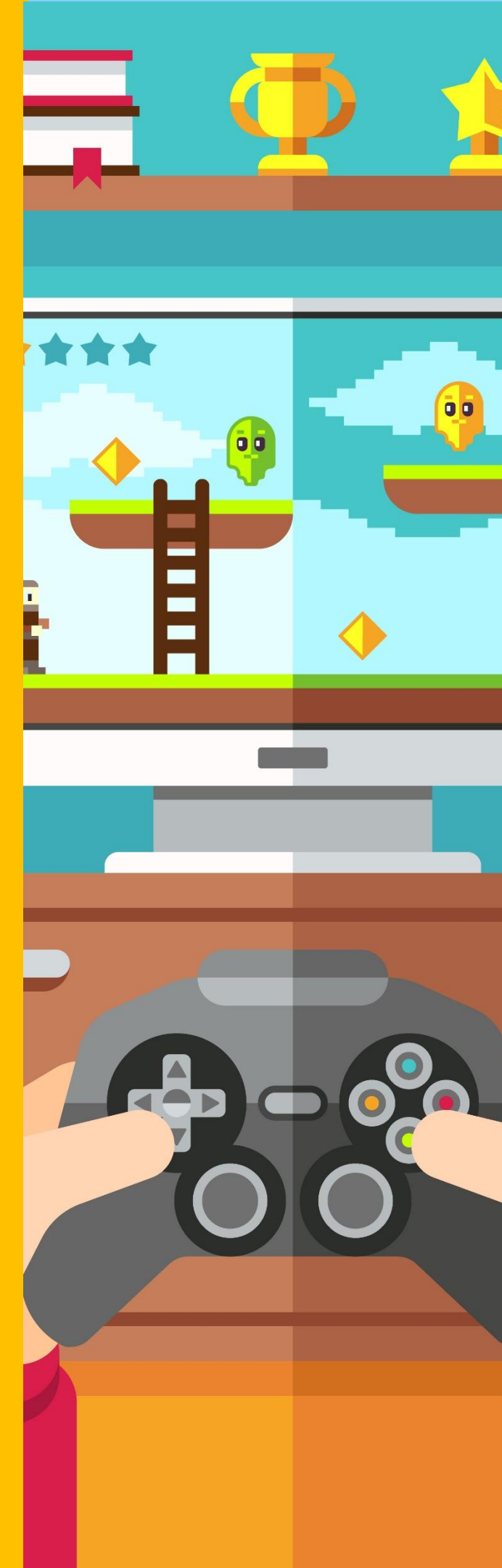




“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๓ ไอเทมเกม (ของเสริมในเกม)

มิวเล่นเกมออนไลน์ที่กำลังฮิต วันหนึ่งเกมปล่อยโปรโมชั่นพิเศษว่า “สกินตัวละครลิมิเต็ด ลด ๕๐ % วันนี้วันเดียว!” ราคาปกติ ๖๐๐ บาท ลดเหลือ ๓๐๐ บาท มิวเห็นแล้วใจเต้นแรง เพราะเพื่อนหลายคน พูดถึงสกินนี้กันเต็มโซเชียล เลยรีบกดซื้อทันทีโดยไม่คิดนาน

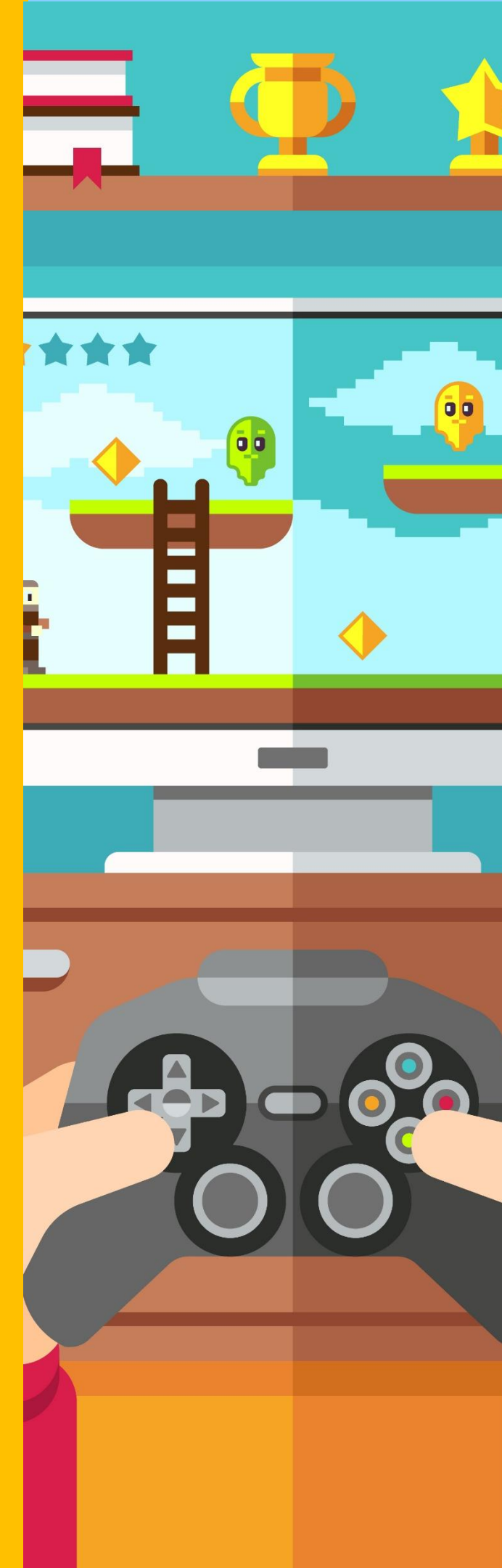




“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๓ ไอเทมเกม (ของเสริมในเกม)

หลังจากได้สกินมา มิวก็รู้ว่ามันไม่ได้ทำให้ตัวละครเก่งขึ้นเลย
เพียงแค่เปลี่ยนรูปลักษณ์ให้สวยงามกว่าเดิม แต่เงิน ๓๐๐ บาทที่ใช้ไป
หมดแล้ว วันต่อมามีวอยากซื้อหนังสือเรียนเสริม แต่ไม่มีเงินพอ
ต้องไปขอยืมเพื่อน





คำถามกระตุ้นความคิด

๑. จากสถานการณ์นักเรียนคิดว่าเงินไหลออก
เพราะอะไร/ขั้นตอนไหน
๒. สัญญาณหรือ หลักฐานในข้อความ/ปุ่ม/ภาพใด
ที่นักเรียนคิดว่าเป็นกับดัก





คำถามกระตุ้นความคิด

๓. นักเรียนคิดว่าจะมีผลกระทบอย่างไร และถ้าไม่แก้ไข
จะเกิดอะไรขึ้น





“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๔ BNPL (ซื้อก่อน จ่ายทีหลัง)

พีทอยากได้หูฟังไร้สายใหม่ราคา ๒,๐๐๐ บาท แต่ในกระเป๋า
มีเงินแค่ ๕๐๐ บาท ร้านค้าออนไลน์มีบริการ BNPL – ซื้อก่อน
จ่ายทีหลัง โดยแบ่งจ่าย ๔ เดือน เดือนละ ๕๐๐ บาท
พีทคิดว่า “ก็ดีสิได้หูฟังเลย ไม่ต้องรอเก็บเงิน”



BUY



“สถานการณ์จำลอง”

เรื่องที่ ๔ BNPL (ซื้อก่อน จ่ายทีหลัง)

สองเดือนแรกพืทยังจ่ายได้ตามปกติ แต่พอถึงเดือนที่ ๓ ครอบครัวยังต้องใช้เงินกะทันหัน พืทเลยไม่มีเงินจ่ายค่างวดตรงเวลา ระบบจึงคิดดอกเบี้ย + ค่าปรับรวม ๗๐๐ บาท ทำให้हुฟงราคา ๒,๐๐๐ บาท กลายเป็นต้องจ่ายทั้งหมด ๒,๗๐๐ บาท

พืทรู้สึกเสียดายมาก เพราะถ้าอดทนเก็บเงินเองก่อน ก็คงได้ซื้อในราคาเต็ม ๒,๐๐๐ บาท ไม่ต้องเสียดอกเบี้ยและค่าปรับเพิ่ม



BUY



คำถามกระตุ้นความคิด

๑. จากสถานการณ์นักเรียนคิดว่าเงินไหลออก
เพราะอะไร/ขั้นตอนไหน
๒. สัญญาณหรือ หลักฐานในข้อความ/ปุ่ม/ภาพใด
ที่นักเรียนคิดว่าเป็นกับดัก





คำถามกระตุ้นความคิด

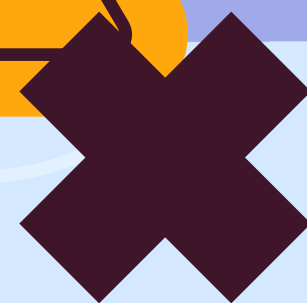
๓. นักเรียนคิดว่าจะมีผลกระทบอย่างไร และถ้าไม่แก้ไข
จะเกิดอะไรขึ้น





กิจกรรม

“ล่ากับดักดิจิทัล”





คำอธิบายกิจกรรม

๑. ให้นักเรียนจับกลุ่มเป็น ๖ กลุ่ม พร้อมทำใบงานที่ ๘ เรื่อง ล่ากับดักดิจิทัล โดยภารกิจที่แต่ละกลุ่มจะได้ทำมีดังนี้

๑.๑ สิ่งที่เราเห็น/กับดัก ข้อความ/ปุ่ม/ภาพ/ขั้นตอนที่ทำให้คนอยากกดหรือเสียเงิน





คำอธิบายกิจกรรม

๑.๒ เทคนิคกลล่อใจ ระบุประเภทกับดัก (Dark Patterns / กาช่า / โปรงจำกัดเวลา / ผ่อนก่อนจ่ายทีหลัง) และอธิบายว่า “เขาหลอกเราอย่างไร”

๑.๓ ผลกระทบด้านเงิน/พฤติกรรม ตอนนี้เสียเงินเท่าไร ถ้าไม่หยุดจะบานปลายอย่างไร





คำอธิบายกิจกรรม

- ๑.๔ กติกาป้องกันส่วนตัว เขียน ๒-๓ ข้อ ที่ตนเอง
จะทำจริง
๒. ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ ๑ คน ออกมาเล่าสิ่งที่เห็น/
กับดักที่เจอ เทคนิคที่ใช้ วิธีป้องกันที่กลุ่มสรุป
กลุ่มละ ๒-๓ นาที





ใบงานที่ ๘

เรื่อง ล่ากับดักดิจิทัล



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)

ใบงานที่ ๘ เรื่อง ล่ากับดักดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ฉลาดรู้ทางการเงิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง พฤติกรรมการเงินวัยรุ่นและกับดักดิจิทัล

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รหัสวิชา ส๒๒๑๐๓ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....กลุ่มที่.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนในกลุ่มเลือกตัวอย่าง “กับดักดิจิทัล” ที่พบจริงจากมือถือ หรือใช้ภาพตัวอย่างจากครูแล้ววิเคราะห์ลงในตารางให้ครบทุกช่อง

สิ่งที่เห็น/กับดัก	เขาหลอกอย่างไร	ผลกระทบ	กติกาส่วนตัวป้องกัน
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

๑. คำถามสะท้อนคิด กติกาที่นักเรียนจะทำจริงเพื่อป้องกันตัวเองจากกับดักดิจิทัล คือ

.....

.....

.....

.....



ช่วงนำเสนอ





สรุปบทเรียน





บทเรียนครั้งต่อไป



เครื่องมือการลงทุนเบื้องต้น,
ความเสี่ยงและผลตอบแทน





สิ่งที่ต้องเตรียม

๑. ใบงานที่ ๙ เรื่อง สถานการณ์เลือกเครื่องมือลงทุน
๒. ใบงานที่ ๑๐ เรื่อง เสนอทางออก



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th)