

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รหัสวิชา ส๒๓๑๐๓ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ความฉลาดรู้ทางการเงิน

เรื่อง

เรียนรู้กับ E-Payment

ครูผู้สอน ครูภากร อุปการแก้ว

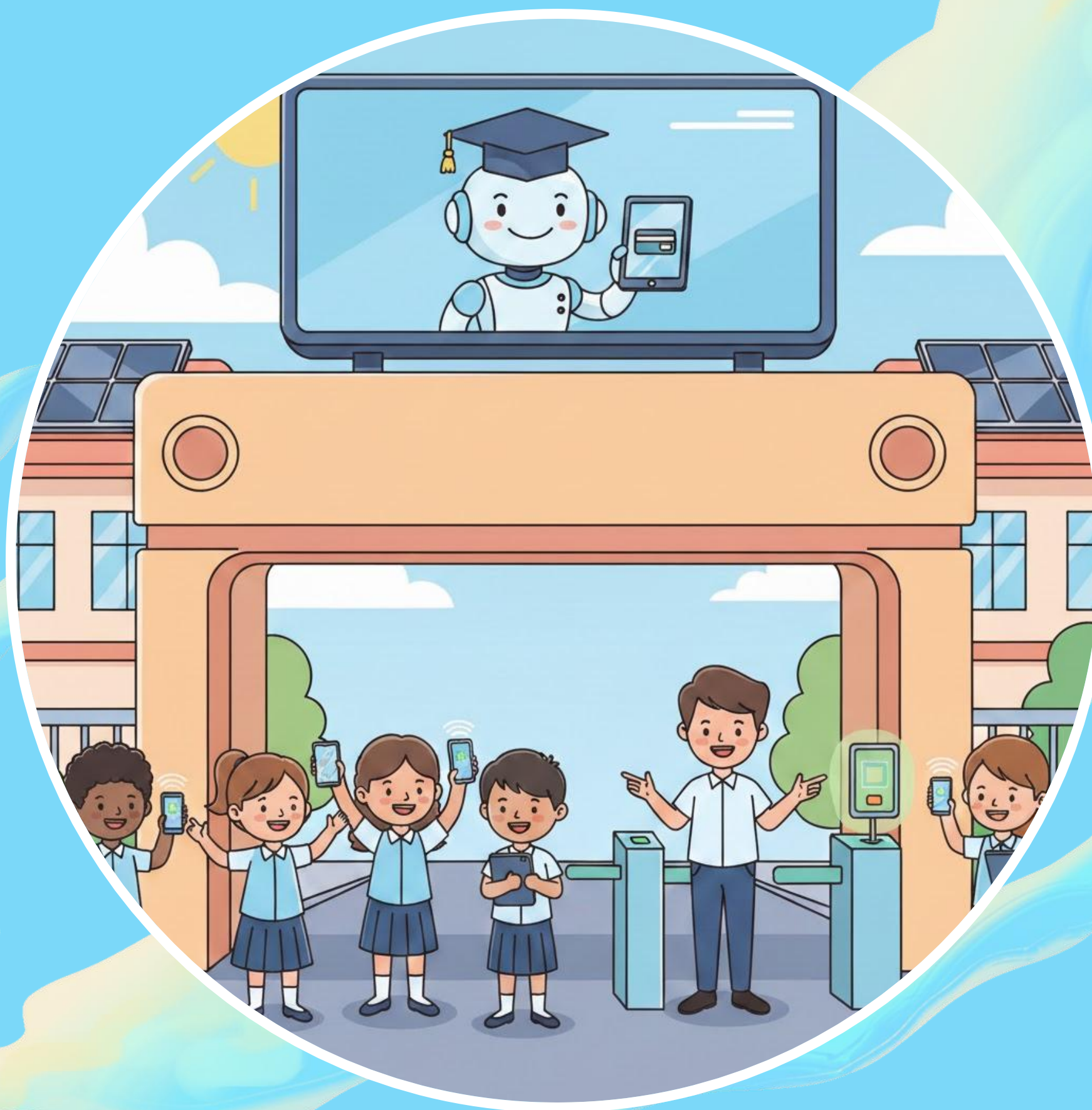


สถานการณ์

วันนี้ร้านค้าในโรงเรียน

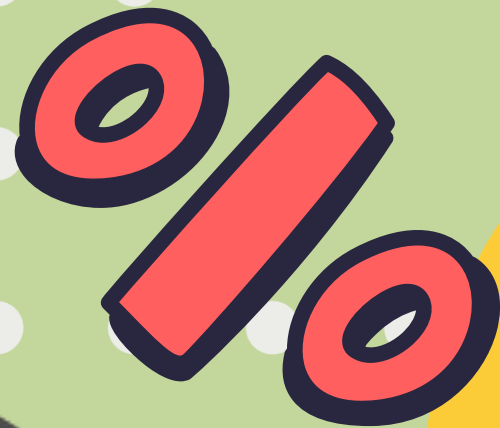
ไม่รับเงินสดเลย

ทุกอย่างต้องจ่ายแบบดิจิทัล



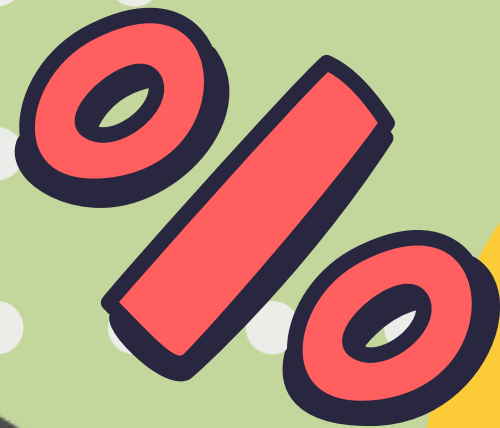
คำถามชวนคิด

นักเรียนจะใช้ชีวิต
วันนี้อย่างไร



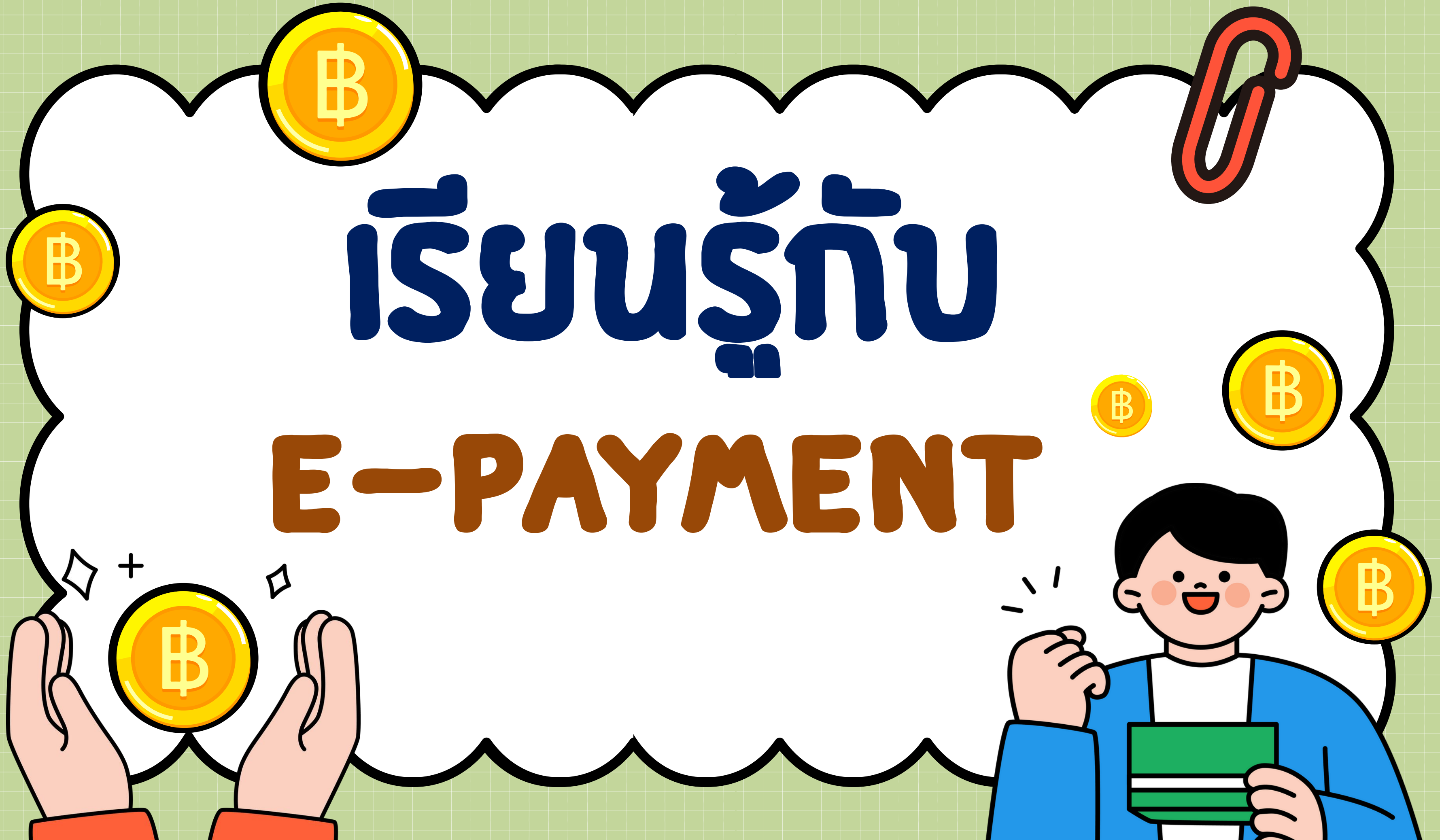
คำถามชวนคิด

สะดวกแบบนี้ มีอะไร
ที่ต้องระวังหรือไม่



เรียนรู้กับ

E-PAYMENT



สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

วิเคราะห์และอธิบายผลกระทบด้านต่าง ๆ ของการ
ใช้จ่ายสินค้าและบริการผ่านรูปแบบ E-Payment
โดยเชื่อมโยงกับการอธิบายวิธีการใช้จ่ายในระบบดังกล่าว
ได้อย่างถูกต้อง และตระหนักถึงความสำคัญของการใช้
เทคโนโลยีทางการเงินอย่างรอบคอบและเหมาะสม





กิจกรรม

ชีวิตการเงิน

๓ ช่อก

ชีวิตการเงิน ๓ ช่อง

เคยจ่ายเงินแบบไม่ใช้
เงินสดด้วยวิธีใดบ้าง

ใช้ในสถานการณ์ใด

วิธีนี้ช่วยให้ชีวิต
สะดวกอย่างไร



กิจกรรม รอบรู๊

การเงินยุคดิจิทัล

คำอธิบาย



๑. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
จากสถานการณ์ที่ได้รับเพื่อช่วยกันคิดและสรุปเป็น
คำตอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น



๑

สถานการณ์ที่ได้รับ

๒

วิธีการจ่ายเงินใดที่กลุ่มเลือก

๓

เหตุผล / ข้อดีของวิธีนี้

๔

ความเสี่ยงหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๕

วิธีป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด หรือแนวทางแก้ไข

สถานการณ์ ๑

ช่วงเช้า นักเรียนแวะซื้อขนม
หน้าโรงเรียน ราคา ๓๕ บาท
ร้านเป็นร้านเล็ก ๆ ไม่มีเงินทอน
ใกล้เข้าแถวเคารพธงชาติ
นักเรียนรีบมาก



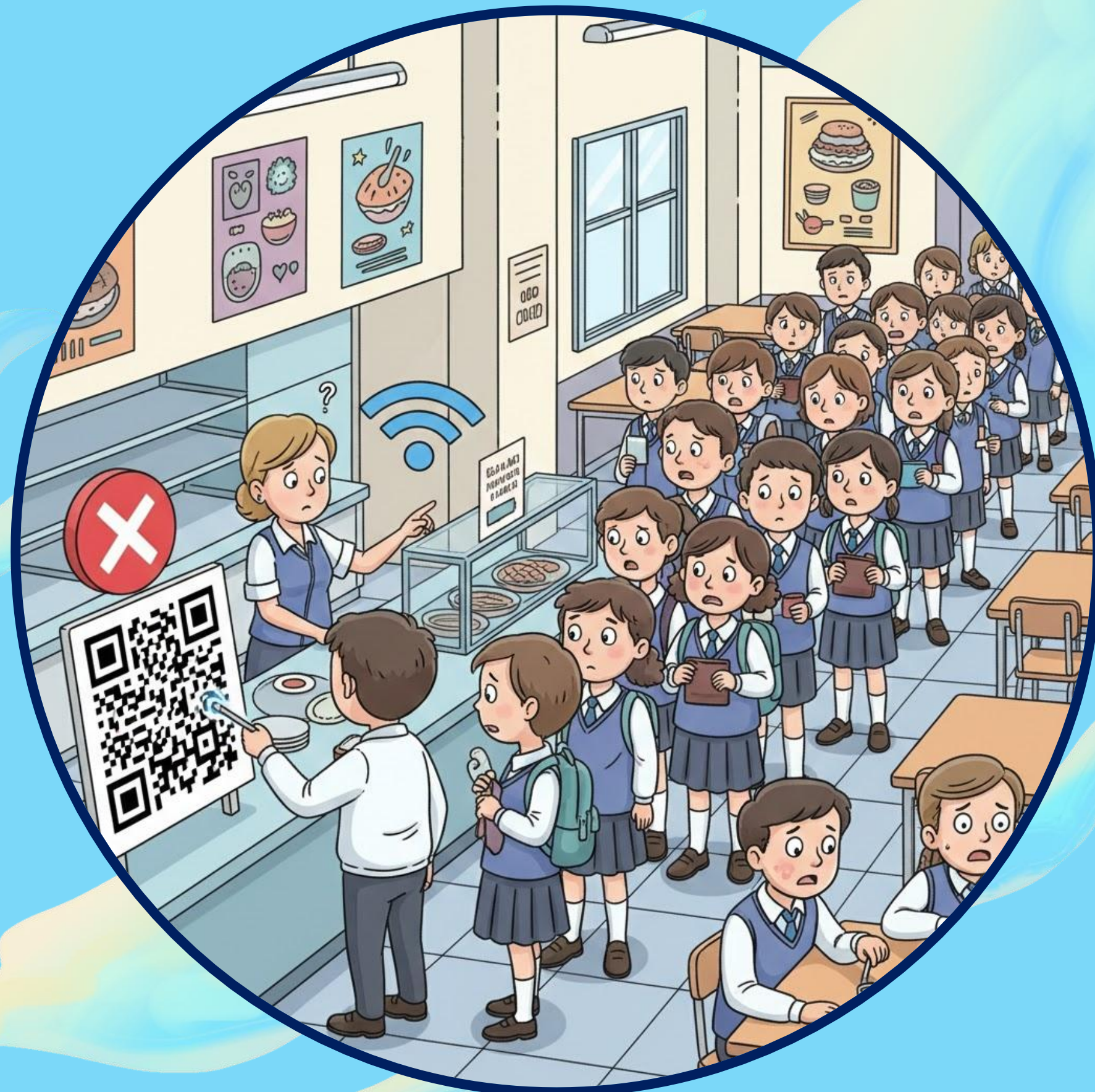
สถานการณ์ ๒

นักเรียนทำมือถือหายระหว่างทาง
กลับบ้าน ในเครื่องมีแอปพลิเคชัน
จ่ายเงินหลายแอปซึ่งมือถือยังไม่ได้
ตั้งรหัสล็อกหน้าจอด้วย



สถานการณ์ ๓

โรงอาหารในโรงเรียน
ติดชำระเงินผ่าน QR Code
แต่ระบบขัดข้อง สแกนไม่ผ่าน
คนต่อแถวยาว นักเรียนไม่มี
เงินสดติดตัว



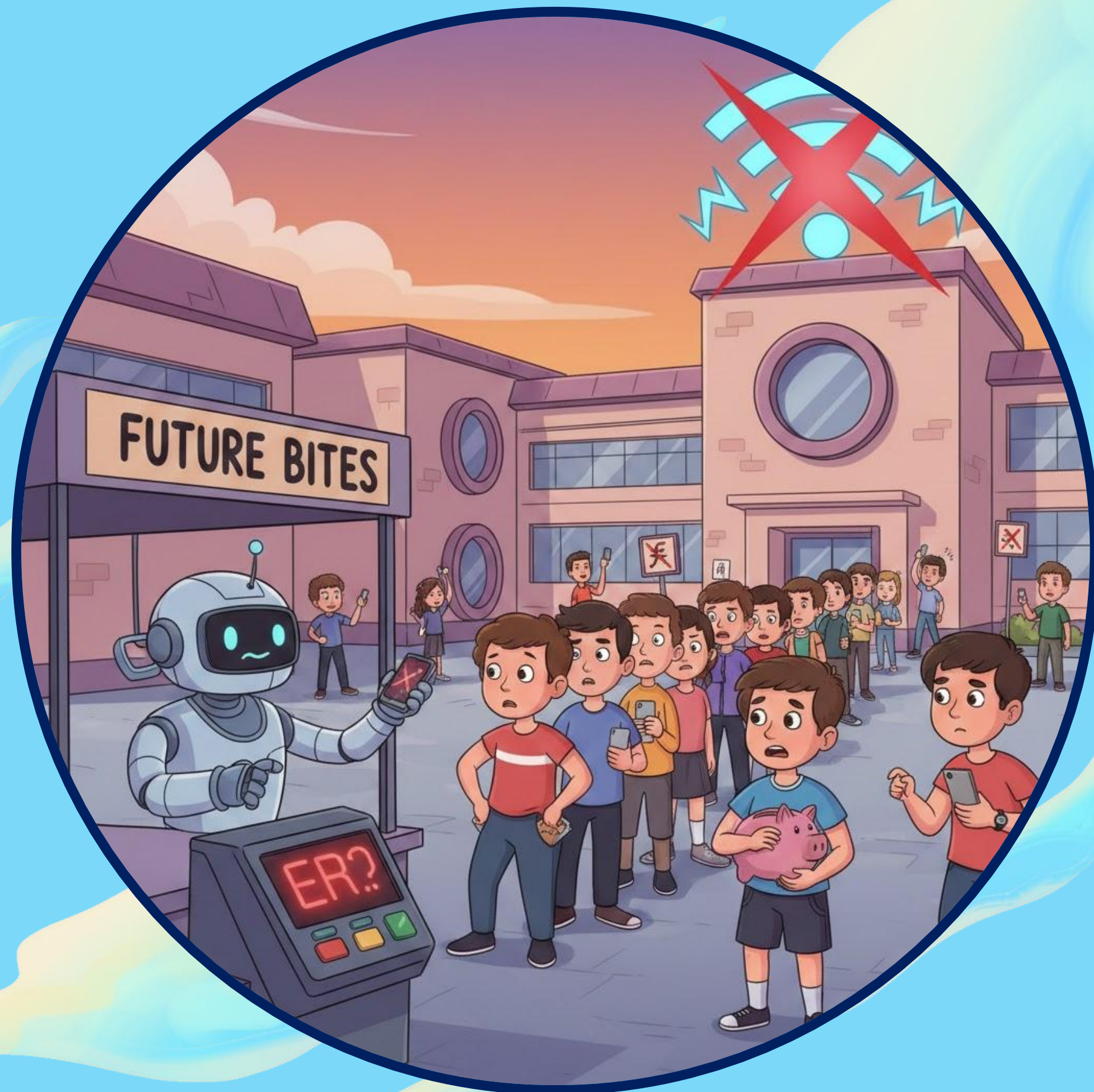
สถานการณ์ ๔

แอปพลิเคชันช้อปปิ้งมีโปร
ลดทันที ๑๐๐ บาท แต่ต้อง
ผูกข้อมูลบัตรเครดิต ซึ่งนักเรียน
ไม่เคยผูกบัตรมาก่อน



สถานการณ์ ๕

วันหนึ่งอินเทอร์เน็ตล่ม
ทั้งโรงเรียน ร้านค้าทุกเจ้ารับ
เฉพาะจ่ายเงินดิจิทัล นักเรียน
หลายคนไม่ได้พกเงินสดมาเลย





นำเสนอ รสบร
การเงินยุคดิจิทัล

สถานการณ์ ๑

ช่วงเช้า นักเรียนแวะซื้อขนม
หน้าโรงเรียน ราคา ๓๕ บาท
ร้านเป็นร้านเล็ก ๆ ไม่มีเงินทอน
ใกล้เข้าแถวเคารพธงชาติ
นักเรียนรีบมาก



๑

สถานการณ์ที่ได้รับ

๒

วิธีการจ่ายเงินใดที่กลุ่มเลือก

๓

เหตุผล / ข้อดีของวิธีนี้

๔

ความเสี่ยงหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๕

วิธีป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด หรือแนวทางแก้ไข

สถานการณ์ ๒

นักเรียนทำมือถือหายระหว่างทาง
กลับบ้าน ในเครื่องมีแอปพลิเคชัน
จ่ายเงินหลายแอปซึ่งมือถือยังไม่ได้
ตั้งรหัสล็อกหน้าจอด้วย



๑

สถานการณ์ที่ได้รับ

๒

วิธีการจ่ายเงินใดที่กลุ่มเลือก

๓

เหตุผล / ข้อดีของวิธีนี้

๔

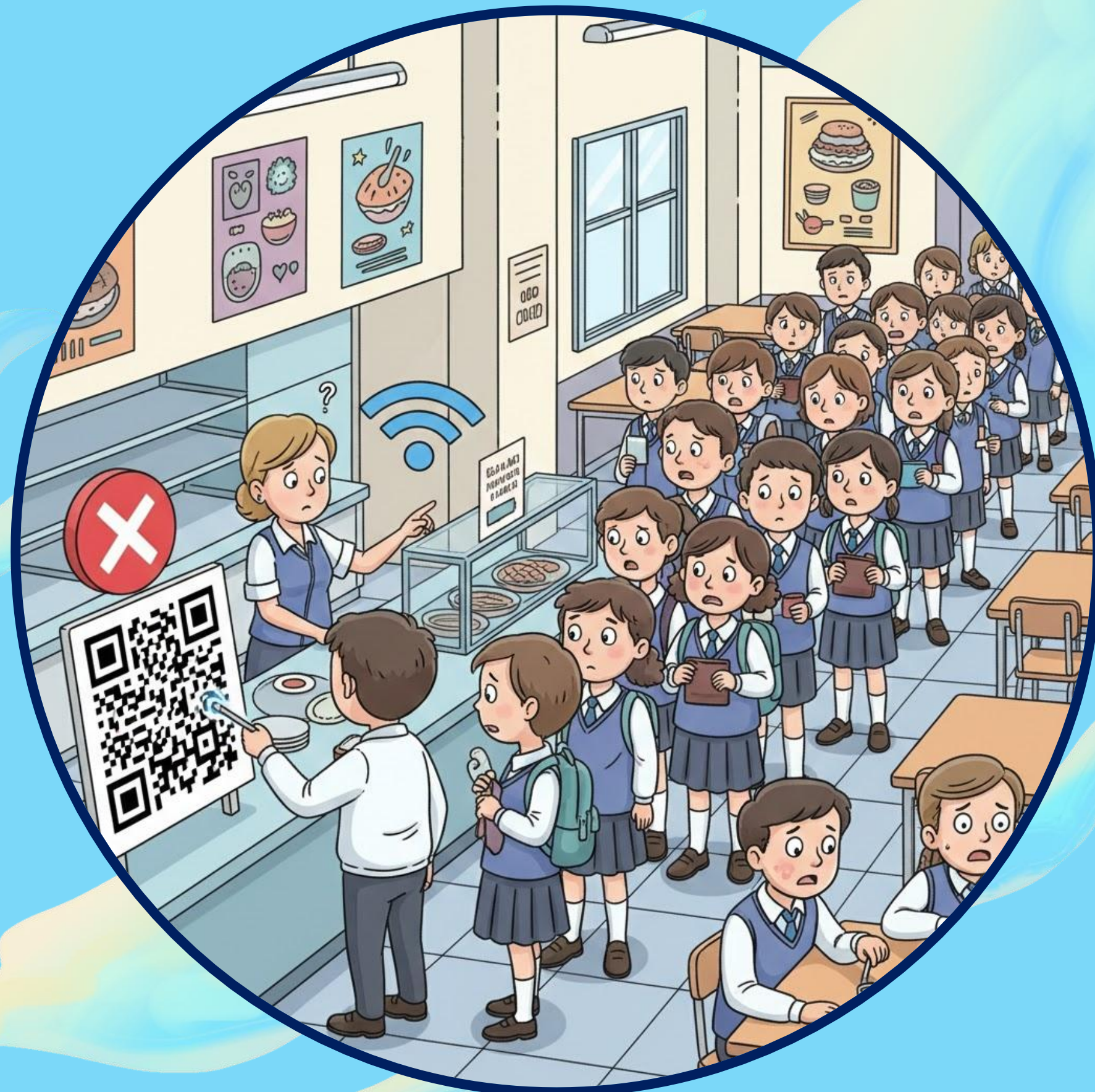
ความเสี่ยงหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๕

วิธีป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด หรือแนวทางแก้ไข

สถานการณ์ ๓

โรงอาหารในโรงเรียน
ติดชำระเงินผ่าน QR Code
แต่ระบบขัดข้อง สแกนไม่ผ่าน
คนต่อแถวยาว นักเรียนไม่มี
เงินสดติดตัว



๑

สถานการณ์ที่ได้รับ

๒

วิธีการจ่ายเงินใดที่กลุ่มเลือก

๓

เหตุผล / ข้อดีของวิธีนี้

๔

ความเสี่ยงหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๕

วิธีป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด หรือแนวทางแก้ไข

สถานการณ์ ๔

แอปพลิเคชันช้อปปิ้งมีโปร
ลดทันที ๑๐๐ บาท แต่ต้อง
ผูกข้อมูลบัตรเครดิต ซึ่งนักเรียน
ไม่เคยผูกบัตรมาก่อน



๑

สถานการณ์ที่ได้รับ

๒

วิธีการจ่ายเงินใดที่กลุ่มเลือก

๓

เหตุผล / ข้อดีของวิธีนี้

๔

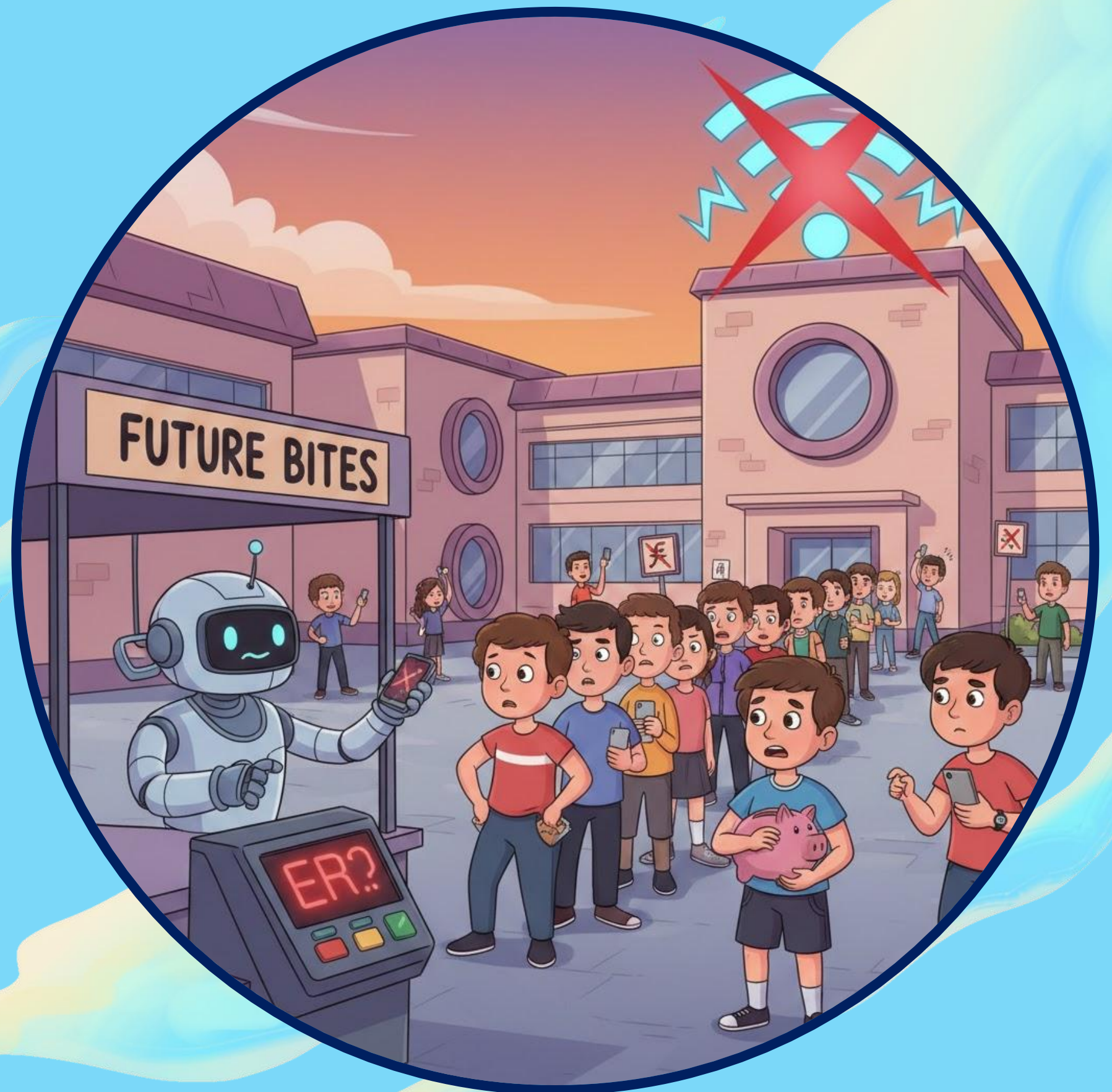
ความเสี่ยงหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๕

วิธีป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด หรือแนวทางแก้ไข

สถานการณ์ ๕

วันหนึ่งอินเทอร์เน็ตล่ม
ทั้งโรงเรียน ร้านค้าทุกเจ้ารับ
เฉพาะจ่ายเงินดิจิทัล นักเรียน
หลายคนไม่ได้พกเงินสดมาเลย



๑

สถานการณ์ที่ได้รับ

๒

วิธีการจ่ายเงินใดที่กลุ่มเลือก

๓

เหตุผล / ข้อดีของวิธีนี้

๔

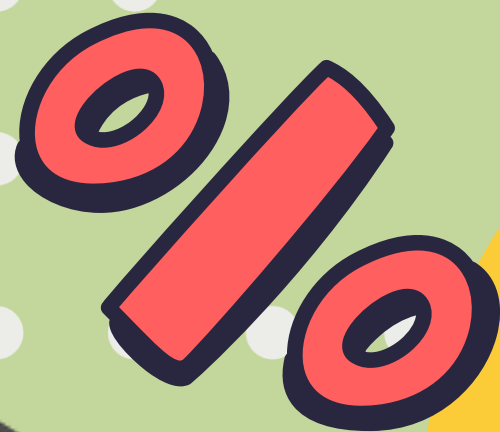
ความเสี่ยงหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๕

วิธีป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด หรือแนวทางแก้ไข

คำถามชวนคิด

สิ่งที่นักเรียนค้นพบ
จากกิจกรรม

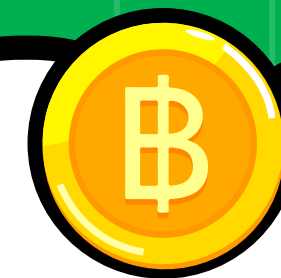


แนวคำตอบ



วิธีที่สะดวก อาจมีความเสี่ยงแฝงอยู่
การจ่ายเงินดิจิทัลต้อง **ไม่รีบ** และมีสติ
ควรเตรียมทางเลือกสำรอง เช่น
เงินสด / หลายช่องทางการจ่าย





จากการทำกิจกรรม นักเรียนได้เรียนรู้ว่าการตัดสินใจ
ทางการเงิน ไม่มีคำตอบเดียวแต่ต้องคิดให้ครบ ๔ ด้านเสมอ คือ

วิธีที่เลือก

ข้อดี

ความเสี่ยง

วิธีป้องกัน





กิจกรรม

ตลาดพลี

ความรู้

คำอธิบาย



๑. ให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามดังนี้

E-Payment คืออะไร อธิบายโดยใช้คำง่าย ๆ

สถานการณ์แบบไหนที่ E-Payment ช่วยเราได้มาก

ความเสี่ยงที่ซ่อนอยู่ในความสะดวกของ E-Payment คือ

E-PAYMENT



การชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Payment) คือ
การจ่ายเงินหรือโอนเงินผ่านระบบดิจิทัลโดยไม่ใช้เงินสด
เช่น Mobile Banking บัตรเครดิต/เดบิต และ E-Wallet
ช่วยให้การทำธุรกรรมสะดวก รวดเร็ว และปลอดภัยเมื่อใช้
อย่างรอบคอบ



การโอนเงินผ่านโทรศัพท์มือถือ (MOBILE BANKING)

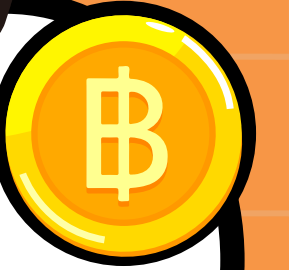
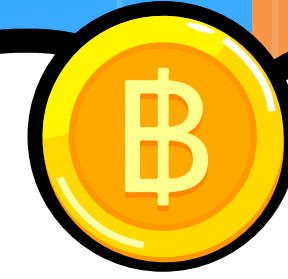
การโอนหรือจ่ายเงินผ่านแอปธนาคารในมือถือ ทำได้ตลอดเวลา

ข้อดี

: สะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องไปธนาคารใช้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

ข้อควรระวัง

: อาจถูกหลอกกลโกงออนไลน์ ขอรหัสผ่านหรือ OTP



กระเป๋าสเงินดิจิทัล (E-WALLET)

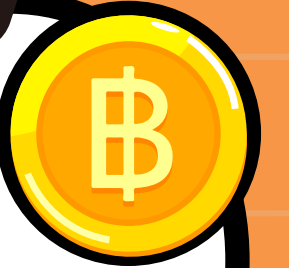
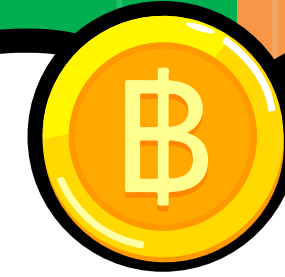
แอปพลิเคชันเก็บเงินในมือถือ ใช้จ่ายค่าสินค้าและบริการแทนเงินสด

ข้อดี

: ไม่ต้องพกเงินสดใช้ง่าย เหมาะกับการใช้จ่ายประจำวัน

ข้อควรระวัง

: ถ้ามือถือหาย อาจเสียเงินหรือข้อมูลส่วนตัว
ต้องตั้งรหัสและป้องกันเครื่องให้ดี



การจ่ายเงินด้วย QR CODE

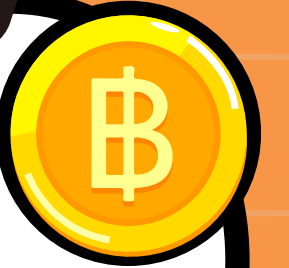
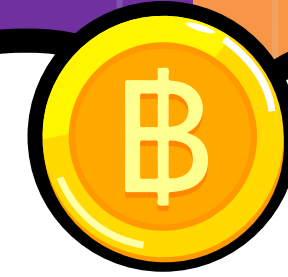
การสแกน QR Code เพื่อโอนเงินจากผู้ซื้อไปยังผู้ขายทันที

ข้อดี

: จ่ายเงินเร็ว ลดความเสี่ยงจากการพกเงินสด

ข้อควรระวัง

: อาจเจอ QR Code ปลอมต้องตรวจสอบ
ชื่อร้านก่อนกดยืนยัน



บัตรเดบิต (DEBIT CARD)

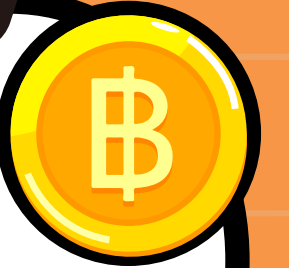
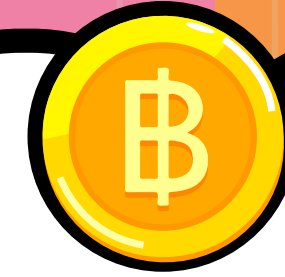
ใช้ซื้อของแทนเงินสดได้ทั้งหน้าร้านและออนไลน์

ข้อดี

: ใช้เงินในบัญชีของตัวเอง ไม่ก่อหนี้

ข้อควรระวัง

: ต้องระวังการใช้จ่ายเกินจำเป็น
ไม่ควรให้ผู้อื่นรู้รหัส PIN



บัตรเครดิต (CREDIT CARD)

ใช้วงเงินของธนาคารจ่ายก่อน แล้วค่อยชำระภายหลัง

ข้อดี

: ไม่ต้องใช้เงินสดทันทีที่มีสิทธิพิเศษ เช่น ส่วนลด
หรือคะแนนสะสม

ข้อควรระวัง

: ถ้าไม่จ่ายตรงเวลา จะเกิดหนี้และดอกเบี้ย
ห้ามเปิดเผยเลข CVV หลังบัตร

คำถามสรุปบทเรียน

นักเรียนคิดว่าความรู้เท่าทันทั้งข้อดีและ
ข้อเสียของเทคโนโลยีทางการเงิน
ในปัจจุบันอย่าง E-Payment ช่วยให้
เราปรับตัวในสังคมดิจิทัลได้อย่างไร



แนวคำตอบ



การรู้เท่าทันทั้งข้อดีและข้อเสียของ
E-Payment ช่วยให้เราตัดสินใจในการใช้
เทคโนโลยีทางการเงิน เข้าใจว่าควรใช้เพื่อ
ความสะดวกและความปลอดภัย แต่ก็ไม่
ละเลยความเสี่ยง เช่น การถูกหลอกลวง
หรือการใช้จ่ายเกินตัว



สรุปบทเรียน

การชำระเงินผ่านระบบ E-Payment เป็นการชำระเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีรูปแบบต่าง ๆ และมีการใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ดังนั้นการวิเคราะห์ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้ของการใช้จ่ายผ่านระบบ E-Payment จะทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีทางการเงินในปัจจุบันได้





บทเรียนครั้งต่อไป

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

เรื่อง สะสมความสุข ด้วยการลงทุน





สิ่งที่ต้องเตรียม

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th

ใบงานที่ ๓

เรื่อง สะสมความสุขด้วยการลงทุน

