



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ การพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน
สำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

โดย

นายธีรภาพ แซ่เซียว

สังกัด โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2566

ตุลาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน

การดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยเป็นแบบแผนการวิจัยแบบพร้อมกัน (The Convergent Parallel Design) โดยแบบแผนนี้เป็นการศึกษาแบบระยะเดียว (single - phase) ซึ่งมีการเก็บข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพดำเนินการในเวลาเดียวกัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 58 คน (2 ห้องเรียน) ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pretest - Posttest) และคำถามที่ใช้ในการสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection) เพื่อใช้ในการอธิบายผลการศึกษาที่เกิดขึ้นของ 2 วัตถุประสงค์การวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมเศรษฐศาสตร์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจากการเรียนมีคะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 7.18$, S.D. = 1.24) ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนที่อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 5.12$, S.D. = 1.31) และผลการทดสอบ t-test มีค่าน้อยกว่า 0.05 แสดงว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ดังนั้นชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์นี้มีผลในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

คำสำคัญ: ทักษะทางการเงิน, ชุดกิจกรรมเศรษฐศาสตร์, เกมการเงิน การลงทุน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเล่มนี้จะสำเร็จไม่ได้เลย ถ้าขาดบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องสนับสนุน ดังนี้

ผู้วิจัย ขอขอบคุณอาจารย์ดร.จุฑามาศ แสงงาม อาจารย์ประจำภาควิชาการประเมินและการวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่คอยให้คำปรึกษาและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเล่มรายงานการวิจัย

ผู้วิจัย ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญในการมาช่วยตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์สทวิชญ์ พลหาญ ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และอาจารย์ประจำคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, อาจารย์วรพล ศิริชื่นวิจิตร ครูกระบวนการ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และอาจารย์วีรพล แก้วพันธ์อำ ตำแหน่ง ครูกระบวนการ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สุดท้ายผู้วิจัย ขอขอบคุณ คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ วิจัยในชั้นเรียนเล่มนี้เป็นผลงานที่ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย ประเภททุนสนับสนุนโครงการวิจัยด้านวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา จากกองทุนวิจัยคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ตามสัญญาเลขที่ วน008/2566

ธีรภาพ แซ่เซี่ย

ผู้วิจัย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
คำถามวิจัย	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย	2
ระยะเวลาในการวิจัย	3
ตัวแปรที่ศึกษา	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดการวิจัย	4
สมมติฐานการวิจัย	5
2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับทักษะทางการเงิน	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับขอบเขตเนื้อหาวิชาเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเงิน	9
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุดกิจกรรม เกมการเงิน และการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา	10
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ	11

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีการวิจัย	14
การออกแบบงานวิจัย	14
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	14
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	15
กระบวนการวิจัย	15
กระบวนการเก็บข้อมูล	16
การวิเคราะห์ข้อมูล	16
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	18
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย	18
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	23
สรุปผลการวิจัย	23
อภิปรายผล	23
ข้อเสนอแนะ	25
บรรณานุกรม	28

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	30
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย: แผนการจัดการเรียนรู้ 2 แผน	31
แบบประเมินก่อน-หลังเรียน (Pre test - Post test)	41
ภาคผนวก ค แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	45
ประวัติย่อผู้วิจัย	55

สารบัญตาราง/รูปภาพ

ตาราง/รูปภาพ	หน้า
ตารางที่ 1 แผนการดำเนินงานการวิจัย	3
รูปภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	5
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการวิจัย	18
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการเรียนรู้	18
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับผลการประเมินตัวเอง (Reflection) หลังจากการเรียนรู้	19
ตารางที่ 5 การวิเคราะห์จากแบบสะท้อนของผู้เข้าร่วมการวิจัย	20

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ทักษะด้านหนึ่งที่สำคัญกับโลกในปัจจุบัน คือ ทักษะทางการเงิน โดยบางตำราใช้คำว่า ความฉลาดรู้ทางการเงิน หรือรู้ทันการเงิน ซึ่งมาจากคำภาษาอังกฤษคำเดียวกัน คือ คำว่า Financial Literacy (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2561) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญอย่างมากในโลกปัจจุบัน เนื่องจากโลกกำลังเผชิญกับความท้าทายมากมาย หนึ่งในความท้าทายและเป็นปัญหากับหลายคน คือ ความท้าทายทางเศรษฐกิจ เนื่องจากได้เกิดปัญหาและวิกฤตทางเศรษฐกิจมากมาย ซึ่งทำให้การสนับสนุนจากภาครัฐ หรือเอกชน ต่อภาคประชาชนลดลง รวมไปถึงการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ฯลฯ โดยการเรียนรู้เรื่องทางการเงินจะช่วยให้สามารถตัดสินใจได้อย่างไม่ผิดพลาด หรือเกิดผลเสียต่อเศรษฐกิจทั้งในระดับครัวเรือนและระดับสังคมให้น้อยลง และรับมือปัญหากับเหล่านี้ได้ (OECD, 2009) อีกทั้งการศึกษาส่วนใหญ่ในปัจจุบันเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะพื้นฐานในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการประกอบอาชีพในอนาคต โดยมุ่งหวังเพื่อให้เป็นแรงงานในตลาดแรงงานที่ตอบโจทย์ในอนาคต ซึ่งการทำงานเพื่อหาเงินเป็นของตนเองอย่างกับการจัดการเงิน โดยความรู้และทักษะทางด้านการจัดการเงินจะมีส่วนสำคัญและเป็นประโยชน์กับทุกคนเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นอยู่ในระดับชั้น หรือฐานะทางเศรษฐกิจแบบใด การวางแผนจัดการเงินสามารถช่วยให้ผู้เรียนเตรียมตัว มีความพร้อม และมีภูมิคุ้มกันในเรื่องการเงินที่ตัวเองต้องเผชิญทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2566ก)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ผลลัพธ์อย่างหนึ่งที่เป็นข้อบ่งชี้ว่าเยาวชนไทยขาดทักษะและความรู้ทางการเงิน คือ จากรายงานผลสำรวจทักษะทางการเงินของคนไทย ปี 2563 พบว่า เด็ก Gen Z (เด็กที่เกิดหลังปี 2538 เป็นต้นมา) มีคะแนนทักษะทางการเงินค่อนข้างต่ำ แต่อย่างน้อยก็มีพัฒนาการที่ดีขึ้นตั้งแต่ปี 2561 โดยแบ่งเป็น 1) ด้านความรู้ทางการเงินควรส่งเสริมความรู้เพิ่มเติมในเรื่องความเสี่ยงและผลตอบแทน นิยามเงินเพื่อ การกระจายความเสี่ยงในการลงทุน, 2) ด้านพฤติกรรมทางการเงินจะต่ำที่สุดในทุกช่วงวัย โดยเฉพาะเรื่องการตัดสินใจทางการเงิน การจัดสรรเงิน และการเลือกวิธีออมเงินที่เหมาะสม และ 3) ด้านทัศนคติทางการเงินมีระดับต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับช่วงวัยอื่นในทุกหัวข้อ แต่เนื่องจากส่วนใหญ่ยังไม่มีรายได้จากการประกอบอาชีพ อาจส่งผลมีมุมมองต่อการเงินว่าเป็นเรื่องไกลตัว หรือยังไม่เห็นความสำคัญ ซึ่งเรื่องการเงินยิ่งเริ่มเร็วเมื่อใดยิ่งดี โดยหลายประเทศที่พัฒนาแล้วได้บรรจุหลักสูตรการเงินไว้ทั้งในระดับประถม-มัธยมศึกษา หรือบางประเทศมีเรียนตั้งแต่อนุบาล เป็นต้น (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2564)

จากความสำเร็จในเรื่องการเรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผนทางการเงินจากที่ได้กล่าวข้างต้น โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จึงเกิดเป็นหลักสูตรรู้ทันการเงินในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งได้เปิดสอนครั้งแรกในปีการศึกษา 2564 และได้ทำการสอนมาแล้วใน 2 ภาคการศึกษา ดังนั้นทางผู้วิจัยประสงค์นำชุดกิจกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ในเรื่องการวางแผนการเงินและการลงทุนมาต่อยอด หรือขยายผลการเรียนมาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ เนื่องจากเรื่องดังกล่าวเป็นที่ให้ความสนใจของนักเรียนและพบได้โดยทั่วไป อีกทั้งทักษะทางการเงินยังได้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์ และวิชาการงานอาชีพ โดยผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนวิชาเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาต้นและวิชารู้ทันการเงินในระดับม.ปลายด้วยเช่นกัน ซึ่งทั้ง 2 วิชามีรายละเอียดของเนื้อหาที่สามารถเชื่อมโยง หรือเกี่ยวข้องกันได้ ผู้วิจัยเชื่อว่าความรู้ทางการเงินสามารถสอนและมีความสำคัญกับผู้เรียนในทุกชั้นปีของระดับมัธยมศึกษาเพื่อรองรับเข้าสู่วัยทำงานในอนาคต โดยผู้วิจัยจะเริ่มทำการศึกษาวิจัยในชั้นเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ก่อน ด้วยสาเหตุที่ว่าระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 เป็นวัยที่สามารถมีความคิดวิเคราะห์และมีวิจารณญาณ ตลอดจนมีการพัฒนาของการคิดขั้นสูง ซึ่งเป็นการเตรียมตัวเปลี่ยนผ่านจากวัยรุ่นตอนต้นเข้าสู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าในอนาคตเนื้อหาการเงินสามารถนำมาออกแบบได้ในทุกระดับชั้นการศึกษาตลอดจนสามารถสอดแทรกเนื้อหา หรือกิจกรรมเพื่อบูรณาการกับวิชาต่าง ๆ ได้ โดยใช้งานวิจัยนี้เป็นพื้นฐานเพื่อต่อยอดในการพัฒนาหลักสูตรการเงินในระดับมัธยมศึกษา ต่อไปเพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียน

1.2 คำถามวิจัย

1.2.1 ชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร

1.2.2 ผลการใช้ชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 แตกต่างกันหรือหรือไม่ อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

1.3.2 เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 5 ห้องเรียน (145 คน) ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และทำการเลือกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 ห้องเรียนห้องเรียนละ 29 คน (ทั้งสิ้น 58 คน) ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) เนื่องจากแต่ละห้องเรียนเป็นนักเรียนที่ความสามารถและมีความคล้ายคลึงกัน จึงสามารถเป็นตัวแทนของประชากรในการวิจัยได้เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ดีสำหรับการวิจัยในการใช้ชุดกิจกรรมในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

1.4.2 ระยะเวลาในการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทำวิจัยเป็นระยะเวลา 1 ปี (28 ส.ค. 2566 – 28 ส.ค. 2567) ภายใต้ทุนวิจัยในชั้นเรียน ของคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ โดยผู้วิจัยมีแผนการดำเนินงาน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1.1

แผนการดำเนินงานการวิจัย

แผนการดำเนินงาน	ระยะเวลา
1. ศึกษาและพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะทางการเงินและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้	1-2 เดือน
2. ออกแบบแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre test - Post test) และแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมรายวิชาเศรษฐศาสตร์	1 เดือน
3. ทดสอบประสิทธิภาพเครื่องมือการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงตามคำแนะนำ	1-2 เดือน
4. ประสานนักเรียน คุณครูและบุคคลที่เกี่ยวข้อง	1 เดือน
5. เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงในห้องเรียน	2 เดือน
6. วิเคราะห์ข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ	2 เดือน
7. สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย	
8. รายงานผลการวิจัยและเผยแพร่การวิจัย	1 เดือน

1.4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ผลการใช้ชุดกิจกรรมวิชาเศรษฐศาสตร์

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมวิชาเศรษฐศาสตร์

- คะแนนการทดสอบหลังเรียน

1.4.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

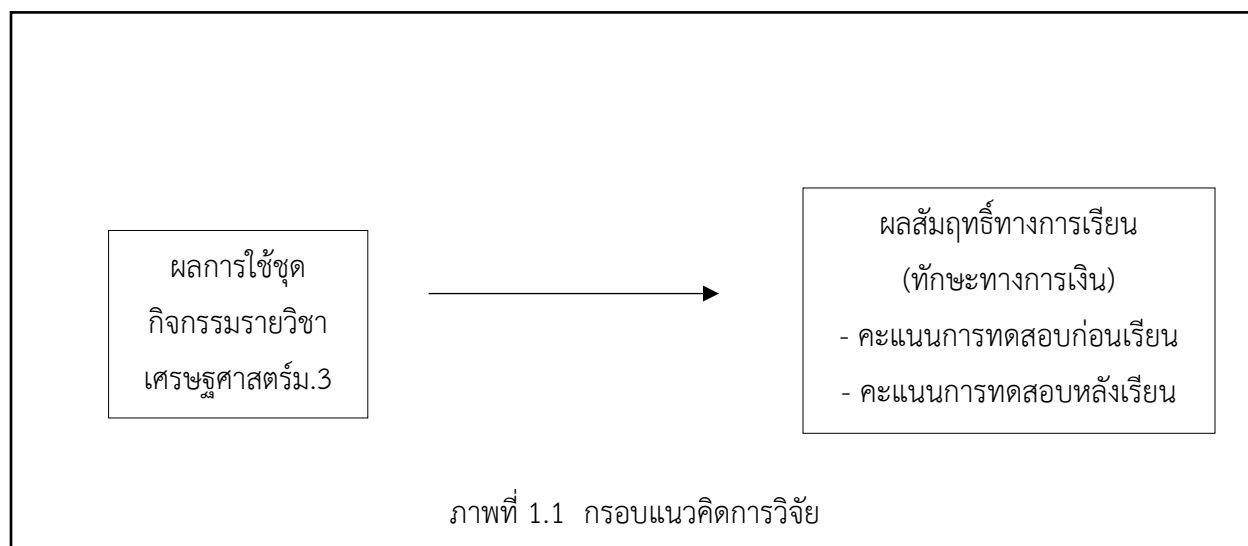
1. ชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในรูปแบบของกิจกรรมและบอร์ดเกมที่ใช้ในห้องเรียน (Classroom game) ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ (4.5 ชั่วโมง) เพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาเศรษฐศาสตร์ เรื่อง การลงทุนเบื้องต้น ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2. ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน หมายถึง คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ได้จากการใช้ชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์

3. ทักษะทางการเงินของผู้เรียน หมายถึง ความรู้และทักษะทางการเงิน หรือจะเรียกว่าเป็นความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับการตัดสินใจในเรื่องการใช้จ่ายเงินได้อย่างมีเหตุผล รอบคอบ มีความรู้ทางการเงินในเรื่องพื้นฐานที่ดี ตลอดจนการมีเป้าหมายทางการเงิน สามารถวางแผนให้ถึงเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีทัศนคติในเรื่องการเงินได้เป็นอย่างดี ซึ่งถูกวัดด้วยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.4.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและพัฒนาชุดกิจกรรมในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ เพื่อนำมาใช้ในการสอนวิชาเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โดยมีจุดประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน ซึ่งวัดในด้านที่เป็นทักษะทางการเงินของผู้เรียน โดยเครื่องมือที่ใช้วัดผลในส่วนของผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ได้แก่ แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pretest - Posttest) และคำถามสะท้อนคิดจากการเรียน (Reflection)



1.4.6 สมมติฐานการวิจัย

คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ได้เรียนด้วยชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์สูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียน

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะทางการเงิน

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาวิชาเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเงิน

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะทางการเงิน

ความหมายของคำว่าทักษะทางการเงิน หรือบางครั้งก็ใช้คำว่าความฉลาดรู้ทางการเงิน หรือรู้ทันการเงิน ซึ่งมาจากคำภาษาอังกฤษคำเดียวกัน คือ คำว่า Financial Literacy (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2561) เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจและมีความเท่าทันในเรื่องการเงิน ซึ่งมีนักวิชาการได้ศึกษาเกี่ยวกับคำนี้หลายท่าน โดยการศึกษาเรื่องความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการเงิน โดยเฉพาะการเงินส่วนบุคคล ซึ่งแต่ละท่านต่างให้คำนิยามแตกต่างกันออกไป ดังตัวอย่างเช่น

ปิยพร พันธุ์ผล (2559) ให้ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจเรื่องการเงิน ไว้ว่า การบริหารทรัพยากรของคนที่อยู่อย่างจำกัด และทำให้เกิดประโยชน์ หรือมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยการกำหนดเป้าหมายในเรื่องการวางแผนทางการเงิน การวิเคราะห์และตัดสินใจข้อมูล โดยจำเป็นต้องมีความรู้ทางการเงินที่มากพอที่ใช้ประกอบการตัดสินใจดังกล่าวให้เกิดประโยชน์สูงสุด

จันทะสุก ลาดสะอาด โรจนา ธรรมจินดา และ สุจรรย์พินธ์ สุวรรณพันธ์ (2561) ได้ให้ความหมายของความรู้ทางการเงิน คือ การตัดสินใจเกี่ยวกับการบริหารค่าใช้จ่ายและรายรับให้เกิดประสิทธิผล ซึ่งก่อให้เกิดวิธีการที่จะบริหารทรัพยากรทางการเงินของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมถึงการทำงานประมาณ รายรับ และรายจ่าย เป็นต้น

ฝ่ายส่งเสริมความรู้ทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย (2561) ได้สรุปโดยอ้างอิงจาก องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD, 2011) ที่เผยแพร่ความรู้ทั้งในด้านการเงินและด้านอื่น ๆ ที่เป็นประเด็นปัญหาร่วมของโลก โดยมีการแบ่งองค์ประกอบของความรู้ ทักษะทางการเงิน เป็น 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความรู้ทางการเงิน (Financial Knowledge) ได้แก่ การหาร มูลค่าของเงินตามกาลเวลา ดอกเบี้ย สิ้นเชื่อ การคำนวณเงินต้นและดอกเบี้ยเงินฝาก ดอกเบี้ยเงินฝากทบต้น ความเสี่ยงและผลตอบแทน นิยามของเงิน เพื่อ การกระจายความเสี่ยง

2. ทักษะทางการเงิน (Financial Attitude) ได้แก่ ความพึงพอใจในการใช้จ่ายและการเก็บออมในระยะยาว ความพึงพอใจในการใช้เงินเพื่อตอบสนองความต้องการ ความพึงพอใจที่มีต่อฐานะทางการเงินในปัจจุบันและอนาคต

3. พฤติกรรมทางการเงิน (Financial Behavior) ได้แก่ การไตร่ตรองก่อนซื้อ การจ่ายเงินตรงเวลา การวางแผนการเงินส่วนบุคคลอย่างรอบคอบ การตั้งเป้าหมายระยะยาวและทำตามแผน การศึกษาข้อมูลและเปรียบเทียบก่อนตัดสินใจซื้อ การออมหรือลงทุนในระดับที่เหมาะสม

C. A. Robb, Babiarz, and Woodyard (2012) ให้คำนิยามการรู้เรื่องการเงิน หมายถึงความสามารถในการเข้าใจข้อมูลทางการเงินต่าง ๆ และสามารถตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพจากการใช้ข้อมูลเหล่านั้นมาพิจารณา

Huston (2010) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการรู้เรื่องการเงิน ไว้ว่า การมีความรู้ทางการเงินในเรื่องพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ความรู้นั้น เพื่อประกอบการตัดสินใจทางการเงินได้ด้วยตนเอง

Llewellyn (2012) ได้สรุปไว้ว่า การรู้เรื่องการเงินเกี่ยวข้องกับความสามารถของบุคคลในการตีความและเข้าใจโมทัศน์ทางการเงินขั้นพื้นฐาน และประยุกต์ใช้ความรู้นั้นในการตัดสินใจอย่างชาญฉลาด

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ทางการเงิน การมีความรู้ ทักษะทางการเงิน หรือการรู้ทางการเงิน จึงสรุปหมายความว่า เป็นการตัดสินใจในเรื่องการใช้จ่ายเงินได้อย่างมีเหตุผล รอบคอบ มีความรู้ทางการเงินในเรื่องพื้นฐาน อาทิ การหาร การคำนวณดอกเบี้ย ความเสี่ยงและผลตอบแทน การกระจายความเสี่ยง ตลอดจนสามารถมีเป้าหมายทางการเงิน สามารถวางแผนให้ถึงเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีทัศนคติในเรื่องการเงินได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในวิชารู้ทันการเงินในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่มีจุดประสงค์ในรายวิชาดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญและเข้าใจหลักการวางแผนทางการเงิน โดยสามารถตัดสินใจทางการเงินและออกแบบแผนทางการเงินที่เหมาะสมกับเป้าหมายของตนเองได้ (How to manage money)
2. ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบในฐานะผู้ใช้บริการทางการเงิน โดยสามารถศึกษา เปรียบเทียบ และเลือกผลิตภัณฑ์หรือบริการทางการเงินที่เหมาะสมกับเป้าหมายของตนเองทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้ (Becoming a critical consumer)
3. ผู้เรียนตระหนักถึงความเสี่ยงด้านต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะความเสี่ยงทางการเงิน อาทิ ความเสี่ยงและผลตอบแทนจากการลงทุน การใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการทางการเงินแบบดิจิทัล รวมถึงการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและการติดตามข่าวสารเพื่อให้รู้เท่าทันภัยทางการเงินในยุคดิจิทัล (Managing risks and emotions associated with money)
4. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างสภาพแวดล้อมทางการเงินกับการเงินของตนเอง อาทิ เงินเฟ้อ อัตราดอกเบี้ย ภาษี และตระหนักได้ว่า การวางแผนการเงินเพื่อการเกษียณที่เร็วย่อมดีกว่าเสมอ (Understanding the important role money plays in our lives)

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาวิชาเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเงิน

เมื่อเราพิจารณาจากตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ พบว่าขอบเขตเนื้อหาวิชาเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เกี่ยวข้อง หรือเชื่อมโยงกับการเงิน มีดังต่อไปนี้

เรื่องหลักการบริโภคอย่างเท่าทัน ได้แก่ ความหมายและความสำคัญของการบริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ หลักการในการบริโภคที่ดี ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค ค่านิยมและพฤติกรรมของการบริโภคของคนในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งผลดีและผลเสียของพฤติกรรมดังกล่าว

เรื่องการออมและการลงทุน ได้แก่ ความหมายและความสำคัญของการลงทุนและการออมต่อระบบเศรษฐกิจ การบริหารจัดการเงินออมและการลงทุนของภาคครัวเรือน ปัจจัยของการลงทุนและการออม คือ อัตราดอกเบี้ย รวมทั้งปัจจัยอื่น ๆ เช่น ค่าของเงิน เทคโนโลยี การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต

บทบาทหน้าที่ของสถาบันทางการเงินที่มีผลต่อระบบเศรษฐกิจ นโยบายของรัฐบาลในการแก้ปัญหาเศรษฐกิจ ตลอดจนผลกระทบที่เกิดจากภาวะเงินเฟ้อ เงินฝืด ความหมายสาเหตุและแนวทางแก้ไขภาวะเงินเฟ้อ เงินฝืด

โดย 2 ข้อแรกจะเป็นเศรษฐศาสตร์ในระดับครัวเรือน หรือจุลภาคซึ่งเป็นการเงินส่วนบุคคล ส่วนใน

ข้อ 3 จะเป็นเศรษฐศาสตร์มหภาคที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนโยบาย หรือกระทบต่อภาพรวมเศรษฐกิจระดับประเทศ

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา

เกม Cashflow 101 เกมนี้ถูกคิดค้นขึ้นมาโดย Robert T. Kiyosaki ซึ่งเป็นเกมที่สอนให้ผู้เล่นรู้จักการบริหารจัดการทรัพย์สินของตัวเอง โดยเกมนี้เหมาะสำหรับเด็กอายุ 14 ปีขึ้นไป และจุดประสงค์เกมนี้ คือ การสอนให้ผู้เล่นรู้จักการบริหารสินทรัพย์ รู้จักการลงทุน ทำความเข้าใจการเงินและการทำบัญชี โดยชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างสินทรัพย์และหนี้สิน รวมถึงมีการให้ความรู้ทั้งในด้านการลงทุนหุ้นและลงทุนในอสังหาริมทรัพย์

เกม Money Bingo เกมนี้ถูกคิดค้นโดยธนาคารแห่งประเทศไทย เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กในวัยมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นเกมที่สอนให้ผู้เล่นตัดสินใจเลือกการใช้จ่ายแล้วบันทึกงบบัญชีรายรับรายจ่าย โดยมีการ์ดหมายเลข Bingo เพื่อหาผู้ชนะ ซึ่งจุดประสงค์ของเกมนี้ คือ การสอนเรื่องการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย และการวางแผนเลือกตัดสินใจใช้จ่ายเงินอย่างมีเหตุผล

กิจกรรมการเปรียบเทียบสินค้า โดยเป็นใบงานในชุดกิจกรรมในหนังสือเงินทองของมีค่า ในระดับมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-3) ซึ่งเป็นเกมที่สอนเรื่องการเปรียบเทียบสินค้าและบริการแต่ละชนิดก่อนการตัดสินใจซื้อ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ และตอบสนองให้ตรงกับความต้องการมากที่สุด ซึ่งเกณฑ์ในการเปรียบเทียบ เช่น ราคา คุณสมบัติ การรับประกัน การบริการหลังการขาย การจัดส่ง โปรโมชั่น เป็นต้น

เกม Stockpile เป็นเกมที่ถูกผลิตโดยบริษัท Nauvoo Games ในปี 2015 โดยเป็นเกมเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวกับการวางแผนการเล่นหุ้น โดยจะผู้เล่นจะต้องทำการซื้อ-ขายหุ้นให้ได้กำไรมากที่สุด ซึ่งเกมนี้จะมี การจำลองบริษัทธุรกิจเพื่อทำการซื้อ-ขายหุ้น และผู้เล่นแต่ละคนจะรู้ราคาหุ้นเป็นบางบริษัทเพื่อทำการคาดการณ์การลงทุนและแข่งขันการแย่งซื้อหุ้นกันในแต่ละรอบ ซึ่งเกมนี้จะเป็นการจำลองตลาดการซื้อ-ขายหุ้น ฝึกการวางแผนและตัดสินใจในการซื้อ-ขายหุ้น โดยการคาดการณ์ทิศทางราคาหุ้น

ภาณุพงศ์ พิมพ์ศรี และ สาคร อัมจักร (2565) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมโครงงานเป็นฐาน ในงานวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เรื่อง สถาบันการเงินและเศรษฐกิจประเทศไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็งานวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ โดยผ่านกระบวนการทำโครงงาน ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น การคิดวิเคราะห์และความพึงพอใจในบทเรียนที่มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

วรุตม์ โคตรคำหาญ และ รุ่งทิวา จันทน์วัฒนวงศ์ (2564) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์กับวิธีการสอนด้วยวิธีปกติ หลังเรียนทั้ง 2 วิธีสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากผู้เรียนได้ความรู้ ประสบการณ์มากขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้ แต่การจัดการเรียนรู้แบบการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ เนื่องจากนักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และฝึกการแก้ปัญหา เป็นต้น

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปรินทร์ ทองเผือก (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเป็นการดัดแปลงและพัฒนาเกม 3 เกมของ เกม Pay Day, Cash flow และ Charge Large กับแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 16 คาบ ได้ข้อสรุปว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการรู้เรื่องการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการรู้เรื่องการเงินในทุกองค์ประกอบ ได้แก่ ความรู้และความสามารถทางการเงิน เจตคติทางการเงิน และแนวโน้มของพฤติกรรมทางการเงิน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนในเรื่องความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลและประเมินประเด็นตามบริบททางการเงิน มีเจตคติที่ดีขึ้นในด้านการใช้จ่ายและการเก็บออมในระยะยาว การดูแลการเงินส่วนบุคคลอย่างรอบคอบ การทำบัญชีงบประมาณ และการเลือกที่จะออมและลงทุนอย่างเหมาะสม

กมลชนก สกนธวัฒน์ และ ชาริณี ตรีวรัญญ (2563) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าผู้วิจัยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากชุดกิจกรรมดังกล่าวสามารถส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในทุกขั้นตอนของกิจกรรม รวมถึงการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำความรู้ ทักษะทางการเงิน เจตคติทางการเงิน และพฤติกรรมทางการเงินมาสู่การลงมือปฏิบัติผ่านฉากทัศน์ที่ประกอบด้วยเหตุการณ์ ตัวละคร ตัวเลือกการตัดสินใจที่ใกล้เคียง

กับชีวิตจริงที่หลากหลาย โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือทำอย่างไม่ตัดสินผ่านความผิดพลาดในการตัดสินใจทางการเงินที่เกิดขึ้น จึงช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความฉลาดรู้การเงินตามบริบทของตนเอง ตลอดจนออกแบบให้มีการประเมินผลระหว่างกิจกรรมด้วยการสะสมคะแนนโบนัส ซึ่งช่วยส่งเสริมความฉลาดรู้การเงิน ในด้านเจตคติทางการเงินและพฤติกรรมทางการเงินให้มากยิ่งขึ้น

ประกายแก้ว ไกรสงคราม และ สุรศักดิ์ เก้าเอี้ยน (2565) ได้ทำการวิจัยศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย: การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างพหุระดับ โดยทำการแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างทั้งนักเรียน คุณครู และผู้บริหารโรงเรียน พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียน ได้แก่ 1. ปัจจัยระดับนักเรียน ได้แก่ การที่นักเรียนมีประสบการณ์ทางการเงินที่ดีเป็นต้นทุนเดิมอยู่แล้ว ไม่ว่าจะมาจากตัวนักเรียนเอง หรือการปลูกฝังจากครอบครัวจะส่งผลโดยตรงอย่างมีนัยสำคัญต่อความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียน 2. ปัจจัยระดับห้องเรียนและโรงเรียน ได้แก่ การที่ครูที่ความสนใจ ความรู้ ความเชี่ยวชาญทางการเงินจะส่งผลโดยตรงต่อความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากความเชี่ยวชาญของครูจะทำให้ครูคนนั้นสามารถออกแบบการสอน การถ่ายทอดให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการพัฒนาครูจึงมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนานักเรียน ดังนั้นนโยบายผู้บริหารโรงเรียนจึงมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาครูและส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ด้วยเช่นกัน ซึ่งในงานวิจัยนี้ยังพบว่ากระบวนการออกแบบการสอนของครูเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียน จากแบบสอบถามไม่ได้มีนัยสำคัญต่อการพัฒนาความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียน ทั้งนี้เนื่องจากครูหลายคนยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องการเงิน ตลอดจนการที่ครูมีภาระสอนที่มากจนไม่มีเวลาออกแบบการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการออกแบบการเงินที่ไม่ได้ยึดโยงกับชีวิตจริงของนักเรียนจึงไม่สามารถทำให้เกิดการพัฒนาทักษะ หรือความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนอย่างเท่าที่ควร

โยชิตา ป้องชัย ,จักรกฤษณ์ จันทะคุณ และ อังคณา อ่อนธานี (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้กระบวนการโค้ชออนไลน์ในช่วงวิกฤติการณ์ COVID-19 เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความฉลาดรู้ทางการเงินหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้กระบวนการโค้ชออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้วิจัยทำการประยุกต์ใช้กระบวนการโค้ชทีม 6C Model มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.56/76.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อีกทั้งถึงนักเรียนได้เห็นแนวทางในการนำข้อผิดพลาดมาจัดการบริหารการเงินในรูปแบบที่เหมาะสมกับสภาพการเงินของตนเองมากขึ้น ทั้งยังเกิดความตระหนักในเรื่องความฉลาดรู้ทางการเงินมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากกิจกรรมการโค้ชที่สะท้อนให้นักเรียนเห็นว่าการตั้งเป้าหมายทางการเงินจะสามารถส่งผลให้บุคคลที่มีเป้าหมายนั้นประสบความสำเร็จในด้านการเงินได้

จากการทบทวนวรรณกรรมในหัวข้อการใช้ชุดกิจกรรม เกมการเงิน และการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา และตัวอย่างการพัฒนาทักษะทางการเงินในระดับมัศึกษานั้น ผู้วิจัยพบว่าแม้จะมีเกม หรือบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับการเงินแต่ถูกใช้ในการพัฒนา หรือจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ทางการเงินยังน้อยอยู่และมีในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นส่วนใหญ่ โดยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นส่วนใหญ่เป็นการจัดการเรียนรู้ในทางด้านวิชาเศรษฐศาสตร์ ซึ่งแทบจะมีน้อยมากในการพัฒนาความรู้ ทักษะทางการเงิน (ความฉลาดรู้ทางการเงิน) เป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยอยากพัฒนาจากกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชารู้ทันการเงินที่ได้เคยใช้ในโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ กิจกรรมค้นหาตัวเอง การทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย บอร์ดเกมวางแผนทางการเงิน เกมจัดพอร์ตการลงทุน บทบาทสมมติ การโต้วาที เป็นต้น เพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงและออกแบบสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ดังนั้นการนำเนื้อหา หรือกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชารู้ทันการเงินมาสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะเป็นการพัฒนาและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนที่มีอยู่แล้ว เพื่อลดทอนเนื้อหาและความยากลงเพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเป็นการเลือกบางวัตถุประสงค์การเรียนรู้และพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับขอบเขตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในเรื่องการเงินเพื่อทำการวิจัยในชั้นเรียนและต่อยอดองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้ต่อไป

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน สำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

- 3.1 การออกแบบงานวิจัย
- 3.2 การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 กระบวนการวิจัย
- 3.5 กระบวนการเก็บข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การออกแบบงานวิจัย

ผู้วิจัยออกแบบงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยเป็นแบบแผนการวิจัยแบบพร้อมกัน (The Convergent Parallel Design) ซึ่งแบบแผนนี้เป็นการศึกษาแบบระยะเดียว (single - phase) เพราะมีการเก็บข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพดำเนินการในเวลาเดียวกัน

โดยมีการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพเพื่อตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของการนำชุดกิจกรรมไปใช้ โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าทดสอบ t-test ในการวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อเสริมการอธิบายการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

3.2 การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 142 คน (5 ห้องเรียน)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 2 ห้องเรียนห้องเรียนละ 29 คน รวมทั้งสิ้น 58 คน จากทั้งหมด 5 ห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) เนื่องจากแต่ละห้องเรียนเป็นนักเรียนที่ความสามารถและมีความคล้ายคลึงกันทั้งหมด 5 ห้องเรียน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้ร่วมวิจัย คือ สอบถามความสมัครใจในการให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูล โดยมีเกณฑ์การคัดออกผู้ร่วมวิจัย หรือยุติการเข้าร่วมการวิจัย คือ ถ้าผู้ร่วมวิจัยเปลี่ยนใจไม่ประสงค์ในการให้ข้อมูล หรือยุติการให้ข้อมูลกลางคันไม่ว่าจะมาจากสาเหตุใดก็ตาม

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ ชุดกิจกรรมรายวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 แผน (4.5 ชั่วโมง) โดยชุดกิจกรรมดังกล่าวได้ผ่านการพัฒนาและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (รายนามปรากฏในภาคผนวก ก) ซึ่งประเด็นสำคัญในการปรับปรุงแก้ไขคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ การสลับข้อของแบบทดสอบก่อน-หลังเรียนเพื่อให้ผู้เข้าการวิจัยร่วมจำไม่ได้, เพิ่มเติมความชัดเจนในวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัด เป็นต้น

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre test - Post test) รวมถึงคำถามที่ใช้ในการสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection) โดยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ได้พัฒนาและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน (ตรวจสอบค่าความสอดคล้อง) ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัยที่ปรับปรุงแล้ว (เครื่องมือวิจัยปรากฏในภาคผนวก ข) โดยมีประเด็นสำคัญในการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ การกำหนดโจทย์ให้ชัดเจนขึ้นในบางข้อให้สอดคล้องกับการวัดผลการเรียนรู้ เป็นต้น

3.4 กระบวนการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งกระบวนการวิจัยเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมจากรายวิชารู้ทันการเงินเพื่อใช้สอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ (4.5 ชั่วโมง)

2. ออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลจากการนำชุดกิจกรรมไปใช้ ตลอดจนเครื่องมือในการสัมภาษณ์
3. ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ได้ออกแบบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย
4. ดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมดังกล่าว โดยมีผู้สังเกตการณ์ร่วมกับครูผู้สอนร่วมบันทึกผลและข้อค้นพบที่ได้ในชั้นเรียน
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pretest / Posttest) และจากข้อมูลการทำใบกิจกรรมในคาบเรียน ตลอดจนการเขียนสะท้อนคิด (Reflection) ของผู้เรียน
6. สรุปข้อมูลและอภิปรายผลการวิจัย
7. เผยแพร่งานวิจัย

3.5 กระบวนการเก็บข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการขอจริยธรรมวิจัยในคนและส่งจดหมายขออนุญาตถึงผู้ปกครองแก่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 58 คน (2 ห้องเรียนจากทั้งหมด 5 ห้องเรียน) ทำการด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) เนื่องจากแต่ละห้องเรียนเป็นนักเรียนที่ความสามารถและมีความคล้ายคลึงกัน
2. ผู้วิจัยจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมที่ได้พัฒนาและปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 แผนการเรียนรู้ใน 2 ห้องเรียนของกลุ่มตัวอย่างการวิจัย โดยมีผู้สังเกตการณ์คอยบันทึกผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pretest / Posttest) และจากข้อมูลการทำ ใบกิจกรรมในคาบเรียน ตลอดจนการเขียนสะท้อนคิด (Reflection) ของผู้เรียน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในส่วนเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยส่วนแรกวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test แบบจับคู่ (Paired t-test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pretest / Posttest) ของระดับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตลอดจนคะแนนด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน

โดยมีเกณฑ์การประเมินทักษะทางการเงิน ดังนี้ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

ระดับมากที่สุด = 9 – 10 คะแนน

ระดับมาก = 7 – 8 คะแนน

ระดับปานกลาง = 5 – 6 คะแนน

ระดับน้อย = 3 – 4 คะแนน

ระดับน้อยที่สุด = 0 – 2 คะแนน

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยในส่วนที่เป็นเนื้อหาจากการเขียนสะท้อนคิด (Reflection) ของผู้เรียน ซึ่งการวิเคราะห์เป็นเครื่องมือในการสังเคราะห์ข้อมูล ซึ่งใช้หลักการนับใจความ คำ ประโยค ที่ปรากฏขึ้นในหลาย ๆ ครั้ง (เอี่ยมพร หลินเจริญ, 2555) โดยเป็นการนับความถี่มาก-น้อยในการนับคำซ้ำเพื่อสรุปข้อมูลที่ได้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย ดังต่อไปนี้

n	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{x}$	แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
P	แทน ค่าระดับนัยสำคัญของการทดสอบ
t	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาค่า t-test

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการวิจัย

ตารางที่ 4.1

การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการวิจัย

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	26	45
หญิง	32	55

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลใน 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของการเรียนวิชาเศรษฐศาสตร์ ซึ่งสะท้อนถึงทักษะทางการเงิน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 4.2

การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{x}$	S.D.	t	P
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre test)	58	5.12	1.31	-7.77*	0.000000000699
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post test)	58	7.18	1.24		

*ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการศึกษาในการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 58 คนได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้:

1. ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน (Posttest) อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 7.18$, S.D. = 1.24) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน (Pretest) อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 5.12$, S.D. = 1.31) และผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดสอบ t-test แสดงให้เห็นว่าค่า p-value สำหรับการทดสอบก่อนเรียนแตกต่างจากหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่าคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหลังเรียน ดังนั้นชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์นี้มีผลในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ตารางที่ 4.3

การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับผลการประเมินตัวเอง (Reflection) หลังจากการเรียนรู้

มิติการประเมิน	n	$\bar{x}$	S.D.
ด้านความเข้าใจในเรื่องการลงทุนหลังเรียน	58	3.57	0.78
ด้านความตระหนักในเรื่องการลงทุนหลังเรียน	58	4.47	0.67
ด้านความสนใจในเรื่องการลงทุนหลังเรียน	58	3.80	0.87
ผลรวมของทุกด้าน	58	3.95	0.77

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนของแบบประเมินตัวเองหลังการเรียนรู้จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียนห้องเรียนละ 29 คน รวม 58 คนได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า

ภาพรวมค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนของการประเมินตัวเองอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.95$, S.D. = 0.77) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงสุด คือ ด้านความตระหนักในเรื่องการลงทุนที่เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.47$, S.D. = 0.67) รองลงมาคือ ด้านความชอบ ความสนใจในเรื่องการลงทุนที่เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.80$, S.D. = 0.87) และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนน้อยสุด คือ ด้านความเข้าใจในเรื่องการลงทุนที่เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.57$, S.D. = 0.78) แต่ก็ยังอยู่ในระดับที่มาก

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์มีผลต่อความสนใจที่มีต่อการเรียนในเรื่องการลงทุนและมีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับระดับคะแนนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้วิเคราะห์ไปในหัวข้อก่อนหน้า

2. ความคิดเห็นต่อการพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์

ในส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ของการเขียนบรรยายเชิงคุณภาพของการตอบในแบบสะท้อนจากการเรียนของผู้เข้าร่วมการวิจัย (Reflection) โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแบบสะท้อนต่อการพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์ สรุปได้ว่า มีหมวดหมู่ของคำที่บันทึกอยู่บ่อย ดังตาราง

ตารางที่ 4.4

การวิเคราะห์จากแบบสะท้อนของผู้เข้าร่วมการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	ตัวอย่างคำที่บันทึก
1. ความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้เรื่องการลงทุน ประกอบด้วยความรู้สึกใน 2 ด้าน ได้แก่ ความรู้สึกเชิงบวกกับชุดกิจกรรมซึ่งเป็นส่วนใหญ่ เช่น ประทับใจ, ชอบ, ได้เปิดมุมมอง ส่วนอีกด้านเป็นความรู้สึกที่ไม่เข้าใจในตัวกิจกรรม เช่น รู้สึกยาก งง เป็นต้น	อันดับ 1 “สนุก เข้าใจมากขึ้น รู้สึกชอบ สนใจมากขึ้น คิดว่าเป็นเรื่องสำคัญ ได้ความรู้เพิ่มขึ้น อยากลองซื้อหุ้น” อันดับ 2 “งง มีความซับซ้อน ยากพอสมควร บางอย่าง ยากต้องใช้เวลา งงแต่สนุก” อันดับ 3 “รู้สึกเฉยๆ ไม่ชอบคิดเลข”
2. ประโยชน์จากการเรียน/สิ่งที่จะนำไปปรับใช้ ประกอบด้วยประเด็นเกี่ยวกับการนำความรู้เรื่องการลงทุนไปใช้ในอนาคต การเข้าใจในเรื่องการลงทุนเพิ่มขึ้น, การได้ฝึกทักษะการวางแผนและตัดสินใจ ตลอดจนการนำไปบอกต่อ เป็นต้น	อันดับ 1 “นำไปลงทุนในอนาคต ลงทุนกับเพื่อน หา รายได้ เล่นหุ้น ใช้ประโยชน์ได้จริง เข้าใจเรื่องการลงทุนและความเสี่ยง” อันดับ 2 “ฝึกวางแผน ตัดสินใจรอบด้าน รอบคอบขึ้น วิเคราะห์ข้อมูล” อันดับ 3 “นำไปบอกพ่อแม่”
3. ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนากิจกรรม ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการลดความยากของชุดกิจกรรม, การมีตัวช่วยเพื่อเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา	อยากให้มียุโรปท่ายบเพื่อเข้าใจเนื้อหามากขึ้น เกมสนุก แต่ยาก อยากให้มีเหตุการณ์ไม่คาดคิดเยอะๆ คิดเลข ค่อนข้างเยอะ อยากทำกิจกรรมทุกคาบ มีครูประจำกลุ่ม

จากตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบคำถาม 3 ข้อในแบบสะท้อนของผู้เข้าร่วมการวิจัยจากผู้ตอบ 55 คน สรุปได้ว่า

คำถามข้อ1 ความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้เรื่องการลงทุน อันดับ1 ร้อยละ 65 เป็นความรู้สึกเชิงบวกกับกิจกรรม เช่น สนุก รู้สึกชอบ เข้าใจในเรื่องการลงทุนมากขึ้น, อันดับ 2 ร้อยละ 25 เป็นความรู้สึกที่เกี่ยวกับความยากของเนื้อหา หรือรู้สึกเฉย ๆ เป็นต้น

คำถามข้อ2 ประโยชน์จากการเรียน/สิ่งที่นำไปปรับใช้ อันดับ1 ร้อยละ 90 เป็นความรู้ที่ได้เพื่อนำไปต่อยอดในเรื่องการลงทุนในอนาคต, อันดับ 2 ร้อยละ 8 เป็นเรื่องของการคิด การวางแผน และการตัดสินใจ เป็นต้น

คำถามข้อ3 ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนากิจกรรม คำถามข้อสุดท้ายนี้ผู้เข้าร่วมการวิจัยตอบมา 10 คน (18%) ส่วนใหญ่ให้คำแนะนำในด้านของเนื้อหาที่มีความยากทั้งในส่วนคำนวณตัวเลข การวางแผนตัดสินใจและผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่หลากหลาย ตลอดจนอยากให้กิจกรรมในทุก ๆ คาบ เป็นต้น

ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพแสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์ที่เหมาะสมควรมีเนื้อหาที่ไม่ยากจนเกินไปให้สอดคล้องกับระดับและความหลากหลายของผู้เรียน ที่สำคัญการเรียนรู้การลงทุนหากมีโปรแกรมหรือเครื่องมือช่วยในการคำนวณก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น โดยหากมีสรุปเนื้อหาสั้น ๆ ประจำบทหรือทำเป็นเอกสารให้เข้าใจง่ายของตัวกิจกรรมก็จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ส่วนในเรื่องของการจัดกระบวนการผู้วิจัยพบว่าบางประเด็นที่เกี่ยวข้อง อาทิ การมีครู หรือพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม หรือการปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ตามสถานการณ์จริงก็จะช่วยให้เกมมีความสนใจมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ข้อค้นพบอื่น ๆ ที่ได้ระหว่างการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้มีส่วนช่วยเพิ่มความเข้าใจและการเรียนรู้ในเรื่องการเงินอย่างมาก เช่น ในบางกลุ่มที่ตั้งใจและมีส่วนร่วมกิจกรรมมาก ก็จะสามารถทำแบบประเมินได้ โดยผลจากการทำแบบสะท้อนตนเองยังแสดงให้เห็นถึงความสนใจในเรื่องการลงทุนและการจัดการเงินที่มากขึ้น ซึ่งเป็นผลที่ตรงกับจุดประสงค์ของการวิจัย

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้เพื่อเป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งสามารถสรุปผล อภิปราย และให้ข้อเสนอแนะในงานวิจัยโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่าชุดกิจกรรมดังกล่าวมีผลอย่างชัดเจนต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งมีค่าคะแนน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน (Posttest) อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 7.18$, S.D. = 1.24) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน (Pretest) อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 5.12$, S.D. = 1.31) และผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดสอบ t-test แสดงให้เห็นว่าค่า p-value สำหรับการทำแบบทดสอบก่อนเรียนแตกต่างจากหลังการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่าคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหลังเรียน ดังนั้นชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์นี้มีผลในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

โดยส่วนของคะแนนของแบบประเมินตัวเองก่อนและหลังการเรียนยังแสดงให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นของความเข้าใจ การตระหนักรู้ และความสนใจในด้านการลงทุน ทั้งนี้ นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกสนุกกับการเรียนผ่านกิจกรรมและเกมที่ถูกออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 อภิปรายผลทางด้านผลสัมฤทธิ์จากการจัดกิจกรรม

จากผลสัมฤทธิ์ของชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงินสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากชุดกิจกรรมนี้ถูกออกแบบมาให้เอื้อต่อผู้เรียน หรือผู้เล่นให้เกิดการวางแผนและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในระดับที่สูง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นการใช้เกมและกิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการใช้เกมและกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์สามารถ

ช่วยเพิ่มความสนใจและการเรียนรู้ในด้านการเงินได้เป็นอย่างดี รวมถึงการที่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ในชุดกิจกรรมมีบทเรียนและเนื้อหาเกี่ยวกับการเงิน การลงทุนที่สำคัญ ๆ สอดแทรกตลอดการทำกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเมื่อทำชุดกิจกรรมไปตลอดก็จะช่วยสร้างความเข้าใจในเรื่องของการเงิน การลงทุนที่เพิ่มขึ้น

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสนับสนุนงานวิจัยก่อนหน้านี้ที่แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติจริงสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะและความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมและกิจกรรมยังช่วยกระตุ้นความสนใจและความสนุกในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการพัฒนาทักษะในระยะยาว (กมลชนก สกนธวัฒน์ และชาธิณี ตรีวรัญญ, 2563)

อีกทั้งการเรียนรู้แบบใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางการเงิน เช่น การคำนวณ การวิเคราะห์สถานการณ์ และการตัดสินใจเรื่องการลงทุน ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ผลการวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นว่าการใช้เกมในกระบวนการเรียนการสอนเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับเข้ากับชีวิตจริง แต่ทั้งนี้เนื้อหาบทเรียนในชุดกิจกรรมดังกล่าวเป็นแค่ส่วนหนึ่งของการเงิน การลงทุนที่เป็นพื้นฐานสำคัญแต่ไม่ใช่ทั้งหมด เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลอง หรือจุดประกายให้ผู้สนใจไปศึกษาต่อในระดับที่สูงและลึกขึ้นไป โดยหากผู้เรียนสามารถค้นคว้าในเรื่องของการเงิน การลงทุนอย่างต่อเนื่อง หรือหากมีความเข้าใจในเรื่องการเงิน การลงทุนที่เพิ่มขึ้นในอนาคตแล้วกลับมาเล่นในชุดกิจกรรมนี้ซ้ำอีกก็จะได้เรียนรู้ หรือทบทวนความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นได้

5.2.2 อภิปรายผลทางด้านการจัดกระบวนการ

ในส่วนของกระบวนการในการจัดกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียน หรือผู้เข้าร่วมการวิจัยส่วนใหญ่สนุกและให้ความร่วมมือในกิจกรรมค่อนข้างดี ซึ่งเป็นธรรมชาติของเด็กในวัยนี้ที่ชอบการแข่งขัน ชอบการทำกิจกรรมมากกว่าฟังบรรยาย หรือชอบเกมที่มีความท้าทาย โดยจะมีส่วนน้อย หรือมีบ้างที่ผู้เรียนไม่ได้สนใจในเรื่องการลงทุนมากนัก ซึ่งอาจเป็นเพราะยังไม่ถึงวัยของการหารายได้ ไม่ได้สนใจเป็นพื้นฐานเดิม หรือไม่ชอบตัวเลข/คำนวณ เป็นต้น ทำให้ในคาบแรกผู้วิจัยพยายามออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สร้างทัศนคติที่ดีต่อการลงทุน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการลงทุนนั้นสำคัญและเกี่ยวข้องกับตัวเราอย่างไร คาบหลังจึงค่อยเป็นเนื้อหาพื้นฐานเกี่ยวกับการลงทุนและกิจกรรมเกมการลงทุน โดยผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยสามารถใช้เครื่องคิดเลขในการคำนวณเพื่อลดความยุ่งยากในเชิงตัวเลขลง แต่พบว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยบางส่วนที่ยังใช้เครื่องคิดเลขไม่คล่อง หรือในช่วงแรกของการเล่นเกมการลงทุนยังมีความงง หรือสับสนบ้าง เป็นต้น

อีกทั้งในเรื่องของรูปแบบและระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบชุดกิจกรรมและการจัดกระบวนการที่ดีเนื้อหาจะต้องไม่ยากจนเกินไป เนื่องจากบทเรียนในชุดกิจกรรมเรื่องการลงทุนนี้เป็นการพัฒนาและลดทอนความยากลงจากในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อใช้ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จึงมีระดับความยากที่ง่ายลง ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจได้ไม่ยาก ตลอดจนในแง่ของระยะเวลาในการเรียนรู้ใช้เวลาไม่นานมาก (รวมทั้งสิ้น 4.5 ชั่วโมง) วัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจในเรื่องการลงทุนและเป็นการติดองค์ความรู้และเครื่องมือพื้นฐานบางอย่างในเรื่องของการเงิน การลงทุน ทำให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยรู้สึกไม่มาก หรือไม่น้อยจนเกินไปที่ทำให้ไม่เกิดการเรียนรู้ หรือรู้สึกเบื่อ อีกทั้งในเรื่องของการออกแบบกระบวนการผู้วิจัยพยายามให้ผู้เข้าร่วมวิจัยเห็นถึงความสำคัญของการลงทุนที่อยู่รอบตัวเราก่อน แล้วจึงให้เล่นกิจกรรมการลงทุนที่ช่วยเหลือกันเป็นคู่ หรือกลุ่มย่อย เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการลงทุน และได้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันในการฝึกการทำงานร่วมกัน

5.2.3 อภิปรายผลทางด้านการพัฒนาชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์

จากคำถามการวิจัยว่าชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ หรือทักษะทางการเงินที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ควรเป็นอย่างไรนั้น ซึ่งจากผลการวิจัยที่สรุปว่า ชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์ที่เหมาะสมควรมีเนื้อหาที่ไม่ยากจนเกินไปให้สอดคล้องกับระดับและความหลากหลายของผู้เรียน ในส่วนนี้ผู้วิจัยมองว่าเป็นเรื่องที่ท้าทายสำหรับครูผู้สอน เนื่องจากในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยังมีเนื้อหาในส่วนของการเงิน การลงทุนที่น้อยมาก โดยเฉพาะแบบเรียนที่ใช้สอนนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ทำให้ผู้สอนยังไม่มีตำรา หรือคู่มือครูที่เหมาะสมที่ใช้อ้างอิง หรือเตรียมการสอนสำหรับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนความสนใจในเรื่องการเงิน การลงทุนของผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งในแง่ของความสนใจที่มีไม่เท่ากัน และพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันอย่างมาก โดยผู้วิจัยพบว่ามีทั้งผู้เรียนที่มีความรู้และประสบการณ์ในการลงทุน และคนที่ไม่มีความรู้ ไม่ได้สนใจและไม่เคยลงทุนมาก่อน ซึ่งส่วนนี้ก็ยังทำให้ครูผู้สอนมีความท้าทายมากขึ้นในการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างหลากหลาย

อีกทั้งในส่วนของการคิดเห็นของผู้เข้าร่วมการวิจัยในเรื่องอยากให้มีการมีโปรแกรม หรือเครื่องมือช่วยในการคำนวณ ตลอดจนการมีสรุปเนื้อหาสั้น ๆ ประจำบท ใบกติกาเกมที่เข้าใจง่าย หรือทำเป็นเอกสารสรุปความรู้ให้เข้าใจง่ายก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น หรือมากยิ่งขึ้น ซึ่งส่วนนี้ผู้วิจัยค่อนข้างเห็นด้วย เนื่องจากการออกแบบ หรือหาเครื่องมือช่วยคำนวณจะสามารถช่วยให้เกมดำเนินไปได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะผู้วิจัยพบว่ามีผู้เข้าร่วมการวิจัยจำนวนไม่น้อยที่มีทักษะทางคณิตศาสตร์ต่ำและส่งผลให้การทำความเข้าใจ หรือการคิดคำนวณเลข หรือผลตอบแทนจากการลงทุนได้ค่อนข้างช้า เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

1. จากผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมในวิชาเศรษฐศาสตร์มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะทางการเงินของนักเรียน ผู้วิจัยแนะนำให้โรงเรียนหรือหน่วยงานทางการศึกษานำชุดกิจกรรมนี้ไปปรับใช้ในการสอนเศรษฐศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาซึ่งได้ทั้งในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งอาจลดทอนความยาก-ง่ายให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย

2. ชุดกิจกรรมในรายวิชาเศรษฐศาสตร์นี้สามารถสอดแทรก หรือบูรณาการในรายวิชาทางสังคมศึกษา เช่น เศรษฐศาสตร์ หรือรายวิชาทางคณิตศาสตร์ การเงินพื้นฐานอาชีพ เป็นต้น โดยการปรับใช้กิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและการใช้เกมในการเรียนรู้จะช่วยเพิ่มความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ในเนื้อหาที่ซับซ้อน เช่น การลงทุนและการจัดการเงิน ให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ สนุก และเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

3. ในส่วนของกระบวนการผู้วิจัยเล็งเห็นว่าหากมีการเพิ่มเวลาในการอธิบายกติกาเกมการลงทุนให้มากขึ้น หรือการมีผู้ช่วยสอน เพื่อสามารถให้คำปรึกษาผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้อย่างทั่วถึงก็จะสามารถให้ผู้เรียนทำกิจกรรมได้อย่างสนุกและดำเนินไปได้อย่างราบรื่นขึ้น ตลอดจนชุดกิจกรรมนี้เป็นรูปแบบที่สอนในห้องเรียน On-site ดังนั้น หากครูผู้สอนต้องการสอนแบบออนไลน์จำเป็นต้องไปปรับรูปแบบสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับลักษณะการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน เป็นต้น

4. ผู้วิจัยเสนอว่าทางโรงเรียน หรือสถานศึกษา และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ควรมีการจัดอบรมให้กับครูผู้สอนในการใช้เกมและกิจกรรมในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มทักษะในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการฝึกอบรมนี้จะช่วยให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทของห้องเรียนได้มากขึ้น ตลอดจนจะช่วยให้ครูเกิดความมั่นใจในการสอน และใช้สื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยเสนอแนะให้การวิจัยในครั้งต่อไปทำการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องการใช้เทคโนโลยีในการสอนเรื่องการเงิน การลงทุนมากขึ้น โดยเฉพาะการใช้ซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันที่ช่วยในการคำนวณการลงทุน ซึ่งจะส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ในด้านการเงิน การลงทุนให้มีความชัดเจน และลดเวลาในการทำความเข้าใจ เพื่อให้เข้าใจเกมการเงิน การลงทุนง่ายมากขึ้น

2. ผู้วิจัยเสนอว่าควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้ชุดกิจกรรมเหล่านี้ต่อทักษะการจัดการเงินในชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยอาจมีการติดตามผลทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว เพื่อวิเคราะห์ว่าการเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เงินของผู้เรียนในชีวิตจริงได้อย่างไรบ้าง

3. ผู้วิจัยเสนอว่าควรออกแบบการเรียนรู้ให้ตอบวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนและละเอียดมากขึ้นที่มีทั้งด้านที่เป็นความรู้ ด้านพฤติกรรม/ทักษะ และด้านทัศนคติที่มีต่อในเรื่องการเงิน ตลอดจนการขยายขอบเขตการออกแบบของกิจกรรมเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในเรื่องทางการเงิน การลงทุนอื่น ๆ เช่น ความเสี่ยงทางการลงทุน เงินเพื่อผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่เป็นพื้นฐานและทางเลือก เช่น ทองคำ บิตคอยน์ ภัยทางการเงิน การวางแผนภาษี การบริหารจัดการหนี้สิน เป็นต้น

4. ผู้วิจัยเสนอว่าควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำชุดกิจกรรมนี้ไปใช้ในกลุ่มนักเรียนที่มีความหลากหลายทางด้านการเรียนรู้ เช่น เพศ อายุ อาชีพ ความสนใจที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาและปรับปรุงวิธีการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ตลอดจนการหาผู้เชี่ยวชาญภายนอกเพิ่มเติมที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางการเงิน การลงทุน อาทิ ธนาคารแห่งประเทศไทย ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย วิทยากรบรรยายที่มีความรู้ความสามารถในเรื่องการลงทุน เพื่อนำมาร่วมออกแบบกับกิจกรรมทางการเงินกับทางครู หรือผู้วิจัยเพื่อให้การวิจัยเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจนสามารถสร้างผลกระทบในวงกว้างต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กมลชนก สกนธวัฒน์ และ ชาริณี ตริวิรัญญู. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์ โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบภาคทัศน์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 12(2), 34-52.

กรุณา อักษรารุช. (2548). เงินทองของมีค่า ระดับมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-3). [3].

กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)

จันทะสุก ลาตสะอาด โรจนา ธรรมจินดา และ สุรรรักษ์พันธ์ สุวรรณพันธ์. (2561). "ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการออมส่วนบุคคลของคณวิทำงานในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว."วารสารวิทยาการ จัดการสมัยใหม่1, 11: 125-135.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2556ก). รายงานผลสำรวจทักษะทางการเงินของไทยปี 2556. กรุงเทพฯ: ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงินแห่งประเทศไทย.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2561). รายงานผลการสำรวจทักษะการเงินของคนไทย ปี 2561. กรุงเทพฯ: ฝ่ายส่งเสริมความรู้ทางการเงิน.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2564). รายงานผลการสำรวจทักษะการเงินของคนไทย ปี 2561. กรุงเทพฯ: ฝ่ายส่งเสริมความรู้ทางการเงิน.

ประกายแก้ว ไกรสงคราม และ สุรศักดิ์ เก้าเอี้ยน. (2565). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย: การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างพหุระดับ. วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 12(3), 27-40.

ปรินทร์ ทองเผือก. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปิยพร พันธุ์ผล. (2559). ความสำคัญของการเงิน. สืบค้น 25 กรกฎาคม 2566.

ภาณุพงศ์ พิมพ์ศรี และสาคร อัมจักร. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเรื่องสถาบันการเงินและเศรษฐกิจประเทศไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of MCU Nakhondhat*, 9(6), 160-172.

โยจิตา ป้องชัย ,จักรกฤษณ์ จันทะคุณ และอังคณา อ่อนธานี. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้กระบวนการโค้ชออนไลน์ในช่วงวิกฤติการณ์ COVID-19 เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ทางการเงินของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(2), 44-60

วรุฒม์ โคตรคำหาญ และ รุ่งทิวา จันทน์วัฒนวงศ์. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเผชิญสถานการณ์ต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 7(3), 125-134

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. ขุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.*

ภาษาอังกฤษ

Bell. (2022). *Stockpile: Epic Edition Game Review*. Retrieved 28 July 2023, from [https://www.meeplemountain.com/reviews/stockpile-epic-edition/#:~:text=Stockpile%20\(2015%2C%20Nauvoo%20Games\),has%20quickly%20grown%20on%20me.](https://www.meeplemountain.com/reviews/stockpile-epic-edition/#:~:text=Stockpile%20(2015%2C%20Nauvoo%20Games),has%20quickly%20grown%20on%20me.)

Harter, C., & Harter, J. F. (2010). Is financial literacy improved by participating in a stock market game?. *Journal for economic educators*, 10(1), 21-32.

Huston, S. J. (2010). *Measuring financial literacy*. *The Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 296-316.

Llewellyn, T. R. (2012). *Financial Literacy of College Students and the Need for Compulsory Financial Education*. Master's Thesis, The College at Brockport, State University of New York.

OECD (2009). "Framework for the Development of Financial Literacy Baseline Surveys: A First International Comparative Analysis", OECD Working Papers on Finance, Insurance and Private Pensions, No. 1, OECD Publishing.doi: 10.1787/5kmddpz7m9zq-en

OECD (2011). *Measuring Financial Literacy: Core Questionnaire in Measuring Financial Literacy: Questionnaire and Guidance Notes for conducting an Internationally Comparable Survey of Financial literacy*. Paris: OECD Publishing.

Robb, C. A., Babiarz, P., & Woodyard, A. (2012). *The demand for financial professionals' advice: the role of financial knowledge, satisfaction, and confidence*. *Financial Services Review*, 21(4), 291-305.

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมเศรษฐศาสตร์ ตลอดจนแบบประเมิน ก่อน-หลังเรียน (Pre test - Post test)

อาจารย์สทวิชญ์ พลหาญ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ อาจารย์ประจำคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาจารย์วรพล ศิริชื่นวิจิตร ตำแหน่ง ครูกระบวนการ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาจารย์วีรพล แก้วพันธ์อำ ตำแหน่ง ครูกระบวนการ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเล่มรายงานการวิจัย

อาจารย์ดร.จุฑามาศ แสงงาม อาจารย์ประจำภาควิชาการประเมินและการวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย: 1. แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมเศรษฐศาสตร์ จำนวน 2 แผน

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา เศรษฐศาสตร์ กลุ่มประสบการณ์การเรียนรู้มนุษย์กับสังคม

เรื่อง เปิดโลกการลงทุน 1: Why to Invest and What is Invest?

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เวลา 1.5 ชั่วโมง

โดยอาจารย์ธีรภาพ แซ่เซี่ย โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัดการเรียนรู้/สาระการเรียนรู้แกนกลาง

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

ตัวชี้วัด วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการลงทุนและการออม

สาระการเรียนรู้แกนกลาง ความหมายและความสำคัญของการลงทุนและการออมต่อระบบเศรษฐกิจ, การบริหารจัดการเงินออมและการลงทุน ภาคครัวเรือน, ปัจจัยของการลงทุนและการออมคือ อัตราดอกเบี้ย รวมทั้งปัจจัยอื่น ๆ เช่น ค่าของเงิน เทคโนโลยี การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 2.1 ผู้เรียนสามารถบอกนิยามและองค์ประกอบของการลงทุน
- 2.2 ผู้เรียนสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างการออมกับการลงทุน
- 2.3 ผู้เรียนสามารถบอกประโยชน์และความสำคัญของการลงทุน

3. สาระสำคัญของการเรียนรู้

เนื่องจากในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่1 ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการบริโภคและการออมไปเบื้องต้นแล้ว ในภาคการศึกษานี้จึงเป็นส่วนของการลงทุน โดยการลงทุนนั้นในทางหลักการสามารถช่วยให้ไปถึงเป้าหมายทาง

การเงินได้มากกว่าการออม แต่ย่อมแลกกับความเสี่ยงที่มากกว่า โดยการลงทุนมีหลายประเภท อาทิ ลงทุนในสินทรัพย์ที่จับต้องได้ ลงทุนในตัวเอง หรือลงทุนในสินทรัพย์ทางการเงิน ซึ่งการลงทุนมีได้ทั้งลงทุนแบบระยะสั้นและระยะยาว อีกทั้งยังมีความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับการลงทุน เช่น บางคนเข้าใจว่าการพนันเป็นการลงทุน แต่ในความเป็นจริงไม่ใช่ ซึ่งผู้เรียนจะได้เข้าใจและแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เป็นการลงทุน สิ่งที่ไม่ใช่การลงทุน โดยพิจารณาจากองค์ประกอบการลงทุน

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

4.1 เครื่องมือวัดและประเมินผล

4.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

4.1.2 งานวิเคราะห์องค์ประกอบการลงทุน

4.2 วิธีวัดผล

4.2.1 สรุปผลจากการตอบคำถามจากแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)

4.2.2 สรุปผลจากการตรวจงานกลุ่มวิเคราะห์องค์ประกอบการลงทุน

4.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

4.3.1 เกณฑ์การวัดและประเมินจากการตอบคำถามจากแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test) จำนวน 10 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนนรวม 10 คะแนน) ได้แก่

ไม่ผ่าน = คะแนนต่ำกว่า 5 คะแนน

ผ่าน = คะแนนตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป ซึ่งแบ่งย่อยได้เป็น ระดับปานกลาง = 5-6

คะแนน, ระดับดี = 7-8 คะแนนและระดับดีมาก = 9-10 คะแนน

4.3.2 เกณฑ์การวัดและประเมินจากการทำงานวิเคราะห์องค์ประกอบการลงทุน โดยพิจารณาจาก Rubrics ดังนี้

ระดับพิจารณา	เกณฑ์การประเมิน
ต่ำกว่ามาตรฐาน	- บอกความเหมือน-ต่างของหัวข้อโจทย์ที่ได้กับการลงทุนได้ถูกต้องเป็นบางข้อ - อธิบายเชื่อมโยงกับ 4 องค์ประกอบการลงทุนได้ถูกต้องเป็นบางข้อ ไม่ครบถ้วน
มาตรฐาน	- บอกความเหมือน-ต่างของหัวข้อโจทย์ที่ได้กับการลงทุนได้ถูกต้อง ครบถ้วน - อธิบายเชื่อมโยงกับ 4 องค์ประกอบการลงทุนได้ถูกต้อง ครบถ้วน
สูงกว่ามาตรฐาน	- บอกความเหมือน-ต่างของหัวข้อโจทย์ที่ได้กับการลงทุนได้ถูกต้อง ครบถ้วน มีรายละเอียดชัดเจน - อธิบายเชื่อมโยงกับ 4 องค์ประกอบการลงทุนได้ถูกต้อง มีรายละเอียดชัดเจน
เหนือความคาดหมาย	- บอกความเหมือน-ต่างของหัวข้อโจทย์ที่ได้กับการลงทุนได้ถูกต้อง มีรายละเอียดชัดเจน - อธิบายเชื่อมโยงกับ 4 องค์ประกอบการลงทุนได้ถูกต้อง มีรายละเอียดชัดเจน ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ เชื่อมโยงสัมพันธ์กันได้เป็นอย่างดี

5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

5.1.1 ครูให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

5.1.2 ครูให้นักเรียนจับคู่แล้วแลกเปลี่ยนกันโดยมีคำถามขึ้นสไลด์ (ให้แลกเปลี่ยนข้อละ 1-2 นาที) แล้วสุ่มถาม โดยเป็นคำถามเกริ่นนำเพื่อเช็คความเข้าใจเกี่ยวกับการออมและการลงทุนเบื้องต้น เช่น เมื่อพูดถึงการลงทุนนึกถึงอะไร, เคยมีประสบการณ์ลงทุนอะไรบ้าง, คิดว่าภาพต่อไปนี้เป็นการลงทุนหรือไม่ เพราะอะไร, คิดว่าการลงทุนเหมือน-ต่างจากการออมหรือไม่ อย่างไร

5.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (60 นาที)

5.2.1 ครูสรุปจากกิจกรรมช่วงแรก เพื่อนำเข้าสู่นิยามและความสำคัญของการลงทุน และอธิบายองค์ประกอบของการลงทุน พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

5.2.2 ครูให้ทำกิจกรรมกลุ่ม (แบ่งเป็น 5 กลุ่ม) โดยชวนให้นักเรียนวิเคราะห์ว่าโจทย์ที่ตัวเองได้ไปมีความเหมือน-ต่างจากการลงทุนอย่างไรและสอดคล้องกับองค์ประกอบของการลงทุนอย่างไรบ้าง หัวข้อโจทย์ เช่น การเปิดธุรกิจ, การเรียนต่อ.ปลาย, การเลือกคบแฟน เป็นต้น โดยใช้เวลาแต่ละกลุ่มทำ 30 นาที (รายละเอียดกิจกรรมเพิ่มเติม อยู่ใน link สไลด์รายคาบด้านล่าง หน้า 17-19)

https://docs.google.com/presentation/d/1fjOI0MLnDgLdyK0tiHeXbRF2kuEYwZJvO1u6Pf_2fLO/edit?usp=sharing

5.2.3 ครูให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ

5.3 ขั้นสรุปผลการจัดกิจกรรม (10 นาที)

5.3.1 ครูสรุปประเด็นแต่ละกลุ่มที่นำเสนอเรื่องการลงทุน

5.3.2 ครูสรุปประเด็นการเรียนรู้ในคาบนี้

5.3.3 ครูเก็บงานกลุ่มเพื่อนำไปตรวจประเมิน

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 สื่อการเรียนรู้

6.1.1 สไลด์การสอน



6.1.2 หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาเศรษฐศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3

6.1.3 หนังสือเงินทองของมีค่า: ช่วงชั้นที่ 3 (มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3)

6.2 แหล่งการเรียนรู้

6.2.1 ห้องสมุดโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปทุมธานี

6.2.2 หอสมุดปวย อึ้งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปทุมธานี

7. แบบประเมินผล

7.1 แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test)

7.2 งานวิเคราะห์องค์ประกอบการลงทุน

8. บันทึกผลการจัดการเรียนการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา เศรษฐศาสตร์ กลุ่มประสบการณ์การเรียนรู้มนุษย์กับสังคม

เรื่อง เปิดโลกการลงทุน 2: Investment products and Simulation Game

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เวลา 3 ชั่วโมง

โดยอาจารย์ธีรภาพ แซ่เซี่ย โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัดการเรียนรู้/สาระการเรียนรู้แกนกลาง

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

ตัวชี้วัด วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการลงทุนและการออม

สาระการเรียนรู้แกนกลาง ความหมายและความสำคัญของการลงทุนและการออมต่อระบบเศรษฐกิจ, การบริหารจัดการเงินออมและการลงทุน ภาคครัวเรือน, ปัจจัยของการลงทุนและการออมคือ อัตราดอกเบี้ย รวมทั้งปัจจัยอื่น ๆ เช่น ค่าของเงิน เทคโนโลยี การคาดเดาเกี่ยวกับอนาคต

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1.1 ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะผลิตภัณฑ์พื้นฐานการลงทุน (เงินฝาก ตราสารหนี้ ตราสารทุน) ตลอดจนอธิบายหลักการเบื้องต้นของการลงทุนได้

2.1.2 ผู้เรียนสามารถอธิบายและจำแนกระดับความเสี่ยงการลงทุนของตนเอง

2.1.3 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และประเมินเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการลงทุนของตนเองภายใต้สถานการณ์จำลองได้อย่างเหมาะสม

3. สาระสำคัญการเรียนรู้

สินทรัพย์พื้นฐานในการลงทุนมี 3 ประเภท ได้แก่ เงินฝาก ตราสารหนี้ และตราสารทุน ซึ่งแต่ละประเภทต่างมีรายละเอียด ผลตอบแทนและความเสี่ยงที่แตกต่างกัน ดังนั้นการศึกษาให้เกิดความเข้าใจทั้งในเรื่องลักษณะข้อมูลพื้นฐานสินทรัพย์ในแต่ละประเภท ความเสี่ยง และผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับก็จะช่วยให้ตัดสินใจเลือก

ผลิตภัณฑ์การลงทุนได้เหมาะสมกับนักลงทุนมากขึ้น ตลอดจนนักลงทุนควรมีเป้าหมายในการลงทุนของตนเองและรู้ระดับความเสี่ยงที่เหมาะสมในการลงทุน เพื่อสามารถจำลองการตัดสินใจซื้อ-ขายผลิตภัณฑ์การลงทุนตามระดับความเสี่ยงที่นักลงทุนยอมรับได้ ตลอดจนการได้ฝึกการวางแผนการลงทุนจากการคาดการณ์ภาวะเศรษฐกิจที่จะเกิดขึ้น ก็จะช่วยให้นักลงทุนสามารถตัดสินใจลงทุนได้อย่างรอบด้านและรอบคอบอย่างมีเหตุผลมากขึ้น

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

4.1 เครื่องมือวัดและประเมินผล

4.1.1 แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

4.1.2 งานกูรูรอบรู้การลงทุน

4.1.3 เกมจำลองการลงทุนและใบบันทึกรายรับ-รายจ่าย

4.2 วิธีวัดผล

4.2.1 สรุปผลจากการตอบคำถามจากแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)

4.2.2 สรุปผลจากการตรวจงานกลุ่มกูรูรอบรู้การลงทุน

4.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

4.3.1 เกณฑ์การวัดและประเมินจากการตอบคำถามจากแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test) จำนวน 10 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนนรวม 10 คะแนน) ได้แก่

ไม่ผ่าน = คะแนนต่ำกว่า 5 คะแนน

ผ่าน = คะแนนตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป ซึ่งแบ่งย่อยได้เป็น ระดับปานกลาง = 5-6

คะแนน, ระดับดี = 7-8 คะแนนและระดับดีมาก = 9-10 คะแนน

4.3.2 เกณฑ์การวัดและประเมินจากการทำงานวิเคราะห์ห้วงองค์ประกอบการลงทุน โดยพิจารณาจาก Rubrics ดังนี้

ระดับพิจารณา	เกณฑ์การประเมิน
ไม่ผ่าน	ทำใบกิจกรรมได้ถูกต้องต่ำกว่า 50 %
มาตรฐาน	ทำใบกิจกรรมได้ถูกต้องระหว่าง 50-65 %

สูงกว่ามาตรฐาน	ทำใบกิจกรรมได้ถูกต้องระหว่าง 65-80 %
เหนือความคาดหวัง	ทำใบกิจกรรมได้ถูกต้องตั้งแต่ 80 % ขึ้นไป

5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

- 5.2.1 ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการถามผู้เรียนถึงสิ่งที่ได้เรียนไปในครั้งที่แล้ว และ
พุดจุดประสงค์ของบทเรียน ซึ่งจะมี 2 กิจกรรมหลักในคาบวันนี้

5.2 ขั้นดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (120 นาที)

กิจกรรมที่ 1 ได้แก่ ぐるรอบรู้การลงทุน (60 นาที)

- 5.2.1 ครูแบ่งกลุ่มเด็กเป็น 5 กลุ่มกลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับใบภารกิจ ซึ่งแต่ละกลุ่มมี
เวลาศึกษารายละเอียดหัวข้อการลงทุน พร้อมทั้งตอบคำถามในใบภารกิจกลุ่ม แล้วเวียนไปกลุ่มอื่นจนครบ
5 ฐาน โดยมีเวลารอบละ 9 นาที รวมทั้งสิ้น 5 รอบ รวม 45 นาที

5 ฐาน ได้แก่

- รู้จักเงินฝาก / เทคนิคการออม
- รู้จักตราสารหนี้ (คืออะไร/ประเภท/การจัดลำดับความน่าเชื่อถือ)
- รู้จักกองทุนรวม (คืออะไร/ประเภทกองทุนรวม)
- รู้จักหุ้น (ชื่อหุ้น/ประเภทอุตสาหกรรม)
- สิ่งสำคัญที่ควรรู้ก่อนการลงทุน

- 5.2.2 ครูให้นักเรียนทำใบงานกลุ่มให้เรียบร้อย พร้อมสรุปความรู้พื้นฐานการลงทุน

- 5.2.3 ครูให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความเสี่ยงการลงทุน พร้อมทั้งตั้งเป้าหมายการลงทุน เพื่อเข้าสู่

กิจกรรมที่ 2 ได้แก่ เกมจำลองการลงทุน (60 นาที)

- 5.2.4 ครูอธิบายกติกาการเล่นเกมนการลงทุน โดยจะให้เล่นทั้งหมด 4 รอบ และเล่นกลุ่มละ 3 คน
(รายละเอียดเกมจำลองการลงทุนเพิ่มเติม อยู่ใน link สไลด์รายคาบ ด้านล่าง หน้า 40-61

https://docs.google.com/presentation/d/1zaM2Ed6DSu0FCZHJpDZr26Rbaxl_rcTFueKay5iwrrg/edit?usp=ssharing)

5.2.5 ก่อนเริ่มเล่นเกมครูให้แต่ละกลุ่มเลือกการ์ดอาชีพและแจกใบบันทึกรายการ โดยผู้เรียนสามารถใช้อุปกรณ์ในการช่วยคิดเลขได้

5.2.6 ครูสามารถชวนถามคำถามให้ผู้เรียนได้คิดและวางแผนการลงทุนตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ และเมื่อเล่นครบทั้ง 4 รอบให้ผู้เรียนสรุปรายการในใบบันทึกรายการ

5.3 ขั้นสรุปผลการจัดกิจกรรม (25 นาที)

5.3.1 ครูชวนผู้เรียนพูดคุยสิ่งที่ได้เรียนรู้วันนี้ทั้ง 2 กิจกรรม

5.3.2 ครูให้นักเรียนทำสะท้อนคิด (Reflection) จากการเรียน เพื่อนำไปปรับปรุง พัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้ดีขึ้นต่อไป ตลอดจนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 สื่อการเรียนรู้



6.1.1 สไลด์การสอน

6.1.2 หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาเศรษฐศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3

6.1.3 หนังสือเงินทองของมีค่า: ช่วงชั้นที่ 3 (มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3)

6.2 แหล่งการเรียนรู้

6.2.1 ห้องสมุดโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปทุมธานี

6.2.2 หอสมุดปวย อึ้งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปทุมธานี

7. ตัวอย่างแบบประเมินผล

7.1 แบบทดสอบ หลังเรียน (Post-test)

7.2 งานบูรณาการการเรียนรู้การลงทุน

กิจกรรม: เวียนฐานการเรียนรู้การลงทุน



1. จับกลุ่ม 5 กลุ่มเท่า ๆ กัน แบ่งเป็น 5 station
2. ทุกคนได้รับใบภารกิจกลุ่ม (เขียนชื่อสมาชิกในกลุ่ม)
3. แต่ละกลุ่มมีเวลาศึกษาหัวข้อการลงทุน พร้อมทั้งตอบคำถามในใบภารกิจในฐาน แล้วเวียนไปกลุ่มอื่นจนครบ 5 ฐาน
4. มีเวลารอบละ 10 นาที รวมทั้งสิ้น 50 นาที

****ช่วยกันหาคำตอบและต้องมีลายมือทุกคนในการเขียนตอบ****



หัวข้อที่ต้องศึกษาการลงทุนในแต่ฐาน

1. รู้จักเงินฝาก / เทคนิคการออม
2. รู้จักตราสารหนี้
3. รู้จักกองทุนรวม
4. รู้จักหุ้น
5. สิ่งสำคัญที่ควรรู้ก่อนการลงทุน

8. บันทึกผลการจัดการเรียนการสอน

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย: 2. แบบประเมินก่อน-หลังเรียน (Pre test - Post test)

แบบทดสอบวิชาเศรษฐศาสตร์ เรื่องการออมและลงทุนเบื้องต้น

ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

เพื่อวัดระดับความรู้ ความเข้าใจและทัศนคติในเรื่องการลงทุนในเบื้องต้น

ส่วนที่ 1 แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องการลงทุน

คำชี้แจง: ให้เลือกกากบาทข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใด คือ ความหมายการลงทุนได้ดีที่สุด
 - ก. การออมเงิน เก็บเงินไปเรื่อย ๆ โดยไม่หวังในเรื่องผลตอบแทนมากนัก
 - ข. การเก็งกำไรในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อคาดหวังผลตอบแทนมากที่สุด
 - ค. การคาดหวังผลตอบแทนที่สูงขึ้นในอนาคตโดยแลกกับความเสี่ยงที่เพิ่มขึ้น
 - ง. ทุกอย่างที่ได้เงินมา ลงแรง ลงเงิน ลงเวลา จัดว่าเป็น การลงทุน
2. ข้อใด "ไม่จัดว่าเป็น" การลงทุน
 - ก. การฝากเงินกับธนาคาร
 - ข. การเปิดธุรกิจ
 - ค. การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ
 - ง. การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล
3. ข้อใด "ไม่ใช่" องค์ประกอบของการลงทุน
 - ก. สินทรัพย์
 - ข. ความเสี่ยงและผลตอบแทน
 - ค. ข้อมูล

- ง. ถูกทุกข้อ
4. ผลิตรัณฑ์ใดมีความเสี่ยงในการลงทุนมากที่สุด
 - ก. เงินฝาก
 - ข. ตราสารหนี้
 - ค. กองทุนรวม
 - ง. หุ้นสามัญ
5. ผลิตรัณฑ์ใดที่นักลงทุนจะมีสถานะเป็น "เจ้าหนี้"
 - ก. เงินฝาก
 - ข. หุ้นกู้/พันธบัตรรัฐบาล
 - ค. กองทุนรวม
 - ง. หุ้นสามัญ
6. เงินที่ได้จากการลงทุนในหุ้นที่มาจากผลประกอบการบริษัทในแต่ละปี เรียกว่าอะไร
 - ก. กำไร
 - ข. เงินปันผล
 - ค. ดอกเบี้ย
 - ง. กำไรจากส่วนต่างราคา (capital gain)
7. หากนักเรียนเป็นนักลงทุนที่ชอบลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความปลอดภัย คือ เงินต้นอยู่ครบ แสดงว่านักเรียนมีความเสี่ยงที่ยอมรับได้ในการลงทุนอยู่ระดับใด
 - ก. ความเสี่ยงต่ำ
 - ข. ความเสี่ยงปานกลาง
 - ค. ความเสี่ยงสูง
 - ง. ไม่มีข้อถูก
8. ในสภาวะที่เกิดสงครามระหว่างประเทศ นักเรียนคิดว่าธุรกิจใดจะได้รับผลกระทบ "น้อยที่สุด"

- ก. ธุรกิจพลังงานและอาหาร
 - ข. ธุรกิจโรงแรมและพลังงาน
 - ค. ธุรกิจธนาคารและโรงแรม
 - ง. ธุรกิจธนาคารและเสื้อผ้าแฟชั่น
9. ข้อใด "ไม่ใช่" หลักการที่ควรรู้ก่อนการลงทุน
- ก. สินทรัพย์ที่มีความเสี่ยงสูง ผลตอบแทนย่อมสูง
 - ข. ผลตอบแทนที่ได้มีขึ้น-ลง ซึ่งต่างจากที่เราหวังไว้
 - ค. ควรมีเป้าหมายในการลงทุนที่ชัดเจน
 - ง. หากเรารับความเสี่ยงในการลงทุนได้สูง เราควรลงทุนในหุ้นอย่างเดียว ไม่จำเป็นต้องกระจายความเสี่ยง
10. ข้อใดเป็นสาเหตุทำให้ราคาหุ้นเพิ่มสูงขึ้น
- ก. เกิดภาวะเงินเฟ้อ เพราะคนจับจ่ายใช้สอยจำนวนมาก
 - ข. ธนาคารปรับลดอัตราดอกเบี้ยนโยบาย ทำให้คนฝากเงินน้อยลง
 - ค. เกิดภาวะสงคราม เศรษฐกิจชะลอตัว
 - ง. เกิดภัยธรรมชาติ ทำให้ต้นทุนการผลิตเพิ่มสูงขึ้น

ภาคผนวก ค

แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินโครงสร้าง

ชุดกิจกรรมรายวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน

สำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

คำชี้แจง : ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องของ
องค์ประกอบต่าง ๆ ของชุดกิจกรรมรายวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการเงิน
สำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โดยแบบประเมินประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมรายวิชาเศรษฐศาสตร์

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre test - Post
test)

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมรายวิชาเศรษฐศาสตร์

คำชี้แจง: ขอความกรุณาท่านโปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่านโดย
แต่ละข้อมีคะแนนรายข้อ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับคะแนน 4 หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับคะแนน 3 หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับคะแนน 2 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับคะแนน 1 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการตรวจสอบ	ระดับคะแนน				
	1	2	3	4	5
แผนการจัดการเรียนรู้					
1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1: เปิดโลกการลงทุน 1 Why to Invest and What is Invest?					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนและเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
1.2 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
1.3 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
1.4 สื่อและแหล่งการเรียนรู้มีความเหมาะสมและตอบวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test)					
- งานวิเคราะห์องค์ประกอบการลงทุน					
- สไลด์ Power-point					
2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2: เปิดโลกการลงทุน 2 Investment products and Simulation Game					
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนและเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
2.2 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2.3 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2.4 สื่อและแหล่งการเรียนรู้มีความเหมาะสมและตอบวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test)					
- ใบงานคู่มือรู้การลงทุน					
- เกมจำลองการลงทุนและใบบันทึกรายรับ-รายจ่าย					
- สไลด์ Power-point					

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ (ผู้เชี่ยวชาญ)

(.....)

ตำแหน่ง

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre test - Post test)

คำชี้แจง: ขอให้ท่านพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre test - Post test) จำนวน 15 ข้อต่อไปนี้ โดยใส่เครื่องหมาย / ในระดับความสอดคล้องตามความหมาย ดังนี้

+ 1 หมายถึง สอดคล้องกัน

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

- 1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

ลำดับ ข้อ	วัตถุประสงค์เชิง พฤติกรรม	โจทย์รายข้อ	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
			+1	0	-1	
1	ผู้เรียนสามารถบอก นิยามและองค์ประกอบ ของการลงทุนได้ (ความรู้ ความจำ)	ข้อใด คือ ความหมายการลงทุนได้ดีที่สุด ก. การออมเงิน เก็บเงินไปเรื่อย ๆ โดยไม่หวังในเรื่องผลตอบแทนมากนัก ข. การเก็งกำไรในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อคาดหวังผลตอบแทนมากที่สุด ค. การคาดหวังผลตอบแทนที่สูงขึ้นในอนาคตโดยแลกกับความเสี่ยงที่เพิ่มขึ้น ง. ทุกอย่างที่ได้เงินมา ลงแรง ลงเงิน ลงเวลา จัดว่าเป็น การลงทุน เฉลย ค เพราะการลงทุน หมายถึง การหาวิธีในการขยายดอกผลของสิ่งที่เราลงทุนไป ซึ่งต่างจากการออมในเรื่องการคาดหวังผลตอบแทนที่สูงขึ้น โดยยอมรับในเรื่องความ เสี่ยงที่เพิ่มขึ้น				
2		ข้อใด "ไม่ใช่" องค์ประกอบของการลงทุน ก. สินทรัพย์ ข. ความเสี่ยงและผลตอบแทน ค. ข้อมูล				

		ง. เงิน เฉลย ง เนื่องจากการลงทุนจะมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ สินทรัพย์ที่เราลงทุน ความเสี่ยงที่ผู้ลงทุนได้รับ ผลตอบแทนที่ได้รับ และข้อมูลในการลงทุน ดังนั้นเงินเป็นเพียงปัจจัยที่ช่วยให้เกิดการลงทุนเท่านั้น ไม่ได้จัดว่าเป็นองค์ประกอบของการลงทุน				
3	ผู้เรียนสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างการออมกับการลงทุนได้ (วิเคราะห์)	ข้อใด "ไม่จัดว่าเป็น" การลงทุน ก. การฝากเงินกับธนาคาร ข. การเปิดธุรกิจ ค. การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ง. การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล เฉลย ง เพราะการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการเสี่ยงดวงมากกว่าการลงทุน เนื่องจากไม่มีข้อมูลของผลิตภัณฑ์ที่ซื้อ และการถูกรางวัลเป็นเพียงความน่าจะเป็นของผลิตภัณฑ์ ไม่เกี่ยวข้องกับภาวะเศรษฐกิจ				
4	ผู้เรียนสามารถอธิบายประโยชน์และความสำคัญของการลงทุนได้	ข้อใด “ไม่ใช่” ประโยชน์ของการออมและลงทุน ก. เพื่อมีเงินเก็บในระยะยาวและเงินฉุกเฉินยามจำเป็น ข. เพื่อสร้างความมั่นคงทางการเงินในอนาคต ค. เพื่อสร้างนิสัยในเรื่องการกล้าได้-กล้าเสียเพื่อหวังได้เงินที่มากขึ้นในระยะเวลานานขึ้น ง. เพื่อสร้างนิสัยในเรื่องการวางแผนและมีวินัยทางการเงิน เฉลย ค เนื่องจาก 3 ข้อที่เหลือ คือ ประโยชน์ของการออมและลงทุน ซึ่ง ค เป็นเรื่องนิสัยของประเภทการลงทุนที่มีหลายแบบว่าชอบลงทุนแบบไหน ไม่ได้เป็นประโยชน์จากการลงทุนโดยตรง				
5	การลงทุนได้ (ความเข้าใจ)	ข้อใด “ไม่ใช่” ความสำคัญของการเรียนเรื่องการออมและลงทุนเบื้องต้น ก. ทำให้เรารู้วิธีการเก็บเงินและหาเงินในอนาคต ข. ทำให้เรามีความเข้าใจในเรื่องผลิตภัณฑ์ทางการเงินมากขึ้น				

		ค. ทำให้เราสามารถเลือกเฉพาะผลิตภัณฑ์ หรือเครื่องมือที่ทำเงิน หรือกำไรได้สูงสุด โดยไม่คำนึงความเสี่ยงที่จะตามมา ง. เพื่อให้เราเกิดความตระหนักว่าเรื่องของการเงินเป็นเรื่องสำคัญและควรวางแผนให้เร็วที่สุดเท่าที่ทำได้ เฉลย ค เนื่องจาก 3 ข้อที่เหลือ เป็น ความสำคัญที่ทำให้ต้องเรียนเรื่องการออมและลงทุน ส่วนข้อ ค นั้นไม่ใช่ความสำคัญของการเรียนเรื่องนี้ แต่เป็นเรื่องส่วนบุคคลและความเข้าใจผิดในมุมมองเรื่องการลงทุน				
6	ผู้เรียนอธิบายลักษณะผลิตภัณฑ์พื้นฐานการลงทุน (เงินฝาก ตราสารหนี้ ตราสารทุน) ตลอดจนเข้าใจหลักการเบื้องต้นของการลงทุนได้ (ความเข้าใจ)	ผลิตภัณฑ์ใดมีความเสี่ยงในการลงทุนมากที่สุด ก. เงินฝาก ข. ตราสารหนี้ ค. กองทุนรวม ง. หุ้นสามัญ เฉลย ง หุ้นสามัญเป็นการลงทุนเสมือนเราเป็นเจ้าของกิจการ หรือธุรกิจนั้น ๆ ดังนั้นจึงต้องแบกรับความเสี่ยงของธุรกิจตามผลประกอบการบริษัท หรือตามภาวะเศรษฐกิจทำให้มีความเสี่ยงสูงกว่าการลงทุนในข้ออื่น ๆ				
7	ผู้เรียนอธิบายลักษณะผลิตภัณฑ์พื้นฐานการลงทุน (เงินฝาก ตราสารหนี้ ตราสารทุน) ตลอดจนเข้าใจหลักการเบื้องต้นของการลงทุนได้ (ความเข้าใจ)	ผลิตภัณฑ์ใดที่นักลงทุนจะมีสถานะเป็น "เจ้าหนี้" ก. เงินฝาก ข. หุ้นกู้/พันธบัตรรัฐบาล ค. กองทุนรวม ง. หุ้นสามัญ เฉลย ข เพราะหุ้นกู้/พันธบัตรรัฐบาล คือ ตราสารหนี้ที่เป็นสัญญากู้ยืมเงินชนิดหนึ่ง โดยผู้กู้จึงเรียกว่า ลูกหนี้ ได้แก่ รัฐบาล/เอกชน ส่วนผู้ที่ให้กู้เรียกว่า เจ้าหนี้ ซึ่งเป็นนักลงทุนที่มีเงินเหลือ นั่นเอง				
8	ผู้เรียนอธิบายลักษณะผลิตภัณฑ์พื้นฐานการลงทุน (เงินฝาก ตราสารหนี้ ตราสารทุน) ตลอดจนเข้าใจหลักการเบื้องต้นของการลงทุนได้ (ความเข้าใจ)	เงินที่ได้จากการลงทุนในหุ้นที่มาจากผลประกอบการบริษัทในแต่ละปี เรียกว่าอะไร ก. กำไร				

	การลงทุน (เงินฝาก ตราสารหนี้ ตราสารทุน) ตลอดจนอธิบาย หลักการที่ควรรู้ก่อน	ข. เงินปันผล ค. ดอกเบี้ย ง. กำไรจากส่วนต่างราคา (capital gain) เฉลย ข คือ ความหมายของเงินปันผล				
9	การลงทุนได้ (ความเข้าใจ)	ข้อใด "ไม่ใช่" หลักการที่ควรรู้ก่อนการลงทุน ก. สินทรัพย์ที่มีความเสี่ยงสูง โดยทั่วไปมักจะให้ผลตอบแทนสูง ข. ผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจริงมีทั้งขึ้น-ลง ซึ่งต่างจากผลตอบแทนที่เราหวังไว้ ค. นักลงทุนควรมีเป้าหมายในการลงทุนที่ชัดเจน ง. หากเรารับความเสี่ยงในการลงทุนได้สูง เราควรลงทุนในหุ้นอย่างเดียว ไม่จำเป็นต้องกระจายความเสี่ยง เฉลย ง ตามหลักการถึงแม้เราจะมีความสามารถยอมรับความเสี่ยงได้สูง เราไม่ควรลงทุนในผลิตภัณฑ์เพียงอย่างเดียว เช่น หุ้นสามัญ แต่ควรกระจายความเสี่ยงเพื่อทำให้มีโอกาสขาดทุนลดลง หรือลดความผันผวนในการลงทุน				
10	ผู้เรียนสามารถบอก ระดับความเสี่ยงใน การลงทุนได้	โดยทั่วไปเราแบ่งระดับความเสี่ยงของผู้ลงทุนเป็นกี่ประเภท ก. 2 ประเภท ข. 3 ประเภท ค. 4 ประเภท ง. 5 ประเภท เฉลย ข เพราะสามารถจำแนกประเภทนักลงทุนตามระดับความเสี่ยง เป็นนักลงทุนที่รับความเสี่ยงได้ในระดับต่ำ นักลงทุนที่รับความเสี่ยงได้ในระดับปานกลาง และนักลงทุนที่รับความเสี่ยงได้ในระดับสูง				

11	ผู้เรียนสามารถจำแนก ระดับความเสี่ยงใน การลงทุนได้ (วิเคราะห์)	หากนักเรียนเป็นนักลงทุนที่ชอบลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความปลอดภัย คือ เงินต้นอยู่ครบ แสดงว่านักเรียนมีความเสี่ยงที่ยอมรับได้ในการลงทุนอยู่ระดับใด ก. ความเสี่ยงต่ำ ข. ความเสี่ยงปานกลาง ค. ความเสี่ยงสูง ง. ความเสี่ยงสูงมาก เฉลย ก คือ การลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความผันผวนต่ำ เช่น เงินฝากธนาคาร พันธบัตร ระยะสั้น				
12		หากนักเรียนเป็นนักลงทุนที่ชอบลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความเสี่ยงได้ในระดับหนึ่ง ยอมรับ ความผันผวนได้ในระดับหนึ่งแต่ต้องไม่มากเกินไป เพื่อแลกกับผลตอบแทนที่มากกว่าเงิน ฝากธนาคาร จากคำกล่าวข้างต้นแสดงว่านักเรียนมีความเสี่ยงที่ยอมรับได้ในการลงทุน อยู่ระดับใด ก. ความเสี่ยงต่ำ ข. ความเสี่ยงปานกลาง ค. ความเสี่ยงสูง ง. ความเสี่ยงสูงมาก เฉลย ข คือ การลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความเสี่ยงปานกลาง เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่า สินทรัพย์ได้ในระยะยาว หรือกระแสเงินสดที่สม่ำเสมอจากการลงทุน เช่น หุ้นสามัญที่ จ่ายเงินปันผลสม่ำเสมอ พันธบัตรระยะปานกลาง หรือหุ้นกู้เอกชนที่มีอันดับความ น่าเชื่อถือที่ดี				
13	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ เหตุการณ์ทางเศรษฐกิจ ที่ส่งผลต่อการลงทุนได้ (วิเคราะห์)	หากตอนนี้อยู่ในภาวะเงินฝืด เศรษฐกิจซบเซา ตลอดจนยังมีความไม่แน่นอนของ สถานการณ์ทางการเมืองภายในประเทศ ถ้านักเรียนต้องเลือกเก็บเงิน นักเรียนจะเลือก ลงทุนในผลิตภัณฑ์ใด ก. เงินฝาก ข. หุ้นกู้				

		ค. กองทุนรวม ง. หุ้นสามัญ เฉลย ก เนื่องจากภาวะการณ์ตามโจทย์ข้างต้นนักลงทุนควรเลือกลงทุนในสินทรัพย์ที่มีความเสี่ยงต่ำ เพราะความไม่แน่นอนทางการเมืองและเศรษฐกิจที่ยังไม่ฟื้นตัว				
14	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ทางเศรษฐกิจที่ส่งต่อการลงทุนได้ (วิเคราะห์)	ในสถานะที่เกิดสงครามระหว่างประเทศ นักเรียนคิดว่าธุรกิจใดจะได้รับผลกระทบ "น้อยที่สุด" ก. ธุรกิจพลังงานและอาหาร ข. ธุรกิจโรงแรมและพลังงาน ค. ธุรกิจธนาคารและโรงแรม ง. ธุรกิจธนาคารและเสื้อผ้าแฟชั่น เฉลย ง เพราะสงครามระหว่างประเทศจะกระทบกับธุรกิจการค้าระหว่างประเทศและการท่องเที่ยว ดังนั้นธุรกิจที่จะกระทบโดยตรง ได้แก่ ธุรกิจพลังงาน และโรงแรม ซึ่งข้อ ง จะได้รับกระทบน้อยที่สุด				
15		ข้อใดเป็นสาเหตุทำให้ราคาหุ้นเพิ่มสูงขึ้น ก. เกิดภาวะเงินเฟ้อ เพราะคนจับจ่ายใช้สอยจำนวนมาก ข. ธนาคารปรับลดอัตราดอกเบี้ยนโยบาย เพื่อส่งเสริมการลงทุน ค. เกิดภาวะสงคราม เศรษฐกิจชะลอตัว ง. เกิดภัยธรรมชาติ ทำให้ต้นทุนการผลิตเพิ่มสูงขึ้น เฉลย ข เนื่องจากราคาหุ้นจะขึ้น-ลงนั้นเกิดจากหลายสาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นมูลค่าทางธุรกิจนั้นสูงขึ้น เศรษฐกิจเติบโตอย่างต่อเนื่อง หรือสถานการณ์ที่จะมากกระทบเศรษฐกิจ ซึ่งจากทั้ง 4 ตัวเลือก ข้อที่จะส่งผลให้ราคาหุ้นเพิ่มสูงขึ้นมากที่สุด คือ ข้อ ข				

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ (ผู้เชี่ยวชาญ)

(.....)

ตำแหน่ง

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายธีรภาพ แซ่เจี๋ย
วันเดือนปีเกิด	16 มกราคม 2532
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2560: ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2555: เศรษฐศาสตรบัณฑิต (เศรษฐศาสตร์ระหว่างประเทศ) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ตำแหน่ง	ครูกระบวนการ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ประสบการณ์ทำงาน	พ.ศ.2559 – ปัจจุบัน : ครูกระบวนการ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ.2558 - 2559 : ครูพี่ช พอร์ ไทยแลนด์ โรงเรียนคลองหนองใหญ่ พ.ศ.2555 - 2558 : Digital marketing officer โรงพยาบาลปิเอโนเอช
ความเชี่ยวชาญ	การสอนเศรษฐศาสตร์ การสอนสังคมศึกษา การสอนคณิตศาสตร์ บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้