

บรรณานุกรม

หนังสือ

คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. แผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 4 พ.ศ. 2520-2524. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ,

ชัยพร วิชชาวุธ. จิตวิทยาประสบการณ์. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ บริษัท สารมวลชน จำกัด, 2519.

ประคอง กรรณสูด. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

\_\_\_\_\_. สถิติศาสตร์ประยุกต์สำหรับครู. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2522.

เลขา ปิยะอัจฉริยะ. ผลของประสบการณ์การเล่นที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. รายงานการวิจัยคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. กรมวิชาการ. การวิเคราะห์พฤติกรรมของครูและนักเรียนในชั้นที่สอนวิชาสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนต้น. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ, 2518.

สมบูรณ์ พรรณากภ และ ชัยโรจน์ ชัยอินคำ. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2518.

บทความ

บุญชนะ อัดถากร. "การพัฒนาประเทศไทยของรัฐบาลในระยะบอบประชาธิปไตย." สภาการศึกษาแห่งประเทศไทย (พฤษภาคม 2513) : 12.

วิชัย วงษ์ใหญ่. "กระบวนการเรียนการสอนที่นำไปสู่ความคิดรวบยอดและหลักการ."

ประชาศึกษา 6 (มีนาคม 2524) : 23-24.

สุมน อมรวิวัฒน์. "มาปลุกฝังค่านิยมกันเถิด." วิทยาศาสตร์ 25 (กรกฎาคม 2521) : 21.

อนันต์ ศรีโสภณ. "โมเดลการพัฒนาการศึกษาของไทย." วารสารครูศาสตร์ (เมษายน -  
กรกฎาคม 2516) : 35.

### เอกสารอื่น ๆ

ฉันทนา ภาคขงกช. "การสอนสังคมศึกษาหน่วยวันสำคัญของชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วย  
กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต แผนกวิชาประถมศึกษา  
คณะครูศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.

วลัย อารุณี. "การสอนด้วยเกมจำลองสถานการณ์." เอกสารประกอบการเรียนวิชาการ  
ปรับปรุงการสอนสังคมศึกษา ในระดับประถมศึกษา แผนกวิชาประถมศึกษา คณะครูศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

สุมน อมรวิวัฒน์. "การสอนสังคมศึกษาในชั้นประถม." เอกสารทางวิชาการ แผนกวิชา  
ประถมศึกษา คณะครูศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519.

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## BIBLIOGRAPHY

Books

Boocock, Sarane S. Effects of Election Campaign Game in four High School Classes. Baltimore : The Johns Hopkins University, 1963.

Boocock, Sarane S., et.al. Simulation Games in Learning. Beverley Hills : Publication, 1968.

Bruner, Jerome S. Towards a Theory of Instruction. Combridge Mass : Harward University Press, 1967.

Cohen, Karen. The Effects of Two Simulation Games on The Opinions and Attitudes of Selected Siuth Seventh and Eight Grades Students. Johns Hopkins University : Report No. 42, 1969.

\_\_\_\_\_. Effects of the Consumer Games on Learning and Attitudes of Selected Seventh Grades Students in a Target area School. Johns Hopkins University : Report No. 65, 1970.

Edward, Keith J. Students Evaluations of a Business Simulation Games as a learning Experience. John Hopkins University : Report No. 121, 1971.

Flavall, J.H. The Development Psychology of Jean Piaget. New York : D Van Nostrand Company, 1963.

Fletcher, Jerry L. "The Effects of Two Elementary School Social Studies Games : An Experimental Field Study." Unpublished doctoral Dissertation. Harvard University, 1968.

Gagne, Robert M. The Condition of Learning. New York : Holt Rinehart and Winston, Inc., 1970.

Johnson, Richard H. and Euler, Delors E. Effect of the Life Career Game on Learning and Retention of Educational-Occupational Information Among Ninth Grades. Unpublished manuscript Department of Counslor Education : University of Florida, 1971.

Livingston, Samuel A. Simulation Games and Attitude Change. Johns Hopkins University : Report No. 64, 1970 a.

✓ \_\_\_\_\_ . Two Types of Learning in a business Simulation. Johns Hopkins Unversity : Report No. 104, 1971 b.

Livingston, Samuel A. and Stoll, Clarice S. Simulation Games : An Introduction for the social Studies Teacher. New York Free Press; 1973.

✓ Ryan, Frank L. The Effects of Cooperative and Competitive Background Experience of Students on the Play of Simulation Games, 1970.

Taylor, John L. and Walford, Rew. Learning and The Simulation Game. The Open University Press Million, 1970.

White, Burton L. et.al. Experience and Environment. (Vol.1) Engle wood Clifs, New Jersey : Prentice-Hall, 1973.

Articles.

Anderson, Raymond C. "An Experiment on Behavioral Learning in a Consumer Credit Game." Simulation and Game 1 (1970) : 43-54.

Boocock, Sarane S. "An Experimental Study of the Learning Effects of Two Games with Simulation Environments." American Behavioral Scientist 10 (1966) : 8-17.

Cohen, Rickard B. "Simulation Games Learning and Retention." The Elementary School Journal (March 1978) : 248.

✓ Cherryholm, Clev. "Developments in Simulation of International Relation for high School Teaching." Phi Delta Kappan 46 (1965) : 227-231.

Clark, Wentworth. "A Research Note on Simulation in the Social Sciences." Simulation and Game 1 (1970) : 203-210.

✓ Decock, Paul. "Simulation and Changes in Racial Attitudes." Social Education 32 (February 1969) : 181-183.

Fletcher, J.L. "The Effectiveness of Simulation Games as Learning Environment." Simulation and Games (1971 a) : 425-454.

Heinkil, Otto A. "Evaluation of Simulation as a teaching Device." Journal of Experimental Education 38 (3)." (1970) : 32-36.

Kidder, Steven J. and Guthrie, John F. "The Training Effects of a Behavior Modification Game." Simulation and Games 3 (1972) : 17-28.

Lee, Robert S. and O'Leary, Arlene. "Attitude and personality Effects of a simulation." Simulation and Games 2 (1971) : 345-346.

Macson, Robert C. "Simulation : A Method that can make a Different." The Education Digest 39 (March 1974) : 48-50.

✓✓ Magnelia, Paul F. "The Inter-Nation Simulation and Secondary Education." Journal of Creative Behavior 3 (1969) : 115-121.

✓ Reiser, Robert A. and Gerlach, Vernon S. "Research on Simulation Games in Education; A Critical Analysis." Educational Technology (December 1977) : 13-17.

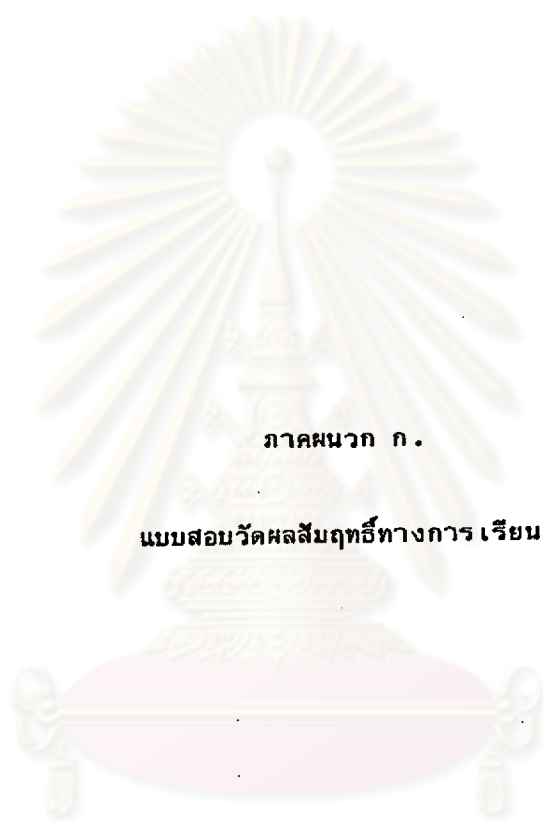
Schild, E.O. "The Shaping of Strategies." American Behavior Scientist 10 (1966) : 1-4.

Wing, Richard L. "Two Computer-based Economics Games for Sixth Grades." American Behavioral Scientists (1966) : 31-34.

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก .

แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำชี้แจง

1. แบบสอบนี้ต้องการวัดความรู้ความสามารถนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง เศรษฐกิจภายในครอบครัว การประกอบอาชีพของคนไทย การสหกรณ์ การสื่อสาร และกฎหมายสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
2. ข้อสอบฉบับนี้มี 47 ข้อ ใช้เวลาทำ 50 นาที
3. ให้นักเรียนอ่านคำถามให้เข้าใจ แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยกาเครื่องหมาย ( X ) ทับลงบนตัวอักษร ตรงกับข้อที่เลือกในกระดาษคำตอบ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ข้อ ๑) พ่อ ของ แม่ คือใคร

- ก. ปู่
- ข. ตา
- ค. ย่า
- ง. ยาย

ในที่นี้ข้อที่ถูกคือ ข้อ ข. นักเรียนทำเครื่องหมาย ทับลงบนตัวอักษร ข. ในกระดาษ

คำตอบดังนี้

๑) ก.  ข.  ค.  ง.

ถ้านักเรียนต้องการ เปลี่ยนคำตอบ ให้ขีดฆ่าคำตอบ เดิมออก เสียก่อนแล้วกา เครื่องหมาย

= ทับลงบนตัวอักษร ตรงกับข้อที่เลือกใหม่ ดังตัวอย่าง

๑) ก.  ข.  ค.  ง.

หมายเหตุ กรุณาอย่าขีด เขียนลงในข้อสอบ

แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- ข้อ 1. ข้อใด เป็นวิธีการวางแผนการใช้จ่ายที่ดีที่สุด
- ก. คิดไว้ล่วงหน้า
  - ข. จ่ายตามความตั้งใจ
  - ค. ทำตารางรายได้-รายจ่าย
  - ง. กำหนดรายจ่ายประจำวันให้แน่นอน
- ข้อ 2. การวางแผนการใช้จ่ายประจำตัวให้ประโยชน์อย่างไร
- ก. ทำให้การจ่ายมีระเบียบ
  - ข. ทำให้ของที่ซื้อ มีคุณภาพดี
  - ค. ทำให้จ่ายของได้เร็วโดยไม่ต้องคิด
  - ง. ทำให้ทราบความเหมาะสมของการจ่าย
- ข้อ 3. การวางแผนการใช้จ่ายควรคำนึงถึงอะไรบ้าง
- ก. รายได้
  - ข. รายจ่าย
  - ค. รายได้และรายจ่าย
  - ง. รายได้ รายจ่าย และการเก็บสะสม
- ข้อ 4. ถ้าใน 30 วัน นักเรียนได้รับเงินจากพ่อเป็นค่าช้อปปิ้ง 100 บาท นักเรียนควรวางแผนการใช้จ่ายอย่างไร
- ก. ขอมอคชนม เพื่อนำเงินทั้งหมดฝากออมสิน
  - ข. ช้อปนมวันละ 5 บาท ไม่พอขอใหม่จากพ่อ
  - ค. ช้อปนมวันละ 3 บาท ที่เหลือ 10 บาท ซื้อของเล่น
  - ง. ช้อปนมวันละ 2 บาท ใส่ออมสินวันละ 1 บาท ที่เหลือ 10 บาท ซื้อหนังสืออ่านเล่น

- ข้อ 5. ข้อใดแสดงว่าเลือกใช้ของที่จำเป็นตามฐานะ
- ซื้อเสื้อตัวนี้ถึงแม้ว่าเงินไม่พอก็ยืมเพื่อนได้
  - ซื้อแอปเปิ้ลรับประทานถึงแม้ว่าเงินไม่พอก็ซื้อแม่ค้าไว้ก่อน
  - ปากกาหมึกหมด จึงซื้อใหม่ด้ามละ 2.50 บาท เพราะมีเงินเพียง 3 บาท
  - บ้านใกล้ ๆ เขามีทีวีสีดู เราอยากมีบ้างแต่เงินไม่พอ จึงซื้อเงินผ่อนมาดูแทนทีวีขาวดำที่มีอยู่
- ข้อ 6. ข้อใดเป็นผลที่ได้จากการเลือกใช้ของที่จำเป็นตามฐานะ
- มีของที่จำเป็นใช้ แต่ไม่เป็นหนี้
  - มีของที่จำเป็นใช้ แต่น้อยหน้าคนอื่น
  - ชีวิตขาดความสุข เพราะใช้แค่ของราคาถูก
  - ชีวิตขาดความสุข เพราะไม่มีอะไรทำเทียบคนอื่น
- ข้อ 7. เหตุผลที่สำคัญในการเลือกซื้อของคืออะไร
- ชื่อของที่มีความพอใจมากที่สุด
  - ชื่อของราคาแพง เพราะของแพงคุณภาพดี
  - ชื่อของที่จำเป็นในขณะนั้นในราคาที่เหมาะสม
  - ชื่อของราคาถูก ถึงแม้คุณภาพจะไม่ดี เพราะซื้อได้จำนวนมาก
- ข้อ 8. พ่อแบ่งเงินค่าใช้สอยในครอบครัวให้สุดคา เพื่อนำไปซื้อกระเป๋าสตางค์หนังดี แต่สุดคาพอใจใบที่ราคาสูงกว่าเงินที่พ่อให้ เพราะสวยดี ถ้าท่านเป็นสุดคาท่านจะทำอย่างไร
- ซื้อใบที่สวยกว่าโดยไม่ขอเงินเพิ่มจากพ่อ
  - ซื้อใบที่สวยกว่าโดยเชื่อเงินที่ไม่พอไว้ก่อน
  - ซื้อใบที่ราคาพอเท่ากับเงินที่พ่อให้มา
  - ไม่ซื้อเลยเพราะตัดสินใจไม่ได้

- ข้อ 9. ข้อใดเป็นผลที่ได้รับจากการซื้อของผ่อนส่ง
- ก. ได้ของทันที แต่จ่ายเงินทีละน้อย
  - ข. ได้ของทันที แต่ราคาแพงกว่าซื้อเงินสด
  - ค. ได้ของที่จำเป็น ถึงแม้ว่าจะมีเงินไม่พอซื้อ
  - ง. ข้อ ก. ข. และ ค. รวมกัน
- ข้อ 10. ข้อใดเป็นข้อคิดที่ดีที่สุด
- ก. ซื้อผ่อนส่ง เมื่อจำเป็นและเงินไม่พอ
  - ข. ซื้อผ่อนส่ง เมื่ออยากได้แต่ไม่มีเงิน
  - ค. ซื้อผ่อนส่ง ประหยัดเงินกว่าซื้อเงินสด
  - ง. ซื้อผ่อนส่ง ส่งเงินทีละน้อยไม่เสียดายเงิน
- ข้อ 11. ในการเลือกประกอบอาชีพ ควรถือหลักการสำคัญในข้อใด
- ก. มีความรู้ความถนัดในอาชีพนั้น
  - ข. ประกอบอาชีพที่คนในสังคมยกย่อง
  - ค. ดำเนินการประกอบอาชีพตามบรรพบุรุษ
  - ง. ประกอบอาชีพตามที่พ่อแม่ต้องการ แม้ว่าใจไม่ชอบ
- ข้อ 12. ข้อใดเป็นเหตุผลที่ไม่เหมาะสมในการเลือกประกอบอาชีพ
- ก. ทำประมง เพราะอยู่ใกล้ทะเล
  - ข. ค้าขาย เพราะที่บ้านมีทำเลค้าขายดี
  - ค. ทำไร่ทำสวน เพราะมีที่ดินที่เหมาะสม
  - ง. เลือกอาชีพที่โก้หรู จะได้มีคนยกย่อง

- ข้อ 13. ข้อใดมีความสัมพันธ์กับการประกอบอาชีพน้อยที่สุด
- ก. ภูมิประเทศ
  - ข. ภูมิอากาศ
  - ค. ความรู้สึกว่ามีเกียรติ
  - ง. ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่
- ข้อ 14. การทำนามีความสำคัญต่อประเทศไทยมากที่สุดในแง่ใด
- ก. คนไทยมีความชำนาญในการทำนา
  - ข. ข้าวเป็นสินค้าขายออกที่สำคัญอันดับหนึ่ง
  - ค. ข้าวเป็นอาหารหลักของคนในประเทศ
  - ง. ประเทศไทยมีพื้นที่เหมาะแก่การทำนา
- ข้อ 15. เหตุใดคนไทยส่วนมากหาเลี้ยงชีพโดยการทำนา ทำสวน ทำไร่
- ก. คนไทยชอบงานเกษตรมากกว่างานอื่น
  - ข. การทำนา ทำสวน ทำไร่ เป็นอาชีพที่มีรายได้สูง
  - ค. ชาวนาได้รับการยกย่องว่าเป็นกระดูกสันหลังของชาติ
  - ง. สภาพภูมิศาสตร์ของประเทศไทยเหมาะแก่การทำนา ทำสวน ทำไร่
- ข้อ 16. ถ้าท่านมีโอกาสเลือกประกอบอาชีพต่อไปนี้ ท่านจะเลือกอาชีพใด เพราะเหตุใด
- ก. ประมง เพราะมีรายได้สูง
  - ข. ค้าขาย เพราะทำให้ร่ำรวยเร็ว
  - ค. รับราชการ เพราะเป็นงานที่มีเกียรติ
  - ง. ทำนา เพราะที่บ้านมีที่ดินเป็นที่ราบอยู่ใกล้แม่น้ำ

ข้อ 17. ข้อใดมีความสัมพันธ์กันน้อยที่สุด

- ก. การประมงกับทะเล
- ข. การทำนากับที่ราบลุ่ม
- ค. การอุตสาหกรรมกับวัดฤดูบิ
- ง. การค้าขายกับขนาดของร้านค้า

ข้อ 18. ข้อใดเป็นความคิดที่ไม่ถูกต้อง

- ก. รัฐบาลเพื่อให้สังคมยกย่อง
- ข. ทำนา เพื่อให้คนในประเทศมีข้าวบริโภค
- ค. ค้าขาย เพื่อให้เกิดความสะดวกในการซื้อขาย
- ง. ทำการประมง เพื่อนำเอาทรัพยากรในน้ำมาบริโภค

ข้อ 19. การรวมกลุ่มเกิดขึ้น เนื่องจากสาเหตุใด

- ก. การถูกโกง
- ข. ความเห็นอกเห็นใจ
- ค. ความรักใคร่สามัคคี
- ง. การถูกเอาเปรียบ

ข้อ 20. การรวมกลุ่มเพื่อการสหกรณ์เกิดขึ้นเพื่ออะไร

- ก. แก้ปัญหาความยากจนของสมาชิก
- ข. ปรับปรุงฐานะการเงินของสมาชิกให้ดีขึ้น
- ค. แก้ปัญหาความเดือดร้อนทางเศรษฐกิจ และสังคมในหมู่สมาชิก
- ง. ปรับปรุงการประกอบอาชีพของสมาชิกให้เจริญรุ่งเรือง

ข้อ 21. ข้อใดเป็นจุดประสงค์ของการสหกรณ์

- ก. แสวงหากำไร
- ข. สร้างความสามัคคี
- ค. ให้การสหกรณ์ทัดเทียมต่างประเทศ
- ง. แก้ปัญหาความเดือดร้อนทางเศรษฐกิจและสังคม

ข้อ 22. ลักษณะใดที่จัดในสหกรณ์ทุกประเภท

- ก. จัดหาทุนและอุปกรณ์การผลิตมาบริการ
- ข. จำหน่ายผลผลิตของสมาชิกให้ได้ราคาดี
- ค. จัดทำและให้บริการสมาชิกตามวัตถุประสงค์ของสหกรณ์แต่ละประเภท
- ง. ดูแลผลประโยชน์ของสมาชิก ทั้งในด้านรายได้ รายจ่าย และการทำงาน

ข้อ 23. ข้อใดถูกต้องตามหลักของการสหกรณ์

- ก. การเป็นสมาชิกด้วยความสมัครใจ
- ข. การแบ่งปันกำไรคนละเท่า ๆ กันในหมู่สมาชิก
- ค. การส่งเสริมการศึกษาทางด้านการสหกรณ์ให้แก่สมาชิก
- ง. ข้อ ก. และ ค. ถูก

ข้อ 25. ผู้ใดเป็นผู้ดำเนินการของสหกรณ์

- ก. สมาชิกทุกคนผลัดเปลี่ยนกัน
- ข. คณะผู้ทริ เริ่มการสหกรณ์นั้น
- ค. คณะกรรมการที่สมาชิกเลือกตั้งขึ้น
- ง. เจ้าหน้าที่ที่ทางอำเภอจัดส่งมา

- ข้อ 26. ในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ปลูกมะม่วงกันทุกบ้าน เมื่อเหลือจากรับประทาน ควรทำอย่างไร
- ก. ลดจำนวนการปลูกให้น้อยลง
  - ข. ขายมะม่วงในราคาที่ถูกลงกว่าคนอื่น
  - ค. ค้างคนต่างเอาไปขายในตลาดใกล้เคียง
  - ง. รวมมะม่วงกันแล้วส่งตัวแทนไปขายในตลาดที่มีความต้องการ
- ข้อ 27. เพื่อให้ฝักผลไม้ในหมู่บ้านเราขายได้ในราคายุติธรรม เราควรทำอย่างไร
- ก. ศึกษากันคปลูกฝักผลไม้
  - ข. นำฝักและผลไม้ไปขายในตลาดเอง
  - ค. เปลี่ยนชนิดฝักและผลไม้บ่อย ๆ
  - ง. รวมกลุ่มกันจัดตั้งสหกรณ์เพื่อรับซื้อและหาตลาด
- ข้อ 28. การสหกรณ์มีความสำคัญต่อการประกอบอาชีพในแง่ใด
- ก. หาทุนและออมทรัพย์
  - ข. บริการสิ่งที่จำเป็นในราคาถูก
  - ค. หาตลาดเพื่อจำหน่ายผลผลิต
  - ง. ถูกทั้ง 3 ข้อ
- ข้อ 29. ข้อใดมีความหมายตรงกับ การสื่อสารมากที่สุด
- ก. การพูด
  - ข. การส่งของ
  - ค. การส่งข่าว
  - ง. การส่งข่าวจากผู้หนึ่งไปยังอีกผู้หนึ่ง



ข้อ 30. ข้อใดไม่ใช่การใช้สื่อสาร

- ก. การโทรศัพท์
- ข. การแสดงละคร
- ค. การฟังเพลงจากวิทยุ
- ง. การไปรษณีย์โทรเลข

ข้อ 31. เราควรใช้โทรเลขในการติดต่อ

- ก. ส่งข่าวลับ
- ข. ส่งข่าวร้าย
- ค. ส่งข่าวด่วน
- ง. ส่งข่าวทางไกล

ข้อ 32. ข้อใดเลือกใช้การสื่อสารไม่ถูกต้อง

- ก. ขุนนางของขวัญให้พ่อทางพัสดุ
- ข. ขุนศึกถึงเพื่อนจึงเขียนจดหมายส่งไป
- ค. ขุนนางส่งข่าวลับถึงเพื่อนทางไปรษณีย์บัตร
- ง. พ่อมีตุระควานจึงโทรเลขให้ขุนศึกกลับมาบ้าน

ข้อ 33. ขณะต้องการส่งข่าวสำคัญให้พี่ซึ่งอยู่ต่างจังหวัดทราบ เขาควรทำอะไร จึงเสียเงินน้อยและรัดกุมที่สุด

- ก. โทรเลข
- ข. ธนาณัติ
- ค. ส่งจดหมายธรรมดา
- ง. ส่งจดหมายลงทะเบียน

ข้อ 34. ไปรษณีย์บัตรมีประโยชน์ในด้านใด

- ก. สะดวก ส่งข่าวได้เร็วกว่าจดหมาย
- ข. ประหยัด เขียนข้อความที่ไม่เป็นความลับสั้น ๆ
- ค. สะดวก เขียนข้อความได้เพียงพอกับความต้องการ
- ง. ประหยัด เขียนข้อความได้เพียงพอกับความต้องการ

ข้อ 35. ข้อใดคือประโยชน์ของสถานีวิทยุ

- ก. ส่งเงิน
- ข. ส่งของ
- ค. ส่งหนังสือ
- ง. ส่งจดหมายสำคัญ

ข้อ 36. ตัวแลกเงินให้ประโยชน์ในด้านใด

- ก. การประหยัด
- ข. การออมทรัพย์
- ค. ความปลอดภัยในการเดินทาง
- ง. ความสะดวกในการเดินทาง

ข้อ 37. สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงในการส่งไปรษณีย์ภัณฑ์ทุกชนิด คือข้อใด

- ก. เขียนชื่อที่อยู่ของผู้รับให้ชัดเจน
- ข. ใช้บริการให้ถูกชนิดเพื่อความประหยัดและรวดเร็ว
- ค. คำนวณค่าอากรแสตมป์ให้เรียบร้อยเพื่อความรวดเร็ว
- ง. ข้อ ก. และข้อ ข. ถูก

ข้อ 38. เมื่อต้องการโทรเลข จะต้องไปที่ใด

- ก. ตู้ไปรษณีย์
- ข. สถานีตำรวจ
- ค. ที่ว่าการอำเภอ
- ง. ที่ทำการไปรษณีย์

ข้อ 39. ข้อใดไม่ถูกต้องตามจุดประสงค์ของกฎหมายแต่ละชนิด

- ก. ทำบัตรเพื่อให้ทราบว่ายอายุ 17 ปีแล้ว
- ข. แจ้งเกิดเพื่อทำหลักฐานการเกิดให้ถูกต้อง
- ค. เสียภาษีเพื่อนำไปใช้ทำนุบำรุงบ้านเมือง
- ง. รับการศึกษาในระดับประถมศึกษา เพื่อให้ประชาชนมีความรู้พื้นฐานเท่าเทียมกัน

ข้อ 40. ข้อใดไม่ถูกต้องตามกฎหมาย

- ก. ทุกคนที่มีอายุ 18 ปี ต้องเสียภาษี
- ข. ผู้ชายทุกคนต้องขึ้นทะเบียนเกณฑ์ทหาร
- ค. ผู้ที่อายุ 18-70 ปี ต้องมีบัตรประชาชน
- ง. เด็กที่มีอายุ 6 ปี บริบูรณ์ต้องเข้ารับการการศึกษา

ข้อ 41. เมื่อมีคนเกิดในบ้านซึ่งอยู่ในชนบท ควรปฏิบัติตามกฎหมายเช่นใด

- ก. แจ้งกำนันภายใน 15 วัน
- ข. แจ้งกำนันหลังจากแม่อยู่ไฟ 15 วัน
- ค. แจ้งนายอำเภอที่ว่าการอำเภอภายใน 30 วัน
- ง. แจ้งตำรวจที่สถานีตำรวจ ภายใน 30 วัน

- ข้อ 42. ข้อใดที่แสดงความแตกต่างในการแจ้งเกิดและแจ้งตายของคนในบ้าน
- ก. คนเกิดแจ้งใน 24 วัน คนตายแจ้งใน 15 ชั่วโมง
  - ข. คนเกิดแจ้งใน 15 วัน คนตายแจ้งใน 24 ชั่วโมง
  - ค. คนเกิดแจ้งหลังจากแม่อยู่ไฟ 15 วัน คนตายแจ้งหลังจากทำบุญ 100 วัน
  - ง. คนเกิดแจ้งทันที คนตายแจ้งหลังจากวันตายหลายวันก็ได้
- ข้อ 43. เมื่ออายุได้ 17 ปีบริบูรณ์ ความปฏิบัติคนตามกฎหมายข้อใด
- ก. ทุกคนต้องเสียภาษี
  - ข. เกณฑ์ทหารเฉพาะผู้ชาย
  - ค. ทุกคนต้องทำบัตรประชาชน
  - ง. ทำบัตรประชาชนเฉพาะผู้หญิง
- ข้อ 44. บุคคลในข้อใดที่ต้องไม่เสียภาษี
- ก. ผู้ที่ยังไม่มีครอบครัว
  - ข. ผู้มีอายุตั้งแต่ 18-60 ปี
  - ค. ผู้มีเงินได้ต่ำกว่าปีละ 10,000 บาท
  - ง. ผู้มีเงินได้เกินกว่าปีละ 14,500 บาท
- ข้อ 45. ประโยชน์ที่ได้รับโดยตรงจากการปฏิบัติคนตามกฎหมาย คือข้อใด
- ก. ประชาชนมีสิทธิเสรีภาพมากยิ่งขึ้น
  - ข. ประชาชนได้มีส่วนร่วมช่วยเหลือบ้านเมือง
  - ค. บ้านเมืองเจริญรุ่งเรืองอย่างรวดเร็ว
  - ง. บ้านเมืองสงบสุขและเป็นระเบียบเรียบร้อย

- ข้อ 46. กฎหมายมีความสัมพันธ์กับความ เป็นอยู่ของพลเมืองในแง่ใดมากที่สุด
- ก. มีกฎหมายพลเมืองอึดอัด เพราะถูกบังคับ
  - ข. ไม่มีกฎหมายพลเมืองไม่ต้องยุ่งยาก
  - ค. ไม่มีกฎหมายพลเมืองมีเสรีภาพมากขึ้น
  - ง. มีกฎหมายบ้านเมืองไม่ยุ่งวาย ประชาชนได้รับความยุติธรรม
- ข้อ 47. ข้อใดเป็นผลเสียของการไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย
- ก. ทนการเกณฑ์ทหารจึงไม่ได้รับอนุญาตให้บวชพระ
  - ข. เรียนหนังสือไม่จบชั้น ม.6 จึงไม่ได้รับคัดเลือกเข้าทำงาน
  - ค. ไม่ทำบัตรประจำตัวประชาชน จึงไม่มีหลักฐานไปแสดง เวลาสมัครงาน
  - ง. เป็นผลเสียทั้ง ข้อ ก. ข. และ ค.



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 ตารางวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าระดับความยาก (P) ของแบบสอบ  
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	H	L	P	D
1	30	16	46	.28
2	32	20	52	.24
3	42	18	60	.48
4	38	26	64	.24
5	46	30	76	.32
6	46	16	62	.60
7	44	22	66	.44
8	46	30	76	.32
9	32	20	52	.24
10	32	8	40	.48
11	36	10	46	.52
12	46	22	68	.48
13	42	22	64	.40
14	32	14	46	.36
15	34	12	46	.44
16	40	20	60	.40
17	26	10	36	.32
18	32	14	46	.36
19	32	12	44	.40
20	38	16	54	.44
21	46	14	60	.64
22	20	4	24	.32

## ตารางที่ 6 (ต่อ)

ข้อที่	H	L	P	D
24	28	12	40	.32
25	40	8	48	.64
26	40	16	56	.48
27	40	8	48	.64
28	42	22	64	.40
29	34	12	46	.44
30	42	18	60	.48
31	38	24	62	.28
32	38	20	58	.36
33	32	14	46	.36
34	16	4	20	.24
35	38	14	52	.48
36	34	16	50	.36
37	36	20	56	.32
38	42	14	56	.56
39	24	8	32	.32
40	28	8	36	.40
41	38	10	48	.56
42	38	20	58	.36
43	48	14	62	.68
44	28	14	42	.28
45	20	6	26	.28

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ข้อที่	H	L	P	D <sub>s</sub>
46	34	14	48	.40
47	46	32	78	.28



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





ภาคผนวก ข.

ตัวอย่าง : เกมจำลองสถานการณ์

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## คำนำ

เกมบริโศค เป็นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) ที่มุ่งให้ผู้เล่นได้มี  
โอกาสอยู่ในสถานการณ์การซื้อขาย เพื่อให้เข้าใจถึงความสำคัญของการประมาณในการซื้อ  
และเข้าใจระบบการซื้อเงินสดและเงินผ่อน เพื่ออย่างน้อยก็จะได้เป็นประสบการณ์ครั้งหนึ่ง  
ที่ผู้เล่นจะได้ประสบ และสามารถนำหลักการไปใช้ปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้

เกมนี้ เจาะจงสร้างขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยสร้างจากจุดมุ่งหมาย  
ในหลักสูตร พ.ศ. 2521 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## คู่มือ

1. เกมบรีโลก เป็นเกมจำลองสถานการณ์สำหรับผู้เล่น ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน โดยใช้เวลาเล่นประมาณ 9 คาบ
2. จุดมุ่งหมายของเกม เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้และได้ประสบการณ์ในการประมาณการใช้จ่าย การตัดสินใจเลือกซื้อของได้อย่างมีเหตุผล เหมาะสมกับรายได้และฐานะ เมื่อผู้เล่น เล่น เกมนี้ แล้วจะสามารถ
  - 2.1 อธิบายความหมายของคำว่า "ซื้อเท่าที่จำเป็น" ได้
  - 2.2 บอกวิธีประมาณการในการใช้จ่ายและปฏิบัติตามได้
  - 2.3 บอกผลดีและผลเสียของการซื้อของเงินสด เงินผ่อนได้
  - 2.4 คำนวณประมาณการใช้จ่ายได้
  - 2.5 ตัดสินใจเลือกซื้อของได้อย่างมีเหตุผลและเหมาะสมกับฐานะ
3. แนวคิด "การรู้จักประมาณในการซื้อของบรีโลก เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยให้การดำรงชีวิต อยู่ได้อย่างมีความสุข"
4. เป้าหมายของผู้เล่น "ซื้อของได้ครบตามจำนวนได้เร็วที่สุด โดยไม่เป็นหนี้ก่อนกลุ่มอื่น"
5. อุปกรณ์ของเกม
  - 5.1 ไพ่กรรรมเสียงดนตรี 3 ไพ่กรรรม ๗ ละ 4 ชุด 4 สี
  - 5.2 ไพ่กรรรมขายสินค้า 6 ชนิด ๗ ละ 4 ชุด 4 สี
  - 5.3 เบี้ยหมายเลข 1 จำนวน 8 อัน หมายเลข 2 จำนวน 16 อัน
  - 5.4 ลูกเต๋า 1 ลูก
  - 5.5 บัตรชี้แสดงผลการเสียงจากการโยนลูกเต๋า 1 ชุด (6 โอกาส)
  - 5.6 แผ่นภาพ
  - 5.7 เงิน
  - 5.8 คู่มือ

## 6. การเตรียมก่อนการเล่นสำหรับผู้เล่น

เกมบริโกลค เหมาะสมสำหรับผู้เล่น 5 กลุ่ม ผู้เล่น 4 กลุ่ม สวมบทบาทเป็นสมาชิก  
ครอบครัว 4 ครอบครัว ผู้เล่นอีก 1 กลุ่ม เป็นแผนกบริการ ซึ่งประกอบด้วย ผู้อ่านผลการเสียง  
1 คน นายธนาคาร 1 คน ที่เหลือเป็นผู้ขายสินค้า

ผู้อ่านผลทำหน้าที่ อ่านผลที่ปรากฏในบัญชีแสดงผลของการเสียง จากการโยนลูกเต๋า  
ของผู้เล่นในแต่ละรอบเดือน

นายธนาคารทำหน้าที่จ่าย เงิน เดือน รับฝาก เงิน และขายโปรแกรมเสียงดูมูคร

ผู้ขายสินค้าทำหน้าที่ขายสินค้า ในระบบเงินสดและ เงินผ่อน

ครอบครัวทั้ง 4 จะได้รับ โปรแกรมการเสียงดูมูคร โปรแกรมราคาสินค้าและปฏิบัติ  
ตามที่กำหนดไว้ในกติกา

แผ่นภาพควรวางบนโต๊ะ ที่ซึ่งผู้เล่นสามารถยืนรอบ ๆ ได้ 4 ด้าน ลูกเต๋าสำหรับ  
โยนเพื่อโอกาสในการเสียง ควรวางไว้ตรงกลางแผ่นภาพ

เกม จะดำเนินไปเป็นรอบ ๆ รอบละ 1 เดือน จนกว่าจะมีครอบครัวใด ถึงเป้าหมาย  
ก่อนจึงสิ้นสุดเกม

## 7. กติกาการเล่น เกม กติกาในการเล่น เกม ควรอธิบายให้ผู้เล่น เข้าใจ ส่วนขั้นตอนในการ เล่นแต่ละรอบ จะปรากฏในแผ่นภาพ

7.1 สมาชิกแต่ละครอบครัวมีบ้าน เป็นของตนเอง 1 หลัง แต่ยืมขาดเครื่องใช้และ  
เฟอร์นิเจอร์ แต่ละครอบครัวจึงต้องปรึกษากันว่า จะตัดสินใจอย่างไร เพื่อให้ได้สิ่งเหล่านี้มาให้  
ครบ เมื่อซื้อสินค้า 1 อย่าง ผู้ซื้อจะได้รับ เบี้ยจากผู้ขายมาวางให้ตรงกับของในแผ่นภาพ

7.2 สมาชิกในครอบครัวมีรายได้ประจำเดือนดังนี้ พ่อบ้านเดือนละ 5,000 บาท แม่บ้าน  
เมื่อหักค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับ เรื่องอาหารแล้วมีเงินเหลือ 3,000 บาท แต่ละครอบครัวมีบุตร 1  
คน ที่ต้องเสียค่าจ้างเสียงในเดือนใด ถ้าไม่จ่ายค่าเสียงดูมูคร ในเดือนนั้นแม่จะไม่สามารถรับรายได้  
และต้องหักค่าอาหารจากรายได้ของพ่อเป็นจำนวนเงิน 1,500 บาท

7.3 ในเดือนแรก แต่ละครอบครัวจะต้องซื้อเครื่องใช้ที่จำเป็น (เครื่องใช้ที่มีหมายเลข 1  
กำกับ) และมีเครื่องใช้อื่น ๆ (หมายเลข 2 กำกับ) ให้ครบเมื่อสิ้นสุดเกม ครอบครัวที่ไม่สามารถ

ชื่อของหมายเลข 1 ครบในเดือนแรก จะครบไป

7.4 เมื่อใช้จ่ายจนพอในแต่ละเดือน (ที่เหลือเก็บไว้) ผู้เล่นแต่ละครอบครัวจะต้องโยนลูกเต๋าเพื่อเสี่ยงโชค และต้องปฏิบัติตามผลที่ปรากฏนั้น

7.5 เกษจนลงเมื่อครอบครัวใดครอบครัวหนึ่งมีของใช้ครบ และไม่เป็นหนี้ซึ่งครอบครัวนี้จะเป็นผู้ชนะ

8. หัวข้ออภิปรายหลังการเล่นเกม ทางที่ดีที่สุดในการนำการอภิปราย คือให้นักเรียนให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเกม และนักเรียนได้อะไรจากการเล่นเกม หัวข้อที่สามารถนำมาอภิปราย คือ

8.1 ในสถานการณ์จำลองที่จบไปนั้น พบปัญหาอะไรบ้าง

8.2 ปัญหาเหล่านั้น เกิดจากอะไร

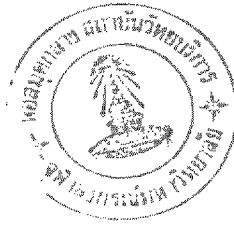
8.3 อย่างไรเรียกว่า การซื้อของ เท่าที่จำเป็น

8.4 ในการซื้อของแต่ละอย่างจะต้องคำนึงถึงสิ่งใดบ้าง

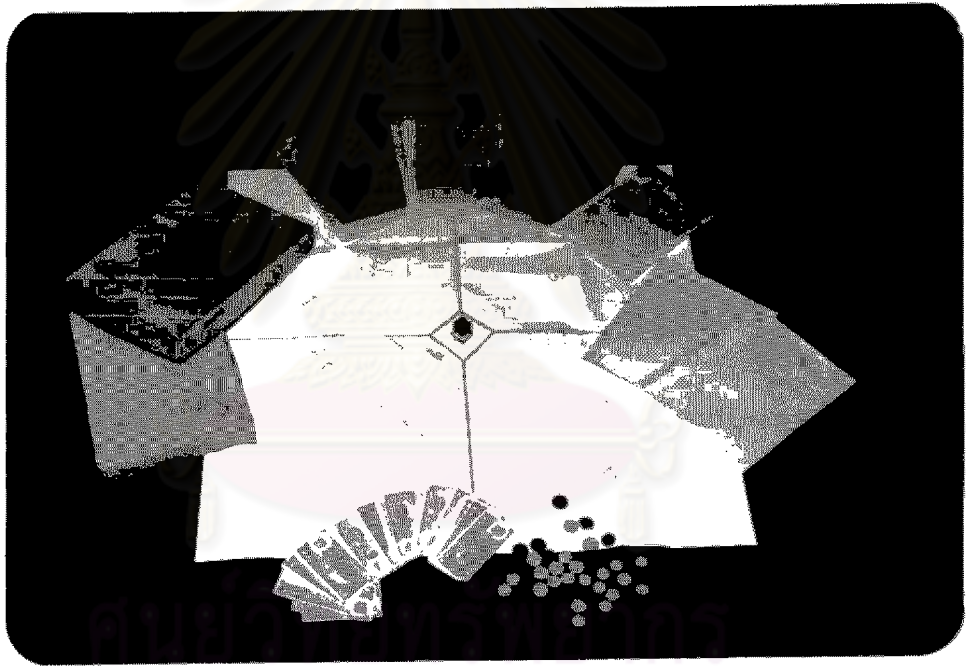
8.5 มีวิธีการจัดระบบการใช้จ่ายในรอบ 1 เดือนอย่างไร

8.6 ข้อแตกต่างของการซื้อของเงินสดกับการซื้อของเงินผ่อน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

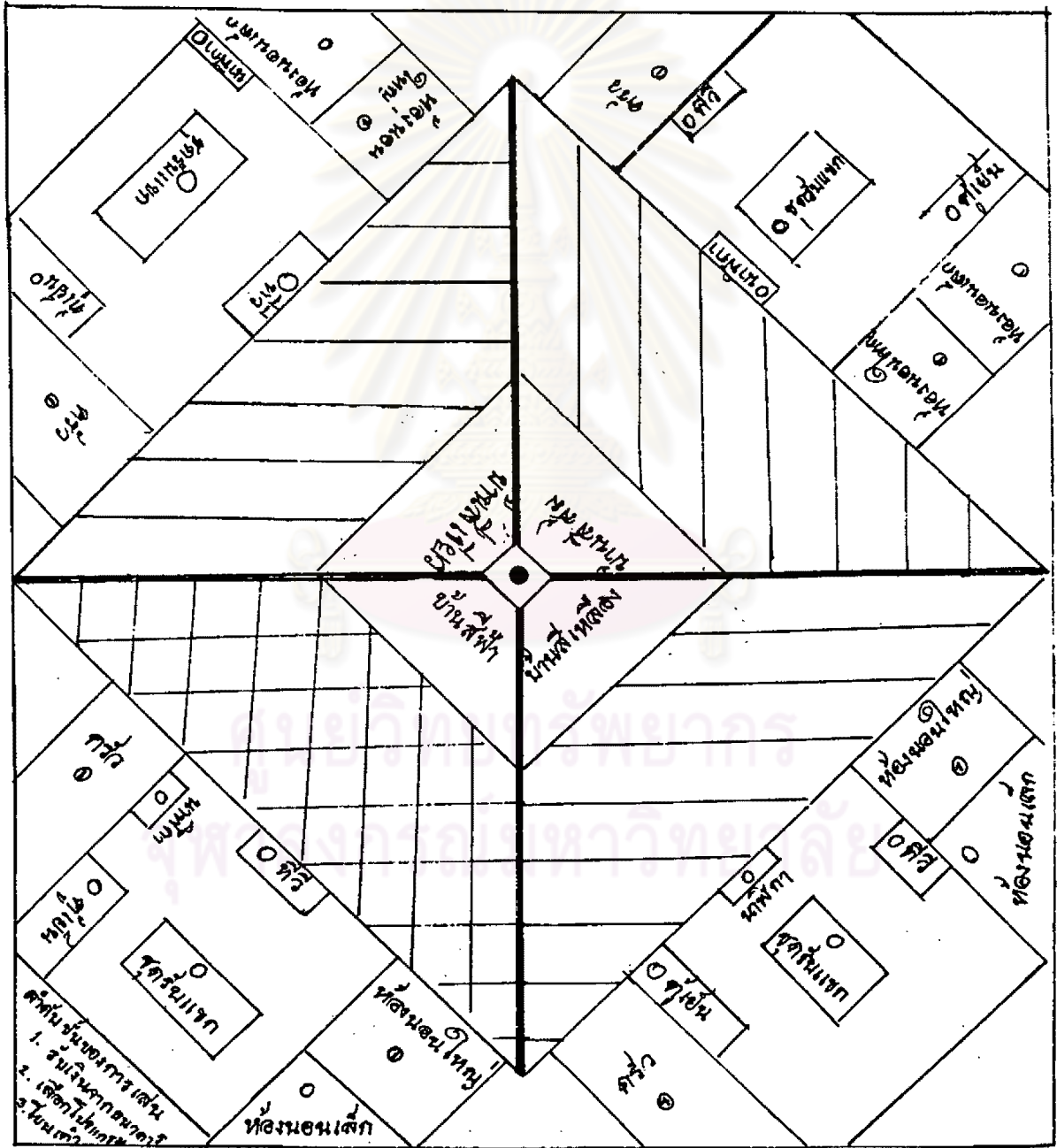


อุปกรณ์เกมปริศนาค



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนผัง



คำชี้แจง  
1. ส่วนที่แสดงในแผนผัง  
2. ส่วนที่แสดงในแผนผัง



บัญชีแสดงผลของการ เสีย


ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### โอกาสในการเสี่ยง

- โอกาสที่ 1 "ลูกของท่านป่วย ต้องเสียค่ารักษาพยาบาล 100 บาท"  
(นำเงิน 100 บาท ไปจ่ายที่ธนาคาร)
- โอกาสที่ 2 "ของใช้ที่ท่านซื้อชำรุด ท่านต้องเสียค่าซ่อมแซม 100 บาท"  
(นำเงิน 100 บาท ไปจ่ายที่ร้านค้า)
- โอกาสที่ 3 "แม่บ้านได้พักร้อน 10 วัน จึงเสี่ยงดูบุตรเอง ท่านได้รับเงินคืน 1 ใน 3 ของจำนวนเงินที่ใช้เป็นค่าเลี้ยงดูบุตรในแต่ละเดือน"  
(รับเงินจากธนาคาร)
- โอกาสที่ 4 "เดือนนี้ครอบครัวของท่านใช้จ่ายค่าอาหารประหยัดกว่าเดือนอื่น จึงมีค่าอาหารเหลือ 100 บาท"  
(รับเงินจากธนาคาร 100 บาท)
- โอกาสที่ 5 "ของใช้ที่ท่านซื้อเป็นของปลอม ท่านจึงขายต่อให้ผู้อื่นในราคาที่ต่ำกว่าที่ซื้อมาครึ่งหนึ่ง ท่านจึงต้องซื้อใหม่"  
(นำของใช้ที่ซื้อมาในเดือนนี้จำนวน 1 ชิ้น ไปขายคืนที่ธนาคาร แล้วต้องซื้อของชิ้นนั้นใหม่)
- โอกาสที่ 6 "ของใช้ที่ท่านซื้อมาในเดือนนี้มีคุณภาพดี เพื่อนบ้านจึงขอซื้อต่อโดยเพิ่มเงินให้ท่าน 100 บาท"  
(รับเงินจากธนาคาร 100 บาท)

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



โปรแกรม เลือกซื้อสินค้าและเสียงดนตรี

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โปรแกรม เลี้ยงบุตรโปรแกรมที่ 1

จ้างพยาบาลเลี้ยง                      เดือนละ                      2,000 บาท

---

โปรแกรมที่ 2

จ้างคนเลี้ยงทั้งกลางวันกลางคืน เดือนละ                      1,200 บาท

---

โปรแกรมที่ 3

จ้างคนเลี้ยงเฉพาะตอนกลางวัน เดือนละ                      750 บาท

---

ศูนย์วิทยพัชกร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชุดเครื่องครัว

## ชุดไฟฟ้าชุดใหญ่

ซื้อเงินสด ราคา 7,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,800 บาท ผ่อนส่ง 10 เดือน ๆ ละ 600 บาท

## ไฟฟ้าชุดเล็ก

ซื้อเงินสด ราคา 4,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,650 บาท ผ่อนส่ง 5 เดือน ๆ ละ 600 บาท

## แก๊สชุดใหญ่

ซื้อเงินสด ราคา 5,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,700 บาท ผ่อนส่ง 5 เดือน ๆ ละ 800 บาท

## แก๊สชุดเล็ก

ซื้อเงินสด ราคา 3,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,600 บาท ผ่อนส่ง 5 เดือน ๆ ละ 400 บาท

คู่เย็น

ขนาด 7.5 คิว

ซื้อเงินสด ราคา 7,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,800 บาท ผ่อนส่ง 10 เดือน ๆ ละ 600 บาท

---

ขนาด 6.5 คิว

ซื้อเงินสด ราคา 6,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,750 บาท ผ่อนส่ง 10 เดือน ๆ ละ 500 บาท

---

ขนาด 5 คิว

ซื้อเงินสด ราคา 5,000 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,200 บาท ผ่อนส่ง 10 เดือน ๆ ละ 400 บาท

---

ขนาด 4.5 คิว

ซื้อเงินสด ราคา 4,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,175 บาท ผ่อนส่ง 5 เดือน ๆ ละ 700 บาท

---

## นาฬิกา

เรือนที่ 1 กำลึง เป็นที่นิยมของคนรุ่นใหม่

ชื่อเงินสดราคา 250 บาท

ชื่อเงินผ่อน ไม่ต้องวางเงินค่างวด ผ่อนส่ง 3 เดือน ๆ ละ 100 บาท

---

เรือนที่ 2 มีชื่อเสียงมานานแล้ว

ชื่อเงินสด ราคา 300 บาท

ไม่ขายเงินผ่อน

---

เรือนที่ 3 กำลึง เป็นที่นิยมของคนรุ่นใหม่

ชื่อเงินสด ราคา 700 บาท

ชื่อเงินผ่อน ไม่ต้องวางเงินค่างวด ผ่อนส่ง 4 เดือน ๆ ละ 200 บาท

---

เรือนที่ 4 มีชื่อเสียงมานานแล้ว

ชื่อเงินสด ราคา 800 บาท

ไม่ขายเงินผ่อน

---

## โทรทัศน์

ขาว-ดำ 20 นิ้ว

ซื้อเงินสด ราคา 4,500 บาท

ซื้อเงินผ่อนวางเงินค่างาน 1,650 บาท ผ่อนส่ง 5 เดือน ๆ ละ 600 บาท

ขาว-ดำ 14 นิ้ว

ซื้อเงินสด ราคา 1,700 บาท

ซื้อเงินผ่อนวางเงินค่างาน 750 บาท ผ่อนส่ง 5 เดือน ๆ ละ 200 บาท

สี 20 นิ้ว

ซื้อเงินสดราคา 9,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างาน 1,900 บาท ผ่อนส่ง 10 เดือน ๆ ละ 800 บาท

สี 14 นิ้ว

ซื้อเงินสด ราคา 6,500 บาท

ซื้อเงินผ่อนวางเงินค่างาน 1,750 บาท ผ่อนส่ง 10 เดือน ๆ ละ 500 บาท

ศูนย์วิทยพัชยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชุดรับแขก

## ชุดที่ 1 ไม้นักะสลัก

ชื่อเงินสด ราคา 20,000 บาท

ชื่อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 4,800 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 1,600 บาท

ผ่อนส่งเวลา 10 เดือน

## ชุดที่ 2 ชุดหวาย

ชื่อเงินสด ราคา 6,000 บาท

ชื่อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,300 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 500 บาท

ผ่อนส่งเวลา 10 เดือน

## ชุดที่ 3 ชุดพองน้ำ

ชื่อเงินสด ราคา 5,000 บาท

ชื่อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,250 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 400 บาท

ผ่อนส่งเวลา 10 เดือน

## ชุดที่ 4 ชุดไม้ธรรมคา

ชื่อเงินสด ราคา 4,500 บาท

ชื่อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,175 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 700 บาท

ผ่อนส่งเป็นเวลา 5 เดือน



**ชุดเครื่องนอน****ชุดที่ 1 เครื่องนอนชุดใหญ่ เตียงคู่ ไม้เนื้อดี**

ซื้อเงินสด ราคา 12,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 3,200 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 1,000 บาท

ผ่อนส่งเวลา 10 เดือน

**ชุดที่ 2 เครื่องนอนชุดใหญ่ เตียงคู่ ไม้ธรรมดา**

ซื้อเงินสด ราคา 9,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,500 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 840 บาท

ผ่อนส่งเวลา 10 เดือน

**ชุดที่ 3 เครื่องนอนชุดเล็ก เตียงเดี่ยว ไม้เนื้อดี**

ซื้อเงินสด ราคา 6,000 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,250 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 500 บาท

ผ่อนส่งเวลา 10 เดือน

**ชุดที่ 4 เครื่องนอนชุดเล็ก เตียงเดี่ยว ไม้ธรรมดา**

ซื้อเงินสด ราคา 4,500 บาท

ซื้อเงินผ่อน วางเงินค่างวด 1,000 บาท ผ่อนส่งเดือนละ 375 บาท

ผ่อนส่งเวลา 10 เดือน

## เกมไปรษณีย์

### คู่มือ

1. เกมไปรษณีย์ เป็นเกมจำลองสถานการณ์สำหรับผู้เล่น จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เวลาเล่นประมาณ 6 คาบ

### 2. จุดมุ่งหมายของเกม

เพื่อให้ผู้เล่นได้ความรู้ และมีประสบการณ์ในการใช้บริการการไปรษณีย์โทรเลข ซึ่งเป็นการสื่อสารที่จำเป็น ผู้เล่นจะมีความคุ้นเคยและเห็นความสำคัญของการให้ความร่วมมือและการปฏิบัติความระเบียบ เมื่อเล่นเกมไปรษณีย์แล้วผู้เล่นจะมีความสามารถดังนี้

2.1 บอกประเภท ประโยชน์ และวิธีใช้บริการการไปรษณีย์โทรเลขได้

2.2 ให้เหตุผลในการ เลือกใช้บริการการไปรษณีย์โทร เลขให้ เหมาะสมกับความต้องการ การได้

2.3 ให้บริการการไปรษณีย์โทร เลขให้ เหมาะสมกับความต้องการได้

2.4 ท่อพัสดุภัณฑ์สำหรับส่งทางไปรษณีย์ได้

### 3. แนวคิด

3.1 การไปรษณีย์โทรเลข เป็นการสื่อสารที่จำเป็นชนิดหนึ่ง หากเลือกใช้ได้อย่างถูกต้อง จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ใช้

3.2 การไปรษณีย์โทรเลข มีบริการหลายประเภท จึงจำเป็นต้อง เลือกใช้และปฏิบัติให้ ถูกต้องตามระเบียบ เพื่อความสะดวกและรวดเร็ว

### 4. เป้าหมายของผู้เล่น

"ใช้ไปรษณีย์โทรเลขแทนการเดินทาง ได้ถูกต้องและประหยัดที่สุด"

### 5. อุปกรณ์ของเกม

5.1 บัตรเสียงของบริการแต่ละชนิด

5.2 บัณฑิตความรู้เกี่ยวกับบริการไปรษณีย์โทร เลขและการคมนาคม

5.3 บัญชีแสดงการให้บริการที่ถูกต้อง

5.4 เบี้ยแทนบริการชนิดต่าง ๆ

5.5 แผ่นภาพ

5.6 เงิน

5.7 คู่มือ

## 6. การเตรียมก่อนการเล่นสำหรับผู้เล่น

เกมไปรษณีย์เหมาะสำหรับผู้เล่น 5 กลุ่ม ผู้เล่น 4 กลุ่ม สวมบทบาทเป็นสมาชิก  
ครอบครัว ผู้เล่นอีกหนึ่งกลุ่มเป็นแผนกบริการ ซึ่งประกอบด้วย ผู้อ่านบัญชีแสดงการให้บริการ  
ที่ถูกต้อง 1 คน นายธนาคาร 1 คน นายสถานีขนส่ง 1 คน ที่เหลือในกลุ่มเป็นบุรุษไปรษณีย์

นายธนาคาร ทำหน้าที่จ่ายเงินรายได้ประจำเดือนให้แก่สมาชิกครอบครัว

นายสถานีขนส่ง ทำหน้าที่ขายตั๋วเดินทาง ให้แก่ผู้ที่ต้องการเดินทางโดยทางเรือ  
รถยนต์ รถไฟ และเครื่องบิน

บุรุษไปรษณีย์ ทำหน้าที่รับเงินค่าบริการจากผู้มาใช้บริการ และจ่ายเบี้ยชนิดของ  
บริการไปรษณีย์นั้น ๆ แก่ผู้มาใช้บริการ

สมาชิกแต่ละครอบครัว รับเงินรายได้ประจำเดือนจากธนาคาร แล้วปฏิบัติความเงื่อนไข  
ตามที่ศึกษากำหนดไว้

แผ่นภาพควรวางไว้บนโต๊ะ ที่ซึ่งผู้เล่นสามารถยืนรอบ ๆ ได้ 4 ด้าน

การคเสี่ยงโอกาส วางไว้ตามตำแหน่งที่บ่งไว้บนแผ่นภาพ

เกมจะสิ้นสุดลง เมื่อการปฏิบัติความเงื่อนไขสุดท้าย เสร็จลง

## 7. กติกาการเล่นเกม

กติกาการเล่น ควรอธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจ ส่วนขั้นตอนในการเล่นจะปรากฏในแผ่นภาพ

7.1 ทั้ง 4 ครอบครัวมีเงินสำหรับใช้จ่ายเกี่ยวกับการสื่อสาร 1,000 บาท แต่ละครอบครัว  
ปรึกษากันว่าธุรกิจที่จะต้องปฏิบัติแต่ละข้อนั้น จะตัดสินใจปฏิบัติโดยใช้บริการใดจึงจะถูกต้องและ

ประหยัดที่สุด เมื่อปฏิบัติครบตามเงื่อนไขแล้ว ครอบครัวใดมีเงินเหลือมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

7.2 เมื่อตัดสินใจว่าเงื่อนไขใดควรใช้บริการใดก็นำเงินไปจ่ายค่าบริการแล้วรับบริการใช้บริการของประเภทนั้น ๆ ไปวาง ให้ตรงกับเงื่อนไขข้อนั้น ๆ บนแผ่นภาพจนครบทุกเงื่อนไข ทุกกลุ่ม ต่อจากนั้นผู้อ่านผลจะอ่านผลการใช้บริการที่ถูกต้องทีละข้อว่าข้อใดควรใช้บริการใด ถ้ากลุ่มใดเลือกใช้บริการได้ถูกต้องจะได้เปิดบัตรเสี่ยงโอกาสแล้วปฏิบัติตามผล ส่วนกลุ่มที่ใช้บริการไม่เหมาะสม จะต้องไปใช้บริการประเภทนั้นใหม่ให้ถูกต้อง และถูกปรับตามที่บ่งไว้ในข้อนั้น ๆ แล้วจึงไปเปิดบัตรเสี่ยงโอกาส ทำเช่นนี้จนครบทุกเงื่อนไข

7.3 เมื่อปฏิบัติครบทุกเงื่อนไข เกมจะสิ้นสุดลง ผู้ที่เหลือเงินมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

#### 8. หัวข้ออภิปรายหลังการเล่น

ในการนำการอภิปราย ควรให้นักเรียนให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเกม และนักเรียนได้อะไรจากการเล่นหัวข้อที่ควรนำมาอภิปราย คือ

- 8.1 ในสถานการณ์จำลองที่จบไปนั้น พบปัญหาอะไรบ้าง
- 8.2 ปัญหาเหล่านั้นเกิดจากอะไร
- 8.3 อย่างไรเรียกว่าการซื้อของแท้ที่จำเป็น
- 8.4 ในการซื้อของแต่ละอย่าง จะต้องคำนึงถึงสิ่งใดบ้าง
- 8.5 วิธีการจัดระบบ การใช้จ่ายในรอบ 1 เดือนอย่างไร
- 8.6 ข้อแตกต่างของการซื้อของ เงินสดกับเงินผ่อน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## คำนำ

เกมกฎหมายชีวิต เป็น เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) สำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของเกม เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้และมีประสบการณ์  
เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของประเทศเราทุกคน ให้ผู้เล่น  
มองเห็นความสำคัญของการปฏิบัติตามกฎหมาย เพื่อจะได้ปฏิบัติตามและมีความรับผิดชอบ ในการ  
เป็นพลเมืองดีของประเทศในัจจุบันและอนาคต



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## เกมกฎหมายชีวิต



### คู่มือ

1. เกมกฎหมายชีวิต เป็นเกมจำลองสถานการณ์ สำหรับผู้เล่นจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้เวลาเล่นประมาณ 6 คาบ

### 2. จุดมุ่งหมายของเกม

เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้และได้ประสบการณ์การปฏิบัติ ตามกฎหมายที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เมื่อผู้เล่น เล่นเกมนี้แล้วจะสามารถ

- 2.1 บอกกฎหมายสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันได้อย่างน้อย 3 ข้อ
- 2.2 เสนอวิธีการปฏิบัติตนตามกฎหมายได้อย่างน้อย 5 ข้อ
- 2.3 ปฏิบัติตามหน้าที่ความรับผิดชอบของพลเมืองได้เหมาะสมแก่วัย
- 2.4 บอกผลดีผลเสีย ของการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย หน้าที่ความรับผิดชอบได้อย่างละ 3-5 ข้อ

### 3. แนวคิด

3.1 พลเมืองของประเทศ จำเป็นต้องรู้กฎหมายสำหรับตนเอง เพื่อปฏิบัติหน้าที่และความรับผิดชอบต่อพลเมืองได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์

3.2 การปฏิบัติตนตามกฎหมาย ทำให้สังคมสงบเรียบร้อย

### 4. เป้าหมายของผู้เล่น

"ปฏิบัติตนตามกฎหมายได้ถูกต้อง"

### 5. อุปกรณ์ของเกม

- 5.1 บัตรความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่ต้องปฏิบัติ
- 5.2 บัตรเงื่อนไขสำหรับการเลือกปฏิบัติในเหตุการณ์ต่าง ๆ
- 5.3 แผนภูมิแสดงเหตุการณ์ต่าง ๆ
- 5.4 บัตรเสี่ยงโอกาส

5.5 แผ่นภาพ

5.6 เหรียญ

5.7 เบี้ย

5.8 คู่มือ

## 6. การเตรียมก่อนการเล่นสำหรับผู้เล่น

เกมนี้เหมาะสำหรับผู้เล่น 5 กลุ่ม ผู้เล่น 4 กลุ่ม สวมบทบาทเป็นสมาชิกครอบครัว 4 ครอบครัว ผู้เล่นอีก 1 กลุ่ม เป็นเจ้าหน้าที่รักษากฎหมาย ซึ่งประกอบด้วย กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน นายอำเภอ นายทะเบียนอำเภอ สัสดีอำเภอ สรรพากร นายธนาคาร 1 คน

นายธนาคาร มีหน้าที่ จ่าย รับ และแลกเหรียญ และอ่านลำดับเหตุการณ์จากแผนภูมิ

เจ้าหน้าที่รักษากฎหมาย ทำหน้าที่รับแจ้งความ และจ่ายเบี้ยแก่ผู้มาแจ้ง

ครอบครัวแต่ละครอบครัวปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ความกติกาการเล่นตามขั้นตอน

ในแผ่นภาพ

แผ่นภาพควรวางไว้บนโต๊ะที่ซึ่งผู้เล่นสามารถยืนรอบ ๆ ได้ 4 ด้าน

การเคลื่อนไหวโอกาสวางไว้ตามตำแหน่งที่บ่งไว้บนแผ่นภาพ

เกมจะสิ้นสุดลง เมื่อผู้เล่นปฏิบัติตามเงื่อนไข ครบทุกเหตุการณ์

## 7. กติกาการเล่นเกม

กติกาในการเล่น ควรอธิบายให้ผู้เล่น เข้าใจ ส่วนขั้นตอนในการเล่นจะปรากฏในแผ่นภาพ

7.1 แต่ละครอบครัว จะได้รับเหรียญครอบครัวละ 10 เหรียญ

7.2 ทั้ง 4 ครอบครัว ต้องตัดสินใจเลือกปฏิบัติตามเงื่อนไข ในเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์เพียงเงื่อนไขเดียว และต้องปฏิบัติให้ครบทุกเหตุการณ์

7.3 เมื่อตัดสินใจเลือกปฏิบัติตามเงื่อนไขใดแล้ว จะได้รับเบี้ยชนิดต่าง ๆ มาวางตามตำแหน่งของเหตุการณ์นั้น ๆ บนแผ่นภาพพร้อมกับได้รับเหรียญตอบแทนต่อจากนั้นจึง เปิดบัตรเสียงโอกาสและปฏิบัติตามผล

7.4 ถ้าครอบครัวใดเหรียญหมด สามารถนำเบี้ยที่มีอยู่ ความค่าแห่ง เหตุการณ์ต่าง ๆ ไปแลกเหรียญได้ 1 เบี้ยต่อ 1 เหรียญ

7.5 เกมสิ้นสุดลงเมื่อปฏิบัติครบทุกเหตุการณ์ แต่ละครอบครัวต้องนำเบี้ยที่มีอยู่ไปแลกเป็นเหรียญจากธนาคาร แล้วนำมาพร้อมกับเหรียญที่มีอยู่ ครอบครัวที่มี เหรียญมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

8. หัวข้ออภิปรายหลังการเล่น

8.1 ในสถานการณ์จำลองที่จบไปนั้น พบปัญหาอะไรบ้าง

8.2 ปัญหาเหล่านั้นเกิดจากอะไร

8.3 ปัญหาทำให้เกิดผลเสียอย่างไร

8.4 จะมีวิธีทำไม่ให้เกิดปัญหาอย่างไรบ้าง



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## คำนำ

เกมสทกรณ เป็นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) ที่มุ่งให้ผู้เล่นมีประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดตั้งและการดำเนินงานการสทกรณ ผู้เล่นจะได้ความรู้ความสามารถเกี่ยวกับการสทกรณ เข้าใจวิธีการ และหลักการในการดำเนินงาน เพื่อผู้เล่นจะได้นำไปเป็นข้อคิดข้อปฏิบัติในชีวิตประจำวันต่อไป ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

เกมนี้ สร้างสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยนำจุดมุ่งหมายมาจาก หลักสูตรประถมศึกษา พ.ศ. 2521 ดังนั้นเกมนี้จึงมีประโยชน์โดยตรงต่อครูที่สอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## เกมสหกรณ์

### คู่มือ

1. เกมสหกรณ์ เป็นเกมจำลองสถานการณ์สำหรับผู้เล่นจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้เวลาในการเล่น 9 คาบ

### 2. จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของเกม

เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับหลักการ และวิธีการสหกรณ์ และมีประสบการณ์  
เกี่ยวกับการจัดตั้งสหกรณ์ มองเห็นความสำคัญและประโยชน์ที่ได้รับจากการรวมกลุ่ม ทั้งส่วนคน  
และส่วนรวม เมื่อเล่นเกมนี้แล้ว ผู้เล่นจะมีความสามารถ ดังนี้คือ

- 2.1 อธิบายความจำเป็นของการรวมกลุ่มของผู้ผลิตและผู้ค้าสิ่งต่าง ๆ ได้
- 2.2 บอกหลักการของสหกรณ์ได้
- 2.3 นำหลักการและวิธีการของสหกรณ์มาจัดตั้งสหกรณ์ได้

### 3. แนวคิด

"การรวมกลุ่มและสหกรณ์ ช่วยรักษาผลประโยชน์ของสมาชิกทั้งส่วนตัวและส่วนรวม"

### 4. เป้าหมายของผู้เล่น

"จำหน่ายผลผลิตของตนให้ได้ราคาสูงที่สุด"

### 5. อุปกรณ์ของเกม

- 5.1 โปรแกรมการจำหน่าย
- 5.2 บัตรเสียงโอกาส
- 5.3 เบี้ย
- 5.4 แผ่นภาพ
- 5.5 เงิน
- 5.6 คู่มือ

## 6. การเตรียมตัวสำหรับผู้เล่นก่อนการเล่นเกม

เกมสทกรณ เป็นเกมสำหรับผู้เล่น 5 กลุ่ม ผู้เล่น 4 กลุ่ม สวมบทบาทผู้ผลิต ผู้เล่นอีกหนึ่งกลุ่มเป็นเจ้าหน้าที่รับซื้อ ตามจำนวนโปรแกรมการจำหน่าย

เจ้าหน้าที่รับซื้อ ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่สทกรณ พ่อค้าคนกลาง และผู้ซื้อเพื่อบริโภคนผู้ผลิต 4 กลุ่ม ปฏิบัติตามกติกา เพื่อจำหน่ายข้าวโพดให้หมดและให้ได้เงินมากที่สุด แผ่นภาพ ควรวางไว้บนโต๊ะที่ซึ่งผู้เล่นสามารถยืนรอบ ๆ ได้ 4 ด้าน เบี่ยงวางไว้บนแผ่นภาพ ความค่าแห่งของจำนวนข้าวโพด

บัตรเสียงโอกาส วางไว้ความค่าแห่งที่บ่งไว้บนแผ่นภาพ

เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อจำหน่ายข้าวโพดหมด 3 งวด

## 7. กติกาของเกม

กติกาการเล่น ควรอธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจ ส่วนขั้นตอนในการเล่นจะปรากฏในแผ่นภาพ

7.1 ผู้เล่นทั้ง 4 กลุ่ม เป็นชาวสวนข้าวโพด มี 2 กลุ่ม ที่มีเงินกลุ่มละ 1,000 บาท อีก 2 กลุ่ม ไม่มี ดังนั้น ทั้ง 4 กลุ่ม จะต้องจับฉลากกัน (ในงวดแรก งวดเดียว งวดที่ 2 และที่ 3 ไม่ต้องจับฉลาก) ว่ากลุ่มใดจะเป็นกลุ่มที่มีเงิน 1,000 บาท

7.2 ทั้ง 4 กลุ่มมีเบี้ยแทนจำนวนข้าวโพด 1 เบี้ยต่อข้าวโพด 50 ก.ก. ผู้เล่น 1 กลุ่มสามารถเก็บข้าวโพดได้วันละ 200 ก.ก. ในงวดหนึ่ง ๆ เก็บได้นาน 10 วัน โดยใช้เวลาปลูก 4 เดือนต่อ 1 งวด แต่ละงวดผู้ผลิตจะต้องเลือกจากโปรแกรมว่าจะไปจำหน่ายที่ใด วิธีใด โดยไปขอสมัครได้จากเจ้าหน้าที่ของโปรแกรมนั้น ๆ

7.3 ผู้ผลิต 1 กลุ่ม จะเลือกที่โปรแกรมก็ได้ แต่ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของโปรแกรมที่เลือกให้ครบ

7.4 เมื่อเลือกโปรแกรมแล้ว นำเบี้ยซึ่งแทนจำนวนข้าวโพด ไปจำหน่ายให้เจ้าหน้าที่ประจำโปรแกรมที่ตนเลือก จนหมดเบี้ยของทุกวัน

7.5 เปิดบัตรเสียงโอกาส ตามโปรแกรมที่เลือกทุกวันให้นำข้าวโพดไปขาย แล้วปฏิบัติตามผลที่ปรากฏในบัตรเสียง

7.6 เมื่อจำหน่ายครบ 10 วัน ก็เป็นอันว่าหมดงวดที่ 1 ก็เริ่มจำหน่ายงวดที่ 2 ได้ โดยอาจจะเลือกโปรแกรมใหม่ หรือยังใช้โปรแกรมเดิมก็ได้ ทำเช่นนี้จนครบ 3 งวด

7.7 เกมสิ้นสุดลงเมื่อจำหน่ายข้าวโพดอ่อนครบ 3 งวด (เป็นเวลา 1 ปี) ผู้ที่จำหน่ายได้เงินมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

#### 8. หัวข้อสำหรับอภิปรายหลังการเล่นเกม

ในการนำอภิปราย ควรให้นักเรียนให้ข้อคิดเห็น เกี่ยวกับเกมและนักเรียนได้อะไรจากการเล่นเกม หัวข้อที่ควรนำมาอภิปราย คือ

8.1 ในสถานการณ์จำลองที่จบไปนั้น พบปัญหาอะไรบ้าง

8.2 ปัญหาเหล่านั้นเกิดจากอะไร

8.3 โปรแกรมจำหน่ายแต่ละโปรแกรม แตกต่างกันอย่างใด โปรแกรมใดเกิดประโยชน์ต่อผู้ผลิตมากที่สุด

8.4 โปรแกรมสหกรณ์มีหลักการ และวิธีการจัดตั้งอย่างไรบ้าง

## คำนำ

เกมอาชีพ เป็นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) ที่มุ่งให้ผู้เล่นมีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับการเลือกประกอบอาชีพ โดยอาศัยเหตุผลหลายอย่างประกอบกัน ทั้งใน ด้านภูมิศาสตร์ สังคม ผลในทางเศรษฐกิจ และความรู้ความสามารถ

เกมนี้เจาะจงสร้างขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยนำจุดมุ่งหมายใน หลักสูตรมาเป็นจุดมุ่งหมายของเกม เพื่อให้ นักเรียนได้เล่น ได้ศึกษาให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## เกมอาชีฟ

### คู่มือ

1. เกมอาชีฟ เป็นเกมจำลองสถานการณ์สำหรับผู้เล่นจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 6 คาบ

### 2. จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของเกม

เพื่อให้ผู้เล่นได้พบกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับการประกอบอาชีพ และได้มองเห็นความสัมพันธ์ของภูมิอากาศ ภูมิประเทศ ทรัพยากรธรรมชาติที่มีต่อการประกอบอาชีพทางเกษตรกรรม เมื่อเล่นเกมนี้แล้ว ผู้เล่นจะมีความสามารถดังนี้

2.1 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะภูมิอากาศ ภูมิประเทศ และทรัพยากรธรรมชาติกับการประกอบอาชีพทางเกษตรกรรมแต่ละประเภทได้

2.2 บอกความสำคัญของอาชีพ แต่ละประเภทที่มีผลต่อเศรษฐกิจของชาติได้

### 3. แนวคิด

“สภาพทางภูมิศาสตร์ มีความเกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพ”

### 4. เป้าหมายของผู้เล่น

“เลือกประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับที่ดินของตน เพื่อให้ได้รายได้มากที่สุด”

### 5. อุปกรณ์ของเกม

5.1 โปสเตอร์อาชีพต่าง ๆ

5.2 บัตรเสียงโอกาสของแต่ละอาชีพ

5.3 แผนที่ภาพ

5.4 แผนที่ดิน

5.5 เบี้ย

5.6 เงิน

5.7 คู่มือ

## 6. การเตรียมก่อนการเล่นสำหรับผู้เล่น

เกมอาชีพ เหมาะสำหรับผู้เล่น 5 กลุ่ม ผู้เล่น 4 กลุ่ม ต้องเป็นผู้เลือกประกอบอาชีพ  
อีก 1 กลุ่ม เป็นพนักงานของธนาคาร

นายธนาคารและพนักงาน ช่วยบริการเกี่ยวกับ ขายที่ดิน บริการเช่าที่ดิน ขายเบีย  
อาชีพต่าง ๆ รับซื้อเบียและรับซื้อที่ดิน

ผู้เลือกอาชีพ 4 กลุ่ม มีหน้าที่หาซื้อที่ดินแล้วเลือกประกอบอาชีพ และปฏิบัติตามที่  
กติกาที่กำหนดไว้

แผ่นภาพวงไว้มันได้ะ ที่ซึ่งผู้เล่นสามารถยืนรอบ ๆ ได้ 4 ด้าน

การ์ดสำหรับเสี่ยงในอาชีพต่าง ๆ วางไว้ตามตำแหน่งที่ระบุไว้มันแผ่นภาพ

เกมจะดำเนินไปเป็นเวลา 1 ปี ก็จะสิ้นสุดลง ผู้เล่นกลุ่มใดมีรายได้จากการประกอบ  
อาชีพมากที่สุดก็เป็นผู้ชนะ

## 7. กติกาการเล่น

กติกาในการเล่น เกม ควรอธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจ ส่วนขั้นตอนในการเล่นแต่ละรอบ  
จะปรากฏบนแผ่นภาพ

7.1 ผู้เล่นแต่ละกลุ่มมีเงินกลุ่มละ 50,000 บาท สำหรับซื้อที่ทำมาหากินกลุ่มละ 1 แปลง  
ต่อจากนั้นก็ใช้ที่ดินที่ซื้อมาประกอบอาชีพโดยเลือกจากโปรแกรมอาชีพต่าง ๆ ถ้ากลุ่มใดคิดว่า  
เนื้อที่ที่ซื้อไม่พอแก่การประกอบอาชีพของตนจะเช่าเพิ่มอีกก็ได้ แต่มีเงื่อนไขว่า ต้องจ้างคน  
ช่วยทำงาน 1 คน ต่อที่ดินที่เช่าเพิ่ม 1 ไร่ ค่าเช่าไร่ละ 1,000 บาท และค่าจ้างลูกจ้าง  
คนละ 4,000 บาทค่อมปี

7.2 เลือกอาชีพจากโปรแกรม เมื่อเห็นว่า โปรแกรมอาชีพใดเหมาะสมกับสภาพที่ดิน  
ของตน ก็นำเงินไปลงทุนกับธนาคาร ๆ จะมอบเบียของโปรแกรมอาชีพนั้น ๆ ให้ผู้เล่นนำไป  
วางบนตำแหน่งที่ดินของตนในแผ่นภาพจนครบจำนวนไร่ของที่ดินของตน

2.3 เมื่อทุกกลุ่มคิดว่าได้ใช้ประโยชน์จากที่ดิน เต็มพื้นที่ของตนแล้ว ทุกกลุ่มจะได้เปิดบัตรเสี่ยงโอกาสตามอาชีพที่เลือกทำไว้ทุกประเภท (ใน 1 กลุ่ม อาจเลือกหลายอาชีพได้ก็เปิดบัตรเสี่ยงได้ตามอาชีพที่เลือก) แล้วนำเบี้ยของอาชีพแต่ละอาชีพพร้อมบัตรเสี่ยงไปรับ เงินรายได้จากธนาคารพร้อมกับปฏิบัติตามผลที่ปรากฏในบัตรเสี่ยงเหล่านั้น

7.4 นำที่ดินที่ซื้อไปขายในราคาที่สูงกว่าจากที่ซื้อมา 5 เปอร์เซ็นต์ (ที่ดินที่เช่าไม่มีสิทธิ์ขาย) แล้วนำเงินไปรวมกับรายได้ เป็นอันว่าสิ้นสุดเกม ผู้ที่มีรายได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

#### 8. หัวข้ออภิปรายหลังการเล่นเกม

ในการนำอภิปราย ควรให้นักเรียนให้ข้อคิดเห็น เกี่ยวกับ เกมและนักเรียนได้อะไรจากการเล่นเกม หัวข้อที่สามารถนำมาอภิปราย คือ

- 8.1 ในสถานการณ์จำลองที่จบไปนั้น พบปัญหาอะไรบ้าง
- 8.2 ปัญหาเหล่านั้น เกิดจากอะไร
- 8.3 ในการเลือกประกอบอาชีพแต่ละชนิดต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง
- 8.4 สภาพภูมิศาสตร์ สังคม เศรษฐกิจ และความรู้ความสามารถเกี่ยวข้อง หรือไม่เกี่ยวข้องกับการเลือกประกอบอาชีพ อย่างไร

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### ประวัติผู้เขียน

นางทัศนีย์ สุวรรณพงษ์ เกิดเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2496 จังหวัดสมุทรสาคร สำเร็จการศึกษาปริญญาการศึกษาบัณฑิตจาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เมื่อปี การศึกษา 2522 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาประถมศึกษา ภาควิชา ประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2523 ปัจจุบัน รัับราชการในตำแหน่ง อาจารย์ 1 ระดับ 4 โรงเรียนวัดศิริมงคล จังหวัดสมุทรสาคร



ศูนย์วิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย