

การออกแบบเว็บไซต์การจัดการเงินของเด็ก

WEBSITE DESIGN FOR CHILDREN'S MONEY MANAGEMENT



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบเว็บไซต์การจัดการเงินของเด็ก
WEBSITE DESIGN FOR CHILDREN'S MONEY MANAGEMENT
นักศึกษา วิศรุตฯ พฤษภาพรเสริญ
รหัสประจำตัว 63020276
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
พ.ศ. 2566
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เอกรัตน์ อุ่นใจ



เอกรัตน์ อุ่นใจ
(อาจารย์เอกรัตน์ อุ่นใจ)
อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์การจัดการเงินของเด็ก WEBSITE DESIGN FOR CHILDREN'S MONEY MANAGEMENT
นักศึกษา	วิศรุตตา พฤกษ์ประเสริฐ
รหัสประจำตัว	63020276
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เอกรัตน์ อุ่นใจ

บทคัดย่อ

ความรู้ทางการวางแผนการเงินสามารถปลูกฝังให้เด็กได้ตั้งแต่วัย ระดับประถมศึกษา และ ถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญ เพราะจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้เงิน ในอนาคต แต่จากการขาดทักษะการวางแผนทางการเงินที่ถูกมองว่าเป็นเรื่องยาก และ เป็นเรื่องของผู้ใหญ่ทำให้เด็กขาดความรู้ เรื่องการใช้เงิน ส่งผลให้ไม่สามารถวางแผนการเงินการใช้จ่ายได้ เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น และมีปัญหาทางการเงินในวัยทำงาน

งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้ด้านการวางแผนการเงินแก่เด็ก เพื่อให้เด็กสามารถที่จะวางแผนการเงินได้ด้วยตนเอง และ เพื่อออกแบบ Interactive Multimedia ในการประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเด็ก โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และ จากแบบสอบถามพบว่า ฐานะทางการเงินของผู้ปกครอง และ อายุของเด็กจะส่งผลต่อเงินค่าขนมที่เด็กจะได้รับ โดยทัศนคติทางการเงินของเด็กพบว่า 5 ใน 10 ของเด็กที่ทำแบบสอบถามมีการใช้จ่ายที่คำนึงถึงสิ่งของที่จำเป็นก่อนตามลำดับความสำคัญ และ 4 ใน 10 ใช้จ่ายโดยคำนึงถึงความต้องการของตัวเองก่อน และ เด็กส่วนมากจะเรียนรู้เรื่องที่มาของรายได้ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนภายในครอบครัวด้วยการทำงานภายในบ้านเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงินรายได้ และ เด็กอีกกลุ่มที่ไม่เคยได้รับประสบการณ์การแลกเปลี่ยนมาก่อน และ เด็กในช่วงวัยนี้มักจะออมเงินเมื่อมีเงินเหลือจากการใช้จ่าย และ เป็นส่วนน้อยที่จะออมเงินก่อนใช้จ่าย จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาทำการออกแบบ Interactive Multimedia เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเด็ก

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณแต่ผู้ให้การสนับสนุน อาจารย์เอกรัตน์ อุ่นใจ ผู้เป็นที่ปรึกษา และ คอยให้คำชี้แนะแนวทางในการจัดทำศิลปินพจน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำงานได้อย่างราบรื่น

ขอขอบพระคุณอาจารย์ในสาขาวิชานิเทศศิลป์ทุกท่านที่มีความกรุณาให้คำแนะนำ และแนวทางในการปรับปรุง ศิลปินพจน์ของผู้วิจัยให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ขอขอบคุณคณะอาจารย์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สั่งสอนวิชาความรู้ประสบการณ์แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณครอบครัว และ เพื่อนของผู้วิจัย ที่อนุเคราะห์การเงิน และ คอยเป็นกำลังใจ ทำให้ศิลปินพจน์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี

วิศรุตฯ พฤษทรัพย์เสริฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมา และ ความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตของงาน.....	2
1.3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา.....	2
1.3.3 ขอบเขตของชิ้นงาน.....	2
Interactive Multimedia และ สื่อสิ่งพิมพ์ ประกอบด้วย.....	2
1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 การวางแผนทางการเงิน.....	4
2.1.1 ความหมายของการวางแผนทางการเงิน.....	4
2.1.2 ทักษะทางการเงิน.....	4
2.1.3 ระดับทักษะทางการเงินของคนไทย.....	5
2.1.4 พีระมิดการเงิน.....	7
2.1.5 ความสำคัญของการวางแผนการเงิน.....	8
2.1.6 การละเลยการวางแผนทางการเงิน.....	9
2.2 พัฒนาการของเด็กประถมศึกษา.....	9
2.2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่อพัฒนาการของเด็ก.....	9
2.2.2 การเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย.....	11
2.2.3 ความสามารถในการจัดการ (EF).....	12
2.2.4 ความสำคัญของความสามารถในการจัดการ (EF).....	13
บทที่ 3 ข้อมูลทางด้านการออกแบบ.....	14
3.1 ทฤษฎีการออกแบบสื่อ Ricard E. Mayer.....	14
3.2 การรวบรวมข้อมูล (แบบสอบถาม).....	16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
3.2.1 ด้านฐานะทางการเงิน.....	16
3.2.2 ด้านทัศนคติทางการเงิน.....	17
3.2.3 ด้านความรู้เรื่องที่มาของรายได้.....	17
3.2.4 พฤติกรรมการวางแผนการเงิน.....	17
บทที่ 4 วิธีการดำเนินงาน.....	19
4.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	19
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล.....	19
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา.....	19
4.3.1 การวางแผนการเงินคืออะไร.....	20
4.3.2 รู้จักการเงินของตัวเอง.....	20
4.3.3 การออม.....	20
4.3.4 การใช้จ่าย.....	20
4.3.5 ป้องกันความเสี่ยง.....	20
4.3.6 การลงทุน.....	21
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน.....	21
4.5 แนวทางการออกแบบ.....	22
4.5.1 แนวทางที่ 1: ก่อร่างสร้างตัว.....	22
4.5.2 แนวทางที่ 2: Go to Goal.....	23
4.5.3 แนวทางที่ 3: อดเปรี้ยวไว้กินหวาน.....	24
บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ.....	25
5.1 Flowchart และ Wireframe.....	25
5.1.1 Flowchart.....	25
5.1.2 Wireframe.....	27
5.2 การพัฒนาโลโก้.....	30
5.3 การออกแบบมาสคอต.....	31
5.4 การออกแบบเว็บไซต์.....	32
5.4.1 หน้าเปิดของเว็บไซต์ (Home page).....	32
5.4.2 หน้าแนะนำ.....	32
5.4.3 หน้ารู้จักการเงินของตัวเอง.....	34
5.4.4 หน้าการออม.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
5.4.5 หน้าการใช้จ่าย.....	35
5.4.6 หน้าการป้องกันความเสี่ยง	37
5.4.7 หน้าการลงทุน.....	38
5.4.8 หน้าส่วนท้าย (Page Footer)	39
5.5 การออกแบบภาพประกอบ	39
5.6 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว	40
5.7 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์.....	41
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ	42
6.1 โลโก้.....	42
6.2 เว็บไซต์.....	42
6.3 สื่อประชาสัมพันธ์.....	48
6.3.1 เพจ Facebook.....	48
6.3.2 สมุดบันทึกรายรับรายจ่าย	49
6.3.3 โพสต์ประชาสัมพันธ์.....	49
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	50
7.1 บทสรุป.....	50
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด	50
7.3 ข้อเสนอแนะ	50
บรรณานุกรม	51
ประวัติผู้เขียน.....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปลูกภาพ

รูปที่	หน้า
รูปที่ 2.1 ภาพระดับทักษะทางการเงินของคนไทยในแต่ละช่วงวัยย้อนหลัง 7 ปี.....	5
รูปที่ 2.2 ระดับทักษะทางการเงินและองค์ประกอบจำแนกตามช่วงวัยในปี 2563.....	5
รูปที่ 2.3 พีระมิดการเงิน.....	7
รูปที่ 2.4 แนวคิด 50/30/20 ของ Elizabeth Warren.....	8
รูปที่ 3.1 ตัวอย่างของ Spatial Contiguity.....	15
รูปที่ 4.1 ปรับปรุงเนื้อหาพีระมิดทางการเงิน.....	19
รูปที่ 4.2 แนวทางการออกแบบที่ 1.....	22
รูปที่ 4.3 Flowchart ของแนวทางการออกแบบที่ 1.....	22
รูปที่ 4.4 แนวทางการออกแบบที่ 2.....	23
รูปที่ 4.5 Flowchart ของแนวทางการออกแบบที่ 2.....	23
รูปที่ 4.6 แนวทางการออกแบบที่ 2.....	24
รูปที่ 4.7 Flowchart ของแนวทางการออกแบบที่ 2.....	24
รูปที่ 5.1 Flowchart ครั้งที่ 1.....	25
รูปที่ 5.2 Flowchart ครั้งที่ 2.....	26
รูปที่ 5.3 Flowchart ครั้งที่ 3.....	26
รูปที่ 5.4 แบบร่างภาพรวมของเว็บไซต์.....	27
รูปที่ 5.5 แบบร่างภาพรวมของเว็บไซต์.....	28
รูปที่ 5.6 Wireframe.....	29
รูปที่ 5.7 แบบร่างโลโก้.....	30
รูปที่ 5.8 พัฒนาโลโก้จากแบบ B1 และ B2.....	30
รูปที่ 5.9 แบบร่างมาสคอต.....	31
รูปที่ 5.10 พัฒนามาสคอตจากแบบ A และ C.....	31
รูปที่ 5.11 Home page.....	32
รูปที่ 5.12 แบบร่างหน้าแนะนำ ครั้งที่ 1.....	32
รูปที่ 5.13 แบบร่างหน้าแนะนำ ครั้งที่ 2.....	33
รูปที่ 5.14 ภาพสำเร็จหน้าแนะนำ.....	33
รูปที่ 5.15 แบบร่างหน้ารู้จักการเงินของตัวเอง ครั้งที่ 1.....	34
รูปที่ 5.16 แบบร่างหน้ารู้จักการเงินของตัวเอง ครั้งที่ 2.....	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.17 แบบร่างหน้าการออม ครั้งที่ 1	35
รูปที่ 5.18 แบบร่างหน้าการออม ครั้งที่ 2	35
รูปที่ 5.19 แบบร่างหน้าการใช้จ่าย ครั้งที่ 1	36
รูปที่ 5.20 แบบร่างหน้าการใช้จ่าย ครั้งที่ 2	36
รูปที่ 5.21 ภาพสำเร็จหน้าการใช้จ่าย	36
รูปที่ 5.22 แบบร่างหน้าการป้องกันความเสี่ยง ครั้งที่ 1	37
รูปที่ 5.23 แบบร่างหน้าการป้องกันความเสี่ยง ครั้งที่ 2	37
รูปที่ 5.24 แบบร่างหน้าการลงทุน ครั้งที่ 1	38
รูปที่ 5.25 แบบร่างหน้าการลงทุน ครั้งที่ 2	38
รูปที่ 5.26 หน้าส่วนท้าย	39
รูปที่ 5.27 ภาพประกอบ	39
รูปที่ 5.28 ภาพเคลื่อนไหว	40
รูปที่ 5.29 ภาพเคลื่อนไหว	40
รูปที่ 5.30 ภาพเคลื่อนไหว	40
รูปที่ 5.31 แบบร่างเพจ Facebook	41
รูปที่ 5.32 แบบร่างโพสต์เตอร์	41
รูปที่ 6.1 โลโก้	42
รูปที่ 6.2 ภาพรวมของเว็บไซต์	42
รูปที่ 6.3 Homepage	43
รูปที่ 6.4 หน้าแนะนำ	43
รูปที่ 6.5 หน้ารู้จักการเงินของตัวเอง	44
รูปที่ 6.6 หน้าการออม	45
รูปที่ 6.7 หน้าการใช้จ่าย	45
รูปที่ 6.8 หน้าการป้องกันความเสี่ยง	46
รูปที่ 6.9 หน้าการลงทุน	47
รูปที่ 6.10 หน้าส่วนท้าย	47
รูปที่ 6.11 เพจ Facebook	48
รูปที่ 6.12 โพสต์ Facebook	48
รูปที่ 6.13 สมุดบันทึกรายรับรายจ่าย	49
รูปที่ 6.14 โพสต์เตอร์ประชาสัมพันธ์	49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมา และ ความสำคัญของปัญหา

การวางแผนการเงิน คือ กระบวนการในการจัดทำแผนการเงินอย่างเหมาะสม เพื่อให้มีเงินเพียงพอต่อค่าใช้จ่าย และ บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ การวางแผนการเงินไม่ได้หมายถึงการลงทุนเพียงอย่างเดียว การออมเงิน การจัดทำงบประมาณรายรับรายจ่าย ภาษี การวางแผนเกษียณอายุ หรือ แม้แต่การมีหนี้สิน เช่น หนี้บัตรเครดิต ผ่อนบ้าน ผ่อนรถ การซื้อกรมธรรม์ต่าง ๆ ก็ถือว่าเป็นการวางแผนทางการเงิน และเป็นทักษะที่ทุกคนควรมี แต่ในปัจจุบันคนส่วนใหญ่มักมองว่าการวางแผนการเงินเป็นเรื่องยาก เป็นเรื่องของคนที่เรียนทางด้านการเงิน หรือเรียนเศรษฐศาสตร์ เรื่องของตัวเลข และ การลงทุน ที่ต้องใช้ความรู้เฉพาะทาง ทำให้เกิดการละเลยทักษะการวางแผนการเงิน จนนำไปสู่ปัญหาภูมิคุ้มกันด้านการเงินต่ำในสังคมไทย การมีรายจ่ายที่มากกว่ารายได้ หนี้สินที่มากขึ้น โดยพบว่า จากปี 2560 ถึง 2565 สัดส่วนคนไทยที่มีหนี้เพิ่มขึ้นจาก 30% เป็น 37% ของประชากรไทย ซึ่ง 2 ใน 3 ของบัญชีหนี้ครัวเรือนทั้งหมดของไทย อาจเป็นสินเชื่อไม่สร้างรายได้ ประกอบด้วยสินเชื่อส่วนบุคคล 39% และ บัตรเครดิต 29% โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เพิ่งเริ่มทำงาน (20-35 ปี) มีหนี้เร็วขึ้น เป็นกลุ่มที่มีสัดส่วนคนมีหนี้เสียสูงที่สุด โดย 1 ใน 2 ของคนรุ่นใหม่ที่จะเริ่มมีหนี้สินกันแล้ว และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในช่วง 12 ปีที่ผ่านมา (บริษัทข้อมูลเครดิตแห่งชาติ จำกัด (เครดิตบูโร) และ กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย , สถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์ , 2565) แสดงให้เห็นว่าปัจจุบันคนไทยยังคงมีปัญหาด้านการวางแผนทางการเงินอยู่มากโดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่มีแนวโน้มที่จะมีภูมิคุ้มกันทางการเงินต่ำ และ ขาดทักษะการวางแผนการเงิน จากผลการสำรวจปี 2563 GenZ มีระดับทักษะทางการเงินค่อนข้างต่ำ มีคะแนนด้านพฤติกรรม และ ทักษะคติทางการเงินน้อยที่สุดในทุกช่วงวัย แต่มีพัฒนาการของระดับทักษะทางการเงินโดยเฉพาะด้านความรู้ และ พฤติกรรมทางการเงิน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ คำนวณโดยธนาคารแห่งประเทศไทย , 2563) เป็นผลกระทบที่เกิดจากการละเลยทักษะ และ ขาดการปลูกฝังการวางแผนการเงินตั้งแต่เด็ก โดยจากผลวิจัยนิสัยทางการเงินจะถูกกำหนดไว้ตั้งแต่อายุ 7 ปี (David Whitebread & Sue Bingham of the University of Cambridge , 2565) ซึ่งสามารถปลูกฝังความรู้ทางการเงินให้เด็กได้ตั้งแตในระดับประถมศึกษา ก็จะกลายเป็นทักษะที่ติดตัวเด็กไปจนโต แต่จากการขาดทักษะการวางแผนทางการเงิน ที่มักถูกมองว่าเป็นเรื่องยาก และ เป็นเรื่องของผู้ใหญ่ ทำให้เด็กขาดความรู้เรื่องการใช้เงิน เช่น ไม่รู้ว่าเงินมาจากไหน ลำดับความสำคัญของการใช้จ่ายไม่เป็น และ ไม่สามารถแยกระหว่างความจำเป็น หรือ ความต้องการได้ การขาดทักษะพื้นฐานในเรื่องของการเงิน ส่งผลให้ไม่สามารถวางแผนการเงินการใช้จ่ายได้เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น และ มีปัญหาทางการเงินในวัยทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งความรู้ทางการวางแผนการเงินสามารถปลูกฝังให้เด็กได้ตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา และ ถือว่าเป็นช่วงวัยที่สำคัญ เพราะจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้เงินในอนาคต

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการวางแผนทางการเงินนั้น สามารถปลูกฝังได้ตั้งแต่ในวัยเด็กที่กำลังมีพัฒนาการที่ดีได้ แต่ด้วยแนวคิดว่าการเงินเป็นเรื่องไกลตัว ทำให้เด็กขาดการปลูกฝังเรื่องทักษะการวางแผนการเงิน ซึ่งการออกแบบสื่อการสอนจะช่วยให้ความรู้พื้นฐานการวางแผนการเงินที่สามารถเข้าใจได้ง่าย และ เหมาะสมกับวัย เช่น การรู้จักความต้องการของตนเอง การรู้จักคุณค่าของเงิน การออมเงิน การใช้จ่ายที่ถูกต้อง เพื่อให้เด็กสามารถวางแผนด้วยตัวเอง และ เตรียมความพร้อมก่อนที่จะเข้าสู่วัยรุ่น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้ความรู้ด้านการวางแผนการเงินแก่เด็ก
2. เพื่อให้เด็กสามารถที่จะวางแผนการเงินได้ด้วยตัวเอง
3. เพื่อศึกษาการออกแบบ Interactive Multimedia ในการประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเด็ก

1.3 ขอบเขตของงาน

1.3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรศาสตร์ ชาย-หญิง อายุ 8-12 ปี การศึกษาระดับประถมศึกษา อาศัยอยู่ในประเทศไทย
ด้านจิตวิทยา ผู้ที่สนใจเริ่มต้นศึกษาการวางแผนการเงิน ชื่นชอบในเรื่องของการเงิน

1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการเงิน การวางแผนทางการเงิน โดยจะมุ่งเน้นไปที่ การวางแผนการเงินในแต่ละขั้นตอน ได้แก่ความสำคัญของการวางแผนการเงิน พื้นฐานการวางแผนการเงิน การเก็บสะสม และการลงทุนในหักอกเงย ตามหลักการพีระมิดทางการเงิน

1.3.3 ขอบเขตของชิ้นงาน

Interactive Multimedia และ สื่อสิ่งพิมพ์ ประกอบด้วย

1. เว็บไซต์สื่อการสอน
2. โลกโก้เว็บไซต์
3. สื่อออนไลน์ เพจ Facebook
4. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น
5. สมุดบันทึกรายรับรายจ่ายขนาด A5 1 เล่ม จำนวน 7 หน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ และ ขอบเขตเนื้อหา รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
2. รวบรวมข้อมูลของการวางแผนการเงิน พฤติกรรมของเด็กในช่วงอายุ 8-12 ปี การสร้างสื่อที่เหมาะสมกับช่วงวัย โดยรวบรวมจากหนังสือ หน่วยงานวิจัย และ แบบสอบถาม
3. วิเคราะห์ สรุปข้อมูลแบ่งหมวดหมู่ และ สรุปเนื้อหา
4. เรียบเรียงเนื้อหาตามลำดับ หัวข้อพื้นฐานต่าง ๆ เป็นขั้นตอน
5. กำหนดแนวทางการการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กประถมศึกษา
6. ดำเนินงานการออกแบบ
7. สรุปผลการดำเนินงานของสื่อการสอน และ ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สร้างความเข้าใจด้านการวางแผนการเงินให้แก่เด็ก
2. เรียนรู้วิธีการออกแบบ Interactive Multimedia

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 การวางแผนทางการเงิน

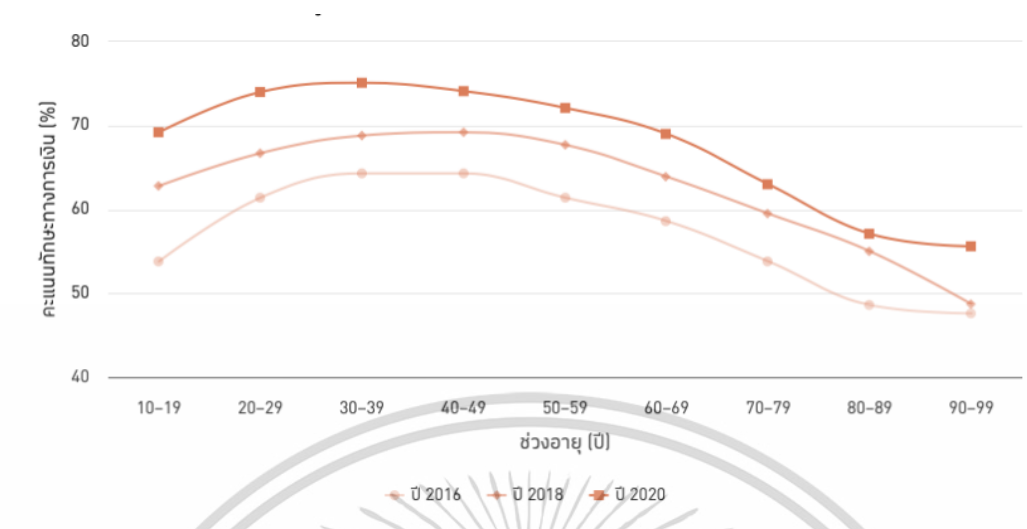
2.1.1 ความหมายของการวางแผนทางการเงิน

ความหมายการวางแผนทางการเงิน คือ กระบวนการในการจัดทำแผนการเงินส่วนบุคคลอย่างเหมาะสมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายชีวิตตามลำดับความสำคัญที่ต้องการได้ การวางแผนการเงิน ไม่ได้หมายถึงแผนสำหรับคนมีเงินเท่านั้น แต่คือแผนเพื่อให้มีเงินเพียงพอใช้จ่าย และ มีความสุขไปตลอดทุกช่วงวัยของชีวิต โดยไม่ได้หมายถึงการลงทุนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการจัดทำบัญชีรายรับรายจ่าย การบริหารจัดการความเสี่ยง การออมเงิน หรือ การกำหนดแนวทางการลงทุนให้เหมาะสม การวางแผนทุนการศึกษาให้แก่บุตร วางแผนการจะมีหนี้สิน และ บริหารจัดการหนี้สิน ไปจนถึงการวางแผนเพื่อเป้าหมายสำคัญต่าง ๆ ในชีวิต เช่น การซื้อบ้าน การแต่งงาน การจัดการความเสี่ยงสำหรับตนเอง และครอบครัวผ่านการทำประกัน การวางแผนภาษี การมีเงินทุนเพื่อเริ่มต้นทำธุรกิจ รวมไปถึงการวางแผนเกษียณอายุ การวางแผนมรดก และ จัดทำพินัยกรรมเพื่อส่งต่อความมั่งคั่งไปยังลูกหลาน เป็นต้น (สมาคมนักวางแผนการเงินไทย, 2560)

2.1.2 ทักษะทางการเงิน

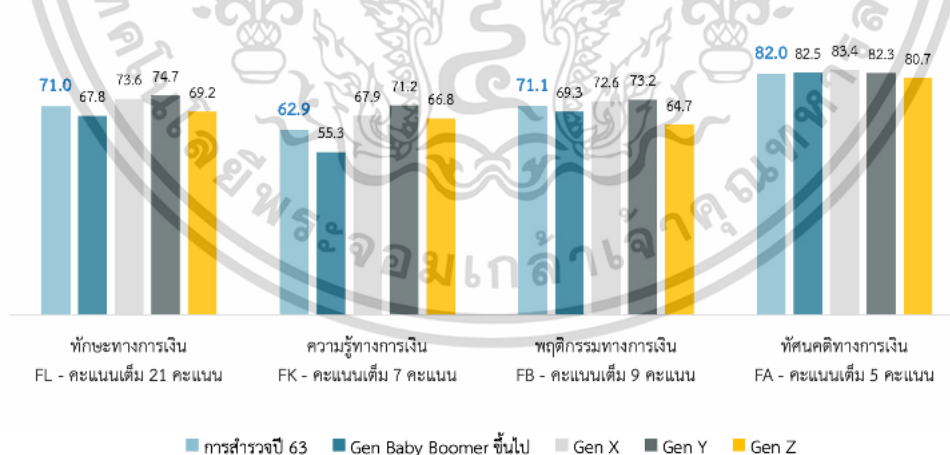
ทักษะทางการเงิน (financial literacy) อาจเข้าใจว่า คนที่มีทักษะทางการเงินที่ดี หมายถึงคนที่มีความรู้ความเข้าใจทางการเงิน และ มีความรู้ความเข้าใจในผลิตภัณฑ์ และ บริการทางการเงินเพียงเท่านั้น แต่ที่จริงแล้ว ทักษะทางการเงินที่ดีจะต้องมีหลายองค์ประกอบ ทั้งความสามารถทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน ความตระหนักรู้ รวมถึงการมีทัศนคติ และ พฤติกรรมที่ดีจะก่อให้เกิดการตัดสินใจทางการเงินที่มีประสิทธิภาพ

2.1.3 ระดับทักษะทางการเงินของคนไทย



รูปที่ 2.1 ภาพระดับทักษะทางการเงินของคนไทยในแต่ละช่วงวัยย้อนหลัง 7 ปี

ธนาคารแห่งประเทศไทย (ธปท.) ได้ติดตามพัฒนาการระดับทักษะทางการเงินของคนไทยด้วยการสร้างตัวชี้วัดระดับทักษะทางการเงินของคนไทยโดยได้พิจารณาขึ้นจาก 3 องค์ประกอบ คือ การมีความรู้ทางการเงินที่ดี (Financial knowledge) การมีพฤติกรรมทางการเงินที่ดี (Financial behavior) การมีทัศนคติทางการเงินที่ดี (Financial attitude) จากการสำรวจพบว่า คนไทยมีคะแนนทัศนคติทางการเงินที่ดี แต่ยังคงด้อยในด้านความรู้ทางการเงิน เมื่อพิจารณาในแต่ละองค์ประกอบของทักษะทางการเงินของคนไทยจะพบว่า คะแนนทักษะทางการเงินในแต่ละด้านมีพัฒนาการที่ดีขึ้นจากปี 2559 ถึง 2563



รูปที่ 2.2 ระดับทักษะทางการเงินและองค์ประกอบจำแนกตามช่วงวัยในปี 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาระดับทักษะทางการเงินตามช่วงวัยใช้วิธีวิเคราะห์โดยเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในแต่ละหัวข้อของแต่ละช่วงวัย รวมทั้งทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ กับ คะแนนเฉลี่ยภาพรวมของประเทศ และคะแนนเฉลี่ย OECD เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการทางการเงินรวมถึงจุดแข็ง และ จุดอ่อนของแต่ละกลุ่ม

1. Gen Baby Boomer ขึ้นไปมีระดับทักษะทางการเงินต่ำที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับช่วงวัยอื่นโดยอยู่ที่ร้อยละ 67.8 ด้านความรู้ทางการเงินในช่วงวัยนี้มีความรู้ที่ต่ำกว่าช่วงวัยอื่น ๆ โดยอยู่ที่ร้อยละ 55.3 ซึ่งมีการพัฒนาดีขึ้นในทุกหัวข้อโดยเฉพาะหัวข้อความเสี่ยง และ ผลตอบแทนการกระจายความเสี่ยงในการลงทุน ด้านพฤติกรรมทางการเงินค่อนข้างต่ำโดยอยู่ที่ร้อยละ 69.3 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ประสบปัญหาเงินไม่พอใช้จ่ายน้อยกว่าช่วงวัยอื่น และมีแนวโน้มไม่กู้เงินในช่วงหลังเกษียณอายุ ด้านทัศนคติทางการเงิน ค่อนข้างดีอยู่ที่ร้อยละ 82.5
2. GenX มีระดับทักษะทางการเงินค่อนข้างดีอยู่ที่ร้อยละ 73.6 ในด้านความรู้ทางการเงินช่วงวัยนี้มีความรู้ในระดับค่อนข้างสูงอยู่ที่ร้อยละ 67.9 ซึ่งมีพัฒนาการโดยรวมดีขึ้นในทุก ๆ หัวข้อ โดยเฉพาะในเรื่องการกระจายความเสี่ยงในการลงทุน และ ผลตอบแทนในด้านพฤติกรรมทางการเงินค่อนข้างดีอยู่ที่ร้อยละ 72.6 ซึ่งน้อยกว่า Gen Y เพียงเล็กน้อย โดยช่วงวัยนี้ให้ความสำคัญกับการตั้งเป้าหมายระยะยาว และมีพฤติกรรมทางการเงินในภาพรวมดี แต่มีแนวโน้มประสบปัญหาเงินไม่พอใช้ และ เลือกที่จะกู้เงินเพื่อแก้ปัญหามากกว่าในช่วงวัยอื่น ด้านทัศนคติทางการเงิน ช่วงวัยนี้มีทัศนคติสูงกว่าวัยอื่นในทุกหัวข้อ โดยมีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 83.4
3. GenY มีระดับทักษะทางการเงินอยู่ที่ร้อยละ 74.7 ซึ่งสูงกว่าช่วงวัยอื่นโดยเฉพาะด้านความรู้ทางการเงิน และ พฤติกรรมทางการเงิน ด้านความรู้ทางการเงินช่วงวัยนี้มีความรู้สูงที่สุดเมื่อเทียบกับ ช่วงวัยอื่นอยู่ที่ร้อยละ 71.2 ซึ่งมีพัฒนาการดีขึ้นในทุก ๆ หัวข้อโดยเฉพาะเรื่องความเสี่ยง และ ผลตอบแทน มีการกระจายความเสี่ยงในการลงทุนมูลค่าเงินตามเวลา ด้านพฤติกรรมทางการเงินมีคะแนนเฉลี่ยที่สูงกว่าในช่วงวัยอื่นอยู่ที่ร้อยละ 73.2 โดยมีพัฒนาการเรื่องการจัดสรรเงิน และ การศึกษาข้อมูลจากแหล่งที่เหมาะสมก่อนจะเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ ด้านทัศนคติทางการเงินอยู่ที่ร้อยละ 82.3 ซึ่งรองลงมาจาก Gen x เพียงเล็กน้อย
4. GenZ มีระดับทักษะทางการเงินที่ต่ำกว่าช่วงวัย GenX และ GenY โดยอยู่ที่ร้อยละ 69.2 ด้านความรู้ทางการเงินช่วงวัยนี้ มีความรู้ทางการเงินค่อนข้างสูงอยู่ที่ร้อยละ 66.8 โดยมีพัฒนาการดีขึ้นในทุกหัวข้อเช่นเดียวกันกับช่วงวัยอื่น ๆ โดยเฉพาะเรื่องมูลค่าเงินตามเวลา นิยามเงินเพื่อ ความเสี่ยง และ ผลตอบแทนในด้าน พฤติกรรมทางการเงินมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 64.7 ซึ่งต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับทุกช่วงวัยใน ทุกหัวข้อ โดยเฉพาะเรื่องการตัดสินใจทางการเงิน การจัดสรรเงิน และ การเลือกวิธีการออมเงินที่เหมาะสม ด้านทัศนคติทางการเงินมีระดับต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับช่วงวัยอื่น ๆ ในทุกหัวข้อ อยู่ที่ร้อยละ 80.7 โดยในช่วงวัยนี้ส่วนใหญ่ยังไม่มีรายได้จากการทำงาน อาจมีมุมมองต่อเรื่องการเงินว่าเป็นเรื่องไกลตัว ดังนั้นจึงควรส่งเสริมทัศนคติทางการเงินที่เหมาะสม ปลูกฝังวินัยการใช้จ่าย และ การออม รวมถึงการตั้งเป้าหมายระยะยาวเพื่อเป็นรากฐานที่ดีในการดำเนินชีวิตในอนาคต (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4 พีระมิตการเงิน

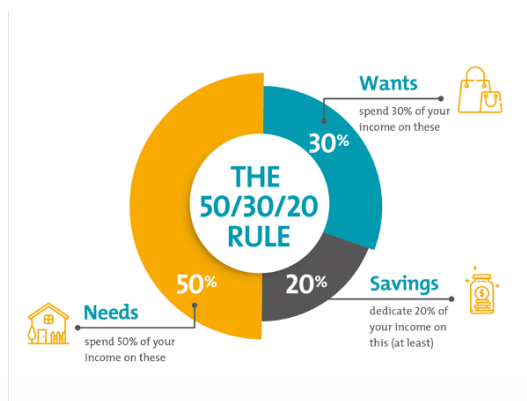
พีระมิตการเงิน (Financial Planning Pyramid) หรือ สามเหลี่ยมทางการเงิน เป็นทฤษฎีการวางแผนทางการเงินหลักการสากลที่ใช้ในการวางแผนการเงินส่วนบุคคล โดยจะมีรูปแบบในการวางแผนเป็นรูปพีระมิต ซึ่งจะมีการวางแผนเป็นลำดับขั้น ตามความสำคัญจาก เริ่มจากการวางฐานรากให้แน่นหนา ก่อน แล้วค่อย ขยับขึ้นไปตามลำดับ แบ่งออกเป็น 5 ส่วน (FINNOMENA, 2566)



รูปที่ 2.3 พีระมิตการเงิน

1. การจัดการสภาพคล่อง (Cash Flow Management) คือ การรักษาสภาพคล่องทางการเงินซึ่งเป็นพื้นฐานแรกที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นการรู้จักสถานะทางการเงินของตัวเอง สามารถจัดระเบียบการใช้จ่ายได้อย่างเหมาะสม และสามารถปรับใช้เพื่อให้เข้ากับรายรับ รายจ่ายของแต่ละคนได้ อีกทั้งยังเป็นการตรวจว่าที่ผ่านมาเราใช้จ่ายเงินเกินตัวในเรื่องไหนบ้างหรือไม่ โดยเงินออมก้อนแรกที่ควรมีคือ เงินสำรองฉุกเฉิน 3-6 เท่าของค่าใช้จ่ายต่อเดือน เพื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้น Elizabeth Warren นักวิชาการชาวสหรัฐอเมริกา ได้มีทฤษฎีแนวคิดการจัดการแผนใช้จ่ายโดย แบ่งรายได้ออกเป็น 3 ส่วน ตามแนวคิด 50/30/20 ดังนี้ ในส่วนแรก 50% NEEDs สำหรับค่าใช้จ่ายจำเป็น 30% WANTS สำหรับค่าใช้จ่ายเพื่อความสุขส่วนตัว และ 20% SAVINGS (Eric Whiteside, 2566) เพื่อที่จะรักษาสภาพคล่องทางการเงิน ของแต่ละบุคคล และสามารถนำมาปรับใช้กับพีระมิตการเงินได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.4 แนวคิด 50/30/20ของ Elizabeth Warren

2. การป้องกันความเสี่ยง (Protection) เป็นพื้นฐานที่ต่อยอดมาจากการจัดการสภาพคล่อง ในกรณีฉุกเฉินที่เสี่ยงต่อสภาพการเงิน ซึ่งสามารถป้องกันความเสี่ยงได้ด้วยการโอนย้ายไปไว้ที่อื่น เช่น การทำประกัน แบ่งเป็น 2 ส่วนคือประกันวินาศภัย (Non-Life Insurance) คือ การคุ้มครองสินทรัพย์ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต เช่น ประกันรถยนต์ ประกันอัคคีภัย ประกันการโจรกรรม เป็นต้น และ ประกันชีวิต (Life Insurance) คือการคุ้มครองการเสียชีวิต ทูพพลภาพ ด้วยโรคหรืออุบัติเหตุ เพื่อป้องกันความเสียหายที่จะเกิดขึ้น

3. การออม และการลงทุน (Saving & Investment) เมื่อสามารถบริหารการเงิน และ การป้องกันความเสี่ยงได้อย่างมั่นคงจนนำมาต่อยอดในการออมเงิน และ การลงทุนซึ่งแบ่งเป็น ระยะสั้นตั้งแต่ 0 ถึง 3 ปี ระยะกลางเท่ากับ 3 ถึง 7 ปี และระยะยาวเท่ากับ 7 ปีขึ้นไป เพื่อให้มีสถานะทางการเงินที่แข็งแรง ขึ้นอยู่กับแต่ละปัจจัยที่ต่างกันของแต่ละบุคคล

4. วางแผนภาษี (Tax) คือ การวางแผนในส่วนของเงินได้พึงประเมินแต่ละประเภท ค่าลดหย่อนเงินได้ที่รับเข้ามาในปีภาษีนั้น ๆ รวมถึงค่าลดหย่อนที่ควรรู้ เช่น ค่าลดหย่อนบุตร ค่าลดหย่อนบิดามารดา ค่าลดหย่อนอุปการะเลี้ยงดูผู้พิการ เงินบริจาค และ ผลิตรถยนต์การเงินต่าง ๆ

5. การวางแผนมรดก (Wealth transfer) คือ การทำพินัยกรรม เพื่อส่งต่อทรัพย์สินให้กับทายาท หรือ บุคคลที่เราต้องการมอบทรัพย์สินให้ได้รับอย่างถูกต้อง ครบถ้วน ลดปัญหาความขัดแย้งในอนาคต ทำให้เรามั่นใจว่าทุกอย่างเป็นไปตามความประสงค์ของเรา (FINNOMENA, 2566)

2.1.5 ความสำคัญของการวางแผนการเงิน

การวางแผนการเงินมีความสำคัญในทุกช่วงวัย เพราะเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นตลอดในช่วงชีวิต และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาตามจุดประสงค์ของแต่ละบุคคลแตกต่างกันตามปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้การวางแผนการเงินมีความสำคัญต่อบุคคลมีดังต่อไปนี้ (ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ตลาดทุน สถาบันกองทุนเพื่อพัฒนาตลาดทุนตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, 2553)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ทำให้เกิดความมั่นคงในชีวิต
2. สามารถตอบสนองความต้องการ และเป้าหมายเฉพาะของบุคคลได้

2.1.6 การละเอียดการวางแผนทางการเงิน

1. สาเหตุของการละเอียดการวางแผนการเงิน ถึงแม้ว่าในปัจจุบันคนไทยจะมีพัฒนาการเรื่องของการวางแผนการเงินเพิ่มมากขึ้น แต่จากผลสำรวจในแต่ละช่วงวัยโดยเฉพาะ GenZ ที่มีทักษะทางการเงินต่ำกว่าในทุกช่วงวัย ซึ่งอาจมีปัจจัยหรือสาเหตุทางด้านฐานะทางการเงิน และ ทักษะคิด ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งผู้ที่มีฐานะทางการเงินปานกลาง ไปจนถึงผู้ที่มีฐานะทางการเงินมั่นคงซึ่งประชากรส่วนใหญ่ที่มีฐานะปานกลางมักมองว่าทรัพย์สินที่ตนเองมีนั้น ไม่มากถึงระดับที่ต้องมีการวางแผนการเงิน หรือ ผู้ที่มีความมั่นคงทางการเงินมักจะมองว่าตนไม่มีความเสี่ยง และมีเงินทองเพียงพอที่จะใช้จ่ายในอนาคตอยู่แล้ว จึงไม่มีความจำเป็นที่ต้องวางแผนทางการเงิน แต่การวางแผนทางการเงินไม่ได้ถูกออกแบบเพื่อบุคคลโดยเฉพาะ แต่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองบุคคลทุกกลุ่ม
2. ผลกระทบของการละเอียดการวางแผนการเงิน ซึ่งการละเอียด และ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการวางแผนการเงิน อาจก่อให้เกิดผลเสียตามมาในอนาคต เช่น ทำให้ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ของตัวเองได้ ไม่สามารถรับมือกับความเสี่ยงในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดในอนาคต เช่น การตกงานเป็นระยะเวลานาน การเจ็บป่วย อุบัติเหตุ และ อาจประสบปัญหาการใช้ชีวิตในวัยเกษียณ จากการขาดการวางแผนการเงินเพื่อรองรับ ชีวิตในบั้นปลาย (ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ตลาดทุนสถาบันกองทุนเพื่อพัฒนาตลาดทุนตลาดหลักทรัพย์ แห่งประเทศไทย, 2553)

2.2 พัฒนาการของเด็กประถมศึกษา

เด็กประถมศึกษา (ช่วงอายุ 8 – 12 ปี) ถือเป็นช่วงสำคัญของเด็กในการเรียนรู้ทักษะชีวิต และ พัฒนาการต่าง ๆ ทางด้านสติปัญญา ถ้าเด็กได้รับสิ่งแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเขาในทุก ๆ ด้าน ก็จะปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ได้อย่างราบรื่น

2.2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่อพัฒนาการของเด็ก

ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Jerome S. Bruner) บรูเนอร์ (Bruner, 1956) เป็นนักจิตวิทยาในยุคใหม่ ชาวสหรัฐอเมริกาคนแรกที่สืบสานความคิดของเพีย เจตต์ โดยเชื่อว่าพัฒนาการ และ การเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกระบวนการภายในอินทรีย์ (Organism) เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อม และ วัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก ซึ่งจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และ สิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก ทฤษฎีของบรูเนอร์เน้นหลักการกระบวนการคิด ซึ่งประกอบด้วยลักษณะ 4 ข้อ คือ แรงจูงใจ (Motivation) โครงสร้าง (Structure) ลำดับขั้นความต่อเนื่อง (Sequence) และ การเสริมแรง (Reinforcement)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับในหลักการที่เป็นโครงสร้างของความรู้ของมนุษย์แบ่งขั้นพัฒนาการคิดในการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 3 ขั้นด้วยกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ได้แก่

1. ขั้นการกระทำ (Enactive Stage) เด็กเรียนรู้จากการกระทำและการสัมผัส
2. ขั้นจินตนาการหรือสร้างมโนภาพ (Piconic Stage) เด็กเกิดความคิดจากการรับรู้ตามความเป็นจริง และ การคิดจากจินตนาการด้วย
3. ขั้นใช้สัญลักษณ์และคิดรวบยอด (Symbolic Stage) เด็กเริ่มเข้าใจเรียนรู้ความ สัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และ พัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็น

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เพียเจต์ (Jean Piaget, 1969) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เป็นที่รู้จักในฐานะผู้เชี่ยวชาญในทฤษฎี พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ได้กล่าวว่า ความสามารถในการสร้างความรู้ผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งปรากฏอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่แรกเกิด ความสามารถนี้คือการปรับตัว (Adaptation) เป็นกระบวนการที่เด็กสร้างโครงสร้างตามความคิด (Scheme) โดยการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อม 2 ลักษณะ คือ เด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และการปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) ตามสภาพแวดล้อม เพื่อให้เกิดความสมดุลในโครงสร้างความคิด ความเข้าใจ (Equilibration) ทั้งนี้ เพียเจต์ได้แบ่งลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาไว้ 4 ขั้นดังนี้

1. ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) พัฒนาการระยะนี้อยู่ในช่วง 2 ปีแรกหลังเกิด ขั้นนี้เป็นขั้นของการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส ในขั้นนี้พัฒนาการจะก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาการเรียนรู้ การแก้ปัญหา มีการจัดระเบียบการกระทำ มีการคิดก่อนที่จะกระทำ โดยจะทำงานอย่างมีจุดมุ่งหมายด้วยความอยากรู้อยากเห็น และ เด็กยังสามารถเลียนแบบ โดยไม่จำเป็นต้องมีตัวแบบให้เห็นในขณะนั้น ซึ่งแสดงถึงพัฒนาการด้านความจำที่เพิ่มมากขึ้นในช่วง 18-24 เดือน
2. ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage) ขั้นนี้จะอยู่ในช่วง 2-7 ปี ในระยะ 2-4 ปี เด็กยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีขีดจำกัดในการรับรู้สามารถเข้าใจได้เพียงมิติเดียว ในระยะ 5-6 ปี เด็กจะเข้าสู่ขั้น Intuitive Thought ระยะนี้เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการคิด ที่ขึ้นอยู่กับ การรับรู้กับการคิดอย่างมีเหตุผลตามความจริง ซึ่งเด็กจะก้าวออกจากการรับรู้เพียงมิติเดียวไปสู่การรับรู้ได้หลาย ๆ มิติในเวลาเดียวกันมากขึ้น และ จะก้าวไปสู่การคิดอย่างมีเหตุผล โดยไม่ยึดอยู่กับการรับรู้เท่านั้น เด็กจะเริ่มมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งรอบตัวดีขึ้น แต่ยังคงคิดและตัดสินผลของการกระทำต่าง ๆ จากสิ่งที่เห็นภายนอก
3. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ขั้นนี้ เริ่มจากอายุ 7-11 ปี เด็กจะมีความสามารถคิดเหตุผล และ ผลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ยึดอยู่เฉพาะการรับรู้เหมือนขั้นก่อน ๆ ในขั้นนี้เด็กสามารถคิดย้อนกลับ (Reversibility) สามารถเข้าใจเรื่องการอนุรักษ์ (Conservation) สามารถจัดกลุ่มหรือประเภทของสิ่งของ (Classification) และสามารถจัดเรียงลำดับของสิ่งต่าง ๆ (Seriation) เด็กในขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรมจะพัฒนาจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่ความสามารถที่จะเข้าใจถึงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สว่นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดของสังคมรอบตัว และสามารถเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอย่างไรมากขึ้น แม้ว่าการคิดของเด็กวัยนี้จะพัฒนาไปได้มากแต่การคิดของเด็กยังต้องอาศัยพื้นฐานของการสัมผัสหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม เด็กยังไม่สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ซับซ้อนได้เหมือนผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม ในตอนปลายของขั้นนี้เด็กจะเริ่มเข้าใจสาเหตุของเหตุการณ์รอบตัวพร้อมจะแก้ปัญหา ไม่เพียงแต่สิ่งที่สัมผัสได้หรือเป็นรูปธรรมเท่านั้นแต่เด็กจะเริ่มสามารถแก้ปัญหา โดยอาศัยการตั้งสมมติฐาน และ อาศัยหลักของความสัมพันธ์ของปัญหานั้น ๆ บ้างแล้ว

4. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) ตั้งแต่อายุ 11 ปี จนถึงวัยผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่เด็กจะสามารถคิดไม่เพียงแต่ในสิ่งที่เห็น หรือ ได้ยินเหมือนระยะก่อน ๆ แต่สามารถจินตนาการถึงเงื่อนไขของปัญหาในอดีต ปัจจุบัน และ อนาคต โดยพัฒนาสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผล เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งก็หมายถึงว่าในระยะนี้เด็กจะมีความสามารถคิดหาเหตุผลเหมือนผู้ใหญ่

2.2.2 การเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย

ช่วงอายุของเด็กในวัยเรียน 8-12 ปีนั้น ถือเป็นช่วงสำคัญของเด็กในการเรียนรู้ทักษะชีวิต และ พัฒนาการต่าง ๆ ทางด้านสติปัญญา (higher cognitive functions) เป็นช่วงที่การทำงานของสมองมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและเต็มที่ ดังนั้นธรรมชาติ และ พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในช่วงวัยเรียนจึงมีการเปลี่ยนแปลง และ แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตที่ค่อนข้างเด่นชัดในแต่ละขวบปี ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้ (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัวมหาวิทยาลัยมหิดล, 2555)

อายุ 8 ปี เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นสนใจซักถามมากขึ้น ชอบทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนไม่เคยทำมาก่อน มีสมาธิจดจ่อกับกิจกรรมนานขึ้น มีความสนใจที่จะทำงานให้สำเร็จ มีความพิถีพิถัน และ รับฟังคำแนะนำในการทำงานมากขึ้น สามารถเข้าใจคำชี้แจงง่าย ๆ มีความสนใจในการเล่นต่าง ๆ สามารถแสดงละครง่าย ๆ ได้ สนใจการวาดภาพ ดูภาพยนตร์ โทรศัพท์ การ์ตูน และ ชอบนิทาน สนใจในการสะสมสิ่งของ

อายุ 9 ปี เด็กวัยนี้เป็นวัยที่รู้จักใช้เหตุผล สามารถตอบคำถามอย่างมีเหตุผล มีความรู้ในด้านภาษา และ ความรู้รอบตัวกว้างขึ้น ชอบอ่านหนังสือที่กล่าวถึงข้อเท็จจริง สามารถแก้ปัญหา และ รู้จักหาเหตุผลโดยอาศัยการสังเกต ในวัยนี้ต้องการอิสรภาพเพิ่มขึ้น และ จะเลียนแบบการกระทำต่าง ๆ ของคนอื่น

อายุ 10 ปี วัยนี้เป็นวัยที่สมองกำลังพัฒนาเต็มที่ การเรียน การหาเหตุผล ความคิด และ การแก้ปัญหาดีขึ้นสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง มีการไตร่ตรองก่อนตัดสินใจไม่ทำอย่างหุนหันพลันแล่น มีความคิดริเริ่ม การสร้างมโนภาพเกี่ยวกับเวลา แม่นยำและกว้างขวางขึ้น ทำให้สามารถศึกษาประวัติศาสตร์สำคัญ วัน เดือนปี สามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

อายุ 11-12 ปี เด็กวัยนี้จะมีเพื่อนวัยเดียวกัน มีการเล่นเป็นกลุ่ม บางคนจะเริ่มแสดงความสนใจในเพศตรงข้าม สนใจกีฬาที่เล่นเป็นทีม กิจกรรมกลางแจ้ง สัตว์เลี้ยง งานอดิเรก หนังสือ การ์ตูน จะมีลักษณะเป็นคนที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ อาจกลายเป็นคนเจ้าอารมณ์ และ ชอบการวิพากษ์วิจารณ์ จะเห็นว่าความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมากกว่าความคิดเห็นของผู้ใหญ่ และ จะมีความกังวล เริ่มเอาใจใส่การเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจ และ ยอมรับในการเปลี่ยนแปลงของตน (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็ก และ ครอบครัวมหาวิทยาลัยมหิดล, 2555)

พัฒนาการด้านสติปัญญา เด็กอายุ 8 – 10 ปีจะมีการคิดอย่างใช้เหตุผลเชิงรูปธรรม (concrete operation) เช่น ความเข้าใจเรื่องความคงอยู่ (conservation) ของน้ำหนัก ปริมาตร และ มวลสาร ไม่ว่าจะเปลี่ยนแปลงรูปร่างอย่างไร ความเข้าใจเรื่องเวลา การจัดหมวดหมู่ คิดเลขในใจได้ วาดรูปสามมิติได้ง่าย ๆ ได้มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสจริงโดยใช้การสังเกตทดลองสิ่งต่าง ๆ เด็กวัยนี้เล่น และ ทำกิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือกันโดยเข้าใจบทบาทของแต่ละคน รู้จักการอดทนรอคอย ประนีประนอม และ การต่อรอง มีทักษะการบริหารจัดการ (Executive function: EF) ที่พัฒนามากขึ้น ทำให้ควบคุมตนเอง ยืดหยุ่นทางความคิด และ จัดการสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น (ดร.กัญนิภา เพิ่มพูนพัฒนา, 2564)

2.2.3 ความสามารถในการจัดการ (EF)

ความสามารถในการจัดการ หรือ ทักษะการคิด (EF, Executive Function) คือ ความสามารถที่เกิดจากการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้คนเราสามารถควบคุม ความคิด อารมณ์ พฤติกรรม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตนต้องการสำเร็จแม้ว่าปัจจุบันนักวิทยาศาสตร์ยังไม่ได้ข้อสรุปที่ตรงกันเรื่องหน้าที่ทั้งหมดของ EF แต่ทฤษฎีที่ได้จากการศึกษาส่วนใหญ่เชื่อว่า EF ประกอบไปด้วยหน้าที่ 3 อย่างคือ (แพทยหญิงอรรรัตน์ เชาวน์กุลจรศิริ, 2562)

1. ความสามารถในการจดจำ (Working Memory) ความสามารถของคนแต่ละคนที่จำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับเข้ามาสู่สมอง และ สามารถนำข้อมูลเหล่านั้นออกมาใช้ในเวลาที่ต่อมาได้ เช่น เด็กที่อ่านหนังสือเพื่อเตรียมสอบต้องใช้การจำเนื้อหาที่อ่านเข้าไปได้ เพื่อนำเนื้อหาที่จำนั้นออกมาตอบคำถามข้อสอบถูกต้อง
2. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility) ความสามารถที่ทำให้คนเราคิดเรื่องหนึ่งเรื่องได้ในหลายๆ มุมมองหรือวิธีการ เด็กอาจจะใช้ความสามารถนี้ในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ข้อหนึ่ง โดยมีวิธีคิดคำนวณได้หลายวิธี หรือ ใช้หาความสัมพันธ์ระหว่างของ 2 อย่างได้หลายมุมมอง
3. ความสามารถในการควบคุม และ ยับยั้งตนเอง (Inhibitory Control) ความสามารถในการเพิกเฉยต่อสิ่งเร้าต่างๆ ที่จะทำให้เราหลุดออกจากการทำงานที่อยู่ตรงหน้าได้ รวมไปถึงความสามารถในการทนต่อสิ่งยั่วยุทางอารมณ์ เด็กต้องใช้การควบคุมตนเองระหว่างอยู่ในห้องเรียนไม่ให้พูดแทรกระหว่างครูสอน หรือ ใช้คุมอารมณ์ไม่ให้ทำพฤติกรรมหุนหันพลันแล่นที่อันตราย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 ความสำคัญของความสามารถในการจัดการ (EF)

ในวัยเด็ก EF สำคัญอย่างมากต่อความสำเร็จด้านการเรียน เพราะเด็กใช้มันเพื่อจดจำเนื้อหาที่เรียน ทำตามคำสั่งได้ต่อเนื่อง หลีกเลียงต่อสิ่งเร้าที่จะทำให้วอกแวกกับการทำงาน ปรับตัวเมื่อมีการเปลี่ยนแปลง ภาวะเบี่ยง แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้เหมาะสม และทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นเวลายาวนานได้ นอกจากนี้เรื่อง การเรียนแล้วยังช่วยเรื่องสังคม เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม ความเป็นผู้นำ กล้าคิดตัดสินใจ ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง และ ทำงานจนบรรลุเป้าหมาย จนไปสู่วัยผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ที่มี EF ดี มีแนวโน้มจะประสบความสำเร็จ ทางด้านฐานะการเงิน เพราะมีความสามารถในการจัดระเบียบแบบแผนในชีวิต การวางแผนล่วงหน้า คิดแก้ไขปัญหา และ ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ (แพทย์หญิงอรรัตน์ เชาวกุลจรศิริ, 2562)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลทางการออกแบบ

3.1 ทฤษฎีการออกแบบสื่อ Ricard E. Mayer

Ricard E. Mayer นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกันนั้นได้คิดค้น หลักการออกแบบสื่อ ไว้ทั้งสิ้น 12 ข้อด้วยกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ผ่านสื่อได้ง่ายขึ้น

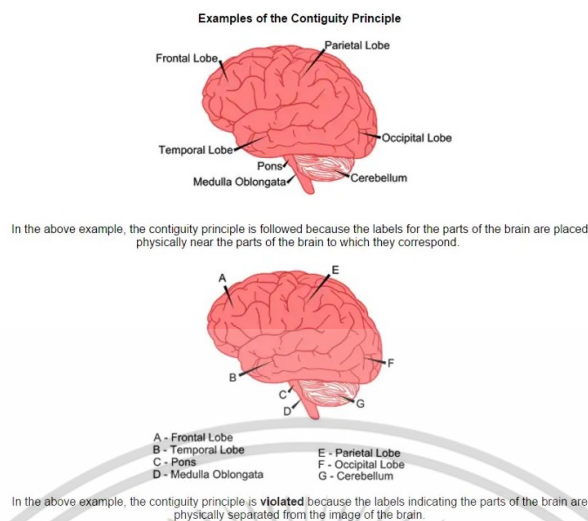
1. Coherence ยิ่งน้อยยิ่งดีใส่เฉพาะรายละเอียดที่จำเป็นเท่านั้น เพราะการใส่สิ่งที่ไม่จำเป็นต่อการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนรับข้อมูลที่ Overload เกินไปส่งผลให้แทนที่จะเรียนรู้ได้ก็กลับแย่งแทนดังนั้นใส่ให้น้อยเท่าที่จำเป็นต้องรู้เท่านั้น อาจใช้แค่ Key word หรือ Icon เล็ก ๆ แล้วอาศัยการอธิบายแทน

2. Signaling ส่วนไหนที่สำคัญ Highlight ให้เห็นง่าย ๆ ชัดเจน อาจจะเป็นการทำสี หรือ ใช้ลูกศรชี้ การทำเช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนรู้ว่าส่วนไหนเป็นส่วนสำคัญ ส่วนไหนที่เราอยากให้สังเกต และ จดจำ ซึ่งจะช่วยให้ การเรียนรู้เป็นไปได้ง่ายขึ้น

3. Redundancy การใช้เสียงบรรยายภาพจะให้ผลดีกว่า การใช้ทั้งภาพ เสียง และ ตัวอักษร เพราะ การที่เราใช้เสียงบรรยายภาพนั้นในระหว่างที่ฟังตาจะโฟกัสไปที่ภาพ ส่วนหูก็จะรับรายละเอียดของข้อมูล และ เทียบรายละเอียดนั้นกับภาพที่มองดู ทำให้เกิดความเข้าใจในภาพนั้นมากขึ้น แต่เมื่อเทียบกับการนำเสนอที่มี ทั้งภาพ เสียง และ ตัวอักษร จำนวนข้อมูลที่รับนั้นมากเกินไป จนไม่สามารถจดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ทำให้เกิด อาการสับสนเนื่องจากมีข้อมูล 2 ชุดให้เทียบนั้นก็คือ ภาพ และตัวอักษร เพื่อให้ได้รับข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ การใช้เสียง และ ภาพ จึงเป็นวิธีการที่ดีกว่า การใช้ ภาพ เสียง และ ตัวอักษร

4. Spatial Contiguity ข้อความที่ใช้อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ นั้นควรอยู่ใกล้ภาพ ไม่ควรทำแยก ออกมาเพราะการทำแยกออกมาจะทำให้ผู้เรียนต้องกลับไปดูภาพ และ ข้อความอธิบายซ้ำหลายครั้งดังนั้นการ ทำให้อยู่ติดกัน หรืออยู่ในภาพเดียวกัน จะลดภาระผู้เรียนลง ผู้เรียนไม่จำเป็นที่จะต้องกวาดสายตามองหลายที่ เพราะข้อมูลถูกจัดวางไว้ในที่เดียวกันแล้ว ทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้มากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.1 ตัวอย่างของ Spatial Contiguity

จะเห็นได้ว่าภาพบนนั้นมีข้อมูลซึ่อออกมาเลย ทำให้อ่านแล้วเข้าใจง่าย ต่างจากภาพด้านล่างที่แทนสัญลักษณ์ด้วยตัวอักษร และ ใส่รายละเอียดแยก การทำเช่นนี้เป็นวิธีการที่ไม่แนะนำ เพราะจะทำให้ผู้เรียนต้องอ่านหลายครั้งเพื่อทำความเข้าใจ

5. Temporal Contiguity ข้อความหรือเสียงที่อธิบายภาพควรขึ้นมาพร้อมภาพเลย เพราะจะทำให้เข้าใจ และ เห็นภาพชัดกว่าการที่ต้องไปนั่งจินตนาการเอง

6. Segmenting มีการจัดกลุ่มของข้อมูลเพื่อให้่ายต่อการรับสาร ข้อมูลที่ตั้นั้นต้องมีการจัดประเภท การจัดประเภทจะช่วยให้รู้ว่าข้อมูลใดเกี่ยวข้องกันข้อมูลส่วนไหนสำคัญ และ ควรศึกษาก่อน หากมีการจัดการข้อมูลที่ดีจะทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีความต่อเนื่อง และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

7. Multimedia การจะอธิบายอะไรบางอย่าง การใช้ภาพ และ เสียง จะดีกว่าการใช้เสียงเพียงอย่างเดียว เพราะจะช่วยให้เข้าใจได้มากขึ้น ซึ่งมากกว่าการใช้จินตนาการภาพขึ้นมาเอง โดยเฉพาะการอธิบายสิ่งที่มีความ คล้ายคลึงกัน การขึ้นภาพประกอบพร้อมเสียงจะช่วยให้แยกความต่างได้ง่ายกว่า

8. Modality การใช้ ภาพ และ เสียง ดีกว่า ภาพ และ ข้อความ เพราะการนำเสนอ ภาพ และ เสียง ซึ่งใช้ประสาทการในการรับรู้ต่างชนิดกัน คือ ตา และ หู ทำให้สามารถที่จะรับข้อมูลได้อย่างครบถ้วน เพราะใช้ประสาทต่างชนิดกัน อีกทั้งประสาททั้ง 2 ยังช่วยส่งเสริมกันอีกด้วย กลับกันเมื่อเป็น ภาพ และ ข้อความ ที่ใช้ประสาทการรับรู้เพียงชนิดเดียวคือ ตา ทำให้การรับข้อมูลนั้นเกิดจำนวนข้อมูลที่มากเกินไปไม่รู้ว่าควรจะจดจ่อที่ภาพ หรือควรจะโฟกัสที่ข้อความดี ทำให้ต้องกลับมาอ่านซ้ำหลายครั้ง ด้วยเหตุนี้ ภาพ และ เสียง จึงส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ดีกว่า ภาพ และ ข้อความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. Pre-training ให้ข้อมูลสำคัญก่อนการเรียนรู้ในประเด็นหลัก เช่น การใส่คู่มือสอนการใช้งาน ในกรณีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีใช้งานแต่ละส่วน ทำให้การทำกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น กลับกันหากไม่มีการสอนวิธีใช้งาน และให้ผู้เรียนลองทำกิจกรรมเลย ผู้เรียนอาจเกิดอาการติดขัด ผลด้านลบที่เกิดขึ้นนี้อาจส่งผลให้ความสนใจต่อตัวสื่อลดน้อยลง เกิดความเบื่อหน่ายไม่ยอมทำ เพื่อให้ เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง จึงควรให้ข้อมูลสำคัญก่อนเริ่มทำเสมอ

10. Personalization ใช้คำง่าย ๆ ไม่ทางการ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายกว่าการใช้คำยาก ๆ เพราะอะไรที่เข้าใจยาก ผู้เรียนจะไม่ยอมทำ ดังนั้นใช้ภาษาง่าย ๆ ไม่ทางการจะให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีกว่า

11. Voice การใช้เสียงพูดของคนจริง ๆ จะดีกว่าการใช้เสียงสังเคราะห์ เพราะการใช้เสียงของคนจะมีการแสดงออกถึง น้ำเสียง อารมณ์ความรู้สึก ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา แตกต่างจากเสียงที่มีการสังเคราะห์ ซึ่งเป็นเสียงโทนเดียว ไม่กระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น และ การเรียนรู้แต่อย่างใด

12. Image ในการออกแบบสื่อไม่น่าจำเป็นต้องใส่ภาพ หรือ วิดีโอของผู้พูดประกอบ เพราะไม่ได้ส่งผลกับการเรียนรู้ อีกทั้งยังดึงดูดให้ผู้เรียนเสียสมาธิ แต่ก็มีบางกรณีที่ต้องใส่ เช่น สื่อการสอนภาษาที่ต้องเห็นปาก หรือ การที่ผู้เรียนนั้นเป็นผู้พิการทางการได้ยิน เลยต้องมีการใส่ภาพภาษามือ เป็นต้น

3.2 การรวบรวมข้อมูล (แบบสอบถาม)

แบบสอบถามประเภทแบบฟอร์ม เพื่อสำรวจพฤติกรรมและปัญหาการเงินของเด็กในช่วงอายุ 8-12 ปี และ นำมาวิเคราะห์พฤติกรรมการวางแผนการเงิน โดยแบ่งเป็น 4 หมวด คือ ด้านฐานะทางการเงิน ทักษะคิดด้านการเงิน ความด้านความรู้เรื่องที่มาของรายได้ และ ด้านพฤติกรรมการวางแผนการเงิน โดยมีผู้ทำแบบสอบถามจำนวน 10 คน

3.2.1 ด้านฐานะทางการเงิน

จากการรวบรวมข้อมูลพบว่ารายได้ของผู้ปกครองจะสอดคล้องกับเงินค่าขนมที่จะได้รับ โดยผู้ปกครองที่มีรายได้ 15,000-29,999 บาท จะให้เงินค่าขนมแก่บุตรโดยเฉลี่ย 60-100 บาท/วัน ผู้ปกครองที่มีรายได้ 30,000-59,999 บาท จะให้เงินค่าขนมแก่บุตรที่มากขึ้นโดยเฉลี่ย 100-160 บาท/วัน ผู้ปกครองที่มีรายได้ 60,000-89,999 บาท จะให้เงินค่าขนมแก่บุตรโดยเฉลี่ย 100-200 บาท/วัน กลับพบว่าจะได้เงินค่าขนมโดยเฉลี่ยใกล้เคียงกับ ผู้ปกครองที่มีรายได้ 30,000-59,999 บาท และ ผู้ปกครองที่มีรายได้น้อยกว่า 15,000 บาท จะให้เงินค่าขนมแก่บุตรโดยเฉลี่ย 60-100 บาท/วัน

โดยสรุปแล้วนั้นฐานะทางการเงินของผู้ปกครองส่งผลต่อเงินค่าขนมในระดับหนึ่งซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้านอายุด้วย โดยในวัย 8-10 ปี ตั้งแต่ระดับชั้นประถมต้น-ระดับชั้นประถมปลาย จะได้เงินค่าขนมโดยเฉลี่ย 60-100 บาท/วัน วัย 11-12 ปี ตั้งแต่ระดับชั้นประถมปลาย-ระดับชั้นมัธยมต้น จะได้เงินค่าขนมโดยเฉลี่ย 100-200 บาท/วัน และพบว่าเด็กรู้จักฐานะทางการเงินของผู้ปกครองของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 ด้านทัศนคติทางการเงิน

จากการรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมการใช้จ่าย เพื่อสำรวจทัศนคติการรู้จักคุณค่าของเงิน พบว่า 5 ใน 10 มีพฤติกรรมการใช้จ่ายโดยคำนึงถึงการใช้จ่ายเงินของที่จำเป็นก่อนหลังตามลำดับความสำคัญ รองลงมา คือ 4 ใน 10 เลือกที่จะใช้จ่ายเงินของตามความต้องการของตน และ 1 ใน 10 จะใช้จ่ายเงินเฉพาะของที่จำเป็นเท่านั้น ซึ่งเป็นกลุ่มเด็กที่มีฐานะทางการเงินของผู้ปกครองน้อยกว่า 15,000 บาท ส่วนมากยังคงมีการลำดับความสำคัญโดยคำนึงถึงความจำเป็นก่อนความต้องการ และ กลุ่มที่มีการใช้จ่ายเงินตามความต้องการนั้นโดยเฉลี่ยยังคงมีความใกล้เคียงกัน แสดงให้เห็นถึงปัญหาการแยกแยะระหว่างสิ่งที่จำเป็น และ ความต้องการส่วนตัว จากพฤติกรรมการใช้จ่ายแสดงให้เห็นถึงทัศนคติด้านการรู้จักคุณค่าของเงินโดยพบว่าส่วนมากจะให้ผู้ปกครองออกเงินให้ รองลงมาคือมีการเปรียบเทียบสินค้า และ บริการในหลายแหล่ง หรือ รอในช่วงลดราคา เพื่อให้ได้ความคุ้มค่าที่มากที่สุด ทัศนคติทางด้านคุณค่าของเงินไม่ได้ขึ้นอยู่กับฐานะทางการเงินของผู้ปกครอง

3.2.3 ด้านความรู้เรื่องที่มาของรายได้

จากการสำรวจพบว่าด้านความรู้เรื่องที่มาของรายได้ โดย 6 ใน 10 มักจะถูกปลูกฝังผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนภายในครอบครัวผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การทำงานบ้าน ล้างจาน รดน้ำต้นไม้ เพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงิน หรือ มีการแลกเปลี่ยนจากภายนอกครอบครัว เช่น การทำการบ้านให้เพื่อน และ รองลงมา 4 ใน 10 ไม่เคยได้รับกระบวนการแลกเปลี่ยนมาก่อน และ โดยส่วนมากในช่วงวัย 8-12 ปี มักจะไม่มีประสบการณ์ในการหารายได้พิเศษเนื่องจากข้อจำกัดในช่วงวัย ซึ่งกลุ่มที่ไม่เคยได้รับกระบวนการแลกเปลี่ยนอาจไม่เข้าใจถึงวิธีการแลกเปลี่ยน และ ที่มาของรายได้

ด้านการได้รับการเรียนรู้ด้านการเงินโดยพบว่า 6 ใน 10 เรียนรู้เรื่องเงินจากผู้ปกครอง และ 4 ใน 10 ศึกษาด้วยตนเองผ่านทางช่องทางออนไลน์

3.2.4 พฤติกรรมการวางแผนการเงิน

จากการสำรวจพฤติกรรมการวางแผนการเงิน ผ่านการรู้สถานะการเงินของตนเองคำนึงถึงการทำบัญชีรายรับรายจ่าย ซึ่งเป็นกระบวนการในการควบคุมพฤติกรรมการได้รายรับ การใช้จ่าย และ เงินออมคงเหลือของตนเอง โดยพบว่าผู้ที่ทำบัญชีรายรับรายจ่ายบ้างเป็นบางครั้ง และ ไม่เคยจัดทำบัญชีรายรับรายจ่าย มีสัดส่วนที่เท่ากัน โดยที่ไม่มีผู้ที่จัดทำบัญชีรายรับรายจ่ายเป็นประจำเลย ซึ่งควรให้ความสำคัญกับการจัดทำบัญชีรายรับรายจ่าย

ในส่วนของการออมเงินพบว่า 6 ใน 10 จะออมเงินก็ต่อเมื่อมีเงินเหลือจากการใช้จ่าย 2 ใน 10 จะแบ่งเงินที่ได้ทุกครั้งมาออมเงินเป็นประจำเสมอ ในส่วนน้อยที่จะออมเงินต่อเมื่อมีสิ่งที่ต้องการ และ ไม่มีความจำเป็นต้องออมเงินเพราะสามารถขอผู้ปกครองได้เลย ซึ่งจากพฤติกรรมการออมเงินของส่วนมาก ที่จะออมเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่ไม่ได้มีการวางแผนการออมมาก่อน

ทางด้านการใช้จ่ายพบว่าในแต่ละช่วงวัย และเพศนั้นจะมีค่าใช้จ่ายที่เหมือนกัน โดยมีค่าใช้จ่ายพื้นฐาน เช่น ค่าอาหาร ค่าเดินทาง และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ โดยในส่วนของเพศหญิงในช่วงวัย 11-12 ปี มักจะมีใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าเสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องสำอาง และในช่วงวัย 8-10 ปี มักจะมีใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าหนังสือเรียน ของเล่นตุ๊กตา ในส่วนของเพศชายในช่วงวัย 11-12 ปี มักจะมีใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเติมเงินเกมออนไลน์ และ ในช่วงวัย 8-10 ปี มักจะมีใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าหนังสือการ์ตูน ซึ่งเพศชายในช่วงวัย 8-10 ปี และ 11-12 ปี มีพฤติกรรมการใช้จ่ายที่คล้ายคลึงกัน และ เป้าหมายการใช้จ่ายเงินในอนาคตส่วนมากทั้งในเพศชาย และ หญิงมักจะอยากได้ โทรศัพท์มือถือ รองลงมาคือ ตุ๊กตา ฟิกเกอร์ และ อื่น ๆ ในส่วนของการลงทุนพบว่า 9 ใน 10 ไม่เคยลงทุนมาก่อน และมีผู้ที่เคยลงทุนในสลากออมสิน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรศาสตร์ อายุ 8-12 ปี การศึกษาระดับประถมศึกษา อาศัยอยู่ในประเทศไทย
ด้านจิตวิทยา ผู้ที่สนใจเริ่มต้นศึกษาการวางแผนการเงิน ซึ่งชอบในเรื่องของการเงิน

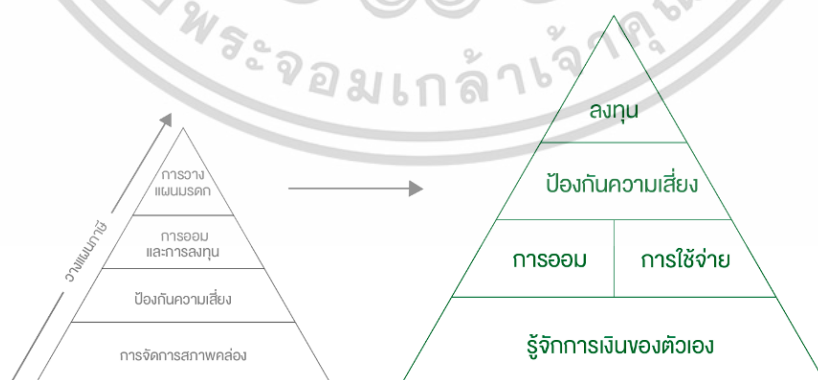
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

ทบทวนจากเอกสารสถิติทางการเงิน บทความ และ ทฤษฎีจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนทางการเงิน รวบรวมข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายผ่านแบบสอบถาม

1. แบบสอบถาม แบบสอบถามประเภทแบบฟอร์ม พฤติกรรมการเงินของเด็กในช่วงอายุ 8-12 ปี เพื่อนำมาวิเคราะห์ พฤติกรรมการวางแผนการเงิน โดยแบ่งเป็น ทักษะคิดด้านการเงิน การออมเงิน และการใช้จ่าย

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการเงิน ภาระทางการเงิน หรือ สามเหลี่ยมทางการเงิน คือแบบแผนในการวางแผนทางการเงินส่วนบุคคล โดยมีเนื้อหาที่เริ่มจากพื้นฐานการวางแผนการเงิน โดยมีการปรับปรุงเนื้อหาเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 4.1 ปรับปรุงเนื้อหาพีระมิดทางการเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.1 การวางแผนการเงินคืออะไร

การวางแผนการเงินมีขึ้นเพื่อให้แต่ละบุคคลมีเงินเพียงพอต่อค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และ บรรลุไปสู่เป้าหมายในอนาคตของตนเอง เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงทางการเงิน และ หลีกเลี่ยงปัญหาทางการเงินในอนาคต การวางแผนทางการเงินจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ไม่ควรละเลย

4.3.2 รู้จักการเงินของตัวเอง

รู้จักการเงินของตัวเอง คือการรู้จักสถานะทางการเงินสามารถรับรู้ได้ว่าตอนนี้ ตนเองมีทรัพย์สินอะไรบ้างเพื่อให้สามารถนำทรัพย์สินเหล่านั้นมาจัดการวางแผนต่อไป ซึ่งการรู้จักการเงินของตัวเองสามารถใช้วิธีการทำสมุดบันทึกรายรับ-รายจ่าย โดยสามารถต่อยอดไปถึงการรู้ที่มาของรายรับ และ กระบวนการแลกเปลี่ยน

4.3.3 การออม

การออมเงินถือเป็นสิ่งแรกที่จะต้องทำ หลังจากที่ได้รับเงินผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยน เพื่อให้สามารถวางแผนการเงินต่อไปได้ โดยหลักการการออมเงินตามแนวคิด 50/30/20 คือการที่แบ่งเงินออกเป็น 3 ส่วน คือ เงินเก็บ ค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และ ค่าใช้จ่ายเพื่อความสุข

4.3.4 การใช้จ่าย

การใช้จ่ายจะขึ้นอยู่กับ ความจำเป็นที่จะต้องใช้ และ ความต้องการที่อยากจะได้สิ่งนั้นมา ในการวางแผนทางการเงินจะต้องรู้ถึงความแตกต่างของทั้งสองสิ่งนี้ เพื่อให้สามารถควบคุมความต้องการ และ วางแผนการเงินต่อไปได้ โดยจะสามารถควบคุมความต้องการได้ด้วยทักษะ 3 สิ่ง (EF) ดังนี้

2. การจัดจ่อ มีสมาธิในการทำสิ่งต่างๆ ไม่เสียสมาธิไปโดยง่าย
3. การรับรู้ถึงอารมณ์ ความต้องการของตนเอง และสามารถควบคุมได้
4. การประเมินตนเอง รับรู้ถึงขอบเขต และ นำไปพัฒนาตนเองได้

อีกทั้งการใช้จ่ายยังขึ้นอยู่กับความคุ้มค่า ซึ่งเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ โดยจะคุ้มค่าหรือไม่ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของแต่ละบุคคล

4.3.5 ป้องกันความเสี่ยง

การป้องกันความเสี่ยง หรือ เหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดที่อาจส่งผลกระทบต่อการเงินทั้งในชีวิตประจำวัน และ ในอนาคต ซึ่งสามารถป้องกันได้ด้วยการนำเงินเก็บออกมาใช้จ่ายเพื่อซ่อมแซม หรือ การโอนย้ายความเสี่ยงไปให้ผู้อื่น (การทำประกัน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.6 การลงทุน

การลงทุนแตกต่างจากออม คือ การลงทุนนั้นมีเพื่อต่อ ยอดทรัพย์สินที่มีอยู่ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะสั้น ระยะกลาง และ ระยะยาว ตามเป้าหมายการลงทุนในอนาคต โดยการลงทุนในธนาคาร คือการฝากเงินไว้ที่ธนาคาร ซึ่งธนาคารจะมอบดอกเบี้ยให้เป็นการตอบแทนเรียกว่า ดอกเบี้ยเงินฝาก ซึ่งหากสะสมเป็นระยะเวลาอันนานก็จะงอกเลยเป็นเงินที่มากขึ้น

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

1. เว็บไซต์สื่อการสอน ออกแบบเว็บไซต์สื่อการสอนการวางแผนการเงินขนาด 1920x1080 ด้วย Figma ออกแบบภาพประกอบด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator
2. โลโก้เว็บไซต์ ออกแบบโลโก้ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator
3. สื่อออนไลน์ เพจ Facebook ออกแบบภาพสื่อเพื่อใช้ในการโพสต์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างเพจ บนแพลตฟอร์ม Facebook
4. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น ออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator พิมพ์โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ ผ่านเครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึก (Ink-Jet)
5. สมุดบันทึกรายรับรายจ่ายขนาด A5 1 เล่ม จำนวน 7 หน้า ออกแบบสมุดบันทึกรายรับรายจ่ายด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator พิมพ์สมุดบันทึกรายรับรายจ่าย ผ่านเครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึก (Ink-Jet) เข้าเล่มหนังสือด้วยสันเกลียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 แนวทางที่ 3: อดเปรี้ยวไว้กินหวาน

ออกแบบในแนวคิดจากวางแผนทางการเงินที่ต้องใช้ระยะเวลาในการอดทน ยับยั้งจิตใจต่อความต้องการที่ไม่ได้อยู่ในแผนการเพื่อเป้าหมายในอนาคต โดยเล่าในรูปแบบของการทดลองความอดทน



รูปที่ 4.6 แนวทางการออกแบบที่ 2



รูปที่ 4.7 Flowchart ของแนวทางการออกแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

จากแนวทางการออกแบบทั้งหมด ได้เลือกนำแนวทางที่ 1: ก่อร่างสร้างตัว มาพัฒนาต่อเนื่องจากแนวคิดของ แนวทางที่ 1 ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และ สื่อสารได้ครอบคลุมกว่าแนวทางที่ 2 และ แนวทางที่ 3

5.1 Flowchart และ Wireframe

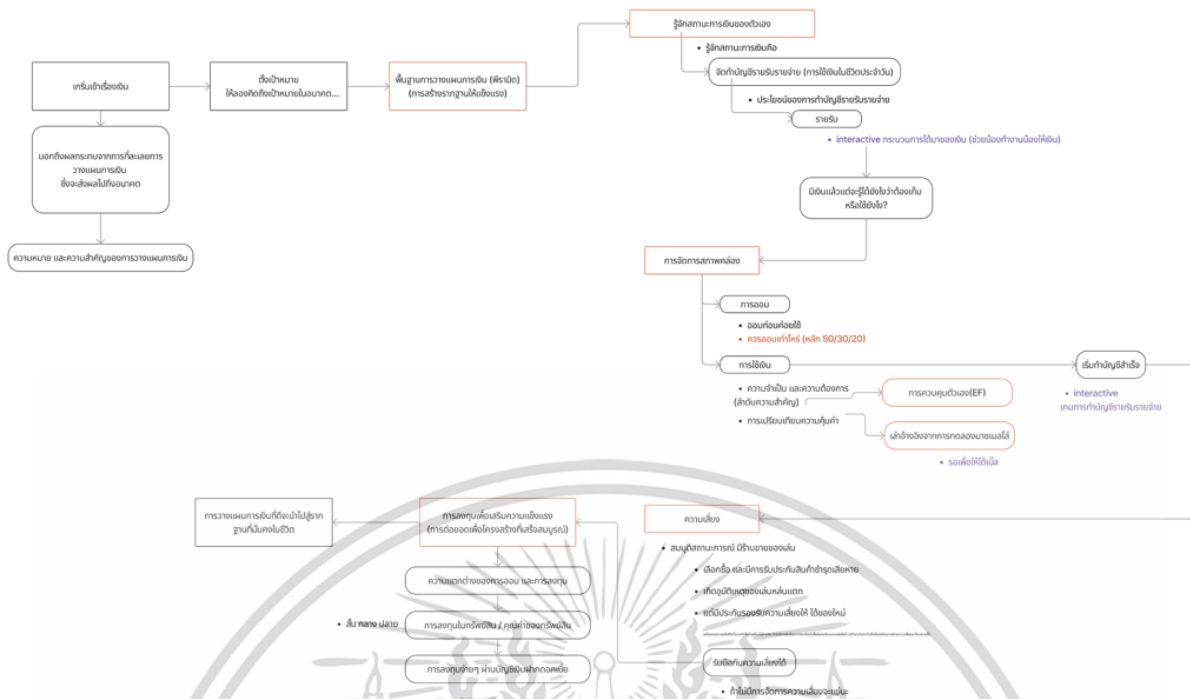
5.1.1 Flowchart

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางของเว็บไซต์ เพื่อให้สามารถดูภาพรวม และ วิธีการเล่าเรื่องของเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน ก่อนที่จะเริ่มลงมือออกแบบความสวยงาม



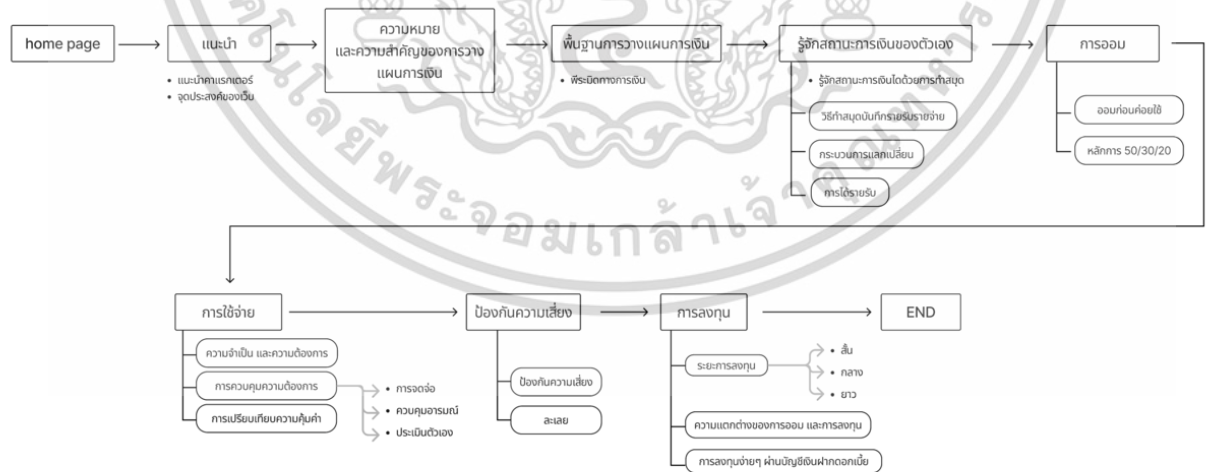
รูปที่ 5.1 Flowchart ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.2 Flowchart ครั้งที่ 2

นำ Flowchart ครั้งที่ 1 มาพัฒนาต่อเพื่อให้เห็นรายละเอียดทั้งหมดของเว็บไซต์มากขึ้น ผู้วิจัยได้ปรึกษากับที่ปรึกษาพบว่า Flowchart ในครั้งที่สองนี้ ยังคงที่การเล่าที่ซ้ำซ้อน เช่นผลกระทบของการละเลยการวางแผนการเงิน และ ความสำคัญของการวางแผนการเงิน ซึ่งทั้งสองหัวข้อนี้มีความเหมือนกันอาจทำให้เกิดการเล่าเนื้อหาที่ซ้ำซ้อน



รูปที่ 5.3 Flowchart ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 Wireframe

เมื่อสามารถลำดับการเล่าเรื่องของเว็บไซต์ได้แล้ว จึงนำมาพัฒนาต่อเป็นแบบร่าง เพื่อให้เห็นภาพรวม ลำดับการเล่าเรื่อง และ การใช้ภาพประกอบของเว็บไซต์



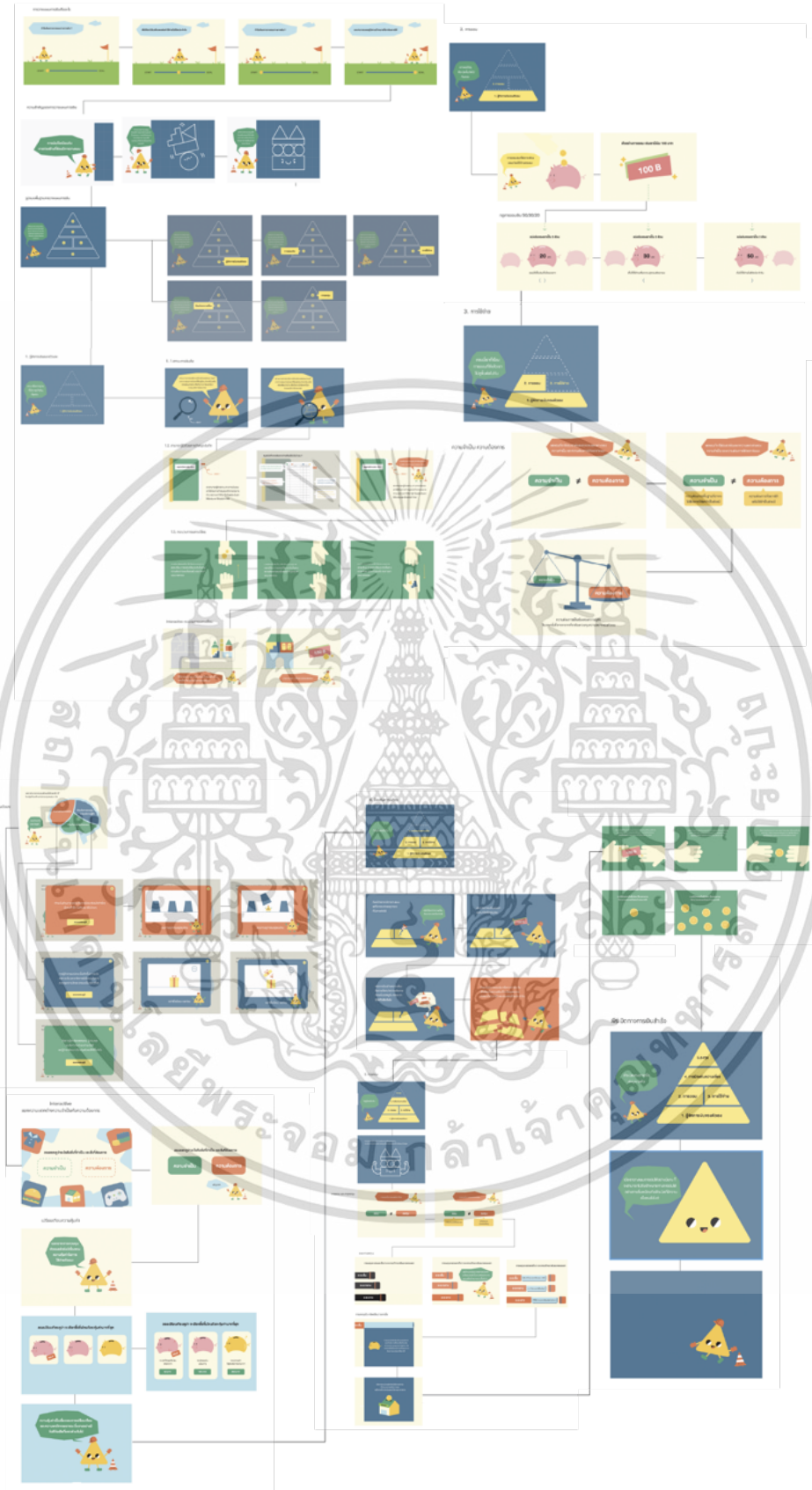
รูปที่ 5.4 แบบร่างภาพรวมของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.5 แบบร่างภาพรวมของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.6 Wireframe

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้ปรึกษากับที่ปรึกษา และ กรรมการท่านอื่นโดยกำหนดแนวทางการออกแบบ ภาพ และ ข้อความ ให้มีความเหมาะสม เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กนั้น หากมีภาพประกอบที่เยอะอาจทำให้โดน ดึงดูดความสนใจได้ง่าย หรือ ข้อความที่มีความยาวมากอาจทำให้รู้สึกเบื่อหน่ายจนไม่สนใจเนื้อหาบนเว็บไซต์

5.2 การพัฒนาโลโก้

จากการนำชื่อของเว็บไซต์ “KIDS RICH คิดรวย” เพื่อสื่อถึงการวางแผนการเงินสามารถวางแผนได้ ตั้งแต่ในวัยเด็ก เพื่อความมั่นคงทางการเงินในอนาคต และจากแนวคิดที่ 1 ก่อร่างสร้างตัว ที่มี Mood & Tone ที่สดใส สนุกสนาน เพื่อให้สื่อถึงการเงินจึงได้ภาพร่างของเว็บไซต์ 5 แนวทางดังนี้



รูปที่ 5.7 แบบร่างโลโก้

สรุปการเลือกแบบ ผู้วิจัยเลือกแบบ B1 และ B2 มาพัฒนาต่อเนื่องจากมีความสมบูรณ์ของโลโก้ และ สอดคล้องกับ Mood & Tone มากที่สุด ในส่วนของแบบ A และ B3 นั้นไม่สอดคล้องกับ Mood & Tone ที่ได้กำหนดไว้ ดังรูปที่ 5.7



รูปที่ 5.8 พัฒนาโลโก้จากแบบ B1 และ B2

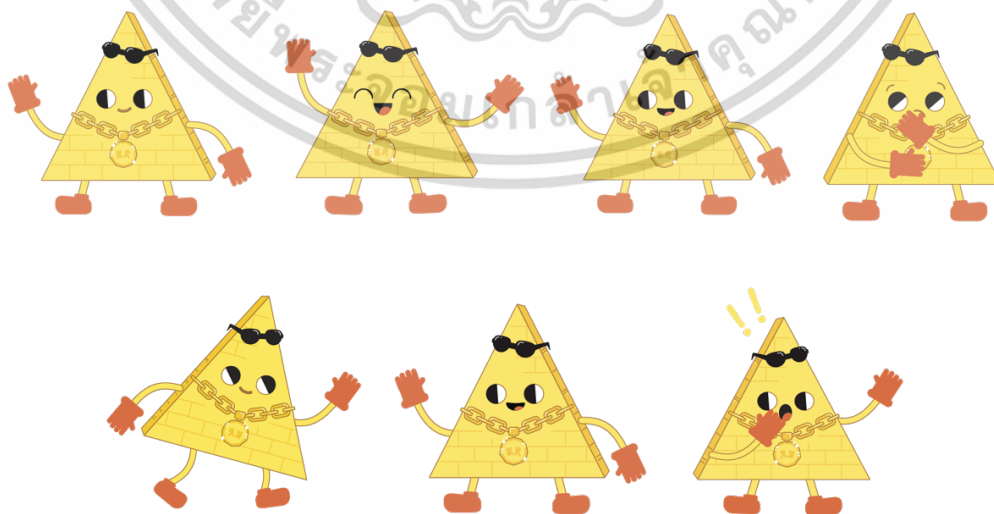
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบมาสคอต

การออกแบบมาสคอตเพื่อใช้ในการสื่อสารบนเว็บไซต์ และ เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ได้ ออกแบบโดยยึดทรงสามเหลี่ยมเป็นหลัก เพื่อให้สอดคล้องกับ พีระมิตทางการเงิน ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักของ เว็บไซต์ และ เป็นรูปทรงที่ไม่มีมุมแหลมเพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่าย



จากความเห็นของ กรรมการท่านอื่นว่ารูปแบบ C นั้นดูเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องของการเงินมากกว่า และ ความเห็นของที่ปรึกษาว่าแบบ A นั้นเหมาะสมเพราะเนื้อหาในเว็บไซต์นั้นมีการอธิบายถึงพีระมิตทางการเงิน ทางผู้วิจัยจึงได้เลือกแบบ A และ แบบ C มาพัฒนาต่อร่วมกัน ดังรูปที่ 5.9



รูปที่ 5.10 พัฒนามาสคอตจากแบบ A และ C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

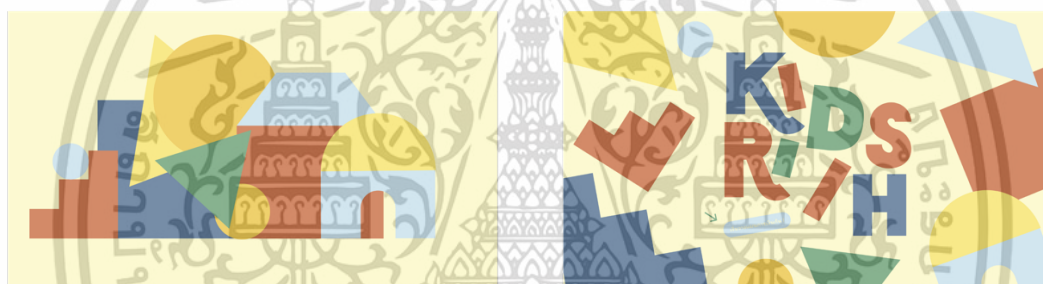
5.4 การออกแบบเว็บไซต์

เมื่อได้ทำการกำหนดแนวทางของเว็บไซต์ Flowchart และ Wireframeแล้ว และ ออกแบบพัฒนา มาสคอตเพื่อใช้ในการเล่าเรื่องบนเว็บไซต์ ผู้วิจัยจึงได้ลงมือออกแบบ ข้อความ สัญลักษณ์ และ ภาพประกอบ บนโปรแกรม Figma โดยตัวอักษรที่ใช้งานบนเว็บไซต์มีดังนี้

1. ฟอนต์ Itim สำหรับข้อความบนเว็บไซต์
2. ฟอนต์ IBM Plex Mono สำหรับข้อความที่ต้องการเน้นความสำคัญ

5.4.1 หน้าเปิดของเว็บไซต์ (Home page)

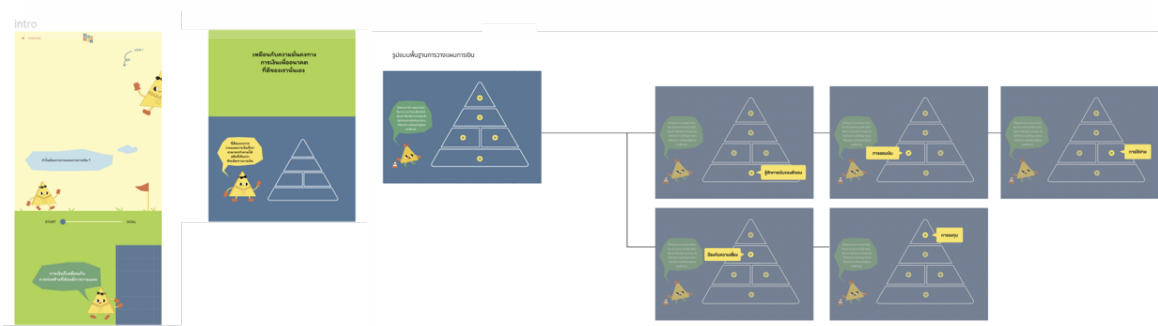
ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานด้วยการกดเพื่อไปสู่หน้า Home page เว็บไซต์ ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวของโลก ในลักษณะของเหรียญที่จะตกลงมา และกดไปที่ปุ่มเพื่อเข้าสู่เว็บไซต์



รูปที่ 5.11 Home page

5.4.2 หน้าแนะนำ

หน้าแนะนำจะเป็นการอธิบายถึงจุดประสงค์ของเว็บไซต์ ความหมาย และ ความสำคัญของการวางแผนทางการเงิน โดยใช้มาสคอตในการอธิบาย และ มีการโต้ตอบกับผู้ใช้ด้วยการลากปุ่ม และ นำเมาส์วางบนบริเวณสัญลักษณ์เพื่ออ่านเนื้อหาเพิ่มเติม ซึ่งมีการอธิบายถึงพีระมิดทางการเงินคร่าว ๆ ก่อนที่จะไปสู่เนื้อหาของการวางแผนการเงินในลำดับขั้นต่อไป ดังรูปที่ 5.11



รูปที่ 5.12 แบบร่างหน้าแนะนำ ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความเห็นของกรรมการ การโต้ตอบด้วยการนำเมาส์วางบนบริเวณสัญลักษณ์เพื่ออ่านเนื้อหาเพิ่มเติมนั้นมีความซับซ้อน และ อาจไม่จำเป็นต่อผู้ใช้งาน ทางผู้วิจัยจึงได้นำไปพัฒนาจนเป็นแบบร่างครั้งที่ 2 ดังรูปที่ 5.12



รูปที่ 5.13 แบบร่างหน้าแนะนำ ครั้งที่ 2

ทางผู้วิจัยได้ทำงานปรับปรุงภาพ และ การโต้ตอบให้ไม่ซับซ้อน และได้ปรึกษากับที่ปรึกษาซึ่งได้ความเห็นว่า การแสดงข้อมูลด้วยการลากปุมนั้นยังคงมีความซับซ้อนอยู่ อาจไม่เหมาะสมต่อผู้ใช้งาน และ ควรเพิ่ม Navigation เพิ่มเติมเพื่อป้องกันความสับสนต่อผู้ใช้งาน ดังรูปที่ 5.13

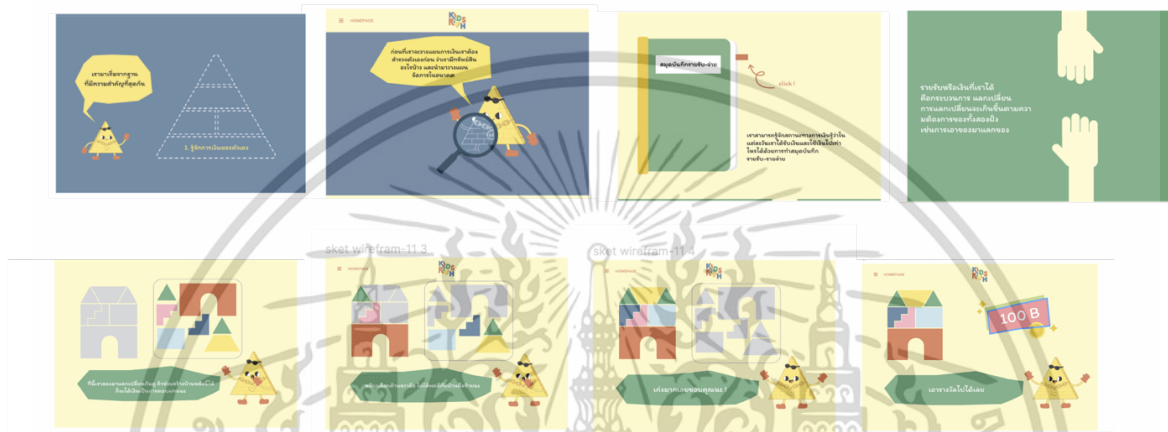


รูปที่ 5.14 ภาพสำเร็จหน้าแนะนำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

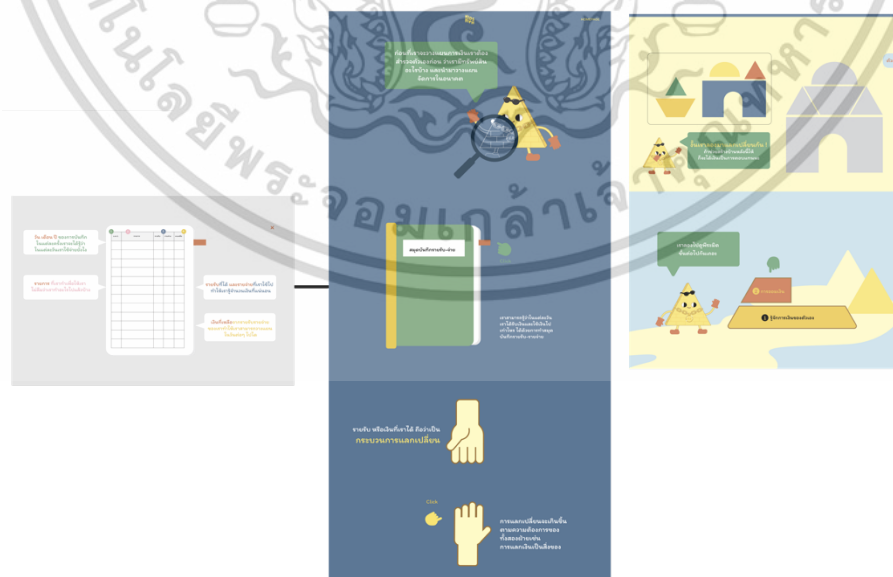
5.4.3 หน้ารู้จักการเงินของตัวเอง

หน้ารู้จักการเงินของตัวเองจะเป็นหน้าที่ต่อเนื่องมาจากหน้า Introduction เป็นพื้นฐานแรกของการวางแผนการเงินโดยจะอธิบายถึง ความหมายของการรู้จักการเงินของตัวเอง และ อธิบายถึงขั้นตอนการทำสมุดบันทึกรายรับ รายจ่าย เพื่อทำความรู้จักกับการเงินของตัวเอง และ อธิบายถึงที่มาของรายรับที่มาจากกระบวนการแลกเปลี่ยน ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีการโต้ตอบกับผู้ใช้ โดยสร้างสถานการณ์สมมุติให้ช่วยมาศอต สร้างบ้านเพื่อได้รับเงินมา เพื่อให้ผู้ใช้งานได้ทดลอง และ เข้าใจกระบวนการแลกเปลี่ยน ดังรูปที่ 5.14



รูปที่ 5.15 แบบร่างหน้ารู้จักการเงินของตัวเอง ครั้งที่ 1

ทางผู้วิจัยได้ปรึกษากับที่ปรึกษา ได้ความเห็นว่าในส่วนของหน้ารู้จักการเงินของตัวเองมีข้อความตัวอักษรที่เยอะ อาจทำให้ผู้ใช้งานเบื่อ และไม่อยากอ่านข้อความได้



รูปที่ 5.16 แบบร่างหน้ารู้จักการเงินของตัวเอง ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

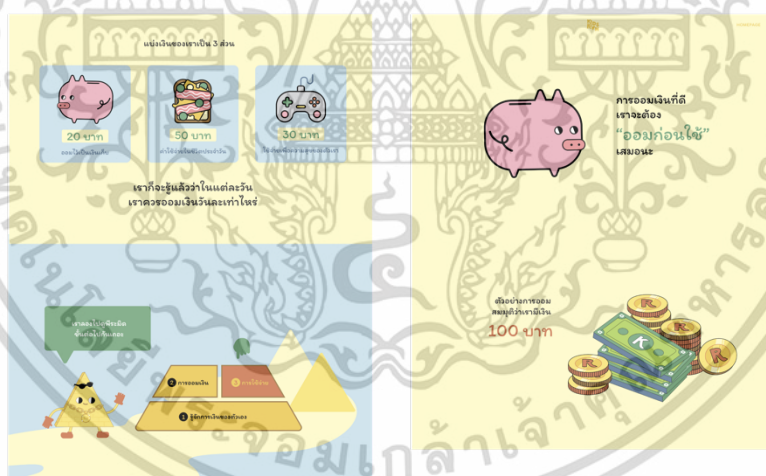
5.4.4 หน้าการออม

หน้าการออมจะเป็นหน้าที่สองของการวางแผนการเงิน ซึ่งจะอธิบายถึงหลักการออมเงินที่ถูกต้อง และการออมเงินในแต่ละวันด้วยแนวคิด 50/30/20 ดังรูปที่ 5.16



รูปที่ 5.17 แบบร่างหน้าการออม ครั้งที่ 1

โดยผู้วิจัยได้ความเห็นจากกรรมการท่านอื่นว่าในส่วนของการให้ข้อมูลการออมเงินในแต่ละวันมีความซับซ้อนอาจทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสับสน



รูปที่ 5.18 แบบร่างหน้าการออม ครั้งที่ 2

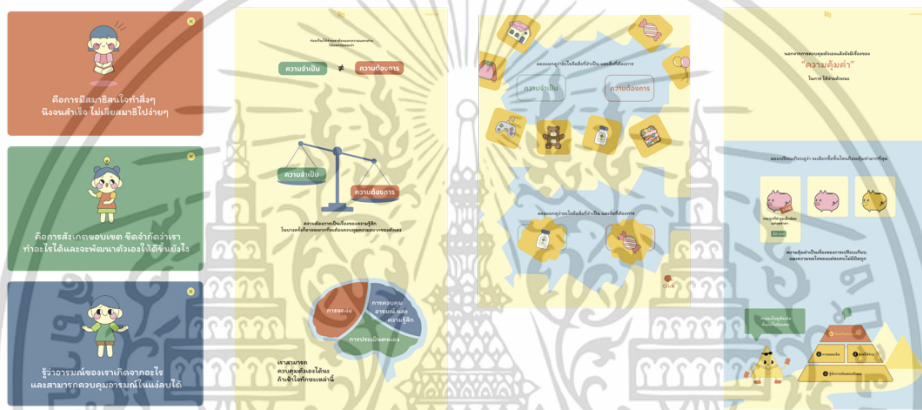
5.4.5 หน้าการใช้จ่าย

หน้าการใช้จ่ายเป็นหน้าที่จะอธิบายถึงความแตกต่างของความจำเป็น และ ความต้องการ เพื่อให้รู้ว่า จะต้องใช้จ่ายอย่างไร และ อธิบายถึงวิธีการควบคุมความต้องการของตัวเอง ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีการโต้ตอบกับผู้ใช้ โดยสร้างสถานการณ์สมมุติให้ช่วยแยกสิ่งของ ตามหมวดหมู่ระหว่างสิ่งที่จำเป็น และ สิ่งที่เป็นความต้องการ รวมทั้งอธิบายถึงความคุ้มค่าในการใช้จ่าย ดังรูปที่ 5.18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.19 แบบร่างหน้าการใช้จ่าย ครั้งที่ 1



รูปที่ 5.20 แบบร่างหน้าการใช้จ่าย ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยได้ปรึกษากับที่ปรึกษาโดยมีความเห็นว่าส่วนสถานการณ์สมมติให้เพิ่มตัวอย่างการใช้งานเพื่อป้องกันความสับสนของผู้ใช้งาน



รูปที่ 5.21 ภาพสำเร็จหน้าการใช้จ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.6 หน้าการป้องกันความเสี่ยง

หน้าป้องกันความเสี่ยงเป็นหน้าที่อธิบายถึงวิธีการป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นต่อสถานะทางการเงิน และ ความสำคัญของการป้องกันความเสี่ยง โดยมีภาพเคลื่อนไหวเพื่อประกอบการเล่าเรื่อง



รูปที่ 5.22 แบบร่างหน้าการป้องกันความเสี่ยง ครั้งที่ 1



รูปที่ 5.23 แบบร่างหน้าการป้องกันความเสี่ยง ครั้งที่ 2

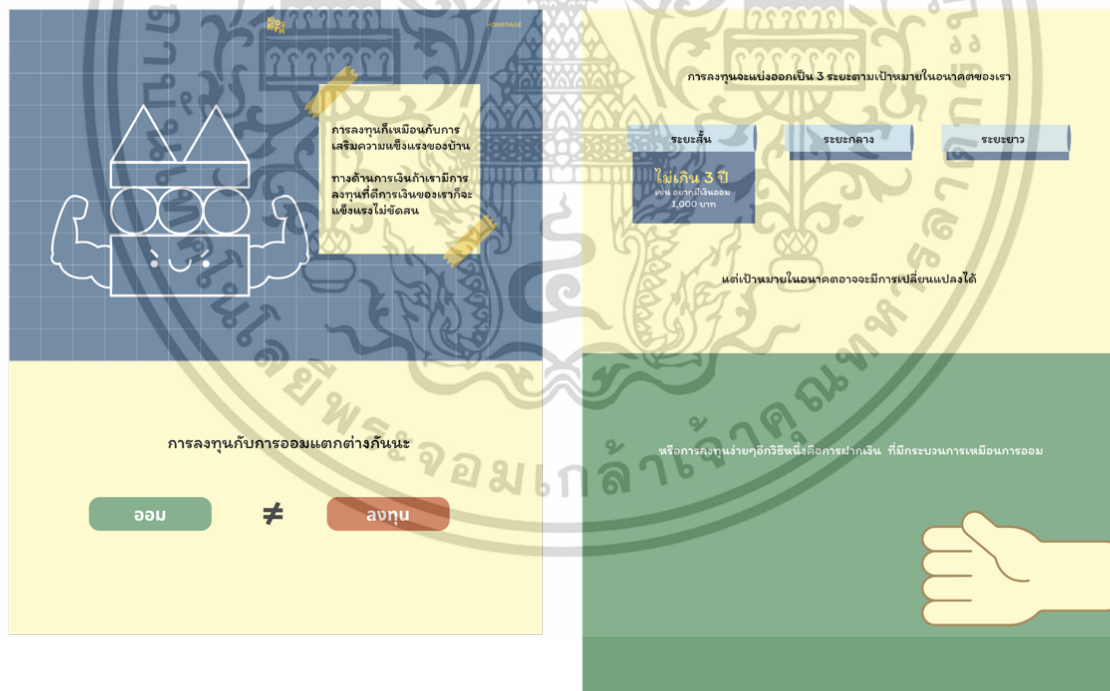
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.7 หน้าการลงทุน

หน้าการลงทุนเป็นหน้าที่อธิบายถึง ความหมายของการลงทุน ความแตกต่างระหว่างการลงทุน และการออมเงิน ประเภทของการลงทุน และ ดอกเบี้ยคืออะไร



รูปที่ 5.24 แบบร่างหน้าการลงทุน ครั้งที่ 1



รูปที่ 5.25 แบบร่างหน้าการลงทุน ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.8 หน้าส่วนท้าย (Page Footer)

หน้าส่วนท้ายจะเป็นหน้าที่สรุปเนื้อหาทั้งหมดของเว็บไซต์ และหน้าปิดเว็บไซต์



รูปที่ 5.26 หน้าส่วนท้าย

5.5 การออกแบบภาพประกอบ

จากการศึกษากลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้มีความเข้าใจง่ายจึงออกแบบภาพประกอบเป็นรูปกราฟิกที่มีการตัดเส้นโดยภาพประกอบจะอยู่ในทุกส่วนของเว็บไซต์

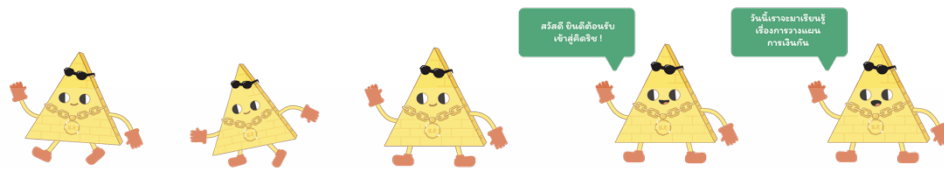


รูปที่ 5.27 ภาพประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

เพื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาของเว็บไซต์ เพื่อให้การอธิบายเนื้อหาที่มีความน่าสนใจมากขึ้นจึงได้มีการออกแบบภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Figma ในการออกแบบ และทำให้ภาพสามารถเคลื่อนไหวได้



รูปที่ 5.28 ภาพเคลื่อนไหว



รูปที่ 5.29 ภาพเคลื่อนไหว



รูปที่ 5.30 ภาพเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

อ้างอิงจากแนวทางที่เลือกโดยใช้แนวทางที่ 1 และ ภาพประกอบบนเว็บไซต์จึงได้ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ดังนี้



รูปที่ 5.32 แบบร่างโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ

6.1 โลโก้



รูปที่ 6.1 โลโก้

6.2 เว็บไซต์

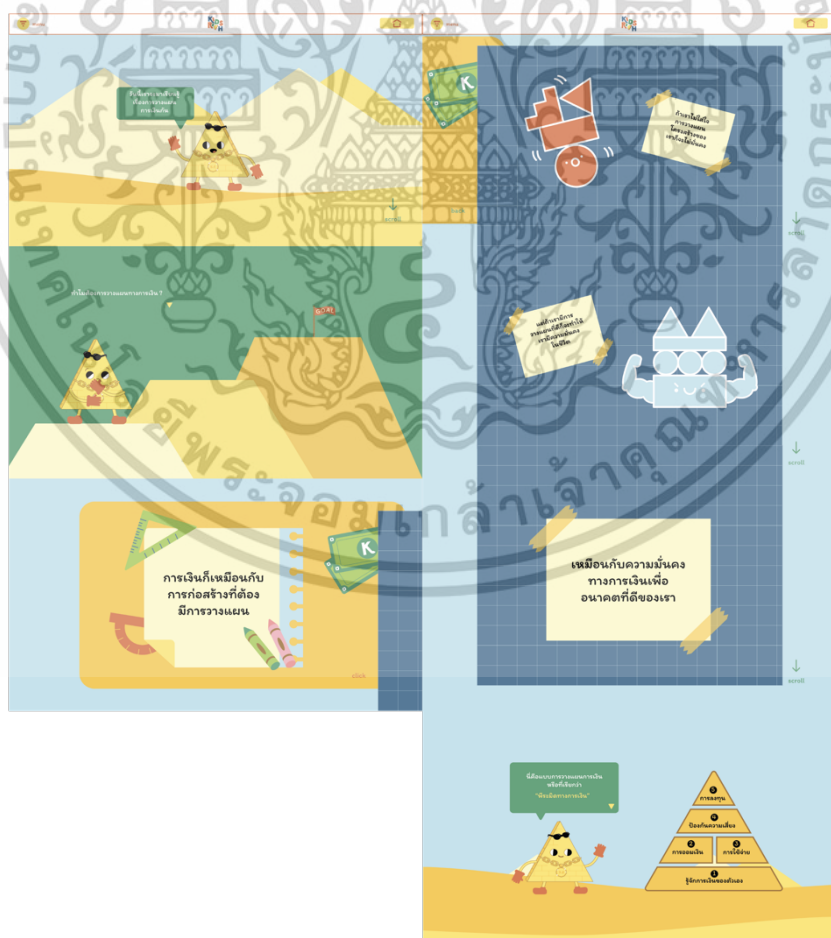


รูปที่ 6.2 ภาพรวมของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.3 Homepage



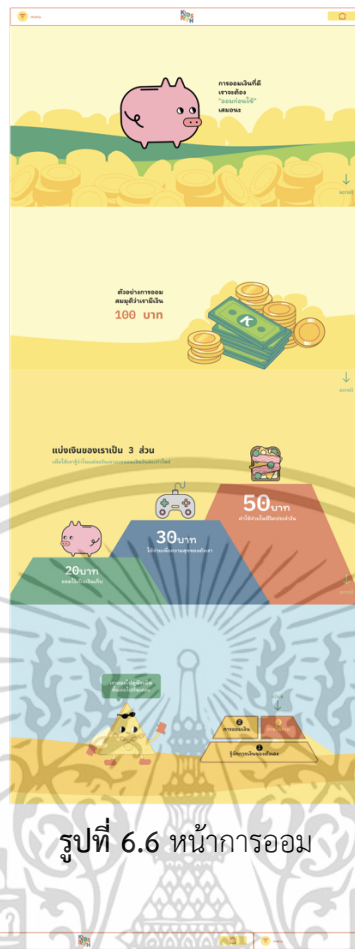
รูปที่ 6.4 หน้าแนะนำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

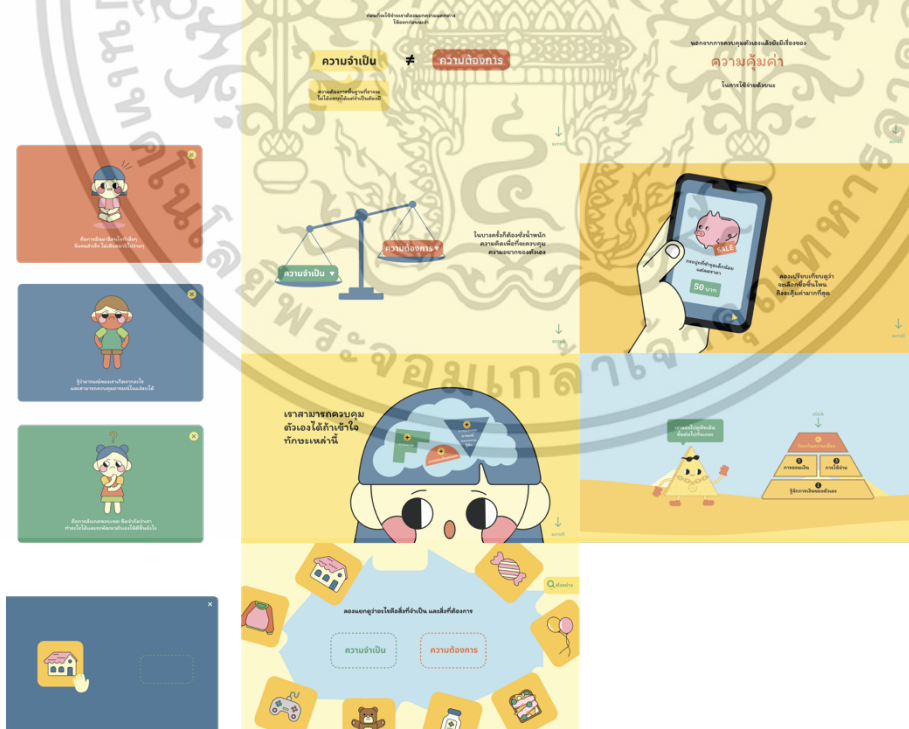


รูปที่ 6.5 หน้ารู้จักการเงินของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

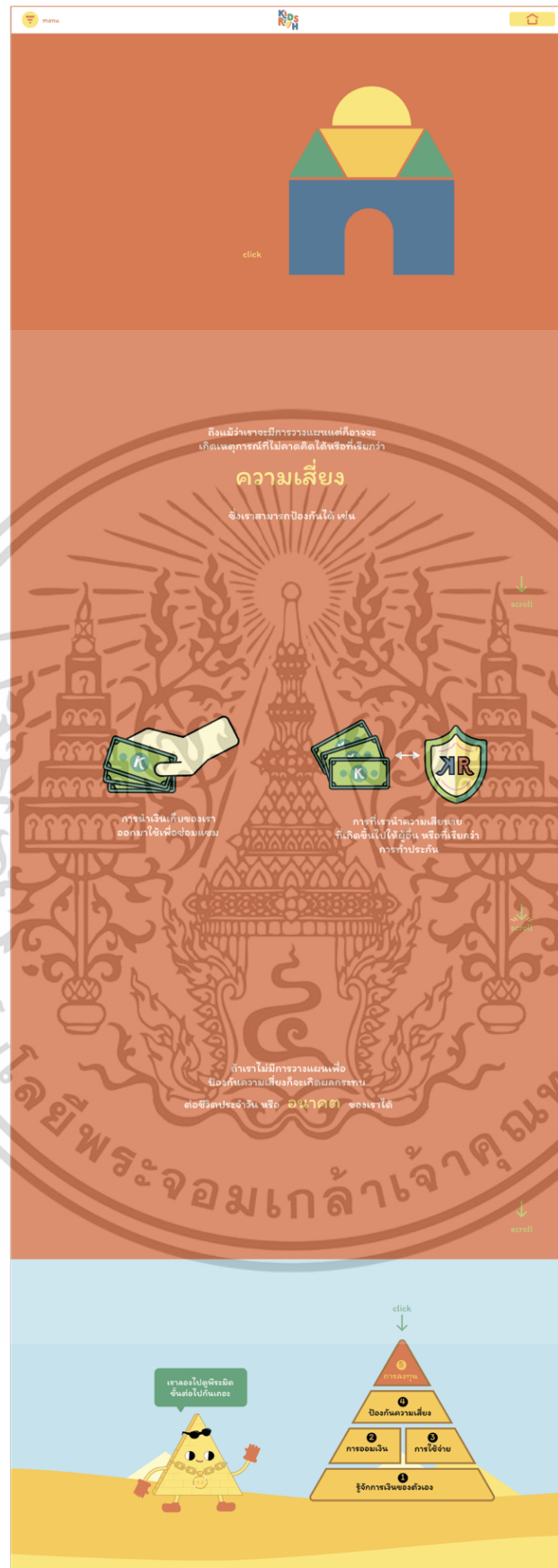


รูปที่ 6.6 หน้าการออม



รูปที่ 6.7 หน้าการใช้จ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.8 หน้าการป้องกันความเสี่ยง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.9 หน้าการลงทุน



รูปที่ 6.10 หน้าส่วนท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 สื่อประชาสัมพันธ์

6.3.1 เฟจ Facebook



รูปที่ 6.11 เฟจ Facebook



รูปที่ 6.12 โปสต์ Facebook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.2 สมุดบันทึกรายรับรายจ่าย



รูปที่ 6.13 สมุดบันทึกรายรับรายจ่าย

6.3.3 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



รูปที่ 6.14 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

เว็บไซต์ “KIDS RICH คิตรวย” เป็นเว็บไซต์สำหรับเด็ก ที่ต้องการให้ความรู้เรื่องการวางแผนการเงิน เพื่อสร้างพื้นฐานในการจัดการบริหารการเงินของตัวเอง สามารถต่อยอดความรู้ในอนาคตได้ และสร้างความเข้าใจใหม่ว่าการวางแผนการเงินไม่ใช่เรื่องของผู้ใหญ่ หรือ ผู้เชี่ยวชาญ แต่การวางแผนการเงินสามารถทำได้ตั้งแต่ในวัยเด็ก เพื่อลดปัญหาด้านการเงินเมื่อเติบโตไปสู่วัยผู้ใหญ่

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

1. เนื้อหาของการวางแผนการเงิน มีความซับซ้อน และ ไม่เหมาะสมกับเด็กทำให้ต้องใช้เวลาในการเรียบเรียงเนื้อหา มาก ซึ่งแก้ไขด้วยการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม และ เรียบเรียงเนื้อหาใหม่
2. ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Figma ในการออกแบบ Prototype ยังมีข้อจำกัดหลายอย่างไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญ ในการออกแบบ Prototype ให้เหมาะสม

7.3 ข้อเสนอแนะ

งานออกแบบชิ้นนี้มีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กในช่วงวัย 8-12 ปี ในอนาคตหากมีการนำศิลปนิพนธ์นี้ไปต่อยอดเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กอายุ 5-7 ปี หรือ เด็กที่โตขึ้น 13-15 ปี ซึ่งกำลังเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งจะมีเนื้อหาวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน เนื้อหาในงานชิ้นนี้ครอบคลุมแค่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กประถมปลาย

บรรณานุกรม

- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). การวางแผนการเงิน. สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.bot.or.th/th/satang-story/money-plan/planning-steps.html>
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2563). รายงานผลการสำรวจทักษะทางการเงินของไทย. สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.bot.or.th/content/dam/bot/image/research-and-publications/2563ThaiFLsurvey.pdf>
- ปริสุทธิ์. (2564, 13 ธันวาคม). ทักษะ EF และบัญญัติ 10 ประการที่ผู้ใหญ่ควรรู้ เพื่อให้เด็กไปถึงเป้าหมายอย่างมีความสุข. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://thepotential.org/knowledge/youth-wellness/>
- สถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์. (2565). หนี้ครัวเรือนไทย วิกฤตแค่ไหน ทำไมถึงไม่ควรมองข้าม?. สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://projects.pier.or.th/household-debt/>
- David Whitebread & Sue Bingham. (2565). 7 Everyday Activities That Teach Kids About Money. สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.investopedia.com/everyday-activities-that-can-teach-financial-literacy-to-kids-5091909#toc-6-introduce-investing>.
- Eric whiteside. (2567, 26 กุมภาพันธ์). The 50/30/20 Budget Rule Explained with Examples. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.investopedia.com/ask/answers/022916/what-502030-budget-rule.asp>
- Finnomena. (2561). วางแผนการเงิน = วางแผนชีวิตด้วยพีระมิดทางการเงิน. สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.finnomena.com/addmoney/pyramid-of-financial-planning/>
- Joni Trythall. (2558, 16 มิถุนายน). Web Design for Kids: Images. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://webdesign.tutsplus.com/web-design-for-kids-images--cms-24175t>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	วิศรุตฯ พฤกษ์ประเสริฐ
วันเดือนปีเกิด	28 พฤศจิกายน 2544
ที่อยู่	77/109 หมู่ 4 ซอยอินทรี 7 หมู่บ้านฟ้าปิยมรมย์ ตำบลบึงคำพร้อย อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12150
การติดต่อ	อีเมล: wisaruta2811@gmail.com
ประวัติการศึกษา	2566 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2563 ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนศึกษานารี 2557 ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอำนวยการศิลป์ธนบุรี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้