



ที่ ศธ ๐๔๑๑๔/ว ๑๕๐๐

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร
ถนนวิสุทธิกษัตริย์ มท ๔๙๐๐๐

๒๑ พฤศจิกายน ๒๕๕๙

เรื่อง โครงการธนาคารโรงเรียนเสมือนจริง Virtual School Bank

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ทุกแห่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สำเนาหนังสือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ ศธ ๐๔๑๘๘/๑๘๔
ลงวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๕๙

๒. รายละเอียดโครงการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แจ้งว่า ธนาคารออมสินได้ดำเนินโครงการธนาคารโรงเรียน มาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี ๒๕๔๑ จนถึงปัจจุบัน รวมระยะเวลา ๑๘ ปี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการออม และสร้างวินัยด้านการเงินให้กับเด็กและเยาวชนด้วยการจำลองสาขาของธนาคารไว้ในโรงเรียน และในปีนี้ได้นำสื่อออนไลน์สามมิติมาประยุกต์เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่รวดเร็ว และได้รับความสนใจจากกลุ่มเยาวชนมากยิ่งขึ้น จึงได้ดำเนินโครงการธนาคารโรงเรียนเสมือนจริง Virtual School Bank เป็นระบบงานที่ส่งประสบการณ์ นอกห้องเรียนผ่านออนไลน์ รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาพร้อมนี้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จึงแจ้งสถานศึกษาในสังกัดทราบ และประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าว โรงเรียนที่สนใจสมัครเข้าร่วมโครงการธนาคารโรงเรียนเสมือนจริงได้ที่ www.gsbschoolbank.com และสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ : ฝ่ายพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม ส่วนธนาคารโรงเรียน โทร. ๐ ๒๒๙๙ ๘๐๐๐ ต่อ ๑๕๑๐๗๑, ๐ ๒๒๙๙ ๘๕๔๗ โทรสาร. ๐ ๒๒๙๙ ๘๕๔๘ ทั้งนี้ สามารถศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน <http://sportact.obec.go.th/>

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายเจริญ ศรีสูงศักดิ์)

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษา

โทร. ๐๘๙-๘๔๓๔๒๘๔

โทรสาร ๐๔๒-๖๑๓๐๕๐



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง
เลขที่รับ.....
วันที่..... 18 พย 2559
เวลา.....

ที่ ศธ ๐๔๑๘๘/๑๗๕

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๕๙

เรื่อง โครงการธนาคารโรงเรียนเสมือนจริง Virtual School Bank

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย ธนาคารออมสิน ได้ดำเนินโครงการธนาคารโรงเรียน มาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี ๒๕๔๑ จนถึงปัจจุบัน รวมระยะเวลา ๑๘ ปี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการออมและสร้างวินัยด้านการเงิน ให้กับเด็กและเยาวชน ด้วยการจำลองสาขาของธนาคารไว้ในโรงเรียน โดยมีครูและนักเรียนเป็นผู้ดำเนินงาน ธนาคารโรงเรียน ปัจจุบันมีโรงเรียนสนใจเข้าร่วมโครงการมากกว่า ๑,๒๐๐ โรงเรียน จำนวนนักเรียนเปิดบัญชี มากกว่า ๒ ล้านบัญชี และในปีนี้ได้นำสื่อออนไลน์สามมิติมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่รวดเร็วและ ได้รับความสนใจจากกลุ่มเยาวชนมากยิ่งขึ้น จึงได้ดำเนินโครงการธนาคารโรงเรียนเสมือนจริง Virtual School Bank เป็นระบบงานที่สร้างประสบการณ์นอกห้องเรียนผ่านโลกออนไลน์ รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาแล้วเห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวจะเป็นสื่อ ที่ช่วยปลูกฝังด้านการออมสมัยใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบสังคมออนไลน์เสมือนจริง ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะได้ทดลองปฏิบัติงานในหน้าที่พนักงานธนาคารโรงเรียน ผ่านระบบธนาคาร โรงเรียนเสมือนจริง จะช่วยหล่อหลอมให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ ด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน สร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับนักเรียน และสื่อออนไลน์สามมิติดังกล่าวยังมีกิจกรรม ส่งเสริมความรู้อื่นๆ อาทิ การติวสอบ ONET การปลูกฝังจิตอาสาทำความดี เรียนรู้วิถีเศรษฐกิจพอเพียง และฝึกสมองผ่านมินิเกม ส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนโดยครูผู้ฝึกสอนที่มีชื่อเสียง และกิจกรรมห้องสมุดออนไลน์ เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับนักเรียน โดยจะเป็นการปลูกฝังนักเรียนให้ดำรงชีวิตตามหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีนิสัยรักการออม และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ จึงขอความร่วมมือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขต ประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดเข้าร่วมโครงการดังกล่าว โดยโรงเรียน ที่สนใจสามารถสมัครเข้าร่วมโครงการฯ ได้ที่ www.gsbschoolbank.com และสอบถามรายละเอียด เพิ่มเติมได้ที่ : ฝ่ายพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม ส่วนธนาคารโรงเรียน โทร. ๐ ๒๒๙๙ ๘๐๐๐ ต่อ ๑๕๑๐๗๑, ๐ ๒๒๙๙ ๘๕๔๗ โทรสาร. ๐ ๒๒๙๙ ๘๕๔๘ ทั้งนี้ สามารถศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน <http://sportact.obec.go.th/>

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายพะโยม ชินวงศ์)

รองเลขาธิการ ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน

โทร. ๐-๒๒๘๑-๑๙๕๕

โทรสาร ๐-๒๒๘๒-๒๘๐๘

โครงการธนาคารโรงเรียนเสมือนจริง Virtual School Bank

ธนาคารออมสินเป็นองค์กรที่มีบทบาทในการส่งเสริมการออมมาเป็นระยะเวลากว่า 103 ปี ได้เล็งเห็นความสำคัญของเยาวชนที่จะเติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีค่าของสังคมในอนาคต ธนาคารจึงมุ่งส่งเสริมวินัยการออมสร้างจิตสำนึก และค่านิยมอันดีให้กับเยาวชน ธนาคารออมสินจึงได้จัดตั้งโครงการธนาคารโรงเรียน ธนาคารออมสินในสถาบันการศึกษา โดยการจำลองสาขาของธนาคารไว้ในสถานศึกษา มีนักเรียน นักศึกษา เป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเองมาตั้งแต่ปี 2541 จนถึงปัจจุบันเป็นเวลากว่า 18 ปี มีสถานศึกษาเข้าร่วมกว่า 1,200 แห่ง จำนวนนักเรียนกว่า 2 ล้านบัญชี

ปัจจุบันสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว กลุ่มเยาวชนให้ความสนใจกับการสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ หรืออินเทอร์เน็ต เป็นอย่างมาก ธนาคารจึงได้พัฒนาเพิ่มรูปแบบการดำเนินโครงการธนาคารโรงเรียน ผ่านสื่อออนไลน์แบบ 3 มิติ (Virtual 3 D) นั่นคือ ธนาคารโรงเรียนเสมือนจริง Virtual School Bank เป็นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหว เสียง สื่อมัลติมีเดียอื่นๆ ที่จะสามารถสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นการส่งเสริม ปลุกฝัง สร้างนิสัยรักการออม
2. เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเยาวชน อาทิ สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ ระบบการเงินเสมือนจริง เป็นต้น
3. เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. เพื่อเปิดโอกาสการเข้าถึงโครงการธนาคารโรงเรียน ให้กับโรงเรียนทุกแห่งทั่วประเทศ

ธนาคารโรงเรียนเสมือนจริง Virtual School Bank ภายในโลกเสมือนจริง ประกอบด้วย

1. อาคารธนาคารโรงเรียน จะมีโรงเรียนต่างๆ นักเรียนสามารถทำธุรกรรมฝากเงิน ถอนเงิน เสมือนจริงโดยใช้ค่าเงินเสมือนจริงที่กำหนดขึ้น ผ่านกิจกรรมการทำความคิด เพื่อให้ได้เงินเสมือนจริงสำหรับใช้จ่าย และเก็บออม
2. อาคารฝึกการปฏิบัติงานธนาคาร นักเรียนสามารถสวมบทบาทการเป็นพนักงานได้ในทุกหน้าที่
3. อาคารส่งเสริมการเรียนรู้ ออนไลน์ นักเรียนสามารถเข้ามาหาความรู้ อาทิ การติวสอบ ONET เป็นต้น
4. อาคารธนาคารออมสินสาขาเสมือนจริง สามารถแนะนำธุรกรรมของธนาคารได้
5. สถานที่สำคัญต่างๆ รวมถึงแหล่งท่องเที่ยวต่างๆของเมืองไทย

ประโยชน์ที่ได้รับ

นักเรียน	มีนิสัยรักการออม และสามารถสร้างหรือเชื่อมโยงเครือข่ายการเรียนรู้ผ่านโลกออนไลน์
สถานศึกษา	มีโอกาสการเข้าถึงโครงการธนาคารโรงเรียน และถือเป็นหนึ่งในการสนับสนุนนโยบายกระทรวงศึกษา “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” “เรียนรู้ ได้ทุกที่ ทุกเวลา”
ธนาคาร	มีส่วนสนับสนุนให้สถานศึกษาเข้าถึงโครงการธนาคารโรงเรียนเพิ่มมากขึ้น และมีส่วนในการสนับสนุนการพัฒนาประเทศไปสู่ ประเทศไทย 4.0 กลุ่มดิจิทัล Fintech