

รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อโครงการ “โครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์”

หน่วยงาน ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน

ผู้รับผิดชอบ นางสาวเนณญาภา เรืองเดช **ตำแหน่ง** ครูศูนย์การเรียนรู้

ฉบับขออนุมัติโครงการ

ฉบับขออนุมัติปรับแก้ไขรายละเอียดโครงการ ครั้งที่.....

s1 : ความเชื่อมโยง/สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบาย และภารกิจ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบายและข้อสั่งการ

* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

พันธกิจ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต การพัฒนาสังคมและชุมชนและการศึกษาตามอัธยาศัย อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. พัฒนาการเรียนรู้โดยมุ่งให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม

3. ส่งเสริมให้ชุมชนจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นและภูมิปัญญาสากลผ่านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาโดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง

4. ส่งเสริมความเข้มแข็งการสร้างภาคีเครือข่ายของชุมชนให้มีส่วนร่วมเป็นกลไกในการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้วใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้โดยยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

แผนการส่งเสริมการเรียนรู้ของจังหวัดพิจิตร

ยุทธศาสตร์ที่.....

จุดเน้นการดำเนินงาน ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

1. พลิกโฉมระบบการเรียนรู้สู่ความยืดหยุ่น เชื่อมโยง และไร้รอยต่อ

1.1 ยกระดับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้ เพื่อคุณวุฒิตามระดับ ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง และทักษะที่จำเป็น สร้างทางเลือกที่หลากหลายและยืดหยุ่น เชื่อมโยงรูปแบบการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบและไร้รอยต่อ

3. ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต สู่การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ

3.2 มุ่งสร้างทักษะที่หลากหลาย (Multi Skill) และความยืดหยุ่น (Resilience) ให้ประชาชน พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกการทำงาน เช่น ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการปรับตัว ทักษะด้านวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

4 ยกระดับคุณภาพครู นักจัดการเรียนรู้ และสถานศึกษา

4.1 พัฒนาครูและบุคลากรให้เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ที่เชี่ยวชาญเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล

5. ส่งเสริมการใช้ Digital Platform เพื่อการเรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา

5.3 ขยายโอกาสการเรียนรู้ไร้ขีดจำกัด ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ทั้งออนไลน์ ออฟไลน์ และในชุมชน

จุดเน้นการดำเนินงาน ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

มาตรฐานการศึกษาเพื่อประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้

มาตรฐานการศึกษาสำหรับสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง แบ่งเป็น 3 ด้านประกอบด้วย
ด้านที่ 1 คุณภาพของผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีประเด็นการพิจารณา ดังนี้

1.1 ผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีคุณลักษณะเป็นไปตามเกณฑ์การจบหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

1.2 ผู้จบหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง สามารถนำผลที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิต

ด้านที่ 2 คุณภาพการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีประเด็นการพิจารณา ดังนี้

2.1 หลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความจำเป็นของกลุ่มเป้าหมาย

2.2 สื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และความต้องการของผู้เรียน

2.3 ครูและผู้จัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีศักยภาพในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

2.4 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้

2.5 ระบบแนะแนวการเรียนและการประกอบอาชีพที่สร้างโอกาสในการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

2.6 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ด้านที่ 3 คุณภาพการบริหารจัดการของสถานศึกษา มีประเด็นการพิจารณา ดังนี้

3.1 ระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

3.2 การส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรภายในสถานศึกษา

3.3 การส่งเสริม สนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการจัด ร่วมจัด และส่งเสริม สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา

3.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและจัดการเรียนรู้

3.5 การนิเทศภายในสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ

แผนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

ข้อสั่งการอื่น (ถ้ามี)

ความสอดคล้องกับภารกิจของหน่วยงานตามที่กฎหมายกำหนด

* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566

มาตรา 5 การส่งเสริมการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัตินี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบุคคล ให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย รู้จักสิทธิควบคู่กับหน้าที่และความรับผิดชอบ ภูมิใจและตระหนักในความสำคัญของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รู้จักความพอเพียง มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ใฝ่เรียนรู้ มีความรอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง มีคุณธรรม และมีความซื่อสัตย์สุจริต รวมทั้งมีสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ มีความเป็นพลเมืองที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างมีความสุข กับเพื่อให้บุคคลมีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต ที่สอดคล้องและเท่าทันพัฒนาการของโลก และมีโอกาสพัฒนาหรือเพิ่มพูนทักษะของตนให้สูงขึ้นหรือปรับเปลี่ยนทักษะของตนตามความถนัดหรือความจำเป็น

มาตรา 6 ให้กรมมีหน้าที่จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้ (1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (2) การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง (3) การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ นอกจากการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตามวรรคหนึ่ง กรมอาจจัดส่งเสริม และ สนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นที่จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้ ทั้งนี้ ตามประกาศที่รัฐมนตรี กำหนด ประกาศดังกล่าวให้ระบุเป้าหมาย แนวทาง และวิธีการไว้ด้วย การจัดส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตามวรรคหนึ่งและวรรคสองให้คำนึงถึงความหลากหลาย และความต้องการของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเรียนรู้และเข้าถึง แหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเป็นธรรมโดยไม่เลือกปฏิบัติ

มาตรา 9 การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพ ทักษะ และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามความถนัดของตน การประกอบอาชีพ การพัฒนาอาชีพ การยกระดับคุณภาพชีวิตของตน ครอบครัว ชุมชน หรือสังคม หรือเพื่อประโยชน์แห่งความรอบรู้ของตน โดยอาจได้รับการรับรองคุณวุฒิตามความเหมาะสม

กฎหมายอื่น เช่น ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง (ถ้ามี)

S2 : สรุปเนื้อหาสำคัญของโครงการ

1. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล ได้ส่งผลให้การพนันออนไลน์แพร่กระจายอย่างรวดเร็วและเข้าถึงประชาชนได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ซึ่งการพนันออนไลน์มักแฝงมาในรูปแบบของเกม แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ หรือสื่อโฆษณาต่าง ๆ ที่ใช้กลยุทธ์ชักจูงให้หลงเชื่อและเข้าร่วมเล่น โดยขาดความรู้เท่าทันถึงความเสี่ยงและผลกระทบที่ตามมาการพนันออนไลน์ก่อให้เกิดปัญหา

ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และจิตใจ เช่น การสูญเสียทรัพย์สิน การเป็นหนี้สิน ปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว ตลอดจนพฤติกรรมเสพติดที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตและอนาคตของผู้เล่น อีกทั้งยังอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมและการกระทำผิดกฎหมายได้

ดังนั้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน ตระหนักถึงความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ การส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักป้องกันตนเอง หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง และสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิด อันจะนำไปสู่การลดปัญหาการพนันออนไลน์ และเสริมสร้างสังคมที่เข้มแข็งและยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบและกลไกของการพนันออนไลน์ รวมถึงความเสี่ยงและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

2.2 เพื่อสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน สามารถแยกแยะโฆษณา ชักจูง หรือกลโกงจากการพนันออนไลน์ได้

2.3 เพื่อปลูกฝังทัศนคติที่ถูกต้องและค่านิยมในการหลีกเลี่ยงการพนันออนไลน์และพฤติกรรมเสี่ยงที่เกี่ยวข้อง

3. กลุ่มเป้าหมาย/เป้าหมายและตัวชี้วัด

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

1) ประชาชน จำนวน 15 คน

3.2 เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ

เชิงผลผลิต (Output) ประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอบรมสามารถถ่ายทอดความรู้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกรณีตัวอย่างได้

เชิงผลลัพธ์ (Outcomes) : ประชาชนที่เข้าร่วมอบรมมีความรู้ในเรื่อง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การพนันบนโลกออนไลน์และการชักจูงผ่านสื่อ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
เชิงผลผลิต (Output)		
1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์	จำนวนประชาชน 15 คน	15 คน
2) การสร้างเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้	แบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม พร้อมยกตัวอย่างสื่อการพนันออนไลน์	2 กลุ่ม กลุ่มละ 1 เรื่อง
3) สื่อการเรียนรู้	สามารถสรุปเนื้อหาและถอดบทเรียนได้ ทุกคน	ครบตามจำนวนเป้าหมาย

เชิงผลลัพธ์ (Outcomes)		
1)มีความรู้ในเรื่อง การรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์	1)ร้อยละของผู้ที่เข้าร่วมอบรมมีคะแนนทดสอบ Post test มากขึ้น	ร้อยละ 80
2)มีความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลเว็บไซต์ต่างๆ ก่อนการตัดสินใจสมัครได้อย่างถูกต้อง	ร้อยละ ของผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่อง การรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์	ร้อยละ 80

4. ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ

15 มกราคม - 28 มกราคม 2569

S3 : กิจกรรมและงบประมาณ

5. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.-ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
1) ชั้นวางแผน(Plan) 1.1 สํารวจสภาพปัญหาความ ต้องการ และวิเคราะห์ความ ต้องการ 1.2 เขียนโครงการเสนอขออนุมัติ 1.3 วางแผนการจัดประชุม 1.4 ประสานงานแจ้งกำหนดการ ประชุม 1.5 ประสานสถานที่ 1.6 จัดเตรียมเอกสารวัสดุอุปกรณ์	1. ผู้บริหาร 1 คน 2. หัวหน้างาน แผนงานและ โครงการ 1 คน 3. หัวหน้างานการ เรียนรู้การศึกษา เพื่อพัฒนาตนเอง 1 คน 4.ครู 1 คน	1. ผู้บริหาร ประชุมแจ้งแนว ทางการดำเนิน กิจกรรมการ เรียนรู้เพื่อการ พัฒนาตนเอง 2. ครู ศกร.จัดทำ โครงการเสนอต่อ สถานศึกษา	สกร.ระดับ อําเภอดะพาน หิน (15 มกราคม 2569)	-	ไม่ใช่ งบประมาณ	-	-	ไม่ใช่ งบประมาณ
2) ชั้นดำเนินงาน(Do) 2.1 ประชาสัมพันธ์โครงการเพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงกิจกรรมและ เข้าร่วมอย่างทั่วถึง 2.2จัดอบรมโครงการเสริมสร้าง การรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลก ออนไลน์	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 15 คน	ประชาชนมีความรู้ ด้านความเข้าใจ เกี่ยวกับการรู้เท่า ทันสื่อ การพนัน บนโลกออนไลน์	ศกร.ระดับ ตำบลไผ่หลวง (28 มกราคม 2569)	-	1,150	-	-	1,150

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.-ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
3) ขั้นตรวจสอบ(Check) 3.1 การประเมินผลก่อนโครงการ 3.2 การประเมินผลระหว่างโครงการ 3.3 การประเมินผลเมื่อเสร็จสิ้นโครงการ	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 15 คน	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทำแบบทดสอบ ผ่านตามเกณฑ์ที่ กำหนด และมี ความพึงพอใจ ระดับดี ขึ้นไป	ศกร.ระดับ ตำบลไผ่หลวง (28 มกราคม 2569)	-	ไม่ใช้ งบประมาณ	-	-	ไม่ใช้ งบประมาณ
4) ขั้นปรับปรุงแก้ไข(Action) 4.1 รวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและจัดทำรายงานการ ประเมินโครงการ 4.2 นำข้อมูลจากการประเมิน โครงการไปใช้ปรับปรุงแก้ไขและ พัฒนาดำเนินโครงการต่อไป	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 15 คน	ปรับปรุงเนื้อหาให้ มีความเหมาะสม น่าสนใจ และ สอดคล้องกับ ความต้องการของ กลุ่มเป้าหมายและ พัฒนาดำเนิน โครงการต่อไป	สกร.ระดับ อำเภอตะพาน หิน (30 มกราคม- 3 กุมภาพันธ์ 2569)	-	ไม่ใช้ งบประมาณ	-	-	ไม่ใช้ งบประมาณ
งบประมาณรวมทั้งสิ้น					1,150			1,150

* ระบุกิจกรรมให้ครบทั้งกระบวนการ (PDCA) ทั้งที่ใช้งบประมาณ และไม่ใช้งบประมาณ

6. วงเงินงบประมาณ (ประมาณการค่าใช้จ่าย)

ยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ ผลผลิตผู้รับบริการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง งบดำเนินงาน การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต รหัส 20334332005002000000 แหล่งของเงิน 6911200 ภายในวงเงินจำนวน 1,150 บาท (หนึ่งพันหนึ่งร้อยห้าสิบบาทถ้วน) รายละเอียดดังนี้

- ค่าวัสดุโครงการ จำนวน 1,150 บาท

รวมทั้งสิ้น 1,150 บาท (หนึ่งพันหนึ่งร้อยห้าสิบบาทถ้วน)

หมายเหตุ ทุกรายการถ้วนเฉลี่ยจ่ายตามเท่าที่จ่ายจริง

7. เครือข่าย (ถ้ามี)

7.1 อสม.

7.2 กลุ่มศส.ปชต.ตำบลไผ่หลวง

8. โครงการที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

8.1 โครงการนิเทศภายในสถานศึกษา ประจำปี 2568

8.2 โครงการประกันคุณภาพการศึกษา สกร.ระดับอำเภอตะพานหิน

9. การติดตามและประเมินผลโครงการ (วิธีการ/เครื่องมือ)

9.1 แบบประเมินความพึงพอใจ

9.2 แบบทดสอบความรู้ก่อน-หลังเรียน

10. การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ ระบุปัจจัยที่จะทำให้เกิดความเสี่ยงที่โครงการจะดำเนินการไม่ได้ หรือ ดำเนินการแล้วไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย/ตัวชี้วัด และการบริหารจัดการ/แก้ไขความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

ความเสี่ยง	การบริหารความเสี่ยง
พื้นฐานการรับรู้ไม่เท่ากันเรื่องทักษะการใช้สมาร์ตโฟน	ให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีการทดสอบการใช้โทรศัพท์และการตอบรับแอปต่างๆที่เสี่ยงมากับการดาวน์โหลดเพื่อป้องกันมิฉกฉวยกับระบบแฮกข้อมูลส่วนตัว
ความรู้และสื่อสารด้านข่าวการพนันบนโลกออนไลน์	วิทยากรติดตามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงมาตรการบริหารความเสี่ยงให้เหมาะสมและทันต่อสถานการณ์

หลักสูตรฝึกอบรมโครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ จำนวน 6 ชั่วโมง

ความเป็นมา

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ที่แพร่หลายไปสู่ทุกเพศทุกวัย ส่งผลให้กิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้น หนึ่งในนั้นคือ การพนันออนไลน์ ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว และมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งเกมคาสิโนออนไลน์ พนันกีฬา สล็อต เกมยิงปลา หรือการทายผลต่าง ๆ ที่แฝงมากับแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และสื่อโฆษณาออนไลน์ การพนันออนไลน์มักใช้กลยุทธ์จูงใจ เช่น การแจกเครดิตฟรี โปรโมชั่น โบนัส หรือการโฆษณาเกินจริง ทำให้ผู้ใช้งาน โดยเฉพาะเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ขาดการตระหนักรู้ถึงความเสี่ยงและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ส่งผลให้เกิดปัญหาทางเศรษฐกิจ หนี้สิน ครอบครัวแตกแยก ปัญหาสุขภาพจิต การเสพติดการพนัน รวมถึงการกระทำผิดกฎหมาย

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริม การรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผล รู้จักป้องกันตนเองจากกลลวงและผลกระทบของการพนันออนไลน์ ตลอดจนสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิดและพฤติกรรมที่เหมาะสม อันจะนำไปสู่การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย สร้างสังคมที่เข้มแข็งและยั่งยืนต่อไป

หลักการของหลักสูตร

1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการพนันออนไลน์
2. เพื่อให้ตระหนักถึงภัยและผลกระทบของการพนันออนไลน์
3. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ กลไก และลักษณะของการพนันบนโลกออนไลน์
2. เพื่อปลูกฝังการตระหนักรู้ถึงภัยและผลกระทบของการพนันออนไลน์ต่อบุคคล ครอบครัว และสังคม
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การรู้เท่าทันสื่อ และการแยกแยะกลไกการพนันออนไลน์

เป้าหมาย

ประชาชนทั่วไป จำนวน 15 คน

ระยะเวลา จำนวน 6 ชั่วโมง

ภาคทฤษฎี 4 ชั่วโมง

ภาคปฏิบัติ 2 ชั่วโมง

โครงสร้างหลักสูตร

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
1.	โครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์	<p>1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย รูปแบบ และลักษณะของการพนันบนโลกออนไลน์</p> <p>2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการตระหนักถึงภัยและผลกระทบของการพนันออนไลน์ที่มีต่อด้านเศรษฐกิจ สังคม ครอบครัว และสุขภาพจิต</p> <p>3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์</p>	<p>1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการพนันบนโลกออนไลน์</p> <p>2. ภัยและผลกระทบจากการพนันออนไลน์</p> <p>3. กฎหมายและบทลงโทษที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์</p> <p>- ทำแบบทดสอบหลังเรียน</p> <p>- ประเมินความพึงพอใจ</p> <p>- พิธีปิดกิจกรรม</p>	<p>1. ครูชี้แจงเนื้อหาหลักสูตร และการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. ครูแจกเอกสารประกอบการเรียนรู้</p> <p>3. ประชาชนที่เข้าร่วม โครงการทำแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้</p> <p>4. วิทยากรบรรยายให้ความรู้กับประชาชน</p> <p>5. ประชาชนที่เข้าร่วมโครงการทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้</p> <p>6. ประชาชนที่เข้าร่วมโครงการฝึกปฏิบัติและทำแบบประเมินความพึงพอใจ</p> <p>7. ครูติดตามผลหลังเสร็จการจัดกิจกรรม</p>	4 ชั่วโมง	2 ชั่วโมง

สื่อการเรียนรู้

- เอกสารประกอบการบรรยาย
- แหล่งเรียนรู้/อินเทอร์เน็ต/เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง
- วิทยากรผู้เชี่ยวชาญ
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การวัดและประเมินผล

1. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
2. แบบประเมินความพึงพอใจ
3. ประเมินผลงานระหว่างเรียนจากการปฏิบัติ

เกณฑ์การจบหลักสูตร

1. มีเวลาอบรมและฝึกปฏิบัติตามหลักสูตรไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. ผ่านการประเมินจากแบบทดสอบหลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80