

รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อโครงการ “โครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์”

หน่วยงาน...ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน

ผู้รับผิดชอบ...นางสาวนันท์วัน อ่อนจิตร.....ตำแหน่ง...ครูศูนย์การเรียนรู้

โทรศัพท์สำนักงาน 056-621647.....มือถือ 0998658624.....e-Mail aomnochit8624@gmail.com.....

☒ ฉบับขออนุมัติโครงการ☐ ฉบับขออนุมัติปรับแก้ไขรายละเอียดโครงการ ครั้งที่.....

S๑ : ความเชื่อมโยง/สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบาย และภารกิจ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบายและข้อสั่งการ

* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย ๑ ข้อ

☒ พันธกิจ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหินพันธกิจที่๑...ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต...การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต...การพัฒนาสังคมและชุมชนและ
การศึกษาตามอัธยาศัย อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง...พันธกิจที่๒...พัฒนาการเรียนรู้โดยมุ่งให้ผู้เรียนคิดเป็น...ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตดี
มีสุนทรียภาพ...มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม...พันธกิจที่๓...ส่งเสริมให้ชุมชนจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน.....โดยบูรณาการภูมิปัญญา
ท้องถิ่นและภูมิปัญญาสากลผ่านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาโดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง...พันธกิจที่๔...ส่งเสริมความเข้มแข็งการสร้างภาคีเครือข่ายของชุมชนให้มีส่วนร่วมเป็นกลไกในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
แล้วใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้โดยยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง☐ แผนการส่งเสริมการเรียนรู้ของจังหวัดพิจิตร

ยุทธศาสตร์ที่.....

☒ จุดเน้นการดำเนินงาน ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

๑. พลิกโฉมระบบการเรียนรู้สู่ความยืดหยุ่น เชื่อมโยง และไร้รอยต่อ

.....๑.๑...ยกระดับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต...การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง...และการเรียนรู้...เพื่อคุณวุฒิตามระดับ
ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง และทักษะที่จำเป็น...สร้างทางเลือกที่หลากหลายและยืดหยุ่น...เชื่อมโยงรูปแบบการเรียนรู้
อย่างเป็นระบบและไร้รอยต่อ

๕. ส่งเสริมการใช้ Digital Platform เพื่อการเรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา

๕.๒...ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) สนับสนุน...การจัดการเรียนรู้เฉพาะ
บุคคลและช่วยการตัดสินใจด้านการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ☐ จุดเน้นการดำเนินงาน ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙☒ มาตรฐานการศึกษาเพื่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้มาตรฐานการศึกษาสำหรับสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง แบ่งเป็น ๓ ด้านประกอบด้วย
ด้านที่ ๑. คุณภาพของผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีประเด็นการพิจารณาดังนี้

๑.๑ ผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีคุณลักษณะเป็นไปตามเกณฑ์การจนหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

๑.๒ ผู้จนหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง สามารถนำผลที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิต

ด้านที่ ๒ คุณภาพการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีประเด็นการพิจารณา ดังนี้

๒.๑ หลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับควมฉนัด ความสนใจ และความจำเป็นของกลุ่มเป้าหมาย

๒.๒ สื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และความต้องการของผู้เรียน

๒.๓ ครูและผู้จัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีศักยภาพในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

๒.๔ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้

๒.๕ ระบบแนะแนวการเรียนและการประกอบอาชีพที่สร้างโอกาสในการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

๒.๖ ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ด้านที่ ๓ คุณภาพการบริหารจัดการของสถานศึกษา มีประเด็นการพิจารณา ดังนี้

๓.๑ ระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

๓.๒ การส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรภายในสถานศึกษา

๓.๓ การส่งเสริม สนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการจัด ร่วมจัด และส่งเสริม สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา

๓.๔ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและจัดการเรียนรู้

๓.๕ การนิเทศภายในสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ

☐ แผนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

☐ ข้อเสนอการอื่น (ถ้ามี)

ความสอดคล้องกับการกิจของหน่วยงานตามที่กฎหมายกำหนด

* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย ๑ ข้อ

☒ พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖

มาตรา ๖ ให้กรมมีหน้าที่จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้ (๑) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (๒) การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง (๓) การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ นอกจากการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตามวรรคหนึ่ง กรมอาจจัดส่งเสริม และ สนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นที่จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้ ทั้งนี้ ตามประกาศที่รัฐมนตรี กำหนด ประกาศดังกล่าวให้ระบุเป้าหมาย แนวทาง และวิธีการไว้ด้วย การจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตามวรรคหนึ่งและวรรคสองให้คำนึงถึงความหลากหลาย และความต้องการของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเรียนรู้และเข้าถึง แหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเป็นธรรมโดยไม่เลือกปฏิบัติ

□ กฎหมายอื่น เช่น ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง (ถ้ามี)

S2 : สรุปเนื้อหาสำคัญของโครงการ

๑. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะการใช้สมาร์ทโฟนและสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร และความบันเทิงได้อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดังกล่าวได้ก่อให้เกิดปัญหาสังคมรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการแพร่ระบาดของ การพนันออนไลน์ ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และสื่อโฆษณาบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ส่งผลให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปตกเป็นเป้าหมายของการชักชวนให้เล่นพนันได้อย่างต่อเนื่องการพนันออนไลน์ ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และจิตใจ เช่น การสูญเสียทรัพย์สิน การเป็นหนี้สิน การเกิดความเครียด ความขัดแย้งภายในครอบครัว การเสพติดการพนัน และอาจนำไปสู่การกระทำความผิดกฎหมายหรือปัญหาอาชญากรรมอื่น ๆ นอกจากนี้ ผู้ที่ขาดความรู้และทักษะในการรู้เท่าทันสื่อและภัยดิจิทัล มักหลงเชื่อโฆษณาหรือข้อความชักชวนที่แฝงมากับการพนันออนไลน์ ทำให้ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพและเครือข่ายการพนันได้โดยง่าย

ดังนั้น ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลทับหมัน การส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และปฏิเสธการชักชวนที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ รวมทั้งสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิดและพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ โครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์จึงจัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้เกี่ยวกับรูปแบบและกลไกของการพนันออนไลน์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น วิธีการป้องกันตนเอง และแนวทางการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่การลดปัญหาการพนันออนไลน์ในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชน

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่อง ทักษะในการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์

๒.๒ เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม

๓. กลุ่มเป้าหมาย/เป้าหมายและตัวชี้วัด

๓.๑ กลุ่มเป้าหมาย

๑) ประชาชน จำนวน ๖ คน

๓.๒ เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ

เชิงผลผลิต (Output) ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์

เชิงผลลัพธ์ (Outcomes) : ร้อยละ ๘๐ ของประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในระดับดีขึ้นไป

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
เชิงผลผลิต (Output)		
๑) ผู้เข้ารับการอบรม	๑) จำนวนผู้เข้ารับการอบรม	๖ คน
๒) สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้	๒) จำนวนสื่อประกอบการเรียนรู้	๖ คน
เชิงผลลัพธ์ (Outcomes)		
๑) ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่อง ทักษะในการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์	๑) ผู้เข้ารับการอบรมผ่านการทดสอบเพิ่มมากขึ้น	ร้อยละ ๖๐
๒) ผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะ สามารถเข้าใจในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินความน่าเชื่อถือ และการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์	๑ ผู้เข้ารับการอบรมสามารถฝึกปฏิบัติและผ่านการทดสอบตามหลักสูตรได้ ๒) แบบติดตามผู้ผ่านการอบรม แบบ พต.๒๐	ร้อยละ ๖๐
๓) ผู้เข้ารับการอบรมสามารถ รู้เรื่องเท่าทันข่าวการพนันออนไลน์ และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	๓) ผู้ผ่านการอบรมสามารถนำความรู้ไปใช้ตามคุณลักษณะของหลักสูตร	ร้อยละ ๖๐

๔. ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ

วันที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๕

S๓ : กิจกรรมและงบประมาณ

๕. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q๑ (ต.ค.-ธ.ค.)	Q๒ (ม.ค.-มี.ค.)	Q๓ (เม.ย.-มิ.ย.)	Q๔ (ก.ค.-ก.ย.)	
๑) ขั้นวางแผน(Plan) ๑.๑ สํารวจสภาพปัญหาความ ต้องการ และวิเคราะห์ความ ต้องการ ๑.๒ เขียนโครงการเสนอขออนุมัติ ๑.๓ วางแผนการจัดประชุม ๑.๔ ประสานงานแจ้งกำหนดการ ประชุม ๑.๕ ประสานสถานที่ ๑.๖ จัดเตรียมเอกสารวัสดุอุปกรณ์	๑. ผู้บริหาร ๑ คน ๒. หัวหน้างาน แผน ๑ คน ๓.หัวหน้างานการ เรียนรู้เพื่่อการ พัฒนาตนเอง ๑ คน ๔. ครู ศกร. ๑ คน	๑. ผู้บริหาร ประชุมแจ้งแนว ทางการดำเนิน กิจกรรมการ เรียนรู้เพื่่อการ พัฒนาตนเอง โครงการรู้เท่าทัน ภัยการพนันบน โลกออนไลน์ จำนวน ๓ ชั่วโมง ๒. ครู ศกร.จัดทำ โครงการเสนอต่อ สถานศึกษา	สกร.ระดับ อำเภอตะพาน หิน (๖ สิงหาคม ๒๕๖๙)	-	-	-	-	-

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q๑ (ต.ค.-ธ.ค.)	Q๒ (ม.ค.-มี.ค.)	Q๓ (เม.ย.-มิ.ย.)	Q๔ (ก.ค.-ก.ย.)	
๒) ขั้นตอนดำเนินงาน(Do) โครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบน โลกออนไลน์	๒.๑แบบทดสอบ ก่อน-หลัง เรียน จำนวนอย่างละ ๑๐ ข้อ	ประชาชนมีความรู้ ด้านความเข้าใจ เกี่ยวกับการรู้เท่า ทันสื่อภัยการพนัน บนโลกออนไลน์	ศกร.ระดับ ตำบลทับหมัน (๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๙)	-	-	-	๔๖๐	๔๖๐
๓) ขั้นตรวจสอบ(Check) ๓.๑ การประเมินผลก่อนโครงการ ๓.๒ การประเมินผลระหว่าง โครงการ ๓.๓ การประเมินผลเมื่อเสร็จสิ้น โครงการ	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๖ คน	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทำแบบทดสอบ ผ่านตามเกณฑ์ที่ กำหนด และมี ความพึงพอใจ ระดับดี ขึ้นไป	ศกร.ระดับ ตำบลทับหมัน (สิงหาคม ๒๕๖๙)	-	-	-	-	-
๔) ขั้นปรับปรุงแก้ไข(Action) ๔.๑ รวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและจัดทำรายงานการ ประเมินโครงการ ๔.๒ ประชุมคณะทำงานเพื่อนำ ข้อมูลจากการประเมินโครงการไป	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๖ คน	ปรับปรุงเนื้อหาให้ มีความเหมาะสม น่าสนใจ และ สอดคล้องกับ ความต้องการของ กลุ่มเป้าหมายและ	สกร.ระดับ อำเภอตะพาน หิน (สิงหาคม ๒๕๖๙)	-	-	-	-	-

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q๑ (ต.ค.-ธ.ค.)	Q๒ (ม.ค.-มี.ค.)	Q๓ (เม.ย.-มิ.ย.)	Q๔ (ก.ค.-ก.ย.)	
ใช้ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาดำเนิน โครงการต่อไป		พัฒนาดำเนิน โครงการต่อไป						
งบประมาณรวมทั้งสิ้น							๔๖๐	๔๖๐

* ระบุกิจกรรมให้ครบทั้งกระบวนการ (PDCA) ทั้งที่ใช้งบประมาณ และไม่ใช้งบประมาณ

6. วงเงินงบประมาณ (ประมาณการค่าใช้จ่าย)

ยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ ผลผลิตผู้รับบริการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง งบดำเนินงาน ด้านการพัฒนาทักษะชีวิต รหัส ๒๐๓๓๔๓๓๒๐๐๕๐๐๒๐๐๐๐๐๐๐ แหล่งของเงิน ๖๕๑๑๒๐๐ ภายในวงเงินจำนวน ๔๖๐ บาท (สี่ร้อยหกสิบบาทถ้วน) รายละเอียดดังนี้

- ค่าวัสดุโครงการ

เป็นเงิน ๔๖๐.- บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๔๖๐.- บาท (สี่ร้อยหกสิบบาทถ้วน)

7. เครือข่าย (ถ้ามี)

๗.๑. ประชาชนทั่วไปตำบลทับหมัน

๗.๒. ผู้นำชุมชนตำบลทับหมัน

๘. โครงการที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

๘.๑ โครงการประกันคุณภาพการศึกษา สกร.ระดับอำเภอตะพานหิน

๘.๒ โครงการนิเทศภายในสถานศึกษา

๘.๓ โครงการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๙. การติดตามและประเมินผลโครงการ (วิธีการ/เครื่องมือ)

๙.๑ แบบทดสอบความรู้ก่อนอบรม/หลังอบรม

๙.๒ แบบประเมินความพึงพอใจ แบบ พต.๑๒

๙.๓ แบบนิเทศ แบบ พต.๑๑

๙.๔ แบบติดตามผู้ผ่านฝึกอบรมหลังจบหลักสูตร แบบ พต.๒๐

๑๐. การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ ระบุปัจจัยที่จะทำให้เกิดความเสี่ยงที่โครงการจะดำเนินการไม่ได้ หรือ ดำเนินการแล้วไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย/ตัวชี้วัด และการบริหารจัดการ/แก้ไขความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

ความเสี่ยง	การบริหารความเสี่ยง
ด้านความพึงพอใจของผู้รับบริการ	การสร้างการยอมรับ ในคุณค่าของโครงการให้เกิดขึ้นอย่างจริงจังแก่กลุ่มผู้รับบริการเป้าหมาย มุ่งเน้นที่จะสร้างความเข้าใจในเรื่องการใช้ประโยชน์ อย่างแท้จริงของโครงการ ทั้งนี้เพื่อความคุ้มค่าของโครงการ
ด้านประสิทธิผล	การบรรลุเป้าหมายของผลงาน และวัตถุประสงค์ของโครงการ ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

กำหนดการ
โครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์
วันที่ ๒๐ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๙
ณ ศกร.ระดับตำบลทับหมัน หมู่ ๒ อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

วันที่ ๒๙ เดือน มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙

เวลา ๐๘.๐๐ – ๐๘.๓๐ น.	ลงทะเบียน/รับเอกสาร
เวลา ๐๘.๓๐ – ๐๙.๐๐ น.	พิธีเปิด นายอนันต์ จันทร์เียว ผู้ใหญ่บ้านหมู่ที่ ๒ ตำบลทับหมัน ประธานพิธีเปิด นางสาวนันท์วัน อ่อนจิตร ครู ศกร.กล่าวรายงานและ วัตถุประสงค์โครงการ - ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๐.๓๐ น.	วิทยากรบรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์
เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๒.๐๐ น.	วิทยากรบรรยายให้ฝึกปฏิบัติการตรวจสอบข่าวและแหล่งข้อมูล กิจกรรมกลุ่มกรณีศึกษา และผลกระทบของการพนันออนไลน์มีอะไรบ้าง ทำแบบทดสอบหลังเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจ

หมายเหตุ : ๑. กำหนดการนี้อาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

หลักสูตรฝึกอบรมการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ จำนวน ๓ ชั่วโมง

ความเป็นมา

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะการใช้สมาร์ทโฟนและสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร และความบันเทิงได้อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดังกล่าวได้ก่อให้เกิดปัญหาสังคมรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการแพร่ระบาดของการพนันออนไลน์ ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และสื่อโฆษณาบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ส่งผลให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปตกเป็นเป้าหมายของการชักชวนให้เล่นพนันได้อย่างต่อเนื่องการพนันออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และจิตใจ เช่น การสูญเสียทรัพย์สิน การเป็นหนี้สิน การเกิดความเครียด ความขัดแย้งภายในครอบครัว การเสพติดการพนัน และอาจนำไปสู่การกระทำความผิดกฎหมายหรือปัญหาอาชญากรรมอื่น ๆ นอกจากนี้ ผู้ที่ขาดความรู้และทักษะในการรู้เท่าทันสื่อและภัยดิจิทัล มักหลงเชื่อโฆษณาหรือข้อความชักชวนที่แฝงมากับการพนันออนไลน์ ทำให้ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพและเครือข่ายการพนันได้โดยง่าย

ดังนั้น ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลทับหมัน การส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และปฏิเสธการชักชวนที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ รวมทั้งสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิดและพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ โครงการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์จึงจัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้เกี่ยวกับรูปแบบและกลไกของการพนันออนไลน์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น วิธีการป้องกันตนเอง และแนวทางการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่การลดปัญหาการพนันออนไลน์ในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชน

หลักการของหลักสูตร

๑. เพื่อจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการให้ประชาชนมีความรู้ สามารถแยกแยะข้อมูล ประเมินความน่าเชื่อถือ สื่อ และตัดสินใจอย่างรอบคอบในการรับและส่งต่อข้อมูลข่าวสารดิจิทัล

๒. เพื่อจัดการเรียนรู้ให้กับประชาชนสามารถเน้นการบูรณาการความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเข้ากับบริบทของชีวิตประจำวัน

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่อง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

๒. เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม

เป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายคือประชาชนทั่วไป จำนวน ๖ คน

ระยะเวลา

จำนวน ๓ ชั่วโมง

ทฤษฎี ๑ ชั่วโมง

ปฏิบัติ ๒ ชั่วโมง

โครงสร้างหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ จำนวน ๓ ชั่วโมง

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
๑	ทักษะรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์	๑. เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องทักษะการรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ ๒. เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินความน่าเชื่อถือ การรู้เท่าทันภัยการพนันบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	๑. บรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อและภัยออนไลน์ ๒. วิทยากรบรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ ๓. กิจกรรมกลุ่มกรณีศึกษา และผลกระทบของการพนันออนไลน์มีอะไรบ้าง	๑. ครูชี้แจงเนื้อหาหลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ ๒. ครูแจกเอกสารประกอบการเรียนรู้ ๓. ประชาชนที่เข้าร่วมโครงการทำแบบทดสอบก่อน การเรียนรู้ ๔. ครูบรรยายให้ความรู้ / แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน ๕. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ๖. ทำแบบประเมินความพึงพอใจ	๑ ชั่วโมง	๒ ชั่วโมง

สื่อการเรียนรู้

๑. เอกสารประกอบการบรรยาย
๒. แหล่งเรียนรู้/อินเทอร์เน็ต/เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง
๓. วิทยากรผู้เชี่ยวชาญ
๔. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การวัดประเมินผล

๑. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระในการปฏิบัติ
๒. ทักษะการปฏิบัติ
๓. คุณภาพของผลงาน/ผลการปฏิบัติ
๔. แบบประเมินความพึงพอใจ
๕. แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน และหลังเรียน

เกณฑ์การจบหลักสูตร

๑. มีเวลาเรียนและฝึกปฏิบัติตามหลักสูตร ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐
๒. มีผลการประเมินผ่านตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐