

GENERAL EDUCATION, KMITL

COURSE SYLLABUS

รหัสวิชา	90642028	ชื่อวิชา	รู้เท่าทันการพนัน (GAMBLING LITERACY)				
หน่วยกิต	3 (3-0-6)	ภาคการศึกษา	1/2566	กลุ่มเรียน		วัน-เวลาเรียน	จันทร์ 16:30-19:30 น. อังคาร 16:30-19:30 น.
คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย	เรียนรู้รูปแบบการพนันวิเคราะห์หลักวิธีคิดความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน ศึกษาสาเหตุของความขึ้นชอบในการเล่น ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนันที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต และสร้าง นวัตกรรม การป้องกันไม่ให้เกิดการติดพนัน และการรู้เท่าทัน						
คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ	Learn and analyze gambling patterns, methods of play, probability of winning and losing, causes of addiction, and study possible consequences from real case studies which affects lives and create innovation for gambling prevention.						
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	ผศ.พีรวิจน์ มีสุข						
ผศ.พีรวิจน์ มีสุข	ผศ.พีรวิจน์ มีสุข						
ผู้ช่วยสอน (ถ้ามี)							
ช่องทางและวันเวลาให้คำปรึกษา	Line official จันทร์ - ศุกร์ เวลา 19:30-21:30 น.			สอนโดย ใช้ภาษา	<input checked="" type="checkbox"/> ภาษาไทย <input type="checkbox"/> ภาษาอังกฤษ <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ		
เว็บไซต์หรือช่องทางเรียนออนไลน์ (ถ้ามี)							

ผลการเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome)

1. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ รูปแบบของการพนันประเภทต่าง ๆ
2. นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะและประเมินความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน
3. นักศึกษามีทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถคิดเป็นระบบ และมีความยืดหยุ่นทางความคิดในการหาวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดการติดพนัน

ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GE-LO)

GE-LO	ค่าน้ำหนัก
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-1 การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Analytical and Critical Thinking)	1
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-2 การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)	4
<input type="checkbox"/> GE-LO-3 การคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	
<input type="checkbox"/> GE-LO-4 ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Skills)	
<input type="checkbox"/> GE-LO-5 ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance)	
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-6 การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning and Learning Strategies)	6
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-7 ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด (Resilience, Stress Tolerance and Flexibility)	2
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-8 การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม (Leadership and Social Influence)	2
<input type="checkbox"/> GE-LO-9 การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Communication)	
<input type="checkbox"/> GE-LO-10 การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน (Entrepreneurship and Startup)	
<input type="checkbox"/> GE-LO-11 การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production)	
ค่าน้ำหนักรวม	<u>15</u>

กลุ่มอาชีพ (Career Readiness Modules)

- Employee
 Self-employed
 Business Owner
 Investor
 None

แผนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/หัวข้อย่อย	วิธีการเรียน/กิจกรรมในชั้นเรียน	หมายเหตุ
1	Introduction - รูปแบบการเรียนรู้และรูปแบบการประเมินผล - ภาพรวมของการพนันทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย - ละลายพฤติกรรมท าคความรู้จักเพื่อนร่วมคลาสเรียนและการ แบ่งกลุ่ม - ประสบการณ์ที่ตนเองเคยไปเกี่ยวข้องกับการพนัน	บรรยาย/กิจกรรม	COURSE SYLLABUS
2	รูปแบบการพนัน -online/offline	บรรยาย/กิจกรรม	
3	รูปแบบการพนัน -ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	บรรยาย/กิจกรรม/ทำแบบฝึกหัด	ใบงาน 1
4	รูปแบบการพนัน -การพนัน/การลงทุนหุ้น/ตราสารหนี้	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	ACT 1
5	วิเคราะห์หลักวิธิตัด -การพนันที่พบมากในประเทศไทย -การพนันที่พบมากในวัยรุ่น วัยนักเรียนนักศึกษา	บรรยาย/กิจกรรม	ใบงาน 2
6	วิเคราะห์หลักวิธิตัด -การพนันกับหลักความน่าจะเป็น -การพนันกับสถิติ	บรรยาย/กิจกรรม	
7	ความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน -กำไรขาดหวัง -การบริหารหน้าตัก หรือการบริหารเงินทุน -การเข้าใจอคติ	บรรยาย/กิจกรรม	ใบงาน 3
8	ความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน -ศาสตร์แห่ง การพนัน	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	ACT 2
9	ความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน -การพนันที่พบบ่อยๆ	บรรยาย/กิจกรรม/ศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง	
10	ศึกษาสาเหตุของความขึ้นชอบในการเล่น -ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	
11	ศึกษาสาเหตุของความขึ้นชอบในการเล่น -Pathological Gambling หรือ การเสพติดพนัน โรคทางจิตเวช	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	ใบงาน 4
12	ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนันที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิต	บรรยาย/กิจกรรม/ศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง	
13	ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนันที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิต	กิจกรรมกลุ่ม/นำเสนอ/แสดงความคิดเห็น	ACT 3
14	สร้างนวัตกรรมการป้องกันไม่ให้เกิดการติดพนัน และการรู้เท่าทัน	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	
15	Final Project นำเสนอนวัตกรรมการป้องกันไม่ให้เกิดการติดพนัน	กิจกรรมกลุ่ม	

แผนการวัดผล

กิจกรรมการวัดผล	ค่าน้ำหนัก	คะแนนเต็ม	ช่วงเวลา	หมายเหตุ
1. การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน	1	4	ตลอดภาคการศึกษา	เข้าเรียนสายเกิน 30 นาที ถือว่าเข้าเรียนสาย เข้าเรียนสายเกิน 1 ชั่วโมง ถือว่าขาดเรียน เข้าเรียนสาย 2 ครั้งถือว่าขาดเรียน 1 ครั้ง
2. ไปงาน	4	16	สัปดาห์ที่ 3,5,7,11	ส่งภายในคาบเรียนในสัปดาห์นั้น ไม่ส่ง/เขียนไม่ครบ/ลอกกันมาส่ง ได้ 0 คะแนน
3. กิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอหน้าชั้นเรียนและ/หรือผ่านช่องทางออนไลน์	3	12	สัปดาห์ที่ 4,8,13	งานกลุ่มทุกคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วม
4. ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติม	2	8	สัปดาห์ที่ 9,12	
5. บันทึกการเรียนรู้/สะท้อนการเรียนรู้	2	8	ตลอดภาคการศึกษา	
6. นำเสนอ final Project	3	12	สัปดาห์ที่ 14-15	
รวม	15	60		

เกณฑ์การประเมิน

<input type="checkbox"/> อิงกลุ่ม								
<input checked="" type="checkbox"/> อิงเกณฑ์								
เกรด (แสดงเฉพาะอิงเกณฑ์)	A	B+	B	C+	C	D+	D	F
ช่วงคะแนน (เต็ม 60 คะแนน)	57-60	49-56.9	41-48.9	34-40.9	27-33.9	21-26.9	15-20.9	0-14.9
<input type="checkbox"/> ผ่าน / ไม่ผ่าน (S/U)								
เกรด	S				U			
ช่วงคะแนน (เต็ม 60 คะแนน)	30-60				0-29.9			

เกณฑ์การให้คะแนนตามผลการเรียนรู้

กิจกรรมการวัดผล	ทักษะ	ค่าน้ำหนัก	ระดับคะแนน			
			4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1 การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน	GE-LO-8	1	เข้าเรียนตรงเวลาไม่น้อยกว่า 12 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลาไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลาไม่น้อยกว่า 8 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลาน้อยกว่า 8 ครั้ง
2.1 ใบงาน 1 รูปแบบการพนัน	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการจัดลำดับความสำคัญ เร่งด่วนมีการวางแผนหาวิธีการจัดการ เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการจัดลำดับความสำคัญ เร่งด่วน	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้น	ผู้เรียนไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
2.2 ใบงาน 2 วิเคราะห์หลักวิถีคิด	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถคิดแบบองค์รวมของแบบแผนหรือโครงสร้าง ในลักษณะเป็นลำดับขั้นอย่างมีปฏิสัมพันธ์พร้อมแสดงถึงการเชื่อมต่อกัน	ผู้เรียนสามารถคิดแบบองค์รวมของแบบแผนหรือโครงสร้างในลักษณะเป็นลำดับขั้นอย่างมีปฏิสัมพันธ์	ผู้เรียนสามารถคิดแบบองค์รวมของแบบแผนหรือโครงสร้าง	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการคิดเชิงระบบตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
2.3 ใบงาน 3 ความน่าจะเป็นในการเล่นพนัน	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วนมีการวางแผนหาวิธีการจัดการเพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วน	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้น	ผู้เรียนไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
2.4 ใบงาน 4 ศึกษาสาเหตุของความขึ้นขบในการเล่น	GE-LO-1	1	ผู้เรียนสามารถตีความวิเคราะห์ ข้อมูล ประเมินและสรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหาเหตุการณ์หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนสามารถตีความวิเคราะห์ ข้อมูล ประเมินและสรุปอ้างอิงจาก ข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหา เหตุการณ์หรือเรื่องราวแต่ขาดความชัดเจน	ผู้เรียนสามารถตีความวิเคราะห์ ข้อมูล ประเมิน แต่สรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่ขาดความน่าเชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหาเหตุการณ์หรือเรื่องราวและขาดความชัดเจน	ผู้เรียนไม่สามารถประเมินสถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
3.1 ACT 1 : รูปแบบการพนัน (การพนัน/การลงทุนหุ้น/ตราสารหนี้)	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วนมีการวางแผนหาวิธีการจัดการเพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วน	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้น	ผู้เรียนไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
3.2 ACT 2 : ความน่าจะเป็นในการเล่นพนัน	GE-LO-6	1	ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการเรียนรู้ความน่าจะเป็นเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้การพนันและสามารถประเมินความเหมาะสมของวิธีการได้	ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการเรียนรู้ความน่าจะเป็นเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้การพนัน แต่ไม่สามารถประเมินความเหมาะสมของวิธีการได้	ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการเรียนรู้ความน่าจะเป็น แต่ไม่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้การพนันและไม่สามารถประเมินความเหมาะสมของวิธีการได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการเลือกวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
3.3 ACT 3 : ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนัน	GE-LO-8	1	ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์สร้างแรงจูงใจให้	ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์สร้าง	ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์ แต่ยังขาด	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการทำให้เกิด

กิจกรรมการวัดผล	ทักษะ	ค่าน้ำหนัก	ระดับคะแนน			
			4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
			สมาชิกในทีมเกิดพลังในการทำงานและเกิดความกระตือรือร้นเคารพซึ่งกันและกัน	แรงจูงใจให้สมาชิกในทีมเกิดพลังในการทำงานและเกิดความกระตือรือร้น แต่ยังขาดความเคารพซึ่งกันและกัน	การสร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในทีมเกิดพลังในการทำงานและเกิดความกระตือรือร้นและขาดความเคารพซึ่งกันและกัน	ความร่วมมือในการทำงานตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
4. ศึกษาด้วยตนเอง	GE-LO-6	2	ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองรู้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้สามารถสะท้อนและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้	ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองรู้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ แต่ไม่สามารถสะท้อนและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้	ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง แต่ขาดการรู้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้และไม่สามารถสะท้อนและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
5. บันทึกการเรียนรู้/สะท้อนการเรียนรู้	GE-LO-7	2	เขียนบันทึกครบแสดงถึงการทบทวนตนเองสามารถหาจุดอ่อนจุดแข็งได้วิเคราะห์หาสิ่งที่เป็นสาเหตุเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา	เขียนบันทึกครบแสดงถึงการทบทวนตนเองสามารถหาจุดอ่อนจุดแข็งได้ แต่ขาดความชัดเจนในการวิเคราะห์หาสิ่งที่เป็นสาเหตุเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา	เขียนบันทึกครบแสดงถึงการทบทวนตนเองสามารถหาจุดอ่อนจุดแข็งได้	เขียนไม่ครบ
6. นำเสนอ final Project	GE-LO-6	3	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ใหม่ วิเคราะห์ความสำคัญสิ่งที่เรียนรู้และประยุกต์ความรู้ที่ได้สู่การนำไปใช้	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ใหม่ วิเคราะห์ความสำคัญสิ่งที่เรียนรู้ แต่ไม่สามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้สู่การนำไปใช้	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ใหม่ แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ความสำคัญสิ่งที่เรียนรู้และไม่สามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้สู่ การนำไปใช้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4