

GENERAL EDUCATION, KMITL

COURSE SYLLABUS

รหัสวิชา	90642028	ชื่อวิชา					
หน่วยกิต	3 (3-0-6)	ภาคการศึกษา		กลุ่มเรียน		วัน-เวลาเรียน	
คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย	เรียนรู้รูปแบบการพนัน วิเคราะห์หลักวิธีคิด ความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน ศึกษาสาเหตุของความขึ้นขอบในการเล่น ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนันที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต และสร้างนวัตกรรมป้องกันไม่ให้เกิดการติดพนัน และความรู้เท่าทัน						
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.พีรวัฒน์ มีสุข						
ผศ.พีรวัฒน์ มีสุข	ผศ.พีรวัฒน์ มีสุข						
ผู้ช่วยสอน (ถ้ามี)							
ช่องทางและวันเวลาให้คำปรึกษา				สอนโดยใช้ภาษา	☒ ภาษาไทย ☐ ภาษาอังกฤษ ☐ อื่นๆ โปรดระบุ		
เว็บไซต์หรือช่องทางการเรียนออนไลน์ (ถ้ามี)							

ผลการเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome)

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

ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GE-LO)

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

แผนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/หัวข้อย่อย	วิธีการเรียน/กิจกรรมในชั้นเรียน	หมายเหตุ
1	Introduction - รูปแบบการเรียนรู้และรูปแบบการประเมินผล - ช่องทางการติดต่อสื่อสาร/การนัดหมายขอเรียนวันหยุด - ละลายพฤติกรรมทำความรู้จักเพื่อนร่วมคลาสเรียนและการ แบ่งกลุ่ม	บรรยาย/กิจกรรม	COURSE SYLLABUS
2	รูปแบบการพนัน - online/offline - ภาพรวมของการพนันทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย - ประสบการณ์ที่ตนเองเคยไปเกี่ยวข้องกับการพนัน	บรรยาย/กิจกรรม	ใบงาน 1
3	รูปแบบการพนัน - การพนัน/การลงทุนหุ้น/ตราสารหนี้	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	ACT 1
5	วิเคราะห์หลักวิธีคิด - การพนันที่พบมากในประเทศไทย - การพนันที่พบมากในวัยรุ่น วัยนักเรียนนักศึกษา	บรรยาย/กิจกรรม	
6	วิเคราะห์หลักวิธีคิด - การพนันกับหลักความน่าจะเป็น - การพนันกับสถิติ	บรรยาย/กิจกรรม	
7	ความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน - กำไรคาดหวัง - การบริหารหน้าตัก หรือการบริหารเงินทุน - การเข้าใจอคติ	บรรยาย/กิจกรรม	ใบงาน 2
8	ความน่าจะเป็นในการเล่นพนันและโอกาสในการชนะและแพ้พนัน - ศาสตร์แห่ง การพนัน	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	QUIZ 1
9	ศึกษาสาเหตุของความขึ้นขอบในการเล่น - ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	
10	ศึกษาสาเหตุของความขึ้นขอบในการเล่น - Pathological Gambling หรือ การเสพติดพนัน โรคทางจิตเวช	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	
11	ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนันที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิต	บรรยาย/กิจกรรม/ศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง	ACT 2
12	ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนันที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิต	กิจกรรมกลุ่ม/นำเสนอ/แสดงความคิดเห็น	QUIZ 2
13	สร้างนวัตกรรมการป้องกันไม่ให้เกิดการติดพนัน และการรู้เท่าทันมออบหมายโครงการ	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	
14	Final Project นำเสนอวัตกรรมการป้องกันไม่ให้เกิดการติดพนัน	บรรยาย/กิจกรรมกลุ่ม	
15	สะท้อนการเรียนรู้ ติดตามความคืบหน้า Final Project	กิจกรรมกลุ่ม/นำเสนอ/แสดงความคิดเห็น	

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. การมีส่วนร่วมในห้องเรียน	1	4	ตลอดภาคการศึกษา	มีจากการมีส่วนร่วมในห้องเรียนและการร่วมกิจกรรม
3	2	8	สัปดาห์ที่ 2,7	ส่งภายในคาบเรียนในสัปดาห์นั้น ไม่ส่ง/เขียนไม่ครบ/ลอกกันมาส่ง ได้ 0 คะแนน
4. กิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอหน้าชั้นเรียนและ/หรือผ่านช่องทางออนไลน์	2	8	สัปดาห์ที่ 3,11	งานกลุ่มทุกคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วม
4. QUIZ	4	16	สัปดาห์ที่ 8,12	ส่งภายในคาบเรียนในสัปดาห์นั้น ไม่ส่ง/เขียนไม่ครบ/ลอกกันมาส่ง ได้ 0 คะแนน
5. บันทึกการเรียนรู้/สะท้อนการเรียนรู้	1	4	ตลอดภาคการศึกษา	
6. นำเสนอ final Project	4	16	สัปดาห์ที่ 14-15	
รวม	15	60		

เกณฑ์การประเมิน

☐ อิงกลุ่ม								
☒ 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
☐ 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. การมีส่วนร่วมในห้องเรียน	GE-LO-1	1	มีส่วนร่วมในห้องเรียนไม่น้อยกว่า 7 ครั้ง	มีส่วนร่วมในห้องเรียน 5-6 ครั้ง	มีส่วนร่วมในห้องเรียน 3-4 ครั้ง	มีส่วนร่วมในห้องเรียน 1-2 ครั้ง
3.1 ใบงาน 1 รูปแบบการพนัน	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถระบุชนิดของการพนันที่รู้จักได้และมีการอธิบายปัญหาที่เกิดจากการพนันชนิดนั้นได้ มีการวางแผนการป้องกันการเข้าไปเล่นการพนันได้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งงานตรงเวลา	ผู้เรียนสามารถระบุชนิดของการพนันที่รู้จักได้และมีการอธิบายปัญหาที่เกิดจากการพนัน แต่ไม่มี การวางแผนการป้องกันการเข้าไปเล่นการพนันได้	ผู้เรียนสามารถระบุชนิดของการพนันที่รู้จักได้แต่ไม่มีการอธิบาย ปัญหาที่เกิดจากการพนัน การวางแผนการป้องกันการเข้าไปเล่นการพนันได้	ผู้เรียนไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
3.2 ใบงาน 2 ความน่าจะเป็นในการเล่นพนัน	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถคิดคำนวณความน่าจะเป็นได้อย่างถูกต้องมีความเชื่อมต่อกันและส่งงานตรงเวลา	ผู้เรียนสามารถคิดคำนวณความน่าจะเป็นได้อย่างถูกต้องแต่ยังขาดความเชื่อมต่อกัน	ผู้เรียนสามารถคิดคำนวณความน่าจะเป็นได้ แต่ยังไม่ มีข้อผิดพลาดและขาดความเชื่อมต่อกัน	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการคิดเชิงระบบตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
4.1 ACT 1 : รูปแบบการพนัน (การพนัน/การลงทุนหุ้น/ตราสารหนี้)	GE-LO-7	1	ผู้เรียนสามารถเลือกการลงทุนได้หลากหลาย ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม สามารถปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถเลือกการลงทุนได้หลากหลาย แต่ยังยึดติดกับรูปแบบเดิม และยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถเลือกการลงทุนได้ แต่ยังไม่หลากหลาย ยังยึดติดกับรูปแบบเดิม และยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์	ผู้เรียนไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
4.2 ACT 2 : ศึกษาประสบการณ์ของผู้ติดพนัน	GE-LO-8	1	ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์สร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในทีมเกิดพลังในการทำงานและเกิดความกระตือรือร้นเคารพซึ่งกันและกัน	ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์สร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในทีมเกิดพลังในการทำงานและเกิดความกระตือรือร้น แต่ยังขาดความเคารพซึ่งกันและกัน	ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์ แต่ยังขาดการสร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในทีมเกิดพลังในการทำงานและเกิดความกระตือรือร้นและขาดความเคารพซึ่งกันและกัน	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการเปลี่ยนแปลงตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
5. QUIZ 1	GE-LO-2	2	16-20 คะแนน	12-15 คะแนน	8-11 คะแนน	0-7 คะแนน
QUIZ 2	GE-LO-1	2	16-20 คะแนน	12-15 คะแนน	8-11 คะแนน	0-7 คะแนน
6.บันทึกการเรียนรู้/สะท้อนการเรียนรู้	GE-LO-7	1	เขียนบันทึกครบแสดงถึงการทบทวนตนเองสามารถหาจุดอ่อนจุดแข็งได้ วิเคราะห์หาสิ่งที่สาเหตุเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา	เขียนบันทึกครบแสดงถึงการทบทวนตนเองสามารถหาจุดอ่อนจุดแข็งได้ แต่ขาดความชัดเจนในการวิเคราะห์	เขียนบันทึกครบแสดงถึงการทบทวนตนเองสามารถหาจุดอ่อนจุดแข็งได้	เขียนไม่ครบ

กิจกรรมการวัดผล	ทักษะ	ค่าน้ำหนัก	ระดับคะแนน			
			4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
				หาสิ่งที่เป็นสาเหตุเพื่อนำไปสู่การแก้ไข้ปัญหา		
7.นำเสนอ final Project	GE-LO-1	1	ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะ หรือองค์ประกอบของเหตุการณ์การพนัน ได้อย่างชัดเจน และมีความเป็นเหตุและผล	ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะ หรือองค์ประกอบของเหตุการณ์การพนัน ได้ชัดเจนแต่ขาดความเป็นเหตุและผล	ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะ หรือองค์ประกอบของเหตุการณ์การพนัน ได้ไม่ชัดเจนและขาดความเป็นเหตุและผล	ผู้เรียนไม่สามารถประเมินสถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-7	1	ผู้เรียนสามารถหาวิธีการแก้ไข้ปัญหาการพนันด้วยวิธีการใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม หรือบูรณาการกับความคิดที่แปลกใหม่	ผู้เรียนสามารถหาวิธีการแก้ไข้ปัญหาการพนันด้วยวิธีการใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม แต่ยังขาดการบูรณาการกับความคิดที่แปลกใหม่	ผู้เรียนสามารถหาวิธีการแก้ไข้ปัญหาการพนันได้ แต่วิธีการใหม่ยังไม่แตกต่างไปจากเดิมและยังขาดการบูรณาการกับความคิดที่แปลกใหม่	ผู้เรียนไม่สามารถประเมินสถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-6	1	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้การพนันกับสถานการณ์ปัจจุบันได้ และการแก้้ปัญหาการพนันได้ โดยมีการอ้างอิงข้อมูลที่เหมาะสม	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้การพนันกับสถานการณ์ปัจจุบันได้ และการแก้้ปัญหาการพนันได้ แต่ยังไม่มีการอ้างอิงข้อมูลที่เหมาะสม	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้การพนันกับสถานการณ์ปัจจุบันได้ แต่ยังไม่มีการแก้้ปัญหาการพนัน และการอ้างอิงข้อมูลที่เหมาะสม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-9	1	ผู้เรียนสามารถใช้ถ้อยคำ แสดงท่าทางแสดงสีหน้า ใช้สายตา ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถใช้ถ้อยคำ แสดงท่าทาง แสดงสีหน้า ใช้สายตา แต่ยังขาดความเหมาะสมกับสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถใช้ถ้อยคำ แสดงท่าทาง แสดงสีหน้า ใช้สายตา ได้เพียงอย่างเดียว อย่างหนึ่งและยังขาด ความเหมาะสมกับสถานการณ์	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการ ถ่ายทอดโดยใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษา ที่เหมาะสม กับ สถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 2-4