



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
การวิจัยเพื่อสร้าง
ชุดการเรียนรู้ต้นแบบ
เกี่ยวกับการพนัน
สำหรับเด็กในวัยเรียน

ดร. อีรารัตน์ วงศ์ธนะเอนก

สารบัญ

1. บทคัดย่อ
2. บทนำ
3. ความแพร่หลายของการพนันในเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ
4. ตัวอย่างโครงการและชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันในประเทศต่างๆ
5. รูปแบบ เนื้อหา และกระบวนการเรียนรู้ของชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในโรงเรียนในประเทศแคนาดา ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์
6. กระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในโรงเรียนที่มีประสิทธิภาพ
7. กระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในโรงเรียนในประเทศไทย
8. กระบวนการทดสอบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”
9. ผลการทดสอบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”
10. บทสรุป
11. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยในอนาคต

ภาคผนวก

เอกสารอ้างอิง

ภาคผนวก

ภาคผนวก 1: การประเมินโครงการ Smart Choices การสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน/การป้องกัน
ปัญหาการพนัน

ภาคผนวก 2: ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ Stacked Deck

ภาคผนวก 3:

3.1 ตัวอย่างบทเรียน Leaps and Bounds ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย AHS

3.2 ตัวอย่างบทเรียน Leaps and Bounds ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดย AHS

3.3 ตัวอย่างบทเรียน Leaps and Bounds ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดย AHS

ภาคผนวก 4: ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ KnowDice

ภาคผนวก 5: ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ It's Your Lucky Day โดย AFM

ภาคผนวก 6: ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ Youth Gambling Facts โดย
AFM

ภาคผนวก 7: รายละเอียดโครงการ Dickey Dealings

ภาคผนวก 8: รายละเอียดหลักสูตรชุดการเรียนรู้การโฆษณาพนันท้ายผลกีฬา

ภาคผนวก 9: Software ชุดการเรียนรู้ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”

1. บทคัดย่อ

จากการศึกษาโครงการการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ พบว่า ชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน (School-based Gambling Prevention Programs) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน หัวใจของชุดการเรียนรู้ คือ “การป้องกัน” คณะวิจัย จึงได้ทำการศึกษาโครงการและชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียนในโรงเรียน แยกตามระดับชั้นการศึกษา ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศต่างๆ เช่น แคนาดา สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ เพื่อศึกษาเนื้อหาและรูปแบบชุดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในประเทศไทย

คณะวิจัย ได้ทำการศึกษาและพัฒนาชุดการเรียนรู้ต้นแบบ เพื่อให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย โดยตั้งชื่อชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียนนี้ว่า **“คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”** และนำชุดการเรียนรู้ต้นแบบนี้มาดำเนินการทดสอบกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน 3 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล คือ 1) โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก กรุงเทพมหานคร 2) โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ 3) โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี โดยมีนักเรียนจำนวน 100 คน เข้าร่วมการทดสอบ เป็นนักเรียนชาย 43 คน และนักเรียนหญิง 57 คน

ผลการทดสอบพบว่า หลังการทดสอบ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจประเด็นที่เกี่ยวกับการพนันได้ดีขึ้น และสามารถปลูกฝังให้เด็กมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อการพนันได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนสามารถเข้าใจคำจำกัดความของการพนันได้อย่างดีว่า **การพนันคือ การเอาเงิน สิ่งของ หรือของที่มีค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ไม่แน่นอน** การพนันเป็นเรื่องของความไม่แน่นอน การเล่นพนันแต่ละครั้งเป็นอิสระต่อกัน ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ไม่ใช่เรื่องของโชคชะตา มีผู้แพ้พนันมากกว่าผู้ชนะพนัน โอกาสในการชนะพนันมีน้อยและไม่อยู่ข้างผู้เล่นพนัน เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบเสมอเพราะเจ้ามือเป็นผู้ออกแบบกฎเกณฑ์ ยิ่งเล่นนานยิ่งมีโอกาสเสียพนันมากขึ้น นอกจากนั้น ยังสามารถกำจัดความเชื่อและความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันได้ เช่น ความเชื่อที่ว่า คุณสามารถฝึกฝนการเล่นการพนันให้เก่งขึ้นได้หากคุณพยายาม

มากขึ้น ความเชื่อที่ว่าความคิดว่าตัวเองมีโชคทำให้ชนะพนัน การเกือบชนะพนันครั้งนี้หมายความว่าเรามีโอกาสชนะพนันครั้งหน้ามากขึ้น และความเชื่อในโชคกลางของขลัง เป็นต้น นอกจากนั้น นักเรียนยังมีโอกาสได้ใช้ความรู้ดังกล่าวมาใช้ในการประกอบการตัดสินใจเล่นเกมพนัน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้และประสบการณ์นี้ในการประกอบการตัดสินใจใดๆ ที่มีความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม มีเหตุผล โดยคำนึงถึงผลได้ผลเสียอย่างรอบด้าน สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนันในอนาคตได้

อย่างไรก็ตาม การมีชุดการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียน เพียงมาตรการเดียว ไม่สามารถป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนได้ แต่ชุดการเรียนรู้ ที่ใช้ในโรงเรียน เป็นแนวทางหนึ่งที่มีความสำคัญในการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในบริบทของการแก้ไขปัญหาที่กว้างกว่า คณะวิจัย มีความมุ่งมั่นอยากเห็นการบูรณาการหลักสูตรการศึกษาด้านการพนันเข้ากับหลักสูตรปกติของโรงเรียนเพื่อใช้ในการสอนนักเรียนในชั้นเรียน และต้องไม่ลืมว่ามาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันใดๆ จะประสบความสำเร็จมิได้เลย หากไม่สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อปัญหาการพนัน และสร้างทัศนคติที่ถูกต้องแก่ชุมชนและสังคม โดยโรงเรียน ผู้ปกครอง ครอบครัว และชุมชน จะต้องทำงานร่วมกันเพื่อให้สังคมโดยรวมตระหนักถึงอันตรายจากการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน อันจะนำไปสู่การจัดการการพนันอย่างมีความรับผิดชอบร่วมกัน และลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้เหลือน้อยที่สุด

2. บทนำ

ชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน (School-based Gambling Prevention Programs) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน จากการศึกษาพบว่า ชุดความรู้ ที่มีประสิทธิภาพ ต้องให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างได้ผล (Meaningful Behavior Change) ซึ่งเป็นตัวชี้วัดหลักของความสำเร็จของโครงการ แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีที่เกิดขึ้นทางด้านความตระหนักรู้ การเพิ่มพูนทางความรู้ หรือทัศนคติต่อการพนัน เป็นสิ่งที่เป็ประโยชน์และเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง แต่ทว่าจะมีคุณค่าที่จำกัดหากไม่สามารถนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมอย่างได้ผลได้

ผลงานวิจัยหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่าโครงการการป้องกันปัญหาการพนัน จะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อ

- เป็นโครงการที่เป็น strength-based โดยมีเนื้อหาที่ครอบคลุม และมีระยะเวลาสอนที่เพียงพอ
- ทำการสอนในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับนักเรียน และจัดการกับปัญหาที่สำคัญในช่วงเปลี่ยนผ่านของชีวิตของนักเรียนในแต่ละวัย
- ได้รับการออกแบบมาเพื่อสอนและให้โอกาสนักเรียนในการฝึกทักษะชีวิต เช่น ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ
- ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์หิทธิพลของสังคม เช่น แรงกดดันจากเพื่อน บุคคลตัวอย่าง (Role Models) และการโฆษณา เป็นต้น

นอกจากนี้ นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายควรมีโอกาสเรียนรู้ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ความน่าจะเป็นของการชนะพนัน
- ความเข้าใจที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน
- ภัยอันตรายจากการพนันและปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนัน
- สัญญาณการติดพนัน
- ทักษะที่จำเป็นในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพและรอบด้าน
- ประสบการณ์ของผู้ติดพนัน
- ผลกระทบด้านลบทั้งทางด้านสังคมและเศรษฐกิจจากการติดพนัน
- การวิเคราะห์กลยุทธ์การโฆษณาและการตลาดที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์การพนัน
- บริการความช่วยเหลือที่มีให้แก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน
- การมีส่วนร่วมในการพัฒนาแนวทางของโรงเรียนในการบริหารจัดการเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนัน
- การออกแบบและมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการป้องกันภัยอันตรายจากการพนัน

เมื่อพิจารณาถึงความท้าทายในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นทางด้านความตระหนักรู้ การเพิ่มพูนทางความรู้ ทศนคติต่อการพนัน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรม การพนันแล้ว การมีชุดการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนควรเป็นเพียงส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในบริบทของการแก้ไขปัญหาที่กว้าง

กว่า โดยโรงเรียนจะมีส่วนในการให้ข้อมูล แนวทาง และทักษะแก่เด็กและเยาวชน เพื่อให้พวกเขามีความพร้อมที่จะตัดสินใจได้อย่างปลอดภัย ท่ามกลางบริบทของปัญหาการพนันในสังคมที่มีปัจจัยหลากหลาย และต้องไม่ลืมว่ามาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันใดๆ จะประสบความสำเร็จมิได้ หากไม่สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อปัญหาการพนันและการพนันในเด็กและเยาวชน โดยการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง และเผยแพร่ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงอันตรายที่เกิดจากการพนันในเด็กและเยาวชนในระดับโรงเรียน เพื่อเป็นการป้องกันตั้งแต่ระยะแรกเริ่มผ่านระบบการเรียนการสอนในระดับโรงเรียน และสร้างทัศนคติที่ถูกต้องแก่ชุมชนและสังคม โดยโรงเรียน ผู้ปกครอง ครอบครัว และชุมชน ที่จะต้องทำงานในลักษณะร่วมมือกัน (Partnership Approach) เพื่อให้สังคมโดยภาพรวมเล็งเห็นถึงอันตรายจากการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน อันจะนำไปสู่การเล่นพนันอย่างมีความรับผิดชอบ และลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้เหลือน้อยที่สุด

3. ความแพร่หลายของการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศต่างๆ

ในสังคมปัจจุบัน การพนันได้กลายมาเป็นกิจกรรมที่สามารถพบเห็นและเข้าถึงได้อย่างแพร่หลาย แท้จริงแล้ว มีงานวิจัยมากมายได้ชี้ว่า ผู้คนในปัจจุบันเติบโตอยู่ในยุคที่สามารถเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีและเล่นพนันในคาสิโนได้อย่างง่ายดาย รวมถึงมีการโฆษณาการพนันอย่างมากมาย (Volberg, et al., 2010, p.3) หลักฐานที่ปรากฏชี้ชัดว่าการเล่นพนันไม่เพียงเป็นที่นิยมเล่นกันในหมู่ผู้ใหญ่เท่านั้น แต่เด็กและเยาวชนก็นิยมเล่นการพนันเช่นเดียวกัน (Derevensky & Gupta, 2000; R. Gupta & Derevensky, 1998a; Hardoon & Derevensky, 2002; Jacobs, 2000; Splevins, et al., 2010; Turchi & Derevensky, 2006) ยิ่งไปกว่านั้น งานวิจัยหลายชิ้นยังชี้ว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมเสี่ยงประเภทแรกๆ ที่เด็กและเยาวชนเข้าไปข้องแวะ พวกเขาเล่นพนันก่อนที่จะทดลองดื่มของมึนเมา ยาเสพติด หรือมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม (Volberg, et al., 2010) แม้ว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ที่เข้าไปข้องแวะกับการพนันไม่ได้มีปัญหาการติดพนัน แต่ก็มีเด็กและเยาวชนจำนวนไม่น้อยที่มีปัญหาการติดพนัน (Dickson, et al., 2003)

อัตราการเล่นพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศต่างๆ เช่น สหราชอาณาจักร ประเทศในทวีปอเมริกาเหนือ ยุโรป และโอเชียเนีย อยู่ที่ร้อยละ 20-90 (Volberg, et al., 2010) โดยพบว่าร้อยละ 4-8 ของเด็กและเยาวชนเล่นพนันในระดับที่ติดการพนันถึงติดการพนันขั้นรุนแรง (Hardoon & Derevensky, 2002 และ Jackson, et al., 2008) และร้อยละ 10-15 มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาไปสู่การติดพนัน (Hardoon & Derevensky, 2002; Jackson, et al., 2008)

นอกจากนั้น ยังมีงานวิจัยอีกหลายชิ้นที่บ่งชี้ว่าอัตราการติดพนันในเด็กและเยาวชนมีอัตราที่สูงกว่าอัตราการติดพนันในผู้ใหญ่ (Huang & Boyer, 2007 และ 2008; Williams, et al., 2008) โดย Gupta & Derevensky, 1998a และ Jackson, et al., 2008 ประเมินอัตราการติดพนันในเด็กและเยาวชนมีมากกว่า 2 เท่าของอัตราการติดพนันในผู้ใหญ่ ในขณะที่ Rigbye, 2010 ประเมินสูงเป็น 3 เท่า ผลการสำรวจเด็ก เยาวชนและผู้ใหญ่จำนวนมากกว่า 5,000 คน อายุระหว่าง 15-34 ปี ในประเทศแคนาดา พบว่าจำนวนผู้ติดพนันหรือมีความเสี่ยงปานกลางที่จะติดพนันในเด็กและเยาวชนมีจำนวนเกือบ 1.5 เท่าของจำนวนในผู้ใหญ่ ในขณะที่ผลการศึกษาของ Blinn-Pike, et al., 2010; Delfabbro, Lahn, & Grabosky, 2005; Rina Gupta & Derevensky, 2000 และ Jackson, et al., 2008 พบว่าอัตราการติดพนันในเด็กและเยาวชนมีมากเป็น 2-4 เท่าของอัตราการติดพนันในผู้ใหญ่ ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน อาจมาจากคำจำกัดความของการติดพนัน (Problem Gambling) ที่แตกต่างกัน (Welte, et al., 2008) แม้ว่าผลลัพธ์ที่ได้จะมีความแตกต่างกันก็ตาม แต่เราก็สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนว่าอัตราการติดพนันในเด็ก

และเยาวชนมีอัตราที่สูงกว่าอัตราการติดพนันในผู้ใหญ่ (Derevensky, et al., 2003) ตารางที่ 3.1 แสดงถึงผลการศึกษาถึงความแพร่หลายของการพนันในเด็กและเยาวชนและปัญหาการติดพนันในประเทศต่างๆ

ตารางที่ 3.1: ความแพร่หลายของการเล่นพนันในเด็กและเยาวชน และปัญหาการติดพนันในประเทศต่างๆ

(<https://www.fmhs.auckland.ac.nz/assets/fmhs/faculty/ahrg/docs/Youth12-gambling-report-final.pdf>)

ผู้วิจัย	ประเทศ	กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษา	เครื่องมือ/ตัววัด (ติดพนัน/ ติดพนันขั้นรุนแรง)	ความแพร่หลายของการเล่นพนัน	อัตราการติดพนัน
Raisamo et al., 2013	ฟินแลนด์	เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12-18 ปี (N=4,566)	● ไม่ระบุ	● 44% เล่นการพนันในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา	● n/a
Purdie et al., 2011	ออสเตรเลีย	นักเรียนอายุระหว่าง 10-17 ปี และเยาวชนทั่วไป (non-school-based youth) อายุระหว่าง 15-24 ปี (N=5,685)	● DSM-IV-MR-J	● 77% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 5% ติดการพนัน ● 16% เสี่ยงที่จะติดการพนัน
Gray, 2011	นิวซีแลนด์	สำรวจประชากรคนนิวซีแลนด์ในบ้าน (N=1,740 อายุ 15 ปีขึ้นไป)	● Problem Gambling Severity Index (PGSI)	● n/a	● 3.4% ติดการพนัน(15-24 ปี)
Molde et al., 2009	นอร์เวย์	นักเรียนอายุระหว่าง 16-19 ปี (N=1,351)	● Massachusetts Adolescent Gambling Screen (MAGS)	● n/a	● 1.9% ติดการพนัน ● 2.5% ติดการพนันขั้นรุนแรง
Ipsos MORI, 2009	สหราชอาณาจักร	นักเรียนอายุระหว่าง 12-15 ปี (N=8,958)	● DSM-IV-MR-J	● 21% เล่นการพนันในช่วง 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา	● 2% ติดการพนัน
กระทรวงสาธารณสุข, 2009	นิวซีแลนด์	สำรวจสามในครัวระดับชาติ(National household survey) (N=12,488 อายุ 15 ปีขึ้นไป)	● Problem Gambling Severity Index (PGSI)	● 25.3 % เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา (15-17 ปี)	● 0.4% ติดการพนัน
Rossen, 2008	นิวซีแลนด์	นักเรียนอายุระหว่าง 11-17 ปี (N=2,005)	● DSM-IV-MR-J	● 65.4% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 3.8% ติดการพนัน

Welte et al., 2008	สหรัฐอเมริกา	เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 14-21 ปี (N=2,274)	● SOGS-RA ● Diagnostic Interview Schedule for pathological gambling	● 68% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 2.1% ติดการพนัน ● 6.5% เสี่ยงที่จะติดการพนัน
Huang and Boyer, 2007	แคนาดา	เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี (N=5,666)	● The Canadian Problem Gambling Index	● 61% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 2.22% มีความเสี่ยงปานกลางที่จะติดพนันหรือติดพนัน ● 3.55% มีความเสี่ยงต่ำที่จะติดพนัน
กระทรวงสาธารณสุข 2006	นิวซีแลนด์	สำรวจสำมะโนครัวระดับชาติ(National household survey) (N=12,929 อายุ 15 ปีขึ้นไป)	● Unnamed gambling screen²	● 58.8% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา (15-24 ปี)	● 1.5% ติดการพนัน(15-24 ปี)
Moodie and Finnigan, 2006	สกอตแลนด์	นักเรียนอายุระหว่าง 11-16 ปี (N=2,043)	● DSM-IV-J	● 80% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 9% ติดการพนัน ● 15.1% เสี่ยงที่จะติดการพนัน
Ólason et al., 2006	ไอซ์แลนด์	นักเรียนอายุระหว่าง 13-15 ปี (N=3,511)	● DSM-IV-MR-J ● SOGS-RA	● 93% lifetime ● 70% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 1.9% ติดการพนัน (DSM-IV-MR-J) ● 2.8% ติดการพนัน (SOGS-RA)
Ste-Marie et al., 2006	แคนาดา	นักเรียนอายุระหว่าง 12-17 ปี (N=1,044)	● DSM-IV-MR-J	● 71% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 4.5% Probable Pathological Gamblers ● 9.7% เสี่ยงที่จะติดการพนัน
Delfabbro et al., 2005	ออสเตรเลีย	นักเรียนอายุระหว่าง 11-19 ปี (N=926)	● DSM-IV-J ● Victorian Gambling Screen (VGS)	● 70% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 4.4% ติดการพนัน (DSM-IV-J) ● 3.3% ติดการพนัน (VGS)
Fisher, 1999	สหราชอาณาจักร	นักเรียนอายุระหว่าง 12-15 ปี (N=9,774)	● DSM-IV-MR-J	● n/a¹	● 5.6% ติดการพนัน
Gupta and Derevensky, 1998a	แคนาดา	นักเรียนอายุระหว่าง 12-17 ปี (N=817)	● DSM-IV-J (4/9 criteria)	● 80.2% เล่นการพนันในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา	● 4.7% ติดการพนันขั้นรุนแรง

ผลการวิจัยที่จัดทำโดย Iowa Consortium on Substance Abuse Research and Evaluation โดยทีมนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยไอโอวา (<http://www.kcrg.com/subject/news/gambling-study-recommends-gambling-prevention-efforts-target-boys-younger-than-8th-grade-level-20140527#C4VYeB6FwmlcMIWO.99>) พบว่ามาตรการการป้องกันการพนันควรพุ่งเป้าหมายไปที่เด็กผู้ชายที่ศึกษาในระดับต่ำกว่ามัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีการสำรวจนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 5 เกือบ 70,000 คน ทั่วรัฐไอโอวา ผลการศึกษาชี้ว่าการเล่นพนันแพร่หลายในหมู่นักเรียนชายมากกว่านักเรียนหญิง โดยนักเรียนชายมีแนวโน้มเล่นการพนันมากเป็น 2 เท่าของนักเรียนหญิง โดยอัตราเล่นการพนันของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงอยู่ที่ร้อยละ 38 และ 14.4 ตามลำดับ ผลการศึกษายังชี้อีกด้วยว่าเด็กนักเรียนชายมีการเล่นพนันมากขึ้นเมื่อมีอายุมากขึ้น และยังพบอีกว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับการเสพยา สูบบุหรี่ และสารเสพติด

4. ตัวอย่างโครงการและชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันในประเทศต่างๆ

โครงการและชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาเชิงป้องกันที่มีเป้าหมายในการป้องกันเด็กจากการพนันในประเทศต่างๆ ปรากฏดังต่อไปนี้

KnowDice: Gambling Awareness for Kids (ประเทศแคนาดา)

โครงการการป้องกันการติดพนันแห่งบริติช โคลัมเบีย (The British Columbia Problem Gambling Program) และศูนย์ป้องกันการเสพติดแห่งริชมอนด์ (Richmond Addiction Services) ได้ร่วมมือกันผลิตชุดการเรียนรู้ KnowDice.ca: Gambling Awareness for Kids ที่ใช้สอนนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับภัยอันตรายที่มาจากการพนัน ก่อนที่เด็กเหล่านั้นจะมีอายุถึงวัยที่อาจได้รับผลกระทบจากการพนันที่มีอยู่อย่างกว้างขวาง ชุดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เด็กมีความยืดหยุ่นในการใช้ชีวิต (Personal Resilience) ขจัดความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน และจัดให้เด็กมีข้อมูลเพื่อใช้ในการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบ และทราบว่าจะหาข้อมูลเพิ่มเติมที่ต้องการได้จากที่ใด เนื้อหาหลักของชุดการเรียนรู้ KnowDice.ca ประกอบด้วยชุดซีดีรอม The Amazing Chateau ที่ได้รับการพัฒนาโดยศูนย์นานาชาติเพื่อการป้องกันปัญหาพนันและพฤติกรรมเสี่ยงในเด็กและเยาวชนแห่งมหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา (The International Centre for Youth Gambling and High Risk Behaviours at McGill University)

IT'S YOUR LUCKY DAY (ประเทศแคนาดา)

มูลนิธิป้องกันการเสพติดแห่งมานิโทบา (Addictions Foundation of Manitoba) หรือ AFM เป็นองค์กรที่ให้บริการความช่วยเหลือปัญหาด้านแอลกอฮอล์ สารเสพติด และปัญหาการติดพนันแก่ชาวเมืองมานิโทบา AFM ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้สร้างความตระหนักรู้ด้านการพนัน It's Your Lucky Day ซึ่งเป็นหนึ่งในชุดการเรียนรู้ด้านการพนันหลายชุดสำหรับใช้สอนในสถานศึกษาและดำเนินการสอนโดยทีมงานของ AFM เอง It's Your Lucky Day เป็นชุดการเรียนรู้ด้านการพนันสำหรับเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ คือการให้ข้อเท็จจริงและข้อมูลที่เชื่อถือได้ด้านการพนันแก่นักเรียน และป้องกันภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการพนัน ชุดการเรียนรู้ มีความ

ยาว 1 ชั่วโมงเหมาะกับหลักสูตรการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นเหล่านี้ นักเรียนจะได้รับการส่งเสริมให้สำรวจข้อมูลด้านต่างๆ ที่จำเป็น เช่น การเสี่ยงโชค (Risk Taking) การตัดสินใจ ทักษะการรับมือกับปัญหา การแก้ไขปัญหา และความไร้แบบแผนและโอกาสที่จะเป็นไปได้ของเหตุการณ์ (Randomness and Odds) เป็นต้น หัวข้อการเรียนการสอนประกอบด้วย

- ❖ คำจำกัดความของการพนัน
- ❖ ความเชื่อที่ไม่เป็นจริงเกี่ยวกับการพนัน
- ❖ ลักษณะและกระบวนการของการพนัน
- ❖ สัญญาณของการติดพนัน
- ❖ ข้อมูลเกี่ยวกับการให้บริการความช่วยเหลือด้านการพนันของ AFM

([HTTP://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/](http://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/))

AFM ยังได้มีการทำการประเมินชุดการเรียนรู้ *It's Your Lucky Day* โดยทำการอบรมนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 ในเมืองมานิโทบา จำนวน 894 คน (Lemaire et al. 2004) ผลการสำรวจหนึ่งเดือนหลังจากได้รับการอบรม แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ผ่านการอบรมมีความรู้เกี่ยวกับการพนันและปัญหาการติดพนันดีขึ้นและมีความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันดีขึ้นเมื่อเทียบกับกลุ่มนักเรียนในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ผ่านการอบรม

YOUTH GAMBLING FACTS (ประเทศแคนาดา)

Youth Gambling Facts เป็นหนึ่งในชุดการเรียนรู้ด้านการพนันสำหรับสถานศึกษาที่ได้รับการพัฒนาโดย AFM และดำเนินการสอนโดยทีมงานของ AFM Youth Gambling Facts เป็นชุดการเรียนรู้ด้านการพนันสำหรับเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3-6 ในมานิโทบา เป้าหมายของชุดการเรียนรู้นี้คือการป้องกันภัยอันตรายจากการพนันไม่ให้เกิดขึ้นจากการเข้าไปข้องแวะกับการพนันในปัจจุบันและในอนาคต การเรียนการสอนของชุดการเรียนรู้ฯ ใช้เวลาประมาณ 60 นาที และเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาหลักสูตรวิชาสุขศึกษา ดังนี้

- การเสพติดและผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
- การใช้สารเสพติดและการข้องแวะกับการพนันและผลกระทบที่ตามมาด้านสุขภาพ
- หน่วยงานชุมชนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทรัพยากรที่มี และการป้องกันการเสพติด

โดยการเป็นการให้ข้อเท็จจริงและข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ด้านการพนันแก่นักเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถตัดสินใจเรื่องการพนันได้อย่างถูกสุขภาวะและมีข้อมูลครบถ้วนในเรื่องการทำงานของแรฟเฟิลส์ สลากขูด สลากลอตเตอรี่ และตู้เกม (สล็อตแมชชีนและตู้เกมวิดีโอลอตเตอรี่) หัวข้อที่เรียน ประกอบด้วยเรื่อง ความไร้ระเบียบแบบแผนของเหตุการณ์ (Randomness) โอกาสในการชนะ (Odds) ความได้เปรียบของเจ้ามือ (House Advantage) และความเชื่อที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนัน ในระหว่างการเรียนในชุดการเรียนรู้นี้ นักเรียนจะได้รับความรู้ดังต่อไปนี้ (<http://youthgamblingfacts.ca/school-presentations/>)

- การพนันทำงานอย่างไร รวมถึงแนวคิดต่างๆ เช่น ความได้เปรียบของเจ้ามือ
- ความไม่มีแบบแผนของเหตุการณ์และการมีแรงกระตุ้นเป็นเป็นระยะ (Intermittent Reinforcement)
- สิ่งที่ทำให้การพนันเป็นที่ชื่นชอบ
- ผลที่เกิดขึ้นจากการติดพนันและเหตุผลของปัญหาที่เกิดจากการพนัน
- แนวทางในการอยู่อย่างปลอดภัยกับการพนันถ้าเลือกที่จะเล่นพนัน
- สถานที่ที่ให้ความช่วยเหลือด้านปัญหาการพนัน

([HTTP://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/](http://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/))

● *Youth Making Choices: Gambling Prevention Program (ประเทศแคนาดา)*

(<http://www.problemgambling.ca/EN/ResourcesForProfessionals/Pages/CurriculumYouthMakingChoices.aspx>)

ชุดการเรียนรู้ Youth Making Choices: Gambling Prevention Program ได้รับการพัฒนาโดย the Centre for Addiction and Mental Health (CAMH) ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งในสถาบันการติดพนันแห่งรัฐออนตาริโอ ชุดการเรียนรู้ ประกอบด้วยบทเรียน 10 บทเรียน ที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับ ความคาดหวัง ในหลักสูตรวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศาสตร์ อังกฤษ สุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย บทเรียนเหล่านี้ได้รับการออกแบบมาโดยใช้หลักการของการสอนแบบที่เข้าใจความแตกต่างของนักเรียน (Principles of Differentiated Instruction) การสอนดังกล่าวใช้แนวคิดที่ว่านักเรียนมีความสนใจ มีรูปแบบการเรียนรู้ มีความสามารถ และประสบการณ์ที่

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น กลยุทธ์และจังหวะการเรียนการสอนจึงควรต้องปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสม ในรัฐออนตาริโอ ครูผู้สอนจะได้รับการแนะนำให้ใช้การสอนในแนวทางนี้ และมีการพัฒนาหลักสูตรต่างๆ ตามรูปแบบดังกล่าวด้วย

อาจกล่าวได้ว่า หัวใจของชุดการเรียนรู้ คือ “การป้องกัน” เด็กและเยาวชนต้องได้รับข้อมูล และการบอกกล่าวให้ทราบอย่างเพียงพอเพื่อให้สามารถตัดสินใจเข้าไปเกี่ยวข้องกับกาพนันในระดับที่เหมาะสม และสามารถรับรู้ได้ถึงพฤติกรรมที่กำลังเป็นปัญหา ด้วยหลักสูตรเหล่านี้ ครูผู้สอนสามารถให้ข้อมูลที่จำเป็นแก่นักเรียนเพื่อใช้ในการตัดสินใจที่เหมาะสมเกี่ยวกับการพนันและทำให้นักเรียนมีความเข้าใจถึงภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการพนันได้ดีขึ้น

แม้ว่าหลักสูตรแต่ละหลักสูตรจะไม่ได้ขึ้นอยู่กับกันและกัน และครูผู้สอนสามารถทำการสอนแต่ละหลักสูตรได้โดยเอกเทศ แต่มีข้อเสนอแนะว่าควรสอนทั้ง 10 หลักสูตรไปพร้อมๆ กันในลักษณะของชุดหลักสูตร นอกจากนี้ แต่ละหลักสูตรยังมีความยืดหยุ่นในการที่ครูผู้สอนจะเพิ่ม ลบ หรือรวมเนื้อหาหลักสูตรได้ตามความจำเป็นและความเหมาะสมของแต่ละชั้นเรียนด้วย

เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ คือ

- การเพิ่มพูนทักษะการรับมือกับปัญหาของนักเรียน
- การพัฒนาความรู้เกี่ยวกับความไร้รูปแบบและความน่าจะเป็น (Knowledge of Randomness and Probability) ของนักเรียน
- การเพิ่มความสามารถของนักเรียนในการรับรู้ถึงและหลีกเลี่ยงจากพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

หลักสูตรทั้ง 10 หลักสูตรประกอบด้วย

- 1) ความเสี่ยงและรางวัล (Risk and Reward)
- 2) อะไรคือการพนัน (What Is Gambling?)
- 3) ความเป็นไปได้ (Probability)
- 4) การติดพนันคืออะไร (What Is Problem Gambling?)
- 5) ผลกระทบของการพนันต่อบุคคล ครอบครัว และชุมชน (Effects of Gambling on the Individual, Family and Community)

- 6) ก้าวต่อไปเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Moving to Change)
- 7) การลดความเสี่ยง (Reducing Risk)
- 8) การวางแผนได้ตอบกับปัญหา (Planning Responses to Problems)
- 9) การรับความช่วยเหลือ (Getting Help)
- 10) คุณจะไปต่ออย่างไร (Where Do You Go from Here?)

โครงการ Smart Choices (ประเทศสหรัฐอเมริกา)

ในเดือนพฤศจิกายน ปี ค.ศ. 2009 Council on Compulsive Gambling of Pennsylvania (CCGP) ในรัฐเพนซิลเวเนีย สหรัฐอเมริกา ได้รับเงินทุนสนับสนุนโครงการวิจัยนำร่องเพื่อป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนเป็นเวลา 3 ปี มีชื่อโครงการว่า Smart Choices โครงการฯ เลือกรวบรวมปัญหาการพนันในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา จนถึงนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ผลวิจัยชี้ว่า ในปีที่ผ่านมา ร้อยละ 80 ของนักเรียนอายุ 12-17 ปี เคยเล่นการพนันเพื่อเงิน และมีอัตราการแพร่หลายของปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนสูงเป็น 2 เท่าของผู้ใหญ่ ผลการศึกษาฯ ยังระบุอีกว่ามีเด็กและเยาวชนติดการพนันขั้นรุนแรงร้อยละ 4-8 และอีกร้อยละ 10-15 มีความเสี่ยงที่จะติดการพนัน โครงการนี้เป็นโครงการที่ไม่เหมือนกับหลักสูตรการสอนที่อิงชุดเอกสาร (Curricula Based on Information Packages) แต่เน้นให้นักเรียนเห็นถึงความเสี่ยงที่มาจากการพนัน (Inherent Risks of Gambling) การสร้างทักษะในการตัดสินใจเชิงบวก การทำให้โครงการฯ เป็นส่วนหนึ่งของความพยายามของชุมชน และทักษะในการตอบปฏิเสธ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน ผลการศึกษายังชี้ว่าการเข้าไปข้องแวะกับการพนันในวัยเด็กเป็นปัจจัยเสี่ยงสำคัญที่เด็กจะมีปัญหาการพนันในอนาคต ผลการศึกษานี้ชี้ว่าผู้ใหญ่อีกหลายคนที่มีปัญหาติดการพนันขั้นรุนแรงเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุน้อย (9-10 ปี) ทำให้สรุปได้ว่าการให้การศึกษาแต่เนิ่นๆ มีความสำคัญต่อการป้องกัน (Early Education a Key to Prevention) และการทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ เข้าใจถึงอันตรายที่มาจากการพนัน ส่งผลให้นักเรียนไม่มองว่าการพนันเป็นเรื่องปกติในสังคม

สำหรับเป้าหมายของโครงการดังกล่าว ประกอบไปด้วย

- การให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นการพนันแก่นักเรียนที่ร่วมโครงการ
- การกำจัดความเชื่อและความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนัน
- การช่วยเหลือนักเรียนด้านข้อมูลเรื่องป้ายเตือนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพนัน

- การช่วยลดการแพร่หลายของปัญหาการพนันในเยาวชน

รายละเอียดและผลการประเมินเชิงประจักษ์การศึกษาโครงการ Smart Choices แสดงอยู่ในภาคผนวก 1

โครงการ Dickey Dealings (ประเทศออสเตรเลีย)

Dickey Dealings เป็นโครงการเชิงการศึกษาในสถานศึกษา (School-Based Education Program) ที่พัฒนาในออสเตรเลียทางใต้ โดย Glass and Williams (2007) เป้าหมายของโครงการคือการเสริมสร้างความสามารถของโรงเรียนในการลดผลกระทบและอันตรายที่เกิดจากการพนัน มีการกำหนดให้ครูผู้สอนเข้าอบรมสัมมนา 1 วันเต็มโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับบริบทของการพนันในออสเตรเลียและวิธีการจัดการโครงการ เอกสารการสอนใช้เอกสารและเครื่องมือการศึกษาที่มีอยู่เดิมมาดัดแปลง สำหรับในรัฐออสเตรเลียใต้ได้ใช้ชุดการเรียนรู้ Don't bet on it! ในการอบรมในนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 2 (อายุระหว่าง 9 -13 ปี) เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการสอนประกอบด้วยคู่มือชุดการเรียนรู้ แผ่นเลื่อมพื้นขนาดใหญ่สำหรับเล่นเกม อุปกรณ์สำหรับเล่นเกมต่างๆ สำหรับนักเรียนกลุ่มเล็ก และเอกสารติดตามผล ประกอบด้วยเอกสารเพื่อใช้ในการแสดงบทบาทสมมติ การอภิปรายกลุ่ม และเอกสารบันทึกกิจกรรมส่วนบุคคล หลักสูตรมีเป้าหมายให้นักเรียนได้รับโอกาสเรียนรู้อย่างเป็นระบบ (Structured Opportunity) ในการได้สะท้อนประสบการณ์ได้อย่างปลอดภัย และเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจเล่นการพนันและประสบการณ์ด้านสภาวะด้านอารมณ์ที่เกิดขึ้น โครงการนี้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ สุขศึกษา พลศึกษา สังคมศึกษา และสิ่งแวดล้อม

สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โครงการฯ ได้ดัดแปลงวิธีการจากชุดการเรียนรู้ Gambling: Reducing the Risks ของ Saskatchewan Health ประเทศแคนาดา ชุดเอกสารและเครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการอบรม ซึ่งประกอบด้วย หนังสือ 1 เล่ม และวิดีโอ 1 ตอน เพื่อใช้ในการโน้มน้าวให้นักเรียนมีความคิดเชิงบวกต่อสุขภาพ และความเป็นอยู่ที่ดีของตนเองที่การพนันอาจมีผลกระทบ หนังสือที่ใช้ประกอบชุดการเรียนรู้นี้อธิบายถึงการพนัน ความเสี่ยงที่เกิดจากการพนัน การบริหารเงิน และการพนันที่เกิดขึ้นในชุมชน ส่วนวิดีโอได้แสดงถึงบทบาทพนัน 3 บทเพื่อให้เกิดการถกเถียงและพูดคุยถึงประสบการณ์ส่วนตัวระหว่างนักเรียน เอกสารอื่นๆ ประกอบด้วยสื่อรณรงค์โฆษณา โปสเตอร์ การ์ตูน แผ่น

พับ แผ่นซีดีรายการวิทยุ ตัวแม่เหล็กติดตู้เย็น โฆษณาสายด่วนให้ความช่วยเหลือปัญหาการพนัน (Gambling Help Line) และเว็บไซต์ที่นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้

การประเมินโครงการ ใช้วิธีการสำรวจครูและนักเรียน กรณีศึกษา และรายงานจากนักการศึกษา จากโรงเรียนมากกว่า 60 แห่งทั่วทางใต้ของออสเตรเลีย ผลการประเมินพบว่า ประสบความสำเร็จในการ ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการพนันอย่างเป็นจริงและมีเหตุผลมากขึ้น และทำให้นักเรียน ตกเป็นเหยื่อของความเชื่อที่ผิดๆ น้อยลง อีกทั้งมีความระมัดระวังมากขึ้นกับการคิดที่จะได้ ผลประโยชน์ทางการเงินจากการพนัน นอกจากนี้ ผลการประเมินยังชี้ว่านักเรียนมีความตระหนักรู้มากขึ้นเกี่ยวกับผลกระทบทางลบของการพนัน การพนันในรูปแบบต่างๆ และรับรู้ถึงบริการความช่วยเหลือผู้มี ปัญหาการพนันที่มีในสังคม

นอกเหนือจากการศึกษาที่ให้กับเด็กและเยาวชนแล้ว ผู้ปกครองยังได้รับการแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับ โครงการฯ ผ่านทางจดหมาย ข่าวสารโรงเรียน หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น และสถานีวิทยุ เนื่องจากการที่นักเรียน ส่วนใหญ่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมการอบรมแสดงว่าผู้ปกครองให้การสนับสนุนแนวคิดของ โครงการฯ นอกจากนี้ โรงเรียนยังได้รับการสนับสนุนให้พัฒนานวัตกรรม และแนวคิดโครงการในโรงเรียน ของตัวเองเพื่อต่อยอดให้เกิดการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อความสำเร็จของ นวัตกรรมที่กล่าวข้างต้น คือความมุ่งมั่นตั้งใจของครูและบุคลากร ความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างบุคลากร ของโรงเรียน นักเรียน และชุมชนโดยรวม ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และความคงเส้นคงวาของลักษณะ พื้นฐานทางด้านการศึกษาที่มีร่วมกันของกลุ่มคนของสถานศึกษา (Educational Ethos of the School) ซึ่ง ต้องนำมาบูรณาการเข้าด้วยกันกับหลักสูตรการศึกษาที่มีอยู่ มิใช่เพียงแค่นำมาเพิ่มเติมเพียงอย่างเดียว รวมถึงการมีผู้ชำนาญการในเรื่องปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนอยู่ในโครงการฯ ด้วย

ปัจจัยด้านอื่นๆ ที่สำคัญต่อความสำเร็จของโครงการ คือเงินทุนสนับสนุน การโฆษณาอย่างทั่วถึง การสนับสนุนจากโรงเรียนและชุมชน และการหารือร่วมกันระหว่างผู้เกี่ยวข้องจากภาคส่วนต่างๆ ซึ่งได้แก่ ผู้ให้บริการสาธารณสุข หน่วยงานกำกับดูแล ผู้ให้เงินทุนสนับสนุน และผู้ประกอบการ และที่สำคัญอย่าง ยิ่งคือครูซึ่งต้องเป็นผู้ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนให้แก่ นักเรียน

ชุดการเรียนรู้: *Wanna Bet?* (ประเทศสหรัฐอเมริกา)

ชุดการเรียนรู้ *Wanna Bet?* ได้รับการพัฒนาโดย North American Training Institute (NATI) ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งของ Minnesota Council on Compulsive Gambling กลุ่มเป้าหมายคือเด็กนักเรียน

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยหลักสูตรได้รับการออกแบบมา เพื่อยับยั้งไม่ให้เด็กที่มีอายุน้อยกว่าเกณฑ์เล่นการพนัน โดยการยกระดับความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการแก้ไขปัญหา ชุดการเรียนรู้ *WannaBet?* ได้รับการออกแบบมาเพื่อบูรณาการกับหลักสูตรปกติ ในระบบการศึกษาในสาระวิชาสุขศึกษา คณิตศาสตร์ และทักษะชีวิต (Life Skills) หรือใช้ควบคู่กับชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันที่มีอยู่แล้ว

สื่อการสอนประกอบด้วย คู่มือการสอน วีดิโอเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตการพนันของวัยรุ่นคนหนึ่ง ความยาว 11 นาที เอกสารประกอบการอบรมอื่นๆ และ จดหมายถึงผู้ปกครอง นอกจากนี้ยังมี สิ่งพิมพ์ออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนที่ออกแบบโดยเยาวชน

เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ คือการให้ความรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายที่มาจากการเริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย กฎหมายชุมชน และทัศนคติที่ยอมรับการพนันของสังคม (Norms Favorable toward Gambling) ตลอดจนปัญหาที่ผู้ปกครองไม่รู้ถึงปัญหาการพนันของบุตรหลานของตัวเองหรือรู้แต่ไม่ตกเตือน ในการอบรมได้มีการให้ความสำคัญกับทักษะต่างๆ ที่จำเป็น ความเชื่อที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนัน และการสนับสนุนให้มีการสอดส่องดูแลจากผู้ปกครอง

All Bets Off (ประเทศสหรัฐอเมริกา)

All Bets Off เป็นชุดการเรียนรู้แบบการอบรมเชิงปฏิบัติการ ในลักษณะการปฏิสัมพันธ์กัน โดยมี ความยาว 1 ชั่วโมง สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 พัฒนาโดย Missouri Alliance to Curb Problem Gambling และมูลนิธิ Second Chance Foundation การอบรมมีเป้าหมายเพื่อ

- ให้ความรู้แก่นักเรียนเกี่ยวกับภัยอันตรายและปัจจัยเสี่ยงของการเสพติด รวมถึงการเสพติดพนัน
- เพื่อยกระดับความตระหนักรู้ของครูและผู้ปกครองเกี่ยวกับภัยอันตรายและปัจจัยเสี่ยงของการเสพติด รวมถึงการเสพติดพนัน
- เพื่อยกระดับความตระหนักรู้ของนักเรียนที่เกี่ยวกับบริการความช่วยเหลือต่างๆ ที่ผู้ติดการพนันสามารถเข้ารับบริการได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

Facing the Odds: คณิตศาสตร์การพนันและความเสี่ยงด้านอื่นๆ (ประเทศสหรัฐอเมริกา) (The Mathematics of Gambling and Other Risks)

ชุดการเรียนรู้ *Facing the Odds* ได้รับการพัฒนาโดย Harvard Medical School Division on Addictions และ Massachusetts Council on Compulsive Gambling ชุดการเรียนรู้นี้ได้รับการจัดให้เป็นหลักสูตรในโรงเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (Middle-school curriculum) เนื้อหาเกี่ยวกับทฤษฎีความเป็นไปได้ สถิติ และคณิตศาสตร์ เนื้อหาได้รับการออกแบบมาเพื่อสร้างทักษะความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเลข (Number Sense) และคณิตศาสตร์การพนัน เพื่อที่จะสามารถพัฒนามุมมองที่เกี่ยวกับการพนันของตัวเองเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจอย่างถูกต้องรอบด้าน เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเกี่ยวกับการพนัน

เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ คือ

- ทำให้คณิตศาสตร์มีความหมายมากขึ้น โดยการเพิ่มความเกี่ยวข้องของคณิตศาสตร์เข้ากับชีวิตประจำวันของนักเรียนมากขึ้น
- พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียน โดยการให้นักเรียนได้มีโอกาสในการเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับกิจกรรมการพนันต่างๆ ด้วยตัวเอง บนพื้นฐานของหลักคิดทางคณิตศาสตร์ และ
- ชะลอการเข้าไปมั่วหรือข้องแวะกับการพนันของนักเรียน หรือทำให้การเล่นพนันเหลือน้อยลง

สามารถ download หลักสูตรได้ที่ <http://www.hms.harvard.edu/doa/html/registrationform.htm>

Gambling: Reducing the Risks (ประเทศแคนาดา)

ชุดการเรียนรู้ *Gambling: Reducing the Risks* เป็นชุดการเรียนรู้ป้องกันปัญหาการพนันแบบก้าวหน้า (Progressive prevention program) พัฒนาโดย Saskatchewan Health ประเทศแคนาดา ให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันแก่ครูและนักเรียน สอนนักเรียนเกี่ยวกับภัยอันตรายที่มาจากการพนัน เสนอแนวทางในการลดความเสี่ยงและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการเลือกตัดสินใจเกี่ยวกับการพนันอย่างถูกต้อง สื่อการสอนประกอบด้วยคู่มือการสอน กิจกรรมกลุ่มเพื่ออภิปรายร่วมกัน คลิปวิดีโอสั้นแบบปลายเปิดเพื่อการถกอภิปรายภายในกลุ่ม และข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการเข้าถึงบริการความช่วยเหลือต่างๆ

ข้อมูลที่บรรจุในหลักสูตรประกอบด้วย

- เหตุผลต่างๆ ที่คนเล่นพนัน
- คำอธิบายเกี่ยวกับการพนันประเภทต่างๆ

- สัญญาณและผลที่ตามมาของปัญหาการพนันในเยาวชน
- ผลกระทบของปัญหาการพนันที่มีต่อครอบครัว

ชุดการเรียนรู้ เริ่มใช้กับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นปีแรก และสำหรับเด็กนักเรียนในปีต่อไปจากระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการต่อยอดความรู้จากปีก่อนหน้า ชุดการเรียนรู้ มีเป้าหมายให้ข้อมูลแก่ครูและนักเรียนเกี่ยวกับการพนันและอันตรายจากการพนัน นำเสนอกลยุทธ์ในการลดความเสี่ยงและเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบในเรื่องที่เกี่ยวกับการพนัน

ชุดการเรียนรู้ ของแต่ละชั้นปีการศึกษา ประกอบด้วยเสาหลักและเป้าหมายการเรียนรู้ 3 ประการ คือ

1. ขยายฐานความรู้ให้นักเรียนเข้าใจผลกระทบของการพนันที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคม
2. ให้นักเรียนสามารถตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลที่ถูกต้อง สามารถวิเคราะห์และประเมินความเสี่ยงของการพนันประเภทต่างๆ และสามารถค้นหาทางเลือกอื่นแทนการเล่นการพนันหรือพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถวางแผนและเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆเพื่อลดอันตรายจากการพนัน

ในแต่ละระดับชั้นการศึกษา จะมีการเน้นให้ข้อมูลในหัวข้อที่แตกต่างกันไป เนื้อหาในแต่ละชั้นเรียนประกอบด้วย

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6: "Affirm Standards" – ทศนคติและค่านิยมเกี่ยวกับการพนันของครอบครัวของนักเรียน
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 "Commit Self" – การให้นักเรียนแต่ละคนทำพันธะสัญญาของตนเอง ซึ่งรวมถึงความเห็นต่อการใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันและการตัดสินใจเกี่ยวกับการเข้าไปข้องแวะกับการพนันทั้งในปัจจุบันและในอนาคตของตัวเอง
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 "Support Peers" – การชี้ให้เห็นถึงผลกระทบจากการเล่นพนันต่อเด็กและเยาวชน ตลอดจนสัญญาณและอาการของการติดพนัน เพื่อสนับสนุนช่วยเหลือเพื่อนในการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบเกี่ยวกับการพนัน และสนับสนุนให้เกิดสุขภาวะที่กว้างขวางขึ้นในชุมชน

- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 "Promote Health" – การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการพนันที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคมในชุมชน

โครงการ Gambling's Not a Game (ประเทศออสเตรเลีย)

มูลนิธิเพื่อการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบแห่งวิคตอเรีย (Victorian Responsible Gambling Foundation) ได้ออกแบบและพัฒนาโครงการให้การศึกษาด้านการพนันสำหรับสถานศึกษา ที่ชื่อว่า 'Gambling's Not a Game' เพื่อให้การศึกษาแก่ชุมชนโรงเรียน (School Community) และยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นด้านการพนันแก่เด็กและเยาวชน และให้กลยุทธ์แก่นักเรียนและครูในการจัดการกับปัญหาเหล่านี้ โดยการเข้าถึงเด็กและเยาวชนผ่านการกีฬา โซเชียลมีเดีย เกมออนไลน์ และการโฆษณาโดยใช้แนวทางส่งเสริมสาธารณสุข (Health Promotion Approach) ด้วยการจัดให้มีชุดการเรียนรู้ที่ชื่อว่าการโฆษณาทายผลพนันกีฬา (Sport Betting Advertisement) ที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 และผู้ปกครอง มูลนิธิฯ ใช้แนวทางส่งเสริมทางด้านสาธารณสุข (Health Promotion Approach) โดยการให้การอบรมแก่นักเรียน ครู และผู้ปกครองในโรงเรียนของรัฐวิคตอเรียโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายใดๆ (<http://kidbet.com.au/schools/>)

แผนการเรียนรู้ของ Sport Betting Advertisement ประกอบด้วย 3 บทเรียน ได้แก่

- บทเรียนที่ 1 ออกแบบมาเพื่อเป็นบทนำเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีการคิดเชิงวิเคราะห์เกี่ยวกับคำจำกัดความของกีฬาและการที่การโฆษณาพนันกีฬาทดการพนันว่าเป็นเรื่องปกติและเป็นส่วนหนึ่งของการกีฬา
- บทเรียนที่ 2 ออกแบบมาเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีโอกาสดูใช้ทักษะเชิงวิเคราะห์ (Analytical and Discursive Skills) จากบทเรียนที่ 1 ในการสร้างสรรค์ Storyboard ชิ้นงานโฆษณาของตัวเองเพื่อท้าทายการพูดถึงบทบาทของการพนันว่าเป็นส่วนหนึ่งของการกีฬา
- บทเรียนที่ 3 ซึ่งเป็นบทเรียนทางเลือก (Optional) ให้คำแนะนำนักเรียนในการผลิตชิ้นงานโฆษณาวิดีโอ และนักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการผลิตชิ้นงานโฆษณาวิดีโอในชั้นเรียน

นอกจากนี้ มูลนิธิยังมีโครงการ KidBet ซึ่งเป็นโครงการเกี่ยวกับการยกระดับความตระหนักรู้ของชุมชน เกี่ยวกับผลกระทบของการพนัน และการโฆษณาพนันทายผลกีฬาที่มีต่อเด็กและเยาวชน ข้อมูลที่อยู่ในเว็บไซต์ จะช่วยให้เด็กและเยาวชนเข้าใจภัยอันตรายที่เกี่ยวกับการพนันและวิธีการที่จะต่อสู้กับอันตรายเหล่านั้น โดยมีข้อมูลข้อเท็จจริง (Fact Sheets) ด้านต่างๆ ได้แก่

- ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการพนันในเด็กและเยาวชน
- ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของการพนัน
- คุยกับเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการพนัน
- ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการอยู่อย่างปลอดภัยเมื่อออนไลน์
- สัญญาณการติดพนันในเด็กและเยาวชนที่ต้องเฝ้าระวัง (<http://kidbet.com.au/>)

Improving Your Odds (ประเทศสหรัฐอเมริกา)

ชุดการเรียนรู้ Improving Your Odds ได้รับการพัฒนาโดยสถาบันสาธารณสุขแห่งรัฐมินนิโซตา (Minnesota Institute of Public Health) ชุดการเรียนรู้ เป็นหลักสูตรการเรียน 6 ตอนสำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 โดยมีเป้าหมายให้ความรู้และทักษะที่จำเป็นแก่นักเรียนในการตัดสินใจอย่างเหมาะสมว่าจะเล่นการพนันหรือไม่ ถ้าเล่น จะเล่นเมื่อไรและใช้เงินเท่าไร ชุดการเรียนรู้ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอันตรายและประโยชน์ของการพนัน (Risks and Benefits of Gambling) รวมถึงกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนทราบถึงปัญหาการพนัน พูดคุยกับบุคคลที่อาจมีปัญหากการพนันและค้นหาบริการความช่วยเหลือที่เหมาะสม หลักสูตรชุดการเรียนรู้ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้สามารถบูรณาการกับหลักสูตรการเรียนการสอนที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน โดยการสอนสามารถทำให้เสร็จสิ้นภายใน 4-10 ชั่วโมง

Playing for Keeps (ประเทศแคนาดา)

ชุดการเรียนรู้ Playing for Keeps ได้รับการพัฒนาโดย Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission เป็นชุดการเรียนรู้สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ชุดการเรียนรู้ นี้ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับคำจำกัดความของการพนันและปัญหาการพนัน ข้อมูลเกี่ยวกับสัญญาณและผลที่ตามมาของปัญหาการพนันในเยาวชน เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการอบรมประกอบด้วย เอกสารการสอน กิจกรรม การทดสอบ และการนำเสนอข้อมูลยาว 60 นาที สำเนาชุดการเรียนรู้ สามารถหาได้จาก Oregon Prevention and Treatment Resource Clearinghouse ส่วนข้อมูลเพิ่มเติมหาได้ที่ <http://corp.aadac.com/gambling/index.asp>

Leaps and Bounds (ประเทศแคนาดา)

ชุดการเรียนรู้ Leaps and Bounds ได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ปี 2002 ของอัลเบอร์ตา ประกอบด้วย 6-8 บทเรียน ซึ่งแต่ละบทเรียนจะตอบสนองเป้าหมายการเรียนการสอนในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและทักษะการใช้ชีวิตของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 เป้าหมายของหลักสูตร คือการให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียนและช่วยพวกเขาให้ได้รับทักษะการใช้ชีวิต ในขณะที่เน้นความสำคัญของการเลือกรูปแบบการใช้ชีวิตของนักเรียน นอกจากนี้หลักสูตรฯ ยังพัฒนามาเพื่อสนับสนุนแนวทางการปฏิบัติในการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงที่ไม่พึงปรารถนาในเด็กอีกด้วย (Best Practices in Prevention Programming)

เป้าหมายของโครงการคือการส่งเสริมให้เด็กได้มีการตัดสินใจเกี่ยวกับการเสพติดแอลกอฮอล์ ยาเสพติดและการพนัน ได้อย่างเหมาะสม โดยการให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียนและช่วยพวกเขาให้ได้รับทักษะการใช้ชีวิต ในขณะที่เน้นความสำคัญของการเลือกรูปแบบการใช้ชีวิตของนักเรียน

You Bet! และ Just Another Game? – (ประเทศสหราชอาณาจักร)

ชุดการเรียนรู้ You Bet! และ Just Another Game? ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยครูและบุคลากรวิชาชีพอื่นๆ ในการวางแผนหลักสูตรการสอนเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันแก่นักเรียนอายุระหว่าง 11 - 16 ปี (You Bet!) และ 13 - 19 ปี (Just Another Game?) ชุดการเรียนรู้ ได้รับการประเมินในปี 2008 โดยการประเมินดังกล่าวไม่ได้วัดผลประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ ในการปรับเปลี่ยนการรับรู้และพฤติกรรมการพนัน (Cognitions and Behavior) ของเด็กนักเรียน แต่ได้มีการประเมินรูปแบบและเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ ซึ่งสรุปว่าเอกสารการสอนมีการวางแผนที่ดีและสอดคล้องกับแนวปฏิบัติ (Alignment with Best Practice) ของงานป้องกันและแก้ไขปัญหาด้านอื่นๆ มีประโยชน์ต่อการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน ผลการประเมินยังเสนอให้มีการบูรณาการการเรียนการสอนด้านปัญหาการพนันเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาคณิตศาสตร์ และวิชาด้าน Personal สังคม สุขศึกษา และเศรษฐกิจ (Personal, Social, Health and Economic Education หรือ PSHEe)

Stacked Deck (http://www.hazelden.org/OA_HTML/ibeCCtpltmDspRte.jsp?item=30104)

Stacked Deck เป็นชุดการเรียนรู้แบบใช้การปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3-6 ที่สอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของการพนัน อัตราเสี่ยงที่แท้จริงและรายได้เปรียบของเจ้าของบ่อน ความคิดที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนัน สัญญาณเตือน ปัจจัยเสี่ยง และต้นเหตุของการติดการพนัน และทักษะที่จำเป็นต่อการตัดสินใจที่ดีและการแก้ไขปัญหา หัวข้อหลัก (Overriding Theme) ของชุดการเรียนรู้คือการเข้าถึงบทในแบบนักพนันที่ฉลาด (Approach Life as a Smart Gambler) โดยการพิจารณาถึงโอกาสที่จะชนะพนัน และซึ่งนำหน้าข้อดีข้อเสียของการตัดสินใจของตนเอง

ชุดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ถึง 6 บทเรียนดังนี้

- บทเรียนที่ 1 ประวัติศาสตร์การพนันและรายได้เปรียบของผู้ประกอบการ
- บทเรียนที่ 2 การติดพนัน
- บทเรียนที่ 3 ความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน
- บทเรียนที่ 4 การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา
- บทเรียนที่ 5 อุปสรรคต่อการตัดสินใจที่ดีและการแก้ไขปัญหา
- บทเรียนที่ 6 เกมคำถาม* (Quiz Game)
 - ❖ ในโรงเรียนที่เลือกให้นักเรียนได้รับการอบรมบทเรียนเพิ่มเติมเป็นบทเรียนที่ 6 (Booster Session) หนึ่งเดือนหลังจากผ่านการอบรมบทเรียนที่ 5 ในบทเรียนนี้จะแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อแข่งให้ได้คะแนนสูงสุดโดยการตอบคำถาม 20 คำถาม ที่มีเนื้อหาจากบทเรียน 5 บทที่ผ่านมา โดยจะมีการถกเถียงในคำตอบของทุกคำถามอย่างละเอียด เป้าหมายหลักของบทเรียนนี้ คือการรวบรวมความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้ไปทั้งหมดจากทั้ง 5 บทเรียน

ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ Stacked Deck ปรากฏอยู่ในภาคผนวกที่ 2

When is It Not a Game? – (ประเทศนิวซีแลนด์)

ชุดการเรียนรู้ When is It Not a Game? ได้รับการพัฒนาโดยมูลนิธิเพื่อปัญหาการพนันแห่งนิวซีแลนด์ (Problem Gambling Foundation of New Zealand, PGFNZ) ซึ่งเป็นผู้ให้บริการบำบัดเยียวยาปัญหาการพนันที่ใหญ่ที่สุดในนิวซีแลนด์ เพื่อให้ใช้เป็นหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องปัญหาการพนันในโรงเรียน สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา สื่อการเรียนการสอนประกอบด้วย คู่มือการสอนของครูและวิดีโอที่พูดถึงประเด็นด้านการพนันที่ควรนำมาบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการศึกษาของนิวซีแลนด์ ชุดการเรียนรู้นี้มีเป้าหมายในการยกระดับความตระหนักรู้ด้านการพนันและมีการใช้การ

ปฏิสัมพันธ์สูง จุดมุ่งหมายคือต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ว่าการเล่นพินสามารถกลายเป็นปัญหาได้อย่างไร

ชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาโดยมหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา

(<http://youthgambling.com>)

The Amazing Chateau (Grades 4-7) and Hooked City (Grades 7-12)

ชุดการเรียนรู้ The Amazing Chateau เป็นซอฟต์แวร์เกมที่ได้รับการพัฒนาโดยมหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา ออกแบบสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่วน Hooked City ใช้สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ซอฟต์แวร์เกมทั้ง 2 ชุดนี้ ได้รับการออกแบบให้เล่นคนเดียว และใช้เวลาเล่นเกมนานประมาณ 60 นาที โดยนักเรียนสามารถหยุดเล่นเกมและกลับมาเล่นใหม่ได้ตลอดเวลา

Youth Awareness and Prevention Workshops (Levels 1 & II)

มหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้การอบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างความตระหนักรู้และการป้องกันการพนันในเยาวชน 2 ชุด คือ Youth Awareness and Prevention workshop - Level I และ Level II โปรแกรม PowerPoint ทั้ง 2 นี้ มีการนำไปใช้อย่างแพร่หลายในหลายประเทศ กับเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษามากกว่า 7,000 คน ในปี ค.ศ. 2007 มีการปรับปรุงเนื้อหาในโปรแกรม Level 2 โดยมีการเพิ่มเนื้อหาในหัวข้อการพนันในอินเทอร์เน็ตและการเล่นโป๊กเกอร์ เนื่องจากการพนันทั้ง 2 ประเภทนี้เป็นที่นิยมมากขึ้นในกลุ่มเยาวชน ข้อมูลที่นำเสนอในชุดการเรียนรู้ทั้ง 2 นี้ เป็นผลมาจากการวิจัยและการมีปฏิสัมพันธ์กับเยาวชนที่มีปัญหาการพนันตลอดหลายปีที่ผ่านมา โดยสมาชิกของทีมงานมีทั้งเจ้าหน้าที่สาธารณสุข และนักวิจัย

Clean Break

Clean Break คือ DVD docudrama มีความยาวประมาณ 25 นาที ได้รับการพัฒนาโดยมหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา สำหรับวัยรุ่นและนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้ผลิตชุดการเรียนรู้นี้ใช้เทคโนโลยี MTV ในการเล่าเรื่องโดยติดตามนักพนันที่มีปัญหาการพนันขั้นรุนแรงคนหนึ่ง (Pathological Gambler) ที่พยายามฆ่าตัวตายและในที่สุดก็เป็นอัมพาตส่วนล่าง ซึ่งตลอดการเล่าเรื่องเป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้ติดการพนันทั้งสิ้น

Know Limits

Know Limits เป็นชุดการเรียนรู้ที่พูดถึงปัญหาเกี่ยวกับการพนัน ยาเสพติด และการติดสุรา การสูบบุหรี่และพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ ได้รับการออกแบบสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา การนำเสนอมีรูปแบบเป็นเกมสำหรับเล่นเป็นกลุ่ม

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา ยังได้มีการพัฒนาชุดการเรียนรู้การป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนสำหรับบุคลากรที่ต้องทำงานกับเยาวชนที่มีปัญหาการพนันอีกหลายชุด ตัวอย่างเช่น Public Service Announcements (PSA) 2 ชุดการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตและการเล่นโป๊กเกอร์ของเด็กและเยาวชน ประเด็นหลักที่ PSA ทั้ง 2 ชุดนี้ต้องการสื่อไปถึงผู้ปกครองคือ “พูดคุยกับบุตรหลานของท่าน (*Talk with Your Children*)” นอกจากกลุ่มผู้ปกครองแล้ว ยังมีการพัฒนาชุดการเรียนรู้สำหรับบุคลากรในสาขาแพทย์และสาขากฎหมาย (*Youth Gambling Problems: Practical Information for Professionals in the Criminal Justice System*) เป็นต้น

5. รูปแบบ เนื้อหา และกระบวนการเรียนรู้ของชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในโรงเรียนในประเทศแคนาดา ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์

5.1 ประเทศแคนาดา

อัลเบอร์ต้า

ในอัลเบอร์ต้า มีหน่วยงาน Alberta Health Services (AHS) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบด้านการให้บริการสาธารณสุขอย่างครบวงจรแก่ประชากรชาวอัลเบอร์ต้า AHS เกิดขึ้นจากการควบรวมหน่วยงานทางด้านสาธารณสุขทั้ง 12 องค์การของอัลเบอร์ต้าเข้าด้วยกัน ซึ่งรวมถึงองค์กรหลักทางด้านสาธารณสุข 3 องค์การคือ คณะกรรมการแอลกอฮอล์และยาเสพติดแห่งอัลเบอร์ต้า (Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission หรือ AADAC) คณะกรรมการสุขภาพจิตแห่งอัลเบอร์ต้า (Alberta Mental Health Board) และคณะกรรมการมะเร็งแห่งอัลเบอร์ต้า (Alberta Cancer Board) (<http://www.albertahealthservices.ca/about.asp>)

พันธกิจของ AHS คือการให้บริการระบบสาธารณสุขที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้และมีความยั่งยืน โดยมีผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง (<http://www.albertahealthservices.ca/190.asp>)

AHS เห็นความสำคัญของการมีสุขภาพจิตและคุณภาพชีวิตที่ดีของเด็กและเยาวชนในอัลเบอร์ต้า และผลการวิจัยหลายชิ้นชี้ว่าการให้ความช่วยเหลือและแทรกแซงในวัยเยาว์เป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากครึ่งหนึ่งของการเจ็บป่วยทางจิตตลอดทั้งชีวิต เริ่มเมื่อคนมีอายุ 14 ปี (<http://www.albertahealthservices.ca/2748.asp>)

นอกจากนั้น AHS ยังเห็นว่าครูอยู่ในฐานะพิเศษและมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของนักเรียนในฐานะที่เป็นผู้ให้ความรู้และเป็นผู้ให้คำปรึกษา (<http://www.albertahealthservices.ca/2674.asp>)

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการติดพนัน ซึ่ง AHS ถือว่าเป็นปัญหาทางด้านสุขภาพจิต (Mental Health) ประเภทหนึ่ง โดยได้พัฒนาชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาด้านการพนันในโรงเรียนแก่นักเรียนในระดับชั้นตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 3 จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ความรู้และทักษะชีวิตแก่นักเรียนเพื่อใช้

ในการตัดสินใจที่เกี่ยวกับการใช้สารเสพติดและการพนันได้อย่างเหมาะสม (Make Healthy Choices)
(<http://www.albertahealthservices.ca/2674.asp>)

หลักสูตรระดับประถมศึกษาปีที่ 3-6 (<http://www.albertahealthservices.ca/2677.asp>)

หลักสูตร Leaps and Bounds ได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ปี 2002 ของอัลเบอร์ตา ประกอบด้วย 6-8 บทเรียน ซึ่งแต่ละบทเรียนจะตอบสนองเป้าหมายการเรียนการสอนในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและทักษะการใช้ชีวิตของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 เป้าหมายของหลักสูตรคือทำให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียนและช่วยพวกเขาให้ได้รับทักษะการใช้ชีวิต ในขณะที่เน้นความสำคัญของการเลือกรูปแบบการใช้ชีวิตของนักเรียน นอกจากนี้หลักสูตรฯ ยังถูกพัฒนามาเพื่อสนับสนุนแนวทางการปฏิบัติในการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงที่ไม่พึงปรารถนาในเด็ก (Best Practices in Prevention Programming) งานวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าโครงการการป้องกันปัญหาการเสพติดแอลกอฮอล์ ยาเสพติดและการพนัน จะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อโครงการที่

- เป็นโครงการที่เป็น Strength-Based โดยมีเนื้อหาครอบคลุม และมีระยะเวลาสอนที่เพียงพอ
- ทำการสอนในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับนักเรียนและจัดการกับปัญหาที่สำคัญในช่วงเปลี่ยนผ่านของชีวิตของนักเรียน
- ได้รับการออกแบบมาเพื่อสอนและให้โอกาสนักเรียนในการฝึกทักษะชีวิต เช่นทักษะการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ
- ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์อิทธิพลของสังคม เช่นบุคคลตัวอย่าง (Role Models)

หลักสูตร Leaps and Bounds ได้ใช้หลักการดังกล่าวเบื้องต้นนี้ในการออกแบบ และดำเนินการหลักสูตร ความตั้งใจของโครงการคือการกระตุ้นให้เด็กได้มีการตัดสินใจเกี่ยวกับการเสพติด ยาเสพติด และการพนัน ได้อย่างเหมาะสม เป้าหมายคือทำให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียนและช่วยพวกเขาให้ได้รับทักษะการใช้ชีวิต ในขณะที่เน้นความสำคัญของการเลือกรูปแบบการใช้ชีวิตของนักเรียน

ประถมศึกษาปีที่ 3

เนื้อหาหลักสูตรของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย 6 บทเรียนที่มีความยาวบทเรียนละ 45 นาทีซึ่งเป็นหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ปี 2002 ของอัลเบอร์ต้า (Alberta Learning Program of Studies, 2002) เนื้อหาของหลักสูตรให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านสุขภาพให้ดีขึ้น และครอบคลุมกฎความปลอดภัย (Safety Rules) ทางเลือกที่ปลอดภัย นอกเหนือจากการดื่มแอลกอฮอล์ (Healthy Alternatives to Alcohol) บุหรี่ ยาเสพติด และการพนัน ความสำเร็จของการมีเป้าหมายของตนเองและบุคคลตัวอย่าง ประโยชน์ของการตัดสินใจเลือกอย่างเหมาะสม ผลกระทบทั้งทางบวกและลบจากความกดดันของเพื่อน และความสำเร็จในการรับรู้ถึงทักษะและความสามารถของตนเอง (Personal Skills and Assets) ครูสามารถสอนบทเรียนเหล่านี้ไปตามลำดับหรือสอนแต่ละบทเรียนได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสม

ประถมศึกษาปีที่ 4

หลักสูตร Leaps and Bounds ได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ปี 2002 ของอัลเบอร์ต้า ประกอบด้วย 8 บทเรียน ซึ่งกระตุ้นให้นักเรียนมีการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด การดื่มแอลกอฮอล์ และการพนัน เป้าหมายของหลักสูตรคือการให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียนและช่วยพวกเขาให้ได้รับทักษะการใช้ชีวิต ในขณะที่เน้นความสำคัญของการเลือกรูปแบบการใช้ชีวิตของนักเรียน **ตัวอย่างบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการพนันของชั้น**

ประถมศึกษาปีที่ 4 (Grade 4 Gambling Lesson Plans) ปรากฏอยู่ในภาคผนวกที่ 3.1

ประถมศึกษาปีที่ 5

หลักสูตร Leaps and Bounds ได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ปี 2002 ของอัลเบอร์ต้า ประกอบด้วย 8 บทเรียน ซึ่งแต่ละบทเรียนจะตอบสนอง (fulfill) เป้าหมายการเรียนการสอนในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและทักษะการใช้ชีวิต (Health and Life Skills Curriculum) ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 **ตัวอย่างบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการพนันของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (Grade 5 Gambling Lesson Plans) ปรากฏอยู่ในภาคผนวกที่ 3.2**

ประถมศึกษาปีที่ 6

หลักสูตร Leaps and Bounds ได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ปี 2002 ของอัลเบอร์ตา ประกอบด้วย 8 บทเรียน ซึ่งแต่ละบทเรียนจะตอบสนองเป้าหมายการเรียนการสอนในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและทักษะการใช้ชีวิตของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป้าหมายของหลักสูตรคือการให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียน ช่วยพวกเขาให้ได้รับทักษะการใช้ชีวิต และเน้นความสำคัญของการเลือกรูปแบบการใช้ชีวิตของนักเรียน **ตัวอย่างบทเรียนในส่วนที่เกี่ยวกับการพนันของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (Grade 6 Gambling Lesson Plans) ปรากฏอยู่ในภาคผนวกที่ 3.3**

AHS มีความเชื่อว่าแนวทางการป้องกันฯ ที่ได้ผลควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- การสอนทักษะชีวิต: การสอนทักษะชีวิตเป็นแนวทางการป้องกันที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด การสอนให้ความสำคัญกับการประมวลความรู้สึก (Processing Feelings) การตัดสินใจ การบริหารอารมณ์ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การสอนควรรวมถึงการอบรมด้านความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยว (Assertiveness) เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการบริหารความขัดแย้ง ทักษะการตอบปฏิเสธ ทักษะการเข้าสังคม เช่น ทักษะการเริ่มการพูดคุย การรับมือกับการโดนล้อเลียน และการหลีกเลี่ยงการทะเลาะวิวาท
- การมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย: (Meaningful Participation) การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในโรงเรียนอย่างแข็งขันให้ความรู้สึกเชื่อมโยงและอำนาจแก่นักเรียน (Feeling of Connectedness and Power) ตัวอย่างเช่น การเป็นกรรมการนักเรียน การเป็นตัวเดอร์และเป็นผู้ให้คำปรึกษาเพื่อน และการทำกิจกรรมต่างๆ
- โครงการผู้นำเพื่อน (Peer Leadership Programs) โครงการที่ดำเนินการโดยนักเรียนเป็นโครงการที่มีประสิทธิภาพเนื่องจากนักเรียนจะไม่รู้สึกว่าโดนทำร้ายหรือถูกล่วงละเมิด เช่น การช่วยเหลือแบบตัวต่อตัว (One-to-one Support) การเข้าเป็นคณะกรรมการแก้ไขปัญหา หรือการจัดทำโครงการพิเศษ
- โครงการให้คำปรึกษา (Mentoring Programs): โครงการที่เชื่อมนักเรียนที่มีความเสี่ยงเข้ากับผู้ใหญ่ที่มีความห่วงใยและมีความรับผิดชอบ เพื่อให้นักเรียนได้รับการสนับสนุนทางด้านอารมณ์ และช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงกับชุมชนได้ในทางที่เป็นบวก

หลักสูตรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (<http://www.albertahealthservices.ca/2677.asp>)

มัธยมศึกษาปีที่ 1

ชุดบทเรียนนี้ได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ปี 2002 ของอัลเบอร์ต้า บทเรียนแต่ละบทมีความยาว 45 นาที เป้าหมายของหลักสูตรคือการก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและทักษะชีวิต ศิลปภาษา สังคมศึกษา และดราม่า ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

มัธยมศึกษาปีที่ 2

บทเรียนแต่ละบทของชุดบทเรียนนี้ มีความยาว 45 นาที เนื้อหาของหลักสูตรและเอกสารที่เกี่ยวข้องสำหรับผู้ปกครองนั้น ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการเรียนที่ตอบสนองผลลัพธ์ที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนในหลักสูตรวิชาสุขศึกษาและทักษะชีวิต ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ชุดบทเรียนนี้มีหัวข้อหลักอยู่ 4 หัวข้อ คือ 1) การสร้างความยืดหยุ่น (Building Resilience) 2) การคิดเชิงวิพากษ์ (Thinking Critically) 3) การพัฒนาความสัมพันธ์เชิงบวก (Developing Positive Relationships) และ 4) การเลือกตัดสินใจเกี่ยวกับสารเสพติดและการพนันอย่างมีสุขภาวะ (Making Healthy Choices) ในแต่ละบทเรียนยังมีข้อเสนอแนะสำหรับใช้ในหัวข้ออื่นๆ ดังนี้

- ความสัมพันธ์อย่างมีสุขภาวะ (Healthy Relationships)
- อิทธิพลของสื่อ (Media Influences)
- อิทธิพลของเพื่อน (Peer Influence)
- การจัดการความเครียด (Stress Management)
- ข้อมูลเกี่ยวกับสารเสพติดและการพนัน (Substance and Gambling Information)
- การชั่งน้ำหนักความเสี่ยงเพื่อการตัดสินใจ (Weighing Risks to Make Decisions)
- ฉันเป็นใคร (Who I Am)

ประเด็นเฉพาะ (Specialized Topics)

บทเรียนเหล่านี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อสอนเกี่ยวกับประเด็นหัวข้อเฉพาะเรื่อง เช่น การพนัน บุหรี่ และประเด็นเฉพาะทางเพศ (Gender-Specific Issues) ที่เกี่ยวข้องเหมาะสมกับเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น บทเรียนเหล่านี้สามารถนำไปสอนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 ได้ด้วย

- เรื่องของการพนัน (About Gambling)
- ประเด็นของผู้ชาย (Guys' Issues)

- ความเป็นผู้หญิงในตัวคุณ (The Girl in You)
- การพูดคุยเรื่องบุหรี่ (Tobacco Talk)

ประเด็นที่ผู้ปกครองต้องพิจารณา

ในฐานะครู ต้องมีการติดต่อกับนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียน และในขณะที่ครูกำลังสอน บทเรียนข้างต้นเหล่านี้แก่นักเรียน อาจต้องการใช้ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในเนื้อหาที่กำลังสอนในชั้นเรียน ข้อมูลเหล่านี้จะส่งเสริมให้ครูได้พูดคุยกับผู้ปกครองว่าจะสามารถช่วยเหลือลูกๆ ในการพัฒนาทักษะชีวิตที่เข้มแข็ง และเลือกตัดสินใจได้อย่างถูกสุขภาวะอย่างไร โดยครูอาจส่งข้อมูลเหล่านี้ให้กับผู้ปกครองผ่านทางนักเรียน ผ่านทางเว็บไซต์ หรือมอบให้แก่ผู้ปกครองเมื่อมีการพบปะพูดคุยกันระหว่างกัน ข้อมูลเบื้องต้นดังกล่าว ได้แก่

- ความคิดเชิงวิพากษ์: การตัดสินใจและการจัดการความเครียด (Critical Thinking: Decision Making and Stress Management)
- การคุยกับลูกของคุณเกี่ยวกับยาเสพติดและการพนัน (Talking With Your Teen About Drugs and Gambling)
- ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive Relationships)

มัธยมศึกษาปีที่ 3

เด็กมีความต้องการที่จะทดลองและท้าทายกฎระเบียบที่เกี่ยวกับเรื่องที่ดีหรือไม่ควรทำเสมอ เพื่อเป็นการพิสูจน์ตัวเองในสายตาเพื่อนๆ — นี่เป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตขึ้นของเด็กๆ โดยชุดข้อมูลสำหรับครู (The Teacher Information Series) ได้รับการออกแบบมาให้ครูได้ข้อมูลที่เป็นความจริง ในการช่วยทำให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพูดคุยเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด และการพนัน และทำให้นักเรียนสามารถตัดสินใจใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาวะ ข้อมูลต่างๆ ได้แก่

- ความยืดหยุ่น (Resiliency)
- กระบวนการของการเสพติด (The Process Of Addiction)
- อะไรคือยาเสพติด (What Is A Drug?)
- เรื่องของแอลกอฮอล์ (About Alcohol)
- ดื่มและขับ (Drinking And Driving)
- ความเชื่อที่ผิดๆ เกี่ยวกับกัญชา (Marijuana Myths)

- เรื่องของการพนัน (About Gambling)
- การใช้สารเสพติดและการพนัน: - ข้อดีข้อเสีย (Substance Use And Gambling: Pros And Cons)

บริติชโคลัมเบีย

ชุดการเรียนรู้ KnowDice: Gambling Awareness for Kids ได้รับการพัฒนาขึ้นในบริติชโคลัมเบีย เป็นชุดการศึกษาที่สนุก ง่ายต่อการสอน โดยใช้สอนนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับภัยอันตรายที่มากับการพนัน ก่อนที่เด็กเหล่านั้นจะมีอายุถึงวัยที่อาจได้รับผลกระทบจากการพนันที่มีอยู่อย่างกว้างขวาง

ผลการวิจัยชี้ว่าคนที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ในวัยเด็กมีแนวโน้มที่จะมีปัญหายุ่งยากเกี่ยวกับการพนันมากกว่าผู้ที่เริ่มเล่นการพนันในวัยที่สูงขึ้น เมื่อเด็กเหล่านั้นโตเป็นวัยรุ่น พวกเขาจะได้รับผลกระทบจากข่าวสารการพนันที่ทรงพลังจากสื่อ ชุมชน โรงเรียน และบ้าน ผลการวิจัยยังชี้อีกว่า เยาวชนมากกว่าร้อยละ 75 เล่นพนันเป็นประจำ ซึ่งอัตรานี้เป็น 2 เท่าของอัตราผู้เสพแอลกอฮอล์ สูบบุหรี่ หรือใช้ยาเสพติด

โดยทั่วไปแล้ว ปัญหาการติดพนันในเด็กและเยาวชน คิดได้เป็น 2-4 เท่าของจำนวนผู้ติดพนันในผู้ใหญ่ ในกรณีที่มีปัญหามาก เด็กและเยาวชนบางส่วนหันมาทำการลักขโมย และการกระทำที่ผิดกฎหมายอื่นๆ โดยรวมแล้ว วัยรุ่นที่เล่นการพนันในระดับที่มีปัญหาเล่นเพื่อความตื่นเต้น เพื่อเป็นการหนีปัญหาในแต่ละวัน และ/หรือเป็นการรักษาตัวเองจากการป่วยทางจิต เช่น โรคซึมเศร้า

โครงการการป้องกันการติดพนันแห่งบริติช โคลัมเบีย (The British Columbia Problem Gambling Program) และศูนย์ป้องกันการเสพติดแห่งริชมอนด์ (Richmond Addiction Services) ได้ร่วมมือกันผลิตชุดการเรียนรู้ KnowDice เพื่อให้การศึกษาแก่เด็กเกี่ยวกับภัยอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ชุดการเรียนรู้ฯ ดังกล่าวส่งเสริมให้เด็กมีความยืดหยุ่นในการใช้ชีวิต จัดความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน และจัดให้เด็กมีข้อมูลเพื่อใช้ในการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบ และทราบว่าจะหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากที่ใดถ้าต้องการ

เนื้อหาหลักของชุดการเรียนรู้ KnowDice คือ ชุดซีดีรอม The Amazing Chateau ที่ได้รับการพัฒนาโดย The International Centre for Youth Gambling and High Risk Behaviours at McGill University

รัฐมานิโทบา

มูลนิธิป้องกันการเสพติดแห่งมานิโทบา (Addictions Foundation of Manitoba) หรือ AFM เป็นองค์กรที่ให้บริการความช่วยเหลือปัญหาด้านแอลกอฮอล์ สารเสพติด และปัญหาการติดพนันแก่ชาวเมืองมานิโทบา วัตถุประสงค์ของ AFM คือให้คนในมานิโทบามีความยืดหยุ่นในการใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพ (Healthy Resilient Manitobans) โดยการเป็นฐานรากของการให้บริการที่เป็นเลิศในด้านการให้ความช่วยเหลือการเสพติดด้านต่างๆ และส่งเสริมการมีพฤติกรรมที่ถูกสุจริตกษณะ บริการเหล่านี้ได้รับการออกแบบและจัดทำเพื่อลดความต้องการการเข้าไปเกี่ยวข้องและผลกระทบของแอลกอฮอล์ ยาเสพติด และการพนัน ([HTTP://AFM.MB.CA/](http://AFM.MB.CA/))

IT'S YOUR LUCK DAY ([HTTP://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/](http://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/))

AFM ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้สร้างความตระหนักรู้ด้านการพนัน It's Your Lucky Day ซึ่งเป็นหนึ่งในชุดการเรียนรู้ด้านการพนันหลายชุดสำหรับใช้สอนในสถานศึกษาและดำเนินการสอนโดยทีมงานของ AFM เอง It's Your Lucky Day เป็นชุดการเรียนรู้ด้านการพนันสำหรับเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 (Middle School) เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ ดังกล่าว คือการให้ข้อเท็จจริงและข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ด้านการพนันแก่นักเรียน และป้องกันภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการพนัน ชุดการเรียนรู้ มีความยาว 1 ชั่วโมงเหมาะกับหลักสูตรการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นเหล่านี้ นักเรียนจะได้รับการส่งเสริมให้เรียนรู้ข้อมูลด้านต่างๆ ที่จำเป็น เช่น การเสี่ยงโชค การตัดสินใจ ทักษะการรับมือกับปัญหา การแก้ไขปัญหา และความไร้แบบแผนและโอกาสที่จะเป็นไปได้ของเหตุการณ์ (Randomness and Odds) เป็นต้น หัวข้อการเรียนการสอนประกอบด้วย

- ❖ คำจำกัดความของการพนัน
- ❖ ความเชื่อที่ไม่เป็นจริงเกี่ยวกับการพนัน
- ❖ การพนันทำงานอย่างไร
- ❖ สัญญาณของการติดพนัน
- ❖ ข้อมูลเกี่ยวกับการให้บริการความช่วยเหลือด้านการพนันของ AFM

ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้ที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ It's Your Lucky Day ปรากฏอยู่ในภาคผนวก 5

YOUTH GAMBLING FACTS ([HTTP://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/](http://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/))

Youth Gambling Facts เป็นหนึ่งในชุดการเรียนรู้ด้านการพนันสำหรับสถานศึกษาที่ได้รับการพัฒนาโดย AFM และดำเนินการสอนโดยทีมงานของ AFM Youth Gambling Facts เป็นชุดการเรียนรู้ด้านการพนันสำหรับเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3-6 ในมานิโทบา เป้าหมายของชุดการเรียนรู้คือการป้องกันภัยอันตรายจากการพนันไม่ให้เกิดขึ้นจากการเข้าไปข้องแวะกับการพนันในปัจจุบันและในอนาคต การเรียนการสอนของชุดการเรียนรู้ฯ ใช้เวลาประมาณ 60 นาที และเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาหลักสูตรวิชาสุขศึกษา ดังนี้

- การเสพติดและผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
- การใช้สารเสพติดและการข้องแวะกับการพนันและผลกระทบที่ตามมาด้านสุขภาพ
- หน่วยงานชุมชนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทรัพยากรที่มี และการป้องกันการเสพติด

โดยเป็นการให้ข้อเท็จจริงและข้อมูลที่เชื่อถือได้ด้านการพนันแก่นักเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถตัดสินใจเรื่องการพนันได้อย่างรอบรู้และสมบูรณ์เกี่ยวกับการทำงานของ แรฟเฟิลส์ สลากชุด สลากลอตเตอรี่ และตู้เกม (สล๊อตแมชชีนและตู้เกมวิดีโอลอตเตอรี่) หัวข้อที่เรียนประกอบด้วยเรื่อง ความไร้ระเบียบแบบแผนของเหตุการณ์ โอกาสในการชนะ ความได้เปรียบของเจ้ามือ และความเชื่อความเชื่อที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนัน ในระหว่างการเรียนนี้ นักเรียนจะได้รับความรู้ดังต่อไปนี้

(<http://youthgamblingfacts.ca/school-presentations/>)

- การพนันทำงานอย่างไร รวมถึงแนวคิดต่างๆ เช่น ความได้เปรียบของเจ้ามือ
- ความไม่มีแบบแผนของเหตุการณ์และการมีแรงกระตุ้นเป็นเป็นระยะ (Intermittent Reinforcement)
- สิ่งที่ทำให้การพนันเป็นที่ชื่นชอบ
- อะไรเกิดขึ้นเมื่อการเล่นพนันกลายเป็นปัญหาและทำไมคนถึงมีปัญหากับการพนัน
- กลยุทธ์ในการอยู่อย่างปลอดภัยกับการพนันถ้าคนเลือกที่จะเล่นพนัน
- สถานที่ที่ให้ความช่วยเหลือด้านปัญหาการพนัน

ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้ที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ Youth Gambling Facts ปรากฏอยู่ในภาคผนวก 6

รัฐซัสคาทเชวาน (Saskatchewan)

(http://sk.cmha.ca/programs_services/gambling-awareness-program)

Saskatchewan Health เป็นหน่วยงานของซัสคาทเชวาน ที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการให้บริการด้านสาธารณสุขที่เกี่ยวข้องกับการป้องกัน การให้การศึกษา และการบำบัดเยียวยาปัญหาการติดพนัน Saskatchewan Health ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้ Gambling: Reducing the Risks ซึ่งเป็นชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาการพนันแบบก้าวหน้า (Progressive Prevention Program) โดยให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันแก่ครูและนักเรียน สอนนักเรียนเกี่ยวกับภัยอันตรายที่มาจากการพนัน เสนอแนวทางในการลดความเสี่ยง และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการเลือกตัดสินใจเกี่ยวกับการพนันอย่างมีสุขภาพดี สื่อการสอนประกอบด้วยคู่มือการสอน กิจกรรมอภิปรายกลุ่ม คลิปวิดีโอสั้นแบบปลายเปิดเพื่อการอภิปรายภายในกลุ่ม และข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการเข้าถึงบริการความช่วยเหลือต่างๆ

ข้อมูลที่บรรจุในหลักสูตรประกอบด้วย

- เหตุผลที่คนเล่นพนัน
- คำอธิบายเกี่ยวกับประเภทของการพนัน
- สัญญาณและผลที่ตามมาของปัญหาการพนันในเยาวชน
- ผลกระทบของปัญหาการพนันที่มีต่อครอบครัว

ชุดการเรียนรู้ เริ่มใช้กับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นปีแรก และสำหรับเด็กนักเรียนในปีต่อๆ ไปจากระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการต่อยอดความรู้จากปีก่อนหน้า ชุดการเรียนรู้ ดังกล่าวมีเป้าหมายให้ข้อมูลแก่ครูและนักเรียนเกี่ยวกับการพนันและอันตรายจากการพนัน ทั้งยังนำเสนอแนวทางในการลดความเสี่ยง และเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบในเรื่องที่เกี่ยวกับการพนัน

ชุดการเรียนรู้ ของแต่ละชั้นปีการศึกษา ประกอบด้วยหลักการและเป้าหมายการเรียนรู้ 3 ประการ คือ

1. ขยายฐานความรู้ให้นักเรียนเข้าใจผลกระทบของการพนันที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคม
2. ให้นักเรียนสามารถตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลที่ถูกต้อง สามารถวิเคราะห์และประเมินความเสี่ยงของการพนันประเภทต่างๆ และสามารถค้นหาทางเลือกอื่นๆ แทนการเล่นการพนันหรือพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ
3. ให้นักเรียนสามารถวางแผนและเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ เพื่อลดอันตรายจากการพนัน

ในแต่ละระดับชั้นการศึกษา จะมีการเน้นให้ข้อมูลในหัวข้อที่แตกต่างกันไป เนื้อหาในแต่ละชั้นเรียนประกอบด้วย

- ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6: "Affirm Standards" – ทศนคติและค่านิยมเกี่ยวกับการพนันของครอบครัวของนักเรียน
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 "Commit Self" – การให้นักเรียนแต่ละคนทำพันธะสัญญาของตนเอง ซึ่งรวมถึงความเห็นต่อการใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันและการตัดสินใจเกี่ยวกับการเข้าไปข้องแวะกับการพนันทั้งในปัจจุบันและในอนาคตของตัวเอง
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 "Support Peers" – การชี้ให้เห็นถึงผลกระทบจากการเล่นพนันต่อเด็กและเยาวชน ตลอดจนสัญญาณและอาการของการติดพนัน เพื่อสนับสนุนช่วยเหลือเพื่อนในการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบเกี่ยวกับการพนัน และสนับสนุนให้เกิดสุขภาวะที่กว้างขวางขึ้นในชุมชน
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 "Promote Health" – การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการพนันที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคมในชุมชน

รัฐออนตาริโอ



(<http://www.problemgambling.ca/EN/ResourcesForProfessionals/Pages/CurriculumYouthMakingChoices.aspx>)

การพนันของเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในรัฐออนตาริโอ

ในปี 2008 Turner N ได้ทำการสำรวจการเล่นพนันของเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในรัฐออนตาริโอ และพบว่า

- ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมที่สุดในกลุ่มเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 คือการเล่นไพ่
- เด็กนักเรียนชายมีการเล่นการพนัน เช่น การเล่นไพ่ การเล่นพนันโยนลูกเต๋า การพนันทายผลกีฬา และสลากล็อตเตอรี มากกว่าเด็กนักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญ
- ร้อยละ 3 ของเด็กนักเรียนเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตและเล่นโป๊กเกอร์บนอินเทอร์เน็ต
- เด็กนักเรียนมีการเล่นพนันมากขึ้นตามระดับชั้นเรียน และเล่นมากที่สุดในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (ดูกราฟที่ 1)
- ในช่วงระหว่างปี 2001-2002 เด็กนักเรียนมีการเล่นพนันไพ่มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ร้อยละ 2.3 ของนักเรียน (ประมาณ 24,000 คน) อาจมีปัญหาดิตการพนัน
- เด็กนักเรียนชายมีแนวโน้มติดการพนันมากกว่าเด็กนักเรียนผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญ

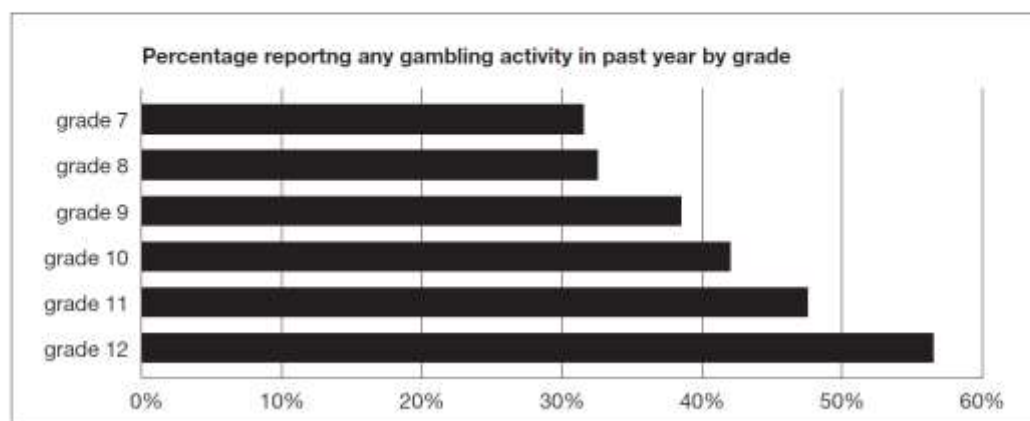
นอกจากนั้น ผลการวิจัยยังพบด้วยว่า ร้อยละ 19 ของเด็กนักเรียนจะรู้สึกอับอายถ้าเพื่อนรู้ว่าคนในครอบครัวของพวกเขาติดการพนัน และเด็กนักเรียนหญิงมีแนวโน้มที่จะมองว่าการพนันเป็นสิ่งที่น่าอายมากกว่าเด็กนักเรียนชาย

WHO GAMBLES?

Most Canadian adults gamble and do so without experiencing problems. For example, a 2006 study¹ found that 63.3% of Ontario adults had gambled at least once in the past 12 months. Lottery tickets, raffle tickets and scratch tickets were the most common gambling activities that Ontario adults engaged in.

Many young people gamble as well. In a 2008 study² (Turner, N.) of students in grades 5 to 13, 65% reported having gambled at least once.

Note too that gambling participation increases steadily with age (see chart below).



กราฟที่ 1: จำนวนร้อยละของนักเรียนที่การเล่นพนันตามระดับชั้นเรียน

นักวิจัยจาก Centre for Addiction and Mental Health (CAMH) ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งในสถาบันการติดพนันแห่งรัฐออนตาริโอ (Problem Gambling Institute of Ontario) ซึ่งมีความชำนาญเกี่ยวกับปัญหาของเด็กและเยาวชนและปัญหาการติดพนัน ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้การป้องกันการติดพนันในโรงเรียน ที่ชื่อว่า Youth Making Choices: Gambling Prevention Program ชุดการเรียนรู้ประกอบด้วยบทเรียน 10 บทเรียน ที่มีความเหมาะสมกับความคาดหวัง ในหลักสูตรวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศาสตร์ อังกฤษ สุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย บทเรียนเหล่านี้ได้รับการออกแบบมาโดยใช้หลักการของการสอนแบบที่เข้าใจความแตกต่างของนักเรียน (Principles of Differentiated Instruction) การสอนในลักษณะดังกล่าวใช้แนวคิดที่ว่านักเรียนมีความสนใจ รูปแบบการเรียนรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น แนวทางและช่วงเวลาการเรียนการสอนจึงควรต้องปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสม ในรัฐออนตาริโอ ครูผู้สอนจะได้รับการแนะนำให้ใช้การสอนในแนวทางนี้ และมีการพัฒนาหลักสูตรต่างๆ ตามรูปแบบของแนวทางดังกล่าว ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสอนแบบที่เข้าใจความแตกต่างของนักเรียนนี้ (Differentiated Instruction) สามารถหาได้ที่กระทรวงศึกษาธิการของรัฐออนตาริโอ และ EDU GAINS

(www.edu.gov.on.ca/eng/teachers/buildingfutures/files/pdf/differentiated7and8.pdf,
www.edugains.ca)

หัวใจของชุดการเรียนรู้ฯ ดังกล่าว คือ “การป้องกัน” กล่าวคือ เด็กและเยาวชนต้องได้รับข้อมูล และการบอกกล่าวให้ทราบอย่างเพียงพอเพื่อให้สามารถตัดสินใจเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันในระดับที่เหมาะสม และสามารถแยกแยะได้ถึงพฤติกรรมที่กำลังเป็นปัญหา ด้วยหลักสูตรเหล่านี้ ครูผู้สอนสามารถให้ข้อมูลที่จำเป็นแก่นักเรียนเพื่อใช้ในการตัดสินใจที่เหมาะสมเกี่ยวกับการพนัน และทำให้นักเรียนมีความเข้าใจถึงภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการพนันได้ดีขึ้น

แม้ว่าหลักสูตรแต่ละหลักสูตรจะไม่ได้ขึ้นอยู่กับกันและกัน และครูผู้สอนสามารถทำการสอนแต่ละหลักสูตรได้โดยเอกเทศ แต่เป็นการดีที่สุดที่จะสอนทั้ง 10 หลักสูตรไปพร้อมๆ กันในลักษณะเป็นชุดหลักสูตร โดยแต่ละหลักสูตรจะมีความยืดหยุ่นในการที่ครูผู้สอนจะเพิ่ม ลด หรือรวมเนื้อหาหลักสูตรได้ตามความจำเป็นและความเหมาะสมของแต่ละชั้นเรียน

เป้าหมายของโครงการคือ

- การเพิ่มพูนทักษะการรับมือกับปัญหาของนักเรียน
- การพัฒนาความรู้เกี่ยวกับความรู้รูปแบบและความน่าจะเป็น
- การเพิ่มความสามารถของนักเรียนในการรับรู้และหลีกเลี่ยงจากพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

แม้ว่า Youth Making Choices: Gambling Prevention Program จะได้รับการพัฒนามาเพื่อเพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียนในเรื่องการติดพนัน และเพื่อลดความน่าจะเป็นของเด็กและเยาวชนในการเข้าสู่ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ แต่เนื้อหาโดยรวมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการใช้ชีวิตด้านอื่นๆ ที่มีผลกระทบกับพัฒนาการของเด็กและเยาวชน

หลักสูตรทั้ง 10 หลักสูตรประกอบด้วย

- 1) ความเสี่ยงและรางวัล (Risk and Reward)
- 2) อะไรคือการพนัน (What Is Gambling?)
- 3) ความเป็นไปได้ (Probability)

- 4) การติดพนันคืออะไร (What Is Problem Gambling?)
- 5) ผลกระทบของการพนันต่อบุคคล ครอบครัว และชุมชน (Effects of Gambling on the Individual, Family and Community)
- 6) ก้าวต่อไปเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Moving to Change)
- 7) การลดภัยอันตรายจากการพนัน (Reducing Risk)
- 8) การวางแผนได้ตอบกับปัญหา (Planning Responses to Problems)
- 9) การรับความช่วยเหลือ (Getting Help)
- 10) คุณจะไปที่อย่างไร (Where Do You Go from Here?)

1	ความเสี่ยงและรางวัล (Risk and Reward) เป้าหมาย: ทำความเข้าใจว่าเด็กและเยาวชนตัดสินใจในเรื่องพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆจากปัจจัยต่างๆ และมีรางวัลที่ได้รับและผลกระทบที่ตามมาจากการตัดสินใจ
2	อะไรคือการพนัน (What Is Gambling?) เป้าหมาย: ทำความเข้าใจว่าอะไรคือการพนัน
3	ความเป็นไปได้ (Probability) เป้าหมาย: เรียนรู้เกี่ยวกับความน่าจะเป็นในการชนะว่าสามารถคำนวณได้ว่าเป็นเกมของโชคได้อย่างไร (Learn about how the probability of winning can be calculated for
4	การติดพนันคืออะไร (What Is Problem Gambling?) เป้าหมาย: ทำความเข้าใจว่าพฤติกรรมหรือกิจกรรมที่กลายเป็นปัญหาเมื่อไร (Understand when a behaviour or an activity becomes "problematic")
5	ผลกระทบของการพนันต่อบุคคล ครอบครัว และชุมชน (Effects of Gambling on the Individual, Family and Community) เป้าหมาย: ทำความเข้าใจผลกระทบของการติดพนันที่มีต่อตนเอง ครอบครัวและต่อชุมชน
6	ก้าวต่อไปเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Moving to Change) เป้าหมาย: ศึกษาว่าคนจะก้าวไปข้างหน้าเพื่อการเปลี่ยนแปลงและขอรับความช่วยเหลือได้อย่างไร (Investigate how a person moves toward change and seeking help)
7	การลดภัยอันตรายจากการพนัน (Reducing Risk) เป้าหมาย: เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อคนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม วัฒนธรรม และจิตวิญญาณ (biological, psychological, social, cultural and spiritual aspects that influence us all)
8	การวางแผนได้ตอบกับปัญหา (Planning Responses to Problems) เป้าหมาย: เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการตัดสินใจและทักษะการรับมือกับปัญหา
9	การรับความช่วยเหลือ (Getting Help) เป้าหมาย: เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่อย่างมีสุขภาวะที่ดี เรียนรู้ว่าจะขอความช่วยเหลือได้จากที่ใด
10	คุณจะไปต่ออย่างไร (Where Do You Go from Here?) เป้าหมาย: บทสรุปการเรียนรู้และการวางแผนอนาคต Summary of learning and future planning

5.2 ประเทศออสเตรเลีย

คณะกรรมการด้านผลิตภาพ (The Productivity Commission) ซึ่งเป็นหน่วยงานอิสระทางด้านการวิจัยและให้คำปรึกษาของรัฐบาลออสเตรเลียในด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของชาวออสเตรเลีย ได้ทำการวิจัยการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศออสเตรเลีย ในปี 2010 ผลการสำรวจพบว่าเด็กและเยาวชนมีอัตราการเล่นพนันในระดับที่สูง โดยมีผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียน 5 แห่งในเมืองเมลเบิร์น แสดงให้เห็นว่าน้อยกว่าร้อยละ 12 ของนักเรียนที่ทำการสำรวจไม่เคยเล่นการพนัน (Moore and Ohtsuka 2001) นอกจากนี้ ผลการศึกษาไม่นานมานี้ที่ติดตามพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นในออสเตรเลียได้ (South Australia) เป็นเวลานานหลายปีก็พบอัตราการเล่นพนันของเด็กที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ในการเล่นประเภทต่างๆ ในระดับที่สูง (Delfabbro et al. 2009) โดยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่ามากกว่าร้อยละ 60 ของเด็กและเยาวชนที่ได้รับการสำรวจมีการเล่นการพนันในประเภทใดประเภทหนึ่งก่อนมีอายุ 18 ปี

ผลการศึกษาของ Delfabbro et al. (2009) ยังพบอีกว่ามีเยาวชนจำนวนมากได้ลองเล่นการพนันเมื่อมีอายุ 15 ปี (ดังกราฟที่ 2) ทั้งยังมีหลักฐานที่แสดงว่ามีผู้ใหญ่จำนวนมากที่เริ่มเล่นการพนันในช่วงวัยเริ่มต้นของวัยรุ่นหรือก่อนหน้านี้ (Volberg 1994, Ladouceur 1991, Delfabbro and Thrupp 2001)

การพนันประเภทเกมไพ่ และสลากล็อตเตอรี่ (Instant lottery tickets) เป็นประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีอายุน้อย แต่เด็กเหล่านี้จะนิยมเปลี่ยนไปเล่นเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ (EGM's) เมื่อมีอายุมากขึ้น โดยร้อยละ 60 เล่น EGMs เมื่อมีอายุ 18 ปี นอกจากนี้ยังมีความเชื่อมโยงที่ชัดเจนระหว่างการเล่นพนันของเด็กอายุต่ำกว่าเกณฑ์และการเล่นโดยคนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 87) ที่เล่น EGMs เมื่อมีอายุ 18 ปี โดยพบว่าทั้งสองกลุ่มเริ่มเล่นการพนันในขณะที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์

รายงานขององค์กรวิจัยการพนันแห่งออสเตรเลีย (Gambling Research Australia) ในปี 2011 พบว่าร้อยละ 3.6 ของเด็กอายุระหว่าง 10-14 ปี ถูกจัดอยู่ในกลุ่มผู้ติดพนัน และอีกร้อยละ 8.6 ถูกจัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยง (<http://nogame.com.au/wp-content/uploads/BSSA-Children-Technology-Gambling.pdf>)

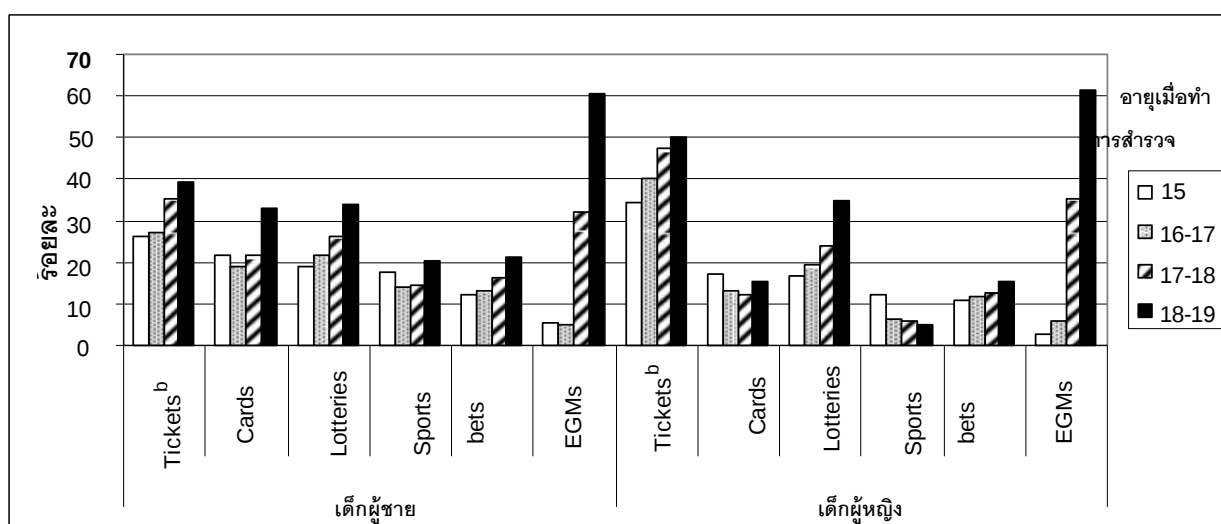
มูลนิธิเพื่อการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบแห่งวิกตอเรีย (Victorian Responsible Gambling Foundation) ซึ่งเป็นหน่วยงานอิสระ (Independent statutory authority) ได้ทำการวิจัยพบว่า

- 1 ใน 5 ของผู้ใหญ่ที่มีปัญหาติดการพนันเริ่มเล่นพนันก่อนอายุ 18 ปี

- เยาวชนร้อยละ 3 ถึง 4 มีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน
- การใช้จ่ายในการพนันกีฬาเพิ่มขึ้นมากกว่า 3 เท่าในช่วงปี 2010 และ 2012
- ในปี 2012 มีโฆษณาพนันกีฬาในโทรทัศน์ (free to air TV) มากกว่า 20,000 ชิ้น

(<http://www.responsiblegambling.vic.gov.au/awareness-and-prevention/young-people-and-gambling/teachers-and-school-gnag>)

กราฟที่ 2 อัตราการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนแบ่งตามอายุ^a



a เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันในปีที่ผ่านมา ในการสำรวจครั้งแรก กลุ่มตัวอย่างรวมเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี การสำรวจไม่ได้ชี้ว่าเด็กเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกเมื่อมีอายุเท่าไร เพียงแต่บอกเกี่ยวกับประเภทการพนันที่พวกเขาเล่นก่อนการสำรวจแต่ละครั้ง ดังนั้น จึงมีความเป็นไปได้ที่อาจมีจำนวนเด็กและเยาวชนทดลองเล่นการพนันมากกว่าที่ระบุไว้ในตัวเลขเหล่านี้ โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาจากออสเตรเลียได้

b Tickets หมายถึงสลากล็อตเตอรี่ชุด และสลากล็อตเตอรี่แบบ

instant แหล่งข้อมูล: Delfabbro et al. (2009)

คณะกรรมการการพนันแห่งออสเตรเลียเซียน (Australasian Gaming Council) ได้ทำการศึกษาแนวทาง และหลักฐานที่แสดงถึงควมมีประสิทธิภาพ (Evidence of Effectiveness) ของชุดการเรียนรู้ การศึกษาด้านการพนันในโรงเรียนที่มีอยู่ในปัจจุบัน (www.pc.gov.au)

ชุดการเรียนรู้การศึกษาด้านการพนันในโรงเรียนในออสเตรเลียที่มีอยู่ในปัจจุบัน

ชุดการเรียนรู้ให้การศึกษาด้านการพนันแก่เด็กและเยาวชนใน ที่มีเป้าหมายให้เด็กและเยาวชนมีทักษะในการเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการพนันอย่างมีเหตุผล ได้รับการพัฒนาขึ้นในเมืองต่างๆ ในออสเตรเลีย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

รัฐนิวเซาท์เวลส์

รัฐนิวเซาท์เวลส์ เน้นการแก้ไขปัญหาไปที่อันตรายจากการพนัน ชุดความรู้หัวข้อ *A Guide for Problem Gambling; Children and Young People* ได้รับการพัฒนาและเผยแพร่ให้แก่โรงเรียนและวิทยาลัยต่างๆ ชุดความรู้ ดังกล่าวทำให้ผู้ทำกรอบรมมีเครื่องมือในการคัดกรอง และตอบสนองต่อนักเรียนที่มีแนวโน้มติดการพนัน แม้ว่าโรงเรียนในรัฐนิวเซาท์เวลส์จะไม่มีหลักสูตรเฉพาะด้านปัญหาการพนัน แต่นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้วิชาด้านความเป็นไปได้ทางสถิติ (Statistical Probability)

รัฐวิกตอเรีย

รัฐวิกตอเรีย ให้ความสนใจไปที่การสร้างทักษะให้นักเรียนสามารถเลือกและตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผล (Make Well-Informed Choices) การตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายของการพนัน และพัฒนาการทักษะทางด้านการจัดการและการแก้ไขปัญหาการพนันเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การพนันที่มีความกดดันสูง

ในรัฐวิกตอเรียมีมูลนิธิเพื่อการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบแห่งวิกตอเรีย (Victorian Responsible Gambling Foundation) เป็นหน่วยงานอิสระด้านการพนันหน่วยงานแรกในออสเตรเลีย (<http://www.responsiblegambling.vic.gov.au/about-us/who-we-are>)

มูลนิธิ มีความเห็นว่า ในปัจจุบัน เด็กและเยาวชนกำลังถูกอิทธิพลจากการพนันครอบงำผ่านการกีฬา โซเชียลมีเดีย เกมออนไลน์ และการโฆษณา การทำความเข้าใจว่าสิ่งเหล่านี้มีความหมายต่อพวกเขาอย่างไร จำเป็นต้องเริ่มด้วยการให้การศึกษา มูลนิธิ ได้ทำงานร่วมกับโรงเรียนต่างๆ ในรัฐวิกตอเรียเพื่อให้การศึกษาแก่เด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการพนัน ยกกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับอันตรายจากการ

พนัน และให้แนวทางแก่นักเรียนและครูในการจัดการกับปัญหาเหล่านี้ และเข้าถึงเด็กและเยาวชนผ่าน การกีฬา โซเชียลมีเดีย เกมออนไลน์ และการโฆษณาโดยการใช้แนวทางส่งเสริมสาธารณสุข (Health Promotion Approach) ด้วยการจัดให้มีสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบมาโดยเฉพาะให้กับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 และผู้ปกครอง (<http://www.responsiblegambling.vic.gov.au/awareness-and-prevention/young-people-and-gambling/teachers-and-school-gnag>)

มูลนิธิ ได้ออกแบบและพัฒนาโครงการการศึกษาสำหรับสถานศึกษา ที่ชื่อว่า 'Gambling's Not a Game' เพื่อให้การศึกษาแก่ชุมชนโรงเรียน (School Community) และยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับ ประเด็นด้านการพนันแก่เด็กและเยาวชน มูลนิธิ ยังได้มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และหลักสูตรการเรียนรู้ ซึ่ง รวมถึงแผนการเรียนรู้เกี่ยวกับการโฆษณาพนันทายผลกีฬา (Sport Betting Advertising Lesson) เพื่อช่วย ครูผู้สอนในการบูรณาการหลักสูตรการศึกษาด้านการพนันเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียนเพื่อใช้สอนในชั้นเรียน ชุดการเรียนรู้นี้ได้รับการออกแบบสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเป็นหลัก และมีเนื้อหาบางส่วนที่ออกแบบ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กอายุต่ำกว่าเกณฑ์ (<http://kidbet.com.au/schools/>)

โครงการนี้เป็นการต่อยอดจากโครงการนำร่องที่ประสบความสำเร็จ ที่ได้ดำเนินการในโรงเรียน 16 แห่งในช่วงเดือนตุลาคม 2513 และ มีนาคม 2014 และเป็นส่วนหนึ่งของแนวทางการทำให้เด็กและเยาวชนเข้า มีส่วนร่วม (Youth engagement strategy) ของมูลนิธิ ชุดการเรียนรู้ ดังกล่าวจะถามนักเรียนให้พิจารณาว่า อะไรคือคำจำกัดความของกีฬา กีฬามีความหมายต่อพวกเขาอย่างไร และบทบาทของกีฬาในสังคมเป็นอย่างไร โดยนักเรียนจะต้องพูดถึงรูปแบบของการพนันในบริบทแบบดั้งเดิม (Traditional forms of gambling as a context) เพื่อพิจารณาว่าเทคโนโลยีได้เปลี่ยนวิธีที่คนเล่นพนันทายผลกีฬาอย่างไร ชุดการเรียนรู้ยังตั้งเป้าที่จะ พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับนักเรียนในการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และถอดโครงสร้างการโฆษณาพนันทาย ผลกีฬาที่เกิดขึ้นในชุมชนที่ใช้การโฆษณาในโทรทัศน์ที่สื่อว่าการพนันทายผลกีฬาเป็นเรื่องปกติหรือเป็น เรื่องที่ดี **รายละเอียดหลักสูตรชุดการเรียนรู้การโฆษณาพนันทายผลกีฬาปรากฏอยู่ในภาคผนวกที่ 8**

รัฐควีนสแลนด์

รัฐควีนสแลนด์ ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้ให้การศึกษาด้านการพนันแก่นักเรียน 3 ชุดการเรียนรู้ ครอบคลุมหลายสาขาวิชาสำหรับเกือบทุกระดับชั้นเรียน ประกอบด้วย 1) Gambling and Health: Communication skills 2) Gambling: Minimising Health Risks และ 3) Gambling: That's Entertainment? 2 ใน 3 ชุดอยู่ในสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ส่วนอีก 1 ชุดที่เหลืออยู่ใน สาระวิชาสังคมและสิ่งแวดล้อม ชุดการเรียนรู้ดังกล่าวได้รับการออกแบบให้สอนโดยครูประจำของ

โรงเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับเรื่องที่นักเรียนต้องเผชิญเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ (www.decd.sa.gov.au/curric/files/links/decs_dd_appendix_2.pdf)

รัฐออสเตรเลียใต้

รัฐบาลท้องถิ่นของออสเตรเลียใต้เป็นผู้จัดสรรงบประมาณเป็นเงิน \$800,000 ให้กับแผนกการศึกษาและการให้บริการเด็ก (The Department of Education and Children Services, DECS) เป็นระยะเวลา 4 ปี สำหรับใช้ในการพัฒนาแนวทางการให้การศึกษาด้านการพนันในสถานศึกษาในออสเตรเลียใต้ ชื่อโครงการ Dacey Dealings ซึ่งเป็นแนวทางการให้การศึกษาด้านการพนันที่นำโรงเรียนผู้ปกครอง องค์กรชุมชน และผู้ประกอบการการพนันเข้ามาทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อสอนให้นักเรียนได้รู้ถึงภัยอันตรายจากการพนันและปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนันผ่านประสบการณ์จากการจำลองสถานการณ์ในรูปแบบต่างๆ โดยใช้ชุดการเรียนรู้หลากหลายในการดำเนินการสอน ไม่ว่าจะเป็นชุดการเรียนรู้ Don't Bet on It! ที่พัฒนาขึ้นมาเอง สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 และชุดการเรียนรู้ Gambling: Reducing the Risks จากประเทศแคนาดา สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยทำการปรับแต่งเนื้อหาให้สะท้อนต่อปัญหาท้องถิ่นในออสเตรเลียและบูรณาการเชื่อมโยงเข้ากับหลักสูตรการศึกษาของออสเตรเลียใต้ (South Australian Curriculum, Standards and Accountability (SACSA) Framework) และดำเนินการสอนโดยครูของโรงเรียนนั้นๆ **รายละเอียดโครงการ Dacey Dealings ปรากฏอยู่ในภาคผนวกที่ 7** (www.decd.sa.gov.au/curric/files/links/decs_dd_appendix_2.pdf)

รัฐออสเตรเลียตะวันตก

แม้ว่ารัฐออสเตรเลียตะวันตกไม่มีหลักสูตรการศึกษาเฉพาะด้านที่เกี่ยวกับการพนัน แต่โรงเรียนมีหลักสูตรที่สอนให้นักเรียนรับมือกับปัญหาการติดพนันผ่านหลักสูตรความรู้ความเข้าใจด้านการเงิน (Financial Literacy) โดยสอนให้นักเรียนมีทักษะและความรู้ในการตัดสินใจด้านการเงินอย่างมีเหตุผล (Curriculum Council 2009)

รัฐทาสมาเนีย

รัฐทาสมาเนีย มีชุดการเรียนรู้ ชื่อ What's the Real Deal? สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 โดยให้ความสำคัญกับประเด็นด้านทัศนคติของสังคมที่มีต่อการพนัน ความมีอยู่ของความเชื่อด้านการพนันที่ผิดๆ และความเชื่อที่ผิดๆ ดังกล่าวนำไปสู่การติดพนันได้อย่างไร ชุดการเรียนรู้ ดังกล่าวนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับโอกาสการชนะพนันของผู้เล่น และผลที่เกิดจากความได้เปรียบของเจ้ามือพนัน แต่ไม่ใช่เป็นการสนับสนุนการเล่นพนัน ชุดการเรียนรู้ นี้เป็นหลักสูตรทางเลือกที่ดำเนินการสอนโดยครูประจำโรงเรียน (Department of Health and Human Services 2009)

รัฐนอร์ทเทิร์นเทอริทอรี

แม้ว่าโรงเรียนในรัฐนอร์ทเทิร์นเทอริทอรีไม่มีหลักสูตรการศึกษาเฉพาะด้านที่เกี่ยวข้องกับการพนัน แต่โรงเรียนมีหลักสูตรที่สอนให้นักเรียนรับมือกับปัญหาการติดพนันผ่านหลักสูตรเนื้อหาวิชา Concepts of Odds and Independence of Events ความรู้ความเข้าใจด้านการเงิน และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และรอบด้าน ในหลักสูตรการเรียนปกติของโรงเรียน (DET 2009a and 2009b)

ในปัจจุบัน โรงเรียนต่างๆ ในออสเตรเลียมีการสอนนักเรียนเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัย อันตรายจากการสูบบุหรี่และการเสพติด และการดื่มสุราอย่างมีความรับผิดชอบ อย่างไรก็ตาม ในการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนเพื่อใช้ชีวิตภายหลังจากที่นักเรียนได้สำเร็จการศึกษาแล้วได้อย่างเหมาะสม จำเป็นต้องบรรจุหลักสูตรการศึกษาด้านการพนันไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนระดับชาติของโรงเรียน รัฐบาลกลางมีบทบาทที่สำคัญในการประสานและกำหนดแนวทางการศึกษาด้านการพนันของประเทศ

คณะกรรมการการพนันแห่งออสเตรเลียเขียน ได้ทำการสรุปบทเรียนที่ได้จากโครงการให้การศึกษาด้านการพนันในโรงเรียนจากโรงเรียนที่มีการให้การศึกษาด้านการพนันให้แก่เด็กนักเรียนในโรงเรียน โดยมีความเชื่อว่าการเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อ (www.pc.gov.au)

- ทั้งนักเรียนและครูผู้สอนมีความตั้งใจที่จะเข้ามามีส่วนร่วม
- การเรียนการสอนจัดทำในช่วงที่เด็กนักเรียนเริ่มที่จะทดลองเล่นการพนัน ประมาณช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 และมีการทำต่อเนื่องอีกในช่วงปีมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ซึ่งเป็นช่วงที่พฤติกรรมเสี่ยงด้านการพนันของเด็กนักเรียนมีมากขึ้น (ดังกราฟที่ 2)
- การเรียนการสอนต้องมีเป้าหมายที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมเสี่ยงด้านการพนันทั้งในปัจจุบันและในอนาคต
- การเรียนการสอนต้องเน้นไปที่ภัยอันตรายที่เกิดจากการพนันและอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงเหตุผลเหล่านั้น

ในรายงานการวิจัยฯ คณะกรรมการฯ ได้เน้นให้เห็นถึงเป้าหมายหลักของการให้การศึกษาด้านการพนันแก่เด็กนักเรียนว่าควรเป็นการให้การศึกษาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านพฤติกรรมการพนัน และยังสนับสนุนให้มีการประเมินชุดการเรียนรู้อย่างเป็นอิสระและต่อเนื่อง เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของแนว

ทางการป้องกันปัญหาการติดพนันบนพื้นฐานการสาธารณสุขในระยะยาว (Long Term Public Health Based Approach to Gambling) (Council of Social Services, sub. DR369, p. 3)

หลักฐานความมีประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้การศึกษาเกี่ยวกับการพนันในโรงเรียน (Evidence on the Effectiveness of School-Based Gambling Education Programs)

มีผลการประเมินชุดการเรียนรู้การศึกษาการพนันในโรงเรียน 2 แห่งในออสเตรเลียที่ได้รับการเผยแพร่ต่อสาธารณะ คือชุดการเรียนรู้ Dacey Dealing ในออสเตรเลียใต้ และชุดการเรียนรู้ Lighthouse ในรัฐควีนส์แลนด์

ในรัฐออสเตรเลียใต้ ชุดการเรียนรู้การศึกษาการพนัน Dacey Dealing ได้รับการพัฒนาเพื่อให้นักเรียนแก่นักเรียนในการทำความเข้าใจผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้จากการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ในปี 2004 ได้มีการประเมินนักเรียนอายุระหว่าง 9-13 ปี ในโรงเรียน 8 แห่ง โดยเปรียบเทียบความเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการกับนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ

- มีความเข้าใจเรื่องโอกาสของการได้เงินจากการชนะพนันดีขึ้น
- มีแนวโน้มมากขึ้นที่จะทราบถึงบริการที่ให้ความช่วยเหลือด้านการพนันมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ
- มีความเชื่อที่ผิดๆ ด้านการพนันน้อยลง (Glass and Williams 2007)

ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ฯ ในโครงการ Lighthouse ในควีนส์แลนด์ พบว่านักเรียนมีความเข้าใจเรื่องโอกาสของการชนะพนันและมีความเข้าใจพฤติกรรมการเล่นพนันดีขึ้นภายหลังจากการเข้ารับการอบรม (Curtin and Honeyfield 2002) แม้ว่าผลการประเมินโครงการ *Dacey Dealings* และ *Lighthouse* จะแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของทัศนคติต่อการพนัน และความรู้ที่เพิ่มขึ้น แต่การศึกษาไม่ได้มีการพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านการพนันทั้งในปัจจุบันและในอนาคตของนักเรียนซึ่งเป็นปัญหา ดังที่ Williams et al. (2007) ได้กล่าวไว้ว่า

“การมีความรู้จะไว้อย่างไรกับการใช้ความรู้นั้นเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเอง บ่อยครั้งไม่ใช่เป็นเรื่องเดียวกัน”

5.3 ประเทศนิวซีแลนด์

กฎหมายของประเทศนิวซีแลนด์กำหนดอายุขั้นต่ำในการเล่นการพนันชนิดต่างๆ ไว้ดังนี้(www.pgfnz.co.nz/youth.htm)

- 18 ปีขึ้นไปในการซื้อ Instant Kiwi
- 18 ปีขึ้นไปในการเล่น Pokies
- 18 ปีขึ้นไปในการเล่นพนัน TAB
- 20 ปีขึ้นไปในการเข้าไปเล่นคาสิโน
- **ไม่มีการกำหนดอายุขั้นต่ำในการซื้อลอตเตอรีหรือคิโน**

รายงานของมูลนิธิเพื่อปัญหาการพนันแห่งนิวซีแลนด์ (Problem Gambling Foundation of New Zealand, PGFNZ) ซึ่งเป็นผู้ให้บริการบำบัดเยียวยาปัญหาการพนันที่ใหญ่ที่สุดในนิวซีแลนด์ ในเดือนกรกฎาคม ปี 2011 ที่ศึกษาการเล่นพนันในเด็กและเยาวชนพบว่า (www.pgfnz.co.nz/youth.htm) เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 13-17 ปี ใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันเฉลี่ยสัปดาห์ละ 3-10 เหรียญ และครึ่งหนึ่งของผู้เล่นมีอายุน้อยกว่า 16 ปี สถิติของกระทรวงสาธารณสุข (Ministry of Health (2007) Problem Gambling Intervention Services. 2006 Statistics. Wellington: MOH) ยังชี้ว่าร้อยละ 6.2 ของผู้ที่ขอความช่วยเหลือปัญหาการพนันมีอายุต่ำกว่า 20 ปี และกลุ่มผู้เล่นพนันที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปีเป็นกลุ่มที่ใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันเฉลี่ยสูงสุดที่ 1,262 เหรียญ

ผลการศึกษาการเล่นพนันในเยาวชนในปี ค.ศ. 2008 (*F. Rossen (2007) Adolescent gambling in New Zealand: An exploration of protective and risk factors. PhD thesis. Auckland: University of Auckland*) พบว่า

- ร้อยละ 3.5 ของเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนันเป็นผู้ติดการพนัน ซึ่งเป็น 2 เท่าของอัตราผู้ติดการพนันในผู้ใหญ่
- ร้อยละ 36.5 ของเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนัน เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุ 10 ปี
- โต๊ะพนันคาสิโน (Casino Tables) และเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในคาสิโน เป็นประเภทการพนันที่สร้างปัญหาการพนันมากที่สุด
- ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมที่สุดในเด็กและเยาวชนคือการพนันประเภทลอตโต โต๊ะพนัน หรือเกมลูกเต๋า และการเล่นพนันกับเพื่อน
- เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เล่นการพนันเพื่อความสนุก เพื่อให้ได้เงิน เพื่อความตื่นเต้น เพื่อผ่อนคลายความเบื่อหน่าย และเพื่อความท้าทาย

- เยาวชนส่วนใหญ่เล่นการพนันเพราะถูกครอบครัวและเพื่อนเป็นผู้แนะนำ
- เด็กผู้ชายมีปัญหาการพนันมากกว่าเด็กผู้หญิง
- เด็กและเยาวชนที่อยู่ในครอบครัวเดียวมีความเสี่ยงที่จะมีปัญหาการพนัน
- สมรรถภาพของเด็กมีความเหมาะสมกับลักษณะของการพนันที่มีกิจกรรมน่าตื่นเต้น ใช้ความพยายามน้อย และมีการกระตุ้นสูง

ในปี 2006-2007 Health Sponsorship Council's (HSC's) ได้ทำการสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อการพนัน ในหัวข้อ "Gaming and Betting Activities Survey" (GBAS) โดยทำการสัมภาษณ์เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 15-17 ปี จำนวน 199 คน จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเกือบ 2,000 คน ผลการศึกษาพบว่า (http://www.hpa.org.nz/sites/default/files/GBAS%202006-07%20Final_Exec_Sum.pdf)

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเริ่มเล่นการพนัน

- มากกว่าร้อยละ 52 ของเด็กและเยาวชนเริ่มเล่นการพนันเพราะต้องการได้เงินจากการชนะพนัน
- เกือบร้อยละ 46 ของเด็กและเยาวชนพูดว่าการเสียเงินเล่นพนันหรือการเห็นคนอื่นเสียพนันเป็นเหตุผลให้อยากเลิกเล่นการพนัน
- ปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อการเล่นพนัน คือ เห็นคนอื่นเล่น คิดว่าเทห์หรือเป็นแฟชั่น (ร้อยละ 13) หรือเล่นเพราะแรงกดดันจากเพื่อน (ร้อยละ 12) โดยผู้หญิงมีแนวโน้มที่เล่นการพนันเพราะแรงกดดันจากเพื่อนมากกว่าผู้ชาย ส่วนผู้ชายมีแนวโน้มที่เล่นการพนันเพื่อความตื่นเต้น
- ปัจจัยที่มีผลทำให้เด็กและเยาวชนไม่เล่นพนันคือ การตระหนักรู้เกี่ยวกับอันตรายที่เกิดจากการพนัน (ร้อยละ 14) และปัญหาการเงิน (ร้อยละ 12) โดยผู้หญิงจะกลัวอันตราย การติดพนัน และผลกระทบต่อครอบครัวมากกว่า ในขณะที่ผู้ชายอ้างถึงการที่ได้รู้ว่าโอกาสชนะมีน้อยเป็นเหตุผลที่ทำให้เลิกเล่นพนัน
- ร้อยละ 11 ของเด็กและเยาวชน รู้สึกว่าการโฆษณาที่แสดงให้เห็นถึงอันตรายจากการพนัน หรือการลดการโฆษณาการพนันโดยผู้ประกอบการ และการให้ความรู้แก่สาธารณะ มีผลต่อการตัดสินใจในการที่จะไม่เล่นการพนัน

ผลศึกษาเมื่อเปรียบเทียบกับเด็กและเยาวชน กับ ประชากรทั่วไป

- เด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่ (ร้อยละ 27) มีความคุ้นเคยในบริการความช่วยเหลือที่มีแก่ผู้มีปัญหาการพนันน้อยกว่าในผู้ใหญ่ (ร้อยละ 64)

- เด็กและเยาวชนมีการแจ้งปัญหาการพนัน ในอัตราที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ ในขณะที่ร้อยละ 34 ของผู้ใหญ่รับรู้ว่ามีเพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวมีปัญหาการพนันในปีที่ผ่านมา แต่มีเพียงร้อยละ 25 ของเด็กและเยาวชนรับรู้

มาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

ในเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2001 รัฐบาลได้ประกาศอย่างเป็นทางการต่อสาธารณะให้ปัญหาการพนันเป็นปัญหาสาธารณสุข (Public Health Issue) ของประเทศที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง โดยประกาศให้กระทรวงสาธารณสุขเป็นผู้พัฒนาแผนระดับชาติในการต่อสู้กับปัญหาการพนัน หลังจากการประกาศดังกล่าวเป็นเวลาหกเดือน กระทรวงฯ ได้จัดทำรายงานที่ชื่อว่าแผนบูรณาการการลดอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด (An Integrated National Plan for Minimizing Gambling Harm) แผนงานนี้ประกอบด้วยมาตรการบูรณาการมาตรการลดอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด (Harm Minimization Measures) การสนับสนุนสุขภาพ (Health Promotion) การให้การศึกษา (Education) การป้องกัน (Prevention) การให้ความช่วยเหลือตั้งแต่ต้นน้ำ (Early Intervention) และการให้บริการสาธารณสุขแก่ผู้มีปัญหาการพนัน (Client Service Interventions) แผนงานบูรณาการนี้เป็นความพยายามครั้งแรกของรัฐบาลในการนำรูปแบบสาธารณสุข (Public health Model) มาใช้ในการแก้ไขปัญหาการพนันในนิวซีแลนด์อย่างเป็นระบบ

(http://www.sacoss.org.au/online_docs/081215%20Public%20health%20models%20for%20gambling%20help%20services.pdf)

มาตรการรูปแบบสาธารณสุขเป็นรูปแบบที่ได้การยอมรับอย่างกว้างขวางจากหน่วยงานที่มีหน้าที่ให้บริการสาธารณสุขในหลายประเทศ โดยใช้เป็นกรอบการทำงานเพื่อแก้ปัญหาด้านสาธารณสุขอื่นๆ เช่น ปัญหาเสพติดและปัญหาการติดสุรา เป็นต้น ปัญหาการพนันพึงได้รับการยอมรับว่าเป็นปัญหาสาธารณสุขเหมือนเช่นปัญหาเสพติดและปัญหาการติดสุราเมื่อไม่นานมานี้เอง ในปัจจุบันรัฐบาลในหลายประเทศ เช่นนิวซีแลนด์ ใช้กรอบการทำงานรูปแบบสาธารณสุขในการแก้ไขปัญหา โดยไม่มองปัญหาการพนันว่าเป็นแต่เพียงปัญหาสุขภาพของตัวบุคคลและครอบครัวเท่านั้น แต่มองว่าปัญหาการพนันเป็นปัญหาของชุมชนโดยรวม (Shaffer, H (2003), 'A Public Health Perspective on Gambling: the Four Principles', in AGA Responsible Gaming Lecture Series, Vol.2, No.1, February 25, 2003, pp.1-27) และความแตกต่างหลักระหว่างการบำบัดเยียวยาซึ่งเป็นรูปแบบที่ใช้มาอย่างแพร่หลายเป็นเวลานานมาแล้ว กับรูปแบบสาธารณสุข ซึ่งเป็นการเน้นให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องของการป้องกันและการเข้า

ช่วยเหลือในระยะเริ่มต้น (Prevention and Early Intervention Viewed as Part of a Continuum) แนวทางนี้สามารถดำเนินการผ่านโครงสร้างในปัจจุบันที่มีอยู่แล้วในทุกระดับได้ทันที

PGFNZ ได้ร่วมมือกับศูนย์ศึกษาการพนัน (Centre for Gambling Studies) จัดทำนโยบายระดับชาติ (national strategy) เพื่อศึกษาแก้ไขปัญหาการพนันในเยาวชน หัวข้อเรื่อง “Supporting the Wellbeing of Young People in Relation to Gambling in New Zealand” โดยได้พัฒนาโครงการหลายโครงการ ตัวอย่างเช่น (<http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Newsletter/Winter2004.pdf>)

- ในปี 2003 PGFNZ ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้ “When is it Not a Game?” เพื่อให้ใช้เป็นหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องปัญหาการพนันในโรงเรียนสำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มองค์กรเยาวชนต่างๆ และองค์กรการศึกษาทางเลือก ใน 4 พื้นที่ของนิวซีแลนด์ สื่อการเรียนการสอนประกอบด้วย คู่มือการสอนของครูและวิดีโอที่พูดถึงประเด็นด้านการพนันที่ควรนำมาบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการศึกษาของนิวซีแลนด์ ชุดการเรียนรู้นี้มีเป้าหมายในการยกระดับความตระหนักรู้ด้านการพนันและมีความเป็นอินเทอร์แอคทีฟสูง จุดมุ่งหมายคือต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ว่าการเล่นพนันสามารถกลายเป็นปัญหาได้อย่างไร
- โครงการการให้ข้อมูลข่าวสารและการให้คำปรึกษา (Information and Counseling Responses) และให้บริการนำร่องสาธารณสุข (Trial Service) ช่วยเหลือเยาวชนที่มีปัญหาการพนัน
- PGFNZ มีการให้บริการให้คำปรึกษาแก่เยาวชนผ่านทาง การส่งข้อความ (Text Counseling) ซึ่งเป็นช่องทางใหม่เป็นที่นิยมในการสื่อสารกับกลุ่มเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 13-18 ปี ในปี ค.ศ. 2007 บริการ Youthline ได้ให้บริการการส่งข้อความโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย (free text service) และ
- บริการ In Ya Face Youth Gambling Helpline และบริการ Problem Gambling Helpline text service สำหรับผู้ประสบปัญหาการพนัน ซึ่งมีการโฆษณาผ่านป้ายบิลบอร์ดทั่วประเทศ

นอกจาก PGF แล้วยังมีผู้ให้บริการรายอื่นๆ อีกเช่น

- Gambling Problem Helpline ให้บริการ Caller Service และให้คำปรึกษาแก่ผู้มีปัญหาการพนัน
- Oasis Centre for Problem Gambling
- Gamblers Anonymous(GA)

- Whakawhanaungatanga Trust
- และ Pacificare Trust เป็นต้น

ตารางที่ 3 แสดงถึงเงินอุดหนุนแยกตามภารกิจที่กระทรวงสาธารณสุขใช้ในการแก้ไขปัญหาการพนันในปีงบประมาณ 2011-2013

(<http://www.health.govt.nz/system/files/documents/publications/preventing-minimising-gambling-harm-three-year-service-plan-levy-rates-may13.pdf>)

ตารางที่ 3: เงินอุดหนุน ปีงบประมาณ 2010/11 2011/12 และ 2012/13

ประเภทบริการ	2010/11 (\$m)	2011/12 (\$m)	2012/13 (\$m)	Total (\$m)
บริการสาธารณสุข	6.758	7.091	6.965	20.814
บริการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้	8.413	8.549	8.564	25.526
งานวิจัยและประเมินผล	2.499	2.224	1.423	6.146
ค่าใช้จ่ายด้านบริหาร	0.957	0.979	1.001	2.937
รวม (\$ล้าน)	18.627	18.843	17.953	55.423

6. กระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อการศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในโรงเรียนที่มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาโครงการและชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาเชิงป้องกันที่มีเป้าหมายในการป้องกันเด็กจากการพนันในประเทศต่างๆ พบว่าชุดการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพควรมีแนวทางการแก้ไขปัญหการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนที่ดีครอบคลุมประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้ (Glass L, 2002, *Gambling Education: Some Strategies for South Australian Schools*, Department of Human Services, Adelaide)

ประเด็นสำคัญในการสร้างชุดการเรียนรู้

- **การลดภัยอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด (Harm Minimization) สำหรับนักเรียนในโรงเรียน** คือ การทำให้โรงเรียนมีความสามารถในการตอบสนองต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนันของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมเพื่อเพิ่มสุขภาวะและการเรียนรู้ของนักเรียน
- **การบูรณาการประเด็นทางสังคมเข้าเป็นภารกิจของโรงเรียน** โดยการแก้ไขปัญหการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนควรมีเป้าหมายในการจัดการกับภัยอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่เด็กและเยาวชนประสบโดยการเล่นพนันของตนเองและ/หรือของผู้อื่น โดยสร้างต่อยอดบนโครงสร้าง ขั้นตอนการทำงาน นโยบาย และหลักสูตรการสอนที่มีอยู่ของโรงเรียน เพื่อสนับสนุนนักเรียนทั้งทางด้านสังคม อารมณ์ และสติปัญญา
- **การใช้หลายแนวทางในการจัดการกับปัญหาทางด้านสังคม** เช่น การพัฒนานโยบายสาธารณะ การออกกฎหมาย บริการการให้ความช่วยเหลือต่างๆ และการรณรงค์ทางด้านสื่อ เนื่องจากการแก้ไขปัญหการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนมีขอบเขตและข้อจำกัด ปัญหาการติดพนันเป็นปัญหาที่ใหญ่ของชุมชน และโรงเรียนเป็นเพียงส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูล แนวทาง และทักษะแก่เด็กและเยาวชน เพื่อให้พวกเขามีความพร้อมที่จะตัดสินใจได้อย่างปลอดภัย
- **แนวทางการทำงานร่วมกัน (Partnership Approach)** โดยผู้ปกครอง ครอบครัว และชุมชนต่างมีบทบาทที่สำคัญในการเรียนรู้และสุขภาวะของเด็กและเยาวชน ดังนั้น การแก้ไขปัญหการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนจะประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือและการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครอง ครอบครัว และชุมชน
- **การจัดการกับปัญหาฯ โดยผ่านการเรียนรู้ในหลากหลายสาขาวิชา (Holistic**

Perspective) เนื่องจากการจัดการกับปัญหาทางด้านสังคม เช่น การแก้ไขปัญหาคาติพนันไม่สามารถกระทำได้อย่างมีความหมายในการเรียนรู้วิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น การแก้ไขปัญหาคาติพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนจึงควรสนับสนุน

- **บุคลากรของโรงเรียนต้องมีกระบวนการและขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน**
โรงเรียนต้องกำหนดบทบาทและความรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่ของโรงเรียน และจัดให้มีการพัฒนาความรู้ทางด้านวิชาชีพแก่เจ้าหน้าที่ของโรงเรียนในการดูแลนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากการพนันของตัวเองและผู้อื่น รวมถึงการส่งต่อนักเรียนที่มีปัญหาให้กับหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลืออื่นๆ ต่อไปด้วย

นอกจากประเด็นที่สำคัญดังกล่าวเบื้องต้นแล้ว จากการศึกษาโครงการและชุดการเรียนรู้ต่างๆ พบว่า เนื้อหาสำคัญที่นักเรียนควรมีโอกาสในการเรียนรู้ ควรประกอบด้วยประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

เนื้อหาสำหรับนักเรียน

- ความน่าจะเป็นของการชนะพนัน
- ความเข้าใจที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน
- ภัยอันตรายจากการพนันและปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนัน
- สัญญาณการติดพนัน
- ทักษะที่จำเป็นในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุมีผลและรอบด้าน
- การวิเคราะห์กลยุทธ์การโฆษณาและการตลาดที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์การพนัน
- ประสบการณ์ของผู้ติดพนัน
- ผลกระทบด้านลบทั้งทางด้านสังคมและเศรษฐกิจจากการติดพนัน
- บริการความช่วยเหลือที่มีให้แก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน
- การมีส่วนร่วมในการพัฒนาแนวทางของโรงเรียนในการบริหารจัดการเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนัน
- การออกแบบและมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการป้องกันภัยอันตรายจากการพนัน

เนื้อหาสำหรับบุคลากรของโรงเรียน บุคลากรของโรงเรียนควรมีโอกาสในการเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ดังนี้

- ความแพร่หลายของการพนันในเด็กและเยาวชน
- ผลกระทบทางด้านสังคมและเศรษฐกิจจากปัญหาการติดพนัน
- สัญญาณการติดพนันที่นักเรียนกำลังพัฒนาไปสู่การติดพนัน
- บริการความช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบจากการพนันที่มีอยู่

- บทบาทและความรับผิดชอบที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

เนื้อหาสำหรับผู้ปกครองและสมาชิกของชุมชนโรงเรียน ผู้ปกครองและสมาชิกของชุมชนโรงเรียน ควรจะมีโอกาสที่จะเพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจในด้านต่างๆ ดังนี้

- สัญญาณการติดพนัน
- ประเภทการพนันที่นักเรียนเข้าไปเกี่ยวข้อง
- บริการการให้คำปรึกษาทางด้านการพนันที่มีอยู่ในท้องถิ่น
- บทบาทและความรับผิดชอบในการตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

นอกเหนือจากเนื้อหาของหลักสูตรที่เป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อความสำเร็จของการอบรมแล้ว การสร้างชุดการเรียนรู้ ให้นักเรียนมีส่วนร่วม ซึมซับ และสามารถจดจำเนื้อหาของหลักสูตรได้ง่ายๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าตัวเนื้อหาของหลักสูตรแต่เพียงอย่างเดียว ดังนั้น การออกแบบชุดการเรียนรู้ จึงต้องรวมลักษณะพิเศษดังต่อไปนี้เข้าไปในหลักสูตร

1. การนำเสนออย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วม

หลักสูตรควรใช้สื่อการเรียนการสอนที่มองเห็นได้เป็นหลัก ดังนั้น การนำเสนอบทเรียนจึงควรอยู่ในรูปแบบ Power Point slides บทเรียนทุกบทเรียนควรมีลักษณะความมีปฏิสัมพันธ์สูง ที่กำหนดให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกิจกรรมสนทนากลุ่ม การเล่นเกม และการทำแบบฝึกหัดกลุ่มย่อย

2. การให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ทักษะและการประยุกต์ใช้ความรู้

จากการศึกษาพบว่า ชุดการเรียนรู้การป้องกันการติดพนันจำนวนมากมีความยาวเพียง 1 คาบเรียน ทำให้ไม่สามารถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมการเล่นพนันได้ เป็นที่รับรู้กันอย่างกว้างขวางว่า ชุดการเรียนรู้การป้องกันที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะ และใช้ข้อมูลย้อนหลังป้อนกลับระบบเพื่อการปรับปรุงระบบ (Corrective Feedback) ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีกว่า (เช่น Driskell et al. 1992; Tobler et al. 2000 และ Wilson et al. 2001) ดังนั้น ชุดการเรียนรู้ที่ดี จึงควรมีการนำเสนอเป็นแบบชุดบทเรียน และมีการอบรมเป็นช่วงๆแบบกระจายเวลามีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนสามารถจดจำและรักษาทักษะที่เกิดขึ้นได้ดีกว่าการอบรมแบบติดต่อกันทุกวัน (Dempster 1989; Donovan and Radosevich 1999) และเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวนี้ นักเรียนควรได้รับการอบรมอีกครั้งในบทเรียนที่สรุปเนื้อหาที่ได้รับการอบรมไปทั้งหมด หลังจากผ่านการอบรมบทเรียนบทสุดท้ายไปแล้ว 1 เดือนเสมอ

3. การให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมทางสังคม (กลุ่มเพื่อน) ของผู้ได้รับการอบรม
- การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมเหล่านี้กระทำโดยการให้นักเรียนทุกคนในโรงเรียนที่อยู่ในระดับชั้นเรียน (Grade) หรือวิชาเรียน (Course) เดียวกันเข้ารับการอบรม เนื่องจากนักเรียนเหล่านี้คือกลุ่มเพื่อนหลักของนักเรียนอื่นๆ ในระดับชั้นเรียนหรือวิชาเรียนนั้น ซึ่งผลลัพธ์ (Impact) ที่ได้จากการพัฒนาทักษะของแต่ละบุคคลจะมีจำกัด หากไม่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม เพื่อลดโอกาส (Opportunity) การยอมรับเข้ากลุ่ม (Acceptability) และแรงกดดันในการเข้าร่วมกิจกรรมการพนันไปด้วยกัน (Williams et al. 2007, 2008) ซึ่งข้อสังเกตนี้เป็นจริงมากขึ้นเมื่อพิจารณาถึงประเภทของการพนันแนวเข้าสังคม (Socially Oriented Types of Gambling) ที่วัยรุ่นเล่น

7. กระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อการศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในโรงเรียนในประเทศไทย

จากการศึกษาชุดการเรียนรู้ หรือโครงการที่ใช้ในประเทศต่างๆ คณะวิจัย ได้ทำการจัดหมวดหมู่และเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ หรือโครงการที่ใช้ในประเทศต่างๆ แยกตามระดับชั้นการศึกษาของนักเรียน และเนื้อหาไว้ในตารางที่ 4 และ 5 ตามลำดับ

จากงานวิจัยหลายชิ้นที่บ่งชี้ว่า การเล่นพนันเป็นพฤติกรรมเสี่ยงประเภทแรกๆ ที่เด็กและเยาวชนเข้าไปข้องแวะ โดยอัตราการติดพนันในเด็กและเยาวชนมีอัตราที่สูงกว่าอัตราการติดพนันในผู้ใหญ่ ดังนั้น การให้การศึกษาดังนี้ จึงมีความสำคัญในการป้องกันไม่ให้เกิดและเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการพนัน

อาจารย์ศิริรัตน์ ศิริวิโรจน์สกุล รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถมฯ) ให้ข้อมูลว่า กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมในการทดลองชุดการเรียนรู้พนันสำหรับประเทศไทย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวกับเรื่องความน่าจะเป็นแล้ว และทดลองในเด็กนักเรียนจำนวน 1 ห้อง ประมาณ 50 คน โดยทำการทดลองต่อเนื่องเป็นจำนวน 2 ครั้ง

นอกจากนี้ เกมที่เหมาะสมสำหรับการนำมาทดลองในชุดการเรียนรู้คือ เกมทอยเหรียญ เกมทอยลูกเต๋า เกมหยิบส้อมลูกบอลสี เกมหมุนวงล้อ ส่วนรูปแบบที่สามารถนำมาใช้ให้ข้อมูลแก่เด็กในการทดลอง คือ การนำเสนอโดยใช้โปรแกรม PowerPoint การจัดให้มี Pre-Test และ Post-Test และให้เลือกทดลองใช้ชุดการเรียนรู้ในชั่วโมงคณิตศาสตร์

ส่วนรองศาสตราจารย์แพทย์หญิงสุพร อภินันทเวช จิตแพทย์เด็ก จากโรงพยาบาลศิริราช กล่าวว่า น่าจะมีการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อออกแบบชุดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยมากยิ่งขึ้น ด้วยการไปสัมภาษณ์เด็กๆ ระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 ส่วนเกมที่เหมาะสมกับเด็กไทย คือ เกมโยนเหรียญ และผลิการ์ตูนแบบไทยๆ หากมีการผลิตสื่อหลายรูปแบบ เนื้อหาของสื่อแต่ละแบบควรสอดคล้องกัน และไม่ควรนำเรื่องยุ่งยากซับซ้อน มาบรรจุในชุดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

เช่น กฎหมาย เป็นต้น โดยให้ดำเนินการทดลองใช้ชุดการเรียนรู้ต่อเนื่องกัน 2 คาบ และให้เสนอแนะในการวิจัยว่า ควรมีการจัดทำการประเมินผลการใช้ชุดการเรียนรู้หลังจากนี้อีกประมาณ 3 เดือน

คณะผู้วิจัยฯ จึงได้ติดต่อไปยังเครือข่ายเด็กที่อำเภอเมืองใหม่ จังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งมีเครือข่ายภาคประชาชนที่เข้มแข็ง และสามารถประสานงานกับโรงเรียนได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เจาะลึก ซึ่งจากการสัมภาษณ์เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 จังหวัดสมุทรสงคราม เมื่อวันที่ 29 มิถุนายน พ.ศ. 2558 โดยถามนักเรียนกลุ่มดังกล่าวด้วยชุดคำถาม ดังต่อไปนี้

- รู้จักการพนันหรือไม่
- การพนันคืออะไร
- ทำไมจึงรู้ว่าสิ่งนี้เรียกว่าการพนัน
- ประเภทของการพนันที่รู้จักมีอะไรบ้าง
- เคยเล่นการพนันหรือไม่
- เคยเห็นคนอื่นเล่นการพนันหรือไม่
- รู้สึกอย่างไรกับคนเล่นการพนัน
- ถ้าไม่เคยเล่น เคยอยากทดลองเล่นหรือไม่
- ในครอบครัวมีใครเล่นการพนันหรือไม่
- รู้หรือไม่ว่าการพนันไม่ดี
- ถ้ามีคนมาชวนเล่นการพนันจะเล่นหรือไม่

ผลการสัมภาษณ์พบว่าเด็กกลุ่มนี้เข้าใจว่า

- การพนัน คือการแข่งขันที่คนชนะจะได้เงิน หรือของที่ตนอยากได้ เช่น ทอง เพชร เป็นต้น
- รู้ว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นการพนันจากการบอกของพ่อ แม่ และครู
- ประเภทของการพนันที่รู้จัก คือ ไพ่ ไฮโล น้ำเต้าปูปลา (มีขายแบบสำเร็จรูปตามร้านค้า) ไพ่ชน โต๊ะบอล สลากเกอร์
- เด็กกลุ่มนี้เคยเล่นการพนันมาแล้ว โดยส่วนใหญ่เคยเล่นกับพี่ แต่ใช้ก้อนหินแทนเงิน
- เคยปั่นจักรยานไปแอบดูคนในชุมชนเล่น
- เคยเห็นคนอื่นรวมตัวกันเล่นพนันบ่อยๆ

- เคยเห็นพ่อกับแม่เล่น
- เคยเข้าไปนั่งดูคนเล่นไพ่
- รู้สึกเฉยๆ เมื่อเห็นคนเล่นพนัน เพราะเห็นเล่นกันเป็นประจำ
- อยากลองเล่นถ้าเล่นเป็น เพราะได้เงิน (ป.5)
- ไม่อยากทดลองเล่น เพราะกลัวติดพนัน (ป.6)
- ถ้ามีคนมาชวนเล่นการพนัน จะไม่เล่นเพราะกลัวเสียเงิน
- ไม่เล่นเพราะเล่นไม่เป็น
- ไม่เล่นเพราะไม่อยากถูกตำรวจจับ
- ในครอบครัวมีคนเล่นพนัน (พ่อเล่นไก่ชน)
- รู้ว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดีเพราะพ่อ แม่บอก
- เคยเห็นคนเล่นพนันวิ่งหนีตำรวจ

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังกล่าวข้างต้น ทำให้เห็นบริบทของสังคมไทยในภูมิภาคที่ชัดเจนขึ้นว่าการพนันเป็นกิจกรรมที่แพร่หลายทั่วไป เด็กๆ เคยเห็นสัมผัสกับการพนันมาบางส่วนแล้ว ดังนั้น เพื่อให้สามารถป้องกันเด็กไม่ให้กลายเป็นคนติดพนัน จึงจำเป็นต้องเข้าไปให้ความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนัน และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการพนันด้วย

[illegible]

แนวคิดในการออกแบบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ

ชุดการเรียนรู้สร้างความตระหนักรู้ด้านการพนันต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”

ชุดการเรียนรู้ “**คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ**” คือชุดการเรียนรู้เพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านการพนันต้นแบบที่ออกแบบมาเพื่อใช้สอนในโรงเรียน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โดยต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้และข้อมูลที่ถูกต้องที่เกี่ยวกับการพนัน และภัยอันตรายที่มาจากการพนัน ก่อนที่เด็กเหล่านี้จะมีอายุถึงวัยที่อาจได้รับผลกระทบจากการพนันที่มีอยู่แพร่หลายรอบตัว

จุดมุ่งหมายของชุดการเรียนรู้นี้ คือ เพื่อให้การศึกษาแก่เด็กเกี่ยวกับภัยอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ปลุกฝังทัศนคติที่ถูกต้องต่อการพนัน สร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กเพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนัน เด็กสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและมีความรับผิดชอบ การทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ เข้าใจถึงอันตรายที่มาจากการพนัน ส่งผลให้นักเรียนไม่มองว่าการพนันเป็นเรื่องปกติในสังคม โดยมีความมุ่งหวังที่จะทำความเข้าใจกับสถาบันการศึกษาให้บูรณาการชุดการเรียนรู้ฯ ให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรพื้นฐานของโรงเรียนทางด้านวิชาคณิตศาสตร์และ/หรือสุขศึกษา

แม้ว่าเนื้อหาของหลักสูตรจะเป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อความสำเร็จของการเรียนการสอน แต่ทว่าการจัดทำสื่อชุดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เหมาะกับบริบทการศึกษาไทย ให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วม ชิมชั๊ป และจดจำเนื้อหาของหลักสูตรได้อย่างง่ายๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าตัวเนื้อหาของหลักสูตรอย่างเดียว ดังนั้น รูปแบบหลักสูตรชุดการเรียนรู้ “**คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ**” จึงได้รับการออกแบบมาให้มีความเหมาะสมกับบริบทปัญหาการพนันในประเทศไทย บทเรียนทุกบทเรียนมีลักษณะที่ต้องการให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในระดับสูง กำหนดให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในทุกกิจกรรม ทั้งการตอบคำถาม และการเล่นเกม หลักสูตรมีการอาศัยสื่อการสอนที่มองเห็นได้เป็นหลัก (Visual Media) ใช้สื่อหลากหลาย (Multimedia) ดังนั้น การนำเสนอบทเรียนจึงอยู่ในรูปแบบ Power Point slides ที่มีแอนิเมชัน และ Infographics ประกอบการสอน

ชุดการเรียนรู้ ประกอบด้วยเอกสาร 3 ชุด ได้แก่

- สื่อชุดการเรียนรู้
- Script คู่มือการสอนสำหรับครูผู้สอน
- ชุดคู่มือนักเรียน

สื่อชุดการเรียนรู้

สื่อชุดการเรียนรู้ ได้รับการออกแบบมาให้อยู่ในรูปโปรแกรม Power Point และมีคลิปการ์ตูนกราฟฟิกแอนิเมชันประกอบการสอน มีลักษณะให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในระดับสูง ประกอบด้วย 2 บทเรียนๆ ละ 50 นาที โดยแนะนำให้ทำการสอนในระยะเวลาห่างกันประมาณ 1 สัปดาห์ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงยิ่งขึ้นในการเรียน

เนื้อหาและเวลาของบทเรียน (2 บทเรียน บทเรียนละ 50 นาที)

บทเรียนที่ 1

เนื้อหาประกอบไปด้วย 7 หัวข้อ ดังนี้

1. Pre-Test – 7 นาที
2. คำจำกัดความของคำว่า การพนัน – 8 นาที
3. ประเภทของการพนัน – 3 นาที
4. กลไกการทำงานของ การพนัน – นาที 5
5. เกมโยนเหรียญหัวก้อย – 15 นาที
6. ความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับการพนัน – 8 นาที
7. สรุป – 4 นาที

บทเรียนที่ 2

เนื้อหาประกอบไปด้วย 7 หัวข้อ ประกอบด้วย

1. กิจกรรม “จะเสี่ยงเป็นผู้แพ้ หรือไม่เล่นเลยดีกว่า” 15 นาที

2.	คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในการพนัน	10 นาที
3.	โอกาสในการชนะพนัน	5 นาที
4.	สัญญาณการติดพนัน	5 นาที
5.	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนัน	5 นาที
6.	สรุป	5 นาที
7.	Post-Test	5 นาที

Script คู่มือการสอนสำหรับครูผู้สอน

Script คู่มือการสอนสำหรับครูผู้สอนได้รับการออกแบบมาให้สอดคล้องกับ “สื่อชุดการเรียนรู้” พร้อมคำอธิบายสำหรับครูผู้สอนหน้าต่อหน้า

ชุดคู่มือสำหรับนักเรียน

ชุดคู่มือสำหรับนักเรียน ได้รับการออกแบบมาให้อยู่ในรูปหนังสือขนาดพกพา ครอบคลุมเนื้อหาหลักๆ ดังต่อไปนี้

- การพนันคืออะไร
- ความเชื่อผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน
- การพนันและผลกระทบจากการพนัน
- ใครบ้างที่มีความเสี่ยงที่จะติดพนัน
- การพนันทำให้เรามีความรู้สึกอย่างไร
- โอกาสในการชนะพนันเป็นอย่างไร
- ความแตกต่างระหว่างเกมที่ใช้ทักษะและเกมที่ใช้ดวงเป็นอย่างไร
- กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันมีเนื้อหาอย่างไรบ้าง โดยสังเขป
- สัญญาณของคนติดพนันมีอะไรบ้าง
- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันมีอะไรบ้าง

Software ชุดการเรียนรู้ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ” ปรากฏในภาคผนวก 9:

8. กระบวนการทดสอบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”

การทดสอบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ” ได้ดำเนินการทดสอบกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 100 คน จากโรงเรียน 3 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล คือ 1) โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก (English Program) กรุงเทพมหานคร 2) โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร และ 3) โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี โดยได้ดำเนินการทดสอบระหว่างเดือนธันวาคม พ.ศ. 2558 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559

ก่อนเริ่มทำการทดสอบ นักเรียนจะได้รับการขอให้ตอบแบบสอบถาม (Pre-Test) เพื่อประเมินความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนัน กลไกการทำงานของสารพนัน และความเชื่อและทัศนคติที่มีต่อการพนัน โดยนักเรียนจะได้รับการแจ้งว่าจะไม่มีใครรู้ตัวตนของผู้กรอกแบบสอบถาม นักเรียนเพียงระบุเลขที่ในห้องเรียน และเพศของนักเรียน เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบข้อมูลแบบสอบถามก่อนการทดสอบและข้อมูลแบบสอบถามช่วงสิ้นสุดการทดสอบ (Post-Test) เท่านั้น นอกจากนี้ นักเรียนยังได้รับการยืนยันว่าข้อมูลคำตอบของนักเรียนจะถูกปกปิดเป็นความลับ ไม่มีใครสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้ ยกเว้นคณะผู้วิจัย

ชุดการเรียนรู้ต้นแบบฯ ได้ดำเนินการใน 2 คาบเรียน แต่ละคาบเรียนมีความยาว 50 นาที แต่ละคาบห่างกันประมาณ 4-7 วัน เพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำและรักษาทักษะที่เกิดขึ้นจากการได้รับการทดสอบในครั้งแรกก่อนที่จะเริ่มในคาบที่ 2 ชุดการเรียนรู้ต้นแบบฯ ได้รับการออกแบบให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วม ชิมซัป และจดจำเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ฯ ได้อย่างง่ายดาย โดยอาศัยสื่อที่มีองค์ประกอบแบบมีภาพและกราฟฟิกเป็นสำคัญ ดังนั้น การนำเสนอบทเรียนจึงอยู่ในรูปแบบ Power Point slides และ Infographics เป็นหลัก การทดสอบมีลักษณะที่ต้องการให้เกิดปฏิสัมพันธ์สูง โดยกำหนดให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในทุกกิจกรรม ทั้งการตอบคำถาม และการเล่นเกม โดยกระบวนการทดสอบมีรายละเอียดและขั้นตอนดังต่อไปนี้

เนื้อหาคาบเรียนที่ 1 ประกอบไปด้วย 7 หัวข้อ ดังนี้

1. Pre-Test – 7 นาที
2. คำจำกัดความของคำว่าสารพนัน – 8 นาที
3. ประเภทของการพนัน – 3 นาที
4. กลไกการทำงานของสารพนัน – 5 นาที
5. เกมโยนเหรียญหัวก้อย – 15 นาที

6. ความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับการพนัน – 8 นาที
7. สรุป – 4 นาที

เอกสารประกอบการบรรยายคาบเรียนที่ 1 และ Script การบรรยายสำหรับครูผู้สอน ปรากฏอยู่ใน file ชื่อ “สื่อชุดการเรียนรู้ คาบเรียนที่ 1” และ “Script ครูผู้สอน คาบเรียนที่ 1” ตามลำดับ

เนื้อหาคาบเรียนที่ 2 ประกอบไปด้วย 7 หัวข้อ ประกอบด้วย

- | | |
|--|---------|
| 1. กิจกรรม “จะเสี่ยงเป็นผู้แพ้ หรือไม่เล่นเลยดีกว่า” | 15 นาที |
| 2. คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในการพนัน | 10 นาที |
| 3. โอกาสในการชนะพนัน | 5 นาที |
| 4. สัญญาณการติดพนัน | 5 นาที |
| 5. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนัน | 5 นาที |
| 6. สรุป | 5 นาที |
| 7. Post Test | 5 นาที |

เอกสารประกอบการบรรยายคาบเรียนที่ 2 และ Script การบรรยายสำหรับครูผู้สอน ปรากฏอยู่ใน file ชื่อ “สื่อชุดการเรียนรู้ คาบเรียนที่ 2” และ “Script ครูผู้สอน คาบเรียนที่ 2” ตามลำดับ

รายละเอียดวันที่และจำนวนนักเรียนที่ทำการทดสอบมีดังนี้

	จำนวนนักเรียน			
	ชาย	หญิง	รวม	
● โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก	8	21	29	
วันที่ทำการ Pre-Test และทำการทดสอบคาบที่ 1	8	19	27	(11 ธ.ค. 2558)
วันที่ทำการ Post-Test และทำการทดสอบคาบที่ 2	8	21	29	(16 ธ.ค. 2558)
● โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ	18	19	37	
วันที่ทำการ Pre-Test และทำการทดสอบคาบที่ 1	17	18	35	(5 ม.ค. 2559)
วันที่ทำการ Post-Test และทำการทดสอบคาบที่ 2	18	19	37	(12 ม.ค. 2559)

● โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	17	17	34	
วันที่ทำการ Pre-Test และทำการทดสอบคาบที่ 1	16	17	33	(4 ก.พ. 2559)
วันที่ทำการ Post-Test และทำการทดสอบคาบที่ 2	17	15	32	(9 ก.พ. 2559)

รวมนักเรียน 43 57 100

แบบสอบถามก่อนการทดสอบและภายหลังการทดสอบประกอบด้วยคำถาม 15 ข้อ โดยจะประเมินข้อมูลด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนันและกลไกการทำงานของการเล่น

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนันและการติดพนัน คำถามที่ถามครอบคลุมหัวข้อต่างๆ เช่น อายุ ตามกฎหมายที่สามารถซื้อลอตเตอรี่ได้เป็นเท่าไร การพนันสามารถกลายเป็นการเสพติด เช่นเดียวกับการเสพยาเสพติดและแอลกอฮอล์ และโอกาสในการถูกรางวัลลอตเตอรี่รางวัลที่ 1 มีเท่าไร เป็นต้น

2. ความตระหนักรู้และความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน

ความตระหนักรู้และความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน คำถามที่ถามครอบคลุมหัวข้อต่างๆ เช่น การพนันเป็นกิจกรรมที่ถูกกำหนดโดยความไม่แน่นอนไม่ใช่เรื่องของโชคชะตา ความเป็นอิสระของเหตุการณ์ที่ไร้ระเบียบแบบแผน (ตัวอย่าง เช่น หากผลการโยนเหรียญ 6 ครั้งที่ผ่านมาเป็น “หัว หัว ก้อย ก้อย หัว หัว” คุณคิดว่าผลการโยนเหรียญอีก 4 ครั้งต่อมา จะเป็นอย่างไร) ความเชื่อที่เชื่อว่าคุณโชคดีกว่าคนอื่น ความเชื่อในเรื่องโชคที่สามารถช่วยให้คุณชนะพนันได้ และยิ่งเล่นพนันบ่อยครั้งทำให้เล่นการพนันเก่งขึ้น เป็นต้น

ชุดคำถาม Pre-Test และ Post-Test พร้อมใบคำเฉลยปรากฏอยู่ใน File “*Pre Test & Post Test Questionnaires (Original Version)*”

9 ผลการทดสอบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”

การทดสอบครั้งนี้จัดทำในโรงเรียน 3 แห่ง โดยมีนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 100 คน เข้าร่วมการทดสอบ เป็นนักเรียนชาย 43 คน และนักเรียนหญิง 57 คน มีนักเรียน 95 คนตอบแบบสอบถามก่อนการทดสอบ เป็นนักเรียนชาย 41 คน และนักเรียนหญิง 54 คน และมีนักเรียนตอบแบบสอบถามภายหลังการทดสอบจำนวน 98 คน เป็นนักเรียนชาย 43 คน และนักเรียนหญิง 55 คน การประเมินผลกำหนดให้เด็กนักเรียนต้องระบุเลขที่ของนักเรียน และเพศ (ชาย/หญิง)

ผลการประเมินแบบสอบถามทั้งก่อน (Pre-Test) และหลังการทดสอบ (Post-Test) มีจำนวนคำถาม 15 คำถามพบว่า

- หลังการทดสอบ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันดีขึ้นโดยเฉลี่ยร้อยละ 43.6 โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นจาก 8.56 คะแนน เป็น 12.29 คะแนน
- หลังการทดสอบนักเรียนหญิงทำคะแนนโดยเฉลี่ยได้มากกว่านักเรียนชาย 1.01 คะแนน (12.73 คะแนน ต่อ 11.72 คะแนน) โดยก่อนการทดสอบนักเรียนหญิงทำคะแนนโดยเฉลี่ยได้มากกว่านักเรียนชาย 0.86 คะแนน (8.93 คะแนน ต่อ 8.07 คะแนน)
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 88 ทราบว่าการพนันเป็นเรื่องของความไร้รูปแบบและความไม่แน่นอน เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 40 ก่อนการทดสอบ
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 98 เชื่อว่าทักษะไม่มีความจำเป็นในการเลือกสลากล็อตเตอรี่ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 42 ก่อนการทดสอบ
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 88 เชื่อว่าการทายผลกีฬาเป็นเรื่องของความบังเอิญเป็นส่วนใหญ่ ไม่ใช่ทักษะ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 61 ก่อนการทดสอบ
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 91 ทราบว่าในเกมการพนันส่วนใหญ่จะมีผู้แพ้มากกว่าผู้ชนะเสมอ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 72 ก่อนการทดสอบ
- หลังการทดสอบมีนักเรียนร้อยละ 64 ทราบว่าเด็กมีอัตราการติดพนันมากกว่าผู้ใหญ่ เพิ่มขึ้นจากเพียงร้อยละ 14 ก่อนการทดสอบ
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 94 ทราบว่าการเล่นวิดีโอเกมเก่งไม่ได้หมายความว่าคุณเป็นนักพนันที่เก่งเช่นเดียวกัน เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 86 ก่อนการทดสอบ
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 97 รู้ว่าการฝึกฝนไม่สามารถทำให้คุณเก่งการพนันได้ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 71 ก่อนการทดสอบ

- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 96 รู้ว่าความรู้สึกว่าตัวเองมีโชคไม่สามารถช่วยให้ชนะพนันได้ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 74 ก่อนการทดสอบ
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 76 ทราบว่าเมื่อเราโยนลูกเต๋า โอกาสที่ลูกเต๋าคือ 6 มีโอกาสเท่ากับตัวเลขอื่นๆ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 73 ก่อนการทดสอบ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย
- หลังการทดสอบ มีนักเรียนร้อยละ 65 ทราบว่าผลการโยนเหรียญหัว-ก้อยมีความเป็นอิสระต่อกัน และไม่มีรูปแบบ เช่นเมื่อเราโยนลูกเหรียญ 6 ครั้ง ผลการโยนเป็น “หัว หัว ก้อย ก้อย หัว หัว” เราไม่มีทางคาดการณ์ผลการโยนเหรียญอีก 4 ครั้งต่อมาได้เลย เพราะการโยนเหรียญแต่ละครั้งเป็นอิสระต่อกันและไม่มีรูปแบบตายตัว เพิ่มขึ้นจากที่มีเพียงร้อยละ 35 ก่อนการทดสอบ
- ภายหลังการทดสอบ นักเรียนร้อยละ 97 ทราบว่าการพนันไม่ใช่วิธีการหาเงินที่ปลอดภัย ซึ่งเป็นเรื่องที่น่ายินดี
- มีนักเรียนเพียงร้อยละ 30 เท่านั้นที่รู้ว่าควรต้องขอรับความช่วยเหลือเมื่อนักเรียนมีปัญหาการติดพนัน
- มีนักเรียนเพียงร้อยละ 60 เท่านั้นที่รู้ว่ากฎหมายกำหนดอายุขั้นต่ำในการซื้อลอตเตอรี่อย่างถูกกฎหมายไว้ที่อายุ 18 ปี
- เป็นเรื่องที่น่ายินดีที่นักเรียนร้อยละ 96 เชื่อว่าการเล่นพนันเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอทำให้เสียเงินมากขึ้น
- ภายหลังการทดสอบพบว่านักเรียนประมาณร้อยละ 10 ยังมีความเชื่อว่าการเลือกเลขชุดตัวเลขซ้ำๆ กันและเลือกเลขนำโชค เช่น วันเกิดของตัวเอง หรือเชื่อว่าครั้งที่แล้วเกือบถูกรางวัล แสดงว่าครั้งนี้ต้องมีโอกาสถูกรางวัลมากขึ้น
- ในระหว่างการเล่นเกมในคาบเรียนที่ 2 พบว่านักเรียนที่ตัดสินใจเล่นเกมในแต่ละรอบมีกระบวนการการตัดสินใจที่คำนึงถึงโอกาสในการชนะพนันอย่างชัดเจน โดยมีการถามถึงโอกาสในการชนะพนันและเปรียบเทียบกับของรางวัลและสิ่งที่จะต้องเสียไปอย่างชัดเจน
- ผลการทดสอบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ” แสดงอยู่ในตารางที่ 1
- ผลการประเมิน Pre-Test และ Post-Test ของโรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก กรุงเทพมหานคร แสดงอยู่ในตารางที่ 2
- ผลการประเมิน Pre-Test และ Post-Test ของโรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี แสดงอยู่ในตารางที่ 3
- ผลการประเมิน Pre-Test และ Post-Test ของโรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร แสดงอยู่ในตารางที่ 4

- ผลการประเมิน Pre-Test และ Post-Test รวม 3 โรงเรียน แสดงอยู่ในตารางที่ 5

ตารางที่ 1: ผลการทดสอบชุดการเรียนรู้ต้นแบบ "คุณรู้จักการพ่นดิจริงหรือ"														
ชื่อโรงเรียน ระดับชั้นการศึกษา จำนวนนักเรียน	เลขที่หลัก ภาณุจนาภิเษก ประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 6/1	ประเภทโรงเรียน เอกชน EP program	เพศ		รวม	คะแนนเฉลี่ย			คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น(+) หรือ ลดลง(-)					
			ชาย	หญิง		ชาย	หญิง	รวม	คะแนน	%	คะแนน	%	คะแนน	%
วันที่ทำการ Pre-Test และ ทดสอบคาบที่ 1	๑๑ ธันวาคม ๒๕๕๘		8	21	29									
			8	19	27	9.625	9.632	9.630	3.75	39.0%	3.46	36.0%	3.54	36.8%
วันที่ทำการ Post-Test และ ทดสอบคาบที่ 2	๑๖ ธันวาคม ๒๕๕๘		8	21	29	13.38	13.10	13.17						
ชื่อโรงเรียน ระดับชั้นการศึกษา จำนวนนักเรียน	ชุมชนโมตรัส ประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 6/2	โรงเรียนชุมชน												
			18	19	37									
วันที่ทำการ Pre-Test และ ทดสอบคาบที่ 1	๕ มกราคม ๒๕๕๙		17	18	35	6.06	7.28	6.69	4.16	68.7%	4.72	64.9%	4.45	66.6%
วันที่ทำการ Post-Test และ ทดสอบคาบที่ 2	๑๒ มกราคม ๒๕๕๙		18	19	37	10.22	12.00	11.14						
ชื่อโรงเรียน ระดับชั้นการศึกษา จำนวนนักเรียน	สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 6/5	โรงเรียนสาธิต												
			17	17	34									
วันที่ทำการ Pre-Test และ ทดสอบคาบที่ 1	๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙		16	17	33	9.44	9.88	9.67	3.09	32.8%	3.25	32.9%	3.15	32.5%
วันที่ทำการ Post-Test และ ทดสอบคาบที่ 2	๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙		17	15	32	12.53	13.13	12.81						
ชื่อโรงเรียน ระดับชั้นการศึกษา จำนวนนักเรียน	รวม 3 โรงเรียน ประถมศึกษาปีที่ 6													
			43	57	100									
วันที่ทำการ Pre-Test และ ทดสอบคาบที่ 1			41	54	95	8.07	8.93	8.56	3.65	45.2%	3.80	42.6%	3.73	43.6%
วันที่ทำการ Post-Test และ ทดสอบคาบที่ 2			43	55	98	11.72	12.73	12.29						

ตารางที่ 2: ผลการประเมิน Pre Test และ Post Test โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก

ข้อมูลนักเรียน (ประมฯ 6)			Pre Test (11 ธันวาคม 2558)															รวม	Post Test (16 ธันวาคม 2558)															รวม	ผลต่าง	คิดเป็น				
ลำดับที่	รหัส นักเรียน	เพศ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	คะแนน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	คะแนน	คะแนน	ร้อยละ				
1	1	หญิง	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	7.69%					
2	2	หญิง	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	6	85.71%					
3	3	หญิง	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	10	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	3	30.00%				
4	4	ชาย	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	1	8.33%				
5	5	หญิง	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	4	44.44%					
6	6	หญิง																	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
7	7	หญิง	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	9	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12	3	33.33%			
8	8	หญิง	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	4	44.44%			
9	9	หญิง	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	7	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	6	85.71%			
10	10	หญิง	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	2	16.67%			
11	11	หญิง	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	6	75.00%			
12	12	หญิง	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	1	9.09%			
13	13	ชาย	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	12	1	9.09%			
14	14	ชาย	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	5	55.56%			
15	15	ชาย	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	4	44.44%			
16	16	หญิง	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	4	40.00%			
17	17	หญิง	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0	0.00%			
18	18	หญิง	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	8.33%		
19	19	หญิง	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	11	3	37.50%			
20	20	หญิง	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	7	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	11	4	57.14%		
21	21	หญิง	นักเรียนได้แบบสอบถาม Post-Test แทนที่จะเป็น Pre-Test															11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	3	27.27%		
22	22	ชาย	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	4	44.44%			
23	23	หญิง	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	4	44.44%		
24	24	ชาย	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	5	50.00%		
25	25	ชาย	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	5	62.50%			
26	26	หญิง																	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13		
27	27	หญิง	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	5	55.56%		
28	28	หญิง	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	13	5	62.50%				
29	29	ชาย	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	5	55.56%			
รวม			13	11	20	22	11	2	19	25	22	20	22	23	16	13	10	9.63	29	28	14	28	29	29	27	9	29	24	29	28	23	29	27	13.17	3.54	36.79%				
ค่าตอบถูกต้อง			48%	41%	74%	81%	41%	7%	70%	93%	81%	74%	81%	85%	59%	48%	37%	64.20%	100%	97%	48%	97%	100%	100%	93%	31%	100%	83%	100%	97%	79%	100%	93%	87.8%	36.79%					
คะแนนเฉลี่ยตามเพศ			ชาย 8 คน															9.625	ชาย 8 คน															13.38	3.75	38.96%				
			หญิง 19 คน															9.632	หญิง 21 คน															13.10	3.46	35.96%				

ตารางที่ 4: ผลการประเมิน Pre Test และ Post Test โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย																																																				
ข้อมูลนักเรียน (ประเภทฯ 6)			Pre Test (4 กุมภาพันธ์ 2559)															รวม	Post Test (9 กุมภาพันธ์ 2559)															รวม	ผลต่าง	คิดเป็น																
ลำดับที่	รหัส นักเรียน	เพศ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	คะแนน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	คะแนน	คะแนน	ร้อยละ																
1	1	ชาย	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	10	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	10	0	0.00%																	
2	2	หญิง	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	2	18.18%																	
3	3	หญิง	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	4	40.00%																	
4	4																																																			
5	5	หญิง	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	5	55.56%																	
6	6	ชาย	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	11	2	22.22%																
7	7	หญิง	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	2	18.18%																
8	8	หญิง	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	3	27.27%																
9	9	หญิง	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7																																		
10	10	หญิง	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	3	27.27%																
11	11	หญิง	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11																																		
12	12	ชาย	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	3	25.00%															
13	13	ชาย	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	5	55.56%																
14	14	ชาย	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	4	36.36%																
15	15																																																			
16	16	หญิง	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	2	15.38%																
17	17	ชาย	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	5	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	8	160.00%																
18	18	ชาย																	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13																		
19	19	หญิง	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	8	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	8	0	0.00%																
20	20	ชาย	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	-1	-7.14%																
21	21	ชาย	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	2	18.18%																
22	22	หญิง	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	11	5	83.33%																
23	23	หญิง	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	-2	-13.33%															
24	24	หญิง	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	4	44.44%															
25	25	ชาย	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	6	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	9	3	50.00%															
26	26	ชาย	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	4	36.36%															
27	27	ชาย	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	7	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11	4	57.14%															
28	28	หญิง	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	2	16.67%															
29	29	ชาย	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11	1	10.00%																
30	30																																																			
31	31	ชาย	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	4	44.44%															
32	32	หญิง	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	8	133.33%															
33	33	หญิง	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	7	116.67%															
34	34	ชาย	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	1	8.33%															
35	35	ชาย	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	7	175.00%															
36	36																																																			
37	37	ชาย	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	2	18.18%																
38	38	หญิง	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	2	16.67%															
39	39																	0																																		
40	40																	0																																		
41	41																	0																																		
42	42																	0																																		
43	43																	0																																		
รวม			11	18	24	28	22	9	23	30	26	28	22	29	14	23	12	9.67	32	31	17	30	31	32	28	13	31	22	31	31	23	31	27	12.81	3.15	32.54%																
ค่าตอบถูกต้อง			33%	55%	73%	85%	67%	27%	70%	91%	79%	85%	67%	88%	42%	70%	36%	64.44%	100%	97%	53%	94%	97%	100%	88%	41%	97%	69%	97%	97%	72%	97%	84%	85.42%	32.54%																	
คะแนนเฉลี่ยตามเพศ			ชาย 16 คน															9.44	คะแนนเฉลี่ย															9.44	ชาย 17 คน															12.53	3.09	32.76%
			หญิง 17 คน															9.88	คะแนนเฉลี่ย															9.88	หญิง 15 คน															13.13	3.25	32.90%

ตารางที่ 5: ผลการประเมิน Pre Test และ Post Test รวม 3 โรงเรียน																																								
ข้อมูลนักเรียน (ประเภทฯ 6)			Pre Test															รวม	Post Test															รวม	ผลต่าง	คิดเป็น				
ลำดับที่	รหัส นักเรียน	เพศ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	คะแนน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	คะแนน	คะแนน	ร้อยละ				
โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก																																								
โรงเรียนชุมชนไมตรีพิทักษ์																																								
โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ																																								
รวม			38	40	65	68	48	13	58	82	67	70	59	69	42	50	33	8.56	96	89	63	92	94	95	86	29	88	59	94	86	64	95	74	12.29	3.73	43.56%				
ค่าตอบถูกต้อง			40%	42%	68%	72%	51%	14%	61%	86%	71%	74%	62%	73%	44%	53%	35%	57.05%	98%	91%	64%	94%	96%	97%	88%	30%	90%	60%	96%	88%	65%	97%	76%	81.90%	43.56%					
คะแนนเฉลี่ยตามเพศ			ชาย 41 คน															คะแนนเฉลี่ย 8.073																		ชาย 43 คน		11.72	3.65	45.18%
			หญิง 54 คน															คะแนนเฉลี่ย 8.926																		หญิง 55 คน		12.73	3.80	42.59%

หลังจากกระบวนการทดสอบชุดการเรียนรู้ เสรีจลิน์ คณะผู้วิจัยได้มอบหนังสือคู่มือนักเรียนให้แก่ นักเรียนที่เข้ารับการทดสอบคนละ 1 ชุด และให้แก่ครูประจำชั้นโรงเรียนที่เข้ารับการทดสอบจำนวนหนึ่ง เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการให้ความรู้แก่นักเรียนในโรงเรียนต่อไป คู่มือนักเรียนดังกล่าวมีวัตถุประสงค์ ในการให้การศึกษาแก่เด็กให้เห็นถึงภัยอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ปลุกฝังให้เด็กมีทัศนคติที่ถูกต้อง ต่อการพนัน สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนัน และเด็กสามารถใช้ข้อมูล เหล่านี้ในการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบและรู้ว่าจะหาข้อมูลเพิ่มเติมและความช่วยเหลือได้จากที่ใด หากต้องการ

ข้อสรุปที่ได้จากการทดสอบ

ผลการทดสอบดังกล่าวเบื้องต้นแสดงให้เห็นว่าหลังการทดสอบ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ประเด็นที่เกี่ยวกับการพนันได้ดีขึ้น และสามารถปลุกฝังให้เด็กมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อการพนันได้อย่างมี นัยสำคัญ โดยนักเรียนสามารถเข้าใจคำจำกัดความของการพนันได้อย่างดีว่า **การพนันคือ การเอาเงิน สิ่งของ หรือของที่มีค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ไม่แน่นอน** การพนันเป็นเรื่องของความไม่แน่นอน การเล่นพนันแต่ละครั้งเป็นอิสระต่อกัน ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ไม่ใช่เรื่องของโชคชะตา มีผู้แพ้ พนันมากกว่าผู้ชนะพนัน โอกาสในการชนะพนันมีน้อยและไม่อยู่ข้างผู้เล่นพนัน เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบ เสมอเพราะเจ้ามือเป็นผู้ออกแบบกฎเกณฑ์ ยิ่งเล่นนานยิ่งมีโอกาสเสียพนันมากขึ้น นอกจากนั้นยัง สามารถกำจัดความเชื่อและความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันได้มาก เช่น ความเชื่อที่ว่าคุณสามารถ

ฝึกฝนเล่นการพนันให้เก่งขึ้นได้หากคุณพยายามมากขึ้น ความเชื่อว่าการคิดว่าตัวเองมีโชคทำให้ชนะพนัน การเกือบชนะพนันครั้งนี้หมายความว่าเรามีโอกาสชนะพนันครั้งหน้ามากขึ้น และความเชื่อในโชคกลางของ ขลัง เป็นต้น นอกจากนี้ นักเรียนยังมีโอกาสได้ใช้ความรู้ดังกล่าวมาใช้ในการประกอบการตัดสินใจเล่นเกมพนัน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้และประสบการณ์นี้ในการประกอบการตัดสินใจใดๆ ที่มีความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม มีเหตุมีผล โดยคำนึงถึงผลได้ผลเสียอย่างรอบด้าน สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนันในอนาคตได้

อย่างไรก็ตาม ในช่วงดำเนินการทดสอบ คณะผู้วิจัย ได้มองเห็นสิ่งที่ต้องปรับปรุงในชุดการเรียนรู้ ต้นแบบ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ” บางประการ และ ผลการทดสอบฯ ได้ชี้ให้เห็นประเด็นต่างๆ ดังกล่าว ดังต่อไปนี้

- ในการดำเนินการทดสอบที่โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก สื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 มิได้มีข้อมูลเรื่อง *คุณควรทำอะไรเมื่อมีปัญหาติดการพนัน* ในสื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 ทำให้ผลการตอบแบบสอบถาม Post-Test มีความเบี่ยงเบน ไม่สมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนจากระดับคะแนนที่ต่ำในหัวข้อดังกล่าว คณะผู้วิจัย จึงได้ทำการเพิ่ม Slide ที่เกี่ยวข้องเข้าไปในสื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 และ *Script ครูผู้สอน คาบเรียนที่ 2*
- ในการดำเนินการทดสอบที่โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มิได้มีการดำเนินการนำเสนอข้อมูลเรื่อง *คุณควรทำอะไรเมื่อมีปัญหาติดการพนัน* ในสื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 เนื่องจากมีปัญหาด้านเทคนิค ที่เกิดขึ้นในเวลาอันจำกัดก่อนทดสอบจริง ทำให้ผลการตอบแบบสอบถาม Post-Test มีความเบี่ยงเบน ไม่สมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนจากระดับคะแนนที่ต่ำในหัวข้อดังกล่าว
- ในการดำเนินการทดสอบที่โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก สื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 มิได้มีข้อมูลด้าน *อัตราการติดพนันในเด็กและเยาวชนเมื่อเปรียบเทียบกับอัตราการติดพนันในผู้ใหญ่* ใน สื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 ทำให้ผลการตอบแบบสอบถาม Post-Test มีความเบี่ยงเบน ไม่สมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนจากระดับคะแนนที่เพิ่มขึ้นน้อยในหัวข้อดังกล่าว คณะผู้วิจัย จึงได้ทำการเพิ่ม Slide ที่เกี่ยวข้องเข้าไปในสื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 และ *Script ครูผู้สอน คาบเรียนที่ 2*
- ในการดำเนินการทดสอบที่โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มิได้มีการดำเนินการนำเสนอข้อมูลด้าน *อัตราการติดพนันในเด็กและเยาวชนเมื่อเปรียบเทียบกับอัตราการติดพนันในผู้ใหญ่* ในสื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 เนื่องจากมีปัญหาด้านเทคนิค ที่เกิดขึ้นในเวลาอันจำกัดการเริ่มทดสอบจริง ทำให้ผลการตอบแบบสอบถาม Post-Test มีความเบี่ยงเบน ไม่สมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนจากระดับคะแนนที่เพิ่มขึ้นน้อยในหัวข้อดังกล่าว

- ในการดำเนินการทดสอบที่โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก มีได้มี Slide การสรุปประเด็น *ความเชื่อที่ผิดที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนัน* ก่อนการตอบแบบสอบถาม Post-Test อย่างที่วางแผนไว้ ทำให้ผลการตอบแบบสอบถาม Post-Test อาจมีความเบี่ยงเบน ไม่สมบูรณ์ คณะผู้วิจัย จึงได้ทำการเพิ่ม Slide ที่เกี่ยวข้องเข้าไปในสื่อชุดการเรียนรู้ฯ คาบที่ 2 และ *Script ครูผู้สอน คาบเรียนที่ 2*
- ในการดำเนินการทดสอบที่โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีได้มีการดำเนินการนำเสนอข้อมูลการสรุปประเด็น *ความเชื่อที่ผิดที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนัน* ก่อนการตอบแบบสอบถาม Post-Test อย่างที่วางแผนไว้ เนื่องจากมีปัญหาด้านเทคนิค อาจทำให้ผลการตอบแบบสอบถาม Post-Test มีความเบี่ยงเบน ไม่สมบูรณ์
- ทำการปรับปรุงแบบสอบถามทั้งใน Pre-Test และ Post-Test เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบ และวัดผลสัมฤทธิ์ของชุดการเรียนรู้ฯ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกันมากขึ้น ชุดคำถาม Pre-Test และ Post-Test และใบเฉลยคำตอบ ปรากฏอยู่ใน File: *Pre-Test & Post-Test (Revised Version)*

อาจกล่าวได้ว่า การมีข้อจำกัดด้านเวลาก่อนเริ่มการทดสอบ เนื่องจากต้องเร่งรีบจัดเตรียมอุปกรณ์การทดสอบในห้องเรียนที่ต่อเนื่องจากวิชาอื่นที่มีผู้ใช้ห้องก่อนหน้า ทำให้เกิดความยุ่งยากในการใช้อุปกรณ์ที่มีความแตกต่างกันในแต่ละโรงเรียน ส่งผลให้เกิดความผิดพลาดในการเปิดไฟล์นำเสนอ และจำเป็นต้องเดินหน้าต่อเนื่องจากมีเวลาจำกัด เป็นต้น

ข้อจำกัดอีกประการหนึ่งคือ อาสาสมัครที่ร่วมอยู่ในทีมทดสอบ จำเป็นต้องเปลี่ยนสลับกันไปในแต่ละโรงเรียน เนื่องจากวัน-เวลาที่โรงเรียนสะดวก ไม่ตรงกับเวลาที่สะดวกของอาสาสมัครบางคน จึงมีการปรับตัวกันใหม่ทุกๆ ครั้งที่เริ่มทดสอบ ส่งผลให้การจัดเตรียมอุปกรณ์และการอำนวยความสะดวกในการทดสอบเกิดความผิดพลาดเล็กน้อยในบางประการ

10. บทสรุป

งานวิจัยหลายชิ้นในต่างประเทศชี้ว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมเสี่ยงประเภทแรกๆ ที่เด็กและเยาวชนเข้าไปข้องแวะ พวกเขาเล่นพนันก่อนที่จะทดลองดื่มของมึนเมา ยาเสพติด หรือมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม แม้ว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ที่เข้าไปข้องแวะกับการพนันไม่ได้มีปัญหาด้านการติดยาเสพติด แต่ก็มีเด็กและเยาวชนจำนวนไม่น้อยที่ประสบปัญหาดังกล่าว งานวิจัยในต่างประเทศหลายชิ้นประเมินอัตราการติดยาเสพติดในเด็กและเยาวชนมีมากกว่า 2 เท่าของอัตราการติดยาเสพติดในผู้ใหญ่ ผลการศึกษาอื่นๆ หลายชิ้นยังบ่งชี้ว่าผู้ใหญ่ที่มีปัญหาติดการพนันขั้นรุนแรงเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุน้อย (9-10 ปี)

จากการศึกษาโครงการให้การศึกษาระงับป้องกันที่มีเป้าหมายในการป้องกันเด็กจากการพนันในประเทศต่างๆ พบว่าการให้การศึกษาดังกล่าว (Early Intervention) ด้วยเนื้อหาที่เหมาะสม และกระทำในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับเด็ก มีความสำคัญอย่างยิ่งในการป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการพนัน โรงเรียนจึงมีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนัน นอกเหนือจากครอบครัว ชุมชน และนโยบายจากภาครัฐ

นอกจากนี้ ในการศึกษาโครงการการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน พบว่า ชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน (School-based Gambling Prevention Programs) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการแก้ไขปัญหาด้านการพนันในเด็กและเยาวชน หัวใจของชุดการเรียนรู้ คือ “การป้องกัน” คณะวิจัยฯ จึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าและชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาระงับป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียนในโรงเรียน แยกตามระดับชั้นการศึกษา ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศต่างๆ เช่น แคนาดา สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ เพื่อศึกษาเนื้อหาและรูปแบบชุดการเรียนรู้ที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในประเทศไทย

คณะวิจัยฯ ได้ทำการศึกษาและพัฒนาชุดการเรียนรู้ต้นแบบ เพื่อให้การศึกษาระงับป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย โดยตั้งชื่อชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียนนี้ว่า “**คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ**” และนำชุดการเรียนรู้ต้นแบบนี้มาดำเนินการทดสอบกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ของโรงเรียน 3 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล คือ 1) โรงเรียนเลิศหล้า ถนนกาญจนาภิเษก กรุงเทพมหานคร 2) โรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ 3) โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี โดยมีนักเรียนจำนวน 100 คน เข้าร่วมการทดสอบ เป็นนักเรียนชาย 43 คน และนักเรียนหญิง 57 คน

เนื้อหาของชุดการเรียนรู้ต้นแบบฯ ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจคำจำกัดความของการพนัน ปลุกฝังให้นักเรียนมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อการพนัน รู้ถึงภัยอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กเพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนัน และเด็กสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบ และรู้ว่าหาข้อมูลเพิ่มเติมและความช่วยเหลือได้จากที่ไหนหากต้องการ

ผลการทดสอบพบว่าหลังการทดสอบ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ประเด็นที่เกี่ยวกับการพนันได้ดีขึ้น และสามารถปลุกฝังให้เด็กมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อการพนันได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนสามารถเข้าใจคำจำกัดความของการพนันได้อย่างดีว่า **การพนันคือ การเอาเงิน สิ่งของ หรือของที่มีค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ไม่แน่นอน** การพนันเป็นเรื่องของความไม่แน่นอน การเล่นเกมพนันแต่ละครั้งเป็นอิสระต่อกัน ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ไม่ใช่เรื่องของโชคชะตา มีผู้แพ้พนันมากกว่าผู้ชนะพนัน โอกาสในการชนะพนันมีน้อยและไม่อยู่ข้างผู้เล่นพนัน เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบเสมอเพราะเจ้ามือเป็นผู้ออกแบบกฎเกณฑ์ ยิ่งเล่นนานยิ่งมีโอกาสเสียพนันมากขึ้น นอกจากนั้นยังสามารถกำจัดความเชื่อและความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันได้มาก เช่น ความเชื่อที่ว่าคุณสามารถฝึกฝนเล่นเกมพนันให้เก่งขึ้นได้หากคุณพยายามมากขึ้น ความเชื่อว่าการคิดว่าตัวเองมีโชคทำให้ชนะพนัน การเก็บบัตรพนันครั้งนี้หมายความว่าเรามีโอกาสชนะพนันครั้งหน้ามากขึ้น และความเชื่อในโชคกลางของคลัง เป็นต้น นอกจากนั้น นักเรียนยังมีโอกาสได้ใช้ความรู้ดังกล่าวมาใช้ในการประกอบการตัดสินใจเล่นเกมพนัน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้และประสบการณ์นี้ในการประกอบการตัดสินใจใดๆ ที่มีความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม มีเหตุมีผล โดยคำนึงถึงผลได้ผลเสียอย่างรอบด้าน สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนันในอนาคตได้

11. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

- **การวิจัยเพื่อประเมินผลการใช้ชุดการเรียนรู้ฯ**

ควรจัดให้มีการวิจัยเพื่อประเมินผลการใช้ชุดการเรียนรู้ฯ โดยการจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เข้ารับการเรียนรู้ (Intervention Group) และกลุ่มควบคุมที่ไม่ต้องรับการเรียนรู้ (Control Group) และต้องตอบแบบสอบถามช่วงก่อนที่จะมีการเริ่มใช้ชุดการเรียนรู้ฯ และแบบสอบถาม หลังเรียน (Post-Test) และหลังการเรียนรู้อีก 3 เดือน (3-Month Follow-Up) ของนักเรียนในกลุ่มแรก เพื่อให้ทราบถึงเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นทุกระยะ

- **การดำเนินการจัดอบรมครูผู้สอน**

ควรจัดให้มีการอบรมครูผู้สอน และบุคลากรของโรงเรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่สำคัญเกี่ยวกับการพนัน เช่น ความแพร่หลายของการพนันในเด็กและเยาวชน ผลกระทบ ทางด้านสังคมและเศรษฐกิจจากปัญหาการติดพนัน สัญญาณการติดพนันที่สามารถพัฒนาไปสู่ การติดพนัน และบริการความช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบจากการพนันที่มีอยู่ เป็นต้น อันจะนำไปสู่ การใช้ชุดการเรียนรู้ฯ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- **การวิจัย พัฒนา และประเมินชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อการศึกษาเชิงป้องกันปัญหา การพนันสำหรับเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย**

ควรมีการวิจัยและพัฒนาชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อการศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนัน สำหรับเด็กนักเรียนในระดับที่สูงขึ้น ในประเทศไทย คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ มัธยมศึกษาตอนปลาย และนำชุดการเรียนรู้ต้นแบบนี้มาดำเนินการทดสอบกับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย รวมถึงจัดให้มีการประเมินผลการใช้ชุดการ เรียนรู้ฯ โดยการจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เข้ารับการเรียนรู้ และกลุ่มควบคุมที่ไม่ ต้องรับการเรียนรู้ (Control Group) และต้องตอบแบบสอบถามช่วงก่อนที่จะมีการเริ่มใช้ชุดการ เรียนรู้ฯ และแบบสอบถามหลังเรียน (Post-Test) และหลังการเรียนรู้อีก 3 เดือนของนักเรียนใน กลุ่มแรก เนื่องจากนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาถือเป็นกลุ่มเสี่ยง และยังอยู่ในวัยที่สามารถให้ ความรู้ผ่านชุดการเรียนรู้ฯ เพื่อลดปัญหาจากการพนันได้

- การผลักดันนโยบายการกำหนดหลักสูตรที่มีการศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน

ควรผลักดันให้เกิดการบูรณาการหลักสูตรการศึกษาด้านการพนันเข้ากับหลักสูตรปกติของโรงเรียน เพื่อใช้ในการสอนนักเรียนในชั้นเรียน ผ่านโครงการ “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” เพื่อแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียน โดยให้ถือว่าการพนันในเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาทางสังคมที่สำคัญ และเป็นภารกิจของโรงเรียนที่ต้องมีส่วนร่วมในการป้องกันและแก้ไข

ภาคผนวก

ภาคผนวก 1: การประเมินโครงการ Smart Choices การสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน/การป้องกัน
ปัญหาการพนัน

ภาคผนวก 2: ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ Stacked Deck

ภาคผนวก 3: ตัวอย่างบทเรียนที่เกี่ยวกับการพนัน (Leaps and Bounds) ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
โดย Alberta Health Services

ภาคผนวก 4: ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ KnowDice.ca

ภาคผนวก 5: ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ It's Your Lucky Day โดย AFM

ภาคผนวก 6: ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ Youth Gambling Facts โดย
AFM

ภาคผนวก 7: รายละเอียดโครงการ Dicey Dealings

ภาคผนวก 8: รายละเอียดหลักสูตรชุดการเรียนรู้การโฆษณาพนันทายผลกีฬา

ภาคผนวก 9: Software ชุดการเรียนรู้ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ”

เอกสารอ้างอิง

- <http://www.youthgambling.com>
- <http://www.kcrg.com/subject/news/gambling-study-recommends-gambling-prevention-efforts-target-boys-younger-than-8th-grade-level-20140527#C4VYeB6FwmlcMIWO.99>
- <http://www.KnowDice.ca>
- <HTTP://AFM.MB.CA/PROGRAMS-AND-SERVICES/FOR-COMMUNITIES-AND-SCHOOLS/PREVENTION-SERVICES-FOR-SCHOOLS/>
- <http://youthgamblingfacts.ca/school-presentations/>
- <http://www.problemgambling.ca/EN/ResourcesForProfessionals/Pages/CurriculumYouthMakingChoices.aspx>
- www.edu.gov.on.ca/eng/teachers/buildingfutures/files/pdf/differentiated7and8.pdf,
www.edugains.ca
- <http://www.hms.harvard.edu/doa/html/registrationform.htm>
- <http://corp.aadac.com/gambling/index.asp>
- http://www.hazelden.org/OA_HTML/ibeCCtpltmDspRte.jsp?item=30104
- <http://www.samhsa.gov/data/evidence-based-programs-nrepp>
- <http://www.health.gov.sk.ca/risk-of-problem-gambling>
- https://www.churchilltrust.com.au/media/fellows/2003_Glass_Loris.pdf (2003 Glass Loris)
- <http://www.problemgamblingprevention.org/resources/prevention-resource-guide03.pdf>
- <HTTP://AFM.MB.CA>
- <http://youthgamblingfacts.ca/school-presentations>
- http://sk.cmha.ca/programs_services/gambling-awareness-program
- <http://www.slocounty.ca.gov/Assets/DAS/DAAB/Saskatchewan+Report.pdf>

- https://www.edonline.sk.ca/bbcswebdav/library/curricula/English/Health_Education/Health_Education_9_2009.pdf
- www.pc.gov.au
- <http://kidbet.com.au/schools/>
- http://www.decd.sa.gov.au/curric/files/links/decs_dd_appendix_2.pdf
- <http://nogame.com.au/wp-content/uploads/BSSA-Children-Technology-Gambling.pdf>
- <http://www.responsiblegambling.vic.gov.au/awareness-and-prevention/young-people-and-gambling/teachers-and-school-gnag>
- <http://www.responsiblegambling.vic.gov.au/about-us/who-we-are>
- www.decd.sa.gov.au/curric/files/links/decs_dd_appendix_2.pdf
- Glass L, 2002, Gambling education: Some strategies for South Australian schools, Department of Human Services, Adelaide
- www.pc.gov.au
- www.pgfnz.co.nz/youth.htm
- Rossen (2007) Adolescent gambling in New Zealand: An exploration of protective and risk factors. PhD thesis. Auckland: University of Auckland
- http://www.hpa.org.nz/sites/default/files/GBAS%202006-07%20Final_Exec_Sum.pdf
- http://www.sacoss.org.au/online_docs/081215%20Public%20health%20models%20for%20gambling%20help%20services.pdf
- <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Newsletter/Winter2004.pdf>
- <http://www.health.govt.nz/system/files/documents/pages/youth12-gambling-summary-key-findings.pdf>
- <https://www.fmhs.auckland.ac.nz/assets/fmhs/faculty/ahrg/docs/Youth12-gambling-report-final.pdf>
- Shaffer, H (2003), 'A Public Health Perspective on Gambling: the Four Principles', in AGA Responsible Gaming Lecture Series, Vol.2, No.1, February 25, 2003, pp.1-27

- <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Newsletter/Winter2004.pdf>
- <http://www.health.govt.nz/system/files/documents/publications/preventing-minimising-gambling-harm-three-year-service-plan-levy-rates-may13.pdf>
- <http://www.youthgambling.com/en/PDF/Newsletter/Spring2009.pdf>

ภาคผนวก 1

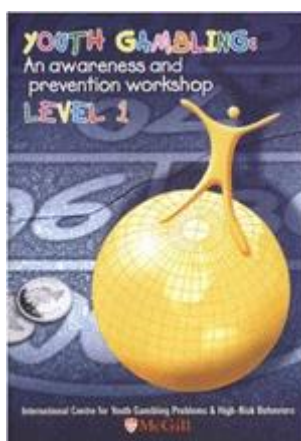
การประเมินโครงการ Smart Choices การสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน/การป้องกันปัญหาการพนัน (EVALUATION OF THE “SMART CHOICES” GAMBLING AWARENESS/PREVENTION INITIATIVE)

โครงการการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน “Smart Choices” ใช้ชุดการเรียนรู้ 3 ระดับที่แตกต่างกันที่พัฒนาโดยศูนย์นานาชาติเพื่อการป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและพฤติกรรมเสี่ยง ที่มหาวิทยาลัยแมคกิล (International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors at McGill University) ในปัจจุบัน มีการใช้ชุดการเรียนรู้ ขึ้น้อย่างแพร่หลายในหลายประเทศ เช่น ประเทศแคนาดา สหรัฐอเมริกา ประเทศในทวีปยุโรป เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และออสเตรเลีย รายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติมของชุดการเรียนรู้ป้องกันฯ ขึ้นนี้สามารถหาได้ที่ www.youthgambling.com

มีการทำการประเมินผลในแต่ละระดับทั้ง 3 ระดับโดยแยกจากกันเนื่องจากลักษณะที่แตกต่างกันของแต่ละชุดการเรียนรู้และระดับอายุของนักเรียนผู้เข้าร่วมโครงการ

รายละเอียดของโครงการมีดังนี้

- การป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน ระดับที่ 1 (Youth Gambling and Prevention Awareness: Level I)



YOUTH GAMBLING: An awareness and prevention workshop - Level I

ชุดการเรียนรู้ฯ ขึ้นนี้ถูกออกแบบเพื่อเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ถึงระดับมัธยมศึกษา

ชั้นปีที่ 1 (Grades 4-7) โดยเป็นการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการนำเสนอโดยใช้โปรแกรม PowerPoint (PowerPoint Workshop) มีเป้าหมายให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายที่มาจากการพนัน ทำทนายและกำจัดความเชื่อที่ผิดๆเกี่ยวกับการพนัน และให้โอกาสเด็กได้พูดถึงข้อห่วงใยและปัญหาของตัวเอง ใช้เวลาในการบรรยายประมาณ 50 นาที และมีข้อเสนอแนะให้ครูมีการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง

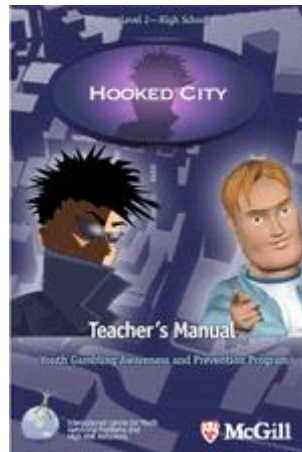
- **การป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน ระดับที่ 2 (ฉบับปรับปรุง)**



YOUTH GAMBLING: An awareness and prevention workshop - Level II; Revised Edition

เช่นเดียวกับการอบรมเชิงปฏิบัติการระดับที่ 1 การนำเสนอโดยใช้โปรแกรม PowerPoint ในระดับที่ 2 ชุดการเรียนรู้ ถูกออกแบบเพื่อเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (high school students) การนำเสนอ ถูกจัดทำในในสภาพแวดล้อมที่ก้าวหน้า (in an advanced setting) เพื่อกำจัดความเชื่อที่ผิดๆ (myths) ที่เกี่ยวกับทักษะและโชคกลางที่เกี่ยวกับการพนัน และการติดพนัน (to dispel myths around issues of skill and luck associated with gambling and problem gambling) นอกจากนี้ยังมีการจัดการปัญหาความคิดที่ผิดๆที่เกี่ยวกับการพนัน และทำลายทัศนคติที่มีต่อการพนันของเด็กนักเรียน ใช้เวลาในการบรรยายประมาณ 50 นาที

- Hooked City



Hooked City เป็น CD-ROM เกมคอมพิวเตอร์แบบอินเตอร์แอคทีฟ ถูกออกแบบเพื่อเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (high school students) โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้เยาวชนสามารถตัดสินใจเลือกตัดสินใจได้อย่างมีความรับผิดชอบ (make responsible choices) โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและภัยอันตรายที่เกี่ยวกับการพนัน เสริมสร้างทักษะทางสังคม และแก้ไขทัศนคติที่ไม่พึงประสงค์และความเชื่อที่ผิดๆเกี่ยวกับการพนัน นักเรียนแต่ละคนได้รับโอกาสในการเล่นเกม Hooked City โดยมีตัวชี้วัดสำเร็จ (performance indicators) ปรากฏให้ผู้ชำนาญชุดการเรียนรู้อยู่เห็นตลอดเวลา นักเรียนสามารถหยุดเล่นเกมและเซฟข้อมูลได้ตลอดเวลา นอกจากนั้นนักเรียนยังสามารถพิมพ์ข้อมูลจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องได้ด้วยตัวอย่างวิดีโอ Hooked City สามารถดูได้ที่

<http://www.youthgambling.com/en/PDF/Newsletter/Spring2009.pdf>

รายละเอียดผลการประเมินชุดการเรียนรู้ ระดับ 1 ระดับ 2 และ Hooked City

ผลการประเมินการประเมินชุดการเรียนรู้ ระดับ 1

วิธีวิจัย (Research methodology) ประกอบเป็น 4 ช่วง (four-session model) ช่วงที่ 1 เป็นการอธิบายถึงภาพรวมของโครงการ Smart Choices ซึ่งในช่วงนี้นักเรียนต้องตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม (Pre-test questionnaires) ช่วงที่ 2 และ 3 ปกติแล้วจะอยู่ในสัปดาห์ที่ 2 และ 3 จะมีการนำเสนอการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้เรื่องปัญหาการพนันในเอกสารที่จัดให้ไว้ และช่วงที่ 4 ปกติจะอยู่ในสัปดาห์ที่ 4 จะมีการตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม (Post-test questionnaire)

การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จัดทำให้แก่โรงเรียน 3 แห่ง โดยมีนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ถึงระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 109 คน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีการแบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม มีนักเรียน 91 คนตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม และ 90 คน ตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามเป็นนักเรียนชายร้อยละ 53 และนักเรียนหญิงร้อยละ 47 ร้อยละ 43 อายุ 10 ปี

ร้อยละ 52 อายุ 11 ปี และร้อยละ 5 อายุ 12 ปี หรือ 13 ปี ในขณะที่ตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม และอายุมากขึ้นเล็กน้อยเมื่อตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม การประเมินผลกำหนดให้เด็กนักเรียนต้องให้ข้อมูลทางด้านประชากรศาสตร์ (ระดับการศึกษา อายุ เพศ) พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต การรับรู้เกี่ยวกับทักษะการพนันในประเภทต่างๆ และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับการพนัน (perceptions concerning skill/luck involved in a number of gambling and non-gambling activities) ความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระของเหตุการณ์ (knowledge of independence of events) คำจำกัดความเกี่ยวกับการพนัน วิธีการหลีกเลี่ยงการเป็นผู้ติดการพนัน เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และการรับรู้และทัศนคติที่เกี่ยวกับผู้ติดการพนัน (perceptions/attitudes concerning problem gamblers)

ผลการวิจัยพบว่า ร้อยละ 65 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ (ร้อยละ 81 ของเด็กผู้ชาย และ ร้อยละ 57 ของเด็กผู้หญิง) ตอบว่าได้เล่นการพนันเพื่อเงิน ซึ่งส่วนใหญ่ของเด็กนักเรียนที่ตอบว่าเล่นพนัน มีการเล่นเป็นครั้งคราว พฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กนักเรียนก่อนและหลังการอบรมดังปรากฏในตารางที่ 1 ซึ่งว่าเด็กนักเรียนเล่นการพนันน้อยลงภายหลังผ่านการอบรมในระยะสั้นๆ

ตารางที่ 1: พฤติกรรมการพนันก่อนและหลังการอบรมฯ: ระดับที่ 1		
ประเภทการพนัน	ก่อน Workshop	ภายหลัง Workshop
สลากขูด	ร้อยละ 13.2	ร้อยละ 6.7
สลากล็อตเตอรี่	ร้อยละ 4.4	ร้อยละ 2.2
บิงโก	ร้อยละ 9.9	ร้อยละ 7.8
โป๊กเกอร์	ร้อยละ 5.5	ร้อยละ 3.3
พนันกีฬา	ร้อยละ 23.1	ร้อยละ 16.0
เกมที่ต้องใช้ทักษะในการเล่น ²	ร้อยละ 28.6	ร้อยละ 16.6
อื่นๆ	ร้อยละ 15.4	ร้อยละ 12.2

1 Once or twice per week or daily over the previous 2 week period of time.

² ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมพนันวิดีโอเกม เล่นพนันบาสเก็ตบอล เป็นต้น

การตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนันในด้านต่างๆเกี่ยวกับการพนันก่อนและหลังการอบรมฯ สามารถสรุปได้ดังนี้

- การตระหนักรู้ว่าการพนันคือการต้องเสียเงินเพื่อให้ได้เงินเพิ่มขึ้นเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 79.1 เป็น ร้อยละ
- การตระหนักรู้ว่าไม่มีความจำเป็นต้องใช้ทักษะใดๆในการเลือกซื้อสลากล็อตเตอรี่ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 44.0 เป็น ร้อยละ 63.3
- และตระหนักรู้ว่าเมื่อซื้อล็อตเตอรี่ ชุดตัวเลขที่ออกรางวัลมีโอกาสเกิดขึ้นเท่าๆกัน เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 27.5 เป็น ร้อยละ 36.0
- อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาพบว่านักเรียนประมาณร้อยละ 16 ยังมีความเชื่อว่า การเลือกเล่นชุดตัวเลขซ้ำๆกันและเลือกเลขนำโชค เช่นวันเกิดของตัวเอง เพิ่มโอกาสการถูกล็อตเตอรี่
- เมื่อประเมินถึงความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ (independence of events) เช่นการโยนเหรียญหัว/ก้อย ผลการศึกษาพบว่าระดับการตระหนักรู้ของนักเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 51.6 ก่อนการอบรม เป็นร้อยละ 62.2 ภายหลังการอบรมว่าการโยนเหรียญแต่ละครั้งมีโอกาสออกหัวและก้อยเท่าๆกัน

- เช่นเดียวกันกับความรู้เกี่ยวกับเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ของการออกเลขชุดของสลากล็อตเตอรี่ ระดับการตระหนักของนักเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 36.6 ก่อนการอบรม เป็นร้อยละ 57.8 ภายหลังการอบรมว่าชุดเลขสลากล็อตเตอรี่ใดมีโอกาสได้รางวัลเท่ากัน
- ในเกมรูเล็ต ผลการศึกษาพบว่าระดับการตระหนักของนักเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 57.1 ก่อนการอบรม เป็นร้อยละ 71.1 ภายหลังการอบรม ว่าผลการหยิบลูกบอลสีแดงและสีดำมีโอกาสเท่ากัน
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 25.3 ของนักเรียนเชื่อว่าการเล่นโป๊กเกอร์หรือสลากล็อตเตอรี่คือหนทางของการทำเงินอย่างแน่นอน ภายหลังการอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 18.9
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 54.9 ของนักเรียนเชื่อว่ามีผู้แพ้พนันมากกว่าผู้ชนะพนัน ภายหลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 61
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 65.9 ของนักเรียนเชื่อว่ายิงเล่นพนันนานเท่าไรโอกาสเสียเงินมากขึ้นเท่านั้น ภายหลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 81.1
- ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องที่ผู้ติดการพนันควรได้รับความช่วยเหลือ
- นักเรียนเชื่อน้อยลงจากร้อยละ 7.7 เป็นร้อยละ 4.4 ว่าการเพิ่มวงเงินพนันเป็นการแก้ไขปัญหาการเงิน เป็นที่น่ายินดีที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่คิดว่าการเพิ่มวงเงินพนันและการเล่นพนันถึงขั้นเป็นหนทางการแก้ไขปัญหาการพนัน (chasing behaviors)
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 54.9 ของนักเรียนเชื่อว่าผลการพนันเป็นเรื่องของความบังเอิญ ภายหลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 83.3 ซึ่งเป็นอัตราการเพิ่มอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อเปรียบเทียบกับความเชื่อที่ว่าผลการพนันเป็นเรื่องอภินิหาร (magic) ตัวเลขเพิ่มจากร้อยละ 2.2 เป็น ร้อยละ 3.3 ส่วนความเชื่อที่ว่าผลการพนันเป็นเรื่องของทักษะ ลดลงจากร้อยละ 42.9 เป็น ร้อยละ 13.3
- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 57.1 เชื่อว่าปัญหาการพนันเป็นเรื่องสำคัญ ภายหลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 78.7 ซึ่งเป็นอัตราการเพิ่มอย่างมีนัยสำคัญ
- เป็นเรื่องที่น่าเสียดายที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการพนันและการเล่นวิดีโอเกม นักเรียนส่วนใหญ่ยังคงเชื่อว่าการเป็นนักเล่นวิดีโอเกมที่มีทักษะหมายถึงการเป็นนักพนันที่มีทักษะ (ร้อยละ 78 ก่อนการอบรม และร้อยละ 81 ภายหลังการอบรม)
- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 57.1 เชื่อว่าการพนันเป็นปัญหาที่ต่อเมื่อมีการเสียเงินพนันเป็นจำนวนมากเท่านั้น ภายหลังการอบรมตัวเลขเปลี่ยนเป็นร้อยละ 56.2 ซึ่งไม่มีการ

เปลี่ยนแปลงอย่างมีนัย

ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน ระดับที่ 2

การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จัดทำให้แก่โรงเรียน 1 แห่ง โดยมีนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 126 คน เข้าร่วมการอบรมฯ มีการแบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม มีนักเรียน 126 คนตอบแบบสอบถาม ก่อนการอบรม และ 121 คน ตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม นักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ร้อยละ 91 มีอายุ 15-16 ปี ร้อยละ 9 มีอายุมากกว่าเล็กน้อย ผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 90 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ตอบว่าได้เล่นการพนันเพื่อเงิน (เปรียบเทียบกับร้อยละ 68 ของกลุ่มเด็กนักเรียนที่ผ่านการอบรมชุดการเรียนรู้ ระดับ 1) การประเมินผลกำหนดให้เด็กนักเรียนต้องให้ข้อมูลทางด้านประชากรศาสตร์ (ระดับการศึกษา อายุ เพศ) พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต การรับรู้เกี่ยวกับทักษะการพนันในประเภทต่างๆ และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับการพนัน ความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระของเหตุการณ์ คำจำกัดความเกี่ยวกับการพนัน วิธีการหลีกเลี่ยงการเป็นผู้ติดพนัน เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และการรับรู้และทัศนคติที่เกี่ยวกับผู้มีปัญหาการพนัน ตารางที่ 2 แสดงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กนักเรียนก่อนและหลังการอบรม

ตารางที่ 2: พฤติกรรมการพนันก่อนและหลังการอบรมฯ: ระดับที่ 2		
ประเภทการพนัน	ก่อนการอบรม	ภายหลังการอบรม
สลากขูด	ร้อยละ 6.4	ร้อยละ 3.4
สลากล็อตเตอรี่	ร้อยละ 1.0	ร้อยละ 3.3
บิงโก	ร้อยละ 3.2	ร้อยละ 6.7
โป๊กเกอร์	ร้อยละ 13.6	ร้อยละ 18.8
พนันกีฬา	ร้อยละ 18.4	ร้อยละ 18.7
เกมที่ต้องใช้ทักษะในการเล่น ²	ร้อยละ 20.6	ร้อยละ 19.6
อินเทอร์เน็ต	ร้อยละ 4.8	ร้อยละ 8.3
เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์	ร้อยละ 4.8	ร้อยละ 7.4
เกมคาสิโน	ร้อยละ 1.6	ร้อยละ 5.8
ลูกเต๋า	ร้อยละ 4.0	ร้อยละ 8.3
อื่นๆ	ร้อยละ 8.8	ร้อยละ 12.4

1 Once or twice per week or daily over the previous 2 week period of time.

2 For example, playing video-games, basketball, etc.

โดยภาพรวม ไม่เห็นการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมการเล่นพนันก่อนและหลังการอบรม ยกเว้นการซื้อสลากชุดซึ่งมีอัตราการเล่นการลดลง (ดูตารางที่ 2) ความตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนันในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวกับการพนันก่อนและหลังการอบรมสามารถสรุปได้ดังนี้

- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 81.7 เชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการเลือกสลากล็อตเตอรี่ที่ได้รางวัล หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 84.4 มีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยของตัวเลขก่อนและหลังการอบรม แต่ข้อเท็จจริงทักษะไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆ ต่อการเลือกสลากที่ได้รางวัล
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 36.8 ของนักเรียนเชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์ หลังการอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 32.8 และโชคจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 22.6 เป็นร้อยละ 27.9
- เป็นที่น่าเสียดายที่ระดับความรู้ในเรื่องความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ลดลงจากการคาดการณ์ผลของการเสี่ยงทายเหรียญจากระดับร้อยละ 69.6 เป็นร้อยละ 62.3 อย่างไรก็ตาม ความรู้ในเรื่องของ randomness ของเลขสลากล็อตเตอรี่เพิ่มขึ้นจากระดับร้อยละ 65.9 เป็นร้อยละ 75.43 หลังการอบรม
- ความเชื่อที่ว่าการเล่นโป๊กเกอร์เป็นวิธีการหาเงินที่ดี ลดลงจากระดับร้อยละ 17.5 เป็นร้อยละ 11.5 หลังการอบรม
- หลังการอบรม มีนักเรียนร้อยละ 70.5 เชื่อว่ากิจกรรมการพนันถูกออกแบบให้ผู้เล่นเป็นฝ่ายเสียเปรียบผู้ประกอบการ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 62.4
- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 38.9 เชื่อว่าการพนันแบบไม่เสียเงินบนออนไลน์อินเทอร์เน็ต (Free on-line Internet Gambling Sites) ให้อัตราจ่าย (Payout rates) ในแต่ละประเภทการพนันมากกว่า ภายหลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 52.5 แม้ว่าตัวเลขที่เพิ่มขึ้นเป็นการเพิ่มอย่างมีนัยสำคัญ แต่ร้อยละ 47.5 ของนักเรียนกลุ่มนี้ก็ไม่ได้รู้ว่าอัตราการจ่ายรางวัลของการพนันแบบไม่เสียเงินบนออนไลน์อินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างกันในแต่ละประเภทการพนัน (differential payout rates for their games) ทำให้เยาวชนเหล่านี้ถูกทำให้เชื่อว่าพวกเขาสามารถพนันได้เงินรางวัลอย่างมากหากเล่นพนันด้วยเงินจริง
- ผลการศึกษาชี้ว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายการพนันบนอินเทอร์เน็ตของสหรัฐอเมริกา เพิ่มขึ้น ก่อนการอบรมร้อยละ 43.7 ของเยาวชนกลุ่มนี้เชื่อว่าการพนันบนอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งถูกกฎหมาย หลังการอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 19.7

- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 47.2 เชื่อว่าสถานประกอบการค้าสินมีความได้เปรียบผู้เล่น หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 61.3
- นอกจากนั้น ก่อนการอบรมนักเรียนร้อยละ 64 เข้าใจว่าในระยะยาวผู้เล่นพนันจะแพ้ผู้ประกอบการเสมอ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 69.7
- แม้จะไม่มีการพัฒนาที่ดีขึ้นในด้านนี้ แต่ร้อยละ 68 ของเยาวชนกลุ่มนี้ ซึ่งเป็นระดับที่สูง ให้ความสำคัญกับการจำกัดการเล่นพนันโดยการกำหนดเวลาและจำกัดจำนวนเงิน ในขณะที่ประมาณร้อยละ 30 ไม่เชื่อว่าวิธีจำกัดการเล่นพนันโดยการกำหนดเวลาและจำนวนเงินเล่นพนันว่าจะได้ผล
- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 62.4 เชื่อว่าความบังเอิญ (Chance) เป็นปัจจัยหลักในการพนัน หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 72.1 ซึ่งเป็นระดับที่น่ายินดี
- ในขณะที่นักเรียนร้อยละ 18.2 เชื่อว่าการพนันเป็นวิธีที่ดีในการหาเงินวิธีหนึ่ง แต่ร้อยละ 76 ซึ่งเป็นตัวเลขที่สูง ก็เชื่อว่าในที่สุดการพนันจะนำไปสู่ปัญหา
- ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึงความรู้ที่นักเรียนได้รับเพิ่มขึ้นในด้านต่างๆ และการลดลงของความเชื่อเรื่องโชครางที่เกี่ยวกับการพนัน
- ท้ายสุด นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 54 ระบุว่าปัญหาการพนันเป็นมากกว่าเพียงการเสียพนันเงินเป็นจำนวนมากเท่านั้น

แม้ว่าความรู้และการรับรู้ที่นักเรียนชายกลุ่มนี้ได้รับจากการอบรมเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง แต่ว่าข้อมูลจากการศึกษาชี้ว่ายังต้องมีการติดตามผลต่อไปและมีการจัดอบรมที่เข้มข้นมากกว่านี้ เนื่องจากการขยายตัวของธุรกิจการพนันและเยาวชนกลุ่มนี้มีอายุเข้าใกล้เกณฑ์อายุที่สามารถเล่นการพนันได้โดยถูกกฎหมาย

ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ “Hooked City”

การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จัดทำให้แก่โรงเรียน 1 แห่ง โดยมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 39 คน อายุระหว่าง 14-16 ปี เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นนักเรียนชาย 15 คนคิดเป็นร้อยละ 38.5 และนักเรียนหญิง 24 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5 การประเมินผลกำหนดให้เด็กนักเรียนต้องให้ข้อมูลทางด้านประชากรศาสตร์ (ระดับการศึกษา อายุ เพศ) พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต การรับรู้เกี่ยวกับทักษะการพนันในประเภทต่างๆ และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับการ ความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระของเหตุการณ์ คำจำกัดความเกี่ยวกับการพนัน วิธีการหลีกเลี่ยงการเป็นผู้ติดการพนัน เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และการรับรู้และทัศนคติที่เกี่ยวกับผู้มีปัญหาการพนัน ผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 89.5 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ (ร้อยละ 100 ของเด็กผู้ชาย และ ร้อยละ 82.6 ของเด็กผู้หญิง) ตอบว่าได้เล่นการพนันเพื่อเงิน ตารางที่ 3 แสดงพฤติกรรมการพนันของเด็กนักเรียนก่อนและหลังการอบรมฯ

ตารางที่ 3: พฤติกรรมการพนันก่อนและหลังการอบรมฯ: Hooked City		
ประเภทการพนัน	ก่อนการอบรม	ภายหลังการอบรม
สลากชุด	ร้อยละ 2.3	ร้อยละ 0.0
สลากล็อตเตอรี่	ร้อยละ 2.6	ร้อยละ 0.0
บิงโก	ร้อยละ 2.6	ร้อยละ 0.0
โป๊กเกอร์	ร้อยละ 18.0	ร้อยละ 15.0
พนันกีฬา	ร้อยละ 15.4	ร้อยละ 7.5
เกมที่ต้องใช้ทักษะในการเล่น ²	ร้อยละ 28.2	ร้อยละ 20.0
อินเทอร์เน็ต	ร้อยละ 7.7	ร้อยละ 0.0
เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์	ร้อยละ 7.7	ร้อยละ 2.5
เกมคาสิโน	ร้อยละ 0.0	ร้อยละ 0.0
ลูกเต๋า	ร้อยละ 10.3	ร้อยละ 5.2
อื่นๆ	ร้อยละ 10.2	ร้อยละ 7.5

1Once or twice per week or daily over a 2 week period of time

2 For example, playing video-games, basketball, etc.

ผลการศึกษาที่ปรากฏในตารางที่ 3 ซึ่งว่าอัตราการเล่นพนันของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้โดยทั่วไปมีอัตราลดลง ภายหลังจากการอบรม อย่างไรก็ตาม การนำตัวเลขนี้ไปใช้ต้องนำไปใช้อย่างระมัดระวังเนื่องจากกลุ่มตัวอย่าง มีขนาดเล็ก การตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนันในด้านต่างๆเกี่ยวกับการพนันก่อนและหลังการอบรมสามารถสรุปได้ดังนี้

- มีเพียงร้อยละ 7.7 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ที่ระบุว่าได้รับสลากล็อตเตอรี่หรือสลากชุดเป็นของขวัญ ซึ่งแตกต่างอย่างมากกับเด็กนักเรียนใน 2 กลุ่มแรก
- ร้อยละ 81.6 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้มีความเข้าใจคำจำกัดความของการพนัน
- นักเรียนส่วนใหญ่ยังเชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการเลือกสลากล็อตเตอรี่ที่ได้รางวัล ตัวเลขก่อนการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 60.5 ในขณะที่ ตัวเลขหลังการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 62.5 มีความแตกต่างเพียงเล็กน้อย แต่ข้อเท็จจริงทักษะไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆต่อการเลือก สลากที่ได้รางวัล แต่นักเรียนกลุ่มนี้ก็ยังคงเชื่อว่าการเลือกสลากล็อตเตอรี่ที่ได้รางวัลขึ้นอยู่กับโชค ตัวเลขก่อนการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 71.1 ในขณะที่ ตัวเลขหลังการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 77.5
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 81 ของนักเรียนเชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์ หลัง การอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 45 และความเชื่อที่ว่าโชคจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 51.3 เป็นร้อยละ 47.5 ซึ่งถือว่าไม่นัยสำคัญ
- ระดับความรู้ในเรื่องความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ลดลงจากการคาดการณ์ผลของการ เสียหายเหรียญจากระดับร้อยละ 57.9 เป็นร้อยละ 50 แต่ความรู้ในเรื่องของ randomness ของ เลขสลากล็อตเตอรี่เพิ่มขึ้นจากระดับร้อยละ 48.7 เป็นร้อยละ 71.1 หลังการอบรม
- ความเชื่อที่ว่าการเล่นโป๊กเกอร์เป็นวิธีการหาเงินที่ดี ลดลงจากระดับร้อยละ 10.5 เป็นร้อยละ 7.5 หลังการอบรม
- หลังการอบรม มีนักเรียนร้อยละ 74.4 เชื่อว่ากิจกรรมการพนันถูกออกแบบให้ผู้เล่นเป็นฝ่าย เสียเปรียบผู้ประกอบการ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 55.3 ก่อนการอบรม
- ก่อนการอบรมนักเรียนร้อยละ 71.1 เข้าใจว่าผู้ชายเล่นการพนันมากกว่าผู้หญิง (ซึ่งถูกต้อง) แต่ ภายหลังจากการอบรม มีนักเรียนเพียงร้อยละ 27.5 ที่คิดว่าผู้ชายเล่นการพนันมากกว่าผู้หญิง และมี นักเรียนร้อยละ 60 ที่เชื่อว่าเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงเล่นการพนันเท่ากัน
- ไม่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยในการเชื่อว่าสถานประกอบการคาสิโนมีความได้เปรียบผู้เล่น ก่อนและหลังการอบรม

- ก่อนการอบรมนักเรียนร้อยละ 72.2 เข้าใจว่าในระยะยาวผู้เล่นพนันจะแพ้ผู้ประกอบการเสมอ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 90
- ก่อนการอบรมนักเรียนร้อยละ 53.8 เชื่อในความสำคัญของการกำหนดระยะเวลาเล่นและจำกัดปริมาณเงินในการเล่นพนัน หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 67.5
- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 54.1 เชื่อว่าความบังเอิญ (Chance) เป็นปัจจัยหลักในการพนัน หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 89.5 ซึ่งเป็นระดับที่น่ายินดี
- ก่อนการอบรม นักเรียนร้อยละ 46.2 เชื่อว่าผู้เล่นไม่สามารถควบคุมผลการพนันได้ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 75
- ในขณะที่นักเรียนร้อยละ 17.9 เชื่อว่าการพนันเป็นวิธีที่ดีในการหาเงินวิธีหนึ่ง แต่ว่าภายหลังการอบรมมีเพียงร้อยละ 2.3 เท่านั้น
- ผลการศึกษาไม่พบเห็นถึงความรู้ที่นักเรียนได้รับเพิ่มขึ้นในด้านต่างๆ และการลดลงของความเชื่อเรื่องโชคลางที่เกี่ยวกับการพนัน ซึ่งอาจจะเป็นเพราะ ceiling effect เนื่องจากเยาวชนกลุ่มนี้มีความเข้าใจในทฤษฎีความเป็นไปได้ (notions of probability) ความสำคัญของทักษะและโชคที่เกี่ยวกับการพนัน และการตระหนักรู้ในเรื่องของโชคลางว่าไม่มีผลต่อผลการออกรางวัลที่เป็นการสุ่มแบบกระจาย (random events)
- ท้ายสุด ก่อนการอบรมนักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 53.8 ระบุว่าปัญหาการพนันเป็นมากกว่าการเสียพนันเงินเป็นจำนวนมากเพียงอย่างเดียว หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 77.5

ภาคผนวก 2

ผลการประเมินชุดการเรียนรู้ Stacked Deck

(<http://www.samhsa.gov/data/evidence-based-programs-nrepp>)

วิธีวิจัย (Methodology)

การพัฒนาชุดการเรียนรู้ (Program Development)

ลักษณะและเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ Stacked Deck ได้มาจากองค์ความรู้ด้านต้นเหตุของการติดพนัน และการศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการป้องกันที่มีประสิทธิภาพเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากชุดความรู้ด้านการป้องกันเบื้องต้นในด้านต่างๆ (Capuzzi and Gross 2000; Durlak 1997; Durlak and Wells 1997; Lipsey and Wilson 1993; Mullen et al. 1997; Weissberg and Gullotta 1997) และมีการบูรณาการเข้ากับความรู้ด้านแนวทางด้านการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพในโรงเรียน (effective educational strategies in schools) (e.g., Borich 2006; Elliot et al. 1999; Hunt et al. 1999) ชุดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วยบทเรียนพื้นฐาน 5 บทเรียน (บทเรียนมาตรฐาน) และบทเรียนที่ 6 ที่เป็นชุดทางเลือกเพิ่มเติม (Booster Program)

บทเรียนที่ 1 ประวัติศาสตร์การพนันและความได้เปรียบของผู้ประกอบการ (History and the "House Edge")

บทเรียนนี้มุ่งความสนใจไปที่การอธิบายว่าการพนันคืออะไร ประวัติศาสตร์และประเภทของการพนันที่มีอยู่ในปัจจุบัน โอกาสในการชนะพนัน และความได้เปรียบของผู้ประกอบการในระยะยาวที่ผู้เล่นพนันยากเกินกว่าจะเอาชนะได้

บทเรียนที่ 2 การติดพนัน

บทเรียนนี้พูดถึงศักยภาพของการพนันที่จะพัฒนาเป็นการเสพติด (Addictive Potential of Gambling) สัญญาณและอาการของการติดพนัน สาเหตุและปัจจัยเสี่ยงของการติดพนัน และสถานที่ที่ให้ความช่วยเหลือผู้ติดพนัน

บทเรียนที่ 3 ความเชื่อที่ผิดๆที่เกี่ยวกับการพนัน

บทเรียนนี้ประกอบด้วยแบบฝึกหัดที่ออกแบบทำให้นักเรียนสามารถตระหนักรู้มากขึ้นต่อปัญหาการติดการพนัน และมีแนวโน้มน้อยลงต่อความเชื่อที่ผิดๆที่นำไปสู่การติดพนัน เช่นความทรงจำที่จำเพาะเมื่อชนะพนัน การพัฒนาไปสู่การเชื่อโชคลางผ่าน Conditioning (the development of superstitious beliefs through conditioning) ความเชื่อแบบเลื่อนลอยที่คิดว่าตัวเองสามารถควบคุมสถานการณ์ได้ (illusory

belief of control) อิทธิพลของการชนะพนันเป็นเงินจำนวนมากในช่วงเริ่มต้น (Influence of early big wins) ความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับความไร้แบบแผน (Misunderstandings of randomness) การไม่สนใจต่อกฎของค่าเฉลี่ย (Law of averages) และความเชื่อว่าเงินสามารถแก้ไขปัญหาได้ทุกอย่าง (Joukhador et al. 2003; Toneatto et al. 1997)

บทเรียนที่ 4 การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา

มีหลักฐานปรากฏชัดว่าการติดพนันเป็นส่วนหนึ่งของภาพใหญ่ของพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆที่มีสาเหตุมาจากการขาดขอบเขตการตัดสินใจที่ดี การพินิจพิจารณา และทักษะการแก้ไขปัญห (Dickson et al. 2002) เพื่อจัดการกับปัญหาดังกล่าว ประเด็นที่บทเรียนที่ 4 พูดยังคือ *ทุกอย่างที่คุณทำคือการพนัน (Everything you do is a gamble)* และ *สิ่งที่สำคัญคือการดำเนินชีวิตแบบเป็นนักพนันที่ฉลาดเฉลียว (Approach life as a smart gambler)* โดยการเป็นนักแก้ไขปัญห และมีการประเมินสถานการณ์อย่างสม่ำเสมอว่า ก) เรามีโอกาสในการชนะหรือไม่ ข) สิ่งที่เราได้จากการชนะมีคุณค่ามากหรือไม่ และ ค) สิ่งที่เราอาจสูญเสียไป เราสามารถสูญเสียได้หรือไม่

บทเรียนที่ 5 อุปสรรคต่อการตัดสินใจที่ดีและการแก้ไขปัญห

บทเรียนนี้ให้ความสนใจไปที่การค้นหาสาเหตุที่ทำให้คนเสี่ยงพนันหรือมีการตัดสินใจที่ไม่ถูกต้อง (Take bad gamble or make bad decisions) เช่น แรงกดดันจากเพื่อน การไม่มีข้อมูลที่เพียงพอในการตัดสินใจ การตัดสินใจอย่างไม่มีเป้าหมาย การไม่ใช้เวลาในการเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียก่อนการตัดสินใจ เป็นต้น ส่วนที่ 2 ของบทเรียนเน้นไปที่การจัดการกับวิธีการเอาชนะอุปสรรคเหล่านี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการกับแรงกดดันจากเพื่อน สำหรับวัยรุ่นแล้ว การเล่นพนันถือเป็นกิจกรรมทางสังคมอย่างหนึ่ง เช่นการเล่นไพ่หรือเล่นพนันกีฬากับเพื่อน (Gupta and Derevensky 1998; Hardoon and Derevensky 2001) ประสบการณ์การบำบัดวัยรุ่นที่ติดสารเสพติดที่ประสบความสำเร็จ โดยทั่วไปแล้วมีการจัดการกับปัญหาโดยการมุ่งเน้นไปที่การจัดการกับแรงกดดันจากเพื่อนและกิจกรรมกลุ่มเพื่อน (Peer Group Activities) (Williams and Chang 2000) จึงเป็นที่ค่อนข้างแน่นอนว่า วิธีการเดียวกันนี้สามารถใช้ได้กับการป้องกันการติดพนัน

บทเรียนที่ 6 เกมสอบถาม (Quiz Game)

ในโรงเรียนบางแห่ง นักเรียนได้รับการอบรมบทเรียนเพิ่มเติมเป็นบทเรียนที่ 6 (Booster session) 1 หนึ่งเดือนหลังจากผ่านการอบรมบทเรียนที่ 5 ในบทเรียนนี้ นักเรียนจะถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อแข่งให้ได้คะแนนสูงสุดโดยการตอบคำถาม 20 คำถาม ที่มีเนื้อหาจากบทเรียน 5 บทที่ผ่านมา โดยจะมีการถกเถียงในคำตอบของทุกคำถามอย่างละเอียด เป้าหมายหลักของบทเรียนนี้คือการรวบรวมความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้ไปทั้งหมดจากทั้ง 5 บทเรียน

แม้ว่าเนื้อหาของหลักสูตรจะเป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อความสำเร็จของการอบรม แต่ทว่าการสร้างโครงสร้างแบบชุดการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วม (engage) ซึมซับ (absorb) และจดจำ (retain) เนื้อหาของหลักสูตรได้อย่างง่าย ๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าตัวเนื้อหาของหลักสูตรอย่างเดียว ดังนั้นการออกแบบรูปแบบหลักสูตรจึงต้องได้รับความใส่ใจเป็นอย่างมาก โดยต้องรวมลักษณะพิเศษดังต่อไปนี้เอาไว้ในหลักสูตร

1. **การนำเสนออย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วม (An entertaining and engaging delivery)**

หลักสูตรมีการอาศัยองค์ประกอบที่มองเห็นได้เป็นหลัก (visual element) ดังนั้นการนำเสนอบทเรียนจึงอยู่ในรูปแบบ Power Point slides นักเรียนยังได้รับชมวิดีโอที่เกี่ยวกับการตีพนัน บทเรียนทุกบทเรียนมีลักษณะอินเทอร์แอคทีฟสูง กำหนดให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในทุกกิจกรรมสนทนากลุ่ม เกม และการฝึกหัดกลุ่มย่อย นอกจากนี้ ผู้สอนยังใช้ความพยายามคัดเลือกผู้ช่วยสอนที่มีสไตล์การสอนที่เต็มไปด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์ (dynamic) และมีความเป็นกันเอง (personable)

2. **การให้ความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ทักษะและการประยุกต์ใช้ความรู้ (A strong emphasis on skill learning and application of knowledge)**

ชุดการเรียนรู้การป้องกันการตีพนันส่วนใหญ่ที่ผ่านมามีความยาว 1 คาบ (1-session long) ซึ่งน่าจะสมารถอธิบายได้ว่าทำไมชุดการเรียนรู้เหล่านั้นถึงไม่สามารถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันได้ เป็นที่รับรู้กันอย่างกว้างขวางว่า) ชุดการเรียนรู้การป้องกันที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะ และใช้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการปรับปรุงระบบ (corrective feedback) เป็นช่วงเวลานาน ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ต่ำกว่า (e.g., Driskell et al. 1992; Tobler et al. 2000; Wilson et al. 2001) ดังนั้น ชุดการเรียนรู้ Stacked Deck จึงได้รับการนำเสนอเป็นแบบ 5 บทเรียน แต่ละบทเรียนมีความยาวประมาณ 100 นาที การอบรมส่วนใหญ่ใช้เวลากระจายอยู่ในช่วงประมาณ 2 สัปดาห์ มากกว่าที่จะเป็นการอบรมแบบติดต่อกันทุกวัน เพื่อใช้ประโยชน์จากการจดจำและรักษาทักษะที่เกิดขึ้นจากการได้รับการอบรมแบบกระจายเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมกว่าการอบรมแบบติดต่อกันทุกวัน (superior skill retention that occurs with spaced over massed practice) (Dempster 1989; Donovan and Radosevich 1999) และเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวนี้ นักเรียนจะได้รับการอบรมในบทเรียนที่ 6 (Booster session) หลังจากผ่านการอบรมบทเรียนที่ 5 ไปแล้ว 1 เดือนเสมอ

3. **การพุ่งเป้าไปที่สภาพแวดล้อมทางสังคม (กลุ่มเพื่อน) ของผู้ได้รับการอบรม**

ผลลัพธ์ (Impact) ที่ได้จากการพัฒนาทักษะของแต่ละบุคคลจะมีจำกัดหากไม่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม เพื่อลดโอกาส (Opportunity) การยอมรับเข้ากลุ่ม (Acceptability) และแรงกดดัน

ในการเข้าร่วมกิจกรรมการพนันไปด้วยกัน (Williams et al. 2007, 2008) ซึ่งข้อสังเกตนี้เป็นจริงมากขึ้นเมื่อพิจารณาถึงประเภทของการพนันแนวเข้าสังคม (socially oriented types of gambling) ที่วัยรุ่นเล่น การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมเหล่านี้ถูกทำโดยการให้นักเรียนทุกคนในโรงเรียนที่อยู่ในระดับชั้นเรียน (Grade) หรือวิชาเรียน (Course) เดียวกันเข้ารับการอบรม เนื่องจากนักเรียนเหล่านี้คือกลุ่มเพื่อนหลักของนักเรียนอื่นๆในระดับชั้นเรียนหรือวิชาเรียนนั้น

การออกแบบการศึกษา (Study Design)

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 1,253 คนจากโรงเรียน 10 แห่งในอัลเบอร์ตาทางใต้ (South Alberta) ที่อยู่ในใจกลางเขตชุมชน (Urban Centers) ของ 3 เมือง คือ คาลการี่ (Calgary) เลธบริดจ์ (Lethbridge) และเมดิซินแฮท (Medicine Hat) และชุมชนชนานเมือง (Rural Communities) 4 แห่ง คือ โคลเดล (Coaldale) วอกซฮอล (Vauxhall) เทเบอร์ (Taber) และ คาร์ดสตัน (Cardston) เข้ารับการอบรม (Intervention) ชุดการเรียนรู้ Stacked Deck ชุดปรับปรุง (Revised Stacked Deck) โดยได้รับการอบรมระหว่างเดือนมกราคม ปี 2003 และเดือนมิถุนายน ปี 2005 นอกจากนั้นยังมีนักเรียนอีก 433 คนจากโรงเรียนอื่นๆ 4 แห่งในเมืองโคลเดล วอกซฮอล เทเบอร์ และ คาร์ดสตัน ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มควบคุมที่ไม่ต้องรับการอบรม (Control Group) แต่ต้องตอบแบบสอบถามช่วงก่อนที่จะมีการอบรม (Baseline Questionnaires) และแบบสอบถามช่วงการติดตามผล (Follow-up Questionnaires) ของนักเรียนในกลุ่มแรก โรงเรียนถูกสุ่มเลือกให้ต้องอยู่ในกลุ่มที่ได้รับการอบรมหรือกลุ่มควบคุมที่ไม่ต้องรับการอบรมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยมีข้อกำหนดว่า 3 ใน 4 ของโรงเรียนทั้งหมดที่เข้าร่วมในโครงการ ต้องอยู่ในกลุ่มที่ได้รับการอบรม ในการจัดกลุ่มโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ (กลุ่มที่ได้รับการอบรม และกลุ่มที่ไม่ได้รับการอบรมหรือกลุ่มควบคุม) ยังต้องคำนึงถึงสัดส่วนของโรงเรียนที่อยู่ในเขตเมืองและเขตชนานเมือง (Urban/Rural Split) จำนวนนักเรียน และหลักสถิติประชากรศาสตร์ของนักเรียน (Student Demographics) ให้มีความเหมาะสมและเปรียบเทียบกันได้ ในที่สุดทุกโรงเรียนที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มควบคุมก็ได้รับการอบรมชุดการเรียนรู้ ซึ่งโรงเรียนส่วนใหญ่จัดให้การอบรมชุดการเรียนรู้ อยู่ในหลักสูตรสุขภาพ (Well Being) ของวิชาการงานอาชีพ (Career and Life Management) ซึ่งเป็นวิชาบังคับของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเมืองอัลเบอร์ตา อย่างไรก็ตาม บางโรงเรียนก็จัดให้การอบรมชุดการเรียนรู้ อยู่ในวิชาสุขศึกษา นักเรียนจะได้รับการแจ้งว่าจะต้องเข้ารับการอบรมในโครงการการป้องกันการติดพนัน และผู้ปกครองจะได้รับแบบฟอร์มขอความเห็นชอบ (Parental Consent Form) ก่อนเริ่มการอบรม 1 ถึง 2 สัปดาห์ แบบฟอร์มขอความเห็นชอบที่ผู้ปกครองได้รับจะอธิบายเกี่ยวกับหลักสูตรอย่างคร่าวๆของโครงการฯ และขอให้ผู้ปกครองเซ็นชื่อและส่งแบบฟอร์มคืนโรงเรียนหากไม่ประสงค์ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามทั้งแบบสอบถามก่อนการอบรมและแบบสอบถามช่วงประเมินผล ไม่มีความจำเป็นที่โรงเรียนต้องขอ

อนุญาตผู้ปกครองให้นักเรียนเข้าร่วมโครงการฯ เนื่องจากเนื้อหาของการเรียนรู้ สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรวิชาการงานการอาชีพ หรือวิชาสุขศึกษาที่ทำการสอนอยู่แล้ว มีผู้ปกครองจำนวนน้อยมากที่ส่งแบบฟอร์มคืนโรงเรียน ส่งผลให้มีนักเรียนเข้าร่วมโครงการฯ เป็นจำนวนมาก

การประเมินผล (Assessment)

ก่อนเริ่มการอบรมในบทเรียนที่ 1 นักเรียนจะถูกขอให้ตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินความรู้ในเรื่องเกี่ยวกับการพนันโดยทั่วไป ทักษะคิดที่มีต่อการพนัน และพฤติกรรมกรรมการพนันของนักเรียน โดยนักเรียนได้รับการบอกว่าการตอบแบบสอบถามเป็นความสมัครใจ แต่นักเรียนจะได้รับเงิน \$10 เป็นรางวัลหากตอบแบบสอบถามทั้งก่อนการอบรมและช่วงติดตามผล (โรงเรียนบางแห่งให้เป็นเงินสด บางแห่งให้เป็นเช็คของขวัญ แล้วแต่ความพึงพอใจของโรงเรียน) นักเรียนยังได้รับการแจ้งว่าจะไม่มีใครรู้ตัวตนของผู้กรอกแบบสอบถาม (Anonymous) นักเรียนเพียงต้องให้ข้อมูลส่วนตัวเฉพาะวันเกิด ชื่อมารดา และหมายเลขโทรศัพท์ 2 หลักสุดท้าย เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบ (Match) ข้อมูลแบบสอบถามก่อนการอบรมและข้อมูลแบบสอบถามระหว่างการติดตามผลเท่านั้น นอกจากนั้นนักเรียนยังได้รับการยืนยันว่าข้อมูลคำตอบของนักเรียนจะถูกปกปิดเป็นความลับ ไม่มีใครนอกทีมงานวิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้

แบบสอบถามก่อนการอบรมจะรวบรวมข้อมูลประชากรศาสตร์และประเมินข้อมูลด้านต่างๆดังต่อไปนี้

1. ทักษะคิดด้านการพนัน

ทักษะคิดต่อการเล่นพนันได้รับการวัดผลโดยใช้แบบมาตรวัดประเมินตัวเอง (self-report scale) เป็นมาตรวัดแบบ 2 คำถาม (2-question scale) มีช่วงคะแนนตั้งแต่ -4 ถึง +4 โดยคะแนนที่เป็นบวกสะท้อนถึงทัศนคติที่เป็นบวกต่อการพนัน เป็นการวัดทัศนคติทั่วไปของคนที่มีต่อการพนัน คำถามแรกถามนักเรียนเกี่ยวกับความเชื่อของนักเรียนเกี่ยวกับประโยชน์ของการพนัน (Gambling's Benefits) เมื่อเทียบกับภัยอันตรายที่เกิดกับสังคม (Harm to Society) โดยคำตอบที่ให้เลือก (Response Options) เริ่มจาก “ประโยชน์จากการเล่นพนันมีมากกว่าภัยอันตรายที่เกิดกับสังคมมาก (benefits far outweigh the harm)” จนถึง “ภัยอันตรายที่เกิดกับสังคมมีมากกว่าประโยชน์จากการเล่นพนันมาก (harm far outweighs the benefits)”

คำถามที่ 2 ที่ถามนักเรียนคือ นักเรียนเชื่อว่าการเล่นพนันเป็นการผิดศีลธรรมหรือไม่ (morally wrong)

2. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนันและการติดพนัน

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนันและการติดพนันได้รับการวัดผลโดยใช้แบบมาตรวัดประเมินตัวเองด้านความรู้เกี่ยวกับการพนัน เป็นมาตรวัดแบบ 10 คำถาม คำถามที่ถามครอบคลุมหัวข้อต่างๆ เช่น อายุตามกฎหมายที่สามารถซื้อลอตเตอรี่ได้เป็นเท่าไร การพนันสามารถกลายเป็นการเสพติดเช่นเดียวกับการเสพยาเสพติดและแอลกอฮอล์หรือไม่ ปัจจัยเสี่ยงของการติดพนันคืออะไรบ้าง ประเภทของการพนันชนิดใดที่คนเสพติดมากที่สุด มีระบบอะไรหรือไม่ที่สามารถทำให้คุณชนะพนันคาสิโน จำนวนครั้งของการเล่นพนัน (Number of bets) มีผลต่อโอกาสชนะพนันของคุณหรือไม่ หน่วยงานใดในอัลเบอร์ตาที่ให้บริการบำบัดเยียวยาปัญหาการติดพนันโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และโอกาสในการถูกรางวัลลอตเตอรี่ระดับชาติมีเท่าไร

3. ความตระหนักรู้และแรงต้านต่อความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน (Awareness of and resistance to common gambling fallacies)

ความตระหนักรู้และแรงต้านต่อความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน ได้รับการวัดผลโดยใช้แบบมาตรวัดประเมินตัวเองด้านความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน เป็นมาตรวัดแบบ 10 คำถาม มีช่วงคะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 10 โดยคะแนนยิ่งสูงยิ่งสะท้อนถึงแรงต้านที่สูงต่อความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน มาตรวัดนี้ได้รับการปรับปรุงจาก Moore and Ohtsuka (1999) และใช้วัดความรู้ของคนที่เกี่ยวกับสภาพความเชื่อโชคลาง (superstitious conditioning) ความเป็นอิสระของเหตุการณ์ที่ไร้ระเบียบแบบแผน (ตัวอย่าง เช่น มันเป็นการดีกว่าหรือไม่ ที่จะเล่นตู้สล็อตที่ไม่ได้จ่ายเงินรางวัลมาเป็นเวลานานแล้ว หรือเราควรจะเล่นเครื่องที่เพิ่งจ่ายเงินรางวัลไป) ภาพลวงตาของความสามารถในการควบคุม (the illusion of control) (ตัวอย่างเช่น มันเป็นการดีกว่าหรือไม่ ที่จะเลือกเลขลอตเตอรี่โดยตัวเอง หรือให้คนอื่นเลือกให้) ความเชื่อที่เชื่อว่าคุณโชคดีกว่าคนอื่น และความไวต่อขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (sensitivity to sample size) ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้วิจารณญาณในด้านสถิติ (probabilistic judgments)

4. ทักษะการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา

ทักษะการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา ได้รับการวัดผลโดยใช้แบบมาตรวัดประเมินตัวเองด้านความเชื่อที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน เป็นมาตรวัดแบบ 8 คำถาม มีช่วงคะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 10 โดยถามนักเรียนเกี่ยวกับตัวเอง และความเห็นของคนอื่นที่มีต่อการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา

ของนักเรียนในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา (ตัวอย่าง เช่น คุณมีการวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วนและมีเป้าหมายเกี่ยวกับข้อดีข้อเสียของการตัดสินใจของคุณบ่อยครั้งแค่ไหน บ่อยครั้งแค่ไหนที่การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาที่สำคัญของคุณเป็นเรื่องถูกต้อง ผู้ปกครองและเพื่อนของคุณมองว่าคุณเป็นนักแก้ไขปัญหาได้ดีแค่ไหน คุณมีความสามารถในการต้านแรงกดดันจากเพื่อนได้ดีแค่ไหน

5. ความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงสูงอื่นๆในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

ความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงสูงอื่นๆในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ได้รับการวัดผลโดยการใช้แบบมาตรวัดประเมินตัวเองด้านความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงสูงอื่นๆ เป็นมาตรวัดแบบ 9 คำถาม มีช่วงคะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 10 โดยถามนักเรียนเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด พฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย (เช่นการขโมยของในห้างสรรพสินค้า) หนีโรงเรียน และขับรถในขณะที่อยู่ในสภาพมึนเมา ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมาเป็นต้น

6. พฤติกรรมการเล่นพนันในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

พฤติกรรมการเล่นพนันในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ได้รับการวัดผลโดยการใช้แบบมาตรวัดประเมินตัวเองด้านพฤติกรรมการเล่นพนันในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยมีคำถามเฉพาะดังนี้ (a) นักเรียนได้เล่นการพนันมาก่อนหรือไม่ (b) ประเภทของการพนันที่เล่น (c) ความถี่ที่เล่นการพนัน (จำนวนวันที่เล่นพนันในช่วง 90 วันที่ผ่านมา) และ (d) จำนวนเงินที่ชนะพนันและแพ้พนัน

ภาคผนวกที่ 3.1

ตัวอย่างบทเรียน Leaps and Bounds ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย AHS

Gambling

ผลลัพธ์ (SPECIFIC OUTCOMES)

- ศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างการทำกิจกรรม (Physical Activity) สุขภาวะทางอารมณ์ (Emotional wellness) และสุขภาวะทางสังคม
- มีความคุ้นเคยกับคำจำกัดความของคำว่าการเล่นพนัน (Definition of Addiction)
- เรียนรู้คำจำกัดความของการพนันและเข้าใจถึงพฤติกรรมที่นำไปสู่การเล่นพนัน
- ตระหนักถึงเหตุผลที่คนเลือกที่จะพนัน

เนื้อหาและเวลาของบทเรียน (45 นาที)

- กิจกรรมเปิดหลักสูตร: อธิบายโดยย่อเกี่ยวกับผลลัพธ์ -- การเล่นพนันและการพนัน (10 นาที)
- ชนะ แพ้ หรือเลือก (Win, lose or choose) (20 นาที)
- คำตอบเชิงบรรยาย (Written response) (10 นาที)
- ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปก่อนหน้านี้ (5 นาที)

เอกสารที่จำเป็นในการเรียน

- แผ่นใส 6.1a: การเล่นพนันคืออะไร
- แผ่นใส 6.1b: การพนันคืออะไร
- ขนม (30 Gummy bears, 10 suckers, 3 bags of chips, 1 chocolate bar) หรือรางวัลอะไรก็ได้ที่เหมาะสม เช่น ดินสอ ยางลบ บัตรอนุญาตให้เล่นเป็นกรณีพิเศษ เป็นต้น
- An assortment of small pieces of paper Health books
- Sentence strips



กิจกรรมเปิดหลักสูตร: อธิบายโดยย่อเกี่ยวกับผลลัพธ์ -- การเสพติดพนันและการพนัน

เริ่มต้นการสอนโดยการทบทวนคำจำกัดความของคำว่ายา (drug) ที่ได้เรียนไปในบทที่ 1: ยาเป็นสาร นอกเหนือจากอาหาร ที่เมื่อกินเข้าไปแล้วจะเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานของร่างกายและจิตใจ อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าเนื้อหาในบทที่ 6 และ 7 มุ่งเน้นไปที่การเสพติด (addiction) และให้แสดงแผ่นใส 6.1a

การเสพติดเกิดขึ้นเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งต้องพึ่งพายา (เช่น บุหรี่) หรือกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอย่างหนัก เช่น การพนันท้ายผลกีฬา เพื่อให้ได้เงินมา ไม่ว่าจะการกระทำของบุคคลนั้นจะเป็นการทำร้ายตัวเองหรือบุคคลอื่น

อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าการเสพติดคือการที่ร่างกายมีความต้องการยาอย่างต่อเนื่องและ/หรือจิตใจตกเป็นทาสของยา หรือพูดอีกแบบหนึ่งได้ว่าการต้องการพึ่งพายาเกิดขึ้นทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยเน้นเรื่องที่สามารถตกเป็นทาสการพนัน เช่น การเล่นพนันท้ายผลกีฬา ดังนั้นความรู้สึกตกเป็นทาสการเสพติด (dependency) ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับยาเท่านั้น

เชิญเชิญให้นักเรียนอาสาออกมาพร้อมแสดงความเห็นเกี่ยวกับความหมายของการพนันของแต่ละคน และให้ยกตัวอย่างประเภทการพนันชนิดต่างๆ หลังจากนั้น ให้นักเรียนเปรียบเทียบความคิดของแต่ละคนกับคำจำกัดความของการพนันและตัวอย่างในแผ่นใสที่ 6.1b

การพนันคือการนำเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่าไปเสี่ยงโชคกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน

การเล่นพนันหมายถึง

- การซื้อสลากล็อตเตอรี่
- การเล่นเกม
- การเล่นพนันเงินในเกมต่างๆ เช่น การเล่นไพ่ การเล่นเกมเต๋า การเล่น Board game หรือการเล่นพนันผลกีฬา เป็นต้น
- การเล่นพนันเอาสิ่งของต่างๆ เช่น “ถ้าฉันทำคะแนนในวิชาคณิตศาสตร์ได้มากกว่าเธอ เธอต้องให้ผมกวเบสบอลฉัน ถ้าฉันแพ้ ฉันให้ลูกบาสเก็ตบอลเธอ”

กิจกรรมต่อไปคือการพยายามแสดงให้นักเรียนเข้าใจว่าทำไมคนถึงเลือกที่จะเล่นการพนัน

ชนะ แพ้ หรือเลือก (Win, lose or choose)

แจก gummy bear ให้กับนักเรียนทุกคนในชั้นเรียน อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าพวกเขาใช้เวลาเพียง 2-3 วินาที ในการตัดสินใจว่าจะกิน gummy bears หรือว่าจะเล่นเกมเพื่อจะมีโอกาสชนะได้รางวัลที่ใหญ่กว่า อธิบายให้พวกเขาเข้าใจอย่างชัดเจนว่า ถ้าพวกเขาแพ้ พวกเขาจะต้องคืน gummy bears ทั้งหมดและจบลงด้วยการไม่มีอะไรชนะอะไรเหลือเลย

ให้นักเรียนที่ต้องการเล่นเกมนั่งอยู่ที่โต๊ะ และให้พวกที่ไม่ต้องการเล่นเกมพินย้ายไปอยู่ด้านข้างของห้อง บันทึกจำนวนนักเรียนที่เลือกที่จะไม่เล่นเกมบนกระดานเรียน (จำนวนเลขนี้จะมีการเปลี่ยนแปลง เมื่อเกมดำเนินไป เช่นที่แสดงให้เห็นในตัวอย่างข้างล่าง) ย้ำให้นักเรียนที่เลือกที่จะเล่นเกมให้เข้าใจว่า ในตอนนี้พวกเขาไม่สามารถเปลี่ยนใจมากินขนมได้อีกแล้ว แจกแผ่นกระดาษชิ้นเล็กให้กับทุกคนที่เลือกเล่นเกม จะมีกระดาษ 10 ใบที่มีคำว่า “ชนะ” เขียนอยู่บนกระดาษ ส่วนกระดาษแผ่นที่เหลือจะมีคำว่า “แพ้” เขียนอยู่บนกระดาษ ผู้เล่นที่เล่นแพ้จะต้องคืน gummy bear ให้กับครูและกลับไปนั่งร่วมกับเพื่อนที่ไม่ได้เล่นเกมข้างห้อง บันทึกจำนวนนักเรียนที่เล่นแพ้ และจำนวนนักเรียนที่เล่นชนะ ผู้เล่นทั้ง 10 คนจะได้รับแจก sucker คนละ 1 อัน โดยแลกกับ gummy bears ที่ได้รับไปก่อนหน้านี้ อธิบายให้ผู้เล่น 10 คนที่เหลืออยู่ให้รู้ว่า พวกเขาใช้เวลาเพียง 2-3 วินาที ในการตัดสินใจว่าจะหยุดเล่นเกมและเก็บ sucker ไว้ หรือว่าจะเล่นต่อไปเพื่อจะมีโอกาสชนะได้รางวัลที่ใหญ่กว่าขึ้นมาอีก อธิบายให้พวกเขาเข้าใจอย่างชัดเจนอีกครั้งว่า ถ้าพวกเขาแพ้ พวกเขาจบลงด้วยการไม่มีอะไรชนะอะไรเหลืออีกเลย ให้นักเรียนกลุ่มที่เลือกที่จะเก็บ sucker ไว้กลับไปนั่งร่วมกับเพื่อนที่ข้างห้อง หากมีนักเรียนเลือกที่จะหยุดเล่น ให้ปรับแก้ไขตัวเลขใน Winning column และบวกเพิ่มเข้าไปใน Not Playing column ในตอนนี้ นักเรียนที่เหลืออยู่จะต้องเลือกแถบกระดาษที่มีสีขาว แดง หรือเขียวขึ้นมาคนละ 1 ใบ (slip of paper coloured white, red or green) แถบกระดาษทั้งหมดจะเป็นสีขาว 3 ใบ และที่เหลือจะเป็นสีแดง หรือเขียว เมื่อนักเรียนทั้งหมดที่เหลืออยู่ได้เลือกแถบกระดาษเรียบร้อยแล้ว ให้ประกาศว่านักเรียนที่เลือกได้แถบกระดาษสีขาว คือผู้ชนะได้รางวัลเป็น chips คนละ 1 ดวง ผู้เล่นที่เล่นแพ้จะต้องคืน sucker ให้กับครูและกลับไปนั่งร่วมกับเพื่อนที่ข้างห้อง และปรับแก้ไขตัวเลขในกระดานเรียน ถ้านักเรียน 3 คนที่เหลืออยู่ยังไม่มีใครที่ต้องการเล่นเกมต่อไปเพื่อให้ได้รางวัลที่ใหญ่กว่านี้อีก หากยังมีนักเรียนที่ต้องการเล่นเกมต่อตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ให้แจกแถบกระดาษให้นักเรียนอีกคนละ 1 ใบ โดยแถบกระดาษใบหนึ่งจะมีรูปแท่งช็อกโกแลต และกระดาษ 2 แผ่นที่เหลือไม่มีรูปอะไรเลย ให้ผู้แพ้ทั้ง 2 คนคืน chips ให้กับครูและกลับไปนั่งร่วมกับเพื่อนๆ ที่ข้างห้อง ปรับแก้ไขตัวเลขในกระดานเรียน นักเรียนที่ชนะการเล่นเกมจะได้รับรางวัลเป็นแท่งช็อกโกแลต โดยแลกกับ chips ที่มีอยู่ ให้นักเรียนทุกคนกลับไปนั่งที่โต๊ะและดูผลตัวเลขที่ได้จดบันทึกไว้จากการเล่นเกม ตัวอย่างเช่น

Not Playing		Losing	Winning
4	(เริ่มต้นเกม)	15	10
5	(ช่วงกลางเกม)	21	3
5	(สิ้นสุดเกม)	24	1

ภายหลังจากการเล่นเกมส์สิ้นสุดลง ให้นักเรียนถกและพูดคุยเกี่ยวกับเกม โดยการตั้งคำถามและให้เชื่อมโยงกับการพนัน เช่น

- ในตอนต้น นักเรียนมีความรู้สึกเป็นอย่างไรในการเลือกที่จะเล่น หรือไม่เล่นเกมพนันครั้งนี้ ทำไม ความรู้สึกนี้เปลี่ยนไปหรือไม่เมื่อเกมส์สิ้นสุดลง ทำไมเปลี่ยนหรือไม่เปลี่ยน
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่เป็นผู้แพ้ในรอบแรก
- ให้นักเรียนอธิบายถึงประสบการณ์ที่ได้ หรือสูญเสีย sucker ถู chips หรือแทงช็อกโกแลต
- คุณคิดว่าผู้เล่นที่แพ้ในตอนสุดท้ายรู้สึกแย่มากกว่าผู้เล่นที่แพ้ในตอนต้นหรือไม่ ทำไมแยกว่า หรือทำไมไม่แยกว่า
- มีใครรู้สึกอิจฉาผู้เล่นคนอื่นหรือไม่ ทำไมรู้สึกอิจฉา หรือทำไมไม่รู้สึกอิจฉา
- ถ้าคุณแพ้ คุณยังจะเล่นเกมนี้อีกหรือไม่ ทำไมถึงเล่น หรือทำไมไม่เล่น
- ถ้าคุณชนะ คุณยังจะเล่นเกมนี้อีกหรือไม่ ทำไมถึงเล่น หรือทำไมไม่เล่น
- ถ้าคุณต้องใช้ขนมว่างของตัวเองในการเล่น แทนที่จะได้รับแจก คุณยังจะเล่นเกมนี้อีกหรือไม่ ทำไมถึงเล่น หรือทำไมไม่เล่น
- คุณคิดว่าทำไมคนถึงชอบเล่นการพนันเมื่อพวกเขาชนะ
- คุณคิดว่าทำไมคนถึงยังเล่นการพนันต่อเมื่อพวกเขาแพ้
- คุณคิดว่าตัวเลขในตารางกระดานเขียนบอกอะไรเกี่ยวกับโอกาสชนะในเกมพนันครั้งนี้
- อะไรเป็นประเด็นสำคัญของการเล่นเกมพนันนี้ และเราสามารถเรียนรู้อะไรจากการเล่นเกมครั้งนี้

กลับไปที่แผ่นใส 6.1b และถามนักเรียนว่าเมื่อได้เล่นเกมนี้แล้ว เข้าใจคำจำกัดความของคำว่าการเล่น ชัดเจนขึ้นหรือไม่

ตอบคำถามเชิงบรรยาย (Written response)

เลือกคำถามจากข้างบนมา 3 คำถาม และให้นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามอย่างน้อย 1 คำถามในสมุดเขียน You may select discussion items that you explored as a whole class, or you may prefer to use the discussion items that were not covered.

ทบทวน: เราเรียนอะไรไปบ้างแล้ว

ในช่วง 2-3 นาทีสุดท้ายของบทเรียน นักเรียนได้มีการพิจารณาและถกเถียงกันหรือไม่ว่า พวกเขามีสิ่งของที่มีมูลค่าที่พวกเขาเต็มใจที่จะพนันกับกิจกรรมพนันที่มีผลลัพธ์ไม่แน่นอน เช่น คุณจะพนันเงินค่าขนม 1 เหรียญ จักรยาน หรือ เสื้อผ้าที่คุณชอบ หรือไม่ทำมาถึงพนัน หรือทำไม่ถึงไม่พนัน

ให้นักเรียนอาสาออกมาเขียนข้อมูลในกระดานเรียนในชั้นเรียน โดยใช้แถบกระดาษที่เขียนเป็นประโยค (Sentence strips) เช่น คำจำกัดความของการพนัน และ การพนันประเภทต่างๆ เป็นต้น

6.1a แผ่นใส

*Leaps and
bounds*

การเสพติดคืออะไร ?

การเสพติดเกิดขึ้นเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งต้องพึ่งพายา (เช่น บุหรี่) หรือกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอย่างหนัก เช่น การพนัน ทายผลกีฬา เพื่อให้ได้เงินมา ไม่ว่าจะการกระทำของบุคคลนั้นจะเป็นการทำร้ายตัวเองหรือบุคคลอื่น



การพนันคืออะไร ?

การพนันคือการนำเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่าไปเสี่ยงโชคกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน

การเล่นพนันสามารถรวมถึง

- การซื้อสลากล็อตเตอรี่
- การเล่นเกม
- การเล่นพนันเงินในเกมต่างๆ เช่น การเล่นไพ่ การเล่นลูกเต๋า การเล่น Board game หรือการเล่นพนันผลกีฬา เป็นต้น
- การเล่นพนันเอาสิ่งของต่างๆ เช่น “ถ้าฉันทำคะแนนในวิชาคณิตศาสตร์ได้มากกว่าเธอ เธอต้องให้หมวกเบสบอลฉัน ถ้าฉันแพ้ ฉันให้ลูกบาสเก็ตบอลเธอ”



ภาคผนวกที่ 3.2

ตัวอย่างบทเรียน Leaps and Bounds ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดย AHS

Gambling go-round

ผลลัพธ์ที่ต้องการ

5.3 ศึกษาความมีประสิทธิภาพของแนวทางการตัดสินใจในรูปแบบต่างๆ

5.4 วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งต่อการวางแผนและการไปสู่การบรรลุเป้าหมาย

- เรียนรู้คำจำกัดความของการพนันและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน
- แยกแยะความแตกต่างระหว่างการเล่นพนันเพื่อความบันเทิง (social gambling) และ การติดพนัน (problem gambling)
- ตระหนักและเข้าใจคำว่า “โอกาสในการชนะ” (odds of winning)
- เข้าใจว่าการแพ้และการชนะในเกมการพนันเป็นเรื่องที่ไม่มีความแน่นอน (random)

เนื้อหาและเวลาของบทเรียน (45 นาที)

- กิจกรรมเปิดหลักสูตร: การพนันโดยสังเขป (A glance at Gambling) (10 นาที)
- การแข่งขัน vs. ความร่วมมือ (20 นาที)
- เกมโยนเหรียญหัว-ก้อย (Penny Pitch) (10 นาที)
- ทบทวน: ทบทวนเรื่องการพนัน (5 นาที)

เอกสารที่ใช้ในการเรียน

- แผ่นใส 3.1 การพนันโดยสังเขป
- แผ่นใส 3.2 การแข่งขัน vs. ความร่วมมือ
- ขอรางวัลสำหรับกิจกรรม 3.2: การแข่งขัน vs. ความร่วมมือ (Gummy bears, ดินสอ โบอนุญาตให้มีเวลาว่างของตัวเอง (Free time) หรือรางวัลอื่นๆที่เหมาะสม)
- เหรียญ 1 เพนนี สำหรับนักเรียนทุกคน
- แถบกระดาษขนาดใหญ่เพื่อเอาไว้เขียนข้อความ (สำหรับกระดานเรียนในห้อง)
- สมุดจดบันทึก

กิจกรรมเปิดหลักสูตร: การพนันโดยสังเขป

นำคำจำกัดความของการพนันที่อยู่ด้านบนของแผ่นใส 3.1 ให้นักเรียนดู และให้นักเรียนจดข้อมูลดังกล่าวลงในสมุดจดรายงาน

การพนันคือการนำเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน การพนันเงิน (betting) การวางเงินเดิมพัน (making a wager) และการรับคำท้าพนัน (taking a dare) เป็นตัวอย่างของการพนันทั้งสิ้น

ให้นักเรียนยกตัวอย่างการเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ ซึ่งพวกเขาน่าจะพูดถึง การเล่นพนันในคาสิโน ตู้เกมวิดีโอล็อตเตอรี่ (video lottery terminal) และการเล่นบิงโก เป็นต้น โดยต้องย้ำเตือนให้นักเรียนรู้ว่าการพนันคือพฤติกรรมเสี่ยงใดๆก็ตามที่เกี่ยวกับการเล่นพนันเงิน วางเงินเดิมพัน และการรับคำท้าพนัน ที่มีการแลกเปลี่ยนเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่า นำข้อความที่อยู่ด้านล่างของแผ่นใส 3.1 ให้นักเรียนดูและให้นักเรียนถกและพูดคุยเกี่ยวกับตัวอย่างการพนันที่แสดงอยู่ข้างล่างดังนี้

- การเล่นคาสิโน
- การซื้อสลากเพื่อหาทุน (Fundrasing) หรือสลากล็อตโต
- วางเงินเดิมพันพนันผลกีฬา
- เล่นไพ่ เกมกระดาน หรือวิดีโอเกมกับครอบครัวและเพื่อนเพื่อเงินหรือทรัพย์สิน
- เล่นพนันในเกมการแข่งขันที่ต้องใช้ทักษะ เช่น ปาลูกดอก ยิงเป้า (shooting hoops) หรือวิ่งแข่ง
- Playing for keeps
- โยนเหรียญหัว-ก้อย
- เล่นบิงโก

การแข่งขัน vs. ความร่วมมือ

คนส่วนใหญ่เล่นพนันกับเพื่อนเป็นหลักเพราะว่าพวกเขาสนุกกับการได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและเป็นความท้าทาย สำหรับคนส่วนใหญ่แล้ว การพนันเป็นกิจกรรมทางสังคม (social activity) การได้เงินหรือเสียเงินหรือเสียทรัพย์สินที่มีมูลค่าจากการพนันไม่ใช่เป้าหมายหลักของการเล่นพนัน แต่สำหรับบางคนแล้ว การพนันได้กลายเป็นปัญหาที่รุนแรง กลุ่มคนเหล่านี้หมกมุ่นกับการพนันซึ่งสามารถส่งผลกระทบเหมือนการติดยาเสพติด การพนันเงิน การวางเงินเดิมพัน และการรับคำท้าพนันกลายเป็นเรื่องที่สำคัญมากขึ้นและมีมากขึ้น



อาการต่อไปนี้อาจเป็นสัญญาณที่แสดงว่าบุคคลนั้นติดการพนัน

- มีอาการเร่งรีบ (rush) ซึ่งแสดงถึงการที่ยังเล่นการพนันอยู่
- ให้ความสนใจแต่เรื่องการชนะเป็นหลัก
- ใช้เวลาและเงินมากขึ้นกับการเล่นพนัน
- เล่นการพนันมากขึ้นเพื่อหวังจะเอาเงินหรือทรัพย์สินที่เสียไปคืนมา
- เก็บซ่อนไม่ให้เพื่อนและครอบครัวรู้ถึงการเล่นพนันของตัวเอง
- โกหกเรื่องการเสียพนัน
- มีอาการซึมเศร้าเรื่องผลการพนัน
- ต้องการเลิกแต่ไม่สามารถทำได้

กิจกรรมนี้ถูกออกแบบมาเพื่อยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงจากการพนันเพื่อเข้าสู่สังคมไปสู่การติดพนัน (Shift from social gambling to problem gambling) เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหลักคิดนี้อย่างถ่องแท้ นักเรียนจะต้องศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ (healthy competition) และการแข่งขันที่ไม่สร้างสรรค์ (unhealthy competition) ซึ่งเป็นตัวอย่างการเปรียบเทียบที่ดีอันหนึ่ง

ให้ครูแบ่งชั้นเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่ากิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งกันไข (unscramble) คำปริศนา (mystery) คำปริศนาแต่ละคำเป็นคำที่ไม่เหมือนกัน และทุกคำเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “การแข่งขัน” (competition) นักเรียนกลุ่มแรกที่สามารถไขคำปริศนาได้จะได้รับรางวัล

ตัดคำปริศนา (scrambled words) จากมุมซ้ายบนของ blackline master 3.2:

การแข่งขัน vs. ความร่วมมือ แจกกระดาษคำปริศนา 1 คำให้แต่ละกลุ่มโดยคว่ำหน้ากระดาษไว้ เมื่อครูบอกให้เริ่มทำได้ ให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มพลิกกระดาษและเริ่มไขตัวอักษรคำปริศนา เมื่อกลุ่มใดทำเสร็จแล้วให้เขียนคำตอบบนแผ่นกระดาษเล็กๆ นั่งอยู่ที่โต๊ะและยกมือขึ้นทั้งกลุ่ม เมื่อมีกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งไขปริศนาได้แล้ว ให้เวลากลุ่มที่เหลืออีก 1 นาทีในการไขคำปริศนาของแต่ละกลุ่มต่อ เพื่อดูว่าสามารถทำได้หรือไม่ ให้รางวัลแก่กลุ่มที่ชนะ

แสดงคำตอบให้นักเรียนในชั้นเรียนได้เห็น และให้นักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับกิจกรรมนี้ในชั้นเรียน โดยใช้คำถามและคำตอบตามข้างล่างนี้เป็นแนวทาง

ให้นักเรียนเล่าถึงความรู้สึกที่ประสบพบมาและอธิบายว่าทำไม

- ฉันจึงตื่นเต้นกับการแข่งขันกับทีมอื่น
- ฉันต้องการชนะ
- ฉันสนุกกับความท้าทายที่ต้องทำงานให้เสร็จโดยเร็ว
- ฉันรู้สึกกดดันที่ต้องช่วยเพื่อนในกลุ่ม
- ฉันรู้สึกโกรธ (frustrated) ที่พวกเราทำได้ไม่เร็วพอ
- ฉันรู้สึกสนุกแม้ว่าพวกเราจะไม่ได้ชนะ

ให้นักเรียนอธิบายว่ามีด้านไหนของกิจกรรมนี้ที่พวกเขาคิดว่าไม่ยุติธรรม

- บางกลุ่มได้คำปริศนาที่ง่ายกว่ากลุ่มอื่น
- ทุกกลุ่มทำได้ดีแต่มีเพียงกลุ่มเดียวที่ชนะ
- กลุ่มฉันไขคำปริศนาได้แล้วแต่มันช้าเกินไป
- สมาชิกในกลุ่มฉันไม่ร่วมมือทำงานด้วยกัน

ให้นักเรียนหาความหมายของคำว่า “การแข่งขัน”

- เมื่อคนสองคนแข่งขันกัน
- เมื่อทีม 2 ทีมแข่งขันต่อสู้กัน
- เกมที่มีผู้ชนะและผู้แพ้
- การแข่งขันเพื่อชนะคนอื่นเหนือทีมอื่น

กิจกรรมที่นักเรียนต้องทำต่อไปคือการไขคำปริศนาของคำว่า “ความร่วมมือ” อย่างไรก็ตาม ในครั้งนี้จะมีการกำหนดเวลาในการไขคำปริศนาไว้ที่ 5 นาที และทุกกลุ่มที่ไขคำปริศนาได้ภายในเวลาที่กำหนดจะได้รับรางวัล เมื่อมีกลุ่มใดที่ไขคำปริศนาได้แล้ว ตัวแทนกลุ่มจะต้องลุกขึ้นมาเขียนคำตอบที่ได้ไว้บนกระดานเรียน โดยกิจกรรมจะดำเนินต่อไปจนครบ 5 นาที หลังจากครบเวลา 5 นาทีแล้วให้ครูเฉลยคำตอบที่ปรากฏอยู่ในแผ่นสไลด์ที่ 3.2 และให้นักเรียนถกและพูดคุยเกี่ยวกับคำถามที่ปรากฏข้างล่างนี้

อะไรที่ทำให้กิจกรรมนี้เป็นเรื่องสนุก?

- ฉันชอบทำงานร่วมกันเป็นทีม
- มันไม่เครียดเพราะว่าไม่จำเป็นต้องทำเสร็จเป็นคนแรก
- ฉันไม่กังวลเกี่ยวกับเรื่องแพ้
- ฉันดีใจที่ทุกคนเป็นผู้ชนะ
- ฉันสนุกกับการท้าทายในการไขคำปริศนา

อะไรคือสิ่งที่เหมือนและแตกต่างระหว่างการไขคำปริศนาของเกมทั้ง 2 เกม ?

ความเหมือน

- เราทำงานดีขึ้นเมื่อทำงานร่วมกันเป็นทีม
- เรามีข้อจำกัดด้านเวลา
- มีการแจกรางวัลทั้ง 2 เกม
- คำบางคำง่ายกว่าคำอื่นทั้ง 2 เกม

ความต่าง

- มีผู้ชนะเพียงหนึ่งเดียวในเกมแรก
- เรารู้สึกเครียดมากกว่าในเกมแรก
- เรามีเวลามากกว่าในเกมที่ 2
- ในเกมแรกเราแข่งกับทีมอื่น แต่ในเกมที่ 2 เราทำงานร่วมกันกับทีมอื่น

อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า เกมการร่วมมือเป็นเกมที่น้อยครั้งจะเกี่ยวกับเรื่องแพ้-ชนะ ไม่เหมือนกับเกมการแข่งขัน การร่วมมือคือการทำงานร่วมกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วม เมื่อเรานึกถึงการแข่งขัน เราพูดถึงการมีผู้ชนะและมีผู้แพ้ อย่างไรก็ตาม การแข่งขันส่วนใหญ่ก็มีเรื่องความร่วมมือกันบางอย่างเกี่ยวข้องอยู่ด้วย เมื่อคุณแข่งกีฬาประเภททีม ทีมของคุณจะประสบความสำเร็จมากกว่าถ้าทุกคนในทีมทำงานร่วมกัน ไม่ใช่ต่างคนต่างทำหรือทะเลาะกัน หลังจากจบเกม คุณสนับสนุนสมาชิกของทีมคู่แข่งด้วยการส่งเสียงเชียร์และจับมือพวกเขา ไม่ว่าทีมของคุณจะแพ้หรือชนะ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาเป็นสิ่งจำเป็นระหว่างเกมการแข่งขันแบบเดี่ยว การกล่าวคำบอกให้คู่แข่งโชคดีและยินดีกับคู่แข่งที่เล่นดีเป็นตัวอย่างของความร่วมมือ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์ที่ดีสำหรับทุกคน

เกมโยนเหรียญหัว-ก้อย (Penny pitch)

ให้นักเรียนคิดถึงการโยนเหรียญเพื่อใช้ในการตัดสินใจ ถ้าคุณทายว่าเหรียญจะออก “หัว” คุณคิดว่าโอกาสที่เหรียญจะออกหัวมีมากน้อยเท่าไร เพื่อตอบคำถามนี้ ให้นักเรียนคาดการณ์ว่าเหรียญจะออกหัวกี่ครั้งจากการโยนเหรียญ 20 ครั้ง จดบันทึกตัวเลขที่นักเรียนคาดการณ์ไว้จำนวนหนึ่งบนกระดานเรียน และคูณตัวเลขนั้นด้วย 5 เพื่อให้ได้หาตัวเลขจากฐาน 100 ซึ่งทำให้เราคำนวณตัวเลขเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ได้

ตัวอย่าง:	6	12	9	17	15
	$\frac{X\ 5}{30\%}$	$\frac{x\ 5}{60\%}$	$\frac{x\ 5}{45\%}$	$\frac{x\ 5}{85\%}$	$\frac{x\ 5}{75\%}$

อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าคำว่า “โอกาสในการชนะ” (Odds of winning) ถูกใช้ในการอธิบายถึงโอกาสในการชนะในเกมการพนัน ตัวเลขร้อยละที่ปรากฏข้างบนเป็นตัวเลขคาดการณ์ของโอกาสในการชนะ

หลังจากนั้น แจกเหรียญเพนนี 1 เหรียญให้นักเรียนทุกคน และให้ทุกคนโยนเหรียญ 20 ครั้งและบันทึกจำนวนครั้งที่เหรียญออกหัว เมื่อทุกคนทำเสร็จแล้ว ให้บันทึกผลการโยนเหรียญของนักเรียนบางคนไว้บนกระดานเรียน สุ่มเลือกตัวเลขมา 5 จำนวนและนำมาบวกกันเพื่อคำนวณหาค่าร้อยละ และทำเช่นเดียวกันกับชุดตัวเลข 5 จำนวนชุดอื่นๆเพื่อให้ได้ค่าร้อยละตัวอื่นๆมากขึ้น อธิบาย



ให้นักเรียนเข้าใจว่า การนำเอาตัวเลขจำนวนมากมายมาคิดคำนวณจะได้ค่าของโอกาสในการชนะที่
แม่นยำกว่า

ตัวอย่าง: $12 + 8 + 7 + 14 + 11 = 52\%$

$16 + 9 + 13 + 6 + 10 = 54\%$

$11 + 15 + 8 + 9 + 12 = 55\%$

ถามนักเรียนให้ลองพิจารณาดูว่า โอกาสที่การโยนเหรียญครั้งที่ 20 จะออกหัวจะเป็นเท่าไร ถ้าผลการโยน
เหรียญ 19 ครั้งก่อนหน้านี้ ออกหัวทุกครั้ง ซึ่งคำตอบคือ 50% โอกาสที่การโยนเหรียญจะออกหัวคือ 50%
ทุกครั้ง ไม่เกี่ยวข้องใดๆกับผลการโยนเหรียญก่อนหน้านี้ เหรียญไม่มีความทรงจำผลการโยนเหรียญก่อน
หน้านั้นว่าเป็นอย่างไร และมันไม่สามารถกำหนดผลให้ออกมามีรูปแบบเฉพาะเจาะจงว่าโชคดีหรือโชคร้าย
ได้ ผลการโยนเป็นเรื่องของความไม่แน่นอนทั้งสิ้น โดยมีโอกาส 50% ทุกครั้ง

บททวน: Going over gambling

ให้นักเรียนออกมาสรุปอย่างสังเขปถึงหลักคิดที่ได้เรียนไปในบทที่ 3 ให้นักเรียนอาสาออกมาเขียนความหมายและตัวอย่างของคำเหล่านี้

- การพนัน
- การแข่งขันที่ไม่สร้างสรรค์
- การติดพนัน
- โอกาสในการชนะ

ให้นักเรียนบางคนเขียนตัวอย่าง 1 ตัวอย่างของคำข้างบนแต่ละคำบนกระดาษที่ใช้เขียนข้อความและออกมาเขียนเพิ่มข้อมูลเหล่านั้นบนกระดานเรียน

การพนันโดยสังเขป

การพนันคือการนำเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน การเล่นพนันเงิน (betting) วางเงินเดิมพัน (making a wager) และการรับคำท้าพนัน (taking a dare) เป็นตัวอย่างของการพนันทั้งสิ้น

สิ่งเหล่านี้คือการพนัน (Gambling includes:)

- การเล่นคาสิโนออนไลน์
- การซื้อสลากเพื่อหาทุน (Fundrasing) หรือสลากล็อตโต
- วางเงินเดิมพันพนันผลกีฬา
- เล่นไพ่ เกมกระดาน หรือวิดีโอเกมกับครอบครัวและเพื่อนเพื่อเงินหรือทรัพย์สิน
- เล่นตู้เกมวิดีโอล็อตเตอรี่ (video lottery terminal)
- ทำผู้อื่นให้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้ได้เงินหรือทรัพย์สินส่วนตัว
- เล่นพนันในเกมการแข่งขันที่ต้องใช้ทักษะ เช่น ปาลูกดอก ยิงเป้า (shooting hoops) หรือวิ่งแข่ง
- Playing for keeps
- โยนเหรียญหัว-ก้อย
- เล่นบิงโก



การแข่งขัน vs. ความร่วมมือ

คำศัพท์ที่เกี่ยวกับการแข่งขัน

tt

nwiignn

golisn

gelœlnah

agem

serpruse

rezip

manhopci

exditement

winning

losing

challenge

game

pressure

prize

champion

คำศัพท์ที่เกี่ยวกับความร่วมมือ

oniaritpacpit

tefro

potsnimarpssh

roettgeh

emat

perspinrath

teneyojmn

partidipation

effort

sportsmanship

together

team

partnership

enjoyment



ภาคผนวกที่ 3.3

ตัวอย่างบทเรียน Leaps and Bounds ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดย AHS

Dicey Decisions

ผลลัพธ์ที่ต้องการ

W- 6.1 ประเมินความจำเป็นในการสร้างความสมดุลและความหลากหลายของกิจกรรมประจำวันที่ส่งเสริมการมีสุขภาพที่ดีของตนเอง

W- 6.4 ศึกษานิสัยหรือพฤติกรรมทางด้านสุขภาพว่ามีอิทธิพลต่อภาพพจน์ทางสรีระร่างกาย และความรู้สึกของความเห็นคุณค่าของตนเองอย่างไร

L- 6.3 วิเคราะห์อิทธิพลต่างๆที่มีต่อการตัดสินใจ

6.4 ค้นหาและพัฒนาแนวทาง (strategy) ในการเอาชนะความท้าทายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการบรรลุเป้าหมาย (goal fulfillment)

- บอกความแตกต่างระหว่างการพนันที่ถูกกฎหมาย (Licensed gambling) และการพนันที่ไม่เป็นทางการ (informal gambling)
- ทำความเข้าใจกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อคนในการเล่นการพนัน
- รับรู้ถึงการเล่นพนันที่เป็นปัญหา
- ประเมินผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนัน
- รับรู้ว่ามีทางเลือกอื่นๆที่สร้างสรรค์กว่าการเล่นพนัน

เนื้อหาและเวลาของบทเรียน (45 นาที)

กิจกรรมเปิดหลักสูตร: ทำความเข้าใจกับการพนัน (10 นาที)

เป้าหมายที่เป็นไปได้ (Probable purposes) (10 นาที)

การวางเงินเดิมพัน (Weighing wagers) (20 นาที)

บททวนสิ่งที่ได้เรียนไป (5 นาที)

เอกสารที่ใช้ในการเรียน

แผ่นใส 3.1: ทำความเข้าใจกับการพนัน

ข้อมูลต้นแบบ 3.2: เป้าหมายที่เป็นไปได้

ลูกบอลหรือถุงถั่ว (Ball or beanbag)

กระดาษตารางคำตอบ (Chart paper)

สมุดจดบันทึก



กิจกรรมเปิดหลักสูตร: ทำความเข้าใจกับการพนัน

ให้นักเรียนถกและพูดคุยเกี่ยวกับคำจำกัดความของการพนันของนักเรียนเองสัก 2-3 ตัวอย่าง หลังจากนั้น

นำคำจำกัดความของการพนันที่อยู่ด้านบนของแผ่นใส 3.1: *ทำความเข้าใจกับการพนัน* ให้นักเรียนดู และให้นักเรียนจดข้อมูลดังกล่าวลงในสมุดจดบันทึก

การพนันคือการนำเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน

อธิบายให้นักเรียนรู้ว่าเยาวชนส่วนใหญ่คิดว่าการพนันเป็นกิจกรรมของผู้ใหญ่ที่เกิดขึ้นในคาสิโนและบาร์เท่านั้น ซึ่งก็เป็นข้อเท็จจริงในระดับหนึ่งเท่านั้น แท้จริงแล้วการพนันไม่เพียงเป็นการเล่นไพ่แบล็คแจ๊คและตู้เกมวิดีโอเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเล่นพนันอื่นๆที่เกิดขึ้นในชุมชนของเราหรือในโรงเรียนด้วย

ให้นักเรียนดูส่วนที่เหลือของแผ่นใส 3.1 ที่ให้คำจำกัดความของคำว่า การพนันที่ถูกกฎหมาย (Licensed gambling) และการพนันอย่างไม่เป็นทางการ (Informal gambling)

- การพนันที่ถูกกฎหมายหมายถึงการพนันที่ได้รับการตรวจสอบดูแล (monitored) โดยรัฐบาลในระดับหนึ่ง กฎหมายห้ามเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเล่นการพนันที่ถูกกฎหมายนี้
- การพนันอย่างไม่เป็นทางการเป็นพฤติกรรมความเสี่ยงโชค (risk-taking behaviour) ที่เกี่ยวกับการเล่นพนันเงิน (betting) การวางเงินเดิมพัน (making a wager) และการรับคำท้าพนัน (taking a dare) เพื่อแลกเปลี่ยนกับเงินหรือทรัพย์สินที่มีมูลค่า คนส่วนใหญ่เล่นพนันอย่างไม่เป็นทางการกับครอบครัวและเพื่อน

ให้นักเรียนยกตัวอย่างการพนันประเภทละหนึ่งตัวอย่าง และบันทึกคำตอบในกระดานตารางคำตอบ ดังนี้

การพนันที่ถูกกฎหมาย

- ล็อตเตอรี่
- ล็อตเตอรี่กีฬา
- ตู้เกมวิดีโอล็อตเตอรี่
- คาสิโน
- บิงโก
- แรฟเฟิลส์
- การแข่งม้า
- สลากขูดหรือสลากแบบดึง (pull tab)
- สลากล็อตโตเพื่อการกุศลหรือจัดหาทุน

การพนันอย่างไม่เป็นทางการ

- การเดิมพันทายผลกีฬา
- การเล่นพนันไพ่ เกมกระดาน (board game) หรือวิดีโอเกม
- การเล่นทายผลการโยนเหรียญ
- Playing for keeps
- การท้าพนันเงินหรือสิ่งของ
- การเล่นพนันในเกมที่ใช้ทักษะ เช่น เล่นปาลูกดอก

เป้าหมายที่เป็นไปได้ (Probable purposes)

ให้นักเรียนจับคู่ตอบคำถามในข้อมูลต้นแบบ 3.2: *เป้าหมายที่เป็นไปได้* หน้าที่ของนักเรียนคือการหาเหตุผล 2 ข้อในการหาคำตอบว่าทำไมคนถึงเล่นการพนัน ในแบบฝึกหัดนี้มีคำตอบที่เป็นไปได้อยู่ 12 ข้อ ดังนั้นนักเรียนไม่ควรหยุดถึงคำตอบเหล่านี้ซ้ำอีก เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกหัดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนอาสาออกมาบอกเล่าคำตอบของตัวเอง คำตอบเหล่านั้นอาจจะแตกต่างไปบ้างจากคำตอบที่อยู่ข้างล่างนี้ ให้ออมรับคำตอบของนักเรียน ถ้าคำตอบเหล่านั้นมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำลังถกเถียงกันอยู่ บันทึกคำตอบบนกระดานตารางคำตอบ คำตอบที่ปรากฏอยู่ข้างล่างนี้คือคำตอบที่เหมาะสม

เหตุผลที่ทำไมคนถึงเล่นการพนัน

- # 1 เพื่อความตื่นเต้น
เพื่อความท้าทาย
- # 2 เล่นเพราะความอยากรู้อยากเห็น
เล่นสนุกๆหรือเพื่อความสนุกสนาน
เพื่อมีอะไรทำกับเพื่อน
- # 3 เล่นเป็นงานอดิเรก
เล่นเพื่อให้ลืมปัญหาในแต่ละวัน (everyday problems)
- # 4 เล่นเพราะต้องการสนับสนุนโครงการที่มีเป้าหมายที่ดีหรือเพื่อการกุศล (good cause)
เล่นเพื่อชนะ
- # 5 เพื่ออยู่ตามลำพัง
เล่นเพราะเก่งในการเล่นพนัน
เล่นเพื่อให้รู้สึกดีกับตัวเอง

อธิบายให้นักเรียนรู้ว่าคนส่วนใหญ่เล่นการพนันเป็นครั้งคราว พวกเขาสนุกกับการเล่น สนุกกับการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและความท้าทาย สำหรับคนเหล่านี้แล้ว การพนันเป็นกิจกรรมทางสังคม การแพ้ชนะเงินหรือทรัพย์สินที่มีค่าไม่ใช่เป้าหมายหลัก อย่างไรก็ตาม สำหรับคนอีกกลุ่มหนึ่ง การพนันกลายเป็นปัญหาที่ร้ายแรง พวกเขาหมกมุ่นอยู่กับการพนัน ทั้งๆที่มันมีผลกระทบที่ไม่ดีต่อตนเองหรือผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง การพนันเงิน (betting) การวางเงินเดิมพัน (making a wager) และการรับคำท้าพนัน (taking a dare) กลายเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากขึ้นและมีบ่อยครั้งมากขึ้น ซึ่งสามารถกลายเป็นปัญหาที่หนักหน่วงเหมือนการติดยาเสพติด



- มีอาการเร่งรีบ (rush) ซึ่งแสดงถึงการที่ยังเล่นการพนันอยู่
- ให้ความสนใจแต่เรื่องการชนะเป็นหลัก
- ใช้เวลาและเงินมากขึ้นกับการเล่นพนัน
- เล่นการพนันมากขึ้นเพื่อหวังจะเอาเงินหรือทรัพย์สินที่เสียไปคืนมา
- ปิดซ่อนไม่ให้เพื่อนและครอบครัวรู้ถึงการเล่นพนันของตัวเอง
- โกหกเรื่องการเสียพนัน
- มีอาการซึมเศร้าเรื่องผลการเล่นพนัน
- ต้องการเลิกเล่นพนันแต่ไม่สามารถทำได้

ให้ครูคอยเตือนนักเรียนในชั้นว่าการติดพนันส่งผลกระทบต่อทุกคนในครอบครัว เพราะว่าการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว บ่อยครั้งส่งผลกระทบต่อสมาชิกคนอื่นๆ ในครอบครัวด้วย ให้ข้อมูลนักเรียนได้รู้ว่าองค์กร Gamblers Anonymous ให้ความช่วยเหลือแก่คนที่มีปัญหาการติดการพนัน และองค์กร Gam-Anon ให้ความช่วยเหลือแก่สมาชิกในครอบครัว

การวางเงินเดิมพัน (Weighing wagers)

ให้นักเรียนระบุถึงสิ่งแรกที่นักเรียนคิดถึงเมื่อถูกถามถึงผลกระทบทางลบที่เกี่ยวกับการพนัน มีความเป็นไปได้ที่พวกเขาจะพูดว่า “การเสียพนัน” (Losing) ซึ่งแน่นอนว่าถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ยังมีผลกระทบทางลบอื่นๆ ที่บ่อยครั้งอาจถูกลืม ถามนักเรียนให้ลองพิจารณาตัวอย่างข้างล่างนี้ โดยให้นักเรียนระบุถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นของตัวเองอย่างเหล่านี้ หลังจากนั้น แสดงแผ่นใส 3.3: การวางเงินเดิมพันพนัน ให้นักเรียนเห็นถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นของตัวเองเหล่านี้ โดยการอ่านตัวอย่างเหล่านั้นที่ละตัวอย่างและให้นักเรียนดูผลกระทบที่เกิดขึ้น

คิดถึงเกี่ยวกับ

- การเล่นเกมพนันเงินที่มากเกินไปจนกว่าเงินที่คุณสามารถเสียได้
- การเล่นเกมพนันเพื่อหนีปัญหาทางอารมณ์และปัญหาทั่วไป (เช่น ความเหงา หรือความเครียด)
- การขาดเรียนหรือขาดงานเนื่องจากการพนัน
- การทะเลาะกับเพื่อนและครอบครัวเรื่องเงินและการพนัน
- การยืมเงิน
- การขโมยเงิน
- การสูญเสียหรือขายทรัพย์สินส่วนตัวเนื่องจากการพนัน
- การพูดเกินจริงหรือโกหกเกี่ยวกับการพนัน
- ความกังวลด้านเงิน



เก็บแผ่นใส 3.3 ไว้ใกล้ตัวเพื่อที่สามารถใช้ให้นักเรียนอ้างอิงได้ในช่วงต่อไปของกิจกรรม แจกข้อมูล

ต้นแบบ 3.3: การวางเงินเดิมพัน ให้นักเรียน โดยให้นักเรียนจับคู่ทำงาน เพื่อหาข้อดีข้อเสียของการพนันในสถานการณ์ต่างๆ ตัวละครในสถานการณ์เหล่านี้ยังเป็นชุดเดิมเหมือนกับกิจกรรมในช่วงเปิดหลักสูตร

นักเรียนจะต้องอ่านสถานการณ์เหล่านี้ให้เข้าใจ และเขียนสิ่งที่ตัวละครเหล่านี้ชนะหรือแพ้ ถ้าพวกเขาเลือกที่จะเล่นเกมพนันหรือไม่เล่นเกมพนัน คำว่า “ชนะ” หรือ “แพ้” หมายถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทางบวกหรือทางลบจากการตัดสินใจของตัวละครนั้นๆ

แนะนำอย่าให้นักเรียนพุ่งความสนใจไปที่เงินหรือทรัพย์สินส่วนตัวเป็นหลัก แต่ให้นักเรียนพิจารณาผลกระทบด้านอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้น ดังเช่นในตัวอย่างในแผ่นใส 3.3

ทบทวน: ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไป

จัดให้นักเรียนมารวมตัวเป็นรูปวงกลมเพื่อเป็นการง่ายต่อการมีส่วนร่วมในเกมโยนลูกบอลอย่างง่าย (simple ball toss) อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า ก่อนที่จะโยนลูกบอล นักเรียนแต่ละคนจะต้องขานชื่อเพื่อนที่นักเรียนคนนั้นต้องการโยนลูกบอลให้รับ นักเรียนคนที่รับลูกบอลจะต้องขานชื่อเพื่อนคนอื่นให้รับลูกบอลต่อไป ให้เพื่อนทุกคนมีโอกาสได้รับและโยนลูกบอลได้เพียงครั้งเดียว นักเรียนต้องไม่โยนลูกบอลให้เพื่อนคนที่เคยได้รับลูกบอลมาก่อนหน้านี้แล้ว หากเกิดการผิดพลาดโดยมีนักเรียนได้รับลูก

บอลครั้งที่สอง ให้เล่นต่อไปแต่พยายามหลีกเลี่ยงอย่าให้ผิดพลาดอีก พยายามอย่าให้นักเรียนทำลูกบอลตกพื้น หากลูกบอลตกพื้นให้นักเรียนหยิบลูกบอลขึ้นมาใหม่และเล่นโยนและรับลูกบอลต่อไป ให้นักเรียนทราบว่าจะมีการจับเวลาว่านักเรียนใช้เวลาานแค่ไหนกว่าที่นักเรียนจะได้รับและโยนลูกบอลครบทุกคน

ท้าทายให้นักเรียนเล่นเกมโยนรับลูกบอลอีกครั้ง ย้าให้นักเรียนแต่ละคนรับและโยนลูกบอลได้เพียงครั้งเดียวโดยไม่ให้ลูกบอลตกพื้น นักเรียนสามารถใช้ลำดับการโยนรับลูกบอลเหมือนเดิมหรือเปลี่ยนแปลงลำดับได้อย่างอิสระ กระตุ้นให้นักเรียนทำเวลาให้ดีขึ้น และให้นักเรียนลองคาดคะเนประมาณเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมครั้งนี้ ครูอาจจบเกมการเล่นหลังจากเกมที่สอง หรือเลือกที่จะเล่นต่อไปอีกหลายครั้งก็ได้

หลังจากนั้น ถามความเห็นนักเรียนในชั้นว่าเกมการเล่นเป็นอย่างไร โดยเน้นคำถามไปที่ทำไมนักเรียนถึงเล่นเกมต่อไปไม่ว่าชนะหรือแพ้ นักเรียนทำอะไรได้ดีขึ้นบ้าง และทำเวลาได้ใกล้เคียงกับเวลาที่คาดการณแค่ไหน

กิจกรรมนี้ถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมสนับสนุนหลักคิดเกี่ยวกับการแข่งขันอย่างร่วมมือกัน (cooperative competition) นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เป็นทีม ได้รับประสบการณ์ความตื่นเต้นและความท้าทายร่วมกัน นี่คือเหตุผลส่วนหนึ่งที่เด็กและเยาวชนเริ่มเล่นการพนัน อย่างไรก็ตาม ระหว่างเกมการแข่งขันอย่างร่วมมือกัน หลักคิดเรื่องแพ้ชนะไม่ใช่เรื่องสำคัญที่มาก่อน ประเด็นอยู่ที่การที่ทีมได้บรรลุเป้าหมาย และผลที่ได้คือการยินดีกับกระบวนการความร่วมมือและการบรรลุผลสำเร็จ (The focus becomes accomplishing a goal as a team, celebrating the process of collaborating and achievements made as a result.)

ทำความเข้าใจกับการพนัน

การพนันคือการนำเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน

- การพนันที่ถูกกฎหมายหมายถึงการพนันที่ได้รับการตรวจสอบดูแล (monitored) โดยรัฐบาลในระดับหนึ่ง กฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปเล่นในการพนันที่ถูกกฎหมายนี้
- การพนันอย่างไม่เป็นทางการเป็นพฤติกรรมการเสี่ยงโชค (risk-taking behaviour) ที่เกี่ยวกับการพนันเงิน (betting) การวางเงินเดิมพัน (making a wager) และการรับคำท้าพนัน (taking a dare) เพื่อแลกเปลี่ยนกับเงินหรือทรัพย์สินที่มีมูลค่า คนส่วนใหญ่เล่นพนันอย่างไม่เป็นทางการกับครอบครัวและเพื่อน



เป้าหมายที่เป็นไปได้ (Probable purposes)

อ่านสถานการณ์ดังกล่าวข้างล่างและบันทึกเหตุผล 2 เหตุผลที่คุณคิดว่าทำไมคนถึงเล่นการพนัน มี สถานการณ์ 2 สถานการณ์ที่มีคำตอบ 3 เหตุผล ลองดูว่าคุณสามารถหาเหตุผลเพิ่มได้หรือไม่

1. มานูเอลชอบเล่นพนันไฟกับครอบครัวและเพื่อน ไม่นานมานี้ เขาเริ่มเดิมพันเงินมากขึ้นและบ่อยครั้งขึ้นเพราะมันทำให้เขาตื่นเต้นและเขารู้สึกถูกท้าทาย

.....

2. เพื่อนๆของจูดี้เล่นเกมบิงโกนานๆครั้งเพื่อความสนุกสนาน พวกเขาชวนจูดี้มาเล่นด้วยกัน ด้วยความอยากรู้ อยากเห็น จูดี้ได้ลองเล่น เธอสนุกกับการเล่นเกมบิงโกและสนุกกับการที่ได้ทำอะไรกับเพื่อนๆ

.....

3. เอียนเล่นพนันผลกีฬา เช่นฮ็อกกี้ ซ็อคเกอร์และบาสเก็ตบอล กีฬาและการเล่นพนันเป็นงานอดิเรกของเขา เมื่อใดก็ตามที่เขามุ่งสนใจว่าเขาจะชนะพนันหรือไม่ เขาจะลืมปัญหาทั่วไปของเขา

.....

4. พัดวาชอบซื้อสลากการกุศล (fundraising) แรฟเฟิลส์ (Raffles) และสลากล็อตเตอรี่ เธอคิดว่ามันเป็นเรื่องสำคัญที่จะสนับสนุนการระดมทุนเพื่อการกุศลที่ดี (Good fundraising causes) เธอมั่นใจว่าเธอจะชนะได้รางวัลใหญ่ในวันใดวันหนึ่ง เพราะว่าเธอซื้อสลากเป็นจำนวนมาก

.....

5. ทิมมีความสุขกับการพนันแข่งม้า เขาชอบอยู่คนเดียวและสนามแข่งม้าเป็นสถานที่ที่ดีที่จะหลีกเลี่ยงจากผู้คนที่ชอบเข้ามายุติศุข ทิมคิดว่าเขามีทักษะที่ดีในการเลือกม้าที่จะชนะการแข่งขัน และนี่เป็นสิ่งที่ทำให้เขารู้สึกดีกับตัวเอง

.....

การวางเงินเดิมพัน (Weighing wagers)

- อยู่ในภาวะที่เป็นหนี้หรือติดเงินคน (Being in debt or owing money)
- ปัญหาไม่หายไปไหนและอาจจะเป็นปัญหาที่ใหญ่ขึ้น
- ถูกโรงเรียนพักการเรียนหรือถูกไล่ออกจากงาน
- สูญเสียการสนับสนุนจากเพื่อนและสมาชิกในครอบครัว
- ทำให้ผู้คนรำคาญและอาจหมดความเชื่อถือ
- มีปัญหากับกฎหมายของบ้านเมือง
- รู้สึกเสียดาย เสียใจ (Feeling regret)
- มีความเคารพตัวเองต่ำและสูญเสียความเชื่อถือจากเพื่อน
- มีความวิตกกังวล ส่งผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต

การวางเงินเดิมพันพนัน (Weighing wagers)

ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์สมมุติข้างล่างนี้และให้ระบุสิ่งที่ตัวละครแต่ละตัวอาจได้จากการ “ชนะ” หรือ “แพ้” ถ้าพวกเขาเลือกที่จะเล่นหรือไม่เล่นพนัน

1. มานูเอลเริ่มที่จะใช้เวลาในการเล่นพนันไฟมากขึ้น เขาวางเงินเดิมพันมากขึ้นและบ่อยครั้งขึ้น คินนี่เขามีโอกาสที่จะไปดูภาพยนตร์กับเพื่อนๆ แทนการเล่นพนัน

ถ้าเขาเล่นพนัน



เขาอาจชนะ เขาอาจแพ้.....

ถ้าเขาไปดูภาพยนตร์



เขาอาจชนะ เขาอาจแพ้.....

2. จูดีส์สัญญากับครอบครัวว่าเธอจะเล่นบิงโกให้น้อยลง เธอโกหกเรื่องการพนันของเธอและปฏิเสธที่จะอธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมของเธอ

ถ้าเธอยังเล่นพนันต่อ



เธออาจชนะ เธออาจแพ้.....

ถ้าเธอเล่นพนันน้อยลง



เธออาจชนะ เธออาจแพ้.....

3. เอียนเป็นนักเรียนที่ดีเสมอมา แต่คะแนนเรียนของเขาเริ่มตกต่ำ เขาใช้เวลากับการเล่นพนันผลก็พาละกั้วกับผลการแข่งขัน ครูของเขาแนะนำให้เขาเข้าร่วมกิจกรรมเรียนกับเพื่อน (group study) เขาสนใจที่จะเข้าร่วมกลุ่มแต่ก็รู้ว่าเขาจะไม่มีเวลาเล่นการพนันอีก

ถ้าเขาเล่นพนัน



เขาอาจชนะ เขาอาจแพ้.....

ถ้าเขาเข้าร่วมกิจกรรมเรียนกับเพื่อน



เขาอาจชนะ เขาอาจแพ้.....

4. พัดวาได้รับข้อเสนอให้ทำงานพาร์ทไทม์ที่มีรายได้ดี เธอต้องการชำระภาระหนี้สินที่มีอยู่ให้หมดภายในครั้งเดียวโดยการซื้อสลาก แรฟเฟิลส์ (Raffles) และสลากล็อตเตอรี่ การทำงานนี้จะทำให้เธอไม่มีเวลาที่จะหาสลาก แรฟเฟิลส์ (Raffles) และสลากล็อตเตอรี่อื่นๆ

ถ้าเธอยังเล่นพนันต่อ

ถ้าเธอทำงาน



เธออาจชนะ เธออาจแพ้.....

เธออาจชนะ เธออาจแพ้.....

5. ทีมเคยเล่นพนันผลแข่งม้าเพื่อความสนุกสนาน ในช่วงหลังเขาต้องพึ่งการเล่นพนันเพื่อที่จะได้รู้สึกดีกับตัวเอง เขาอยู่ในภาวะอารมณ์แปรปรวนบ่อยครั้ง เขาเคยเล่นเบสบอลกับทีมปีที่ผ่านมา และเพื่อนในทีมขอให้เขากลับเข้าร่วมทีมอีกครั้งในปีนี้ เขาไม่สามารถทำทั้งสองอย่างได้ในเวลาเดียวกัน

ถ้าเขาเล่นพนัน

ถ้าเขาเข้าร่วมทีมกับเพื่อน



เขาอาจชนะ เขาอาจแพ้.....

เขาอาจชนะ เขาอาจแพ้.....



ภาคผนวก 4: ชุดการเรียนรู้ KnowDice: Gambling Awareness for Kids

หลักสูตรที่เกี่ยวข้อง

ประถมศึกษาปีที่ 6 – Personal Planning, Math, Computer Science

ผลลัพธ์จากการเรียนรู้

ภายหลังจากการเล่นคอมพิวเตอร์เกม The Amazing Chateau และศึกษาเว็บไซต์ KnowDice.ca นักเรียนจะสามารถ:

- ระบุได้ว่าการพนันคืออะไร
 - แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจเกี่ยวกับภัยอันตรายหลักและผลกระทบที่ตามมาของการพนัน
 - ทราบเกี่ยวกับความเข้าใจที่ผิดๆเกี่ยวกับการพนัน
- 3 ประการ:
- ยิ่งเล่นมาก โอกาสชนะยิ่งมาก
 - ยิ่งพนันมากครั้ง โอกาสชนะยิ่งมาก
 - การเล่นพนันทุกชนิดใช้ทักษะ
- ทราบถึงลักษณะพิเศษของปัจจัยที่คิดว่าตัวเองไม่มีวันแพ้ "invincibility factor"

เป้าหมายของหลักสูตร

นักเรียนต้องตอบคำถาม Pre-Test 10 คำถาม เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (The Amazing Chateau) และตอบคำถาม Post-Test เพื่อแสดงให้เห็นว่าพวกเขาได้เรียนรู้อะไรไปบ้าง นักเรียนอาจเข้าร่วมในการตอบคำถาม (quizzes) และเล่นเกมอื่นๆบนเว็บไซต์ www.knowdice.ca ได้อีก

อุปกรณ์การเรียนการสอน

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต่ออินเทอร์เน็ตได้สำหรับนักเรียนทุกคน และ
- CD-ROM – The Amazing Chateau (โหลดไว้ในเครื่องก่อนเริ่มเรียน)

คำแนะนำความยาวของบทเรียน

2 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาที



[Type text]

บทเรียน: การพนัน – What's the Big Deal?

ก่อนเริ่มบทเรียน ให้โหลดโปรแกรม The Amazing Chateau CD-ROM ไว้ในคอมพิวเตอร์ในห้องแล็บก่อน.

Part A – แบบทดสอบก่อนการอบรม (Pre-Test)

พานักเรียนไปที่ห้องแล็บคอมพิวเตอร์ ให้นักเรียนเปิดเว็บเบราว์เซอร์

(Netscape, Explorer, Safari หรือ Firefox เป็นต้น) และเข้าเว็บ

www.knowdice.ca

ให้นักเรียนคลิกที่ปุ่ม "School" ที่อยู่ด้านล่างของโฮมเพจ (ปุ่มที่ 2 จากซ้าย) สิ่งนี้จะพานักเรียนไปที่เพจลงทะเบียน นักเรียนลงทะเบียนโดยการพิมพ์ชื่อโรงเรียนของนักเรียน และให้นักเรียนไปตอบคำถาม Pre-Test 10 คำถาม (ห้ามช่วยนักเรียนในการตอบคำถาม)

ข้อสังเกต: ภายหลังจากการเล่น The Amazing Chateau เสร็จแล้ว ให้นักเรียนกลับมาที่นี่เพื่อตอบคำถาม Post-Test

Part B – กิจกรรมคอมพิวเตอร์ CD – The Amazing Chateau

เมื่อนักเรียนตอบคำถาม Pre-Test เรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนเปิดโปรแกรม The Amazing Chateau โดยการวาง cursor บน ไอคอน The Amazing Chateau บนคอมพิวเตอร์และคลิกที่ไอคอน 2 ครั้ง

นักเรียนเริ่มเล่นเกมโดยแค่ทำตามคำสั่งบนหน้าจอ

ถ้าคุณต้องแบ่งการสอนบทเรียนนี้เป็น 2 คาบๆละ 40 นาที ให้นักเรียนเล่นเกมที่เล่นไว้ก่อนหลังจากนักเรียนเล่นเกมไปถึงห้องที่ 3 ของเกม ซึ่งมาถึงตรงนี้ น่าจะใช้เวลาประมาณ 30 นาที นักเรียนสามารถเล่นเกมส่วนที่เหลือต่อไปในคาบเรียนต่อไป ในการเล่นเกมต่อหลังจากหยุดเกมมา นักเรียนต้องจำ user name ของตัวเองและแค่เพียงเล่นเกมในส่วนของเกมในห้องที่เหลือต่อไป ภายหลังจากการเล่นเกมจบ ให้นักเรียนบันทึกคะแนนของตัวเอง

Part C – แบบทดสอบภายหลังการอบรมและบทสรุป

ให้นักเรียนเปิดเกม The Amazing Chateau เปิดเว็บเบราว์เซอร์และกลับไปเพจ "Schools" ของเว็บ www.knowdice.ca ครั้งนี้นักเรียนต้องตอบ "yes" ในคำถามที่ว่าได้เข้าร่วมเล่นเกม The Amazing Chateau แล้ว ต่อไปให้นักเรียนตอบคำถาม Post-Test 10 คำถาม

ให้นักเรียนในชั้นเรียนพูดคุยและอภิปรายสิ่งที่นักเรียนได้เรียนเกี่ยวกับการพนัน

นักเรียนอาจกลับไป homepage ของเว็บไซต์ www.knowdice.ca

และเลือกเล่นเกมอื่นๆ เกมเหล่านี้ถูกออกแบบให้เล่นสนุกใน
ขณะเดียวกันก็ให้ข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับภัยอันตรายที่มาจากการพนัน.



แบบทดสอบก่อนการอบรม (Pre-Test)

รหัสนักเรียน _____

1. การพนันเป็นกิจกรรมที่ส่วนใหญ่ถูกกำหนดโดย

- a. อภินิหาร Magic
- b. ความบังเอิญ
- c. ทักษะ
- d. ความพยายาม

2. ทักษะมีความจำเป็นมากเท่าไรในการชนะการเล่นไพ่

- a. 0%
- b. 20%
- c. 50%
- d. 80%
- e. 100%

ข้อสังเกตสำหรับผู้สอน:

นักเรียนที่กำลังทำการสอบ online
Amazing Chateau pre-test
จะต้องตอบคำถาม 10 ข้อ ที่สุ่ม
เลือกมาจากคำถามทั้งหมด 15 ข้อ
ดังนั้นคำถามที่นักเรียนแต่ละคน
ได้รับจะถูกเรียงลำดับแตกต่างกัน

3. เมื่อคนมีปัญหาติดการพนัน พวกเขาควร
 - a. พยายามเลิกเล่นด้วยตัวเอง
 - b. ซ่อนปัญหาไม่ให้คนอื่นรู้
 - c. ขอความช่วยเหลือ

4. เกมพนันทุกชนิดจะมีอะไรเสมอ
 - a. มีผู้ชนะมากกว่าผู้แพ้
 - b. มีผู้แพ้มากกว่าผู้ชนะ
 - c. มีผู้ชนะและผู้แพ้มีจำนวนเท่ากัน

5. เราควรกำหนดขอบเขตการเล่นพนันทุกประเภท
 - a. ถูก ควรเล่นการพนันทุกประเภทอย่างพอประมาณ
 - b. ผิด เราควรจำกัดขอบเขตการเล่นเฉพาะการเล่นพนันประเภทที่เสี่ยงเท่านั้น
 - c. ผิด ไม่มีความจำเป็นต้องจำกัดขอบเขตการเล่น ถ้าเราฉลาด

6. เด็กและเยาวชนไม่สามารถพัฒนาไปสู่การติดพนันได้
 - a. ถูก
 - b. ผิด

7. การเล่นพนันผลกีฬาเป็นการเล่นพนันที่ต้องใช้ความรู้ และไม่ใช่เป็นเรื่องความบังเอิญ
 - a. ถูก
 - b. ผิด

8. การเป็นผู้เล่นวิดีโอเกมที่เก่งหมายถึงการเป็นนักพนันที่เก่งด้วย
 - a. ถูก
 - b. ผิด

9. การฝึกฝนทำให้คุณเป็นนักพนันที่เก่งขึ้น
 - a. ถูก

b. ผิด

10. ความรู้สึกว่าตัวเองมีโชค สามารถช่วยให้คุณชนะพนันได้

a. ถูก

b. ผิด

11. ไม่มีอะไรผิดที่จะยืมเงินคนอื่นไปเล่นพนัน It's ok for people to borrow money to gamble

a. ถูก วิธีนี้ทำให้พวกเขาชนะพนันได้เงินที่เสียไปคืนมา

b. ผิด พวกเขาเสี่ยงที่จะตกเป็นทาสการพนัน

c. ถูก พวกเขาเพียงแต่เล่นพนันเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ไม่มีอะไรเสียหาย

12. เมื่อเราโยนลูกเต๋า โอกาสที่ลูกเต๋าดูออก 6 คือ

a. ขึ้นอยู่กับผลการโยนครั้งที่แล้ว

b. โอกาสออก 6 มีมากกว่าตัวเลขอื่นๆ

c. โอกาสออก 6 มีเท่ากับตัวเลขอื่นๆ

13. การเล่นพนันบางประเภทผิดกฎหมายสำหรับเด็กเพราะว่า

a. กฎหมายต้องการปกป้องเด็กจากการได้รับอันตราย

b. กฎหมายต้องการขัดขวางเด็กจากความสนุกสนาน

c. ไม่รู้

14. คนที่ชอบเสี่ยงมากๆ มีแนวโน้มมากที่จะ

a. ปฏิบัติตามกฎหมายเสมอ

b. ได้รับอันตรายและทำให้เกิดปัญหา

c. เป็นคนเก่งมากด้านกีฬา

15. ลองมาเล่นเกมโยนเหรียญหัว-ก้อย และสมมุติว่าผลการโยนเหรียญ 7 ครั้งที่ผ่านมา ผลการโยนเป็น “หัว ก้อย หัว ก้อย หัว หัว หัว”

คุณคิดว่าถ้ามีการโยนเหรียญอีก 3 ครั้ง คำตอบข้อใดมีโอกาสเป็นมากที่สุด

a. ก้อย ก้อย หัว

b. หัว หัว หัว

c. ก้อย หัว ก้อย

d. ผิดทุกข้อ

เฉลยคำตอบคำถามก่อนการอบรม Amazing Chateau

1. b

2. b

3. c

4. b

5. a

6. b

7. b

8. b

9. b

10. b

11. b

12. c

13. a

14. b

15. d

1. ทักษะมีความจำเป็นมากเท่าไรในการชนะการเล่นไพ่

- a. 0%
- b. 20%
- c. 50%
- d. 80%
- e. 100%

2. เกมพนันทุกชนิดจะมีอะไรเสมอ

- a. ผู้ชนะมากกว่าผู้แพ้
- b. ผู้แพ้มากกว่าผู้ชนะ
- c. ผู้แพ้และผู้ชนะมีจำนวนเท่ากัน

3. เขาวชนไม่สามารถพัฒนาไปสู่การติดพนันได้

- a. ถูก
- b. ผิด

4. การเป็นผู้เล่นวีดีโอเกมที่เก่งหมายถึงการเป็นนักพนันที่เก่งด้วย

- a. ถูก
- b. ผิด

5. รู้สึกว่าตัวเองมีโชคโชคสามารถช่วยให้คุณชนะพนันได้

- a. ถูก
- b. ผิด

ข้อสังเกตสำหรับผู้สอน:

นักเรียนที่กำลังทำการสอบ online
Amazing Chateau post-test
จะต้องตอบคำถาม 10 ข้อ ที่สุ่ม
เลือกมาจากคำถามทั้งหมด 15 ข้อ
ดังนั้นคำถามที่นักเรียนแต่ละคน
ได้รับจะถูกเรียงลำดับแตกต่างกัน

6. วิธีที่ปลอดภัยที่สุดในการหาเงินให้ได้มากโดยเร็วคือ
- การเล่นพนันไฟเพื่อเงิน
 - ซื้อล็อตเตอรี่
 - พนันกีฬา
 - ไม่มีวิธีใดๆที่ปลอดภัย
7. การพนันเป็นกิจกรรมที่ส่วนใหญ่ถูกกำหนดโดย
- อภินิหาร Magic
 - ความบังเอิญ
 - ทักษะ
 - ความพยายาม
8. คนที่ประสบความสำเร็จในชีวิตที่สุดเป็นคนประเภทที่
- เชื่อในทักษะของตนเอง
 - โชคดีมาก
 - มากับโชค (Carry lucky charms)
9. เมื่อคนมีปัญหาติดการพนัน เขาควร
- พยายามเลิกเล่นด้วยตัวเอง
 - ซ่อนปัญหาไม่ให้คนอื่นรู้
 - ขอความช่วยเหลือ
10. เมื่อซื้อสลากล็อตเตอรี่ (เช่น 6/49) คุณมีโอกาสถูกล็อตเตอรี่มากขึ้นถ้า
- เล่นชุดตัวเลขเดิมทุกครั้ง
 - เลือกชุดตัวเลขนำโชค เช่น วันเกิด
 - สุ่มเลือกชุดตัวเลขอะไรก็ได้
11. เราควรกำหนดเพดานการเล่นพนันทุกประเภท

- a. ถูก การเล่นพนันทุกประเภทควรเป็นแบบพอเหมาะพอควร
- b. ผิด ควรจำกัดการเล่นพนันเฉพาะประเภทพนันที่เสี่ยงเท่านั้น
- c. ผิด เราไม่จำเป็นต้องจำกัดการเล่นพนันถ้าเราฉลาด

12. การเล่นพนันเป็นประจําอย่างสมํ่าเสมอส่งผลให้

- a. ทำเงินมากได้อย่างเร็ว
- b. เสียเงินมากขึ้นๆ
- c. มีเพื่อนใหม่มากขึ้น

13. การพนันก็พาใช้ความรู้และไม่ใช้เรื่องบังเอิญ

- a. ถูก
- b. ผิด

14. โฉมมีความจำเป็นแค่ไหนในการถูกล็อตเตอรี่

- a. 0%
- b. 20%
- c. 50%
- d. 80%
- e. 100%

15. การฝึกฝนทำให้คุณเป็นนักพนันที่เก่งขึ้น

- a. ถูก
- b. ผิด

เฉลยคำตอบแบบทดสอบหลังการอบรม Amazing Chateau (Post-Test Answer Key)

1. b
2. b
3. b
4. b
5. b
6. d
7. b
8. a
9. c
10. c
11. a
12. b
13. b
14. e
15. b

ภาคผนวก 5

ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การใช้ในชุดการเรียนรู้ It's Your Lucky Day

ความช่วยเหลือด้านการพนัน (<http://luckyday.ca/gambling-help/>)

ถ้าคุณต้องการความช่วยเหลือเกี่ยวกับปัญหาการพนัน หรือคุณต้องการพูดคุยเรื่องผลกระทบจากการพนันของผู้อื่นที่มีต่อคุณ AFM Youth Services มีผู้ให้คำปรึกษาที่คุณสามารถพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้

ขอรับความช่วยเหลือได้อย่างไร – AFM Services

AFM ให้บริการให้คำปรึกษาเรื่องปัญหาแอลกอฮอล์ ยาเสพติด และการพนัน เรามีสำนักงานบริการ 26 แห่งในมานิโทบา และให้บริการให้คำปรึกษาแก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 12-19 ปี นอกจากนี้ เรายังมีการให้ความช่วยเหลือและข้อมูลแก่สมาชิกในครอบครัวของผู้เข้ารับบริการด้วย AFM Youth Gambling Services มีความมุ่งมั่นอย่างแรงกล้าที่จะส่งเสริมให้มีการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบผ่านการให้การศึกษา การป้องกัน การให้บริการให้คำปรึกษา และ งานวิจัย ท่านสามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ www.afm.mb.ca.

หากท่านต้องการความช่วยเหลือและการสนับสนุนอย่างเป็นความลับ และต้องการปรึกษากับเจ้าหน้าที่ทางโทรศัพท์ได้ตลอด 24 ชั่วโมง ท่านสามารถโทรศัพท์ติดต่อโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายได้ที่สายด่วนการพนันของ AFM (AFM Gambling Help line) ได้ที่เบอร์ 1-800-463-1554 ตลอด 24 ชั่วโมง 7 วันต่อสัปดาห์ มันอาจเป็นการพนันครั้งที่ดีที่สุดของคุณ! (It just might be your best bet!) จำไว้ว่าการติดต่อทางโทรศัพท์ทุกครั้งเป็นความลับ และให้บริการในหลายภาษา

ระดับต่างๆของการเล่นพนัน (Different Levels of Gambling)

คนไม่เล่นการพนัน (Non-gamblers): นี่คือการเลือกที่จะไม่เล่นพนัน

เล่นเป็นครั้งคราว (Play once in a while): นี่คือการที่คนเล่นพนันเพื่อความสนุกสนานและความบันเทิง และไม่สร้างปัญหาให้กับตัวเอง

เล่นเป็นประจำโดยไม่มีปัญหา (Play regularly without problems): นี่คือการที่คนใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันตามความสามารถที่จะเสียได้ และมองการพนันเป็นเรื่องความสนุกสนานและความบันเทิง

เล่นบ่อยครั้งและเป็นปัญหา (Play often and it's a problem): นี่คือการที่คนพนันเงินที่พวกเขาไม่สามารถที่จะเสียได้

คนที่มีปัญหาการพนัน บ่อยครั้งมีปัญหาเหล่านี้:

- พวกเขาอาจลืมนึกเกี่ยวกับสิ่งที่สำคัญในชีวิตของพวกเขา เช่น ครอบครัว เพื่อน งาน หรือโรงเรียน
- บ่อยครั้งที่พวกเขามีความสุขกับการชนะพนัน และความรู้สึกที่พวกเขาได้รับในขณะที่เล่นพนัน ความรู้สึกเหล่านี้อาจมีผลลบอย่างมากจนกระทั่งพวกเขาอาจไม่สามารถหยุดเล่นพนันได้แม้ว่าพวกเขาจะรู้ว่าการเล่นพนันของพวกเขาอาจกลายเป็นปัญหาในชีวิตของพวกเขา
- มันอาจดูเหมือนว่าการพนันเป็นสิ่งที่พวกเขาคิดถึง

มันเป็นเรื่องที่ดีที่ใคร่คนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันของตัวเองได้ถ้าต้องการ คนบางคนสามารถทำได้โดยตัวเอง เพราะเห็นว่าการพนันส่งผลกระทบต่อชีวิตของพวกเขาและตัดสินใจที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิต แต่สำหรับคนอื่น ๆ การได้รับคำปรึกษา หรือกลุ่มที่ให้การสนับสนุน (support groups) เป็นสิ่งที่ประโยชน์อย่างยิ่งต่อพวกเขา

บางครั้ง มันก็เป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับคนที่มีความห่วงใยต่อปัญหาการพนันของคนอื่น ที่ต้องการพูดถึงเรื่องเหล่านี้เช่นกัน AFM มีโปรแกรมและผู้ให้คำปรึกษาที่สามารถช่วยเหลือในเรื่องเหล่านี้ได้

ทรัพยากรความช่วยเหลืออื่นๆ (More Help Resources)

- คุณสามารถพูดคุยกับคนที่คุณเชื่อมั่น (trust) เช่นสมาชิกในครอบครัว ครู ครูใหญ่ ผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ (guidance counselor) ผู้ให้คำปรึกษาของ AFM ผู้ใหญ่ นักบวช หรือเพื่อน
- คุณสามารถติดต่อสายด่วน The Kids Help Phone ซึ่งเป็นบริการที่เป็นความลับ ติดต่อได้ที่ 1-800-668-6868
- Klinik Crisis Line: 1-888-322-3019
- Gamblers Anonymous เป็นกลุ่มที่ให้การสนับสนุน (support group) คนที่มีปัญหาการพนัน การให้บริการเป็นความลับ (anonymous) ซึ่งหมายความว่าไม่ต้องเปิดเผยนามสกุลของคุณ
- Gamanon เป็นกลุ่มที่ให้การสนับสนุน (support group) คนที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันของคนอื่น การให้บริการเป็นความลับ (anonymous) ซึ่งหมายความว่าไม่ต้องเปิดเผยนามสกุลของคุณ

การพนันเป็นปัญหากับคุณหรือไม่ ?

การพนันอาจเป็นปัญหากับคุณถ้า

- คุณเคยรู้สึกว่ายากเลิกเล่นการพนันแต่ไม่คิดว่าสามารถทำได้หรือไม่
- มีคนเป็นห่วงเรื่องการพนันของคุณและเข้ามาคุยกับคุณ
- คุณรู้สึกเกี่ยวกับการเล่นพนันของคุณ หรือหวังว่าที่ผ่านมาคุณไม่ควรไปเสียเงินเล่นพนันเลย
- คุณยืมเงินมาเล่นการพนันและไม่ได้ใช้คืน

- คุณเล่นพนันมากกว่าที่วางแผนไว้ และพยายามที่จะชนะพนันเพื่อเอาเงินที่เสียพนันไปคืน
- คุณพบว่าตัวเองคิดถึงแต่เรื่องการพนันตลอดเวลา
- คุณบอกผู้อื่นว่าคุณเล่นชนะพนันแม้ว่าในความเป็นจริงคุณไม่ได้ชนะพนัน
- คุณพยายามปกปิดพฤติกรรมการเล่นพนันของคุณ

ถ้าคุณตอบว่า “ใช่” ในคำถามมากกว่า 2-3 คำถาม คุณอาจมีความจำเป็นต้องการคำปรึกษาเกี่ยวกับการเล่นพนันของคุณ โทรสายด่วนการพนัน 1-800-463-1554.

การพนันเป็นปัญหากับคนที่คุณรู้จักหรือไม่ ?

คนบางคนไม่ได้เล่นการพนัน แต่ได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนันของคนอื่น คำถามที่ต้องถามตัวเอง’ :

- คุณมีความเป็นห่วงการเล่นพนันของคนอื่นหรือไม่
- คุณรู้สึกอับอายกับการเล่นพนันของคนอื่นหรือไม่
- คุณรู้สึกเจ็บหรือโกรธกับการเล่นพนันของคนอื่นหรือไม่
- คุณเคยเลิกกิจกรรมที่คุณชอบเพราะการเล่นพนันของคนอื่นหรือไม่
- คุณเคยให้เงินพวกเขาืมและไม่ได้เงินคืนหรือไม่
- คุณเคยพยายามที่จะควบคุมการเล่นพนันของคนอื่น หรือรู้สึกว่าพวกเขาสูญเสียเงินไปกับการพนันมากเกินไปหรือไม่

การพนันคืออะไร? (<http://luckyday.ca/what-is-gambling/>)

เมื่อพูดถึงการพนัน ในใจคุณคิดถึงอะไร

โป๊กเกอร์ แบล็คแจ็ค หรือเกมไพ่อื่นๆ บิงโก พนันผลกีฬา สลากขูด 50/50 Draws หรือ แรฟเฟิลส์

In a Nutshell

การพนันคือการเอาเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่าไปเสี่ยงโชคกับเกม การแข่งขัน หรือเหตุการณ์ที่ผลลัพธ์สุดท้ายทั้งหมด หรือบางส่วนขึ้นอยู่กับความบังเอิญ (Chance) ซึ่งพูดอีกอย่างก็คือการเล่นพนัน

ประเภทของการพนัน

การพนันบางประเภทเป็นเรื่องของความไร้ระเบียบแบบแผนอย่างสิ้นเชิง (Totally random) ผลลัพธ์ของเกมขึ้นอยู่กับความบังเอิญ (chance) อย่างแท้จริง ดังนั้นจึงไม่สามารถคาดการณ์ผลลัพธ์ใดๆได้เลย และไม่มีอะไรเกี่ยวข้องใดๆกับทักษะการเล่น สิ่งเดียวที่ต้องการในการเล่นคือ **เงิน!** ตัวอย่างการพนันดังกล่าวคือ

- บิงโก
- เครื่องสล็อต
- สลากล็อตเตอรี
- สลากขูด

รัฐบาลท้องถิ่นเป็นผู้กำกับดูแลเกมการพนันเหล่านี้ คุณต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไปในการที่จะเล่น (ยกเว้น บิงโก) เกมการพนันเหล่านี้เป็นเกมการพนันที่ถูกกฎหมาย เกมการพนันบางประเภท เช่น แบล็คแจ็ค และโป๊กเกอร์ มีความเกี่ยวข้องกับทักษะ แต่ส่วนที่เป็นเรื่องความบังเอิญ (Chance) ก็ยังมีอยู่

การพนันเป็นเรื่องของการพนันเงินในเกมต่างๆ เช่น พูล หรือ บาสเก็ตบอล เกมเหล่านี้อาจมีความเกี่ยวข้องกับทักษะการเล่น แต่อะไรก็เกิดขึ้นได้ ใช่หรือไม่ แม้ว่าคุณอาจมีความสามารถมากเรื่องการชู้ตบอล แต่คุณก็ยังมีความเสี่ยงถ้าคุณเลือกที่จะเล่นพนันในการชู้ตลูกบอลในแต่ละลูก คุณอาจจะโอหรือจาม ถูกทำให้เสียสมาธิจากเสียงโทรศัพท์ โดนผึ่งต๋อย หรือ ลื่นล้ม ทั้งหมดนี้อาจทำให้คุณชู้ตลูกบอลไม่ลงห่วง

ดูตัวเลขเหล่านี้ (Look at these Numbers!)

ผลการสำรวจนักเรียนครั้งสุดท้ายโดย AFM ในปี 2005 ชี้ว่า

- ร้อยละ 38 ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ระบุว่าพวกเขามีการเล่นการพนันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งในปีที่ผ่านมา
- เด็กนักเรียนชายมีเล่นการพนันมากกว่าเด็กนักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญ

- มีความเป็นไปได้มากที่นักเรียนที่ติดพนันเริ่มเล่นการพนันในวัยที่น้อย
- นักเรียนที่ติดพนันมีระดับคะแนนเรียนที่ต่ำกว่าและมีจำนวนมากกว่าในการขาดเรียน สอบไม่ผ่าน และ/หรือเข้าไปข้องแวะกับการทำผิดกฎหมาย
- นักเรียนประมาณร้อยละ 15 คิดว่าการเข้ามาเกี่ยวข้องของสมาชิกในครอบครัวเป็นปัญหาของพวกเขา

ร้อยละ 85 ของผู้ใหญ่ในเมืองมานิโทบากล่าวว่าพวกเขามีการเล่นการพนันในปีที่ผ่านมา นั่นเป็นอัตราที่สูงมาก คุณคิดว่าในปีที่ผ่านมา ร้อยละ 85 ของผู้ใหญ่ในเมืองมานิโทบาทำอะไร?

- ไปวิ่งเล่นหรือเดินเล่น ?
- อบขนมเค้ก ?
- เล่นหมากรุก ?
- ทำสวน ?
- เล่นจิ๊กซอว์ เกม Puzzle หรือ Crossword?

การพนันทำงานอย่างไร (<http://luckyday.ca/how-gambling-works/>)

หาข้อเท็จจริง: ใช้เวลาในการเรียนรู้ว่าการพนันทำงานอย่างไร เรียนรู้เรื่องการพนันเกี่ยวข้องกับความเข้าใจแนวคิด 3 แนวคิด คือ ความไร้ระเบียบแบบแผน โอกาสที่จะเป็นไปได้ของเหตุการณ์ และ ความได้เปรียบของเจ้ามือ

มันช่าง... ไร้ซึ่งระเบียบแบบแผน (That's so... Random)

การพนันที่ถูกกฎหมายทุกประเภทเป็นแบบไม่มีระเบียบแบบแผน (Random) ความไร้ระเบียบแบบแผนหมายถึงบางสิ่งบางอย่างไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน (no pattern) มันหมายความว่า คุณไม่สามารถคาดการณ์ว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไปในภายภาคหน้า ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณโยนลูกเต๋าหนึ่งครั้ง คุณอาจจะเดาได้ว่าลูกเต๋าคืออะไร แต่ในข้อเท็จจริง คุณไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าลูกเต๋าคืออะไร



ธรรมชาติของมนุษย์ส่วนหนึ่งคือการมองหาแบบ (patterns) มันช่วยให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งรอบๆ ตัวเรา คุณเองเคยมองหาแบบบ้างหรือไม่ เช่น มองหาแบบที่อยู่ในกลุ่มเมฆ การมองหาแบบใน

เหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เป็นเรื่องความบังเอิญ (Chance events) เช่นการพนันทำให้คุณสูญเสียเงินได้ ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณโยนลูกเต๋า 6 ครั้ง และผลการโยน 4 ครั้งสุดท้ายคือ 3 คุณอาจจะมองเห็นว่าผลการโยนมีรูปแบบ (a pattern) ที่หน้าลูกเต๋าทิ้งออก 3 ติดต่อกัน มีคนจำนวนมากที่มองไปที่อดีตและพยายามที่จะคาดการณ์อนาคต คนบางคนอาจจะคิดว่าหน้าลูกเต๋าทิ้งออก 3 ติดต่อกันจะดำเนินต่อไป ในขณะที่คนอื่นอาจคิดว่าหน้าลูกเต๋าทิ้งออก 3 ติดต่อกันจะจบลง

โอกาสในการชนะมีแค่ไหน (What are the Odds?)

โอกาสในการชนะมีแค่ไหน บางครั้งเราเรียกมันอีกอย่างว่า “ความน่าจะเป็น” (probability) นั่นคือความเป็นไปได้ที่สิ่งบางอย่างจะเกิดขึ้น

มาดูลูกเต๋ากัน



-

ลูกเต๋าลูกหนึ่งมีหน้า 6 ด้าน คุณรู้หรือไม่ว่าเมื่อโยนลูกเต๋า โอกาสที่หน้าใดหน้าหนึ่งของลูกเต๋าคืออะไร ถ้าคำตอบของคุณคือ 6 คุณตอบได้ถูกต้อง! โอกาสในการชนะ (The odds) โอกาส (Chance) หรือความน่าจะเป็น (Probability) คือ 1 ใน 6 ให้จำไว้อยู่เสมอว่า การโยนลูกเต๋านี้ในแต่ละครั้งไม่มีความเกี่ยวข้องกัน ลูกเต๋ามิรู้ว่าผลการโยนครั้งที่ผ่านมาเป็นอย่างไร เราเรียกสิ่งนี้ว่าความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ (Independence of events)

ความได้เปรียบของเจ้ามือ

ในเกมการพนันที่ถูกกฎหมายทุกประเภท เจ้ามือจะมีความได้เปรียบอยู่ในเกมนั้นๆ ที่เรียกว่า “House Advantage” สิ่งนี้หมายถึงการที่เจ้ามือได้รับการรับรองว่า จะเป็นผู้ชนะได้เงินเมื่อเวลาผ่านไป (over time) ด้วยเหตุผลดังกล่าว คนที่เล่นพนันเป็นประจำจะสูญเสียเงินมากกว่าได้เงินในระยะยาว เช่นเดียวกับเกมพนันเพื่อความสนุกสนานและความบันเทิงอื่นๆ มันจะทำให้คุณเสียเงิน

มันไม่ได้หมายความว่าเจ้ามือกำลังโกงคุณ

มันไม่ได้หมายความว่า คุณจะไม่มีโอกาสชนะ

แต่มันคือต้นทุนของการเล่นเกม (It's the cost of playing the game)

ความเชื่อที่ไม่เป็นจริงเกี่ยวกับการพนัน (<http://luckyday.ca/myths/>)

มีเรื่องราวที่ไม่เป็นจริงเกี่ยวกับการพนันมากมายที่ได้รับการถ่ายทอดในหมู่คนที่บางครั้งทำให้คนเชื่อว่าเป็นจริง สำหรับคนบางคนแล้ว ความเชื่อผิดๆดังกล่าวอาจนำไปสู่ปัญหาการพนัน บางครั้งพวกเขาอาจไม่ทราบว่าการพนันเป็นเรื่องของไม่มีแบบแผน ไม่แน่นอน และระบบการเล่นถูกออกแบบให้เจ้ามือการพนันเป็นผู้ได้เปรียบ

ตัวอย่างความเชื่อที่ไม่เป็นจริงเกี่ยวกับการพนัน

ถ้าฉันโชคดี..... ฉันจะเก่งเรื่องการพนัน! (If I'm Lucky... I'll Be Good at Gambling!)

“วันนี้เป็นวันโชคดีของฉัน” (It's my lucky day) หรือ “ฉันกำลังรู้สึกมีโชค” (I'm feeling lucky) เป็นคำพูดที่คนจำนวนมากใช้พูดเมื่อสถานการณ์เป็นไปในทางที่ดีสำหรับพวกเขา การมีทัศนคติเชิงบวกเป็นสิ่งที่ดี แต่.... นักพนันที่เชื่อว่าความรู้สึกว่าตัวเองกำลังมีโชคจะทำให้พวกเขาชนะพนันนั้น อาจนำไปสู่ปัญหา พวกเขาอาจเชื่อว่าสิ่งที่พวกเขาคิด ทำ หรือรู้สึกจะทำให้เกิดความแตกต่างไม่ว่าพวกเขาจะชนะหรือไม่ชนะ

ถ้านักพนันชนะพนันและเชื่อในความรู้สึกว่าตัวเองกำลังมีโชค ในที่สุดพวกเขาอาจใช้เงินเล่นพนันมากขึ้น บนพื้นฐานว่าพวกเขากำลังรู้สึกอย่างไร คนบางคนอาจเล่นพนันต่อไปและพยายามที่จะพิสูจน์ว่าความมีโชคของพวกเขาเป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขาชนะพนันจริงๆ พังดูแล้วเป็นเรื่องแปลกใช้หรือไม่ ที่มีคนคิดเช่นนั้นจริงๆ

ถ้าฉันพยายามมากขึ้น..... ฉันจะประสบความสำเร็จ!

สำหรับสิ่งส่วนใหญ่ในชีวิตแล้ว ถ้าคุณต้องการเก่งมากขึ้นในเรื่องใดๆ คุณก็ต้องพยายามมากขึ้นในเรื่องนั้นๆ ซึ่งส่วนใหญ่ก็เป็นจริงดังเช่นที่กล่าวไว้ เช่นเรื่องเรียน กีฬา หรือกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะ แต่สำหรับการพยายามมากขึ้นในเรื่องการพนันแล้ว มันเพียงแต่จะทำให้คุณเสียเงินมากขึ้นเท่านั้น! จงจำไว้ว่าการพนันเป็นเรื่องของความไม่แน่นอน ดังนั้นโอกาสในการชนะพนันมีเท่าเดิมไม่ว่าคุณจะพยายามมากขึ้นเท่าใด!

ฉันเข้าใจมากจริงๆ ฉันเกือบชนะแล้ว!

คุณเคยเกือบชนะพนันหรือไม่ สิ่งนี้เรียกว่า “เกือบชนะ (near win)” หรือ “พลาดไปนิดเดียว (near miss)” ลองถามตัวเองว่าการเกือบชนะ หมายความว่า ในมือคุณมีอะไรกลับบ้านบ้าง ใช่แล้ว **มือเปล่า ไม่มีอะไรเลย!** สำหรับคนบางคนแล้ว การเกือบชนะทำให้พวกเขามีความเชื่อว่าพวกเขาเข้ามาใกล้ชัยชนะทุกครั้งแล้ว ซึ่งไม่เป็นจริง ลองคิดถึงการเล่นแร็ฟเฟิลส์ ถ้าคุณมีสลากแร็ฟเฟิลส์ เลขเบอร์ 10 และเลขรางวัลที่ออกคือ 11 แม้ว่าตัวเลขของคุณใกล้เคียงกับตัวเลขรางวัลที่ออก คุณก็ไม่ถูกรางวัลอยู่ดี สลากแร็ฟเฟิลส์ไม่ว่าคุณเกือบถูกรางวัลหรือไม่ เช่นเดียวกับการเล่นบิงโก ที่บัตรบิงโกของคุณก็ไม่ว่าตัวเลขของคุณห่างจากการชนะบิงโกเพียงแค่ตัวเลขเดียวหรือห้าตัวเลข

ฉันชนะตลอดมา

การชนะทำให้รู้สึกดี มันเป็นเรื่องน่าตื่นเต้นและทำให้สารอะดรีนาลีนหลั่ง ลองคิดย้อนกลับไปเวลาที่คุณชนะได้รางวัล ชนะการเล่นเกม หรือชนะกีฬา ว่าคุณรู้สึกอย่างไร มันสนุกเมื่อคิดถึงวันเวลาในอดีตที่มีความสุข บางครั้ง มันสามารถทำให้เราผ่านวันแย่ๆไปได้

สำหรับคนบางคน que เล่นพนัน การชนะพนันคือทุกสิ่งทุกอย่างที่พวกเขาพยายามที่จะจำ สำหรับพวกเขาแล้ว การคิดถึงแต่เพียงส่วนของการชนะพนันสามารถสร้างปัญหาให้กับพวกเขาได้ เพราะว่ามันทำให้พวกเขาลืมเกี่ยวกับเงินที่พวกเขาอาจเสียไปก่อนหน้านี้ พวกเขาอาจไม่ซื่อสัตย์กับเรื่องจำนวนเงินที่พวกเขาสูญเสียไป ซึ่งเรื่องนี้อาจเป็นสัญญาณว่าอาจมีคนอื่นที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันของพวกเขา

ฉันเล่นเกมวิดีโอเก่ง... ดังนั้นฉันจะเล่นเกมพนันอิเล็กทรอนิกส์เก่งเช่นเดียวกัน

คุณชอบเล่นเกมวิดีโอหรือไม่ คุณเล่นเก่งหรือไม่ การเล่นเกมวิดีโอเป็นเรื่องสนุก ด้วยการฝึกฝน คุณสามารถชนะเกมได้อย่างง่ายดาย

สิ่งที่วิดีโอเกมและเกมตู้พนันอิเล็กทรอนิกส์มีเหมือนกันคือหน้าจอ (Screen) เท่านั้น ผู้สล็อต หรือ VLT ถูกสร้างมาเพื่อการเล่นพนัน ไม่มีเรื่องของทักษะเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องของการไร้ระเบียบแบบแผน (random) เมื่อคนเล่นชนะในตู้พนันอิเล็กทรอนิกส์ มันเป็นเรื่องของความบังเอิญ (chance) ไม่ใช่เรื่องของทักษะ! จำไว้ว่า แม้ว่าทั้งวิดีโอเกมและตู้สล็อต หรือ VLT เป็นเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ แต่ตู้สล็อต หรือ VLT เป็นเรื่องของการไร้ระเบียบแบบแผนเสมอ (always random) การเล่นเกมวิดีโอมีความแตกต่างจากการเล่นตู้สล็อต ในแง่ที่ว่าการเล่นวิดีโอเป็นเวลานานทำให้คุณมีทักษะในเครื่องนั้นๆเพิ่มขึ้น ในขณะที่ไม่ว่าคุณจะเล่นเกมบ่อยครั้งแค่ไหนก็ตาม ก็ไม่ทำให้ทักษะการเล่นพนันของคุณเพิ่มขึ้น ผลที่น่าจะเกิดขึ้นมากที่สุดคือการเสียเงินเพิ่มขึ้น

การพนันเป็นทางวิธหาเงินได้อย่างแน่นอน !

การหาเงินจากการเล่นพนันดูเหมือนเป็นเรื่องง่าย... แต่ถ้าคุณลองพิจารณา คุณจะเห็นว่าคุณต้องเอาเงินไปเสี่ยงทุกครั้งที่คุณเล่นพนัน และไม่มีอะไรมารับรองว่าคุณจะได้เงินคืน ไม่เหมือนกับการทำงานที่คุณได้เงินแน่นอน นอกจากนั้น คุณต้องไม่ลืมว่า ในการเล่นพนัน โอกาสในการเล่นชนะพนันไม่ได้อยู่ข้างคุณ (the odds are against you) และความไม่แน่นอน (randomness) ทำให้ผลลัพธ์ของแต่ละเกมไม่สามารถคาดการณ์ได้... และในระยะยาวแล้ว ผู้ประกอบการเป็นผู้ชนะ และได้เงินอย่างแน่นอน ซึ่งหมายถึงว่าคุณเสียเงินเมื่อเวลาผ่านไป!

การพนันเป็นสิ่งที่อันตรายเสมอ! (Gambling Is Always Dangerous!)

ถ้าคุณเข้าใจว่าการพนันเป็นอย่างไร และคุณกำหนดเวลาการเล่นและจำกัดเงินที่จะเล่น (การเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ) คุณกำลังทำให้การเล่นเกมเป็นเรื่องสนุก... ภายใต้อาณัติเหล่านี้ คุณมีวิธีที่จะเล่นอย่างปลอดภัยและหลีกเลี่ยงอันตรายที่อาจเกิดขึ้นต่อคุณ! แน่นอนที่สุด วิธีที่ดีที่สุดที่อยู่อย่างปลอดภัยจากการพนัน คือการเลือกที่จะไม่เล่นการพนันเลย

ความเชื่อในโชคลาง (Superstitions)

คุณรู้จักคนที่เชื่อในเรื่องโชคลางหรือไม่ คุณเป็นคนที่เชื่อในเรื่องโชคลางหรือไม่ การเชื่อในเรื่องโชคลางเป็นความเชื่อในเรื่องที่ไม่เป็นจริง เช่นแมวดำวิ่งตัดหน้านำโชคร้ายมาให้ หรือคุณอาจเคยได้ยินเรื่องเสื้อนำโชค รองเท้านำโชค ที่คนชอบใส่เวลาเล่นกีฬา

เครื่องรางของขลัง (Lucky Charms)

การเชื่อว่ามีเครื่องรางของขลัง เช่นเสื้อ หรือตัวเลขนำโชค อาจเป็นเรื่องสนุก แต่ก็อาจสร้างปัญหาได้ถ้าใช้มันในเรื่องพนัน นักพนันบางคนอาจพนันมากขึ้นถ้าพวกเขาเชื่อว่าเสื้อ หรือตัวเลขนำโชค หรือเครื่องรางของขลังทำให้พวกเขาชนะพนันจริงๆ พวกเขาอาจอารมณ์ไม่ดีมากๆถ้าเครื่องรางของขลังของพวกเขาหายไปหรือชำรุด!

คนบางคนมีความเชื่อจริงๆว่าโชคลางหรือไสยศาสตร์ จะช่วยให้พวกเขาชนะพนัน พวกเขาอาจอารมณ์ไม่ดีถ้ามีอะไรไปรบกวนโชคลางของพวกเขา มันเป็นเรื่องสำคัญที่ควรจำไว้ว่าความเชื่อในเรื่องโชคลางอาจเป็นเรื่องสนุก แต่มันไม่ได้ทำให้คุณชนะพนันได้

ภาคผนวก 6

ตัวอย่างชุดเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ Youth Gambling Facts โดย AFM

กิจกรรมในห้องเรียน

ครูอยู่ในฐานะพิเศษที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อและทัศนคติด้านต่างๆของนักเรียน รวมถึงด้านที่มีต่อการพนัน และการติดพนัน

ตัวอย่างเอกสารการเรียนรู้การสอนที่ใช้ในชุดการเรียนรู้ Youth Gambling Facts ปรากฏดังตัวอย่างข้างล่าง

- เงิน..... การพนัน..... การตัดสินใจ..... (Money...Gambling...Decisions)
- กรณีศึกษาการพนัน (Gambling Case Study)
- การพนันในสังคม (Gambling in Society)
- การโต้เถียงที่ยิ่งใหญ่ (The Great Debate)
- คุณจะทำอะไร? (What Would You Do?)
- กิจกรรมเสริม (Additional Activities)

เงิน..... การพนัน..... การตัดสินใจ.....

1. จดรายการสิ่งของที่คุณใช้จ่ายเงินเพื่อซื้อมาในช่วงนี้
2. ถ้าคุณจะเริ่มใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นการพนันแทนที่จะซื้อสิ่งของดังรายการที่อยู่ข้างบน
สิ่งของชิ้นใดที่คุณจะยอมสละเพื่อใช้จ่ายในการเล่นพนันแทน
3. สิ่งใดที่มีอิทธิพลต่อวิธีการใช้จ่ายเงินของคุณ

กรณีศึกษาการพนัน (Gambling Case Study)

การตัดสินใจ 1 – แพท (Decision 1 – Pat)

แพทกำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เกือบทุกสัปดาห์แพทและเพื่อนๆอีก 3 คนจะมารวมกันเล่นไพ่ เงินที่ใช้วางเล่นพนันค่อนข้างน้อยเพียงแค่ 25-50 เซ็นต์ต่อมือ

คืนหนึ่ง เพื่อนในกลุ่มคนหนึ่งได้ชวนเพื่อนนักเรียนอีกคนหนึ่งมาเล่นด้วย คริสคือนักเรียนใหม่ที่โรงเรียนในปีนั้น เมื่อพวกเขาเริ่มจะเล่นเกม คริสได้โยนเงิน \$5.00 ลงมาและพูดว่า “เรามาทำให้เกมมีความน่าสนใจมากขึ้น”

แพทไม่สามารถที่จะสูญเสียเงินมากขนาดนี้ได้ แต่ก็ไม่ต้องการถูกว่าดูถูกหรือว่าเป็นคนขี้กลัว (look cheap or scared to play)

1. ในสถานการณ์นี้ แพทมีทางเลือกอะไรบ้าง
2. ถ้าแพทเลือกที่จะเล่นพนัน แพทจะอยู่เล่นกับเพื่อนๆได้อย่างไรโดยไม่เสียหน้า
3. การตัดสินใจของแพทมีอิทธิพลต่อเพื่อนคนอื่นหรือส่งผลร้ายต่อเพื่อนๆหรือไม่

การตัดสินใจ 2 – เลสลีย์ (Decision 2 – Leslie)

เลสลีย์อายุ 17 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั้งเลสลีย์และผู้ปกครองซื้อสลากล็อตเตอรี่เป็นประจำ และยังเล่นตู้เกมวิดีโอล็อตเตอรี่ตอนเย็นตอนพวกเขาออกไปเที่ยวนอกบ้าน ในหลายโอกาส พวกเขาชนะได้เงินเป็นจำนวนเงิน \$300 - \$500 และ ใช้เงินที่ได้มาบางส่วนซื้อของให้เลสลีย์ เลสลีย์ไม่รู้อย่างแน่นอนว่าพวกเขาได้เสียเงินจากการเล่นพนันไปมากแค่ไหน เพราะพวกเขาไม่พูดถึงมันเมื่อพวกเขาแพ้พนัน เช่นเดียวกับนักพนันรายอื่นๆส่วนใหญ่

เลสลีย์คบหาเจมีเป็นแฟนมาได้ประมาณ 1 ปี และเพิ่งเลิกความสัมพันธ์กันได้ไม่นาน เหตุผลที่พวกเขาเลิกกันเป็นเพราะความเข้าใจผิดเล็กน้อยที่เลสลีย์ทำให้เป็นเรื่อง

ใหญ่ เลสลีย์ยังรู้สึกเจ็บปวดและเศร้าจากเหตุการณ์ครั้งนี้อยู่

วันหนึ่ง เมื่อเลสลีย์กลับบ้านจากโรงเรียน เลสลีย์เดินผ่านโซฟาและสังเกตเห็นป้ายโฆษณาตู้เกมวิดีโอล็อตเตอรี่ผ่านหน้าต่าง เลสลีย์คิดว่า “บางที ฉันควรออกไปเล่นและเสี่ยงโชคของฉัน.....”

1. ในสถานการณ์นี้ เลสลีย์มีทางเลือกอะไรบ้าง
2. เลสลีย์ควรพิจารณาอะไรบ้างในการตัดสินใจ
3. ใครบ้าง (ถ้ามี) ที่น่าจะถูกกระทบจากการตัดสินใจของเลสลีย์
4. อะไรที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเลสลีย์ในการที่จะเล่นพนันหรือไม่เล่นพนัน

การพนันในสังคม

ตลอดประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา การเล่นพนันเป็นกิจกรรมปกติที่เกิดขึ้นทุกวัน แม้ว่าข้อเท็จจริงจะเป็น
 ดังนั้นและยังดำเนินต่อไปอย่างแพร่หลายในที่ส่วนใหญ่ของโลก การพนันได้เป็นต้นเหตุของการโต้เถียง
 กันอย่างรุนแรงมาโดยตลอด ลองมาดูข้อดีและข้อเสียของการพนันในสังคม

วิธีการสอน

- ให้นักเรียนทุกคน หรือเป็นกลุ่มเล็ก เขียนรายการข้อดีและข้อเสียเกี่ยวกับการพนันในสังคมให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้ (คุณอาจใช้ตัวอย่างที่ปรากฏตามข้างล่างนี้เป็นต้นแบบ)
- จัดทำรายการข้อดีและข้อเสียรวมของชั้นเรียน (composite list) เพื่อให้เห็นความต่างและเปรียบเทียบกับคำตอบของกลุ่มต่างๆ เขียนรายการข้อดีและข้อเสียของการพนันในสังคม

[illegible]

ข้อดี

ข้อเสีย

[illegible]

การโต้เถียงที่ยิ่งใหญ่ (The Great Debate)

โรงเรียนของคุณกำลังวางแผนจัดงานระดมทุนเพื่อจัดงานโครงการ Safe Grad ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่สิบสอง คุณมีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกของคณะกรรมการจัดหาทุนเพื่อโครงการนี้ในการพิจารณาว่าจะมีกิจกรรมเพื่อระดมทุนอะไรบ้างในงานดังกล่าว

ในระหว่างการประชุมเบื้องต้นของคณะกรรมการฯ ได้มีคำถามว่าควรจะมีการจัดงาน Casino Night เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการระดมเงินทุนหรือไม่ คณะกรรมการฯ มีความเห็นแตกแยกกันเป็น 2 ทาง ระหว่างการมี Casino Night หรือ ไม่ควรมี การประชุมเพื่อพิจารณาในรายละเอียด (In-depth discussion) มีกำหนดในการประชุมครั้งหน้าของคณะกรรมการจัดหาทุน

ตัวอย่างหนึ่งของการจัดงานระดมทุน Casino Night (One example of how a Casino Night works)

งาน Casino Night เป็นรูปแบบหนึ่งของการระดมทุน ที่ผู้เข้าร่วมงานชำระเงินค่าผ่านเข้าประตูและได้รับชิปหรือคูปองให้เล่นเกมหรือกิจกรรมต่างๆในงาน เช่น รูเล็ตต์ แบล็คแจ็ค และ craps เป็นต้น ตัวชิปเองไม่มีมูลค่าเป็นเงิน แต่ผู้ที่มีชิปเหลือมากที่สุดเมื่องานสิ้นสุดลงในตอนกลางคืนจะได้รับรางวัล

วิธีการดำเนินการ (Instructions)

แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่มเล็กๆ โดยให้กลุ่มที่ 1 นำเสนอเหตุผลที่เป็นประโยชน์กับการจัดให้มี Casino Night และ กลุ่มที่ 2 ที่ต่อต้านกับการจัดให้มี Casino Night ให้เลือกผู้ดำเนินรายการที่เป็นกลางหนึ่งคนขึ้นมาดำเนินรายการ

คุณจะทำอย่างไร?

ในกลุ่มเล็กๆของคุณ ให้ทบทวนเหตุการณ์สมมุติดังต่อไปนี้และตัดสินใจ

a) คุณจะอย่างไร*และ*

b) อะไรมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของคุณในแต่ละเหตุการณ์

1. คุณกำลังเล่นไพ่กินเงินกับเพื่อน และเพื่อนไม่มีเงินเล่นต่อ ขอยืมเงินคุณ \$10 เพื่อเล่นต่อ คุณจะทำอย่างไรและทำไม
2. พ่อของเพื่อนเล่นการพนันเกินฐานะการเงินของตัวเอง พูดอีกอย่างหนึ่ง คือเขาไม่สามารถควบคุมการเล่นพนันของตัวเองได้และครอบครัวกำลังมีปัญหาด้านการเงินเพราะเหตุดังกล่าว เพื่อนของคุณมีความกังวลมาก และไม่รู้จะทำอย่างไร คุณจะบอกอะไรกับเพื่อนของคุณ
3. ทุกครั้งที่เพื่อนๆของคุณเล่นพนันโยนเหรียญกินเงิน เพื่อนสนิทของคุณจะโกรธเมื่อเขาเล่นเสีย เพื่อนของคุณไม่ยอมหยุดเล่นจนกว่าเขาจะได้เงินที่เล่นเสียคืนมา คุณจะบอกเพื่อนคุณอย่างไร
4. เพื่อนของคุณติดเงินเพื่อนหลายคนเป็นจำนวนมาก จากการแพ้พนันเมื่อตอนพักทานอาหารกลางวันเมื่อเดือนที่ผ่านมา เพื่อนของคุณกำลังคิดเอารถจักรยานของเขาของเขามาได้เป็นของขวัญวันเกิดเมื่อ 2-3 เดือนที่ผ่านมาเอาไปจำหน่าย คุณรู้จำนวนเงินที่เพื่อนคุณต้องการและรู้ว่ารถจักรยานมีความหมายกับเพื่อนของคุณมากแค่ไหน คุณจะแนะนำเพื่อนของคุณอย่างไร

กิจกรรมเสริม

หลังจากการนำเสนอในชั้นเรียนแล้ว นักเรียนอาจยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับการพนันต่อโดยการทำกิจกรรมเสริมเหล่านี้

สัมภาษณ์คนเล่นการพนัน

สัมภาษณ์ผู้ใหญ่ที่เล่นพนัน ค้นหาว่าทำไมพวกเขาถึงเล่นการพนัน การพนันชนิดใดบ้างที่พวกเขาเล่น อะไรที่พวกเขาคาดหวังที่จะได้จากการเล่นพนัน และข้อดีข้อเสียของการพนันจากมุมมองของนักเล่นพนัน

ค้นคว้าข้อมูลของมานิโทบาล็อตเตอรี่ (Manitoba Lotteries Information)

โทรศัพท์หรือเขียนถึงการล็อตเตอรี่แห่งมานิโทบาเพื่อหาว่ามีเกมพนันอะไรบ้างที่ให้บริการในมานิโทบาและเกมแต่ละเกมเป็นอย่างไร ถามพวกเขาว่าบทบาทของการล็อตเตอรี่แห่งมานิโทบาคืออะไร เบอร์โทรศัพท์ 957-2500 or 1-800-265-3912 (toll free) และ เข้าเว็บไซต์ได้ที่ <http://www.mlc.mb.ca>

ค้นคว้าข้อมูลของคณะกรรมการควบคุมเกมแห่งมานิโทบา (Manitoba Gaming Control Commission)

ติดต่อคณะกรรมการควบคุมเกมแห่งมานิโทบาและค้นหาคำตอบเกี่ยวกับบทบาทและความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับการพนันในมานิโทบาของคณะกรรมการคืออะไร ที่อยู่คณะกรรมการ อยู่ที่ The Manitoba Gaming Control Commission, 215 Garry Street, Winnipeg, Manitoba R2R 2C3. เบอร์โทรศัพท์ 954-9400 หรือ เข้าเว็บไซต์ได้ที่ <http://www.mgcc.mb.ca/>

การโฆษณาการพนัน (Gambling Advertisements)

ฟังและสังเกตโฆษณาเกี่ยวกับการพนันทางสื่อออนไลน์ โทรทัศน์ วิทยุ ป้ายโฆษณา หรือแอฟชั่นพับของคาสิโนที่หาได้จากข้อมูลท่องเที่ยว ตรวจสอบว่าโฆษณาเหล่านี้สื่อประเด็นอะไรที่เกี่ยวกับการพนัน ประเด็นเหล่านี้แตกต่างกันไปตามประเภทการพนันหรือไม่ ประเด็นใดเป็นจริง ประเด็นใดไม่เป็นจริง ประเด็นเหล่านี้มีผลกระทบต่อนักคิดหรือพฤติกรรมต่อการพนันของเราอย่างไร มีอะไรที่น่าสงสัยเคลือบแคลงในโฆษณาเหล่านี้หรือไม่

จัดทำคำแนะนำด้านการพนันในรูปแบบคอลัมน์แนะนำตามหน้าหนังสือพิมพ์ (Advice Column)

จากสิ่งที่คุณได้เรียนมา คุณมีคำแนะนำอะไรเกี่ยวกับการพนันที่จะบอกให้คนได้รู้ จัดทำคำแนะนำด้านการพนันในรูปแบบคอลัมน์แนะนำตามหน้าหนังสือพิมพ์

สัมภาษณ์ AFM

ติดต่อ AFM ในพื้นที่ที่คุณอาศัย และ สัมภาษณ์เจ้าหน้าที่เกี่ยวกับการพนันและการติดพนัน ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการให้บริการผู้ติดการพนันว่า AFM ช่วยผู้ติดพนันอย่างไร และ อะไรที่ทำให้ผู้มีปัญหาการพนันเลิกเล่นพนันได้ยาก เป็นต้น เข้าเว็บไซต์ www.afm.mb.ca.

สัมภาษณ์ผู้ค้าลอตเตอรีรายย่อย

สัมภาษณ์ผู้ค้าลอตเตอรีรายย่อยในพื้นที่เกี่ยวกับประสบการณ์ของพวกเขาในด้านการพนันค้าปลีก (Retail side of gambling) ถามพวกเขาเกี่ยวกับกฎข้อบังคับที่พวกเขาต้องปฏิบัติ มีผู้เยาว์พยายามมาซื้อลอตเตอรีบ่อยครั้งแค่ไหน พวกเขาไม่มองต่อลูกค้าที่มีปัญหาการพนันอย่างไร และอะไรคือข้อดีข้อเสียของการกระจายผลิตภัณฑ์ลอตเตอรี

สัมภาษณ์ผู้ถือหุ้นสถานที่ผู้ให้บริการตู้เกมวิดีโอลอตเตอรี

สัมภาษณ์คนที่ทำงานในสถานที่ที่มี VLT (เช่น เจ้าของโรงแรม/บาร์ ผู้จัดการ หรือพนักงานบริการ) และ ถามมุมมองของพวกเขาต่อการพนันและการติดพนัน ประสบการณ์ของพวกเขาเป็นอย่างไร พวกเขาเคยเห็นคนเล่นชนะพนันหรือไม่ พวกเขาเคยเห็นคนมีปัญหาเกี่ยวกับการพนันหรือไม่ จากมุมมองของพวกเขา อะไรคือข้อดีข้อเสียของการมี VLT ในสถานประกอบการของพวกเขา

จัดทำป้ายโฆษณาการพนัน

ใช้สื่อต่างๆ เช่น ภาพถ่าย ภาพเขียน และ collage เป็นต้น ในการจัดทำป้ายการพนัน หรือการติดพนัน มองจากมุมมองที่แตกต่างกัน เช่น ทำป้ายฟุ้งเฟ้อไปที่ผู้ติดพนันในวัยเด็กและเยาวชน หรือทำป้ายโฆษณาคาสิโนต่างๆ เป็นต้น

จัดทำโฆษณาการพนันสำหรับวิทยุ โทรทัศน์ หรือสื่อออนไลน์

จัดทำโฆษณาการพนันขึ้นมา 1 ชิ้น เลือกรุ่นเป้าหมาย (เด็กวัยรุ่น ผู้ใหญ่ ผู้สูงวัย เป็นต้น) และ เน้นไปที่ข้อความ (Message) ที่คุณต้องการสื่อไปถึงพวกเขา ความยาวไม่เกิน 30 วินาที ให้พิจารณาจัดทำโฆษณาแบบเป็นชุด (a series of ads)

ภาคผนวก 7

รายละเอียดโครงการ Dickey Dealings



Government of South Australia
Department of Education and
Children's Services

รัฐบาลท้องถิ่นของออสเตรเลียใต้ได้จัดสรรงบประมาณเป็นเงิน \$800,000 ให้กับแผนการศึกษาและการให้บริการเด็ก (The Department of Education and Children's Services, DECS) เป็นระยะเวลา 4 ปีสำหรับใช้ในการพัฒนาแนวทางการให้การศึกษาด้านการพนันในสถานศึกษาในออสเตรเลียใต้ รัฐบาลโดยโครงการการศึกษาชุมชนของกองทุนฟื้นฟูนักพนัน (Community Education Program of the Gamblers Rehabilitation Fund) มีความเห็นว่าเด็กและเยาวชนเป็นหนึ่งในกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงที่สุดที่จะพัฒนาไปสู่การติดพนัน

ภายหลังจากทำการวิจัยได้ 2 ปี DECS ได้ตีพิมพ์ผลงานการวิจัยที่ชื่อว่า *Gambling Education: Some Strategies for South Australian Schools*) ซึ่งได้เสนอข้อเสนอนี้เกี่ยวกับการให้การศึกษาแก่นักเรียนเกี่ยวกับภัยอันตรายจากการพนัน (The Risks of Gambling) โดย DECS ได้ใช้ข้อเสนอนี้เป็นพื้นฐานในการออกแบบแนวทางการให้การศึกษาด้านการพนันอย่างรับผิดชอบ--Diccy Dealings (DECS Responsible Gambling Education Strategy—Diccy Dealings)

Diccy Dealings เป็นแนวทางการให้การศึกษาด้านการพนันที่นำโรงเรียน ผู้ปกครอง องค์กรชุมชน และผู้ประกอบการการพนันเข้ามาทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายในการยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายจากการพนันของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง แนวทางการให้การศึกษาประกอบด้วยเอกสารประกอบการเรียนรู้อ การพัฒนาครูผู้สอน และการช่วยโรงเรียนในการให้การสนับสนุนนักเรียนที่มีปัญหาติดการพนันหรืออาศัยอยู่กับครอบครัวที่ได้รับผลกระทบอย่างหนักจากการพนัน

มีโรงเรียนมากกว่า 40 แห่งที่ได้นำโครงการ Dickey Dealings นำไปใช้ ซึ่งประกอบด้วยการพัฒนาเชิงวิชาชีพสำหรับครู การเรียนรู้โอกาสสำหรับนักเรียน และการช่วยเหลือชุมชนโรงเรียนในการลดภัยอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด

(http://www.decd.sa.gov.au/mediacentre/files/links/link_66813.pdf)

หลักการที่ Dickey Dealings นำมาใช้ (What Principles will Guide Dickey Dealing?)

การนำแนวทางการให้การศึกษาการพนันแก่เด็กและเยาวชนในโรงเรียนไปใช้มีหลักการหลักดังนี้

- การลดภัยอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด (*Harm Minimization*) สำหรับนักเรียนในโรงเรียน มันหมายถึงการทำให้โรงเรียนมีความสามารถในการตอบสนองต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนันของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมเพื่อเพิ่มสุขภาวะและการเรียนรู้ของนักเรียน
- ประเด็นทางด้านสังคมที่ได้รับการบูรณาการเข้าเป็นภารกิจของโรงเรียนต้องได้รับการจัดการ Dickey Dealings มีเป้าหมายในการจัดการกับภัยอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่เด็กและเยาวชนประสบโดยการเล่นพนันของตัวเองและ/หรือของผู้อื่น โดยสร้างต่อยอดบนโครงสร้าง ขั้นตอนการทำงาน นโยบาย และหลักสูตรการสอนที่มีอยู่ของโรงเรียน เพื่อสนับสนุนนักเรียนทั้งทางด้านสังคม อารมณ์ และสติปัญญา
- การจัดการกับปัญหาทางด้านสังคมเช่นการแก้ไขปัญหาคาสิโนจำเป็นต้องใช้หลายแนวทางในการจัดการปัญหา เช่นการพัฒนานโยบายสาธารณะ การออกกฎหมาย บริการการให้ความช่วยเหลือต่างๆ และการรณรงค์ทางด้านสื่อ Dickey Dealings รับรู้ถึงขอบเขตและข้อจำกัดของแนวทางการให้การศึกษาในโรงเรียน ปัญหาการติดพนันเป็นปัญหาที่ใหญ่ของชุมชน และโรงเรียนเป็นเพียงส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูล แนวทาง และทักษะแก่เด็กและเยาวชน เพื่อให้พวกเขามีความพร้อมที่จะตัดสินใจได้อย่างปลอดภัย
- แนวทางการทำงานร่วมกัน (*Partnership Approach*) ผู้ปกครอง ครอบครัว และชุมชนมีบทบาทที่สำคัญในการเรียนรู้และสุขภาวะของเด็กและเยาวชน ดังนั้น Dickey Dealings จึงมีความยินดีต่อการมีส่วนร่วม
- การจัดการกับปัญหาทางด้านสังคมเช่นการแก้ไขปัญหาคาสิโนไม่สามารถกระทำได้อย่างมีความหมายในการเรียนรู้วิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น Dickey Dealings สนับสนุนการจัดการกับปัญหาโดยผ่านการเรียนรู้ในหลากหลายสาขาวิชา (*Holistic Perspective*)
- บุคลากรของโรงเรียนต้องมีกระบวนการและขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน (*Identified processes and procedures*) Dickey Dealings เห็นความสำคัญของความเหมาะสมทางวิชาชีพ (*Professional appropriateness*) ในการกำหนดบทบาทและความรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่ของโรงเรียน และการจัดให้มีการพัฒนาความรู้ทางด้านวิชาชีพแก่เจ้าหน้าที่ของโรงเรียนในการดูแลนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากการพนันของตัวเองและผู้อื่น รวมถึงการส่งต่อนักเรียนที่มีปัญหาให้กับหน่วยงานช่วยเหลืออื่นๆ

Dicey Dealings จะได้รับการประเมินอย่างไร

แม้ว่าเป้าหมายหลักของการประเมินโครงการใดๆ คือการวัดผลลัพธ์ของโครงการ และการประเมินกระบวนการในการดำเนินการโครงการ แต่การประเมินโครงการ Dicey Dealings จะมีการวิจัยผลการประเมิน (Evaluation research) ด้วย ข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพที่รวบรวมได้ จะถูกใช้ในการให้คำแนะนำต่อการพัฒนาแม่แบบการให้การศึกษาด้านการพนันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะรวมถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ นอกจากนี้จะมีการสร้างความเป็นหุ้นส่วนระหว่างบุคคลและองค์กรที่สามารถให้ความรู้ด้านการประเมิน

จุดมุ่งหมายของการประเมินโครงการ

การประเมินดำเนินการเพื่อ

- บอกให้ทราบถึงทิศทางของโครงการทั้งในขณะที่กำลังดำเนินการอยู่และภายหลังช่วงทดสอบ (pilot phase)
- รับผิดชอบต่อเงินทุนของโครงการ
- บอกให้ทราบถึงวิธีปฏิบัติที่ดีที่สุด (Best Practice) ในเรื่องการให้การศึกษาด้านการพนันอย่างรับผิดชอบ
- บอกให้ทราบถึงนโยบายของ DECS และแนะนำการจัดสรรทรัพยากร เพื่อทำให้ผลลัพธ์ของการให้การศึกษาด้านการพนันอย่างรับผิดชอบมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- บอกโรงเรียนให้ทราบถึงผลกระทบ (Impact) ของการให้ศึกษากับนักเรียนของโรงเรียน
- แบ่งปันความรู้ที่ได้จากผลลัพธ์ของโครงการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นๆ เช่นในการบรรยายในที่งานประชุมต่างๆ
- บอกให้ทราบถึงกระบวนการดำเนินการในอนาคต

ข้อมูลกลุ่มผู้ได้รับการศึกษา (Baseline) และกลุ่มควบคุม (Control group)

นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มที่เข้ารับการอบรม (Intervention class) และกลุ่มที่ไม่ได้เข้ารับการอบรม (Control class) จะได้รับการสอบถาม (surveyed) ก่อนการเริ่มการอบรม หลังการอบรม และอีกครั้งหลังการอบรมสิ้นสุดแล้ว 3 เดือน (3 month follow-up) คำถามที่ถามเกี่ยวกับนักเรียนประกอบด้วย

- ความรู้และความสามารถในการคำนวณโอกาสในการชนะพนัน
- ทักษะการตัดสินใจ
- ความเชื่อและความเชื่อที่ผิดๆเกี่ยวกับการพนัน
- พฤติกรรมการพนัน (เวลา ความถี่ และจำนวนเงินที่เล่นพนัน)
- ความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเภทและสถานที่ที่มีการเล่นพนัน
- ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสัญญาณการติดพนัน และการที่นักเรียนอาจรับรู้ถึงสัญญาณเหล่านี้ที่เกิดขึ้นกับผู้ใหญ่และเพื่อนๆได้อย่างไร
- ความรู้ ทักษะการตัดสินใจ และความตั้งใจที่จะค้นหาความช่วยเหลือเพื่อบำบัดตัวเอง

การประเมินการแทรกแซง (Intervention Evaluation)

จะมีการพัฒนา Project pro forma ขึ้นมาโดยการเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่องราวอย่างละเอียดโดยใช้คำถามปลายเปิด ครูผู้สอนจะได้รับข้อแนะนำ (guideline) ในการใช้ pro forma นี้ ข้อมูลโดยละเอียดนี้จะมีความลึกและความหลากหลาย แต่จะมีส่วนที่เหมือนกันเพื่อช่วยให้การเปรียบเทียบ (collate) ข้อมูล

กลยุทธ์การให้การศึกษา ของ Dacey Dealings ประกอบด้วย

1. ชุดการเรียนรู้ (Curriculum Materials)

ชุดการเรียนรู้ Don't Bet on It! ได้รับการพัฒนาในรัฐออस्टเรเลียใต้ ออกแบบสำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3-1 โดยมีศูนย์กลางอยู่ที่เกมที่มีพื้นยางขนาดใหญ่ (huge floor mat game)

นักเรียนจะได้เรียนรู้ประสบการณ์เกี่ยวกับหลุมพรางของการพนัน และได้สังเกตและรู้สึกถึงอารมณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนัน นักเรียนสามารถพิจารณาถึงภัยอันตรายจากการพนัน และเริ่มที่จะคิดถึงการพนันจากมุมมองทางสังคมที่กว้างขึ้นผ่านการอภิปรายเชิงวิพากษ์ในชั้นเรียน เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ คือการกระตุ้นให้เกิดการเลือกตัดสินใจเกี่ยวกับการพนันอย่างปลอดภัย โดยการวิเคราะห์โอกาสในการชนะพนันและภัยอันตรายจากการพนัน ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการพนัน และการช่วยเหลือนักเรียนให้รู้ว่าเมื่อไรการเล่นพนันกลายเป็นปัญหา

2. การอบรมเชิงวิชาการสำหรับครูและที่ปรึกษานักเรียน (Professional Learning for Teachers and Student Counselors)

โครงการการอบรมเชิงวิชาการ (Professional learning program) ถูกออกแบบมาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะด้านการศึกษากี่ยวกับการพนันอย่างรับผิดชอบให้กับบุคลากรของโรงเรียน เนื้อหาของโครงการประกอบด้วย

- ธรรมชาติและความแพร่หลายของการพนันในเด็กและเยาวชนในชุมชน
- ผลกระทบทางด้านสังคมและเศรษฐกิจของการติดพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กและเยาวชนที่อาศัยอยู่กับผู้ปกครองที่มีปัญหาการพนัน
- ชุดสื่อการเรียนรู้ด้านการพนันอย่างรับผิดชอบ
- การสอนและการเรียนรู้กลยุทธ์การศึกษาด้านการพนันอย่างรับผิดชอบที่มีประสิทธิภาพ
- เครื่องมือและกระบวนการในการประเมินความมีประสิทธิภาพของกลยุทธ์
- บทบาทและความรับผิดชอบของบุคลากรของโรงเรียนและอื่นๆ
- potential pathways for support and services within schools and the wider community

3 การประชุมแสดงความคิดเห็นของผู้ปกครองและชุมชน (Parent/Community Information Forum)

การติดพันเป็นประเด็นปัญหาสาธารณสุข (Public health issue) ดังนั้นแนวทางการป้องกันฯ จึงมีเป้าหมายไปที่สภาพแวดล้อมของชุมชนและครอบครัว แนวทางการป้องกันที่มีประสิทธิภาพประกอบด้วย

- การสร้างความตระหนักรู้ของชุมชนผ่านข้อมูลที่สื่อสารในหลากหลายวิธี
- การให้การศึกษาและพัฒนาทักษะให้แก่บุคลากรของโรงเรียนซึ่งอาจต้องร่วมมือกับบุคคลที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน
- การช่วยเหลือในกิจกรรมทางเลือกที่สร้างเครือข่ายสนับสนุนทางด้านสังคม
- การพัฒนาชุมชน การสร้างขีดความสามารถ และการปรับเปลี่ยนองค์กร (Community development, capacity and institutional change)
- นโยบายทางด้านสังคม
- แนวทางการป้องกันในช่วงวัยเยาว์ (early intervention strategy)

4 โครงการการตอบรับของท้องถิ่นที่มีนวัตกรรม (Innovative Local Response Projects)

โรงเรียนสามารถยื่นขอรับทุนที่มีมูลค่าไม่เกิน \$10,000 เพื่อจัดการกับปัญหาการพนัน โดยใช้โครงการที่มีนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อประเด็นปัญหาที่ท้องถิ่นให้ความสนใจ โครงการเหล่านี้จะทำให้โรงเรียนมีโอกาสดำเนินการออกแบบโครงการที่เกี่ยวข้องกับความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการติดพัน โดยใช้แนวทางที่เหมาะสมกับความจำเป็นของท้องถิ่นและเป็นประโยชน์กับนักเรียน

5 การให้การสนับสนุนแก่นักเรียน (Support for Students)

นักเรียนที่อาศัยอยู่กับครอบครัวที่มีปัญหาการติดพันจำเป็นต้องรู้ว่าพวกเขาสามารถรับความช่วยเหลืออะไรได้บ้าง และจากที่ใด

ภาคผนวกที่ 8: รายละเอียดหลักสูตรชุดการเรียนรู้การโฆษณาพนัน

Gambling's
NOT A
GAME.

EDUCATION PROGRAM

Includes sports betting advertising lesson plans



Victorian
Responsible
Gambling
Foundation



สารบัญ

บทนำของแผนการเรียนรู้ (Introduction to the lesson plans)	3
แผนการเรียนบทที่ 1 (Lesson Plan One)	4
ถอดบทเรียนโฆษณาพนันผลกีฬาเชิงวิพากษ์ (Critical deconstruction of a sports betting advertisement)	
แผนการเรียนบทที่ 2	7
จากเล่าเรื่องโฆษณาของนักเรียน (Storyboarding students' own advertisements)	
แผนการเรียนบทที่ 3 (แผนเพื่อเลือก)	9
จากจากเล่าเรื่องถึงหน้าจอ การผลิตวิดีโอโฆษณาของนักเรียน (From storyboard to screen – video production of student advertisements)	
สื่อการสอนเพิ่มเติมสำหรับครู	13
โครงการการให้การศึกษาของมูลนิธิฯ (The Foundation's Education Program).	14

แผนการเรียนรู้การโฆษณาพนันทายผลกีฬา

สำหรับนักเรียนอายุระหว่าง 15-17 ปี

แผนการเรียนนี้จะช่วยให้นักเรียนได้ถกอภิปรายเกี่ยวกับคำจำกัดความของกีฬา และได้ถอดโครงสร้างการสร้างภาพให้การพนันทายผลกีฬาเป็นเรื่องปกติตามที่โฆษณาพนันทายผลกีฬาได้สื่อออกมา

บทนำแผนการเรียนรู้ (Introduction to the lesson plans)

แผนการเรียนประกอบด้วย 3 บทเรียนที่ออกแบบสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย บทเรียนที่ 1 ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นบทนำเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีการคิดเชิงวิเคราะห์เกี่ยวกับคำจำกัดความของกีฬาและการที่การโฆษณาพนันกีฬายกทอดการพนันว่าเป็นเรื่องปกติส่วนหนึ่งของการกีฬา (Representation of gambling as a normal part of sport as conveyed in sports betting advertising)

บทเรียนที่ 2 ถูกออกแบบมาเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีโอกาสใช้ทักษะเชิงวิเคราะห์ (analytical and discursive skills) จากบทเรียนที่ 1 ในการสร้างสรรค์ storyboard ชิ้นงานโฆษณาของตัวเองเพื่อท้าทายการพูดถึงบทบาทของการพนันว่าเป็นส่วนหนึ่งของกีฬา

บทเรียนที่ 3 ซึ่งเป็นบทเรียนทางเลือก (optional) ให้คำแนะนำนักเรียนในการผลิตชิ้นงานโฆษณาวิดีโอ และนักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการผลิตชิ้นงานโฆษณาวิดีโอในชั้นเรียน

ภูมิหลัง (Background)

ในหลายปีที่ผ่านมา การโฆษณาพนันกีฬาในสื่อต่างๆ และพื้นที่สาธารณะมีการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เด็กและเยาวชนถูกกระตุ้นด้วยโฆษณาทายผลพนันกีฬาและข้อความทางการตลาดออนไลน์ โฆษณาในสนามกีฬา โฆษณานบนรถราง บิลบอร์ด โฆษณาที่อยู่บนเสื้อของนักกีฬาอาชีพ โฆษณาในโทรทัศน์ วิทยุและสื่อสังคมออนไลน์

นักวิจัยของออสเตรเลียพบว่าการพนันกำลังกลายเป็นเรื่องปกติในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชน นักวิจัยแสดงให้เห็นว่าการพนันกีฬาถูกส่งเสริมให้เป็นกิจกรรมการเล่นเพื่อความสนุกสนานที่เป็นเนื้อเดียวกันกับกีฬา และการเป็นผู้ชมกีฬา ปรัชญาการพนันกับการเพิ่มขึ้นของการโฆษณาและการเติบโตของการพนันกีฬา ไพ่โป๊กเกอร์ และการพนันออนไลน์ เป็นเรื่องที่น่าห่วงใยอย่างยิ่งท่ามกลางความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทุกคนสามารถเข้าถึงผลิตภัณฑ์การพนันผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือได้โดยง่ายโดยไม่มีใครทราบว่าเป็นใคร

ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการพนันและเยาวชน

- 1 ใน 5 ของผู้ใหญ่ที่มีปัญหาติดการพนันเริ่มเล่นพนันก่อนอายุ 18 ปี
- เยาวชนร้อยละ 3 ถึง 4 มีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน 1 ใน ทุกๆ 25 คนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
- การใช้เงินในการพนันกีฬาเพิ่มขึ้นมากกว่า 3 เท่าในช่วงปี 2010 และ 2012
- ในปี 2012 มีโฆษณาพนันกีฬาในโทรทัศน์ (free to air TV) มากกว่า 20,000 ชิ้น

บทเรียนที่ 1

การถอดโครงสร้างการโฆษณาพนันทายผลกีฬาเชิงวิพากษ์ (Critical deconstruction of a sport betting advertisement)

บทนำ

บทเรียนนี้จะช่วยพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการวิเคราะห์และถกเถียงเกี่ยวกับการโฆษณาพนันทายผลกีฬา โดยใช้การโฆษณาพนันทายผลกีฬาในโทรทัศน์เป็นกรณีศึกษา

อุปกรณ์การเรียนการสอน

คุณจำเป็นต้องมี:

- คอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เพื่อใช้สำหรับดูเนื้อหาการสอนที่เป็นรูปแบบวิดีโอสำหรับนักเรียนทุกคน หรือ interactive whiteboard หรือโปรเจ็คเตอร์ ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตที่สามารถแสดงภาพวิดีโอไปยังอุปกรณ์กลุ่ม (group devices)
- เข้าเว็บ Youtube และเลือกหัวข้อการโฆษณาพนันกีฬาที่เหมาะสมเพื่อแสดงให้นักเรียนได้เห็น

เวลา

45-60 นาที

จุดมุ่งหมาย (Aim)

บทเรียนนี้จะถามนักเรียนให้พิจารณาว่าอะไรคือคำจำกัดความของกีฬา กีฬามีความหมายต่อพวกเขาอย่างไร และบทบาทของกีฬาในสังคม นักเรียนจะต้องพูดถึงรูปแบบของการพนันในบริบทแบบดั้งเดิม (Traditional forms of gambling as a context) เพื่อพิจารณาว่าเทคโนโลยีได้เปลี่ยนวิธีที่คนเล่นพนันทายผลกีฬาอย่างไร บทเรียนนี้ยังตั้งเป้าที่จะพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับนักเรียนในการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และถอดโครงสร้างการโฆษณาพนันทายผลกีฬาที่เกิดขึ้นในชุมชนที่ใช้การโฆษณาในโทรทัศน์ที่สื่อว่าการพนันทายผลกีฬาเป็นเรื่องปกติหรือเป็นเรื่องที่ดีในการมีส่วนร่วมกับการกีฬา

เป้าหมาย (Objectives)

- เพื่อถกเถียงเรื่องคำจำกัดความของกีฬา และการโฆษณาพนันทายผลกีฬาทำให้การพนันทายผลกีฬาเป็นเรื่องปกติและเป็นเนื้อแท้ส่วนหนึ่งของกีฬาได้อย่างไร (intrinsic part of sport)
- เพื่อให้มีการถกเถียงเรื่องรูปแบบการพนันแบบดั้งเดิม เพื่อจัดให้มีบริบทเพื่อทำความเข้าใจว่าเทคโนโลยีได้เปลี่ยนวิธีที่คนสามารถเล่นพนันกีฬาออนไลน์และใช้แอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือได้อย่างไร
- เพื่อดูการโฆษณาพนันทายผลกีฬาอย่างใกล้ชิดและสังเกตว่าการเลือกใช้รูปภาพ การใช้เรื่องเล่า ข้อความบนจอ Voiceover ข้อความโดยรวม และการแก้ไข (edit) ชี้นำงานโฆษณาว่าถูกใช้เพื่อชักจูงให้ผู้บริโภคตัดสินใจได้อย่างไร
- เพื่อให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มย่อยในการสร้างแนวคิดโฆษณาที่ส่งเสริมประเด็นโฆษณาที่ตรงข้ามกับโฆษณาที่นักเรียนได้ดูไป

ข้อสังเกตสำหรับครูเกี่ยวกับกิจกรรมเริ่มต้น (Introduction Activities)

เนื่องจากนักเรียนมีระดับความรู้เกี่ยวกับกีฬา การพนันทายผลกีฬา และความสามารถเข้าถึงการพนันผ่านสมาร์ทโฟนแอพลิเคชั่นและออนไลน์แตกต่างกัน กิจกรรมเริ่มต้นจะช่วยให้ข้อมูลแวดล้อมที่ใช้ในการวิเคราะห์โฆษณาพนันทายผลกีฬา

บทนำ กิจกรรมที่ 1:

ให้นักเรียนในชั้นเรียนจับกลุ่มเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มย่อยถกอภิปรายถึงคำจำกัดความของกีฬาว่า มันมีความหมายอย่างไรต่อเราในฐานะปัจเจกชนและชุมชน

แชร์และถกอภิปรายกับนักเรียนในชั้นเรียน และสร้างแผนที่แนวคิด (concept map) จากคำตอบของนักเรียน

บทนำ กิจกรรมที่ 2:

เทคโนโลยีเปลี่ยนวิธีที่คนเล่นพนันอย่างไร

- ให้นักเรียนทั้งชั้นเรียนถกเถียงรูปแบบดั้งเดิมของการพนัน (เช่น ตู้เล่นโป๊กเกอร์ คาสิโน ล็อบสเตอร์ และการพนันแข่งม้า) อย่างเปิดเผยโดยใช้ concept map ให้นักเรียนพิจารณาถึงวิธีการเล่นพนันแบบดั้งเดิม ก่อนมีสมาร์ทโฟนแอปพลิเคชันและพนันออนไลน์ ให้นักเรียนคิดว่าอุปกรณ์โมบายส์ได้เปลี่ยนวิธีการเล่นพนันของคนไปอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนันทายผลกีฬา
ข้อสังเกต: ถ้านักเรียนต้องการข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับการค้นคว้าข้อมูลทางด้านออนไลน์ ที่นักเรียนต้องค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการพนันแบบดั้งเดิมและรูปแบบการพนันในยุคดิจิทัล ให้เน้นไปที่การพนันทายผลกีฬาในยุคดิจิทัล
- ให้นักเรียนจดบันทึกสื่อประเภทต่างๆและสถานที่สาธารณะที่พวกเขาพบเห็นการโฆษณาพนันทายผลกีฬาในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งอาจรวมถึงสื่อกีฬาของนักกีฬาอาชีพ ธรรมชาติ กีฬา ป้ายโฆษณา สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน การถ่ายทอดสดเกมการแข่งขันกีฬา โทรทัศน์ วิทยุ ออนไลน์และโซเชียลมีเดีย

ถอดโครงสร้างชิ้นงานโฆษณา

พนันทายผลกีฬา

- ให้นักเรียนดูชิ้นโฆษณาพนันทายผลกีฬาที่คุณได้เลือกแล้วว่าเหมาะสมกับนักเรียนในชั้นเรียน
- ให้นักเรียนดูชิ้นโฆษณาพนันทายผลกีฬาอีกครั้ง และให้นักเรียนแต่ละคนทำ Student Handout 1 Analysis of a sports betting advertisement
- แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อแชร์และถกอภิปรายข้อมูลของแต่ละคนที่ได้จากการดูชิ้นโฆษณาพนันทายผลกีฬาครั้งที่ 2
- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแชร์ประเด็นต่างๆที่มีการถกเถียงกันภายในกลุ่มย่อยของตัวเองกับชั้นเรียน และดูว่ามีคำตอบที่เหมือนหรือต่างกันอย่างไรหรือไม่ นักเรียนสามารถที่จะถกอภิปรายว่าทำไมอาจมีการตีความโฆษณาชิ้นเดียวกันแตกต่างกันได้ ขึ้นอยู่กับภูมิหลังทางด้านสังคมหรือวัฒนธรรมของและความคิดเห็นด้านการพนันของแต่ละคน

กิจกรรมสุดท้าย

- ให้นักเรียนทั้งชั้นเรียนหรือแบ่งเป็นกลุ่มย่อยถกเถียงกันในเรื่องแนวคิดเรื่องประเด็นข้อความต่างๆ (ideas of messages) ที่สื่อความหมายตรงข้ามกับแนวทางของการโฆษณาการพนันทายผลกีฬาที่นักเรียนได้ชมไปก่อนหน้านี้ และส่งเสริมแนวคิดที่ว่ากีฬาและการพนันทายผลกีฬาไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ให้นักเรียนระบุนายชื่อข้อความจากบัญชีข้อความ (list) ที่นักเรียนชอบเป็นพิเศษเพื่อใช้ในบทเรียนต่อไป ซึ่งนักเรียนจะมีโอกาสทำงานเป็นกลุ่มเพื่อผลิต storyboard โดยใช้ประเด็นข้อความของตัวเอง

ข้อสังเกตสำหรับครู

การเรียนการสอนควรครอบคลุมประเด็นหลักดังต่อไปนี้

- อะไรคือกีฬา และกีฬาที่มีความหมายต่อปัจเจกชนและสังคมอย่างไร
- รูปแบบต่างๆของสื่อที่มีการโฆษณาพนันทายผลพนัน
- ตัวอย่างการโฆษณาพนันทายผลพนันในสื่อสาธารณะในชุมชนของคุณ มันเห็นได้ชัดแค่ไหน ข้อความที่สื่อออกมาคืออะไร
- คุณคิดว่าพนันมีบทบาทต่อการกีฬาอย่างไรและทำไม
- การพนันทายผลพนันกีฬาเป็นสิ่งที่หลัก (major part) ในชีวิตคนออสเตรเลียหรือไม่ ถกอภิปรายในชั้นเรียนว่าทำไมเป็นหรือไม่เป็นเช่นนั้น
- ครอบครัวและเพื่อนมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการพนันทายผลกีฬาของเราอย่างไร

STUDENT HANDOUT 1

การวิเคราะห์ชิ้นงานโฆษณาการพนันทายผลกีฬา

- ใครเป็นกลุ่มผู้ชมเป้าหมายของการโฆษณานี้ คุณรู้ได้อย่างไร
- ภาพพจน์อะไรที่การโฆษณานี้ใช้ในการเสริมส่งให้การพนันทายผลกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของการกีฬา
- คุณได้สังเกตข้อความบนหน้าจอหรือไม่ มันมีความสำคัญหรือไม่ ทำไมสำคัญ/ทำไมไม่สำคัญ
- ผู้ชายถูกสร้างภาพให้เป็นอย่างไร (How are men portrayed?)
- ผู้หญิงถูกสร้างภาพให้เป็นอย่างไร
- อะไรคือประเด็นหลักที่เกี่ยวกับการพนันทายผลกีฬาและการกีฬา
- เราสามารถเปลี่ยนแปลงข้อความนี้ (This message) ให้เป็นการส่งเสริมการกีฬาแทนที่จะเป็นการพนันทายผลกีฬาได้อย่างไร

บทเรียนที่ 2

Storyboarding students' own advertisements

บทนำ

ในบทเรียนนี้ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ชิ้นงานโฆษณาการพนันท้ายผลกีฬาของตัวเองจากบทเรียนที่ 1 มาประยุกต์ใช้ในการผลิตชิ้นงานโฆษณาการพนันท้ายผลกีฬาของตนเองที่ทำนายแนวทางการโฆษณาการพนันท้ายผลกีฬาในการกีฬาที่เป็นอยู่

อุปกรณ์การเรียนการสอน

คุณจำเป็นต้องใช้:

- ข้อมูลหลักที่ต้องการสื่อ (key messages) จากบทเรียนที่ 1 เพื่อใช้เป็นหลักสำหรับกิจกรรม storyboarding
- Student Handout 2 Storyboard Template สำหรับนักเรียนใช้ในการทำงานกลุ่ม

เวลา

45-60 นาที

จุดมุ่งหมาย (Aim)

บทเรียนนี้มีจุดมุ่งหมายในการเพิ่มเติมเนื้อหาจากบทเรียนที่ 1 ที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถเชิงวิพากษ์ในการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และถอดโครงสร้างการโฆษณาพนันท้ายผลกีฬานักเรียน โดยใช้ชิ้นงานโฆษณาจากโทรทัศน์เป็นตัวอย่างเพื่อทำความเข้าใจวิธีการทำการตลาดโฆษณาแบบการพนันกีฬาผ่านสื่อโทรทัศน์ นักเรียนจะได้รับการพัฒนาให้มีความเข้าใจเรื่องธรรมชาติของการโฆษณาพนันท้ายผลกีฬาอย่างลึกซึ้งมากขึ้นผ่านกระบวนการการสร้างจากเล่าเรื่อง (storyboarding process) และพิจารณาถึงการสร้างประเด็นเนื้อหาที่แตกต่างจากการโฆษณาพนันท้ายผลกีฬาที่มีอยู่

เป้าหมาย (Objectives)

- เพื่อใช้ข้อความที่ได้พัฒนาในบทเรียนที่ 1 ในการผลิต storyboards โดยให้ทำงานเป็นกลุ่ม
- เพื่อสร้างภาพข้อความที่มีเนื้อหาตรงข้ามกับข้อความในโฆษณาพนันท้ายผลกีฬาในบทเรียนที่ 1 ให้เห็นว่ากีฬาและการพนันท้ายผลกีฬาไม่ใช่สิ่งเดียวกัน

- เพื่อทำงานเป็นกลุ่มเพื่อพิจารณาว่าสร้างขึ้นงานโฆษณาที่มีข้อความหลักสำหรับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างไร

กิจกรรมสร้างจากเล่าเรื่อง (Storyboarding)

- แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่ออภิปรายเกี่ยวกับข้อความในชิ้นงานโฆษณาที่นักเรียนได้ผลิตขึ้นมาในบทเรียนที่ 1
- นักเรียนแต่ละกลุ่มจะเลือกข้อความชิ้นงานโฆษณาขึ้นมา 1 ข้อความ และเริ่มถกเถียงกันภายในกลุ่มว่าสื่อข้อความนี้ออกไปผ่านโฆษณาในรูปแบบวิดีโอภายใน 30 วินาทีได้อย่างไร
- นักเรียนจะต้องตัดสินใจว่าใครคือกลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือใครในโฆษณาของพวกเขา และพวกเขาจะพุ่งเป้าไปที่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างไร (ให้ครูผู้สอนดู Teacher Note ข้างใต้ สำหรับข้อแนะนำในการให้ความช่วยเหลือนักเรียนในการวางแผนงาน)
- นักเรียนจะต้องผลิต Storyboards สำหรับชิ้นงานโฆษณาโทรทัศน์ ความยาว 30 วินาที โดยใช้ Student Handout 2 Storyboard Template โดยให้ทำงานเป็นกลุ่มย่อย ชิ้นงานจะต้องสร้างภาพให้ผู้ชมเห็นถึงมุมมองด้านการพนันที่ตรงข้ามกับตัวอย่างในบทเรียนที่ 1 โดยให้เน้นไปที่ความสนุกสนานของเกมแทน นักเรียนสามารถใช้บทวิเคราะห์ของตัวเองในบทเรียนที่ 1 ในการพิจารณาว่าพวกเขาจะสร้างสรรค์ชิ้นงานโฆษณาทางเลือกหรือโฆษณาที่ล้มล้างความเชื่อที่ว่ากีฬาและการพนันท้ายผลกีฬาเป็นเรื่องเดียวกัน นักเรียนจะสื่อความคิดที่ว่ากีฬาและการพนันท้ายผลกีฬาไม่ใช่เรื่องเดียวกันออกไปให้ผู้ชมได้อย่างไร
- นักเรียนจะต้องเพิ่ม Notes จากด้านล่างของฉากต่างๆ ของพวกเขา (Students will need to add notes below their scenes for dialogue, location, music and sound needed for each scene.)
- นักเรียนทุกกลุ่มจะต้องนำเสนอ storyboard ของกลุ่มตัวเองหน้าชั้นเรียน โดยถกอภิปรายและสะท้อนภาพให้เห็นว่าพวกเขาถ่ายทอดข้อความของพวกเขาเพื่อผลิตชิ้นงานโฆษณาที่โน้มน้าวผู้ชม (persuasive advertisement) ได้อย่างไร
- เก็บ storyboard ทั้งหมดไว้แสดง และ/หรือเพื่อใช้พัฒนาต่อไปให้เป็นชิ้นงานโฆษณาวิดีโอขนาดสั้น ตามที่แสดงไว้ใน บทเรียนที่ 3 เพื่อเลือก (Optional Lesson Plan Three)

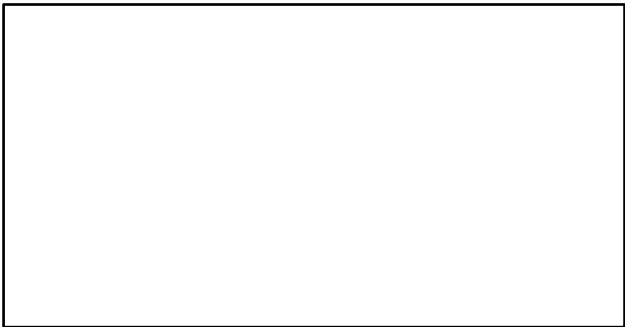
Teacher notes Discussion and support for students:

- Ask students to consider how the images they create will convey their message about sports betting. Some students may need support in constructing a narrative for the advertisement and thinking about what images will be appropriate.
- Ask students to consider who is in the advertisement they are developing and why are they making that choice. Does it relate to their target audience? How can they reach their target audience through their choices of images in the advertisement?

- Consider the use of humour as a way to promote the message, or perhaps a very serious tone might relate better to the students chosen message.
- Help students to consider the production aspects of the advertisement as well. Will the advertisement have sound or music? How can music or sound be used to promote the message? What sound or music would be most effective?
- Ask students to create simple and easy to understand images for the storyboard with explanations of each scene to accompany the drawing as outlined in the **Student Handout 2 Storyboard Template**.

STUDENT HANDOUT 2

Storyboard Template

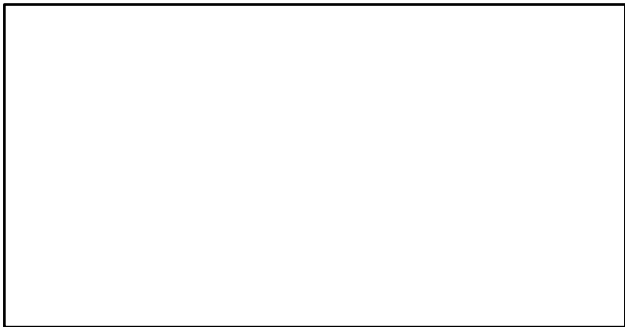


Scene 1: location/music/sound/dialogue

.....

.....

.....

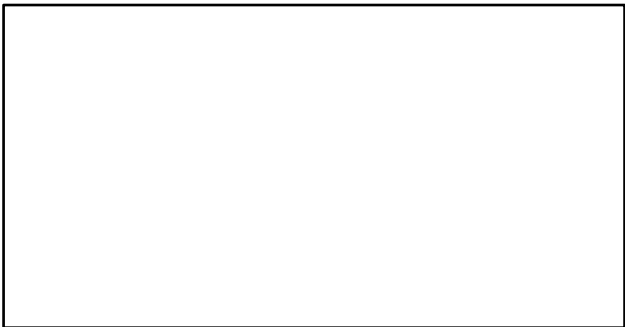


Scene 2: location/music/sound/dialogue

.....

.....

.....

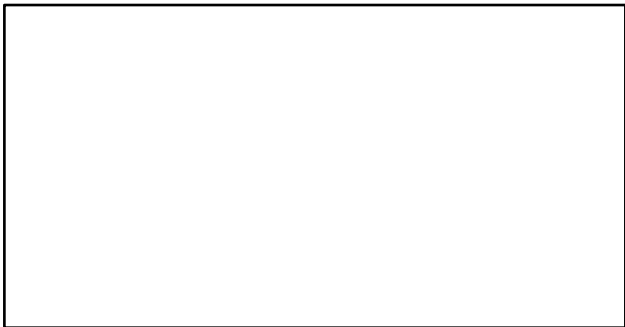


Scene 3: location/music/sound/dialogue

.....

.....

.....



Scene 4: location/music/sound/dialogue

.....

.....

.....



Scene 5: location/music/sound/dialogue

.....

.....

.....



Scene 6: location/music/sound/dialogue

.....

.....

.....

OPTIONAL LESSON PLAN 3

From storyboard to screen - video production of student advertisements

Introduction

This lesson will continue to develop students' understanding of how sports betting advertising normalises sports betting as part of the enjoyment of watching sport. Following on from lessons one and two, lesson three gives students the opportunity to work in production teams to use their storyboards to create video advertisements and reflect on their learning about sports betting advertising.

Materials

You will need:

- Either individual computers with Internet access for students to view video materials or an interactive whiteboard or projector connected to the internet to enable the video to be shown to the group.
- Any type of video equipment, including mobile devices or other cameras for filming. Editing equipment is a bonus, but not essential, as students could alternatively film in sequence and use in camera editing instead.

Time

60 minutes {depending on students' access to equipment and previous video production experience}

Aim

This lesson aims to build upon the previous lesson and develop students' critical skills to question, analyse and deconstruct sports betting advertising in the broader community, using the production of their own television advertisement as a lens to understand the ways that sports betting brands are marketed through the media.

Objectives

- Students will use their storyboards and analysis from lessons one and two to develop their own 30 second video advertisements.
- Students will develop their understanding of the constructed nature of sports betting advertising, through the film production process.
- Students may need some guidance and support from their teacher on the film production process, please see the tips for teachers provided in this resource on video production.
- A high level of video production is not required in order for students to explore the making of their own advertisements. It is important to note that the three stages of film production offer learning experiences for students in media skills, as well as understanding sports betting advertising.

Three stages of film production

Pre-production

Lesson two covers the development of a storyboard and this is part of pre-production. Before the filming of the students' advertisements, they will need to meet in their production teams and discuss their storyboards and approach to filming. Teachers can help students to decide who will take on which role in the production of the advertisement.

Production roles

- Camera operator
- Director
- Clapper board operator {only if you are editing, otherwise it is not needed}
- Actors
- Set design and costumes
- Editor {if using editing software, if not, shoot the scenes in narrative sequence}

Once the roles have been established, students can either write a script, or depending on time and if they are editing, they may wish to improvise the lines needed and rehearse how they will shoot the scenes as shown in their storyboard.

Students can then decide the order to shoot the scenes from their storyboard. They will need to consider what location is required for each and what is practical in their timeframes.

Teachers can support students by checking on each of the production groups and discussing their roles, content, locations, storyboarding and messaging, so that they have thought about how they will plan the production phase of filming to create their intended advertisement.

It is important in the pre-production phase for students to consider the overall message they want to convey

to their audience about sports betting. How can they represent sport and sports betting differently? Is the message clear to the intended target audience?

Production

When students are ready to film, they can either begin to shoot in narrative sequence, from start to finish of the advertisement, or if they are editing, they can shoot in a production sequence. If they are not editing their advertisement and are using in camera editing, or filming in the narrative sequence of the advertisement, they will need to rehearse each scene prior to filming to make sure it is ready to record.

In camera editing technical tip: When students rehearse a scene, before they record it, they need to allow the camera to focus on the subject before they press record, otherwise they will record a blurry image at the beginning of each scene as the camera starts to focus.

In this phase, students need to work as a team to create a persuasive advertisement. They can consider how the following production elements, some of which are in their storyboard, can be used to effectively portray their message to the intended audience.

- Dialogue – Do the actors speak? What do they say and for what purpose?
- Costumes – What are the actors wearing and why? Will these choices convey the message?
- Acting style – What style of acting suits the message? Funny or serious?
- Locations – How can the location help to convey the message?
- Camera angles – How can the angle of the camera enhance the scene?
- Sound – What is the background sound in each scene? Does it confuse or enhance the message?

Teacher notes - Video production tips

If students are shooting video on a smartphone or tablet, ensure they incorporate the inevitable shakiness of a handheld camera operation as part of the narrative. It is possible to use technical difficulties such as lack of a tripod, to advantage by making the narrative suit a shaky camera technique. This could be planned in the pre-production stage as part of the development of the storyboard, depending on the equipment your students are using and their familiarity with it. For example, the students might have an actor speaking directly to camera and a slightly shaky camera style could enhance, not detract from the narrative.

Similarly, difficulties in recording sound can be used to advantage, for example, if sound is difficult to record due to the equipment or a noisy location, consider making a silent movie instead and switching off the sound in the production stage. Consider how the narrative can compliment the technical constraints of your production equipment.

Post-production

If students are editing using software, this third phase of production is crucial to developing a persuasive advertisement. If students are not editing, they can download their video to play it for the class.

Key post-production elements to consider if editing the video footage:

- เสียง – Do students need to add additional sound effects to convey the message?
- ดนตรี – What music is appropriate to convey the mood and the message?
- ขั้นตอนการเล่าเรื่อง – How can the scenes/shots be arranged to convey the message?
- Voiceover – Will a voiceover enhance or detract from the message?
- ข้อเรื่อง/ข้อความบนหน้าจอ – Will text on screen convey the message more clearly?
- ภาพ/เสียง Transitions – Which transitions will enhance or detract from the message?

Final screening of the films

After the films are edited and complete, to allow students to share and reflect on their learning process, hold a screening of the films so that students can discuss their work and present to the class. Other classes or year levels could be invited to participate in the screening, so that students can discuss what they have learnt about sports betting advertising and its portrayal of betting in sport as normalised. They can also discuss how their analysis in lesson one helped them to create opposite or challenging messages to the original sports betting advertisement and what insights they learned through the video production process.

Group reflection of the production process

To help students to reflect on their learning throughout the production process, refer to **Student Handout 3 Group reflection on the film production process** to use as a discussion and assessment tool to gauge how students' have developed a deeper understanding of sports betting advertising after completing these three lessons.

Teacher tip on post-production

Whether students are editing on their mobile devices or computers, if they need additional support in editing, re-watching the advertisement from lesson one as an example of editing using the post-production elements, could be helpful.

STUDENT HANDOUT 3

Group reflection on the film production process

- ข้อความหลักที่คุณต้องการสื่อโฆษณาของคุณคืออะไร และใครคือกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย
- ชิ้นงานโฆษณาของคุณมีความสัมพันธ์กับการวิเคราะห์เบื้องต้นเรื่องการโฆษณาที่น่าทึ่งผล
กีฬาของคุณอย่างไร
- คุณได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับการโฆษณาที่น่าทึ่งผลกีฬาผ่านกระบวนการผลิตชิ้นงานโฆษณา
- ภายหลังจากได้ผ่านการเรียนในชั้นเรียนแล้ว ความเห็นล่าสุดของคุณเกี่ยวกับ
ความสัมพันธ์ระหว่างการพนันกับกีฬาตามที่ถูกสร้างภาพโดยโฆษณาที่น่าทึ่งผลกีฬาเป็น
อย่างไร

ADDITIONAL PRIMARY AND SECONDARY RESOURCES AND MATERIALS FOR TEACHERS

As young people are particularly vulnerable to the normalisation of gambling through exposure to sports betting advertising, gambling products and the increase in the availability and accessibility of gambling, education is an important part of raising awareness.

The latest research shows that simulated gambling on social media, video games, smartphone applications and online betting are key issues for young people under 18 and therefore as part of an educational approach to health promotion, digital and online forms of gambling can be explored as part of units of work on consumerism, cyber safety and sports betting.

There are a range of primary and secondary educational materials and curriculum resources available to help teachers integrate gambling education and cyber safety into their curriculum delivery in the classroom. Below is a list of suggested resources for teachers to explore.

Primary teacher resources

Consumer Affairs Victoria

Consumer Stuff for Kids resource and Clips for Kids videos clips

consumer.vic.gov.au/consumerstuff

The Consumer Stuff for Kids resource includes comprehensive teacher notes, student activity sheets and aligns with the Victorian Curriculum.

Australian Communications and Media Authority

Cybersmart lower, middle and upper primary resources
cybersmart.gov.au/schools

The Cybersmart resources for primary students explore cyber safety at a range of primary levels through interactive activities, lesson plans, games and multimedia teaching resources.

Secondary teacher resources

Victorian Responsible Gambling Foundation

Sports betting advertising lesson plans for upper secondary students

gamblingsnotagame.com.au

The Sports betting advertising lesson plans explore sports betting advertising with a flexible curriculum approach that can be adapted to suit a range of classroom settings and subject areas for upper secondary students.

The resource includes three detailed lesson plans which help students to deconstruct a sports betting advertisement, analyse its message, create a storyboard of students' own advertisements using an opposite message and finally, film students' own advertisements in production teams.

With video production tips for teachers on how to use mobile devices for filming, this resource can be implemented in any curriculum area for a range of learning purposes.

The Foundation offers teacher presentations at schools to help teachers in implementing the resource, to book a presentation visit gamblingsnotagame.com.au

Consumer Affairs Victoria

Consumer Stuff resources

Commerce, Consuming Planet Earth, English, Health and Wellbeing, Maths, Responsible Gambling, Applied Learning, Beat the Game videos

consumer.vic.gov.au/consumerstuff

The Consumer Stuff resources align with the Victorian Curriculum, including VCAL and incorporate responsible gambling units of work and lesson plans.

Australian Communications and Media Authority

Cybersmart lower, middle and upper secondary resources

cybersmart.gov.au/schools

The Cybersmart resources for secondary students explore cyber safety at a range of secondary levels through interactive activities, lesson plans, video and multimedia teaching resources.

Information and Assistance

If you or someone you care about has an issue with gambling, or are looking for further information or advice, confidential, free support is available at:

Gambler's Help on **1800 858 858**

Gambler's Help Youthline on **1800 262 376**

or go to gamblinghelponline.org.au.

You may also consider seeking advice from a school counsellor, doctor or other health professional.

Hearing impaired should call **TTY 1800 777 706**.

โครงการการให้การศึกษาของมูลนิธิฯ (The Foundation's Education Program)

โครงการของมูลนิธิฯ นำชุมชนโรงเรียนในรัฐวิกตอเรียเข้ามามีส่วนร่วมในการให้การศึกษาแก่เด็กและเยาวชนในเรื่องเกี่ยวกับการพนัน

พัฒนาโดยมูลนิธิการพนันอย่างรับผิดชอบแห่งวิกตอเรีย โครงการนำร่องนี้มีเป้าหมายในการยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับอิทธิพลของการพนันต่อเด็กและเยาวชนผ่านกีฬา สื่อสังคมออนไลน์ ออนไลน์เกมส์ และการโฆษณา

โดยใช้ความรู้ล่าสุดจากงานวิจัย โครงการนี้เป็นเรื่องการช่วยเหลือนักเรียน ผู้ปกครอง และครูในการทำความเข้าใจกับภัยอันตรายจากการพนัน และสนับสนุนให้พวกเขาตัดสินใจเกี่ยวกับการพนันได้อย่างเหมาะสมและรอบด้าน

โดยการใช้แนวทางการส่งเสริมสุขภาพ (health promotion approach) โครงการได้รวมเอาการบรรยายแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ออกแบบมาเฉพาะกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 ผู้ปกครอง และครู รวมถึงชุดสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้ในชั้นเรียนอีกด้วย

เป้าหมาย

โครงการมีจุดมุ่งหมายเพื่อ

- ยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนันในชุมชนโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในรัฐวิกตอเรีย
- Engage กับผู้มีส่วนได้เสียในโรงเรียน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียน ผู้ปกครอง ครู และผู้ให้คำปรึกษา (counselors)
- จัดให้มีประเด็น (message) ที่ชัดเจนที่สะท้อนผลงานวิจัยล่าสุดของออสเตรเลียและในระดับสากลที่เกี่ยวกับเด็กและเยาวชน และการพนัน
- สร้างและสนับสนุนให้ชุมชนมีความสามารถในการสนับสนุนสุขภาพของเด็กและเยาวชนและการพนัน
- สอบถามและมองหาผลตอบรับ (feedback) เพื่อสนับสนุนการตรวจสอบ (review) แนวทางและเนื้อหาของโครงการอย่างต่อเนื่อง

การบรรยาย (Presentations)

ชุดการเรียนรู้ประกอบด้วยการบรรยายที่ออกแบบมาเฉพาะสำหรับ

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6
- ผู้ปกครอง
- ครู

การบรรยายแบบอินเทอร์แอคทีฟสำหรับนักเรียนถูกออกแบบมาเพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมและช่วยเหลือพวกเขาในการเลือกตัดสินใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์และการพนันออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมและรอบด้าน

มูลนิธิฯ ใช้แนวทางที่กว้างขวางกว่า (broader approach) สำหรับผู้ปกครอง และครู ในการให้ความรู้เกี่ยวกับประเด็นหลักๆ ที่เกี่ยวกับการพนันแก่ชุมชนโรงเรียนโดยรวม (whole school community) และสนับสนุนพวกเขาในการทำให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในหัวข้อเหล่านี้ .

การพัฒนาเชิงวิชาการสำหรับครู

(Professional development for teachers)

ถ้าคุณต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมในการใช้สื่อการเรียนรู้นี้ หรือคุณต้องการนัดให้เจ้าหน้าที่ของมูลนิธิฯ มาทำการอบรมการพัฒนาเชิงวิชาการหรือมาบรรยายให้กับครูในโรงเรียนของคุณ โปรดติดต่อมูลนิธิฯ

ประเด็นการพนันหลักสำหรับเด็กและเยาวชน

การเรียนการสอนจะให้ความสำคัญกับเนื้อหาดังต่อไปนี้ :

- การพนันทายผลกีฬา
- การทำให้การพนันเป็นเรื่องปกติโดยผ่านการโฆษณาและการตลาด (The 'normalisation' of gambling)
- สื่อสังคมออนไลน์
- วิดีโอเกมส์

ประโยชน์ที่โครงการนี้มีต่อชุมชนโรงเรียน (schools communities)

- โอกาสในการจัดการกับปัญหาการพนัน ที่เป็นประเด็นที่สำคัญเกี่ยวกับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์และการส่งเสริมสุขภาพในโรงเรียนของคุณ
- สนับสนุนเพื่อช่วยเหลือนักเรียนละโรงเรียนของคุณในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับโลกของการพนันที่กำลังเปลี่ยนแปลง และภัยอันตรายต่อเด็กและเยาวชน
- การบรรยายแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ใช้สื่อดิจิทัลในการทำให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วม
- โอกาสในการถามคำถาม ให้ผลตอบรับ ประเมินโครงการ และมีส่วนในการช่วยเหลือแก่โครงการริเริ่มอื่นๆ ในอนาคต
- ได้รับสื่อ VCAL curriculum resources and professional development สำหรับครู เพื่อช่วยให้พวกเขาบูรณาการการศึกษาด้านการพนันเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสมรอบด้าน และได้รับการสนับสนุน โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

ถ้าคุณต้องการนัดให้เจ้าหน้าที่ของมูลนิธิฯ มาทำการบรรยายให้กับครูผู้ปกครอง และนักเรียน โปรดติดต่อมูลนิธิฯ

Victorian Responsible Gambling Foundation

contact@responsiblegambling .vic .gov .au PH 03 9452

2600

gamblingsnotagame .com .au



Gambling's
**NOT A
GAME.**



Victorian
Responsible
Gambling
Foundation