

**การศึกษาและชุดความรู้
หลักสูตรเกี่ยวกับการพนัน
สำหรับเด็กและเยาวชน
ประสบการณ์และความรู้จาก
ประเทศอังกฤษและออสเตรเลีย**

วัฒนา สุกัณศีล

รายงาน

การศึกษาและชุดความรู้หลักสูตรเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน:
ประสบการณ์และความรู้จากประเทศอังกฤษและออสเตรเลีย

วัฒนา สุกัณศีล

ศูนย์การศึกษาปัญหาการพนัน

2561

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	2
บริบทและความเป็นมา	3
ประเทศอังกฤษ	3
ประเทศออสเตรเลีย	6
ชุดการเรียนรู้และหลักสูตร	10
1. คู่มือการศึกษาเรื่องการพนัน	11
1.1 คำแนะนำ	12
1.2 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรม	20
2. ชุดการเรียนรู้เรื่องการพนัน	24
2.1 แนะนำทั่วไป	24
2.2 การดำเนินกิจกรรม	29
3. ชุดการเรียนรู้: เรื่องพนัน จริงๆ แล้วเป็นอย่างไร	40
3.1 แนะนำทั่วไป	40
3.2 หน่วยการเรียนรู้หัวข้อ 'ได้ (กิน) หรือโดน (กิน)'	43
สรุป	60
ภาคผนวก	63
ภาคผนวก 1.1	63
ภาคผนวก 1.2	74
ภาคผนวก 2.1	75
ภาคผนวก 2.2	76
ภาคผนวก 3.1	88
ภาคผนวก 3.2	89

คำนำ

เป้าหมายของรายงานนี้ คือ การสำรวจคู่มือ เครื่องมือ สื่อ หรือชุดการเรียนรู้เรื่อง (ปัญหา) การพนัน (Gambling Education Toolkit/Resource) ที่มีความเชื่อมโยงกับหลักสูตร หรือมีการนำไปใช้ในการเรียนการสอนในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศอังกฤษและประเทศออสเตรเลีย โดยมีขอบเขตการศึกษาอยู่ที่การสำรวจคู่มือ หรือชุดการเรียนรู้ 3 ชุด ได้แก่

(1) คู่มือการศึกษาการพนัน (Gambling Education Toolkit) ซึ่งเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เรื่องการพนันสำหรับเยาวชนอายุ 10-25 ปีของประเทศสกอตแลนด์ สหราชอาณาจักรอังกฤษ

(2) ชุดการเรียนรู้การศึกษาการพนัน (Gambling Education Modules) ซึ่งเป็นชุดการเรียนรู้เรื่องการพนันสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2-4 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 จากรัฐควีนส์แลนด์ ประเทศออสเตรเลีย

(3) ชุดการเรียนรู้เรื่องการพนัน จริงๆ แล้วเป็นอย่างไร (What's the Real Deal) ซึ่งเครื่องมือการเรียนรู้เรื่องการพนันสำหรับชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 ของรัฐทัสมาเนีย ประเทศออสเตรเลีย

ประเทศที่มีการพัฒนาและออกแบบคู่มือ หรือชุดการเรียนรู้ 3 ชุดนี้ขึ้นมา ล้วนเป็นประเทศที่การพนันเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งในด้านหนึ่ง หมายถึงการยอมรับสิทธิการ 'เล่น' พนันของประชาชน แต่อีกด้านหนึ่งก็ให้ความสำคัญกับปัญหา ผลเสียและอันตรายที่เกิดจากการเล่นพนันนี้ด้วย ดังนั้น ภายใต้กรอบกฎหมายเกี่ยวกับการพนัน ประเทศอังกฤษและรัฐทั้งสองในประเทศออสเตรเลียมีการจัดตั้งองค์กรบริหารจัดการปกป้องสิทธิผู้เล่นพนัน ขณะเดียวกันก็พยายามป้องกันและบรรเทาปัญหาที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กัน ด้วยการเก็บค่าธรรมเนียมและภาษีจากธุรกิจและอุตสาหกรรมพนันและกิจการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินการจัดการกับปัญหาและผลเสียจากการพนัน ทั้งในด้านการป้องกัน การรณรงค์ให้ความรู้และการดูแลรักษาผู้มีปัญหาการพนัน

คู่มือ สื่อ หรือชุดการเรียนรู้เรื่อง (ปัญหา) การพนันทั้ง 3 อย่างข้างต้น ล้วนแต่ได้รับการสนับสนุนทั้งทางตรงและทางอ้อมจากองค์กรต่างๆ เหล่านี้ในการออกแบบและพัฒนาคู่มือ สื่อ หรือชุดการเรียนรู้ต่างๆ ขึ้นมา เช่น ในอังกฤษและในสกอตแลนด์ องค์กร GambleAware ซึ่งมีเป้าหมายในการลดอันตราย ปัญหาและผลกระทบเนื่องจากการพนันและได้รับสนับสนุนโดยสมัครใจจากจากธุรกิจอุตสาหกรรมพนัน (68 ล้านยูโร หรือ 82 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2557) เป็นหนึ่งในองค์กรที่ให้เงินสนับสนุนแก่องค์กร Fast Forward ซึ่งเป็นองค์กรการกุศลทำงานกับเรื่องเยาวชนในสกอตแลนด์เพื่อพัฒนาชุดสื่อการศึกษาเรื่องการพนัน (Gambling Education Toolkit) ขึ้นในปี 2560 ขณะที่ในรัฐควีนส์แลนด์ซึ่งมีรายได้จากการจัดเก็บภาษีการพนันกว่า 1,100 ล้านดอลลาร์ออสเตรเลีย (800 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ในปี 2558 ก็ได้มีการจัดตั้ง 'กรรมการที่ปรึกษาเรื่องการพนันที่

รับผิดชอบต่อสังคมแห่งรัฐควีนส์แลนด์' (Queensland Responsible Gambling Advisory Committee) ที่มีชื่อย่อว่า RGAC ขึ้น ซึ่งนอกเหนือจากงานและกิจกรรมอื่นๆ แล้ว RGAC ยังให้การสนับสนุนการพัฒนาสื่อและอุปกรณ์สำหรับหลักสูตรการพนันที่มีความรับผิดชอบ (responsible gambling curriculum materials) สำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย รวมทั้ง 'ชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนัน' (Gambling Education Modules) 3 ชุดของรัฐควีนส์แลนด์ ซึ่งประกอบด้วยชุดการเรียนรู้สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 หัวข้อ Gambling and Health: Communication skills และ Gambling: Minimizing health risks และสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-4 ชื่อ Gambling: That's entertainment? ส่วนในรัฐทัสมาเนียมีการจัดตั้ง 'กองทุนภาษีช่วยชุมชน' (Community Support Levy) ซึ่งมีรายได้จากภาษีที่หักจากตู้เกมพนันตามโรงแรมและคลับต่างๆ กองทุนภาษีช่วยชุมชนนี้มีการจัดสรรเงินไปใช้ในกิจกรรมและองค์กรต่างๆ เช่น งานวิจัยในเรื่องการพนัน การให้การศึกษามหาวิทยาลัยเรื่องการพนัน องค์กรการกุศล องค์กรกีฬาและบริการสุขภาพ รวมทั้ง 'โครงการช่วยเหลือและแก้ปัญหาด้านการพนัน' (Gambling Support Program หรือ GSP) ซึ่งร่วมมือกันกับหน่วยงาน หรือองค์กรอื่นๆ ในการพัฒนาสื่อการสอนเรื่องการพนันสำหรับชั้นเรียนมัธยมปีที่ 2-3 ชื่อ What's the Real Deal ขึ้นมา

บริบทและความเป็นมา: สถานการณ์และองค์กร/หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ประเทศอังกฤษ:

ประเทศอังกฤษมีองค์กรสำคัญในเรื่องการพนันอยู่ 3 องค์กร ได้แก่ 'คณะกรรมการการพนัน' (The Gambling Commission) องค์กร GambleAware และ 'คณะกรรมการยุทธศาสตร์การพนันที่รับผิดชอบต่อสังคม' (The Responsible Gambling Strategy Board)

'คณะกรรมการการพนัน' (The Gambling Commission) มีอำนาจและหน้าที่ในการกำกับ ควบคุมและดูแลกิจการ ธุรกิจ อุตสาหกรรมและตลาดการพนันเชิงพาณิชย์ในประเทศ รวมทั้ง 'สลากกินแบ่งแห่งชาติ' (National Lottery) คณะกรรมการด้านการพนัน เป็นหน่วยงาน (สาธารณะ) อิสระ มีรายได้/ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากค่าธรรมเนียมการขออนุญาตและใบอนุญาตของธุรกิจอุตสาหกรรมการพนันและเงินช่วยเหลือให้เปล่าจากสำนักงานสลากกินแบ่งแห่งชาติ (ซึ่งเงินช่วยเหลือนี้ไม่ถือเป็นรายได้)

ปีงบประมาณ 2556/57 ธุรกิจการพนันในประเทศทำรายได้ถึง 6,800 ล้านยูโร (ราว 258,400 ล้านบาท) ขณะที่ในปีงบประมาณ 2557/58 สำนักงานสลากกินแบ่งแห่งชาติทำรายได้เกือบ 3,100 ล้านยูโร (ราว 117,800 ล้าน

บาท) ในจำนวนนี้กว่า 1,800 ล้านยูโร (68,400 ล้านบาท) ถูกจัดแบ่งไปใช้เพื่อสนับสนุนกิจกรรม/โครงการที่เป็นประโยชน์

ในปีงบประมาณ 2557/58 คณะกรรมการฯ มีรายได้รวม (จากค่าธรรมเนียมและอื่นๆ) 17.07 ล้านยูโร (648.7 ล้านบาท) (เทียบกับรายได้ปีก่อน 13.27 ล้านยูโร หรือ 504.3 ล้านบาท) โดยแยกเป็นรายได้จากการพนันประเภทต่างๆ ดังนี้ การแทงพนันร้อยละ 32 บ่อนคาสีโนร้อยละ 25 ผู้ผลิตและผู้จำหน่ายตู้พนันร้อยละ 18 สถานที่ที่มีตู้เกมให้เล่น (arcades) ร้อยละ 11 สลากกินแบ่งร้อยละ 8 และการเล่นบิงโกอีกร้อยละ 6 เงินรายได้จำนวนนี้ไม่รวมเงินสนับสนุนจาก National Lottery อีก 2.49 ล้านยูโร (94.6 ล้านบาท) และมีรายจ่ายในปีเดียวกัน 18.30 ล้านยูโร (695.4 ล้านบาท)

องค์กร GambleAware เดิมชื่อ Responsible Gambling Trust (RGT) ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น GambleAware เป็นองค์กรการกุศลอิสระมีเป้าหมายในการลดอันตราย/ปัญหา/ผลกระทบเนื่องจากการพนันทั่วประเทศอังกฤษ โดยการค้นคว้าวิจัย การให้การศึกษาและงานด้านการดูแลรักษา องค์กรได้รับเงินสนับสนุนทั้งจากบริษัท การพนันชั้นนำและธุรกิจการพนันถูกกฎหมายรายย่อย องค์กรฯ กับคณะกรรมการการพนันทำงานร่วมกัน ผลักดันให้ทุกภาคส่วนของอุตสาหกรรมพนันและผู้ได้รับใบอนุญาตประกอบกิจการพนัน ‘สมัครใจ’ จัดสรรรายได้ 1 ใน 10 จากร้อยละ 1 ของรายได้รวมทั้งหมด (ในปี 2013/14 อุตสาหกรรมการพนันมีรายได้รวม 6,800 ล้านยูโร ร้อยละ 1 ของเงินจำนวนนี้คือ 680 ล้านยูโร ดังนั้น 1 ใน 10 ของ 680 ล้านยูโร จึงเท่ากับ 68 ล้านยูโร หรือประมาณ 2,584 ล้านบาท) เพื่อให้องค์กรฯ นำไปใช้สนับสนุนงานด้านวิจัย การศึกษาและการดูแลรักษา (ผู้มีปัญหาการพนัน) ขององค์กรฯ อย่างไรก็ตาม องค์กรฯ ก็แสดงท่าทีอย่างเปิดเผยว่า ในกรณีที่ ไม่ได้รับเงินสนับสนุนจากองค์กร/ธุรกิจการพนันอย่างเพียงพอ องค์กรฯ อาจจะต้องขอเงินสนับสนุนจากธุรกิจการพนันมากขึ้นกว่าเดิม รวมทั้งอาจจะร่วมผลักดันให้เปลี่ยนระบบการจัดสรรเงินสนับสนุนจากธุรกิจการพนันโดยสมัครใจ เป็นการใช้จ่ายมาตรการบังคับแทน

ท้ายสุด ‘คณะกรรมการยุทธศาสตร์การพนันที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม’ (The Responsible Gambling Strategy Board) เป็นคณะกรรมการที่ตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการการพนัน มีขอบเขตอำนาจครอบคลุมประเทศอังกฤษ สกอตแลนด์และเวลส์และมีหน้าที่ในการพัฒนากรอบยุทธศาสตร์และลำดับความสำคัญในการจัดสรรเงินทุนสำหรับการทำวิจัยเรื่องการพนัน การศึกษาและการดูแลรักษา (ผู้มีปัญหาติดการพนัน) ให้คำแนะนำการใช้เงินที่จำเป็นในการดำเนินการตามกรอบยุทธศาสตร์และลำดับความสำคัญ รวมทั้งการให้คำแนะนำคณะกรรมการการพนันในเรื่องยุทธศาสตร์แห่งชาติว่าด้วยการพนันด้วยความ

รับผิดชอบ (national responsible gambling strategy) นอกจากนี้คณะกรรมการฯ ยังต้องชี้แนะ ให้คำแนะนำ และทำงานอย่างใกล้ชิดกับองค์กร GambleAware และปรึกษาหารือกับผู้มีส่วนได้เสียและผู้รู้ต่างๆ ในเรื่องงาน ด้านการวิจัย การศึกษาและการดูแลรักษา (ผู้มีปัญหา) เพื่อลดผลร้ายจากปัญหาการติดพนันในฐานะเป็นส่วน หนึ่งของยุทธศาสตร์แห่งชาติว่าด้วยการพนันด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมและรวมทั้งจำนวนและสัดส่วนเงินทุนที่ จำเป็นในการดำเนินการในเรื่องต่างๆ ตามลำดับความสำคัญตามที่แนะนำ

คณะกรรมการยุทธศาสตร์การพนันที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ให้คำแนะนำอย่างเป็นทางการ เป็นเป็นอิสระแก่คณะกรรมการ การพนันและผ่านคณะกรรมการฯ ไปยังรัฐบาลในเรื่องเกี่ยวกับ 'ยุทธศาสตร์การพนันด้วยความรับผิดชอบต่อ ชาติ' (national responsible gambling strategy) คณะกรรมการฯ ไม่มีรายได้ของตัวเอง ยกเว้น งบประมาณจากคณะกรรมการการพนันสำหรับคณะกรรมการฯ และสำนักเลขานุการ ซึ่งช่วงปี 2015-16 ได้รับจำนวน 305,000 ยูโร (11,590,000 บาท) คณะกรรมการฯ ทำงานบนหลักคิดของ พ.ร.บ. การพนัน (Gambling Act) ปี 2005 ที่ถือว่าการพนันควรได้รับพิจารณาเป็นกิจกรรมการใช้เวลาพักผ่อนหย่อนใจอย่าง หนึ่ง (a legitimate leisure time activity) ดังนั้นในด้านหนึ่ง คณะกรรมการการพนันจึงมีภาระหน้าที่ตาม กฎหมายในการควบคุมดูแลเพื่อลดผลร้าย (จากการพนัน) ขณะในอีกด้านหนึ่ง ก็ต้องคำนึงถึงความจำเป็นให้ผู้ เล่นพนันมีอิสระที่จะเลือกในยามพักผ่อนหย่อนใจ บทบาทของคณะกรรมการฯ คือการให้คำแนะนำที่ดีที่สุด เพื่อให้เกิดความพอดีระหว่างสองอย่างนี้

ภาระหน้าที่ของคณะกรรมการฯ ไม่ใช่เรื่องการปฏิบัติ ดังนั้นการนำคำแนะนำของคณะกรรมการฯ ไปดำเนินการ หรือนำไปใช้จึงเป็นเรื่องของกลุ่มองค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ กลุ่มธุรกิจ/อุตสาหกรรมการพนันที่มีการทำกิจกรรม หรือโครงการรับผิดชอบต่อสังคมอยู่ คณะกรรมการการพนันที่มีงานงานด้านการกำกับดูแลและองค์กร GambleAware องค์กรการกุศลซึ่งเป้าหมายสอดคล้องกับกรอบงานของคณะกรรมการฯ อยู่แล้ว ได้แก่ การให้ ทุนสนับสนุนด้านการทำวิจัย การศึกษาและการดูแลรักษา (ผู้มีปัญหาการพนัน)

ในสกอตแลนด์ ปัญหาที่เป็นข้อกังวลใหญ่ในวงการสาธารณสุข คือการที่เด็กและเยาวชนชาวสก็อตมีโอกาส ได้รับรู้และเติบโตในวัฒนธรรมการพนันมากขึ้น คณะกรรมการการพนันของอังกฤษ ได้ตีพิมพ์งานวิจัยขนาด เล็กที่ชี้ให้เห็นว่าร้อยละ 75 ของเด็กอายุ 11-15 ปี ได้เห็นโฆษณาเกี่ยวกับการพนันทางโทรทัศน์และร้อยละ 17 (1 ใน 6) เล่นพนันในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา โดยการพนันที่เล่นกัน ได้แก่ การซื้อสลากกินแบ่ง การเล่นเกม หรือ การแทงม้า

Gambling Education Tool Kit หรือ ‘ชุดคู่มือการศึกษาเรื่องการพนัน’ ไม่ได้เป็นสื่อการศึกษาที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อใช้กับการเรียนการสอนในโรงเรียนโดยตรง แต่เป็นสื่อการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนและช่วยคนที่ทำงานกับเยาวชนในการป้องกันและควบคุมผลร้ายและอันตรายต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นกับเยาวชนเนื่องจากการพนัน สื่อการศึกษานี้พัฒนาขึ้นมาโดยองค์กร Fast Forward โดยทำงานร่วมกับกลุ่มคนที่ทำงานกับเยาวชนและเจ้าหน้าที่จากสำนักงานสาธารณสุขเมืองโลเธียนและได้รับเงินทุนสนับสนุนจากรัฐบาลสกอตแลนด์ มูลนิธิบริการสาธารณสุขแห่งชาติเมืองโลเธียน (National Health Service Lothian Foundation) และองค์กรการกุศล GambleAware ของอังกฤษ

ประเทศออสเตรเลีย:

รัฐควีนส์แลนด์

ธุรกิจและอุตสาหกรรมพนันในออสเตรเลียมีการขยายตัวและเติบโตขึ้นมากในช่วง 2-3 ทศวรรษที่ผ่านมา ในช่วงปี 2520-21 ค่าใช้จ่ายทั่วประเทศในเรื่องการพนันอยู่ที่ราว 4,000 ล้านดอลลาร์ ได้เพิ่มขึ้นเป็นมากกว่า 15,000 ล้านดอลลาร์ในช่วงปี 2547-48 และมากกว่า 22,700 ล้านดอลลาร์ในช่วงปี 2557-58 (Tasmanian Audit Office 2017: 5) เช่นเดียวกับแนวโน้มของประเทศ ในช่วงปี 2547-48 และ 2557-58 ค่าใช้จ่ายการเล่นพนันในรัฐควีนส์แลนด์ได้เพิ่มสูงขึ้นจาก 2,900 กว่าล้านเหรียญ เป็นมากกว่า 3,700 ล้านดอลลาร์ แม้ว่ารัฐบาลจะจัดเก็บภาษีได้มากขึ้นจาก 800 ล้านดอลลาร์ เป็น 1,100 กว่าล้าน แต่ตัวเลขค่าใช้จ่ายการเล่นพนันต่อหัวต่อคนก็เพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน โดยในรัฐควีนส์แลนด์ ค่าใช้จ่ายการพนันต่อหัวต่อคนในรัฐควีนส์แลนด์ได้เพิ่มสูงกว่า 3 เท่าตัว จาก 328 เหรียญเป็น 1,048 เหรียญภายในในช่วงเวลา 25 ปี (Queensland Government Statistician's Office 2017: 180, 182 และ 186) ปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะปัญหาการติดพนัน (problem gambling) จึงกลายเป็นความวิตกกังวลในระดับสาธารณะ ในบริบทการขยายตัวของอุตสาหกรรมพนันและความวิตกกังวลที่เพิ่มมากขึ้นนี้เอง รัฐบาลแต่ละรัฐและอุตสาหกรรมพนันในออสเตรเลียได้เสนอทางออกด้วยมาตรการที่เรียกกันว่า ‘การเล่นพนันด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม’ (responsible gambling practices) โดยมีเป้าหมายเพื่อคุ้มครองผู้บริโภค (consumer protection) และการควบคุม/บรรเทาผลร้าย (harm minimization) จากการพนัน

รัฐบาลรัฐควีนส์แลนด์ ได้ริเริ่มออกมาตรการหลายอย่างเพื่อควบคุมผลร้ายจากการพนันและส่งเสริมการเล่นพนันด้วยความรับผิดชอบ อาทิ การจัดสรรเงินอุดหนุนบริการให้คำปรึกษาเรื่องปัญหาติดการพนัน การจัดตั้งบริการโทรศัพท์สายด่วน 24 ชั่วโมงสำหรับคนที่มีปัญหาการพนันโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย การจัดสรร

งบประมาณสำหรับงานวิจัย รวมทั้งการจัดตั้ง 'กรรมการที่ปรึกษาการพนันที่มีความรับผิดชอบแห่งรัฐควีนส์แลนด์' (Queensland Responsible Gambling Advisory Committee) มีชื่อย่อว่า RGAC (Breen et al. 2009) กรรมการที่ปรึกษาฯ (RGAC) นี้มีที่มาจากการประชุมร่วมกันระหว่างภาคประชาคม ตัวแทนจากอุตสาหกรรมการพนันในรัฐควีนส์แลนด์และในปี 2537 ด้วยข้อกังวลถึงผลกระทบของการพนันที่มีต่อชุมชนและอุตสาหกรรมการพนันเอง ข้อเสนอจากการประชุมและข้อเสนอแนะจากงานวิจัยผลกระทบด้านเศรษฐกิจและสังคมของผู้เกมพนันนำไปสู่การจัดตั้ง Problem Gambling Advisory ปี 2539 ซึ่งต่อมาได้เปลี่ยนเป็น Responsible Gambling Advisory Committee ในปี 2541 เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางการทำงานเชิงรุกและการยอมรับหลักการที่ว่าแม้การพนันเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ (a leisure activity) ของคนหลายคน แต่อาจจะก่อให้เกิดผลร้าย หรืออันตรายกับคนบางคนได้

รูปแบบของกรรมการที่ปรึกษาฯ (RGAC) สะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการทำงานของรัฐบาลในประเด็นเรื่องการเล่นพนันด้วยความรับผิดชอบ โดยเฉพาะการใช้นโยบาย มาตรการและการดำเนินการสายกลาง (an appropriate balance) โดยคำนึงถึงผลกระทบด้านเศรษฐกิจและสังคมของการพนัน ทั้งที่เป็นผลดีและผลเสีย กรรมการที่ปรึกษาฯ มีลักษณะเป็นกลุ่มทำงานร่วมกันระหว่างภาคีต่างๆ ประกอบด้วยภาคประชาสังคม/ชุมชน อุตสาหกรรมการพนัน และรัฐบาลของรัฐควีนส์แลนด์ โดยมีสมาชิกเป็นตัวแทนจากกลุ่มสนับสนุนการพนัน สมาคมธุรกิจ-อุตสาหกรรมพนัน กลุ่มประชาสังคมและหน่วยงานรัฐบาล โดยกรรมการที่ปรึกษาฯ (RGAC) ทำหน้าที่เป็นเวทีให้กลุ่มผลประโยชน์ต่างๆ ได้ทำงานร่วมกันเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมและพอดีพอควรในการเล่นพนัน (Queensland Responsible Gambling Advisory Committee 2009: 12)

กรรมการที่ปรึกษาฯ (RGAC) รายงานโดยตรงกับรัฐมนตรีที่ดูแลเรื่องการพนันและให้คำแนะนำผ่านไปยังรัฐบาลในเรื่องการควบคุมผลเสียจากการพนันและการพัฒนาส่งเสริมสภาพแวดล้อมในการเล่นพนันให้เป็นไปด้วยความรับผิดชอบ (a responsible gambling environment)

สำนักงานและการบริหารจัดการของกรรมการที่ปรึกษาฯ (RGAC) ได้รับการสนับสนุนจากฝ่ายวิจัยและนโยบายของสำนักงานสุรา การเล่นเกมและการแข่งม้า (Office of Liquor, Gaming and Racing) ซึ่งเป็นหน่วยงานสังกัดในแผนกการจ้างงาน การพัฒนาเศรษฐกิจและนวัตกรรม

งานและกิจกรรมของกรรมการที่ปรึกษาฯ (RGAC) มีหลายอย่าง อาทิ การพัฒนา 'แนวทางปฏิบัติการพนันที่มีความรับผิดชอบของรัฐควีนส์แลนด์' (Queensland Responsible Gambling Code of Practice) ซึ่งเป็นการแสดงความตั้งใจของภาคธุรกิจ-อุตสาหกรรมพนันในการดำเนินการตามกรอบและมาตรการการ (ทำธุรกิจ)

พนันด้วยความรับผิดชอบ การดำเนินการโครงการนำร่อง Gambling Help Line การออกแบบและพัฒนาแนวปฏิบัติการส่งเสริมและการโฆษณาการพนันด้วยความรับผิดชอบ การสนับสนุนการพัฒนาการรณรงค์ คู่มือและคำแนะนำง่ายๆ เพื่อใช้ไปในการส่งเสริมยุทธศาสตร์การพนันที่มีความรับผิดชอบ (Queensland Responsible Gambling Strategy) รวมทั้งให้การสนับสนุนการพัฒนาสื่อและอุปกรณ์สำหรับหลักสูตรการพนันที่มีความรับผิดชอบ (responsible gambling curriculum materials) ในฐานะที่เป็นยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาที่มีเป้าหมายเฉพาะสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา สื่อการสอนบางส่วนมีการนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของ ‘ชุดสื่อประกอบการสอนการพนันที่มีความรับผิดชอบ’ (Responsible Teaching Resource Kit) (Queensland Responsible Gambling Advisory Committee 2009: 8-14)

ข้อมูลข้างต้น ชี้ให้เห็นว่า Gambling Education Modules หรือ ‘ชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนัน’ (Gambling Education Modules) 3 ชุดของรัฐควีนส์แลนด์ ซึ่งประกอบด้วย ชุดการเรียนรู้ชื่อ Gambling: That's entertainment? (สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-4) Gambling and Health: Communication skills (สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3) และ Gambling: Minimizing health risks (สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3) น่าจะมีความเชื่อมโยงและเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการพนันที่มีความรับผิดชอบ (responsible gambling curriculum materials) และ ‘ชุดสื่อประกอบการสอนการพนันที่มีความรับผิดชอบ’ (Responsible Teaching Resource Kit)

รัฐทัสมาเนีย:

ในช่วงปี 2558-59 อุตสาหกรรมพนันในรัฐทัสมาเนียมีรายได้ 311 ล้านดอลลาร์ (แยกเป็นรายได้จากตู้เกมการพนันตามโรงแรมและคลับต่างๆ 147.6 ล้านดอลลาร์ บ่อนการพนัน 89.8 ล้านดอลลาร์ สลากกินแบ่ง/หวย 40.3 ล้านดอลลาร์ การแข่งม้า 30.1 ล้านดอลลาร์และการแทงพนันกีฬา 3.2 ล้านดอลลาร์) และจ่ายภาษีให้รัฐบาลคิดเป็นร้อยละ 32.5 ของรายได้ทั้งหมด หรือ 101 ล้านดอลลาร์ ในจำนวนนี้แยกเป็นภาษีให้กับรัฐบาลโดยตรงร้อยละ 31 หรือ 96.4 ล้านดอลลาร์และเป็นเงินจ่ายให้กับ ‘กองทุนภาษีช่วยชุมชน’ (Community Support Levy) อีกร้อยละ 1.5 หรือ 4.6 ล้านบาท (คิดเป็นเพียงร้อยละ 0.7 ของรายได้อุตสาหกรรมพนันทั้งหมด)

ในจำนวนภาษีที่ให้รัฐบาลโดยตรง 96.4 ล้านดอลลาร์ มีที่มาจากแหล่งต่างๆ ดังนี้ จากตู้เกมการพนันตามโรงแรมและคลับต่างๆ 31.8 ล้านดอลลาร์ ภาษีสลากกินแบ่ง 30.3 ล้านดอลลาร์ ภาษีบ่อนการพนัน 20 ล้านดอลลาร์ ค่าธรรมเนียมและค่าปรับ 11.3 ล้านดอลลาร์และเกมพนันในอินเทอร์เน็ตและการแทงม้าอีก 2.9 ล้านดอลลาร์ (เป็นที่น่าสังเกตว่าภาษีจากการเล่นพนันตู้เกมที่มีอยู่ตามโรงแรม คลับและบาร์ต่างๆ เป็นรายได้ก้อนใหญ่ของรัฐบาล ในปี 2518-19 มีคนเสียเงินเล่นตู้เกมพนันตามโรงแรมและคลับต่างๆ 114.2 ล้านดอลลาร์และตู้

เกมในบ่อนการพนันอีก 76.9 ล้านดอลลาร์ หักเป็นภาษีให้รัฐบาล 29.6 ล้านดอลลาร์และ 19.8 ล้านดอลลาร์ตามลำดับ) ขณะที่กองทุนภาษีช่วยชุมชนเป็นภาษีที่เก็บเฉพาะจากตู้เกมการพนันตามโรงแรมและคลับต่างๆ รวมทั้งบริษัทการพนันออนไลน์ (ในจำนวนเงินภาษีช่วยชุมชน 4.6 ล้านดอลลาร์นี้ มีการจัดสรรไปสนับสนุนกิจกรรมเพื่อลดผลเสียจากการพนัน 2.3 ล้านดอลลาร์ องค์กรการกุศล 1.2 ล้านดอลลาร์และองค์กรด้านกีฬาอีก 1.2 ล้านดอลลาร์) (Tasmanian Audit Office 2017: 7-8)

รายงาน 'การศึกษาผลกระทบเศรษฐกิจและสังคมของการพนันปี 2560' (the 2017 Social and Economic Impact Study of Gambling) ของทัสมาเนีย ระบุถึงผลดีและผลเสียของการพนัน โดยชี้ให้เห็นว่าในปี 2559 อุตสาหกรรมการพนันในทัสมาเนียเป็นแหล่งงานให้กับคนจำนวนราว 4,000 คน สร้างรายได้ในรูปแบบภาษีให้รัฐ 96 ล้านดอลลาร์ (ลดจาก 114 ล้านดอลลาร์ในปี 2542-43) และคิดเป็นร้อยละ 1.8 ของรายได้รัฐทั้งหมด (ต่ำกว่าร้อยละ 2.5 ซึ่งเป็นสัดส่วนเฉลี่ยทั้งประเทศ) ผลดีอื่นๆ เป็นเรื่องของความบันเทิงและความเพลิดเพลินของผู้เล่น การให้เงินช่วยเหลืองานชุมชน การสนับสนุนสโมสรกีฬาต่างๆ การบริจาคเงินและงานอาสาสมัคร รวมถึงการได้เข้าไปพักผ่อนหย่อนใจในสถานที่ต่างๆ ของอุตสาหกรรมการพนัน ส่วนผลเสีย ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของคนที่มีปัญหาจากการเล่นพนัน ซึ่งอาจจะส่งผลร้ายต่อตัวผู้เล่น ครอบครัว เพื่อนและคนอื่นๆ ในชุมชน ผลเสียเหล่านี้ แยกได้เป็นผลเสียด้านการเงิน (หนี้ เสียทรัพย์สินและหมดตัว) ส่วนตัว (เครียด หดหู่ อยากฆ่าตัวตายและสุขภาพย่ำแย่) ความสัมพันธ์ (เสียเพื่อน ไม่มีใครอยากคบและครอบครัวทอดทิ้ง) งานและการเรียน (ตกงาน ขาดเรียนและผลการเรียนแย่) กฎหมาย (การลักขโมยและติดคุกติดตาราง) และชุมชน (เพิ่มงานและเพิ่มภาระให้กับงานกุศลและการช่วยเหลือของรัฐ)

การสำรวจความชุกการพนัน (Gambling Prevalence Survey) ในปี 2556 ระบุว่าชาวทัสมาเนียร้อยละ 5 จัดได้ว่าเป็นคนติดพนัน (problem gamblers) ร้อยละ 1.8 เป็นคนเล่นพนันที่มีความเสี่ยงปานกลาง ร้อยละ 3.9 เป็นคนเล่นพนันที่มีความเสี่ยงน้อย ร้อยละ 54.9 เป็นคนเล่นพนันที่ไม่มีปัญหาและอีกร้อยละ 38.8 เป็นคนไม่เล่นพนัน

รัฐบาลทัสมาเนียมีบริการให้ความช่วยเหลือและแก้ปัญหาการพนันหลายอย่าง โดยมี 'โครงการช่วยเหลือด้านการพนัน' (Gambling Support Program หรือ GSP) เป็นหน่วยงานรับผิดชอบหลัก โครงการช่วยเหลือฯ (GSP) ดำเนินการอยู่ภายใต้การดูแลของกรมบริการสุขภาพและประชาชน (Department of Health and Human Services) ของรัฐบาลทัสมาเนียและได้รับเงินสนับสนุนจากกองทุนภาษีช่วยชุมชน (Community Support Levy) ซึ่งตาม พ.ร.บ.ควบคุมการพนันปี 2536 กำหนดให้รายได้ทั้งหมดจากตู้เกมพนันตามโรงแรมและ

คล้ายต่างๆ ต้องหักให้กองทุนภาษีช่วยชุมชนในอัตราร้อยละ 4 เงินกองทุนฯ ได้รับการจัดสรรไปใช้ในกิจกรรม และองค์กรต่างๆ เช่น โครงการช่วยเหลือด้านการพนัน (GSP) งานวิจัยในเรื่องการพนัน การให้การศึกษาชุมชน เรื่องการพนัน องค์กรการกุศล องค์กรกีฬาและบริการสุขภาพอื่นๆ

กิจกรรมต่างๆ ที่โครงการช่วยเหลือ ฯ (GSP) จัดสรรให้เงินสนับสนุน ได้แก่ การให้คำแนะนำและการรักษา (therapeutic counselling) เป็นส่วนตัวและเป็นกลุ่มและเป็นครอบครัว (สำหรับคนติดพนันและคนที่ได้รับผลกระทบ) การให้ความรู้ความเข้าใจให้กับชุมชนและการสร้างความใส่ใจของชุมชน (community education) ในการแก้สาเหตุพื้นฐานของปัญหาการติดพนัน บริการสายด่วนเรื่องการพนัน (Gambling Helpline) และการเปิดเว็บไซต์ให้บริการความช่วยเหลือ (ปัญหา) การพนัน (Gambling Helpline) รวมทั้งการสนับสนุนและการดำเนินการในเรื่องการรณรงค์ โครงการและกิจกรรมสำหรับสาธารณะ กลุ่มเยาวชน โรงเรียนและเจ้าหน้าที่ สาธารณสุข (The Tasmanian Department of Treasury and Finance 2017: 4-5)

สื่อการสอนชื่อ What's the Real Deal? หรือ 'เรื่องพนัน จริงๆ แล้วเป็นอย่างไร' เป็นผลงานจากความร่วมมือระหว่างของ 'โครงการช่วยเหลือ (เพื่อแก้ปัญหา) ด้านการพนัน' (GSP) ซึ่งสังกัดอยู่ในกรมบริการสุขภาพและประชาชน (Department of Health and Human Services) และกรมการศึกษา (Department of Education) โดยได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากแผนการศึกษาโรงเรียน ในสังกัดหน่วยงานมาตรฐานและการสนับสนุนหลักสูตร ครูและนักเรียนจากวิทยาลัยไฮบาร์ทและโรงเรียนมัธยมเคลเรนซ์ คอสโกรฟและจิลส์ตัน เบย์ สماعيلเพื่อนและผู้ปกครองโรงเรียนรัฐบาลทัสมาเนีย โครงการให้บริการผู้มีปัญหาการพนันให้ตั้งตัวได้ (Break Even Gambling Support Services) และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทัสมาเนีย

ชุดการเรียนรู้และหลักสูตร:

ชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนัน ที่นำมาเสนอในรายงานชิ้นนี้ ชุดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาเพื่อ การศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ในเรื่องการพนันและ ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการพนัน แม้จะมีชื่อและรายละเอียดแตกต่างกันไปบ้าง แต่โดยรวม ชุดการเรียนรู้ เหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของความพยายามที่จะส่งเสริมให้เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในเรื่องการ พนันและการจัดการกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นและเพื่อใช้กับหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนและสำหรับ เยาวชนทั่วไป ทั้งทางตรงและทางอ้อม ประกอบด้วย

1. คู่มือการศึกษาเรื่องการพนัน (Gambling Education Toolkit) ของประเทศสกอตแลนด์
2. ชุดการเรียนรู้เรื่องการพนัน (Gambling Education Modules) ของรัฐควีนส์แลนด์ ประเทศออสเตรเลีย

3. ชุดการเรียนรู้ ‘เรื่องพนัน จริงๆ แล้วเป็นอย่างไร’ (What’s the Real Deal) ของรัฐทัสมาเนีย ประเทศออสเตรเลีย

เพื่อให้เกิดความเข้าใจแนวคิด วิธีการและรายละเอียดในการดำเนินการของชุดการเรียนรู้แต่ละชุด การนำเสนอในรายงานนี้ จะเป็นการนำเสนอชุดการเรียนรู้แต่ละชุด โดยในแต่ละชุดจะมีโครงร่างและรายละเอียดแบ่งเป็น 3 ส่วนหลักๆ คือ

ส่วนที่ 1 เป็นคำแนะนำ/ความเป็นมา ข้อมูล/ความรู้เรื่องการพนัน แนวคิดสำคัญที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้ต่างๆ ขึ้นมา รวมทั้งความเชื่อมโยงกับหลักสูตร/วิชาต่างๆ ทั้งทางตรงทางอ้อม

ส่วนที่ 2 เป็นเรื่องของแผนงาน เป้าหมาย วัตถุประสงค์ กิจกรรมและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ในเรื่องการพนันของแต่ละชุดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม รายงานชิ้นนี้ไม่ได้นำเสนอแผนการจัดกิจกรรมทุกอย่าง หรือหัวข้อการเรียนการสอนทุกหัวข้อ แต่เลือกจะนำเสนอบางแผนกิจกรรม หรือหัวข้อการเรียนการสอนจากชุดการเรียนรู้แต่ละชุดเพียงชุดละ 1 แผน/หัวข้อเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อที่จะได้นำเสนอแผนงาน กิจกรรมและวิธีการดำเนินกิจกรรมอย่างละเอียดเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สนใจเรื่องนี้สามารถศึกษาทำความเข้าใจแนวคิดและหลักการ ตลอดจนวิธีการทำงานในการออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องการพนันสำหรับเยาวชนได้ชัดเจนและเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

ขณะที่ส่วนที่ 3 เป็นภาคผนวกซึ่งแบ่งเป็นส่วนที่เป็นเอกสาร/แหล่งข้อมูลอ้างอิงและที่เป็นเอกสาร/ข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ของแต่ละชุดการเรียนรู้

1. คู่มือการศึกษาเรื่องการพนัน (Gambling Education Toolkit)

คู่มือการศึกษาเรื่องการพนันนี้ ไม่ได้เป็นสื่อการศึกษาที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อใช้กับการเรียนการสอนในโรงเรียนโดยตรง แต่เป็นสื่อการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนและช่วยคนที่ทำงานกับเยาวชนในการป้องกันและควบคุมผลร้ายและอันตรายต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นกับเยาวชนเนื่องจากการพนัน

คู่มือฯ นี้พัฒนาขึ้นมาโดยองค์กร Fast Forward ซึ่งเป็นองค์กรการกุศลในสกอตแลนด์ องค์กรนี้เน้นการทำงานเพื่อช่วยให้เยาวชนสามารถเลือกตัดสินใจได้อย่าง ‘รู้เท่าถึงการณ์’ (informed choices) เกี่ยวกับสุขภาพและการใช้ชีวิตที่มีคุณภาพของตัวเอง องค์กรให้บริการการศึกษาด้านสุขภาพ มาตรการป้องกันและโครงการอื่นๆ

องค์กรฯ เริ่มพัฒนาเป็นโครงการนำร่องชื่อ ‘แนวทางการแก้ไขปัญหาการพนันในเยาวชน’ (The Youth Problem Gambling Initiative/YPGI) ที่เมืองเอดินเบิร์ก (Edinburgh) และเมืองโลเธียน (Lothian) ในปี 2014 (2557) เพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดพนันในหมู่เยาวชน ช่วงปี 2014-2015 (2557-2558) องค์กรฯ ทำงานร่วมกับกลุ่มคนที่ทำงานกับเยาวชนและเจ้าหน้าที่จากสำนักงานสาธารณสุขเมืองโลเธียนและได้รับเงินทุน

สนับสนุนจากรัฐบาลสกอตแลนด์ มูลนิธิบริการสาธารณสุขแห่งชาติเมืองโลเธียน (National Health Service Lothian Foundation) ในการจัดกิจกรรมยกระดับการรับรู้ในโรงเรียนมัธยมศึกษาและร่วมงานกับองค์กร/หน่วยงานอื่นๆ เพื่อขยายการเข้าถึง การสนับสนุนและการรักษาเยาวชนที่มีปัญหาเกี่ยวข้องกับการพนัน ในปี 2015 (2558) องค์กรฯ ได้รับทุนสนับสนุนจาก GambleAware ให้พัฒนาเป็นโครงการครอบคลุมระดับประเทศ (สกอตแลนด์) การพัฒนาเครื่องมือพร้อมความรู้ ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมต่างๆ ให้คนที่ทำงานคลุกคลีกับเยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของโครงการดังกล่าว หลังจากนั้นเอาความเห็นและข้อเสนอแนะจากคนที่เข้ารับการอบรม และการปรึกษาหารือกับแหล่งทุนและคณะที่ปรึกษามาปรับปรุง คณะทำงานได้การพัฒนา 'คู่มือการศึกษาเรื่องการพนัน' (Gambling Education Toolkit) เสร็จสิ้นในปี 2560

การนำเสนอคู่มือการศึกษาเรื่องการพนันในที่นี้ จะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1.1 คำแนะนำ ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับการนำเอาคู่มือนี้ไปใช้ ข้อมูลสำคัญๆ เรื่องการพนัน รวมทั้งแหล่งให้ความช่วยเหลือและความเชื่อมโยงกับหลักสูตรและแผนพัฒนาเยาวชนและ 1.2 ตัวอย่างแผนการกิจกรรม ซึ่งเป็นกรให้แนวทาง วิธีการและรายละเอียดกิจกรรมต่างๆ สำหรับการเรียนรู้เรื่องการพนัน

1.1 คำแนะนำ:

ปัญหาการพนัน (problem gambling) ว่าไม่ใช่เป็นเรื่องใหม่ แต่มักจะเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยได้รับความสนใจ คู่มือการศึกษาเรื่องการพนัน เป็นคู่มือการศึกษา เรียนที่ออกแบบให้สำหรับคนที่ทำงานกับเด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาว ประกอบด้วยเนื้อหา ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมต่างๆ ที่จะเป็นประโยชน์ในการจัดการกับเรื่องการพนัน และปัญหาการพนันในกลุ่มเด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาว กิจกรรมเหล่านี้สามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ กลุ่มนักเรียนนักศึกษา เป้าหมาย ทักษะและความสามารถที่แตกต่างและหลากหลายได้เด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาว

ใช้ที่ไหนและใช้โดยใคร: คู่มือนี้ออกแบบสำหรับครู หรือคนที่ทำงานกับเด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาว ตั้งแต่อายุ 10 ปี ถึง 25 ปี ในสถานศึกษาและการเรียนรู้ทั่วไป (universal education settings)

กิจกรรมและเนื้อหาเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (ระหว่างผู้สอนผู้เรียน) แต่ก็สามารถนำไปปรับใช้อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการในโครงการเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพและสุขภาพะ พฤติกรรมเสี่ยง งานและการจ้างงาน การศึกษาด้านการเงิน บริการให้ความช่วยเหลือแนะนำเรื่องต่างๆ และโครงการด้านการศึกษา

คนที่สามารถเอาไปประโยชน์ได้ ได้แก่ ครูในระดับชั้นมัธยมและมหาวิทยาลัย คนทำงานกับเด็ก วัยรุ่นและหนุ่มสาว คนทำงานในงานให้บริการความช่วยเหลืออื่นๆ เช่น งานดูแลสุขภาพ งานให้คำปรึกษาแนะนำ เจ้าหน้าที่ตำรวจงานชุมชนสัมพันธ์และเจ้าหน้าที่ช่วยจัดหางาน

ใช้กับใคร: ใช้กับกลุ่มเยาวชนอายุตั้งแต่ 10 ปี ถึง 25 ปี กิจกรรมที่นำเสนอในคู่มือนี้ไม่ได้กำหนดว่าจะต้องใช้เฉพาะกับกลุ่มอายุไหน เป็นกิจกรรมที่ยากง่ายขนาดไหน เพราะเชื่อว่าคนที่คลุกคลีกับเด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวย่อมเป็นคนรู้ดีที่สุดว่ากิจกรรมอะไรจะเหมาะกับใคร แค่ไหน อย่างไร

กิจกรรมส่วนใหญ่ออกแบบให้ใช้เป็นกิจกรรมกลุ่ม ผู้ออกแบบเชื่อว่าคู่มือ/เครื่องมือนี้สามารถนำไปใช้กับกลุ่มเด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวทั่วไปและกลุ่มเด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวที่มีปัญหาการพนัน รวมทั้งกลุ่มที่เสี่ยงที่จะติดพนัน การจะปรับและประยุกต์ใช้เครื่องมือให้เหมาะกับสถานการณ์และความจำเป็นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ความรู้และความสามารถของคนที่สอน จัดการและแก้ปัญหาเกี่ยวกับเด็ก วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวโดยตรง

ใช้อย่างไร: สามารถใช้ในการสอนและการทำกิจกรรมสั้นๆ เบ็ดเสร็จภายในครั้งเดียว หรือทำเป็นโครงการต่อเนื่องยาวๆ ก็ได้

ภาพรวมเรื่องการพนัน:

ประกอบด้วยข้อมูลและข้อเท็จจริงสำคัญๆ เกี่ยวกับการพนันและการเล่นพนันจนเป็นปัญหา (problem gambling) ที่ผู้เกี่ยวข้องควรจะได้รับรู้ ได้แก่:

การพนันคือการนำเอาเงิน หรือบางสิ่งบางอย่างที่มีค่าไปเสี่ยงลงทุนกับอะไรบางอย่างที่ไม่ทราบผลลัพธ์แน่นอน ด้วยความหวังว่าจะได้เงิน หรือสิ่งมีค่าอื่นๆ เพิ่มมากขึ้น

การเล่นพนันจนเป็นปัญหา/การพนันที่เป็นปัญหา (problem gambling) หมายถึงการพนันที่ส่งผลเสียต่อ หรือสร้างความเสียหายให้กับตัวเอง ครอบครัว หรือการพักผ่อน

นักพนันเล่นตามสังคม (social gambler) เอาสนุก ได้แก่ คนเล่นพนันเป็นครั้งคราว อยากได้แต่ยอมรับว่าอาจจะเสีย คนที่เล่นเอาสนุก กำหนดเวลาและวงเงินเล่นและทำตามนั้น

นักพนันที่มีปัญหา/นักพนันที่เล่นจนเป็นปัญหา (problem gambler) มีลักษณะเป็นคนที่ใช้เวลาและวางแผน เล่นพนันมากขึ้นเรื่อยๆ คิดแต่ว่าจะได้ เล่นต่อเพื่อถอนทุน/เอาเงินที่เสียไปคืน เล่นพนันเพื่อชนะ หรือไม่ก็เพื่อหนีปัญหา เล่นไม่เลิก ใช้เงินที่จำเป็นเอาไปทำอย่างอื่น หรือยืมเงินไปเล่น

ปัจจัยเสี่ยงที่สัมพันธ์กับการเล่นพนันจนเป็นปัญหา ได้แก่ การเป็นผู้ชาย เป็นคนหนุ่มสาว ตั้งแต่วัยรุ่นจนถึงวัย ยี่สิบกว่า (18-25) มีประวัติครอบครัวเล่นพนันกันบ่อย ตกงาน สุขภาพไม่ดี ดื่มหนัก การศึกษาต่ำและอยู่ ครัวเรือนรายได้น้อย

การเล่นพนันจนเป็นปัญหามีความสัมพันธ์กับปัญหาอื่นๆ เช่น ติดเหล้าและยาเสพติด ไร้ที่อยู่อาศัย ไม่มีใคร คบ ครอบครัวแตกแยก ติดหนี้ ทำผิดกฎหมาย ต่อต้านสังคม คิดฆ่าตัวตาย ปวดหัว ปวดท้อง ปวดกล้ามเนื้อ หัวใจเต้นเร็ว เหงื่อออกมาก มีปัญหาความดันและปัญหาสุขภาพจิต

คนเล่นพนันที่ถือว่าเป็นนักพนันที่มีปัญหา เนื่องจากมีลักษณะครบหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้อย่างน้อย 4 อย่าง ได้แก่ หมกมุ่นเล่นแต่พนัน อยากเล่นพนันด้วยวงเงินเพิ่มขึ้นเพื่อให้ตื่นเต้นมากขึ้น หงุดหงิดเมื่อเล่นพนันน้อยลง เล่นพนันเพื่อหนีปัญหา หรือหนีความซึมเศร้า กลับมาเล่นเอาคือในวันถัดไป หลังเสียเงินไปก่อนหน้านี้ โทก ครอบครัว หรือคนอื่นเพื่อปกปิดชีวิตที่มัวเมาอยู่กับการพนัน มักจะใช้เงินเล่นพนันมากกว่าที่คิดไว้ ละเมิด กฎระเบียบกติกาสังคม หรือก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเล่นพนัน ทะเลาะวิวาทกับครอบครัว หนีโรงเรียน หรือผลการเรียนแย่เพราะเล่นพนัน

คนอาจจะเสี่ยงกลายเป็นคนมีปัญหาในการเล่นพนัน ถ้ามีลักษณะสอดคล้องอย่างใดอย่างหนึ่งกับลักษณะ ดังต่อไปนี้ คือ เคยพยายามจะเลิก ลด หรือควบคุมการเล่นพนันของตัวเอง เคยโทกครอบครัว เพื่อน หรือคนอื่นเรื่องการพนันตัวเอง หรือเรื่องเงินที่ใช้เล่นพนัน เคยเสียเวลาไปเยอะคิดเรื่องการพนันของตัวเอง หรือการเล่น พนันต่อไปในวันข้างหน้า

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อนิสัยการเล่นพนันของคนมีดังนี้ ความสนุกสนาน ความบันเทิง ความตื่นเต้น ได้เงิน หนี ปัญหา มีเงินเล่น ที่ไหนก็มี/เล่นได้ ไม่เห็นใครว่าอะไร ช่วงวัยกำลังเหมาะ การโฆษณา การรู้เท่าทัน

กติกาเล่นพนันให้ปลอดภัย ได้แก่ กำหนด/ตั้งวงเงินเล่นและทำตามนั้น (คิดก่อนเล่นว่าจะยอมเสียเงินได้สัก เท่าไหร่ก่อนจะเลิกเล่น อย่าเปลี่ยนใจเมื่อเล่นเสีย) กำหนดเวลาที่จะเล่นและทำตามนั้น (คิดก่อนว่าจะใช้เวลา

เล่นเท่าไร? เลิกเล่นเมื่อถึงเวลานั้น ไม่ว่าจะได้ หรือเสีย) วางกฎไว้เลยว่าจะไม่เล่นพนันโดยใช้เงินเครดิต (ไม่ยืมเงินเล่นพนัน ไม่ทำสัญญากู้ยืมกับใคร หรือถอนเงินสดจากบัตรเครดิตเอามาใช้ก่อน) ถือเสียว่าการเสียพนันเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นพนัน (คิดไว้ก่อนว่าจะเสียและถือว่าการเล่นได้เป็นของแถม) อย่าเล่นพนันตอนอารมณ์เสีย โกรธ หรือเหงา (พนันมีไว้เล่นให้สนุก ไม่ใช่ที่ฝึกทักษะการแก้ปัญหาส่วนตัว) รักษาชีวิตให้สมดุล (อย่าเล่นพนันจนไม่มีเวลากับเพื่อน ครอบครัว หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่ดีๆ ต่อชีวิต) อย่าพยายามเอาเงินที่เสียไปคืน (เรื่องของเรื่องก็คือ ยิ่งเราพยายามเอาที่เราเล่นเสียไปคืนมามากเท่าไร เราจะยิ่งเสียเงินมากขึ้นกว่าเดิมเท่าไร) ทำตัวให้รู้เท่าทันอาการคนเล่นพนันจนเป็นปัญหา (ยิ่งรู้มาก ยิ่งจะตัดสินใจเลือกทำอะไรดีๆ ให้ชีวิตตัวเองได้มากขึ้น)

ตรรกะวิบัติ (ความคิดและความเชื่อผิดๆ) ของคนเล่นพนันจนเป็นปัญหา ได้แก่ การพยายามกลบเกลื่อนปัญหาตัวเอง (คนเล่นพนันจนเป็นปัญหาส่วนมากคิดว่าคนเล่นพนันแบบตัวเองมีเยอะเยาะ คนเล่นมีเยอะ เล่นกันก็เยอะ ไม่น่าจะเป็นอะไรนี่หว่า) คิดว่าคำว่า 'บ่อยๆ' (often) เหมือนกับคำว่า 'น่าจดจำ' (memorable) (การชนะพนันเป็นเรื่องน่าจดจำเพราะมักจะเป็นเรื่องเงินก้อนใหญ่และน่าตื่นเต้นมากกว่าการเสียพนันเล็กๆ น้อยๆ แต่บ่อยๆ นักพนันจะจำการเล่นชนะได้มากกว่าการเล่นเสีย ก็เลยมักจะคิดว่าตัวเองมือขึ้นทั้งๆที่กำลังเสียเอาๆ) เชื่อโชคดวง (นักพนันจำนวนมากเชื่ออย่างผิดๆ ว่าโชคตัวเองจะดี ถ้าได้ทำอะไรตามที่เคยทำมาตามที่เชื่อผิดๆ ว่าทำให้เล่นชนะ เช่น สวมเสื้อยืดที่มีเครื่องหมายโชคดี หรือแทงเลขโชคดีของตัวเอง) ไม่สนใจโอกาสได้-เสีย/อัตราต่อรอง (odds) (คนส่วนมากไม่สนใจว่า ในมุมมองทางคณิตศาสตร์แล้ว การที่เจ้ามือ/เจ้าของบ่อนมีสถานะเป็นต่อ (ในการเล่นพนัน) (house edge) ทำให้ในระยะยาว คนเล่นไม่มีทางเอาชนะเจ้ามือ/เจ้าของบ่อนได้เลย เช่น คนอาจจะซื้อหวยเพราะรู้ว่ามีคนถูกรางวัล แต่คนซื้อไม่รู้เลยว่ากว่าจะมีคนถูกรางวัล 2,000 คน จะต้องมีคนซื้อหวยถึง 30,000 ล้านใบ ซึ่งมากกว่าจำนวนประชากรโลกถึง 4 เท่า) สัมผัสค่าเฉลี่ย (ยิ่งบางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้นบ่อยเท่าไร ค่าเฉลี่ยก็ยิ่งมีค่าใกล้เคียงโอกาสได้-เสียมากขึ้นเท่านั้น เราโยนเหรียญ 2 ครั้ง ได้หัวทั้ง 2 ครั้ง ไม่ใช่เรื่องแปลก แต่เป็นเรื่องยากมากที่เราจะโยนเหรียญออกหัว 10 ครั้งติดต่อกัน การชนะพนันติดๆ กันในช่วงสั้นๆ เป็นเรื่องปกติ แต่การเล่นชนะติดกันยาวๆ เป็นเรื่องเป็นไปได้ คนที่ดูจะเล่นพนันแล้วได้บ่อยกว่าคนอื่นๆ คนที่ดูจะโชคดีกว่าใคร มักจะเล่นพนันบ่อยกว่าและก็จะเสียบ่อยกว่าคนอื่น เพียงแต่ไม่มีใครชอบไขว่คว้าเรื่องของตัวเองเสียพนันเท่านั้นเอง) สิ่งที่เกิดขึ้นส่งเดชไม่มีแบบมีแผนอะไร (random) ไม่ได้รับอิทธิพลใดๆ จากสิ่งที่เกิดขึ้นมาก่อน (ในสถานการณ์ชีวิตจริงส่วนมาก สิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตมักจะช่วยให้เราคาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ เราก็เลยมักจะมองหาแบบแผนอะไรบางอย่างที่เคยเกิดขึ้นและคาดเดาเอาว่าต่อไปอะไรจะเกิดขึ้น แต่การเล่นพนันด้วยลูกเต๋า วงล้อรูเล็ต ตู้เล่นพนัน เกมบิงโกและหวยเป็นเรื่องของสิ่งที่เกิดขึ้นส่งเดชไม่มีแบบแผนอะไร ดังนั้นผลลัพธ์ของเกมพนันเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่คนเล่นคาดเดา หรือใช้ประสบการณ์ที่เคยเล่นมาควบคุมไม่ได้)

การเล่นได้ตาแรกๆ และเล่นชนะเป็นครั้งคราวทำให้ (คนเล่น) เกิดความหวังผิดๆ ขึ้นได้ (วงการธุรกิจพนันรู้เรื่องนี้เป็นอย่างดี ดังนั้นสถานที่เหล่านี้จะจัดให้คนมีโอกาสชนะพนันเงินก้อนใหญ่ๆ นานๆ ครั้งและให้คนได้ชนะวงเงินเล็กๆ บ่อยๆ เพื่อคนเล่นพนันจะได้เล่นต่อไปเรื่อยๆ หวังว่าตัวเองจะชนะได้เงินรางวัลก้อนโต โดยไม่คิดถึงโอกาสได้-เสียและความได้เปรียบของบ่อน/เจ้ามือ ซึ่งในระยะยาวจะทำให้คนเล่นเสียแน่ๆ คนที่เล่นพนันจนเป็นปัญหาส่วนมากช่วยที่เริ่มเล่นพนันก็ชนะได้เงินก้อนโต) คนส่วนมากคิดว่าตัวเองแน่ถ้าเล่นได้และโทษอย่างอื่นสิ่งอื่นถ้าเล่นเสีย (ข้ออ้างว่าตัวเองเล่นชนะเพราะฝีมือและเล่นเสียเพราะโชคไม่ดี เป็นความคิดผิดๆ อย่างหนึ่งของบรรดานักเล่นพนันที่มีปัญหา) เงินไม่สามารถแก้ปัญหาได้ทุกอย่าง (คนถูกหวยมักจะมีความสุขมากในปีแรก หลังจากนั้นก็กลับไปมีความสุขเหมือนเดิม คนเล่นพนันเชื่อกันอย่างผิดๆ ว่า ถ้าตัวเองรวยขึ้นมา ปัญหาต่างๆ จะหายไปและตัวเองจะมีความสุขตลอดไป)

การพนันและคนหนุ่มสาว: ผลการวิจัย

ข้อมูลจาก 'Adolescent Gambling in Great Britain' โดย M. Griffiths (Education Today, Vol. 58 No.1) ในปี 2006 เยาวชนอายุ 12-15 ร้อยละ 73 เล่นพนันอย่างน้อยหนึ่งครั้ง (ผู้ชายร้อยละ 77 ผู้หญิงร้อยละ 68) ตัวการเล่นพนันเพิ่มขึ้น...

- ตามอายุ (อายุ 12 ปีเล่นพนันร้อยละ 66 อายุ 15 ปีร้อยละ 78)
- ตามจำนวนเงินที่ได้รับ/หามาได้ในช่วงอาทิตย์ที่แล้ว
- ตามพฤติกรรมการเล่นพนันของพ่อแม่
- ในหมู่เยาวชนที่หนีเรียนในช่วงปีที่แล้ว (ร้อยละ 88) หรือที่ใช้ยาเสพติด (ร้อยละ 81)

ข้อมูลจาก 'Prevalence and correlates of young gambling in Scotland' โดย C. Moodie and F. Finnigan (Addiction Research and Theory, August 2006, 14(4): 365-385.

งานสำรวจนี้ศึกษาเยาวชนอายุ 11-16 ปีจำนวน 2,043 คนตามโรงเรียน 12 แห่งในเมืองกลาสโกว์และเมืองนอร์ธ ลานาร์คไชร์ กลุ่มตัวอย่างที่ได้เป็นตัวแทนกลุ่มประชากรเยาวชนจำนวน 100,090 คน การวิจัยพบว่า อัตราความชุกการเล่นพนันจนเป็นปัญหามีร้อยละ 9 โดยอีกร้อยละ 15.1 เป็นพวกอยู่ในกลุ่มเสี่ยงติดพนัน การพนันยอดฮิตของเยาวชนคือการเล่นตู้พนัน

สามเหลี่ยม (แก้ปัญหา)พนัน ถ้าองค์ประกอบทั้งสามซึ่งได้แก่ เงิน เวลาและการเข้าถึงเกิดขึ้นพร้อมกัน พวกพนันจะเล่นพนัน ถ้าขาดองค์ประกอบอันใดอันหนึ่งออกไป นักพนันจะเล่นพนันไม่ได้ แม้จะอยากเล่นสักแค่ไหน เช่น เราอาจจะใช้ซอฟต์แวร์กันจำกัดการเล่นพนัน การเข้าถึงเว็บไซต์ หรือบริการอื่นๆ ในอินเทอร์เน็ต

การวางระบบกันไม่ให้คนเล่นพนัน ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการขอให้เจ้าของบ่อน/สถานที่เล่นพนันห้ามมิให้ใครบางคนเข้าไปเล่นพนันในที่นั้นๆ อย่างไรก็ตาม เราต้องคิดถึงองค์ประกอบที่ 4 ด้วย เช่น ความเครียด การมีอารมณ์แปรปรวน แรงกดดันจากครอบครัว แรงกดดันทางสังคม

แหล่งให้ความช่วยเหลือ

คู่มือการศึกษาการพนันนี้ออกแบบให้คนทำงานในแวดวงเยาวชนเอาไปใช้ในการยกระดับการรับรู้ปัญหาการเล่นพนันในหมู่เยาวชนและให้การช่วยเหลือเยาวชนกลุ่มเสี่ยง แต่ถ้าเกิดมีสถานการณ์ที่ต้องการความช่วยเหลือจากมืออาชีพ ก็อาจจะลองหารือกับหน่วยงานให้บริการแก้ปัญหาการเล่นพนันในพื้นที่ หรือหารือกับครูดูแลให้คำแนะนำเยาวชนในโรงเรียน ถ้าต้องการหน่วยงาน/องค์กรให้ความช่วยเหลือเฉพาะทางอื่นๆ ก็อาจจะติดต่อหน่วยงาน/องค์กรต่อไปนี้ดู

RCA Trust

ให้บริการให้คำปรึกษา (counselling) แก่เยาวชนที่มีปัญหาพนันทั่วสกอตแลนด์

- Website: <http://www.renfrewshireadp.co.uk/advice-support/rca-trust.aspx>
- Tel: 0141 887 0880
- Email: info@rcatrust.org.uk

Gamblers Anonymous Scotland

ให้การช่วยเหลือคนเล่นพนันที่มีปัญหาและจัดประชุม Gamblers Anonymous Meetings ทั่วสกอตแลนด์

- Website: www.gascotland.org
- Helpline 0370 050 8881 Open 24 hours

Gam-Anon Scotland

ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจครอบครัวและเพื่อนคนติดการพนัน ให้เข้าใจและเอาชนะปัญหาที่เผชิญอยู่

- Website: <http://www.gamanonscotland.org/>
- Helpline 0370 050 8881 Open 24 hours

GamCare

ให้การช่วยเหลือ ให้ข้อมูลและให้คำแนะนำคนที่มีความเดือดร้อนจากปัญหาการพนัน

- Website: www.gamcare.org.uk and www.bigdeal.org.uk
- National Gambling Helpline: 0808 8020 133, 8am to midnight, 7 days a week.
- Netline, an online chat service <http://www.gamcare.org.uk/support-and-counselling/frontline-services/netline#.Vs2LofmLTct>

- Forum and Chatroom <http://www.gamcare.org.uk/forum>
- ให้คำปรึกษาฟรีไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ สำหรับใครก็ได้ที่กำลังประสบความเดือดร้อนจากปัญหาจากการพนัน เช่น คนเล่นพนัน คู่ชีวิตและครอบครัว ทิวสหราชอาณาจักร . <http://www.gamcare.org.uk/support-and-counselling/face-face-counselling#.Vs2ORvmLTct>

GambleAware

ให้ข้อมูล คำแนะนำและเอกสารออนไลน์อื่นๆ เกี่ยวกับปัญหาการพนัน

- Website: www.gambleaware.co.uk
- มีรายชื่อองค์กรต่างๆ ที่ให้ความช่วยเหลือในการจัดการผลกระทบจากปัญหาการพนัน เช่น หนี้สิน ความเครียดและปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว: <http://www.gambleaware.co.uk/confidential-support-and-advice>

ความเชื่อมโยงกับ 'หลักสูตรความเป็นเลิศ' (Curriculum of Excellence):

แนวทางและเป้าประสงค์ของคู่มือการศึกษาเรื่องการพนันได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับ 'หลักสูตรความเป็นเลิศ' หรือกรอบการศึกษาของประเทศ เช่น เนื้อหาของคู่มือฯ จะมีความเชื่อมโยงกับ 'มาตรฐานการเรียนรู้' (benchmarks) ในเรื่องการศึกษาสังคมและหลักสูตรเรื่องสุขภาพและสุขภาวะ (ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อย่อย เช่น หลักสูตรสุขภาพด้านจิตใจและอารมณ์ หลักสูตรการวางแผนการตัดสินใจและการเปลี่ยนแปลง) เป็นต้น

หลักสูตรด้านสุขภาพและสุขภาวะ: ครูอาจจะเห็นประโยชน์ที่จะเชื่อมโยงเนื้อหาในคู่มือฯ นี้กับมาตรฐานการเรียนรู้สำหรับการศึกษาด้านสังคมและที่เกี่ยวกับตัวเอง (personal and social education) ที่ประกาศโดยกระทรวงศึกษาสกอตแลนด์ในเดือนมีนาคม ปี 2017 ในเรื่องการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการเล่นพนันและปัญหาที่ตามมาเพื่อจะได้พัฒนาทักษะของเยาวชนในการจัดการพฤติกรรมเสี่ยงต่อไป

การพูดคุยเรื่องการพนันในฐานะที่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงและการยกระดับการรับรู้ในเรื่องปัญหาการติดพนันสามารถนำไปเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้เรื่องสุขภาพและสุขภาวะ ระดับ 2 (ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับชั้น P 5-7 ในสกอตแลนด์ซึ่งเทียบได้กับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-5 ในประเทศไทย) ซึ่งกำหนดไว้ว่า เยาวชนสามารถ 'ระบุถึงผลกระทบของพฤติกรรมเสี่ยงที่มีต่อการตัดสินใจและความสัมพันธ์สำคัญๆ ในชีวิต เช่น โอกาสงาน เป็นต้น'

การพนันได้รับการระบุไว้ในมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรสุขภาพและสุขภาวะ ระดับ 3 ซึ่งมีข้อความว่า เยาวชนสามารถ 'เข้าใจและรู้ได้ว่าพฤติกรรมและการกระทำแบบไหนที่เสี่ยงและพฤติกรรมและการกระทำแบบไหนที่ปลอดภัย เช่น ผลกระทบจากการพนัน เป็นต้น'

นอกจากนี้ คู่มือฯ ยังมีความเชื่อมโยงกับหลักสูตรอื่นๆ เช่น หลักสูตรสุขภาวะด้านจิตใจและอารมณ์ หลักสูตรการวางแผนการตัดสินใจและการเปลี่ยนแปลง และ หลักสูตรคณิตศาสตร์และตัวเลข เป็นต้น

การพัฒนาศักยภาพ 4 ด้าน: โดยรวมการใช้คู่มือฯ นี้ในการจัดการเรียนการสอน หรือการประชุมปฏิบัติการ เรื่องปัญหาการพ่นในหมู่เยาวชน จะช่วยให้เยาวชนพัฒนาศักยภาพ 4 ตามหลักสูตรความเป็นเลิศ ได้แก่ การเป็นคนเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ (successful learners) ที่มีความกระตือรือร้นและความตั้งใจในการเรียน ความแน่วแน่ที่จะไปให้ถึงมาตรฐานความสำเร็จและการเปิดกว้างสำหรับการคิดและความคิดใหม่ๆ การเป็นคนมั่นใจตัวเอง (confident individuals) ที่มีการเคารพตัวเอง มีความเข้าใจเรื่องสุขภาวะทางอารมณ์ จิตใจและร่างกายและมีความเชื่อและค่านิยมที่มั่นคง การเป็นประชาชนที่มีความรับผิดชอบ (responsible citizens) ที่มีความเคารพผู้อื่นและความรับผิดชอบที่จะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตการเมือง สังคมและวัฒนธรรม และการเป็นคนที่ทำประโยชน์จริงต่อสังคม (effective contributions) ที่มีความคิดริเริ่ม กล้าลงทุนทำสิ่งใหม่ๆ และสิ่งยากๆ มีความอดทน พร้อมฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ และยืนด้วยลำแข้งตัวเอง

ผลลัพธ์และความเชื่อมโยงกับ ‘ยุทธศาสตร์การพัฒนาเยาวชนแห่งชาติ’ (National Youth Work Strategy) การใช้คู่มือฯ ในกิจกรรม/โครงการพัฒนาเยาวชน ถือได้ว่าเป็นการช่วยสนับสนุนการดำเนินการยุทธศาสตร์การพัฒนาเยาวชนชาติและส่งเสริมผลที่คาดว่าจะได้จากกิจกรรม/โครงการพัฒนาเยาวชน อาทิ เยาวชนเป็นคนมั่นใจ มุ่งมั่นและเชื่อมั่นในอนาคต เยาวชนสามารถจัดการความสัมพันธ์ส่วนตัว สังคมและที่เป็นทางการได้ เยาวชนสามารถสร้าง อดิบายและประยุกต์ใช้ทักษะและสิ่งที่เรียนรู้ได้ มุมมองเยาวชนเปิดกว้างมากขึ้นผ่านประสบการณ์และความคิดใหม่

การใช้คู่มือฯ จะช่วยให้ยุทธศาสตร์เยาวชนบรรลุเป้าหมายต่างๆ เช่น การสร้างความเชื่อมั่นให้กับเยาวชนว่าสกอตแลนด์ เป็นที่ที่ดีที่สุดที่เยาวชนจะเติบโตและใช้ชีวิตอยู่ ที่ที่เยาวชนจะเป็นคนรอบรู้และได้รับการส่งเสริมให้ตัดสินใจในสิ่งที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อสังคม การยอมรับความสำคัญของงานพัฒนาเยาวชนในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรความเป็นเลิศ การสร้างความสามารถและศักยภาพเยาวชนของสกอตแลนด์ให้เป็นคนมีความมุ่งมั่น มีความรู้และความสามารถรอบด้าน

1.2 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรม

การพัฒนาโครงการและกิจกรรมที่ดีเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีและได้ผล คู่มือการศึกษาการพ่นที่ Fast Forward พัฒนาขึ้นมาได้วางโครงร่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ไว้กว้างๆ ที่ผู้ที่สนใจสามารถนำไปใช้ในการออกแบบการเรียน การประชุมและการจัดกิจกรรมต่างๆ ได้ด้วยตัวเอง

กรอบโครงร่างนี้มีการแบ่งกิจกรรมออกเป็นขั้นตอน เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้เกิดประโยชน์มากที่สุด โครงร่างกิจกรรมนี้จะช่วยให้เยาวชนได้ทบทวนความรู้และความคิดที่มีอยู่ พร้อมทั้งเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ เกี่ยวกับการพนัน กิจกรรมที่เป็นการพูดคุย อภิปรายแสดงความคิดเห็นและการศึกษาสำรวจผลกระทบจากการพนัน จะทำให้เยาวชนสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและตัดสินใจสิ่งที่เป็นผลดีต่อสุขภาพตัวเองได้ดีกว่า ตารางที่นำเสนอแสดงให้เห็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมและให้ความคิดบางอย่างที่ใช้ไปด้วยกันได้ และความคิด ส่วนรายละเอียดกิจกรรมแต่ละอย่าง สามารถดูได้จากหัวข้อ 'กิจกรรมและแบบตัวอย่าง' (Activities and Templates)

ในการออกแบบแผนกิจกรรม ผู้จัดควรจะคิดเรื่องเหล่านี้ไปด้วย:

- ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม
- อายุ สถานการณ์และจำนวนเยาวชนเข้าร่วม
- เป้าหมายรวมและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการจัดกิจกรรม
- ประเด็นที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษในการพูดถึงเรื่องปัญหาการพนัน
- จำเป็นต้องมีการปรับโครงร่างกิจกรรมที่นำเสนอเป็นตัวอย่างนี้หรือไม่ เช่น การปรับเปลี่ยนหรือตัดบางเรื่องบางอย่างออก
- ถ้ามีเวลาจำกัด ผู้จัดอาจจะจำเป็นต้องยุบรวมกิจกรรมบางอย่างเข้าด้วยกัน (เช่นรวม 'การหาข้อมูล' และกิจกรรม 'การสำรวจท่าที' เข้าด้วยกัน หรืออาจจะยังไม่ต้องอภิปรายเรื่องความคิดเห็นจนกว่าจะถึงกิจกรรม 'การตัดสินใจและการแก้ปัญหา' เป็นต้น)
- กิจกรรมบางอย่างในคู่มือนี้สามารถนำไปใช้เพื่อเป้าประสงค์หลายอย่าง หรือในขั้นตอนต่าง ๆ หลายขั้นตอนได้

โครงร่าง/กรอบแผนการจัดกิจกรรม

	ขั้นตอน	รายละเอียดและเป้าหมาย	กิจกรรม
1	การกระตุ้นและ การละลายพฤติกรรม	เป็นเรื่อง 'การทำความรู้จักกัน' อาจจะใช้กิจกรรมนี้รวมกับการแนะนำหัวข้อหรือการจัดครั้งนี้ ตอนเริ่ม ผู้จัดอาจจะต้องการหาข้อตกลงเพื่อกำหนดกติกาพื้นฐานและการรักษาความลับ (confidentiality) ในกรณีที่มีการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวและมีการเล่าเรื่อง/ปัญหาส่วนตัว	<ul style="list-style-type: none"> • Gambling Brainstorm & Name Game • Problem Gambling Brainstorm • Stand Up If • Sunshine On
2	การหาข้อมูล	เป็นขั้นตอนการวัด/ประเมินดูว่าผู้ร่วมงานรู้อะไรแค่ไหน	<ul style="list-style-type: none"> • A-Z of Gambling • Bingo Game • Coin Game • Definitions' Bingo Game • Gambling Crossword Puzzle • Gambling Tree • Logo Game • Problem Gambling Brainstorm
3	การสำรวจท่าที	การสำรวจตรวจตราดูท่าทีของผู้เข้าร่วมที่มีต่อหัวข้อในการจัดกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> • Agree / Disagree • Community Map • Empathy Map • Gambling Adverts • Risky Behavior Ladder
4	การถ่ายทอด ความรู้ใหม่	ขั้นตอนนี้ น่าจะเป็นเป้าหมายหลักของการจัดกิจกรรม ซึ่งมีขึ้นเพื่อช่วยให้เยาวชนค้นพบและเรียนรู้ข้อเท็จจริงและข้อมูลที่ถูกต้องตามหัวข้อ แต่ก็ต้องระวังอย่ามุ่งเน้นแต่ประเด็นนี้ เพราะการระดมยัดข้อมูลใส่เข้าไปในหัวคนนานเป็นชั่วโมง น่าจะไม่ได้ผลอะไรนัก แต่การผสมผสานใช้กิจกรรมหลายๆ อย่างปนๆ กันไป จะทำให้ผู้จัดได้รับผลลัพธ์ที่ดีกว่ามากและทำให้ผู้จัดบรรลุเป้าหมายรวมในการจัดกิจกรรมได้ในที่สุด	<ul style="list-style-type: none"> • Coin Game • Consequences of Problem Gambling • Dice Game • Empathy Map • Events' Odds Game • Gambling Quiz • Gambling Tree • Problem Gambling Brainstorm

5	การตัดสินใจและการแก้ปัญหา	ขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้เยาวชนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกันว่า ข้อมูลใหม่ๆ ที่เพิ่งรู้กันจะช่วยทำให้เยาวชนตัดสินใจเลือกสิ่งที่มีผลดีต่อสุขภาพและในการเล่นพนันให้ปลอดภัยได้อย่างไร กิจกรรมในขั้นตอนนี้ยังอาจจะต้องคำถามความรู้และความเข้าใจผิดๆ ที่เยาวชนอาจจะเล่าให้ฟังในขั้นตอนที่ 2 และ 3 ขั้นตอนนี้อาจจะมีการพูดถึงสถานการณ์เสี่ยงต่างๆ การที่คนเราสามารถหาทางแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ และวิธีการต่างๆ ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม	<ul style="list-style-type: none"> • Agree / Disagree • Decisional Balance • Do's and Don'ts • Gambling Adverts • Gambling Tree • Last Man Standing
6	สรุปและปิดรายการ	ปิดรายการด้วยการกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ เน้นประเด็นหลักๆ ที่เยาวชนสามารถเอาไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ เปิดโอกาสให้ถามคำถามที่อยากจะถามและคิดเรื่องการทำประเมินสั้นๆ เรื่องความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> • Gambling Crossword Puzzle • Stand Up If • Sunshine On • The Ultimate Quiz

แนวทางการจัดแผนกิจกรรมเอง

เพื่อแสดงวิธีการนำเอากรอบแผนกิจกรรมที่เสนอไปก่อนหน้านี้ไปใช้ คู่มือนี้จะนำเสนอแผนกิจกรรมเป็นตัวอย่าง 3 แผน ได้แก่ ตัวอย่างแผนจัดกิจกรรมสั้นๆ 2 ตัวอย่างและตัวอย่างแผนกิจกรรมยาวอีก 1 ตัวอย่าง ตัวอย่างแผนกิจกรรมนี้ได้รับการออกแบบสำหรับนักเรียนในระดับชั้น S3 จนถึงชั้น S6 (เทียบได้กับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของไทย) หรืออายุ 14-17 ปีที่อยู่ในโรงเรียนและอยู่ตามศูนย์พัฒนาเยาวชนต่างๆ แต่ก็อาจจะสามารถปรับให้เหมาะใช้ในสถานการณ์ หรือบริบทอื่นๆ ได้ตามความเหมาะสม ผู้ที่จะนำไปใช้ อย่าได้คิดลึงเลที่จะปรับตัวอย่างเหล่านี้ให้เหมาะกับแผนกิจกรรมของตัวเอง ตามแต่ที่คิดว่าเหมาะสมกับกลุ่มเยาวชน/วัยรุ่นของตัวเอง

เมื่อคิดออกแบบและพัฒนาแผนกิจกรรมและเลือกกิจกรรมบางอย่าง อย่าลืมพิจารณาสิ่งต่อไปนี้ด้วย:

- ปัญหาความต้องการของเยาวชนที่ท่านเกี่ยวข้อง หรือทำงานด้วย
- ผลการเรียนรู้ที่ท่านคาดหวังจะให้เกิดขึ้น
- เป้าหมายของหลักสูตรความเป็นเลิศและ/หรือผลการพัฒนาเยาวชน (Youth Work Outcomes) ที่ท่านอยากให้เห็น

นอกจากนี้ ดังที่กล่าวไปแล้วว่า การหาข้อตกลงเรื่องกฎกติกาพื้นฐานของกลุ่มก่อนเริ่มทำกิจกรรมเป็นเรื่องสำคัญ กฎกติกานี้ต้องมีเรื่องการรักษาความลับ (confidentiality) อยู่ด้วย เพื่อสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการที่ทุกคนสามารถแสดงออกได้อย่างสะดวกใจ

เราคิดว่าท่านควรจะออกแบบแผนกิจกรรมของท่านด้วยลักษณะวัตถุประสงค์ที่เรียกว่า SMART ซึ่งหมายถึง วัตถุประสงค์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง (S: specific) วัดได้ (M: measurable) ทำให้สำเร็จได้ (A: achievable) เป็นประโยชน์ (R: relevant) และมีกรอบเวลา (T: time-bound) การกำหนดวัตถุประสงค์แบบนี้ ดูได้จาก 'กรอบ/โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรม' ก่อนหน้านั้นซึ่งในแต่ละขั้นตอนจะมีการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้โดยรวมเอาไว้ ส่วนตัวอย่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้อื่นๆ รวมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง อาจจะได้จากตัวอย่างต่อไปนี้:

- วัตถุประสงค์: การมีความเข้าใจความหมายศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน
กิจกรรม: A-Z of Gambling, Bingo game, Definitions' Bingo Game, The Ultimate Quiz, Gambling Brainstorm & Name Game, Gambling Crossword Puzzle
- การมีความสามารถในการอธิบายและวิเคราะห์ผลดีและผลเสียของการเล่นพนัน
กิจกรรม: Agree / Disagree, Community Map, Decisional Balance, Empathy Map, Gambling Tree, Problem Gambling Brainstorm
- วัตถุประสงค์: การมีความเข้าใจเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับโอกาสและความเป็นไปได้ในเรื่องการพนัน
กิจกรรม: Coin Gam, Dice Game, Event's Odds Game, The Ultimate Quiz
- วัตถุประสงค์: การมีความเข้าใจความเสี่ยงจากการเล่นพนัน ผลที่ตามมาและปัญหาที่อาจเกิดขึ้น
กิจกรรม: Consequences of Problem Gambling, Empathy Map, Gambling Tree, Gambling Quiz, Risky Behavior Ladder, Stand Up If
- วัตถุประสงค์: การมีความเข้าใจในเรื่องอิทธิพลและการโฆษณาของธุรกิจการพนัน
กิจกรรม: Dice Game, Events' Odds Game, Gambling Adverts, Logo Game, Sunshine On
- วัตถุประสงค์: การมีความเข้าใจเรื่องวิธีการลดความเสี่ยงและอันตรายจากการเล่นพนันของตัวเอง
กิจกรรม: Do's and Don'ts, Decisional Balance, The Ultimate Quiz, Last Man Standing, Stand Up If, Sunshine On

แผนกิจกรรมการแนะนำเรื่องการพนัน (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง)

	ขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา	ประเด็นการพูดคุย
1	การแนะนำ	ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม/โครงการ Name Game/ Gambling Brainstorm *	5 นาที 5 นาที	แนะนำกิจกรรม ทำความรู้จักผู้เข้าร่วมและให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงความคิดเห็นและประสบการณ์ตัวเองเกี่ยวกับการพนัน

2	หาข้อมูล สำรวจตรวจสอบ ทำที่/ความรู้ที่มีอยู่	Short Bingo Quiz * Coin Game*	10 นาที 5-10 นาที	ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการพนัน: เยาวชนรู้อะไรไปแล้วแค่ไหน ตอนเล่นเกมเสร็จ อย่าลืมถามว่าทุกคนรับรู้และเข้าใจข้อมูลใหม่ๆ ชัดเจนแล้ว ผู้จัดอาจจะถามว่ามีอะไรที่เยาวชนรู้สึกแปลกใจ หรือใครอยากจะทำเพิ่มเติมอะไรบ้าง แนะนำแนวคิดโอกาสได้เสีย/อัตราต่อรองและความเป็นไปได้ โดยใช้ตัวอย่าง (เช่น การโยนเหรียญ) ที่เยาวชนน่าจะคุ้นเคยดีอยู่แล้ว
3	ความรู้ใหม่	Dice Game* Events' Odds Game*	10 นาที 5 นาที	ในช่วงที่มีการอภิปรายพูดคุยกัน ให้เน้นเรื่องความหมาย (และสิ่งที่นำไปใช้ประโยชน์ได้) ของแนวคิด เช่น เรื่องเจ้ามือ/เจ้าของบนเป็นต่อ (house edge) การเล่นเอาคืน (chasing losses) และความเชื่อผิดๆ (myths) เกี่ยวกับกลเม็ดเด็ดเม็ดพรายในการเล่นพนันให้ชนะ
4	การเลือกตัดสินใจ	Gambling Adverts*	10 นาที	ประเด็นสำคัญคือการทำความเข้าใจระหว่างสิ่งที่เห็นกับความเป็นจริง ผู้จัดอาจจะถามเยาวชนว่าโฆษณาที่เยาวชนจำได้จากโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์และข่าวอื่นต่าง (อย่าลืมอินเตอร์เน็ตด้วย!!) แล้วพูดถึงข้อมูลที่เยาวชนเรียนรู้จากขั้นตอน 4 และชวนให้เยาวชนใช้ข้อมูลนั้นวิเคราะห์วิพากษ์โฆษณาดังกล่าว
5	สรุปและจบกิจกรรม	สรุปผลการพูดคุยและ การตั้งคำถาม	5 นาที	สรุปประเด็นเรื่องหลักๆ ที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่างๆ

*รายละเอียดกิจกรรมต่างๆ (เช่น Name Game/Gambling Brainstorm, Short Bingo Quiz, Coin Game, Dice Game, Events' Odds Game) : (ดูภาคผนวก 1.1)

เครือข่ายเชื่อมโยงที่เป็นประโยชน์และข้อมูลเพิ่มเติม (ดูภาคผนวก 1.2)

2. ชุดการเรียนรู้เรื่องการพนัน (Gambling Education Modules) เรื่อง ‘การลดความเสี่ยง/อันตรายต่อสุขภาพจากการพนัน’ (Gambling: Minimizing Health Risks)

2.1 แนะนำทั่วไป

ชุดการเรียนรู้นี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร/วิชา สุขศึกษาและพลศึกษา (Health and Physical Education) และเป็นส่วนหนึ่งของแกนวิชา (strand) การส่งเสริมสุขภาพคนและชุมชน (Promoting the Health of Individuals and Communities)

โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ นักเรียนศึกษาลำรวจปัจจัยด้านวัฒนธรรมและสังคมที่ส่งผลต่อการพนันที่เป็นปัญหา/ปัญหาการพนันและเสนอยุทธวิธี/วิธีการในการแก้ปัญหา นักเรียนแต่ละคนทำบันทึกกิจกรรมเพื่อแสดงผลการเรียนรู้หลัก นักเรียนตรวจสอบการโฆษณาการพนันและโฆษณาในเรื่องการช่วยเหลือคนที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน นักเรียนทุกคนออกแบบงานโฆษณาสำหรับเยาวชนที่เล่นพนันจนมีผลเสียต่อสุขภาพและนำตัวเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง/อันตรายอันเนื่องมาจากปัญหาติดพนัน นักเรียนสร้าง/ทำโฆษณาที่จะน่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมายและนำเสนอในสถานที่ที่สารสื่อถึงผู้รับ

ภาพรวมกิจกรรม: กิจกรรมในชุดการเรียนรู้ที่ตั้งอยู่บนวิธีการเน้นผู้เรียนเป็นหลัก โดยให้ความสำคัญกับการตัดสินใจและการแก้ปัญหา ดังจะเห็นได้จากแผนผังต่อไปนี้ การดำเนินกิจกรรมจะเกิดขึ้นเป็นลำดับ/ขั้นตอนได้แก่

- (1) **การเริ่มต้นทำงานและตั้งคำถามร่วมกัน (Turning in)** โดยมีประเด็นพิจารณาประกอบด้วยเรื่องการพนันในสังคมเรา สุขภาพคืออะไร ผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นพนันเกินเหตุ (หมกมุ่นเกินไป)
- (2) **การสำรวจศึกษา (Exploring)** มีเรื่องเยาวชนที่มีปัญหาเป็นหัวข้อพิจารณาหลัก
- (3) **การค้นหาและการจัดจำแนก (หลักฐาน/ข้อมูล) (Looking and Sorting)** มีหัวข้อพิจารณาหลัก ประกอบด้วย การแสดงผลที่ได้ การโฆษณาที่ได้ผล การตัดสินใจเลือกงานโฆษณา
- (4) **การทดสอบ (Testing)** พิจารณารูปวิธีที่เชื่อว่าเข้าท่า/ดีใหม่
- (5) **การลงมือทำ (Acting)** หัวข้อพิจารณาหลัก คือ การลงมือทำอะไรสักอย่าง
- (6) **การคิดตรึกตรอง (Reflecting)** เน้นการพิจารณาเรื่องสิ่งที่ทำมาว่าเป็นอย่างไรบ้าง

(ที่มา: *Social Investigators: An Approach to Active and Informed Citizenship for Years 8–10 and The Social Education Framework: P–10*.)

ผลการเรียนรู้หลัก: ชุดการเรียนรู้เน้นผลการเรียนรู้หลักตามที่กำหนดไว้ในโครงร่างการสอนพลศึกษาและสุขศึกษาตั้งแต่ปีที่ 1 ถึงปีที่ 10 (Years 1 to 10 Health and Physical Education Syllabus) ภายใต้แกนวิชา (strand) การส่งเสริมสุขภาพคนและชุมชน (Promoting the Health of Individuals and Communities) จำนวน 2 ข้อด้วยกัน ได้แก่:

- ข้อ 6.1 นักเรียนศึกษาค้นคว้าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ด้านวัฒนธรรมและด้านสังคมที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสุขภาพของเยาวชน เพื่อนำเสนอวิธีการส่งเสริมสุขภาพในกลุ่มตัวเองและคนอื่น
- ข้อ 6.2 นักเรียนคิดค้นวิธีการสำหรับชุมชนและคนแต่ละคนในการจัดการกับพฤติกรรมและสถานการณ์ที่อาจจะเป็นอันตราย/ก่อให้เกิดปัญหาได้

สาระ/เนื้อหาวิชาหลัก: ชุดการเรียนรู้มีสาระ/เนื้อหาวิชาหลักจากโครงร่างการสอนเพื่อส่งเสริมสุขภาพคนและชุมชน ได้แก่

- ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ เช่น สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม
- การดูแลรักษา การปกป้องและการป้องกัน เช่น การจัดการความเสี่ยง
- การสร้างและการรักษาสภาพแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมและปกป้องสุขภาพ โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของคนแต่ละคนและชุมชน

วิธีการประเมิน: ตัวอย่างการประเมินที่เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้ในชุดการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

ผลการเรียนรู้หลัก (เพื่อเพื่อส่งเสริมสุขภาพคนและชุมชน ข้อ 6.1) ได้แก่ การนักเรียนสามารถระบุปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมและสังคมที่มีอิทธิพลการเล่นพนันของเยาวชนและสามารถระบุปัญหาสุขภาพจากการพนันได้ด้วย นักเรียนใช้ข้อมูล/ความรู้ที่ได้ออกแบบการโฆษณา (เช่น การทำโปสเตอร์) สำหรับยุทธศาสตร์ของชุมชนที่แสดงให้เห็นถึงผลเสียจากการพนันที่มีปัญหา โดยมีหลักเกณฑ์พิจารณา อย่างเช่น

- นักเรียนพัฒนา/สร้างผลงานการโฆษณาเรื่องการเล่นพนันที่มีปัญหาในหมู่เยาวชนและ/หรือในหมู่เพื่อนๆ และครอบครัวได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
- นักเรียนนำเสนอคำขวัญ ภาพ ข้อความเสริมและข้อมูลการติดต่อในโปสเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ/ชัดเจนหรือไม่ (ปรับเปลี่ยนคำถามนี้ตามความจำเป็น สำหรับสื่อการโฆษณาแบบอื่นๆ)
- ผลงานโฆษณาของนักเรียนจะเป็นที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมายหรือไม่
- ผลงานการโฆษณาของนักเรียนระบุถึงปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมและสังคมที่อาจจะมีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในหมู่เยาวชนหรือไม่
- ผลงานโฆษณาระบุถึงผลกระทบของการพนันที่มีปัญหาต่อสุขภาพของเยาวชนหรือไม่

ผลการเรียนรู้หลัก (เพื่อเพื่อส่งเสริมสุขภาพคนและชุมชน ข้อ 6.3) ได้แก่ นักเรียนสามารถอธิบายในการจัดบันทึกการทำงานของตัวเองได้ว่าวิธีการของชุมชนและวิธีการส่วนตัวสามารถจัดการเรื่องสถานการณ์เสี่ยงเป็นอันตรายและพฤติกรรมสร้างผลเสียต่อสุขภาพจากการ (หมกมุ่น) เล่นพนันเกินควรได้อย่างไร โดยอาจจะมีหลักเกณฑ์พิจารณา อย่างเช่น

- นักเรียนสามารถระบุถึง/มองเห็น/เข้าใจสถานการณ์เสี่ยงเป็นอันตรายและพฤติกรรมที่สร้างผลเสียต่อสุขภาพเนื่องจากการ (หมกมุ่น) เล่นพนันเกินควรได้ตามแต่สภาพการณ์ได้หรือไม่
- นักเรียนสามารถนำเสนอวิธีการส่งเสริมสุขภาพที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาได้หรือไม่

ข้อมูลเบื้องต้น:

การพนันในออสเตรเลีย

การพนันเป็นองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมของสังคมออสเตรเลีย ชาวออสเตรเลียแต่ละคนใช้จ่ายเงินไปกับการพนันมากกว่าใครในประเทศตะวันตก สำหรับคนจำนวนไม่น้อย การพนันเป็นเรื่องของกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจยามสังสรรค์พบปะกันและกัน การพนันเป็นเรื่องของการทำอะไรสนุกๆ ในยามว่าง ไม่มีอันตรายใดๆ แต่ก็มีบางคนที่มีหมกมุ่นเล่นพนันเกินเหตุ จนเกิดปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาสังคม ส่งผลเสียกับครอบครัวและชีวิตส่วนตัว

ประมาณกันว่า ในออสเตรเลีย มีคนหมกมุ่นเล่นพนันจนเกินควรอยู่ราวร้อยละ 2 ของจำนวนประชากรทั้งหมด (Productivity Commission 1999: 2) นอกเหนือจากนี้ คนเล่นพนันเกินควรส่งผลกระทบต่อคนอื่นๆ เป็นจำนวนมาก รวมทั้งครอบครัว เพื่อนและคนร่วมงาน รายงานการตรวจสอบการเล่นพนัน (Submission to the Review of Gaming) ในรัฐควีนส์แลนด์ ระบุว่าการเล่นพนันจนเป็นปัญหา (problem gambling) มีความเชื่อมโยงกับความรุนแรงในครอบครัว การฆ่าตัวตาย การไม่ใส่ใจการงาน ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า ความหิวาเหว ภาวะไม่รู้จะหันหน้าไปพึ่งใคร ครอบครัวแตกแยก ภาวะไร้ที่พึ่งพิง ความยากจน พิษสุราเรื้อรังและการทำผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาเล่นพนัน (Gaming Review Steering Committee 1999: 76)

แม้การให้นิยาม ‘การเล่นพนันจนเป็นปัญหา’ ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะพฤติกรรมและสถานการณ์ที่เป็นปัญหาความเดือดร้อนสำหรับบางคน อาจจะได้เป็นปัญหาเดือดร้อนสำหรับคนอื่นๆ แต่ก็พอจะให้นิยาม ‘คนหมกมุ่นเล่นพนัน หรือเล่นพนันจนเป็นปัญหา’ ได้ว่าเป็น ‘คนที่เล่นพนันจนเกินตัว หรือทำให้เกิดปัญหาบางอย่างกับชีวิต เช่น ปัญหาการเงิน ชีวิตแต่งงาน การงานอารมณ์ความรู้สึก สุขภาพ ความเป็นตัวของตัวเอง ภาวะซึมเศร้า เป็นต้น’ (Symond 1997: 27) ส่วนคำว่า ‘คนติดพนัน’ (pathological gambler) เป็นคำที่ใช้สำหรับคนที่สภาพจิตใจมีปัญหาอย่างรุนแรงจากการเล่นพนัน ขณะที่สำหรับชุดการเรียนรู้ คำว่า ‘การเล่น

พนันอย่างพอเหมาะพอควร' (responsible gambling) จะหมายถึงการเล่นพนันโดยไม่ก่อให้เกิดผลร้ายต่อสุขภาพ

คณะกรรมการดูแลการเล่นพนันให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม (The Responsible Gambling Advisory Committee) ประกอบด้วยกลุ่มคนจากภาครัฐ จากธุรกิจอุตสาหกรรมพนันและจากชุมชนในรัฐควีนส์แลนด์ ที่ทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาแนวทางและวิธีการที่คำนึงถึงความพอเหมาะพอควรในการบริหารจัดการการเล่นพนัน

หน้าเว็บหลักสูตรการพนันอย่างพอเหมาะพอควร (ดูหัวข้อ 'การอ้างอิงและเอกสารที่เกี่ยวข้อง') จะมีเอกสารส่วนที่เป็นหลักสูตรที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยให้นักเรียนในรัฐควีนส์แลนด์สามารถแสดงผลการเรียนรู้สำหรับชุดการเรียนรู้

ถ้านักเรียนมีการพูดถึง หรือเปิดเผยเรื่องราวที่เป็นปัญหาเรื่องพนัน อาจจะมีควมจำเป็นต้องตั้งเป้าบุคคลากรที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญเข้ามาช่วย ซึ่งภาครัฐสามารถให้บริการเช่นนี้ได้ผ่านบริการชุมชนต่างๆ

การสำรวจศึกษาประเด็นปัญหาสังคม

วิธีการต่างๆ ที่ใช้ในชุดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ในการสำรวจศึกษาปัญหา หรือความสนใจเรื่องสุขภาพอื่นๆ ของเยาวชนได้

ศัพท์ที่ใช้

กิจกรรมต่างๆ ในชุดการเรียนรู้มีการใช้ภาษาในวิชาพลศึกษาและสุขศึกษาดังนี้: คนหมกมุ่นกับการพนัน คนติดพนัน การพนัน คนเล่นพนันจนเป็นปัญหา การเล่น (พนัน)

นโยบายของโรงเรียน

ครูจำเป็นต้องรู้และปฏิบัติตามนโยบายของโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้ โดยเฉพาะนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะกระทบกระเทือนต่อความคิดและความรู้สึกคนอื่นๆ ได้

หลักความเท่าเทียมกัน

ชุดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าใจและเห็นความสำคัญของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์มากขึ้น กิจกรรมต่างๆ ที่บรรจุในชุดการเรียนรู้จะช่วยให้ให้นักเรียนได้เข้าถึงความรู้เกี่ยวกับผลร้ายต่อสุขภาพอันเกิดจากการเล่นพนันจนเป็นปัญหาและสามารถพัฒนาทักษะการเข้าถึงบริการช่วยเหลือต่างๆ ที่มีอยู่

สำหรับนักเรียนพิการ หรือต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ อาจจะต้องมีการปรับ/ดัดแปลงกิจกรรมบางอย่างเพื่อให้สามารถเข้าร่วมเรียนรู้และสามารถแสดงผลการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ครูควรจะได้ปรึกษาหารือกับพ่อแม่/ผู้ปกครองและผู้ชำนาญการของโรงเรียนเพื่อดูว่าจำเป็นต้องปรับเปลี่ยน/หรือดัดแปลงอะไรหรือไม่อย่างไร

การอ้างอิงและเอกสารที่เกี่ยวข้อง (ดูภาคผนวก 2.1)

2.1 การดำเนินกิจกรรม

(1) ชวนกันคิดชวนกันถาม/สร้างความสนใจร่วมกัน (Tuning in)

ประเด็นที่ 1: ชวนกันคิดเรื่องปัจจัย/เงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรมที่รองรับ/สนับสนุนการพนันในสังคมปัจจุบัน เพื่อทำความเข้าใจเรื่อง ‘การพนันในสังคมเรา’

กิจกรรมที่ 1: นักเรียนระดมความคิดเกี่ยวกับความหมายของคำว่า ‘ปัจจัย/เงื่อนไขทางเศรษฐกิจและสังคม’ จากนั้นนักเรียนนำเสนอและแลกเปลี่ยนความหมายที่ตัวเองเข้าใจ

สิ่งที่เป็ประโยชน์ในการสอน:

Heinemann Australian Dictionary (ฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 4) ระบุว่า ‘ทางสังคม’ หมายถึงปัจจัย ‘ของ หรือที่เกี่ยวกับชีวิตในสังคม’ กลุ่มสังคมแตกต่างกันไปตามคุณสมบัติในเรื่องอายุ เพศ ชาติพันธุ์ ที่ตั้งภูมิศาสตร์ ฐานชนชั้นทางเศรษฐกิจและสังคมและอื่นๆ ส่วน ปัจจัย/เงื่อนไข ‘ทางวัฒนธรรม’ เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับ ‘การประพฤติปฏิบัติและความเชื่อที่เป็นลักษณะเฉพาะของสังคมหนึ่งๆ’

ปัจจัย/เงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อค่านิยมและความเชื่อในสังคม รวมทั้งค่านิยมและความเชื่อของกลุ่มสังคมย่อยเกี่ยวกับกลุ่มตัวเอง กลุ่มย่อยอื่นๆและเกี่ยวกับสังคมโดยรวม การพนัน เช่นเดียวกับพฤติกรรมอื่นๆ เป็นสิ่ง (มนุษย์) สมมุติสร้างกันขึ้นมาบนฐานค่านิยมและความเชื่อในสังคม ดังนั้น ในแต่ละสังคมและในกลุ่มต่างๆ ในสังคม จึงมีรูปแบบ วิธีการและมุมมองในการเล่นพนันแตกต่างกันไป บทบาทและการดำเนินการของกลุ่มองค์กรบางกลุ่ม เช่น องค์กรด้านการโฆษณา มีอิทธิพลต่อกลุ่มคนและผู้คนทั่วไปเป็นอย่างมาก การโฆษณาสามารถมีอิทธิพลใ้มน้ำวชักจูงผู้บริโภคให้หันมาสนใจและให้ความสำคัญสินค้าบริการและกิจกรรมบางอย่างได้

กิจกรรมที่ 2: นักเรียนพิจารณาดูเนื้อหาข้อความต่างๆ ที่ครูรวบรวมมา รวมทั้งที่ปรากฏตามโทรทัศน์และสิ่งพิมพ์โฆษณา ที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการนำเสนอ หรือการสร้าง (ความคิด ความเข้าใจและความหมาย) บางอย่างให้กับผู้บริโภคในเรื่องการพนัน

ประเด็นสำคัญที่น่าจะชวนกันตอบ:

- ในเนื้อหา/ข้อความเหล่านี้ มีการนำเสนอการพนันประเภทไหนอะไรบ้าง
- สำหรับคำว่า ‘การพนัน’ นักเรียนเข้าใจว่าหมายถึงอะไร
- ภาพ (สถานที่) ที่นึกได้ที่เกี่ยวกับการพนันมีอะไรบ้าง (ร้านรับแทงม้าและกีฬาของรัฐบาล Totalisator Agency Board/TAB สนามม้า โรงแรม คลับสโมสร คาสิโน ร้านขายหนังสือพิมพ์ เป็นต้น) ภาพเหล่านี้บอกอะไรเกี่ยวกับค่านิยมและความเชื่อของผู้ใหญ่/เยาวชนในเรื่องพนัน ค่านิยมและความเชื่อแตกต่างกันไปตามอายุ เพศ ชาติพันธุ์และอื่นๆ อย่างไร
- รูปแบบการใช้ชีวิตและบุคลิกคนแบบไหนที่นักเรียนคิดว่ามักจะไปด้วยกันกับการเล่นพนันในที่ต่างๆ (ที่ร้านรับแทงม้าและกีฬาของรัฐบาล/TAB Totalisator Agency Board ที่สนามม้า ที่โรงแรม ที่คลับสโมสร ที่คาสิโน ที่ร้านขายหนังสือพิมพ์ เป็นต้น)
- คนกลุ่มไหน (ฐานะยากดีมีจน เพศหญิง-ชาย ชาติพันธุ์อะไร วัยไหน เป็นต้น) ที่เป็นเป้าหมายของสื่อ.0 ในโฆษณาที่ศึกษาดูกันอยู่ ทำไมเยาวชนถึงไม่สามารถเล่นพนันได้ในทุกที่ ที่ไหนบ้างและในสถานการณ์ไหนบ้างที่เยาวชนสามารถเล่นพนันได้
- สื่อโฆษณาเหล่านี้แสดงให้เห็นท่าที มุมมองและความคิดบางอย่างคล้าย/ร่วมกันหรือไม่ ถ้าใช่ ท่าที มุมมองและความคิดคล้าย/ร่วมกันนั้นคืออะไร
- โฆษณาเหล่านี้มีเนื้อหาที่พูดถึงผลร้ายด้านสุขภาพหรือไม่ (ลองคิดถึงการระบุผลร้ายด้านสุขภาพในโฆษณานูหรือ) ถ้าไม่มี ทำไมถึงไม่มี
- นักเรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การพนันในออสเตรเลีย ตัวอย่างเช่น การเล่นพนันมีกันมาตั้งแต่ในวัฒนธรรมดั้งเดิมของชนพื้นเมือง หรือว่าเพิ่งมาเริ่มเล่นกันเมื่อคนยุโรปอพยพมาตั้งถิ่นฐานในออสเตรเลีย

กิจกรรมที่ 3: นักเรียนอาจจะใช้เวลาดูหนังสารคดีบางช่วงบางตอนด้วยก็ได้ เช่น สารคดีชุด Gambler Series (Film Australia 1998) นักเรียนอาจจะลองคิดกันดูว่าความเชื่อและค่านิยมอะไรที่ช่วยสร้างให้เกิดความเข้าใจว่าการพนันเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของคนทั่วไปและทำให้คนออสเตรเลียใช้เงินไปในเรื่องพนันต่อตัวต่อคนมากกว่าใครในประเทศตะวันตก

สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการสอน:

การพนันเป็นการนำเอาทรัพย์สินบางอย่าง (ปกติเป็นเงิน) ไปลงทุนเพื่อให้ได้ หรือไปแลกเปลี่ยนกับผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่มากนักน้อยโดยบังเอิญ...คนอียิปต์โบราณเมื่อ 2000 ปีก่อนคริสต์ศักราช มีภาพสลักเล่นบอร์ดเกม ในสมัยโรมันเมื่อ 900 ปีก่อนคริสตศักราช มีการเล่นเกมลูกเต๋าและมีการแทงพนันในสนามแข่ง

รถม้า ไม่มีวัฒนธรรมไหนที่ไม่มีหลักฐานการเล่นพนัน แต่จะมีข้อยกเว้นอยู่บ้างก็คือ ในสังคมชนเผ่าพื้นเมืองในออสเตรเลียก่อนที่ชาวยุโรปจะอพยพเข้ามา (ที่มา: Allcock, C. 1997 'An overview of pathological gaming', in K. Healey (ed.) *Gambling: Issues for the Nineties*, The Spinney Press, Sydney, p. 23.)

สิ่งสำคัญที่นักเรียนควรจะเข้าใจก็คือ การพนันส่งผลร้ายได้กับคนทุกคน ไม่ว่าจะมีความเชื่อชาติอะไร เพศอะไร ฐานะชนชั้นไหน พื้นเพวัฒนธรรมอะไร หรืออายุเท่าไร

ประเด็นที่ 2: ชวนกันสำรวจและทำความเข้าใจความหมายของคำว่า 'สุขภาพ'

นักเรียนอ่าน เอกสารชุดที่ 1 เรื่อง 'ความหมายของสุขภาพ' * ซึ่งเป็นเอกสารให้ข้อมูลเรื่องสุขภาพส่วนตัว สุขภาพชุมชนและสุขภาพด้านสิ่งแวดล้อม นักเรียนนำเสนอข้อมูลด้วยภาษาตามความเข้าใจตัวเองให้เพื่อนๆ ฟัง

* รายละเอียดเอกสารชุดต่างๆ ในชุดการเรียนรู้ในภาคผนวก 2.1

ประเด็นที่ 3: ชวนกันสำรวจศึกษาปัจจัย/เงื่อนไขด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของคนแต่ละคนที่จะเล่นพนัน ชวนกันตรวจสอบผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นพนันจนเป็นปัญหาและช่วยกันคิดนำเสนอยุทธวิธีในการจัดการกับปัญหาสุขภาพเนื่องจากการเล่นพนัน เพื่อทำความเข้าใจเรื่อง 'ผลกระทบด้านสุขภาพเนื่องจากการหมกมุ่นเล่นพนันเกินควร'

กิจกรรมที่ 1: นักเรียนศึกษาสถานการณ์ 2 สถานการณ์ซึ่งเป็นเรื่องของเยาวชนที่หมกมุ่นเล่นพนันเกินควร (ดูเอกสารประกอบที่ 2 ชื่อ 'การหมกมุ่นเล่นพนันเกินควร: สองเรื่องเดียวกัน')

หลังจากอ่านทั้งสองเรื่องแล้ว ชวนนักเรียนคุยกัน โดยอาจจะใช้คำถามต่อไปนี้เป็นแนวทาง:

- อะไรเป็นอาการบ่งบอกว่าคนนั้นคนนี้อาจจะเล่นพนันจนเกิดปัญหาขึ้น
- อะไรเป็นค่านิยมและความเชื่อที่อาจจะทำให้คนเริ่มหมกมุ่นกับการเล่นพนันจนเกินควร
- สุขภาพของคนหมกมุ่นเล่นพนันมักจะได้รับผลกระทบอย่างไรจากการพนันในตอนนี้และในวันข้างหน้า
- นักเรียนอยากจะเสนอวิธีการอะไรให้คนหมกมุ่นเล่นพนัน/คนที่เล่นพนันจนเป็นปัญหา (หรือนักพนันอื่นๆ) นำไปใช้เพื่อบรรเทาผลร้ายด้านสุขภาพจากการเล่นพนัน

คำถามหลักสำหรับเรื่อง 'แทงม้าเมลเบิร์นคัพ' อาจจะใช้คำถามต่อไปนี้เป็นแนวทาง:

- การแทงม้าเมลเบิร์นคัพเป็นธรรมเนียมประเพณีสำคัญสำหรับชาวออสเตรเลียอย่างไร
- ถ้ามาจากเรื่องสุขภาพชุมชน การแทงม้าปีละครั้งในการแทงม้าเมลเบิร์นคัพ ก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับออสเตรเลียอย่างไร
- การโฆษณามีส่วนสำคัญในการโน้มน้าวให้ริคเริ่มเล่นพนันได้อย่างไร
- ริคคิดว่าการเล่นพนันให้รางวัลอะไรแบบไหน
- การโฆษณาเกี่ยวกับการพนันอาศัย หรือใช้ความเชื่อและค่านิยมอะไรเป็นหลัก (ในการสื่อสารกับลูกค้ำ)
- การชนะพนันตอนแรกๆ ส่งผลกระทบต่อความคิดของริคที่ว่าการพนันมีแต่ให้กำไร
- เมื่อเขาหมกมุ่นกับการเล่นพนันจนเกินควร ริคได้รับผลเสียด้านสุขภาพอะไรบ้าง
- สุขภาพทางกายของริค ได้รับผลกระทบจากการหมกมุ่นเล่นพนันเกินควรอย่างไร
- สุขภาพทางจิตใจของริค ได้รับผลกระทบจากการหมกมุ่นเล่นพนันเกินควรอย่างไร

กิจกรรมที่ 2: นักเรียนศึกษาทำความเข้าใจรูปแบบการจดบันทึก (ดูเอกสารประกอบที่ 3) และจดบันทึกความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งจาก 2 เรื่องที่อ่านในการจดบันทึกรายการที่ 1

สิ่งที่เป็ประโยชน์ในการสอน:

ต้องให้ความสำคัญกับการพูดคุยกับนักเรียนในเรื่องที่ว่า การให้นิยามสิ่งที่เรียกว่า 'การเล่นพนันจนเป็นปัญหา' เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะการกระทำและสถานการณ์ที่เป็นผลเสียผลร้ายกับบางคน อาจจะไม่เป็นปัญหาสำหรับคนอื่น (ดูหัวข้อ 'ข้อมูลเบื้องต้น')

เมื่อทำการสำรวจศึกษาผลกระทบต่อสุขภาพเนื่องจากการเล่นพนันจนเป็นปัญหา นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้จากหนังสือของ Healy (1997) และจากเว็บไซต์ต่างๆ ที่อ้างถึงในหัวข้อ 'การอ้างอิงและเอกสารเกี่ยวข้อง'

การจดบันทึก (ดูเอกสารชุดที่ 3) ได้รับการออกแบบขึ้นมาเพื่อให้ให้นักเรียนจดบันทึกความคิดความเข้าใจตัวเอง เพื่อเติมเต็มข้อความที่ตั้งไว้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงผลการเรียนรู้หลักของตัวนักเรียนเอง

การบันทึกรายการที่ 1 อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลชุดการเรียนรู้นี้ ครูควรจะพูดคุยกับนักเรียนในเรื่องหลักเกณฑ์ที่จะใช้ในการประเมินผลการทำบันทึกก่อนที่นักเรียนจะเริ่มการบันทึกรายการแรก

ในการบันทึกรายการที่ 1 (ดูเอกสารชุดที่ 3) ข้อความต่อไปนี้ได้รับการออกแบบเพื่อแสดงผลการเรียนรู้หลัก (ของนักเรียน) ตามข้อ 6.1 และข้อ 6.3

- ‘สถานการณ์ในเรื่องนี้เป็นอันตรายต่อคนเล่าเรื่องเพราะ: ...’
- ‘การเล่นพนันที่เป็นผลเสียต่อสุขภาพในสถานการณ์นี้ประกอบด้วย: ...’
- ‘วิธีการที่คนเล่าเรื่องสามารถนำไปใช้เพื่อจัดการกับปัญหาสุขภาพส่วนตัวเนื่องจากการเล่นพนันประกอบด้วย: ...’

วิธีการที่นักเรียนอาจจะแนะนำให้กับโรค อาจจะประกอบด้วย:

- การขอความช่วยเหลือจากครอบครัวและ/หรือเพื่อน
- การติดต่อเข้ารับบริการปรึกษาหารือกับผู้ชำนาญการ

การพูดถึงองค์กร บริการและแหล่งข้อมูลสำคัญอาจจะเป็นสิ่งจำเป็น อาทิ:

- เว็บไซต์ของ Gambling Policy Directorate, Queensland Treasury
- บริการ Break Even ที่สนับสนุนโดย Families, Youth and Community Care Queensland.

(2) การสำรวจศึกษา (Exploring)

ประเด็นพิจารณา: เรื่อง ‘เยาวชนมีปัญหา’ เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ว่าการหมกมุ่นเล่นพนันจนเกินควรเป็นปัญหาสุขภาพชุมชนที่สำคัญ

ให้นักเรียนอ่านเนื้อหาใน เอกสารชุดที่ 4 ชื่อ ‘เยาวชนและการพนัน’ ให้นักเรียนคุยกันเรื่องสถิติตัวเลข หลักใหญ่ใจความและประเด็นสำคัญในเอกสารและจดบันทึกรายการที่ 2 ในเอกสารชุดที่ 3

แนวคำถามหลัก (ใช้กระตุ้นการพูดคุย) อาจจะประกอบด้วยคำถามเช่น:

- ปัญหาสุขภาพชุมชนที่เกิดจากการเล่นพนันจนเป็นปัญหาคืออะไร
- สถิติสนับสนุนข้ออ้างที่ว่าการเล่นพนันในหมู่เยาวชนเป็นปัญหาสุขภาพสำคัญในออสเตรเลียคืออะไร
- สถิติสนับสนุนข้ออ้างที่ว่าการเล่นพนันในหมู่เยาวชนเป็นปัญหาสุขภาพสำคัญในประเทศอื่นคืออะไร
- นักเรียนคิดว่าสถิติในเอกสารชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมในหมู่ผู้ใหญ่ในชุมชนตัวเองหรือไม่
- นักเรียนคิดว่าสถิติในเอกสารชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมในหมู่เยาวชนในชุมชนตัวเองหรือไม่

สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการสอน:

ข้อความในการจดบันทึกรายการที่ 2 มีไว้เพื่อแสดงผลการเรียนรู้ (ของนักเรียน) สำหรับผลการเรียนรู้หลักข้อ 6.1 ซึ่งได้แก่:

- ‘ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการพนันในหมู่เยาวชนอาจจะประกอบด้วย ...’
- ผลกระทบของครอบครัวเราที่มีต่อนิสัยความเคยชินและการใช้เวลาว่างเป็นปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง นักเรียนอาจจะแสดงความคิดเห็นในเรื่องข้อเท็จจริงที่ว่าเด็กที่พ่อแม่มีปัญหาพนันร้อยละ 75 รายงานว่าตัวเองเคยเล่นพนันตั้งแต่อายุ 11 ปี นักเรียนอาจจะพูดถึงการเสี่ยงใช้
- บัตรประจำตัวปลอมเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เยาวชนอยากเล่นพนัน
- ‘วิธีการที่สามารถนำไปใช้ในชุมชนในการจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่ระบุในเอกสาร ประกอบด้วย...’

ในเรื่องนี้นักเรียนอาจจะเสนอแนะว่า:

- โรงเรียนควรจะเปิดโอกาสให้พูดคุยปัญหาเช่น การเล่นพนันอย่างผิดกฎหมายมากขึ้น
- นักเรียนจำเป็นต้องรู้ว่าจะไปขอความช่วยเหลือจากมืออาชีพ/ผู้เชี่ยวชาญได้จากที่ไหน
- เจ้าหน้าที่ต้องเอาใจจริงเอาใจมากขึ้นในการป้องกันไม่ให้เยาวชนอายุต่ำกว่าเกณฑ์เข้าไปในสถานที่เล่นพนัน

(3) การค้นหาและการจัดจำแนก (Looking and Sorting)

ประเด็นที่ 1: การทำให้ผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและหาทางแสดงผลการเรียนรู้ เพื่อ ‘แสดงผลการเรียนรู้’

กิจกรรมที่ 1: นักเรียนศึกษาบททบทวนผลการเรียนรู้หลักข้อ 6.1 และ 6.3 และครูอธิบายถึงการทำงานของนักเรียนเพื่อให้ได้ผลการเรียนรู้ โดยการทำบันทึกตามรายการต่างๆ หลังการอภิปราย นักเรียนจดบันทึกความเข้าใจตัวเองเรื่องผลการเรียนรู้หลักข้อ 6.1 และวิธีที่นักเรียนจะแสดงผลการเรียนรู้ในชุดการเรียนรู้ (ดูเอกสารชุดที่ 5 ชื่อ ‘ความเข้าใจและการแสดงผลการเรียนรู้’)

กิจกรรมที่ 2: นักเรียนอภิปรายวิธีการของชุมชนในการจัดการกับสถานการณ์ที่เป็นอันตรายและพฤติกรรมที่สร้างผลเสียต่อสุขภาพเนื่องจากเยาวชนหมกมุ่นเล่นพนันจนเกินควร

ให้นักเรียนทั้งชั้นระดมความคิด เน้นเรื่องการสร้างงานโฆษณาส่งเสริมสุขภาพเป็นหลัก เช่น โปสเตอร์ งานโฆษณาตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือตามวิทยุ การทำไปรษณียบัตร วารสาร แผ่นปลิว เว็บเพจ (ที่มีข้อมูลตัวเลขตัวอักษร รูปภาพ เพลง หรือวีดีโอ) ศิลปะการแสดง

กิจกรรมที่ 3: นักเรียนหารือกับครูในการพัฒนาสร้างผลงานโฆษณาชิ้นหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เยาวชนหลีกเลี่ยงการหมกมุ่นเล่นพนันเกินควรและเพื่อบรรเทาผลร้ายจากการหมกมุ่นเล่นพนันในหมู่เพื่อนและในครอบครัว โปรดสังเกตด้วยว่าข้อมูลในชุดการเรียนรู้จะเป็นประโยชน์ในการออกแบบโปสเตอร์โฆษณา แต่นักเรียนอาจจะเลือกสร้างงานโฆษณาแบบอื่นๆ ก็ได้

ครูพูดคุยกับนักเรียนเรื่องความสำคัญที่จะต้องมีความคิดชัดเจนว่าจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของงานโฆษณาคืออะไร จะไปนำเสนอ ตีพิมพ์ หรือแสดงที่ไหน

กิจกรรมที่ 4: หลังจากการพูดคุย นักเรียนจดผลการเรียนรู้ข้อ 6.3 ตามความเข้าใจตัวเองและวิธีการที่จะแสดงให้เห็นผลการเรียนรู้ชุดการเรียนรู้ (ดูเอกสารชุดที่ 5 เรื่อง ‘ความเข้าใจและการแสดงผลการเรียนรู้’)

นักเรียนเติมข้อความในการจัดบันทึกรายการที่ 3 ในเอกสารชุดที่ 3 เรื่องการแสดงผลการเรียนรู้หลักข้อ 6.1 และข้อ 6.3 ด้วย นักเรียนเอาสิ่งที่จัดบันทึกให้ครูและเพื่อนๆ ดูในขณะที่ทำกิจกรรมและเรียนรู้เรื่องต่างๆ ไปตามชุดการเรียนรู้

สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการสอน:

ข้อความ (ให้นักเรียนเติม) ใน *การจัดบันทึกรายการที่ 3 ในเอกสารชุดที่ 3* จะกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนพูดคุยกันและกันระหว่างนักเรียนกับครูในเรื่องการแสดงผลการเรียนรู้

ที่สำคัญควรจะทำให้ให้นักเรียนเข้าใจด้วยว่าผลการเรียนรู้แต่ละอย่างเป็นเรื่องของหลักเกณฑ์การประเมินรวมทั้งหมด ส่วนหลักเกณฑ์เฉพาะสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเนื้อหาในชุดการเรียนรู้ เช่น นักเรียนอาจจะหารือกับครูในการกำหนดหลักเกณฑ์เฉพาะใช้ในการแสดงผลการเรียนรู้หลักข้อที่ 6.3

ประเด็นที่ 2: การพิจารณาองค์ประกอบการโฆษณาให้ได้ผลตามที่ต้องการ

กิจกรรม: นักเรียนหาและวิเคราะห์โปสเตอร์ที่แนะนำให้ความช่วยเหลือผู้คนหมกมุ่นเล่นพนันเกินควร หรือครอบครัวคนเล่นพนันแบบนี้อย่างน้อย 1 โปสเตอร์ ในการวิเคราะห์ นักเรียนควรจะให้ความสำคัญกับคำโฆษณา ภาพประกอบ คำขยายความ ข้อมูลที่ติดต่อและกลุ่มเป้าหมาย (ที่โปสเตอร์ต้องการสื่อไปถึง)

หลังจากการวิเคราะห์โปสเตอร์ที่ว่าแล้ว นักเรียนจัดบันทึกสั้นๆ เพื่อนำไปใช้สร้างโปสเตอร์ตัวเอง (ดูเอกสารชุดที่ 6 เรื่อง ‘การออกแบบโปสเตอร์’) นักเรียนหารือกับครูเรื่องหลักเกณฑ์ที่จะใช้ในการประเมินโปสเตอร์ที่ตัวเองทำ (ดูเอกสารชุดที่ 7 เรื่อง ‘การโฆษณาให้ได้ผล: หลักเกณฑ์ในการประเมิน’)

สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการสอน:

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมในการสอนนักเรียนเรื่องการโฆษณา ดูหลักสูตร the *Media Curriculum Guide for Years 1 to 10: Constructing Realities* (Department of Education, Queensland 1994) หรือเอกสารโครงร่างการสอน *English in Years 1 to 10 Queensland Syllabus Materials: A Guide to Genres in English* (Department of Education, Queensland 1994).

นักเรียนสามารถเข้าไปที่เว็บเพจหลักสูตรการพนันที่พอเหมาะพอควร (responsible gambling curriculum webpage) เพื่อดูเอกสารส่งเสริมสุขภาพสำหรับการเล่นพนันจนเป็นปัญหา นักเรียนอาจจะลองวิเคราะห์โปสเตอร์ที่ออกแบบสำหรับใช้ในโครงการนำร่องสายด่วนช่วยเหลือเรื่องพนัน (Gambling Help-Line Pilot Project) ซึ่งเป็นโครงการที่บริหารจัดการโดย Families, Youth and Community Care Queensland โดยการสนับสนุนจากคณะกรรมการดูแลการพนันให้มีความพอเหมาะพอควรในปี 1998

ประเด็นที่ 3: การตัดสินใจเลือกผลงานโฆษณาในเรื่องการออกแบบประเภทงานโฆษณา การกำหนดจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายและการวางแผนการทำงาน

กิจกรรมที่ 1: นักเรียนทำแผนผัง KWL ให้เสร็จเพื่อสำรวจศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นพนันที่จะเป็นประโยชน์ในการออกแบบงาน (ดูเอกสารชุดที่ 8) วิธีการ KWL ประกอบด้วยขั้นการศึกษาสำรวจ 3 ขั้นตอน ได้แก่

- สิ่งที่เรารู้ (K: what we know)
- สิ่งที่เราอยากรู้ (W: what we want to know)
- สิ่งที่เราได้เรียนรู้ (L: what we've learnt)

นักเรียนร่างออกแบบงานคร่าวๆ ขึ้นมาก่อน นักเรียนอาจจะลองทดสอบงานร่างกับกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมาย นักเรียน *จดบันทึกรายการที่ 4* ในเอกสารชุดที่ 3 ซึ่งจะมีความเห็นของนักเรียนเรื่องผลการทดสอบงานฉบับร่างและการปรับปรุงแก้ไขตามที่เห็นจำเป็น

สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการสอน:

ต้องย้ำให้นักเรียนเข้าใจงานที่นักเรียนออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของการรณรงค์สุขภาพระดับชุมชนเพื่อจัดการกับสถานการณ์และพฤติกรรมอันตรายต่างๆ ที่เกิดจากปัญหาการหมกมุ่นเล่นพนันจนเกินควร ข้อความให้เติมในการจดบันทึกรายการที่ 4 ในเอกสารชุดที่ 3 จะช่วยตอกย้ำความเข้าใจในเรื่องนี้

ระหว่างการทำแผนผัง KWL (ดูเอกสารชุดที่ 8) นักเรียนสามารถใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากหัวข้อ ‘การอ้างอิงและเอกสารเกี่ยวข้อง’ โดยเฉพาะเว็บเพจ responsible gambling curriculum และเว็บไซต์อื่นๆ รวมทั้งหนังสือ *Gambling: Issues for the Nineties* (Healey 1997).

การทดลองงานฉบับร่างเป็นการสอบถามกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับงานโฆษณาที่นักเรียนลองทำขึ้นด้วยคำถาม เช่น ‘คิดว่ารูปแบบที่นำเสนอจะทำให้เยาวชนอายุ 13 ถึง 18 ปีสนใจหรือไม่’ นักเรียนสามารถเข้าไปดูเว็บเพจ responsible gambling curriculum เพื่อดูคำถามต่างๆ ที่ใช้ในโครงการนำร่องสายด่วนช่วยเหลือเรื่องพนัน (Gambling Help-Line Pilot Project)

(4) การทดสอบผลงาน (Testing)

ประเด็นที่ 1: การประเมินประสิทธิผลของงานโฆษณาที่ออกแบบขึ้นมา เพื่อดูว่า ‘งานที่ทำออกมาดีไหม’

กิจกรรมที่ 1: นักเรียนตรวจดูเครื่องมือทดสอบ (เช่น แบบฟอร์มแสดงความคิดเห็น หรือการทำสำรวจ) ที่อาจจะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อวัดประสิทธิผลของงานโฆษณาที่ออกแบบขึ้นมา นักเรียนอาจจะใช้เครื่องมือทดสอบที่มีอยู่ใน *เอกสารชุดที่ 9* ไปเลยก็ได้ หรือจะนำไปปรับเปลี่ยนได้ตามความจำเป็น นักเรียนคุยกันเรื่องแนวคิดกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนตัดสินใจว่าจะเอากลุ่มตัวอย่างขนาดไหน หรือพูดอีกอย่างก็คือ นักเรียนต้องตัดสินใจว่าจะใช้เครื่องมือทดสอบทำการสอบถามคนจำนวนกี่คนนั่นเอง

กิจกรรมที่ 2: นักเรียนให้เพื่อนๆ ประเมิน โดยใช้เครื่องมือทดสอบการประเมินประสิทธิผลของงานในกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปรับแก้งานตามความเห็นที่ได้รับ

กิจกรรมที่ 3: นักเรียนจดบันทึกรายการที่ ๓ ในเอกสารชุดที่ 3 ให้เสร็จ จดบันทึกความคิดเห็นที่ได้รับและการปรับแก้งานตามที่เห็นจำเป็น

สิ่งที่ต้องเป็นประโยชน์ในการสอน:

การที่นักเรียนได้ทดสอบผลงานตัวเองกับกลุ่มตัวอย่างที่คล้ายคลึงกับกลุ่มคนเป้าหมาย ถือเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในขั้นต้นถึงนักเรียนอาจจะเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมในเรื่องอายุและเพศได้ นักเรียนอาจจะไม่สามารถทดสอบงานที่ทำกับคนที่มีความรู้ปัญหาในการเล่นเกมพนัน อย่างไรก็ตามในขั้นนี้ การเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบให้ได้ตามเกณฑ์ดังกล่าวยังไม่ใช่เรื่องจำเป็น

(5) การลงมือทำ (Acting)

หัวข้อพิจารณา: การลงมือทำให้เกิดผล โดยการนำเสนองานโฆษณา

กิจกรรมที่ 1: นักเรียนระดมความคิดเห็นเรื่องที่สำคัญสำหรับการนำเสนอ หรือพิมพ์เผยแพร่โปสเตอร์ (หรืองานอย่างอื่น) ของตัวเอง ที่คิดว่าน่าจะรวมถึงสโมสรพัฒนาเยาวชน (police youth club) ลานสเก็ต ห้องสมุด วารสาร เยาวชนคนหนุ่มสาวและหนังสือพิมพ์นักเรียน

กิจกรรมที่ 2: นักเรียนค้นหาข้อมูลและวางแผนที่จะพิมพ์เผยแพร่ หรือแสดงงานโฆษณาของตัวเอง ในการจัดวันที่รายการที่ 6 ในเอกสารชุดที่ 3 นักเรียนจัดบันทึกสิ่งที่ได้จากการค้นและในการวางแผน

สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการสอน:

ชวนนักเรียนพูดคุยถึงความจำเป็นที่ต้องไปสอบถามและหารือกับคน/หน่วยงาน/องค์กรต่างๆ ในเรื่องการจะนำงานตัวเองไปแสดง หรือนำเสนอ นักเรียนควรจะดำเนินการเรื่องเหล่านี้และอาจจะสามารถเอางานตัวเองไปแสดง หรือพิมพ์เผยแพร่ แต่การแสดงผลงานไม่ควรนำมาใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการประเมิน ผลงานโฆษณาของนักเรียนอาจจะดัดแปลงให้เป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งจะทำให้สามารถจัดส่งไปให้คณะกรรมการดูแลการเล่นพนันให้มีความเหมาะสมพอควร (Responsible Gambling Advisory Committee) ได้โดยใช้เว็บเพจ responsible gambling curriculum นักเรียนที่ทำเช่นนั้น จะได้คำตอบรับเป็นส่วนตัว

(6) การคิดทบทวน (Reflecting)

หัวข้อพิจารณา: การทบทวนกิจกรรมและเนื้อหาการเรียนรู้เพื่อจะได้อะไรที่ทำกันมาเป็นอย่างไร

กิจกรรมที่ 1: นักเรียนอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้:

- ผลงานพวกเขาพวกเขาจะช่วยชุมชนให้ลดปัญหาจากการเล่นพนันจนเป็นปัญหาได้อย่างไร
- ทักษะที่พวกเขาพวกเขาใช้ในการออกแบบ พัฒนาและผลิตงานโฆษณา
- ความรู้ที่พวกเขาพวกเขาได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ในชุดการเรียนรู้นี้ เกี่ยวกับเรื่อง

- การพ่นในหมู่เยาวชน การพ่นโดยทั่วไปและผลร้ายของการเล่นพ่นที่มีต่อสุขภาพ

แนวคำถามหลัก อาจจะเป็นคำถามทำนอง:

- นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างในเรื่องที่มีเยาวชนเล่นพ่นจนเกิดปัญหา
- ค่านิยมและความเชื่ออะไรที่อาจจะโน้มน้าวชักจูงให้เยาวชนหันไปเล่นพ่นจนเป็นปัญหา
- นักเรียนคิดว่าอะไรเป็นผลเสียด้านสุขภาพที่สำคัญที่สุดจากการเล่นพ่นจนเป็นปัญหา
- กิจกรรมการเรียนรู้อันไหนของชุดการเรียนรู้ที่มีประโยชน์กับนักเรียนมากที่สุด โดยนักเรียน
- อาจะลองนึกถึงการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต การออกแบบร่างและทดสอบโปสเตอร์ การจด
- บันทึกความคิดตัวเองด้วยการเติมข้อความให้ครบ การอ่านเนื้อหาบางส่วนเรื่องราวและ
- รายงานวิจัยต่างๆ การวิเคราะห์สถิติ เป็นต้น

กิจกรรมที่ 2: นักเรียนจดบันทึกรายงานที่ 7 ในเอกสารชุดที่ 3 ให้เสร็จ

*เอกสารชุดที่ 1-9 ที่ใช้ประกอบการชุดการเรียนรู้ (ดูภาคผนวก 2.2)

3. ชุดการเรียนรู้: เรื่องพนัน จริง ๆ แล้วเป็นอย่างไร? (What's the REAL DEAL)

ชุดการเรียนรู้/สื่อการสอนชื่อ *เรื่องพนัน จริง ๆ แล้วเป็นอย่างไร? (What's the Real Deal?)* เป็นผลงานจากความร่วมมือระหว่างของ 'โครงการช่วยเหลือ (เพื่อแก้ปัญหา) ด้านการพนัน' (GSP หรือ Gambling Support Program) ของรัฐทัสมาเนีย โครงการนี้สังกัดอยู่ในกรมบริการสุขภาพและประชาชน (Department of Health and Human Services) และกรมการศึกษา (Department of Education) โดยได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากแผนกการศึกษาโรงเรียน ในสังกัดหน่วยงานมาตรฐานและการสนับสนุนหลักสูตร ครูและนักเรียน จากวิทยาลัยโอบาร์ทและโรงเรียนมัธยมเคลเรนซ์ คอสโกรฟและจีลส์ตัน เบย์ สมาคมเพื่อนและผู้ปกครอง โรงเรียนรัฐบาลทัสมาเนีย โครงการให้บริการผู้มีปัญหาการพนันให้ตั้งตัวได้ (Break Even Gambling Support Services) และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทัสมาเนีย

3.1 แนะนำทั่วไป

เนื้อหาและกิจกรรมที่นำมาเสนอในรายงานนี้ เป็นหน่วยการเรียนรู้หัวข้อชื่อ 'ได้ (กิน) หรือโดน (กิน)' (Hits or Myths) มีหัวข้อย่อยแยกเป็นเรื่องของเป้าหมายความเข้าใจ (understanding goal) 1, 2, 3 และ 4 รวมเป็น 4 หัวข้อ แต่ละหัวข้อมีเป้าหมายและรายละเอียดกิจกรรมแตกต่างกันไป เช่น เป้าหมายความเข้าใจ 1 เป็นการสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียนว่าการพนันหมายถึงอะไร ส่วนเป้าหมายความเข้าใจ 2 เน้นนักเรียนพัฒนาวิจรรณญาณในเรื่องความเชื่อที่คนมีเกี่ยวกับการได้และเสียพนัน เป็นต้น

ชุดการเรียนรู้นี้ออกแบบมาให้เป็นสื่อ/เครื่องมือช่วยครูในการสอนเยาวชนเกี่ยวกับความเชื่อ (ผิดๆ) และความเสี่ยง/อันตรายเกี่ยวกับการพนันและช่วยให้นักเรียนรู้คิดและตัดสินใจได้ โครงการนี้ออกแบบให้เหมาะสมกับชั้นเรียนระดับ 7/8 ของรัฐทัสมาเนีย (เทียบได้กับมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3 ของไทย) และเป็นโครงการที่มีเครื่องมือหลากหลายให้ครูได้ใช้ประโยชน์ รวมทั้งการใช้สื่อวีดิทัศน์ชักชวนให้นักเรียนสนใจ ครูสามารถใช้สื่อ/เครื่องมือนี้ร่วมกับหลักสูตร/วิชาอื่นๆ และทำงานร่วมกับครูอื่นๆ และผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เช่น ในเรื่องสุขภาพ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ศิลปะและการแสดง

การสอน, กิจกรรมและภาระงานในชุดการเรียนรู้นี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม สิ่งที่จะต้องให้ความสำคัญคือ เป้าหมายความเข้าใจในแต่ละหน่วย แต่ครูก็สามารถจะลองสำรวจประเด็นอื่นๆ ที่นักเรียนสนใจได้

ต้องกล่าวย้ำในที่นี้ด้วยว่า ชุดการเรียนนี้ไม่ใช่เอกสารต่อต้านการเล่นพนัน แต่เป็นสิ่งที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อช่วยให้นักเรียนตระหนักรู้และเข้าใจถึงผลกระทบของการพนันและใช้ความรู้ที่ได้ในการตัดสินใจในเรื่องการเล่นพนันอย่างมีวุฒิภาวะในอนาคต

ครูควรจะให้ความสำคัญกับ **เรื่องสำคัญสำหรับนักเรียน** เป็นพิเศษ กิจกรรมหลายๆ อย่างในหน่วยการเรียน กำหนดให้นักเรียนมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนกัน ซึ่งย่อมจะมีประเด็นและเนื้อหาการพูดคุยแตกต่างกันไปในแต่ละชั้นเรียน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่นักเรียนควรจะต้องจำข้อมูลและความคิดสำคัญๆ เพื่อจะได้ใช้ให้เป็นประโยชน์ในการพัฒนาทัศนคติและพฤติกรรมที่ไม่เป็นอันตรายในเรื่องการพนัน

ครูสามารถจะเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับชั้นเรียนและโรงเรียนของตัวเองได้และประเมินความเหมาะสมในการจัดสรรเวลาสำหรับกิจกรรมต่างๆ ได้ตามความจำเป็น สำหรับเวลาโดยรวมที่ใช้ทำกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละหน่วย คาดว่าน่าจะประมาณ 10-16 ชั่วโมง

การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ: ครูควรจะใช้แนวการสอนแบบสหวิทยาการซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการแก้ปัญหาในชีวิตจริงในสังคม โดยอาจจะทำทั้งโดยการวางแผนและสอนร่วมกันกับครูวิชาอื่นๆ เช่น การวางแผนการสอนร่วมกันกับครูวิชาคณิตศาสตร์เพื่อช่วยนักเรียนในการเรียนเรื่องโอกาสชนะหรือแพ้ (ในการเล่นพนัน) และสถิติในหน่วยการเรียน 1 หรือวางแผนร่วมกับครูสอนศิลปะในหน่วยการเรียน 4 หรือนักเรียนอาจจะไปนั่งเรียนวิชาสถิติในชั้นเรียนคณิตศาสตร์ และเรียนการสร้างงานศิลปะในชั้นเรียนศิลปะสัก 2-3 อาทิตย์ก็ได้

นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่องการโฆษณาจากหลายวิชา ทำให้ได้มุมมองใหม่ๆ จากแต่ละวิชา การที่นักเรียนได้หัดคิดและมีมุมมองแบบคณิตศาสตร์ จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจแท้จริงในเรื่องโอกาสชนะ หรือแพ้ในการเล่นพนันและความสำคัญของคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับการได้เห็นขั้นตอนการสร้างงานศิลปะหรือการทำโฆษณา นักเรียนจะมีความเข้าใจลึกๆ ในเรื่องสื่อต่างๆ และอิทธิพลในการโน้มน้าวชักจูงพฤติกรรมของคนของสื่อต่างๆ

การประเมิน (ผลการเรียนรู้): หน่วยการเรียนมีการประเมินทั้งแบบหลังการเรียนและระหว่างการเรียน ครูประเมินผลการเรียนนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรมในแต่ละหน่วย ด้วยการเก็บหลักฐานแสดงให้เห็นว่านักเรียนบรรลุเป้าหมายความเข้าใจต่างๆ แค่นั้น ขณะเดียวกันครูก็เก็บหลักฐานการประเมินหลังการทำกิจกรรมในช่วงท้ายซึ่งครูจะถามนักเรียนให้แสดงความเข้าใจของตัวเองที่มีต่อ *เป้าหมายความเข้าใจต่างๆ* อย่างเป็นรูปธรรมด้วย

นักเรียนควรจะมีการจดบันทึกความคิด (Reflective Journal) ตามรายการต่างๆ อย่าครบถ้วนระหว่างการเรียน

การประเมิน 'ด้วย' การเรียนรู้ (assessment 'as' learning) เปิดโอกาสให้นักเรียนตรวจสอบและติดตามการทำงานของตนเอง นักเรียนเกิดดุลยพินิจในสิ่งที่ตัวเองกำลังเรียนและวิธีการที่ตัวเองเรียน การประเมินเช่นนี้ทำให้นักเรียนฝึกคิดทบทวนด้วยตัวเอง ติดตามและตรวจสอบสิ่งที่เรียนไปแล้ว รวมทั้งเป้าหมายการเรียนรู้ ครูสามารถช่วยให้คำแนะนำนักเรียนในการจัดบันทึกความคิดนี้ได้ ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ข้างล่างนี้ www.ltag.education.tas.gov.au/assessment/practice/assessforlearning.pdf

ครูควรจะมีเก็บหลักฐาน (เพื่อประเมิน) ด้วยวิธีการหลายๆ อย่างและสะท้อนความคิดเห็นให้กับนักเรียนด้วย หน่วยการเรียนรู้จะมีคำแนะนำครูที่เป็นประโยชน์กับการสอน

หน่วยงานให้บริการและข้อมูลเรื่องการพนัน:

- Gambling Support Program, Department of Health and Human Services
gambling@dhhs.tas.gov.au
www.dhhs.tas.gov.au/gambling
- Tasmanian Gambling Helpline 1800 000 973.
- The Helpline is a free crisis and referral service. Helpline staff will provide contacts for the Break Even Gambling Support Services, which provide free and confidential assistance for venue exclusions, counselling and support.
- www.reachout.com.au – search for “gambling”, for youth specific information.

รายการอ้างอิง (ดูภาคผนวก 3.1)

3.2 หน่วยการเรียนรู้หัวข้อ ‘ได้ (กิน) หรือโดน (กิน)’ (Hits or Myths)?

การเรียนรู้หัวข้อนี้เกี่ยวข้องกับหลักสูตรหลัก (focus curriculum) วิชาสุขภาพและสุขภาวะ (Health and Wellbeing) และหลักสูตรเสริม (supporting curriculum) วิชาคณิตศาสตร์การนับเลข (Mathematics-numeracy)

มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนสามารถให้นิยามความหมายคำว่า ‘การพนัน’ และศึกษาทำความเข้าใจว่าทำไมคนถึงเล่นพนัน รวมถึงการสำรวจมายาคติ ความเชื่อและความจริงทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการได้และการเสียพนัน นักเรียนรู้จักวิธีหาความช่วยเหลือเมื่อตัวเองเจอปัญหาและได้รับผลร้ายจากการพนัน

หน่วยการเรียนรู้นี้มี เป้าหมายความเข้าใจ 4 อย่าง ประกอบด้วย

เป้าหมายความเข้าใจ 1: นักเรียนจะเข้าใจความหมายของคำว่า ‘การพนัน’ (เราหมายถึงอะไร เมื่อเราพูดคำว่า ‘การพนัน’)

เป้าหมายความเข้าใจ 2: นักเรียนจะเกิดการรับรู้รอบด้าน (critical awareness) เกี่ยวกับความเชื่อของคนในการได้และการเสียพนันและการที่ความเชื่อเช่นนี้ส่งผลกระทบต่อความคิดเห็นของคนเราในเรื่องการพนันอย่างไร (คนเราเชื่ออะไรในเรื่องพนันและทำไมคนเราเล่นพนัน)

เป้าหมายความเข้าใจ 3: นักเรียนจะเข้าใจ (หลัก/ความจริงทาง) คณิตศาสตร์ของโอกาสการได้และเสียและจะเข้าใจว่าการรู้ข้อมูล/ความจริงเหล่านี้ในเรื่องพนัน สามารถทำให้มีสุขภาวะที่ดีได้อย่างไร (เมื่อนักเรียนเล่นพนัน โอกาสได้และเสียตามหลักคณิตศาสตร์คืออะไรและทำไมการรู้โอกาสได้เสียสำคัญอย่างไร)

เป้าหมายความเข้าใจ 4: นักเรียนจะเข้าใจว่าตัวเองจะขอความช่วยเหลือจากใครได้อย่างไร ถ้ารู้สึกว่าคุณเองมีปัญหาได้รับความเดือดร้อนจากการพนัน (เราจะทำขอความช่วยเหลือกับใครอย่างไร ถ้าเราคิดว่าตัวเองเจอปัญหาเดือดร้อนจากการพนัน)

เป้าหมายความเข้าใจ 1: นักเรียนจะเข้าใจความหมายของคำว่า ‘การพนัน’

คำถาม: เราหมายถึงอะไร เมื่อเราพูดคำว่า ‘การพนัน’

กิจกรรม: การสร้างแผนที่ความคิด (Creating concept maps)

เขียนคำว่า ‘การพนัน’ บนกระดาน ให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คนและให้เขียนสิ่งที่นักเรียนคิดเกี่ยวกับการพนันให้มากที่สุดภายในกระดาษภายในเวลา 2 นาที

ใช้คำถาม ‘นักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับการพนัน’ เป็นแนวทางการพูดคุยกันถึงความหมายต่างๆ ที่เขียนกันมา

ให้แต่ละกลุ่มเขียนคำว่า ‘การพนัน’ ไว้ตรงกลางกระดาษและสร้างแผนที่ความคิด (concept map) ของคำและความคิดที่เกี่ยวข้องกับคำว่า ‘การพนัน’ ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอและอภิปรายแผนที่ความคิดของกลุ่มตน สร้างแผนที่ความคิดใหญ่กว่าบนกระดาน ชวนให้นักเรียนช่วยกันเติมรายละเอียดและอธิบายความคิดและความเกี่ยวข้อง นักเรียนอาจจะเดินมาที่กระดาน ลากเส้นแสดงความเชื่อมโยงและอธิบายความเชื่อมโยงนั้นๆ เมื่อแผนที่ความคิดเสร็จ อภิปรายผลที่ได้ร่วมกับนักเรียน

การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment as learning):

การพูดคุยอภิปรายกันด้วยคำถาม เช่น สิ่งที่น่าสนใจที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการดูแผนที่ความคิดนี้คืออะไร กิจกรรมอะไรที่เราถือเป็นการพนัน

กิจกรรม: การสร้าง/การแสดง ‘หุ่นนิ่งเป็นกลุ่ม’ (group sculpture) เกี่ยวกับการพนัน

แนะนำครู: Group sculpture เป็นแสดงของนักเรียนโดยให้ร่างกายสร้างภาพนิ่งของสถานการณ์/เหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งในกรณีนี้เป็นเรื่องการพนัน เช่น คนสี่คนนั่งล้อมโต๊ะทำท่าเหมือนกำลังเล่นไพ่กันอยู่ หนึ่งในนั้นทำท่าเอามือกุมขมับ เป็นต้น

ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มใช้เวลา 15 นาทีคิด ออกแบบ ซักซ้อมและสร้าง group sculpture เรื่องการพนัน

ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการแสดง

ชวนให้นักเรียนพูดคุยกัน ใช้คำถามต่อไปนี้เป็นแนวกระตุ้น

- นักเรียนคิดว่าการแสดงหุ่นนิ่งเป็นกลุ่มแบบนี้หมายถึงอะไร
- หุ่นนิ่งเป็นกลุ่มที่ว่าบอกอะไรเราในเรื่องการพนัน
- การพนันที่แสดงให้เห็นคือการพนันแบบไหน
- รู้สึกกันอย่างไร ทำไมรู้สึกอย่างนั้น
- ทำให้คิดอะไรได้บ้าง ทำไม
- นักเรียนอธิบายการแสดงหุ่นนิ่งของกลุ่มตัวเองได้ไหม ทำไมถึงคิด/สร้างอะไรขึ้นมาแบบนี้
- จะทำให้การแสดงหุ่นนิ่งเป็นกลุ่มของตัวเองสื่อความหมายดีกว่านี้ได้ไหม ถ้าได้ เราจะปรับแต่งอย่างไรให้การแสดงหุ่นนิ่งสื่อความหมายได้ดีกว่าเดิม

กิจกรรม: ให้นิยาม/ความหมายการพนัน

ถามนักเรียน: ถ้าเราต้องเขียนโดยใช้คำไม่เกิน 20 คำเพื่อบริยายความหมายของคำว่า การพนัน เราจะเขียนอะไรให้กลุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนและนำเสนอความหมายของการพนัน เปรียบเทียบนิยามความหมายแต่ละกลุ่ม หาข้อตกลง/ความเห็นร่วมกันให้ได้ว่านิยามไหนดีที่สุด

ให้มีการพูดคุยกัน โดยใช้คำถาม เช่น

- เมื่อเปรียบเทียบนิยามของแต่ละกลุ่มแล้ว นักเรียนคิดว่ามันเป็นอย่างไร
- คิดอย่างไรกับนิยามตามพจนานุกรมที่ให้ไว้ข้างล่างนี้
- นิยามตามพจนานุกรมมีอะไรบางอย่างที่นักเรียนมองข้ามไป (ตอนให้นิยามกันเอง) หรือไม่

การพนันหมายถึง:

การเล่นเกมที่เสี่ยงโชคอะไรก็ได้ เพื่อได้ หรือเสียเงิน หรือสิ่งมีค่าอื่นๆ ตามผลลัพธ์จากการเสี่ยง การทำอะไรด้วยความหวัง หรือการประเมินว่าจะได้ประโยชน์

การสูญเสีย หรือการถลุงเงินไปกับการเสี่ยงโชค

การเสี่ยง หรือการคาดเดา

(จาก Macquarie Dictionary)

การประเมินด้วยการเรียนรู้

กระตุ้นให้นักเรียนคิดทบทวนความเข้าใจใหม่ๆ ในบันทึกความคิด (Reflective journal) ของนักเรียน

แนวคำถาม: นักเรียนเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับการพนันที่ไม่เคยรู้มาก่อน

การแต่งกลอน

ให้นักเรียนแต่งกลอน ความยาวตามกำหนด โดยให้เริ่มต้นบรรทัดแรก หรือ ทุกๆ บรรทัดด้วยคำว่า การพนันคือ...

แนะนำครู: การประเมินการเรียนรู้ ทำได้ผ่านประเมินความสามารถนักเรียนในการแต่งกลอนที่มีคำความหมายเกี่ยวข้องกับพนันได้หลากหลายและการเขียนสรุปความเข้าใจ/การเรียนรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับการพนันและนิยามความหมายการพนัน

ใช้กิจกรรมทุกอย่างเป็นเครื่องมือเพื่อดูว่านักเรียนรู้และไม่รู้อะไรเรื่องการพนัน ให้ระวังการพูดถึงเรื่องส่วนตัวที่อาจจะเป็นเรื่องอ่อนไหว (ชื่อ หรือบุคคลใกล้ชิด ปัญหาตัวเอง เป็นต้น) ครูอาจจะจำเป็นต้องเข้าไปควบคุมสถานการณ์ (ชวนคุยเรื่องที่เป็นปัญหา แทนที่เป็นเรื่องของคนนั้นคนนี้) สังเกตประเด็นที่นักเรียนสนใจ ตัดแผนที่ความคิดและภาพ group structure ให้ได้เห็นกันทั่ว เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ประโยชน์ต่อไป

เป้าหมายความเข้าใจ 2: นักเรียนจะเกิดการรับรู้อย่างเท่าทัน (critical awareness) เกี่ยวกับความเชื่อของคนในเรื่องการได้และการเสียพนันและการที่ความเชื่อเช่นนี้ส่งผลต่อการตัดสินใจของคนเราในเรื่องการพนัน

คำถาม: คนเราเชื่ออะไรในเรื่องการพนันและทำไมคนเราเล่นพนัน

กิจกรรม: 'คิด เขียน จับคู่ ขยายวง' (Think-Ink-Pair-Share) ทำไมคนถึงเล่นพนัน

คู่มือ: *Talking about Gambling*

เขียนคำถามนี้บนกระดาน *ทำไมคนเล่นการพนัน* แล้วให้นักเรียนใช้กิจกรรม Think-Ink-Pair-Share ตอบคำถาม อภิปรายคำตอบที่ได้ เขียนคำตอบในกระดาษแผ่นใหญ่ให้ทุกคนได้เห็น เช่น *เล่นสนุกๆ เล่นเพื่อจะหาเงินได้เร็วๆ เล่นตามเพื่อน เป็นต้น*

บอกนักเรียนว่าเราสามารถหาคำตอบใหม่ๆ มาเพิ่มเติมได้ จากการคู่มือ *Talking about Gambling*

ให้นักเรียนอ่านและเขียนคำตอบลงใน *ใบงาน* (worksheet) ต่อไปนี้ เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับสิ่งควรจะสนใจในคู่มือ ย้ำกับนักเรียนด้วยว่าคู่มือนี้สร้าง ถ่ายทำและเกิดขึ้นในทศมานี

เมื่อคู่มือจบ กระตุ้นให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามในกลุ่ม ให้กลุ่มรายงานคำตอบและอภิปรายคำตอบที่ได้

การประเมินด้วยการเรียนรู้

ใช้ประสบการณ์จากการคู่มือตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับการพนัน คู่มือให้คำตอบไว้หลากหลาย เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ต่อไป ยกย่องชื่นชมความคิดเห็นและคำถามที่คมคาย/ลุ่มลึกจากนักเรียน จดบันทึกความเข้าใจผิด กลับมาพูดถึงความเข้าใจผิดๆ นี้อีกครั้งในตอนท้ายๆ ของหน่วยการเรียนรู้

ใบงาน (Worksheet)

คู่มือ *Talking about Gambling*

- นักเรียนเรียนรู้/ได้อะไรจากการคู่มือนี้
- หลังคู่มือแล้ว คิดว่ามีเหตุผลอื่นอีกไหมที่ทำให้คนเล่นพนัน

- ทำไมคนบางคนเล่นพนัน
- ทำไมบางคนไม่ชอบเล่นพนัน
- นักเรียนคิดว่าทำไมคนถึงได้พนันเป็นบางครั้งและเสียพนันเป็นบางครั้ง

กิจกรรม: ศึกษาทำความเข้าใจเหตุผลที่คนเล่นพนัน

การพูดคุยกัน โดยให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มและช่วยกันตอบคำถามต่อไปนี้ พร้อมทั้งจับบันทึกทำรายการคำตอบด้วย

- นักเรียนคิดว่าอะไรคือเหตุผลทำให้คนเริ่มเล่นพนัน
- นักเรียนคิดว่าอะไรคือเหตุผลทำให้คนเล่นพนันเอาสนุก หรือเล่นเป็นครั้งคราว กลายเป็นคนติดพนันงอมแงม

คุยกันเรื่องคำตอบที่ได้ เอาเหตุผลต่างๆที่ระบุใน **ข้อมูลประกอบ: เหตุผลที่คนเล่นพนัน*** ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งชวนนักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับรายการเหตุการณ์การเล่นพนันทั้ง 2 รายการ เช่น

- ทั้ง 2 รายการมีอะไรที่เหมือนกันบ้าง
- ทั้ง 2 รายการมีอะไรที่ต่างกันบ้าง
- มีเหตุผลในรายการเหตุการณ์การเล่นพนันอันไหนที่ทำให้นักเรียนรู้สึกแปลกใจ ทำไม
- เหตุผล/คำอธิบายเหล่านี้ตรงกับสิ่งที่นักเรียนมีประสบการณ์หรือไม่ อย่างไร คนเราทำอะไรบางอย่างและทำต่อไปเรื่อยๆ ด้วยภาวะ หรือแรงกดดันอะไร

*ข้อมูลประกอบ ตราละเอียดภาคผนวก 3.2

คำแนะนำครู: ควรจะกล่าวย้าให้นักเรียนรู้ว่า นักเรียนไม่จำเป็นต้องตอบคำถามสุดท้ายถ้ารู้สึกอึดอัดที่จะตอบคำถามดังกล่าวไม่ได้ถามเรื่องการเล่นพนันโดยตรง แต่เน้นไปที่ภาวะ หรือแรงกดดันรอบๆ คนเราและการภาวะ หรือแรงกดดันเหล่านี้ผลักดันให้คนเราทำอะไรที่กลายเป็นปัญหาได้ จุดประสงค์หลักของคำถามก็เพื่อเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของภาวะ หรือแรงกดดันเหล่านี้และชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึกนึกคิด

ภาวะ/แรงกดดันและการกระทำ ระมัดระวังประเด็นความอ่อนไหวจากการเปิดเผยเรื่องส่วนตัว ถ้าเห็นว่าจำเป็น ควรจะหยุดการแสดงความคิดเห็น หรือเปลี่ยนไปให้คนอื่นพูดบ้าง พยายามอย่าพูดระบุชื่อ แต่ให้คุยกันในประเด็นที่สนใจกันกว้างๆ เข้าไว้

กิจกรรม: สำรวจศึกษาเหตุผลที่เยาวชนเล่นพนัน

ชวนนักเรียนพูดคุยด้วยคำถาม เช่น รายการ ‘เหตุผลในการเล่นพนัน’ เป็นเรื่องของนักพนันทั่วไป แต่เยาวชนอาจจะเล่นพนันด้วยเหตุผลต่างออกไป เหตุผลที่ต่างไปนี้คืออะไร

อภิปรายคำตอบที่ได้ พยายามให้มีการพูดถึงแนวคิดเรื่องการขอทำอะไรเสี่ยง (risk-taking) และแรงกดดันจากเพื่อน (peer pressure) ให้นักเรียนอ่าน **ข้อมูลประกอบ: เยาวชนกับการพนัน**

การประเมินด้วยการเรียนรู้

ให้นักเรียนคิดทบทวนการเรียนรู้ของตัวเองในเรื่องที่ว่า ทำไมคนถึงเล่นพนัน ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปในฉบับที่ *ความคิด* (Reflective Journal) ของแต่ละคน หรือไม่ก็ให้จับคู่คุยกัน หรืออภิปรายกันในกลุ่มเล็กๆ

- เหตุผลที่คนเล่นพนันคืออะไร
- เหตุผลข้อไหนที่นักเรียนแปลกใจ ลองอธิบายว่าทำไม
- นักเรียนได้เรียนรู้อะไรในเรื่องที่ว่า ทำไมคนถึงเล่นพนัน

กิจกรรม: คุยกับนักเรียนฟังเกี่ยวกับความเข้าใจผิดๆ ในเรื่อง ‘ดวง/โชค’ (beating the odds)

เล่าให้นักเรียนฟังว่าคนเล่นพนันด้วยเหตุผลหลายอย่าง บางครั้งการพนันเป็นเรื่องสนุก ได้พูดได้คุย สรวลเสเฮฮา กัน เช่น การเล่นเกมที่บ้าน

แต่บางครั้ง คนก็เชื่อว่าตัวเองเป็นคน ‘ดวงดี/มีโชค’ และหาเงินได้ง่ายจากการเล่นพนัน บอกให้นักเรียนรู้ว่า สำหรับในวงการธุรกิจการพนันแล้ว เรื่องดวงเรื่องโชคไม่มีความหมายอะไรเลย ตู้อเล่นพนัน การแทงม้าและการพนันเชิงพาณิชย์อื่นๆ มีสิ่งที่เรียกว่า ‘เจ้ามือเป็นต่อ’ (house edge) ซึ่งหมายถึง ในวงการพนันพาณิชย์ไม่ว่าคนเล่นจะเก่ง แน่ รู้ดี ดวงดี โชคดีแค่ไหน เจ้ามือ เจ้าของ หรือคนลงทุนจะมีความได้เปรียบ สามารถเอาเปรียบและได้กำไรอยู่ดี ความเชื่อว่าคนเราหาเงินได้จากการเล่นพนันเป็นความเข้าใจผิด หรือความเชื่อผิดๆ (myth) ที่ทำให้คนเล่นพนันจนเป็นปัญหา

“อย่าได้คิดเสียว่า เล่นพนันแล้วคุณจะไม่ชนะ เพราะคุณไม่มีทางชนะ คุณอาจจะชนะสักประเดี้ยวประด้าว แต่ในระยะยาว คุณไม่มีทางเลย” คำสัมภาษณ์ของ Michael Piggot ตัวแทนบริษัท Tabcorp ซึ่งเป็นบริษัทรับแทงพนันใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งในออสเตรเลีย ใน National Nine News เมื่อเดือนกันยายน ปี 2005

ข้อมูลเรื่องโอกาสที่จะชนะในการพนันแต่ละแบบ ให้ดูจากเว็บไซต์ข้างล่างนี้

www.problemgambling.vic.gov.au/firststep/resources/like_your_chances.htm

คำแนะนำครู: สมการง่าย ๆ สำหรับการคำนวณความเป็นไปได้

ความเป็นไปได้ของเหตุการณ์หนึ่ง = จำนวนผลลัพธ์ที่ต้องการ/จำนวนผลลัพธ์ที่เป็นไปได้

นักเรียนอาจจะใช้ลูกเต๋า หรือ spinner ในการเล่นเกมที่ไม่มีใครได้เปรียบใครและการเล่นเกมที่มีบางคนได้เปรียบคนอื่น สำหรับความคิดเรื่องการเล่นเกมที่ไม่มีใครได้เปรียบใครและความคิดเรื่อง ‘เจ้ามือเป็นต่อ’ สามารถดูได้จากเอกสารต่อไปนี้ (1) Joshua, A. ‘Enrichment Mathematics for Secondary School Students’, Longman Australia, 1996 pages 153-154. (2) Maths 300 website (โรงเรียนต้องสมัครเป็นสมาชิก เพราะต้องใช้ password เพื่อ login). www.curriculum.edu.au/maths300/links.php3activities เลือก links สำหรับเกมต่างๆ เหล่านี้ Make a Moke; Problem Dice; Same or Different; Win at the Fair, Greedy Pigs; and Cat and Mouse.

บอกนักเรียนว่า ตอนนี้นักเรียนจะเรียนเรื่องความเชื่อต่างๆ ไปในเรื่องการพนันและดูว่าความเชื่อเหล่านี้มีอิทธิพลต่อสิ่งที่คนเราทำได้อย่างไร

การสำรวจศึกษาความเชื่อเรื่องการพนัน

เช่นเดียวกับสิ่งต่างๆ หลายอย่างในชีวิตคนเรา การพนันมีทั้งสิ่งที่เป็นจริงและสิ่งที่เป็นความเชื่อ เราจำเป็นต้องทำความเข้าใจว่าความเชื่อของคนที่เล่นพนันถูก หรือผิด

กิจกรรม: อะไรคือความเชื่อผิดๆ (myth)

คำแนะนำครู: น่าจะลองคุ้ยคุ้ยถามนักเรียนดูว่ารู้จัก หรือเคยดูรายการโทรทัศน์ชื่อ Mythbusters (รายการนี้มีชื่อภาษาไทยว่า ‘ท้าพิสูจน์ท้าทดลอง’) หรือเปล่า รายการนี้มีประโยชน์ที่จะช่วยแนะนำให้นักเรียนได้รู้จักสิ่งที่เราเชื่อ หรือเข้าใจกันผิดๆ (myths) ครูอาจจะเปิดรายการนี้ให้นักเรียนดูสักตอนหนึ่ง จะเอาจากที่อัดไว้ ดูผ่านระบบออนไลน์ หรือที่มีในแผ่น DVD ก็ได้

เล่าให้สิ่งที่เป็นความเชื่อผิดๆ หลายๆ อย่างให้นักเรียนฟัง (ดูรายการข้างล่าง) ให้นักเรียนเข้าแถวเรียงกันไปตามฝั่งซ้าย หรือขวาของห้องเรียน แถวฝั่งหนึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่เห็นว่าความเชื่อนั้นๆ ถูก อีกฝั่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่เห็นว่าความเชื่อนั้นๆ ผิด

ความเชื่อที่ผิด:

- ถ้าเราเป่าเทียนบนเค้กวันเกิดที่เดียวให้ดับหมด เราจะได้สิ่งที่เราขอ
- ถ้าเราบอกลาเพื่อนบนสะพาน เราจะได้เจอเพื่อนเราอีกเลย
- ถ้าเรารู้สึกว่าจู่ๆ แก้มเราร้อนขึ้นมา แสดงว่ามีใครบางคนพุดถึงเรา
- ถ้าหีบเหรียญขึ้นมา แล้วเป็นด้านก้อย ถือว่าจะโชคร้าย ถ้าเป็นหัว ถือว่าโชคดี
- ดอกไม้และต้นไม้ในกระถางจะดูดออกซิเจนไปจากห้องคนป่วย
- หมากฝรั่ง (ที่กลืนลงไป) ใช้ถึง 7 ปีกว่าจะผ่านระบบย่อยอาหารของคนเราไปได้
- เหรียญหล่นจากตึกสูงทำให้คนตายได้
- ผ้าผ่าไม่มีทางผ่าข้างในทีเดียวกัน
- น้ำไหลเวียนไปอีกทางหนึ่งในซีกโลกได้
- กำแพงเมืองจีนสามารถเห็นได้ แม้จะอยู่ไกลถึงดวงจันทร์
- กินแครอทแล้วจะทำให้สายตาดีขึ้น

ความเชื่อที่ถูก:

- ปลาเป็นอาหารบำรุงสมอง
- เราไม่ควรพูดโทรศัพท์ยามฟ้าคะนอง

เฉลยคำตอบให้นักเรียน หลังจากทีเรียงแถวกันแล้ว

แจกใบงาน: *อะไรคือความเชื่อผิดๆ* และให้นักเรียนพุดคุยอภิปรายคำถามเป็นกลุ่ม

เป้าหมายความเข้าใจ 3: นักเรียนจะเข้าใจ (หลัก/ความจริงทาง) คณิตศาสตร์ของโอกาสการได้และเสียและจะเข้าใจว่าการรู้ข้อมูล/ความจริงเหล่านี้ในเรื่องพนัน สามารถทำให้มีสุขภาวะที่ดีได้อย่างไร

คำถาม: เมื่อนักเรียนเล่นพนัน โอกาสได้และเสียตามหลักคณิตศาสตร์คืออะไรและทำไมการรู้โอกาสได้เสียสำคัญอย่างไร

กิจกรรม: ตั้งแถว ความเป็นไปได้ทางคณิตศาสตร์

อธิบายให้นักเรียนว่าในเครื่อง poker machine หนึ่งเครื่อง มีวงล้อ 5 วง แต่ละวงล้อจุดหยุดหมุน 35 จุด ดังนั้นผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ของการผสมผสานจุดหยุดทั้งหมดจึงเท่ากับ $35 \times 35 \times 35 \times 35 \times 35 = 52, 521, 875$ โดยทั่วไปมักจะกำหนดให้เครื่องหมายแจ๊คพอต เป็นหนึ่งใน 35 จุดหยุดของวงล้อหนึ่งๆ การจะได้รางวัลแจ๊คพอต ต่อเมื่อสัญลักษณ์แจ๊คพอตเรียงเป็นแถวเดียวกัน ดังนั้นคนจะถูกรางวัลแจ๊คพอตได้ ด้วยโอกาส 1 ใน 52 ล้านเท่านั้น ขณะที่โอกาสที่คนเราจะถูกฟ้าผ่า คือ 1 ใน 1,603, 250 พุดอีกอย่าง คนเรามีโอกาสถูกฟ้าผ่ามากกว่าถูกแจ๊คพอต

ใบงาน: อะไรคือความเชื่อผิดๆ (what are myths?)

ใช้คำถามต่อไปนี้ตั้งประเด็นพูดคุยกันในกลุ่ม

- ทำไมคนถึงเชื่อในเรื่องเหล่านี้
- นักเรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อตัวเองตอบถูก
- นักเรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อตัวเองตอบผิด
- นักเรียนเห็นคนที่ทำตามความเชื่อผิดๆ ที่ไหนบ้าง
- ความเชื่อที่ผิดส่งผลกระทบต่อคนเราอย่างไร
- การตั้งข้อสงสัย หรือตั้งคำถามสิ่งที่เราเชื่อมีประโยชน์ไหม อธิบาย
- การตั้งข้อสงสัย หรือตั้งคำถามสิ่งที่คนอื่นเชื่อมีประโยชน์ไหม อธิบาย
- เราจะทำได้ดี ถ้าเราเราไม่แน่ใจว่าความเชื่อเราผิด หรือถูก อธิบาย
- การคิดอย่างมีวิจารณญาณเรื่องความเชื่อจะเป็นประโยชน์ต่อคนเราอย่างไร ยกตัวอย่าง
- นักเรียนคิดว่าคำถามที่ถามกันมานี้เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของเราในเรื่องการพนันอย่างไร

กิจกรรม: จัดแถว (ตามลำดับความเป็นไปได้ที่จะเกิดเหตุการณ์ต่างๆ)

ให้นักเรียนลงทำอะไรสนุกๆ ตามสิ่งที่ได้เรียนไปในเรื่องความเป็นไปได้ทางคณิตศาสตร์ แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 5 คนและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มถือป้ายระบุเหตุการณ์หนึ่งอย่าง ให้นักเรียนตกลงกันเองว่าจะตั้งแถวกันอย่างไร ตามแต่โอกาสที่เหตุการณ์นั้นๆ จะเกิดได้มากที่สุด

อธิบายความเป็นไปได้ทางคณิตศาสตร์เกิดขึ้นจากการคำนวณการที่เหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นจริงๆ หลักการคำนวณเดียวกันนี้มีการเอาไปใช้ในธุรกิจการทำประกัน เพื่อจะดูว่าโอกาสที่บ้านคนจะถูกโจรจี้ดงจะมีสักเท่าไร หรือโอกาสที่คนเราจะได้รับบาดเจ็บ (จากอุบัติเหตุ) มีสักเท่าไร ข้อมูลนี้จะเป็นตัวกำหนดว่าบริษัทจะเก็บเบี้ยประกันจากคนทำประกันเรื่องนั้นเรื่องนี้เท่าไร

โอกาสที่จะเกิดสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้มีสักเท่าไร:

- บาดเจ็บจากการเล่นพลุ
- โดนที่โกนหนวดบาดเอา
- บาดเจ็บจากการตัดหญ้า
- โดนฟ้าผ่า
- นัดนางแบบนางฟ้ากินข้าว
- ถูกหวย Oz Lotto
- อุกาบาตหล่นใส่บ้าน
- เป็นโรคข้ออักเสบ
- เป็นโรคหอบหืด หรือโรคภูมิแพ้
- เป็นหวัดในปีนี้

บอกให้นักเรียนทราบว่า โอกาสสิ่งต่างๆ ที่ว่าจะเกิดขึ้นจริงๆ มีเท่าไร (ดู ข้อมูลประกอบ:โอกาสจริงที่จะเกิดขึ้นทางคณิตศาสตร์)

ประเมินด้วยการเรียนรู้

พูดคุยกันด้วยคำถามต่อไปนี้

เรื่องโอกาสที่จะเกิดขึ้นทางคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนแปลกใจอะไรหรือไม่

โอกาสที่สิ่งต่างๆ จะเกิดขึ้นจริงต่างไปจากที่นักเรียนคิดไว้หรือไม่

เรื่องนี้บอกอะไรเกี่ยวกับสิ่งที่เราคิดและหวัง

เรื่องนี้บอกอะไรเกี่ยวกับสิ่งที่เรากลัว

กิจกรรมนี้บอกอะไรเราเกี่ยวกับสิ่งคนคิดและหวังตอนเล่นพนัน

คำแนะนำครู: บอกให้นักเรียนรู้ด้วยว่าผลการคำนวณโอกาสที่สิ่งนั้นสิ่งนี้จะเกิดขึ้นแตกต่างกันไปตามผลการสำรวจแต่ละแห่ง ในบางประเทศผลการคำนวณก็ต่างไปประเทศอื่น เช่น บางประเทศโอกาสที่คนจะโดนฉลามทำร้ายมีน้อยมาก เป็นต้น อย่างไรก็ตาม แม้โอกาสที่คนเล่นพนันชนะจะมีน้อยมาก แต่ครูก็ยังน่าจะกระตุ้นให้นักเรียนสงสัยสถิติตัวเลขที่น่าเสียดด้วย อะไรที่ดูแปลกๆ อะไรที่มาน่าจะเป็นไปได้ (เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการประเมินด้วยการเรียนรู้) ย้ำให้นักเรียนรู้ด้วยว่าในทุกประเทศในโลก โอกาสที่จะถูกหวยล็อตโตมีน้อยมาก แม้โอกาสที่จะรวยจากพนันยังมีอยู่ แต่โอกาสทางคณิตศาสตร์ที่ได้มักจะถูกอยู่กับธุรกิจการพนัน ธุรกิจนี้ได้กำไรมหาศาลและได้เงินตลอดจากคนหลายพันหลายหมื่นที่เล่นพนันและไม่ได้ชนะอะไรเลย

กิจกรรม: โยนเหรียญ

ให้นักเรียนจับคู่และให้แต่ละคู่โยนเหรียญ 30 ครั้ง ให้คนหนึ่งเลือกหัว อีกคนเลือกก้อย ให้แต่ละคู่จดผลการโยนเหรียญแต่ละครั้งและตอบคำถามนี้ในใบงาน

อภิปรายผลกับเพื่อนร่วมชั้น ใช้คำถามนี้เป็นแนว

- ความรู้สึกสำคัญอย่างไรต่อการทำให้คนอยากเล่นพนัน
- เราจำเป็นต้องรู้อะไรในเรื่องความรู้สึกเพื่อเราจะได้หยุดก่อนจะมีปัญหาในการเล่นพนัน

ใบงาน: กิจกรรมโยนเหรียญ

โยนเหรียญ 30 ครั้ง จดบันทึกผลการโยน

หัว	
ก้อย	

- ด้านไหนออกบ่อย
- มีด้านที่เราเลือกออก หรือไม่ออกติดต่อกันหลายครั้งไหม

- รู้สึกอย่างไรที่ด้านที่เราเลือกไม่ออกเลยติดต่อกันหลายครั้ง
- รู้สึกอย่างไรที่เราเลือกออกติดต่อกันหลายครั้ง
- การออกหัว หรือก้อยมีรูปแบบใหม่
- นักเรียนสามารถเดาผลที่จะออกได้ไหม
- นักเรียนสามารถเดาผลที่จะออกครั้งต่อไปได้ไหม

กิจกรรม: เล่นเกม Chuck-a-luck (เกมเขย่าเอาโชค) ทำความเข้าใจเรื่องเจ้ามือเป็นต่อ (Chuck-a-luck เป็นเกมเหมือนการเล่น 'น้ำเต้าปูปลา' แต่ใช้ลูกเต๋ามากติ แทนที่จะใช้ลูกเต๋ามีรูปในแต่ละด้าน)

ครูแนะนำให้นักเรียนรู้จักเกม Chuck-a-luck (เกมเขย่าเอาโชค)

เรื่องสำคัญสำหรับนักเรียน:

เกม Chuck-a-luck ที่จะเล่นกันต่อไปนี้อาจจะเป็นเกม (เล่นพนัน) ที่สนุกสนาน แต่ในการเล่นพนันจริงและใช้เงินจริง การแพ้นั้นจะมีผลเสียในเรื่องเงินทองและผลเสียต่อตัวเอง คณิตศาสตร์มีประโยชน์ในการบอกให้เราเห็นว่าโอกาสชนะมีสักเท่าไรและทำให้เรารู้ความเสี่ยงที่เราจะแพ้ แต่กระนั้น...

- แม้นักเรียนจะเก่งคณิตศาสตร์มาก แต่นี้ไม่ได้หมายความว่านักเรียนจะชนะในการเล่นพนัน เพราะคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนรู้เรื่องหลักการได้-เสียและการสร้างกำไรในวงการการพนันดีขึ้นเท่านั้น
- การเป็นคนฉลาดในเรื่องคณิตศาสตร์ไม่ได้ช่วยป้องกันให้คนพ้นจากปัญหาในการเล่นพนัน คนอาจจะรู้ว่าเล่นพนันมีแต่จะเสีย แต่ก็ยังเล่นจนเกินควรอยู่ดี

(ดู 'ข้อมูลประกอบ: เหตุผลในการเล่นพนัน')

เกมนี้มีการโยนลูกเต๋า 3 ลูกในเวลาเดียวกัน คนเล่นจะวางเดิมพันกับตัวเลข 1 ถึง 6 เลขไหนก็ได้

ให้นักเรียนจับกลุ่มๆ 7 คน ให้คนหนึ่งเป็นเจ้ามือทำหน้าที่รับแทง เก็บและจ่ายเบี้ย (สมมุติแทนเงินจริง)

ส่วน 6 คนที่เหลือเป็นคนแทง โดยแต่ละคนจะเลือกเลขใดเลขหนึ่งจากหกตัวเลขตามหน้าลูกเต๋าและไม่เปลี่ยนเป็นเลขอื่นในการโยนลูกเต๋าทุกครั้ง

คนแทงแต่ละคนได้รับ 10 เบี้ย เจ้ามือได้ 20 เบี้ย

คนแทงแต่ละคน ให้เจ้ามือ 1 เบี้ยในการโยนลูกเต๋าแต่ละครั้ง

เจ้ามือโยนลูกเต๋าทั้ง 3 ลูก

ถ้าลูกเต๋าคอออกเลขที่คนเลือกแทงเลข 1 ลูก คนแทงได้เบี้ยคืน 1 อัน ถ้าลูกเต๋าคอออกเลขที่คนเลือกแทงเลข 2 ลูก คนแทงได้ 2 เบี้ย ถ้าลูกเต๋าคอออกเลขที่คนเลือกแทงเลข 3 ลูก คนแทงได้เบี้ย 3 อัน ถ้าเลขที่แทงกันไม่ออกเลย เจ้ามือเก็บเบี้ยหมด

อภิปราย: ถามนักเรียนว่าคิดว่าจะมีโอกาสได้ หรือชนะในเกมนี้สักเท่าไร

เล่นต่อไปอีก 15 นาทีและให้นักเรียนเขียนผลลัพธ์ในแต่ละครั้ง

เมื่อถึง 15 นาทีแล้ว ชวนให้นักเรียนตอบคำถามในใบงาน: **ศึกษาเกม Chuck-a-luck** ต่อไปนี้และบันทึกผลลัพธ์ในสมุดบันทึกความคิด

ใบงาน: ศึกษาเกม Chuck-a-luck

- ในเวลา 15 นาที ใครได้เบี้ยมากที่สุด
- นักเรียนแปลกใจกับผลแบบนี้ไหม
- นักเรียนรู้สึกอย่างไร
- ความรู้สึกของนักเรียนส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ที่ได้ในการเล่นเกมนี้อย่างไร
- ประสบการณ์ที่ได้ของนักเรียนต่างไปจากที่คิดไว้ตอนเริ่มเล่นหรือไม่
- เกมนี้บอกอะไรเราเกี่ยวกับเรื่องพนัน
- นักเรียนเชื่อมโยงการเล่นเกมนี้นับกับการเล่นพนันจริงๆ ได้หรือไม่
- การรู้และเข้าใจความรู้สึกตัวเองตอนเล่นพนันมีความสำคัญไหม

- ถ้ามีใครรู้สึกตื่นเต้นกับการเล่นเกมทำนองนี้ แสดงว่าคนๆ นั้นจะชนะ/ได้ ใช้ใหม่ อธิบาย

อภิปราย: ชักชวนให้นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนคำตอบสำหรับคำถามต่างๆ ในใบงาน

บอกนักเรียนว่าเจ้าของกิจการพนันย่อมอยากจะทำให้คนเล่นพนันเชื่อว่าตัวเองมีโอกาสจะชนะ ถ้าคนเล่นพนันรู้จริงๆ ว่าโอกาสจะได้มีเท่าไรและโอกาสจะเสียมีมากขนาดไหน คนอาจจะไม่เล่นก็ได้

คนเล่นเกม Chuck-a-luck ส่วนมากเชื่อว่ามีโอกาสได้แน่ๆ ผลตอบแทนสูง แต่ความจริงเป็นอีกอย่าง ที่แน่ๆ ก็คือ คนที่เปิดธุรกิจให้บริการเล่นเกมนี้จะทำเงินและได้กำไรมากกว่าคนเล่น

คนส่วนมากคิดว่าโอกาสมีถึง 1 ใน 6 สำหรับลูกเต๋า 3 ลูก นั้นหมายถึงโอกาสจะได้มีถึง 3 ใน 6 หรือร้อยละ 50 โอกาสถูกมีเยอะมาก เล่นเลย แต่นี่เป็นใช้หลักคณิตศาสตร์ผิดฝาผิดตัว

(ดู ข้อมูลประกอบ *Chuck-a-luck Wagers a Buck: A Case Study in Probabilistic Reasoning and the Gambler's Ruin*)

คำแนะนำครู: นักเรียนอาจจะรู้สึกตื่นเต้นและเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกมนี้ นี่เป็นส่วนหนึ่งของความรู้สึกหลายๆ อย่างที่ทำให้คนชอบเล่นพนัน ระวังด้วยว่า ถ้านักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมนี้น่าสนุก นักเรียนอาจจะอยากลองเล่นเกมพนันจริงๆ ขึ้นมาก็ได้ ครูน่าจะคุยเรื่องนี้กับนักเรียนและเตือนนักเรียนถึงผลร้ายและอันตรายต่าง การถามไถ่ (debrief) ในตอนท้ายกิจกรรมจะเป็นประโยชน์และช่วยเรื่องนี้ได้

กิจกรรม: การถามไถ่ (debrief) การพูดคุยถึงผลร้ายและอันตรายของการเล่นพนัน

คำแนะนำครู: กิจกรรมนี้อาจจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนพูดถึงผลเสีย หรืออันตรายจากการพนันจากประสบการณ์ตัวเอง เช่น ปัญหาและความกังวลเรื่องการเงินในครอบครัว หรือปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือปัญหาเกี่ยวกับญาติพี่น้อง พี่งระมัดระวังประเด็นความอ่อนไหวจากการเปิดเผยเรื่องส่วนตัว ถ้าเห็นว่าจำเป็น ควรจะหยุดการแสดงความคิดเห็น หรือเปลี่ยนไปให้คนอื่นพูดบ้าง พยายามอย่าพูดระบุชื่อ แต่ให้คุยกันในประเด็นที่สนใจกันกว้างๆ เข้าไว้

ถามนักเรียน:

อันตรายจากความรู้สึกตื่นเต้นเวลาเล่นพนันมีอะไรบ้าง

ผลที่ตามมาจากการความรู้สึกเพลิดเพลินไปกับการเล่นพนันมีอะไรบ้าง

การเพลินเพลินไปกับการเล่นพนัน ส่งผลร้าย/อันตรายในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้อย่างไร ให้นักเรียนเขียนมา เช่น
อันตรายด้านการเงิน อันตรายต่อตัวเอง อันตรายทางสังคม อันตรายด้านกฎหมาย
แล้วพูดคุยกันถึงคำตอบที่ได้

คำแนะนำครู: ดูเอกสารประกอบ: *The Gambling Continuum*

การประเมินผลการเรียนรู้

ประเมินความสามารถของนักเรียนในเรื่องต่อไปนี้:

- ความเข้าใจว่าคณิตศาสตร์สามารถทำให้มีดุลยพินิจในเรื่องโอกาสได้-เสียในการเล่นพนัน
- มีความเข้าใจเรื่องความเชื่อและความเข้าใจผิดๆ ที่คนเรามีในเรื่องพนัน รวมทั้งความเชื่อผิดๆ ที่ว่าความรู้คณิตศาสตร์เรื่องโอกาสได้-เสียจะทำให้คนเล่นพนันชนะ
- มีความเข้าใจความจริงในวงการธุรกิจพนัน โดยเฉพาะโอกาสและความได้เปรียบของธุรกิจเหล่านี้
- มีความเข้าใจว่าเรื่อง 'เข้ามือเป็นต่อ' เป็นเรื่องจริง
- มีความเข้าใจว่าพฤติกรรมของคนและสุขภาพที่ดีอาจจะได้รับผลกระทบจากความเข้าใจและความเชื่อผิดๆ ในเรื่องพนันได้

เป้าหมายความเข้าใจ 4: นักเรียนจะเข้าใจว่าตัวเองจะขอความช่วยเหลือจากใครได้อย่างไร ถ้ารู้สึกที่ตัวเองมีปัญหา/ได้รับความเดือดร้อนจากการพนัน

คำถาม: ถ้าเราคิดว่าตัวเองเจอปัญหาเดือดร้อนจากการพนัน เราจะทำขอความช่วยเหลือจากใคร อย่างไร

กิจกรรม: 'คิด เขียน จับคู่ ขยายวง' (Think-Ink-Pair-Share) หาความช่วยเหลือเมื่อได้รับผลกระทบจากการพนัน

ให้นักเรียนจับกลุ่มเป็นคู่และทำกิจกรรม 'คิด เขียน จับคู่ ขยายวง' ซึ่งคำถามต่อไปนี้เป็นแนว:

- ทำไมคนคิด/รู้สึกว่าเป็นเรื่องยากที่จะขอความช่วยเหลือ (จากคนอื่น)
- นักเรียนคิดถึงตอนที่ตัวเองขอความช่วยเหลือ (จากคนอื่น) ได้ไหม
- นักเรียนรู้สึกอย่างไร
- รู้สึกดีไหมที่ได้รับความช่วยเหลือ
- คนเราต้องทำอะไรบ้างในการที่จะเริ่มขอความช่วยเหลือ (จากคนอื่น)

ให้นักเรียนรายงานผลให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียน

คำแนะนำครู: บอกนักเรียนไม่ต้องพูดเรื่องส่วนตัวก็ได้ หากรู้สึกอึดอัด ย้ำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการให้เกียรติความคิดความเห็นคนอื่น ให้ระมัดระวังการพูดที่อาจจะเป็นเรื่องอ่อนไหวและกระทบกระเทือนคนอื่น ดูแลการพูดจาและเสนอความเห็นให้ดี เมื่อเห็นว่าจำเป็น อาจหยุดการแสดงความคิดเห็นบางอย่าง หรือตั้งคำถามเบี่ยงเบนเป้าสนใจไปที่อีกคน เช่น เรามาลองสมมุติว่าคนนี้มีปัญหานี้บ้างซิ เป็นต้น

อธิบายให้นักเรียนว่า ถ้านักเรียนเชื่อว่าตัวเอง หรือคนอื่นได้รับผลกระทบจากการพนัน นักเรียนสามารถขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานและคนที่เกี่ยวข้องได้

ถ้านักเรียนรู้ว่ามีปัญหาการเล่นพนัน ให้ข้อมูลเกี่ยวกับองค์กร หรือหน่วยงานที่นักเรียนสามารถติดต่อได้ ดูรายละเอียดในหัวข้อ องค์กรให้บริการช่วยเหลือและข้อมูลเรื่องการพนันของรับทัสมาเนีย

กิจกรรม: สร้างเรื่อง 2 เรื่อง

ให้นักเรียนจับคู่ช่วยกันสร้าง/แต่งเรื่อง 2 เรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในท่าทีและประสบการณ์ของคน 2 ประเภท ได้แก่:

- คนที่เล่นการพนันอย่างรู้เท่าทัน ระมัดระวังและรอบคอบ
- คนที่เล่นการพนันด้วยความคิดผิดๆ สุ่มเสี่ยงและเป็นอันตราย

นักเรียนจะต้องคิดถึงเรื่องพวกนี้ด้วย:

- ความคิดและการกระทำของแต่ละคน
- ท่าทีต่อการเล่นพนันที่ต่างกันส่งผลกระทบต่อแต่ละคนอย่างไร
- ปัจจัยอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อแต่ละคน เช่น เพื่อน
- คนที่ได้รับผลกระทบจากพนันจะหาความช่วยเหลือได้อย่างไร

นักเรียนควรจะทำสิ่งต่อไปนี้:

- กลับไปอ่านบททวนข้อมูลประกอบทุกหัวข้อ สมุดจดบันทึกและผลงานที่ทำ เช่น แผนที่ความคิด
- ทำงานร่วมกันและเมื่อเสร็จ อ่านเรื่องที่เขียนให้เพื่อนในชั้นฟัง
- แสดงความเข้าใจเป้าหมายการเรียนรู้อย่างชัดเจน
- นักเรียนอาจจะหารือกับครูและเพื่อนๆ เกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอ เช่น อาจจะเป็นการแสดงตามบทที่เขียน การทำเป็นวิดีโอ หรือการวาดเป็นภาพการ์ตูน ก็เป็นได้

การประเมินผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถทำในสิ่งต่อไปนี้:

- สร้างและสื่อสารเรื่อง 2 เรื่องที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจนและได้ผล
 - มีความเข้าใจว่าปัญหาการเล่นพนันมีหลายแบบหลายอย่าง
 - มีความเข้าใจว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้คนเล่นพนันด้วยความคิดผิดๆ สุ่มเสี่ยงและเป็นอันตราย
 - มีความเข้าใจว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้คนเล่นพนันอย่างรู้เท่าทัน ระวังระวังและรอบคอบ
 - รู้จักวิธีการหาความช่วยเหลือหลายแบบที่สามารถใช้แก้ปัญหาการเล่นพนันได้ยามจำเป็น
-

สรุป:

ตัวอย่างชุดการเรียนรู้และรายละเอียดกิจกรรมเกี่ยวกับการพนันในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ใน 2 ประเทศข้างต้น มีความแตกต่างและคล้ายคลึงในหลายประเด็น เห็นได้ชัดว่า ชุดการศึกษาเรื่องการพนัน (Gambling Education Toolkit) มีรายละเอียดด้านข้อมูลต่างๆ ในหัวข้อภาพรวมเรื่องการพนันค่อนข้างมาก ไม่ว่าจะเป็นนิยามความหมายคำศัพท์สำคัญๆ เกี่ยวกับ หลักการเล่นพนันให้ปลอดภัย หรือตรรกะวิบัติของคนติดพนัน ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลและความรู้พื้นฐานที่เป็นประโยชน์กับครูผู้สอนและคนทำงานกับเยาวชน การที่ชุดการศึกษา นี้ไม่ได้ออกแบบเพื่อใช้กับหลักสูตรการเรียนการสอนโดยตรงและไม่ได้ระบุให้ชัดว่าแผนกิจกรรมกิจกรรมไหนเหมาะจะใช้เยาวชนกลุ่ม อาจจะเป็นเหตุผลสำคัญที่ ผู้ออกแบบจำเป็นต้องระบุและความสำคัญกับความเชื่อมโยงของชุดการศึกษา และแผนกิจกรรมกับแผนงานเยาวชนแห่งชาติหลักสูตรหลัก สิ่งที่เรียกว่า ‘มาตรฐานวิชา’ และเนื้อหาวิชาอื่นๆ รวมทั้งประเด็นต่างๆ ที่คนนำไปใช้ต้องคิดถึงในการกำหนดวัตถุประสงค์และออกแบบแผนกิจกรรมต่างๆ หรือความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ วิธีการและกิจกรรมต่างๆ ให้สอดคล้องกับลักษณะ สถานการณ์และปัญหาของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย เห็นได้ชัดว่า ผู้ออกแบบชุดการศึกษา นี้คาดหวังครูและ/หรือคนทำงานกับเยาวชนค่อนข้างมาก ว่าจะสามารถนำเอาข้อมูล คำแนะนำ การวางแผนกิจกรรมและวิธีการทำกิจกรรมไปใช้ให้เหมาะสมกับเยาวชนกลุ่มเป้าหมายได้

น่าสนใจด้วยว่ากิจกรรมสำคัญๆ ที่ชุดการศึกษา นี้ใช้เพื่อสร้างความเข้าใจเยาวชนเรื่องการพนัน เป็นการทดลองและปฏิบัติจริงเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการพื้นฐานสำคัญๆ (อัตราต่อรอง โอกาสได้-เสีย ความได้เปรียบของเจ้ามือ/เจ้าของบ่อน) ของการเล่นพนันโดยรวม กิจกรรมการเรียนรู้เช่นนี้มีลักษณะคล้ายกับกิจกรรมทำนองเดียวกันกับชุดการเรียนรู้อื่นๆ ซึ่งไม่ได้มีเป้าหมายต่อต้านการพนัน (ซึ่งเป็นสิ่งถูกกฎหมาย) แต่ต้องการให้เด็กและเยาวชนได้ ‘ลอง’ เล่นและทำความเข้าใจในเรื่องพนัน เพื่อจะได้รู้และเข้าใจหลักการคณิตศาสตร์พื้นฐานการได้-เสียพนัน ความรู้สึกของคนเล่นพนันและการรู้เท่าทันกับผลร้ายและปัญหาจากการเล่นพนันจนเกินควรเป็นหลัก

ชุดการเรียนรู้การพนันที่เหลืออีก 2 ชุดมีลักษณะคล้ายกันเองตรงที่มีการออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้กับการเรียนการสอนในโรงเรียนโดยตรง เป้าหมายหลักและรอง รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ จึงมีรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินงานที่ชัดเจน รวมทั้งรูปแบบและวิธีการวัด/ประเมินผลการเรียนรู้ด้วย คู่มือการศึกษาการพนัน (Gambling Education Modules) วางกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนด้วยกัน เริ่มตั้งแต่การเริ่มต้นให้นักเรียนตั้งประเด็นและชวนคิดชวนคุยกัน ไปจนถึงการลงมือทำและการคิดทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ รายละเอียดกิจกรรมและการทำกิจกรรม ที่มีการนำข้อมูลต่างๆ มาใช้เป็นองค์ประกอบการเรียนรู้ ผสมผสานกับการเล่นเกม/การละเล่น ซึ่งให้เห็นถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนหัดค้นความหาข้อมูล คิด วิเคราะห์ สรุปและทำบันทึกสิ่งที่เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม ขณะที่ก็ให้ข้อมูล คำแนะนำและ

แนวทางการดำเนินกิจกรรมสำหรับครูในแต่ละกิจกรรมด้วย ประเด็นคำถาม/แนวคำถามต่างๆ ในแต่ละกิจกรรม รวมทั้งรายละเอียดในเอกสารประกอบการพิจารณาหลายๆ ชิ้น ซึ่งชี้ให้เห็นว่าคู่มือการศึกษา นี้มีการศึกษาวิจัย ค้นคว้าและเตรียมข้อมูลและประเด็นคำถามในเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับการพนันมาเป็นอย่างดี เอกสารชุดที่ 1 เรื่องความหมายสุขภาพ หรือเอกสารชุดที่ 4 เรื่องเยาวชนกับการพนัน เป็นตัวอย่างที่ดีของการจัดเตรียมข้อมูล เนื้อหา ประเด็นและตัวเลขต่างๆ ที่ครอบคลุม ชวนให้คิดและสามารถเอาไปประโยชน์ได้เป็นอย่างดี ส่วนชุดการเรียนรู้เรื่อง *เรื่องพนัน จริงๆ แล้วเป็นอย่างไร (What the REAL DEAL?)* ซึ่งในรายงานชิ้นนี้ได้นำเสนอตัวอย่างชุดการเรียนรู้ชื่อ ‘ได้ (กิน) หรือ โดน (กิน)’ (Hits or Myths) เป็นชุดการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายไม่ต่างจากชุดการเรียนรู้ก่อนหน้านี้ ซึ่งก็คือ การมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจและการรับรู้อย่างมีดุลยพินิจในความหมาย ผลกระทบและหลักการคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการพนัน โดยมีประเด็นเรื่องการขอความช่วยเหลือกรณีเกิดปัญหาความเดือดร้อนจากการพนันด้วย เช่นเดียวกับคู่มือการศึกษาการพนัน ชุดการเรียนรู้เรื่องพนันฯ มีรายละเอียดประเด็นพิจารณา รูปแบบและลักษณะกิจกรรม ขั้นตอนและการทำงานโดยใช้ใบงานและการใช้เอกสารข้อมูลค่อนข้างมากและซับซ้อน ไม่เพียงในแต่ละกิจกรรมครูจะได้รับคำแนะนำสำคัญๆ ทั้งเรื่องข้อมูลที่ควรรู้ แนวทางการทำงานและการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนเท่านั้น ครูยังได้รับคำแนะนำให้พึงใส่ใจต่อผลกระทบด้านอารมณ์ความรู้สึกในการพูดถึงประสบการณ์ส่วนตัวเรื่องปัญหาการพนันด้วย เช่นเดียวกับคู่มือการศึกษาการพนัน รายละเอียดประเด็นคำถามต่างๆ ในใบงานต่างๆ ที่นักเรียนต้องตอบและข้อมูลประกอบในประเด็นต่างๆ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้จัดทำชุดการเรียนรู้เรื่องพนันฯ มีการศึกษา ค้นคว้าและเตรียมข้อมูลและการนำเสนอมาเป็นอย่างดีเช่นกัน

โดยรวมแล้วชุดการเรียนรู้ทั้งสาม มีประเด็นควรพิจารณาให้มีความสำคัญอยู่หลายข้อ

ประการแรก เครื่องมือ สื่อการเรียนรู้การสอนและชุดการเรียนรู้เรื่องการพนัน (gambling education toolkits/resources) เหล่านี้เป็นผลพวงของความพยายามของภาครัฐในประเทศที่การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย ในอันที่จะรักษาความสมดุลพอดีระหว่างการปกป้องสิทธิส่วนบุคคลในการเล่นพนันในฐานะเป็นการละเล่น และการพักผ่อนหย่อนใจกับการควบคุมและป้องกันผลร้ายและอันตรายอื่นๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งในระดับส่วนตัว ความสัมพันธ์กับคนอื่น อาชีพงาน การเรียน ชุมชนและสังคม

ประการที่สอง ชุดการเรียนรู้เรื่องการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนเป็นหนึ่งในมาตรการหลายๆ อย่างของรูปแบบและแนวทางการบริหารจัดการธุรกิจอุตสาหกรรมการพนันและการเล่นพนันของปัจเจกภายใต้แนวคิด ‘การทำธุรกิจพนันและการเล่นพนันอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม’ (responsible gambling) และแนวทางการป้องกันที่ไม่ได้มุ่งขจัด แต่เน้น ‘การบรรเทา หรือควบคุมการผลเสีย ผลร้ายและปัญหาที่เกิดขึ้นให้ได้มากที่สุด’ (harm minimization)

ประการที่สาม ชุมการเรีนนรู้ฯ ได้รับการพัฒนาขึ้นมาโดยความร่วมมือขององค์กรและหน่วยงานหลายฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานการศึกษา สาธารณสุข ทรัพยากรมนุษย์ องค์กรพัฒนาเอกชนและองค์กรภาครัฐที่เกี่ยวข้อง โดยมีการวิจัย การทดลองและการขยายผล การหารือกับผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ และการพัฒนาให้มีความเชื่อมโยงกับเป้าหมายหลักสูตรแกนกลาง (ประชาธิปไตย สิทธิความเป็นพลเมือง สิทธิส่วนตัว ความเท่าเทียมกัน) และวิชาอื่นๆ (คณิตศาสตร์ ศิลปะและการแสดง) รวมทั้งนโยบายและแผนงานอื่นๆ (เช่น แผนพัฒนาเยาวชน)

ประการที่สี่ ชุมการเรีนนรู้ฯ สำหรับเด็กและเยาวชน ได้รับการออกแบบโดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงและอิทธิพลของสื่อรูปแบบใหม่ๆ การโฆษณาและการพัฒนาเทคโนโลยีด้านการสื่อสารใหม่ๆ ที่จะมีผลต่อการรับรู้และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ และการใช้ชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชน

ประการที่ห้า ชุมการเรีนนรู้ฯ และเครื่องมือการเรียนการสอนเรื่องการพนันเหล่านี้ นอกจากการให้ความรู้และความเข้าใจเรื่องการพนัน ปัญหาและการแก้ปัญหการพนันแล้ว ยังมีเป้าหมายการออกแบบกิจกรรมและการเรีนนรู้เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดความรู้ ความเข้าใจและการรู้จักคิดและตัดสินใจอย่าง ‘รู้เท่าถึงการณ์’ (well-informed decision) ในอนาคตที่จะมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ไปอีกมากอีกด้วย

ประการที่หก การนำเอาสื่อ/ชุมการเรีนนรู้เรื่องการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนจาก 2 ประเทศมาปรับใช้ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับหลักสูตรและการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนเป็นประเด็นที่ผู้ที่เกี่ยวข้องต้องคำนึงและใส่ใจในหลายๆ เรื่อง อาทิ เงื่อนไขทางสังคม เศรษฐกิจและการเมืองที่ทำให้การพนันในสังคมไทยทั้งถูกกฎหมายและผิดกฎหมายกลายเป็นวัฒนธรรมและสิ่งปกติในชีวิตประจำวัน ความล้มเหลวและระบบการบริหารรวมศูนย์ขององค์กรที่รับผิดชอบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนของประเทศ รวมทั้งเจตนาและความมุ่งมั่นของผู้นำทางการเมือง สังคมและวัฒนธรรมที่ต้องการสร้างเด็กและเยาวชนของประเทศที่มีคุณภาพเชื่อมั่นในอนาคตและสามารถสร้างสังคมที่ดีและเป็นธรรมกว่าที่เป็นอยู่ได้ หลักสูตรและชุมการเรีนนรู้เรื่องการพนันเหล่านี้ถ้าดูกันอย่างผิวเผิน ก็เป็นเพียงแคกิจกรรมและเนื้อหาที่ต้องการสอนและเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้เรีนนรู้เท่าทันเรื่องการพนันเท่านั้น แต่ถ้าพิจารณาด้วยดุลยพินิจ จะเห็นได้ว่า ชุมการเรีนนรู้เหล่านี้มีเป้าหมายและความคาดหวังผลการเรีนนรู้ที่กว้างไกลกว่านั้น โดยเฉพาะการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้รู้จักคิด วิเคราะห์และสรุปผล การใช้เหตุผลและการตั้งคำถามต่อมายาคติ หรือความเชื่อผิดๆ ในสังคม ประเด็นนี้ไม่ใช่หรือที่ควรจะเป็นเรื่องที่สมควรได้รับการพิจารณาอย่างจริงจัง โดยเฉพาะในสังคมที่ระบบและหลักสูตรการศึกษาให้ความสำคัญกับการท่องจำ กฎกติกาและมายาคติต่างๆ มากกว่าการคิด การวิเคราะห์ การทำความเข้าใจและการใช้เหตุผลในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ อย่าง ‘รู้เท่าถึงการณ์’ เช่นที่เป็นอยู่ในสังคมไทย

ภาคผนวก:

ภาคผนวก 1.1:

รายละเอียดกิจกรรมสำหรับแผนกิจกรรมการแนะนำเรื่องการพนัน (คู่มือการศึกษาการพนัน)

Gambling Brainstorm & Name Game

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรมเพื่อให้เยาวชนรู้จักกัน ขณะเดียวกันก็เป็นโอกาสแนะนำหัวข้อในการจัดกิจกรรมให้เยาวชนและสำรวจความคิดเห็นเยาวชนเรื่องการพนัน

ลำดับขั้นตอนทำกิจกรรม: การกระตุ้นผู้เข้าร่วมและการละลายพฤติกรรม

เวลา: 10 นาที

อุปกรณ์: กระดาษ flip-chart เขียน ปากกาเมจิกและสมุดจดบันทึกของผู้จัด (ถ้ามี)

วิธีการ:

1. ถามชื่อเยาวชนและให้แต่ละคนบอกคำเกี่ยวกับการพนันมา 1 คำ เริ่มจากอักษรตัวแรกของชื่อตัวเอง
2. จดคำที่เยาวชนเลือกในกระดาษ
3. ผู้จัดอาจใช้คำต่างๆ ที่จดมาใช้พูดอธิบายสรุปเหตุผลในการจัดกิจกรรม
4. ผู้จัดอาจจะชวนให้เยาวชนพูดเล่า/ขยายความคำที่ตัวเองเลือกอีกสักหน่อย เพื่อให้ได้รู้ว่าเยาวชนมีความคิดความเข้าใจเรื่องการพนันแค่ไหน อย่างไร
5. อธิบายให้เยาวชนฟังว่าการพนันคืออะไร โดยใช้คำที่เยาวชนพูดถึง (“การพนันคือการนำเอาเงิน หรือบางสิ่งบางอย่างที่มีค่าไปเสี่ยงลงทุนกับอะไรบางอย่างที่ไม่ทราบผลลัพธ์แน่นอน ด้วยความหวังว่าจะได้เงิน หรือสิ่งมีค่าอื่นๆ เพิ่มมากขึ้น”)

ถ้าจะทำแบบสั้นๆ: ก็ตั้งคำถามระดมความคิดเห็นกลุ่มเยาวชนเลยว่า ‘การพนัน’ คืออะไร อาจจะทำให้การระดมความคิดเห็นตื่นเต้นมากขึ้นด้วยการให้เยาวชนทำอะไรสนุกๆ เช่น ให้ใช้ปากกาเพียง 1 ด้ามในการเขียนความคิดบนบอร์ด ขณะที่ให้ส่งลูกโป่งต่อๆ กันไปด้วย จากนั้นก็ทำกิจกรรมตั้งแต่กิจกรรม 3 ต่อไป

Bingo Game

เป็นกิจกรรมที่ใช้ละลายพฤติกรรมให้เยาวชนได้รู้จักและพูดคุยกับคนอื่นๆ ขณะเดียวกันก็ก็เรียนรู้ข้อมูลและข้อเท็จจริงเรื่องการพนันได้เป็นอย่างดี

ลำดับขั้นตอนทำกิจกรรม: การหาข้อมูล

เวลา: 10 นาที

อุปกรณ์: แผ่นกระดาษ ปากกา

วิธีการ:

1. แจกกระดาษให้เยาวชนคนละแผ่น
2. อธิบายเกมที่จะเล่น ตามที่อธิบายไว้ในกระดาษที่แจกไปแล้ว บอกด้วยว่าทุกคนใช้ชื่อที่ได้แต่ละชื่อได้เพียง 2 ครั้งและใช้ชื่อตัวเองได้ครั้งเดียว
3. ให้คนเดินถามคนอื่นๆ ด้วยคำถามในกระดาษที่แจก จดเฉพาะชื่อคนที่ตอบได้ (ไม่ใช่คำตอบ) ลงไปในกระดาษ
4. นั่งลงและพูดคุยกันเรื่องคำตอบที่ได้

กระดาษคำถาม

ตามกฎหมาย คนที่จะซื้อหอยต้อง มีอายุอย่างน้อยเท่าไร	ความเสี่ยงจากการเล่นพนันจน เป็นปัญหาคืออะไร	ค่าที่ใช้บอกความเป็นไปได้ที่อยู่ใน รูปอัตราส่วน (เช่น 10 ต่อ 1)
บอกชื่อที่รับแทงม้ามาสัก 3 ชื่อ	ตามกฎหมาย คนที่จะเข้าบ่อน คาสีโนต้องมีอายุอย่างน้อย เท่าไร	เกมพนันที่ผู้หญิงชอบเล่นคืออะไร
ในอังกฤษ คนใช้เงินเล่นพนันใน แต่ละอาทิตย์สักเท่าไร	ชอบดนตรีและการเดินร่ำโบราณ และการเดินร่ำแบบบ้านๆ ของ ชาวสก็อตแลนด์ไหม	ถ้ากังวลใจเรื่องการเล่นพนันของ ตัวเอง หรือของญาติพี่น้อง หรือ ของเพื่อน คุณจะไปขอความ ช่วยเหลือจากใคร
มีนาฬิกาในบ่อนคาสีโนที่ ลาสเวกัสสักกี่อัน	กลเม็ดที่สามารถทำให้เรามี โอกาสชนะการเล่นรูเล็ตเพิ่มขึ้น คืออะไร	หอยลอตเตอรีใบหนึ่ง ราคา เท่าไร

คำแนะนำ: ผู้จัด/ครู อาจจะปรับเปลี่ยนและแก้ไขคำถามในกระดาษที่แจกก็ได้

กระดาษคำตอบ

<p>ตามกฎหมาย คนที่จะซื้อหวยต้องมีอายุอย่างน้อยเท่าไร</p> <p>16 ปี</p>	<p>ความเสี่ยงจากการเล่นพนันจนเป็นปัญหาคืออะไร</p> <p>เช่น ไม่มีใครคบด้วย ครอบครัวแตกแยก ดิดหนี่ วิตกกังวล ไม่สนใจกฎกติกา มารยาท</p>	<p>คำที่ใช้บอกความเป็นไปได้ที่อยู่ในรูปอัตราส่วน (เช่น 10 ต่อ 1)</p> <p>อัตราต่อรอง</p>
<p>บอกชื่อที่รับแทงม้ามาสัก 3 ชื่อ</p> <p>เช่น Paddy Power, Coral, Ladbrokes, Betfred, William Hill</p>	<p>ตามกฎหมาย คนที่จะเข้าบ่อนคาสีโนต้องมีอายุอย่างน้อยเท่าไร</p> <p>18 ปี</p>	<p>เกมพนันที่ผู้หญิงชอบเล่นคืออะไร</p> <p>เกมบิงโก</p>
<p>ในอังกฤษ คนใช้เงินเล่นพนันในแต่ละอาทิตย์สักเท่าไร</p> <p>กว่า 1,000 ล้านปอนด์</p>	<p>ชอบดนตรีและการเดินรำโบราณ และการเดินรำแบบบ้านๆ ของชาวสก็อตแลนด์ใหม่</p> <p>เหะๆ ถามเล่นๆ</p>	<p>ถ้ากังวลใจเรื่องการพนันของตัวเอง หรือของญาติพี่น้อง หรือของเพื่อน คุณจะไปขอความช่วยเหลือจากใคร</p> <p>ครูแนะแนว หมอทั่วไป เว็บไซต์และบริการสายด่วนต่าง ๆ ที่ระบุไว้ในหัวข้อ 'แหล่งความช่วยเหลือ'</p>
<p>มีนาฬิกาในบ่อนคาสีโนที่ลาสเวกัสสักกี่เรือน</p> <p>ไม่มีเลย</p>	<p>กลเม็ดที่สามารถทำให้เรามีโอกาสชนะการเล่นรูเล็ตเพิ่มขึ้นคืออะไร</p> <p>ไม่มีกลเม็ดอะไรที่ช่วยได้</p>	<p>หวยลอตเตอรี่ใบหนึ่ง ราคาเท่าไร</p> <p>2 ปอนด์</p>

Bingo แบบสั้น:

ตามหาคนที่รู้คำตอบ

- เขียนชื่อคนที่รู้คำตอบในช่อง (ไม่ใช่เขียนคำตอบ)
- สิ่งต้องจำ คนเล่นสามารถใช้ชื่อแต่ละชื่อได้เพียง 2 ครั้งและใช้ชื่อตัวเองได้ครั้งเดียว
- ตะโกนคำว่า BINGO! เมื่อเติมช่องได้หมด

Coin Game (เกมโยนเหรียญ)

กิจกรรมนี้ช่วยให้เยาวชนได้เห็น ได้ดูและลงมือปฏิบัติในการรู้จักความหมายของอัตราต่อรอง (odds) โอกาส (chance) และความเป็นไปได้ (probability) เพื่อจะได้เข้าใจเรื่องความเป็นไปได้ดีขึ้น

ลำดับขั้นตอนกิจกรรม: การหาข้อมูล การถ่ายทอดข้อมูล/ความรู้ใหม่ๆ

เวลา: 5-10 นาที

อุปกรณ์: เหรียญ กระดาษ flip-chart ปากกาเมจิก

วิธีการ:

1. หยิบเหรียญให้กลุ่มเยาวชนดู
2. ถามเยาวชนว่า ถ้าโยนเหรียญ โอกาสจะออกหัวมีเท่าไร โอกาสออกก้อยมีเท่าไร คำตอบ คือ ร้อยละ 50
3. หลังจากนั้น ถามอีกว่า อัตราต่อรองเป็นเท่าไร คำตอบ คือ 1:2 (เป็นการเขียนร้อยละ 50 อีกแบบหนึ่งเท่านั้น)
4. ถ้าโยนเหรียญ 3 ครั้ง โอกาสจะออกหัว 3 ครั้งติดต่อกันมีไหม คำตอบ คือ มี
5. ถ้าโยนเหรียญ 300 ครั้ง โอกาสจะออกหัว 300 ครั้งมีไหม คำตอบ คือ แทบไม่มีทางเลย (เช่นอัตราต่อรอง การโยนเหรียญออกหัว 12 ครั้งติดต่อกัน คือ 1: 4,096 ดังนั้น การออกหัว 300 ครั้งติดต่อกันจึงเป็นไปได้ยาก... มากกกกก)
6. ดังนั้น ถ้าโยนเหรียญ 300 ครั้ง น่าจะได้ผลลัพธ์แบบไหนมากที่สุด คำตอบ คือ ร้อยละ 50 ออกหัว อีกร้อยละ 50 ออกก้อย ซึ่งก็คือ ออกหัว 150 ครั้งและออกก้อย 150 ครั้ง
7. ชี้ย้ำให้เห็นว่าในระยะสั้น (เช่น โยนเหรียญแค่ 3 ครั้ง) ผลลัพธ์ (โอกาสได้-เสีย) จะไม่แสดงให้เห็นถึงตัวเลขอัตราต่อรองของเกมนั้นๆ แต่ถ้าเราเล่นบ่อยมากขึ้นเท่าไร ผลลัพธ์ยิ่งจะมีค่าใกล้กับตัวเลขอัตราต่อรองของเกมนั้นๆ มากขึ้นเท่านั้น พูดอีกอย่าง ยิ่งเราโยนเหรียญมากครั้งเท่าไร ผลลัพธ์โดยรวมจะเป็นการออกหัว ร้อยละ 50 และออกก้อยร้อยละ 50 มากขึ้นเท่านั้น เพราะอัตราต่อรองของการโยนเหรียญของเหรียญทุกเหรียญคือ 1:2 (หนึ่งต่อสอง) ในทางคณิตศาสตร์ เราเรียกสิ่งนี้ว่า 'กฎของค่าเฉลี่ย'
8. อธิบายว่าหลักการนี้ใช้ได้กับเกมพนันทุกชนิดในบ่อนคาสิโน ร้านรับแทงพนัน การเล่นเกมต่างๆ การเล่นเกมและเกมพนันอื่นๆ
 - ถามว่าที่เล่นพนันเหล่านี้มีเกมพนันที่ไม่มีใครได้เปรียบเสียเปรียบไหม ไม่มี เกมที่เล่นกันไม่เคยให้คนเล่นมีโอกาสชนะร้อยละ 50 (หรือสูงกว่านั้น) เลย ทำไมอย่างนั้นละ เหตุผลก็คือธุรกิจพนันเป็นธุรกิจหากำไร ซึ่งหมายถึงว่า ถ้าจะให้ธุรกิจอยู่ได้ ก็ต้องมีรายได้และรายได้ของธุรกิจพนันก็มาจากคนเล่นพนันแล้วเสียเงิน

- ผลประโยชน์ของธุรกิจพนันคือการทำให้คนเล่นพนันเสียมากกว่าได้ ซึ่งทำได้ด้วยการสร้างเกมเล่นพนันที่มีอัตราต่อรองทำให้คนเล่นมีโอกาสเสียมากกว่า ดังนั้น วงการธุรกิจพนันจึง (อยู่ในสถานะ) 'ได้เปรียบคนเล่นเสมอ ความได้เปรียบนี้เรียกกันว่า 'อัตราการใช้เปรียบของเจ้ามือ/เจ้าของธุรกิจพนัน' (house edge)
- พูดยกตัวอย่าง เกมการพนัน ให้โอกาสคนเล่นชนะแค่ระหว่างร้อยละ 25 และร้อยละ 49 ซึ่งหมายถึงว่าคนเล่นพนันมีโอกาสจะเสียระหว่างร้อยละ 51 และร้อยละ 75
- เช่นเดียวกับการโยนเหรียญ เราอาจจะเล่นได้ตอนเริ่มเล่นเกมการพนัน (ได้ในระยะสั้น) แต่เมื่ออัตราต่อรอง (ของเกมนั้นทุกชนิด) มีแต่ทำให้เรา (ผู้เล่น) เสียเปรียบ ดังนั้นยิ่งเล่น โอกาสได้-เสียก็จะยิ่งใกล้เคียงกับอัตราต่อรองมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นยิ่งเราเล่น เราก็ยิ่งจะเสียมากขึ้นเท่านั้น (คนเล่นพนันไม่มีทางชนะในระยะยาว)
- นั่นหมายถึงว่า ในระยะสั้น คนเล่นพนันอาจจะเล่นได้บ้าง แต่ในระยะยาว คนเล่นจะมีแต่เสียกับเสียเท่านั้นและก็ทำอะไรไม่ได้ด้วย
- ดังนั้น เมื่อไม่มีทาง (ที่คนเราจะ) เล่นพนันชนะได้ในระยะยาว การเล่นต่อเพื่อเอา (เงินที่เสียไป) คืนจึงเป็นการเล่นพนันที่มีแต่จะแพ้เท่านั้นเอง

หรือจะลองทำแบบอื่นดู:

ในระหว่างขั้นตอน 6 และ 7 เพื่อให้เยาวชนเข้าใจความคิดเป็นรูปธรรมมากขึ้น ผู้จัดลองให้เยาวชนจับเหรียญโยนเล่นดู โดยให้แต่ละคนลองโยนสักครั้ง หรือสองครั้ง (หรือมากกว่านั้น ถ้าเยาวชนที่เข้าร่วมเป็นกลุ่มเล็ก หลักการคือให้เหรียญได้โยน 30 ครั้งโดยรวม)

- จดผลการออกหัวออกก้อยของเยาวชนแต่ละคนเรียงตามลำดับในกระดาษ flip-chart
- นับผลการออกหัวออกก้อยที่ได้ ซึ่งน่าจะเป็นในลักษณะที่ว่า บางครั้งก็จะมีออกหัว หรือก้อย 2-3 ครั้งติดต่อกัน แต่โดยรวม ผลที่น่าจะเป็นการออกหัวออกก้อยเท่าๆ กัน แสดงให้เห็นตัวเลขอัตราต่อรองของการโยนเหรียญ ร้อยละ 50 ออกหัว ร้อยละ 50 ออกก้อย

ข้อสังเกตเพิ่มเติม:

จำไว้ด้วยว่า เกมพนันทุกชนิดที่มีเจ้ามือ/มีเจ้าของธุรกิจลงทุนมิให้เล่นกันตามสถานที่ต่างๆ (เช่น บ่อนคาสิโน ร้านอาหารพนัน หวยต่างๆ ที่เล่นเกมบิงโก เป็นต้น) ล้วนแต่เป็นเกมที่เจ้ามือ/เจ้าของธุรกิจพนันมีอัตราต่อรองที่ได้เปรียบ (คนเล่น) อยู่แล้ว (house edge) และผู้เล่นพนันก็ไม่มีทางชนะเลยในระยะยาว มีแต่เกมที่อาศัยทักษะในการเล่น (เช่น การเล่นเกมบิลเลียด การเล่นเกมฟุตบอล) ที่คนเล่นสามารถเอาชนะกันได้จริงๆ

Dice Game (เกมโยนลูกเต๋า)

กิจกรรมนี้เป็นการจำลองการเล่นพนัน เพื่อให้เยาวชนได้สำรวจตรวจตราและเข้าใจความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับการเล่นได้ (ชนะ) และการเสีย (แพ้) พนัน กิจกรรมนี้ยังเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เข้าใจความหมายและผลกระทบของแนวคิดเรื่อง อัตราต่อรองที่ได้เปรียบของเจ้ามือ/เจ้าของธุรกิจพนัน (house edge) และการเล่นต่อเพื่อเอาคืน (chasing losses) ด้วยตัวอย่างจริงและได้เรียนรู้ว่าความเป็นไปได้ส่งผลต่อโอกาสได้-เสียของคนเราได้อย่างไร

ลำดับขั้นตอนกิจกรรม: การถ่ายทอดข้อมูล/ความรู้ใหม่ๆ

เวลา: 15-20 นาที

อุปกรณ์: ใบแทงพนัน (betting slip) ปากกา ลูกเต๋า กระดาษ flip-chart ปากกาเมจิก

วิธีการ:

1. แจกใบแทงพนันให้ทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรม
2. บอกเยาวชนว่า เราจะเล่นเกมลูกเต๋ากัน เพื่อดูกันว่าการเล่นพนันเพื่อเอาชนะเจ้ามือ/เจ้าของบ่อน (กลุ่มธุรกิจที่อยู่เบื้องหลัง/ลงทุนในธุรกิจ) จะเป็นอย่างไร (ต้องแน่ใจด้วยว่าเยาวชนที่เข้าร่วมมีความเข้าใจเรื่อง 'ความได้เปรียบอัตราต่อรองของเจ้ามือ/เจ้าของบ่อน' หรือ house edge จากการเล่นเกมความหมายต่างใน เกมบิงโกแล้ว)
3. อธิบายกติกาการเล่น:

ในการเล่นเกมนี้นี้ แต่ละคนจะต้องจ่ายเงิน 'สมมติ' 1 ปอนด์ในการทายแต่ละครั้ง ดังนั้นแต่ละคนจะต้องจ่าย 10 ปอนด์สำหรับการการทายทั้งหมด 10 ครั้งในใบแทงพนัน

บ่อนคาสิโน (ตัวเยาวชนเองในเกมนี้นี้) จะ 'จ่ายคืน' 3 ปอนด์ สำหรับการทายถูกแต่ละครั้ง
4. สิ่งที่คุณเข้าร่วมต้องทำคือ การเลือกทายตัวเลขใดเลขหนึ่งจากเลขตั้งแต่ 1 ถึง 6 และเขียนเลขที่นั้นในคอลัมน์ เลขทายในใบแทงพนัน ให้ทุกคนเขียนเลขที่ทายจนครบแถว (10 แถว) ของคอลัมน์ก่อนจะเริ่มเล่นเกม
5. ก่อนจะทอยลูกเต๋า บอกทุกคนว่ากติกาการเล่น คือทุกครั้งที่ใครทายตัวเลขถูก ให้ตะโกนอะไรสักอย่างดังๆ เช่น 'ถูก!' ส่วนคนที่ทายไม่ถูกก็ให้เงียบไว้
6. ทอยลูกเต๋าทันที 10 ครั้ง ในการทอยแต่ละครั้ง ผู้เข้าร่วมจดเลขที่ออกในคอลัมน์เลขออก เล่นเกมให้จบ และครบตามกติกา
7. หลังจากทอยลูกเต๋า 10 ครั้ง ให้ผู้เข้าร่วมทำสิ่งต่อไปนี้
 - เขียนตัวเลข 3 ปอนด์ลงในคอลัมน์ทายถูกสำหรับแต่ละครั้งที่ผู้เข้าร่วมทายเลขถูก
 - รวมจำนวน/ตัวเลขที่ชนะ

8. ถามคนที่ทายไม่ถูกเลยมีกี่คน เขียนตัวเลขบนกระดาศ flip-chart และเตือนให้รู้ว่าผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ไม่ได้อะไรเลย จากนั้นถามคนที่ทายถูก 1 ครั้งมีกี่คน เขียนตัวเลขบนกระดาศและเขียนด้วยว่าแต่ละคนได้เงินกี่คนเท่าไร (เช่น คนทายเลขถูก 1 ครั้งมี 3 คน ก็จะได้เงินคนละ 3 ปอนด์) ถามไปอีกเรื่อยๆ ว่า มีคนทายถูก 2 ครั้งกี่คน ถูก 3 ครั้งกี่คน ถูก 4 ครั้งกี่คน...จนถึงถูก 10 ครั้งกี่คน (เช่น คนทายเลขถูก 3 ครั้ง จำนวน 4 คน ก็จะได้เงินคนละ 4 ปอนด์)

9. ตอนนี้ ดูตัวเลขบนกระดาศและชี้ให้เห็นว่า คนส่วนใหญ่ดูเหมือนจริงๆ แล้วจะทายถูกและได้เงินติดไม้ติดมือไปบ้าง ถามผู้เข้าร่วมต่อว่าคนมักจะทำอะไรหลังเล่นพนันชนะแล้วได้เงิน คำตอบก็คือ ปกติคนที่เล่นพนันชนะมักจะเล่นต่อทันที เพราะสนุกและตื่นเต้นไปกับสิ่งที่เกิดขึ้น เป็นต้น

Events' Odds Game

กิจกรรมนี้แสดงให้เห็นถึงโอกาส/อัตราต่อรองของการถูกหวยและโอกาสที่เหตุการณ์อื่นๆ จะเกิดขึ้น รวมทั้งการเปิดโอกาสให้พูดคุยกันถึงความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ (เคย) รู้และความเป็นจริงในเรื่องการถูกหวย National Lottery (เป็นหน่วยที่ใหญ่ที่สุดในอังกฤษ มีรัฐบาลเป็นเจ้าของ เป็นหน่วยที่นิยมกันมาก เพราะแม้โอกาสถูกมีน้อยมาก แต่เป็นหน่วยที่ให้เงินรางวัลก้อนใหญ่มาก)

ลำดับขั้นตอนกิจกรรม: การถ่ายทอดข้อมูล/ความรู้ใหม่ๆ

เวลา: 10-15 นาที

อุปกรณ์: 'บัตรเหตุการณ์' 1 ชุด 'บัตรโอกาสที่ (เหตุการณ์) จะเกิดขึ้น' 1 ชุด (ไม่ใช้ก็ได้) และกระดาศคำถามสำหรับผู้จัด

วิธีการ:

1. แจกชุดบัตรเหตุการณ์ให้ผู้เข้าร่วม
2. ให้ผู้เข้าร่วมเรียงบัตรตามลำดับจากเหตุการณ์ที่มีโอกาสจะเกิดมากที่สุดไปจนถึงน้อยที่สุด ให้คิดถึงเฉพาะโอกาสที่จะเกิดขึ้นในอังกฤษเท่านั้น
3. ตรวจสอบลำดับเหตุการณ์ที่จัดเรียงกันขึ้น ถามให้ผู้เข้าร่วมลองทายกันดูว่า โอกาสที่แต่ละเหตุการณ์จะเกิดขึ้นมีสักเท่าไร
4. เฉลยคำตอบที่ถูกต้องสำหรับแต่ละเหตุการณ์ เพื่อให้เยาวชนจัดเรียงลำดับบัตรเหตุการณ์เสียใหม่ (ในระหว่างนั้น ผู้จัดสามารถยื่น 'บัตรโอกาสที่จะเกิดขึ้น' ให้เยาวชนที่เข้าร่วมเพื่อใช้เรียงลำดับให้ถูกต้อง)

5. ชักชวนให้พูดคุยกันในเรื่องโอกาสที่ถูกต้องที่เหตุการณ์แต่ละอย่างจะเกิดขึ้นและการที่คนเรารู้อะไรมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในเรื่องการพนันได้อย่างไร โดยเฉพาะ ลองคิดถึงความหมายของโอกาส 1: 97 ที่คนจะถูกหวยได้รางวัล 25 ปอนด์ (รางวัลต่ำเงินสุดต่ำสุดสำหรับการถูกหวย 3 ตัวเลขหลัก) อาทิ:

- โอกาสถูกหวย 3 ตัวมีมากกว่าการถูกรางวัลที่หนึ่ง (ซึ่งมีโอกาสเพียง 1: 45 ล้าน)
- โอกาส 1: 97 หมายถึงว่า โดยเฉลี่ยแล้ว ในจำนวนหวย 97 ใบ จะมีหวยที่ถูกรางวัล 25 ปอนด์ 1 ใบ (นี่เป็นค่าเฉลี่ย ดังนั้น อาจจะไม่มีคนถูกละเลยก็ได้ หรือบางทีอาจจะมีหวยถูกรางวัล 25 ปอนด์มากกว่า 1 ใบก็เป็นได้)
- เนื่องจากหวยใบหนึ่งราคา 2 ปอนด์ ถ้ามีคนถูกรางวัล 25 ปอนด์สักครั้ง ก็แสดงว่าคนอื่นๆ นั้นจะต้องได้ซื้อหวยถึง 97 ใบ หรือเสียเงินไป 194 ปอนด์ ถึงจะมีโอกาสถูกและได้เงิน 25 ปอนด์คืน ดังนั้นคนที่ถูกรางวัลเลข 3 ตัวก็ต้องเสียเงิน 169 ปอนด์อยู่ดี
- โดยเฉลี่ย ทุก 97 คนที่ซื้อหวยคนละใบ จะมีคนเพียง 1 คนเท่านั้นที่จะถูกหวยได้รางวัล 25 ปอนด์ แต่ปกติคนที่ถูกหวยนี้แหละที่จะเที่ยวไปบอกคนอื่นว่าตัวเองถูกหวย 25 ปอนด์ ขณะที่คนที่ไม่ถูกหวยมักจะเงียบๆ ไป ข้อมูลนี้อาจจะทำให้ความคิดคนเรื่องการเล่นหวยเปลี่ยนไป ถ้าได้รู้ว่าคนซื้อหวยไม่ถูกมีมากขนาดไหน

ลองทำกิจกรรมแบบอื่นดู: ถ้ามีคนเข้าร่วมกลุ่มใหญ่ ผู้จัดอาจจะแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นทีมๆ และใช้บัตรหลายๆ ชุด ผู้จัดแจกบัตรให้คนละคน 1 บัตรและให้กลุ่มยืนตั้งแถวเรียงไปตามคนถือบัตรเหตุการณ์ที่มีโอกาสเกิดมากที่สุดไปจนถึงคนที่ถือบัตรเหตุการณ์ที่มีโอกาสน้อยที่สุด แล้วทำตามตั้งแต่ขั้นตอน 3 ไป

อุปกรณ์: บัตรเหตุการณ์

ทอยลูกเต๋า 2 ลูกให้ออกเลข 6 ทั้งสองลูก	ถูกหวย National Lottery ได้รางวัล 25 ปอนด์
โยนเหรียญออกหัวติดต่อกัน 12 ครั้ง	ได้รับอุบัติเหตุจากเครื่องเล่นในสวนสนุก ในอังกฤษ

เสียชีวิตจากเครื่องบินตก	ถูกหวย National Lottery ทั้ง 6 ตัว
ดึงไฟได้เลข 1 จากสล็อตไฟทั้งหมด	เจอใบ clover 4 ใบในการมองหาครั้งแรก (ปกติ clover มี 3 ใบ ถ้าเจอ 4 ใบ ถือว่าโชคดี)
โดนฟ้าผ่าตาย	

อุปกรณ์: บัตรโอกาสที่ (เหตุการณ์) จะเกิดขึ้น

1 ใน 10 ล้าน	1 ใน 13
1 ใน 45 ล้าน	1 ใน 11 ล้าน

1 ใน 2 ล้าน	1 ใน 10,000
1 ใน 4,096	1 ใน 97
1 ใน 36	

Gambling Adverts (การโฆษณาเกี่ยวกับการพนัน)

กิจกรรมนี้คือการศึกษาสาร/ความหมายและลักษณะการโฆษณาเกี่ยวกับการพนัน การพูดคุยและอภิปรายในเรื่องนี้จะช่วยให้เยาวชนเข้าใจว่าธุรกิจการพนันนำเสนอภาพการพนันอย่างไรในโฆษณาที่สร้างขึ้น กิจกรรมนี้ยังจะช่วยให้เยาวชนพัฒนาการตระหนักรู้ลึกซึ้งมากขึ้นว่า การโฆษณาเกี่ยวกับการพนันสามารถมีอิทธิพลในมุมมองความคิดและการรับรู้ของคนในเรื่องการพนันได้อย่างไร

ลำดับขั้นตอนกิจกรรม: การสำรวจเท่าที่ การตัดสินใจเลือกและการแก้ปัญหา

เวลา: 10-15 นาที

อุปกรณ์: คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ หรือแท็บเล็ต (ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต) อุปกรณ์/เครื่องฉายภาพ (ไม่ใช้ก็ได้)
สำเนาสิ่งพิมพ์โฆษณาหลายๆ แผ่น

วิธีการ:

1. เปิดโฆษณาการพนันในโทรทัศน์ให้ดูสัก 2 เรื่อง (หรือมากกว่า)
2. ช่วยให้ผู้ดูคุยกันเป็นกลุ่ม (ในเรื่อง คนดูกลุ่มเป้าหมาย สาร/ความหมายของโฆษณา ความรู้สึกนึกคิดที่เกิดขึ้นหลังจากดู เป็นต้น)
3. แจกจ่ายสำเนาสิ่งพิมพ์โฆษณาเกี่ยวกับการพนัน (เช่น โฆษณาตามหน้าหนังสือพิมพ์ สื่อออนไลน์ หรือตามป้ายโฆษณา เป็นต้น) ให้เยาวชนที่เข้าร่วมจับคู่/จับกลุ่ม 3 คน เพื่อพิจารณาดูและคุยกันเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์โฆษณาบางส่วน
4. จากนั้น ให้แต่ละกลุ่มเลือกสิ่งพิมพ์โฆษณาสัก 1 หรือ 2 ชิ้นเพื่อนำเสนอให้กับกลุ่มอื่นๆ โดยชี้ให้เห็นถึงสาร/ความหมาย (โฆษณา) ที่อาจจะเป็นการหลอกลวงทำให้เข้าใจผิดและองค์ประกอบอื่นๆ ที่เห็นว่าต่างไปจากความจริงเรื่องการพนันที่พูดคุยกันมาก่อนหน้านี้
5. ให้ผู้ดูคุยกันเป็นกลุ่ม โดยมีประเด็นพิจารณาให้ช่วยกันคิดว่าธุรกิจการพนันพยายามนำเสนอภาพการเล่นพนันในลักษณะใด (เช่น การพนันเป็นเรื่องง่ายๆ เล่นได้ทุกคน เล่นแล้วสนุก มีความสุข ได้เงิน สบายๆ ชอบ เป็นต้น)
6. ชวนให้เยาวชนที่เข้าร่วมสังเกตความแตกต่างระหว่างสิ่งที่นำเสนอในโฆษณาและสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

สื่อประกอบ

ผู้จัดกิจกรรมสามารถค้นหาและเลือกสื่อโฆษณาการพนันจากภาพใน Google โดยใช้คำสำคัญ เช่น

'gambling advert' 'lottery advert' 'bookmaker advert' 'bingo advert'

สำหรับโฆษณาในโทรทัศน์ ผู้จัดอาจจะค้นหาโฆษณาอีกมากจาก YouTube เช่น

- Foxy Bingo <https://www.youtube.com/watch?v=VQey-AulYDo>
 - Ladbrokes <https://www.youtube.com/watch?v=MgCzKQJyWdk>
 - National Lottery: extended version adverts <https://www.youtube.com/watch?v=LC056876n9A> or https://www.youtube.com/watch?v=gL_SD7hOVuQ
 - National Lottery: short version adverts <https://www.youtube.com/watch?v=uuIEMS6UyOo> or <https://www.youtube.com/watch?v=9vmUPtnMp6o>
-

ภาคผนวก 1.2:

เครือข่ายเชื่อมโยงที่เป็นประโยชน์และข้อมูลเพิ่มเติม

Videos or Audios ออนไลน์ที่น่าเสนอแนะๆ มุมต่างๆ เรื่องปัญหาจากการเล่นพนัน เช่น

- The Derren Brown show on gambling on channel 4:

<http://www.channel4.com/programmes/derren-brown-the-specials/on-demand/44641-001>

- For a visual explanation of the odds in flipping 10 heads in a row:

<https://www.youtube.com/watch?v=rwvIGNXY21Y>

- การพนันและฟุตบอล: เช่นเรื่อง "Stoke City's Etherington: Loan sharks funded my gambling", "Match-fixing: Champions League tie played in England 'was fixed'", "Gambling in football: FA ends deals with gambling firms including Ladbrokes" และ "Gambling 'rife in Scottish football', says PFA Scotland chairman John Rankin"

เอกสารอ่านเพิ่มเติม:

- 'Youth Gambling Problems: Examining Risk and Protective Factors' L. Dickson J. L. Derevensky, R. Gupta International Gambling Studies, Vol. 8, No. 1, 25–47, April 2008
- 'A prospective study of adolescent risk and protective factors for problem gambling among young adults' K. E. Scholes-Balog, S. A. Hemphill, N. A. Dowling, J. W. Toumbourou, Journal of Adolescence 37 (2014) 215–224
- 'British Survey of children, the National Lottery and Gambling 2008-2009' Ipsos MORI
<http://infohub.gambleaware.org/wp-content/uploads/2014/09/Children-and-gambling-FINAL-VERSION-140709.pdf>

เว็บไซต์พร้อมข้อมูลเพิ่มเติม:

- GamCare: www.gamcare.org.uk
- GambleAware: www.gambleaware.co.uk
- GambleAware's InfoHub: <http://infohub.gambleaware.org/>
- หลักสูตรความเป็นเลิศ:

<http://www.educationscotland.gov.uk/learningandteaching/thecurriculum/whatiscurriculumforexcellence/index.asp>

- The Curriculum for Excellence – Benchmarks for Personal and Social Education:
<https://education.gov.scot/improvement/Documents/HWBPersonalSocial%20EducationBenchmarksPDF.pdf>
 - The National Youth Work Strategy, 2014-2019:
<http://www.youthlinkscotland.org/webs/245/documents/National%20Youth%20Work%20Strategy%20-%202014%2015%20revised.pdf>
-

ภาคผนวก 2.1:

การอ้างอิงและเอกสารเกี่ยวข้อง (ชุดการเรียนรู้ 'การลดความเสี่ยงต่อสุขภาพจากการพนัน')

Allcock, C. 1997 'An overview of pathological gambling', in K. Healey (ed.) *Gambling: Issues for the Nineties*, The Spinney Press, Sydney, pp. 23–24.

American Psychological Association. Available URL: <http://www.apa.org/>(accessed October 2000).

Australian Institute for Gambling Research. Available URL: <http://fassweb.macarthur.uws.edu.au/AIGR/> (accessed April 2000).

Australian Psychological Society 1995–97, *Psychological Aspects of Gambling Behaviour*. Available URL: http://www.aps.psychsociety.com.au/member_gambling/(accessed April 2000).

Davy, J., Parker, R. & Patterson, J. 1994, *Health Moves 2: Senior Personal Development, Health and Physical Education*, Heinemann, Port Melbourne, Vic.

Freiberg, P. 1995, 'Research identifies kids at risk for problem gambling', in *Monitor on Psychology*, American Psychological Association, Dec., p. 36.

The Gamblers: A Behind-the-Scenes Look at Australia's No. 1 Obsession (series of video-recordings): *The Punter and the Bookie*, 16 September 1998; *Casino*, 23 September 1998; *Hooked*, 30 September 1998; *The Track*, 7 October 1998; *The Crusaders*, 14 October 1998; *The Offenders*, 21 October 1998, Film Australia. (The episodes of the series were broadcast on ABC Television on the dates given.)

Gaming Review Steering Committee 1999, *Review of Gaming in Queensland: Report to the Treasurer*, Queensland Government, Brisbane.

Healey, K. (ed.) 1997, *Gambling: Issues for the Nineties*, The Spinney Press, Sydney.

Hebron, H. 1997, 'Gambling with education', *Health Education Australia*, Autumn, May, pp. 20–23.

Heinemann Education 1993, *Heinemann Australian Dictionary*, 4th edn, Heinemann Education, Port Melbourne, Vic.

Moore, S. & Ohtsuka, K. 1997, 'Gambling activities of young Australians: Developing a model of behaviour', *Journal of Gambling Studies*, vol. 12 (3), Fall, pp. 207–236.

Pike, G. & Selby, D. 1988, *Global Teacher, Global Learner*, Hodder and Stoughton, London.

Productivity Commission 1999, *Australia's Gambling Industries*, Report No. 10, AusInfo, Canberra.

Queensland Department of Education 1993, *P–12 Environmental Education Curriculum Guide*, Brisbane.

Queensland Department of Education 1994, *English in Years 1 to 10 Queensland Syllabus Materials: A Guide to Genres in English*, Brisbane.

Queensland Department of Education 1994, *Media Curriculum Guide for Years 1 to 10: Constructing Realities*, Brisbane.

Queensland Department of Education 1994, *Social Investigators: An Approach to Active and Informed Citizenship for Years 8–10*, Brisbane.

Queensland Office of Gaming Regulation. Available URL: <http://www.qogr.qld.gov.au/QOGR2.shtml> (accessed September 2000).

Queensland Treasury, Gambling Policy Directorate, 'Responsible Gambling Curriculum'. Available URL: <http://www.responsiblegambling.qld.gov.au> (accessed September 2000).

Symond, P. 1997, 'A synopsis of problem/compulsive gambling' in K. Healey (ed.) *Gambling: Issues for the Nineties*, The Spinney Press, Sydney, pp. 27–29.

Victoria Ministry of Education 1987, *The Social Education Framework: P–10*, Melbourne.

ภาคผนวก 2.2:

เอกสารชุดที่ 1-9 สำหรับชุดการเรียนรู้ 'การลดความเสี่ยงต่อสุขภาพจากการพนัน'

เอกสารชุดที่ 1: ความหมายสุขภาพ

สุขภาพคืออะไร

กฎบัตร ณ เมืองออกตตาวาเรื่องการส่งเสริมสุขภาพระบุไว้ว่า: คนเราสร้างสุขภาพและมีชีวิตอย่างมีสุขภาพในสภาพการณ์การใช้ชีวิตประจำวัน ในที่เรียน ที่ทำงาน ที่เล่นและที่ๆ คนรักกัน สุขภาพเกิดขึ้นจากการดูแลตัวเองและคนอื่น สุขภาพเกิดจากการสามารถตัดสินใจและควบคุมความเป็นไปในชีวิตตัวเองได้และสุขภาพเกิดจากการทำให้สังคมที่ตัวเองอยู่สร้างเงื่อนไขต่างๆ ที่สามารถทำให้ทุกคนในสังคมมีสุขภาพที่ดีได้ (อ้างใน Davy, J., Parker, R. & Patterson, J. 1994, *Health Moves 2: Senior Personal Development, Health and Physical Education*, Heinemann, Port Melbourne, Vic., p. 445.)

นิยามนี้ให้ความหมายสุขภาพอย่างกว้างๆ แต่ชาวออสเตรเลียหลายชั่วอายุคน เติบโตมากับความคิดเกี่ยวกับสุขภาพแบบง่าย ๆ ซึ่งก็คือ การไม่มีโรคภัยมารังควาญ นิยามอ้างถึงข้างต้นชี้ให้เห็นว่าสุขภาพมีองค์ประกอบหลายด้าน รวมทั้งความหมายสุขภาพที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ ซึ่งก็คือสภาพร่างกายของแต่ละคน

นักคิด นักเขียน หรือนักวิจัยด้านสุขภาพหลายคนพูดถึงสุขภาพด้านต่างๆ แตกต่างกันไป บางคนพูดถึงเฉพาะสุขภาพส่วนตัวแต่ละคน บางคนพูดถึงสุขภาพสิ่งแวดล้อมและ/หรือสุขภาพด้านชุมชน

สุขภาพส่วนตัวนี้ประกอบด้วย สภาพร่างกาย อารมณ์ความรู้สึก จิตใจ เรื่องด้านสังคมและจิตวิญญาณ

สุขภาพสิ่งแวดล้อม

สุขภาพสิ่งแวดล้อมหมายถึงสภาพธรรมชาติของโลกและสภาพแวดล้อมกายภาพที่คนเราสร้างขึ้น สิ่งสำคัญพื้นฐานสำหรับสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ รวมทั้งมนุษย์ ได้แก่ อากาศที่เราหายใจ น้ำที่เราดื่มและดินที่เราอาศัยปลูกอาหาร

ส่วนใหญ่ของเรา การรักษาสุขภาพของอากาศ น้ำและดินให้ดี ปราศจากมลภาวะให้มากที่สุดมีความสำคัญต่อสุขภาพด้านสิ่งแวดล้อม การรักษาไว้ซึ่งความหลากหลายชีวภาพ การอนุรักษ์สถานที่ต่างๆ ในธรรมชาติและ การสร้างอาคารบ้านเรือนและพื้นที่ที่ผู้คนสามารถใช้ชีวิตอยู่และทำงานได้อย่างสะดวกสบาย เป็นองค์ประกอบสำคัญเช่นกันสำหรับสุขภาพด้านสิ่งแวดล้อม

สุขภาพชุมชน:

สามารถดูได้จากสุขภาพร่างกายของคนในชุมชนและความสัมพันธ์สังคมในชุมชน โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในชุมชน

ลักษณะสำคัญของสุขภาพชุมชนได้แก่:

ระบบความสัมพันธ์ที่เปิดกว้างสำหรับทุกคน (ระบบที่ตอบสนองความต้องการคนทุกคนในชุมชน)

ความสามัคคีที่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างและส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการร่วมมือกัน

การให้บริการชุมชนที่ใครก็สามารถเข้าถึงและใช้ได้

การสร้างโอกาสให้สมาชิกชุมชนสามารถทำมาหาเลี้ยงชีพได้

การสร้างโอกาสให้สมาชิกชุมชนได้ผลิตผลิตผลในการพักผ่อนหย่อนในเวลาว่าง

ชุมชนที่สุขภาพดีไม่ได้หมายถึงชุมชนที่ปลอดความขัดแย้ง แต่เป็นชุมชนที่สร้างและเปิดโอกาสให้กับการแก้ปัญหาความขัดแย้งอย่างสันติและเป็นประโยชน์แก่ทุกฝ่าย

สุขภาพส่วนตัวทางกายภาพ:

สุขภาพต้นกายภาพคือการมีสภาพร่างกายที่ดี มีกำลังวังชาในการทำงานในแต่ละวันและสำหรับกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจและไม่ป่วยไข้ นี่หมายถึงว่าร่างกายและระบบภูมิคุ้มกันเราทำงานได้ดีและปกป้องเราจากการติดเชื้อ สุขภาพร่างกายเป็นเรื่องของการพักผ่อนและการหลับนอนให้พอและกินอาหารให้ครบหมวดหมู่ การออกกำลังกายก็เป็นสิ่งสำคัญในการดูแลรักษาสุขภาพของคนเราด้วย

สุขภาพส่วนตัวด้านอารมณ์ความรู้สึก:

สุขภาพส่วนตัวด้านอารมณ์เป็นเรื่องของการรักตัวเองและยอมรับคนอื่น เป็นเรื่องของการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกตัวเอง ขณะเดียวกันก็สามารถรับฟังปัญหาคนอื่นและเข้าใจความรู้สึกคนอื่น ที่สำคัญคือความสามารถที่จะแสดงอารมณ์ความรู้สึกอย่างสร้างสรรค์ เช่น การควบคุมตัวเองและสามารถจัดการกับความสำเร็จ ความล้มเหลวและปัญหาใหม่ๆ ในชีวิตได้

สุขภาพส่วนตัวด้านอารมณ์หมายถึงการเปลี่ยนจากการพึ่งพิงคนอื่นเป็นการเป็นตัวของตัวเองเมื่อเราเติบโตมากขึ้น การเป็นตัวของตัวเองด้านอารมณ์ความรู้สึกหมายถึงความสามารถในการปลอบโยนและให้กำลังใจคนอื่นยามลำบากด้วย

การมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ช่วยให้เราสามารถควบคุมและดูแลเอาใจใส่ชีวิตให้มีคุณภาพและเกื้อหนุนการร่วมมือกันและการสร้างความสัมพันธ์ดีระหว่างกันด้วย

สุขภาพส่วนตัวด้านสติปัญญา/ด้านความคิด:

สุขภาพด้านสติปัญญา หรือด้านความคิดหมายถึงการที่คนเราสามารถคิดได้อย่างมีสติ มีเหตุมีผลและตัดสินใจได้ ซึ่งก็คือเรื่องของการทำงานของความคิดคนเรานั้นเอง รวมทั้งความสามารถในการใช้เหตุผลและการตั้งคำถาม การท้าทายความคิดต่างๆ และการวางแผนทำนั่นนี่ ความสามารถในการจัดการ แปรผลและประเมินข้อมูลเป็นลักษณะสำคัญของสุขภาพด้านสติปัญญา ที่สำคัญไม่น้อยก็คือ ความสามารถในการเห็นสิ่งต่างๆ จากหลายมุมมอง ความพร้อมที่จะพิจารณาความคิดใหม่ๆ และความสามารถในการประเมินความเสี่ยง ความคิดสร้างสรรค์ ความอยากรู้อยากเห็นและสิ่งที่พิสูจน์ได้ยาก

สุขภาพส่วนตัวด้านสังคม:

สุขภาพด้านสังคมเป็นเรื่องของความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ครอบครัวและคนอื่นๆ ในชุมชน ความสัมพันธ์ที่เกิดจากความต้องการทางสังคม เช่น ความรู้สึกผูกพันกัน การยอมรับกันและกันและการได้รับความใส่ใจจากคนอื่น พอๆ กับการใส่ใจคนอื่น ล้วนช่วยสร้างสุขภาพด้านสังคม นอกจากนี้ความสามารถในการใช้ทักษะสังคมที่หลากหลายในสถานการณ์ต่างๆ ก็เป็นส่วนหนึ่งของสุขภาพทางสังคมด้วย

สุขภาพส่วนตัวด้านจิตวิญญาณ:

สุขภาพด้านจิตวิญญาณเป็นเรื่องของได้ทำในสิ่งที่ตัวเองเชื่อ การมีเป้าหมายในชีวิตและการได้สัมผัสรับรู้ตัวตนตัวเอง รวมทั้งการสร้างความหมายชีวิตตัวเองด้วยการสำรวจตรวจตราประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและทางปรัชญา สำหรับบางคน สุขภาพทางจิตวิญญาณอาจจะรวมถึงการรับความเชื่อทางศาสนาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ความเชื่อดังกล่าวมีหลายแบบ รวมทั้งความรู้สึกผูกพันอย่างลึกซึ้งกับสถานที่หนึ่งๆ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งในธรรมชาติ

สุขภาพทางจิตวิญญาณอาจจะรวมถึงการเอาใจใส่ตัวเอง การเคารพสิ่งมีชีวิต การแสวงหาภูมิปัญญา การเงี่ยฟังเสียงภายในจิตใจ การแสวงหาสัจจะสากล หรือสัจจะส่วนตัว การดูแลรักษาสุขภาพทางจิตวิญญาณมักจะเป็นเรื่องความมุ่งมั่นเดินทางไปหาเป้าหมายบางอย่างที่คนเราเห็นว่าสำคัญ

เอกสารชุดที่ 2 : การหมกมุ่นเล่นพนันเกินควร: สองเรื่องเดียวกัน

เล่นพนันในอินเทอร์เน็ต (เรื่องของพอล อายุ 14 ปี):

ผมชอบเล่นวิดีโอเกมและท่องเน็ตประจำอยู่แล้ว พอผมไปเจอเกมที่เล่นได้ตอบกันโดยที่ถ้าผมชนะผมจะได้เวลาเล่นเน็ตเป็นรางวัล ผมก็หลงเลย

ผมเก่งอยู่แล้วในเรื่องแบบนี้ ผมได้คะแนนสูงกว่าใครตอนเล่นเกมนี้สัก 2-3 ครั้งที่อาเขต ผมเล่นเกมในคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็ก

ในอาทิตย์แรก ผมชนะได้เวลามาเล่น 10 ชั่วโมง แค่อะไรง่าย ๆ

แต่สักพักผมชักเบื่อ ชักอยากเล่นอะไรที่มันยาก ๆ ขึ้น ซึ่งก็คือเกมระดับ 2 แต่ปัญหาอยู่ที่ว่าผมต้องใช้เวลาเก็บไว้ 50 ชั่วโมงถึงจะสามารถเล่นในระดับนี้ได้ ผมต้องใช้เงิน 90 เหรียญและจ่ายผ่านบัตรเครดิตเท่านั้น

ผมไม่รู้ทำไง ผมอยากเล่นและก็รู้ว่าถ้าขอแม่ แกคงไม่ให้ผมเล่น

ผมเลยคิดไม่ตามแก เพราะถ้าผมจ่ายเงินเพื่อเล่น ผมเชื่อว่าผมจะชนะแน่ ๆ ผมบอกแม่ทีหลังก็ได้ แกคงดีใจด้วยซ้ำที่ผมชนะและได้เวลามาเล่นเน็ตฟรี ๆ เป็นปี แม่แกก็จะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเน็ตให้ผมในเทอมต่อไป

ผมเลยใช้บัตรเครดิตของแม่จ่ายค่าเล่นเกม

ปัญหาก็คือ เกมระดับ 2 มันยากกว่าระดับ 1 มาก ผมแพ้แล้วแพ้อีก แต่ก็คิดว่าผมคงต้องใช้เวลาอีกสักนิดเพื่อพัฒนาฝีมือจนเอาชนะจนได้ ผมเล่นไปเรื่อย ๆ ผมใช้เวลาเพิ่มขึ้น เชื่อว่าผมคงจะชนะได้ ผมเล่นดีขึ้น

แต่เกมที่เล่นก็ยากขึ้นเรื่อย ๆ ผมเริ่มเครียด หลังเลิกเรียน ผมเลิกเล่นบาสเกตบอลกับเพื่อน ๆ ดิ่งตรงกลับบ้านจ่อมตัวหน้าจอละเลย ที่โรงเรียนผมโดนลงโทษเพราะไม่ใส่ใจการเรียนและไม่ทำการบ้าน

ผมไม่ค่อยกินข้าวกินน้ำ หรือนอนเป็นเรื่องเป็นราวสักเท่าไร ทุกเวลานาทีของผมหมดไปกับการลองเล่นเทคนิควิธีใหม่ๆ เพื่อจะเอาชนะเกมในคอมพิวเตอร์นี้ในครั้งต่อไปให้ได้

แม่ผมรู้ว่าผมกำลังมีปัญหา แต่ผมบอกแม่ไม่ได้ จนเมื่อแม่ได้รับใบเสร็จบัตรเครดิต ผมก็ใช้เงินแม่ไปแล้วถึง 360 เหรียญ

แทงม้าเมลเบิร์นคัพ (เรื่องของริค อายุ 17 ปี)

ช่วงนี้เป็นช่วงเวลาการแข่งขันม้าชิงถ้วยเมลเบิร์นคัพและเรากำลังเรียนเรื่องความเป็นไปได้ในชั้นเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เจต ซึ่งมีเรื่องเล่าที่นั่นอยู่ประจำ ก็กำลังคุยไม้เรื่องพี่ชายตัวเองที่รู้จักใครบางคน อายุ 19 ปีและเพิ่งซื้อรถใหม่ด้วยเงินจากการแทงม้า เรียกได้ว่ามีทั้งรถใหม่ เจ้ามือรับแทงม้าและสาว ๆ ไม้อัน

อาจารย์คิม ครูสอนคณิตศาสตร์ บอกว่าโอกาสที่จะชนะได้เงินรางวัลจากการแข่งม้ามีน้อยมาก แต่ผมคิดว่าเรื่องการแทงม้าน่าสนใจดี ผมอยากหาเงินใช้แบบง่าย ๆ

ผมจะซื้อหวยล็อตโต้ก็ได้ ถ้าถูกก็ได้เงินเป็นล้าน เงินล้านนี่ทำอะไรได้ตั้งเยอะ บ่อนคาสิโนก็ดูเป็นที่ ๆ ใครก็อยากไปเล่น มีอะไรให้เล่นเยอะแยะไปหมด แถมมีโอกาสให้เงินก้อนโตด้วย

หลักจากนั้น ผมได้เจอพี่ชายเจตพอดี ผมอดถามถึงเจ้ามือรับแทงม้าของเขาไม่ได้ เขาบอกผมว่าเจ้ามือของเขาไม่รับเงินเติมพันต่ำกว่า 100 เหรียญ

ผมวางแผนเพิ่มพันธะวงล้อด้วยเงินที่เก็บออมจากการไปช่วยทำงานที่อุซอมรต เป็นก้อนใหญ่อยู่ แต่ผมก็รู้สึกมันเข้าท่า ดีกว่าการซื้อฉลากจับรางวัลี่ง่าที่พวกครู หรือสถานักเรียนชอบจัดตั้งเยอะ

ผมเพิ่มเงินเดิมพันมากขึ้นสามเท่าตัวและเริ่มติดต่อกับเจ้ามือแทงม้าโดยตรง ผมมีข้อได้ ผมซื้อมือถือ อ่านคู่มือการแข่งขันมาเป็นบ้างเป็นหลังและแทงม้ากับโทมัส เจ้ามืออีกคนหนึ่ง

ผมแทงม้าชนะอยู่พักหนึ่ง พอผมเสียเดิมพันหนักๆ สักครั้งสองครั้ง โทมัส ให้เครดิตผมไปแทงม้าเพื่อจะเอาเงินคืนให้เขา แต่ตอนนี้ผมเริ่มเยอะขึ้นเรื่อยๆ

ในที่สุดเขาก็เลิกให้เงินผมเยี่ยม ผมมีหนี้ท่วมหัว ผมขโมยเงินบ้าน เงินโรงเรียนและเงินที่ทำงานเพื่อเอาไปจ่ายคืน โทมัส ผมโดนไล่ออกจากงานที่อุซ หลังจากทีเงินเก็บในกระเป๋ายในช่องที่ผมทำงานหลายครั้ง

แต่ผมยังติดหนึ้อยู่ ชีวิตผมและตุ้มเบะ ได้จับหลักวันละ 2 ชั่วโมงก็บุญโขแล้ว สิ่งเดียวที่พอจะช่วยให้ผมหายกังวลเรื่องหนี้คือการดื่มเหล้าเหล้าสักแก้วสองแก้ว

ไม่นานผมเริ่มดื่มเหล้าทุกคืนตามที่ต่างๆ ที่ผมคิดว่าจะไม่เจอโทมัส เขาขู่ผมมากกว่าหนึ่งครั้งแล้วว่า ถ้าผมไม่จ่ายเงินคืน เขาจะส่งลูกน้องเขามาหาผม

ผมจนตรอกจริงๆ ไม่รู้จะแก้ปัญหาให้พ้นจากหลุมปลักนี้ได้อย่างไรดี

เอกสารชุดที่ 3: การจดบันทึก

รายการที่ 1: ผลกระทบต่อสุขภาพจากการหมกมุ่นเล่นพนันเกินควร

เลือกเรื่องราว 1 เรื่องจากเอกสารชุดที่ 2 แล้วเติมข้อความต่อไปนี้ให้ครบตามความเข้าใจที่ได้จากเรื่องที่คุณอ่าน

สถานการณ์ในเรื่องนี้เป็นอันตรายต่อคนเล่าเรื่องเพราะว่า:

การเล่นพนันที่เป็นผลเสียต่อสุขภาพในสถานการณ์นี้ประกอบด้วย:

ปัจจัย/เงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรมที่อาจจะมีอิทธิพลชักจูงให้คนเล่าเรื่องหมกมุ่นเล่นการพนันจนเกินควรประกอบด้วย:

.....

 วิธีการที่คนเล่าเรื่องสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาสุขภาพส่วนตัวเนื่องจากการหมกมุ่นเล่นพนัน ได้แก่:

.....

 ถ้านักเรียนเป็นคนที่เล่าเรื่อง นักเรียนจะ:

.....

 เพราะว่า

.....

 รายการที่ 2: เยาวชนมีปัญหา

ปัจจัย/เงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในหมู่เยาวชนอาจจะประกอบด้วย:

.....

 วิธีการที่สามารถนำไปใช้ในชุมชนเพื่อจัดการกับปัญหาที่ข้อความ/เนื้อหา/ตำรา/เอกสารนี้พูดถึงประกอบด้วย:

.....

 รายการที่ 3: การแสดงผลการเรียนรู้

ฉันคิดว่าผลการเรียนรู้ที่สามารถแสดงได้อย่างง่ายๆ คือ:

.....

 เพราะว่า

ฉันคิดว่าผลการเรียนรู้ที่ยากจะแสดงให้เห็น คือ:

เพราะว่า

ฉันคิดว่าในการแสดงผลการเรียนรู้ ฉันอาจจะต้องการให้ครูช่วยฉันในเรื่องดังต่อไปนี้:

เอกสารชุดที่ 4: เยาวชนและการพนัน

การเล่นพนันจนเป็นปัญหาและเยาวชนในรัฐวิกตอเรีย:

การสำรวจความคิดเห็นนักเรียนในโรงเรียน 1,017 แห่งและนักศึกษามหาวิทยาลัยในรัฐวิกตอเรีย พบว่าผู้ตอบที่แสดงความเห็นด้วย หรือความเห็นด้วยอย่างยิ่งต่อข้อความในเรื่องการเล่นพนันจนเป็นปัญหาเป็นสัดส่วนร้อยละดังต่อไปนี้

ข้อความในเรื่องการเล่นพนันจนเป็นปัญหา	ร้อยละของคนที่เห็นด้วยหรือเห็นด้วยอย่างยิ่ง
ฉันเล่นพนันจนเป็นปัญหาบ้างเหมือนกัน	3.1
บางครั้งฉันเล่นพนันเกินกว่าที่ตั้งใจไว้	13.6
บางครั้งก็มีคนว่าฉันใช้เวลาเล่นพนันมากเกินไป	4.6
บางครั้งก็มีคนว่าฉันใช้เงินเล่นพนันมากเกินไป	4.2
บางครั้งฉันรู้เกี่ยวกับการพนันที่ฉันเล่น	5.8
ฉันอยากจะเล่นพนันให้น้อยลง แต่ก็ทำไม่ได้	5.0
บ่อยครั้งที่ฉันพยายามเล่นพนันเพื่อเอาเงินที่เสียไปคืนมาให้ได้	29.2
บางครั้งฉันพยายามปกปิดจำนวนเงินที่เล่นพนันไม่ให้ครอบครัว หรือเพื่อนรู้	8.1
บางทีฉันยืมเงินเอามาเล่นพนัน หรือเอามาจ่ายหนี้จากการพนัน	5.0
บางทีฉันโดดเรียน หรือโดดงานไปเล่นพนัน	4.5

ที่มา: Moore, S. & Ohtsuka, K. 1997, 'Gambling activities of young Australians: Developing a model of behaviour', *Journal of Gambling Studies*, vol. 12 (3), Fall, pp. 207–236.

ผลเสียต่อสุขภาพเนื่องจากการเล่นพนัน:

ผลการศึกษาผู้ใหญ่ที่หมกมุ่นเล่นพนันเกินควร พบว่า พฤติกรรมดังกล่าวสร้างปัญหาและส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจและด้านสังคมหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำร้ายร่างกาย การโดนไล่ออกจากงานเนื่องจากเอาเวลาทำงานไปเล่นพนัน การเกิดภาวะซึมเศร้า ความรู้สึกหัวเหว่ ครอบครัแตกแยก สภาพไร้ที่พึ่งพิง ความวิตกกังวล ความยากจน การตกเป็นทาสพิษสุราเรื้อรัง ภาวะไร้ญาติขาดมิตรและการหันไปทำผิดกฎหมายเพื่อเอาเงินมาเล่นพนัน (เช่นงานของ Dickerson ใน Cathcart 1996; Break Even 1995; Walker in Caldwell 1985) ผลเสียด้านการเงิน ด้านอารมณ์ความรู้สึกและด้านสังคมที่มีต่อคนเล่นพนันเกินควร ครอบครัตัวเองและชุมชนมีมากมายมหาศาล

ข้อสรุปนี้มีความสำคัญต่อเยาวชนใน 2 ประเด็น ประการแรก งานศึกษาบางชิ้นพบความเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ใหญ่ที่หมกมุ่นเล่นพนันจนเลยเถิดกับการได้เคยเล่นพนันตอนเป็นเยาวชน Lesieur และ Klein (1987) พบว่าผู้ใหญ่ที่เล่นพนันจนเป็นปัญหาร้อยละ 37 เริ่มเล่นพนันมาตั้งแต่ก่อนอายุ 10 ขวบและอีกร้อยละ 47 เริ่มเล่นพนันระหว่างอายุ 11 ปีและ 18 ปี Blaszczynski ระบุว่าในออสเตรเลีย คนเล่นพนันจนเป็นปัญหามักจะเล่นพนันแบบนั้นมาตั้งแต่ก่อนอายุ 25 ปี (*The Age*, 29 October 1994)

ประการที่สอง งานศึกษาในอเมริกา (ดูงานของ Shaffer et al. 1994; Lesieur & Klein 1987) และในอังกฤษ (เช่นงานของ Griffiths 1993b, 1990, 1989; Fisher 1993) และในแคนาดา (เช่นงานของ Ladouceur et al. 1994) ซึ่งให้เห็นว่าเยาวชนส่วนใหญ่ในประเทศเหล่านี้เป็นคนเล่นพนันที่มีปัญหาหลายอย่าง (จากการเล่นพนัน) รวมทั้งการติดเล่นพนันจนงอมแงม (compulsive gambling behavior) การใช้บัตรประจำตัวปลอมเข้าไปในที่เล่นพนันสำหรับผู้ใหญ่ การโดดเรียน การขายของสมบัติส่วนตัว การยืมเงิน การเก็บเงินค่าอาหารกลางวันไปเล่นพนัน การลักขโมยของ การขายยาเสพติดและการขายบริการทางเพศเพื่อหาเงินไปเล่นพนัน (ที่มา: Hebron, H. 1997, 'Gambling with education', *Health Education Australia*, Autumn, May, pp. 20–23.)

ลูกของคนเล่นพนันจนเป็นปัญหา:

งานวิจัยของ Durand Jacobs ศาสตราจารย์จิตเวชคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยโลมาลินดา (Loma Linda University) และรองประธานคณะกรรมการแห่งชาติในเรื่องการติดพนัน (National Council of Compulsive Gambling) ซึ่งให้เห็นว่าในอเมริกาและแคนาดาปัญหาการติดพนันอาจจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในหมู่เด็กและเยาวชนมากกว่าในกลุ่มผู้ใหญ่

งานวิจัยระบุว่า ขณะที่ผู้ใหญ่ที่เป็นคนติดพนันมีประมาณร้อยละ 1-3 ประมาณกันว่าเยาวชนอายุ 12-17 ปีร้อยละ 4-6 มีปัญหาติดพนัน

ในช่วงกลางทศวรรษ 1980 ศาสตราจารย์ Jacobs ได้ทำการศึกษาแบบทดลองเพื่อประเมินผลเสียด้านสังคมและสุขภาพที่เกิดขึ้นกับบุตรของคนเล่นพนันจนเป็นปัญหา โดยทำการสำรวจสุขภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 4 แห่งในรัฐแคลิฟอร์เนียและเปรียบเทียบคำตอบของกลุ่มนักเรียนที่ระบุว่าทั้งพ่อและแม่ หรือคนใดคนหนึ่งติดพนันงอมแงมกับคำตอบของกลุ่มนักเรียนที่ระบุว่าพ่อแม่ตัวเองไม่มีปัญหาดังกล่าว เด็กที่พ่อแม่มีปัญหาพนันร้อยละ 75 และเด็กที่พ่อแม่ไม่มีปัญหาพนันร้อยละ 34 รายงานว่าตัวเองเคยเล่นพนันตั้งแต่อ่อนอายุ 11 ปี ข้อมูลชี้ให้เห็นว่าเด็กที่พ่อแม่มีปัญหาพนันยังมีปัญหาอื่นๆ ด้วย อาทิ

- มีการสูบบุหรี่ ดื่มเหล้าและใช้ยาเสพติดมากกว่าเพื่อนๆ ในชั้นเรียน
- เมื่ออายุ 15 ปี มีโอกาสมากกว่า 2 เท่าที่จะอยู่ในบ้านที่พ่อแม่แยกทางกัน หรือหย่าร้าง หรือมีคนใดคนหนึ่งตาย
- มีแนวโน้มมากกว่าที่จะระบุว่าตัวเองไม่มีความสุข
- มีผลการเรียนและการทำงานแย่กว่า
- คิดเรื่องการฆ่าตัวตายมากกว่าเพื่อนๆ ในชั้นเรียนสองเท่า

(ที่มา: Freiberg, P. 1995, 'Research identifies kids at risk for problem gambling', in *Monitor on Psychology*, American Psychological Association, Dec. p. 36)

เอกสารชุดที่ 5: ความเข้าใจและการแสดงผลการเรียนรู้

อธิบายความหมายผลการเรียนรู้เหล่านี้และสิ่งที่คุณต้องทำเพื่อแสดงผลการเรียนรู้ดังกล่าวด้วยความคิดและภาษาตัวเอง

ผลการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้นี้หมายถึงอะไร	สิ่งที่คุณต้องทำเพื่อแสดงผลการเรียนรู้
ข้อ 6.1 นักเรียนศึกษาค้นคว้าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ด้านวัฒนธรรมและด้านสังคมที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสุขภาพของเยาวชน เพื่อนำเสนอวิธีการส่งเสริมสุขภาพในกลุ่มตัวเองและคนอื่น		

<p>ข้อ 6.2 นักเรียนคิดค้นวิธีการ สำหรับชุมชนและคนแต่ละคนใน การจัดการกับพฤติกรรมและ สถานการณ์ที่อาจจะ อันตราย/ก่อให้เกิดปัญหาได้</p>		
---	--	--

เอกสารชุดที่ 6: การออกแบบโปสเตอร์

โปสเตอร์ที่ดีจะประกอบด้วยคำโฆษณา ภาพประกอบ คำขยายความและข้อมูลที่ติดต่อ ที่สำคัญองค์ประกอบเหล่านี้ต้องผสมผสานเข้ากันได้เป็นอย่างดีเพื่อจะได้สื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง

คำโฆษณา:

คำโฆษณาเป็นประโยค หรือวลีสั้นๆ ที่เตะตาคนที่ได้เห็น ส่วนมากเป็นเรื่องของการตกแต่งเล่นคำทำเป็นสำนวนต่างๆ

ในการเขียนคำโฆษณา นักเรียนเขียนสิ่งที่อยากจะพูดด้วยภาษาธรรมดาๆ (เช่น 'ตอนเล่นพนัน ก็อย่าไปกินเหล้าเยอะ') แล้วพยายามแปลงให้เป็นภาษาที่น่าอ่านน่าสนใจ (เช่น 'อย่าเมาเดี๋ยวจะเศร้าตอนพนัน')

ภาพประกอบ:

ภาพที่ใช้ต้องสะดุดตาคนเห็นด้วย บางครั้งภาพเป็นการนำถ้อยคำมานำเสนอในมุมมองใหม่ๆ ที่คมคาย บางครั้งมีการใช้ภาพให้รู้สึกตกอกตกใจเพื่อจะได้ถูกคิด บางครั้งมีการใช้ภาพเพื่อชวนให้รู้สึกขบขัน ลองพิจารณาใช้ภาพถ่าน ภาพเขียน ภาพสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ ภาพตัดต่อ หรือภาพตัดปะ

คำขยายความ:

นอกเหนือจากคำโฆษณา ให้ลองใช้ข้อความ หรือถ้อยคำเพื่อขยาย หรือตอกย้ำสารที่ต้องการสื่อ เช่น นอกเหนือจากคำโฆษณา 'อย่าเมาเดี๋ยวจะเศร้าตอนพนัน' นักเรียนอาจจะเพิ่มคำขยายต่อไปว่า 'ถ้าเมา จะเสียเงินมากกว่าไม่เมาแน่ รักษาสติให้ดี เผลอยังมีเงินเหลืออยู่บ้าง'

ข้อมูลที่ติดต่อ:

ให้ชื่อหน่วยงานที่ให้บริการ หรือหมายเลขติดต่อ เพื่อคนที่ต้องการความช่วยเหลือจะได้ติดต่อได้

ที่นี่ให้ใช้ข้อมูลข้างต้นลงวางแผนออกแบบโปสเตอร์ของตัวเอง

1. คำโฆษณา

ก. เขียนสิ่งที่ต้องการพูดเป็นภาษาปกติธรรมดา:

.....

.....

.....

ข. ที่นี้ลองเขียนคำโฆษณาเป็นภาษาที่น่าอ่านน่าสนใจ:

.....

2. ภาพประกอบ

เขียนสั้นๆ เกี่ยวกับรูปแบบภาพ วิธีการหาภาพและเนื้อหาที่ต้องการสื่อในการนำเสนอ:

.....

.....

.....

3. คำขยายนความ

จะใช้คำขยายอะไรเพื่อให้สารที่จะสื่อให้คนดูคนอ่านมีความชัดเจนมากขึ้น:

.....

.....

.....

4. รายละเอียดที่ติดต่อ

เพิ่มชื่อและรายละเอียดการติดต่อของหน่วยงานช่วยเหลือ หรือบริการที่เป็นประโยชน์อื่นๆ

.....

.....

.....

เอกสารชุดที่ 7: หลักเกณฑ์การประเมินโฆษณาที่ได้ผล

หลักเกณฑ์กว้างๆ สำหรับงานโฆษณาที่ได้ผลในที่นี้ คืองานโฆษณาที่สามารถเอาไปใช้ได้ในงานรณรงค์สุขภาพระดับชุมชนเพื่อป้องกันสถานการณ์และพฤติกรรมอันตรายต่างๆ ที่เกิดจากปัญหาหมกมุ่นเล่นพนันจนเกินควร ข้างล่างเป็นหลักเกณฑ์เฉพาะบางอย่างที่สามารถเอาไปใช้ประเมินผลงานโฆษณาของนักเรียน หรือกับครูว่า จะใช้หลักเกณฑ์เฉพาะอะไรบ้าง จะใช้อย่างไร แค่นั้น หลังจากหาหรือครูแล้ว นำมาปรับแก้หลักเกณฑ์ของนักเรียน หรือเพิ่มเติมหลักเกณฑ์ใหม่ๆ ในที่ว่างในตารางข้างล่าง เติมข้อความตารางให้ครบ

ฉันได้หารือกับครูเพื่อพัฒนาออกแบบงานต่อไปนี้:

กลุ่มเป้าหมายที่งานต้องการสื่อไปถึงคือ:

หลักเกณฑ์	ได้ตามเกณฑ์ใหม่ ได้/ไม่ได้
หลักเกณฑ์ทั่วไป การพัฒนาออกแบบการรณรงค์สุขภาพพระระดับชุมชนเพื่อจัดการกับสถานการณ์และพฤติกรรมอันตรายต่างๆ ที่เกิดจากปัญหาการหมกมุ่นเล่นพนันจนเกินควร	
หลักเกณฑ์เฉพาะ 1. องค์ประกอบทั่วไป ก. คำโฆษณา ข. ภาพประกอบ ค. คำขยายความ ง. ข้อมูลที่ติดต่อ	
2. สร้างความน่าสนใจในกลุ่มเป้าหมาย	
3.	
4.	
5.	

ความเห็นของฉัน

ความเห็นของครู

ภาคผนวก 3.1:

เอกสารอ้างอิง (ชุดการเรียน 'เรื่องพนัน จริงๆ เป็นอย่างไร')

- Breen, H., Buultjens, J. and Hing, N. 2006. *Implementing Responsible Gambling Practice in a Regional Area*.
Journal of Hospitality and Tourism Management. 13:1, 23-43
- Department of Health and Human Services, Tasmanian Government. Gambling Support Program.
<http://www.dhhs.tas.gov.au/gambling>
- Gambling Commission. 2015. Annual Report & Account. 2014/15 <https://www.gov.uk/government/publications>
- GambleAware. 2016. Strategy 2016-2021.
<https://www.google.co.th/search?q=GambleAware.+2016.+Strategy+2016-2021>
- Queensland Government Statistician's Office. 2017. Australian Gambling Statistics 1990-91 to 2015-16.
<http://www.qgso.qld.gov.au/products/reports/aus-gambling-stats/aus-gambling-stats-33rd-edn.pdf>
- Queensland Responsible Gambling Advisory Committee (RGAC). 2009. *Submission to the Productivity Commission Inquiry into Gambling*.
<https://www.pc.gov.au/inquiries/completed/gambling-2009/submissions/sub235.pdf>
- Tasmanian Audit Office. 2017. Report of Audit-General: Gambling Revenue and Managing Harm from Gambling.
<http://www.audit.tas.gov.au/wp-content/uploads/Report-Gambling-revenue-and-managing-harm-from-gambling.pdf>
- The Responsible Gambling Strategy Board. 2016. The National Responsible Gambling Strategy 2016 to 2019.
<https://about.gambleaware.org/media/1230/rgsb>
- The Tasmanian Department of Treasury and Finance. 2017. Tasmanian Gambling SEIS Issues Paper.
http://www.acilallen.com.au/cms_files/4SEIS_of_Gambling_in_Tasmania_issues_paper_2017.pdf
-

ภาคผนวก 3.2:

ข้อมูลประกอบชุดการเรียนรู้ ‘เรื่องพนัน จริงๆ เป็นอย่างไร’

ข้อมูลประกอบ: เหตุผลในการเล่นพนัน

(ก) เหตุผลที่เริ่มเล่นพนัน

- พักผ่อน/สนุก/เพลิดเพลิน/ไปเที่ยว
- แก้เบื่อ แก้เซ็ง
- อยากทำ หรือรู้สึกว่าจะต้องทำตามเพื่อน
- ไปเป็นเพื่อนคนที่เล่นพนัน
- พ่อแม่หนุนด้วยมั่ง
- เหมือนเป็นเรื่องที่ครอบครัวเราทำกันอยู่แล้ว
- หวังได้เงิน
- อยากทำอะไรที่เป็นอันตราย หรือเสี่ยงๆ
- ชอบมีคนอื่นอยู่ด้วย (ไม่อยากเหงา)
- อยากทำอะไรให้ตัวเอง

(ข) เหตุผลที่ทำให้คนเล่นพนันเอาสนุก หรือเล่นเป็นครั้งคราว กลายเป็นคนติดพนันงอมแงม

- คนที่เล่นพนันพบว่าตอนเล่นพนันพวกเขาสามารถ ‘ตัด’ หรือลืมปัญหาที่มีทั้งหมดไปได้สักพัก
- เมื่อคนๆ นั้นเริ่มกังวลกับการเล่นพนันของตัวเองและปัญหาต่างๆ ที่ตามมามากขึ้นเรื่อยๆ ก็ยิ่งอยากจะทำตัดปัญหา (ด้วยการเล่นพนัน) มากขึ้นเป็นเงาตามตัว
- พยายามเพิ่มเงินเดิมพัน หรือเอาชนะเพื่อเอาเงินที่เสียไปในการเล่นพนันก่อนหน้านี้
- ลักษณะเฉพาะของเกมและอุปกรณ์การพนัน (โดยเฉพาะเครื่องเล่น poker machine) ที่มักจะทำให้คนเล่นต่อไปเรื่อยๆ แม้จะรู้ว่าควรจะหยุดได้แล้ว
- ความเชื่อผิดๆ ในเรื่องโชค หรือโอกาสจะได้ซึ่งรูปแบบ/ประเภทการพนันเองมีส่วนหนุนเสริม (โดยเฉพาะเครื่องเล่น poker machine)
- ในสถานการณ์ร้ายแรงแสดง (เช่น เสียเงินเป็นจำนวนมาก ครอบครัวแตกแยก เป็นต้น) คนอาจจะคิดเข้าข้างตัว
- เองคิดว่าไม่มีอะไรแย่ไปกว่านี้แล้วและเล่นพนันต่อไป

ข้อมูลประกอบ: เยาวชนกับการพนัน

ประเด็นสำคัญ*

- เยาวชนอายุ 15-17 ปีกว่าร้อยละ 60 เล่นพนันและอย่างน้อยร้อยละ 15 เล่นพนันทุกอาทิตย์
- เยาวชนชายพนันมากกว่าเยาวชนหญิง
- ร้อยละ 3.5 ของเยาวชนกลุ่มอายุนี้มีอาการของคนเล่นพนันจนเป็นปัญหา (อัตราความชุกสูงกว่าผู้ใหญ่ร้อยละ 50)
- ในทัศนคติของคนหนุ่มสาวอายุ 18-24 ปีร้อยละ 11 ไม่เล่นพนัน ที่เหลือร้อยละ 89 เล่นพนันอย่างน้อย 1 ครั้งในปีที่ทำการสำรวจ
- (การเล่นพนัน) มีความคาบเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ โดยเฉพาะการดื่มเหล้าและการเสพยาเสพติดมาก
- เยาวชนที่เล่นพนันเป็นปกติมักจะเป็นคนไม่สูงส่งใครและไม่ค่อยยุ่งกับเพื่อนที่โรงเรียน
- พนันที่เยาวชนเล่นเป็นส่วนมากคือ หวยล็อตโต (หวยชุด) แต่ก็มียังอื่นด้วย อาทิ การเล่นไพ่ การแทงม้าและการพนันกีฬาต่างๆ
- เยาวชนอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่เล่นดูเล่นพนัน ทางพนันตามตามร้านรับแทงของรัฐและการเล่นพนันในอินเทอร์เน็ตมีไม่มาก แต่วงการธุรกิจการพนันคาดการณ์ว่าการพัฒนาเกมพกพา การใช้มือถือ เทคโนโลยีบลูทูธและเกมเพลสสเตชันต่างๆ จะมีความสำคัญมากขึ้นในอนาคต การเปลี่ยนแปลงนี้จะทำให้เยาวชนเสี่ยงเล่นพนันมากขึ้น
- เยาวชนและคนหนุ่มสาวไม่น้อยมีความคิดเพื่อเจ้อเกี่ยวกับการหาเงินได้จากการเล่นพนัน โดยเฉพาะถ้าชนะในตาแรกๆ
- เยาวชนอาจจะเริ่มเล่นพนันเพราะเพื่อนเชียร์เพื่อนชวน (peer pressure) หรือไม่กี่เพราะครอบครัวไม่ได้ว่าอะไร แต่การเล่นพนันจนเป็นปัญหา มักจะเป็นผลจากการมีเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประเดประดังเข้ามาด้วย
- เยาวชนที่เริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุน้อย มีแนวโน้มจะกลายเป็นคนมีปัญหาในการเล่นพนัน
- เยาวชนและคนหนุ่มสาวที่มีปัญหาการเล่นพนันน้อยคนที่จะกันไปขอความช่วยเหลือจากผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ
- ผลกระทบของการเล่นพนันจนเป็นปัญหา (การเล่นพนันของเยาวชน หรือการเล่นพนันของสมาชิกครอบครัว) ที่มีต่อเยาวชนมีหลายอย่างรวมทั้ง ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล ภาวะไม่รู้จะหันหน้าไปพึ่งใคร ความรู้สึกตัวเองไร้ค่า มีความคิดและพยายามฆ่าตัวตายและผลการเรียนแย่

*ตัวเลขที่ระบุหมายถึงสถานการณ์ในออสเตรเลีย เว้นแต่จะมีการระบุชื่อเป็นของในทัศนคติ

ที่มา: (1) Productivity Commission 1999, AusInfo, Canberra. *Australia's Gambling Industries*, Report No. 10. "How gambling gets a grip on young workers", Liz Gooch, *The Age*, 24/9/05, p. 8. (2) *Gambling Matters*, November, 2003, South Australian Department of Human Services. Referring to article published in *Journal of Adolescence*, 2003. และ (3) *Tasmanian Gambling Prevalence Study*, Roy Morgan Research. Department of Health and Human Services 2006

อาการแสดงให้เห็นว่าเยาวชนอาจจะมีปัญหาการเล่นพนัน

- เป็นได้เฝอการแทงพนันกีฬาในหมู่เพื่อน
- ใส่เสื้อผ้าใหม่ หรือสิ่งของอื่นๆ ที่อยากมีอยากได้มานาน
- บางครั้งมีเงินเยอะ แต่บ่อยครั้งที่ไม่มีเลย
- ขาย หรือจำหน่ายของมีค่า
- ขโมยเงิน
- โดดเรียน
- ลืมทำการบ้าน
- ปดเรื่องจะไปไหนมาไหน
- อารมณ์แปรปรวนเดี๋ยบดีเดี๋ยวร้ายและไม่อยากให้ใครยุ่ง
- อยากรู้อัตราได้เสียของตุ้เล่น poker บางประเภท
- ซึ่หงุดหงิด ซึ่โมโห ก้าวร้าว
- ร่างกายและการแต่งตัวดูทรุดโทรม

ข้อมูลประกอบ: โอกาสทางคณิตศาสตร์ที่จะเกิดขึ้นจริง

ตัวเลขมาจากข้อมูลที่ระบุไว้ตามเว็บไซต์ข้างล่างนี้

www.funny2.com/odds.htm และ www.gambling.anu.edu.au/menu/factsheet.php (gambling odds)

Australian National University, Centre for Gambling Research 2006.

1. โอกาสจะเป็นป่วยโรคหอบหืด หรือภูมิแพ้มี 1 ใน 6
2. โอกาสจะเป็นโรคข้ออักเสบมี 1 ใน 7
3. โอกาสจะเป็นหวัดปีนี้มี 1 ใน 10
4. โอกาสจะสิ้นลมในหอน้ำมี 1 ใน 2,232
5. โอกาสที่จะบาดเจ็บจากการตดหน้ามี 1 ใน 3,623

6. โอกาสที่โกนหนวดจะบาดเจ็บได้มี 1 ใน 6,585
7. โอกาสที่จะได้รับบาดเจ็บจากการเล่นพลูมี 1 ใน 19,
8. โอกาสที่จะนัดนางแบบระดับนางฟ้าไปกินข้าวได้มี 1 ใน 88,000
9. โอกาสที่จะโดนฟ้าผ่ามี 1 ใน 576,000
10. โอกาสที่จะถูกรวย Oz Lotto มี 1 ใน 8,145,060
11. โอกาสที่อุกาบาตรจะหล่นใส่บ้านมี 1 ใน 182,138,880,000,000

ข้อมูลประกอบ: *Chuck-a-luck Wagers a Buck: A Case Study in Probabilistic Reasoning and the Gambler's Ruin*

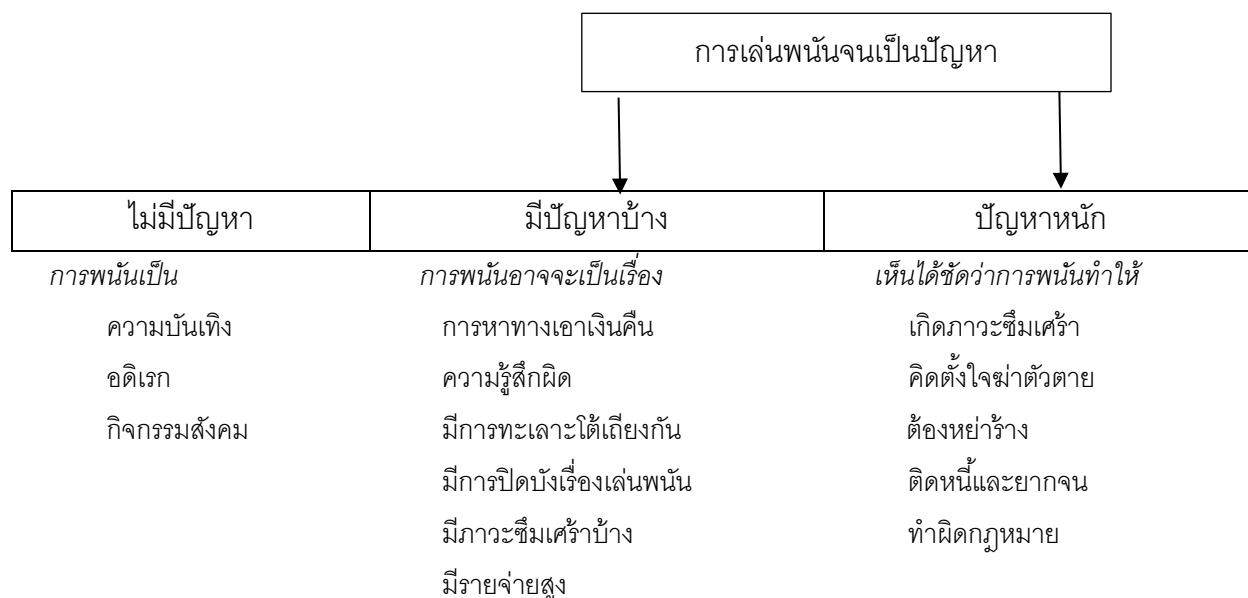
เกม Chuck-a-Luck (เขย่าเอาโชค) มีกลเม็ดบางอย่างแฝงอยู่จนคนจำนวนมากไม่เข้าใจจนกว่าจะได้วิเคราะห์กันให้เห็น ถ้าลูกเต๋าทั้งสามออกเลขไม่เหมือนกันเป็นประจำ จะไม่มีใครได้เปรียบ/เสียเปรียบในการเล่นเกมนี้นี้ เช่น ถ้ามีคนเล่น 6 คน แต่ละคนเลือกแทงเลขต่างกันด้วยเดิมพันคนละ 1 เหรียญ ถ้าทอยลูกเต๋ได้แล้ว ลูกเต๋าดูออกเลขไม่เหมือนกันเลย ทั้ง 3 ลูก เจ้ามือจะเก็บเงินเดิมพัน 3 เหรียญจากคนแพ้เพราะแทงเลขไม่ถูกและจ่ายให้คนชนะเพราะแทงเลขถูกอีก 3 เหรียญ แต่บ่อยครั้ง หลังทอยแล้ว มักจะมีลูกเต๋าดูออกเลขเหมือนกัน 2 ลูก หรือทั้ง 3 ลูกเลย นี่คือนโอกาสที่เจ้ามือจะทำเงิน

ยกตัวอย่าง สมมุติว่าลูกเต๋าดูออกเลข 3, 3 และ 5 เจ้ามือจะได้เงินไป 4 เหรียญ (จากคนแทงเลข 1, 2, 4 และ 6 คนละ 1 เหรียญ) แต่จ่ายให้คนที่แทงถูกเพียง 3 เหรียญ (2 เหรียญให้กับที่แทงเลข 3 และ 1 เหรียญสำหรับคนแทงเลข 5) หรือสมมุติว่าลูกเต๋าดูออกเลข 4, 4 และ 4 เจ้ามือจะได้เงินไป 5 เหรียญ (จากคนแทงเลข 1, 2, 3, 5 และ 6) แต่ก็จ่ายเงินไปแค่ 3 เหรียญ (ให้กับคนที่แทงเลข 4)

เจ้ามือจะได้เงินและจ่ายเงินแตกต่างกันไปตามที่คนเล่นเลือกแทงเลขต่างกันไปแต่ละครั้ง (บางครั้งเจ้ามือ/เจ้าของบ่อนได้ บางครั้งคนเล่นได้) แต่ด้วยเกมพนันแบบนี้ ในระยะยาวคนเล่นจะเสียให้กับเจ้ามือราว 8 เซนต์ ในการแทงทุก 1 เหรียญ

ที่มา: www.ublib.buffalo.edu/libraries/projects/cases/chuckaluck/chuck.html

ข้อมูลประกอบ: The Gambling Continuum



สิ่งที่ให้คนเลื่อนจากสภาพปัญหาระดับหนึ่งไปสู่อีกระดับหนึ่งเกิดจากเงื่อนไข/ปัจจัยแตกต่างกันไป เช่น อาจจะมีคนเกิดจากความไม่รู้ หรือไม่รู้เรื่องอันตรายที่จะเกิดขึ้น หรือเป็นเรื่องของประเภท หรือรูปแบบการพนันที่เล่น ลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน สถานการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตคนเรา หรืออาจจะเป็นเรื่องการเล่นพนันได้ในตอนแรกๆ

- เมื่อคนเล่นพนันเลื่อนสถานะจากซ้ายไปขวา คนจะเริ่มรู้สึกไม่สามารถควบคุมการเล่นพนันตัวเองได้ เช่น ใช้เวลาเล่นมากขึ้น ใช้และเสียเงินมากขึ้นและเล่นคนเดียวมากขึ้น
- เมื่อควบคุมตัวเองไม่ได้มากขึ้น ผลเสียและอันตรายต่อตัวเองและคนอื่นก็เพิ่มมากขึ้น เช่น ไม่กินข้าว ปลาอาหาร ไม่จ่ายค่าเช่าบ้าน ค่าน้ำและค่าไฟ
- เมื่อเล่นพนันมาถึงจุดเกินขนาด หรือติดงอมแงม คนที่เล่นมักจะรู้สึกไม่สามารถจัดการชีวิตตัวเองได้ และรู้ตัวอยู่บ้างว่าชีวิตตัวเองเสียหายและตกอยู่ในอันตรายแล้ว แต่ก็อาจจะรู้สึกว่าหยุดเล่นไม่ได้ อาจจะคิดและเชื่อ (ผิดๆ) ด้วยว่าเกิดจากความผิดตัวเองทั้งนั้นและไม่มีหวังอะไรแล้ว
- เมื่อการเล่นพนันมาถึงระดับที่ติดงอมแงม คนเล่นมักจะรู้สึกเป็นทุกข์สาหัสและมักจะทำอะไรที่ปกติไม่ทำ เช่น โกหกครอบครัวและเพื่อน ทำผิดกฎหมาย เกรียกวราด โมโหร้าย เป็นต้น
- ด้วยความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาชีพในเรื่องนี้ คนที่มีปัญหาเรื่องการเล่นพนันสามารถเอาชนะปัญหาที่ประสบอยู่ได้ การเอาชนะปัญหา/การแก้ปัญหานี้ทำได้ง่ายขึ้น ถ้าปัญหาจากการเล่นพนันยังรุนแรงไม่มาก