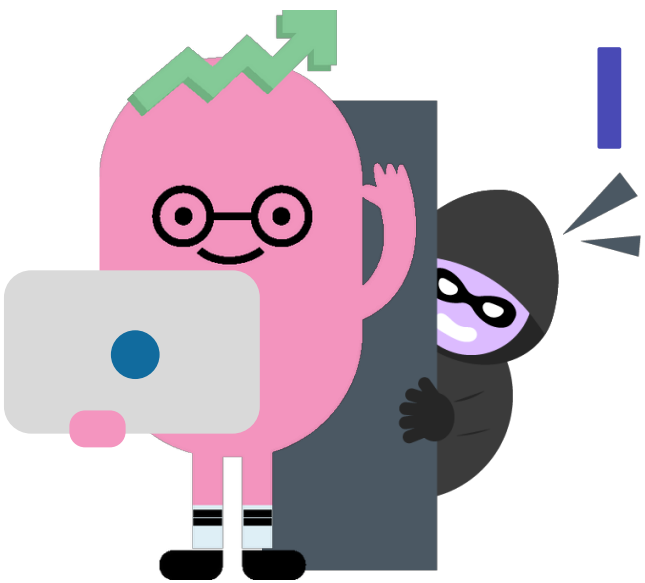
กิจกรรมที่ 10

ถอดรหัสเว็บพนันและเท่าทันมิจฉาชีพ



กิจกรรมที่ 10 ถอดรหัสเว็บพนันและเท่าทันมิจฉาชีพ

แนวคิดกิจกรรม

นักเรียนจะได้ทดลองเล่นเกมเสี่ยงดวงที่จะนำพาไปสู่การเรียนรู้กลไกและกลลวงของการพนันในชีวิตจริง เพื่อให้รู้เท่าทันภัยทางการเงินและไม่เสียเงินให้กับวงการพนัน

สมรรถนะ และจุดประสงค์การเรียนรู้

J1.3A2 ระมัดระวังการให้ข้อมูลส่วนบุคคล
J2.2K1 ผลเสียของการหารายได้จากช่องทางที่ไม่สุจริต
J2.2S1 วิเคราะห์ผลกระทบของการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริต
J2.1A1 ตระหนักในคุณค่าของการประกอบอาชีพสุจริต
J5.1S1 ประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง
J5.1S2 ปรึกษาผู้ปกครองเมื่อพบว่าเผชิญกับภัยทางการเงิน
J5.2K1 รูปแบบของภัยทางการเงิน
J5.2A1 มีวิจารณญาณในการบริโภคข่าวสาร
J5.1A2 ตระหนักถึงความสำคัญของการขอคำปรึกษา

เนื้อหาความรู้ทางการเงินที่เกี่ยวข้อง

- ภัยทางการเงิน
- ข้อมูลส่วนบุคคล

วิชาที่นำไปปรับใช้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

- เรื่องพุทธศาสนา

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

- เรื่องเมทริกซ์

งานแนะแนว

- เรื่องการวางแผนอาชีพ

สื่อประกอบการสอน

- การ์ดเงินจำลอง
- ใบงานรู้จักภัยทางการเงิน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ – เริ่มต้นภัยทางการเงิน (10 นาที)

- ครูชวนนักเรียนในห้องร่วมกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ภัยทางการเงินที่เคยเจอ เช่น หลอกขายของ แก๊งคอลเซ็นเตอร์ แล้วสอบถามว่า สาเหตุอะไรที่ทำให้หลายคนตกเป็นเหยื่อ

ขั้นกิจกรรม – ถอดรหัสเท่าทันภัยทางการเงิน (35 นาที)

- ครูอธิบายรายละเอียดของกิจกรรม และแจกสื่อที่ 1 การ์ดเงินจำลอง โดยนักเรียนแต่ละคนจะได้รับเงิน 30,000 เหรียญ เมื่อจบเกมหากใครมีเงินสะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- ครูมีหน้าที่เป็นผู้นำเกม
    - เกมที่ 1 เกมโยนเหรียญ นักเรียนจะทายหัวกับก้อย โดยยืนคนละฝั่งของห้อง ลงเงินคนละ 5,000 เหรียญ ต้องเล่นทุกคน ทายถูกได้เงินทายผิดเสียเงินเมื่อเล่นครบ 3 รอบ ครูชวนนักเรียนสรุปว่าใครมีเงินสูงสุด
    - เกมที่ 2 เป่า ยิง ฉุบ นักเรียนจะแข่งกับครู ใครชนะได้เงิน 5,000 เหรียญ ใครแพ้เสียเงิน 10,000 เหรียญ นักเรียนจะยืน 3 โซน นักเรียนที่ออกค้อนอยู่ด้านซ้าย ออกกระดาษอยู่กลาง และออกกรรไกรอยู่ขวา โดยให้ครูหันหลัง เมื่อเล่นครบ 3 รอบ ครูจะสรุปว่าใครมีเงินสูงสุดและใครหมดตัว ถ้าหมดตัวให้มานั่งรอด้านหน้าและถ้าจะเล่นต่อสามารถยืมเงินครูก่อนได้
    - เกมที่ 3 ใครนับ 30 แพ้ นักเรียนส่งตัวแทน 1 ตัวแข่งกับครู นักเรียนชนะได้เงินคนละ 10,000 เหรียญ นักเรียนแพ้เสียเงินให้ครูคนละ 10,000 เหรียญ โดยครูและนักเรียนจะสลับกันนับเลข เรียงจาก 1 ถึง 30 (นับได้ไม่เกินครั้งละ 3 ตัวเลข) ใครที่นับ 30 แพ้ ครูเริ่มนับ 1 นักเรียนนับ 2 3 ครูนับต่อเป็น 4 5 6 นับไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะถึงคนที่นับ 30 จะเป็นผู้แพ้ (เล่น 4-5 รอบ) ครูต้องนับให้ลงเลข 1 5 9 13 17 21 25 และ 29 เพื่อให้นักเรียนแพ้
- ครูชวนนักเรียนสรุปยอดเงิน และเกมนับ 30 แพ้ ว่าทำไมนักเรียนถึงแพ้ หรือถ้ามีนักเรียนที่ชนะครูตลอด ทำไมถึงชนะ

- ครูชวนนักเรียนคุยถึงเกมในชีวิตจริงที่มาในรูปแบบของการพนัน พนันออนไลน์ เสี่ยงโชค ปั่น สล็อต ว่าจะมีลักษณะคล้ายกับที่ครูชวนทุกคนเล่นในช่วงแรกนักเรียนจะมีโอกาสชนะมาก จากโยนเหรียญ 1 ใน 2 สู่ เป่า ยิง ฉุบ คือ 1 ใน 3 และเกมที่รู้ว่าใครจะแพ้หรือชนะตั้งแต่แรก นั่นคือกลไกในการเขียนเว็บพนันที่จะหลอกให้เราติด หลอกให้เราได้เงิน แล้วค่อยตลบหลังเรา
- นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อสืบค้นข้อมูลกลไกการหลอกลวงของเว็บพนัน โดยต้องเขียนออกมาเป็นขั้นตอน วิธีการคิดและทำ พร้อมนำเสนอในรูปแบบของการ Pitching สำหรับการสร้างบริษัทหลอกคนในเวลา 5 นาที โดยครูจะเป็นผู้ซื้อบริษัทที่น่าจะหลอกคนได้

ขั้นสรุป – ผลลัพธ์ของการเป็นมิจฉาชีพ (5 นาที และอีก 1 คาบ)

- นักเรียนระบุโทษหรือผลเสียของการเป็นมิจฉาชีพ โดยให้นักเรียนสืบค้นแล้วเขียนลงในสื่อที่ 2 ใบงานรู้จักภัยทางการเงิน และนำมาส่งคาบถัดไป พร้อมทั้งแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ (อาจแบ่งจากเลขที่เป็นคู่-คี่)
    - กลุ่มที่ 1 สืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวกับภัยทางการเงินที่เราอาจเป็นเหยื่อได้ผ่านการทำรายงาน ต้องมีหัวข้อภัยทางการเงินที่นักเรียนสนใจ ตัวอย่างจากข่าว ลักษณะการทำงานของมิจฉาชีพ หากตกเป็นเหยื่อต้องทำอย่างไร ทำอย่างไรถึงจะไม่ตกเป็นเหยื่อ และบทลงโทษของมิจฉาชีพจากหัวข้อที่นักเรียนเลือก พร้อมทำคลิปสั้นลงสื่อโซเชียลมีเดียไม่เกิน 1 นาที เพื่อเตือนภัยผู้คนในสังคม
    - กลุ่มที่ 2 สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลว่ามีความสำคัญอย่างไร ข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างไร ข้อมูลส่วนใดที่มิจฉาชีพสามารถนำมาใช้ รวมทั้งการป้องกันและข้อความระวังเกี่ยวกับการให้ข้อมูลส่วนบุคคลกับผู้อื่น

ข้อเสนอสำหรับการปรับเปลี่ยนกิจกรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- ครูอาจเน้นเนื้อหาเรื่องการไม่ส่งต่อเลขบัตรประชาชน หรือ OTP ให้กับคนแปลกหน้าผ่านแอปพลิเคชันในสื่อที่ 2 ใบงานรู้จักภัยทางการเงิน เพื่อบูรณาการวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในเรื่องการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เพื่อให้บรรลุสมรรถนะการระมัดระวังการให้ข้อมูลส่วนบุคคล

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

- ครูอาจสอดแทรกเรื่องความน่าจะเป็นในเกมที่ 1 โยนเหรียญและเกมที่ 2 เป่า ยิง ฉุบ โดยให้นักเรียนคำนวณโอกาสที่จะชนะจริงเทียบกับยอดเงินที่มิจฉาชีพหลอกล่อ เพื่อให้เห็นว่าสามารถใช้ความน่าจะเป็นในการป้องกันการหลอกลวงได้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- ครูสามารถพัฒนาการทำรายงานสรุปเป็นการจัดกิจกรรมในห้องเรียนหรือโรงเรียน โดยทำคลิปสั้นเตือนภัยที่ระบุบทลงโทษทางกฎหมาย เช่น พ.ร.บ. กฎหมายคอมพิวเตอร์ กฎหมายการพนัน