

รู้เท่าทันสื่อ ICT



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาไทย

www.inetfoundation.or.th/icthappy

สนับสนุนโดย



สสส

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ



สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ

รู้เท่าทันสื่อ ICT

เลขมาตรฐานสากลประจำหนังสือ

พิมพ์ครั้งที่ 1 เดือนเมษายน 2555 จำนวน 5,000 เล่ม

ราคา 90 บาท

บรรณาธิการเล่ม : ศรีดา ตันทะอธิพานิช

บรรณาธิการผู้ช่วย : สุจิตรา สาระอินทร์ และ กฤษดา ทัพรุ่ง

รูปเล่ม : สุณิษา ชูรุ่ง

แบบปกและการ์ตูนประกอบ : มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย

พิสูจน์อักษร : ศรีดา ตันทะอธิพานิช

ดูแลการผลิต : มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย

พิมพ์ที่ : บริษัท เอเชีย แปซิฟิค ออฟเซ็ท จำกัด

54/3 หมู่ 10 ถนนเทพารักษ์ ตำบลบางปลา อำเภอบางพลี

จังหวัดสมุทรปราการ 10540 โทร. 0-2312-2351-4

สงวนลิขสิทธิ์ตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ไม่อนุญาตให้คัดลอก ทำซ้ำ และดัดแปลง ส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือฉบับนี้
นอกจากได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้น

สนับสนุนการพิมพ์และเผยแพร่โดย



สารบัญ

	หน้า
1. ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ	2
การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คืออะไร	7
ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ	8
แนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ	10
2. รู้เท่าทันสื่อไอซีที	15
การใช้งานไอซีทีในสังคมไทย	16
อินเทอร์เน็ต	18
เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตทำอะไรได้บ้าง	19
รู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต	21
เกม	28
การเล่นเกมน่าสนใจอย่างไร	29
การติดเกม	30
รู้เท่าทันเกม	31
โทรศัพท์มือถือ	33
ข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือ	34
รู้เท่าทันมือถือ	36

สารบัญ

	หน้า
3. การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ	41
4. กิจกรรมการเรียนรู้	45
1. กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ	46
2. กิจกรรมอุปกรณ์ไอซีทีที่น่ารู้	54
3. กิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์	63
4. กิจกรรมข้อมูลส่วนบุคคล	71
5. กิจกรรมรู้ทัน พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	75
6. กิจกรรมรู้จักด้านบวก-ด้านลบของเกม	77
7. กิจกรรมคุณติดเกมแล้วหรือยัง	82
8. กิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม	85
9. กิจกรรมรู้ทันภัยจากมือถือ	88
10. กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย	93
11. กิจกรรมการใช้ไอซีทีสร้างสรรค์	97
12. กิจกรรมร่วมด้วยช่วยกันรู้ทันสื่อไอซีที	102
อ้างอิง	105

คำนำ

รู้เท่าทันสื่อและสาร : ทักษะที่จำเป็น ของเด็กและเยาวชนยุคใหม่

เด็กและเยาวชน ใช้เวลาอยู่กับสื่อวันละไม่ต่ำกว่า 8 ชั่วโมง รวมๆ แล้วมากกว่าเวลาเรียน มากกว่าเวลาที่อยู่กับครอบครัว แนวโน้มในอนาคต สื่อไอซีที สื่อออนไลน์ จะเข้ามาครอบครองเวลาส่วนใหญ่ของเด็กและเยาวชนไปโดยไม่รู้ตัว

เป็นที่ยอมรับกันทั่วโลกว่า สื่อมีอิทธิพลอย่างมากมาย ต่อความคิด พฤติกรรม และวิถีชีวิตของคนเรา เด็กและเยาวชนของเรานอกจากจะรับสื่อต่างๆ มากมาย แล้ว ยังกลายเป็นผู้สร้างสื่อเอง จึงจำเป็นต้องมีทักษะชีวิตหลายด้าน เพื่อดำเนินชีวิตให้เหมาะสมและมีสุขภาวะที่ดี ไม่ตกเป็นเหยื่อของสิ่งมอมเมาต่างๆ ที่มากับสื่อได้โดยง่าย

ทักษะที่กำลังมีความสำคัญมากขึ้นทุกขณะคือทักษะ “การรู้เท่าทันสื่อ” ซึ่งก็คือความสามารถใน “การอ่านสื่อออก เขียนสื่อได้” หรือ ความสามารถในการเข้าใจ เนื้อหาที่สื่อเสนอ รู้จักแสวงหาข้อมูลหลายแหล่ง วิเคราะห์ วิวิจารณ์ แยกแยะ คัดกรอง สามารถใช้ประโยชน์ และพัฒนาสื่อในแบบฉบับของตนเองได้

คำนำ

กระบวนการเท่าทันสื่อ ช่วยพัฒนาความคิด เป็นกระบวนการที่จำเป็นอย่างยิ่ง ในยุคนี้ เพื่อที่จะทำให้เด็กและเยาวชนทุกคนดำรงชีวิตที่ดีและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ที่มีคุณภาพ หลายประเทศทั่วโลกได้พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านสื่อและกิจกรรม ต่างๆ มากมาย

หนังสือ “รู้เท่าทันสื่อ ICT ” เป็นอีกสื่อหนึ่งที่จะช่วยในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ไอซีที ซึ่งมีความซับซ้อน เหมาะสำหรับเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ทุกคน

เข็มพร วิรุณราพันธ์

ผู้จัดการแผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน สสย.

1. ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ



1. ท้าทาย

ต้องรู้เท่าทันสื่อ?



ในโลกยุคดิจิทัล อุปกรณ์ไอซีที (ICT — Information and Communication Technology) เป็นต้นว่า สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และอินเทอร์เน็ตนั้นกลายเป็นสิ่งจำเป็นที่แทบจะขาดไม่ได้เลยในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นหรือแม้กระทั่งเด็กๆ ต่างก็พกพาอุปกรณ์เหล่านี้เอาไว้ติดต่องานและอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ สมาร์ทโฟนทำได้มากกว่าการพูดคุยกันธรรมดาด้วยเสียงแต่มีกล้องที่สามารถถ่ายทอดภาพของคุณสนทนาได้ แชท(Chat)ได้ เล่นเกมได้ ท่องเว็บไซต์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีช่วยย่อโลกทั้งใบให้เล็กลงเพียงปลายนิ้วสัมผัส คุณก็สามารถติดต่องานกับคนที่อยู่ในอีกซีกโลกหนึ่งได้อย่างสะดวกรวดเร็วในราคาประหยัดปัจจุบันมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมากกว่า 2,267 ล้านคน (ธ.ค. 2554 เว็บไซต์ www.internetworldstats.com) และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสาร เป็นผู้สร้างและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร สร้างกระแสข้อมูลปริมาณมหาศาลที่ไหลเวียนบนทางด่วนสารสนเทศ (Information Superhighway) สื่อเดิมอย่างโทรทัศน์และวิทยุต่างก็นำเสนอเนื้อหาหลากหลายซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นไปตามกลไกตลาด นั่นคือ โฆษณาตารา ละคร เกมโชว์ หรือรายการที่เน้นสร้างคะแนนนิยมให้กับช่องที่นำเสนอเพื่อประโยชน์ธุรกิจเป็นสำคัญ คำถามมีอยู่ว่า สิ่งที่น่าเสนอผ่านสื่อมวลชนนี้ ไม่ว่าจะเป็นสื่อเก่าหรือสื่อใหม่ ได้สร้างค่านิยม

โน้มนำความคิด มอมเมา หรือให้สาระประโยชน์เพียงใดกับผู้ชมโดยเฉพาะทีวี
สาธารณะ ที่เข้าถึงประชาชนในวงกว้าง อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อไร้การควบคุม
สมาร์ตโฟนและสามจี (3G) ที่ทำให้การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องสบายๆ สำหรับ
คนทุกเพศทุกวัย

จะเกิดอะไรขึ้นหากประชาชนผู้บริโภค โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เกิดอาการ
จับไม่ได้ไล่ไม่ทันกับเนื้อหาข้อมูลปริมาณมหาศาลที่สื่อรุ่มนำเสนอ จากโครงการ
วิจัยระยะยาวในเด็กไทย โดย พญ. จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรณ นักวิชาการ
ผู้เชี่ยวชาญด้านสมอง และ นายกสภาคมนักวิจัยไทยเพื่อการพัฒนาเด็กและ
ครอบครัว ที่ได้สำรวจเด็กและเยาวชนจาก 4,200 ครอบครัวทั่วประเทศ ในหลายๆ
ประเด็น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 – 2547 เกี่ยวกับเรื่องการใช้สื่อ พบว่า

- เด็กไทยอายุต่ำกว่า 5 ปี ชมภาพความรุนแรง เช่น ตีกัน ฆ่ากันทั้งจากข่าว
และละครหรือโฆษณาวันละ 501 ครั้ง
- เด็กๆ ทั่วไปใช้เวลาเรียนหนังสือในโรงเรียนปีละ 900 - 1,000 ชั่วโมง ในขณะที่
ที่ใช้เวลาดูโทรทัศน์ ปีละ 1,000 - 1,200 ชั่วโมง
- เด็กประถมทั้งชาย-หญิง ชมรายการการ์ตูนที่เน้นไปในทางเพศเป็นอันดับ
1 ชมละคร อันดับ 2 และชมรายการเกมโชว์ เป็นอันดับ 3
- วัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย ใช้เวลาดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ 4 ชั่วโมง
- วัยรุ่นทั้งหญิง-ชาย ชมละครอันดับ 1 เกมโชว์อันดับ 2 และเพลงอันดับ 3
- เว็บไซต์ที่มีทั่วโลก 7 ล้านเว็บ เป็นเว็บโป๊ 2 ล้านเว็บ โดยเด็ก 1 ใน 5 ทั่วโลก
ที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้รับอีเมลที่สื่อการล่อลวงทางเพศ

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยใช้เวลาจำนวนมากอยู่กับสื่อ และสื่อก็มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน สื่อบางสื่อนำเสนอเนื้อหาที่ดี มีประโยชน์ แต่บางสื่อก็นำเสนอเนื้อหาที่เกินจริง แต่งเติม สร้างภาพ หรือ บิดเบือนความจริงไปก็มี สื่อส่วนใหญ่ก็คือองค์กรที่แสวงหาผลกำไร มีกำไร มีขาดทุน การนำเสนอผ่านสื่อจึงมีการแข่งขันกันเพื่อนำมาซึ่งประโยชน์ที่สื่อมุ่งหวัง เป็นต้นว่า ต้องการตีแผ่ความจริงให้ปรากฏ ต้องการสร้างกระแสความนิยม ต้องการเพิ่มยอดขายสินค้า ซึ่งส่วนใหญ่แล้วปลายทางสุดท้ายที่ต้องการก็คือ ผลกำไรที่เป็นตัวเงินกลับมาที่องค์กรสื่อนั่นเอง ยกตัวอย่าง เช่น โฆษณา เป็นตัว กระตุ้นความต้องการของผู้รับสื่อให้อยากซื้อ อยากลอง อยากใช้ จูงใจ เสียจนบางครั้งผู้ใหญ่ยังตกเป็นเหยื่อเสียเอง ดังจะเห็นได้จากข่าวโฆษณาผลิตภัณฑ์ ลดน้ำหนัก ยาทาแก้ผ้าทำให้ใบหน้าขาวนวลต่างๆ ที่ใช้แล้วเกิดอันตรายเนื่องจาก เป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ได้มาตรฐานไม่ได้รับการรับรองจากองค์การอาหารและยา (อย.)

เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้รับสื่อโดยตรง จะมีการตั้งรับกับการนำเสนอของสื่อ เหล่านั้นได้อย่างไร เด็กๆ จะรู้เท่าทันสื่อได้อย่างไร มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย จึงได้จัดทำหลักสูตร “รู้เท่าทันสื่อ ICT” ฉบับนี้ขึ้น เพื่อจะช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ให้กับเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ที่คุ้นเคยกับการใช้อินเทอร์เน็ต เล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ และพกสมาร์ตโฟน ด้วยการให้ความรู้เกี่ยวกับแนวทางในการเท่าทันสื่อ หรือ Media Literacy ลักษณะของสื่อไอซีที และมิติของการรู้ทันสื่อไอซีที การสร้าง วัฒนธรรมในการใช้งานไอซีทีอย่างสร้างสรรค์ คือ รู้จักใช้ประโยชน์จากไอซีทีที่เป็น เครื่องมือในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติ ในขณะที่สามารถ หลีกเลี่ยงและลดผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อไอซีทีได้



ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ?

ตัวเราล้อมรอบไปด้วยสื่อมากมาย

สื่อแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media) ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร การ์ตูน หนังสือ เป็นต้น
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ได้แก่ วิทยุกระจายเสียง วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

สื่อมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ พฤติกรรม

เมื่อสื่ออยู่ล้อมรอบตัวเรา เห็นบ่อยๆ ได้ยินบ่อยๆ ก็มีอิทธิพลต่อความคิดของเราได้ คนจำนวนไม่น้อยเมื่อได้ยินคำโฆษณาผลิตภัณฑ์ในครั้งแรกก็คล้อยตามรีบไปซื้อหามาใช้ทันทีเพราะเชื่อว่าใช้แล้วคงขาวสวยเหมือนนางแบบในโฆษณา

คนไทย เป็นนักเสพสื่อตัวยง

สำหรับสถานการณ์การอ่านของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน พบว่ามีการใช้เวลาว่างในการอ่านหนังสือน้อยลง ตัวเลขจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติครั้งล่าสุดพบว่าเด็กและเยาวชนใช้เวลาอ่านหนังสือเฉลี่ยวันละ 39 นาที เดิมเคยใช้เวลาอ่านเฉลี่ยวันละ 50 นาที แต่หมกมุ่นดูทีวี เล่นเกม แชนท์ทางมือถือ และเล่นอินเทอร์เน็ตวันละหลายชั่วโมง เป็นแนวโน้มที่แสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชน หรือแม้กระทั่งผู้ใหญ่ของประเทศเราก็เป็นนักเสพสื่อตัวยง

บทบาทของไอซีที มีเพิ่มมากขึ้นทุกขณะ

คงไม่มีใครปฏิเสธว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ไอซีที นั้นเข้ามา มีบทบาทในวงการสื่อเป็นอย่างมาก กล่าวคือ

ไอซีที : ทำให้เราเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมหาศาล

ไอซีที : ทำให้กระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว

ไอซีที : ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในเนื้อหาข้อมูลและสารสนเทศ

ไอซีที : ทำให้เกิดการหลอมรวมสื่อหลายประเภทเข้าด้วยกัน

ในเมื่อตัวเราล้อมรอบไปด้วยสื่อ และสื่อก็มีอิทธิพลต่อความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรมคนไทยเรายังใช้เวลาจำนวนมากในแต่ละวันกับสื่อ ทั้งในแง่ของการเปิดรับและการผลิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อไอซีทีเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงและแพร่กระจายเนื้อหาสื่ออย่างกว้างขวางและรวดเร็ว หากไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดีแล้ว ก็ย่อมตกเป็นเหยื่อของการปลูกฝังความคิดความเชื่อตามที่สื่อหรือผู้ผลิตได้นำเสนอ การสร้างการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ใหญ่จะต้องหันมาให้ความสนใจและทำอย่างจริงจัง

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

คืออะไร?

การรู้เท่าทันสื่อ คือความสามารถป้องกันตนเองจากการถูกงูจใจจากเนื้อหา
ของสื่อ การสามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้สามารถ
ควบคุมการตีความเนื้อหาของสื่อที่ดู ฟัง หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย แทนที่จะให้
การสื่อความหมายของสื่อเป็นไปตามเจตนาของผู้ผลิตมาควบคุม

พูดในภาษาที่เข้าใจง่ายขึ้น การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การที่เราไม่หลงเชื่อ
เนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง แต่สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถาม
เป็นต้นว่า จริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูล เขาต้องการสื่อสารอะไร
มีจุดมุ่งหมายแอบแฝงหรือไม่ ต้องการสื่อสารให้ใคร ใครได้ประโยชน์ ฯลฯ

รศ. ดร. อุษา บิ๊กกินส์ ได้กล่าวถึง ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ใน
หนังสือ รู้เท่าทันสื่อ ไว้อย่างน่าสนใจ

ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ

มีองค์ประกอบที่สำคัญเรียงตามลำดับ คือ

1. ความสามารถในการเข้าถึง (The ability to Access)

- การได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว
- รับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่ออย่างเต็มที่ ทำความเข้าใจอย่างมี

ประสิทธิภาพ

- สังเกต จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร
- ไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที ควรหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย
- เลือกข้อมูล คัดกรองข้อมูลในส่วนที่เราต้องการให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเรา

2. ความสามารถในการวิเคราะห์ วิพากษ์ (The ability to Analyze)

- ตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อแต่ละประเภท ว่าสิ่งที่น่าสนใจนั้นส่งผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ
- ใช้พินความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น
- ใช้กลวิธีการวิเคราะห์ต่างๆ ได้แก่ การเปรียบเทียบ การหาความแตกต่าง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล การลำดับความสำคัญ ฯลฯ ในการตีความและคาดการณ์ผลที่จะเกิด

3. ความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อ (The ability to Evaluate)

ประเมินคุณภาพของเนื้อหา ประเมินว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด ได้แก่ คุณค่าทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี

- สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง
- สร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหากับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

4. ความสามารถในการสร้างสรรค หรือ สื่อสาร (The ability to Create or Communicate information in a variety of form)

หมายถึงการเรียนรู้สื่อรวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในรูปแบบของตนเองขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้วก็ต้องวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือ สื่อสารเนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย โดยแยกวิธีการสร้างสื่อให้ออก ดังนี้

- การระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข
- ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์
- สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่กำหนดไว้
- ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

อาจารย์ สุชาดา จักรพิสูทธิ ได้กล่าวถึงแนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อไว้ในการบรรยายในวิชา "พุทธศาสนากับศาสตร์สมัยใหม่" ถวายพระนิสิตปริญญาโทมหาวิทาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จ.เชียงใหม่ และเป็นบทความนำเสนอบนเว็บไซต์ของสมาคมผู้บริโภคสื่อสีขาว พอสรุปได้ดังนี้

แนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ (Code of Conduct)

1. สื่อคือสิ่งที่สร้างขึ้น - *Media are Constructions*

เนื้อหาของสื่อไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น มีการออกแบบ แก้ไข ผลิต ตกแต่งองค์ประกอบต่างๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือความต้องการของผู้ผลิต หรือผู้สนับสนุน (Sponsor) ดังนั้น เนื้อหาของสื่อส่วนใหญ่จึงมาจากความต้องการของผู้ผลิตที่ต้องการจะนำเสนอสินค้าในทางบวกของตัวเอง เช่น โฆษณาแฮมเบอร์เกอร์ ดูน่ากิน ขึ้นใหญ่ แต่ในความเป็นจริงอันเล็กน้อย โฆษณาผลิตภัณฑ์ลดน้ำหนัก ภาพนางแบบก่อนและหลังใช้ผลิตภัณฑ์ดูแตกต่างกันมากเพราะมีการตกแต่งรีทัช ภาพนางแบบ เป็นต้น

2. สื่อมีเป้าหมายทางธุรกิจ/โฆษณา - Media Constructions have Commercial purposes

ส่วนใหญ่แล้วเนื้อหาของสื่อจะมีนัยทางธุรกิจแฝงอยู่ เนื่องจากสื่อมีการประเมินผลประกอบการ กำไร ขาดทุน โดยแต่ละธุรกิจต้องเอาตัวรอดจากการขาดทุน ผู้ผลิตสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ในการนำเสนอเพื่อนำไปสู่การจูงใจผู้บริโภค แต่ความจริงที่เกิดขึ้นคือ สื่อย่อมไม่สามารถทำหน้าที่โดยเที่ยงธรรม หากข่าวสารใดมีผลกระทบต่อภาพลักษณ์และธุรกิจของผู้มีอำนาจ สื่อก็อาจหลีกเลี่ยงหรือนำเสนอแต่เพียงผิวเผิน หรือแม้กระทั่งจงใจนำเสนอหรือบิดเบือนให้เป็นประโยชน์แก่ผู้สนับสนุน โฆษณาเสียด้วยซ้ำ เช่น โฆษณาแฝงผ่านฉากละคร หรือการให้ตัวละครพูดถึงสินค้านั้นซ้ำๆ การเชิญชวนให้ส่ง SMS เพื่อตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นที่จริงแล้วก็เป็นความร่วมมือทางธุรกิจจะหวางสื่อกับบริษัทมือถือที่ต้องการหารายได้จากการส่ง SMS จำนวนมากๆ ใช้ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นฟรีเซ็นเตอร์ โฆษณาสินค้า แต่ที่จริงแล้วนักแสดงอาจไม่ได้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นจริงๆ

3. สื่อสร้างค่านิยมและอุดมคติ - Media messages contain Values and Ideologies

เนื้อหาของสื่อมีการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อม ถึงแม้ว่าจุดประสงค์ของการผลิตเนื้อหานั้นและเนื้อหาของสื่อจะเต็มไปด้วยการสื่อความหมายเชิงบวก แต่ก็สามารถให้ผู้รับคิดเห็นเป็นเชิงลบได้ หรือเรียกได้ว่านำเสนอสองแง่สองง่าม หรือนำเสนอแบบอคติ ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต ทศนคติบางอย่างที่คิดเห็นไม่ตรงกันอาจถูกปกปิดหรือบิดเบือนได้ เช่น ละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาชิงรักหักสวาท สร้างค่านิยมให้เป็นภรรยาน้อย ไม่ต้องทำงานอะไรแค่แต่งเสริมเติมสวยไปวันๆ ก็สบายไปตลอด คู่รักดาราที่ทำตัวเจ้าชู้หรือเลิกกันเป็นว่าเล่น สร้างกระแสการมีกิ๊กให้กับเด็กวัยรุ่น การเล่าข่าวโดยผู้ดำเนินรายการด้วยลีลาการเล่าบวกการวิพากษ์วิจารณ์อย่างออกรส อาจทำให้ผู้รับสารคล้อยตามทัศนะที่ผู้เล่าขานนำเสนอ

4. สื่อทำให้มีผลที่ตามมาทางการเมืองและสังคม - Media messages have Social and Political Consequences

เนื้อหาของสื่อที่สื่อมวลชนนำเสนอ นั้นมีอิทธิพลต่อทัศนคติทางการเมืองและสังคม การฟังข่าวสารจากสื่อเพียงด้านเดียวอาจทำให้ผู้ฟังรู้สึกเอนเอียงไปฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ หรือทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามสื่อ เช่น กรณีน้ำท่วมเมื่อปลายปี พ.ศ. 2554 ที่ผ่านมานายกรัฐมนตรีหญิงไม่สามารถแก้ปัญหาน้ำท่วมในภาคกลางได้ แต่กลับแก้ปัญหาน้ำท่วมที่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ ได้ เพราะเนื่องจากเป็นบ้านเกิดของนายกฯ จึงเร่งแก้ปัญหาได้ทันท่วงที กรณีการนำเสนอข่าวเช่นนี้อาจทำให้ผู้รับสารรู้สึกไม่ชอบการบริหารงานของนายกฯ โดยที่ในความเป็นจริงอาจเป็นเพราะ จ.เชียงใหม่ มีแผนการจัดการกับน้ำท่วมเป็นอย่างดีก็ได้

5. สื่อแต่ละชนิดมีเอกลักษณ์และข้อจำกัด - Each Medium has a unique Aesthetic Form

สื่อแต่ละประเภทมีรูปแบบ ลักษณะ และกระบวนการนำเสนอที่แตกต่างกันไป มีการใช้เทคนิค ตัดต่อ แต่งภาพ ใช้เอฟเฟ็ค ดนตรี มุกกล้อง เพื่อประกอบความหมายหรือมีนัยสำคัญแอบแฝง ซึ่งในกระบวนการผลิตนี้เองที่ทำให้ "สาร" บางอย่างถูกตัดตอน ปรับแต่ง ลดปริมาณและคุณภาพ รวมถึงอาจกลายเป็นการสร้างความจริงเทียมขึ้นในที่สุด เช่น การพาดหัวข่าวของหนังสือพิมพ์ใช้คำที่น่าสนใจ ตัวใหญ่ๆ ทำให้ผู้อ่านตะตา และเกิดความรู้สึกอยากอ่านเนื้อหาข่าวจนต้องควักสตางค์ซื้อ แต่ในเนื้อหาข่าวอาจไม่แรงเหมือนพาดหัวข่าว การออกอากาศทางโทรทัศน์มีข้อจำกัดเรื่องเวลา ทำให้ต้องตัดทอนเนื้อหาให้สั้นกระชับ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือผิดประเด็น เป็นต้น

อาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการผลิตเนื้อหาสื่อและเผยแพร่อย่างมีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง เทคโนโลยีด้านการสื่อสารก้าวหน้าไปมากเท่าใด สื่อยิ่งต้องแข่งขันกันมากขึ้น และยังทำให้สื่อใช้เทคโนโลยีขั้นสูงไปในการสร้างเทคนิควิธีใช้กลยุทธ์ เพื่อเอาชนะใจ "ลูกค้า" คือผู้รับสารมากขึ้นเท่านั้น

แนวทางของการรู้เท่าทันสื่อ อันได้แก่ การตั้งคำถาม การวิพากษ์วิจารณ์ และการคิดเชิงวิเคราะห์ การเป็นผู้บริโภคที่กระตือรือร้น แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม ความเห็นเพิ่มเติม การตอบสนองไปสู่สื่อมวลชนเป็นเรื่องที่ต้องฝึกฝนและลงมือปฏิบัติด้วยตัวของผู้บริโภคสื่อทุกคน การสร้างกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน ในประชาชน ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่จะต้องร่วมแรงร่วมใจกันกระตุกเตือนสังคมว่าถึงเวลาแล้วที่สื่อจะต้องปฏิรูปและคนไทยจะต้องรู้เท่าทันสื่อ

2. รู้เท่าทันสื่อไอซีที



2. รู้เท่าทัน สื่อไอซีที

ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ไอซีที (ICT — Information and Communication Technology) ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ครอบคลุมเกือบทุกพื้นที่ทั่วโลก เชื่อมโยงผู้ใช้งานทุกเพศทุกวัยเข้าด้วยกัน

ICT มาจากคำ 3 คำ ประกอบกัน คือ

I คือ Information หมายถึงสารสนเทศ ในบางครั้งหมายถึงข้อมูล

C คือ Communication หมายถึงการสื่อสาร

T คือ Technology หมายถึงเทคโนโลยี

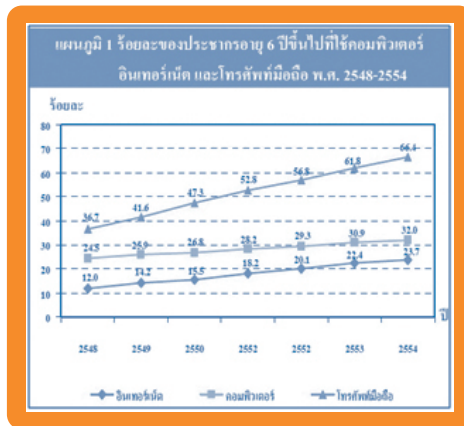
เมื่อนำมารวมกัน ไอซีที หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้จัดการสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องตั้งแต่การรวบรวมจัดเก็บข้อมูล การประมวลผล การพิมพ์ การสร้างงาน การสื่อสารข้อมูล ฯลฯ รวมไปถึงการให้บริการ การใช้ และการดูแลข้อมูล

ดังนั้น สื่อไอซีที หมายถึง สื่อที่ใช้เทคโนโลยีในการจัดการสารสนเทศในการสื่อสาร ถ่ายทอดข้อมูลความรู้ต่างๆ จากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งในที่นี้จะกล่าวถึงสื่อไอซีทีหลักๆ 3 ตัว ได้แก่ อินเทอร์เน็ต เกมอิเล็กทรอนิกส์ และ โทรศัพท์มือถือ เท่านั้น

การใช้งานไอซีทีในสังคมไทย

สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนไทยอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบจำนวนประชากรที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ พฤติกรรมของการใช้ และจำนวนครัวเรือนที่มีอุปกรณ์ไอซีที เช่น โทรศัพท์พื้นฐาน เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโทรสาร และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในครัวเรือน ตลอดจนเรื่องที่ต้องการให้ภาครัฐเข้ามาควบคุมดูแลการใช้ไอซีที ผลการสำรวจที่สำคัญมีดังนี้

- แนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไป ในระหว่างปี พ.ศ. 2548 – 2554 พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์มีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 24.5 (จำนวน 14.5 ล้านคน) เป็นร้อยละ 32.0 (จำนวน 19.9 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 12.0 (จำนวน 7.1 ล้านคน) เป็นร้อยละ 23.7 (จำนวน 14.8 ล้านคน) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 36.7 (จำนวน 21.7 ล้านคน) เป็นร้อยละ 66.4 (จำนวน 41.4 ล้านคน)



- สำหรับผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ ในระหว่างปี พ.ศ. 2548 – 2554 พบว่า สัดส่วนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือในเขตเทศบาลมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 51.7 เป็นร้อยละ 74.8
- ในปี พ.ศ. 2554 มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 19.9 ล้านคน หรือร้อยละ 32.0 มีใช้อินเทอร์เน็ต 14.8 ล้านคนหรือร้อยละ 23.7 มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 41.4 ล้านคน หรือร้อยละ 66.4
- ประชากรในกรุงเทพฯ ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 48.2 ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 40.6 และใช้โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 79.6 มากกว่าภาคอื่นๆ
- ประชากรกลุ่มอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 51.9 มากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆ
- ข้อคิดเห็นจากครัวเรือนต้องการให้ภาครัฐเข้ามาควบคุมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้แก่ ต้องการให้ควบคุมเว็บไซต์ลามกอนาจาร ควบคุมราคาอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ ควบคุมราคาอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ และมีบทลงโทษเด็ดขาดสำหรับผู้ที่กระทำความผิดเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ ควบคุมผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์ และการเผยแพร่ข้อความ เสี่ยงภาพตัดต่อ ดัดแปลงอันจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง

ผลการสำรวจดังกล่าว ทำให้ทราบว่าการทำงานของไอซีทีในสังคมไทยมีเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศ ในการส่งเสริมการใช้งานไอซีทีเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน แต่รัฐบาลก็ต้องไม่ลืมนึกแลป้องกันปัญหาจากการใช้งานไอซีทีที่ผิดประเภท ใช้ผิดวัตถุประสงค์ ใช้ผิดกฎหมาย ใช้ผิดศีลธรรม ส่งเสริมการใช้งานไอซีทีอย่างรู้เท่าทันด้วย



อินเทอร์เน็ต

เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) อินเทอร์เน็ตทำให้การเคลื่อนย้ายและส่งผ่านข่าวสารข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งทำได้อย่างรวดเร็ว ราคาประหยัด สามารถส่งข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง เด็กๆ คงจะคุ้นเคยกับการส่งอีเมล (email) การแชททางเอ็มเอสเอ็น (MSN) หรือ สไกป์ (Skype) การแชร์รูปภาพทางเฟซบุ๊ก (Facebook) หรือ การดูวิดีโอทางยูทิวบ์ (Youtube) เหล่านี้ทำได้ในเสี้ยววินาที

อินเทอร์เน็ตถูกสร้างขึ้นแบบเปิด ผู้ใช้ทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาข้อมูล เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูล ในขณะที่เดียวกันก็เป็นผู้รับข้อมูล เป็นผู้อ่านข้อมูล เป็นผู้แสดงความคิดเห็น ยกตัวอย่างง่ายๆ คือ เราตั้งกระทู้แล้วมีคนมาตอบกระทู้ เราใส่ข้อมูลลงบนเว็บไซต์ก็อาจมีคนสนใจมาอ่านแล้วนำสิ่งที่เราเขียนไปใช้ เป็นต้น อินเทอร์เน็ตจึงเอื้อให้เกิดการส่งผ่านข้อมูล ความรู้ ความคิด ทักษะ มุมมอง ข้อมูลทั้งด้านบวกและลบอย่างรวดเร็ว โดยไม่มีหน่วยงานใดตรวจเซ็นเซอร์ แม้จะมีความพยายามในการคัดกรองหรือปิดกั้นข้อมูลไม่ตื่นอินเทอร์เน็ท อย่างเช่น เว็บไซต์ลามกอนาจาร การพนัน ความรุนแรง ลัทธิต้องห้ามต่างๆ แต่ก็เป็นการแก้ที่ปลายเหตุ และไม่มีทางที่จะทำได้ทัน การให้ความรู้กับผู้ใช้เพื่อให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม ไม่ทำร้ายคนอื่น ใช้ในทางที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ น่าจะเป็นแนวทางที่ดีกว่า



เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตทำอะไรได้บ้าง ?

- **สืบค้นข้อมูล (Search) หรือ เปิดดูเว็บไซต์ หรือ เวิร์ล ไรด์ เว็บ (WWW — World Wide Web)** หมายถึง การเรียกดูข้อมูลทางหน้าจคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ได้แก่ ไออี (IE — Internet Explorer) หรือ โมซิลล่า ไฟร์ฟอกซ์ (Mozilla FireFox) การเปิดดูเว็บไซต์ ผู้ใช้ต้องรู้ชื่อเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์กูเกิล www.google.co.th เว็บไซต์สนุกดอทคอม www.sanook.com หรือ เว็บไซต์ยูทิวบ์ www.youtube.com
- **รับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีเมล (email)** หมายถึง การพิมพ์ข้อความที่ต้องการสื่อสารกับอีกฝ่ายหนึ่งในลักษณะของจดหมาย ซึ่งอาจแนบเอกสาร รูปภาพ คลิปวิดีโอ (video clip) หรือคลิปเสียงไปกับจดหมายนี้ได้ จดหมายจะถูกส่งไปยังผู้รับบนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของอีเมลของผู้รับ ซึ่งจะต้องมีอีเมลแอดเดรส (email address เช่น noosom@hotmail.com) ผู้รับสามารถมาเปิดอ่านจดหมาย ดูเอกสารแนบต่างๆ และตอบกลับอีเมล (reply) ได้ในลักษณะเดียวกัน

- **สนทนาออนไลน์ หรือ แชท (chat)** หมายถึง การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปตามในลักษณะประโยคต่อประโยค ปัจจุบันมักใช้โปรแกรมแชท เช่น MSN หรือ Skype ควบคู่กับการใช้กล้องเล็กๆ ที่เรียกว่า เว็บแคม (web cam) ไมโครโฟน และหูฟัง เพื่อให้เป็นการพูดคุยแบบธรรมชาติ คือ เห็นหน้า ได้ยินเสียง แทนการพิมพ์ข้อความ

- **การแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยผ่านกระดานข่าว หรือ เว็บบอร์ด (webboard)** หมายถึง การโพสต์ (post) กระทู้หรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ลงบนเว็บไซต์ เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่เด็ดๆ จะได้พูดคุยหรือแลกเปลี่ยนทัศนะในเรื่องที่สนใจ เช่น ประเด็นข่าว การเมือง กีฬา หรือประเด็นฮอตฮิตของสังคมในขณะนั้น เว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมในการโพสต์กระทู้ ได้แก่ เว็บไซต์พันทิพย์ดอทคอม www.pantip.com

- **การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network)** เช่น www.twitter.com หรือ www.facebook.com หมายถึง การสร้างกลุ่มเพื่อนเอาไว้ติดต่อพูดคุยและอัปเดตข่าวสารของกันและกัน กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงในหมู่คนไทย สามารถเล่นเกมผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ก็ได้ เช่น เฟซบุ๊ก มีเกมทำฟาร์ม หรือ farmvillage เกมร้านอาหาร หรือ restaurant city เกมแฮปปี้คนเลี้ยงหมู เป็นต้น

- **ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม** บนอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์หลายแห่งให้บริการเล่นเกมออนไลน์ ให้ดาวน์โหลด (Download) หนัง ละคร การ์ตูน หรือคลิปวิดีโอมาดูที่บ้านก็ได้ หรือจะคลิกดูออนไลน์ทางเว็บไซต์ก็สามารถทำได้

- **ถ่ายภาพดิจิทัลหรือถ่ายคลิปวิดีโอด้วยกล้องหรือโทรศัพท์มือถือ** อัปโหลด (Upload) ขึ้นโชว์เพื่อนๆ ทางเว็บไซต์อย่างเฟซบุ๊ก หรือ ฟลิคเกอร์ www.flickr.com หรือ ยูทิวบ์ www.youtube.com

รู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต

เนื่องจากเราทำอะไรได้หลายอย่างบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการสืบค้นข้อมูล การอ่านข่าวสาร การเขียนแสดงความคิดเห็น การพูดคุยสนทนา การเรียกดูและเผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอต่างๆ ฯลฯ ซึ่งก็หมายความว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้เราเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร เป็นทั้งผู้อ่านและผู้เขียน เป็นทั้งผู้บริโภคและผู้ผลิตเนื้อหาข้อมูล เรายังจะต้องระมัดระวังไม่ให้สิ่งที่เราได้อ่านได้ยินได้สัมผัสทางอินเทอร์เน็ตมา มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อหรือพฤติกรรมของเราในขณะเดียวกัน เราต้องไม่ใจเขียนหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่จะทำให้ผู้อื่นตกเป็นเหยื่อโดยรู้ไม่เท่าทันเช่นกัน

เด็ก ๆ ต้องรู้เท่าทันเว็บไซต์

เมื่ออ่านเนื้อหาข้อมูลบนเว็บไซต์ เด็ก ๆ ต้องรู้จักสงสัยและตั้งคำถาม ใครเป็นคนเขียนข้อมูลบนเว็บไซต์ คนเขียนมีความชำนาญในเรื่องที่เขียนหรือไม่ ข้อมูลใหม่ทันสมัยหรือตกยุคไปแล้ว เว็บไซต์นั้นมีเป้าหมายเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้บริษัทของเขาหรือต้องการเพิ่มยอดขายสินค้าหรือเปล่า กลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์เป็นใคร ผู้เขียนกระทู้มีจุดประสงค์อะไร มีอารมณ์อย่างไรขณะที่โพสต์กระทู้และข้อมูลจากเว็บบอร์ดสามารถนำมาใช้อ้างอิงได้หรือไม่ ฯลฯ

การอ่านบททวนและทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่อ่านจากเว็บไซต์ การตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบ ก็เพื่อให้รู้จักเลือกใช้ข้อมูล เพื่อไม่ให้เชื่อหรือคล้อยตามและตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาขายสินค้า เพื่อไม่ให้ถูกหลอกถูกโกงจากกระทู้ขายสินค้า เพื่อไม่หลงเชื่อคำบอกกล่าวของคนไม่ใช่หมอแต่ชอบทำตัวเป็นหมอที่คอยให้คำแนะนำกับผู้อ่านเว็บบอร์ดให้กินยาตัวโน้นทายาตัวนี้ เพื่อให้เลิกตื่นตระหนกตกใจกับข่าวโคมลอยทางเน็ต เพื่อไม่หลงใช้ข้อมูลเก่าๆ ล้าสมัยบนเว็บไซต์ เพื่อไม่ไปละเมิดลิขสิทธิ์ข้อมูลที่ก๊อปปี้หรือส่งต่อกันมาแล้วส่งต่อๆ กันไป

อย่าลืมเลือกเว็บไซต์ดีๆ ที่มีสาระ เว็บไซต์ข่าวสาร เว็บไซต์สุขภาพ แหล่งเรียนรู้มากมายทั่วโลกได้ถูกนำเสนอในรูปของเว็บไซต์ที่เราสามารถเข้าไปคลิกชมได้ เช่น พิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์ สารานุกรมทั้งของไทยและต่างประเทศ สารคดี เนชั่นแนลจีโอกราฟฟี (National Geography) ดิสคัฟเวอรีชานแนล (Discovery Channel) บีบีซี (BBC) ซีเอ็นเอ็น (CNN) หรือแม้แต่ดิสนีย์ (Disney) ก็มีบริการบนเว็บไซต์ หากต้องการสืบค้นข้อมูลหรือค้นหาเว็บไซต์ อย่าลืมใช้เครื่องมือสืบค้น หรือ เลิซเอ็นจิน (Search Engine) ซึ่งมีด้วยกันหลายตัว เช่น กูเกิ้ล www.google.com ยาฮู www.yahoo.com

พบเห็นเว็บไซต์เนื้อหาไม่เหมาะสม ผิดกฎหมาย เป็นอันตรายต่อเด็ก ละเมิดต่อสถาบันอันเป็นที่รักของเราชาวไทยเป็นภัยต่อสังคมและความมั่นคงของประเทศ ช่วยกันสอดส่องและปราบปราม โดยแจ้งชื่อเว็บไซต์ดังกล่าวไปที่เว็บไซต์ไทยฮอตไลน์ www.thaihotline.org หรือ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ <http://webmonitor.police.go.th/> หรือ กระทรวงไอซีที <http://www.mict.go.th/main.php?filename=complaint>

เด็ก ๆ ต้องรู้เท่าทันคนบนอินเทอร์เน็ต

ไม่ใช่ทุกคนที่พูดคุยกับเราบนโลกออนไลน์จะเป็นมิตรเสมอไป บนอินเทอร์เน็ตมี มิฉาชีพ มีคนดี คนโกง มีเพื่อน มีศัตรู เช่นเดียวกับในสังคมปกติที่เราเดินสวนกันไปมานั้นก็มีทั้งคนดีและคนเลว เราจึงต้องระมัดระวังการคบเพื่อนบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเทคโนโลยีเปิดโอกาสให้เราوبرับเพื่อนได้ง่ายๆ เพียงแค่เราส่งคำขอเป็นเพื่อนมาทางอีเมล ทางเฟซบุ๊ก ทางเอ็มเอสเอ็ม แล้วเราก็ตอบรับ โดยไม่เคยเห็นหน้า ไม่เคยพูดคุย หรือรู้จักกันมาก่อนว่าเขาเป็นลูกเต้าเหล่าใคร บ้านช่องอยู่ที่ไหน โลกอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้แต่ละคนสามารถสร้างตัวตนใหม่ที่สวยกว่า รวยกว่า นิสัยดีกว่า หลอกลวงกันได้ง่ายๆ

เด็ก ๆ ต้องตระหนักรู้ในความจริงที่ว่า แม้เราแชทหรือส่งอีเมลพูดคุยกับใครสักคน มาแล้ว 1 เดือน หรือ 3 เดือน ก็ไม่ได้แปลว่าเรารู้จักเขาแล้ว เพราะการติดต่อสื่อสารกันบนอินเทอร์เน็ตนั้น เริ่มต้นจากการพูดคุยกันด้วยตัวหนังสือ รูปถ่ายที่เราส่งมาให้ ซึ่งอาจไม่ใช่ภาพจริง นิสัยจริงก็ได้ เด็กจำนวนมากโดนหลอก ไปล่องล่เมิตทางเพศ หายตัวออกจากบ้านหลังจากแชทกับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต มิฉาชีพมักแกล้งทำดีกับเรา ทำเป็นเข้าอกเข้าใจเรา อาสาแก้ปัญหาให้เรา เช่น ให้เงินซื้อกระเป๋า รองเท้า ของที่เราอยากได้ ยอมเป็นเพื่อนคุยยามเหงา พวกนี้มักมีความอดทน มีจิตวิทยาในการพูดคุย และเมื่อเขาได้ความไว้วางใจจากเราแล้ว เขาจะเริ่มขอเบอร์โทรศัพท์ ขอนัดพบ และหลายๆ กรณีที่เกิดขึ้นก็คือภัยมาถึงตัวเมื่อเด็กไปพบตามนัด เขี่ยบางรายถูกคนร้ายมาดักจูดจากบ้าน หรือหน้าโรงเรียนเพราะเคยเผลอบอกที่อยู่ หรือชื่อโรงเรียนและเคยแลกเปลี่ยนรูปถ่ายกัน ดังนั้น ข้อมูลส่วนตัวของเรา เช่น หมายเลขโทรศัพท์ รูปถ่ายที่อยู่ที่บ้าน บัตรประจำตัว รหัสบัตรต่างๆ ทั้งของตัวเองและของพ่อแม่ เป็นสิ่งมีค่าที่เด็ก ๆ ไม่ควรโพสต์บนเว็บไซต์ หรือแจกใครๆ บนอินเทอร์เน็ต

เด็ก ๆ ต้องรู้ว่าของทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ตมีเจ้าของ

เชื่อว่าทุกอย่างที่เห็นบนหน้าจอก็จะก๊อปปี้มาใช้ได้ หนังสือ เพลง รูปภาพ โปรแกรม บทความ ผลงานต่างๆ บนเน็ตล้วนมีเจ้าของ งานบางชิ้นมีลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตร มีการคุ้มครองตามกฎหมาย เจ้าของผลงานบางคนยินดีให้ก๊อปปี้งานของเขามาใช้ได้โดยไม่คิดเงิน เจ้าของบางคนขอให้ระบุข้อความให้เครดิตเขาด้วยหากเราจะนำเนื้อหาข้อมูลหรือรูปภาพของเขามาใช้ เจ้าของบางคนไม่ยินยอมให้เผยแพร่ผลงานของเขาหากไม่ได้ขอและอนุญาตกันเป็นลายลักษณ์อักษร เด็ก ๆ ต้องรู้จักเรื่อง ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา รู้จักให้เกียรติให้เครดิตเจ้าของผลงาน ไม่ละเมิด ไม่ขโมยผลงาน หรือแอบอ้างว่าเป็นผลงานของตนแม้อินเทอร์เน็ต จะเอื้อให้การ ก๊อปปี้การขโมยผลงานทำได้ง่ายๆ ก็ตาม

ภาพยนตร์ เพลง ซอฟต์แวร์ หรือผลงานที่จดลิขสิทธิ์ จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ผู้ดาวน์โหลดของที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ ถือว่า ละเมิดลิขสิทธิ์ และมีความผิดตามกฎหมาย



เด็ก ๆ ต้องไม่หมิ่นประมาท หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล

แม้อินเทอร์เน็ตจะเปิดให้รับรู้ข่าวสาร จะพูด จะเขียน หรือแสดงความคิดเห็นก็สามารถทำได้ง่ายๆ ในเวทีสาธารณะอย่างเว็บบอร์ดหรือแชทกรุ๊ป แต่ก็เชื่อว่าจะไม่มีการขบเซต สิทธิเสรีภาพที่ดีจะต้องไม่ไปละเมิดผู้อื่น ดังนั้น การส่งต่อ (forward) คลิปลับดารา การโพสต์กระทู้ด่าทอ เสียดสีคนอื่น การตัดต่อภาพที่ทำให้เจ้าตัวเขาได้รับความอับอายหรือถูกดูหมิ่นเกลียดชังจากสังคมนั้นผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม ไม่ควรกระทำ

เด็ก ๆ ต้องรู้ว่าของฟรีไม่มีในโลก

มีเว็บไซต์หลายแห่งขอโปรโมทตัวเองว่าแจกฟรีโปรแกรม หนังสือ เพลง พวกเรามักตื่นตื่นเวลาได้ยินคำว่า “ฟรี” จงระลึกไว้เสมอว่าของฟรีไม่มีในโลก ต้องมีใครสักคนที่จ่ายค่าความคิด ค่าผลิต และค่าโฆษณา ถ้ามีคนลงทุนแล้วเขาทำอะไรจากการแจกฟรี ยกตัวอย่างเช่น ฮอตเมล (www.hotmail.com) แจกฟรีอีเมลให้คนทั่วโลก สิ่งที่เขาได้คือค่าโฆษณาบนเว็บไซต์ เว็บไซต์บางแห่งยังส่งโฆษณาสินค้าไปให้สมาชิกทางอีเมล จึงไม่ต้องสงสัยว่าเหตุใดจุดจุดหมายของเราจึงอัดแน่นไปด้วยอีเมลโฆษณาเว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดฟรีต่างๆ บางครั้งก็เอาของที่ละเมิดลิขสิทธิ์มาแจกฟรีซึ่งอาจทำให้ผู้ใช้ของเราต้องติดคุกในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์ไปด้วยที่แย่ไปกว่านั้นคือเว็บไซต์แจกฟรีทั้งหลายมักมีของแถมอีกชนิดหนึ่งคือไวรัสคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมอันตรายต่างๆ ที่พวกแฮกเกอร์แอบวางไว้เพื่อให้ติดไปกับผู้ใช้งานที่ไม่ระมัดระวังตนเอง โปรแกรมเหล่านี้มักทำอันตรายให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์และข้อมูลของเรา บางครั้งก็ทำให้เครื่องทำงานผิดปกติ เป็นต้นว่าทำงานช้าลง ฮาร์ดดิสก์เต็มเร็วขึ้น ลำโพงส่งเสียงประหลาด ฯลฯ คำว่า แฮกเกอร์ (Hacker)

ใช้กับผู้ที่มีความรู้ความชำนาญพิเศษทางด้านคอมพิวเตอร์ แต่ในระยะหลังแฮกเกอร์ที่ตกเป็นข่าวส่วนใหญ่ใช้ความรู้ความสามารถในทางหาประโยชน์ เช่น เจาะระบบเข้าขโมยข้อมูลธนาคาร แก้ไขตัวเลขในบัญชี จึงทำให้คำว่าแฮกเกอร์ในระยะหลังมีความหมายในด้านลบ

เด็ก ๆ ต้องรู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม

ไม่เล่นเน็ต แชทกับเพื่อน อ่านการ์ตูนออนไลน์ ดูหนัง ฟังเพลง เพลิดเพลินกับกิจกรรมมากมายบนอินเทอร์เน็ตจนลืมการเรียน หรือจะต้องช่วยงานบ้านพ่อแม่ อย่าลืมว่าผู้สร้างอินเทอร์เน็ตต้องการให้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสื่อสารสืบค้น เข้าถึง กระจาย และหมุนเวียนข้อมูลข่าวสารเชื่อมโยงผู้คนทั่วโลกให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อการพัฒนาหรือทำให้ดียิ่งขึ้น อินเทอร์เน็ตเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทรงอำนาจที่สุดอย่างที่ไม่เคยมีสื่อใดทำได้มาก่อน ดังนั้น จงใช้อินเทอร์เน็ตให้สมประโยชน์ สมตามความมุ่งหมายของผู้สร้างที่อุตสาหะสร้างสรรค์มาให้พวกเราได้ใช้กัน

เด็ก ๆ ต้องรู้จักมารยาทพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต

- ใช้อินเทอร์เน็ตทำแต่กิจกรรมที่ไม่ผิดกฎหมาย ไม่ผิดศีลธรรม ไม่เป็นภัยต่อสังคม
- ใช้ภาษาสุภาพ เคารพและให้เกียรติผู้อื่น การสื่อสารออนไลน์ให้ยึดมาตรฐานความประพฤติเดียวกับการสื่อสารในชีวิตจริง ต้องนึกว่าเราสื่อสารกับคนที่เรารู้จัก มีตัวตน และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ดังนั้นควรพูดดี และหวังดีต่อกัน

- คิดก่อนโพสต์หรือส่งอีเมล หากเราจะส่งข้อความ รูปภาพ เสียง หรือ คลิปวิดีโอใดๆ ไปในอินเทอร์เน็ต ควรคิดทบทวนเสียก่อนว่าไม่ได้สร้างความเสียหายหรือทำร้ายใคร เพราะเมื่อส่งไปแล้วจะเรียกคืนไม่ได้ นำเข้าคนอื่น อาจถือปับสิ่งที่เราส่งนั้นไปตกแต่ง บิดเบือน หรือส่งต่อ สร้างความเสียหายหรือผลกระทบอย่างที่เราคาดไม่ถึง

- แบ่งปันความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ หากมีสิ่งที่ดีสามารถนำมาแบ่งปันกับเพื่อนๆ ในสังคมออนไลน์ได้ ดังคำกล่าวที่ว่า “ **เนื้อหาดีให้กด like เนื้อหาร้ายไม่กด share** ” อย่างไรก็ตามต้องไม่ลืมตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลข่าวสารนั้นก่อนที่จะกดไลค์หรือแชร์

- ควบคุมอารมณ์ เวลาแสดงความคิดเห็นบนเวทีสาธารณะอย่างเว็บบอร์ด เป็นไปได้ที่จะมีคนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่เราโพสต์ จงยอมรับความเห็นที่แตกต่าง ควรรู้จักยับยั้งชั่งใจหรือควบคุมอารมณ์ ไม่ทะเลาะวิวาทกับคนที่มี ความเห็นหรือความรู้สึกที่แตกต่างหรืออยู่คนละขั้ว

- เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ไม่เปิดอ่านอีเมลของคนอื่น ไม่ส่งต่อ ข้อมูลหรือความลับของคนอื่น แม้จะได้รู้ได้เห็นหรือได้รับจากการส่งต่อ (forward) กันมากก็ตาม ไม่มีใครอยากตกเป็นที่ซุบซิบนินทา เสียหาย หรือเป็นเหยื่อของ สังคม แม้แต่ตัวเราเอง เพราะฉะนั้นต้องคิดก่อนส่งต่อหรือแชร์ข้อมูล

STOP 

= หยุดเผยแพร่เนื้อหา



IGU (Game)

เกม ในที่นี้หมายถึงเกมอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์มีวิวัฒนาการมาจากวิดีโอเกม ซึ่งมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 40 ปี ปัจจุบันแบ่งเกมเป็นหลายประเภท หากแบ่งตามเครื่องเล่นได้แก่ เกมเครื่อง (เช่น เพลย์สเตชัน) เกมพกพา (เช่น Nintendo, PSP, DS) เกมพีซีคือเล่นบนคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์คือเล่นบนคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วย เกมบนโทรศัพท์มือถือ เกมตู้ (หยอดเหรียญ) เป็นต้น หากแบ่งตามวิธีการเล่น ได้แก่ เกมแอ็คชั่น เกมผจญภัย เกมวางแผน เกมจำลอง เกมสวมบทบาท เป็นต้น

เกมถูกสร้างมาเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานหลายอย่างของคน ถูกออกแบบมาอย่างดีโดยนักออกแบบและพัฒนาเกม ในเกมเราทำภารกิจซ้ำๆ ได้หลายครั้ง เช่น ลองผิดลองถูก ตายแล้วรีเซตเกมใหม่ แต่ในชีวิตจริงเรื่องบางเรื่องเราลองหลายครั้งไม่ได้ เราตายได้ครั้งเดียวเท่านั้น เราสร้างตัวตน ผีผ่นจนเก่งกาจ เป็นที่ยอมรับได้ไม่ยากในเกม เราอาจเป็นแชมป์เทนนิสในเกมได้ในเวลาเพียงสามเดือน แต่ในชีวิตจริงนักเทนนิสมืออาชีพที่ประสบความสำเร็จทั้งหลายใช้เวลาเป็นสิบๆ ปีกว่าจะก้าวขึ้นมาถึงจุดที่ได้รับการยอมรับอย่างที่เห็น เกมทำลายความสามารถ มีด่านยากง่ายให้เล่น มีปริศนาให้แก้ โจทย์ยากขึ้นเรื่อยๆ ยิ่งทำลายผู้เล่น เกมเติมเต็มจินตนาการ เช่น การผจญภัยในโลกแฟนตาซี เราได้สวมบทบาทตัวละครต่างๆ ในเกม เกมออนไลน์ทำให้เรามีเพื่อนใหม่ๆ เกมทำให้เราหลุดออกจากโลกที่จำเจอย่างการทำงาน การเรียน หลากๆ เหตุผลที่กล่าวมาแล้วนี้เอง ที่ทำให้คนชอบเล่นเกม และบางรายถึงกับติดเกม



การเล่นเกมน่าสนใจอย่างไร?

ในด้านบวก

เกมสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะมีความสมจริงทั้งภาพ แสง สี และเสียง ผู้เล่นเกมสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกม เกมออนไลน์ทำให้เด็กๆ มีเพื่อนใหม่ที่ร่วมเล่นเกมทำภารกิจในเกมร่วมกัน เกมยังมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น คลายเครียด ให้ความสนุก เกมฝึกทักษะ เช่น เกมกีฬา ฝึกพิมพ์ดีด ฝึกภาษา เกมเฉพาะด้าน เช่น เกมฝึกขับเครื่องบิน การใช้อาวุธ ฝึกยุทธวิธีการรบในวงการทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ เป็นต้น

ในด้านลบ

เกมอาจทำให้เกิดโทษหากเด็กเลือกเกมไม่เหมาะสม หรือเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป เช่น หากเด็กเล่นเกมรุนแรง เกมผิดศีลธรรม ก็จะซึมซับ คุ่นั่นกับพฤติกรรมนั้นๆ ในเกมไปด้วย การใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไป ทำให้เด็กติดเกม เป็นโรคเก็บตัว ซึมเศร้า ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ละเลยการเรียนและกิจกรรมอื่นๆ อาจก่อปัญหาอาชญากรรมเพื่อหาเงินมาจ่ายค่าเกม พ่อแม่ผู้ปกครองควรดูแลเด็กไม่ให้เล่นเกมมากเกินไป ควรเล่นเกมหลากหลายประเภท และเลือกเกมที่เหมาะกับเพศและวัยให้กับลูก หลีกเลี่ยงเกมที่ส่งเสริมความรุนแรง เกมลามก หรือเกมที่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และวัฒนธรรมสังคม

การติดเกม

สิ่งที่พ่อแม่เป็นห่วงคือการที่ลูกๆ ติดเกม โดยทั่วไปแล้ว การเล่นเกมชอบเกม ติดเกม นั้นไม่เหมือนกัน ทุกคนเล่นเกมได้ เล่นเมื่อว่าง เล่นแก้เซ็ง เล่นคลายเหงา เล่นเพราะเพื่อนชวน ถือว่าแค่เล่นเกม แต่ถ้าเล่นเกมแล้วสนุก มีเวลาว่างเมื่อไหร่ก็เล่นเกม เล่นไปเล่นมาบ่อยๆ ก็พัฒนาสู่ความชอบในระดับนี้ คือมีความสนใจ อยากเล่น เล่นเมื่อว่าง เป็นงานอดิเรก แต่ถ้ามีภาระงาน หรือติดภารกิจก็สามารถงดเล่นได้ คือไม่ได้ทำให้เสียงานการเรียน หรือกระทบต่อการดำรงชีวิตตามปกติ แต่การติดเกมนั้นจะมีอาการรุนแรงกว่า เป็นต้นว่า อยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา มีภาพเกมในหัว อยากเพิ่มเวลาเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่พยายามลดหรือตัดกิจกรรมอื่นๆ จะโมโหโกรธาหากไม่ได้เล่นหรือถูกบอกรู้สึกไม่พอใจ เล่นมักปลีกตัวจากสังคมและครอบครัวเพื่อมาเล่นเกม เกิดปัญหาต่อสุขภาพร่างกาย จิตใจ และสังคม งานวิจัยหลายชิ้นระบุว่าการเล่นเกมนานๆ จนเข้าขั้นติดเกม จะมีอาการเหมือนคนติดสารเสพติด คือมีความสุขเมื่อได้เล่นเกม หารายที่จะเล่นอยู่ตลอดเวลา จะหงุดหงิดโมโหจนถึงก้าวร้าวเมื่อไม่ได้เล่น หรือถูกขัดคอขณะเล่น

เด็กติดเกมบางคนต้องออกจากโรงเรียน และใช้เวลาบำบัดรักษาเป็นปีๆ กว่าที่จะกลับเข้าสู่สังคมปกติได้ การรักษาเด็กติดเกมต้องใช้จิตแพทย์พูดคุยร่วมกับการฝึกวินัยและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งพ่อแม่มีส่วนสำคัญในการแก้ไขเด็ก การรักษาเด็กติดเกมบางรายต้องเข้ายาควบคุมไปกับการพูดคุยและปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และใช้เวลานานหลายปี ดังนั้น การป้องกันเด็กติดเกมโดยการฝึกระเบียบวินัยและการควบคุมเวลาการเล่นของเด็กตั้งแต่ต้นย่อมเป็นการป้องกันที่ดีกว่ามาตามแก้ไขกันเมื่อเด็กโตแล้ว ติดเกมมากแล้ว

รู้เท่าทันเกม

เด็ก ๆ ควรรู้ทันเกม

เกมถูกสร้างขึ้นมาให้ติด คือสนุกสนาน สมจริง ทำท่าย สนองตอบความต้องการ พื้นฐานหลายอย่างของมนุษย์ คนเล่นเกมจึงมักติดเกมได้ง่ายๆ ผู้ผลิตเกมและร้านเกมสามารถทำเงินได้มากจากการขายแผ่นเกม ขายชั่วโมงเล่นเกม ขายสินค้าในเกม (game item) ดังนั้น ยิ่งผู้เล่นเล่นนานเท่าไร เล่นหลายเกมเท่าไร เล่นในระดับสูงขึ้นเท่าไร บริษัทเขาก็ยิ่งได้เงินมากขึ้นเท่านั้น

สำรวจตัวเอง ติดเกมหรือไม่?

กลับบ้านพอวางกระเป๋าที่วิ่งเปิดเครื่องเล่นเกมก่อนเลย ถึงเวลาทานข้าวไม่ยอมลุก ยังเล่นเกมต่อไป อยากจะเล่นเกมทุกลมหายใจ มีภาพเกมในหัว อยากจะเพิ่มเวลาเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ พยายามตัดตัวเองจากกิจกรรมอื่นๆ ที่เคยทำเพื่อเอาเวลามาเล่นเกม เวลาถูกขัดจังหวะหรือใครบอกให้เลิกเล่นเกมจะโมโหหงุดหงิด เก็บตัวเงียบเล่นแต่เกม ไม่ค่อยสูงส่งกับเพื่อนหรือคนในครอบครัวเหมือนเคยขาดความรับผิดชอบต่อการเรียน การงาน ไม่ช่วยเหลือพ่อแม่ หากน้องๆ มีอาการเหล่านี้เป็นส่วนใหญ่ ก็แสดงว่าติดเกมแล้ว ให้พยายามลด ละ เลิก ฝึกควบคุมตนเองให้ได้ แต่ถ้าเกินความสามารถ คุณพ่อคุณแม่คงต้องพาไปพบจิตแพทย์เพื่อให้ความช่วยเหลือโดยด่วน

ป้องกันการติดเกม โดยการดูแลตัวเองตั้งแต่เริ่มเล่นเกม ควบคุมเวลาในการเล่น เกมไม่ให้เกินวันละ 1-2 ชั่วโมง และไม่จำเป็นต้องเล่นเกมทุกวัน เพื่อไม่ให้พัฒนาไปสู่ระดับการติดเกม จะได้ไม่เสียเงิน เสียเวลา เสียการเรียน เสียสุขภาพ และเสียเพื่อน เล่นเกมนั้นเล่นได้ แต่อย่าเล่นมากจนหมกมุ่น อย่าลืมนว่ามีกิจกรรมอื่นๆ ที่น่าสนใจมากกว่านั่งขลุกอยู่หน้าจอ

สำรวจตัวเอง ติดเกมหรือไม่?

เกมมีเนื้อหา มีเรื่องราว มีภารกิจที่ผู้เล่นจะต้องทำให้ได้ในเกม ผู้เล่นจะต้องเข้าใจว่าเกมเป็นเพียงเรื่องสมมุติที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพิ่มสีสันสร้างอรรถรสไม่ใช่เรื่องจริง ผู้เล่นจะต้องแยกให้ออก ไม่ซึมซับอารมณ์ บทบาท หรือภารกิจที่ต้องทำในเกมเอาออกมาใช้ในชีวิตจริง เคยมีเด็กประถม กระโดดลงจากโต๊ะเลียนแบบในเกมแต่ผลคือเด็กขาหัก เคยมีวัยรุ่นจีชิ่งทรัพย์คนขับแท็กซี่เลียนแบบวิธีหาเงินในเกม แต่ผลคือวัยรุ่นหลังมือฆ่าคนขับแท็กซี่แล้วโดนตำรวจจับ

เด็ก ๆ ควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเพศและวัย

เลือกเกมที่เป็นประโยชน์ หรืออย่างน้อยไม่เป็นโทษต่อตัวเรา อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมบ่อยๆ แม้รู้ทันเนื้อหาของเกม แต่บางครั้งก็อาจติดหรือซึมซับอารมณ์ พฤติกรรมหรือบทบาทในเกมโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น พฤติกรรมชกต่อย ขับรถเร็ว ขโมยของ เป็นต้น ทางที่ดีคือไม่เล่นเกมใดเกมหนึ่งติดต่อกันซ้ำๆ เป็นเวลานานหลายเดือน เพื่อป้องกันไม่ให้หมกมุ่นหรือติดเกม ติดพฤติกรรมในเกมแล้วเอามาใช้ในชีวิตจริง



โทรศัพท์มือถือ

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือและใช้บริการหลากหลาย ใช้เวลา
กับโทรศัพท์มือถือวันละมากๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย ส่งข้อความ เล่นเกมบน
มือถือ ถ่ายรูป ถ่ายคลิปวิดีโอ ฟังเพลง รับข่าวสาร ปัจจุบันนี้โทรศัพท์มือถือ
ทำอะไรได้มากมายเรียกว่า สมาร์ทโฟน (Smart Phone) เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
ได้ ทำให้สามารถเปิดเข้าเว็บไซต์ ใช้บริการเฟซบุ๊ก ไฮไฟร์ ทวิตเตอร์
และส่งข้อความแชทกับเพื่อนๆ ได้ การคุยกันด้วยสมาร์ทโฟนสมัยนี้ ก็กลายเป็น
แบบเรียลไทม์เฟซทูเฟซ (real time face to face) คือถ่ายทอดสดทั้งภาพและ
เสียงของคุณสนทนา ผ่านระบบเครือข่ายสามจี (3G) กลายเป็นของเล่นเป็นแฟชั่น
ของคนรุ่นใหม่เลยทีเดียว

โทรศัพท์มือถือช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะ
ในยามคับขันและจำเป็น เป็นเครื่องมือสืบหาข้อมูลและให้ความบันเทิงในยามว่าง
ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แต่ก็อาจส่งผลกระทบต่อด้านลบหากใช้
อย่างไม่เหมาะสม เป็นต้นว่า ใช้โทรศัพท์มือถือขณะขับรถอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ
คุยโทรศัพท์กับเพื่อนมากเกินไปทำให้ละเลยการอ่านหนังสือหรือช่วยพ่อแม่
ทำงานบ้าน ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ทำให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย
โทรศัพท์มือถือยังเป็นเครื่องมือสนับสนุนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหากเด็ก
และเยาวชนนำไปใช้ในทางที่ไม่ดี เช่น แอบถ่ายได้กระโปรง โหลดคลิปโป๊ เล่นพนัน
ใช้ชู้กรรโชก และก่ออาชญากรรมอื่นๆ

ข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือ

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้โทรศัพท์มือถือที่พักอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 641 คน สํารวจระหว่างวันที่ 10-14 กุมภาพันธ์ 2555 ที่ผ่านมา พบข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนี้

- ร้อยละ 78.7 ระบุมีโทรศัพท์มือถือ 1 เครื่อง ร้อยละ 17.4 ระบุมีโทรศัพท์มือถือ 2 เครื่อง ขณะที่ร้อยละ 3.9 ระบุมีโทรศัพท์มือถือมากกว่า 2 เครื่อง
- ร้อยละ 49.4 ระบุใช้โทรศัพท์มือถือประเภทหน้าจอสี รองลงมาหรือร้อยละ 43.8 ระบุใช้สมาร์ทโฟน เช่น ไอโฟน (iPhone) แบลคเบอร์รี่ (BlackBerry) ซัมซุงกาแลคซี่ (Samsung Galaxy) ร้อยละ 12.7 ใช้โทรศัพท์มือถือประเภท 2 ซิม และร้อยละ 7.7 ใช้โทรศัพท์มือถือประเภทหน้าจอขาว-ดำ
- ค่าบริการโทรศัพท์มือถือต่อเดือน พบว่า ร้อยละ 26.6 ใช้ไม่เกิน 300 บาท ร้อยละ 36.3 ใช้ตั้งแต่ 300 บาทแต่ไม่เกิน 500 บาท ร้อยละ 26.6 ใช้ตั้งแต่ 500 บาท แต่ไม่เกิน 1,000 บาท และร้อยละ 10.5 ใช้ตั้งแต่ 1,000 บาทขึ้นไป เฉลี่ยค่าบริการโทรศัพท์มือถือต่อเดือนอยู่ที่ 480 บาท

ข้อมูลที่น่าสนใจจากแหล่งอื่น ๆ

- วัยรุ่นไทยใช้โทรศัพท์มือถือโทรหาเพื่อนบ่อยที่สุด ร้อยละ 55.9 รองลงมาเป็นแฟน ร้อยละ 26.2 ตามมาด้วยพ่อแม่ ร้อยละ 16.5 (ข้อมูลปี พ.ศ. 2552 จากศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ)
- เยาวชนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือครั้งแรกเมื่ออายุ 14 ปี โดยพ่อแม่ผู้ปกครองซื้อให้

- ใช้งานเฉลี่ยวันละประมาณ 1-5 ชั่วโมง โดยมีระยะเวลาโทรคุยต่อเนื่องยาวนานที่สุดประมาณ 1 ชั่วโมง 50 นาที
- ช่วงเวลาที่ใช้โทรศัพท์จะเลือกตามความสะดวก รองลงมาคือช่วงเวลายกโมงเย็นถึงเที่ยงคืน
- ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์ระบบเติมเงิน (83.2%)
- พบการโฆษณาในหน้าท้ายๆ เล่มของนิตยสารหลายฉบับ ให้ดาวน์โหลดภาพหรือคลิปวิดีโอแนววาบหวิวโดยใช้โทรศัพท์มือถือ
- ในบางพื้นที่ เด็กซื้อโทรศัพท์มือถือหรือนำโทรศัพท์ไปซ่อม แล้วมีบริการโหลดภาพหรือคลิปวาบหวิวมาให้ในเครื่องเลย
- เด็กซื้อโทรศัพท์ราคาถูก เช่น ไอโฟน (จากแม่สาย) หรือ Blackberry แล้วใช้ซิมแบบแช่ทในการแช่ทกับเพื่อนๆ ผ่านมือถือ ไม่ต้องผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์
- ชาวต่างชาติจากประเทศสเปน เด็กอายุ 12 ปี ไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติถ้าไม่มีโทรศัพท์มือถือ นับเป็นรายแรกของประเทศสเปนที่ต้องได้รับการรักษาโรค “เสพติดมือถือ” ในโรงพยาบาลจิตเวช (ข่าวปี พ.ศ. 2551 จากหนังสือ “มือถือในมือเด็ก” ของ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.)

ข้อมูลเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า คนไทยใช้โทรศัพท์มือถือกันมาก และมีแนวโน้มเปลี่ยนเป็นสมาร์ทโฟนมากขึ้นเรื่อยๆ ตามกระแสและความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนและคนในเมืองที่มีความพร้อมในเรื่องของเครือข่ายความเร็วสูงมากกว่าก็จะใช้สมาร์ทโฟนในการเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ตด้วย

รู้เท่าทันมือถือ

เด็ก ๆ ควรรู้ทันโฆษณามือถือ

บ่อยครั้งที่เราเห็นดารา นางแบบ นักร้อง หรือศิลปินที่น้องๆ ชื่นชอบ เป็นพรีเซ็นเตอร์โฆษณาโทรศัพท์มือถือยี่ห้อหนึ่งยี่ห้อนี้ ไม่เฉพาะโทรศัพท์มือถือ แต่เป็นสินค้านานาชนิด บริษัทผู้ผลิตจ้างศิลปินมาใส่เสื้อผ้าสวยๆ มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ล่าสุดอยู่ในมือ และพูดโน้มน้าวให้เชื่อว่าโทรศัพท์ดีอย่างไร กระผม (ดิฉัน) ตัดใจตรงไหน ที่รูปทรงสวยงามน่าสมัย ติดกล้องความละเอียดสูง ถ่ายภาพแล้วกดแชร์บนเน็ตได้เลย ฯลฯ เหล่านี้ เป็นเทคนิคทางการค้าที่เอาดาราที่กำลังได้รับความนิยมเอานักร้องที่วัยรุ่นยึดถือเป็นแบบอย่างมาโฆษณา เด็กๆ พร้อมจะทำตามทุกอย่างที่ศิลปินในดวงใจของเขาบอก เด็กๆ ต้องรู้ว่าดาราไม่ได้ใช้สินค้าทุกตัวที่โฆษณาแน่ๆ และเราก็ไม่จำเป็นต้องทำตามไปเสียทุกเรื่อง การเลือกซื้อสินค้า ควรดูที่ราคา ความจำเป็นในการใช้งาน ความคุ้มค่า อย่าตามเพื่อน อย่าตามแฟชั่น เป็นตัวของเราเองดีที่สุด

อันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า

โทรศัพท์มือถือปล่อยคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าออกมาขณะติดต่อสื่อสาร ดังนั้น การพูดคุยโทรศัพท์แบบเอาแนบหูเป็นเวลานานก็ยิ่งเป็นอันตราย โดยเฉพาะเมื่อเวลาแบตเตอรี่ใกล้หมดนั้นคลื่นยิ่งแรง การอยู่ใกล้เสาสัญญาณโทรศัพท์มือถือก็ไม่ดี โดยเฉพาะเด็กเล็กๆ ด้วยแล้วคลื่นจะมีผลอันตรายร้ายแรงต่อร่างกายมากกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้น จึงควรใช้โทรศัพท์มือถือพูดคุยแต่น้อย คุยสั้น กระชับ ได้ใจความ และควรใช้หูฟังหรือใช้บลูทูธช่วย หรือไม่ก็ใช้โทรศัพท์แบบมีสายไปเลยจะดีกว่า

เด็ก ๆ ไม่ควรหลงโปรโมชันมือถือ

ด้วยการแข่งขันทางธุรกิจ ผู้ประกอบการมักเสนอแพ็คเกจบริการหลากหลาย เพื่อเป็นทางเลือกให้กับลูกค้า เป็นต้นว่า ยิ่งคุณนานยิ่งราคาถูก, ส่ง SMS 10 แถบฟรี 1, เหม่าจ่ายรายเดือนโทรไม่อั้น เป็นต้น เหล่านี้ ทำให้เราจ่ายมากขึ้น โดยไม่รู้ตัว เพราะแม้อัตราโทรต่อนาทีจะถูกกลง แต่เราจะคุณนานขึ้นทั้งที่ไม่มี ความจำเป็นต้องคุณนานขนาดนั้น เช่นเดียวกัน เราพยายามจะส่งข้อความ SMS 10 ข้อความ เพื่อให้ได้ฟรี 1 ข้อความ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วเราอาจโทรคุยสั้นๆ 2 นาที หรือส่ง SMS 3 ข้อความ ก็สื่อสารกันรู้เรื่องแล้ว รู้แบบนี้แล้วจงตั้งสติ อย่าหลงโปรโมชันที่เน้นให้เราใช้เยอะ คุณนาน เราต้องยืนหยัดวิธีใช้โทรศัพท์ ที่ถูกต้อง คือ สื่อสารแต่พอดี ชัดเจน สั้น ได้ใจความ ประหยัดเงิน ประหยัดเวลา และหลีกเลี่ยงการได้รับอันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าอีกด้วย

อย่ารับแจกซิมฟรี

ตอนรับแจกซิมฟรี มักต้องกรอกใบสมัคร เช่นชื่อ แนบสำเนาบัตรประจำตัว ประชาชน เรามักไม่ค่อยอ่านเอกสารเพราะมัวตื่นเตนกับของฟรีจนต้องรีบรับเซ็นชื่อ แต่นั่นเท่ากับเราสมัครจ่ายค่าบริการรายเดือนโดยไม่รู้ตัว พอครบเดือนจะมีบิลมา เรียกเก็บเงินค่าใช้บริการ จะปฏิเสธก็ไม่ได้ เพราะกรอกเอกสาร เช่นชื่อไปแล้ว จำไว้ว่าของฟรีไม่มีในโลก

เด็ก ๆ กูรบกวนทางมือถือ

ดูดวง พังชำซัน รับข่าวสาร ซิงโชค ขายสินค้านานาชาติ ฯลฯ เยอะแยะไปหมด ถ้าอยากบอกเลิกก็โทรหาผู้ให้บริการเครือข่ายที่เราใช้อยู่ ที่หมายเลข Call center ของแต่ละค่าย เช่น AIS 1175 , TRUE 1331, DTAC 167, HUTCH 1128, TOT 1100, TT&T 1103 และ CAT 1322 แจ้งขอระงับรับบริการข่าวสาร ดูดวง ขายของต่างๆ แต่หากยังไม่ได้เรื่อง ให้ติดต่อ 1200 กต 1 บริการโทรฟรี ของ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.) หรือ ทางเว็บไซต์ www.tci.or.th อีเมล tci.service@hotmail.com

เด็ก ๆ เคยมี กดลองใช้บริการฟรี แต่เสียเงิน

ตัวอย่างเช่น มีการเสนอบริการเสียงรอสายฟรี 7 วัน เราก็มองว่าดี ตอบตกลง กระจ่างพอครบ 7 วัน จะรีบบอกยกเลิกบริการทันที จะได้ไม่เสียสัปดาห์ แต่ที่ไหนได้ยกเลิกไม่ได้ แถมมีข้อความแจ้งเก็บเงินล่วงหน้า 1 เดือน ใช้ครบ 1 เดือนถึงจะได้รับบริการฟรีอีก 7 วัน อย่าคิดเอาเปรียบเขาเพราะเราไม่มีทางได้เปรียบบริษัทหรอก

เน็ตความเร็วสูง ขายผัน

เวลาดูโทรทัศน์ เห็นสมาร์ตโฟนโชว์โปรแกรม เกมใหม่ๆ เก๋ๆ เท่ๆ ถ่ายภาพส่งภาพวิดีโอได้คมชัด รวดเร็ว สมจริง เสมือนคู่สนทนา นั่งอยู่ตรงหน้า เด็กๆ ต้องรู้ว่าความเร็วในการติดต่อสื่อสารไม่ได้ขึ้นกับสมาร์ตโฟนหรือโทรศัพท์รุ่นที่ดีที่สุดเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับความเร็วของเครือข่ายและเทคโนโลยีการรับส่งข้อมูล เช่น 3G, Wi-Fi, GPRS, EDGE ด้วย ดังนั้น หากจังหวัดของเรา ท้องที่ของเรายังไม่มีบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมากพอ ชื่อสมาร์ตโฟนมาก็เสียเปล่า เพราะเน็ตเต้าคงดูวิดีโอ คุยกันสดๆ ทั้งภาพและเสียงไม่คมชัดรวดเร็วอย่างที่เห็นในทีวีแน่ๆ

โรคติดมือถือ

เคยมั้ย ตื่นเช้าก็รีบคว้ามือถือก่อนเลย ต้องเช็คดูว่าพลาดรับไปกี่สาย มี SMS อะไรมาบ้าง ต้องรีบตอบก่อนทำอย่างอื่น หูแว่วได้ยินเสียงโทรศัพท์หรือ SMS เข้ามาบ่อยๆ จะกินข้าว เข้าห้องน้ำ เข้านอน ก็ต้องติดมือถือไว้กดดูได้ตลอดเวลา เมื่อไหร่ต้องยกมือถือขึ้นมาดู ไม่มีใครโทรมาก็ขอโทรหาใครสักคนก็ยังดี หงุดหงิดทุกทีที่ต้องปิดมือถือ หากใครมีอาการเหล่านี้ส่วนใหญ่ แสดงว่าติดมือถือเสียแล้ว พยายามลดการใช้งานมือถือลงสักพัก อาการเหล่านี้น่าจะดีขึ้น ถ้าทำด้วยตัวเองไม่ได้ คงจะต้องพึ่งจิตแพทย์อีกแล้ว

อย่าลืมนเรื่องมารยาทในการใช้มือถือ

ไม่คุยโทรศัพท์บนโต๊ะอาหารหรือเวลามีแขก ยกเว้นถ้าจำเป็นก็คุยให้สั้นได้ใจความ แล้วรีบวางสาย ไม่พูดคำหยาบ ไม่คุยเสียงดังในที่สาธารณะ เพราะไม่มีใครอยากได้ยินเรื่องส่วนตัวของเรา อย่าให้เบอร์มือถือกับคนแปลกหน้า อย่าเอาโทรศัพท์คล้องคอล้อโจร และหมั่นชาร์ตแบตเตอรี่และเติมเงินไว้ให้พอใช้ได้ ในยามฉุกเฉิน และควรเก็บหมายเลขสำคัญๆ ของพ่อแม่ เพื่อน และหมายเลขฉุกเฉิน ขอความช่วยเหลือ เช่น ตำรวจ รถดับเพลิง โรงพยาบาล จะได้โทรด่วนได้ในยามคับขันจำเป็น แต่อย่าโทรด้วยคิกคะนองไปก่อกวนแจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย เพราะจะทำให้คนอื่นเดือดร้อน

3. การส่งเสริม

การรู้เท่าทันสื่อ

บทบาทของ

แต่ละภาคส่วน

3. การส่งเสริม

การรู้เท่าทันสื่อ

บทบาทของแต่ละภาคส่วน

ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมช่วยในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในสังคมไทย เริ่มที่ตัวเอง ขยายสู่คนรอบข้าง เริ่มที่บ้าน ขยายสู่ชุมชน สังคม และประเทศชาติในที่สุด

เด็กและเยาวชน

ต้องมีทักษะในการเข้าถึงสื่อด้วยเครื่องมือด้วยวิธีการที่หลากหลาย รู้จักวิเคราะห์ เนื้อหาสื่อ มีวิจารณญาณในการบริโภคสื่อ รู้จักประเมินคุณค่าของสื่อว่ามีประโยชน์ กับตัวเรามากน้อยเพียงใด รู้จักเลือกเสพสื่อที่มีเนื้อหา ความคิด มุมมอง และ ค่านิยมที่ดีและเป็นประโยชน์ รู้จักนำไปใช้อย่างเหมาะสม





ครูและโรงเรียน

ควรสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อเข้าไปในห้องเรียน ในวิชาที่เรียน หัวใจของการสอนให้รู้เท่าทันสื่อคือการฝึกคิดฝึกปฏิบัติหลายๆ รอบ ครูควรนำข่าวสารข้อมูลหรือเนื้อหาจากสื่อหลากหลายประเภทเข้ามาในห้องเรียน เพื่อให้เด็กได้ฝึกตั้งคำถาม ตีความ วิเคราะห์เนื้อหา ประเมินคุณค่าและคาดการณ์ผลกระทบต่อผู้รับสื่อ ฝึกสร้างและสื่อสารเนื้อหาที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ไขเรียบเรียงใหม่ไปยังเพื่อนๆ ยิ่งฝึกฝนก็ยิ่งจะทำให้เด็กมีทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่แข็งแกร่งขึ้นตามลำดับ โรงเรียนควรจัดกิจกรรมรณรงค์การเรียนรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน โดยการจัดตั้งครูและนักเรียนแกนนำในการรณรงค์ส่งเสริมและจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความตื่นตัวและเกิดกระแสมนุษย์ใหม่ที่เป็นผู้บริโภคสื่ออย่างชาญฉลาด ใช้สื่ออย่างเหมาะสมและพอเพียง

ผู้ผลิตและสื่อมวลชน

ต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณเป็นหลัก ได้แก่ การซื้อสัตย์ต่อข่าว นำเสนอสิ่งที่เป็นอย่างจริง ไม่บิดเบือน ไม่เอนเอียง นำเสนอสิ่งที่ เป็นประโยชน์ต่อสังคม ต้องนึกเสมอว่ามีเด็ก และเยาวชนบริโภคสื่ออยู่ด้วย จึงจะต้องทำหน้าที่ให้ดีที่สุด สื่อในปัจจุบันส่วนใหญ่หวังเพียงผลงาน ผลกำไรที่จะเข้ากระเป๋า เป็นการเอาเปรียบผู้บริโภคและไม่ได้ทำให้เกิดการพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืน สื่อควรพัฒนามาตรฐานในการนำเสนอ ควรมีส่วนร่วมในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนซึ่งก็คือลูกหลานของพวกเขานั่นเอง

หน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลสื่อ ก็ควรมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการสร้างสื่อดีๆ เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน และสังคม ควรต่อต้านสื่อที่ส่งเสริมค่านิยม ความคิด หรือพฤติกรรมที่ไม่ดี แน่หนอนว่าสื่อคือธุรกิจ สื่อดีๆ อาจมีต้นทุนสูง ผลิตได้ยาก และไม่ได้รับความสนใจมากเท่าสื่อที่ให้ความบันเทิงฉาบฉวย แต่ในระยะยาวแล้ว สื่อดีเท่านั้นที่มีพลังในการสร้างเด็กและสรรค์สร้างสังคม

รัฐบาล

ควรมีการออกกฎหมายควบคุมสื่อและโฆษณา และมีการบังคับใช้กฎหมายอย่างเข้มแข็งจริงจัง ควรมีองค์กรทำหน้าที่ควบคุมดูแลจรรยาบรรณของสื่อให้ได้มาตรฐาน ควรมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้เท่าทันสื่อผ่านสถาบันต่างๆ ควรสร้าง การมีส่วนร่วมให้กับเด็กและเยาวชนในเรื่องสื่อ เพราะเด็กๆ เท่านั้นจึงรู้ว่าสื่อมีผล ต่อตัวเขาอย่างน้อยเพียงใด การให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำงานย่อมเกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์และมุมมอง และแนวทางการทำสื่อใหม่ๆ โดยเด็ก เพื่อเด็ก และพัฒนาเด็ก

4. กิจกรรม
การเรียนรู้
เพื่อสร้างการ
รู้เท่าทันสื่อโซเชียล



4. กิจกรรม

การเรียนรู้

เพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อไอซีที

1. กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ
2. กิจกรรมอุปกรณ์ไอซีทีที่น่ารู้
3. กิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์
4. กิจกรรมข้อมูลส่วนบุคคล
5. กิจกรรมรู้ทัน พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
6. กิจกรรมรู้จักด้านบวก-ด้านลบของเกม
7. กิจกรรมคุณติดเกมแล้วหรือยัง
8. กิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม
9. กิจกรรมรู้ทันภัยจากมือถือ
10. กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย
11. กิจกรรมการใช้ไอซีทีสร้างสรรค์
12. กิจกรรมร่วมด้วยช่วยกันรู้ทันสื่อไอซีที

กิจกรรมที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อ

ระยะเวลา 20-30 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องการเท่าทันสื่อ
2. เพื่อสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และสร้างภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ

แนวคิด

เด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันต่างใช้ชีวิตแวดล้อมไปด้วยสิ่งที่เรียกว่า “สื่อ” ซึ่งสื่อทุกชนิดต่างล้วนถูกประกอบสร้างขึ้นเพื่อให้เราเชื่อว่าจริง การเสพสื่อผ่านช่องทางสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต เคเบิลทีวี และแม้กระทั่งโทรศัพท์มือถือ อาจทำให้เราคล้อยตาม เชื่อ มีอคติ เกิดกิเลส ฯลฯ เราในฐานะ “ผู้รับสาร” ต้องรู้เท่าทัน และสร้างภูมิคุ้มกันตนเอง เรียกว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” หรือ Media Literacy

การรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยฐานคิดของคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ แต่ชอบใช้ปัญญา และการคิดเชิงวิเคราะห์ อันหมายถึงการตั้งคำถามต่อที่ไปที่มาของข่าวสาร สิ่งที่ได้พบ ได้ยิน ได้สัมผัสมาว่าจริงแท้เพียงใด มีคุณค่าต่อการเชื่อถือหรือนำไปใช้หรือไม่ รวมถึงการชวนช่วยที่จะได้รับข่าวสารจากหลากหลายทิศทางเพื่อถ่วงดุล เป็นต้น

กิจกรรมนี้จะช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ตั้งแต่การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์ วิพากษ์สื่อ การประเมินคุณค่าของสื่อ การสร้างสรรค์และสื่อสาร

สื่อ-อุปกรณ์

1. ตัวอย่างข่าว ภาพ โฆษณา เนื้อหา ที่ได้มาจากสื่อหลากหลายประเภท เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร แผ่นป้ายโปสเตอร์ ใบปลิว ข่าวจากโทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต รวม 20 ชิ้น
2. ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแจกตัวอย่าง ข่าว ภาพ โฆษณา เนื้อหาต่างๆ จากสื่อ ให้ผู้เล่น
2. ถามผู้เล่นด้วยคำถามต่อไปนี้
 - ท่านได้รับข่าวสารหรือเนื้อหาใด
 - ข่าวสารหรือเนื้อหาที่ท่านได้รับ น่าจะมาจากสื่อประเภทใดได้บ้าง
 - ท่านได้อะไรจากข่าวสารหรือเนื้อหาดังกล่าว ท่านรู้สึกอย่างไร
 - ท่านมีข้อสงสัย หรือต้องการตั้งคำถามอะไรกับเนื้อหาสื่อดังกล่าวหรือไม่
 - ประเด็นอื่นๆ ที่น่าสนใจ
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมต้องสรุปให้เห็นว่าตัวเราล้อมรอบไปด้วยสื่อนานาชาติ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสื่อนำเสนอเนื้อหาข้อมูลซึ่งมีผลต่อความคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมของเรา สังเกตจากการที่เรารับสื่อแล้ว เราอยากซื้อสินค้า อยากวิจารณ์ หรือมีอารมณ์ร่วมกับสื่อหรือผู้นำเสนอ สื่อนั้น เนื่องจากมีผู้ออกแบบ มีผู้ผลิตสื่อเพื่อโน้มน้าว ชักจูง ให้เราเชื่อ ให้เราคิดคล้อยตามอย่างที่เขาคต้องการ ดังนั้น เราจึงต้องรู้เท่าทันการโฆษณา เท่าทันต่อเนื้อหาต่างๆ ที่นำเสนอผ่านสื่อ ไม่หลงเชื่อง่ายๆ แต่ต้องตั้งคำถาม ตรวจสอบข้อมูล ประเมินคุณค่าเนื้อหาที่ได้รับเพื่อให้ได้ประโยชน์จากสื่อ มากกว่าตกเป็นเหยื่อของสื่อ
2. ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้เล่นหาข่าว โฆษณา เนื้อหาจากสื่อประเภทต่างๆ มา ร่วมด้วย เพื่อให้เห็นความหลากหลายของรูปแบบการนำเสนอ และข้อจำกัด ของสื่อแต่ละประเภท แม้ข่าวเดียวกัน หากนำเสนอในสื่อต่างชนิดกัน ก็อาจมีเนื้อหาและรายละเอียดแตกต่างกันได้ เช่น ข้อจำกัดของเวลาในการ นำเสนอ การที่ต้องผ่านกองเซ็นเซอร์ หรือ ค่าใช้จ่ายในการผลิตหรือ ค่าซื้อเวลาออกอากาศ เป็นต้น

ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

รูปที่	สื่อ	เทคนิค/ประเด็นที่สื่อนำเสนอ vs ประเด็นชวนคิด
1	โฆษณาผลิตภัณฑ์เสริมความงาม	การใช้ฟรีเซ็นเตอร์ที่หน้าตาดี รูปร่างดี เพื่อให้คนดูรู้สึกหรือเชื่อว่าคนที่ใช้แล้วจะมีรูปร่างดีเหมือนนางแบบโฆษณา ซึ่งแท้จริงแล้วไม่สามารถบอกได้ว่านางแบบใช้ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวหรือไม่
2	โฆษณาผลิตภัณฑ์เสริมความงาม	การใช้ภาพให้ดูเหมือนว่าผู้ใช้มีการเปลี่ยนแปลงหลังจากการใช้ผลิตภัณฑ์ ซึ่งอาจเป็นภาพของคน 2 คน หรือการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ/แต่งภาพเข้ามาช่วย
3	โฆษณาโทรศัพท์มือถือ	ใช้ดารานักเป็นฟรีเซ็นเตอร์ ให้คนดูรู้สึกว่าถ้าอยากเท่ อยากรู้อยากดูดีเหมือนนักดารานักโฆษณา ก็ต้องใช้ผลิตภัณฑ์เหมือนกัน
4	ละครที่มีเนื้อหาเรื่องภาษาเพศไม่เหมาะสม	ละครที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องภาษา เรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ใช้ดาราดังแสดง เพื่อดึงดูด แต่อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่ดีได้

ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

รูปที่	สื่อ	เทคนิค/ประเด็นที่สื่อนำเสนอ vs ประเด็นชวนคิด
5	ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาและการแสดงออกทางเพศ	ภาพยนตร์ดังกล่าวอาจปลูกฝังค่านิยมในเรื่องเพศและการแสดงออกทางเพศให้แก่เด็กและเยาวชนโดยไม่รู้ตัว
6	โฆษณาแฝงและการเล่าข่าว	โฆษณาแฝงในสื่อต่างๆ ก็ทำให้ผู้บริโภคเกิดค่านิยมในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์โดยไม่รู้ตัว การเล่าข่าวของผู้ประกาศข่าวที่แสดงความคิดเห็น อารมณ์ ความรู้สึก หรือข้อมูลที่ไม่เป็นกลาง อาจมีผลต่อความเชื่อ ความคิด พฤติกรรมของคนดูได้
7	การรีทัช (Retouch)	การรีทัชเป็นการใช้เทคนิคการแต่งภาพเพื่อให้ภาพออกมาดูดีโดยไม่มีที่ติ ซึ่งก็อาจทำให้คนดูเชื่อว่าเป็นภาพจริงของคนๆ นั้น
8	การใช้เทคนิคในการสร้างสื่อโฆษณา	โดยเบื้องหลังเป็นการใช้เทคนิคในการตกแต่งอาหาร การจัดภาพและแสง รวมถึงการถ่ายภาพและแต่งภาพให้อาหารดูน่ากินกว่าของจริง

ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

รูปที่	สื่อ	เทคนิค/ประเด็นที่สื่อนำเสนอ vs ประเด็นชวนคิด
9	สื่อที่ไม่เหมาะสม	สื่อซึ่งมีเนื้อหาในเรื่องเพศ ภาพไม่เหมาะสม แพร่กระจายอย่างรวดเร็วในสื่อหลายประเภท ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ การวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสมของนางแบบและสื่อที่ร่วมเผยแพร่
10	การพาดหัวข่าวแรงๆ	เพื่อเป็นการเพิ่มยอดขาย หนังสือพิมพ์จะใช้การพาดหัวข่าว การใช้คำพูด/ภาษาให้ดูแรงๆ เพื่อดึงความสนใจของผู้อ่าน
11	โฆษณาผลิตภัณฑ์ลดน้ำหนัก	การใช้ภาพให้ดูเหมือนว่าผู้ใช้มีการเปลี่ยนแปลงหลังจากการใช้ผลิตภัณฑ์ ซึ่งอาจเป็นภาพของคน 2 คน หรือการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ/แต่งภาพเข้ามาช่วย
12	การ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง	ปัจจุบันการ์ตูนที่เป็นที่นิยมมักมีเนื้อหาในเรื่องความรุนแรง การต่อสู้ หรือแม้แต่เรื่องเพศ ซึ่งเด็กและเยาวชนบริโภคสื่อดังกล่าวบ่อยๆ โดยที่ผู้ใหญ่ไม่คิดอะไรเพราะเห็นว่าเป็นการ์ตูน แต่ก็อาจทำให้คุ่นชินหรือเกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้

ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

รูปที่	สื่อ	เทคนิค/ประเด็นที่สื่อนำเสนอ vs ประเด็นชวนคิด
13	ภาพหลุด	ภาพพฤติกรรมไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน ทำให้ไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และภาพหลุดออกไปโดยไม่ได้ตั้งใจ เผยแพร่อย่างรวดเร็ว และกลายเป็นข่าวดังในแง่ลบของสังคม
14	การใช้สื่อเพื่อตำหนิ	การสร้างสื่อได้เองของผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต อาจทำให้เกิดการใช้งานที่ไม่เหมาะสม เช่น การนำภาพผู้อื่นมาโพสต์และเขียนข้อความในลักษณะการหมิ่นประมาท อาจทำให้ผู้อ่านคล้อยตาม และเขียนวิจารณ์ร่วมด้วย หรืออาจมีคนเขียนในทางตรงข้ามกัน
15	การใช้สื่อเพื่อตำหนิ	การสร้างสื่อได้เองของผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต อาจทำให้เกิดการใช้งานที่ไม่เหมาะสม เช่น การสร้างกลุ่มคนที่มีความเห็นเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งเหมือนกัน และรวมกลุ่มกันเพื่อเขียนตำหนิหรือวิจารณ์ในทางไม่ดี
16	การนำเสนอข่าวในลักษณะความเชื่อปาฏิหาริย์	การนำเสนอข่าวในลักษณะของความเชื่อทางไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ ความมั่งงาย เด็กและเยาวชนอาจเชื่อและคิดว่าเป็นค่านิยมในสังคมไทย นำไปสู่การปฏิบัติตาม

ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

รูปที่	สื่อ	เทคนิค/ประเด็นที่สื่อนำเสนอ vs ประเด็นชวนคิด
17	การเขียนข้อมูล ไม่เหมาะสม	การนำเสนอข้อมูลความคิดเห็นของผู้ใช้งาน อินเทอร์เน็ตในลักษณะที่ไม่เหมาะสม ไม่ สร้างสรรค์ เพราะคิดว่าเขียนอะไรก็ได้ ทำให้ เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น
18	ภาพความรุนแรง ของเด็กและเยาวชน	การนำเสนอภาพความรุนแรงของเด็กและ เยาวชน หรือแม้แต่คลิปตบตีกันของวัยรุ่นก็ตาม ล้วนเป็นการสร้างค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง และเป็น การใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม เป็นการด่าทอ ประจาน ผู้อื่น ส่งเสริมพฤติกรรมเลียนแบบ
19	ศิลปิน/ดารา ต่างประเทศ	นำไปสู่ค่านิยมและพฤติกรรมเลียนแบบตาม ศิลปินดาราที่ชื่นชอบ เช่น แฟชั่นการแต่งกาย ทั้งเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม เพลง ท่าเต้น หรือ แม้แต่ค่านิยมยึดติดกับศิลปินรวมถึง ผลิตภัณฑ์ต่างประเทศมากกว่าผลิตภัณฑ์ของไทย
20	การนำเสนอข่าว สารการเมือง	หากสื่อขาดความเป็นกลางในการนำเสนอ ข่าวสาร จะนำไปสู่การคล้อยตามและเอนเอียง สร้างความแตกแยก จึงอยู่ที่ผู้บริโภคว่าจะเลือก รับสื่อผ่านช่องทางใด รับสื่อหลายทางหรือไม่ เปิดใจรับ คิดวิเคราะห์ได้หรือไม่

กิจกรรมที่ 2 อุปกรณ์ไอซีทีน่ารู้

ระยะเวลา 20-30 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักอุปกรณ์ไอซีทีรูปแบบต่างๆ
2. เพื่อให้ผู้เล่นบอกประโยชน์จากการใช้งานอุปกรณ์ไอซีทีต่างๆ นั้นได้ (รวมถึงโทษที่อาจเกิดจากการใช้งานไม่เหมาะสม)

แนวคิด

ไอซีที หรือ ICT มาจากคำ 3 คำ ประกอบกัน คือ

I คือ Information หมายถึงสารสนเทศ ในบางครั้งหมายถึงข้อมูล

C คือ Communication หมายถึงการสื่อสาร

T คือ Technology หมายถึงเทคโนโลยี

ICT หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้จัดการสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องตั้งแต่การรวบรวมจัดเก็บข้อมูล การประมวลผล การพิมพ์ การสร้างงาน การสื่อสารข้อมูล ฯลฯ รวมไปถึงการให้บริการ การใช้ และการดูแลข้อมูล

อุปกรณ์ไอซีที หมายถึง เครื่องมือหรืออุปกรณ์ ที่ช่วยทำให้การประมวลผลข้อมูล หรือ data มีความรวดเร็ว ถูกต้อง แม่นยำ ช่วยทำให้โยงโยไปยั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ไกลออกไปได้ด้วยการใช้สายโทรศัพท์หรือดาวเทียม ทำให้การรับส่งและแลกเปลี่ยนเอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลข่าวสาร สามารถติดต่อกันได้อย่างง่ายดาย โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปเอง

กิจกรรมนี้จะเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ไอซีที่หลากหลายชนิด ซึ่งมีการพัฒนารูปร่างหน้าตาและความสามารถไปมาก เพื่อให้ทราบประโยชน์และการใช้งานอย่างถูกต้อง

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นภาพอุปกรณ์ไอซีที่ จำนวน 22 ภาพ
2. ใบเฉลยชื่ออุปกรณ์ไอซีที่และการใช้ประโยชน์

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมชูแผ่นภาพอุปกรณ์ไอซีที่ขึ้นมาทีละใบ
ถามผู้เล่นว่า อุปกรณ์ในภาพคืออะไร และมีประโยชน์อย่างไร?
2. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเกี่ยวกับความหมายของอุปกรณ์ไอซีที่ อุปกรณ์แต่ละชนิด ประโยชน์และการใช้งานรวมถึงโทษภัยที่อาจเกิดจากการใช้งานผิดวิธี/ผิดวัตถุประสงค์

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมสรุปให้ได้ว่าไอซีที่เป็นเพียงเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การจัดการข้อมูล ไม่ได้มีความดี-ความเลวในตัวของมันเอง จึงขึ้นกับผู้ใช้งานจะนำไปใช้งานในด้านดีหรือร้ายอย่างไร จึงใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลเพื่อการคิดวิเคราะห์ การพัฒนาและการสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์สุขของสาธารณชน หลีกเลี่ยงการใช้งานผิดประเภท การใช้เพื่อหาประโยชน์โดยมิชอบหรือทำให้เกิดพิษภัยต่อตนเองหรือผู้อื่น
2. ผู้นำกิจกรรมอาจหาภาพอุปกรณ์ไอซีที่เพิ่มเติมมาใช้ในกิจกรรม หรือให้ผู้เล่นช่วยกันคิดชื่ออุปกรณ์ไอซีที่อื่นๆ ที่รู้จักมารวมอภิปรายถึงวิธีการใช้งาน ประโยชน์ และโทษ จากประสบการณ์หรือข่าวที่เคยอ่านเจอ

ใบเคลยชื่ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
1	วิทยุ	ไว้ใช้ฟังเพลง และข่าวสารต่างๆ
2	สายแลน	สายสัญญาณที่ใช้ในการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ภายในพื้นที่ระยะใกล้เข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายในพื้นที่ (Local Area Network, LAN) มีหลายแบบไม่ว่าจะเป็นสายโคแอกเชียล (Coaxial) ยูทีพี (UTP) เอสทีพี (STP) และไฟเบอร์อปติก (FIBER OPTIC)
3	เมาส์	อุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมตัวชี้บนจอคอมพิวเตอร์ (pointing device) ซึ่งปัจจุบันถูกออกแบบมาให้มีรูปร่าง ลักษณะ สี สันต่างๆ กัน บางรุ่นมีไฟประดับให้สวยงาม เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในแต่ละประเภทและความชื่นชอบของผู้ใช้ เช่น มีขนาดเล็ก มีส่วนโค้งและส่วนเว้าเข้ากับอุ้งมือของผู้ใช้ มีรูปร่างสีสันแปลกตาไปจากรุ่นต่างๆ ไปหรือเป็นรูปตัวการ์ตูน รูปหัวใจ เป็นต้น

ใบเคลยชื่ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
4	คีย์บอร์ด	อุปกรณ์รับข้อมูลเบื้องต้น มีลักษณะการทำงานคล้ายคีย์บอร์ดของเครื่องพิมพ์ดีด แต่ได้เพิ่มปุ่มควบคุมเฉพาะสำหรับคอมพิวเตอร์ โดยปกติจะมี 101 คีย์ ซึ่งบางรุ่นอาจจะมีน้อยหรือมากกว่าก็ได้
5	ทีวี	หรือโทรทัศน์ เป็นระบบโทรคมนาคมสำหรับการกระจายและรับภาพเคลื่อนไหวและเสียงระยะไกล เพื่อใช้ดูข่าวสาร ละคร รายการโทรทัศน์ต่างๆ เป็นต้น
6	โทรศัพท์	ระบบโทรคมนาคมซึ่งใช้อุปกรณ์ทางไฟฟ้า เป็นเครื่องมือสื่อสารให้ติดต่อพูดถึงกันได้ในระยะไกล
7	USB Hub	อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่แยกหรือต่อพ่วงสาย USB ได้หลายๆ เส้น เมื่อคุณมี USB Hub ต่อกับ Computer เพียงเส้นเดียว ก็สามารถนำสาย USB อื่นๆ เข้ามาต่อได้ เป็นการขยาย USB ที่มีอยู่นั่นเอง

ใบเคลยซื้ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
8	กล้องวงจรปิด	หรือ CCTV ซึ่งย่อมาจาก Closed Circuit Television เป็นระบบที่ใช้ส่งสัญญาณวิดีโอไป ณ จุดที่เราต้องการ และต่อเข้ากับจอภาพที่ถูกกำหนด ใช้เพื่อการตรวจตราและเฝ้าดูในเรื่องของความปลอดภัยในสถานที่ที่จำเป็นต้องมีการควบคุมดูแล เช่น ธนาคาร สนามบิน หน่วยงานเกี่ยวกับทางทหาร หรือร้านสะดวกซื้อ เป็นต้น
9	เครื่องเล่น DVD	เครื่องอ่านแผ่น DVD ไว้ใช้ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น ปัจจุบันมีเครื่องเล่น DVD แบบพกพาสามารถใช้งานในรถยนต์ได้
10	เครื่องเล่น MP3 ดัลบีแปปิง	เครื่องเล่นเพลงขนาดเล็ก ที่สามารถพกพาไปไหนมาไหนได้อย่างสะดวก
11	โทรศัพท์มือถือ	อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ลักษณะเดียวกับโทรศัพท์บ้าน แต่ไม่ใช่สายโทรศัพท์จึงทำให้สามารถพกพาไปที่ต่างๆ ได้

ใบเคลยชื่ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
12	จานดาวเทียม	สายอากาศรูปทรงพาราโบลา ถูกออกแบบมาสำหรับรับหรือส่งสัญญาณกับดาวเทียม โดยทั่วไปพื้นผิวสำหรับรับสัญญาณของจานดาวเทียมจะมีสองลักษณะคือ พื้นผิวแบบทึบ และพื้นผิวแบบโปร่ง พื้นผิวแบบทึบลมจะไม่สามารถผ่านได้จึงต้านลมมากกว่าแบบโปร่ง ใช้ในการรับชมทีวีได้ชัดเจน และมีช่องรายการมากกว่าทีวีที่ใช้เสา
13	Flash Drive สายข้อมือ	หรือที่หลายคนเรียกว่า Handy Drive, Thumb Drive, USB Drive เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลหรือไฟล์จากคอมพิวเตอร์ มีขนาดเล็กและน้ำหนักเบา สะดวกในการพกพาติดตัว แต่ในขณะเดียวกันมีความจุสูง สามารถเก็บข้อมูลได้จำนวนมากตั้งแต่ 128 MB ถึง 8 GB และขนาดความจุข้อมูลก็ได้รับการพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

ใบเคลยซื้ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
14	iPhone 4S	ไอโฟน โฟเอส เป็นโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smart phone) ที่มีความสามารถใช้งาน อินเทอร์เน็ตและมัลติมีเดีย ผลิตและจำหน่าย โดยบริษัทแอปเปิล โดยการทำงานของไอโฟน สามารถใช้งานส่งอีเมล ส่ง SMS /MMS ท่องอินเทอร์เน็ตผ่านทางซอฟต์แวร์ซาฟารี (Safari) ค้นหาแผนที่ ฟังเพลง ถ่ายรูป ถ่าย วิดีโอ เล่น Social Network ต่างๆ ได้อย่าง รวดเร็ว เป็นต้น
15	Printer (เครื่องพิมพ์)	อุปกรณ์ส่งออก (output) มาตรฐานชนิดหนึ่ง ที่ เชื่อมต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์ เพื่อทำหน้าที่ใน การแปลผลลัพธ์ที่ได้จากการประมวลผลข้อมูล ของเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ออกมาอยู่ในรูปของ อักษรหรือรูปภาพ ลงในกระดาษหรือฮาร์ด ก๊อปปี้ (hard copy)
16	กล้องดิจิทัล	อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายภาพเช่นเดียวกับกล้อง ถ่ายรูปทั่วๆ ไป เพียงแต่ภาพที่เก็บได้จะอยู่ใน รูปแบบของหน่วยความจำแทนที่จะเป็นฟิล์ม

ใบเคลยชื่ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
17	สายไฟเบอร์ ออปติก (Fiber Optic)	สายสัญญาณของระบบเครือข่ายอีกชนิดหนึ่งที่มีความสามารถในการรับ-ส่งสัญญาณได้ไกลๆ เป็นกิโลเมตร และมีการสูญเสียของสัญญาณน้อยมาก เมื่อเทียบกับสายแลนทั่วๆ ไป Fiber Optic เรียกเป็นภาษาไทยว่า "เส้นใยแก้วนำแสง"
18	iPad2	ไอแพดทู เป็นคอมพิวเตอร์พกพา หน้าจอสัมผัส ไร้คีย์บอร์ด ผลิตและจำหน่ายโดยบริษัทแอปเปิลสามารถทำงานได้ต่อเนื่อง 10 ชั่วโมง เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่าน Wi-Fi และเครือข่าย 3G ได้ ไม่มีคีย์บอร์ดเป็นปุ่มเหมือนกับโน้ตบุ๊ก แต่ใช้คีย์บอร์ดบนจอภาพ มาพร้อมกับซอฟต์แวร์มาตรฐานของเครื่องแมคอินทอช (Macintosh) และ iPhone เช่น เว็บเบราว์เซอร์ อีเมล รูปภาพ วิดีโอ เพียงแต่ปรับแต่งให้เหมาะกับหน้าจอสัมผัสขนาดใหญ่มากขึ้น ความสามารถของซอฟต์แวร์จะอยู่กึ่งกลางระหว่างโทรศัพท์มือถือกับพีซี

ใบเคลยชื่ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
19	กล้องวิดีโอ	คือกล้องที่ใช้สำหรับถ่ายภาพเคลื่อนไหว และบันทึกในรูปแบบวิดีโอในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น MPEG-2 หรือไฟล์แบบ DVD
20	ADSL modem	โมเด็มหรือตัวรับสัญญาณของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)
21	Samsung galaxy tab	แท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มากความสามารถ หน้าหนักเบา พกพาสะดวก หน้าจอสัมผัส ไร้คีย์บอร์ด สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่าน Wi-Fi และเครือข่าย 3G ได้ ความสามารถคล้าย iPad
22	คอมพิวเตอร์พีซี	คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ ประกอบด้วย 3 ส่วนหลักๆ ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ซอฟต์แวร์ (Software) อุปกรณ์รับ-แสดงผลข้อมูล เช่น คีย์บอร์ด, จอภาพ , เครื่องพิมพ์ , ลำโพง ฯลฯ

กิจกรรมที่ 3 การจัดระดับ ความเหมาะสม ของเว็บไซต์

ระยะเวลา 20-30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เรื่องการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์
2. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักวิเคราะห์เนื้อหาของเว็บไซต์ และเลือกใช้เว็บไซต์ที่เหมาะสม



แนวคิด

เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตมีหลากหลาย ทั้งที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษ เนื่องจากผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถนำเข้าสู่ข้อมูลได้เองตลอดเวลา ไม่มีหน่วยงานคอยตรวจสอบเซ็นเซอร์ เนื้อหาจึงมีทั้งที่ดี (ขาว) ไม่ดี (ดำ) และ ก้ำกึ่ง (เทา) ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตซึ่งมีทุกเพศทุกวัยจึงอาจเข้าถึงเนื้อหาทั้งด้านดี และ เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม เว็บไซต์ลามก การพนัน เกมรุนแรง ฯลฯ ได้ทุกเมื่อ

สำหรับประเทศไทยและในอีกหลายๆ ประเทศมีความพยายามในการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์และเกมออนไลน์ โดยการตีป้ายแยกประเภทไว้บนเว็บไซต์ว่าเป็นเว็บไซต์ทางเพศ เปลือย ความรุนแรงหรือใช้ภาษาอย่างไร มีความพยายามในการปิดบล็อก (Block) เว็บไซต์เพื่อไม่ให้เข้าดูเนื้อหาได้ แต่ระบบดังกล่าวไม่ประสบผลสำเร็จมากนัก เนื่องจากเว็บไซต์มีจำนวนมากมายหลายล้านเว็บไซต์ มาตรฐานของการจัดประเภทเว็บไซต์ยังไม่เป็นที่ยอมรับ การดูแลแนะนำจากพ่อแม่ผู้ปกครองในการเลือกชมเว็บไซต์ และการรู้จักวิเคราะห์ ประเมินคุณค่า เลือกเนื้อหาข้อมูลและเว็บไซต์ สร้างการรู้เท่าทันสื่อในตัวของเด็กและเยาวชนเองจึงเป็นแนวทางที่น่าจะมีประสิทธิภาพ และควรส่งเสริมมากกว่า

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นภาพตัวอย่างเว็บไซต์ จำนวน 15 แผ่น
2. แผ่นป้ายวงกลม แบ่งตามสี ได้แก่ สีขาว สีเทา สีดำ จำนวน 15 แผ่น
3. ใบความรู้เรื่อง “การจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์”
4. ใบเฉลยกิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นป้ายให้กับผู้เล่น กลุ่มละ 3 แผ่นป้าย 3 สี ได้แก่ สีขาว สีเทา สีดำ ผู้นำกิจกรรมชูแผ่นภาพเว็บไซต์ขึ้นมาทีละแผ่น ให้ผู้เล่นวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในเว็บไซต์ตัวอย่างว่าควรจัดอยู่ในเนื้อหาประเภทใด ขาว เทา หรือดำ ผู้เล่นชูแผ่นป้ายขึ้นตามสีที่ตนวิเคราะห์ (ในกรณีที่มียุทธศาสตร์ผู้เล่นมาก อาจนำภาพตัวอย่างเว็บไซต์ฉายขึ้นจอโปรเจคเตอร์)
2. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า ทำไมจึงคิดว่าเป็นเว็บไซต์สีขาว/ดำ/เทา? สังเกตจากอะไร? ผู้เล่นบางรายอาจมีคำตอบและเหตุผลแตกต่างจากเพื่อนๆ ให้อภิปรายร่วมกันแล้วสรุปประเด็นร่วมกันว่าเราควรใช้หลักเกณฑ์ใดในการแยกประเภทเนื้อหาเว็บไซต์
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่องการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์ โดยแลกเปลี่ยนความรู้เรื่อง การจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์ให้กับผู้เล่น เพื่ออธิบายวิธีการดู สังเกต และวิเคราะห์เนื้อหาของเว็บไซต์พร้อมทั้งแนะนำวิธีการเลือกใช้เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมสามารถหาเว็บไซต์ตัวอย่างมาเพิ่มเติมอีกหลายๆ เพื่อฝึกทักษะการวิเคราะห์เนื้อหาเว็บไซต์ให้กับผู้ร่วมกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้ร่วมกิจกรรม ไปค้นหาเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่คงที่ หรือเว็บไซต์ที่ตัดสินยากกว่าเป็นเว็บไซต์ขาว เทา หรือดำ มานำเสนอในห้อง เพื่อให้เห็นความเป็นพลวัต (dynamic) ของเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ขึ้นกับวิจรณ์ญาณของผู้ใช้ในการประเมิน และเลือกสิ่งที่เป็นประโยชน์ ขึ้นกับกฎหมายและวัฒนธรรมสังคม ซึ่งอาจแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศแต่ละภูมิภาคก็ได้

ใบความรู้เรื่อง “การจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์”

การจัดประเภทเนื้อหาของเว็บไซต์ (อย่างง่าย)

สีขา : เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาสาระส่วนใหญ่เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน ได้แก่ ข่าวสาร ความรู้ ทักษะชีวิต ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ความรักความสัมพันธ์ ในครอบครัว เป็นต้น

สีดำ : เว็บไซต์ที่ตั้งใจทำขึ้นเพื่อนำเสนอสิ่งผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม เช่น เว็บไซต์ลามก การพนัน ขายสินค้าผิดกฎหมาย การละเมิดลิขสิทธิ์ เนื้อหาที่ขัดต่อมาตรฐาน วัฒนธรรม หรือศีลธรรมอันดีงามของสังคม เป็นต้น

สีเทา : เว็บไซต์ที่มีเนื้อหา ก้ำกึ่งระหว่างสีดำกับสีขา (ไม่เอนเอียงไปทางด้านใด ด้านหนึ่งชัดเจน) บางครั้งเป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหมิ่นเวียนเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา ทั้งเนื้อหาดีและไม่ดี เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้ผู้ใช้ เป็นผู้ใส่ข้อมูลโดยปราศจากผู้ดูแลเว็บไซต์คอยตรวจคัดกรองเนื้อหา

แนวทางการเลือกใช้เว็บไซต์

1. ดูชื่อหน่วยงาน/เจ้าของเว็บไซต์/ผู้เขียนข้อมูลว่าน่าเชื่อถือเพียงใด มีความชำนาญในเนื้อหาที่นำเสนออย่างไร
2. ดูว่ามีการอัปเดตข้อมูลสม่ำเสมอ ข้อมูลไม่เก่า ไม่ล้าสมัย ไม่โน้มน้าวชักจูงแต่นำเสนออย่างเป็นกลาง
3. เว็บไซต์ที่มีที่อยู่และหมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้
4. เว็บไซต์มีผู้ดูแลคอยตรวจตราเนื้อหา ลบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเป็นประจำ มีปุ่มแจ้งลบเนื้อหาสำหรับผู้ใช้งานสำหรับคลิกแจ้งได้
5. link หรือ banner บนเว็บไซต์ ไม่ได้เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์หรือโฆษณาที่ไม่เหมาะสม
6. ในกรณีที่ผู้ใช้ต้องการออกข้อมูลส่วนตัวลงบนเว็บไซต์ เว็บไซต์ต้องมีนโยบายรักษาความปลอดภัยของข้อมูล (privacy policy) ด้วย
7. ควรเลือกใช้เว็บไซต์ที่นำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เป็นเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือคือเป็นของหน่วยงานที่น่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมีคุณภาพมาตรฐานในการให้บริการที่ดี และไม่มีประวัติเสีย เช่น หลอกขายสินค้า ให้ข้อมูลที่สร้างความแตกตื่นให้กับสังคม เคยถูกปิดหรือ block โดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือทางตำรวจมาก่อน

ใบเฉลยกิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

ลำดับที่	เนื้อหาเว็บไซต์ (สี)	เหตุผล
1	สีขาว	เป็นเว็บไซต์ที่ดี มีประโยชน์ นำเสนอข่าวสาร และกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และสร้างสรรค์ มีมุกตลกน่ารักสอดแทรกการเรียนรู้มากมาย
2	สีดำ	เป็นเว็บไซต์การพนันออนไลน์ ซึ่งการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย
3	สีเทา	เป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์ที่นำเสนอข่าวสาร แต่มีการเขียนคำหยาบคาย ด่าทอผู้อื่น แต่ไม่ระบุชื่อจริงของผู้เขียน
4	สีดำ	นำเสนอรูปภาพลามก อนาคต ขยายยา และพนันออนไลน์ ซึ่งผิดกฎหมาย
5	สีเทา	มีส่วนของรูปภาพไม่เหมาะสม นุ่งน้อยห่มน้อย และโฆษณาขายยาทางเพศ ชวนเชื่อต่างๆ แต่อีกส่วนหนึ่งก็นำเสนอรูปภาพสัตว์น่ารักๆ แพชั่น ข่าวสารและบันเทิงต่างๆ

ใบเฉลยกิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

ลำดับที่	เนื้อหาเว็บไซต์ (สี)	เหตุผล
6	สีขาว	เป็นเว็บไซต์ที่ดี มีประโยชน์ นำเสนอความรู้และ กิจกรรมดีดีของเหล่าวัยทีนทั้งหลาย และ เคล็ดลับในการเรียนให้ได้เกรดดี
7	สีเทา	นำเสนอภาพไม่เหมาะสม แต่มีส่วนนำเสนอ สาระประโยชน์ เช่น ข่าวสาร ท่องเที่ยว กีฬา สารานุกรมต่างๆ เป็นต้น
8	สีดำ	ขายยาผิดกฎหมาย
9	สีขาว	เว็บไซต์จิตอาสา บอกต่อเรื่องราวดีดี รวบรวม งานจิตอาสาไว้มากมาย
10	สีดำ	ดาวนโหลดหนัง เพลง และโปรแกรมต่างๆ ถ้ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ก็ผิดกฎหมาย
11	สีขาว	เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมกิจกรรมที่ดี สร้างสรรค์ ให้ผู้ที่สนใจได้สมัครเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อการใช้ เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในช่วงปิดเทอม

ใบเฉลยกิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

ลำดับที่	เนื้อหาเว็บไซต์ (สี)	เหตุผล
12	สีเทา	ตัวอย่างการใช้ social network อย่างไม่เหมาะสม มีการใช้คำพูดหยาบคาย ไม่สุภาพ
13	สีขาว	เว็บประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทย แนะนำสถานที่ กิจกรรมและข้อมูลต่างๆ ใน 76 จังหวัดของประเทศไทย
14	สีดำ	คลิปไม่เหมาะสม ขยายผิดกฎหมาย พนัน ชวนเชื่อ ขยายของเล่นทางเพศ
15	สีเทา	ตัวอย่างการใช้ social network อย่างไม่เหมาะสม มีการใช้คำพูดหยาบคาย ไม่สุภาพ และแสดงความคิดเห็นทางการเมืองอย่างเอนเอียง ทั้งๆ ที่สามารถใช้ social network ในทางสร้างสรรค์ได้

กิจกรรมที่ 4 ข้อมูลส่วนบุคคล

ระยะเวลา 20-30 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้ความหมายและเข้าใจความสำคัญของข้อมูลส่วนบุคคล
2. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล

แนวคิด

มีหลายวิธีที่มีจมาชีพออนไลน์ใช้เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น ได้แก่ การเข้ามาพูดคุยติสนิทเพื่อลอกเอาข้อมูลสำคัญ เช่น ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ รูปภาพ อีเมล รหัสผ่าน หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน การทำเว็บไซต์ปลอมเพื่อลวงเอาข้อมูลทางการเงิน เช่น หมายเลขบัญชีธนาคาร หมายเลขบัตรเครดิต รหัสลับต่างๆ ข้อมูลเหล่านี้ เมื่อมีจมาชีพได้ไปแล้วก็จะนำไปใช้ในทางมิชอบ เช่น ใช้ในการติดต่อเพื่อข่มขู่ คุกคาม ล่อลวง นัดพบเพื่อชิงทรัพย์หรือลวงละเมิดทางเพศ ปลอมแปลงตัวตนเพื่อทำธุรกรรมการเงินแทนเรา ฯลฯ กิจกรรมนี้จะช่วยให้ผู้เล่นได้รู้ความหมายของข้อมูลส่วนบุคคล ตื่นตัวและให้ความสำคัญในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลมากยิ่งขึ้น

สื่อ-อุปกรณ์

1. ตัวอย่างข่าว จำนวน 5-10 ข่าว
2. ใบงานกิจกรรม “ข้อมูลส่วนบุคคล”
3. ใบความรู้เรื่อง “ข้อมูลส่วนบุคคล”

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแจกตัวอย่างข่าวให้กับผู้เรียน กลุ่มละ 1-2 ข่าว ให้สมาชิก
2. ในกลุ่มช่วยกันอ่านและวิเคราะห์ข่าว เพื่อนำไปตอบใบงานกิจกรรม “ข้อมูลส่วนบุคคล” หากตอบคำถามเสร็จแล้ว ให้ช่วยกันสรุปข่าวโดยย่อ เตรียมนำเสนอหน้าห้อง
3. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน ผู้นำกิจกรรมนำอภิปรายคำตอบของแต่ละกลุ่ม
4. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่อง ข้อมูลส่วนบุคคล โดยแจกใบความรู้เรื่อง “ข้อมูลส่วนบุคคล” เพื่อให้รู้ว่าข้อมูลใดบ้างที่สำคัญ และไม่ควรรบอกรคนแปลกหน้า รวมถึงการระวังรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคลด้วย

ใบงานกิจกรรม “ ข้อมูลส่วนบุคคล ”

วิเคราะห์ข่าว

1. ข้อมูลส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องตามข่าว ได้แก่ข้อมูลใดบ้าง?

.....

.....

.....

.....

.....

2. มีอาชีพใดได้ข้อมูลนั้นไปจากเหยื่อโดยวิธีใด?

.....

.....

.....

.....

.....

3. จะป้องกันหรือหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดความเสียหายดังกล่าว ได้อย่างไร?

.....

.....

.....

.....

.....

ใบความรู้เรื่อง “ข้อมูลส่วนบุคคล”

- ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ชื่อ ที่อยู่ อายุ เบอร์โทรศัพท์ ชื่อโรงเรียน เลขบัตรประชาชน เลขบัตรประกันสังคม ชื่อและเลขที่บัญชีธนาคาร หมายเลขบัตรเครดิต บัญชีธนาคาร รหัสเอทีเอ็ม อีเมล รหัสผ่าน ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ หรือข้อมูลอื่นใดที่อาจทำให้เราได้รับการติดต่อ การเข้าถึงตัว หรือถูกขโมยตัวตนเพื่อกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดในนามของเรา

- ข้อมูลส่วนบุคคลถูกเปิดเผยได้หลายทาง ทั้งที่เจ้าตัวตั้งใจและไม่ตั้งใจ ได้แก่ การกรอกแบบฟอร์ม การลงทะเบียนเข้าใช้เว็บไซต์หรือบริการต่างๆ การกรอกแบบสอบถาม การที่เจ้าตัวให้ข้อมูลเอง เช่น การแชท การใส่ไว้ในอีเมล ในเว็บบอร์ด เว็บบล็อก เฟซบุ๊ก ไลน์ ฯลฯ การถูกโปรแกรมดักจับหรือขโมยข้อมูล การถูกเจาะระบบ ถูกหลอกเอาข้อมูล เป็นต้น

- การระวังรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล ทำได้หลายวิธี เช่น

1. ตั้งรหัสผ่านที่ยากแก่การเดา
2. ไม่เก็บชื่อ/เลขที่บัญชีและรหัสผ่านเอาไว้ด้วยกัน
3. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับเพื่อนออนไลน์
4. ไม่เก็บข้อมูลส่วนตัว/ข้อมูลสำคัญในเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต
5. ไม่ถ่ายภาพหรือคลิปส่วนตัวที่ไม่เหมาะสมเก็บไว้ และไม่ส่งต่อไปทางอินเทอร์เน็ต
6. เข้าใช้บริการแต่เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือเท่านั้น
7. เข้าใช้บริการเว็บไซต์ที่มีนโยบายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy Policy)
8. อย่าเห็นแก่ของฟรีที่แจกทางอินเทอร์เน็ต เพราะอาจได้ของแถมเป็นไวรัส หรือโปรแกรมหนักสื่บ ที่จะเข้ามาขโมยข้อมูลส่วนตัวในเครื่องของเรา

กิจกรรมที่ 5 รู้ทัน พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

ระยะเวลา 20-30 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อเพิ่มพูนความรู้เรื่องกฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
2. เพื่อป้องกันการกระทำความผิดกฎหมายโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

แนวคิด

ปัจจุบันเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย ใช้ในการค้นคว้าหาข้อมูลความรู้ ทันเหตุการณ์ด้วยข่าวสาร สารสนเทศต่างๆ เทคโนโลยีช่วยในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนผ่าน Social Network เป็นเวทีให้เขียนและแสดงออกถึงความคิดเห็น ความรู้สึก มุมมองที่มี ในด้านหนึ่งเป็นการเปิดโลกกว้างในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แต่อีกด้านหนึ่งอาจมีการใช้งานในทางไม่เหมาะสม ผิดวิธี หรือถึงขั้นผิดกฎหมาย เช่น การหมิ่นประมาท การส่งต่อข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ลักลอบเข้าคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น หรือนำรูปภาพของผู้อื่นมาตัดต่อหรือดัดแปลง เป็นต้น กิจกรรมนี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ในเรื่องกฎหมายที่บังคับควบคุมการใช้งานสื่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องและเหมาะสม ป้องกันการกระทำผิดจากความไม่รู้ต่างๆ

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นภาพคำถามและคำตอบเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ หรือ หากผู้นำกิจกรรมมีคอมพิวเตอร์สามารถใช้ PowerPoint เกม “รู้ทัน พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ กับพี Cyber Kid” แทนได้
2. แผ่นป้ายวงกลม หมายเลข 1 และ 2 จำนวน 20 แผ่น
3. หนังสือความรู้ เรื่อง “เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ. คอมฯ”

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นป้ายวงกลมให้กับผู้เล่น คนละ 2 แผ่น หมายเลข 1 และ 2
2. ผู้นำกิจกรรมชูแผ่นภาพคำถามขึ้นทีละ 1 แผ่น จบครบ 10 คำถาม ให้ผู้เล่นเลือกคำตอบ 1 หรือ 2 (ในกรณีที่ผู้เล่นจำนวนมาก อาจนำแผ่นภาพฉายขึ้นจอโปรเจคเตอร์ หรือใช้ PowerPoint)
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เล่นอธิบายคำตอบว่าเพราะเหตุใดจึงตอบ 1 หรือ 2 อภิปรายร่วมกันทีละข้อ
4. ผู้นำกิจกรรมนำเสนอสรุปว่าการกระทำใดบ้างที่เป็นความผิด โดยแจกหนังสือ “เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ.คอมฯ” เพื่อยกตัวอย่างการทำความผิดและบทลงโทษต่างๆ เพิ่มเติม

กิจกรรมที่ 6 รู้จักด้านบวก-ด้านลบ ของเกม

ระยะเวลา 15-20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักประโยชน์และโทษของเกมและการเล่นเกม

แนวคิด

การเล่นเกม คือการผ่อนคลายรูปแบบหนึ่ง เกมบางเกมถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกมลับสมอง ประลองปัญญา หรือบางเกมก็ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ต้องต่อสู้ รุนแรง เอาชนะ เพราะฉะนั้นการเล่นเกมก็มีทั้งประโยชน์และโทษ ขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นจะรู้จักเลือกเกมแบบไหนมาเล่น ถ้าเล่นเกมดีมีสาระก็มีประโยชน์ แต่หากหมกมุ่นจนติดเกม เลียนแบบพฤติกรรมไม่ดีในเกม ก็อาจจะทำให้เกิดโทษได้เช่นกัน กิจกรรมนี้จะให้ผู้เล่นได้ทบทวนประโยชน์และโทษของเกมและการเล่นเกม เพื่อดูแลและเฝ้าระวังตนเองไม่ให้เกิดผลกระทบด้านลบจากการเล่นเกม

สื่อ-อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ทแผ่นใหญ่
2. ปากกาเคมี
3. กระดาษ A4
4. ดินสอสีต่างๆ
5. ใบความรู้เรื่อง “ ประโยชน์ของเกม (+) และโทษของเกม (-) ”

วิธีดำเนินการ

1. แบ่งกลุ่มผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มระดมความคิด เขียนประโยชน์ และโทษของการเล่นเกมลงในกระดาษ A4 ของตนเอง ภายในเวลา 5 นาที
2. ให้แต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอผลงานในหัวข้อ “ประโยชน์ของเกม (+) และโทษของเกม (-)” โดยให้เขียนความคิดส่วนตัวในข้อ 1 ลงในกระดาษชาร์ทแผ่นใหญ่ของกลุ่ม และช่วยกันตกแต่งให้สวยงาม
3. ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เมื่อนำเสนอเสร็จทั้งสองกลุ่มให้ทุกคนช่วยกันเติมประเด็นที่ยังขาดหายไป
4. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปกิจกรรม

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมอาจเข้าสู่กิจกรรมด้วยการถามผู้เล่นว่ามีใครเล่นเกมบ้าง เกมชื่ออะไร เล่นอย่างไร และมีประโยชน์อย่างไร มีผลกระทบด้านลบหรือไม่อย่างไร เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เล่นแสดงความคิดเห็น
2. ผู้นำกิจกรรมอาจค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมสร้างสรรค์ เกมที่ควรหลีกเลี่ยง เว็บไซต์ที่แนะนำเกมดี การจัดระดับความเหมาะสมของเกม เพื่อนำมาอภิปรายและแนะนำผู้เล่น
3. ผู้นำกิจกรรมอาจชวนคิดชวนคุยเรื่องแท็บเล็ตพีซี อย่างเช่น iPad, Samsung Galaxy, Sony Tablet หรือ สมาร์ทโฟน เช่น iPhone ซึ่งสามารถเล่นเกมได้มากมายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ภาพสวยสีสรรสดใส ได้อรรรถรสด้วยจอภาพระบบสัมผัส อุปกรณ์ดังกล่าวจะมีผลดีผลเสียอย่างไร

ใบความรู้ เรื่อง “ประโยชน์ของเกม (+) และโทษของเกม (-)”

ประโยชน์ของเกม (+)	โทษของเกม (-)
<ul style="list-style-type: none">○ ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน คลายเครียด บางเกมจะฝึกสมาธิ ฝึกการคำนวณ ฝึกความอดทนและความพยายามในการแก้ปัญหา○ ทำให้รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความยุติธรรม การมีน้ำใจ มีการเสียสละต่อเพื่อน ยอมรับความสามารถของเพื่อน เช่น เกมที่ต้องช่วยกันเล่นเป็นทีม○ เพิ่มความเชื่อมั่นให้กับตัวเองสูงขึ้น เนื่องจากได้ฝึกทักษะจากเกม เช่น การวางแผน การแก้ไขปัญหาต่างๆ○ พัฒนาทักษะการเป็นผู้นำที่ดี จากการฝึกคิดสร้างสรรค์ การบริหารจัดการต่างๆ ในเกม	<ul style="list-style-type: none">○ เกือบตัวไม่สูงสิงกับใครเพราะติดเกม○ ถ้าเล่นเกมที่รุนแรงมากและใช้เวลานานเกินไปเด็กอาจจะติดพฤติกรรมก้าวร้าว โมโหร้าย ถ้าไม่ได้เล่นเกมอาจมีอาการหดหู่ ซึมเศร้า○ ร่างกายขาดสารอาหารหรืออาจเป็นโรคอ้วนเนื่องจากไม่ใส่ใจในการลุกไปรับประทานอาหารตามเวลา ไม่ออกกำลังกาย ติดเล่นเกม○ อ่อนเพลียเนื่องจากพักผ่อนไม่เพียงพอส่งผลให้สมองเฉื่อยชา ร้ายแรงที่สุดอาจถึงขั้นช็อก เนื่องจากหัวใจวายเฉียบพลัน

ใบความรู้ เรื่อง “ประโยชน์ของเกม (+) และโทษของเกม (-)”

ประโยชน์ของเกม (+)	โทษของเกม (-)
<ul style="list-style-type: none">○ ฝึกพัฒนาทักษะต่างๆ ของร่างกายให้มีการตอบสนองที่ดีขึ้น เช่น สมอ มือ สายตา○ ออกกำลังกาย เพราะบางเกมมีอุปกรณ์ไว้สำหรับเล่นโดยเฉพาะ เช่น เกมเดิน เกมวิสปอร์ต เป็นต้น○ พัฒนาทักษะทางการค้าขาย เช่น การต่อรองราคาสินค้า การเก็งกำไร การลงทุนและทำธุรกิจ บางเกมฝึกให้รู้จักคุณค่าของเงิน○ บางเกมออนไลน์ ต้องเล่นกับเพื่อนต่างชาติ จะช่วยในการฝึกภาษาได้○ เกิดความสามัคคีเพราะบางครั้งเกมต้องใช้ความสามัคคีของผู้เล่นเพื่อผ่านอุปสรรคในด้านต่างๆ	<ul style="list-style-type: none">○ อาจเกิดโรคต่างๆ ตามมาอีก เช่น โรคกระเพาะ ปวดข้อมือ ปวดศีรษะปวดหลัง โรคตาแห้ง โรคหัดขลุ่ย เพราะนั่งเล่นเกมนานๆ○ เสียเวลา ถ้าเด็กติดเกมมากอาจทำให้แบ่งเวลาไม่ถูก จึงทำให้ออนตึ้นสาย หนีเรียน ผลการเรียนตกต่ำ อาจจะเรียนไม่จบ○ เด็กอาจจะมีพฤติกรรมโกหก ลักเล็กขโมยน้อยเพราะเด็กอาจขโมยหรือหลอกเอาเงินจนถึงขั้นขู่ทำร้ายผู้อื่นเพื่อนำเงินไปเล่นเกม○ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัวเนื่องจากเด็กให้ความสำคัญกับครอบครัวน้อยเกินไป ห่วงเล่นเกม

กิจกรรมที่ 7 คุณติดเกมแล้ว หรือยัง

ระยะเวลา 15-20 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นสำรวจตัวเองว่ามีอาการติดเกมบ้างหรือไม่
2. เพื่อให้ผู้เล่นทราบวิธีป้องกันและแก้ไขหากพบว่าตนเริ่มมีอาการติดเกมแล้ว

แนวคิด

ปัจจุบันเกมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมออฟไลน์หรือออนไลน์ ก็ล้วนแต่สร้างขึ้นมาเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นที่เป็นเด็ก เยาวชน หรือแม้แต่ผู้ใหญ่เองอยากเล่น และเล่นบ่อยๆ นานๆ บางรายถึงขั้นติดเกมโดยไม่รู้ตัว กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมสำรวจตนเองว่ามีอาการหรือแนวโน้มติดเกมหรือไม่และจะป้องกันแก้ไขอย่างไร

สื่อและอุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดพฤติกรรมการเล่นเกม จำนวน 15 ใบ
2. แผ่นพับ “สำรวจตัวเอง คุณติดเกมหรือไม่”
3. ใบเฉลยกิจกรรมคุณติดเกมแล้วหรือยัง

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นการ์ดทั้ง 15 ใบ ให้กับผู้เล่น
2. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดบ้างที่บ่งบอกแนวโน้มของการติดเกม ให้ผู้เล่นชูแผ่นการ์ดนั้นขึ้นและอ่านพฤติกรรมในการ์ดให้เพื่อนฟัง พร้อมเหตุผลว่าทำไมจึงคิดเช่นนั้น
3. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดบ้างที่บ่งบอกว่าเราไม่ติดเกม ให้ผู้เล่นชูแผ่นการ์ดนั้นขึ้นและอ่านพฤติกรรมในการ์ดให้เพื่อนฟังพร้อมเหตุผลว่าทำไมจึงคิดเช่นนั้น
4. ผู้นำกิจกรรมนำอภิปรายร่วมกันว่าอาการหรือพฤติกรรมแบบใดบ้างที่บ่งบอกแนวโน้มการติดเกม สรุปโดยการแจกแผ่นพับ “สำรวจตัวเองคุณติดเกมหรือไม่” พูดคุยเรื่องวิธีป้องกันก่อนติดเกม

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมเข้าสู่กิจกรรมด้วยการถามผู้เล่นว่ามีใครเคยเล่นเกมบ้าง เกมชื่ออะไร และเล่นอย่างไร เล่นมากหรือเล่นน้อย เมื่อเล่นแล้วติดหรือไม่ พฤติกรรมเปลี่ยนไปอย่างไร เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เล่นสนใจในกิจกรรม
2. ผู้นำกิจกรรมอาจค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมสร้างสรรค์ เพื่อจะได้นำมาแนะนำผู้เล่นให้สามารถเลือกเกมได้อย่างเหมาะสม หลีกเลี่ยงเกมที่ผิดกฎหมายหรือผิดศีลธรรม
3. ผู้นำกิจกรรมอาจชวนคิดชวนคุยเรื่องแท็บเล็ตพีซี อย่างเช่น iPad, Samsung Galaxy , Sony Tablet หรือ สมาร์ทโฟน เช่น iPhone ซึ่งสามารถเล่นเกมได้มากมายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ภาพสวยสีสรรสดใสได้บรรจกรสด้วยจอภาพระบบสัมผัส อุปกรณ์ดังกล่าวจะส่งผลให้ติดเกมได้หรือไม่ มีวิธีป้องกันอย่างไร

ใบเฉลย กิจกรรม คุณติดเกมแล้วหรือยัง

พฤติกรรมที่มีแนวโน้มว่าจะติดเกม

หยุดหงุดหงิดถ้าไม่ได้เล่นเกม

หนีเรียนไปเล่นเกม

ไม่สนใจสิ่งรอบตัว

ตื่นเช้ามีตมาเล่นเกม

เพิ่มเวลาเล่นเกมขึ้นเรื่อยๆ

มีภาพเกมในหัว

หาเงินไปเล่นเกม

พฤติกรรมที่ไม่ติดเกม

ทำการบ้านก่อนเล่นเกม

หยุดเล่นเกมช่วงสอบ

ช่วยทำงานบ้าน

ไปเที่ยวดีกว่านั่งหน้าจอ

ออกกำลังกายสม่ำเสมอ

อยากเป็นนักสร้างเกม

กิจกรรมที่ 8 แนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

ระยะเวลา 15-20 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

แนวคิด

การห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกมนั้นคงเป็นไปได้ยาก และอาจทำให้เด็กรู้สึกว่ามีผู้ใหญ่ไม่เป็นมิตรกับพวกเขา เด็กอาจมีพฤติกรรมต่อต้าน และหาทางออกโดยการไปเล่นเกมนอกบ้าน หรือแอบเล่นเกมที่โรงเรียน เป็นต้น กิจกรรมนี้จะช่วยให้ผู้เล่นรู้จักแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม รู้จักเลือกเกม และเล่นเกมอย่างพอเหมาะพอควร

สื่อและอุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม จำนวน 17 ใบ
2. ใบเฉลยกิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

วิธีดำเนินการ

1. หางยแผ่นการ์ดทั้ง 17 ใบบนโต๊ะ ให้ผู้เล่นแยกแผ่นการ์ด แนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสมออกเป็น 2 กลุ่ม ภายในเวลา 3 นาที
2. ผู้นำกิจกรรมซักถามผู้เล่นว่าใช้เกณฑ์ใดในการแยกการ์ดออกเป็น 2 กลุ่ม
3. สรุปลักษณะ และให้ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสมว่าควรประกอบด้วยการเล่นเลือกเกม การควบคุมเวลาการเล่น และต้องไม่เลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีที่ปรากฏในเกม

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมเข้าสู่กิจกรรมด้วยการถามผู้เล่นว่ามีใครเล่นเกมบ้าง เกมชื่ออะไร และเล่นอย่างไร ใช้เวลาเล่นเกมต่อวันมากน้อยเพียงใด มีกฎกติกาประจำบ้านสำหรับการเล่นเกมหรือไม่ หลังเล่นเกมมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปหรือไม่ เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เล่นแสดงความคิดเห็น
2. ผู้นำกิจกรรมอาจค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมสร้างสรรค์ เกมที่ควรหลีกเลี่ยง เว็บไซต์ที่แนะนำเกมดี การจัดระดับความเหมาะสมของเกม เพื่อนำมาแนะนำผู้เล่น
3. ผู้นำกิจกรรมอาจบอกเล่าตัวอย่างเด็กติดเกมที่ผันตัวเองเป็นนักสร้างเกม นักวิจารณ์เกมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กชอบเล่นเกมทั้งหลาย

ใบเฉลยกิจกรรม แนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

ถูกต้อง

เล่นเกมสร้างสรรค์
เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้

แบ่งให้น้องเล่นเกมบ้าง

ไม่เล่นเกมนานเกินครั้งละ 2-3 ชั่วโมง
ช่วงสอบงดเล่นเกม

ไม่ดาวน์โหลดเกมลามก เกมไม่ดี

อย่าจ่ายเงินมากๆ
เพื่อซื้อเกมหรือชั่วโมงเล่นเกม

เกมไหนสนุกดีมีประโยชน์ให้บอกต่อ

ตั้งชมรมสอนเกมสร้างสรรค์ในโรงเรียน

เลือกเกมให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเรา

ไม่ต้องย่น้องเหมือนต่อยศตรูในเกม

ไม่ถูกต้อง

ใช้เลขบัตรประชาชนของพ่อแม่
เพื่อเข้าเล่นเกมออนไลน์

ยัดเครื่องคอมพิวเตอร์
ไว้เล่นเกมคนเดียว

ขโมยของ/ไอเท็มเกม

อดข้าวเอาเงินไปซื้อเกม/ไอเท็มเกม

พนันแข่งขันเล่นเกม

เล่นเกมรุนแรง ลามก ผิดศีลธรรม

เลียนแบบพฤติกรรมไม่ดีในเกม

นัดพบเพื่อนที่คุยกันผ่านเกม

กิจกรรมที่ 9 รู้ทันภัยจากมือถือ

ระยะเวลา 20-30 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้ภัยต่างๆ ที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือ
2. เพื่อให้ผู้เล่นสามารถป้องกันตนเองจากภัยที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือได้

แนวคิด

โทรศัพท์มือถือในปัจจุบันนี้ นอกจากจะใช้ติดต่อพูดคุยตามปกติแล้วยังสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ดูทีวี ฟังเพลง ถ่ายรูป ถ่ายวิดีโอ หรืออัดเสียงก็ได้ ผู้ใหญ่หลายคนพกมือถือเพราะช่วยให้ชีวิตสะดวกสบายและปลอดภัยมากยิ่งขึ้น แต่การพกมือถือสำหรับเด็กและเยาวชน ด้านหนึ่งก็นำมาซึ่งความสะดวกสบาย แต่อีกด้านหนึ่งที่ไม่ควรมองข้าม ก็คือ ภัยจากมือถือ ความเสี่ยงอันตรายต่างๆ มากมายที่เกิดขึ้นจากมือถือ เช่น โจรขโมยมือถือ โปรโมชันหลอกลวง SMS กวนใจ เพื่อนแซ่ท์ที่ยากนัดพบเพื่อทำร้ายหรือชิงทรัพย์ เป็นต้น กิจกรรมนี้จะกระตุ้นเตือนให้ผู้เล่นได้รู้จักภัยของมือถือในรูปแบบต่างๆ รู้จักป้องกันตัวเอง รู้ทันภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 15 ใบ
2. แผ่นพับ “รู้ทันมือถือ”

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นการ์ดให้กับผู้เล่น คนละ 1-2 ใบ ให้ผู้เล่นอ่านข้อความในการ์ดที่เป็นภัยจากมือถือให้เพื่อนฟัง
2. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า ข้อความในการ์ดนี้เป็นภัยได้อย่างไร ผู้เล่นจะหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดภัยดังกล่าวได้อย่างไร พร้อมเสนอแนะว่าควรแก้ไข ป้องกัน หรือรู้ทันภัยจากมือถือได้อย่างไร
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่องภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ โดยแจกแผ่นพับรู้ทันมือถือให้กับผู้เล่น เพื่อแนะนำเรื่องการสำรวจตนเองเมื่อจะซื้อมือถือและโปรโมชั่นต่างๆ การใช้งานมือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทันมีประเด็นใดบ้างที่จะต้องพิจารณา

สำหรับผู้นำกิจกรรม

ผู้นำกิจกรรมอาจหาข่าวจากหนังสือพิมพ์หรืออินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับภัยจากมือถือมาพูดคุยอภิปรายกับผู้เล่นในประเด็นเรื่องความเสี่ยงภัยที่เกิดจากการใช้มือถืออย่างไม่เหมาะสม และวิธีป้องกันภัย

การ์ด ก๊วยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ

โจรกระชากมือถือรุ่นใหม่ล่าสุดไปจากสายคล้องคอ

ฟรี 7 วัน เพลงรอสายสุดฮิต กด 1900xxxx

โปรโมชั่นดีดี จ่ายแค่ 300 บาท
โทรฟรี ตั้งแต่ 4 ทุ่ม ถึง หกโมงเช้า

ดูดวงฟรี 1 วัน !! แม่นๆ กับหมอรักษ์
ส่ง sms มาที่ xxxx

ขายโทรศัพท์ รุ่นใหม่ล่าสุด ราคาถูก เพียง 2,xxx บาท
ใช้ 3G /Wi-Fi ได้ฟรีข้อมูลจาก www.phonexx.com

โทรศัพท์ถูกขโมย เพราะซื้อ Smart phone
รุ่นใหม่ล่าสุดมา
แล้วป่าวประกาศให้เพื่อนในห้องได้รับรู้

การ์ด ก๊วยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ

เลขเด็ดประจำงวดนี้ ถูกแน่ๆ รวยเห็นๆ
เพียงกด 1900xxxx นาทีละ 9 บาทเท่านั้น!!!

ส่ง SMS ทายผลบอล มาที่หมายเลข 400xxx
ลุ้นรับ iPad2 100 รางวัล ส่งมากมีสิทธิ์ลุ้นมาก!!!

โปรโมชั่น GPRS สุดคุ้ม
เหมาจ่าย 599 บาทต่อเดือน ใช้ได้ไม่อั้น
ข้อมูลจาก www.Dtag.com

เติมเงิน 100 บาท วันนี้ รับฟรีตัวหนัง 2 ที่นั่ง
แค่ນำใบเสร็จมาแลก วันนี้ — 31 ธ.ค. 55

รับข่าวสารอัปเดตตลอดเวลาฟรี!!
เพียงเดือนละ 20 บาท
ทดลองใช้ฟรี 10 วัน โทรสมัครได้ที่ 02xxx-xxxx ฟรี!!

คุณเป็นผู้โชคดี รับคอร์สลดน้ำหนักฟรี
มูลค่า 12,000 บาท โทรเลยที่ 089-xxx-xxxx

การ์ด ก๊วยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ

รักใคร่ชอบใคร โหวต The Star JubJub ที่คุณชื่นชอบ
ได้ที่ เบอร์ 4500xxx
ข้อความละ 3 บาททั่วประเทศ

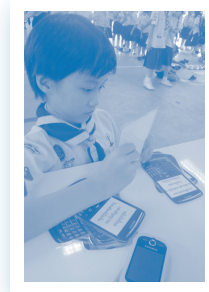
แจกชิมฟรีค่ะ ท่านใดมีหมายเลขบัตรประชาชน
ที่มีเลข 1, 3, 5, 7, 9 เข้ามารับชิมฟรีไปเลยค่า

....ณ ห้างสะดวกซื้อแห่งหนึ่ง...

ยินดีด้วยครับ คุณได้รับรางวัลที่ 1
มูลค่า 1 แสนบาท แต่คุณต้องโอนเงินค่าภาษี
ที่จะต้องหัก ณ ที่จ่ายก่อน จำนวน 5,000 บาท
ภายในวันนี้ มิเช่นนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์

....จาก มิฉฉาชีพมือถือ...

กิจกรรมที่ 10 การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย



ระยะเวลา 15-20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทัน

แนวคิด

ปัจจุบันเด็กและเยาวชนใช้โทรศัพท์มือถือจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไปแล้ว เรามีมือถือไว้ติดต่อสื่อสารระหว่างกันทุกที่ทุกเวลา แต่เราลืมไปว่าการใช้มือถือในที่สาธารณะนั้นก็ต้องมีมารยาท รู้จักกาลเทศะ เคารพสิทธิของผู้อื่น หลีกเลี่ยงภัยจากการใช้โทรศัพท์ รู้วิธีการเลือกซื้อโทรศัพท์ และโปรโมชันต่างๆ อย่างเหมาะสม

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 20 ใบ
2. แผ่นพับ “รู้ทันมือถือ”
3. ใบเฉลยกิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นการ์ดให้กับผู้เล่น คนละ 1-2 ใบ ถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมการใช้มือถือที่เหมาะสม ให้ผู้เล่นชูการ์ดขึ้นและอ่านข้อความในการ์ดต่างๆ
2. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมการใช้มือถือที่ไม่เหมาะสม ให้ผู้เล่นชูการ์ดขึ้นและอ่านข้อความในการ์ดต่างๆ พร้อมให้เหตุผล
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่องการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทัน โดยแจกแผ่นพับรู้ทันมือถือให้กับผู้เล่น เพื่อแนะนำเรื่องการสำรวจตนเองเมื่อจะซื้อมือถือและโปรโมชั่นต่างๆ การใช้งานมือถืออย่างปลอดภัย และรู้ทันมีประเด็นใดบ้างที่จะต้องพิจารณา

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมอาจกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมช่วยกันตอบว่ามีพฤติกรรมใดอีกบ้างที่คิดว่าไม่เหมาะสม และจะช่วยกันป้องกัน/แก้ไขพฤติกรรมเหล่านั้นได้อย่างไร
2. ผู้นำกิจกรรมอาจนำโปรโมชั่นค่าโทร การส่ง SMS การโหลดริงโทนต่างๆ ที่มีในท้องตลาด มาพูดคุยอภิปรายกับผู้เล่นในประเด็นรู้เท่าทันโฆษณา เพื่อให้ผู้บริโภครู้เท่าทันกลยุทธ์การขายต่างๆ

ใบเฉลยกิจกรรม การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย

ถูกต้อง

ใช้คำพูดสุภาพ
หลีกเลี่ยงคำคำทอต่อเสียด

ไม่คุยโม้ คุยนาน คุยไร้สาระ
เพราะสิ้นเปลืองเงิน

ไม่โทรป่วนแจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย 191

ไม่หงุดหงิดถ้าโทรไม่ติด
หรือรอสายนาน

ไม่คุยหรือตะโกนเสียงดังใส่โทรศัพท์
ในที่สาธารณะ

ไม่คุยโทรศัพท์ขณะขับรถ
เพราะผิดกฎหมายและอันตราย

ไม่ถูกต้อง

ครูกำลังสอน
หยิบมือถือขึ้นมาโทร

ใช้โทรศัพท์ในโรงภาพยนตร์

เปิดเพลงเสียงดัง เมื่อแม่คนรอบข้าง

โทรนานๆ ให้คุ้ม
เพราะโปรนี้ห่านาที่บาทเดียว

ชอบจ้ง แชทไลน์ คลายเหงา
คุยกับสาวเสียงใส

SMS ชิงทอง ส่งไปเยอะๆ
โอกาสรวยเห็นๆ

ใบเฉลยกิจกรรม การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย

ถูกต้อง

พูดคุยสั้นกระชับ ไม่เยิ่นเย้อ
สั้นแต่ได้ใจความ

ไม่ใช้มือถือ หรือแชท
ขณะเดินหรือข้ามถนน

หลีกเลี่ยงให้ไกลเสาสัญญาณโทรศัพท์มือถือ

ไม่ถูกต้อง

ใช้โทรศัพท์มือถือ ขณะเติมแก๊ส
LPG /PNG อยู่ในปั้มน้ำมัน

ถ้าเพื่อนด่าทอ เราต้องด่ากลับดั่งๆ
ไม่ต้องสนว่าใครจะได้ยิน

เพื่อนใหม่ๆ ต้องรีบให้เบอร์

iPhone 4S ต้องห้อยคอ โห้วสาว

กิจกรรมที่ 11 การใช้ไอซีที สร้างสรรค์

ระยะเวลา 50 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เรื่องการใช้ ICT ในทางที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์
2. เพื่อให้ผู้เล่นได้คิดทบทวนและรู้จักระมัดระวังในการใช้ ICT ว่าจะไม่ทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น

แนวคิด

ชีวิตทุกวันนี้เต็มไปด้วยอุปกรณ์เสริมนานาชนิด ได้มาง่าย ใช้ง่าย ไม่คุ้มค่า อุปกรณ์ ICT ก็เช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกม อินเทอร์เน็ต แท็บเล็ตพีซี กล้องถ่ายรูป ฯลฯ เด็กจำนวนมากใช้งานผิดประเภท ผิดวัตถุประสงค์ ทำให้เกิดภัยอันตรายที่คาดไม่ถึง กิจกรรมนี้จะทำให้เด็กๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ ICT ในทางที่ปลอดภัย เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ต่อเพื่อนฯ และสังคมรอบข้าง ทั้งจะรู้จักคิดทบทวนให้รอบคอบก่อนที่จะใช้ ICT ว่า ทุกครั้งที่เขาใช้งานจะไม่มีเหยื่อ ไม่มีผู้เสียหายหรือได้รับผลกระทบด้านลบ จากการใช้งานของเขา รวมทั้งตัวของเขาเองด้วย

สื่อ-อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่ 3 แผ่น
2. ปากกาเคมี
3. ใบงาน “สถานการณ์ ICT”

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า หากมีอุปกรณ์ ICT 3 อย่าง ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต กล้องถ่ายรูป ท่านคิดว่าจะใช้อุปกรณ์แต่ละชิ้นทำอะไรบ้าง อุปกรณ์แต่ละอย่างมีจุดเด่น/ข้อดี จุดด้อย/ข้อเสีย/ข้อจำกัด ข้อพึงระวังอย่างไรบ้าง
2. เขียนความเห็นลงบนกระดาษชาร์ตแต่ละแผ่น
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปการใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์ ICT เช่น ติดต่อสื่อสาร บันทึกภาพเหตุการณ์ กระจายข่าวสารข้อมูล สืบค้น ขอข้อมูลและความช่วยเหลือต่างๆ เป็นต้น ซึ่งจะเลือกใช้อุปกรณ์ตัวใดก็ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการทำงาน ซึ่งมีข้อดี ข้อด้อย และข้อจำกัดต่างกัน ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสม
4. แบ่งผู้เล่นเป็น 3 กลุ่ม แจกใบงาน “สถานการณ์ ICT” ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวิเคราะห์ว่าหากตนอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าวจะอย่างไร บันทึกผลลงในใบงาน
5. สุ่มกลุ่มนำเสนอผลงาน และผู้นำกิจกรรมนำสรุปการรับมือกับสถานการณ์ ICT และการใช้งานอย่างสร้างสรรค์ มีประเด็นใดที่ควรคำนึงถึงบ้าง

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมอาจยกตัวอย่างอุปกรณ์ ICT อื่นๆ เช่น โทรศัพท์ วิทยุ ดาวเทียม เครื่องเล่น MP3 เครื่องแฟกซ์ ให้ผู้เล่นช่วยกันคิดว่าจะสามารถใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์เหล่านั้นได้อย่างไรบ้าง อุปกรณ์แต่ละอย่างมีจุดเด่น/ข้อดี จุดด้อย/ข้อเสีย/ข้อจำกัด ข้อพึงระวังอย่างไรบ้าง เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกใช้งานได้อย่างเหมาะสม
2. ผู้นำกิจกรรมต้องสรุปให้ได้ว่า การใช้ ICT จะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับงาน โดยดึงข้อดีหรือจุดแข็งของอุปกรณ์หรือสื่อ ICT นั้นออกมาใช้ในทางที่สร้างสรรค์ เกิดประโยชน์ และระมัดระวังไม่ให้เกิดผลเสียหรือผลกระทบด้านลบต่อตนเอง และผู้อื่น ควรคำนึงถึงกฎกติกา มารยาทในการใช้ ICT

ใบงาน “สถานการณ์ ICT”

สถานการณ์ ICT	ท่านจะอย่างไร/เหตุผล
ได้รับ forward mail “คลิปหลุดดารา”	
ได้รับ forward mail “31 ธันวาคม 2555 โลกาวินาศ”	
ได้รับ forward mail “ยินดีด้วย คุณเป็นผู้โชคดีได้รับรางวัล”	
ได้รับ forward mail “ตามหาน้องแม็ก ช่วยส่งต่อด้วย”	
เพื่อนนำภาพแอบถ่ายได้กระโปรง เพื่อนผู้หญิงมาให้ดู	

ใบงาน “สถานการณ์ ICT”

สถานการณ์ ICT	ท่านจะอย่างไร/เหตุผล
บังเอิญถ่ายติดภาพคนร้ายลักพาตัวเด็ก	
ต้องการร้องเรียนเรื่องขยะเหม็น ในหมู่บ้าน	
ต้องการระดมทุนช่วยเหลือโรงเรียน ที่ประสบภัยน้ำท่วม	
ต้องการตามหาและรวมรุ่นเพื่อนเก่า สมัยมัธยมต้น	
ต้องการหาข้อมูลประกอบการตัดสินใจ เพื่อศึกษาต่อทางด้านวิศวกรรมเคมีใน ต่างประเทศ	

กิจกรรมที่ 12 ร่วมด้วยช่วยกัน รู้กันสื่อไอซีที

ระยะเวลา 50 นาที



จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เรื่องสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ ICT
2. เพื่อให้ผู้เล่นได้ช่วยกันสื่อสารณรงค์เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ICT

แนวคิด

อุปกรณ์ ICT และ สื่อ ICT มีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นทุกขณะ คนเราเกี่ยวข้องกับ ICT ตั้งแต่ตื่นเช้าจนกระทั่งเข้านอน กิจกรรมนี้จะช่วยให้เด็กๆ ได้ทบทวนประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับ ICT อย่างรอบด้านเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์เพื่อสื่อสารเรื่อง ICT และการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ICT ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างไร

สื่ออุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่ 15 แผ่น
2. ปากกาเคมี

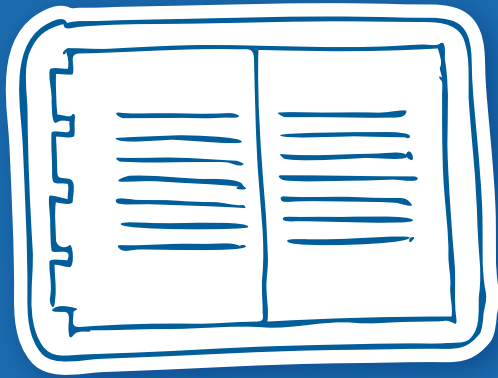
วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เล่นช่วยกันคิดทุกอย่างที่เกี่ยวกับ ICT เช่น รายชื่ออุปกรณ์ ICT, การใช้งาน ICT, ประโยชน์ของ ICT, โทษของ ICT, การรู้เท่าทันสื่อ ICT, อายุของเด็กกับการใช้ ICT, กรณีตัวอย่างการใช้ ICT สร้างสรรค์, ข่าวภัยจาก ICT ฯลฯ เขียนหัวข้อดังกล่าวขึ้นบนกระดาน
2. แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มเท่ากับจำนวนหัวข้อ แจกกระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่และปากกาเคมีให้แต่ละกลุ่ม เพื่อให้แต่ละกลุ่มได้คิดและอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าว เขียนทุกอย่างที่คิดได้ลงบนกระดาษชาร์ต
3. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน แล้วสรุปร่วมกันว่าควรนำเสนอข้อมูลและความคิดทั้งหมด (หรือบางส่วนที่สำคัญ) ให้กับเพื่อนต่างห้องหรือน้องๆ ในโรงเรียน รวมถึงพ่อแม่ผู้ปกครองได้รับทราบอย่างไร เช่น ทำเป็นแผ่นพับ โปสเตอร์ มายด์แม็ป เว็บไซต์ เป็นต้น

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมควรให้ผู้เล่นได้ระดมความคิดเห็นใน 5 หัวข้อเป็นอย่างน้อย ได้แก่ รายชื่ออุปกรณ์ ICT, การใช้ประโยชน์จาก ICT, โทษภัยจากการใช้ ICT, การใช้ ICT อย่างสร้างสรรค์ และการรู้เท่าทันสื่อ ICT

๒
๑๖๖๑๖



อ้างอิง

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. **เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ. คอมฯ.** กรุงเทพฯ : บริษัทเอเชียแปซิฟิกออฟเซ็ท จำกัด, 2554.

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. **แผ่นพับ รู้ทันมือถือ.** กรุงเทพฯ : บริษัทเอเชียแปซิฟิกออฟเซ็ท จำกัด, 2554.

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. **แผ่นพับ สำนวจตัวเอง คุณติดเกมหรือไม่.** กรุงเทพฯ : บริษัทเอเชียแปซิฟิกออฟเซ็ท จำกัด, 2554.

สถาบันคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม. **มือถือในมือเด็ก.** พิมพ์ครั้งที่ 3 ; กรุงเทพฯ : บริษัทฐานการพิมพ์ จำกัด, 2553.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. **มือถือในมือเด็ก ฉบับการ์ตูน.** กรุงเทพฯ : บริษัทฐานการพิมพ์ จำกัด, 2554.

อ้างอิง

เว็บไซต์

เว็บไซต์สมาคมผู้บริโภคสื่อสีขาว. **การรู้เท่าทันสื่อ.**

<http://www.whitemedia.org/wma/content/view/91/11%20%20%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B8%9A%E0%B8%84%E0%B9%89%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%20%E0%B9%99%20%E0%B8%A1%E0%B8%B4.%E0%B8%A2.%E0%B9%95%E0%B9%92>

เว็บไซต์สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. **สอนลูกให้เท่าทันสื่อ**

โฆษณา. http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/special_report/24095

เว็บไซต์ โอเคเนชั่น. **กระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสร้างความตระหนักแก่**

แกนนำ เยาวชนและครู. <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=240575>

เว็บไซต์ โอเคเนชั่น. **ข้อเสนอสาธารณะสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน.**

<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=242035>

เว็บไซต์ แหล่งเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแห่งประเทศไทย. อุษา บิ๊กกินส์

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เทคนิคขั้นตอนในการรู้เท่าทันสื่อและการวิเคราะห์สื่อ. http://www.milthailand.org/index.php?option=com_content&view=article&id=168%3A2011-09-06-04-30-58&catid=79%3A2011-08-29-15-57-41&Itemid=32&lang=th



เด็กไทยทันสมัย
ICT



สนับสนุนเนื้อหาและจัดพิมพ์โดย
มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย
เว็บไซต์ : www.inetfoundation.or.th/ichappy
อีเมล : admin@inetfoundation.or.th