

# MIDL for Kids

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล  
สำหรับเด็กปฐมวัย

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์  
พิรุณ อนวัชศิริวงศ์





# MIDL for Kids

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล  
สำหรับเด็กปฐมวัย

---

**พิมพ์ครั้งที่ 1** : กรกฎาคม 2561

**จำนวนการพิมพ์** : 500 เล่ม

**เขียนและเรียบเรียง** : ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์

**บรรณาธิการ** : ลักษมี คงลาภ

**ฝ่ายศิลป์/ออกแบบรูปเล่ม** : ธาณี พรชัยพูลทวี พรเทพ หลักแหลม

**จัดพิมพ์และเผยแพร่** : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน

6/5 ซอยอารีย์ 5 พหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพฯ

โทรศัพท์ 02-617-1919

**Website** : [www.childmedia.net](http://www.childmedia.net)

**Facebook** : [www.facebook.com/childmedia.thailand](http://www.facebook.com/childmedia.thailand)

**พิมพ์ที่** : บริษัท สุพีเรียพริ้นติ้งเฮ้าส์ จำกัด



เพื่อพลเมืองตัวน้อยๆ แห่งศตวรรษที่ 21

ด้วยองค์ความรู้ MIDL

เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

สำหรับเด็กปฐมวัย

# คำนำ



## 1.....

MIDL หรือ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy) เป็นกระแสความคิดและปรากฏการณ์ที่สังคมโลกเปิดรับจากการทำความเข้าใจและสู่อุปนิสัยการในวงกว้าง จากจุดเริ่มต้นที่เท่าทันสื่อ(มวลชน) ขยายมาสู่สารสนเทศ และล่าสุดครอบคลุมมาถึงสื่อดิจิทัลทั้งปวง ในยุคสื่อควมรวมอย่างทุกวันนี้ ใน พ.ศ.นี้ เมื่อใครพูดคำว่า การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หรือ บ้างก็พูดว่า การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) ก็ย่อมจะหมายรวมทั้งหมด ซึ่งเราเรียกย่อๆ ว่า MIDL

นับแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 สังคมโลกโดยเฉพาะวงการการศึกษาได้เปิดประเด็นในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ อันมีกรอบความคิดและปฏิบัติการที่พุ่งเป้าไปที่การสร้างทักษะความรู้เท่าทันสื่อ โดยการอบรมครูเพื่อนำไปสอนเด็กในชั้นเรียนในโรงเรียนต่อไป (ซึ่งครูเองก็ต้องสร้างทักษะนี้เช่นเดียวกัน ด้วยความตระหนักในการเพิ่มพูนสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง) ซึ่งนั่นดำเนินการเพื่อเด็กและเยาวชน ระดับประถมศึกษาขึ้นไปถึงวัยรุ่น

หากเมื่อโลกของเราเคลื่อนสู่ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวรุดหน้าด้วยระบบดิจิทัล ทำให้ฉากชีวิตของผู้คนแห่งศตวรรษนี้ ไม่ว่าจะผู้ใหญ่หรือเด็กก็มีกิจกรรมที่แทบจะแนบเนื้ออยู่กับสื่อดิจิทัลในทุกๆ วัน ตลอดทั้งวันกันเลยทีเดียว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออนไลน์บนโน้ตบุ๊กพีซีมือถือและอุปกรณ์แบบพกพา จึงไม่ว่าจะอยู่ที่ใดสื่อก็แสดงสิ่งต่างๆบนหน้าจอใส จนเรียกได้ว่าเป็นชีวิตดิจิทัล (Digital Life) เพราะอำนาจอยู่ที่ปลายนิ้วของเรา มันเกิดขึ้นราวสิ่งมหัศจรรย์และอุกกาจอย่างที่ไม่เคย

เกิดขึ้นมาก่อน รวมถึงวินัยน้อยนิดของเด็กตัวน้อยๆ วัยเตาะแตะ เด็กเล็ก เด็กอนุบาล หรือในช่วงปฐมวัยนั่นเอง!

เนื่องเพราะเรา-ทั้งเด็กผู้ใหญ่ คนทุกวัยต่างล้วนถูกโอบล้อมไปด้วยการเปลี่ยนแปลง ที่สร้างขึ้นโดยวัฒนธรรมดิจิทัล

เช่นนี้แล้ว องค์ความรู้ว่าด้วย MIDL ที่เคยมุ่งไปที่เด็กโตจึงไม่สามารถเสนอ-สนองต่อการสร้างเสริมคุณภาพของสมาชิกรุ่นจิ๋วในสังคม หากไปรอให้เขาโตเสียก่อน ค่อยเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน บางทีแม่แครงให้ถึง ป.1 ก็อาจสายเสียแล้ว!

## 2....

แต่เมื่อต้องเริ่มต้นที่เด็กปฐมวัยกันเลยทีเดียว แล้วองค์ความรู้ MIDL หรือ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กปฐมวัย ควรจะเป็นอย่างไรล่ะ? แน่ละ คงไม่สามารถใช้วิธีการเดียวกันกับเด็กประถมศึกษา หรือมัธยมศึกษา? แม้ว่า “แกน” ความคิดร่วมของความรู้เท่าทันสื่อ จะคงความเป็นแกนแกน ซึ่งประกอบด้วย **1.การเข้าถึง (access)** คือ มีโอกาสได้ใช้สื่อและมีความสามารถที่จะใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม **2. การวิเคราะห์และประเมินคุณค่า (analysis and evaluation)** คือมีความสามารถในการอ่าน ทำความเข้าใจ การประเมินค่าเนื้อหาของสื่อ รวมถึงตระหนักถึงเงื่อนไขต่างๆ ของสื่อในฐานะเครื่องมือของการสื่อสาร และ **3. ความสามารถในการสื่อสาร (communicative competence)** คือทักษะในการสร้างสาร ผลิตและเผยแพร่ผ่านช่องทางที่หลากหลาย

แต่ทว่าสำหรับเด็กปฐมวัย ในประการแรก การเข้าถึง ในความหมายที่ว่ามีโอกาสใช้สื่อ เอาล่ะ พ่อแม่ยุคดิจิทัลหยิบยื่นโทรศัพท์มือถือให้ลูกน้อย (หน้าซำสบายใจว่า ลูกสามารถอยู่นิ่งได้กับสิ่งที่วิ้งๆ หน้าจอสีนั้น) แต่อย่างไรละที่เรียกว่าสามารถใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม ส่วนในประการที่ว่าจะสามารถวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสิ่งที่เด็กน้อยได้ดูได้นั้นล่ะ นึกไม่ออกกว่าเป็นไปได้อย่างไร จะสอนเด็กได้หรือ ถ้าได้ควรจะสอนอย่างไรดี นี่ยังไม่ต้องขยับไปถึงอีกประการหนึ่งที่ว่าด้วยความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กปฐมวัยระดับต้น ระดับกลาง และก่อนถึงวัยประถมศึกษา

จะมี “คู่มือ” สักเล่มใหม่ที่จะให้หลักคิดและหลักปฏิบัติแก่เราเพื่อสร้างเสริมคุณภาพพลเมืองตัวน้อยๆ ของเราในโลกยุคดิจิทัล

ผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลในต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศ แลวหน้าขององค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่ออย่างสหรัฐอเมริกาและยุโรป พุดเป็นเสียงเดียวกันว่า หนังสือที่ถือได้ว่าเป็น “ตำรับ” สำหรับเด็กประถมและมัธยมในปัจจุบัน

มิให้ได้อ่าน เรียนรู้ และค้นหาเพิ่มเติม แต่สำหรับเด็กปฐมวัยยังหาไม่ได้ ทั้งยังกล่าวด้วยว่า “การวิจัยอย่างเป็นทางการในเรื่องการสอนว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยก็แทบจะไม่มีอยู่แล้ว”

ทว่าก็มีเนื้อหาสาระกระจุกกระจายจากผู้รู้ผู้มีประสบการณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนโลกออนไลน์ ที่แสดงภูมิรู้ ภูมิทัศนะ ไม่ว่าจะเป็นกุมารแพทย์ นักจิตวิทยา พัฒนาการเด็ก นักปฐมวัยศึกษา นักจิตวิทยาพัฒนาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร ดิจิทัล จิตแพทย์ และผู้เชี่ยวชาญด้านความรู้เท่าทันสื่อ ที่เราสามารถสืบเสาะ ค้นหา และรวบรวม

### 3....

เมื่อได้รับโจทย์จากสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ในการพัฒนาต้นฉบับหนังสือเล่มนี้ ชั้นแรกเราจึงมีหน้าที่สืบค้น คัดสรร และสังเคราะห์เนื้อหาสาระจากแหล่งต่างๆ ชั้นต่อมาจึงเรียบเรียงเป็นภาคไทยที่หวังให้อ่านกันได้อย่างกว้างขวางสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง ผู้ดูแลเด็ก คุณครูอนุบาล นักพัฒนา นักการศึกษาตลอดจนผู้สนใจในเมืองไทยที่เราว่ากันว่าจะเป็นไทยแลนด์ 4.0

หนังสือเล่มนี้จึงเป็นเล่มต้นๆ ของการประมวลองค์ความรู้ MIDL เพื่อเด็กปฐมวัย ที่หมายมุ่งเพื่อประโยชน์ในการปลูกฝัง ปมเพาะความรู้ในสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล – เพื่อสร้างเสริมคุณภาพของพลเมืองตัวน้อยๆ ที่จะเติบโตไปขับเคลื่อนสังคมแห่งศตวรรษที่ 21

เนื้อหาสาระที่ได้ประมวลมานำเสนอในหนังสือเล่มนี้ แม้หลักๆ จะนำมาจากผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญในต่างประเทศ แต่ก็ได้เรียบเรียงให้เชื่อมโยงเข้ากับบริบทและปัญหาของสังคมไทย ในแง่มุมต่างๆ ร้อยเรียงรวม เป็น 16 หัวข้อเรื่องด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด แนวปฏิบัติ ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก ความรู้ความเข้าใจของพ่อแม่ผู้ดูแลเด็ก ครูอนุบาล ที่พึงมีพึงทำเพื่ออบรมบ่มเพาะเด็กให้เติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพ ความรู้ด้านกฎหมายในการปกป้องเด็ก เว็บไซต์ แอปพลิเคชันต่างๆ ที่เราเข้าถึงได้ทั้งในด้านปกป้องและหนุนเสริม สองเสาหลักที่จะสร้างเสริมสุขภาวะและคุณภาพชีวิตของเด็กปฐมวัย นั่นคือ บ้าน และ โรงเรียน

ผู้เชี่ยวชาญรุ่นใหม่ในประเทศที่เทคโนโลยีการสื่อสารก้าวล้ำระดับแถวหน้าของโลก ยืนยันว่าหลักที่ดีที่สุดในการอบรมเลี้ยงดูเด็กน้อย คือให้ ‘กลับสู่ฐานราก’ นั่นแหละที่จะหล่อหลอมชีวิตของเด็กน้อย ผู้พร้อมจะเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ อะไรคือฐานรากแห่งการเลี้ยงดูลูกเพื่ออนาคตในกาลสมัยที่เรียกว่ายุคดิจิทัล เราได้ขมวดเอาไว้ในบทส่งท้ายของหนังสือเล่มนี้

## 4.....

พลโลกและพลเมืองไทยตัวน้อยๆ เกิดมาและเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่รายรอบประกอบไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เราไม่อาจหันหลังให้กับการถาโถมของดิจิทัลที่เข้ามาในชีวิตประจำวันของทั้งผู้ใหญ่และเด็ก หากแต่เราจะเผชิญหน้ากับโลกยุคดิจิทัลนี้อย่างไรจึงจะดีที่สุด อย่างไรก็ตามจะไม่นับตอนพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กหรือจะนำสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจะมาส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ ได้อย่างไร

ประเด็นข้อสงสัยและคำตอบได้ประมวลเอาไว้ในหนังสือเล่มนี้แล้ว

-เราจะร่วมกันเพื่อพลเมืองตัวน้อยๆ แห่งศตวรรษที่ 21 ของเรา ด้วยองค์ความรู้ MIDL -เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กปฐมวัย

รองศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์





# สารบัญ

คำนำ	
1	เปิดม่าน การรู้เท่าทันสื่อ – การรู้เท่าทันดิจิทัล 9
2	สู่การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย 14
3	การรู้เท่าทันสื่อระดับ ABC สำหรับเด็กปฐมวัย # 1 17
4	การรู้เท่าทันสื่อระดับ ABC สำหรับเด็กปฐมวัย # 2 23
5	“การเล่นดิจิทัล” การเล่นในยุคไฮเทคของเด็กน้อย? 30
6	จากการรู้หนังสือเริ่มแรก (Early Literacy) เมื่อวันวาน ถึงการรู้สื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ในวันนี้ # 1 38
7	จากการรู้หนังสือเริ่มแรก (Early Literacy) เมื่อวันวาน ถึงการรู้สื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ในวันนี้ # 2 43
8	Digital Balance – สร้างสมดุลชีวิตดิจิทัลกับชีวิตจริง 47
9	อย่าปล่อยให้สื่อดิจิทัลเป็นประตูสู่การต่อต้านสังคม 51
10	MIDL ความท้าทายของการศึกษาในศตวรรษใหม่ 55
11	สื่อใหม่ ศัพท์ใหม่ ที่เรียกร้องให้ครูเข้าใจในยุคดิจิทัล 63
12	COPPA กฎหมายปกป้องเด็กยุคดิจิทัล 70
13	Tech Detox – Tech Diet ล้างพิษและควบคุมการเสพเทคโนโลยี 76
14	ดิจิทัล – สื่อเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย? 82
15	อีกบทหนึ่งของความท้าทายเพื่อเด็กปฐมวัย 89
16	‘กลับสู่ฐานราก’ เพื่อการเลี้ยงดูเด็กในยุคดิจิทัล 93





# 1.

## เปิดม่าน

### การรู้เท่าทันสื่อ – การรู้เท่าทันดิจิทัล

ในช่วงกว่าสองทศวรรษที่ผ่านมาคำว่า Media Literacy เดินทางเข้ามาสู่การรับรู้ของคนไทยทำให้มีการแปลเป็นภาษาไทยอยู่หลายคำ อาทิ การรู้สื่อ การอ่านสื่อออก เขียนสื่อได้ การรู้เท่าทันสื่อ และบางครั้งก็คาบเกี่ยวกับคำว่า Media Education หรือ สื่อศึกษา

แต่โดยรวมแล้ว คำว่า *การรู้เท่าทันสื่อ* จะได้รับการสนองรับจนเป็นคำที่แพร่หลายที่สุด เนื่องจากความตระหนักในเรื่องของความรู้ความเข้าใจในเรื่องสื่อเกิดขึ้นอย่างจริงจังในยุคที่ผู้ใหญ่หันวิกฤตในอิทธิพลของสื่อโดยเฉพาะอย่างยิ่งโทรทัศน์ ที่มีต่อเด็กและเยาวชน ในยุคที่สื่อแข่งขันกันอย่างซับซ้อนและแยบยล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเชิงพาณิชย์ ทำให้คำว่า การรู้สื่อ ซึ่งเทียบเคียงกับคำแปลของคำว่า Literacy คือการรู้หนังสือ ก็ดูจะสื่อความได้ไม่ชัดและตรงตามความต้องการ (ที่เราจะต้องรู้ให้เท่าทัน) ครั้นจะแปลว่า การอ่านสื่อออกเขียนสื่อได้ ตามคำจำกัดความที่ล้นที่สุดของคำว่า การรู้หนังสือ ก็ดูจะไม่ลงตัวเพราะเรามักใช้คำว่าอ่าน-เขียนกับเรื่องของหนังสือโดยตรง แต่ไม่ใช้กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ทั้งที่คำว่า อ่าน และเขียน มีความหมายที่ลึกถึงกระบวนการคิดที่จะตีความได้และสร้างสรรค์ได้)

### จาก “สื่อ” ขยายไปสู่ “สารสนเทศ”

คำว่า การรู้เท่าทันสื่อ จึงกลายเป็นฉันทามติของสังคมไปในที่สุด แม้ว่าจะมีนัยค่อนข้างไปในทางลบกับสื่ออยู่บ้าง

เพียงระยะเวลาสั้นๆ ด้วยความที่โลกแสดงความชัดเจนเพิ่มขึ้นทุกขณะว่าเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งมีการไหลบ่าดาโถม การเปิดรับข้อมูลที่ไหลเวียนตลอดเวลา ก็มีทั้งข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่ไม่สร้างประโยชน์แล้วยังอาจทำให้เกิดความเสียหายมากมายได้ ผู้รับสารจึงต้องมีความสามารถไม่เพียงแต่การรับข้อมูลเท่านั้น แต่จะต้องมีความสามารถในการเลือกสรร คัดกรอง และเข้าถึงข้อมูลที่ถูกต้องเป็นของจริง และสามารถเลือกนำข้อมูลสาระมาสู่การสร้างประโยชน์ให้เกิดแก่ตนเอง การให้การศึกษาเพื่อรู้จักและเข้าใจสื่อหรือที่เรียกว่า Media Literacy จึงขยายจุดเน้นเพิ่มขึ้นเป็น *Media and Information Literacy* หรือ *การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ* เนื่องจากจำเป็นต้องบูรณาการทั้งสื่อและสารสนเทศเข้าด้วยกัน

และแล้วเมื่อโลกเคลื่อนสู่ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวรุดหน้าด้วยระบบดิจิทัล ทำให้ฉากชีวิตของคนแห่งศตวรรษนี้ ไม่ว่าผู้ใหญ่หรือเด็กใช้ชีวิตแทบจะเรียกว่าแนบเนื้ออยู่กับสื่อในทุกๆวัน ตลอดทั้งวันกันเลยทีเดียว ไม่ว่าจะเป็นการออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์แบบพกพา และไม่ว่าที่ใดสื่อก็แสดงสิ่งที่เราต้องการเห็นบนหน้าจอใ้ให้ได้ จนเรียกได้ว่าเป็นชีวิตดิจิทัล (Digital Life)

จากสื่อดั้งเดิมที่เรานิยมเรียกว่าสื่อมวลชน มาเป็นสื่อดิจิทัลที่ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาและสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นในชีวิตดิจิทัลก็จะกลายเป็นสิ่งที่แพร่สะพัดได้ในบัดดลสามารถปรับขนาด ทำซ้ำและดูได้โดยผู้ชม/ผู้อ่านจำนวนมากมายที่เรามองไม่เห็น (อาจแสดงตัวขึ้นเมื่อมีประเด็นที่เกี่ยวข้อง) เด็กๆ ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสังคม ทำการบ้าน แสดงความคิดเห็น และเชื่อมต่อกับโลก

## จาก “สื่อ” และ “สารสนเทศ” ขยายสู่ “ดิจิทัล”

เทคโนโลยีที่ก้าวรุดหน้าเยี่ยงทุกวันนี้ ทำให้เด็กๆ ของเรามีอำนาจในการสร้างและสื่อสารในแบบที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน สถานการณ์ที่เป็นอยู่นี้ทำให้โลกสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายขึ้น ด้วยวัยที่น้อยลง

คำว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ เห็นทีจะต้องขยายให้ตระหนักว่าเราต้องขยับขยายความเข้าใจรวมถึงสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ก็ขยายคำให้กว้างขวางขึ้นเป็น *การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล* หรือ *Media, Information and Digital Literacy* พุดย่อๆ ว่า *MIDL*

บ่อยครั้งที่มีการใช้คำว่า Digital Literacy ก็มีความหมายครอบคลุมทั้งสื่อดั้งเดิม ข้อมูลข่าวสารต่างๆ และสื่อใหม่หรือสื่อออนไลน์ และเช่นกัน บางแห่งใช้คำเดิมว่า การรู้เท่าทันสื่อ ก็มีความหมายครอบคลุมทั้งสื่อมวลชนแบบดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล

ตลอดจนสารสนเทศทั้งหลายในสื่อ ซึ่งมักมีการหลอมรวมหรือควมรวมหลายๆ ช่องทาง หรือแพลตฟอร์ม เช่น คู่มือทัศนผ่านออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

## บนเส้นทางสู่การรู้เท่าทันสื่อ

ย้อนกลับไปที่มาของคำว่า Literacy ที่มีการแปลว่า การรู้หนังสือ จากการที่ UNESCO สร้างความตื่นตัวให้นานาชาติด้วยการกำหนดให้ วันที่ 8 กันยายนของทุกปี เป็นวันแห่งการรู้หนังสือสากล (International Literacy Day) ตั้งแต่ พ.ศ. 2509 เป็นต้นมา เพื่อกระตุ้นเตือนให้สังคมตระหนักถึงความสำคัญของการรู้หนังสือ ด้วยการเรียกร้องให้รัฐบาลและภาคส่วนต่างๆ ระดมสรรพกำลัง แก้ไขปัญหาความไม่รู้หนังสือของประชากรในประเทศ โดยมีเป้าหมายคือการเพิ่มอัตราการอ่านออกเขียนได้ และต่อมาได้นำเสนอทศวรรษแห่งการรู้หนังสือ ภายใต้คำขวัญว่า “Literacy as Freedom” เนื่องเพราะการรู้หนังสือเป็นการให้อิสระภาพแก่ผู้คนที่หลากหลาย เป็นอิสระภาพจากความรู้ไม่ ความยากจน ความเจ็บไข้ได้ป่วยเพราะ หากมีความรู้ สามารถอ่านออกเขียนได้ มีโอกาสนำไปปฏิบัติแล้ว ก็จะช่วยให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเสรี มีชีวิตที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นนั่นเอง

การรู้หนังสือ (literacy) มิได้มีความหมายแต่เพียงการที่บุคคลสามารถอ่านหนังสือออก หรือเขียนหนังสือได้แต่จะต้องเข้าใจความหมาย อธิบาย ทำนาย วิเคราะห์ วิจารณ์และประเมินคุณค่าของสิ่งที่อ่านได้ เช่นเดียวกันกับการเขียนจะต้องสามารถเขียนสื่อความในรูปแบบหรือวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย คำว่าการรู้หนังสือ จึงเป็นคำใหญ่ ที่รวมความสามารถทางปัญหาหลายประการเข้าไว้ด้วยกันกระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการรู้หนังสือ จึงมิใช่เรื่องของการสอนตัวอักษรแต่จะต้องลงลึกไปถึงความหมายต่าง ๆ ที่ซ่อนแฝงอยู่ในอักษรหรือหนังสือเหล่านั้นด้วย

ครั้นต่อมาเมื่อสังคมตระหนักว่าเราจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจสื่อ รู้จักภาษาของสื่อและเข้าใจสารที่สื่อส่งมา ในลักษณะเดียวกับการรู้หนังสือ จึงได้นำเอาคำว่า Media มาขยายหน้าคำว่า literacy เป็น Media Literacy(คำว่า Media เป็นพหูพจน์ของ Medium ซึ่งก็หมายถึงสื่อประเภทต่างๆ หลายชนิดนั่นเอง) ซึ่งเป็นที่ยอมรับในภาษาไทยว่า การรู้เท่าทันสื่อ

## ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

จากการถกเถียงกันอย่างกว้างขวาง เพื่อสื่อความหมายให้สังคมได้ตระหนักที่สุดในที่สุด การนิยามความหมายของ Media Literacy (การเท่าทันสื่อ) ที่เป็นที่ยอมรับกันมากที่สุดในสหรัฐอเมริกา ก็ได้เกิดขึ้นเมื่อ 25 ปีมาแล้ว จากการประชุม Aspen

Media Literacy Leadership Institute ในปี ค.ศ.1992 ว่า “การรู้เท่าทันสื่อคือความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และผลิตสื่อได้หลากหลายรูปแบบ”

และด้วยความที่คำว่า Literacy เคยผูกติดกับหนังสือหรือสิ่งพิมพ์มาก่อน องค์การที่มุ่งความสนใจในการให้การศึกษาว่าด้วยความรู้เท่าทันสื่อระดับชาติคือ National Association for Media Literacy Education (NAMLE) ซึ่งมีสำนักงานใหญ่อยู่ในนิวยอร์ก จึงได้ให้นิยามพื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่ระบุประเภทของสื่อขยายความเข้าใจเอาไว้ด้วย โดยนิยามว่า “การรู้เท่าทันสื่อคือความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสื่อสารข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ รวมทั้งสารที่อยู่ในรูปสิ่งพิมพ์และไม่ใช้สิ่งพิมพ์”

ความพยายามในการขับเคลื่อนเรื่องความรู้เท่าทันสื่อดำเนินไป ไหลเรียงกับความรุดหน้าของสื่อที่มีก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการการแข่งขันสูง คณะกรรมการสหภาพยุโรป (EU Commission) ได้ผลักดันให้การรู้เท่าทันสื่อเป็นประเด็นที่นานาประเทศต้องตระหนักร่วมกัน และได้นิยามเชิงปฏิบัติการของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า ประกอบด้วยทักษะที่จำเป็น 3 ประการ ได้แก่ 1. การเข้าถึง (access) คือมีโอกาสได้ใช้สื่อและมีความสามารถที่จะใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม 2. การวิเคราะห์และประเมินคุณค่า (analysis and evaluation) คือมีความสามารถในการอ่าน ทำความเข้าใจ การประเมินค่าเนื้อหาสื่อ รวมถึงตระหนักถึงเงื่อนไขต่างๆ ของสื่อในฐานะเครื่องมือของการสื่อสาร และ 3. ความสามารถในการสื่อสาร (communicative competence) คือทักษะในการสร้างสรรค์ ผลิตและเผยแพร่ผ่านช่องทางที่หลากหลาย

## สู่ความเป็นพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21

แนวคิดของนักวิชาการด้านการศึกษาและด้านการสื่อสาร ขยายไปสู่ความเชื่อมโยงกับการสร้างคุณภาพของพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21 ดังปรากฏในเว็บไซต์ของ Center for Media Literacy ที่ขยายความให้เชื่อมโยงกับการศึกษาแห่งศตวรรษที่ 21 โดยให้ความหมายว่าเป็น

“กรอบคิดการเรียนรู้เพื่อให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า ผลิต และมีส่วนร่วมกับสารที่สื่อออกมาในหลากหลายรูปแบบ โดยได้เชื่อมโยงการรู้เท่าทันสื่อกับการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในสังคม และการสร้างทักษะที่สำคัญในการแสวงหาและแสดงออกอันเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย”

ในบ้านเราปัจจุบันนี้ กสทช. (คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ) เป็นองค์กรระดับชาติที่เห็นค่าของความพยายามสร้าง

ความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ ได้ระบุว่า (บางส่วนจาก หัวใจสำคัญ ของความรู้เท่าทันสื่อคืออะไร เว็บไซต์ กสทช.)

“สื่อทั้งหลายล้วนแต่ถูกประกอบสร้างขึ้น ซึ่งไม่ได้สะท้อนความจริงของโลก แบบเรียบง่ายตรงไปตรงมา ด้วยเทคนิค กลวิธีบางอย่าง เช่น มุกกล้อง ลี เสียง หรือการตัดต่อ”

“สื่อสร้างภาพความเป็นจริง ซึ่งสื่อสร้างขึ้น ดีความ สรูป และสร้างให้เรา เห็นภาพดังกล่าว ดังนั้นสื่อจึงเป็นแหล่งสร้างภาพความเป็นจริง (ที่อาจไม่จริงเสมอไป)”

“สื่อมีนัยทางการค้าแอบแฝงอยู่ การผลิตสื่อส่วนหนึ่งเพื่อธุรกิจและกำไร เรา จึงควรพิจารณาถึงอิทธิพลทางการค้าที่มีในสื่อ และพิจารณาว่าการนำเสนอและเผยแพร่ ออกไป เพื่อต้องการให้เลือกใช้สินค้าหรือบริการใช่หรือไม่”

ปฏิบัติการในกระแสทั่วโลกเริ่มจากการพุ่งเป้าไปที่มุ่งหวังสร้างทักษะความรู้เท่าทันสื่อ ด้วยการอบรมครูเพื่อนำไปสอนเด็กในชั้นเรียนในโรงเรียนต่อไป แม้จะไม่ใช่เรื่องที่ง่ายนักในปฏิบัติการสร้างทักษะความรู้ความเข้าใจ (เพราะครูเองก็ต้องสร้างทักษะนี้เช่นเดียวกัน) แต่ก็ไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไป ข้อสำคัญต้องทำให้เป็นทักษะที่เพิ่มพูนปัญญาอย่างต่อเนื่อง

ทว่า มาถึงวันนี้ ความกระหน่ำถั่งโถมของดิจิทัลที่เข้ามาคลุกอยู่ในชีวิตประจำวันของคนเราทุกวัยก็ว่าได้ นั่นก็หมายความว่าเด็กเล็กๆก็ได้สัมผัสกับสื่อกันทั่วหน้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อดิจิทัล

แล้วเช่นนี้เราควรจะทำอย่างไร ?

ควรอบรมพ่อแม่ให้มีความรู้ความเข้าใจสื่อหรือไม่ อย่างไร หรือว่ากีดกันลูกน้อยออกห่างจากโลกของดิจิทัล

คือคำถามที่ต้องการคำตอบ .....!!





## 2.

### สู่การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

หนูน้อยวัย 3 ขวบ เงยหน้าขึ้นจากโทรทัศน์แล้วประกาศด้วยความตื่นเต้นว่า หนูจะเชิญมังกรน้อยแคลซี (จากเรื่อง Dragon Tales การ์ตูนของเซซามิเวิร์คชอบ) มางานเลี้ยงวันเกิดของเธอที่กำลังจะมาถึง คุณแม่ของแม่หนูน้อยซึ่งเป็นคุณครูที่เพิ่งรับการอบรมในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อมาเมื่อเร็วๆ นี้ พยายามที่จะใช้กลยุทธ์ที่คิดว่าเยี่ยมที่สุดของเธอมาโน้มน้าวใจลูกสาวตัวน้อยว่าแคลซีไม่มีตัวตนจริง แต่ไม่ว่าคุณแม่จะเกลี้ยกล่อมด้วยเหตุผลอัน(เชื่อว่า)ถูกต้องอย่างไร หนูน้อยก็ดูเหมือนจะไม่เข้าใจและไม่อยากจะเข้าใจ



### การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กวัยใด

นั่นเป็นเพราะว่า เนื้อหาสาระและกลยุทธ์การรู้เท่าทันสื่อส่วนใหญ่ที่องค์กรต่างๆ ดำเนินการ ได้ออกแบบมาสำหรับนำไปใช้กับนักเรียนระดับมัธยมและเตรียมอุดมศึกษา

และแม้จะมีสำหรับนักเรียนระดับประถมแต่ก็มีอยู่ไม่มากนัก ส่วนที่จะเหมาะสมตามพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัยในเรื่องความรู้ความเข้าใจในเรื่องสื่อ (ที่เราเรียกกันว่า การรู้เท่าทันสื่อ) ก็แทบจะไม่มีเลย

เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ความพยายามของคุณแม่ของหนูน้อยวัย 3 ขวบที่เล่ามา อาจจะถือว่าดีเยี่ยมสำหรับการพูดคุยกับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เธอเป็นครูสอนอยู่ แต่หากจะนำมาสอนลูกสาววัย 3 ขวบ คุณแม่รายนี้(หรือใครก็ตามที่เป็นเหมือนเช่น คุณแม่รายนี้ คือได้เรียนรู้หลักและวิธีการสอนเด็กให้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กประถมหรือ มัธยม) จำเป็นต้องมีทักษะที่สอดคล้องกับพัฒนาการความสามารถของเด็กวัย 3 ขวบ



แนวคิดร่วม (common concept) ของการรู้เท่าทันสื่อที่ว่าเป็นความสามารถในการวิเคราะห์ เข้าถึง ประเมินคุณค่า และผลิตสื่อ ดูเหมือนว่าจะไกลเกินเอื้อมสำหรับเด็กปฐมวัย แล้วก็ไม่จำเป็นต้องพยายามไปเอื้อมให้ถึงแต่อย่างใด

แต่สำหรับเด็กโต ความรู้เท่าทันสื่อที่บอกว่าต้องประกอบด้วยการเข้าถึง วิเคราะห์ และสามารถประเมินได้ เป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน และเป็นทักษะที่ต้องฝึกปรือในวิถีชีวิตของเด็ก (และผู้ใหญ่ด้วย) มิฉะนั้นก็ไม่อาจเกิดขึ้นได้ อย่างเช่นในขณะที่เราคาดหวังว่าเด็กประถมหรือมัธยมต้น ควรมีความสามารถในการดูข่าวอย่างมีวิจารณญาณ (with a critical eye) แต่ก็มีผู้ใหญ่จำนวนมากไม่ต้องการให้เด็กดูข่าวเลย อย่างนี้แล้วนับประสาอะไรที่จะไปวิเคราะห์ข่าวได้ละ การวิเคราะห์ข่าวก็ไม่ต้องไปพูดถึงเลยว่จันถေး

## การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย ?

ในเมื่อเด็กปฐมวัยไม่สามารถวิเคราะห์ ประเมิน และกระทั่งผลิตสื่อ รวมทั้งไม่จำเป็นต้องเข้าถึงสิ่งที่เรารู้ว่าเด็กเล็กยังไม่สามารถเข้าใจ แล้วการรู้เท่าทันสื่อน่าจะหมายถึงอะไรในบริบทของเด็กปฐมวัย? การศึกษาวิจัยที่เป็นทางการในเรื่องการสอนว่าด้วย



การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยก็แทบจะไม่มีอยู่เลย ฉะนั้นจึงยากจะหาผู้เชี่ยวชาญที่จะสามารถเสนอแนะคำตอบที่ชัดเจน ในแบบที่เรียกว่าเป็น “คู่มือ” ได้

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เราารู้เกี่ยวกับ “การรู้หนังสือแรกเริ่ม” (early literacy) ซึ่งเป็นความรู้ความเข้าใจสำหรับเด็กปฐมวัยที่ผู้เชี่ยวชาญบอกแนวทางแนวปฏิบัติได้ว่าควรจะทำอย่างไรบ้างสามารถนำมาเป็นกรอบได้

ด้วยว่าหนังสือเป็นสื่อที่มีมาช้านาน การรู้ที่เรียกว่า การรู้แรกเริ่มที่จะสามารถนำไปสู่ความเข้าใจความหมาย อธิบายได้ ก็คือ “การรู้สื่อสิ่งพิมพ์” (print literacy) ซึ่งได้มาจากองค์ความรู้ที่ได้จากการใช้สื่อสิ่งพิมพ์หรือหนังสือสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถนำมาเป็นแนวทางของกลยุทธ์เบื้องต้นเพื่อทำให้เด็กปฐมวัย “รู้เท่าทันสื่อ”

จากแนวทางของ “การรู้(สื่อ)หนังสือ” สำหรับเด็กปฐมวัย เรามีได้คาดหวังว่าเด็กปฐมวัยจะสามารถเข้าใจความพลัดผันในภาษาของเชกสเปียร์ (หรือสุนทรภู่ของไทยเรา) ได้ หรือเขียนเรียงความได้ แต่เราคาดหวังว่าถ้าเราเริ่มต้นกับเด็กน้อยด้วยการสร้างพื้นฐานทางภาษาและได้สัมผัสกับหนังสือ ได้เข้าใจความหมายและจังหวะจะโคนของภาษาแบบง่ายๆ เด็กก็จะเรียนรู้การใช้ทักษะเหล่านี้ได้ดีในวันข้างหน้า

เราจึงเริ่มด้วยการแนะนำให้เด็กวัยเตาะแตะรู้จักหนังสือ เห็นตัวอักษรแล้วก็อ่านหนังสือเรื่องที่เด็กๆชอบให้เขาฟัง และนำดินสอสีมาให้เล่น ละเลงด้วยมือเล็กๆ ลงบนกระดาษ สิ่งเหล่านี้โดยตัวมันเองแล้ว ไม่สามารถทำให้เด็กวิเคราะห์วรรณกรรมคลาสสิกอย่างเรื่องแม็คเบธของ เชกสเปียร์ หรือพระอภัยมณี ของสุนทรภู่ได้ รวมทั้งเขียนคำประพันธ์ไม่ว่าจะเป็นกลอนแปด กลอนหก กาพย์ยานี หรืออื่นๆ ได้

แต่การรู้ในสิ่งเหล่านี้แหละ ที่จะเป็นรากฐานสำหรับทักษะอันซับซ้อนมากยิ่งขึ้นในวันข้างหน้า

ถ้าเช่นนั้นแล้วเราจะทำอย่างไรกับเด็กตัวเล็กๆ ของเรา หากเราต้องการให้เขากลายเป็นคนเก่งในเรื่องสื่อที่ไม่ใช่เฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์ ในสังคมที่รายล้อมไปด้วยสื่อดิจิทัล

หลักการพื้นฐาน “ระดับเอบีซี” ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นอย่างไร.....?





### 3.

## การรู้เท่าทันสื่อ

### ระดับ ABC สำหรับเด็กปฐมวัย # 1

เมื่อสังคมตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อต่อเด็ก แต่โดยภาพรวมก็จะเป็นเด็กระดับประถมศึกษาขึ้นไป ถึงมัธยมศึกษา การอบรมเชิงปฏิบัติการต่างๆ จึงมักพุ่งไปที่ครูอาจารย์ผู้สอนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาเป็นหลัก

แต่ปัญหาก็คือสิ่งแวดล้อมของเราทุกวันนี้ อุดมไปด้วยสื่อ รอบตัว ข้างตัว อยู่กับตัว ก็มีแต่สื่อตั้งแต่ขนาดเล็กๆ ไปถึงจอขนาดใหญ่โต

เด็กแต่แรกเกิดก็พบสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ ณ บัดนั้นกันเลยทีเดียว

เช่นนี้แล้ว เราควรสอนเด็กเล็กๆ วัยก่อนไปโรงเรียนให้รู้จักสื่อหรือไม่ แล้วจะสอนอย่างไรดี

ดร.พีธ โรกอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาคำรู้เท่าทันสื่อ นักกลยุทธ์และนวัตกรรมเท่าทันสื่อ ผู้ก่อตั้งและประธานของ NAMLE (National Association for Media Literacy Education – สมาคมแห่งชาติเพื่อการศึกษาความรู้เท่าทันสื่อ) ได้เขียนบทความเปิดประเด็นที่สร้างความตื่นตัว เรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อระดับ ABC : สิ่ง que เด็กวัยก่อนไปโรงเรียนจะเรียนรู้ได้?” (ABC’s of Media Literacy: What Can Pre-Schoolers Learn?) ในวารสารการรู้เท่าทันสื่อ Telemedium เมื่อปี 2002 ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางและสร้างชื่อเสียงให้เธอในฐานะกูรูเพียงไม่กี่คนในสหรัฐอเมริกาที่สนับสนุนและสร้างสรรค์การศึกษาคำรู้เท่าทันสื่อมีแนวทางเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

สิ่งที่กูรู ในฐานะของผู้เชี่ยวชาญนี้เธอสอนครูหลายพันคน นักเรียน ผู้บริหาร

ผู้ดูแลเด็ก และพ่อแม่ให้เข้าใจและกำกับควบคุมพลังของสื่อ

หลักการพื้นฐาน “ระดับเอบีซี” ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยมีสาระเบื้องต้นที่พ่อแม่ผู้ปกครองเด็กจะต้องทำความเข้าใจและป้องกันปัญหา อย่างน้อยที่สุดใน 2 ประเด็นใหญ่ได้แก่ *สื่อกับการกระตุ้นความอยากรู้ของเด็ก* และ *ความเข้าใจเรื่อง “ความจริง” ของเด็ก*

## สื่อกระตุ้นวัตถุนิยมให้เด็ก -ทำยังไงดี

อาจดูเหมือนว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่เราจะเริ่มต้นค้นหาคำตอบของเราโดยการพยายามที่จะแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสื่อโดยทั่วไป เช่น เหตุเกิดในห้างสรรพสินค้า (ซึ่งเกิดขึ้นอยู่เสมอ) เสียงร้องเสียงหลง “หนูอยากได้...” “หนูจะเอาเดี๋ยวนี้” จากการถูกกระตุ้นเร้าจากสิ่งของที่เตะตาและความทรงจำที่เตะใจจากที่เคยเห็นในโทรทัศน์ ตามมาด้วยเสียงสะอื้น หรือเสียงกรี๊ดร้อง หากถูกขัดใจ หรือเป็นกลอุบายของเจ้าตัวเล็กที่ให้พ่อแม่ยอมจำนน

หากเป็นเด็กที่โตสักหน่อย เราสามารถต่อรองกับเด็กด้วยการพูดคุยถึงเหตุผลว่าทำไมหนูถึงอยากได้ของสิ่งนั้น เอามาทำอะไร ตลอดจนพูดถึงบางสิ่งอย่างและวิธีการที่บริษัทผู้ผลิตสินค้ากระทำผ่านการโฆษณาเพื่อขายสินค้านั้น ซึ่งมันมีอิทธิพลต่อความปรารถนาของเขา

แต่สำหรับเด็กเล็ก หนูน้อยยังไม่สามารถคิดเชิงนามธรรมที่จำเป็นต่อการเข้าใจถึงแรงจูงใจ ที่ถูกกระตุ้นจากสื่อ พูดอีกแง่ก็คือ เด็กๆยังไม่สามารถเข้าใจว่าคนที่ผลิตรายการโทรทัศน์ หรือเว็บไซต์ หรือวิดีโอที่หนูๆ ชอบกัน กำลังพยายามขายบางสิ่งบางอย่างแก่เด็กๆ อยู่

เมื่อเด็กยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องแรงจูงใจ เด็กก็จะยังแยกแยะไม่ได้ถึงความแตกต่างระหว่าง “รายการ” กับ “การโฆษณา/การตลาด”

นี่ก็หมายความว่าเราจะต้องลดความคาดหวังของเราที่ว่า เราสามารถสอนเด็กปฐมวัยให้ต่อต้านสารเชิงพาณิชย์ (commercial messages) ได้ ตัวอย่างเช่น เด็กเล็กๆ มีแนวโน้มจะสนใจต่อสิ่งใดสิ่งเดียวในแต่ละครั้ง และเขาก็ยังไม่สามารถมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งต่างๆ ที่ผู้ใหญ่เห็นว่าเกี่ยวข้องกัน ดังนั้น เราจึงต้องแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างของเล่นจริงๆ กับที่เขาเห็นในโทรทัศน์ เขาอาจเข้าใจความแตกต่างของสิ่งที่เห็นจริงๆ กับสิ่งที่เห็นในจอ

แต่อย่าเพิ่งไปคาดหวังว่าได้บอกไปแล้ว แปลว่ารู้แล้ว

เด็กเล็กๆ ยังไม่สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้กับสิ่งที่ปรากฏในครั้งต่อไปที่เขาเห็นในจอโทรทัศน์ หรือในจอแท็บเล็ต หรือในโทรศัพท์มือถืออื่น ๆ



ต้องค่อยเป็นค่อยไป เพราะการเรียนรู้เป็นทักษะ ทักษะคือสิ่งที่ต้องปฏิบัติซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนกลายเป็นความสามารถ

การสอนเด็กให้เท่าทันสื่ออย่างง่ายๆ ผู้ใหญ่สามารถแนะนำเด็กเล็กๆ ให้รู้จักแนวคิดของการโฆษณาโดยการเล่นเกม “ทายสิว่า เขากำลังจะขายอะไร?”

เมื่อมีโฆษณาออกมาบนจอ เราก็ชวนเด็ก “ดูสิว่ามาเดากันหน่อยว่าจะจะเป็นโฆษณาอะไร” เกมนี้ไม่ใช่แค่ความสนุก แต่มันจะช่วยให้เด็กเล็กเรียนรู้ที่จะแยกแยะระหว่างรูปแบบของรายการกับโฆษณา

อย่างไรก็ตาม เพราะว่าการรู้เท่าทันสื่อซึ่งมุ่งเน้นการให้การศึกษาแก่ผู้บริโภคสื่อเป็นเป้าหมายสูงสุดนั้น จำเป็นต้องเข้าใจแรงจูงใจของสปอนเซอร์ผู้สนับสนุนรายการ แต่มันไม่ใช่เรื่องง่ายๆ ที่จะเข้าใจได้สำหรับเด็กระดับปฐมวัย ผู้รับสารตัวน้อยๆ เข้าใจในระดับจำแนกได้ว่าตรงไหนเป็นโฆษณา เขาจะขายอะไร ก็ถือเป็นพื้นฐานของการรู้สื่อ-เข้าใจสื่อในโลกบริโภคนิยมที่นักการตลาดทำงานอย่างเข้มข้น

## อะไรจริงอะไรไม่จริงในจอแก้ว -เด็กเข้าใจได้อย่างไร

ปัญหาทั่วไปอีกอย่างหนึ่งที่มีแนวโน้มทำให้บทเรียนการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยไม่ประสบผลก็คือกลุ่มอาการ “โรคของผู้ใหญ่” ที่พยายามจะบอกกับเด็กว่า “มันไม่ใช่ของจริง”

ไม่ว่าจะเป็นการพยายามอธิบายให้กับเด็กชายตัวน้อยๆ ว่าเขาจะเลียนแบบพระเอกมวยปล้ำไม่ได้นะ ไม่ว่าจะขึ้นชกขนาดไหน จะใช้ท่าบดตีสแลม(ท่ายกแล้วทุ่ม)กับน้องสาวไม่ได้เด็ดขาด เพราะในชีวิตจริงคนเราจะได้รับบาดเจ็บ แต่ที่ลูกเห็นในจอนั่นมันไม่ใช่ของจริง เขาแกล้งทำกัน

หรือความพยายามของคุณแม่ของเด็กหญิงวัย 3 ขวบ ในการอธิบายเหตุผลว่าทำไมมังกรน้อยแคลซี่ (จากที่ดูในการ์ตูน) จึงไม่สามารถมาปรากฏตัวในงานเลี้ยงวันเกิดของหนูได้ นั่นมันในการ์ตูน มันไม่ได้มีอยู่จริงๆ หรือก ฯลฯ

พ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยจะพบกับจุดหมายที่ล้มเหลว หากวางกลยุทธ์ โดยมีพื้นฐานอยู่บนการพยายามที่จะให้ลูกเข้าใจว่าสิ่งที่พวกเขาเห็นบนหน้าจอไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งเป็นวิถีคิดของผู้ใหญ่ แบบผู้ใหญ่

นั่นมิใช่ว่าเด็กปฐมวัยไม่เข้าใจความแตกต่างระหว่าง “จริง” (“real”) กับ “แสร้งทำ” (“pretend”) หากแต่เป็นเพราะเด็กนิยามคำว่า “จริง” ต่างไปจากผู้ใหญ่

การให้คำจำกัดความสำหรับเด็กเล็ก มาจากองค์ประกอบ 2 ประการ ประการแรก **ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ป็นรูปธรรม** ถ้าสามารถเห็นหรือสัมผัสมัน มันก็เป็น “จริง” ดังนั้น สำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว เจ้าไดโนเสาร์บาร์นี่ซึ่งเด็กๆ เห็นในโทรทัศน์ หลายต่อหลายหนในหนึ่งสัปดาห์ก็เป็น “จริง” ในขณะที่คุณย่าหรือคุณยายผู้ที่ส่งการ์ดอวยพรวันเกิดมาจากต่างแดน แต่ไม่เคยเดินทางแวะมาเยี่ยมเยียนถึงบ้านเลย นั่นก็จึง “ไม่จริง” สำหรับเด็กน้อย



ประการที่สอง ในการให้คำจำกัดความของเด็ก จำเป็นต้องกระทำกับ **ความผูกพันทางอารมณ์** - ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่มักจะเรียกว่า “สมจริง” (“realistic”) มากกว่าคำว่า “จริง” ถ้าประสบการณ์ของตัวละครดูเหมือนเป็นเรื่องจริงต่อเด็ก หรือถ้าเด็กๆ เชื่อมโยงกับตัวละครโดยทางอารมณ์ - เขาก็จะเห็นว่าตัวละครนั้นเป็นจริง

ดังนั้น แทนที่ผู้ใหญ่จะพยายามโน้มน้าวเด็กว่าไดโนเสาร์ไม่สามารถพูดได้จริงๆ หรือบอกว่าบาร์นี่หรือเอลโมเป็นตัวละครมีชีวิตอยู่แคบนหน้าจอเท่านั้นไม่สามารถแวะมาเล่นกับหนูได้หรอก เด็กก็หาได้คิดอย่างผู้ใหญ่บอกไม่

แล้วอย่างนี้ควรจะบอกกับเด็กอย่างไรดีละ ถึงจะทำให้เด็กได้เรียนรู้ได้ฝึกปรี้อการคิดจากการเปิดรับสื่อ

จะให้ผลดีกว่าแน่ด้วยการพูดคุยกับเด็กถึงประสบการณ์ หรือความรู้สึกของตัวละคร ที่ดูคล้ายคลึงหรือเหมือนกับชีวิตจริงของเด็กเอง หรือแทนที่จะพยายามโน้มน้าวเด็กๆ ที่กำลังเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่ได้ดูมาจากหน้าจอ พ่อแม่ผู้ปกครอง

ก็ตั้งกฎที่เป็นข้อกำหนดแบบง่ายๆ ขึ้นมาแทนจะดีกว่า เหมือนอย่างที่ได้คุยเตาะเตาะ ได้เรียนรู้ว่าเมื่ออยู่ที่บ้านหนูน้อยจะทำอะไรได้บ้าง แต่จะทำไม่ได้ที่โรงเรียนหรือที่บ้านคุณปู่คุณย่า

นี่คือแนวทางที่จะส่งผลต่อความเข้าใจสำหรับเด็ก ว่าบางสิ่งบางอย่างมีไว้สำหรับโทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์เท่านั้น

เมื่อเด็กปฐมวัยเปิดรับสื่อ หลักพื้นฐานที่สุดในการที่เราจะสอนให้เด็กตัวน้อยนิด เริ่มรู้คิด ก็ต้องเป็นไปในแบบที่เข้าใจความสามารถตามพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก คือเริ่มสอนให้รู้ว่าอะไรคือโฆษณา ย้ำ-สอนแบบง่ายๆ และทำความเข้าใจกับความหมายของ “จริง” และ “ไม่จริง” ของเด็ก เพื่อหาแนวทางให้เด็กได้เรียนรู้อันจะเป็นฐานของความมีเหตุผลในวัยที่โตขึ้น

นี่คือฐานของจุดเริ่มต้นหลักสูตรความรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยที่พ่อแม่ผู้ปกครองเป็นผู้เริ่มต้นได้ดีที่สุด....





DAP หรือ Developmentally Appropriate Practice คือ แนวปฏิบัติที่เหมาะสมในการพัฒนาเด็กปฐมวัย นำไปสู่การจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้รับพัฒนาแนวคิดจากสมาคมการศึกษาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ (NAEYC) สหรัฐอเมริกา ปัจจุบัน DAP เป็นที่ยอมรับและนำไปสู่การจัดทำมาตรฐานการประกันคุณภาพ การจัดทำหลักสูตรปฐมวัย และนำไปเป็นแนวปฏิบัติในประเทศแถบเอเชียและประเทศต่างๆ ทั่วโลก แนวคิดของ DAP สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กๆ ได้อย่างไร และด้านไหนกันบ้าง

1. การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง สามารถช่วยเหลือตนเองได้ในกิจวัตรประจำวัน รู้จักการระวังอันตรายที่จะเกิดขึ้น รู้ว่าอะไรดีไม่ดีต่อสุขภาพ ฯลฯ
2. การมีทักษะทางอารมณ์ รู้จักอารมณ์ การแสดงออกของอารมณ์ การรับมือกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ฝึกการสำรวม เรียนรู้เรื่องจริยธรรมและมารยาทพื้นฐาน
3. การมีทักษะทางสังคม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การยอมรับซึ่งกันและกัน การให้ความร่วมมือ และการรู้จักรักษาสິงของรอบตัว
4. การสื่อสาร การพูด การฟัง และความเข้าใจ การสื่อสารด้วยคำพูด ท่าทาง การฟังจับใจความ
5. การใช้เหตุผล ทักษะในการแก้ปัญหา การเข้าใจคอนเซปต์ ความจำและความสามารถในการแยกแยะประเภท
6. การเคลื่อนไหวร่างกาย การทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ มัดเล็ก การทำงานประสานกันระหว่างมือและตา มือและเท้า และทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อนขึ้น





## 4.

### การรู้เท่าทันสื่อ

### ระดับ ABC สำหรับเด็กปฐมวัย #2

ในฐานะผู้เชี่ยวชาญการรู้เท่าทันสื่อและบุกเบิกการรู้เท่าทันสื่อระดับ ABC หรือสำหรับเด็กปฐมวัยในสหรัฐอเมริกา ดร.พีธ โรกอร์ แห่งสถาบันแห่งชาติด้านการศึกษาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ(NAMLE) เป็นวิทยากรอบรม คุณครู ผู้บริหาร ผู้ดูแลเด็ก และพ่อแม่ผู้ปกครอง หลายพันคน เพื่อขยายแนวคิดแนวทางปฏิบัติซึ่งเป็นมิติใหม่ขององค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ MIDL

นอกเหนือจากช่วยทำให้เด็กเล็กได้เรียนรู้ตามฐานพัฒนาการของเขา โดยสอนให้รู้ว่าอะไรคือโฆษณา (ในทีวีเขาจะขายอะไร) แบบง่ายๆ และทำความเข้าใจกับความหมายของ “จริง” และ “ไม่จริง” ของเด็ก แล้วก็ยังมีวิธีการ 3 ส่วนที่เราจะนำมาเริ่มต้นกับเด็กน้อยของเรา เมื่อเด็กๆ รับสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากโทรทัศน์ หรือสื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหวหน้าจอต่างๆ นั้นเอง

#### 1. การระบุผู้เล่าเรื่อง: สำหรับเด็กปฐมวัยคืออย่างไร

การรู้มุมมองและแรงจูงใจของผู้ผลิตสื่อเป็นสิ่งสำคัญต่อความสามารถในการวิเคราะห์ที่ ‘สาร’(messages) ของสื่อแต่ละอย่าง แต่พัฒนาการของเด็กปฐมวัยยังไม่ถึงขั้นที่จะได้ไปถึงความสามารถระดับที่จะรู้จักใช้ความรู้เช่นนั้นได้

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เด็กตัวน้อยชนิดนี้แหละสามารถทำได้ก็คือ การตอบคำถามที่ว่า “ใครกำลังเล่า ‘เรื่อง’ นี้?”



เด็กระดับต้น กลาง และปลายของปฐมวัย มีความสามารถในการตอบคำถามนี้แตกต่างกันออกไป กล่าวคือ คำตอบต่อคำถามนั้น จะแตกต่างกันไปตามขั้นของพัฒนาการของเด็ก(developmental stage) และระดับความรู้ความเข้าใจที่เรียกว่า การรู้หนังสือแรกเริ่ม (early literacy)

ในระดับพื้นฐานที่สุด เด็กปฐมวัยจะระบุชื่อตัวละครที่เขามองเห็นได้ หรือตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่เป็นศูนย์กลางของการกระทำ ตัวอย่างเช่นในรายการโทรทัศน์อย่าง *Theodore Tugboat* (ซีรีส์ทางโทรทัศน์สำหรับเด็กของแคนาดา เรื่องราวของเรือลากจูงที่ชื่ออีโอดอร์ ซึ่งอาศัยอยู่ในท่าเรือบีกฮาร์เบอร์กับเพื่อนๆ) เด็กๆ ก็มักจะบอกชื่อว่าเป็นอีโอดอร์เป็นผู้เล่าเรื่อง เด็กปฐมวัยที่มีอายุมากขึ้นมาหน่อยอาจจะสังเกตว่าการแสดงก็ยังมีผู้บรรยายซึ่งให้เสียงตัวละครทั้งหมดในเรื่อง เด็กอายุราว 6 ขวบ สามารถเข้าใจว่าผู้บรรยายก็คือ ผู้เล่าเรื่อง

ครั้นเมื่ออายุราว 8 ขวบ เด็กสามารถเริ่มเข้าใจสิ่งที่มองไม่เห็น ความสามารถนี้ทำให้เขาเข้าใจว่ารายการโทรทัศน์มีผู้เขียนและผู้เขียนนั้นคือผู้เล่าเรื่อง เมื่อถึงวัยมัธยม เด็กสามารถเข้าใจว่าสิ่งที่ผู้เขียนเขียนนั้นถูกกำหนดโดยคนที่เป็นผู้จ่ายเงิน เขาก็อาจจะสามารถระบุชื่อผู้ผลิตรายการและผู้สนับสนุนรายการหรือสปอนเซอร์ เป็นผู้นำเสนอรายการนั้นมาถึงผู้ชม

กล่าวได้ว่าพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก จะมีขีดขั้นที่นำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อที่คมชัดขึ้น อันจะนำไปสู่การรู้คิดเกี่ยวกับสื่อ สามารถวิเคราะห์สารที่ผู้ส่งนำเสนอ และประเมินสื่อได้



ขั้นตอนเหล่านี้สามารถนำมาใช้ได้กับสื่อเกือบทุกประเภท ในกรณีที่ใช้เสียงอ่านหนังสือภาพให้เด็กฟัง เด็กที่อายุน้อยที่สุดก็จะระบุว่าพี่เลี้ยงเป็นผู้เล่าเรื่อง เพราะพี่เลี้ยงผู้อ่านนั้นส่งผลโดยตรงที่สุดและเป็นรูปธรรม เด็กที่โตขึ้นมาหน่อยอาจจะระบุตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในหนังสือ เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาเริ่มรู้จักดูที่หน้าปกหนังสือแล้วก็บอก

ชื่อของผู้เขียนและผู้วาดภาพ ขยับมากขึ้นไปอีกนิด เด็กที่รู้เท่าทันสื่อที่สุดจะเพิ่มชื่อสำนักพิมพ์เข้าไปในรายชื่อของผู้เล่าเรื่องด้วย

สิ่งสำคัญที่ต้องรู้ก็คือ คำตอบทั้งหลายเหล่านี้ล้วนถูกต้อง

คำตอบที่ต่างกันแสดงถึงระดับความซับซ้อนของความเข้าใจที่ต่างกัน

ในการทำให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ หลักสำคัญก็คือไม่จำเป็นต้องพยายามกระตุ้นรูมเร็วใดๆ ให้เด็กไปสู่ระดับของความเข้าใจที่ซับซ้อนมากขึ้นในขั้นต่อไป มันจะเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติเมื่อความสามารถทางกระบวนการรู้คิด (cognitive abilities) ของเด็กพัฒนาขึ้น หากเรายังคงตั้งคำถามชวนให้เด็กได้ขบคิดต่อไป

โดยสรุป บันไดขั้นต้นๆ ของการฝึกทักษะเพื่อความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับสื่อ หรือที่เราเรียกว่าการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย จึงเริ่มต้นด้วยการทำให้เด็กมีนิสัยในการตั้งคำถามว่า “ใครคือผู้เล่าเรื่อง?” ซึ่งหมายถึง “ใครคือผู้ส่งสาร” นั่นเอง

## 2. ความเข้าใจเรื่องราว: ฝึกเล่าซ้ำและพูดคุยเรื่องนั้นเพื่ออะไร

วิธีการแบบดั้งเดิมที่สุดวิธีหนึ่งที่จะวิเคราะห์ หรือสะท้อนความคิดความเห็นเกี่ยวกับเรื่องใดๆ ก็คือการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องนั้น เด็กปฐมวัยก็เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ เขาจะให้ความหมายด้วยตัวเขาเองจากสิ่งที่เขาดู อ่าน หรือฟังมา ดังนั้นการขอให้เขาเล่าเรื่องซ้ำเป็นวิธีการที่มีคุณค่ามากกว่าการตรวจสอบความเข้าใจ

เมื่อเด็กเล่าเราจะเห็นถึงสิ่งที่เด็กเลือกให้ความสำคัญ สิ่งที่เด็กเลือกให้ความสำคัญบอกเราได้เป็นอย่างดีเลยทีเดียวว่ามีอะไรอยู่ในใจของเขา

นอกจากนี้ การเล่าเรื่องซ้ำก็ยิ่งทำให้เด็กได้อยู่ในบทบาทของผู้เล่าเรื่อง ทำให้เด็กได้ทดลองการเป็นผู้ผลิตสื่อตนเอง ไม่ใช่แค่เป็นผู้รับสารหรือที่ภาษาเชิงการตลาดนิยมเรียกว่าผู้บริโภคสื่อเท่านั้นโดยการตั้งคำถามกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้เห็นได้ดูมาและการฟังคำตอบของเด็กอย่างตั้งใจ นี่คือวิธีการที่กำลังนำไปสู่การส่งเสริมนิสัยของการคิดและการอภิปรายเกี่ยวกับสื่อ

ขอได้โปรดตระหนักว่า การสนทนาก็คือการสนทนา อย่าแทนที่บทสนทนาด้วยการทดสอบ

และการขอให้เด็กตัวเล็กๆ เล่าเรื่องในสื่อซ้ำอีกครั้ง ก็ไม่ใช่มุ่งหมายเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง (หรือทดสอบว่าเล่าได้แม่นยำตรงตามเนื้อเรื่องหรือเปล่า) แต่เป้าหมายก็คือให้เด็กตัวน้อยๆ ของเรามีโอกาสได้ฝึกพูดฝึกสื่อสารอันเนื่องมาจากสิ่งที่เขาได้เปิดรับมานั่นเอง

### 3. การเรียนรู้ภาษาสื่อ

ขณะที่นักเขียนใช้คำ ผู้ผลิตภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ก็ใช้ภาพเป็นข้อคิด (shots) มีการซูม โคลส-อัพ และ เฟด เป็นพื้นฐานหรือระดับ ABCของสื่อที่ใช้ภาพเคลื่อนไหว บางทีเรียกกันว่าภาษาภาพหรือภาษาอิเล็กทรอนิกส์ (image language / electronic language) เช่นเดียวกับผู้หัดอ่านหนังสือในระยะแรกเริ่ม ที่ต้องเริ่มต้นด้วยการบอกรหัสตัวอักษรและมองไปที่คำ ผู้อ่านภาพในระยะแรกเริ่มก็สามารถเริ่มต้นด้วยการบอกรหัสคำเรียกภาพหรือข้อคิดต่างๆ ซึ่งแม้จะไม่สามารถเรียกชื่อเฉพาะที่เขาใช้กันในวงการ แต่ก็เข้าใจได้ว่าเป็นภาพอย่างไรเช่นเป็นภาพไกล ภาพใกล้ ภาพใกล้มาก ฯลฯ ซึ่งเกิดการเรียนรู้จากการดูโทรทัศน์หรือภาพยนตร์นั่นเอง



**shot** หมายถึงลักษณะของภาพที่เกิดจากการบันทึกภาพในแต่ละครั้ง (ข้อคิดหนึ่งข้อคิดนับตั้งแต่เริ่มกดชัตเตอร์ไปจนถึงปล่อยชัตเตอร์)

ภาพหนึ่งภาพเรียกว่าหนึ่งเฟรม (frame) หลายๆ ภาพซึ่งต่อเนื่องกันรวมกันเป็นหนึ่งข้อคิด (shot) หลายๆ ข้อคิดรวมกันเป็นหนึ่งฉาก (scene) หลายๆ ฉากรวมกันเป็นหนึ่งตอนหรือหนึ่งองก์ (sequence / act) หลายๆ ตอนรวมกันเป็นหนึ่งเรื่องหรือหนึ่งรายการ (story / programme) เมื่อเปรียบเทียบกับภาษาถ้อยคำ ภาพหนึ่งภาพก็คือวลีหนึ่ง หลายๆ วลีรวมกันเป็นคำหลายๆ คำรวมกันเป็นประโยค หลายๆ ประโยครวมกันเป็นข้อความ หลายๆ ข้อความรวมกันเป็นหนึ่งบทหรือหนึ่งตอน หลายๆ บทรวมกันเป็นหนึ่งเรื่อง

**zoom** คือการดึงภาพระยะไกลให้เข้ามาใกล้หรือภาพระยะใกล้ให้ไกลออกไป เป็นการเปลี่ยนโฟกัสของเลนส์อย่างรวดเร็ว

**close-up** คือการถ่ายด้วยขนาดภาพในระยะใกล้

**fade** คือการเลื่อนภาพหรือภาพจาง fade-in คือภาพที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้นอย่างช้าๆ บอกนัยให้รู้ถึงการเริ่มต้น fade-out คือภาพที่ค่อยๆ จางหายไปอย่างช้าๆ มักเป็นการจบตอนคล้ายการจบเพื่อขึ้นบทใหม่ในนวนิยาย

แม้แต่เด็กปฐมวัยก็สามารถเรียนรู้ได้เมื่อ King Friday (พระราชอาชญากรบอลลังก์ใน *Land of Make Believe* ละครุ่นมือในรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก *Mister Rogers' Neighborhood*) ปรากฏหน้าเต็มจอ เราเรียกว่า close-up (ภาพระยะใกล้) และเมื่อเราเห็นปราสาททั้งหลังเรากำลังมองด้วย wideshot (ภาพมุมกว้าง)

นอกจากนี้เด็กๆ ก็ยังเข้าใจ “มุมมอง” ของภาพด้วย ถ้าพวกเขาเห็นมังกรตัวโปรดบินอยู่บนท้องฟ้าและซัดต่อมามองลงไปที่บ้านบนพื้นดิน เขาเข้าใจได้เลยว่าซัดที่ สองเป็นภาพจากมุมมองหรือแทนสายตาของมังกร และในที่สุดสิ่งนี้ก็จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีขึ้นที่จะระบุว่าใครกำลังเล่าเรื่อง



รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก Mister Rogers' Neighborhood

แม้ว่าเราไม่ได้ต้องการให้ช่วงที่ดูโทรทัศน์ทุกครั้งแปรสภาพไปเป็นบทเรียนแบบทางการ แต่การบอกชื่อเรียกซัดต่างๆ เป็นบางครั้งบางคราวก็ช่วยให้เด็กปฐมวัยพัฒนาคำศัพท์เพิ่มขึ้น แล้วนี่ก็เป็นคำศัพท์ที่เหล่าหนูๆสามารถนำมาใช้พูดเกี่ยวกับโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ได้ นอกจากนี้ก็ยังช่วยให้เด็กเข้าใจด้วยว่า มีใครคนหนึ่งกำลังตัดสินใจเลือกว่าจะนำซัดภาพแบบไหนมาใช้

และนี่ก็จะช่วยเพิ่มพูนการรับรู้และความเข้าใจว่าภาพที่เราเห็นนั้น เป็นสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้น

นอกเหนือจากการระบุว่าเป็นซัดภาพแบบใดแล้ว เช่น เป็นภาพใกล้ ภาพไกล ภาพแทนสายตา ยังเป็นการช่วยให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ไปโดยปริยาย ถึงลักษณะการสร้างเรื่องราวขึ้นมา ของสิ่งที่เขาเห็น โดยการหนุนให้เด็กสังเกตสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏเป็นแบ็คกราวด์หรือฉากหลังที่สร้างขึ้นเป็นสถานการณ์ของเรื่อง

ในประเด็นเรื่องนี้ ผู้ใหญ่น่าจะได้นำดินสอสีและกระดาษมา让孩子ใช้ให้เป็นประโยชน์ เพื่อให้เด็กฝึกวาด “ฉากเหตุการณ์” (sets) ของตัวเอง เขาอาจจะวาดรูปรายการโปรดที่ดูจากในโทรทัศน์ หรือสิ่งที่คุ้นเคยอย่างเช่นในห้องนอนของเขาเอง และอื่นๆ อีกตามที่เด็กนึกได้ ไม่ว่าจะวาดรูปใด ผู้ใหญ่สามารถเสริมการเรียนรู้ได้โดยบอกให้เด็กๆ ใส่รายละเอียดที่จะช่วยให้ผู้ดู/ผู้ชมรู้ว่าภาพนั้นเป็นภาพห้องนอนของเขา ไม่ใช่ห้องนอนของคนอื่น นี่เป็นการส่งเสริมการฝึกสังเกตและจดจำสถานการณ์จำเพาะ

อีกประการหนึ่งที่มีความสำคัญ ในการทำความเข้าใจเรื่องภาษาของสื่อแบบ โทรทัศน์หรือวิดีโอ ไม่เพียงแต่ประกอบด้วยภาพแต่ยังมีเสียงด้วย สำหรับเด็กปฐมวัย นี้อาจเป็นส่วนที่ง่ายที่สุดในการเข้าใจภาษาของสื่อ ลองถามเด็กว่าเสียงดนตรีที่ได้ยินทำให้เขารู้สึกอย่างไร หรือชวนเด็กออกไปเต้นเมื่อได้ยินเสียงดนตรี และชี้ให้เห็นว่าเขาเคลื่อนไหวหรือรู้สึกต่างกันอย่างใดเมื่อได้ยินเสียงเพลงประเภทต่างๆ

หรือจะลองเล่นเกมเสียงก็คงดีไม่น้อย ด้วยการหลับตาฟังเสียงประกอบหรือ ซาวด์เอฟเฟกต์ ต่างๆ เช่น เสียงเคาะประตู เสียงตีกอง เสียงระฆัง เสียงรถ ฯลฯ เมื่อฟังเสียงเหล่านั้นด้วยการปิดตาและเดาว่านั่นเป็นเสียงอะไร อะไรที่ทำให้เกิดเสียงนั้น เลียนแบบเสียงที่ไม่ใช่เสียงพูดดูสิ เสียงโกซัน เสียงฟาร์องเป็นยังไง หรือเสียงอื่นๆ

การเล่นกับเสียงสามารถช่วยให้ผู้ชมวัยเด็กเล็กเห็นว่า ผู้เล่าเรื่องในสื่อ (media storytellers) ใช้เสียงเพื่อช่วยบอกเล่าเรื่องราวต่างๆได้อย่างไร และเสียงที่ผู้เล่าเรื่อง เลือกมานั้นมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของเราอย่างไร

บางคนอาจจะเห็นว่าข้อเสนอแนะในการรวมการรู้เท่าทันสื่อเข้าไปในการศึกษา ปฐมวัยเป็นสิ่งที่ “ยังไม่ถึงเวลา” ด้วยความเชื่อที่ว่าเด็กยังเล็กเกินไป เด็กปฐมวัย ยังไม่ควรจะดูโทรทัศน์หรือใช้คอมพิวเตอร์เลย ซึ่งความเชื่อนี้มีพื้นฐานอยู่บนความกังวล ต่อสุขภาพของเด็ก

องค์กรด้านกุมารแพทย์ในสหรัฐอเมริกาประสานเป็นเสียงเดียวกัน ว่าเด็กไม่ควรดูโทรทัศน์หรือจอแก้วจออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ก่อนวัย 2 ขวบ แต่ภายหลังก็มองเห็นได้ว่ามีรายการสำหรับเด็กแรกเกิดปรากฏขึ้นในจอแก้วอยู่ไม่น้อย ซึ่งเป็นรายการ ที่ออกแบบมาให้ดูพร้อมผู้ปกครอง



อย่างไรก็ตาม ดร.พีธ โรกอร์ ผู้ได้รับการยกย่องในฐานะผู้เปิดประเด็น การรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยตั้งแต่ปี 2002 และสร้างความตื่นตัวให้กับวงการปฐมวัย ศึกษาด้วยแนวคิดใหม่ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ได้แย้งให้เราได้ขบคิดกันว่า การที่มี ผู้บอกว่ายังไม่ควรให้เด็กปฐมวัยดูโทรทัศน์หรือหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพราะจะเกิด ผลเสียต่อสุขภาพ เป็นหลักที่เกิดจากการคาดการณ์ หากใช้มาจากการศึกษาวิจัยที่ได้ ผลชัดเจนแจ่มแจ้งไม่ เราควรพิจารณาถึงความเป็นจริงที่อย่างไรเสียเด็กก็ต้องได้สัมผัส กับจอแก้วเหล่านั้น ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง เช่นนี้แล้วเราควรหรือที่จะปิดประตูแทนที่ จะสนใจว่าควรจะทำอย่างไร

ด้วยความคิดนี้จึงนำไปสู่ข้อเสนอที่เป็นประเด็นปัญหาทางการสอนเด็กปฐมวัย ว่าด้วยการพัฒนาทักษะการรู้(รู้จักและเข้าใจ)สื่อ ซึ่งเด็กจะต้องเผชิญขณะเจริญวัยขึ้น พูดอย่างง่าย ๆ ก็คือ โรกอร์ตั้งคำถามว่า เราจะมามีวิธีพัฒนาทักษะการรู้สื่อโดย ไม่ให้เด็กเปิดรับสื่อ เหมือนกับที่เราอยากให้เด็กรู้หนังสือ(literacy) แต่เราจะไม่ให้ เปิดอ่านหนังสือกระนั้นหรือ ?

ก็ในเมื่อเราคาดหวังว่าเด็กจะเรียนรู้ที่จะ “อ่าน” ก็ต้องให้โอกาสเด็กได้สัมผัส และเปิดอ่าน เราหวังจะให้เด็กพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ก็ต้องเปิดรับสื่อ โดยเฉพาะใน ช่วงวัยประมาณ 2-3 ขวบขึ้นไป

เราไม่ต้องรอจนกระทั่งเด็กๆ สามารถถอดรหัสความซับซ้อนในนวนิยายของ นักเขียนรางวัลโนเบล อย่างโทนี มอร์ริสัน เสียก่อน (มอร์ริสันเป็นนักเขียนสตรี ชาวอเมริกัน อาจารย์มหาวิทยาลัยพรินซ์ตัน ผลงานส่วนใหญ่สะท้อนความผูกพันกับ ชีวิตของคนผิวสีในสหรัฐอเมริกา ได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมใน ปี 2003) จึงค่อยแนะนำให้เด็กรู้จักกับตัวอักษร ไม่มีเหตุผลที่ต้องคอยจนกระทั่งเด็กมีพัฒนาการ ที่สามารถจะเข้าใจเนื้อหาสาระในสื่อ (media messages) ได้ครบถ้วนก่อนจึงค่อย แนะนำทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แก่พวกเขา

ในทางกลับกัน หากเราเห็นว่าความรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตใน ‘ยุคดิจิทัล’ เราก็ควรเริ่มเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และให้พัฒนาทักษะ แห่งการรู้ทันในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย





## 5.

### “การเล่นดิจิทัล”

### การเล่นในยุคไฮเทคของเด็กน้อย?

เด็กชายวัย 3 ขวบ นั่งอยู่ในตะกร้ารถเข็นที่ใช้ช้อปปิ้งในซูเปอร์มาร์เก็ต เขา นั่งรากับถูกต้องตรงขณะที่มีสมาร์ทโฟนเป็นเงาแวบอยู่ในมือ เด็กชายเป่าลมลงไป ลมหายใจของหนูน้อยทำให้เกิดลูกโป่งดิจิทัลที่แปลงกายไปเป็นสัตว์ลูกโป่ง จากนั้นมันก็วิ่งข้ามหน้าจอไป คุณลูกสนุกอยู่อย่างเจียบๆ ในขณะที่คุณแม่กำลังเลือกซื้อของอยู่

*นี่คือการเล่นหรือ*

*หรือเป็นเพียงของเล่นที่หลอกล่อดึงดูดความสนใจของเด็กน้อย?*



### การเล่นที่มีคุณค่าสำหรับเด็กน้อย

สำหรับเด็กวัย 2-6 ขวบ การเล่นแบบจินตนาการ (imaginative play)

เป็นกิจกรรมที่สำคัญที่สุด เด็กๆจะเล่นซ้ำกับบทบาทของผู้ที่เข้าใจกับชีวิตเขา เพื่อพัฒนาความรู้คิดจนรู้สึกตัวเองเข้าใจทักษะนั้นอย่างถ่องแท้ยิ่งขึ้น บางครั้งก็จินตนาการตัวเองเป็นคุณหมอกที่กำลังฉีดยา หรือเป็นคุณพ่อหรือคุณแม่ที่กำลังป้อนอาหารให้

นอกจากนี้การเล่นสมมุติหรือบางครั้งก็เรียกกันว่าการเล่นเชิงละคร (pretend play/ dramatic play) ยังช่วยให้เด็กมีโอกาสที่จะแบ่งปันประสบการณ์กัน ผลัดเปลี่ยนตัวเองเข้าไปสวมบทบาทเป็นคนอื่น -เพื่อจะได้เรียนรู้การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น (empathy)

พูดได้ว่าการเล่นสมมุติหรือเล่นเชิงละครไม่เพียงแต่จะกระตุ้นจินตนาการของเด็ก และช่วยให้เด็กมีวิธีการที่จะจัดการกับความกังวลของเขา มันคือสื่อแห่งการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นซึ่งเป็นคุณสมบัติที่มีคุณค่ายิ่งในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม



ในการเล่นสมมุติเด็กได้ก้าวข้ามข้อจำกัดของความเป็นจริง โดยการสมมุติเป็นใครบางคนหรือบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ใช่ตัวเอง และสร้างสถานการณ์และการกระทำที่สอดคล้องกับบทบาทที่เขาเลือก มีผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่า เด็กที่เล่นสมมุติมีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น (empathy) ได้มากขึ้น โดยผ่านบทบาทในการเล่นเป็นผู้อื่น เพราะเด็กได้ลองแสดงเป็นคนอื่นอยู่ช่วงเวลาหนึ่ง

เมื่อเด็กเล่นสมมุติ เด็กจะสร้างเรื่องราวจากประสบการณ์ที่เคยพบเห็น ให้เกิดขึ้นมาอีกครั้ง และพยายามที่จะจัดการกับความกลัวของตัวเองโดยการแสดงบทบาทและสถานการณ์ที่เขากังวลอยู่ในใจออกมา ตัวอย่างเช่น ในสถานการณ์ที่เด็กเคยเข้าโรงพยาบาลเพื่อรับการรักษาเมื่อนำมาเล่นสมมุติ เด็กก็อาจจะเป็นหมอ พยาบาล ที่กำลังทำหน้าที่ปลอบตัวผู้ป่วยไม่ให้กลัว เป็นต้น

## การเล่นดิจิทัลไม่ใช่อะไร

สำหรับการเล่นดิจิทัล (digital play) ซึ่งหมายรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน ไอโฟน ไอแพด และอุปกรณ์พกพาอื่นๆ เช่น เล่นวิดีโอในขณะที่กำลังสไกป์ (skyping) กับคุณปู่คุณย่า การดูคลิปวิดีโอ ฯลฯ นับเป็น “น้องใหม่” ในวงการการเล่นของเด็กเล็ก เป็นของใหม่ในกิจกรรมการเล่นของเด็กนั่นเองแต่การเล่นดิจิทัล (digital play) ต่างจากการเล่นสมมุติกับพ่อแม่หรือกับเพื่อนตัวน้อยๆ เพราะโดยส่วนใหญ่แล้ว



ในการเล่นดิจิทัลไม่ใช้การสร้างด้วยตัวเอง (self-generated) กล่าวอีกนัยหนึ่ง การเล่นที่ใช้เทคโนโลยีถูกจำกัดโดยการออกแบบรูปลักษณะของเกมหรืออุปกรณ์

แต่ในการเล่นสมมุติหรือ “ตีต่างว่า” มันเป็นกิจกรรมที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ การให้และการรับ มีแต่ผู้เล่นเท่านั้นที่สามารถกำหนดให้การกระทำของพวกเขาค่อยๆ พัฒนาขึ้นอย่างที่ต้องการ หรืออย่างที่จะสร้างสรรค์ขึ้นได้ในสถานการณ์จริง

แต่เทคโนโลยีไม่สามารถทำได้ แม้ว่ามันสามารถดึงดูดให้เด็กจดจ่อและก็ติดใจ (จนกลายเป็นติดจ่อมในเด็กจำนวนไม่น้อย)



Skype เป็นโปรแกรมที่สามารถพูดคุยแบบข้อความ เสียง และเห็น หน้าได้ โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำเป็นต้องมีกล้องหรือ webcam เชื่อมต่อด้วย สามารถใช้งานได้ทั้งคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน ไม่เสีย ค่าใช้จ่ายในการโทรนอกจากค่าอินเทอร์เน็ตจุดเด่นของ Skype คือ การ ใช้งานเป็นโทรศัพท์ ที่โทรติดต่อผู้อื่นที่ไม่ได้ใช้ Skype ซึ่งโทรไปได้ทั้ง เบอร์มือถือและเบอร์พื้นฐานทั่วไปได้ทั่วโลก



## ดิจิทัลในสายตาของพ่อแม่

จิตแพทย์สองท่าน Anne K. Fishel รองศาสตราจารย์คลินิกทางจิตวิทยา ของ Harvard Medical School และ Tristan Gorrindo จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นที่ โรงพยาบาล Massachusetts General Hospital ในบอสตันได้เขียนบทความร่วมกัน บอกเล่าถึงการทำงานกับครอบครัวของเด็กในวัยก่อนไปโรงเรียน (วัยเตาะแตะ และวัยอนุบาล) เห็นชัดได้ว่าพ่อแม่ผู้ปกครองมีทัศนคติต่อเทคโนโลยีสองประการหลักๆ คือ *ความรู้สึกในเชิงบวกกับความวิตกกังวล*

คุณหมอทั้งสองบอกเล่าด้านบวกที่ผู้ปกครองชื่นชอบสื่อดิจิทัลว่า ผู้ปกครอง ชอบวิธีที่สื่อดิจิทัลได้ช่วยสร้างทักษะใหม่ๆ และสนุกให้แก่เด็กๆ ในขณะที่เด็กดู

podcast โดยไม่มีโฆษณา ผู้ปกครองก็สามารถเฝ้ามือทำอาหารในครัว เด็กหญิงตัวเล็กๆ ดูคุณพ่อคุณแม่ในคลิปวิดีโอ แล้วก็ออกทำออกกำลังกายแบบได้เลย ผู้ปกครองบางคน เจอรายการสคูบี้-ดู (Scooby Doo) ในยูทูปแล้วก็สามารถนำมาแบ่งปันกับลูก รวมถึงจากรายการทีวีที่ชื่นชอบจากช่วงสมัยวัยเด็กของตัวเอง เด็กๆ ฟังเพลงของ Raffi ได้ฟังเรื่อง Yertle the Turtle (ชื่อหนังสือของดอกเตอร์ซูส เรื่องของราชาเต่าที่ต้องการขยายอาณาเขต) และเล่น Koi Pond (ชื่อเกมออนไลน์เกี่ยวกับปลาการ์ฟ) ทั้งหมดนี้จากโทรศัพท์ของผู้ปกครองนั่นเอง



podcast (พอดแคสต์) มาจาก iPod + broadcast คือ รูปแบบของ สื่อดิจิทัลใดๆ ก็ตามที่คนฟังสามารถดาวน์โหลดมาฟังใน iPod หรือเครื่องเล่น MP3 ได้ (หรือเล่นคอมก็ได้อีก) มีทั้งรายการที่เป็นเสียงอย่างเดียว (audio podcast) และแบบมีภาพด้วย (video podcast)

Scooby Doo เป็นซีรีส์การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ เริ่มมาตั้งแต่ปี 1969 เดิมเป็นรายการในเช้าวันเสาร์ออกอากาศทางช่องซีบีเอส เรื่องราวของ วัยรุ่นสี่คนและหมาสีน้ำตาลที่ชื่อ สคูบี้-ดู ผู้ไขปริศนาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติผ่าน การกระทำชวนหัวและความผิดพลาดต่างๆ ปัจจุบันยังมีการผลิตอยู่ในรูปแบบต่างๆ ภาษาไทยใช้ชื่อว่า “บริษัทป่วนผีไม่จำกัด”

ราฟฟี คาโวเคียน (Raffi Cavoukian : 1948--) เป็นนักร้องนักแต่งเพลง ชาวแคนาดา (เกิดในอียิปต์) มีชื่อเสียงด้านเพลงและดนตรีสำหรับเด็ก เพลงของเขาเป็นที่ชื่นชอบของเด็กๆ ในยุคทศวรรษ 1970-1990 เช่น Baby Beluga (1980), Bananaphone (1994), All I Really Need (1980), และ Down by the Bay(1976)

ขณะเดียวกันผู้ปกครองก็วิตกกังวลเพราะการใช้สื่อเทคโนโลยีของลูกล้ำหน้าไปไกลเกินกว่าเราจะคาดถึงผลกระทบของมัน สถาบันกุมารเวชศาสตร์แห่งอเมริกา (American Academy of Pediatrics) แนะนำว่าเด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบ ไม่ควรดูโทรทัศน์เลย และเด็กที่อายุมากกว่า 2 ขวบ ไม่ควรดูโทรทัศน์มากกว่า 1-2 ชั่วโมงต่อวัน และควรเป็นรายการที่มีคุณภาพสูง เหมาะกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก

ส่วนในบ้านเรา สถาบันทางการแพทย์และองค์กรที่ทำงานด้านเด็กรวมทั้งสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) แนะนำอายุขยับขึ้นมาอีกหนึ่งปี คือไม่ควรให้เด็กอายุต่ำกว่า 3 ขวบดูโทรทัศน์และเช่นกันในวัยที่มากกว่า 3 ปีขึ้นไปนี้ เมื่อให้ดูโทรทัศน์ก็

ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการดู และคุณภาพของรายการที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก จึงจะเป็นประโยชน์

แม้ว่าปัจจุบันนี้สถาบันกุมารเวชศาสตร์แห่งอเมริกา (AAP) เริ่มแทนที่เกี่ยวกับคำว่า “ดูโทรทัศน์” มาใช้เป็นคำว่า “เวลาอยู่หน้าจอ” (screen time) ซึ่งจะเป็นจอใดก็ได้ก็ตามที่ แต่ก็ยังไม่มากนักที่จะระบุคำแนะนำที่เจาะจง ว่าต้องทำอะไรบ้างอีกทั้งงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการที่ผู้ปกครองควรจะใช้เทคโนโลยีกับเด็กเล็ก และผลกระทบของการเปิดรับที่อาจจะเกิดขึ้นในช่วงวัยก่อนไปโรงเรียนนี้ก็ยังมีอยู่น้อยมาก ถ้าเช่นนั้น พ่อแม่ผู้ปกครองควรจะให้ทำอะไรดีล่ะ

### ข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง

ด้วยวิสัยของความเป็นพ่อแม่ย่อมแสวงหาแนวทางที่ดีที่สุดเพื่อเลี้ยงดูลูกน้อยหาทางแก้ไขไปตามสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น พ่อแม่อเมริกันที่ได้ปรึกษาหารือกับจิตแพทย์ส่วนใหญ่วิตกกังวล และกังวลว่าถ้าเด็กๆ ฟังฟังการเล่นดิจิทัลมากเกินไป หนำซ้ำไม่ต้องการเล่นกับใคร เรียกว่าไม่ต้องการการสัมผัส ไม่อยากออกไปเล่นสนุกนอกบ้านแล้วจะเป็นอย่างไร

พ่อแม่กังวลว่าสมองของเด็กตัวเล็กๆ จะสร้างวงจรให้กระหายการเล่นสื่อดิจิทัลมากขึ้นและมากยิ่งขึ้นไปอีกนั่นก็คือสื่อดิจิทัลไปกระตุ้น “ส่วนอยาก” ในสมอง แต่ไม่ได้ไปกระตุ้น “ส่วนคิด” จากประสบการณ์ของจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ เสนอแนวคิดแนวทางปฏิบัติสำหรับพ่อแม่ ดังต่อไปนี้

1. แบบแผนที่เรากำหนดขึ้นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน มีแนวโน้มที่จะเป็นตัวกำหนดความสัมพันธ์ของเด็กกับดิจิทัลในอนาคต ในผู้ปกครองที่เคยเป็นวัยรุ่นที่ผู้ปกครองกำหนดกฎกติกาให้ใช้สื่อเทคโนโลยีน้อย ก็จะมีลูกวัยรุ่นที่ใช้เทคโนโลยีน้อยกว่าเพื่อนๆ ที่ไม่ถูกจำกัดการใช้ในวัยเด็ก(อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ)

ฉะนั้นหากผู้ปกครองนำเอาอุปนิสัยการจำกัดขอบเขตการใช้มากกว่าดูแลลูกตั้งแต่ยังเล็กๆ ก็จะทำให้การกำหนดกฎเกณฑ์การใช้สื่อดิจิทัลได้ง่ายขึ้นเมื่อเด็กโตขึ้น

2. ในช่วงปฐมวัย เด็กในวัยอนุบาลจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ปกครอง ดังนั้นผู้ปกครองก็ควรที่จะคำนึงอย่างละเอียดอ่อนในการใช้สื่อดิจิทัลของตนเองในเวลาที่อยู่ร่วมกันในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นเวลาอาหารเย็น ออกไปเที่ยวด้วยกันนอกบ้าน ไปเล่นกีฬาด้วยกัน ฯลฯ

เวลาร่วมกันในครอบครัวนี้ควรจะเป็นช่วงเวลา “ปลอดจากดิจิทัล”

3. การกำหนดวินัยในด้านเวลาการใช้สื่อ แม้ว่าเรายังไม่มีการศึกษาวิจัยที่ระบุได้ชัดเจนว่า เทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของสมองมนุษย์เราอย่างไร

บ้าง แต่วิธีที่ดีก็คือการจำกัดเวลาที่อยู่นำจอแก้วจอไฟทั้งหลายทั้งปวง (โทรทัศน์, คอมพิวเตอร์, และอุปกรณ์ดิจิทัลอื่นๆ ที่มีหน้าจอไฟ) ให้ใช้ได้ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน

สถาบันกุมารเวชศาสตร์แห่งอเมริกา (AAP) ย้ำด้วยว่า เวลาหน้าจอของเด็กก็ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมตามพัฒนาการของเด็ก และใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการอบรมเลี้ยงดู (nurturing activity) ระหว่างพ่อแม่กับลูกไม่ใช่ปล่อยให้เด็กเล่นอยู่นำจอตามลำพัง

4. **สร้างสรรค์กิจกรรมการเล่นที่ทำท่ายให้กับลูก** กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก และเด็กก็น่าจะสนุกด้วย นอกจากการเล่นแบบจินตนาการหรือเล่นสมมุติซึ่งมีคุณค่าต่อพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกับตุ๊กตา เสื้อผ้า ก้อนหิน ตลอดจนวัสดุเหลือใช้ที่ปลอดภัยต่างๆ ก็ยังมีของเล่นสำหรับเด็กที่มีประโยชน์และทำท่ายสำหรับเด็ก ได้แก่ บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน ได้แก่ พวกลูกแก้ว (ตัวต่อพลาสติก) บล็อก จิกซอว์ ซึ่งมีระดับง่ายๆ ไม่กี่ชิ้น ไปถึงระดับที่ยากขึ้น ซึ่งชวนให้เด็กรู้สึกทำท่าย ได้กระตุ้นสมอง “ส่วนคิด” ของเด็ก

ผลที่ได้นอกจากความสนุกแล้ว คือความภาคภูมิใจในตัวเองที่ทำได้สำเร็จ ได้ไต่ระดับขึ้นไปอีกชั้นหนึ่ง

ถ้าเรามีทางเลือกระหว่างการเล่นแบบสร้างสรรค์ด้วยตัวเด็กเองกับการเล่นดิจิทัล มันใจได้เลยว่าเด็กจะได้รับประโยชน์จากการเล่นแบบจินตนาการและการเล่นพวกเกมกระดานต่างๆ มากกว่า

จริงๆ อยู่ การเล่นดิจิทัลในหลายๆ กรณีก็สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ได้ไม่น้อย คุณแจสำคัญก็คือต้องช่วยให้เด็กได้รับประโยชน์สูงสุดจากหน้าจอไฟที่เขาโต้ตอบด้วย มิใช่ปล่อยให้ลูกอยู่นำจอตามลำพัง

สำหรับในประเทศไทยเรา พบว่าเด็กวัยก่อนไปโรงเรียนมีพัฒนาการล่าช้าถึงร้อยละ 30 และที่ล่าช้าที่สุดด้านหนึ่งคือ “ภาษา” ซึ่งเป็นส่วนที่จะไปเชื่อมโยงกับพัฒนาการในด้านอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นสังคม อารมณ์ สติปัญญา จากการบรรยายพิเศษของ น.พ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ หัวหน้ากลุ่มที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต และประธานกรรมการมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน ในงานแถลงผลงานวิชาการ เรื่อง “ปลดล็อกสมองเด็กไทย ด้วยชั้นบันไดการอ่าน” เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2560 ได้กล่าวถึงสาเหตุที่เป็นปมปัญหาในการเลี้ยงดูของพ่อแม่ในปัจจุบันที่กำลังตกอยู่ใน “กักตัก” ของโลกดิจิทัล กล่าวคือไม่ได้ตระหนักถึงปัญหาของสื่อดิจิทัลที่ทำให้เด็กขาดความสามารถในการจดจ่ออันเนื่องมาจากการรบกวนไปอย่างรวดเร็วของหน้าจอ ทำให้เกิดปัญหาสมาธิสั้นเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เด็กไม่เล่นกับเพื่อน ขาดการปฏิสัมพันธ์จริงกับผู้คน แต่ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่หน้าจอแทน

ที่สำคัญยังขาดการเคลื่อนไหวทางกาย ซึ่งปัจจุบันทางการแพทย์สามารถพูดได้ว่า กายที่ไม่เคลื่อนไหวทำให้สมองไม่ทำงาน ฉะนั้นการ让孩子ได้เล่น ได้ช่วยทำงานในบ้าน(ตามวัยของเขา) ได้ออกไปร่วมกิจกรรมในชุมชน คือสิ่งที่พ่อแม่ต้องตระหนักว่าเป็นความจำเป็นในการเลี้ยงดูลูกแม้จะอยู่ในยุคดิจิทัลก็ตามที

ราวสิบปีที่ผ่าน คนรุ่นที่กำลังเป็นคุณพ่อคุณแม่ซึ่งเคยได้รับการเลี้ยงดูด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์กำลังส่งต่อสื่อดิจิทัลให้กับลูก?! หากไม่ได้ตระหนักถึง”ปม”ปัญหาที่กำลังเขม็งเกลียวแน่นขึ้น วันหนึ่งจะเป็นสภาวะที่ไม่อาจหวนคืนมาได้ มันจะกลายเป็นสายน้ำที่ไม่ไหลกลับ

วันข้างหน้าเราจะมีพลเมืองที่มีคุณภาพที่อ่อนด้อยขนาดไหน เพราะวันนี้เด็กก่อนวัยไปโรงเรียนของเรามีปัญหาการล่าช้า ส่วนเด็กระดับประถมก็มีอัตราอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ อ่านไม่คล่อง เขียนไม่ถูก อยู่ในอัตราที่สูงกว่าในอดีต เป็นอันดับท้ายๆ ของประเทศในกลุ่มอาเซียนด้วยสาเหตุหนึ่งก็เพราะอยู่หน้าจอติดโทรทัศน์และติดเกมส์

ย้อนกลับมาสู่การใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กก่อนวัยไปโรงเรียน เด็กก่อนวัย 2-3 ขวบ จะเป็นการดียิ่งหากันเด็กออกจากจอแก้วจอใส ยังไม่ถึงเวลาที่จะไปสัมผัสสื่ออิเล็กทรอนิกส์

แต่เมื่อเด็กน้อยโตขึ้นกว่านั้น พ่อแม่ ผู้ปกครองก็ต้องไตร่ตรองว่าเราจะใช้สถานการณ์ใดบ้าง เราจะปล่อยให้บทบาทของการเล่นดิจิทัลแบบไหนที่จะทำให้พ่อแม่ได้สนุกไปกับลูก การเล่นดิจิทัลจะพัฒนาเด็กของเราได้อย่างไร เป็นเรื่องที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องเรียนรู้ไปกับโลกที่รุดหน้าด้วยดิจิทัลพร้อมๆ ไปกับที่สิ่งอื่นๆ ที่สำคัญในโลกกว้างที่มีชีวิต มีธรรมชาติ มีผู้คน มีอะไรอีกมากมาย –ไม่ได้มีแต่ดิจิทัล





## ภัยเงียบนี้มาแน่...ถ้าพ่อแม่ยุคใหม่เลี้ยงลูกให้เป็น “มนุษย์ดิจิทัล”

พ่อแม่ยุคใหม่มักใช้วิธีการเลี้ยงลูกด้วยเทคโนโลยี เพราะคิดว่าลูกจะได้รับความรู้มากมาย แค่เพียงใช้ปลายนิ้ว แต่นั่น...ทุกสิ่งล้วนมีสองด้าน! ค่านิยมของการปล่อยให้ลูกเสพติดชีวิตดิจิทัลจึงเป็นภัยเงียบที่น่ากลัว และ 6 ปีนี้ตามมาแน่ๆ หากลูกยังเติบโตมาแบบเด็กติดดิจิทัล

### 1. สุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง

เพราะการจจจอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือมือถือ ทำให้ไม่เกิดการขยับเขยื้อนเคลื่อนไหว ร่างกาย ต่างกับกิจกรรมเล่นสนามในยุคนั้นๆ ที่มีทั้งการวิ่ง การปีนป่าย...ช่วยให้ร่างกาย ได้พัฒนาทักษะกล้ามเนื้อต่างๆ

### 2. เป็นโรคสมาธิสั้น

เพราะเด็กจะเคยชินกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีความรวดเร็วทันใจ เมื่อสมองจดจำ ความรวดเร็วในระดับนี้...เด็กก็จะกลายเป็นคนที่รออะไรนานๆ ไม่ได้ทำให้เสี่ยงต่อการเป็นโรค ความจดจ่อเสื่อมหรือสมาธิสั้น

### 3. มีปัญหาด้านการมองเห็น

การใช้สายตาจ้องมองคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ตโฟนติดต่อกันเป็นเวลานานๆ ไม่เพียงแต่ ทำให้เด็กๆ เกิดภาวะสายตาดำมืด แต่ยังทำให้เด็กชินกับการมองภาพ 2 มิติ ส่งผลกระทบ ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาในการทำความเข้าใจภาพ 3 มิติ

### 4. มีปัญหาด้านการเรียนรู้ภาษา

การจจจอยู่กับโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ตโฟน ทำให้เด็กไม่ได้ฝึกการโต้ตอบ เท่ากับการเล่นเกมกับพ่อแม่ ก่อให้เกิดปัญหาการพัฒนาด้านภาษา รวมไปถึงขาดการถูกกระตุ้น ให้รู้จักคิดวิเคราะห์

### 5. มีปัญหาด้านการเขียน

การใช้อุปกรณ์ไอทีประเภททัชสกรีน ทำให้เด็กได้ใช้แค่นิ้วชี้...จนขาดการพัฒนา กล้ามเนื้อมือ ข้อมือ หัวไหล่ รวมไปถึงลำตัว ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาการเขียนที่ดี ต่างกับเด็กที่ชอบวิ่งเล่นปีนป่ายหรือกายบริหารเป็นประจำ

### 6. ขาดความสัมพันธ์กับผู้อื่น

การไร้ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้อื่น...ส่งผลให้เด็กขาดการเรียนรู้ที่จะผูกมิตรไมตรีกับผู้อื่น หากปล่อยให้เด็กอยู่ลำพังกับโลกดิจิทัลนานๆ เด็กจะกลายเป็น...ผู้ใหญ่ที่ไม่รู้วิธีการเข้าร่วมสังคมนักลูก...ต้องไม่รังแกลูก!

ก่อนที่ลูกจะเสพติดไอทีไปกว่านี้ พ่อแม่ควรตั้งกฎกำหนดเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์หรือ มือถือแบบชัดเจน โดยในช่วงแรกๆ พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องว่าลูกของคุณมีการทำผิดข้อตกลง หรือไม่ รวมไปถึงพ่อแม่เองก็ต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ไม่หมกมุ่นจจจอยู่กับอุปกรณ์ไอทีที่ชวนลูกทำ กิจกรรมอื่นๆ ร่วมกัน เพื่อดึงความสนใจจากเด็กและสร้างสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว

จากเว็บไซต์โรงพยาบาลพญาไท <http://inter.phyathai.com/medicalarticledetail/1/13/1570/th>



## 6.

### จากการรู้หนังสือเริ่มแรก(Early Literacy) เมื่อวันวานถึงการรู้สือดิจิทัล (Digital Literacy) ในวันนี้ #1

มิติใหม่ของการรู้หนังสืออีกก้าวหนึ่งเกิดขึ้น เมื่อแนวคิดเรื่องการรู้หนังสือเริ่มแรกเริ่ม (Early/ Emergent Literacy) เกิดขึ้นและได้รับการตอบสนองอย่างกว้างขวาง เนื่องจากสอดคล้องกับการพัฒนาสมองของเด็กในช่วงทศวรรษที่เราต้องค้ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ที่อิงพัฒนาการของสมองเป็นฐาน แต่ก็มีพ่อแม่ผู้ใหญ่อจำนวนมากที่ยังไม่เข้าใจว่าการรู้หนังสือเริ่มแรกเริ่มที่ว่าเป็นคืออะไร มีความหมายและสำคัญอย่างไร

การรู้หนังสือเริ่มแรกเริ่ม หรือการรู้หนังสือของเด็กปฐมวัย คือสิ่งที่เด็กรับรู้เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนก่อนที่เด็กปฐมวัยจะอ่านหรือเขียนได้ เมื่อเด็กเล็กมีทักษะการรู้หนังสือเบื้องต้นที่แข็งแรง เขาก็พร้อมจะไปสู่การเรียนรู้ที่จะ “อ่านหนังสือ” ต่อไป

การรู้หนังสือเริ่มแรกเริ่ม หรือการรู้หนังสือของเด็กปฐมวัย คือสิ่งที่เด็กรู้เกี่ยวกับการสื่อสาร ภาษา (ทั้งวจนและอวจนภาษา) การอ่านและการเขียน ก่อนที่เด็กปฐมวัยจะสามารถอ่านและเขียนได้อย่างเป็นทางการ อีกนัยหนึ่งสามารถกล่าวได้ว่า การรู้หนังสือในขั้นต้นนี้ ครอบคลุมถึงประสบการณ์ของเด็กทุกอย่างที่เกี่ยวกับการพูดได้ตอบ การรับรู้เกี่ยวกับเรื่องราวหรือนิทาน การเล่าเรื่องถ่ายทอดเรื่องราว และการเขียน ตลอดจนการรู้จักและมีทัศนคติที่ดีต่อหนังสือหรือสื่อสิ่งพิมพ์

การรู้หนังสือเริ่มแรกเริ่มเป็นการวางพื้นฐานให้มั่นคงเพื่อที่ว่าเมื่อเด็กได้รับการสอนให้อ่านเด็กๆ ก็พร้อมจะอ่านซึ่งก็จะเป็นฐานของการรู้เท่าทันสื่ออื่นๆ รวมถึงสื่อดิจิทัล

ทั้งหลายการปรากฏฐานตั้งแต่ปฐมวัยจึงมีความสำคัญมาก เหมือนหนึ่งการสร้างบันไดขั้นแรกเอาไว้ให้ก้าวขึ้นขั้นถัดไปได้อย่างสะดวก และสนุกที่จะได้ก้าวขึ้นขั้นต่อไปๆ โดยไม่ล้มลุกคลุกคลาน

## การรู้หนังสือ/สื่อแรกเริ่ม

การรู้หนังสือแรกเริ่มจะว่าไปแล้วก็คือฐานของการรู้สื่อหรือดำเนินไปอย่างคู่ขนานกันนั่นเอง

การรู้หนังสือหรือการรู้สื่อ ไม่สามารถแยกออกจากภาษาที่ขยายตัวเพิ่มพูนขึ้นหรือแยกจากบริบททางสังคมของการใช้ภาษานั้น นั่นก็หมายความว่าการสอนภาษาให้กับเด็กโดยการสื่อสาร พูดคุยกับเด็ก พร้อมกับไปที่รู้จักหนังสือหรือรู้จักสื่ออื่นๆ เด็กจะเรียนรู้ภาษาในการสื่อสารเพิ่มขึ้นพร้อมไปด้วยกัน

การรู้หนังสือของเด็กจะมีความหมายอย่างไร ย่อมสัมพันธ์อยู่ในปฏิบัติการทางวาทกรรมในวัฒนธรรมนั้น การตีความของผู้คนในสังคมก็ขึ้นอยู่กับวิถีปฏิบัติต่อสิ่งนั้นในบริบทวัฒนธรรมที่หนังสือหรือสื่อต่างๆ ดำรงอยู่

ในวัฒนธรรมสื่อทุกวันนี้ เด็กปฐมวัยพบเห็นและเป็นผู้มีส่วนในการใช้สื่อดิจิทัลที่มีเพิ่มขึ้นอย่างมากมายและหลากหลายมาตั้งแต่เกิด

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แบบพกพา เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ไอโฟน ไอแพด ฯลฯ ทำให้การใช้เครื่องมือเครื่องมือนี้นักกลายเป็นความคุ้นชินในชีวิตประจำวันและบางทีก็เลยกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตแบบแนบแน่นแถมยังทวีคูณขึ้นเรื่อยๆ

แต่จะ “ทวีคูณ” หรือไม่ก็อยู่ที่การใช้ของผู้คนในสังคม

## สื่อดิจิทัลกับชีวิตของเด็กปฐมวัย

เทคโนโลยีดิจิทัลมีมากมายหลายอย่าง ทั้งแบบมีถือเคลื่อนที่ได้ และพบเห็นได้ทั่วไปทุกหนทุกแห่ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้ : -

- เวชระเบียน / บันทึกรายงานทางการแพทย์ เช่น การตรวจอัลตราซาวด์ก่อนคลอด
- วัฒนธรรมสมัยนิยมทางโทรทัศน์ เกม และการขายสินค้า
- โทรศัพท์มือถือ (ในฐานะสิ่งบันเทิงใจ, ส่งข้อความ, ใช้พูดคุย, รับข้อมูลข่าวสาร, เล่นเกม)
- เทคโนโลยีต่างๆ ในรถยนต์ยุคใหม่
- ส่วนประกอบดิจิทัลในของเล่น
- คอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นเกม



- อุปกรณ์แบบสัมผัสหน้าจอที่พกพาได้ เช่น iPad, iPhone เป็นต้น
- กิจกรรมออนไลน์แบบสื่อสังคมกระจายเช่น Club Penguin, Facebook เป็นต้น
- เครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ Kindles เป็นต้น

ตัวอย่างประดามีเหล่านี้ แสดงให้เห็นว่าตั้งแต่ต้นนอนตอนเช้าไปถึงเข้านอนตอนกลางคืน เด็กตัวเล็กตัวน้อยนิดก็จะได้พบเห็นการใช้ของผู้ใหญ่ หรือหลายสิ่งหลายอย่างเด็กก็เป็นผู้ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอันมากมามีมากมายรวมถึงสื่อนานาชาติ ไม่ว่าจะเป็นสื่อแบบดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์ วิทยุหรือสื่อเสียง ทุกวันนี้ก็ล้วนเป็นระบบดิจิทัลไปแล้ว รวมไปถึงหน้าจอคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กลงมาใหญ่หลากหลายชนิด ฯลฯ

ฉะนั้นแล้วที่ใครเสนอแนะว่าให้ปิดกันเด็กปฐมวัยให้ห่างจากสื่อดิจิทัลเอาไว้ก่อน รอให้โรงเรียนเสียก่อนแล้วค่อยไปเปิดรับสื่ออิเล็กทรอนิกส์

คงเป็นไปได้ยาก และดู “ตกยุค” อย่างไรพิกล

เพราะไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง ในเมื่อโลกรอบตัวเด็กกอบอวลไปด้วยสื่อดิจิทัล

### **ปฏิบัติการการรู้หนังสือ/สื่อร่วมสมัย (Contemporary Literacy Practices)**

ด้วยความตระหนักและประจักษ์ในความสำคัญของการรู้หนังสือที่ขยายสู่การรู้ (เท่าทัน) สื่อในยุคดิจิทัล กอปรทั้งตระหนักในพลังของการสร้างเครือข่ายที่จะทำให้เกิดการขับเคลื่อนทางสังคมได้ดีกว่าทำต่างคนต่างทำ ทำให้มีการเคลื่อนไหวในประเทศต่างๆ

ในยุโรป มีการก่อตั้งเครือข่ายนโยบายการรู้หนังสือ/สื่อร่วมสมัย ประกอบด้วยองค์กรต่างๆ ถึง 77 องค์กรจาก 28 ประเทศ (รวม 24 ประเทศที่เป็นสมาชิกประชาคมอียู) เพื่อปรับปรุงนโยบายการรู้หนังสือและส่งเสริมการอ่านในยุโรป ซึ่งหยุดอยู่ที่การอ่านออกเขียนได้และอ่านแต่สิ่งสิ่งพิมพ์ไม่ได้แล้ว

สิ่งที่ต้อง “อ่านให้ออกเขียนให้ได้” ขยายไปอยู่ในสื่อดิจิทัล ไปอยู่บนจออิเล็กทรอนิกส์



ต่างๆ อย่างคนอ่าน แล้วก็ไม่ใช่เฉพาะที่เป็นตัวอักษรเท่านั้น มีภาพมีเสียงที่ต้องอ่านให้ออก บอกให้ได้

ในการประชุมกันเพื่อแสวงหาแนวทางการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาวัฒนธรรมในการพัฒนาการรู้หนังสือในยุโรป เมื่อต้นปี 2016 ที่กรุงอัมสเตอร์ดัม เนเธอร์แลนด์ ดร.โรซี ฟลิวิทท์ นักการศึกษาจากมหาวิทยาลัยคอลเลจ ลอนดอน ได้บรรยายเรื่อง *Young children and digital literacy* ได้ชี้ให้เห็นว่าทุกวันนี้เด็กทั่วโลกอยู่กับสื่อดิจิทัลในอัตราที่สูงมาก และนับวันจะทวีขึ้น

ดังสถิติปี 2015 จากการสำรวจของ *Office of Communications* หรือ *Ofcom* ซึ่งเป็นองค์กรอิสระที่ทำหน้าที่ในการกำกับดูแลกิจการสื่อสารโทรคมนาคม และสื่อ ในสหราชอาณาจักร ดังต่อไปนี้ :-

- เด็กไม่ต่ำกว่า 3 ใน 4 คน อาศัยอยู่ในครัวเรือนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต (ในกลุ่มเด็ก อายุ 3-4 ปี คิดเป็นร้อยละ 75 ในกลุ่มเด็กอายุ 5-15 ปี คิดเป็นร้อยละ 81) (Ofcom, 2015)
- ร้อยละ 39 ของเด็กอายุ 3-4 ปี ใช้ออนไลน์ไม่ว่าจะอยู่ที่บ้านหรือที่ใดก็ตาม (Ofcom, 2015)
- เด็กอายุ 3-4 ปี มากกว่าครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 53) ใช้แท็บเล็ต (เทียบกับร้อยละ 39 ในปี 2014) และเด็กอายุ 5-15 ปี ร้อยละ 75 ใช้แท็บเล็ต (เทียบกับร้อยละ 64 ในปี 2014) (Ofcom, 2015: 6)
- เด็กเล็กจะเล่นเกมบนแท็บเล็ตมากขึ้น (จากร้อยละ 21 ในปี 2014 เป็นร้อยละ 28 ในกลุ่มเด็กอายุ 3-4 ปี; และจากร้อยละ 30 เป็นร้อยละ 37 ในกลุ่มเด็กอายุ 5-7 ปี) และโดยรวมแล้วมากกว่าครึ่งหนึ่งของเด็กอายุ 8-11 ปี (ร้อยละ 52) และ 6 ใน 10 คน (ร้อยละ 60) ของเด็กอายุ 12-15 ปี เล่นเกมออนไลน์ (Ofcom, 2015: 6)

จะเห็นได้ว่าการใช้(หรือจะเรียกว่าเล่นก็ได้)อินเทอร์เน็ต เกิดขึ้นในเด็กปฐมวัยในอัตราที่สูงไม่น้อย เพียง 3-4 ขวบก็เปิดเล่นกันมากกว่าครึ่ง และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นปีหนึ่งๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ส่วนในวัยที่สูงขึ้นก็มีการใช้ในอัตราที่มากกว่าเด็กเล็ก ซึ่งเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นโดยทั่วไป

แนวโน้มนี้เกิดขึ้นกับการเล่นเกมบนแท็บเล็ตด้วย คือเด็กยิ่งโตก็ยิ่งเล่นมากขึ้น จนถึงวัยรุ่นเรียกได้ว่าในเด็ก 10 คนนิยมเล่นถึง 6 คน และแน่นอนจะเพิ่มขึ้นในปีถัดมา นี้เรายังไม่ได้พูดถึงประเภทหรือเนื้อหาของเกมที่เด็กเล่น

นอกจากนี้ยังมีข้อมูลจากหอสมุดแห่งชาติของสหราชอาณาจักร ซึ่งได้มอบหมาย

ให้นักวิชาการสำรวจการใช้สื่ออ่านของพ่อแม่และเด็กปฐมวัย พบว่ามีการเพิ่มขึ้นอย่างมากในการอ่านหนังสือดิจิทัลในกลุ่มพ่อแม่และเด็กปฐมวัย กล่าวคือ จะอ่านเรื่องราวต่างๆโดยใช้เทคโนโลยีแบบพกพาส่วนบุคคล เช่น ไอแพดหรือแท็บเล็ต ซึ่งในการเพิ่มขึ้นนั้น บางส่วนเป็นการใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย (Formby, 2014)

ที่กล่าวไปข้างต้นนี้ มุ่งความสนใจไปที่การใช้สื่อดิจิทัลของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือเด็กเล็ก ในท่ามกลางปรากฏการณ์การใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งบัดนี้เรียกได้ว่าเป็นปรากฏการณ์ของโลก ประมาณ 3 ใน 4 ของประชากรโลกในขณะนี้ใช้โทรศัพท์มือถือ แม้ในประเทศที่ลักษณะทางสังคมส่วนใหญ่ยังเป็นแบบดั้งเดิมอย่างปากีสถาน มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือถึง 107.8 ล้านคน จากจำนวนประชากรทั้งหมด 176.2 ล้านคน หรือประมาณ 6 ใน 10 คนของประชากรทั้งหมดนั่นเองที่ใช้โทรศัพท์มือถือ (WorldBank, 2015)

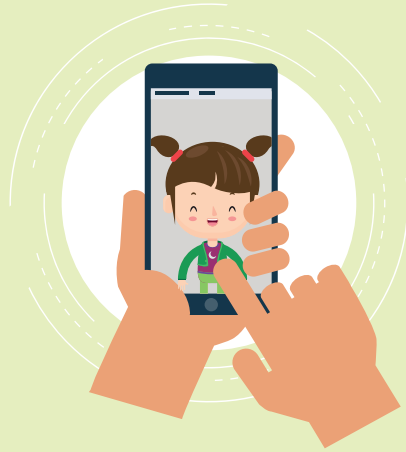
สำหรับประเทศไทย สถิติเมื่อปีที่แล้วนี้เอง เรามีจำนวนประชากร 68.05 ล้านคน แต่มีหมายเลขโทรศัพท์มือถือ/ซิมการ์ดมากถึง 83.78 ล้านหมายเลข เฉลี่ยเท่ากับคนหนึ่งมีโทรศัพท์มือถือ 1.23 หมายเลขหรือคนละ 1.23 เครื่อง ในจำนวนนี้มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 38 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 56 ของประชากรทั้งหมด

มากกันถึงขนาดนี้ แน่ละ ย่อมต้องเกี่ยวพันกับเด็กอย่างไม่ต้องสงสัย แม้จะยังไม่ได้ระบุลงไปว่าโทรศัพท์มือถือที่มีจำนวนมากมายก่ายกองนั้น ใครใช้ใครเป็นเจ้าของบ้าง เด็กๆ ใช้กันอย่างไรบ้าง ก่อเกิดประโยชน์มากน้อยเพียงใด

เห็นได้ชัดว่าในเชิงปริมาณแล้วมัน “ทวีคูณ” หากมุ่งหวังจะให้เกิดประโยชน์ “ทวีคูณ” อย่างน้อยที่สุดต้องมี “วัคซีน” ป้องกันพิษภัยที่กระจายตัวอยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ต

“วัคซีน” ที่ว่านี่คือปฏิบัติการ “การรู้(เท่าทัน)สื่อ” ร่วมสมัย ที่จำเป็นต้องปลูกฝังให้กับเด็กตั้งแต่เล็กๆ กันเลยทีเดียว





## 7.

### จากการรู้หนังสือเริ่มแรก(Early Literacy) เมื่อวันวานถึงการรู้สือดิจิทัล (Digital Literacy) ในวันนี้ #2

ความรู้อันจำเป็นของชีวิตตั้งแต่วัยเด็กตัวน้อยๆ คือความสามารถที่จะนำไปสู่การอ่านออกเขียนได้ที่เรียกว่า literacy ซึ่งบัดนี้การอ่านออกเขียนได้ร่วมสมัยที่เกิดขึ้นทุกวันนี้มีขอบเขตที่ขยายออกไปจากเดิมมาก โดยการเปิดรับเปิดใช้สือดิจิทัลในทุกๆ วันควบคู่ไปกับสือแบบดั้งเดิม (conventional media) ได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ

“อ่านออกเขียนได้” (literate) เป็นกระบวนการของการทำความเข้าใจเครื่องหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งได้ความหมายจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์นั้นๆ

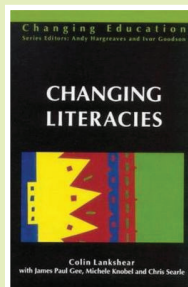
นักวิจัยด้านภาษาศาสตร์และการศึกษา กล่าวถึง*การเรียนรู้ที่จะอ่าน* ว่า “เป็นหนึ่งในความสำเร็จอันซับซ้อนที่สุดของสมองมนุษย์” (Wyse & Goswami, 2008:706) และยิ่งอ่านก็ยิ่งเพิ่มความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น นี่คือความสามารถของมนุษย์ !

#### การอ่านออกเขียนได้ในโลกร่วมสมัยเปลี่ยนไปแล้ว

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและการรู้หนังสือ ซึ่งทำงานเพื่อพัฒนาบุคลากรด้านการศึกษาในหลายประเทศ และมีผลงานตีพิมพ์ออกมาจำนวนมาก อย่าง Collin Lanshear ได้บอกกล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง *มิติใหม่ของการรู้หนังสือ : ปฏิบัติการใน*

ชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ในห้องเรียน(New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning,2006) ว่า

ในขณะที่ปฏิบัติการด้านเนื้อความในสื่อดิจิทัล ( text -นักวิชาการไทยนิยมเรียกกันว่าตัวบท)ในสื่อดิจิทัล บางส่วนเป็นลักษณะเดียวกับที่เราปฏิบัติกับเนื้อความของสื่อสิ่งพิมพ์ (print texts) แต่บางส่วนก็เกี่ยวข้องกับ ‘การรู้หนังสือแนวใหม่’(‘new literacies’) ซึ่งเป็นรูปแบบที่มาจากความสัมพันธ์แบบกระจาย (distributed relationships) มีอัตลักษณ์ที่หลากหลาย (multiple identities) วิถีนำเสนอที่หลากหลายรูปแบบ (multimodality) และเป็นการมีส่วนร่วมออนไลน์



การเป็นผู้สามารถอ่านออกเขียนได้หรือรู้สื่อต่างๆ (literate) เป็นสิทธิของเด็ก เป็นการเพิ่มขีดความสามารถของตนเองให้แก่เด็ก ทั้งยังส่งเสริมความรู้สึกด้านบวกต่อตนเองในฐานะเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้อีกด้วย

เมื่อโลกก้าวรุดมาถึงวันนี้ การอ่านออกเขียนได้ที่เรียกว่าการรู้หนังสือแต่เดิมนั้นก็ขยับขยายมาสู่การรู้หนังสือแนวใหม่ ซึ่งก็คือการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เรียกย่อๆ ว่า MIDL (Media, Information and Digital Literacy) ที่นักวิชาการเห็นว่าเป็นความจำเป็นที่เราต้องพัฒนาเด็กให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถภายใต้สภาพการณ์ของการสื่อสารที่มีความสัมพันธ์แบบกระจายตัว มีอัตลักษณ์ที่หลากหลาย วิถีนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งยังสามารถเป็นได้ทั้งผู้รับและผู้ส่งสาร

### จากการรู้แบบเก่าสู่การรู้แบบ Multi-literacies

การรู้ที่ยุคสมัยนี้ต้องการ เรียกว่า “Multi-literacies” ซึ่งเป็นความรู้ความเข้าใจร่วมสมัยที่มีความสำคัญและจำเป็นต้องเสริมสร้างให้กับสมาชิกของสังคมยุคนี้และยุคต่อไป



“Multi-literacies” เป็นคำที่มักใช้เพื่ออธิบายถึงความถนัดและความสามารถที่แตกต่างและหลากหลายซึ่งจำเป็นในยุคนี้ ในการใช้ เข้าใจ และสร้างสื่อดิจิทัล จากตรงนี้ช่วยให้เราได้คิดว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลไม่ใช่ชุดทักษะที่ตายตัว หากแต่คือกรอบแนวคิด (framework) ซึ่งดึงมาและขยายตัวจากการรู้และความสามารถมากมายหลายหลายด้าน”

ภายใต้กรอบคิด “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ การรู้เท่าทันอย่างหลากหลาย (Multi-literacy) จึงครอบคลุมความหลากหลายของทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันซึ่งทักษะเหล่านั้นประกอบด้วย การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) การรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Technology literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information literacy) การรู้เท่าทันทัศนสาร/สิ่งที่เห็น (Visual literacy) การรู้เท่าทันการสื่อสาร (Communication literacy) และการรู้เท่าทันสังคม (Social literacy)

### **ใครคือผู้รับผิดชอบสร้างเสริมการรู้เท่าทันแบบ Multi-literacies**

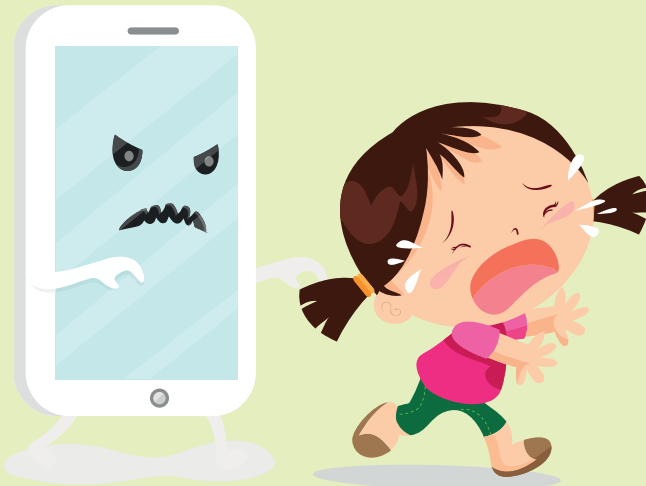
การรู้เท่าทันดังกล่าวอย่างน้อยก็ถึง 6 มิติด้วยกัน ทั้งตัวสื่อ ตัวสาร กระบวนการ บริบท และสังคมที่รายรอบ ปัญหาก็คือเด็กทุกคนมีโอกาสเข้าถึงสื่อดิจิทัลมากขึ้นเรื่อยๆ ใครคือผู้รับผิดชอบในการสร้างเสริม-เสริมสร้างทักษะความรู้ความเข้าใจ อันจำเป็นต่อการสร้างอนาคตของคนรุ่นใหม่-อนาคตของสังคม

ผู้คนจำนวนไม่น้อยผลักดันให้เป็นความรับผิดชอบของระบบการศึกษาที่จะต้องปรับตัว แต่แล้วก็ได้พบว่า ครูจำนวนมากขาดทั้งทรัพยากร (เครื่องมือ อุปกรณ์การสอน) สมรรถนะในด้านสื่อดิจิทัล และความมั่นใจตลอดจนความรู้ที่จะ

- สอนเด็กให้ใช้ประโยชน์จากศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลในห้องเรียน
- ส่งเสริมความสามารถของเด็กและเยาวชนที่จะป้องกันตนเองหรือหลบหลีกภัยอันตรายหรือความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล
- ส่งเสริมความรู้และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

เราต่างก็รู้กันดีว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีถึงดีที่สุดในเมื่อเขามีความสนใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ เมื่อกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ นั้นมีวัตถุประสงค์ในลักษณะที่ทำให้เขาสามารถเปิดหน้าจодด้วยตัวเอง ค้นหาหลายสิ่งอย่างเองได้และมีทางเลือกและการเข้าร่วมกิจกรรม

ปัญหาคือแล้วคุณครูล่ะ ครูพร้อมแค่ไหน ครูพร้อมจะนำพาเด็กให้ก้าวไปในโลกของดิจิทัลด้วยความรู้ความเข้าใจ ที่เราเรียกว่าการเท่าทันสื่อ-รู้เท่าทันดิจิทัลมากนักน้อยเพียงใด





## 8.

### Digital Balance

#### สร้างสมดุลชีวิตดิจิทัลกับชีวิตจริง

ทุกวันนี้ปัญหาเด็กติดเกมมิได้ลดน้อยถอยลง หากยังตามมาด้วยติดสื่อดิจิทัลในรูปแบบใหม่ๆ ผู้ใหญ่ส่วนหนึ่งก็เป็นผู้สร้างปัญหาด้วยการยื่นให้เด็ก เพื่อที่ลูกจะได้อยู่อย่างสงบไม่รบกวน เหมือนเมื่อโทรทัศน์ยังเป็นสื่อยอดฮิตที่ฉายเดี่ยว พ่อแม่ก็เปิดโทรทัศน์ทิ้งไว้เป็นเพื่อนลูก ไม่รู้หรือกว่าลูกดูอะไร เกิดอะไรขึ้นบ้างใน 'โลก' ของเขา

#### สื่อดิจิทัล พิษภัยของวัยเด็ก

อะไรที่บริโภคมากเกินไป อะไรที่เป็นโทษ สิ่งนั้นย่อมเป็นพิษภัย สื่อดิจิทัลกับการเปิดรับของเด็กก็เช่นกัน จะกลายมาเป็นพิษภัยของวัยเด็ก (toxic childhood) ที่ไม่แปลกหากพ่อแม่ผู้ปกครองจะมีข้อกังวลใจ อันเนื่องมาจาก :-

- การอยู่หน้าจอนานๆ เป็นกิจกรรมที่ไม่มีการเคลื่อนไหวทางร่างกาย จะมีผลเสียต่อสุขภาพของเด็ก
- พัฒนาการของสมองจะถูกสะกັตกัน หรือถูกทำลายจากการเปิดรับสื่อดิจิทัล และจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมต่อต้านสังคม (anti-social behavior)
- การใช้อินเทอร์เน็ตหรือการออนไลน์มีโอกาสเสี่ยงที่จะเป็นภัยต่อเด็กจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมจากผู้เฒ่าเด็กหลงเชื่อ

จาก 3 ประการหลักๆ นี้ อาจแจกลงออกมาได้อีกหลายประการด้วยกัน ดังจากบทความเรื่อง *เคล็ดลับดูแลลูกยุค Digital* ในเว็บไซต์ของนิตยสารรักลูก ดังนี้ ([www.rakluke.com/brain/9/48/1739/เคล็ดลับดูแลลูกยุค-digital](http://www.rakluke.com/brain/9/48/1739/เคล็ดลับดูแลลูกยุค-digital))



1. **กระทบการเรียนรู้ของสมองและพัฒนาการ** เด็กที่ไม่มีใครคุยหรือชวนเล่น สมองของเด็กจะขาดการกระตุ้นที่เหมาะสม ทำให้พัฒนาการช้า เช่น พูดช้า พูดไม่ได้ ไม่สบตา ไม่เล่นกับใคร จนดูเหมือนมีอาการคล้ายกลุ่มโรคออทิสติก (Autistic spectrum disorder)
2. **เด็กเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม** ปัญหานี้ดูจะรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน เพราะหากเด็กรับสื่อและดูพฤติกรรมตามสื่อ เด็กจะเคยชิน และกลายเป็นเด็กก้าวร้าว หรือเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้
3. **กระทบต่อสมาธิและการเรียนรู้** ทั้งในโรงเรียนและการเรียนรู้ทักษะด้านอื่นๆ ที่จำเป็น รวมทั้งอาจส่งผลทำให้ IQ ของเด็กไม่พัฒนาด้วย
4. **กระทบต่อความสัมพันธ์กับพ่อแม่** ทำให้เด็กห่างเหินกับพ่อแม่และครอบครัว เพราะใช้เวลาอยู่กับเกมและสื่อดิจิทัล
5. **เด็กจะมีปัญหาทางอารมณ์** เด็กกลุ่มนี้มักเครียด เหนง ว้าวุ่น บางรายอาจติดต่อต้านได้ เพราะพ่อแม่ไม่มีเวลาให้
6. **เด็กจะขาดทักษะทางสังคม** ในการเล่นกับเพื่อน หรือปรับตัวเข้ากับครู จนดูเหมือนเด็กไม่สนใจใคร
7. **เด็กจะขาดทักษะในการแก้ปัญหาตามวัย** ขาดความภูมิใจในตัวเอง เพราะทำอะไรด้วยตัวเองไม่ได้

## จะรับมืออย่างไรไม่ให้สื่อดิจิทัลเป็นพิษ

การรับมือกับลูกในยุคนี้จึงเป็นเรื่องสำคัญที่พ่อแม่ผู้ปกครองกำลังให้ความสนใจ ซึ่งเป้าหมายก็คือจะทำอย่างไรให้เด็กใช้สื่อในเชิงบวกและครอบครัวสามารถควบคุมดูแลการใช้สื่อของลูกได้ (แต่ก็มีผู้ปกครองอีกจำนวนไม่น้อยที่ยังไม่ตระหนักถึงปัญหาดูด้วยรู้สึกว่าการทำให้เด็กสนใจดีนี้ แล้วก็มีอะไรก้าวล้ำนำสมัยให้ดูรู้ได้เห็นวูบวาบอยู่ในจอเล็กๆ ตั้งมากมายกายกอง มันก็น่าจะเป็นสิ่งที่ดี!?)

ในส่วนของพ่อแม่ที่ตระหนักว่าอาจก่อให้เกิดปัญหาที่ยากจะแก้ได้ มาตรการสำคัญคือ การป้องกันตั้งแต่ก่อนเกิดปัญหาคือวิธีที่ดีที่สุด ด้วยการที่ไม่ใช้สื่อดิจิทัลเป็นผู้ช่วยของพ่อแม่หรือเป็นพี่เลี้ยงดูแลลูก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบ ยังไม่ควรให้สัมผัสสื่อดิจิทัล เพราะเป็นวัยสำคัญที่ต้องสร้างความผูกพันกับพ่อแม่ และเรียนรู้ทักษะต่างๆ จากพ่อแม่ที่ไม่อาจเรียนรู้ได้จากอุปกรณ์เลอเลิศประเสริฐสักเพียงไรก็ตาม

หากคิดแล้วว่าจะให้ลูกได้ใช้สื่อดิจิทัล พ่อแม่ควรทำข้อตกลงร่วมกับเด็กก่อนจะยื่นอุปกรณ์ดิจิทัล ทั้งนี้คุณพ่อและคุณแม่ก็ต้องใช้ข้อตกลงเดียวกัน เพื่อไม่ให้ลูกเกิด

ความสับสน ข้อตกลงการใช้และแนวทางในการดูแลเด็กเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ได้แก่

- กฎกติกาการใช้ ให้ใช้ได้ตอนไหน เช่น หลังทำการบ้านเสร็จ ให้เล่นได้นานแค่ไหน เช่น ไม่ควรให้เล่นเกิน 1 ชั่วโมงต่อวัน เป็นต้น
- การเก็บอุปกรณ์ดิจิทัลโดยพ่อแม่เป็นคนเก็บ การนำออกมาใช้และเก็บต้องเป็นเวลา และไม่ควรมอบให้เด็กพกติดตัว เพราะจะควบคุมการใช้ของเด็กไม่ได้
- พ่อแม่ควรดูแลตอนลูกใช้ พยายามเลือกสื่อดีๆ ที่ไม่มีเนื้อหาก้าวร้าว หรือเนื้อหาเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม และทุกครั้งที่เด็กเล็กใช้สื่อต้องอยู่ในสายตาและการดูแลของพ่อแม่
- พ่อแม่ต้องเป็นแบบอย่างที่ดี หลีกเลี่ยงครอบครัวพ่อแม่นั่งเล่นอุปกรณ์ดิจิทัลโดยไม่สนใจลูก เมื่อเด็กไม่ได้รับความสนใจ เด็กก็จะหาทางออกด้วยการเลียนแบบพฤติกรรมการใช้สื่อของพ่อแม่ผู้ปกครอง

คนสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้เด็กรู้จักใช้สื่อดิจิทัลในทางสร้างสรรค์ก็คือพ่อแม่ หากพ่อแม่ตระหนักและเอาใจใส่ในการดูแลลูก เป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อโดยใช้เป็นเวลาและควบคุมตัวเองได้ ไม่ติดสื่อ รู้จักแบ่งเวลาให้ลูก นี่ก็จะเป็นที่มาของการส่งเสริมให้เด็กรู้จักควบคุมตัวเอง รู้จักแบ่งเวลาไปทำกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก

แต่หากปล่อยให้ลูกเล่นอะไรก็ได้กับจอใสๆ มากเกินไป และไม่รู้ว่าเด็กดูอะไร เล่นอะไรอยู่ จะคาดคะเนในด้านลบไว้ก็คงไม่ผิดนัก เนื่องจากมีงานวิจัยสรุปออกมาแล้วว่านั้นคือหนทางนำเด็กไปสู่ความก้าวร้าวเอาแต่ใจ และเกิดปัญหาติดติง หรือต่อต้านพ่อแม่ และกระทั่งต่อต้านสังคม

## ชีวิตมีอีกหลายด้าน: เสริมสร้างสมดุลให้ลูกรัก

ชีวิตมีหลายด้าน ชีวิตในโลกกว้างมีอะไรอีกมากให้เรียนรู้อย่างมีความสุข อย่างเช่นกิจกรรมที่ร่วมกันในครอบครัว ออกกำลังกายด้วยกัน ทำสวนด้วยกัน ไปเที่ยวด้วยกัน ฯลฯ นอกจากเล่นอุปกรณ์ดิจิทัลแล้ว ผู้ใหญ่ต้องส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ เช่น เล่นดนตรี เล่นกีฬา วาดรูป ตลอดจนงานอดิเรกอื่นๆ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งจะส่งผลต่อการทำงานของสมองและพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก

กิจกรรมเก่าแก่แต่ไม่เคยล้าสมัย และมีความสำคัญมากในอันที่จะช่วยคานการเสพติดสื่อดิจิทัล คือการฝึกฝนให้เด็กรักการอ่าน การฝึกลูกให้รักการอ่านตั้งแต่เล็ก ด้วยการอ่านนิทานให้ลูกฟัง และอ่านหนังสือไปกับลูกที่สุดแล้วลูกก็จะรักการอ่านด้วยตัวเอง

การอ่านเป็นกิจกรรมที่จะส่งผลต่อพัฒนาการของสมองส่วนหน้า มีสมาธิจดจ่อ และได้มีการครุ่นคิดไตร่ตรอง สมองส่วนหน้านี้เป็นส่วนของสมองที่มีกระบวนการในการวางแผน มุ่งมั่นจดจ่อ จำคำสั่ง และจัดการ และมีเป้าหมาย อีกนัยหนึ่งก็คือสมองส่วนที่นำไปสู่การบริหารจัดการชีวิตนั่นเอง (ผู้เชี่ยวชาญเรียกว่า Executive Functions(EF) )

การฝึกลูกให้รักการอ่านตั้งแต่เล็กจะช่วยสร้างสมดุลชีวิตให้กับเด็กในระยะยาว ไม่ติดกับความวุ่นวายที่อยู่หน้าจอ หากจะใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าก็สามารถใช้ทักษะการอ่านที่ได้ฝึกฝนมาเป็นตัวกรองสารที่ได้อ่านจากหน้าจอได้เป็นอย่างดี

พร้อมๆ กับการสอนให้เด็กรักการอ่าน ต้องเสริมคุณค่าในเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเป็นนักเรียน ไม่สำคัญเท่าเป็นการเรียนรู้ ซึ่งแน่ละ เมื่อเขาเปิดสื่อดิจิทัล เขาก็จะเปิดแบบนักเรียน รู้ ตั้งคำถาม ค้นหาคำตอบ ไตร่ตรอง ไม่เชื่อง่ายๆ ไม่จบที่รู้แล้ว เพราะการเรียนรู้ไม่มีสิ้นสุด ไม่หยุดที่จะเรียนรู้ไปตลอดชีวิต

หากอยากให้ลูกรักการอ่าน พ่อแม่ก็ต้องรักการอ่าน อยากให้ลูกเป็นนักเรียนรู้ พ่อแม่ก็ต้องเป็นตัวอย่างให้ลูกเห็น และเรียนรู้ไปพร้อมกับลูก





## 9.

### อย่าปล่อยให้สื่อดิจิทัล

### เป็นประตูสู่การต่อต้านสังคม

ในยุโรป ได้มีการร่วมมือกันริเริ่มโครงการรณรงค์ชื่อ “Open EYE” ในปี 2007 เพื่อเปิดโลกการศึกษาเด็กปฐมวัยในมิติใหม่ ซึ่งเป็นปฏิริยาต่อการที่รัฐบาลของหลายประเทศได้กำหนดขั้นการพัฒนาเด็กปฐมวัยที่เร่งรีบและเล็งผลทางเศรษฐกิจเป็นสำคัญ โดยไม่ได้ตระหนักถึงปัญหาของเทคโนโลยีในด้านลบ ทำให้มีพ่อแม่ผู้ปกครองจำนวนไม่น้อยที่ตระหนักว่าเป็นสิทธิของพ่อแม่ที่จะให้การศึกษาแก่ลูกตามปรัชญาการเรียนรู้ที่พ่อแม่เห็นว่าคุณค่ามากกว่า

### “โอเพ่น อาย” เปิดตาเบิ่งโลกเพื่อเด็ก

เมื่อปี 2010 มีการประชุมสัมมนาในโครงการโอเพ่นอาย ในหัวข้อ “เด็ก – รากฐานที่แท้จริง” ได้มีการเปิดประเด็นผลกระทบของเทคโนโลยีที่ใช้จอสีเป็นฐานในเด็กปฐมวัยอย่างจริงจัง

ผลกระทบหรือผลข้างเคียงจากการใช้หน้าจคอมพิวเตอร์หรือจอมือถือ ที่เกิดต่อเด็กปฐมวัย มีมากมายหลายประการ หน้าจอ(วิธีนำเสนออย่างรูปไหว และการเปลี่ยนได้เองอย่างง่าย ๆ แค้ใช้ปลายนิ้ว) เป็นบ่อเกิดของโรคสมาธิสั้น กระทบต่อการเรียนรู้ เด็กขาดประสบการณ์จริงที่จะสร้างวงจรประสาทใหม่ในสมอง ซึ่งจะพัฒนาเป็นสติปัญญาการรู้จัก และการรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (empathy) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและจะสร้างได้ด้วย ‘มนุษย์สัมพันธ์มนุษย์’ เท่านั้น นี่คือการประชุมโอเพ่นอายของประชาคมยุโรปเน้นย้ำ

และชี้ให้เห็นถึงปัญหาต่อกาย ใจ และภัยสังคม อันเนื่องมาจากการที่อยู่หน้า จอนานๆไม่ได้ขยับเขยื้อนเคลื่อนไหวไปทำกิจกรรม รวมถึงออกกำลังกาย ย่อมมีผลเสีย ต่อสุขภาพกายของเด็ก ส่วนด้านจิตใจ สมอองจะถูกสะกดกั้นการเชื่อมต่อของเซลล์สมอง ส่วนที่เกี่ยวกับการรู้คิดไม่ถูกกระตุ้น แต่กลับถูกกระตุ้นในส่วนของอารมณ์ และหาก ปล่อยให้เด็กเล่นตามลำพัง การออนไลน์มีโอกาสเสี่ยงในแง่เนื้อหาที่เป็นพิษภัยและ ผู้ไม่ประสงค์ดีที่เข้ามาในโลกเสมือน

ในส่วนของปัญหาทางใจ พบว่ามีเด็กหน้าจอจำนวนไม่น้อยที่เป็นเด็กมีปัญหา ทางอารมณ์ รู้สึกเครียด เหงา ว้าเหว่ เพราะพ่อแม่ไม่มีเวลาให้ และส่งผลให้เด็ก ตื้อดิ่งและต่อต้าน ที่เรียกว่า “พฤติกรรมต่อต้านสังคม”

### พฤติกรรมต่อต้านสังคมคืออะไร เป็นอย่างไร

การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตแทบทุกอย่าง พ่อแม่ส่วนหนึ่ง ก็นำเทคโนโลยีเข้ามาเลี้ยงดูลูก ให้ลูกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ให้ลูกดูโทรทัศน์ ให้ลูก ก้มหน้าก้มตาจจดูหน้าโทรศัพท์จอใส ด้วยความที่อยากให้ลูกอยู่นิ่งๆ ไม่รบกวนพ่อแม่ ผู้ปกครอง ด้วยหวังว่าจะเป็นผลดี แต่อาจเกิดผลในทางตรงกันข้าม ถึงขั้นทำให้เด็ก เกิดพฤติกรรมต่อต้านสังคม (anti-social behavior)

ความชัดเจนของผลกระทบดังกล่าวนี้ นักวิชาการได้อ้างอิงจากผลการวิจัยของ มหาวิทยาลัยโอทาโก นิวซีแลนด์ ซึ่งได้ศึกษาเรื่องโทษของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก เมื่อปี 2014 สรุปได้ว่า การเลี้ยงลูกโดยนำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสามารถทำให้ลูกๆ อยู่นิ่งไม่รบกวน แต่แท้จริงแล้วมีภัยแฝงตัวอย่างเจ็บๆ นั่นคือ พฤติกรรมต่อต้าน



สังคม นั่นคือ พบว่าเด็กที่ดูโทรทัศน์มากเกินไป ส่งผลต่อการเป็นคนก้าวร้าว นิสัย  
ดูร้าย และเสี่ยงกับโรคทางจิตที่แสดงออกในรูปของความก้าวร้าวและเป็นปฏิกิริยา  
กับสังคมซึ่งก็คือ พฤติกรรมต่อต้านสังคม นั่นเอง

พฤติกรรมต่อต้านสังคม หมายถึงการกระทำที่มักจะแสดงความขัดแย้งกับ  
บรรทัดฐานทางสังคม ไม่ชอบทำตามกฎเกณฑ์ เป็นความประพฤติที่แตกต่างไปจาก  
ปกติทั่วไป ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง

ลักษณะของพฤติกรรมต่อต้านทางสังคม ในช่วงแรกอาการจะชน อยู่ไม่นิ่ง  
พูดคุยกัง และเข้ากับคนอื่นได้ง่าย แต่พฤติกรรมที่แท้จริง คือ ความเห็นแก่ตัว  
นึกถึงแต่ตัวเอง เวลาโกรธไม่สามารถยับยั้งตัวเองได้ ไม่เป็นมิตร และก้าวร้าว ซึ่ง  
พฤติกรรมเหล่านี้จะแสดงออกทางทั้งคำพูดและการกระทำ

ตัวอย่างของพฤติกรรมต่อต้านทางสังคมของเด็ก เช่น การตั้งใจจะเมิดกฎเกณฑ์  
ไม่ทำตามกฎระเบียบของโรงเรียน ฝ่าฝืน ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ หรือคุณครู  
หรือ เด็กบางคนอาจจะโกหกและขโมยของที่ตัวเองอยากได้หรือเพียงเพื่อแกล้ง  
คนอื่นเพื่อสร้างความสนใจ

สาเหตุของพฤติกรรมต่อต้านสังคม เกิดขึ้นจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

- จากฮอร์โมนในร่างกาย โดยเฉพาะ ฮอร์โมนซีโรโตนิน (Serotonin) ซึ่งเป็น  
ฮอร์โมนในการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ถ้าฮอร์โมนชนิดนี้ผิดปกติ  
นอกเหนือจากเกิดพฤติกรรมต่อต้านสังคม แล้วยังก็ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า หรือ  
สมาธิสั้น
- จากสิ่งแวดล้อม ได้แก่ การเลี้ยงดูของพ่อแม่ พ่อแม่บางคนเลี้ยงลูกอย่าง  
เข้มงวดเกินไป หรือปล่อยปละละเลยลูก หรือพ่อแม่มีพฤติกรรมก้าวร้าว  
จะส่งผลให้ลูกมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม ไม่ฟังไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

การปล่อยปละละเลยให้ลูกอยู่หน้าจอโทรทัศน์ จอคอมพิวเตอร์ ไม่ได้ดูแลเอาใจใส่  
ด้วยความรักความเข้าใจ เป็นปัจจัยนำส่งสู่ปัญหาทางใจของเด็ก ซึ่งงานวิจัยได้พบ  
แล้วว่านำไปสู่พฤติกรรมต่อต้านสังคม

## หลุมพรางบนถนนไฮเทค

ด้วยความตระหนักในปัญหาที่เด็กเจเนอเรชันดิจิทัลต้องเผชิญ หากพ่อแม่  
ผู้ปกครองหรือครู “ตกหลุมพราง” ของเทคโนโลยี สำคัญผิติดคิดว่าความก้าวหน้าทาง  
เทคโนโลยีคือการนำชีวิตให้สะดวกสบาย แม้กระทั่งการเลี้ยงดูลูก

ที่ประชุมโอเพนอายุจึงมีมติร่วมกันว่า “เราจะมีให้เด็กปฐมวัยถูกรุกรานโดย  
หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยที่กำหนดกฎเกณฑ์มาจากนักการเมือง(รัฐบาล) และ





# 10.

## MIDLความท้าทาย

### ของการศึกษาในศตวรรษใหม่

องค์กรที่มักได้รับการอ้างอิงในด้านการพิทักษ์เด็กจากปัญหาสื่อ คือสถาบันกุมารเวชศาสตร์แห่งชาติของสหรัฐอเมริกาได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสื่อกับเด็กว่า ทุกวันนี้เด็กอเมริกันใช้เวลาเฉลี่ยราว 7 ชั่วโมงต่อวันอยู่หน้าจอต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน และนับวันอายุเฉลี่ยของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะลดน้อยลงเรื่อยๆ

ที่น่าสนใจ(ถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้น) ก็คือ ในที่สุดแล้วเด็กจะใช้เวลาอยู่หน้าจอมากกว่าการอยู่กับพ่อแม่ เพื่อนๆ หรือครูที่โรงเรียนเสียอีก หรืออีกนัยหนึ่งอาจกล่าวได้ว่า ในโลกยุคอนาคต “หน้าจอ” จะเป็นทั้งพ่อ แม่ ครู เพื่อน ที่แก้เหงาที่ปลดปล่อย ที่รับทุกข์ และเกือบจะทุกสิ่งทุกอย่างของเด็ก

### มีอะไร “หน้าจอ” ให้เด็กดูและข้องเกี่ยว

เนื้อหาที่เด็กจะเปิดรับ ถูกคัดถูกเลือก (curated) นำมาเสนอมากขึ้นโดยระบบตัวกลางดิจิทัล (digital intermediaries) เช่น ผู้ให้บริการอย่าง YouTube และ Google พยายามนำเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจมาแข่งขันกับการนำเสนอของนักจัดรายการแบบดั้งเดิม (traditional broadcasters) เด็กๆ ได้ “เห็นภาพ” กันจะๆ แบบเต็มตาเต็มจอกันเลยทีเดียว ทำให้พ่อแม่มากมายเช่นกันมั่นใจว่าเนื้อหาในเว็บไซต์ที่เด็กๆ เข้าไปเปิดดูเป็นเรื่องที่น่าเชื่อถือ





**Curate Content** เป็นการรวบรวมและคัดสรรเนื้อหาหรือคอนเทนต์จากแหล่งต่างๆ นำมาเผยแพร่อีกครั้งผ่านช่องทางของผู้คัดสรรโดยมีคอนเซปต์หรือวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ซึ่งผู้คัดสรรอาจจะไม่ได้จำเป็นต้องเป็นผู้สร้างคอนเทนต์นั้นๆเลย เราจะเห็นภาพชัดขึ้นเมื่อนึกภาพของ YouTube Playlist ที่ผู้ใช้งานแต่ละคนสร้างขึ้น ซึ่งพวกเขาอาจจะไม่ได้เป็นคนสร้างคลิปวิดีโอเหล่านั้นเลย แต่เป็นการรวบรวมจากบรรดาวิดีโอที่มีอยู่ใน YouTube แล้วนำมาจัดเรียงในวิธีการของเขาเอง บล็อกหลายๆบล็อกก็ไม่ได้เป็นเจ้าของคอนเทนต์ต้นฉบับ แต่พวกเขาทำหน้าที่รวบรวมและคัดสรรว่าคอนเทนต์แบบไหนที่น่าสนใจแล้วเอามารวบรวมในบล็อกนั้นๆ เช่นเดียวกับการสร้าง Board ต่างๆ ใน Pinterst ที่ผู้ใช้งานแต่ละคนก็รวบรวมรูปที่ตัวเองชื่นชอบเอาไว้โดยจัดเป็นหมวดหมู่ต่างๆ

จอภาพที่เล็กลงทำให้การดูแลของพ่อแม่ผู้ปกครอง เป็นเรื่องยากยิ่งขึ้น กอปรกับการเพิ่มพูนของเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว รุ่นใหม่ในแบรนด์นั้นๆ แปรนดนี้ มีอะไรใหม่ๆ มาดึงดูดความสนใจของเด็ก ทำให้ผู้ปกครองต้องตามให้ทันกับเทคโนโลยีมากขึ้น

อย่างเช่นในสหราชอาณาจักร ผู้ปกครองของเด็กอายุ 5-15 ปี 9 ใน 10 คน เป็นตัวกลาง (mediate) ในการใช้อินเทอร์เน็ตของลูกทางใดทางหนึ่ง แต่ผู้ปกครองน้อยกว่า 1 ใน 5 ที่ให้เด็กใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตที่ใช้เครื่องมือที่จำกัดการติดตั้งโปรแกรมใช้งาน (Ofcom, 2015)

ความหลากหลายของแหล่งที่มาของเนื้อหา การอัปเดตระดมโฆษณาที่เพิ่มขึ้น การใช้สื่อเครือข่ายสังคมด้วยระดับการทำความเข้าใจในสื่ออย่างมีวิจารณญาณที่ค่อนข้างต่ำ ทั้งหลายเหล่านี้กำลังท้าทายว่าเด็กจะสามารถ :-

- รู้จักเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัวของตนให้ปลอดภัย
- เข้าใจนัยยะของการแบ่งปันข้อมูลและเนื้อหาที่เป็นส่วนตัว
- นำไปสู่สภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ซับซ้อนมากขึ้นในรูปแบบที่เด็กมีความเสี่ยงมากขึ้น

คำถามก็คือ แล้วเราจะช่วยให้เด็ก สามารถเก็บเกี่ยวคุณประโยชน์จากโลกใหม่ ที่รายรอบด้วยดิจิทัล และทำให้ความเสี่ยงลดลง เพื่อความปลอดภัยที่ถูกรานเข้ามา ในทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ตได้อย่างไร

## ระบบการศึกษากับการ(ที่หวังจะ)เดินหน้า

ก่อนหน้านี้ระบบการศึกษาในตะวันตก เผชิญหน้ากับการท้าทายของการศึกษาแบบ “โรงงาน” กล่าวคือ การศึกษาที่มีมาตรฐานเบ็ดเสร็จ โดยมีครูเป็นผู้นำแต่เพียงผู้เดียว รับผิดชอบในการจัดเนื้อหาวิชาต่างๆ ตามหลักสูตรที่โรงเรียนได้รับนโยบายจากรัฐ มากำหนดกระบวนการเรียนการสอนเป็นระบบชั้นเรียน ที่เรียกได้ว่ามี “ครูเป็นศูนย์กลาง” ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวความคิดที่ว่าองค์ความรู้นั้นคือ บางอย่างที่สามารถส่งต่อจากครูสู่นักเรียนได้ ครูจึงเป็นผู้รู้โดยชอบธรรม

ในห้องเรียนครูจึงเสมือนเป็นบุคคลที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่พัฒนาความรู้ และทักษะ ประเมินและแก้ไขการปฏิบัติของผู้เรียนตามเกณฑ์มาตรฐาน นักเรียนคือผู้รับความรู้และคาดหวังว่าครูจะควบคุมจัดการเบ็ดเสร็จในกระบวนการเรียนรู้นั้น ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้ที่ปฏิบัติในห้องเรียนจึงมีขั้นตอนสำคัญคือ ครูริเริ่ม นักเรียนตอบสนอง และครูประเมินผล

การศึกษาแบบนี้ ทำให้นักการศึกษาและพ่อแม่ผู้ปกครองส่วนหนึ่งเรียกร้องการศึกษาแบบเฉพาะรายซึ่งต้อยอดจากแนวคิด “เด็กเป็นศูนย์กลาง” (child center) มาเป็นระบบที่เรียกว่า การเรียนการสอนแบบรายบุคคล (Individualized Instruction) อย่างน้อยที่สุดก็ช่วยบรรเทาให้ความไม่พอใจที่จะต้องเดินตามแนวทางวิธีปฏิบัติของหลักสูตรแกนหลักลดน้อยลง

ระบบการศึกษามีครูเป็นศูนย์กลาง หรือ ครูเป็นหลักโดยตรงของการศึกษาดำเนินมาในประเทศไทยเป็นเวลาช้านาน ว่ากันว่าแนวปฏิบัติดังกล่าวได้วางรากฐานการเรียนแบบตามบทเรียน หรือเรียนแบบจดจำ มากกว่าเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน ข้อบกพร่องของระบบดังกล่าวเห็นได้จากความไม่กระตือรือร้นของผู้เรียนที่ขาดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และไม่มีความคิดสร้างสรรค์

จากการตระหนักถึงข้อบกพร่องนี้ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้ริเริ่มการปฏิรูประบบการศึกษาครั้งสำคัญขึ้น จากรูปแบบที่ครูเป็นศูนย์กลางแบบดั้งเดิมสู่แนวทางการให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง ด้วยมุ่งหวังจะผลิตผู้เรียนที่มีศักยภาพ มีสมรรถนะ มีความเป็นตัวของตัวเอง และสามารถเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืนได้ และจะสามารถยืนอยู่บนโลกแห่งการแข่งขันนี้ได้

นี่คืออุดมคติในการปฏิรูปการศึกษา!



## สู่การศึกษาแบบ(ที่คิดว่า) “เด็กเป็นศูนย์กลาง”

ประเด็นเรื่อง นักเรียนเป็นศูนย์กลาง ได้กลายเป็นที่สนใจของนักการศึกษา โรงเรียน สถาบันผลิตครูอย่างกว้างขวาง ในพระราชบัญญัติการศึกษา ปี 2542 นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้จึงได้มีสถานะเป็นประเด็นหลักในการปฏิรูปการศึกษาของไทย แนวคิดใหม่นี้ถูกคาดหวังว่า จะเป็นตัวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของพลเมืองไทย เพื่อสนองต่อสังคมที่มีการแข่งขันสูง ในระบบเศรษฐกิจที่ความรู้เป็นตัวขับเคลื่อน และในโลกของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

แต่แล้วล่าสุดนี้เอง จากการประเมินผลนักเรียนในด้านการรู้เรื่องการอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ร่วมกับนานาชาติ (PISA) กว่า 70 ประเทศทั่วโลก พบว่านักเรียนไทยในภาพรวมมีคะแนนทุกด้านต่ำกว่าค่าเฉลี่ย (ในกลุ่มประเทศอาเซียน สิงคโปร์เป็นอันดับ 1 ทุกด้าน ส่วนเวียดนามอยู่ในอันดับสูงกว่าไทย)

เกิดอะไรขึ้นกับประเทศไทยที่ดูเหมือนจะติดหล่มแผนการปฏิรูปการศึกษาครั้งแล้ว ครั้งเล่า หากแต่ผลที่ได้ไม่ได้สะท้อนว่าแค่เดินช้า ทว่ากลับประหนึ่งเดินถอยหลัง

การศึกษาไม่ได้อยู่ที่หลักสูตรอย่างเดียว ฉะนั้นการเปลี่ยนหลักสูตรอย่างเดียว ไม่ใช่คำตอบ

ผู้คนแวดล่อมมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงใด เราได้ปฏิบัติสิ่งทีระบุไว้ใน การปฏิรูปการศึกษาซึ่งผ่านมากเกือบยี่สิบปีอย่างไรบ้าง อย่างเช่นทีระบุไว้ในระบบการศึกษา ที่มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางจะต้อง :-

- สนับสนุนความคิดที่ว่าแหล่งความรู้ไม่ได้ปิดกันอยู่เพียงในเขตกำแพงของห้องเรียนเท่านั้น ความรู้มีอยู่ข้างนอกมากมาย แหล่งความรู้นอกห้องเรียนอาจรวมถึงผู้ใหญ่ในชุมชน บรรณารักษ์ พิพิธภัณฑสถาน โบราณสถาน โบราณวัตถุ รวมทั้งอินเทอร์เน็ต
- เทคโนโลยีโดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับผู้เรียนอย่างยิ่ง อินเทอร์เน็ตสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนด้วยการฝึกปฏิบัติ ฟังการประเมินเพื่อปรับปรุงความเข้าใจ สร้างองค์ความรู้ใหม่ และสะท้อนความคิด
- ครูต้องมีความเข้าใจและทักษะในการประสานเทคโนโลยีเข้ากับการสอน ครูต้องมีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ และ/หรือใส่ใจเรียนรู้เพิ่มเติม โรงเรียนมีวัสดุอุปกรณ์เพียงพอและส่งเสริมให้ครูเห็นคุณค่าและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สนับสนุนให้ครูได้รับการอบรมหรือฝึกฝนให้ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เพื่อการเรียนการสอน

นี่คือสาระที่ดูดีมากในลายลักษณ์อักษรที่ปรากฏในหลักสูตรหรือในแผนปฏิบัติการการศึกษาที่ผ่านมา ดูพร้อมจะขานรับสู่การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยดิจิทัล แล้วทำไม? ทำไมไม่เกิดผลสัมฤทธิ์แม้ในวิชาเบื้องต้น นักการศึกษาหลายรายก็อาจจะบอกว่าโลกมันเปลี่ยนไป ต้องมีวัสดุอุปกรณ์โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึง ต้องมีความพร้อมในด้านงบประมาณ

แต่จากการศึกษาของนักวิจัยด้านการศึกษา จากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) รศ.ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ (2559) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ *พลิกความรู้: ชุมชนวิจัยฉบับเคียงง่าย Re-Learning จากเรียนรู้สู่เรียนคิด* ว่าปัญหาการสอนสมัยใหม่ของการศึกษาไทยที่พยายามเน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลางนั้น

แม้เป็นเรื่องดี แต่มีปัญหา เพราะครูไม่รู้วิธีสอน “ครูไม่รู้ว่าการสอนแบบเอาเด็กเป็นศูนย์กลางเป็นอย่างไร โรงเรียนจึงปล่อยให้เด็กเรียนเอง เพราะครูไม่รู้”

วิธีการสอนของครูและวิธีการเรียนรู้ในสมัยใหม่ ครูยังไม่เข้าใจว่า ครูต้องเป็นผู้ถามมิใช่ผู้บอกสอน !



## แล้วพร้อมจะปรับตัวและใช้พลังการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยดิจิทัลหรือ?

มาถึงวันนี้ เราจะได้ยินกระแสความคิดใหม่ทางการศึกษาจากโลกตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งความตื่นตัวในสหรัฐอเมริกา แนวคิด “ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” ได้พัฒนาขึ้น โดยภาคส่วนต่างๆ ประกอบด้วยบริษัท เอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ เช่น บริษัทแอปเปิล บริษัทไมโครซอฟท์ บริษัทวอลท์ดิสนีย์ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐ ซึ่งรวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อๆว่า “เครือข่าย P21”

หน่วยงานเหล่านี้มีความกังวลและเห็นความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะ สำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 อย่างมาก จึงได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น สามารถสรุปทักษะสำคัญอย่างย่อๆ ที่เด็กและเยาวชนควรมี คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หรือ**3R** และ **4C** ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้



- 3 R ได้แก่ Reading -การอ่าน, Writing - การเขียน และ Arithmetic -คณิตศาสตร์
- 4 C ได้แก่ Critical Thinking -การคิดวิเคราะห์, Communication - การสื่อสาร Collaboration -การร่วมมือ และ Creativity -ความคิดสร้างสรรค์
- โดยมีทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี เป็นองค์ประกอบขนาบทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

กรอบแนวคิดข้างต้นเองก็เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตใหม่ในประเทศไทย และผู้ที่ริเริ่มและมีบทบาทสำคัญในการผลักดันได้แก่ ศ.นพ. วิจารณ์ พานิช อดีตผู้อำนวยการสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) โดยได้เขียนลงบล็อก <http://www.gotoknow.org> อยู่เป็นประจำ รวมถึงได้เขียนหนังสือออกมาชื่อว่า *วิถีสร้างการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*

ในส่วนของทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งการศึกษาแห่งศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเราอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อและเทคโนโลยี ซึ่งจะเห็นได้จากการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจำนวนมากมาย การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การสืบค้นเพื่อการศึกษา และความสามารถในการเชื่อมโยงกัน ตลอดจนการมีส่วนร่วมในอัตราที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน พลเมืองและแรงงานที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศการสื่อสาร และเทคโนโลยี (Information, Communication and Technology Literacy)

### แล้วพร้อมจะปรับตัวและใช้พลังการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยดิจิทัลหรือ?

เทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อ และดิจิทัลในยุคนี้ จะเกิดมรรคผลได้ดังต้องการทั้งในฐานะผู้สื่อสารและผู้รับสาร ต้องใช้ทักษะในการจัดการทรัพยากรและเป็นจัดการให้เกิดประสิทธิภาพในการกระจายการรู้คิดหรือสติปัญญา นับเป็นความท้าทายโดยตรงอีกหลายก้าวหลายขุม ต่อระบบและวิธีการเรียนรู้ที่ดำเนินมาช้านานในโรงเรียน

คลื่นแต่ละลูกของระบบการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นครูเป็นศูนย์กลาง นักเรียนเป็นศูนย์กลาง และใหม่ล่ามาเร็วคือทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมแห่งศตวรรษที่ 21 มันไม่ได้เป็นระลอกคลื่นที่ลูกเก่าหายไป ลูกใหม่เข้ามาแทนที่ หากแต่คลื่นระลอกแรกของเรายังอยู่ คลื่นระลอกที่สองได้เพียงพยายามจะก่อตัว คลื่นระลอกที่สามก็เข้ามาแล้ว

ณ บัดนี้ ในสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ ระลอกคลื่นทั้งสามลูกอยู่ในระบบการศึกษาของเราคลื่นลูกไหนจะกระทบกับคลื่นลูกไหน อย่างไร มันคือความท้าทาย และในหลายมิติของการเรียนรู้และนวัตกรรมแห่งศตวรรษที่ 21 ความท้าทายเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความไม่เข้ากันอย่างมากของแต่ละระบบ ในขณะที่โลกของดิจิทัลก็ไม่เคยหยุดชะงัก ตรงข้ามก้าวล้ำจนตามไม่ทัน

MIDL – ความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่มุ่งหวังให้วงการการศึกษาไทยนำไปดำเนินการให้เกิดประโยชน์โภชนาผลต่อเด็กและเยาวชน พลเมืองยุคใหม่ ก็เป็นความท้าทายในกระแสคลื่นของการศึกษาทั้งสามระบบ และอาจมีคลื่นใต้น้ำที่มองไม่เห็นอีกด้วย!





# 11.

## สื่อใหม่ ศัพท์ใหม่

### ที่เรียกร้องให้ครูเข้าใจในยุคดิจิทัล

การศึกษาแห่งศตวรรษใหม่ มีแนวปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับร่วมกันในเบื้องต้นว่า รัฐต้องรับผิดชอบให้ความเป็นธรรมในการเข้าถึงสื่อใหม่แก่เด็กทุกคน เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อใหม่และเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่

สื่อใหม่หรือ new media เป็นสื่อที่เราสามารถเข้าถึงเนื้อหาตามความต้องการได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกอุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งรวมไปถึงข้อมูลป้อนกลับของผู้ใช้ที่โต้ตอบระหว่างกัน และการมีส่วนร่วมและการรวมตัวเป็นชุมชนที่แวดล้อมเนื้อหาสื่อเหล่านั้น ลักษณะของสื่อใหม่ที่สำคัญคือ การเผยแพร่ที่กระจายและการตอบโต้ที่มีลักษณะเป็นประชาธิปไตย (เท่าเทียมและทั่วถึง) และอีกประการหนึ่งก็คือการสร้างเนื้อหาที่สดใหม่และไร้ข้อจำกัดในเวลาจริง

โดยทั่วไปมักอธิบายลักษณะของสื่อใหม่ว่าเป็นดิจิทัล ซึ่งจะมีลักษณะที่ถูกจัดดำเนินการมาแล้ว โยงใยเครือข่ายได้ บีบอัดได้ และสามารถโต้ตอบระหว่างกัน ตัวอย่างของสื่อใหม่ ได้แก่ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต สื่อประสมในคอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม ซีดีรอม ดีวีดี แต่ไม่รวมไปถึงรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิตยสาร หนังสือ หรือสิ่งอื่นที่เผยแพร่แบบตีพิมพ์บนกระดาษ (ซึ่งนิยมเรียกว่า สื่อมวลชน หรือสื่อแบบดั้งเดิม) เว้นแต่สิ่งเหล่านี้จะมีเทคโนโลยีที่ทำให้ใช้งานการโต้ตอบดิจิทัลได้

ตัวอย่างหนึ่งของสื่อใหม่ที่ใช้กันทั่วไปได้แก่ วิกิพีเดีย ที่รวมข้อความดิจิทัล รูปภาพ และวิดีโอพร้อมด้วยเว็บลิงค์ที่เข้าถึงได้ทางอินเทอร์เน็ต อาสาสมัครมีส่วนร่วม



ในการสร้างสรรค์ มีข้อมูลป้อนกลับที่โต้ตอบระหว่างผู้ใช้ และการรวมตัวเป็นชุมชน ผู้เข้าร่วมของผู้เขียนและผู้ส่งข้อมูลให้ เพื่อประโยชน์แก่ผู้อ่านที่ไม่ได้อยู่ในชุมชน เฟซบุ๊กก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่ใช้ตัวแบบสื่อสังคม (social media) ซึ่งผู้ใช้งานใหญ่เป็นผู้มีส่วนร่วม เรียกได้ว่าเป็นสื่อสังคมออนไลน์

## เข้าใจสื่อใหม่ – ทำอย่างไรใน(และนอก)ห้องเรียน

รู้จักขอบเขตอันกว้างขวางและศักยภาพของสื่อใหม่แล้ว นักการศึกษาในสังคมได้เปิดประเด็นข้อเรียกร้องเพื่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ข้อเรียกร้องแรกก็คือขอให้เด็กทุกคนได้รับความเท่าเทียมกันอย่างทั่วหน้าในการเข้าถึงสื่อใหม่ เพราะแม่ในประเทศที่อยู่ในกลุ่มก้าวหน้าทางเศรษฐกิจของประเทศแถวหน้าในยุโรป ก็ยังมีความเหลื่อมล้ำการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของครัวเรือนยังไม่เป็นธรรม

เมื่อเรียกร้องให้รัฐสร้างความชอบธรรมในการเข้าถึงสื่อใหม่แก่เด็กอย่างทั่วหน้ากันแล้ว นักวิชาการด้านการศึกษาและการรู้เท่าทันสื่อก็มีข้อเสนอดังนี้

- พัฒนาและนำศาสตร์การสอนที่มีประสิทธิภาพมาใช้เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้ผ่านช่องทางการสื่อสารทางดิจิทัลแบบต่างๆ (digital platforms)
- พัฒนาความสามารถและศักยภาพทางด้านภาษา ซึ่งได้แก่การอ่านและการเขียนผ่านสื่อดิจิทัลและสื่อแบบดั้งเดิม และด้านสังคมตลอดจนการเป็นพลเมือง(เรียนรู้สิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ)
- เพิ่มพูนความรู้และทักษะในการสื่อสารที่เป็นกรรู้เท่าทันแบบหลากหลาย (multi-literacy) เพื่อให้เด็กสามารถมีส่วนร่วมในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่มมารวมกันด้วยสื่อดิจิทัล โดยการสร้างงานนอกห้องเรียน และให้ความรู้และทักษะทางดิจิทัลแบบ multi-literate มาสู่การเรียนรู้ในห้องเรียน
- บ่มเพาะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยสื่อดิจิทัล รวมทั้งส่งเสริมให้โรงเรียนเป็นสถานที่ ที่ครูและนักเรียนแลกเปลี่ยนแบ่งปันกันในด้านความคิดสร้างสรรค์และความรู้ นวัตกรรม ความรับผิดชอบ และการริเริ่มกิจกรรมเพื่อสังคม
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบใช้การตั้งคำถามเป็นหลัก (enquiry-led learning) และการทำงานแบบโครงการ (project-based work) ซึ่งรวมถึงการทำงานในสื่อต่างๆ เช่น radio podcasts(การบันทึกโปรแกรมรายการวิทยุในรูปแบบดิจิทัล โดยทำให้ในอินเทอร์เน็ต)การจัดรายการสด / live broadcasts

(เช่น วิทยุในโรงเรียน), การสร้างและเผยแพร่ (broadcasting) เนื้อหาเสียงและ/หรือเนื้อหาภาพและเสียงผ่านทางอินเทอร์เน็ต, การทำสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (digital publishing), บล็อกและเนื้อหาเว็บ

- ส่งเสริมการเข้าถึง/การใช้สื่อดิจิทัลให้กว้างขึ้น เช่น การพัฒนาห้องสมุดในชุมชนหรือห้องสมุดประชาชนเพื่อนำไปสู่การศึกษาดิจิทัล (digital education) สิ่งที่ว่าดังหวังให้เกิดขึ้น ครูหลายคนได้ริเริ่มดำเนินการในฐานะที่เป็นคนในเจนเนอเรชัน “ชาวดิจิทัลอพยพ” (digital immigrant) ผู้สามารถปรับตัวสู่ยุคดิจิทัลได้อย่างเข้าถึง-เข้าใจ ในขณะที่ครูอีกหลายคนรู้สึกยุ่งยากจึงเพิกเฉย ทำให้ช่องว่างระหว่างครูซึ่งเป็นคนของยุคแอนะล็อก กับนักเรียนซึ่งเกิดและโตมาในยุคดิจิทัล เป็นชาวดิจิทัลหรือพลเมืองดิจิทัลโดยกำเนิด (digital native / citizen) ขยายกว้างจนเหมือนอยู่กันคนละสังคม

ผู้ใหญ่บางคนไม่เคยได้ยิน หลายคนไม่รู้จักรadio podcasts, digital publishing และอะไรต่างๆ มากมายที่เกิดขึ้นด้วยเป็นวิธีการหลอมรวมบ้างละ เป็นชื่อรุ่นของอุปกรณ์ดิจิทัลบ้างละ และอีกหลายคำตั้งขึ้นเพื่ออธิบายนวัตกรรมทางเทคโนโลยี การสื่อสารที่เกิดขึ้นอย่างไม่ยอมหยุดอยู่กับที่ ทำให้การใช้คำทับศัพท์จึงเป็นวิธีที่สะดวกที่สุดในเวลานี้

แต่อย่างไรเสีย เมื่อโลกแปรเปลี่ยน สภาพแวดล้อมร่ายรอบด้วยตัวนำและผลพวงของดิจิทัล คงเป็นความจำเป็นที่คุณครูซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการสื่อสารกับศิษย์ผู้เกิดมาในสังคมดิจิทัล วัฒนธรรมดิจิทัล และมีชีวิตดิจิทัล จะต้องยื่นมือไปสัมผัสกับสื่อดิจิทัล รู้จักการเปลี่ยนไปของสิ่งที่มันเคลื่อนออกไปจากสื่อมวลชน สื่อสิ่งพิมพ์แบบดั้งเดิม

อย่างน้อยก็รู้ว่าอะไรเป็นอย่างไร

ไม่ต้องรีบร้อนรู้ทุกอย่างในวันเดียว ค่อยๆ รับรู้ แต่อย่าหยุดที่จะรู้.....

## นวัตกรรม-คำศัพท์ใหม่ ในโลกดิจิทัล

ต่อไปนี่คือบางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นในยุคสมัยแห่งดิจิทัลพร้อมกับเกิดคำศัพท์ใหม่ๆ ที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย

### Podcast

ในช่วงปลายปี 2004 ได้เกิดศัพท์คำใหม่ขึ้นในวงการอินเทอร์เน็ตที่สื่อต่างๆ ให้ความสนใจกันอย่างมาก และเพียงแคปีเดียวที่ทั่วโลกได้รู้จักคำๆ นี้ พจนานุกรม New Oxford American Dictionary ยกให้เป็น “คำศัพท์ที่น่าสนใจแห่งปี 2005”



พร้อมทั้งใส่ความหมายของมันเข้าไปในพจนานุกรมฉบับที่ตีพิมพ์ในปี 2006 คำศัพท์คำนี้ก็คือ “Podcast (พอดแคสต์)” ซึ่งพจนานุกรมเล่มใหม่ของออกซ์ฟอร์ดให้ความหมายว่า “การบันทึกโปรแกรมรายการวิทยุ หรือใกล้เคียงกันในรูปแบบดิจิทัล โดยทำให้มันสามารถเข้าไปอยู่ในอินเทอร์เน็ต เพื่อดาวน์โหลดไปยังเครื่องเล่นออดิโอส่วนบุคคลได้”

ในรายละเอียดของความหมายของคำนี้ อธิบายได้ว่า “พอดแคสติง (Podcasting)” หมายถึง การให้บริการบนเวปไซต์เวปในรูปแบบของการเผยแพร่กระจายเสียง (ไฟล์ออดิโอ) โดยเปิดโอกาสให้ใคร ก็ได้ที่มีคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์เครื่องเล่นมีเดียดิจิทัล (Digital Media Player) สามารถดาวน์โหลดและรับฟังจากเครื่องเล่นได้ ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ ส่วนคำว่า พอดแคสต์ (Podcast) จะหมายถึง “คอนเทนต์ออดิโอ” (เนื้อหาที่อยู่ในรูปของข้อมูลที่เป็นเสียง) ที่จัดทำขึ้นไว้บนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ดาวน์โหลดอัตโนมัติไปยังคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเอ็มพี 3 นั้นเอง

Podcasting มาจากคำ 2 คำที่เชื่อมกันนั่นคือ iPod และ broadcasting ทำให้ความหมายของคำๆ นี้ที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมอีกลักษณะหนึ่ง นั่นคือ การจัดรายการวิทยุที่ไม่ได้เผยแพร่ผ่านเครื่องรับวิทยุ แต่แพร่กระจายข่าวสารผ่านบริการเวปไซต์เวปในรูปแบบของไฟล์ออดิโอหรือไฟล์ข้อมูลเสียง ซึ่งผู้สนใจบริการดังกล่าวสามารถรับความเพลิดเพลินจากการฟังด้วยโปรแกรมมีเดียเพลเยอร์ (Windows Media Player) หรืออัปโหลดเข้าไปโดยตรงที่เครื่องเล่นมีเดียดิจิทัล (อย่างเช่น iPod) ได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ

## Digital Publishing

คำว่า Publishing หรือสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป ต่างกับDigital Publishingอย่างไร มีการรวบรวมข้อมูลจากการประชุมของผู้นำทางด้านธุรกิจสำนักพิมพ์ในอเมริกา หลังจากที่ Apple ได้เปิดตัว iPad และ Times Magazine ได้เรียก App ของ Times บน iPad ที่มีรูป CEO Apple ขึ้นบนหน้าปกฉบับแรกว่า Digital Magazine อย่างเป็นทางการ

ทำให้หลายคนสงสัยว่าทำไมไม่ใช้คำว่า Magazine ที่เป็นคำคุ้นเคยกันอยู่แล้ว คำตอบในตอนนั้นก็คือ การกำหนดชื่อที่แตกต่างจะทำให้คนทั่วไปเข้าใจว่าสองสิ่งนี้ไม่เหมือนกัน หากเรียกเหมือนกัน สิ่งที่จะทำให้สับสนในอนาคตคือ กระบวนการทำ เครื่องมือในการทำ และรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง นั่นคือ Digital Magazine เป็น Interactive Magazine (นิตยสารที่มีการตอบโต้ปฏิสัมพันธ์) อย่างสมบูรณ์ จึงเป็นจุดเริ่มต้นทางผู้พัฒนา Solution อย่าง Adobe ที่เป็นเจ้าของซอฟต์แวร์ด้านสิ่งพิมพ์อย่าง Adobe InDesign ได้สร้างค่านิยมขึ้นมาให้ใหม่สำหรับเครื่องมือใหม่ที่จะมาสร้าง Digital Magazine ว่า Digital Publishing Suite

ความแตกต่างกันของสื่อสิ่งพิมพ์กับสิ่งพิมพ์ดิจิทัล คือ สิ่งพิมพ์นั้นเนื้อหาจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ และความสมบูรณ์ของเนื้อหาจะถูกจำกัดในตัวเองเมื่อถูกพิมพ์ออกมาวางจำหน่ายหรือเผยแพร่แล้ว และไม่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) การเชื่อมโยงเนื้อหาต้องอาศัยอุปกรณ์ประกอบภายนอก ส่วนสิ่งพิมพ์ดิจิทัลหรือ Digital Publishing รูปแบบเนื้อหาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยการอัปเดตข้อมูลและสามารถใช้รูปแบบของ Web เข้ามาเชื่อมต่อ มีการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ที่สามารถตอบสนองกับผู้ใช้งานได้ดี การเชื่อมโยงเนื้อหาใช้ Hyperlink สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายและฉับไว



## Electronics Publishing (ePub, eBook) กับ Digital Publishing (Magazine & Book)

สิ่งที่เราเรียกว่า ePub หรือ eBook มีความแตกต่างกับสิ่งที่เราได้ยินว่า Digital Book หรือ Digital Magazine อย่างไร

ในส่วนของสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์อย่าง ePub หรือ eBook มี 2 รูปแบบคือเป็นไฟล์PDF ที่มักจะนำเอางานที่ดีพิมพ์จริงทำ export เป็นไฟล์ที่เรียกว่าPDF แล้วก็ทำการส่งออกเป็น eBook และอีกแบบหนึ่งที่เป็น ePub ก็คือการยังคงรูปแบบตำรับตำราหรือหนังสือ (Text) ให้สามารถปรับข้อความให้ใหญ่เล็กได้ เฉพาะในส่วนของข้อความ ซึ่งทั้งสองแบบก็ยังมีข้อจำกัดในการนำเสนอในด้านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อ่านนั้นๆ

นอกจากนี้ePub บางเวอร์ชันยังไม่รองรับ Video (ePub ที่รองรับ Video ต้องเป็น ePub3 ที่ตอนนี้จะมีเพียง iPad, iPhone และ iPod Touch โดยการอ่านผ่าน iBook)

รูปแบบการแสดงผลขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ แต่ข้อดีคือ สามารถนำออกไปเผยแพร่ได้ง่ายโดยการส่งเป็นไฟล์ต่อๆ กันได้ การควบคุมสิทธิ์ (DRM) สามารถจัดการได้ด้วยตัวเองหรือให้ผู้จัดจำหน่ายสามารถนำไปอ่านได้ในอุปกรณ์ที่หลากหลายรวมถึงบนคอมพิวเตอร์ทั่วไป

แต่สำหรับ Digital Publishing จะสามารถใช้ Interactive ได้หลากหลายรองรับวิดีโอ ออดิโอ แสดงผลสวยงามให้กับผู้อ่านได้ตรงกับกาที่นั้นกออกแบบตั้งใจแต่การจะนำออกเผยแพร่ และการควบคุมสิทธิ์ (DRM) ต้องผ่านระบบของผู้จัดจำหน่ายเท่านั้น และที่สำคัญรองรับบนอุปกรณ์พกพาที่ระบุไว้เท่านั้น

สรุปสั้นๆ ได้ว่า หากเป็น Digital publishing ก็จะสามารถทำงานได้หลากหลายน่าสนใจกว่าElectronics Publishing แต่มีข้อจำกัดที่ว่าจะต้องใช้อุปกรณ์พกพาที่กำหนดไว้เท่านั้น

### คำถามทิ้งท้าย ท้าทายปฏิบัติการของคุณ

นักการศึกษา โรงเรียน ครูอาจารย์ พร้อมมากน้อยแค่ไหนเพียงใด ต่อไปนี้คือคำถามเชิญชวนให้ขบ-คิด-พินิจนึก และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูด้วยกัน ครูกับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครูกับครูด้านความรู้เท่าทันสื่อ-เท่าทันดิจิทัล และครูกับตัวเอง

- เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทอะไรบ้างในการช่วยให้เด็กพัฒนาความรู้สึกของตนเองในฐานะเป็นผู้สื่อสาร (communicators ทั้งผู้ส่งและผู้รับ) และเป็น

สมาชิกของผู้มีความรู้เท่าทันสื่อแบบหลากหลาย (multi – literacy) ในสังคมทุกวันนี้?

- ในฐานะนักการศึกษา ครูอาจารย์ สามารถนำเอาความซับซ้อนในการสื่อสารรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของปฏิบัติการการรู้เท่าทันสื่อสื่อร่วมสมัยได้อย่างไร?
- เราสามารถใช้สื่อดิจิทัลและสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสร้างกิจกรรมเพื่อการรู้เท่าทันที่มีเป้าหมาย (purposeful literacy) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จะกระตุ้นการเข้าร่วมของเด็กและสะท้อนความสนใจของเด็กได้อย่างไร?
- ครูสามารถสนับสนุนการเรียนรู้ในการอ่านเขียน/มีความรู้ความเข้าใจและสร้างสรรค์ได้ (literacy learning) ด้วยสื่อต่างๆ ที่หลากหลายในรูปแบบของการผสมกิจกรรมที่กว้างและสมดุล ที่เด็กสามารถเข้าถึงได้นอกเหนือจากการเรียนในโรงเรียนได้อย่างไร?





## 12. COPPA

### กฎหมายปกป้องเด็กยุคดิจิทัล

เมื่อพูดถึงการปกป้องเด็กยุคดิจิทัล หรือพูดให้ชัดก็คือการปกป้องเด็กบนโลกออนไลน์ หนึ่งในสิ่งที่พูดถึงกันคือในแง่ของกฎหมาย ที่จะต้องมีไว้ปกป้องคุ้มครองเด็ก หนึ่งในกฎหมายที่ได้รับความสนใจเพื่อการพิทักษ์เด็ก คือ COPPA

#### COPPA คืออะไร

ในสหรัฐอเมริกา มีกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ตของเด็ก เรียกก่ายๆ ว่า COPPAซึ่งมาจากชื่อเต็มๆ คือ “The Children’s Online Privacy Protection Act of 1998” บทบัญญัติมาตรา (section) 6501-6506 ใน Title 15 United State Code (15 U.S.C.) เป็นกฎหมายที่บังคับใช้กับทุกรัฐของอเมริกา (federal law) ตราขึ้นในปี 1998 มีผลบังคับใช้เมื่อปี 2000 เป็นกฎหมายที่กำหนดว่าหากผู้ให้บริการหรือผู้ดูแลเว็บไซต์ หรือ operator จะเก็บข้อมูลส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ตจากผู้ซึ่งเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี จะต้องทำอย่างไรบ้าง

กฎหมายนี้เกิดจากข้อร้องเรียนต่างๆ ที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างมากมาย และเพิ่มเป็นทวีคูณในช่วงเวลาสั้นๆ ทำให้คณะกรรมการการค้าแห่งสหพันธรัฐ (Federal Trade Commission หรือ FTC) ซึ่งเป็นองค์กรอิสระของรัฐบาลสหรัฐอเมริกา ทำหน้าที่ควบคุมดูแลธุรกิจการค้าให้ดำเนินไปอย่างถูกต้องและยุติธรรม ดำเนินการออกกฎหมายปกป้องการเก็บข้อมูลสิทธิส่วนบุคคลออนไลน์ของเด็กอายุ 13 ปีตั้งแต่นั้นมา ปี 1998 และมีผลใช้บังคับในปี 2000 เป็นต้นมา

ในช่วงก่อนหน้ามีข่าวคราวเกี่ยวกับการที่ Instagram ต้องปิด account ของผู้ใช้ที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ทั้งที่รู้ว่าดาราดังหรือเหล่าลูกคนมีชื่อเสียงนิยมใช้ IG เพื่อจะได้มีคนติดตามอย่างอุ่นหนาฝาคั่ง ซึ่งก็จะหมายความว่าผู้คนที่หันมาใช้ IG กันมากยิ่งขึ้น แต่ซีอีโอของ IG ก็ต้องปฏิบัติตามกฎหมาย

นอกเหนือจาก Instagram แล้ว Facebook และ Social media รายใหญ่ๆ ส่วนใหญ่เป็นบริษัทในประเทศสหรัฐอเมริกา จึงจำเป็นต้องปฏิบัติตามกฎหมายภายในประเทศ และประเทศเขาก็มีความตื่นตัวเรื่องการปกป้องสิทธิในข้อมูลส่วนบุคคลสูง กฎหมายว่าด้วยสิทธิส่วนบุคคล (Privacy Law) ในสหรัฐฯ จึงเป็นเรื่องสำคัญมาก

โดยสรุปก็คือ กฎหมายนี้ใช้บังคับกับบุคคล หน่วยงาน หรือบริษัทที่อยู่ในเขตอำนาจของสหรัฐอเมริกาที่จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนด ในการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี โดยจะต้องมีการแสดงนโยบายที่เรียกว่า Privacy Policy และหากจะมีการจัดเก็บ เว็บไซต์จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองของเด็ก ก่อนนอกจากนี้ COPPA ยังกำหนดมาตรการในการทำการตลาดที่มุ่งไปยังกลุ่มเด็กต่ำกว่า 13 ปีโดยตรงด้วย

## กฎหมายต้องคัดลิขสิทธิ์

แม้ว่ากฎหมายฉบับนี้เป็นกฎหมายภายในของประเทศ แต่ กฎ COPPA สามารถขยายกว้างรวมเว็บไซต์ทั้งหมดที่มีบริษัทแม่ในสหรัฐฯ เว็บไซต์ ที่มี Server ในสหรัฐฯ หรือแม้กระทั่ง เว็บไซต์ต่างประเทศที่มุ่งไปยังกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีในสหรัฐฯ ก็ต้องปฏิบัติตามกฎหมายนี้

กฎหมายต้องมีความคัดลิขสิทธิ์ ผู้ฝ่าฝืนต้องได้รับโทษ FTC เคยลงโทษเว็บไซต์ที่ฝ่าฝืน ถึง 1 ล้านเหรียญอเมริกัน และเว็บไซต์อีกหลายแห่งเป็นจำนวนค่าปรับหลายแสนเหรียญอันเนื่องมาจากการละเมิดกฎ

นี่จึงเป็นเหตุผลว่าทำไม IG และอีกหลายเว็บไซต์ถึงต้องบล็อก account ของ “เซเล็บเด็ก” และเด็กทั้งหลาย หากอายุยังไม่ถึง 13 ปี

ส่วนหนึ่งก็เป็นการปกป้องเด็กๆ เราคงมีประสบการณ์กันทั่วหน้าว่าพวกสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ จะคอยเก็บข้อมูลเราตลอดเวลา ทั้งข้อมูลส่วนบุคคล และพฤติกรรมของเราต่างๆ เพื่อเอาไปทำการตลาด โดยที่เรามักจะลืมนึกไป อย่างเพชฌฆาตไม่แปลกใจที่ทำไมมันถึงขึ้นโฆษณามาหาเราในเรื่องที่เราสนใจ แบบกำหนดเป้าหมายลูกค้าได้อย่างเจาะจงเลยทีเดียวนะ



วัตถุประสงค์ของCOPPA ก็เพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี และป้องกันไม่ให้เว็บไซต์หากินกับเด็ก ซึ่งมีวิจาร์ณญาณและมีประสบการณ์น้อย คิดหรือตัดสินใจไม่รอบคอบเท่าผู้ใหญ่

## การกลั่นแกล้งและการล่อลวงทางไซเบอร์

กฎหมายฉบับนี้สามารถป้องกันเด็กจากกรณีการกลั่นแกล้งกันทางอินเทอร์เน็ต (cyber bullying) หรือการล่อลวงเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (child grooming ) หรือปกป้องเด็กจากพวกเบี่ยงเบนทางจิตเช่น พวกที่ชอบมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก (paedophile) แม้ว่าจะไม่ได้ตั้งวัตถุประสงค์เพื่อการนี้

โดยหลักการจริง ๆ ของ COPPA คือ ป้องกันไม่ให้เด็กถูกหลอกให้ชื่อของหรือเอาเปรียบในการหาข้อมูลเพื่อการทำธุรกิจของเว็บไซต์เพื่อการพาณิชย์ โดยให้ผู้ปกครองควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลของลูกๆ หรือเด็กในความดูแลของตัวเอง และกำหนดหน้าที่ ความรับผิดชอบของเว็บไซต์ที่มีการเก็บ การใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี เพื่อการดำเนินกิจกรรมของเว็บไซต์

เนื่องจากCOPPA เป็นกฎหมายที่ Federal Trade Commission หรือคณะกรรมการด้านการค้าของสหรัฐเสนอขึ้นเพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการค้าเป็นหลัก ส่วนกฎหมายที่ออกมาเพื่อป้องกันและดูแลสวัสดิภาพของเด็กยังมี Child's Online Protection Act 1998 (COPA) Child's Internet Protection Act 2000 (CIPA) และกฎหมายคุ้มครองเด็กในเรื่องอื่นๆด้วย

กล่าวได้ว่า เป็นผลพลอยได้ที่ดีจากบทบัญญัติการเก็บข้อมูลความเป็นส่วนตัวของเด็ก คือ ข้อมูลของเด็กเล็กไม่หลุดรั่วออกไปถึงมือของบุคคลที่ต้องการนำข้อมูลนั้นไปหาประโยชน์อื่นๆ

## กฎหมายกับช่องว่างในการบังคับใช้

COPPA มีช่องว่างในการบังคับใช้หรือไม่

คำตอบคือมี อย่างกรณีบางเว็บไซต์ ไม่ได้ควบคุมเรื่องอายุ ทำให้เกิดกรณีน่าตกใจที่เด็กอายุ 12 ฆ่าตัวตาย เนื่องจากถูกติดตามข้อมูลและถูกกลั่นแกล้ง (หนึ่งในคนที่ร่วมแกล้งเด็กหญิงคือแม่ของเด็กผู้ชายอีกคนหนึ่ง que แสดงตัวเป็นเด็กเพื่อติดสนิทกับเด็กหญิงที่ตกเป็นเหยื่อ) เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในปี 2006 หลังจากที่เกิดกฎหมายฉบับนี้แล้วถึง 6 ปี !

คำถามที่ต้องการความชัดเจน COPPA ห้ามไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี เป็นเจ้าของบัญชี หรือ account ในเว็บไซต์โซเชียลมีเดีย

คำตอบคือ ตามบทบัญญัติแล้ว 'ไม่ได้ห้าม' อาจมี account ได้ แต่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองของเด็กก่อน

อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติแล้ว หลายเว็บไซต์ 'เลือกที่จะไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีมี account' ก็เพื่อป้องกันความยุ่งยากในการสมัครให้เด็ก เนื่องจากต้องใช้ทั้งแบบฟอร์มสำหรับสมัคร ในกรณีที่มีสมัครออนไลน์ก็ต้องมีลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ด้วย (ในหลายๆ ประเทศ รวมทั้งไทยยังไม่มีกฎหมายที่ชัดเจนในเรื่องนี้) และเพื่อความปลอดภัยของตัวเองเป็นสิ่งสำคัญ

### ในเมืองไทยใครละเมิดเด็กบนโลกออนไลน์?

ว่ากันว่าในบ้านเรากฎหมายในเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กของไทยมีความเข้มแข็งไม่แพ้ประเทศอื่นๆ หากแต่ปัญหาอยู่ที่การนำมาใช้ และสร้างแนวคิดที่ถูกต้องอย่าง ที่เห็นและเป็นอยู่ โดยภาพรวมเราค่อนข้างละเอียดต่อการปกป้องข้อมูลของเด็ก เรบอกว่ เด็กมีการคิดและตัดสินใจอันด้อยกว่าผู้ใหญ่ แต่แล้วผู้ใหญ่เหล่านั้นแหละเป็นตัวการที่ ทำให้ข้อมูลของเด็กแพร่กระจายออกไปทางออนไลน์ด้วยเจตนาต่างๆ กันออกไป อาจจะรู้หรืออาจจะไม่รู้ว่ในแง่ของกฎหมายเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

จากการตระหนักในปัญหานี้ เมื่อปีกลาย มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ร่วมกับมูลนิธิเครือข่ายครอบครัวและเครือข่ายเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อ ได้จัดงานเสวนา “คลิปเด็ก”ถ่าย โพสต์ แชร์...มองให้มากกว่าความน่ารัก? เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2559 เพื่อสะท้อนมุมมองของการปกป้องสิทธิเด็กใน สื่อสังคมออนไลน์ โดยมีวิทยากรเสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อประเด็นดังกล่าว (ดูรายละเอียดได้ใน [www.childmedia.net/.../589-“คลิปเด็ก”-ถ่าย-โพสต์-แชร์-มองให้มากกว่าความน่ารัก..](http://www.childmedia.net/.../589-“คลิปเด็ก”-ถ่าย-โพสต์-แชร์-มองให้มากกว่าความน่ารัก..))

ในการเสวนาได้มีการนำเสนอปัญหาของการละเมิดสิทธิเด็กบนสื่อออนไลน์ ทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา โดยเป็นการโพสต์รูปภาพและคลิป ซึ่งมีลักษณะทำทางต่างๆ เช่น การร้องไห้ การโดนทำโทษ โดนแกล้ง ความรู้สึกกลัว การแสดงความคิดเห็นของเด็กที่มีมุมมองต่อเรื่องต่างๆ หรือแม้แต่การแกล้งและล้อเลียนเด็ก เช่น เด็กที่พูดไม่ชัด เด็กชาติพันธุ์ เป็นต้น ซึ่งคนในสังคมมักจะแค่มองว่าน่ารัก ขำๆ แต่มองข้ามความถูกต้องทั้งในเชิงกฎหมายและจริยธรรม หรือผลกระทบในด้านลบต่อเด็กที่ ถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ (cyber bullying) โดยปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น เช่น



- การนำเข้าภาพ/คลิปถือว่าเป็นข้อมูลส่วนตัวของเด็ก ซึ่งจะผิดกฎหมายคุ้มครองเด็กที่ป้องกันไม่ให้มีการเผยแพร่ข้อมูลที่สามารถเข้าถึงตัวเด็กได้ และการนำภาพ/คลิปของเด็กไปลงโดยไม่ได้อุญาตเด็กก็ถือว่าเป็นขัดต่อหลักสิทธิเด็ก ขณะเดียวกันแม้จะขออนุญาตเด็กแล้วก็ตาม แต่ในความเป็นจริง เด็กก็อาจจะยังไม่มีความเข้าใจเพียงพอที่จะเข้าใจและรู้ทันถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น
- การที่ภาพ/คลิปของเด็กถูกนำไปตัดต่อ ดัดแปลง เป็นที่สนุกสนานบนอินเทอร์เน็ต บางครั้งถูกนำไปแชร์ต่อและปรับเปลี่ยนเจตนาที่ดีให้กลายเป็นเรื่องไม่ดี เพื่อเรียกยอด like ของ Fanpage ซึ่งมีหลายกรณีที่ได้ถูกกลายเป็นโรคซึมเศร้าจากการโดนล้อเลียนบนอินเทอร์เน็ต กลายเป็นแผลในใจที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน เช่น ต้องย้ายโรงเรียน เพราะโดนล้อ อึดอัด เพราะกลายเป็นคนดังและมีแต่คนมาพุดคุยหรือล้อเลียน หวาดระแวง เกิดภาวะความเครียดหรือแม้แต่คิดฆ่าตัวตายก็มี
- พ่อแม่บางคนอยากผลักดันลูกให้เข้าวงการ จึงนำเสนอภาพ/คลิปของเด็ก อยู่แทบจะตลอดเวลา ทุกอิริยาบถ และบอกว่าจะไปไหนทำอะไร หรืออยู่ที่ไหน ซึ่งเป็นการละเมิดความเป็นส่วนตัวของเด็ก และทำให้มีจรรยาเข้าถึงตัวเด็กได้หากเด็กเป็นที่รู้จักก็จะเริ่มอึดอัดจากการที่มีคนมาขอถ่ายรูป ผู้ปกครองก็คาดหวังให้เด็กน่ารักเหมือนที่คนเห็นบนสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่ความเป็นจริงแล้ว เด็กทุกคนมีมุมที่ไม่น่ารัก งอแง เอาแต่ใจ ซึ่งเป็นธรรมชาติของเด็กที่กำลังเรียนรู้และมีพัฒนาการตามวัย ความกดดันจากคนรอบข้างๆ สามารถทำให้เด็กกลายเป็นคนก้าวร้าวได้

## กฎหมายมิใช่บทสรุป

การตราเป็นกฎหมายก็ดี การดำเนินการตามกฎหมายก็ดี การรู้กฎหมายก็ดี แต่จะดียิ่งขึ้นคือมีจิตสำนึกที่รู้ตัวเท่าทันต่อสื่อ สังคม

การเสวนาดังกล่าวถือเป็นก้าวหนึ่งในการเผยแพร่แนวคิดในประเด็นดังกล่าวต่อสังคม เพื่อเปลี่ยนแปลงมุมมองของผู้คนให้ถูกต้อง และป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อเด็กคนใดทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนและรณรงค์ไม่ถ่ายภาพ/คลิปในลักษณะของการละเมิดเด็กและโพสต์/ส่งต่อบน social media

การตรากฎหมายก็ดี การดำเนินการตามกฎหมายก็ดี การรู้กฎหมายก็ดี ไม่สำคัญเท่าการตระหนักในสิทธิของเด็ก คำนี้ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับดวงใจที่อ่อนเยาว์ และพิสุทธ์ของเด็ก ซึ่งอาจจะทำให้แตกร้าวจนยากจะเยียวยาได้

ไม่วันนี้ก็อาจเป็นวันหน้า ไม่ว่าจะเป็ลลูกเราหรือลูกใคร





# 13.

## Tech Detox - Tech Diet

### ล้างพิษและควบคุมการเสพติดเทคโนโลยี

เทคโนโลยีถูกถักทอเข้ามาอยู่ในทุกส่วนของชีวิตเราแล้วก็ได้ ต้องยอมรับว่านี่เป็นบรรทัดฐานใหม่ในการดำเนินชีวิต และหากไม่ทันได้ตระหนักมันก็จัดรังชีวิตให้ติดอยู่หน้าจอ อาจจะเป็นจอใหญ่ หรือ จอเล็กๆ ก็ตามที มันกลายเป็นการ “เสพติด” จนมีคำว่า Tech Diet เกิดขึ้น เช่นเดียวกับที่คนเราควบคุมน้ำหนักด้วยการควบคุมอาหาร

บางคนถึงขั้นทำโปรแกรมขจัดสารพิษเทคโนโลยี เรียกว่า Tech Detox เช่นเป็นสูตร 7 วัน ว่าแต่ละวันต้องทำอะไรบ้าง ในทำนองเดียวกับดีท็อกซ์สารพิษในร่างกายนั้นแหละ เพราะได้ประจักษ์ว่าเราเสพติดเทคโนโลยีแบบโอเวอร์โหดไปเสียแล้ว

### เวลาหน้าจอกับการควบคุมการเสพติดเทคโนโลยี (Tech Diet)

ผลการศึกษาล่าสุดของ *Common Sense Media* (องค์กรไม่แสวงหากำไร มีเป้าหมายเพื่อพิทักษ์และส่งเสริมคุณภาพชีวิตของเด็กในโลกของสื่อและเทคโนโลยี) พบว่า วัยรุ่นใช้เวลาอยู่กับสื่อและเครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ถึง 9 ชั่วโมงต่อวัน ผู้ปกครองจำเป็นต้องตระหนักถึงภาวะการณนี้และกำหนดขอบเขตการใช้อินเทอร์เน็ตของลูก แต่ก็ต้องให้เกียรติกับความต้องการของลูกด้วย กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีหรือการควบคุม(เพื่อลด)การเสพติดเทคโนโลยีของเด็ก จะเกิดขึ้นได้ด้วยดีพ่อแม่ลูกต้องเปิดใจให้กว้างที่จะพูดคุยกัน และเห็นคุณค่าของการประนีประนอม

ตัวอย่างเช่น ในขณะที่คุณพ่อคุณแม่มีความประสงค์จะให้วันอาทิตย์เป็นวันปลอดเทคโนโลยีสำหรับครอบครัว แต่ก็ต้องเข้าใจว่าลูกชายวัยรุ่นกำลังเข้าร่วมในกิจกรรม fantasy football คุณพ่อเข้าใจดี จึงเห็นควรปรับเปลี่ยนกฎสำหรับเวลาหน้าจอของเขา ส่วนลูกสาวชอบฟังเพลงขณะทำการบ้าน แน่นนอนยอมทำได้ เพราะคุณแม่เองก็จำได้ว่าตนเองก็เป็นอย่างนั้นเหมือนกัน ก็ตอนที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่นขณะทำการบ้าน โทรศัพท์ก็ยังคงเปิดอยู่เลย ไม่ต่างจากที่ลูกทำการบ้านไปฟังเพลงจากอินเทอร์เน็ตไปนั่นแหละ



☰ Yahoo Fantasy Football คือเกมที่เราจะต้องทำหน้าที่เหมือนผู้จัดการทีมฟุตบอลทีมหนึ่งในพรีเมียร์ลีก (บอลลีกของอังกฤษ) โดยเราต้องทำการเลือกตัวผู้เล่น 11 คนเพื่อลงแข่งในแต่ละสัปดาห์ โดยเริ่มแรกทุกคนจะมี 100 units (units เป็นเหมือนหน่วยเงินที่ใช้ในเกม) เพื่อใช้ในการเลือกซื้อตัวผู้เล่นทั้ง 11 คน (ใช้เกิน 100 units ไม่ได้) แข่งกันโดยนับคะแนนจากนักเตะทั้ง 11 คนที่เราได้เลือกซื้อมาในแต่ละสัปดาห์ การคิดคะแนนจะคิดเป็นสัปดาห์ รวมคะแนนในทุกสัปดาห์ จนถึงจบฤดูกาลจริงๆของพรีเมียร์ลีก เราสามารถสร้างกลุ่มของเราเองได้ - Private group - หรือจะไปเข้ากลุ่มที่ทางสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่ต้องใช้ password - Public group - โดย public group นั้นถูกแบ่งเป็นกลุ่มแฟนบอลของทีมต่างๆ เช่น Fan of Arsenal, Fan of Liverpool, Fan of MAN U เป็นต้น และทีมหนึ่งสามารถเข้าร่วมได้หลายกลุ่ม จำนวนทีมที่เข้าร่วม public group มีแล้วประมาณ 30,000 ทีม คะแนนที่ได้จากนักเตะจะเรียกว่า Fantasy Points (การคิดคะแนนจะคิดเป็นต่อผู้เล่น 1 คน)

อย่างไรก็ตาม ความมาน้อยของเวลาที่อยู่หน้าจอทั้งหมดไม่ใช่เรื่อง 'เบ็ดเสร็จ' เราจำเป็นต้องเข้าใจสิ่งทีเด็กกำลังออนไลน์และเหตุผลว่าทำไม เขากำลังติดต่อสื่อสารกับใคร? เขากำลังค้นคว้าหาความรู้หรือฝึกทักษะการเรียนรู้อะไรอยู่ หรือว่ากำลังปลื้มตัวลึกลับหนังสังคม? เขากำลังสร้างสรรค์งานอะไรอยู่ หรือว่าเป็นผู้บริโภคที่เป็นฝ่ายรับอย่างเดียว (passive consumers) ฯลฯ ต่างๆ นานาเหล่านี้ย่อมมีเหตุผลของมัน และยอมรับได้ *ตราบเท่าที่มันยังไม่มากจนเสียสมดุลในชีวิต* เป็นต้นว่า อดหลับอดนอน ไม่พูดจกกับใครในบ้านนอกจากอยู่หน้าจอเท่านั้น

ผู้ปกครองอาจจะวิตกวิจารณ์กับระยะเวลาออนไลน์ที่มีอยู่มากมายบนโลกไซเบอร์ แต่โอกาสที่ดีสำหรับการเรียนรู้ การสำรวจ การสื่อสาร และการแสดงออกในทางสร้างสรรค์ก็มีอยู่มากมายเช่นกัน



ด้วยความคิดเช่นนี้ องค์กรหลายแห่งเปลี่ยนแปลงข้อแนะนำสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง จากเดิมที่มีแนวโน้มปฏิเสธสื่อดิจิทัล หันมาประนีประนอมกับสื่อดิจิทัล ด้วยการจัดการเพื่อให้เกิดประโยชน์ อย่างเช่นสถาบันกุมารเวชศาสตร์แห่งอเมริกา (American Academy of Pediatrics) ก็ปรับเปลี่ยนคำแนะนำให้พ่อแม่ผู้ปกครองหันมาจัดการกับการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในบ้าน ซึ่งหมายรวมการใช้ของทั้งสำหรับเด็กและพ่อแม่เอง

ในการที่จะบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลของเด็ก นอกจากคำนึงถึงการควบคุมการเสพ(ติด)เทคโนโลยีแล้ว พ่อแม่ผู้ปกครองก็จะต้องรู้จักอุปกรณ์หรือโปรแกรมใช้งาน การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวประสานความร่วมมือกับทางโรงเรียนและเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อ

### รู้จักอุปกรณ์/โปรแกรมใช้งาน และวิธีใช้การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว

อุปกรณ์ไฮเทค ระบบเกม สมาร์ทโฟน เครื่องมือแบบพกพา โปรแกรมใช้งาน สื่อสังคมออนไลน์ และโปรแกรมในการค้นหา (search engines) ได้ตอบรับข้อเรียกร้องในการขอความช่วยเหลือของผู้ปกครอง โดยส่วนใหญ่ (แม้จะไม่ใช่ทั้งหมด) จะมีรูปแบบบางอย่างสำหรับการควบคุมโดยผู้ปกครอง (เป็นรูปแบบการควบคุมบุคคลที่ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในเครื่องที่เจ้าของเครื่องหรือผู้ปกครองสามารถกำหนดให้เด็กใช้ในเวลาใดได้บ้าง ใช้โปรแกรมใดได้บ้าง เว็บไซต์ใดห้ามเข้าก็บล็อกได้) การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (privacy settings) และการจำกัดทางเลือกในการเข้าถึงหน้าที่ของพ่อแม่ ผู้ปกครองก็คือ จงใช้ ! จงศึกษาวิธีการตั้งค่าควบคุมโดยผู้ปกครองบนอุปกรณ์ที่ให้อุปกรณ์ เข้าใจวิธีตั้งค่าควบคุมความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยบนแพลตฟอร์มสื่อสังคมทุกชนิดที่เด็กใช้ ที่สำคัญคือจะต้องรู้เงื่อนไขการให้บริการ และทำตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ตของเด็ก สำหรับในสหรัฐอเมริกาก็คือกฎหมาย COPPA (The Children's Online Privacy

Protection Act of 1998 - กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ตของเด็ก (1998) ซึ่งระบุว่าเด็กจะต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไป จึงจะใช้สื่อสังคมได้

## ร่วมมือกับทางโรงเรียนและครู

การสนับสนุนความพยายามของกันและกันระหว่างผู้ปกครองกับครู ในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ มุ่งเน้นไปที่ลักษณะด้านบวกของการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น การทำแผนงานเพื่อการเรียนรู้ของเด็กสร้างระบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง คือผสมผสานระหว่างการเรียนในห้องกับการเรียนด้วยระบบดิจิทัล การเข้าถึงแหล่งข้อมูลชั้นนำระดับโลก (world-class) โครงการที่ร่วมมือกันทำงาน และการแบ่งปันงานสร้างสรรค์ และงานวิชาการทางออนไลน์ เหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อเด็กในฐานะลูกนักเรียน และพลเมืองดิจิทัล

เด็กในวันนี้จะต้องมีทักษะทางดิจิทัลเพื่อเตรียมพร้อมสู่โลกของการทำงาน เมื่อเป็นเช่นนี้ ทำไมเราไม่บูรณาการอินเทอร์เน็ตเข้ามาในวิชาเรียนทั้งหลายทั้งมวลในโรงเรียนเลยล่ะ

นับเป็นสิ่งที่ดีแน่นอน กับการยอมรับเอาการเปลี่ยนแปลงนี้มาใช้เพื่อประโยชน์ในอนาคตของเด็ก เมื่อผู้ปกครองสนับสนุนความพยายามของทางโรงเรียนที่จะนำเอาการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 เข้ามาใช้ในห้องเรียน และเสริมแรงด้วยการใช้ไฮเทคที่เหมาะสมในบ้าน การคาดการณ์ผลลัพธ์ที่น่าพึงใจก็ย่อมมีโอกาสเกิดขึ้นได้มากเป็นทวี

## การเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อ

สิ่งสำคัญที่สุดที่พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถทำได้ และควรทำอย่างยิ่ง คือการเป็นแบบอย่างที่ดีทางดิจิทัล แนวทางที่จะสอนการใช้เทคโนโลยีในบ้านในครอบครัวนั้น ควรดำเนินไปในแนวทางที่ผสมผสานกับค่านิยมและเป้าหมายของครอบครัว ต้องทำให้แน่ใจว่าเด็กๆ รู้และเห็นวิธีการที่คุณพ่อคุณแม่ใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ว่าเป็นตัวแบบที่ดี

พ่อแม่สร้างความความสมดุลในกิจกรรมต่างๆ หรือไม่ เช่น ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนเสริม ไม่ใช่ใช้แทนที่การสื่อสารพูดคุยกันแบบพบกันต่อหน้า (face-to-face) ใช้สื่อเทคโนโลยีแสดงความรักความชื่นชมกัน ด้วยการโพสต์ ด้วยการแชร์ พอประมาณก็จะทำให้ชุ่มชื่นใจได้ แต่อย่าปันให้แก่กันมากเกินไป (over-share)!

โปรดระวัง เมื่อคุณพ่อคุณแม่โพสต์เรื่องของคุณลูกทางออนไลน์ นั่นคือคุณได้ทิ้งร่องรอยทางออนไลน์ (online footprint) ของยูวชนก่อนที่เขาจะอายุ 13 ปี มันถูก



ต้องละหรือ บางเรื่องก็เป็นเรื่องชวนขบขัน(ของคนที่เห็น ไม่ใช่คนที่ถูกโพส) หลายเรื่องก็เป็นเรื่องที่น่ารักของเด็กๆ หลายเรื่องแม้จะเป็นเรื่องน่ารัก แต่เราก็ใช้ว่ามีสิทธิ์ทำอะไรก็ได้ ทั้งในเชิงกฎหมายและในเชิงจรรยาด้วย



Digital Footprint/Online Footprint แปลตรงตัวหมายถึง ร่องรอยหรือรอยเท้าดิจิทัล รอยเท้าออนไลน์ หรือถ้าให้เข้าใจง่ายๆ คือสิ่งที่เราทำลงไปบนโลกดิจิทัลหรือโลกออนไลน์แล้วมันก็จะฝังอยู่อย่างนั้น เช่น Post Status บน Facebook, Tweet คำคนบน Twitter, ถ่ายรูปคู่กับชาวเบียร์บน Instagram หรือแม้แต่การตอบกระทู้พันทิปก็เช่นกัน สิ่งเหล่านี้ หลายคนอาจคิดว่า มันก็แค่ขำๆ ไม่ได้จริงจังอะไร แต่วันหนึ่งในอนาคต มีผู้ไม่หวังดีเขาอาจไปขุดเรื่องพวกนี้มาได้ อาจจะไปขุดดูไป แต่ถ้าเรื่องใกล้ๆ ลอง Search Google ด้วยชื่อนามสกุลตัวเองดู อาจเจอเจอข้อมูลอะไรหลายอย่างที่เรเคยไปพิมพ์ไว้ที่ไหนก็ตาม หรือแม้แต่เบอร์โทรศัพท์ของเรา ฯลฯ

จะทำอะไรบนโลกออนไลน์ ต้องคิดก่อนทำ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเรา หรือเรื่องของคนอื่น ทุกอย่างจะย้อนกลับมาถึงเราได้ บางคนต้องรีบออกมาขอโทษในเวลาไม่ทันข้ามวัน เพราะทำไปด้วยความคะนอง บางคนมีปัญหาในการสมัครงานในอีกหลายปีต่อมา เพราะหน่วยงานที่จะรับเข้าทำงานเล็งพบข้อมูลบางอย่างที่ทำให้ตัดสินใจไม่รับเข้าทำงาน ทั้งที่เจ้าตัวไม่ทันได้คิดว่ามันจะเกิดผลระยะยาว ฯลฯ

ความประพฤติปฏิบัติบนออนไลน์ ก็เช่นเดียวกับความประพฤติหรือการปฏิบัติในชีวิตทั่วไป คือการทำอะไรกับใครก็ต้องใช้หลักเหมือนกับที่เราทำกับตัวเอง รักและเคารพตัวเองดังคำกล่าวที่ย้ำกันอยู่เสมอว่า “ท่านอยากให้ผู้อื่นทำต่อท่านอย่างไร ก็จงทำต่อเขาอย่างนั้น”

อย่าใช้สื่อดิจิทัลแยกเราออกจากความเป็นอยู่ในปัจจุบัน โดยเฉพาะจากครอบครัว ต้องรู้ว่าเมื่อไรควรจะไปปิดเครื่อง! วางโทรศัพท์มือถือลงเสียเมื่ออยู่หลังพวงมาลัย เมื่ออยู่ที่โต๊ะอาหาร เมื่อพาลูกไปปิกนิก หากคุณพ่อคุณแม่ไม่ปรารถนาให้ลูก เฉพาะอย่างยิ่งเมื่อลูกโตเป็นวัยรุ่นทำอย่างนั้น โปรดประพฤติเป็นแบบอย่างแก่ลูก เมื่อเราเป็นก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล เราก็ต้องเป็นแบบอย่างของพลเมืองดิจิทัลที่ดี

บางทีพ่อแม่ก็ไม่ทันหันมามองตัวเอง ก็เลยไม่รู้ว่ามีผู้ใหญ่ที่ใหญ่นั้นแหละที่ต้องปรับพฤติกรรม

ดังมีเรื่องน่ารักและ “โดนใจ” เรื่องหนึ่งในบ้านเราเมื่อปีกลายนี้เอง ที่คุณครู

ฝึกสอนคนหนึ่ง (ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @AnumatS 9 มิถุนายน 2559) เผยแพร่ผลงานของเด็กจากสมุดการบ้านที่ส่งคุณครู ทำให้มีการทวิตและแชร์กันอย่างแพร่หลายทางออนไลน์ เป็นภาพและข้อความจากสมุดการบ้านของเด็กนักเรียนที่เขียนวิเคราะห์ปัญหาตามหลักกรรมวิธี 4 โดยให้เด็กๆ แต่ละคนเขียนยกตัวอย่างปัญหาออกมา

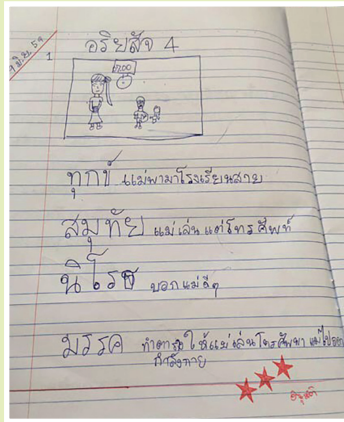
และนี่คือการวิเคราะห์ปัญหาของเด็กคนหนึ่งออกมาเป็นแบบนี้ :-

ทุกข์ : แม่พามาโรงเรียนสาย

สมุทัย : แม่เล่นโทรศัพท์

นิโรธ : บอกแม่ดี ๆ

มรรค : ทำตารางให้แม่เล่นโทรศัพท์ แม่ไปออกกำลังกาย



ขอขมาดลด้วยประโยคทั้งท้ายในบทความเรื่อง *Practical Advice for Raising Kids in the Digital Age* (คำแนะนำเชิงปฏิบัติการในการเลี้ยงลูกยุคดิจิทัล) ของ Denise Lisi DeRosa ผู้เชี่ยวชาญด้านชีวิตดิจิทัลและความปลอดภัยออนไลน์ ชาวอเมริกัน เธอจะอยู่เคียงข้างการเป็นปากเสียงและแรงใจให้พ่อแม่ยุคดิจิทัลมากกว่า 10 ปี บทความเรื่องนี้ตีพิมพ์ใน *The Huffington Post* (Nov 04, 2016) ย้ำสาระสำคัญว่า

“Be the change you want to see in your kids. - จงเปลี่ยนแปลงตัวเอง หากคุณต้องการเห็นสิ่งนั้นในตัวลูก”





# 14.

## ดิจิทัล

### สื่อเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย?

ในช่วงทศวรรษ 2010 นี้ การศึกษาปฐมวัยในสหรัฐอเมริกาได้รับความสนใจอย่างเข้มข้นและแข็งขันขึ้น อันเนื่องมาจากนโยบายทางการเมืองของผู้นำประเทศ นั่นคือเมื่อต้นปี 2013 หลังจากที่ประธานาธิบดีบารัค โอบามา เรียกกร้องให้มีการทำ “โรงเรียนก่อนประถมศึกษามีคุณภาพสูงที่พร้อมให้สำหรับเด็กทุกคนในอเมริกา” ในการกล่าวคำปราศรัยแถลงนโยบายต่อที่ประชุมร่วมสมาชิกวุฒิสภา (State of the Union)

### นโยบายการศึกษาเพื่อเด็กปฐมวัยในอเมริกา

นโยบายการศึกษาปฐมวัยแก่เด็กทุกคน เป็นการลงทุนร่วมระหว่างรัฐบาลกลางและรัฐบาลของแต่ละรัฐ 50 รัฐทั่วประเทศ โดยให้สิทธิเฉพาะเด็กที่มีพื้นฐานครอบครัวที่ยากจนเป็นหลัก ประธานาธิบดีโอบามาได้นำเอาผลการวิจัยกว่าหนึ่งทศวรรษมาแล้วที่สอดคล้องตรงกันกับผลการวิจัยของ เจมส์ เจ.เฮกแมน นักเศรษฐศาสตร์รางวัลโนเบลประจำปี 2000 ที่ชี้ชัดว่า การลงทุนในเด็กปฐมวัยนั้นเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าอย่างมากทั้งต่ออนาคตของเด็กเอง และต่อสังคม เศรษฐกิจของประเทศอีกด้วย โดยอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนในเด็กปฐมวัย 1 ดอลลาร์ในวันนี้ จะได้ผลตอบแทนคืนกลับมาสูงถึง 7 เท่าในอนาคต ทั้งในรูปของการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้จบการศึกษาขั้นพื้นฐานของเด็ก การลดโอกาสการตั้งครมภ์ในวัยเรียน และการลดอัตราการก่ออาชญากรรมในอนาคต ซึ่งล้วนเป็นค่าใช้จ่ายที่รัฐต้องใช้จ่ายเงินในการบำบัดรักษาและแก้ไขปัญหามากกว่าต้นทุนในการสร้างระบบป้องกันตั้งแต่ระดับปฐมวัย

ผลงานสำคัญของเจมส์ เจ. เฮกแมน ศาสตราจารย์รางวัลโนเบลจากมหาวิทยาลัยชิคาโก จัดพิมพ์เป็นหนังสือเรื่อง *Giving Kids a Fair Chance* (แปลเป็นภาษาไทยในชื่อ *ก้าวแรกที่เท่าเทียม* โดยสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) พ.ศ.2559) เป็นผลงานที่ได้กลั่นกรองงานวิจัยด้านเศรษฐศาสตร์เกี่ยวกับการพัฒนามนุษย์ ออกมาเป็นข้อเสนอว่าด้วยนโยบายการศึกษาและความเสมอภาคที่ทรงอิทธิพลที่สุดในโลก ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อทั้งผู้กำหนดนโยบายด้านการศึกษา ครูอาจารย์ และผู้ปกครอง ในบ้านเราในระยะหลังๆนี้ก็มีการนำเอาแนวคิดเรื่องการลงทุนในเด็กปฐมวัย ที่จะได้ผลตอบแทน 7 เท่า มาอ้างอิงเพื่อโน้มน้าวให้ตระหนักในการส่งเสริมการศึกษาและพัฒนาก่อนวัยเรียนอย่างจริงจัง



คืนวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2556 เป็นคืนที่ชาวอเมริกันใจจดใจจ่อตั้งตารออยู่หน้าจอโทรทัศน์ เพื่อรอดูการกล่าวคำปราศรัยแห่งชาติ (State of the Union) ของประธานาธิบดีบารัค โอบามา หลังจากทำพิธีสาบานตนเข้ารับตำแหน่งไปเรียบร้อยแล้ว และได้เป็นประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาติดต่อกันเป็นสมัยที่สอง คำปราศรัยต่อหน้าสมาชิกรัฐสภาสหรัฐอเมริกาครั้งนี้เป็นเหมือนการแถลงนโยบายสำคัญที่ประธานาธิบดีโอบามาตั้งใจจะทำให้สำเร็จภายใน 4 ปี ช่างหน้าโดยหนึ่งในนโยบายที่ได้รับความสนใจ คือ การประกาศนโยบายให้การศึกษาก่อนวัยเรียนแก่เด็กปฐมวัยทุกคนทั่วประเทศ

...สิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดที่จะช่วยให้ผู้ประกอบการและเจ้าของธุรกิจขนาดเล็กสามารถขยายกิจการและสร้างงานใหม่ขึ้นมาได้ แต่มันจะไม่มีผลเลยจนกว่าเราจะติดอาวุธทางด้านทักษะและความสามารถในการทำงานด้วยการฝึกอบรมให้แก่พลเมืองของเราเพื่อจะเข้ารับงานเหล่านี้ได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องเริ่มตั้งแต่อายุยังน้อย จากการศึกษาพบว่า ยิ่งเด็กเริ่มเรียนรู้ได้เร็วเท่าไร ก็ยิ่งดีมกเท่านั้น แต่ในปัจจุบันมีเด็กอายุ 4 ปี น้อยกว่า 3 ใน 4 คนที่ได้เข้าโครงการก่อนวัยเรียนคุณภาพสูง (High Quality Preschool Program) ผู้ปกครองชั้นกลางส่วนใหญ่ไม่สามารถหาเงินสัปดาห์ละ 200-300 เหรียญมาจ่ายสำหรับโรงเรียนก่อนวัยเรียนของเอกชนได้ และสำหรับเด็กยากจนที่ต้องการความช่วยเหลือมากที่สุดพวกนี้ การไม่สามารถเข้าโรงเรียนก่อนวัยเรียนได้จะเป็น

เงามืดสำหรับพวกเขาไปตลอดชีวิต ขอเสนอการทำงานร่วมกับรัฐต่างๆ เพื่อให้โรงเรียนก่อนวัยเรียนคุณภาพสูง จัดให้ได้สำหรับเด็กอเมริกันทุกคนทุกๆ 1 เหรียญที่เราลงทุนในเรื่องนี้ จะประหยัดไปได้มากกว่า 7 เหรียญในภายหลัง โดยเป็นการกระตุ้นอัตราการเรียนจบ ลดอัตราการตั้งครรถ์ในวัยรุ่น และแม้แต่ลดอาชญากรรม จากการศึกษาพบว่าในรัฐที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาแก่เด็กอายุน้อยที่สุด เช่นรัฐจอร์เจีย หรือโอกลาโฮมา นักเรียนจะโตขึ้นโดยอ่านและทำคณิตศาสตร์ได้ดี จบการศึกษาชั้น High School มีงานทำและสร้างครอบครัวที่มั่นคงของตัวเองได้...

...เราคือ **พลเมืองอเมริกัน** – Citizens เป็นคำที่ไม่ใช่แค่อธิบายถึงสัญชาติหรือสถานะทางกฎหมาย แต่มันอธิบายถึง **วิธีที่เราถูกสร้างมา** มันอธิบายถึงความเชื่อของเรา ถึงความคิดที่ว่าประเทศนี้ก้าวไปได้เมื่อเราอมรับข้อผูกพันที่มีต่อกัน และต่อพลเมืองรุ่นต่อไปในอนาคต ว่าสิทธิของเราเกี่ยวพันกับสิทธิของผู้อื่นด้วย และต่อเนื่องไปยังศตวรรษที่สามของการเป็นชาติอเมริกัน เป็นงานของพวกเราทุกคนในฐานะที่เป็นพลเมืองของประเทศสหรัฐอเมริกาแห่งนี้ที่จะเป็นผู้จารึกบทต่อไปที่ยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ของเรา

God bless You, and God bless the United States of America

สำนักงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ณ นครนิวยอร์ก 13 กุมภาพันธ์ 2556

[http://www.ditp.go.th/contents\\_\\_attach/73856/73856.pdf](http://www.ditp.go.th/contents__attach/73856/73856.pdf)



## “สื่อดิจิทัล”เพื่อการเรียนรู้สำหรับเพื่อเด็กปฐมวัย?

แต่การเรียนรู้ในช่วงปฐมวัยก็เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง จะสร้างเสริมพัฒนาการ การเรียนรู้ของเด็กน้อยด้วยแนวคิดและวิธีการอย่างไร จึงจะเกิดมรรคผลที่ดีที่สุด เป็นเรื่องที่มีการถกเถียงและถกกันในเวทีในวงการการศึกษาปฐมวัยซึ่งเชื่อมโยงกับ สถาบันต่างๆ ในสังคม และยังเมื่อสังคมก้าวสู่ยุคดิจิทัล คำถามมากมายระดมกันมาจากคุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง คุณครู นักการศึกษาเพื่อให้ผู้รู้ช่วยตอบเพื่อการเลี้ยงดูลูกในยุคนี้ คือคำถามเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ว่าควรจะเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของเด็กวัยเตาะแตะและเด็กเล็กหรือไม่

โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อกังขาว่าด้วยการใช้ “สื่อดิจิทัล” กับเด็กเล็กอายุ 2 ขวบ ครูอนุบาลกังวลว่าเทคโนโลยีจะทำให้เวลาในการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง หดหายไป หรือเวลาที่จะอยู่กับผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ดูแลลดลงไป ทั้งนี้เราตระหนักดีว่า ประสบการณ์ที่เด็กได้เรียนรู้จากผู้ใหญ่โดยตรง สัมผัสแห่งมนุษย์ที่หนูน้อยจะได้รับ เป็นหนทางสำคัญที่เด็กในวัยนี้จะได้เรียนรู้และเติบโตใหญ่

คุณแม่หลายราย (รวมทั้งคุณพ่อด้วย) บอกว่าจำเป็นต้องให้ใช้สื่อในช่วงสั้นๆ เพื่อที่พวกเขาจะได้มีเวลาทำอาหารเย็นหรือพูดคุยโทรศัพท์บ้าง แต่ก็ต้องมั่นใจว่า ลูกวัยเตาะแตะที่สุดแสนจะน่ารักและซุกซนนั้นไม่ได้ใช้เวลามากเกินไปที่หมกมุ่นอยู่ในสิ่งนั้น จนทำให้ไม่ได้ออกมาซุกดินเล่นเลอะเทอะที่สนามหลังบ้านหรือใช้นิ้วมือจุ่มสีระบายเล่น

ทุกวันนี้มีโปรแกรมใช้งานออนไลน์ หรือที่นิยมเรียกกันว่า app ที่กำหนดเป้าหมายให้เป็นชุดเครื่องมือสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมากมาย แต่ผู้ปกครองก็ยังคงสงสัยว่าโปรแกรมใช้งานใหม่ๆ เหล่านี้ถือว่าเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ได้จริงหรือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่วุ่นวายอันไหนที่จะส่งเสริมให้มีการฝึกใช้กล้ามเนื้อ (creative muscles) ของเด็กตัวน้อยๆ ไอแพด (แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ที่ออกแบบและพัฒนาโดยบริษัทแอปเปิล มีน้ำหนักเบา) สามารถช่วยเตรียมให้เด็กๆ พร้อมสำหรับชั้นอนุบาลได้หรือเปล่า

ไม่มีคำตอบอย่างง่ายๆ ชัดๆ ว่าได้หรือไม่ได้ แบบสรุปเบ็ดเสร็จ

## ทรัพยากรดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเด็กปฐมวัย

ทว่าก็มีผู้เชี่ยวชาญที่สามารถให้คำแนะนำแก่คุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง คุณครู ว่าควรจะใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็ก อย่างนักวิจัยของศูนย์เพิร์ด โรเจอร์ส เพื่อการเรียนรู้ปฐมวัยและสื่อสำหรับเด็ก วิทยาลัยเซนต์ วินเซนต์ ก็ศึกษาวิจัยและให้คำแนะนำแก่ผู้ปกครองและครูเกี่ยวกับการใช้สื่อที่เหมาะสม

Michael Robb ผู้อำนวยการด้านการศึกษาและวิจัยของศูนย์เฟร็ด โรเจอร์ส (ปัจจุบันเป็นผู้อำนวยการด้านการวิจัยของ Common Sense Media) บอกว่าการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมตามอายุและจะเกิดประโยชน์ได้ แม้ในเด็กเล็กก็เป็นไปได้ แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับเนื้อหาและบริบทในการใช้

Robb และเพื่อนร่วมงานของเขา กำลังสร้างมรดกแห่งการบุกเบิกและความเชื่อของเฟร็ด โรเจอร์ส ว่าด้วยศักยภาพด้านบวกของสื่อเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเด็กเล็กในด้านสุขภาพทางสังคม, อารมณ์, สติปัญญา, และร่างกาย

เฟร็ด โรเจอร์ส คือใคร

เฟร็ด แม็คฟีลี โรเจอร์ส (1928 – 2003) คือนักจัดรายการการโทรทัศน์สำหรับเด็กผู้ประพันธ์ดนตรีประจำรายการเพื่อให้การศึกษาแก่เด็กก่อนวัยเรียน รายการ Mister Rogers' Neighborhood ของเขาได้รับความนิยมอย่างสูงในช่วงปี 1968 – 2001 ด้วยบุคลิกภาพที่สุภาพ อ่อนโยน น้ำเสียงนุ่มนวล อ่อนนุช และตรงไปตรงมา ทำให้เขาเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมทั้งเด็กน้อยและผู้ปกครอง เสียงเรียกร้องให้รัฐบาลอเมริกันหันมาสนับสนุนรายการเด็กมากกว่าไปทำสงคราม (ช่วงนั้นเป็นช่วงของสงครามเวียดนาม) เป็นเสียงที่ผู้คนร่วมแซ่ซ้องสืบมาถึงทุกวันนี้

ผู้เชี่ยวชาญแห่งศูนย์เฟร็ด โรเจอร์ส ได้ร่วมกันพัฒนาเว็บไซต์ “Early Learning Environment” หรือเรียกง่าย ๆ ว่า Ele เพื่อให้เป็นพื้นที่ออนไลน์ที่ใหญ่สามารถค้นหาทรัพยากรดิจิทัลที่มีคุณภาพสูง เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้(จักและรัก)หนังสือแรกเริ่ม (early literacy) และการเรียนรู้และการพัฒนาด้านต่างๆ สำหรับเด็กแรกเกิดถึงวัย 5 ขวบ



**Ele** | FRED ROGERS CENTER EARLY LEARNING ENVIRONMENT™

ACTIVITIES | LET'S TALK | MY ELE

### Activity: Talking Together 2. Vocabulary

WHY THIS IS IMPORTANT

- Conversations build vocabulary and support literacy development, so...
- Build vocabulary by modeling big words and using big words...
- Provide a context for new vocabulary by relating the words to real...
- Listen and respond to the words you use.
- Model your words usage with children.

FOR AGES: 0-5 years | TIME REQUIRED: 4 min | AVERAGE RATING: n/a

Talking with children is an important part of daily life, and is critical to literacy development.

More >

ครูและผู้ปกครองสามารถค้นหาเนื้อหาสาระที่ต้องการ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่อย่างใด จากการรวบรวมมาไว้ในเว็บนี้ ซึ่งมีทั้งวิดีโอ, เกม, อีบุ๊ก, หนังสือภาพ, ดนตรี, และและเครื่องมือแบบปฏิสัมพันธ์อื่นๆ จากองค์กรต่างๆ ในด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยและการรู้หนังสือแรกเริ่มจากทั่วประเทศ

## เทคนิคเลือกและใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย

ปัญหาที่ทำทนายสำหรับผู้ปกครองและครู ก็คือการเลือกสิ่งทีเรียกว่าทรัพยากรดิจิทัลในเว็บไซตทีให้บริการฟรีนี้ ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ, เกม, และเครื่องมือการเรียนรู้ทีส่งผลต่อพัฒนาการด้านบวทอย่างแท้จริง และใช้ในรูปรแบบทีส่งเสริมการเจริญเติบโตของเด็ก

นี่คือเทคนิคพื้นฐานในการเลือกและใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย :

- **ให้มีการพูดคุยโต้ตอบกันอยู่เรื่อยๆ** วิธีการใช้เครื่องมือมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าเนื้อหาในเครื่องมือั้น พูดง่ายๆ ก็คืออย่างไรเสียมันก็คือเครื่องมือ (เท่านั้น) แต่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กต่างหากละ เป็นสิ่งที่ควรจะเน้นเป็นหลัก แทนทีจะเปิดหน้าจอทิ้งไว้หรือยื่นสมารทีโฟนให้เด็กแล้วเดินจากไป เราควรมาสร้างบทสนทนากับเด็ก นั่งลงและพูดคุยในสิ่งที่เห็นหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือโทรทัศน์ก็ตามแต่ แล้วตั้งคำถาม กระตุ้นให้ใช้จินตนาการสำรวจสิ่งอื่นๆ ทีคล้ายกันในโลกรอบตัวเด็ก
- **ใช้ให้เหมาะกับอายุหรือพัฒนาการของเด็ก** ความต้องการของเด็กมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อเขามีพัฒนาการขึ้น การใช้สื่อใดๆ กับทารกและเด็กวัยเตาะแตะควรอย่างยิงทีจะต้องเป็นประสบการณ์แบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ เช่น อ่านหนังสือภาพในใจด้วยกัน ส่วนเด็กวัยอนุบาลทีโตขึ้นอาจจะสนุกไปกับการได้สำรวจด้วยการสัมผัสหน้าจอเอง หรือใช้วิดีโอเพื่อจะบันทึกและเปิดดูด้วยตัวเอง
- **ร่วมสนุกด้วยกันอยู่เสมอ** สื่อหรือเทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ของเด็กจะดีทีสุดเมื่อมันสนับสนุนให้เด็กกระตือรือร้น อยาททดลองกับของจริง คิดสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมคนอื่นๆ และโลกรอบๆ ตัวของเด็ก ลองมองหาเกม, เว็บไซต, และโปรแกรมใช้งานทีสนับสนุนการทำกิจกรรมดีๆ นอกบ้าน การรับประทานอาหารทีให้ประโยชน์ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และทักษะในโลกแห่งความเป็นจริงอื่นๆ
- **ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล** ผู้ใหญ่สามารถช่วยให้เด็กๆ เรียนรู้ทีจะใช้เครื่องมือทีมีประโยชน์มากมายได้โดยเป็นต้นแบบ (modeling) การใช้สื่อดิจิทัลที



เหมาะสม ด้วยทางเลือกที่ชาญฉลาดและเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพะ ซึ่งหมายถึงช่วยส่งเสริมการเจริญเติบโตของเด็กๆ และช่วยให้เด็กสามารถใช้ 'โอกาส' ในยุคดิจิทัลได้มากยิ่งขึ้น

สรุปเป็นหลักยึดในการใช้สื่อเทคโนโลยีกับลูกคือจะต้อง “พูดคุยตอบโต้ เปิดใจตามวัยสนุกไปด้วยกันพ่อแม่-ลูก ปลูกฝังด้วยการเป็นตัวอย่าง(ที่ดี)”

ส่วนข้อสรุปจริงๆ คือการอยู่กับสถานการณ์จริง ที่ได้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้ของเด็กน้อย และได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ ไปพร้อมกับการเจริญเติบโตของลูกที่เปิดตาเปิดใจพ่อแม่...





# 15.

## อีกบทหนึ่ง

### ของความท้าทายเพื่อเด็กปฐมวัย?

เทคโนโลยีการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งคือสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทำให้ศตวรรษที่ 21 กลายเป็นสังคมแห่งสารสนเทศ เทคโนโลยีและข่าวสาร หรืออาจกล่าวได้ว่าสารสนเทศกลายเป็นทรัพยากรที่สำคัญที่สุดในศตวรรษใหม่นี้ และกำลังจะกลายเป็นอำนาจอันแท้จริงในอนาคต ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม การสื่อสาร และ การศึกษา ซึ่งหมายรวมถึงการเรียนรู้สำหรับเด็กตัวเล็กๆ กันเลยทีเดียว

### เมื่อเทคโนโลยีเปิดหูเปิดตาเด็กปฐมวัย

เด็กเล็กหรือเด็กปฐมวัยเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่รายรอบประกอบไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นในบ้าน ในโรงเรียน หรือสถานที่สาธารณะต่างๆ คงปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้ใหญ่ต้องคำนึงถึงการให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้และเข้าถึงการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อปรับตัวเข้ากับสังคมแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม เกิดประโยชน์ต่อการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ทั้งทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ด้วยความตระหนักดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการออกแบบแอปพลิเคชันหรือเครื่องมือที่จะเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยต่างๆ การปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร และการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนเด็กปฐมวัยจึงมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วโดยมีการใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หนังสือ

ดิจิทัล โทรศัพทมือถือ เกมสที่ใช่มือบังคับ กล้องดิจิทัล เครื่องบันทึกวิดีโอ เครื่องฉายภาพ โปรเจคเตอร์ ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องเล่นเพลงและวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง ดิจิทัล กระจกอินเทอร์แอคทีฟ ซอฟต์แวร์ แอปพลิเคชัน อินเทอร์เน็ต และอื่นๆ เทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้เป็นเครื่องมือที่มีการใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทั้งในโรงเรียน และที่บ้าน

แน่นอน การขยายตัว การใช้เครื่องมือดิจิทัลเหล่านี้ *ย่อมส่งผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับผู้อื่น*

นี่เป็นข้อยืนยันจากการศึกษาเมื่อปี 2012 ของสมาคมการอนุบาลแห่งประเทศไทยสหรัฐอเมริกา (NAEYC) และ ศูนย์เฟร็ดโรเจอร์สเพื่อการเรียนรู้ในช่วงต้นและสื่อ การเรียนการสอนเด็กปฐมวัย ในวิทยาลัยเซนต์ วินเซนต์ (Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College)

*Common Sense Media* เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ทำางอย่างตื่นตัวในด้านความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กับการสร้างคุณภาพของพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งแน่ละ เป็นองค์กรที่มีแอปพลิเคชันที่มุ่งออกแบบมาเพื่อให้สาระแก่ผู้ปกครอง และครู ในการตัดสินใจเกี่ยวกับคุณค่าของเทคโนโลยีในยุคนี้ ด้วยการจัดระดับตามพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กในวัยต่างๆ โดยมีทีมงานผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการฝึกอบรมจัดระดับและให้คำแนะนำโปรแกรมใช้งาน เกม และเว็บไซต์ต่างๆ ว่าเป็นอย่างไรบ้าง โดยใช้เกณฑ์ที่ได้มาจากการศึกษาวิจัย ผู้ปกครองและครูสามารถค้นหาเกม โปรแกรมใช้งาน และเว็บไซต์โดยเลือกหัวข้อหรือรายการตามกลุ่มอายุเพื่อจะดูว่าอันไหนเหมาะสมสำหรับเด็กระดับใด รวมทั้งสำหรับผู้ปกครองด้วย

นอกจากนี้ยังให้รายละเอียดเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องและทักษะที่ลูกน้อยหรือลูกศิษย์สามารถเรียนรู้ผ่านการเล่น รวมไปถึงศักยภาพการเรียนรู้โดยรวมของเรื่องนั้นๆ



## ตัวอย่างหน้าเว็บจัดเรตติ้งและรีวิวของเว็บไซต์ Common Sense Media

The screenshot shows the Common Sense Media website interface. At the top, there are navigation tabs for 'For Parents', 'For Educators', and 'For Advocates'. The main header includes the Common Sense Media logo and a search icon. The featured content is a review for 'Treehouse Detectives', a TV show. The review is by Emily Ashby. It includes a star rating of 4.5 out of 5 stars, an age recommendation of 'age 4+', and a brief description: 'Simple mysteries teach preschoolers about natural world.' Below the main review, there are sections for 'Parents say' (age 3+, 4.5 stars, based on 2 reviews) and 'Kids say' (no reviews yet, with a link to 'Add your rating').

This screenshot shows a section titled 'We think this TV show stands out for:' with a sub-section 'A LOT OR A LITTLE?' which provides a 'parents' guide to what's in this TV show'. It features a grid of categories with star ratings and indicators for presence or absence:
 

- Educational Value:** A+ (5 stars)
- Positive Messages:** 4 stars
- Positive Role Models & Representations:** 4 stars
- Violence & Scariness:** not present
- Sexy Stuff:** not present
- Language:** #! not present
- Consumerism:** not present
- Drinking, Drugs & Smoking:** not present

 Below this grid is a section titled 'WHAT PARENTS NEED TO KNOW' with the text: 'Parents need to know that *Treehouse Detectives* is an animated series about a bear brother and...'

(<https://www.commonsensemedia.org/reviews>)

## งานวิจัยสาย “โปร” เทคโนโลยี

งานวิจัยหลายต่อหลายชิ้นได้ข้อค้นพบว่า เทคโนโลยีเป็นกุญแจสำคัญที่จะช่วยเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กวัย 2 – 3 ปีขึ้นไป ให้มีโอกาสพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ เช่น พัฒนาทักษะทางด้านสังคม อารมณ์ ทักษะด้านการพูด และการแก้ปัญหา ซึ่งเด็กที่มีประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีด้วยทักษะการสังเกต และสำรวจสิ่งต่างๆ ร่วมกับเด็กคนอื่นๆ จะมีโอกาสขยายขอบเขตการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กที่ไม่มีประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี (McManis, 2009)

ในด้านการใช้เวลาละเป็นอย่างไร งานวิจัยจำนวนมากเช่นกันได้ข้อค้นพบว่า โดยภาพรวมแล้วเด็กวัยอนุบาลใช้เวลาไปกับเทคโนโลยีรอบตัวราว 7 ชั่วโมงต่อวัน หากเจาะจงไปที่เด็กอายุตั้งแต่ 2 – 5 ปี ก็พบว่าใช้เวลามากกว่า 32 ชั่วโมงต่อสัปดาห์อยู่หน้าจอ หรือประมาณเกือบๆ 5 ชั่วโมงต่อวันนั่นเอง การเล่นอุปกรณ์สื่อจอสีนับเป็นกิจกรรมที่เด็กใช้เวลามากที่สุดรองจากการนอนหลับ (Slavin, 2013) แสดงให้เห็นว่า เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทต่อวิถีชีวิตของเด็กตั้งแต่อายุยังน้อย และทวีบทบาทมากขึ้นตามลำดับ

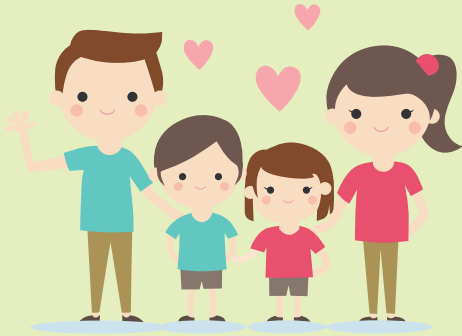
## ใช้เทคโนโลยีให้เกิดผลดีแก่เด็กปฐมวัย ต้องทำอย่างไร

สมาคมการอนุบาลแห่งประเทศไทย (NAEYC) และศูนย์เฟร็ด โรเจอร์ส เพื่อการเรียนรู้และสื่อการเรียนการสอนเด็กปฐมวัย วิทยาลัยเซ็นต์ วินเซนต์ ในรัฐเพนซิลวาเนีย ได้กล่าวในรายงานประจำปี 2012 ว่าด้วยการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยตั้งแต่แรกเกิด ถึงอายุ 8 ปี ที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านความคิด สติปัญญา และอารมณ์แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงการเลือกใช้ การประยุกต์ และการประเมินการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีและการสื่อสารในการเรียนการสอนอย่างถูกวิธี ดังนี้

- (1) การคัดสรรเทคโนโลยีต้องคำนึงถึงสุขภาพและสภาวะที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ และพัฒนาการด้านสังคมเป็นหลัก ทั้งนี้ต้องเหมาะสมกับเด็กวัยอนุบาลในแต่ละช่วงอายุ
- (2) การใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงช่วงอายุ พัฒนาการ ความต้องการ ความสามารถของแต่ละบุคคลอย่างเหมาะสม ด้วยวิธีการใช้ที่หลากหลายผาน การเล่นที่มีความหมาย
- (3) การบูรณาการใช้เทคโนโลยีในสภาพแวดล้อมหรือในกิจกรรมประจำวัน และ/หรือในหลักสูตรอนุบาลศึกษา โดยใช้เป็นเครื่องมือบันทึกพัฒนาการ การเจริญเติบโต แผนการจัดกิจกรรม และการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างครูกับผู้ปกครอง
- (4) การประเมินผลเทคโนโลยีการรู้เท่าทันเทคโนโลยีและสื่อเป็นสิ่งสำคัญในการชี้แนะให้คุณครูและผู้ปกครองสามารถคัดสรรเลือกใช้เชื่อมโยง และประเมินผลที่เกิดกับเด็ก

การใช้เทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งเป็นความท้าทายของศตวรรษที่ 21 สำหรับการศึกษาในทุกๆระดับ รวมทั้งการศึกษาปฐมวัย ซึ่งการเข้าถึงการเรียนรู้เทคโนโลยีแห่งยุคสมัยก็เป็นเรื่องที่สำคัญ และมีความละเอียดอ่อนในการสร้างเสริมคุณภาพของมนุษย์ตัวน้อยๆ ที่พร้อมจะเติบโตใหญ่ในโลกกว้างที่วัฒนธรรมสื่อโถมเข้ามา





# 16.

## “กลับสู่ฐานราก”

### เพื่อการเลี้ยงดูเด็กในยุคดิจิทัล

“อ๊อ..จะอย่างไรดี!” คุณแม่ลูกสามร้องอุทานเสียงดัง  
“ฉันไม่รู้ว่าควรจะให้ลูกๆ ใช้เทคโนโลยีมากขึ้นหรือลดลงดี”

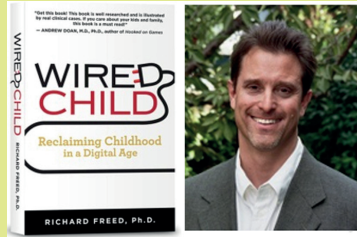
คุณแม่รายนี้รู้สึกเหมือนเป็นอัมพาตเพราะติดขัดอยู่ระหว่างคำแนะนำว่าด้วยการเลี้ยงดูเด็กในยุคดิจิทัลที่โน้มเอียงไปในทำนองที่สนับสนุน อย่างเช่นบทความออนไลน์หลายเรื่องที่กำลังอ้างถึงว่าเด็กต้องการความเป็นอิสระในการอยู่กับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่อำนวยความสะดวกสารพัด แต่คุณแม่คนนี้ก็รู้จักวัยรุ่นจำนวนมากที่ใช้ชีวิตติดหนึบอยู่กับโทรศัพท์ ปฏิเสธการสนทนาวิสาสะกับคนในครอบครัวตัวเอง และประสบปัญหาสุขภาพทางอารมณ์

นอกจากนี้ก็ยังกลางแคลงใจกับความสำเร็จที่บอกว่าเครื่องมือเทคโนโลยีนี้แหละที่จะเป็นกุญแจสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จของเด็กๆ มันจะมีโอกาสเป็นจริงได้อย่างไรกันเมื่อพวกติดเกมมีอยู่จำนวนมาก อายุ 20 กว่าแล้วเพิ่งพาอาศัยพ่อแม่ ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าจะเป็นคนที่มีความสามารถ สร้างงานสร้างการได้แต่อย่างใด

ตกลงมันยังงัยกันแน่?

## คำแนะนำจากจิตแพทย์

คุณหมอริชาร์ด ฟรีด จิตแพทย์ผู้เขียนหนังสือเรื่อง *Wired Child* ว่าด้วยการอบรมเลี้ยงดูเด็กกับโลกของเทคโนโลยีดิจิทัล ได้ให้คำแนะนำด้วยหลักการ “กลับสู่ฐานราก” (Back to Basic) ในโลกที่เชื่อมต่อถึงกันได้ด้วยปลายนิ้ว แค่ม้วนหน้าจอใสๆ อะไรๆ ก็ประเดประดังเข้ามาปรากฏต่อสายตาพร้อมเสียงสารพัน



Dr. Richard Freed จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น นักเขียน และวิทยากร ด้านการเลี้ยงดูเด็กในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล สำเร็จการศึกษาและเพิ่มเติมประสบการณ์จากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย โรงพยาบาลแคมบริดจ์ และ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด

บทบาทหนึ่งที่สำคัญของเขาคือเป็นกรรมการที่ปรึกษาองค์กร Families Managing Media และมีผลงานเขียนเผยแพร่ใน Huffington Post

และสำหรับหนังสือเรื่อง *Wired Child* “ผมไม่ต้องการให้เด็กใช้เทคโนโลยีมากเกินไป ในฐานะจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น ผมทำงานกับหลายร้อยครอบครัวทำให้เห็นปัญหาที่คล้ายๆ กัน นั่นคือเด็กใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงมากเกินไปซึ่งทำให้เกิดขาดจากครอบครัวและโรงเรียน จากประสบการณ์เหล่านั้นจุดประกายให้ผมมาศึกษาวิจัย ซึ่งทำให้ผมได้พบว่ามันเป็นปัญหาระดับชาติที่จะกระทบต่อเยาวชนคนรุ่นใหม่ ผมจึงได้นำเสนอศาสตร์และเรื่องราวที่ได้พบเล่าสุดของเด็กและครอบครัวไว้ในหนังสือเล่มนี้”

หลักพื้นฐานในการดำเนินชีวิตของคนเราควรเป็นไปอย่างเรียบง่าย *ไม่สับสน* ระหว่างความจำเป็นกับความต้องการ เพราะความต้องการของคนไม่มีที่สิ้นสุด การกลับคืนสู่ฐานรากจึงเป็นการเรียนรู้การรู้จักพออยู่พอกิน ไม่มากไม่น้อยเกินไป และมีเป้าหมายสุดท้ายคือความสุข ไม่สับสนระหว่างเป้าหมายและเครื่องมือ (นำไปสู่เป้าหมาย) ไม่ใช่เอาเงินเป็นเป้าหมายเอาความสุขเป็นผลพลอยได้

ความเจริญก้าวหน้าของโลกทุกวันนี้ แทนที่จะสร้างความสุขให้แก่มนุษย์ แต่กลับกลายเป็นสร้างปัญหาให้มนุษย์และโลกใบนี้มากขึ้น การหันมาสนใจภูมิปัญญาแบบดั้งเดิม หรือคืนกลับสู่ฐานราก จึงเป็นทางออกที่สุดในการสร้างสุขให้แก่มนุษย์ได้อีกครั้งหนึ่ง

ประเด็นที่จิตแพทย์หนุ่มอเมริกันได้นำเสนอไว้ในบทความเรื่อง “*Back To Basics: Raising Children In The Digital Age.*” (กลับสู่ฐานราก: การเลี้ยงดูเด็กในยุคดิจิทัล) เพื่อการรับมือกับสถานการณ์ชีวิตในยุคนี้ที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องเผชิญได้แก่ศาสตร์แห่งการเลี้ยงดูเด็กให้มีความสุขและมีสุขภาพะ สองเสาหลักของชีวิตวัยเด็ก การเผชิญกับเทคโนโลยีทางการตลาด และการเชื่อมสายสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับครอบครัวและโรงเรียน

### ศาสตร์ที่น่าพิศวงแห่งการเลี้ยงดูเด็กให้มีความสุขและมีสุขภาพะ

ในการพบปะกับพ่อแม่ผู้ปกครองมากหน้าหลายตา คุณหมอพริตต์กล่าวว่า “ผมได้รับทราบถึงความสับสนเกี่ยวกับว่าแบบใดคือการเป็นพ่อแม่ที่ดีในยุคดิจิทัล สำหรับคำแนะนำ ผมแนะนำให้มองที่ศาสตร์ในการเลี้ยงดูเด็กให้มีความสุขที่ดี สิ่งที่มีนัยแสดงให้เห็นเป็นพิเศษก็คือแม้จะอยู่ท่ามกลางกับดักของวัฒนธรรมการติดเทคโนโลยีของเรา แต่การสร้างสายสัมพันธ์ของเด็กกับครอบครัวและโรงเรียนก็ยังคงเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในชีวิตของเด็ก พุดอีกแห่งหนึ่งก็คือ ถึงเวลาแล้วที่เราจะกลับไปสู่พื้นฐานแบบดั้งเดิมนั่นเอง

“มีองค์ประกอบอื่นๆ ในการเลี้ยงดูลูกให้มีความสุขที่ดี ซึ่งรวมถึงการมีส่วนร่วมของเด็กๆ ในการเล่นสร้างสรรค์ในบ้านและนอกบ้าน และแสดงให้เห็นเด็กๆ ของเราเห็นว่าอะไรคือความหมายของการเป็นเพื่อนที่ดี

“นอกจากนี้เราก็คงต้องสอนเด็กถึงการควบคุมตนเอง (self-control – ความสามารถที่จะละเว้นการกระทำพฤติกรรมบางอย่าง หรือสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมที่ต้องใช้ความอดทนหรือเสียสละ ทั้งในปริมาณและคุณภาพที่เหมาะสมเป็นเวลานานพอที่จะนำไปสู่ผลดีในอนาคต) และวิธีที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

“เด็กๆ สามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นถ้าเขามีสายสัมพันธ์ที่เข้มแข็งกับครอบครัวและโรงเรียน เด็กๆ จะได้เรียนรู้คุณค่าของธรรมชาติเมื่อผู้ปกครองพาพวกเขาออกไปนอกบ้าน และได้เรียนรู้การควบคุมตนเอง หรือความอดทนโดยการพากันเพียรผ่านความท้าทายซึ่งเป็นงานที่ได้รับมอบหมายจากโรงเรียน”



## สองเสาหลักของชีวิตวัยเด็ก

ครอบครัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของชีวิตของเด็ก – แม้จะอยู่ในโลกอันมหึมาและเร็ววีร็ของข้อมูลข่าวสารเช่นทุกวันนี้ เพราะเราเป็นมนุษย์ ความเป็นมนุษย์ต้องก่อปรด้วยเสาหลักแห่งการดำรงชีวิตสองประการ

**ประการแรก** เราไม่อาจเพิกเฉยต่อศาสตร์แห่งความผูกพัน(attachment) ที่ชี้ให้เห็นว่าลูกของเราต้องการเวลาที่มึคุณภาพกับเราเป็นอย่างมาก ประสบการณ์เช่นนี้สร้างสมองของเด็ก พร้อมกับให้ความสุขและการเห็นคุณค่าในตัวเองของเด็ก ขณะเดียวกันก็ช่วยลดโอกาสที่จะนำเด็กไปสู่ปัญหาในด้านพฤติกรรมสังคมและการติดยา

**ประการที่สอง** ที่สำคัญนอกจากครอบครัวแล้วคือความเกี่ยวพันหรือการมีส่วนร่วม (involvement) ของเด็กกับโรงเรียน อย่างไรก็ตาม บางคนตั้งคำถามถึงคุณค่าของการเรียนการสอนระบบโรงเรียนซึ่งมีมาแต่ก่อนเก่าแล้ว (traditional schooling) โดยอ้างว่า ในยุคดิจิทัลเด็กๆ จะเรียนรู้ได้ดีที่สุดโดยผ่านการเปิดการใช้เทคโนโลยีอันทันสมัยที่อำนวยความสะดวกสารพัด

แต่ข้อมูลจากศูนย์วิจัย Pew เมื่อปี 2014 พบว่าคนอเมริกันมีค่านิยมในการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยสูงขึ้นอย่างมากในช่วงหลายทศวรรษมานี้ (1965-2013) เยาวชนต้องมีศัภยภาพทางการเงินที่สูงมากขึ้นเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการเข้ามหาวิทยาลัยและความเสี่ยงของการไม่มีงานทำหรือความยากจนก็อยู่ในระดับต่ำอย่างมีนัยสำคัญ

จิตแพทย์ผู้เขียนหนังสือเรื่อง *Wired Child* ตั้งคำถามว่า แล้วมหาวิทยาลัยใช้เกณฑ์วัดอะไรในการรับเข้าเรียนล่ะ ไม่ใช่ด้วยคะแนนที่สูงในวิดีโอเกมหรือจำนวนเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์แน่ๆ หากแต่เป็นการวัดความเข้าใจของเด็กในการเรียนรู้เกี่ยวกับพื้นฐานที่สอนในโรงเรียน ซึ่งรวมถึงความสามารถของเยาวชนในการอ่านเขียน และทำคณิตศาสตร์ได้ดีต่างหาก





## เทคนิคล่อใจและล่อลวงทางการตลาดที่ต้องเผชิญ

“เขาไม่ค่อยสนใจที่จะร่วมกับเราเวลาพากันออกไปข้างนอกทั้งครอบครัวเลย... แล้วก็ยากเย็นแสนเข็ญเสียเหลือเกินที่จะบอกให้ทำการบ้าน”

คุณแม่ของเด็กชายวัย 12 บอกเล่าน้ำเสียงอ่อนใจให้คุณหมอฟัง เมื่อคุณหมอหันไปทางเด็กชายซึ่งนั่งถัดจากคุณแม่ คุณหมอก็ถามเด็กชายว่าแล้วเขาชอบทำอะไรแทนล่ะ(ในเมื่อไม่ชอบทำการบ้าน)

“เล่นเกม” เด็กชายตอบออกมาตรงๆ

จากการทำงานของจิตแพทย์กับหลายๆ ครอบครัว คุณหมอคะเน่ได้เลยว่า มีโอกาสที่เด็กชายจะบอกว่าวิดีโอเกมเป็นสิ่งสำคัญที่สุด สำหรับเด็กหญิงแล้วมักจะเผยว่าชอบคุยโทรศัพท์มากที่สุด เหตุผลนะหรือ ก็เพื่อเบนความสนใจไปจากครอบครัวและโรงเรียน

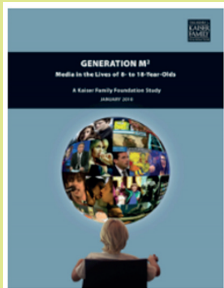
ตอนนี้มีผู้ปกครองมากเหลือเกินที่ตกเป็นเหยื่อของกลยุทธ์ ‘ล่อเหยื่อแล้ววางเบ็ด’ (bait and switch) พวกเขาถูกชวนให้ซื้อแท็บเล็ต สมาร์ทโฟน และอุปกรณ์อำนวยความสะดวกอื่นๆ ด้วยคำรับรองรับประกันว่าสินค้าชิ้นดีเหล่านี้จะช่วยให้เด็กๆ ได้ติดต่อสื่อสารกับครอบครัว และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้ก้าวหน้าอย่างหลากหลายวิธี แต่ทว่าหลังจากที่เด็กๆ ได้เครื่องมือเหล่านั้น คุณลูกทั้งหลายก็ใช้มันเพื่อความบันเทิงเร่ใจส่วนตัวเป็นสำคัญ

เทคนิค “ล่อเหยื่อแล้ววางเบ็ด” เป็นการอ่อยเหยื่อแล้วค่อยเปลี่ยนเป้าหมายเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดรูปแบบหนึ่งเช่น โฆษณาขายสินค้าอย่างหนึ่งในราคาที่ถูกมาก เพื่อดึงดูดลูกค้าให้เข้ามาซื้อ แต่เมื่อลูกค้าต้องการผู้ขายก็อ้างว่าสินค้าที่ลงโฆษณานั้นขายหมดแล้ว และพยายามที่จะชักชวนชวนลูกค้าให้ซื้อสินค้าอื่นทดแทนในราคาที่สูงกว่าอย่างตั้งใจ ซึ่งทำให้ผู้ซื้อมีโอกาสที่จะถูกจูงใจมากขึ้นเพราะมีข้อผูกมัดบางอย่างไปแล้ว



## การศึกษา : โทรทัศน์และคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กเล็ก

เรียบเรียงจากเว็บไซต์ของ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน วันที่ 5 กันยายน 2556  
ข้อมูลจาก<http://www.cnn.com/2003/HEALTH/parenting/10/28/tv.kids/>  
รุ่งนภา ศิริเลิศฤทัย แปล



<https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/04/8010.pdf>

จากรายงานพบว่าเด็กวัยอนุบาลใช้เวลากับสื่อต่างๆ กับเวลาที่ออกไปเล่นนอกบ้าน (วันจันทร์ที่ 3 พฤศจิกายน 2547 เวลา 10.05 น. สำนักข่าว CNN)

- จากกรณีศึกษาชิ้นใหม่ที่ว่าดูการล่อลวงของสื่อที่มีต่อเด็กเล็กพบว่า เด็กวัยอนุบาลใช้เวลาอยู่หน้าโทรทัศน์หรือคอมพิวเตอร์เท่ากับเวลาที่ออกไปเล่นนอกบ้าน และมากกว่าเวลาในการอ่านหนังสือ

มูลนิธิครอบครัวไคเซอร์ (Kaiser Family Foundation) ด้ารายงานเมื่อว่าเด็ก ๆ อายุ 6 ปีและต่ำกว่านั้นใช้เวลาโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อวันในการเล่นวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ เท่าๆ กับเวลาที่ออกไปเล่นนอกบ้าน ซึ่งมากกว่าเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือโดยเฉลี่ย 49 นาที หรือมากกว่าเป็น 3 เท่า

“พวกเราพบว่าเด็กทุกวันนี้เติบโตมากับการหมกมุ่นอยู่กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในประเทศนี้ ตั้งแต่พวกเขายังอายุน้อยมาก” จากคำกล่าวของ วิคกี้ ไรด์เอท์ จากมูลนิธิไคเซอร์ (Kaiser’s Vicky Ride out) ซึ่งเป็นนักเขียนนำของรายงานฉบับนี้ “เพียงแค่อายุ 2-3 เดือน เด็กๆ ก็ได้ดูโทรทัศน์ ดูวิดีโอ ใช้คอมพิวเตอร์ และเล่นวิดีโอเกม” การศึกษาายังพบว่าแม้แต่เด็กที่อายุน้อยที่สุดก็ยังไม่ค่อยขยับเขยื้อนเคลื่อนไหวในสามของเด็กที่อายุต่ำกว่า 2 ขวบ ใช้เวลา 2-3 ชั่วโมงต่อวันอยู่หน้าโทรทัศน์ (สถาบันเวชกุมารแห่งสหรัฐอเมริกา-The American Academy of Pediatrics แนะนำว่าเด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบ ไม่ควรดูโทรทัศน์เลย)

“พวกเรารู้ว่าช่วงเวลานี้สำคัญมากสำหรับพัฒนาการของเด็กๆ เป็นช่วงของพัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางสังคม และพัฒนาการทางร่างกาย” ไรต์เอทกล่าว

“แต่เราต้องมั่นใจว่าสื่อที่เด็กๆ ใช้นั้นไม่เพียงแต่ไม่เป็นอันตรายกับเด็กๆ แล้ว แต่ยังส่งเสริมสนับสนุนเด็กๆ ด้วย”

โทรทัศน์ยังส่งผลกระทบต่อความสามารถในการอ่านของเด็กๆ เด็กที่มีโทรทัศน์อยู่ในห้องนอนหรือบ้านที่เปิดโทรทัศน์ไว้ตลอดเวลา เด็กจะอ่านหนังสือไม่ออกจนกว่าอายุ 6 ขวบ จากกรณีศึกษาพบว่า เด็กอายุตั้งแต่ 4-6 ขวบ ที่อาศัยอยู่ในครอบครัวที่ดูโทรทัศน์ตลอดเวลา มีเด็กจำนวน 34% ที่สามารถอ่านหนังสือได้เปรียบเทียบกับเด็กในอายุเท่ากันที่ไม่ได้ดูโทรทัศน์ตลอดเวลา มีจำนวน 56% ที่สามารถอ่านหนังสือได้

การวิจัยชี้ให้เห็นว่า แม้ว่าสื่อจะหลั่งไหลเข้ามาอย่างท่วมท้น การอ่านก็ยังเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของเด็ก

จากการวิจัยของมูลนิธิโคเซอร์ นักวิจัยได้ทำการศึกษาทางโทรศัพท์จากการสำรวจพ่อแม่จำนวนกว่า 1,000 รายที่มีลูกอายุตั้งแต่ 6 เดือน ถึง 6 ปีพบว่า :-

- มากกว่า 3 เท่าของเด็กอายุต่ำกว่า 6 ขวบ มีโทรทัศน์ในห้องนอน
- ประมาณ 1 ใน 4 มีเครื่อง VCR หรือ DVD อยู่ในห้องนอน
- 7 % มีคอมพิวเตอร์อยู่ในห้องนอน
- ในแต่ละวัน เด็กอายุ 4-6 ขวบ จำนวน 1 ใน 4 ใช้เวลามากกว่า 1 ชั่วโมง

ในการเล่นคอมพิวเตอร์ นักวิจัยกล่าวว่า การค้นพบนี้ควรจะกระตุ้นความกังวลในการให้ความสำคัญกับพัฒนาการของเด็กวัยแรกเริ่ม และการดูโทรทัศน์และวิดีโออาจไปแทนที่เวลาในการมีปฏิสัมพันธ์ และการสร้างสรรค์ในการเรียนรู้

จากการศึกษาในอดีตมาเป็นระยะเวลายาวนานเกี่ยวกับการดูโทรทัศน์พบว่ามีความสัมพันธ์กับโรคอ้วนในเด็ก การนอนหลับพักผ่อนไม่เพียงพอ และการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีพฤติกรรมรุนแรง และผู้ชมที่เป็นเด็กเล็กๆ เริ่มมีจำนวนมากขึ้น

นักวิจัยได้กล่าวแนะนำให้พ่อแม่เอาใจใส่ว่า ลูกใช้เวลาไปกับสื่อเท่าไร และใช้เวลาไปกับกิจกรรมต่างๆ เท่าไร”

เพื่อให้การดูโทรทัศน์เป็นไปอย่างเหมาะสม สถาบันเวชกุมารและสมาคมสุขภาพจิตแห่งสหรัฐอเมริกา กล่าวว่า พ่อแม่ควรกำหนดเวลาในการดูโทรทัศน์ของเด็กๆ และรายการอะไรที่เด็กสามารถดูได้ และยังให้คำแนะนำอีกว่าพ่อแม่ควรเป็นผู้เลือกรายการอย่างระมัดระวัง และช่วยลูกเลือกกิจกรรมอื่นๆ เช่นการเล่นกีฬาหรือการเล่นดนตรีให้เด็กด้วย

จาก [http://www.childmedia.net/content\\_for\\_child/content/157-2013-09-05-10-09-33.html](http://www.childmedia.net/content_for_child/content/157-2013-09-05-10-09-33.html)

จากการวิจัยการใช้สื่อของเด็กและวัยรุ่น ช่วงอายุ 8-18 ปี ของมูลนิธิไคเซอร์ แฟมิลี(Kaiser Family Foundation) เมื่อปี 2010 พบว่า เด็กๆ ใช้เวลาเพียง 16 นาที ต่อวัน ในการใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านเพื่อทำการบ้าน ในทางตรงข้าม เด็กๆ ใช้เวลาราว 5 ชั่วโมงครึ่ง ส่วนวัยรุ่นใช้เวลา 8 ชั่วโมงต่อวัน ไปกับเทคโนโลยีหน้าจอเพื่อความบันเทิงและโทรศัพท์ จำนวนเวลาที่ใช้ไปกับการเล่นกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์นั้นมากเกินกว่าเวลาที่เด็กอยู่ร่วมกับครอบครัว อ่านหนังสือ และทำการบ้านให้เสร็จหลายเท่าตัว

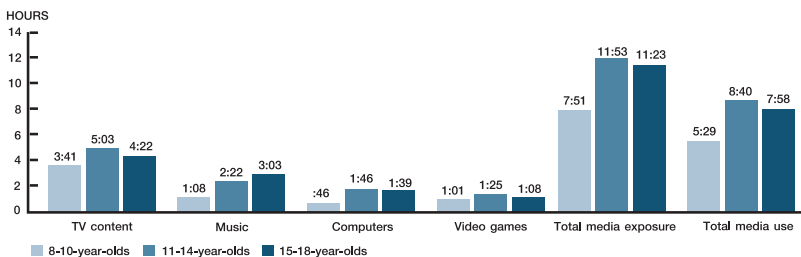
### Media Use Over Time

Among all 8-to 18-year-olds, average amount of time spent with each medium in a typical day:			
	2009	2009	2009
TV content	4:29 <sup>a</sup>	3:51 <sup>b</sup>	3:47 <sup>b</sup>
Music/audio	2:31 <sup>a</sup>	1:44 <sup>b</sup>	1:48 <sup>b</sup>
Computers	1:29 <sup>a</sup>	1:02 <sup>b</sup>	:27 <sup>c</sup>
Video games	1:13 <sup>a</sup>	:49 <sup>b</sup>	:26 <sup>b</sup>
Print	:38 <sup>a</sup>	:43 <sup>ab</sup>	:43 <sup>b</sup>
Movies	:25 <sup>a</sup>	:25 <sup>ab</sup>	:18 <sup>b</sup>
Total media exposure	10:45 <sup>a</sup>	8:33 <sup>b</sup>	7:29 <sup>c</sup>
Multitasking proportion	29% <sup>a</sup>	26% <sup>a</sup>	16% <sup>b</sup>
Total media use	7:38 <sup>a</sup>	6:21 <sup>b</sup>	6:19 <sup>b</sup>

สถิติการเปิดรับสื่อของเด็กอเมริกัน อายุ 8-18 ปี

### Media Use, by Age

Average amount of time spent with each medium in a typical day :



กราฟเปรียบเทียบการเปิดรับสื่อประเภทต่างๆ ของเด็กอายุ 8-10 ปี, 11-14 ปี และ 15-18 ปี

## เชื่อมสายสัมพันธ์ ระหว่างเด็กกับครอบครัวและโรงเรียน

แล้วเราจะสร้างเสริมสายสัมพันธ์ในชีวิตของเด็กกับครอบครัวและโรงเรียนในยุคไฮเทคหล่อใจนี้ได้อย่างไรละ

คำตอบของจิตแพทย์ ริชาร์ด ฟรีด ก็คือให้เลี้ยงดูลูกในรูปแบบที่เรียกว่า *วิธีการเลี้ยงดูเด็กแบบเอาใจใส่ (authoritative parenting)* มาใช้ในครอบครัว

วิธีเลี้ยงลูกดังกล่าวนี้ เป็นรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเด็กที่พ่อแม่จะใช้อำนาจอย่างมีเหตุผล ตั้งกฎเกณฑ์ให้ปฏิบัติ พร้อมทั้งปฏิบัติต่อลูกด้วยความรักความอบอุ่น ส่งเสริมให้มีความกล้าใจและให้การยอมรับในตัวลูก ซึ่งจะเป็นรูปแบบการเลี้ยงดูเด็กที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดมาใช้ในการใช้เทคโนโลยีของเด็กๆ

ผู้ปกครองที่ใช้อำนาจอย่างมีเหตุผล (authoritative parents) เป็นผู้ที่ให้ความรักและมีความผูกพันกับชีวิตของเด็กอย่างมาก พ่อแม่จะมีความคาดหวังสูงและตั้งข้อจำกัดไว้เพื่อสนับสนุนความคาดหวังเหล่านั้น

การให้ความรักและความผูกพันกับลูก จะดีที่สุดถ้าพ่อแม่และเด็กมีเวลาที่ปลอดจากพวกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อที่จะแสดงออกต่อกันและกันได้อย่างเต็มที่ สำหรับความคาดหวัง (ข้อเรียกร้อง) ที่สูงและการตั้งข้อจำกัด (การตั้งกฎเกณฑ์) เอาไว้ ผู้ปกครองจึงไม่ควรทำตัวอ่อนอ่อนผ่อนปรน แต่จะต้องทำให้เข้าใจว่าพ่อแม่มีความรับผิดชอบต่อการใช้อุปกรณ์ใช้เทคโนโลยีที่เพิ่มขึ้น (แม้ว่าบางครั้งลูกอาจจะต่อต้าน) เพื่อที่จะส่งเสริมให้มีช่วงเวลาของครอบครัวที่ปราศจากสิ่งล่อใจ

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมในบ้านก็ต้องก่อให้เกิดการเชื่อมสายสัมพันธ์ของเด็กกับครอบครัวและโรงเรียนด้วย ลองหยิบยืมกฎการบริหารจัดการด้านเทคโนโลยีของหลายครอบครัวที่ได้ผลดีถึงตีมากมาใช้กับลูกวัยเด็กและวัยรุ่น นั่นคือไม่ให้มีจอแก้วและโทรศัพท์อยู่ในห้องนอนเลย

แบบนี้จะส่งเสริมให้เด็กใช้เวลามาแบ่งปันกับครอบครัวและยังช่วยเพิ่มโอกาสที่เด็กจะใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย





## รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเด็กแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ

**1. การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ (Authoritative Parenting Style)** หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่สนับสนุนให้เด็กมีพัฒนาการตามวุฒิภาวะของเด็ก โดยที่พ่อแม่จะอนุญาตให้เด็กมีอิสระตามควรแก่วุฒิภาวะ แต่ในขณะเดียวกันก็จะกำหนดขอบเขตพฤติกรรมของเด็ก และกำหนดให้เด็กเชื่อฟังและปฏิบัติตามแนวทางที่พ่อแม่กำหนดไว้อย่างมีเหตุผล ถึงแม้พ่อแม่จะเรียกร้องสูง แต่ในขณะเดียวกันก็ให้ความรักความอบอุ่นและใส่ใจต่อเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง รับฟังเหตุผลจากเด็ก และสนับสนุนให้เด็กมีส่วนร่วมในการคิดตัดสินใจ เรื่องต่างๆ ของครอบครัว

**2. การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (Authoritarian Parenting Style)** หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดามีความเข้มงวด เรียกร้องสูง แต่ไม่ตอบสนองความต้องการของเด็ก มีการจัดระบบการควบคุมและวางกฎเกณฑ์ให้เด็กปฏิบัติตามอย่างเข้มงวด โดยมีการอธิบายเพียงเล็กน้อยหรือไม่เลย เด็กต้องยอมรับในคำพูดของผู้ปกครองว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมเสมอ มีการใช้อำนาจควบคุมโดยวิธีบังคับ และลงโทษเมื่อเด็กไม่ทำตามความคาดหวังของพ่อแม่

**3. การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (Permissive Parenting Style)** หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ปล่อยให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ตามการตัดสินใจของเขาเอง โดยไม่มีการกำหนดขอบเขต ใช้การลงโทษน้อย ไม่เรียกร้องหรือควบคุมพฤติกรรมเด็ก เด็กสามารถแสดงออกซึ่งความรู้สึกและอารมณ์ได้อย่างเปิดเผย พ่อแม่อาจให้คำปรึกษาหรือพยายามใช้เหตุผลกับเด็ก แต่ไม่มีอำนาจในการควบคุมพฤติกรรมของเด็ก พ่อแม่จะให้ความรัก ความอบอุ่นและตอบสนองความต้องการของเด็กเสมอ

**4. การอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง (Uninvolved Parenting Style)** หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ไม่ให้ความสนใจหรือตอบสนองความต้องการของเด็ก ให้การดูแลเอาใจใส่ต่อเด็กน้อยมาก พ่อแม่กลุ่มนี้จะเพิกเฉยต่อเด็กพอๆ กับไม่สนใจวางมาตรฐานพฤติกรรมใดๆ ให้เด็กปฏิบัติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะพ่อแม่ปฏิเสธเด็กแต่แรก หรือหมกมุ่นอยู่กับปัญหาและความกดดันในชีวิตประจำวันจนไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่ลูก

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู การดูแลของบิดามารดา			
		มีดีควบคุม	ไม่ควบคุม
การตอบสนอง ความรู้สึกเด็ก	มีดีตอบสนอง	ควบคุม (Controlling / Demand)	ไม่ควบคุม (Uncontrolling / Undemand)
	ตอบสนองและอบอุ่น (Responsive & Warm)	1. แบบเอาใจใส่ (Authoritative)	3. แบบตามใจ (Permissive)
ห่างเหินและไม่ตอบสนอง (Aloof & Unresponsive)	2. แบบควบคุม (Authoritarian)	4. แบบทอดทิ้ง (Uninvolved)	

จากเรื่อง รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของ Diana Baumrind โดย คุณยงจิตตะยโสธร  
วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ปีที่ 29 ฉบับที่ 4 เดือนตุลาคม - ธันวาคม  
2552 <http://utcc2.utcc.ac.th/utccjournal/294/คุณยงจิตตะยโสธร.pdf>

## แหล่งอ้างอิง

**DeRose, Denise Lisi. Practical Advice for Raising Kids in the Digital Age. The Huffington Post (Nov 04, 2016)**

[http://www.huffingtonpost.com/denise-lisi-derosa/practical-advice-for-raising-kids-in-the-digital-age\\_b\\_8474258.html](http://www.huffingtonpost.com/denise-lisi-derosa/practical-advice-for-raising-kids-in-the-digital-age_b_8474258.html)

**Fishel, Anne and Gorrindo, Tristan. Preschoolers and Play in the Digital Age.**

<http://www.pbs.org/parents/experts/archive/2010/09/preschoolers-and-play-in-the-d.html#>

**Flewitt, Rosie. Young children and digital literacy (Power Point Presentation - ELINET Amsterdam January 2016) by UCL Institute of Education, London**

<http://digilit.eu/wp-content/uploads/2015/09/DigiLitEYWP.pdf>

**Hobbs, Renee. Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom. Thousand Oaks, California: Corwin A SAGE Company, 2011.**

**Lankshear, C. and Knobel, M. New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning. 2nd ed. New York: Open University Press, 2006.**

**Rogow, Faith. ABCs of Media Literacy: What Can Pre-Schoolers Learn?**

<http://www.medialit.org/reading-room/abcs-media-literacy-what-can-pre-schoolers-learn>  
(originally appeared in Telemedium: the Journal of Media Literacy, Spring 2002)

**Scheibe, Cyndy and Rogow, Faith. The Teachers Guide to Media Literacy: Critical Thinking in a Multimedia World. London : SAGE Ltd, 2012.**

**Wyse, D. and Goswami, U. Synthetic Phonics and the Teaching of Reading in British Educational Research Journal, 34, 691-710. 2008.**

<https://www.bcp.nbtc.go.th/knowledge/detail/308>

<https://www.common sense.org/education/digital-citizenship>

[http://www.childmedia.net/content\\_for\\_child/content/157-2013-09-05-10-09-33.html](http://www.childmedia.net/content_for_child/content/157-2013-09-05-10-09-33.html)

<http://www.childmedia.net/.../589-“ศิลปะเด็ก”-ถ่าย-โพสต์-แชร์-มองให้มากกว่าความน่า..>

<https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/04/8010.pdf>

<https://pantip.com/topic/33105607>

<https://pantip.com/topic/33121975>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.csm.KidsMedia>

<http://www.rakluke.com/brain/9/48/1739/เคล็ดลับดูแลลูกยุค-digital>

ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ บรรยายพิเศษ “ปลดล็อกสมองเด็กไทยด้วยการอ่าน” ใน แดงผลงานวิชาการ ปลดล็อกสมองเด็กไทย ด้วยชั้นบันไดการอ่าน ณ โรงแรมมารวย การ์เด็น กรุงเทพฯ, วันที่ 27 พฤษภาคม 2560.

สุธีระ ประเสริฐสรรพ. พลิกความรู้: ชุดงานวิจัยฉบับง่ายๆ Re-Learnin จากเรียนรู้สู่เรียนคิด. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย. 2559.

วิจารณ์ พานิช. วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2555







เพื่อส่งเสริมคุณภาพพลเมืองตัวน้อยๆ ของเรา  
ในโลกยุคดิจิทัล