

คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Digital Citizenship Management Skills - DCMsS)

พิมพ์ครั้งที่ 1 : มกราคม 2563

จำนวนการพิมพ์ : 3,000 เล่ม

เขียนและเรียบเรียง : ณิชกมลเมธีร์ ดุลคนิต, อลงกรณ์ อัศวโสวรรณ, ปราศรัย เจตสันต์, พรพรรณ อัมพรพฤติ
บรรณาธิการ : เข็มพร วิรุณราพันธ์, ปิยะกัลย์ สีนประเสริฐ

พิสูจน์อักษร : พจนา อาภาอนุรักษ์

ฝ่ายศิลป์/ออกแบบรูปเล่ม : อรสมน ศานตวิวงศ์สกุล

จัดพิมพ์และเผยแพร่ : มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

6/5 ซอยอารีย์ 5 พหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพฯ

โทรศัพท์ 02-617-1919

E-mail : childmedia2017@gmail.com

Website : www.childmedia.net, cclickthailand.com

พิมพ์ที่ : บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด

77/62 หมู่ 6 หมู่บ้านแก้วขวัญ1 ถนนลำลูกกา 11

ตำบลคูคต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12130

โทรศัพท์ 02-987-4031 แฟกซ์ 02-987-4913

E-mail : walkoncloud.th@gmail.com

ภาพและข้อความที่นำมาเป็นตัวอย่างประกอบในคู่มือการจัดการการเรียนรู้ฯ ฉบับนี้เป็นไปเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนเท่านั้น มิใช่เพื่อแสวงหากำไร
คณะผู้จัดทำขอภัยที่มีได้ขออนุญาตอย่างเป็นทางการในการนำสื่อและภาพประกอบมาตีพิมพ์ในครั้งนี้

**คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ
สำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**

(Digital Citizenship Management Skills - DCMSs)

คำนำ

การสื่อสารนั้นเป็นพื้นฐานและเป็นกระบวนการสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต พัฒนาการของการสื่อสารในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและก้าวกระโดด ข้อมูลข่าวสารซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการสื่อสารถูกส่งต่อด้วยสื่อแขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ และวิทยุที่กำลังถูกเชื่อมโยงกันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและได้เคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม (Media Convergence) ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต ดังนั้นการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จึงเป็นทักษะสำคัญของพลเมือง ที่จะต้องสร้างขึ้นจนเป็นสมรรถนะ ทั้งนี้เพื่อการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างเท่าเทียม มีความเข้าใจและสามารถคิดวิเคราะห์วิพากษ์ ประเมินคุณค่า สร้างสรรค์สื่อ และใช้ประโยชน์จากการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ซึ่งเป็นองค์กรภาคประชาสังคมที่ทำงานขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อฯ มายาวนาน ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จึงได้ร่วมมือกับภาคีเครือข่ายต่าง ๆ พัฒนาแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ Media Information and Digital Literacy (MIDL) มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ซึ่งแนวคิดเรื่อง MIDL ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างและพัฒนาความเป็นพลเมือง โดยที่ผ่านมา สสย. จัดอบรมเชิงปฏิบัติและจัดทำโครงการร่วมกับ ภาครัฐ ภาคสังคม นักการศึกษา นักนิเทศศาสตร์ โนมหาวิทยาลัย และครูในโรงเรียนทั่วประเทศ รวมทั้งมีการจัดประชุมนานาชาติการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

สสย. ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีทักษะ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอันเป็นสมรรถนะที่จำเป็นในฐานะพลเมืองในโลกศตวรรษที่ 21 จึงได้สนับสนุนให้คณะผู้จัดทำสร้างชุดกิจกรรมการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้แก่ครูผู้สอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการพัฒนา ชุดกิจกรรมนี้ได้ดำเนินการตามกระบวนการต่าง ๆ ทั้งการจัดประชุมเพื่อออกแบบกิจกรรม การทดลอง ใช้กิจกรรมโดยให้กลุ่มเป้าหมายได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนความคิดเห็นต่อการนำไปใช้ รวมทั้ง การนำเสนอและรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้คู่มือการจัด การเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและประยุกต์ เพื่อให้ออกแบบสถานการณ์และบริบทที่แตกต่างกันได้ ทางคณะผู้จัดทำและสสย. จะยินดีเป็นอย่างยิ่ง หากผู้สอนได้นำไปใช้และมีข้อเสนอแนะที่ต้องการสะท้อนให้ทางเราได้นำไปปรับปรุงและพัฒนา ต่อยอดด้านการสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อต่อไป

เข็มพร วิรุณราพันธ์
สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

<u>ที่มาและความสำคัญ</u>	8
<u>แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล</u>	11
<u>แนวคิดความเป็นพลเมือง 3 แบบ (What kind of Citizen?)</u>	12
<u>คุณลักษณะของพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล</u>	13
<u>วิธีการใช้ชุดกิจกรรม</u>	16
<u>กิจกรรม “คนค้นตน” Identification</u>	18
<u>กิจกรรม “ใช้อย่างไร ไม่ให้เสีย” Media Use</u>	25
<u>กิจกรรม “เหตุผลหรืออารมณ์” Emotional Awareness</u>	31
<u>กิจกรรม “สิทธิใคร ใครก็หวง” Human Rights</u>	42

<u>กิจกรรม “หรือว่าไม่เคยคิด ?”</u> Critical Thinking	50
<u>กิจกรรม “ให้คุกกี้ทำนายกัน”</u> Digital Footprint	67
<u>กิจกรรม “ความเสี่ยงสูง”</u> Staying Safe Online	77
<u>กิจกรรม “ล้วงลับจับแผลก”</u> Password Protection	83
<u>แบบทดสอบวัดความรู้</u> เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	88
<u>แบบวัดทักษะ</u> การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	92
<u>การประเมินระดับคุณภาพการรู้เท่าทันสื่อ</u>	96
<u>อภิธานศัพท์</u>	98

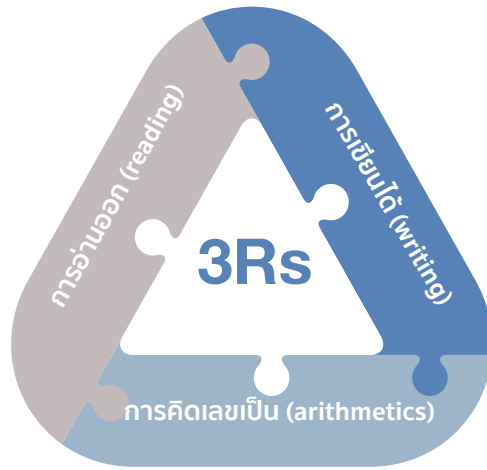
ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อต่าง ๆ เป็นไปอย่างรวดเร็วผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แม้จะก่อให้เกิดผลดีหลายประการแต่ก็ก่อให้เกิดปัญหาขึ้นในสังคมได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น การกลั่นแกล้งผ่านโลกไซเบอร์ การขาดวิจารณญาณในการใช้สื่อและสารสนเทศ ตลอดจนการขาดทักษะในการใช้สื่ออย่างปลอดภัย กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy: MIDL) และมีคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมือง (citizenship) จึงเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของการเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21

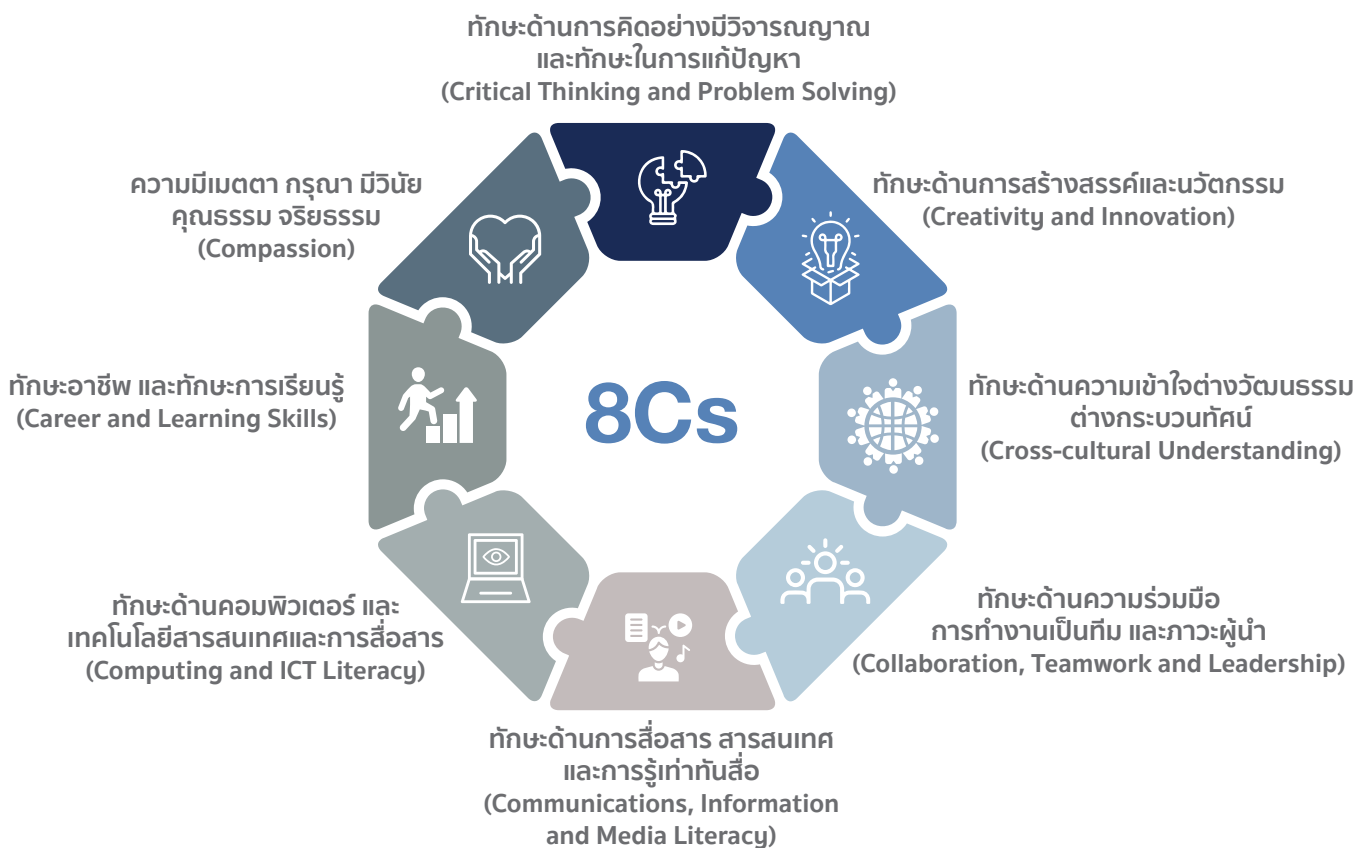
ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 มาตราที่ 6 ได้กำหนดให้การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และมาตราที่ 7 ได้ระบุให้คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ รวมถึงแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564) ได้ระบุตัวชี้วัดที่ 4 “ร้อยละคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทุกระดับการศึกษามีความเป็นพลเมืองและพลโลก” อีกทั้งยังถูกกำหนดในเป้าหมายรวมในข้อที่ 1 ระบุว่า “คนไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความเป็นพลเมืองที่รู้ ทำประโยชน์ต่อส่วนรวม เป็นนวัตกรรมสร้างสรรค์ทางสังคม มีความสุขทั้งมิติทางกาย ใจ สังคมและจิตวิญญาณ มีวิถีชีวิตที่พอเพียง มีความเป็นไทย และมีความสามารถเชิงการแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างมีศักดิ์ศรี”

องค์การสหประชาชาติ (United Nations : UN) ได้จัดทำเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) ทั้งหมด 17 ประการ ซึ่งเป็นพันธกิจที่ประเทศสมาชิกต้องนำไปพัฒนา โดยในหัวข้อที่ 4.7 ได้ระบุให้การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน การเป็นพลเมืองโลก และการอยู่ร่วมกันในวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย

นอกจากคุณลักษณะที่สำคัญที่มุ่งเน้นผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่ดีในสังคมแล้ว ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เป็นอีกหนึ่งในทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาเพื่อการรู้เท่าทันและนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตท่ามกลางสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 - 2579 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21” โดยมีเป้าหมายด้านผู้เรียน คือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ประกอบด้วย ทักษะและคุณลักษณะต่อไปนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)



3Rs ได้แก่ การอ่านออก (reading) การเขียนได้ (writing) และการคิดเลขเป็น (arithmetics)



ลักษณะที่สำคัญของสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ประการหนึ่งคือเป็นสังคมที่เต็มไปด้วยข้อมูลสารสนเทศและข่าวสารที่เผยแพร่ผ่านสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อสมัยใหม่ ซึ่งสื่อบันทึกและเผยแพร่ข่าวสารนั้นมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาให้มีความก้าวหน้าตามกระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ผู้รับสารจะต้องเลือกและประเมินเนื้อหาของสื่อก่อนที่จะนำไปใช้ (เทิดศักดิ์, 2557) การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากสื่อสมัยใหม่มีรูปแบบที่หลากหลายและมีความซับซ้อนมากขึ้น การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลจึงมีความจำเป็นและเป็นเรื่องที่ควรดำเนินการอย่างเร่งด่วน

อีกทั้งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนทั้ง 5 ประการที่มีความสอดคล้องกับการการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ประกอบด้วย สมรรถนะในการสื่อสาร สมรรถนะในการคิด สมรรถนะในการแก้ปัญหา สมรรถนะในการใช้ทักษะชีวิต และสมรรถนะในการใช้เทคโนโลยี

จากปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันกับความมุ่งหมายของการจัดการศึกษา คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนา “ชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งผ่านกระบวนการทดลองใช้กิจกรรม และการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ครูผู้สอนหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปปรับใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมือง ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลาย สอดคล้องกับบริบทของโลกในศตวรรษที่ 21

คณะผู้จัดทำ
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

1. นายณัฐเมธีร์	ดุลคนิต	ศึกษานิเทศก์ หัวหน้าคณะ
2. นายอลงกรณ์	อัศวโสวรรณ	อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรามคำแหง (อดีตครูโรงเรียนเบญจมราชาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์) คณะทำงาน
3. นายปราศรัย	เจตสันดี	ครู โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม คณะทำงาน
4. นายพรพรวช	อัมพรพฤติ	ครู โรงเรียนวัดนวลนรดิศ คณะทำงาน

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) เป็นแนวคิดที่มีผู้ให้คำนิยามไว้อย่างหลากหลาย โดยมักจะกล่าวถึงสมรรถนะการสื่อสารด้วยความสามารถในการเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) การประเมิน (evaluate) และการสื่อสาร (communicate) ข้อมูลต่าง ๆ ที่มาในรูปแบบที่หลากหลาย การมีความเข้าใจผลกระทบของข้อมูลข่าวสารที่มีต่อสังคม รวมไปถึงตระหนักในความสำคัญและรับผิดชอบต่อข้อมูลข่าวสาร

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจึงเป็นกระบวนการสร้างสรรค์สังคมเพื่อให้พลเมืองมีทักษะในการตั้งคำถาม วิพากษ์วิจารณ์ สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ พลเมืองจะสามารถเปลี่ยนรูปแบบความสัมพันธ์จากผู้ถูกกระทำ (passive) ในฐานะผู้รับสื่อมาเป็นผู้กระทำ (active) ที่สามารถเข้าถึง เข้าใจและเท่าทันการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบ่งประเภทได้ดังนี้



การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

สมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์และเข้าใจในรูปแบบของสื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อและความสามารถในการอ่าน วิเคราะห์ ประเมินและสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้



การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy)

สมรรถนะในการประเมินเลือกใช้และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบและรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรม



การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ

แนวคิดความเป็นพลเมือง 3 แบบ (What kind of Citizen?)

แนวคิด “พลเมือง” เป็นมโนทัศน์ที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงตามเงื่อนไขของสังคมตลอดเวลา ในมุมมองของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และศูนย์ประสานงานเครือข่ายเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (Thai Civic Education) เชื่อมโยงกับแนวคิดของนักการศึกษา Joel Westheimer ของมหาวิทยาลัย Ottawa ประเทศแคนาดา ที่ศึกษาแนวคิดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง โดยเห็นว่าการศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างพลเมือง แต่ความหมายของพลเมืองมีความแตกต่างกันในแต่ละมุมมอง จึงมีการแบ่งประเภทของพลเมืองเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen)

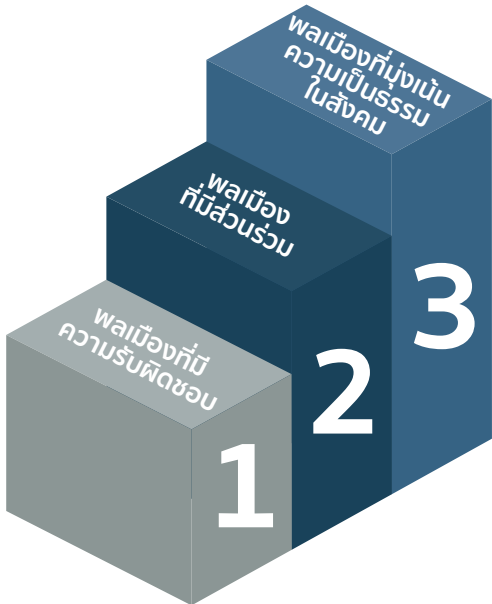
พลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมจะต้องมีคุณลักษณะที่ดี ซื่อสัตย์ ตั้งใจปฏิบัติตามหน้าที่ของตน มีความรับผิดชอบ เคารพกฎหมายและกติกาสังคม มีแนวปฏิบัติ ได้แก่ รับผิดชอบต่อชุมชน ตั้งใจทำงานและจ่ายภาษี ปฏิบัติตามกฎหมาย ริชเชิลชยะและบริจาคลอहितเมื่อมีโอกาส

2. พลเมืองที่มีส่วนร่วม (Participatory Citizen)

พลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมจะต้องมีส่วนร่วม เป็นผู้นำของกลุ่มที่กระตือรือร้นใส่ใจต่อปัญหาของสังคม รู้จักการวางระบบและโครงสร้าง มีแนวปฏิบัติ ได้แก่ เป็นสมาชิกของกลุ่มองค์กรที่กระตือรือร้นและมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะพัฒนาชุมชน จัดการชุมชนให้ใส่ใจต่อสิ่งที่เป็นประโยชน์ (รักษาสิ่งแวดล้อม พัฒนาด้านเศรษฐกิจ) เข้าใจกระบวนการทำงานของรัฐและทำงานเชื่อมโยงกับเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

3. พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม (Justice Oriented Citizen)

พลเมืองที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมจะต้องตั้งคำถามและเปลี่ยนระบบหรือโครงสร้างที่เป็นอยู่ของสังคมที่ก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรม มีแนวปฏิบัติ ได้แก่ คิดเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม นโยบายและเศรษฐกิจ สืบค้น ติดตามและนำเสนอประเด็นที่ไม่เป็นธรรมในสังคม เข้าใจการเคลื่อนไหวทางสังคมและผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น รวมทั้งผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผ่านกลไกรัฐเพื่อสร้างสังคมที่เป็นธรรม



คุณลักษณะของพลเมือง รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

การเป็นพลเมืองในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาที่มีความจำเป็นต้องรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เนื่องจากพัฒนาการของสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเกิดการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต การสื่อสาร และการเรียนรู้ของคนในสังคม อีกทั้งจำนวนข้อมูลสารสนเทศที่มีมากขึ้น พลเมืองจึงจำเป็นต้องคัดสรรข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือเพื่อประกอบการคิด ตัดสินใจและลงมือปฏิบัติในฐานะพลเมือง การเข้าถึง เข้าใจ เท่าทัน และการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือและเป็นสมรรถนะสำคัญที่พลเมืองจะใช้ในการปกป้อง สิทธิพื้นฐานเพื่อการแสดงออกทางความคิด การติดตาม ตรวจสอบ ต่อร้องกับอำนาจรัฐ ทุนและธุรกิจสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดสังคมที่ผู้คนอยู่ร่วมกันโดยยึดความยุติธรรมเป็นหลักการสำคัญ

พลเมืองกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อจึงสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทคือ **พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ** ซึ่งมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อ แหล่งสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย มีทักษะวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่าสื่อ ข่าวสาร เลือกรับและใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัวอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามกฎหมาย มีจริยธรรมและร้องเรียนให้เกิดการแก้ไขปัญหาเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง พลเมืองประเภทที่สองคือ **พลเมืองที่มีส่วนร่วม** จะสามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองและรวมกลุ่มกันเพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนาสื่อ ข่าวสาร แหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มและชุมชน พลเมืองประเภทสุดท้ายคือ **พลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม** ต้องเป็นพลเมืองที่มีความรู้และเข้าใจในเรื่องโครงสร้าง ระบบสื่อสารสนเทศ สื่อดิจิทัล ตลอดจนคำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ การเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลในฐานะพลเมืองเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น มีบทบาททำให้เกิดการแก้ไขปัญหาและพัฒนาโครงสร้างทางกฎหมายและวัฒนธรรม

จากที่กล่าวมาจะพบว่าพลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษ ในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจน บริบททางสังคมและเศรษฐกิจ จะเป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่น ในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และยังสามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อร้องอำนาจและการเปลี่ยนแปลงในฐานะ พลเมืองเพื่อการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ





อ้างอิง

- ชาม เชื้อสถาปนศิริ บรรณาธิการ และคณะ. รู้ทันสื่อ รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี เทคนิค และประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพมหานคร. ปิ่นโต พับลิชชิ่ง, 2554
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล. แผ่นพับสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.), 2557
- โสภิตา วีรกุลเทวัญ. เท่าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล. สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. กรุงเทพมหานคร. หจก.วนิดา การพิมพ์, 2561
- โสภิตา วีรกุลเทวัญ. เท่าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล. [ออนไลน์], ได้จาก <http://journals.sfu.ca/cje/index.php/cje-rce/article/viewFile/2901/2193/11/21/2017> [สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2561]
- ศูนย์ประสานงานเครือข่ายเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (Thai Civic Education). What kind of Citizen?. ปรับจาก Westheimer, J. and Kahne, J. Educating the “Good” Citizen : Political Choices and Pedagogical ; Goals.

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Digital Citizenship Management Skills - DCMSS)

DCMSS	ชื่อกิจกรรม	แนวคิดสำคัญของกิจกรรม
 <p>Identification</p>	<p>คนค้นตน</p> <p>ใช้อย่างไรไม่ให้เสีย</p>	<p>อัตลักษณ์ของบุคคลสามารถถูกสร้างและนำเสนอผ่านสื่อบนโลกดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย การรู้จักอัตลักษณ์ของตนเองเป็นจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่ความเข้าใจถึงความแตกต่างหลากหลายในสังคมซึ่งเป็นพื้นฐานของกรวิเคราะห์เนื้อหาที่ถูกนำเสนอผ่านสื่ออย่างรอบด้าน เห็นคุณค่าเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ ตลอดจนทักษะการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองผ่านสื่อได้อย่างเหมาะสม</p> <p>พฤติกรรมการใช้สื่อในชีวิตประจำวันส่งผลต่อสุขภาพของผู้ใช้และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การจัดการตนเองเกี่ยวกับการใช้สื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่การใช้สื่ออย่างเหมาะสม ลดปัญหาสุขภาพที่เกิดจากการใช้สื่อและผลกระทบด้านลบต่อสังคม</p>
 <p>Media Use</p>  <p>Emotional Awareness</p>	<p>เหตุผลหรืออารมณ์</p>	<p>การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่มีข้อจำกัดในการรับรู้เกี่ยวกับความรู้สึกหรืออารมณ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนหรือความขัดแย้ง ความฉลาดทางอารมณ์ของผู้รับและผู้ส่งสารจึงนำไปสู่การสื่อสารอย่างรู้เท่าทันอารมณ์เพื่อลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้</p> <p>การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อต้องตระหนักถึงสิทธิของบุคคล รู้จักการแยกแยะระหว่างประเด็นบุคคลและประเด็นสาธารณะ ใช้ความระมัดระวังในการนำเสนอ อีกทั้งต้องไม่นำเสนอเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือสร้างความเกลียดชังให้เกิดขึ้นในสังคม</p>
 <p>Human Rights</p>	<p>สิทธิ์ใครใคร่ทวง</p> <p>หรือว่าไม่เคยคิด</p>	<p>ทักษะการคิดที่จะนำไปสู่การใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน ประกอบด้วย แยกแยะข้อเท็จจริงและความจริง ทักษะการคิดที่เชื่อมโยงกับบรรทัดฐานทางสังคม ทักษะการคิดประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผลและทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งทักษะดังกล่าวมีความสำคัญทั้งกับผู้ใช้และผู้สร้างสื่อ นำไปสู่การสร้างและเลือกใช้ข้อมูลจากสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของแต่ละบุคคลล้วนผูกพันกับที่ร่องรอยไว้ในระบบ ทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของแต่ละบุคคลได้ อันจะนำไปสู่การเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของแต่ละบุคคล การรู้เท่าทันระบบดังกล่าวจะนำไปสู่การใช้สื่อดิจิทัลอย่างระมัดระวังมากขึ้น</p>
 <p>Digital footprint</p>	<p>ความเสี่ยสูง</p>	<p>การใช้สื่อดิจิทัลให้ปลอดภัยจากความเสียหายทั้งในด้านพฤติกรรมการใช้และการเข้าถึงเนื้อหา เป็นทักษะที่มีความสำคัญ ความสามารถในการจัดการและป้องกันตนเองจากความเสียหายจากระบบความปลอดภัยจากระบบและการกลั่นแกล้งรังแกกันบนโลกดิจิทัล</p> <p>การกำหนดรหัสผ่านเพื่อรักษาความปลอดภัยของอุปกรณ์ดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งสำคัญประการแรกที่จะช่วยรักษาข้อมูลส่วนบุคคลที่อยู่ในอุปกรณ์หรือแอปพลิเคชันเหล่านั้น ให้ปลอดภัยจากบุคคลที่ไม่มีพึงประสงค์ซึ่งอาจนำข้อมูลไปใช้งานก่อให้เกิดความเสียหาย ทักษะในการจัดการกับความ เป็นส่วนตัวจึงเป็นส่วนที่มีความจำเป็นสำหรับผู้ใช้อุปกรณ์และแอปพลิเคชัน</p>
 <p>Staying safe online</p>  <p>Password protection</p>	<p>สร้างลับจับແຫລກ</p>	<p>การใช้สื่อดิจิทัลให้ปลอดภัยจากความเสียหายทั้งในด้านพฤติกรรมการใช้และการเข้าถึงเนื้อหา เป็นทักษะที่มีความสำคัญ ความสามารถในการจัดการและป้องกันตนเองจากความเสียหายจากระบบความปลอดภัยจากระบบและการกลั่นแกล้งรังแกกันบนโลกดิจิทัล</p> <p>การกำหนดรหัสผ่านเพื่อรักษาความปลอดภัยของอุปกรณ์ดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งสำคัญประการแรกที่จะช่วยรักษาข้อมูลส่วนบุคคลที่อยู่ในอุปกรณ์หรือแอปพลิเคชันเหล่านั้น ให้ปลอดภัยจากบุคคลที่ไม่มีพึงประสงค์ซึ่งอาจนำข้อมูลไปใช้งานก่อให้เกิดความเสียหาย ทักษะในการจัดการกับความ เป็นส่วนตัวจึงเป็นส่วนที่มีความจำเป็นสำหรับผู้ใช้อุปกรณ์และแอปพลิเคชัน</p>

วิธีการใช้ชุดกิจกรรม

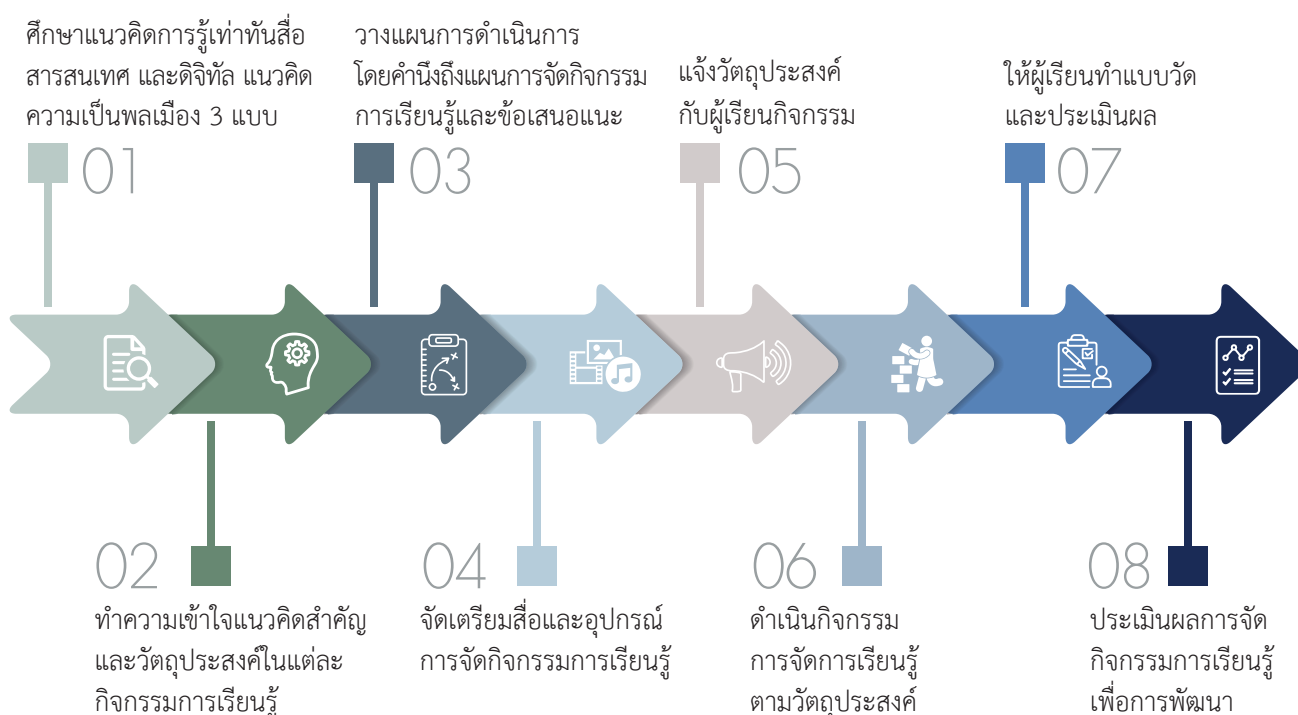
การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

แนวคิดและหลักการที่ควรรู้ก่อน

ผู้นำกิจกรรมควรศึกษาแนวคิดและหลักการสำคัญของชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนดำเนินกิจกรรม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในสาระสำคัญ (concept) และวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองสาระสำคัญดังกล่าว โดยแนวคิดและหลักการสำคัญที่ผู้นำกิจกรรมควรเรียนรู้ก่อน ประกอบด้วย

- 1 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
- 2 แนวคิดความเป็นพลเมือง
- 3 ทักษะการจัดการที่จำเป็นของพลเมืองดิจิทัล
(Digital Citizenship Management Skills - DCMSs)

ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย



การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลสำหรับชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการประเมินผลเพื่อทบทวนความรู้ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรม (Formative Evaluation) ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เข้าร่วมทำเมื่อจบแต่ละกิจกรรม จำนวน 8 กิจกรรม เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับสาระสำคัญของบทเรียน โดยลักษณะของแบบวัดและประเมินผลจะมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบและตอบแบบบรรยายจากกรณีตัวอย่าง โดยให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปทำแบบวัดและประเมินผลของแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ได้ผ่าน Google Form



Identification

คนค้นตน



ตัวบ่งชี้การเท่ากันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สสย.)	 แนวคิดสำคัญของ กิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<p>1. วิเคราะห์เงื่อนไขการทำงานของสื่อ</p> <p>2. วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อและเนื้อหาแต่ละประเภทและเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้</p> <p>3. ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ ในฐานะพลเมือง</p>	<p>• อัตลักษณ์ของบุคคล</p> <p>• ถูกสร้างและนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างไร</p> <p>• หลากหลาย การรู้จัก</p> <p>• อัตลักษณ์ของตนเอง</p> <p>• ช่วยให้เข้าใจถึง</p> <p>• ความแตกต่างหลากหลายในสังคม ซึ่งเป็นพื้นฐานของการวิเคราะห์เนื้อหา</p> <p>• สื่ออย่างรอบด้าน รวมถึง</p> <p>• การเห็นคุณค่าเกี่ยวกับ</p> <p>• อัตลักษณ์ของกลุ่มต่าง ๆ</p> <p>• ตลอดจนเป็นพื้นฐานของ</p> <p>• การนำเสนออัตลักษณ์</p> <p>• ของตนเองผ่านสื่ออย่างเหมาะสม</p>	<p>• ผู้เรียนสามารถ</p> <p>• 1. อธิบายความหมายของอัตลักษณ์ได้ (เข้าใจ)</p> <p>• 2. ระบุอัตลักษณ์ของตนเองได้ (วิเคราะห์)</p> <p>• 3. นำเสนออัตลักษณ์ของตนเองและกลุ่มได้ (สังเคราะห์)</p> <p>• 4. ประเมินรูปแบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจของอัตลักษณ์ผ่านสื่อได้ (ประเมิน)</p>	<p>• 1.1 วิเคราะห์อิทธิพล</p> <p>• ด้านต่าง ๆ ของธุรกิจและการเมืองที่มีต่อสื่อได้</p> <p>• 1.2 อธิบายบทบาทของสื่อในสังคมได้</p> <p>• 2.1 วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อได้</p> <p>• 2.2 อธิบายและเปรียบเทียบกลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้</p> <p>• 3.1 วิเคราะห์อิทธิพลของสื่อในการสร้างความเปลี่ยนแปลงและการต่อรองอำนาจรัฐและอำนาจทุน</p>

กิจกรรม “คนค้นตน”

Identification



แนวคิดสำคัญ

อัตลักษณ์ของบุคคลถูกสร้างและนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย การรู้จักอัตลักษณ์ของตนเองช่วยให้เข้าใจถึงความแตกต่างหลากหลายในสังคม ซึ่งเป็นพื้นฐานของการวิเคราะห์เนื้อหาสื่ออย่างรอบด้าน รวมถึงการเห็นคุณค่าเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของกลุ่มต่าง ๆ ตลอดจนเป็นพื้นฐานของการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองผ่านสื่ออย่างเหมาะสม



วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของอัตลักษณ์ได้ (เข้าใจ)
2. ผู้เรียนสามารถระบุอัตลักษณ์ของตนเองได้ (วิเคราะห์)
3. ผู้เรียนสามารถนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองและกลุ่มได้ (สังเคราะห์)
4. ผู้เรียนสามารถประเมินรูปแบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจของอัตลักษณ์ผ่านสื่อได้ (ประเมิน)



จำนวนผู้เข้าร่วม

30 - 60 คน



ระยะเวลา

2 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษ ขนาด A4
- สีชอล์กหรือปากกาสีเมจิก
- กระดาษ Flipchart
- กรรไกร
- กาวแท่ง
- เทปกาว





ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนเลือกอัตลักษณ์ของตนเองตามหัวข้อต่าง ๆ โดยใช้ Identity Checklist ซึ่งใช้เวลา 5 นาที
2. ผู้เรียนยื่นบัตรโหวตได้ในห้อง โดยมีเงื่อนไขว่าต้องไกลจากกระดานซึ่งอยู่หน้าห้องให้มากที่สุด
3. ผู้เรียนจะก้าวเดินไปข้างหน้าเรื่อย ๆ จนถึงกระดานและถือว่าเป็นผู้ชนะ โดยการก้าวนั้นจะเป็นไปตามคำตอบของผู้เรียนและผู้เรียนจะได้รับสิทธิในการก้าวไม่เท่ากัน โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดจำนวนก้าว (เช่น คำถามข้อที่ 1 หากตอบเพศชายเดินหน้า 1 ก้าว ตอบเพศหญิงให้ยืนอยู่ที่เดิม ตอบเพศอื่น ๆ หรือไม่ระบุเพศให้ถอยหลัง 1 ก้าว)
4. ผู้เรียนอธิบายว่าเพราะเหตุใดทุกคนจึงไม่อยู่ในตำแหน่งที่เท่ากัน และเพราะเหตุใดบางคนจึงไปถึงเป้าหมาย (หน้าห้องเรียน) ในขณะที่บางคนไม่สามารถไปถึงเป้าหมายได้
5. ผู้สอนเชื่อมโยงกิจกรรมโดยอธิบายความหมายของอัตลักษณ์ เอกลักษณ์และวัฒนธรรม
6. ผู้เรียนวาดตัวการ์ตูนที่เป็นตัวแทนของอัตลักษณ์ของตนเองลงบนกระดาษที่ผู้สอนแจกให้ พร้อมตกแต่งให้สวยงาม ใช้เวลาประมาณ 5 - 10 นาที
7. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 6 กลุ่ม และแสดงรูปภาพและอธิบายอัตลักษณ์ของตนเองให้สมาชิกในกลุ่มฟัง คนละ 1 - 2 นาที
8. ผู้เรียนวิเคราะห์อัตลักษณ์ที่มีร่วมกันในกลุ่มตนเอง
9. แต่ละกลุ่มออกแบบนิตยสาร กลุ่มละ 1 ฉบับ ฉบับละ 4 หน้า เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มให้น่าสนใจมากที่สุด มีเงื่อนไขดังนี้
 - 9.1 อัตลักษณ์ร่วมของสมาชิกทั้งกลุ่มจะถูกแสดงบนหน้าปก
 - 9.2 อัตลักษณ์ของแต่ละคนในกลุ่มจะถูกแสดงในหน้าถัดไป โดยนำเสนอผ่านสัญลักษณ์ (ไม่ใช่ตัวอักษรในการอธิบาย)
10. ผู้เรียนนำเสนอผลงานโดยการนำนิตยสารของตนแปะไว้ตามมุมห้องและเยี่ยมชมนิตยสาร โดยเวียนไปทางขวามือทีละกลุ่ม ใช้เวลากลุ่มละประมาณ 3 นาที
11. ผู้เรียนจับคู่กลุ่มให้ได้ 3 คู่ แต่ละคู่วิเคราะห์นิตยสารของอีกกลุ่ม โดยวิเคราะห์ว่านิตยสารดังกล่าวนั้นสะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มอย่างไร ใช้เวลาประมาณ 10 นาที
12. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ให้กลุ่มอื่น ๆ ในห้องฟัง และกลุ่มที่เป็นเจ้าของนิตยสารสามารถอธิบายเสริมได้ทั้งความเหมือนและความแตกต่างจากการวิเคราะห์ ทำเช่นนั้นจนครบทุกกลุ่ม
13. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการตีความอัตลักษณ์จากสื่อที่ถูกผลิตขึ้น ทั้งส่วนที่สอดคล้องและแตกต่างกัน
14. ผู้เรียนยกตัวอย่างสื่อที่ตนเองรู้จักและร่วมกันตีความสื่อดังกล่าว เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการตีความสื่อภายใต้กับปัจจัยและการรับรู้ที่แตกต่างกัน



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

- ผู้สอนควรอธิบายการให้คะแนนแต่ละก้าวว่าอ้างอิงจากบริบทสังคมใด หรืออาจจะให้มีการระดมความคิดในช่วงสรุปกิจกรรม หากผู้สอนใช้ความเป็นไปของสังคมในการอธิบายต้องบอกเหตุผลให้ชัดเจน
- ผู้เรียนสามารถประเมินอัตลักษณ์ของตนเองได้ว่าควรเลือกเดินกี่ก้าว
- สามารถปรับข้อคำถามให้มีความเหมาะสมต่อบริบทของผู้เรียนได้
- อาจมีการยกตัวอย่างการให้คุณค่าต่อเรื่องต่าง ๆ ในสังคม เพื่อทำความเข้าใจคำว่าอัตลักษณ์ให้ดียิ่งขึ้น
- บรรยายภาคห้องเรียนควรเอื้ออำนวยต่อการแสดงความคิดเห็น
- การจัดกิจกรรมให้มองเห็นอัตลักษณ์ในมุมที่แตกต่างต้องไม่แบ่งแยกและจัดอันดับว่าใครดีกว่า

Check-list

อัตลักษณ์กับโอกาส

1 ท่านเป็นเพศใด

- A. ชาย B. หญิง C. อื่น ๆ D. ไม่เปิดเผย

2 ท่านมีสีผิวอะไร

- A. คัล้า B. แทน C. เหลือง D. ขาว

3 ตระกูลของท่านมีชาติพันธุ์ที่แตกต่างกันกี่ชาติพันธุ์

- A. 1 ชาติพันธุ์ B. 2 ชาติพันธุ์ C. 3 ชาติพันธุ์ D. 4 ชาติพันธุ์ขึ้นไป

4 ท่านสามารถสื่อสารได้ที่ภาษา

- A. 1 ภาษา B. 2 ภาษา C. 3 ภาษา D. 4 ภาษาขึ้นไป

5 ท่านนับถือศาสนาใด

- A. พุทธ B. คริสต์ C. อิสลาม D. อื่น ๆ (รวมถึงไม่นับถือ)

6 จากข้อความท่านเคยเข้าร่วมกิจกรรมใดบ้าง

- | | | | |
|----------------|----------------|-------------------|------------------|
| 6.1 สงกรานต์ | 6.2 Count down | 6.3 ค่ายคุณธรรม | 6.4 สารทเดือนสิบ |
| 6.5 อัลโลวัน | 6.6 ลอยกระทง | 6.7 วันวาเลนไทน์ | 6.8 รับบัว |
| 6.9 แห่ผีตาโขน | 6.10 แห่นางแมว | 6.11 อุ้มพระดำน้ำ | 6.12 กินเจ |
| 6.13 วังควาย | 6.14 แต่งงาน | | |

- A. น้อยกว่า 7 กิจกรรม B. 8 - 9 กิจกรรม C. 10 - 11 กิจกรรม D. 12 - 14 กิจกรรม

7 ท่านชอบดูละคร/ภาพยนตร์ในตัวเลือกใดมากที่สุด

- A. ไทย B. เอเชียตะวันออก C. ตะวันตก D. อื่น ๆ

8 ระดับการศึกษาสูงสุดของท่าน

- A. ประถมศึกษา B. มัธยมศึกษา C. อุดมศึกษา D. อื่น ๆ

9 ภูมิลำเนาของท่าน

- A. กทม. และปริมณฑล B. 200 กม. จาก กทม. C. 400 กม. จาก กทม. D. 600 กม. จาก กทม.

10 อาชีพของบิดา

- A. ธุรกิจส่วนตัว B. องค์กรภาคเอกชน C. องค์กรภาครัฐ D. อื่น ๆ

11 อาชีพของมารดา

- A. ธุรกิจส่วนตัว B. องค์กรภาคเอกชน C. องค์กรภาครัฐ D. อื่น ๆ



กิจกรรมทบทวนความรู้

กิจกรรม คนค้นคน (Identification)

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ท่านคิดว่าคำว่า อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึงอะไร

.....

.....

2. ท่านคิดว่า สื่อต่อไปนี้ เป็นสื่อประเภทใด

ประเภทสื่อ	สื่อ offline	สื่อ Online
1. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ		
2. ทวิตเตอร์		
3. โฆษณาทางโทรทัศน์		
4. ยูทูบ		
5. เฟซบุ๊ก		

3. ถ้าให้ท่านนึกถึงคำว่า “อัตลักษณ์ความเป็นไทย” ท่านจะนึกถึงอะไร บอกรมา 1 อย่าง

.....

.....

4. ท่านคิดว่า สิ่งต่อไปนี้สามารถใช่แสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มคนแต่ละกลุ่มได้หรือไม่

สิ่งที่ต้องพิจารณา	ได้	ไม่ได้
1. ชื่อความ หรือเนื้อความ		
2. การใช้เขตสี		
3. การใช้ภาพวาด		
4. คำพูด		
5. ภาพถ่าย		
6. สัญลักษณ์ต่าง ๆ		
7. พฤติกรรมการแสดงออก หรืออาการท่าทาง		
8. การแต่งกาย		
9. ร่างกายมนุษย์		
10. วัฒนธรรม		
11. สิ่งของ หรือวัตถุต่าง ๆ		

5. จากตัวเลือกในข้อ 4 ท่านคิดว่าสิ่งใดแสดงอัตลักษณ์ของท่านได้ดีที่สุด

.....

.....

.....

.....

6. จากคำตอบในข้อ 5 เพราะเหตุใดท่านจึงคิดเช่นนั้น (อธิบายเหตุผลประกอบ)

.....

.....

.....

.....

7. ท่านเห็นด้วยหรือไม่กับประโยคที่ว่า “อัตลักษณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อสามารถบ่งบอกอารมณ์หรือความรู้สึกของผู้ใช้ได้” เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....





Media Use

ใช้อย่างไรไม่ให้เสีย



ตัวบ่งชี้การเท่ากันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สสย.)	 แนวคิดสำคัญของ กิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<ol style="list-style-type: none"> 1. เข้าใจบทบาทและวิธีการเข้าถึงสื่อสารสนเทศ 2. เข้าใจความหลากหลายและประโยชน์การใช้งานของสื่อ 3. รู้เท่าทันตนเองในขณะรับสื่อและเทคโนโลยีและจัดสรรเวลาการใช้สื่ออย่างเหมาะสม 	<p>พฤติกรรมการใช้สื่อในชีวิตประจำวันส่งผลต่อสุขภาพของผู้ใช้และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น</p> <p>การจัดการกับการใช้สื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญและนำไปสู่การใช้งานอย่างเหมาะสมและช่วยลดปัญหาสุขภาพและผลกระทบด้านลบต่อสังคม</p>	<p>ผู้เรียนสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม การใช้สื่อกับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสุขภาพได้ (วิเคราะห์) 2. อธิบายความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรม การใช้สื่อของคนในสังคมกับผลกระทบต่อสังคมได้ (วิเคราะห์) 3. วางแผนการจัดการตนเองเกี่ยวกับการใช้สื่อที่เหมาะสมได้ (ประเมินค่า) 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 อธิบายลักษณะพื้นฐานของสื่อต่าง ๆ ได้ 1.2 แยกแยะและเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของสื่อต่าง ๆ ได้ 2.1 อธิบายลักษณะเฉพาะและการใช้งานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ 3.1 ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อและเข้าถึงข้อมูล 3.2 คำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นเมื่อใช้สื่อเกินความเหมาะสม

กิจกรรม “ใช้อย่างไร ไม่ให้เสีย”

Media Use



แนวคิดสำคัญ

พฤติกรรมการใช้สื่อในชีวิตประจำวันส่งผลต่อสุขภาพของผู้ใช้และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การจัดการกับการใช้สื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญและนำไปสู่การใช้งานที่เหมาะสมและช่วยลดปัญหาสุขภาพและผลกระทบต่อสังคม



วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อกับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสุขภาพได้ (วิเคราะห์)
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อของคนในสังคมกับผลกระทบต่อสังคมได้ (วิเคราะห์)
3. ผู้เรียนสามารถวางแผนการจัดการตนเองเกี่ยวกับการใช้สื่อที่เหมาะสมได้ (ประเมินค่า)



จำนวนผู้เข้าร่วม 30 - 60 คน



ระยะเวลา 2 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- ใบงานจัดลำดับการใช้สื่อ
- ป้ายรูปภาพ Hardware ทั้ง 6 ประเภท
 - โทรทัศน์ PS4 (สีน้ำเงิน)
 - วิทยุ MP3 iPod (สีเขียว)
 - หนังสือ ตำรา การ์ตูน สื่อสิ่งพิมพ์ (สีฟ้า)
 - iPad , Tablet (สีชมพู)
 - โทรศัพท์มือถือ (สีแดง)
 - คอมพิวเตอร์ PC , Laptop (สีเหลือง)
- สีชอล์ก หรือ ปากกาสีเมจิก 6 สี จำนวน 10 ชุด
- กระดาษ Flipchart 10 แผ่น



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนได้รับใบงานการจัดลำดับการใช้สื่อคนละ 1 ใบและเรียงลำดับการใช้อุปกรณ์สื่อ 6 ชนิดของตนเองจากการใช้งานจากมากไปน้อย และระบุเวลาที่ใช้ต่อวัน (ชั่วโมงหรือนาที)
2. ผู้เรียนยืนให้ตรงกับป้ายของสื่อที่ตนเองใช้มากที่สุด ซึ่งผู้สอนได้นำไปวางไว้อยู่แล้ว จากนั้นอธิบายให้เพื่อนที่อยู่ป้ายเดียวกันว่าใช้อุปกรณ์ดังกล่าวทำอะไรบ้าง รวมถึงจำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อวัน
3. สำหรับอุปกรณ์ลำดับที่ 2 - 6 ให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามข้อที่ 2
4. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่ม และแต่ละกลุ่มวาดรูปมนุษย์ลงในกระดาษ Flipchart
5. แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ผลกระทบต่อด้านสุขภาพของการใช้อุปกรณ์แต่ละชนิด โดยการระบายสีที่แตกต่างกัน 6 สี (แทนอุปกรณ์สื่อทั้ง 6 ชนิด) ลงบนอวัยวะ
6. แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ผลกระทบต่อระยะสั้นและระยะยาวจากการใช้งานอุปกรณ์
7. แต่ละกลุ่มจับคู่กลุ่มและเพื่อสลับกันนำเสนอปัญหาการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลกับสุขภาพ ซึ่งมีเวลากลุ่มละ 5 นาที
8. แต่ละกลุ่มคำนวณเวลาการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ โดยรวมเวลาการใช้งานของสมาชิกทั้งกลุ่ม เพื่อหาคนที่ใช้งานสื่อมากและน้อยที่สุดต่อวัน
9. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาเล่าให้เพื่อนฟังว่า “ตนเองใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเพื่ออะไรบ้างและส่งผลกระทบต่อสุขภาพเองอย่างไร ?”
10. แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายประเด็นคำถามที่ว่า “พฤติกรรมการใช้สื่อส่งผลต่อความสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมอย่างไรบ้าง ?” และ “เราควรจัดเวลาในการใช้อุปกรณ์อย่างไร ?” โดยเขียนลงบนกระดาษ
11. ผู้เรียนนำเสนอผลการอภิปรายให้สมาชิกทุกกลุ่มและหาข้อสรุปร่วมกัน



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

- ช่วงจับกลุ่มพูดคุยการใช้สื่อแต่ละประเภท คำถามต้องชัดเจนและครอบคลุมไปถึงพฤติกรรมในชีวิตจริง หรือเพิ่มการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่ออารมณ์ร่วมต่อประเด็นดังกล่าว
- อาจเตรียมให้ผู้เรียนดูคลิปเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อ เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องสังคมก้มหน้า
- ช่วงเชื่อมโยงต่อความสัมพันธ์กับสังคมรอบข้าง ควรให้มีตัวอย่างจากประสบการณ์ของเพื่อนที่ชัดเจน



ใบงานจัดลำดับการใช้สื่อ

แต่ละวันเราใช้สื่อชนิดไหนมากที่สุด?

อันดับ	สื่อ	ระยะเวลา
1		
2		
3		
4		
5		
6		
รวม		

กิจกรรมทบทวนความรู้

กิจกรรม ใช้อย่างไรไม่ให้เสีย (Media Use)

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ให้ท่านพิจารณาพฤติกรรมต่อไปนี้ว่าเหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด

พฤติกรรม	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	เหตุผลประกอบ
ดูซีรี่ย์ต่าง ๆ ติดต่อกันจนถึงเช้า			
ใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียขณะอยู่บนรถ			
อ่านหนังสือในสถานที่ที่มีแสงสว่าง			
ฟังเพลงเสียงดังติดต่อกันเกิน 30 นาที			
โพสต์ถึงเพื่อนในทางที่ไม่ตีบนสื่อออนไลน์			

พิจารณาภาพแล้วตอบคำถามในข้อ 2-3



2. ท่านคิดว่าพฤติกรรมการใช้สื่อจากภาพ ส่งผลกระทบต่อสุขภาพอย่างไร

.....

.....

3. ท่านคิดว่าพฤติกรรมการใช้สื่อจากภาพ ส่งผลกระทบต่อสังคมรอบข้างอย่างไร

.....

.....



Emotional Awareness

เรตุผลหรืออารมณ์



ตัวบ่งชี้การเท่ากันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สสย.)	 แนวคิดสำคัญของ กิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<p>รู้เท่าทันอารมณ์ของ ตนเองในขณะที่เปิดรับ และใช้สื่อ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล • เป็นการสื่อสารที่มี • ข้อจำกัดในการรับรู้ • เกี่ยวกับความรู้สึก • ระหว่างผู้ส่งและผู้รับสาร • ซึ่งอาจก่อให้เกิด • ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน • ได้ ความฉลาดทางอารมณ์ • ของผู้ส่งและผู้รับสาร • จึงลดความเข้าใจที่ • คลาดเคลื่อนหรือ • ความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น • ได้ 	<p>ผู้เรียนสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความรู้สึก จากการสื่อสารบนโลก ออนไลน์ และให้เหตุผล ประกอบได้ (ประเมิน) 2. นำเสนอวิธีการใน การรับ-ส่งสารผ่านสื่อ ได้อย่างเหมาะสม (สังเคราะห์) 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1 อธิบายและแยกแยะ • อารมณ์และพฤติกรรม • การแสดงออกที่เหมาะสม • สอดคล้องกัน • 1.2 เท่าทันอารมณ์ • และควบคุมพฤติกรรม • ของตนเองในการใช้ • เทคโนโลยีการสื่อสารได้ • อย่างเหมาะสม

กิจกรรม “เหตุผลหรืออารมณ์”

Emotional Awareness



แนวคิดสำคัญ

การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่มีข้อจำกัดในการรับรู้เกี่ยวกับความรู้สึกระหว่างผู้ส่งและผู้รับสาร ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนได้ ความฉลาดทางอารมณ์ของผู้ส่งและผู้รับสารจึงลดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนหรือความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้

กิจกรรมที่ 1 เขามาอารมณ์ไหน



วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารบนโลกออนไลน์ โดยสามารถให้เหตุผลประกอบได้ (ประเมิน)
2. ผู้เรียนสามารถนำเสนอวิธีการในการรับ-ส่งสารผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (สังเคราะห์)



จำนวนผู้เข้าร่วม 30 - 60 คน

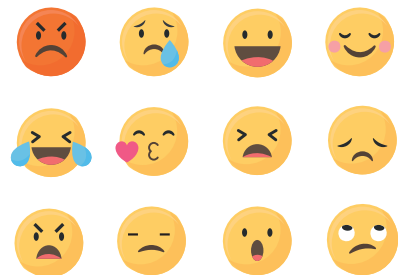


ระยะเวลา 1 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- แผ่นป้ายแสดงอารมณ์ต่างๆ 12 อารมณ์ (ไม่พอใจ, เศร้า, มีความสุข, เจินอาย, ขำขัน, เป็นห่วงเป็นใย, เหงา, ท้อแท้, เกลียดชัง, เฉย ๆ, ตื่นเต้น และเบื่อหน่าย)
- กรณีศึกษา: ภาพหรือข้อความสนทนาทางดิจิทัล 10 กรณี





ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้สอนติดแผ่นป้ายอารมณ์ทั้ง 12 แผ่นเป็นวงกลมบริเวณกลางห้องเรียน
2. ผู้เรียนชมตัวอย่างข้อความสนทนาจากผู้สอนและร่วมกันพิจารณาว่าบทสนทนาดังกล่าวสะท้อนอารมณ์ของผู้ส่งหรือผู้รับสารอย่างไร จากนั้นให้ยืนต่อแถวตามป้ายอารมณ์ที่ตนเลือก
3. ผู้เรียนอธิบายโดยการสุ่มจากผู้สอนว่า เหตุใดจึงคิดเช่นนั้น
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมตามข้อ 2 - 3 จนครบทุกตัวอย่างบทสนทนา
5. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 5 - 6 คน เพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่มว่าตนเองเคยเกิดความไม่เข้าใจผ่านการสนทนาทางดิจิทัลหรือไม่ อย่างไร
6. แต่ละกลุ่มนำเสนอเหตุการณ์ที่น่าสนใจมากที่สุด ซึ่งต้องเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์เต็มใจให้นำเสนอ
7. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับข้อจำกัดในรับรู้อารมณ์ของคู่สนทนาผ่านช่องทางดิจิทัล



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม (ส่วนที่ 1 เขามาอารมณ์ไหน)

- สามารถเพิ่มอารมณ์ให้หลากหลายมากขึ้น เช่น กลัว หดหู่ ทรมาน หรือประเภท “อื่น ๆ” เพื่อเป็นทางเลือกในการตัดสินใจ
- สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เคยเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่ออารมณ์ที่คลาดเคลื่อนและนำไปสู่ความเข้าใจผิดหรือความขัดแย้ง
- การนับจำนวนความถี่ของอารมณ์ที่ถูกเลือกมากที่สุดสามารถใช้ platform online เช่น Google form หรือ Kahoot ได้ (ในกรณีที่ใช้กิจกรรมกับผู้เรียนจำนวนมาก)

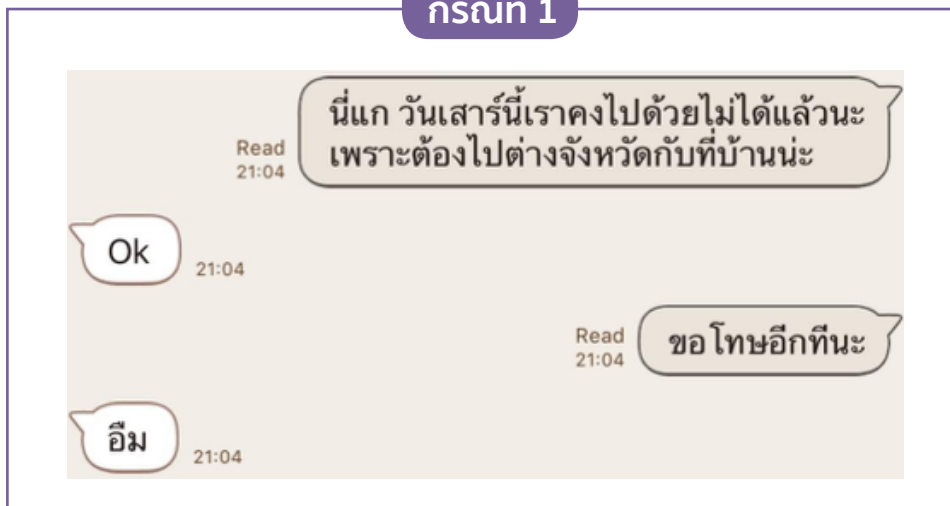


Google Forms

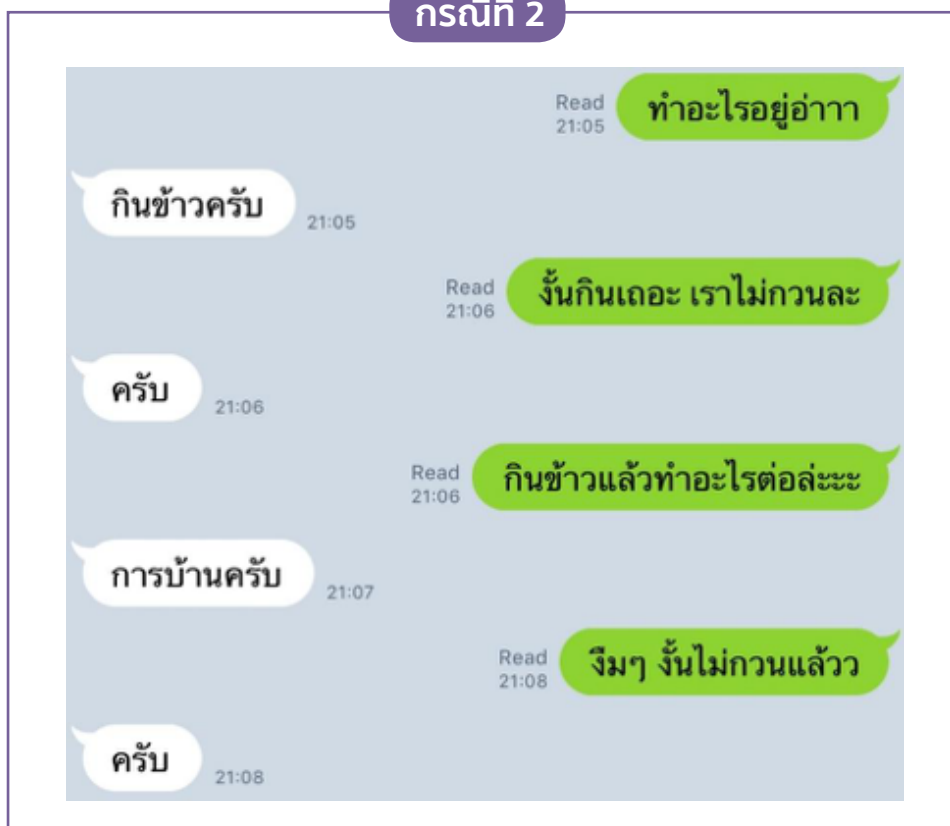
Kahoot!

ตัวอย่าง กรณีศึกษา ภาพหรือข้อความสนทนาทางดิจิทัล

กรณีที่ 1



กรณีที่ 2



กรณีที่ 3

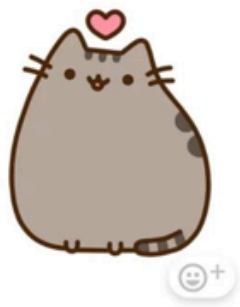
ถึงบ้านยังครัช

ยังคะ แต่เกือบถึงแล้วว

แล้วนี่ถึงรียังคะ

ถึงละครัช

อย่าลืมคิดถึงกันบ้างน้าา



กรณีที่ 4

วันอาทิตย์ว่างอะ

ไปเที่ยวกันเถอะ



ไปจริงป่าววววววววววววว

กรณีที่ 5



คืนนี้ไม่ไปเที่ยวไหนอ้อ

ไม่ไปอ่า

คุณกะเตงดีก่า



หยังมมา

คุณกะเตงมีความสุขที่สุดแล้ว



กรณีที่ 6

ทีมพูดเมื่อเข้าหามายความว่างร้ย

ก้อหมายความตามที่พูด

หรือ

ทีหลังมีอัลไรก้อพูดมาตงๆ

ไม่ต้องหยังตีความ

ก็ยงดีกวาคคนที่ชอบพูดลับหลังคนอื่น

ต่อน่าเอาให้แก่งแบบนรึนี้ะ



มิงพูดภาษาแบบที่คนเค้าพูดกันปกติได้มะ

กรณีที่ 7

คืนนี้ไม่ไปเที่ยวไหนอ้อ

11:30 AM

ครับ

เดง

วันนี้อยู่บ้านคนเดียว

เหงาจุบเบยยย



11:33 AM

กรณีที่ 8

Read
11:35 AM

อาจารย์ครับ งานที่ส่งไว้ผมต้องแก้ไขอะไรไหมครับ

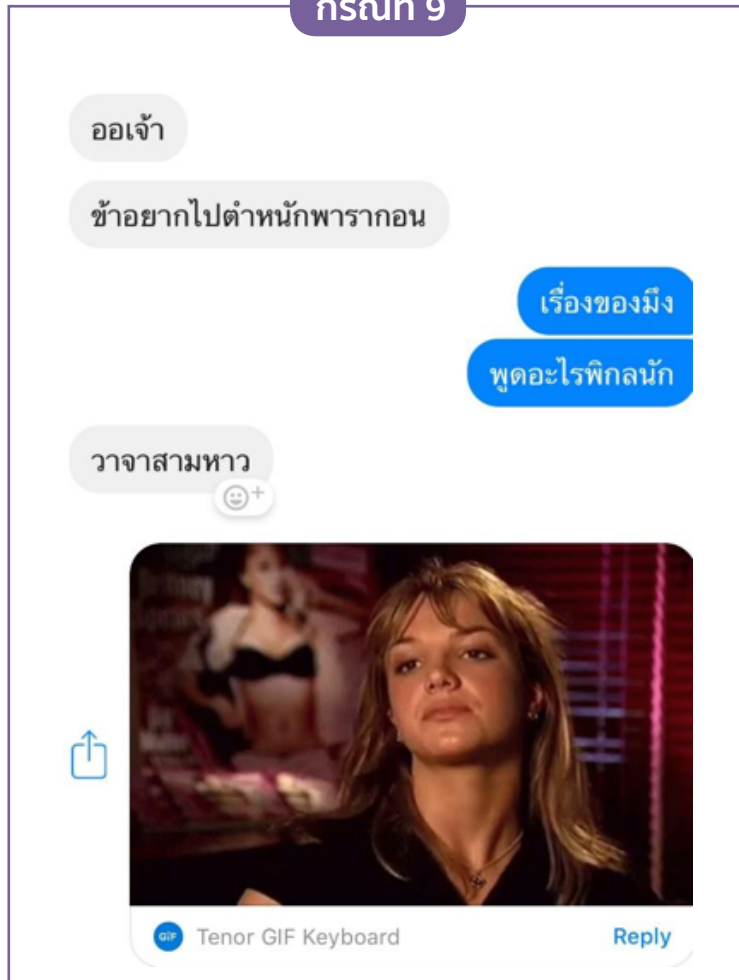


11:35 AM

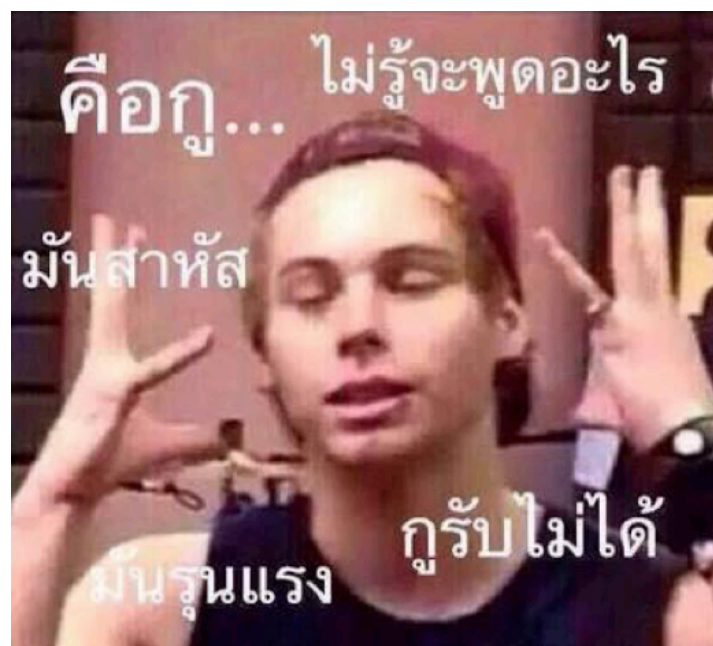
Read
11:35 AM

ครับ

กรณีที่ 9



กรณีที่ 10



กิจกรรมที่ 2 เขาเป็นคนอย่างไร



วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความสำคัญของวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่ออย่างเหมาะสม (วิเคราะห์)
2. ผู้เรียนสามารถนำเสนอวิธีการในการรับ-ส่งสารผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (สังเคราะห์)



จำนวนผู้เข้าร่วม 30 - 60 คน



ระยะเวลา 1 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- กรณีศึกษา: การโพสต์ข้อความแบบเห็นชื่อและไม่เห็นชื่อคนโพสต์ 10 ตัวอย่าง (ดูตัวอย่างได้ในหน้าถัดไป)
- กระดาษ Flipchart 10 แผ่น
- ปากกาเมจิก 10 ด้าม



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มให้ได้สมาชิกเท่า ๆ กัน จำนวน 10 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มศึกษาตัวอย่างการโพสต์ข้อความที่แตกต่างกัน 10 กรณีและอภิปรายร่วมกัน ดังนี้
 - ผู้โพสต์ข้อความดังกล่าวน่าจะมีลักษณะนิสัยอย่างไร
 - เพราะเหตุใดจึงคิดเช่นนั้น
3. ผู้สอนสุ่มให้แต่ละกลุ่มนำเสนอกรณีศึกษา รวมถึงผลการอภิปรายจนครบทุกกลุ่ม
4. แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายข้อคำถามที่ว่า “ตนเองเคยตัดสินผู้อื่นจากการโพสต์ข้อความในสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่อย่างไร” และ “จะอย่างไรเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาดังกล่าว” โดยเขียนข้อสรุปของกลุ่มลงในกระดาษ Flipchart
5. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายและร่วมกันหาข้อสรุปของกิจกรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการตัดสินคุณค่าความเป็นมนุษย์ที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม (ส่วนที่ 2 เขาเป็นคนอย่างไร)

- สามารถเพิ่มการโพสต์ในแง่บวกและลบคละกัน เพื่อทำให้เห็นการมองสองด้านและหลากหลาย
- สามารถตั้งคำถามโดยให้ผู้เรียนเลือกโพสต์ที่น่าสนใจมาองว่าเห็นเป็นอย่างไร แล้วให้ผู้เรียนคนอื่นตัดสินในประเด็นที่แตกต่างกัน

ตัวอย่างกรณีศึกษา

การโพสต์ข้อความแบบที่เห็นชื่อคนโพสต์/ไม่เห็นชื่อ

บางทีก็เบื่อโลกจนไม่อยากจะมีชีวิตอยู่ ปัญหาผมเร้าหลายๆด้าน ท้อแท้สิ้นหวัง คือคนเรานั้นมันด้นไม่เหมือนกันน่าจะรู้อยู่เต็มอก ถ้ามันทำไม่ได้มันก็คือไม่ได้จะให้เอาเชือกมา ผูกคอตายแล้วเกิดใหม่มาทำมันก็ยังทำไม่ได้อยู่ดี เรียนกับครูตัวเป็นๆยังไม่เข้าใจเลย แล้วนี่เรียนกับวิดีโอ จะรู้เรื่องมัย สู้เอาเชือกมาให้ผู้คอตายยังจะง่ายชะกว่าเลย คือกูเครียดมากๆ คิดไม่ออกบอกไม่ถูก ไม่อยากมีชีวิตอยู่

57 Likes 8 Comments



ถึง : แอนตี้ตั้งเกาหลี่

ทำไมหรอ? ชอบเกาหลี่แล้วผิดปะ? เป็นตั้งเกาหลี่แล้วไง? ไม่ไปซ่มผู้ชายบนหัวพ่อคุณแล้วกัน 😊 บางคนนะคะ! บอกว่าเป็นตั้งเกาหลี่แล้วไม่อนุรักษภาษาไทย! แต่ขอโทษ! แอนตี้ตั้งเกาหลี่บางคน ยังเขียนภาษาไทยไม่ถูกเลย เขียนว่า 'เป็น' >> 'เปง' แล้วบอกว่าตั้งเกาหลี่เป็นคนไทยซะเปล่าไม่รักษาภาษาไทย บางคนบอกว่า 'ชอบสลป.เกาหลี่ ไม่ไปอยู่เกาหลี่ชะละ' คือเป็นคนไทย ฟัง คิด วิเคราะห์ แยกแยะไม่ถูกหรอ? บอกว่าชอบสลป.เกาหลี่ ไม่ได้ชอบประเทศเกาหลี่ - - และจะไปอยู่เกาหลี่ทำไม บางคนนะเป็นแอนตี้บอกว่าจะไม่ท้อง แต่แม่! ไปนั่งอ้อย ผู้ชายหน้าซอຍ ขอบอกว่า อายุ (13) แม่! แรดเกินตัว! - - กูกับสลป. ได้กินหน้าโปสเตอร์คะ 😊 ไม่ท้อง! ทีหลัง... อัยว่าคนอื่นจะได้มัย? ทั้งที่ตัวเองก็ไม่ไ่มมีดีอะไรเลย 😊

Like

Comment

Share



Human Rights

สิทธิใคร ใครก็หวง



ตัวบ่งชี้การเท่ากันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สย.)	 แนวคิดสำคัญของ กิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<ol style="list-style-type: none"> 1. เข้าถึงสื่อสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย 2. ติดตามสื่อในกลไกสังคมประชาธิปไตย 3. ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อสารสนเทศ ที่มีต่อตนเองและสังคม 4. ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ของสื่อ เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ 5. สังเคราะห์และจัดระบบข้อมูลสารสนเทศให้เป็นองค์ความรู้เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ 6. ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง 7. เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์กลุ่มเป้าหมาย และบริบททางสังคมวัฒนธรรม 8. สร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการตรวจสอบและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางบวกต่อตนเองและสังคม 	<p>การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อต้องตระหนักถึงสิทธิของบุคคล ตลอดถึงการแยกแยะระหว่างประเด็นส่วนบุคคลและประเด็นสาธารณะ และนำเสนอในสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือสร้างความเกลียดชังในสังคม</p>	<p>ผู้เรียนสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. จัดประเภทข้อมูลที่เป็นเนื้อหาส่วนบุคคลและสาธารณะได้ (วิเคราะห์) 2. อธิบายวิธีการหรือช่องทางการนำเสนอเนื้อหาส่วนบุคคลและสาธารณะ โดยให้เหตุผลประกอบได้ (วิเคราะห์) 3. อธิบายวิธีการที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ โดยให้เหตุผลประกอบได้ (ประเมินค่า) 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 อธิบายกฎหมายเบื้องต้นเกี่ยวกับ ICT ความเป็นส่วนตัวของบุคคล การหมิ่นประมาท และลิขสิทธิ์ในการเข้าถึงและใช้สื่อ 2.1 อธิบายจริยธรรมของสื่อ 2.2 อธิบายกฎระเบียบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อ 3.1 วิเคราะห์เนื้อหาสื่อสารสนเทศที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมได้ 4.1 สร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ 5.1 สร้างสรรค์เนื้อหาและแสดงออกทางบวก เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม 5.2 รับผิดชอบต่อผลของการสร้างสรรค์เนื้อหา 6.1 วิเคราะห์ปัญหาสังคม แล้วตั้งคำถาม หรือร่วมแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนได้ 7.1 ประเมินผลกระทบจากการใช้สื่อ สารสนเทศ ที่เกิดขึ้นต่อตนเองหรือสังคม 8.1 เคารพสิทธิในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมของผู้อื่น

กิจกรรม “สิทธิใคร ใครก็หวง”

Human Rights



แนวคิดสำคัญ

การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อต้องตระหนักถึงสิทธิของบุคคล ตลอดถึงการแยกแยะระหว่างประเด็นส่วนบุคคลและประเด็นสาธารณะ และนำเสนอในสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือสร้างความเกลียดชังในสังคม



วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถจัดประเภทข้อมูลที่เป็นเนื้อหาส่วนบุคคลและสาธารณะได้ (วิเคราะห์)
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการหรือช่องทางการนำเสนอเนื้อหาส่วนบุคคลและสาธารณะ โดยให้เหตุผลประกอบได้ (วิเคราะห์)
3. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ โดยให้เหตุผลประกอบได้ (ประเมินค่า)



จำนวนผู้เข้าร่วม

30 - 60 คน



ระยะเวลา

3 ชั่วโมง



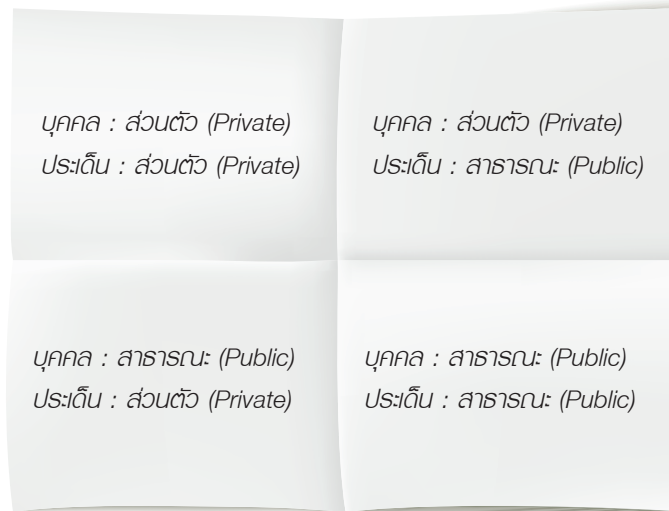
วัสดุอุปกรณ์

- หนังสือพิมพ์ 10 ฉบับ
- กระดาษ Flipchart 10 แผ่น
- กรรไกร
- เทปกาว
- ปากกาสีเมจิก
- กรณีศึกษา: การใช้เสรีภาพบนสื่อดิจิทัล
- กรณีศึกษา: Freedom of speech and Hate speech



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 10 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มได้รับหนังสือพิมพ์ 1 ฉบับ และให้คัดเลือกข่าวที่น่าสนใจให้มากที่สุด
3. แต่ละกลุ่มได้รับกระดาษ Flipchart 1 แผ่น จากนั้นแบ่งพื้นที่กระดาษเป็น 4 ส่วน ดังภาพ



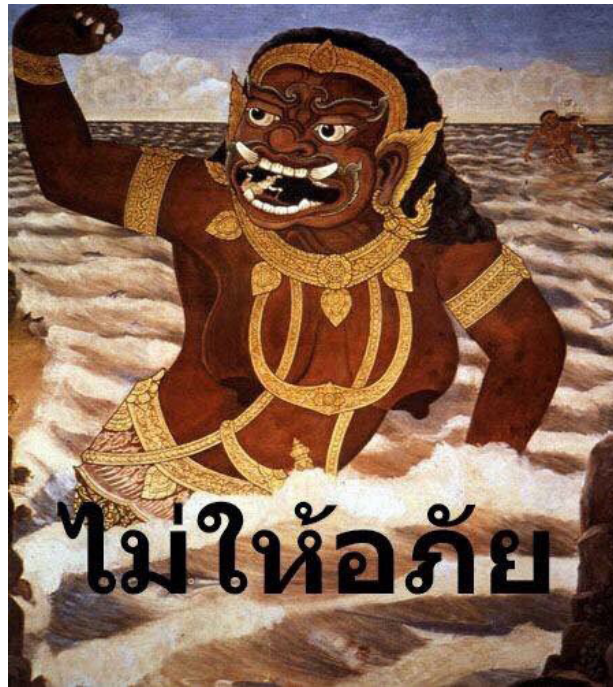
4. แต่ละกลุ่มนำข่าวที่คัดเลือกไว้มาติดลงบนกระดาษ Flipchart โดยจัดประเภทของข่าวให้สอดคล้องกับหัวข้อบนกระดาษ
5. แต่ละกลุ่มศึกษา Flipchart ของกลุ่มอื่น ๆ พร้อมทั้งอภิปรายว่าการจัดประเภทของข่าวเหมือนหรือแตกต่างจากกลุ่มตนเองหรือไม่ อย่างไร (ผู้สอนอาจมอบหมายให้ศึกษาครบทุกกลุ่มหรือกำหนดเวลาในการศึกษา)
6. แต่ละกลุ่มร่วมกันตกลงว่าจะย้ายข่าวที่ติดอยู่บนกระดาษ Flipchart ของตนเองหรือไม่ หลังจากที่ได้ดูการจัดประเภทข่าวจากกลุ่มอื่นแล้ว
7. แต่ละกลุ่มนำเสนอว่าตนเองได้ย้ายหรือจัดประเภทข่าวบน Flipchart หรือไม่ เพราะเหตุใด
8. ผู้สอนแบ่งพื้นที่ห้องเป็น 3 ส่วน โดยมีป้ายติด ได้แก่ เหมาะสม ไม่เหมาะสม และไม่แน่ใจ
9. ผู้เรียนดูกรณีศึกษาเกี่ยวกับการโพสต์ข้อความบนสื่อดิจิทัล จากนั้นให้ยืนในพื้นที่ 1 ใน 3 ส่วนที่ตนเองเห็นด้วยกับการโพสต์
10. ผู้สอนสุ่มถามเหตุผลของผู้เรียนที่ละส่วน ทั้ง 3 ส่วน
11. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับ “ประเด็นส่วนตัว” และ “ประเด็นสาธารณะ”
12. ผู้เรียนดูกรณีศึกษาเกี่ยวกับ Freedom of speech vs Hate speech และตัดสินใจว่าแต่ละอย่างเป็น Freedom of speech หรือ Hate speech พร้อมทั้งยืนให้ตรงตำแหน่งการตัดสินใจของตน
13. ผู้สอนสุ่มถามเหตุผลของการตัดสินใจที่จะยืนของผู้เรียนในแต่ละฝั่ง



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

- ควรใช้หนังสือพิมพ์ฉบับเดียวกันทุกกลุ่ม เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบการจัดประเภทของแต่ละกลุ่มได้
- สามารถแบ่งกระดาษเป็น แนวแกน X , Y โดยแกน X แยกประเภทบุคคล (บุคคลสาธารณะ, บุคคลทั่วไป) และแกน Y แยกประเภทประเด็น (เรื่องสาธารณะ, เรื่องส่วนตัว) เพื่อให้จัดประเภทข่าวได้ง่ายขึ้น
- ผู้สอนควรอธิบายความหมายของ Freedom of speech และ Hate speech ให้ผู้เรียนฟังก่อน
- ควรใช้สื่อที่เป็นเหตุการณ์ใกล้ตัวและกำลังเป็นประเด็นเพื่อให้เกิดความสนใจเพิ่มขึ้น

กรณีศึกษา การใช้เสรีภาพบนสื่อดิจิทัล เหมาะสม/ไม่เหมาะสม/ไม่แน่ใจ



กรณีศึกษา การใช้เสรีภาพบนสื่อดิจิทัล Freedom of speech / Hate speech

กรณีที่ 1



Tweet



Anonymous @Username_123 · 21h



ประเทศแสงซวย จะอีก 50 ปีหรืออีก 1000ปีก็ไม่
เจริญขึ้นหรอก ยิงกูดิ

9

4.8K

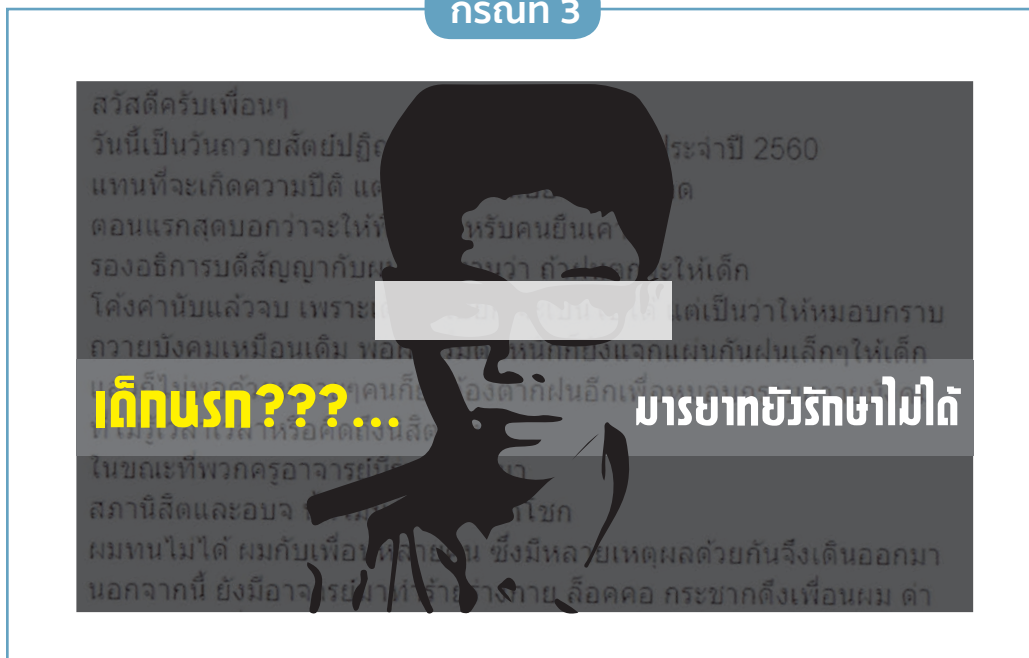
415



กรณีที่ 2



กรณีที่ 3



กิจกรรมทบทวนความรู้

กิจกรรม สิทธิใคร ใครก็หวง (Human Rights)

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ข่าวต่อไปนี้เป็นเรื่องส่วนตัว (Private) หรือเรื่องสาธารณะ (Public) เพราะเหตุใด

กระเป๋ารถเมล์ 122 สูบบุหรี่-นอนชิลหน้าตาเฉย ไม่แคร์สายตาผู้โดยสาร

9,189 อ่าน

Share

391

Retweet

ผู้โดยสารรับไม่ได้ แชะภาพประจานเจอกระเป๋ารถเมล์ร่วมบริการสาย 122 นอนชิล-สูบบุหรี่หน้าตาเฉย ไม่แคร์สายตาผู้โดยสาร ด้านไซเชี่ยลเอือมระอา จี้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดการ



2. เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (Freedom of speech) มีความสัมพันธ์กับสื่ออย่างไร

.....

.....

.....

3. ประโยคที่สร้างความเกลียดชัง (Hate speech) มีความสัมพันธ์กับสื่ออย่างไร

.....

.....

.....





Critical Thinking

หรือว่าไม่เคยคิด



ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สสย.)	 แนวคิดสำคัญของกิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<ol style="list-style-type: none"> 1. เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สื่อ รู้ช่องทางเข้าถึง และการได้มาซึ่งข้อมูล เลือกใช้สารสนเทศได้ สอดคล้องเหมาะสม 2. วิเคราะห์องค์ประกอบ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้ 3. ประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อโดยใช้วิจารณญาณ 4. วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อและเนื้อหาแต่ละประเภทและเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อได้ 	<p>ทักษะการคิดที่จะนำไปสู่การสร้างและเลือกใช้ข้อมูลจากสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>ประกอบด้วย การวิเคราะห์ แยกแยะข้อเท็จจริงและความจริง การเชื่อมโยงกับบรรทัดฐานทางสังคม การประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผล และการคิดอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>ผู้เรียนสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงที่ปรากฏผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ได้ (วิเคราะห์) 2. จัดหมวดหมู่ของเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ โดยเชื่อมโยงกับบรรทัดฐานสังคมได้ (วิเคราะห์) 3. ประเมินคุณค่าเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ โดยให้เหตุผลประกอบได้ (ประเมินค่า) 4. สร้างสื่อที่น่าเสนอ มุมมองตนเองอย่างเหมาะสมได้ (สร้างสรรค์) 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 เข้าถึงสื่อสารสนเทศ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ 2.1 อธิบายพื้นฐานในการสร้างสื่อ 2.2 แยกแยะความเป็นจริงที่สื่อประกอบสร้างขึ้นได้ 2.3 แยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นในสื่อได้ 3.1 แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดี/ไม่ดี มีประโยชน์/ไม่มีประโยชน์ เหมาะสม/ไม่เหมาะสม มีคุณค่า/ไม่มีคุณค่า ได้ 3.2 ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้ 3.3 อธิบายองค์ประกอบที่ส่งผลทำให้สื่อมีความน่าเชื่อถือได้ 3.4 ตีความข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อสารสนเทศ 4.5 ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่าของสื่อได้

กิจกรรม “หรือว่าไม่เคยคิด ?”

Critical Thinking

ประกอบด้วย 4 กิจกรรมเสริมทักษะ คือ

1. กิจกรรมคิดวิเคราะห์
2. กิจกรรมคิดเชื่อมโยง
3. กิจกรรมคิดประเมินคุณค่า
4. กิจกรรมคิดสร้างสรรค์



แนวคิดสำคัญ

ทักษะการคิดที่จะนำไปสู่การสร้างและเลือกใช้ข้อมูลจากสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย การวิเคราะห์แยกแยะข้อเท็จจริงและความจริง การเชื่อมโยงกับบรรทัดฐานทางสังคม การประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผล และการคิดอย่างสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ 1 ทักษะการคิดวิเคราะห์



วัตถุประสงค์

ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงที่ปรากฏผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ได้ (วิเคราะห์)



จำนวนผู้เข้าร่วม 10 - 20 คน



ระยะเวลา 30 นาที



วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษ Flipchart จำนวน 7 แผ่น
- หลักฐานทางประวัติศาสตร์: กรณียุทธหัตถ์ของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จากการบันทึกของฝ่ายไทย ฝ่ายพม่า และชาติตะวันตก
- บัตรคำสรุปเหตุการณ์ยุทธหัตถ์ของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช (ผู้สอนผลิตบัตรคำเองตามความเหมาะสม)
- Glue tag หรือเทปกาว
- ปากกาสีเมจิกจำนวน 6 ด้าม
- แบบบันทึกการวิเคราะห์หลักฐาน



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและเล่ารายละเอียดของเหตุการณ์ยุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรฯ โดยมีการสุ่มให้อธิบายจากผู้สอน
2. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม
3. แต่ละกลุ่มได้รับกระดาษ Flipchart 1 แผ่น ปากกาสีเมจิก 2 ด้าม และศึกษาหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 หลักฐานทางประวัติศาสตร์กรณียุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จากการบันทึกของฝ่ายไทย

กลุ่มที่ 2 หลักฐานทางประวัติศาสตร์กรณียุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จากการบันทึกของฝ่ายพม่า

กลุ่มที่ 3 หลักฐานทางประวัติศาสตร์กรณียุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จากการบันทึกของชาติตะวันตก

4. แต่ละกลุ่มสรุปเหตุการณ์สำคัญว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และผลเป็นอย่างไร ลงในกระดาษ Flipchart ซึ่งใช้เวลาประมาณ 10 นาที
5. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอเหตุการณ์ที่กลุ่มตนเองสรุปได้ กลุ่มละ 2 นาที จากนั้นนำกระดาษ Flipchart ไปติดไว้ที่หน้าห้อง
6. ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายว่าประเด็นในหลักฐานต่าง ๆ ที่มีความคล้ายและแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
7. ผู้สอนเปิดติดกระดาษ Flipchart หน้าชั้นเรียน 2 แผ่น โดยแผ่นที่หนึ่งเป็นหัวข้อ “ความจริง” และแผ่นที่สองคือ “ข้อเท็จจริง” จากนั้นผู้เรียนหยิบบัตรคำสำคัญซึ่งเป็นการสรุปเหตุการณ์ยุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มาติดที่ Flipchart ให้สอดคล้องกับหัวข้อ ผู้สอนอภิปรายร่วมกับผู้เรียนว่าจากบัตรคำดังกล่าวใช้เงื่อนไขใดเป็นการตัดสินว่าข้อความใดคือ “ความจริง” และ ข้อความใดคือ “ข้อเท็จจริง” จากนั้นผู้สอนเติมประเด็นที่สำคัญถึงความหมายของ “ความจริง” และ “ข้อเท็จจริง”
8. ผู้สอนเชื่อมโยงให้เห็นว่าข้อมูลข่าวสารนั้น มีทั้งส่วนที่เป็น “ความจริง” และ “ข้อเท็จจริง” ซึ่งมีความสำคัญต่อการคิดวิเคราะห์ ซึ่งบนโลกออนไลน์ก็เช่นกัน

สื่อประกอบกิจกรรมที่ 1

ทักษะการคิดวิเคราะห์

กลุ่มที่ 1 หลักฐานกรณียุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จากการบันทึกของฝ่ายไทย

เรื่องสงครามยุทธหัตถีซึ่งเป็นที่ยอมรับและแพร่หลายในหมู่คนไทยคือเรื่องราวที่บันทึกไว้ในพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ซึ่ง “ชำระขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น” ก่อนจะถูกถ่ายทอดผ่านงานเขียนที่ทรงอิทธิพลต่อสังคมในวงกว้าง เช่น พระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับพระจักรพรรดิพงศ์ (จาด) พงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับพันจันทนุมาศ (เจิม) พระราชพงศาวดารกรุงสยามฉบับบริติชมิวเซียม พระราชพงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขา ลิลิตตะเลงพ่าย พระนิพนธ์เรื่องไทยรบพม่าและพระประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราชของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาต่อราชกุมารภาพ

เนื่องจากเรื่องราวเหล่านี้เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายในสังคมไทยแล้ว ผู้เขียนจึงขอละไม่นำข้อความในพงศาวดารมาลงไว้เพื่อไม่ให้บทความนี้มีความยาวมากเกินไป แต่ขอกล่าวถึงโดยสรุปว่า เรื่องราวที่มีปรากฏอยู่ในหลักฐานและงานเขียนส่วนใหญ่ดังกล่าวไม่เพียงบอกเล่าถึงการสงครามเฉพาะอย่างยิ่งฉากการชนช้างระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราชและพระมหาอุปราชา แต่ยังมีสอดแทรกเรื่องราวกษัตริย์นันทราชของสมเด็จพระนเรศวรฯ ไว้ด้วย อาทิ เรื่องที่ทรงพระสุบินว่าได้สังหารพญาจระเข้ เรื่องช้างพระที่นั่งบุกฝ่าเข้าไปในหมู่ข้าศึกในระหว่างที่เกิดฝุ่นฟุ้งตลบมีดมัวทั่วทิศ และงานเขียนทุกเรื่องยังยุติเป็นทำนองเดียวกันว่า สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงประกาศ “ทำ” พระมหาอุปราชาให้ออกมากระทำยุทธหัตถีท่ามกลางหมู่รู้พลสกลไกรของพม่า จนพระองค์มีชัยชำนะถึงปลิดพระชนม์ชีพพระมหาอุปราชาได้ด้วยพระแสงของ้าว

แต่หากพิจารณาหลักฐาน “ทางการ” ของไทยที่เขียนขึ้นในช่วงเวลา “ใกล้เคียง” กับเหตุการณ์จริงมากที่สุดคือ พระราชพงศาวดารกรุงเก่าฉบับหลวงประเสริฐอักษรนิติ์ซึ่งชำระขึ้นใน พ.ศ. 2223 รัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชแล้วพบว่ามีการบันทึกเรื่องราวในตอนนี้อย่างสั้น ๆ ว่า

“เพลารุ่งแล้ว 5 นาฬิกา 3 บาท เสด็จทรงช้างต้นพระยาไชยานุภาพ เสด็จจ้อกรบมหาอุปราชาตำบลหนองสาหร่าย ครั้งนั้นมีได้ตามฤกษ์แลฝ่าฤกษ์หน้อยหนึ่ง แลเมื่อได้ชนช้างด้วยมหาอุปราชาขึ้นสมเด็จพระนารายณ์บพิตรเป็นเจ้าต้องปืน ณ พระหัตถ์ข้างขวาหน้อยหนึ่ง อนึ่งเมื่อมหาอุปราชาขึ้นช้างออกมาอยู่นั้น หมวกมหาอุปราชาใส่ในตักถึงดิน แลเอาค้อนขึ้นใส่เล่า ครั้งนั้นมหาอุปราชาขาดคอช้างตายในที่นั้น แลช้างต้นพระยาไชยานุภาพ ซึ่งทรงแลได้ชนด้วยมหาอุปราชาและมีชัยชำนะนั้นพระราชทานให้ชื่อเจ้าพระยาปราบหงสา”

ถึงแม้หลักฐานในพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับหลวงประเสริฐฯ จะมีความผิดแผกไปจากพงศาวดารและเรื่อง ที่ชำระหรือเขียนกันในสมัยหลัง แต่ประเด็นที่อยู่ติดต่อกันคือ ต่างก็ระบุถึงการชนช้างระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราชและพระมหาอุปราชา จนพระมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์กับคอช้าง

พงศาวดารฉบับหลวงประเสริฐ

ในขณะที่พงศาวดารฉบับหลวงประเสริฐ เขียนขึ้นในปี พ.ศ. 2233 ซึ่งถือว่ามีความแม่นยำในแง่ของศักราชมากที่สุด เพราะเป็นปุมโหร แต่ก็บันทึกหลังเหตุการณ์ยุทธหัตถีถึง 98 ปี บันทึกเหตุการณ์ว่า

“เมื่อได้ชนช้างด้วยมหาอุปราชานั้น สมเด็จพระนารายณ์บพิตร (สมเด็จพระนเรศวรฯ) ต้องป็น ณ พระหัตถ์ช้างขวา หน่อยหนึ่ง อนึ่งเมื่อมหาอุปราชาชี้ช้างออกมายืนอยู่นั้น หมวกมหาอุปราชาใส่ในตักดิน และเอาค้อนขึ้นใส่เกล้า ครั้งนั้นมหาอุปราชาขาดคอช้างตายในที่นั้น” แสดงว่า พระมหาอุปราชาถูกฟันจนขาดคอช้าง สอดคล้องกับประวัติศาสตร์ชาติ

คำให้การชาวกรุงเก่า

เชื่อว่าคำให้การชาวกรุงเก่าเป็นคำให้การของขุนนางไทยที่ถูกพม่าจับตัวเมื่อเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 (พ.ศ. 2310) ซึ่งได้ให้การว่า ในตอนแรกพระมหาอุปราชาจะใช้ปืน แต่เลิกใช้เพราะคำท้วงติงของสมเด็จพระนเรศวร ทำให้ต้องมาต่อสู้กันด้วยการชนช้าง จากนั้นทั้งสองจึงกระทำยุทธหัตถี ระหว่างการต่อสู้มีอยู่จังหวะหนึ่งดาบของพระมหาอุปราชาฟันถูกหมวกของสมเด็จพระนเรศวรและนิ้วมือถูกตัดออก เมื่อช้างของสมเด็จพระนเรศวรสามารถตั้งหลักได้จากเนินเล็กซึ่งมีต้นข่อยอยู่ ช้างทรงสมเด็จพระนเรศวรจึงเข้าแทงช้างของพระมหาอุปราชาได้ พระองค์จึงเร่งไล่ช้างและได้ฟันดาบด้ามยาว ทำให้พระมหาอุปราชาตายบนหลังช้าง

กลุ่มที่ 2 หลักฐานกรณียุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จากการบันทึกของฝ่ายพม่า

พงศาวดารพม่าฉบับสำคัญที่ใช้ในการศึกษาราชการสงครามระหว่างกรุงศรีอยุธยาและกรุงหงสาวดีคือพงศาวดารฉบับอุกาลาและพงศาวดารฉบับหอแก้วซึ่งในหลักฐานทั้งสองชิ้นนี้ได้กล่าวถึงสงครามคราวที่พระมหาอุปราชาต้องสิ้นพระชนม์ในดินแดนอยุธยาผิดแผกไปจากหลักฐานข้างฝ่ายไทยมาก ไม่ว่าจะเป็นในด้านสมรภูมิลบและเหตุแห่งการสิ้นพระชนม์ของพระมหาอุปราชา โดยผู้เขียนขอคัดลอกข้อความในพงศาวดารฉบับอุกาลาซึ่งถอดความโดย รองศาสตราจารย์ ดร.สุเนตร ชุตินธรานนท์มาลงไว้ดังนี้

“.. 74. การสงครามครั้งสุดท้าย วังหน้า มหาอุปราชาสิ้นพระชนม์

ทัพมหาอุปราชานั้นเคลื่อนมาถึงกรุงศรีอยุธยา ในวันขึ้น 8 ค่ำ เดือน 3 (กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2136) (ทัพเคลื่อนออกจากกรุงหงสาวดีในวันพุธ เดือนธันวาคม พ.ศ. 2136) มหาอุปราชาขึ้นทรงพระคชาธารนาม ะเยโงง (ฉบับหอแก้วระบุนามพระคชาธารว่า เยโงงซึ่งน่าจะหมายความว่าเปี่ยมด้วยอานุภาพหาญกล้า ส่วนหลักฐานไทยระบุนามข้างทรงนี้ว่า พัทธะกอ) เบื้องขวาพระองค์ยืนด้วยพระคชาธารและกำลังไพร่พลของพระอนุชาตะโดธรรมราชา (เจ้าเมืองแปร) ส่วนเบื้องซ้ายยืนด้วยพระคชาธารและไพร่พลของนัตชินนอง (โอรสพระเจ้าตองอู) แลตัดออกไปเบื้องขวาไม่ใกล้ไม่ไกลจากพระคชาธารแห่งมหาอุปราชาขึ้นยืนด้วย ข้างของเจ้าเมืองชามะโร (ไทยว่าเป็นพระพี่เลี้ยงชื่อจาปะโร) ซึ่งกำลังตักน้ำมันหนักถึงกับต้องใช้ผ้าคลุมหน้าข้างไว้ ข้างพระนเรศวรรักษัตริย์อยุธยาทรงพระคชาธารชื่อ พระโลง (ฝ่ายไทยว่าพระยาไชยานุภาพ) จึงนำไพร่พลทแกล้วทหารเป็นจำนวนมากออกมาจากพระนคร (หมายเหตุจัดจักร)

ครั้นทอดพระเนตรเห็นพระมหาอุปราชา ก็ใส่พระคชาธารเข้ายังตำแหน่งที่จอมทัพพม่านั้นประทับอยู่โดยแรงเร็ว ฝ่ายเจ้าเมืองชามะโรครั้นเห็นพระนเรศวรขับพระคชาธารตรงรี่หมายเข้าชิงชนข้างประทับก็เปิดผ้าคลุมหน้าข้างพาหนะแห่งตนออก หมายถึงมุ่งพุ่งสกัดข้างทรงองค์นเรศวร แต่ข้างตักน้ำมันเชือกนั้นกลับหันรีหันขวางแลกลับตัวเข้าแทงโถมเอาข้างทรงองค์อุปราชาโดยกำลังแรง พระมหาอุปราชาจึงจำต้องขับพระคชาธารเข้ารับไว้ ซึ่งข้างทรงองค์จอมทัพพม่าถึงจามสนั่น (ด้วยบาดเจ็บสาหัส) แลขณะนั้นข้างอยุธยากระดมยิงปืนสวนทางมากระสุนถูกเอาองค์อุปราชาโดยถนัดจนสิ้นพระชนม์ซบกับคอคชาธาร คู่แยะพละกลางข้างพระที่นั่งเห็นมหาอุปราชาต้องปืนใหญ่ (ปืนที่ยิงมหาอุปราชานั้นอุกาลาระบุว่า (เป็นอักษรพม่า) คือปืนชนิดเดียวกับที่เรียกว่า Jingat ในภาษาอังกฤษ) ก็เข้าพยุ่งพระศพไว้ และบังคับข้างเข้ากำบังในพุ่มไม้ ข้างพระนเรศวรยังไม่ทรงทราบวามหาอุปราชาหาพระชนม์ชีพไม่ จึงไม่ทรงขับพระคชาธารตามติดปะทะ เพียงยั้งรออยู่

ขณะนั้นนัดชินนงซึ่งทรงพระศอาชารนามอุบตตะกะ อยู่เบื้องซ้ายก็ใส่พระศอาชารเข้าชนพระศอาชารทรง
องค์นครศวรกษัตริย์อยุธยา พระนครศวรจำต้องถอยร่น แลตะโตรธรรมราชา (เจ้าเมืองแปร) เห็นจอมทัพอยุธยา
เพลิงพล้ำร่นถอยก็กวัดแกว่งของง้าวขับข้างนำรีพลตามติด เข้าตี ข้างองค์นครศวรเมื่อถอยถึงคูพระนครก็รับนำ
ทัพเข้าภายในอาศัยพระนครนั้นตั้ง รับ ข้างฝ่ายพม่าที่ไล่ตามติดมีเจ้าเมืองโงะโบและเจ้าเมืองเวงยอ ถลารุรบ
ล่องเลยเข้าไปมากจึงถูกจับเป็นเชลยสิ้น แต่ฝ่ายอยุธยานั้น อำมาตย์ออกญาเปะและออกญาจักรีก็ถูกทหาร
นัดชินนงล้อมจับได้ทั้งเป็น

เมื่อเกิดเหตุจนมหาอุปราชาถึงสิ้นพระชนม์แล้ว ตะโตรธรรมราชา (เจ้าเมืองแปร) แลเหล่าทหารน้อยใหญ่ทั้งหลาย
ต่างก็ถอยทัพไปประชุมพลอยู่ไกลว่าถึงกว่าหนึ่งตาย (อักษรพม่า - คิดเป็นระยะ 2 ไมล์โดยประมาณ) จากตัวพระนคร
โดยประมาณ และนายทัพทั้งหมดทั้งสิ้นต่างก็หันหน้าปรึกษาราชการศึกว่า ครั้งนี้ยังจะจัดการพระศพองค์อุปราชา
เสียในแดนโยธยาและระดมตีกรุงต่อไป หรือจะนำพระบรมศพกลับไปสู่พระนคร

ครานั้น ตะโตรธรรมราชาเจ้าเมืองแปรจึงว่า “มาบัดนี้ พระเชษฐามหาอุปราชา (จอมทัพ) ก็หาพระชนม์ชีพไม่แล้ว
เปรียบได้ดั่งแขนงไม้อันไร้ซึ่งเชื้อกพันธนาไว้ การจะกลับไปกระทำการต่ออยุธยาต่อไปเห็นจะไม่สมควร อีกประการนั้น
เล่าการซึ่งจะจัดการพระศพในแดนอยุธยาก็ไม่เหมาะ ด้วยยากจะประมาณว่าหากกระทำไปแล้วจะถูกปรามาส
จากองค์บพิตรและพระญาติพระวงศ์ และแท้จริงราชการสงครามครั้งนี้ก็ยังนับว่ามีชัยอยู่ใช่น้อย ครั้งนี้จึงมีอัน
ต้องถอยกลับ แต่ภายภาคหน้าเมื่อสิ้นวสันตฤดูก็ย่อมยกมากระทำศึกได้อีก”

ฝ่ายข้าทหารใหญ่่น้อยได้ฟังความตามตรัสก็เห็นคล้อย จึงต่อโลงใส่พระศพด้วยไม้มะม่วงอย่างเลิศ แลเอาปรอท
กรอกพระศพแล้วก็จัดกระบวนรีพลเชิญพระศพองค์อุปราชากลับคืนพระนคร เดือนมีนาคมก็บรรลู่ถึงหงสาวดี
องค์นครศวรราชมหากษัตริย์ ครั้นเสด็จข่าวว่าพระราชโอรสมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์ชีพ และพระศพนั้นถูกอัญเชิญ
กลับคืนมาก็เสด็จพระราชดำเนินพร้อมด้วยอัครมเหสีราชมารดาออกมารับพระศพและเลิกพระศพเยี่ยงพระจักรพรรดิราช
ห้อมล้อมด้วยช้างม้าไพร่พลสกลไกร การพระศพกระทำท่ามกลางความโศกเศร้าโศกาตูลยั้ง...”

อย่างไรก็ตาม หลักฐานฝ่ายพม่าเองก็ไม่ได้มีความเห็นลงรอยกันไปในทางเดียว กล่าวคือ หม่องทินอ่อง นักประวัติศาสตร์
นามอุโฆษของพม่าก็ระบุไว้ในหนังสือ A History of Burma ว่าพระมหาอุปราชากระทำยุทธหัตถีเสียที่สมเด็จพระ
พระนครศวรถึงสิ้นพระชนม์ นอกจากนี้ในสารานุกรมพม่า (Myanmar Swezonkyan) สองเรื่อง คือเรื่องสมเด็จพระ
พระนครศวรมหาราชในสารานุกรมเล่มที่ 8 และเรื่องศึกในรัชกาลพระเจ้าันนทบุเรงในสารานุกรมเล่มที่ 6 ได้
ระบุถึงศึกคราวพระมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์ไว้แตกต่างกัน เรื่องแรกระบุว่า พระนครศวรฯ ทรงกระทำยุทธหัตถีกับ
พระมหาอุปราชาจนฝ่ายหลังสิ้นพระชนม์ ซ้ำยังกล่าวว่า ณ บริเวณที่พระมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์นั้น สมเด็จพระ
พระนครศวรฯ ยังโปรดให้สร้างพระเจดีย์ขึ้นองค์หนึ่งด้วย ส่วนเรื่องที่ขึ้นหัวชื่อว่าศึกในรัชกาลพระเจ้าันนทบุเรงนั้น
ระบุว่า พระมหาอุปราชาต้องป็นสวรรคตเหมือนความที่ระบุในพงศาวดารพม่า

กลุ่มที่ 3 หลักฐานกรณียุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช จากการบันทึกของชาติตะวันตก

สำหรับหลักฐานของตะวันตกที่กล่าวถึงเหตุการณ์ในสงครามยุทธหัตถีหรือคราวพระมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์ได้แก่

- บันทึกของบาทหลวงเยซุอิตชื่อ Father Nicholas Pimonta ซึ่งตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 1601 (พ.ศ. 2144) ระบุว่า พระมหาอุปราชาต้องลูกปืนตะกั่ว (a “lead bullet” หรือ plumbea glande) สิ้นพระชนม์

- บันทึกของฝรั่งโปรตุเกสซึ่งถูกถอดความเป็นภาษาอังกฤษโดย Mr. A. Macgregor ภายใต้ชื่อ “A Brief Account of the Kingdom of Pegu” ซึ่งคาดว่ามิอาจมีอายุไม่ต่ำกว่าปี ค.ศ. 1621 (พ.ศ. 2164) ยืนยันชัดเจนว่าสงครามยุทธหัตถีระหว่างสมเด็จพระนเรศวรกับพระมหาอุปราชาได้เกิดขึ้น ซึ่งการรบกันนั้นกระทำอย่างเป็นกิจจะลักษณะต่อหน้าทหารหาญของทั้งสองฝ่าย ทั้งนี้เนื่องด้วยสมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงมีพระราชสาส์นส่งออกไปทำพระมหาอุปราชาให้ออกมากระทำยุทธหัตถีอย่างสมพระเกียรติ

- บันทึกของเพอร์ชาส (Purchas) ตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2156 ได้ระบุว่า พระมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์จากกระสุนปืน ซึ่งเป็นการใช้ข้อมูลอ้างอิงจากจดหมายเหตุที่ตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2145 หรือก็คือ 10 ปีหลังเหตุการณ์ยุทธหัตถีเท่านั้น ดังนั้น นักประวัติศาสตร์ชื่อดังอย่าง วิक्टर ลีเบอร์แมน ได้ให้ความเห็นว่าสอดคล้องกับพงศาวดารฉบับอุกالا ด้วยเหตุนี้จึงเชื่อว่าพระมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์จากลูกปืนมากกว่าดาบ

- บันทึกของแอนโทนี โบคาร์โร เป็นชาวโปรตุเกสที่ท่องเที่ยวในเมืองแก้ว โดยใน พ.ศ. 2174 เขาได้ทำหน้าที่เป็นนักจดหมายเหตุและได้เขียนเรื่องสงครามที่หนองสาหร่ายไว้ว่า กษัตริย์สยามได้ส่งสารถึงพระมหาอุปราชาเพื่อให้มาทำยุทธหัตถีด้วยกัน เมื่อพระมหาอุปราชาเห็นศัตรู พระองค์ทรงสั่งทหารว่าให้เปิดทางเพื่อทำสงครามกับปรปักษ์... พระมหาอุปราชาทรงไสช้างไปสามารถฆ่าแม่ทัพสยามได้นายหนึ่ง... จากนั้นจึงเข้าถึงตัว ‘องค์ดำ’ ที่ทรงช้างอยู่ ในระหว่างการต่อสู้นั้น พระมหาอุปราชาบาดเจ็บจากขวานของสมเด็จพระนเรศวรฯ เมื่อสมเด็จพระนเรศวรฯ เห็นว่าพระองค์กำลังจะชนะแล้ว พระองค์ได้สั่งให้ทหารโปรตุเกสสองนายยิงปืน เสียงปืนดังขึ้นหนึ่งนัด ผลก็คือทำให้พระมหาอุปราชาได้รับบาดเจ็บและสิ้นพระชนม์จากพิษบาดแผล

กิจกรรมที่ 2 ทักษะการคิดเชื่อมโยง



วัตถุประสงค์

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ โดยเชื่อมโยงกับบรรทัดฐานสังคมได้ (วิเคราะห์)



จำนวนผู้เข้าร่วม

10 - 20 คน



ระยะเวลา

30 นาที



วัสดุอุปกรณ์

- สื่อโปสเตอร์ จำนวน 2 ข่าว
- กระดาษ
- แด้มกระดาษตามจำนวนผู้เรียน



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม โดยใช้วิธีนับเลขวน 1 - 4 วน โดยมีคู่กลุ่มสำหรับอภิปรายร่วมกัน คือ กลุ่ม 1 กับ 2 และ 3 กับ 4
2. แต่ละคู่กลุ่มส่งตัวแทนจับสลากสื่อโปสเตอร์ที่ต่างกัน ซึ่งกลุ่ม 1 และ 3 จะแสดงความเห็นเชิงบวก ในขณะที่กลุ่ม 2 และ 4 จะแสดงความเห็นเชิงลบกับประเด็นในสื่อโปสเตอร์ที่ได้รับ
3. กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 เริ่มแสดงความคิดเห็นในสื่อโปสเตอร์ โดยผู้เรียนแต่ละกลุ่มสลับกันแสดงความเห็น ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ โดยที่กลุ่มอื่น ๆ เป็นผู้ชม (กลุ่มที่เหลือสามารถให้แด้มกับกลุ่มที่แสดงความเห็นเชื่อมโยง ได้สมเหตุสมผลและมีมุมมองที่น่าสนใจได้)
4. กลุ่มที่ 3 และ 4 ดำเนินกิจกรรมเหมือนกลุ่มที่ 1 และ 2 ในขั้นตอนที่ 3 และกลุ่ม 1 และ 2 เป็นผู้ชมและสามารถให้แด้มได้เช่นกัน
5. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับทักษะการคิดเชื่อมโยงสื่อกับบรรทัดฐานทางสังคม

สื่อประกอบกิจกรรมที่ 2 ทักษะการคิดเชื่อมโยง



กิจกรรมที่ 3 ทักษะการคิดประเมินคุณค่า



วัตถุประสงค์

ผู้เรียนสามารถประเมินคุณค่าของเนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ โดยให้เหตุผลประกอบได้ (ประเมินค่า)



จำนวนผู้เข้าร่วม

10 - 20 คน



ระยะเวลา

30 นาที



วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษ A4 จำนวน 10 ใบ
- ปากกา
- กรณีศึกษา 11 กรณี (โดยผู้สอนสามารถนำกรณีศึกษาจากข่าวหรือเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อคุณค่าและค่านิยมของสังคม)



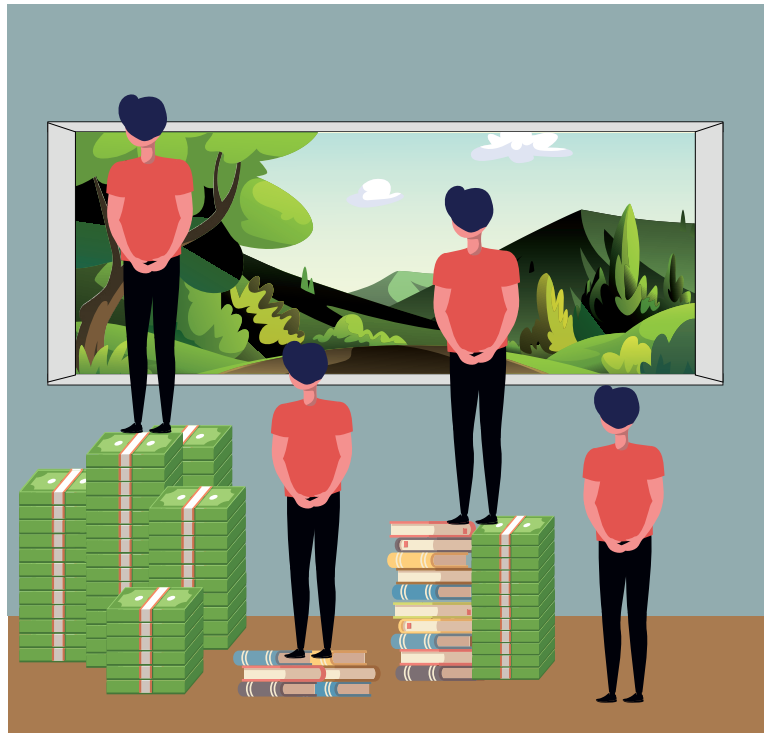
ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนจับคู่เพื่อทำกิจกรรม
2. แต่ละคู่ได้รับกรณีศึกษา ซึ่งเป็นภาพ คู่ละ 1 ภาพ ทั้งนี้ ผู้สอนสามารถกำหนดได้ว่าจะแจกแบบสุ่มหรือให้ผู้เรียนเลือกภาพกรณีศึกษาเอง (ดูตัวอย่างกรณีศึกษาได้ในหน้าถัดไป)
3. ผู้สอนให้แต่ละคู่ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษาของตน
4. ให้แต่ละคู่นำเสนอกรณีศึกษาของตนเองให้ครบตามประเด็นที่ว่า กรณีศึกษาดังกล่าวน่าจะถูกสร้างโดยผู้ใด (อธิบายเหตุผลด้วย) และสะท้อนภาพของสังคมอย่างไร รวมถึงแสดงมุมมองต่อกรณีศึกษา เช่น เห็นด้วยหรือไม่เหมาะสมหรือไม่ พร้อมกับระบุเหตุผลประกอบ จนครบทุกคู่
5. ในระหว่างการนำเสนอ คู่อื่น ๆ สามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีศึกษาที่เพื่อนนำเสนอได้
6. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าของสื่อ


สื่อประกอบกิจกรรมที่ 3

ทักษะการคิดประเมินค่า




ตัวอย่างกรณีศึกษา



โสมปาสตรต้องเก็บไว้
เล็กไม่ได้นะ เดี๋ยวได้ให้คนมีปัญหาค่ะ
เราจะได้อุ่นอกอุ่นใจ
แต่ก็ไม่ใช่โรคประสาทไม่เป็นบ้า
โสมปาสตรมันช่วยคุ้มครองคนมีปัญหาค่ะ



พุทธจักษุมิกขุ

  PostToday  www.posttoday.com



กระทุ้เต็ด

48 mins · 🌐



แปลกไหมคะ ไม่ชอบผู้ชาย ที่ใช้ ชีวิต หลังเลิกงาน แล้วซื้อแกงถุงหิ้ว กลับบ้าน

เราชอบผู้ชาย เลิกงานแล้ว นั่งดื่มกาแฟ
แก้วละ 100-200 บาท ดูดีกว่า ผู้ชายเลิก
งานแล้วหิ้วแกงถุง เพราะดูชีวิตไม่
พัฒนา

Opens In Messenger

Send Message

ลักษณะคนไทยแท้

... "ชาวสยามนั้น...สังเกตง่ายแต่แรกเห็น จาก
กริยาท่าทางเฉื่อยและเกียจคร้านและหน้าตา
เซื่องๆเซื่องๆ จมูกออกจะแบนแทบทุกคน โหนก
แก้มสูง ดวงตาแลดูที่อู๋หามีแววฉลาดไม่ รุงมุก
บาน ปากกว้างเกินพอดี ริมฝีปากแดงคล้ำเพราะ
กินหมากเป็นประจำ ช้ำฟันยังดำสนิทเหมือนไม้
มะเกลือ ทุกคนตัดผมสั้นเกรียนเหลือไว้เพียง
กระจุกตรงกลางกระหม่อม เส้นผมสีดำหยาบ
แข็ง พวกผู้หญิงก็เช่นกัน การแต่งกายทั้งชาย
หญิงไม่ยุ่งยากอะไร เพียงนั่งผ้าพันจากข้าง
หน้าวัดตลอดหว่างขาไปเหนือไว้ด้านหลังแค่นั้น
บ้างเรียกผ้าถุงหรือโจงกระเบน ผู้หญิงจะเพิ่ม
ชั้นมาคือหม้อผ้าสไบเฉียงพาดบาไว้ข้างหนึ่ง"...



© phagem modify

ดองๆ มูโอส



08:43:35



สุนัขแอบกินของไหว้ศาลพระภูมิ
ขอบคุณ Facebook/Pimmy Apiwattanakul



กิจกรรมที่ 4 ทักษะการคิดสร้างสรรค์



วัตถุประสงค์

ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อที่นำเสนอมุมมองของตนเองผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลที่ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสมได้ (สร้างสรรค์)



จำนวนผู้เข้าร่วม

10 - 20 คน



ระยะเวลา

30 นาที



วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษ A4
- ปากกาเมจิก
- สมาร์ทโฟน
- บัตรคำ ประกอบด้วย ความรัก, ความเหงา, ความสิ้นหวัง, ความเกลียด, ความโกรธ และความกลัว



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 4 - 5 คน
2. แต่ละกลุ่มได้รับโจทย์ซึ่งเป็นบัตรคำที่แสดงถึงอารมณ์ต่าง ๆ และต้องเก็บเป็นความลับสูงสุด ยังไม่ให้กลุ่มอื่น ๆ ทราบ
3. แต่ละกลุ่มสร้างภาพถ่ายโดยใช้สมาร์ทโฟนให้สื่อถึงอารมณ์ที่กลุ่มตนเองได้รับ และสามารถตกแต่งได้ โดยที่ไม่ให้มีรูปคนและตัวอักษรใด ๆ บนรูปภาพ ใช้เวลาประมาณ 5 นาที
4. แต่ละกลุ่มส่งภาพของตนเองให้กับผู้สอน
5. ผู้สอนเปิดภาพผลงานของแต่ละกลุ่มทีละภาพโดยไม่บอกว่าภาพดังกล่าวเป็นของกลุ่มใดและได้รับโจทย์เป็นอารมณ์ไหน
6. ผู้เรียนอภิปรายร่วมในห้อง (ยกเว้นกลุ่มเจ้าของภาพ) ว่าภาพดังกล่าวที่น่าจะกำลังแสดงอารมณ์หรือความรู้สึกอย่างไร พร้อมกับระบุเหตุผลประกอบ
7. ผู้สร้างภาพถ่ายเฉลยอารมณ์ของภาพและอธิบายเหตุผลของการเลือกใช้ภาพ สี รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ได้สร้างออกมา
8. ผู้เรียนและผู้สอนดำเนินกิจกรรมตามข้อ 6 - 7 จนทุกกลุ่มได้นำเสนอและอภิปรายครบทุกภาพ
9. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้รับสาร



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

- สามารถปรับเนื้อหาหรือกรณีศึกษาให้ใกล้ตัวผู้เรียนและมีข้อมูลที่ง่ายต่อการเข้าถึงและสามารถเชื่อมโยงได้
- หากแยกการจัดกิจกรรมเป็นกระบวนการคิด 4 แบบนี้ ท้ายที่สุดควรจะนำไปสู่การผสมผสานทักษะทั้ง 4 ให้สามารถเชื่อมโยงสู่พฤติกรรมการใช้สื่อให้ได้
- สามารถเปลี่ยนประเด็นเนื้อหาของทั้ง 4 ทักษะด้วยการบูรณาการใช้นิทานของข่าวผ่านสื่อเดียวกัน แล้วใช้กระบวนการทั้ง 4 เพื่อพิจารณาเรื่องเดียวกันในมุมมอง อาจจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรมทบทวนความรู้

กิจกรรมหรือว่าไม่เคยคิด (Critical Thinking)

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้

พิจารณาภาพต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามในข้อที่ 1 – 2



1. จากภาพข่าวด้านบน ท่านคิดว่าการนำเสนอข่าวนี้ของสื่อเหมาะสมหรือไม่

เหมาะสม

ไม่เหมาะสม

2. จากคำตอบในข้อ 1 เพราะอะไรท่านจึงคิดเช่นนั้น (อธิบายเหตุผลประกอบ)

.....

.....

.....



3. จากภาพด้านบน ในฐานะที่ท่านเป็นนักเรียน ท่านเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อความดังกล่าว

เหมาะสม

ไม่เหมาะสม

4. จากคำตอบในข้อ 3 เพราะอะไรท่านจึงคิดเช่นนั้น (อธิบายเหตุผลประกอบ)

.....

.....

.....





Digital Footprint

ให้คุกกี้ทำนายกัน



ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สสย.)	 แนวคิดสำคัญของ กิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<p>เข้าใจหลักการและเข้าถึงสื่อสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย</p>	<ul style="list-style-type: none"> • การใช้สื่อดิจิทัลล้วน • ทำให้เกิดร่องรอย • การใช้งานในระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งระบบดังกล่าวสามารถเรียนรู้และทำนายพฤติกรรมการใช้สื่อของบุคคลได้ • อันก่อให้เกิดประโยชน์หรือโทษในอนาคต • การรู้เท่าทันระบบดังกล่าวจะนำไปสู่การใช้สื่ออย่างระมัดระวังมากยิ่งขึ้น 	<p>ผู้เรียนสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วิเคราะห์ผลที่อาจเกิดขึ้นจากการทิ้งร่องรอยของตนเองในระบบได้ (วิเคราะห์) 2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อของตนเองกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอโดยระบบอัตโนมัติได้ (วิเคราะห์) 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1 ประเมินความเสี่ยงของการเข้าถึงระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีได้



แนวคิดสำคัญ

การใช้สื่อดิจิทัลล้วนทำให้เกิดร่องรอยการใช้งานในระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งระบบดังกล่าวสามารถเรียนรู้และทำนายพฤติกรรมกรการใช้สื่อของบุคคลได้ อันก่อให้เกิดประโยชน์หรือโทษในอนาคต การรู้เท่าทันระบบดังกล่าวจะนำไปสู่การใช้สื่ออย่างระมัดระวังมากยิ่งขึ้น

กิจกรรมที่ 1 วันวานยังหวานอยู่ (Digital Footprint)



วัตถุประสงค์

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ผลที่อาจเกิดขึ้นจากการทิ้งร่องรอยของตนเองไว้บนระบบดิจิทัลได้ (วิเคราะห์)



จำนวนผู้เข้าร่วม

30 - 60 คน



ระยะเวลา

1 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- สมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ จำนวน 1 เครื่องต่อผู้เรียน 1 คน
- กระดาษขนาด A4 จำนวน 1 แผ่นต่อผู้เรียน 1 คน



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนได้รับกระดาษ A4 คนละ 1 แผ่น
2. ผู้เรียนค้นหาข้อมูลของตนเองผ่านโดยใช้ Google (อาจจะค้นโดยใช้ชื่อ ชื่อ-นามสกุล ชื่อเล่น หรืออื่น ๆ) ให้ได้มากที่สุด
3. ผู้เรียนบันทึกข้อมูลที่พบลงในกระดาษที่แจกให้ ใช้เวลาในการค้นหาและบันทึก 5 - 10 นาที
4. ผู้เรียนพลิกและแบ่งกระดาษเป็น 3 ส่วน แล้วเขียนหัวข้อ “รู้สึกดี”, “รู้สึกเฉย ๆ” และ “รู้สึกแย่” ลงในแต่ละส่วน
5. ผู้เรียนนำข้อมูลที่ค้นหาได้มาเติมลงในหัวข้อที่กำหนดไว้ทั้ง 3 หัวข้อให้ตรงกับความรู้สึกของตนเอง
6. ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม เป็นกลุ่มละ 3 คน
7. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ตนเองค้นพบภายในกลุ่มและอธิบายความรู้สึกของตนเอง ตลอดจนคาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นที่อาจจะเกิดขึ้นได้หากได้พบข้อมูลดังกล่าว (ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเฉพาะข้อมูลที่ตนเองเต็มใจที่จะนำเสนอเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องนำเสนอทั้งหมด)
8. ผู้เรียนทิ้งห้องนั่งล้อมเป็นวงกลม จากนั้นเลือก Social Media ที่ตนเองใช้บ่อยที่สุดและดูประวัติการใช้งานทั้งหมด
9. ผู้เรียนคัดเลือกโพสต์ของตนเองที่รู้สึกดีและไม่ดี อย่างละ 1 รายการ (ผู้เรียนเลือกเฉพาะข้อมูลที่ตนเองเต็มใจที่จะนำเสนอเท่านั้น)
10. ผู้เรียนอธิบายเกี่ยวกับโพสต์ของตนเองให้เพื่อน ๆ ฟัง พร้อมทั้งยกเหตุผลประกอบความรู้สึกในข้อ 9
11. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปประเด็นเกี่ยวกับร่องรอยของตนเองบนโลกไซเบอร์ว่าส่งผลอย่างไรบ้าง ตลอดจนถึงเสนอแนวทางในการป้องกันไม่ให้เกิดร่องรอยที่ไม่พึงประสงค์

กิจกรรมที่ 2 ดิจิทัลลิขิต (Digital Algorithms)



วัตถุประสงค์

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อของตนเองกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอโดยระบบอัตโนมัติได้ (วิเคราะห์)



จำนวนผู้เข้าร่วม 30 - 60 คน



ระยะเวลา 1 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- รูปภาพเกี่ยวกับกีฬา ศิลปิน เครื่องสำอาง เกม และข่าวบันเทิง ประเภทละ 5 รูป ไม่ซ้ำกัน (เมื่อรวมแล้วจะได้รูปภาพชุดที่มีรูปภาพแตกต่างกัน จำนวนชุดละ 25 รูป) จำนวน 300 รูป (12 ชุด)
- กระดาษขนาด A4 สีแดง สีน้ำเงิน สีเขียว สีเหลือง และสีชมพู (สีละ 1 แผ่น)



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้สอนติดกระดาษสีทั้ง 5 แผ่นไว้ตามผนังห้องก่อนที่จะเริ่มกิจกรรม
2. ผู้สอนนำภาพทั้ง 300 รูปมาคละกัน จากนั้นให้ผู้เรียนเลือกรูปภาพที่ตนเองชอบและสามารถอธิบายได้ คนละ 5 รูป โดยห้ามเลือกรูปที่ซ้ำกัน
3. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนกับเพื่อนได้ โดยให้เก็บไว้กับตัว จำนวน 3 รูป (ห้ามแลก) ดังนั้นผู้เรียนจะสามารถเลือกรูปที่จะแลกเปลี่ยนกับเพื่อนได้ จำนวน 2 รูป เท่านั้น
4. ผู้เรียนตรวจสอบรูปของตนเองว่ามีรูปเกี่ยวกับเรื่องใดมากที่สุด จากนั้นเดินไปยังมุมต่าง ๆ ตามกระดาษสีที่ติดไว้ ดังนี้

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| • รูปภาพเกี่ยวกับกีฬา | เดินไปยังมุมสีแดง |
| • รูปภาพเกี่ยวกับศิลปิน | เดินไปยังมุมสีน้ำเงิน |
| • รูปภาพเกี่ยวกับเครื่องสำอาง | เดินไปยังมุมสีเขียว |
| • รูปภาพเกี่ยวกับเกม | เดินไปยังมุมสีเหลือง |
| • รูปภาพเกี่ยวกับข่าวบันเทิง | เดินไปยังมุมสีชมพู |



5. สมาชิกในแต่ละมุมมองแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ตนเองทราบเกี่ยวกับรูปภาพที่ตนถืออยู่ (เฉพาะรูปที่เป็นหมวดหมู่เดียวกันกับมุมมองของตนเอง)
6. ตัวแทนแต่ละมุมมองนำเสนอรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับมุมมองของตนเองให้กลุ่มอื่น ๆ ฟัง
7. ผู้สอนนำเสนอกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับโฆษณาที่ระบบอัตโนมัติมักจะนำเสนอให้ เมื่อเราใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Facebook หรือ YouTube
8. ผู้เรียนและผู้สอนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนมาอยู่ในมุมมองเดียวกัน (การมีความสนใจบางอย่างร่วมกันหรือเป็นเพียงแค่เหตุบังเอิญ)
9. ผู้สอนนำเสนอสรุปเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อของตนเองกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอโดยระบบอัตโนมัติ
10. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอข้อมูลโดยระบบอัตโนมัติ



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

- สามารถให้ผู้เรียนค้นหาข้อมูลส่วนตัวผ่านแอปพลิเคชันอื่น ๆ แล้วนำมาเปรียบเทียบกัน
- สามารถเพิ่มหมวดหมู่ของภาพที่มีความหลากหลายและใกล้เคียงความสนใจของผู้เรียนมากขึ้น

ตัวอย่าง รูปการ์ดประกอบกิจกรรม

รูปหมวดนักแสดง นักร้อง บุคคลที่มีชื่อเสียง



รูปหมวดกีฬา







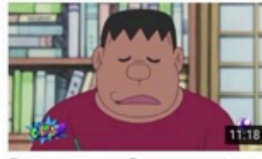







รูปหมวดสถานที่ท่องเที่ยว



กรณีตัวอย่างเกี่ยวกับโฆษณา

 <p>Loukgolf's English Room - ทอม ROOM39 [EP.147] วันที่ GMM25Thailand ดู 142K ครั้ง • 6 วันที่ผ่านมา</p>	 <p>หลงหมา แชน น.ศ สาวสวยมาฝึกงานที่นี่ โทเกิน 3 เดือน ท้อง ยูทูบี 20-คือค-เค NEW TV ดู 25K ครั้ง • 2 เดือนที่ผ่านมา</p>	 <p>ฉากฮา...เมื่อ"หมา"เป็นอาจารย์สังข์ โครททุกขร้อน ใหม้หาท หมา-เพ่ง-โหม่ง FANCLUB ดู 58K ครั้ง • 2 สัปดาห์ที่ผ่านมา</p>	 <p>Club Friday SHOW น็อค วรรฤทธิ [EP.97] วันที่ 21 มกราคม 2560 GMM25Thailand ดู 459K ครั้ง • 1 ปีที่ผ่านมา</p>
 <p>รวมมุขฮา เป็ทๆ [ตัก บริบูรณ์] backhokdarw ดู 371K ครั้ง • 1 ปีที่ผ่านมา</p>	 <p>ฉากฮา!! คู่นี้เข้ากันดีจริงๆ ทีเพ่งรับส่งมุกกับ โจ๊ะดี ฮากกระจายเลย FCทีเพ่ง ดู 38K ครั้ง • 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา</p>	 <p>"มึงคิดว่ากูมาดู"สารคดีสัตว์โลกหรือ / ฮา หมา เพ่ง โหม่ง / ฮา ขี้มกั MV ดู 165K ครั้ง • 11 เดือนที่ผ่านมา</p>	 <p>โขมขก ยักร้อบ Smitch Zilla ดู 358K ครั้ง • 5 ปีที่ผ่านมา</p>
 <p>มึงกินปลาอยู่กับกาแฟ 55+</p>	 <p>8:46</p>	 <p>8:46</p>	 <p>1:11:38</p>

ขอแนะนำ

 <p>โตเรมอน 31 08 59 ตอนเครื่องเปลี่ยนวิญนอกหน้าต่าง animex · ดู 31K ครั้ง · 1 ปีที่ผ่านมา</p>	 <p>โตเรมอน HD 15 กันยายน พ.ศ. 2559 ตอน เครื่องควบคุมกล้ามเนื้อ kartoonz tar · ดู 121K ครั้ง · 1 ปีที่ผ่านมา</p>	 <p>เหตุการณ์สืบสวนของซึซึกะ July Friday · ดู 266K ครั้ง · 3 ปีที่ผ่านมา</p>	 <p>โตเรมอน ตาลาสลิต 13%2F06%2F59 ตอนเครื่องปร... modern 9 studio · ดู 161K ครั้ง · 1 ปีที่ผ่านมา</p>
 <p>โตราเอมอน ตอน โนบิตะกลายเป็นผี (24 กันยายน 2560) Full HD ... HotSeries Official · ดู 20K ครั้ง · 5 เดือนที่ผ่านมา</p>	 <p>มาสิริวุ่นซบตักขี้กัถเดอ: (ตอนจบ) โตเรมอน 12 กุมภาพันธ์ 2560 ตอน มาสิริวุ่นซบตักขี้กัถเดอ: (ต... แฟนคลับการ์ตูน · ดู 15K ครั้ง · 1 ปีที่ผ่านมา</p>	 <p>โตราเอมอน ตอน กระตาดชนของสะตวก TV CARTOON · ดู 156K ครั้ง · 3 ปีที่ผ่านมา</p>	 <p>โตราเอมอน ตอน การบริการที่แสนแฉ่และแสนขอด 28 มกราคม 2561 Cartoon Society · ดู 54K ครั้ง · 1 ปีที่ผ่านมา</p>
 <p>โตเรมอน ตอน ตามล่าฝันสุดขอบฟ้า</p>	 <p>2013 โตเรมอน ตอนที่3 ตราณาติดกัช</p>	 <p>โตเรมอน ตอน มานังเครื่องบินแมลงกัถเดอ: 2</p>	 <p>โตราเอมอน ตอน มึงสร้าง ความสมพท</p>

กิจกรรมทบทวนความรู้

กิจกรรม ให้คุณก็ทำนายกัน (Digital Footprint)

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ท่านคิดว่า การทิ้งร่องรอยของตนเองไว้บนโลกไซเบอร์ “Digital Footprint” มีความเสี่ยงในการส่งผลเสียต่อตัวท่านในระดับใด



2. จากคำตอบในข้อ 1 เพราะเหตุใดท่านจึงคิดเช่นนั้น (อธิบายเหตุผลของการให้คะแนนระดับความเสี่ยงในข้อ 1)

.....

.....

.....

3. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ต่อการนำเสนอข้อมูลอัตโนมัติที่เป็นผลมาจากการจัดเก็บข้อมูลของผู้ให้บริการเว็บไซต์ต่าง ๆ

เห็นด้วย

ไม่เห็นด้วย

4. จากข้อที่ 3 เพราะเหตุใดท่านจึงคิดเช่นนั้น

.....

.....

.....









Staying Safe Online

ความเสี่ยงสูง



ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม
ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สสย.)	 แนวคิดสำคัญของ กิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<p>เข้าใจหลักการและเข้าถึงสื่อสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย</p>	<p>การใช้สื่อดิจิทัลให้ปลอดภัยจากความเสี่ยงเป็นทักษะที่มีความสำคัญซึ่งช่วยให้สามารถป้องกันตนเองจากมิจฉาชีพที่แฝงตัวอยู่ในระบบและการกลั่นแกล้งกันบนโลกดิจิทัลได้</p>	<p>ผู้เรียนสามารถประเมินความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นจากการใช้หรือเข้าถึงเนื้อหาบนโลกออนไลน์ได้ (ประเมินค่า)</p>	<p>1.1 ประเมินความเสี่ยงของการใช้และเข้าถึงสื่อบนโลกออนไลน์</p>

กิจกรรม “ความเสี่ยงสูง”

Staying Safe Online



แนวคิดสำคัญ

การใช้สื่อดิจิทัลให้ปลอดภัยจากความเสี่ยง เป็นทักษะที่มีความสำคัญ ซึ่งช่วยให้สามารถป้องกันตนเองจากมิจฉาชีพที่แฝงตัวอยู่ในระบบและการกลั่นแกล้งกันบนโลกดิจิทัลได้



วัตถุประสงค์

ผู้เรียนสามารถประเมินความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นจากการใช้หรือเข้าถึงเนื้อหาบนโลกออนไลน์ได้ (ประเมินค่า)



จำนวนผู้เข้าร่วม 30 - 60 คน



ระยะเวลา 1 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- การ์ดแสดงพฤติกรรมการใช้งานดิจิทัลที่มีความเสี่ยง 20 ใบ
- การ์ดแสดงบทบาทผู้สร้างความเสียหายทางดิจิทัล 20 ใบ
- ตะกร้าใส่การ์ด
- ตารางบันทึกคะแนน
- กระดาษ Flipchart
- ปากกาเมจิกสี



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนได้รับตารางบันทึกคะแนน คนละ 1 แผ่น
2. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม โดยทั้งสองกลุ่มนั่งเป็นแถว หันหน้าเข้าหากัน
3. ผู้เรียนทำกิจกรรม “ความเสี่ยงสูง” โดยที่กลุ่ม 1 รับบทบาทเป็นผู้ใช้งานดิจิทัล และกลุ่มที่ 2 รับบทบาทเป็นผู้สร้างความเสียหาย
4. แต่ละกลุ่มจับสลากการ์ดบทบาทสมมติของตนเอง จากนั้นให้จับคู่กับผู้เรียนฝ่ายตรงข้าม

5. ผู้ใช้งานดิจิทัลอ่านพฤติกรรมที่ปรากฏอยู่ในสไลด์ให้ฝ่ายตรงข้ามฟัง โดยที่ฝ่ายตรงข้ามต้องเก็บข้อมูลบทบาทสมมติของตนเองไว้เป็นความลับ
6. ผู้สร้างความเสียหายบอกวิธีการที่คิดว่าจะสร้างความเสียหายให้แก่ผู้ใช้งานดิจิทัลที่มีพฤติกรรมดังกล่าวมากที่สุด
7. ผู้ใช้งานดิจิทัลประเมินว่าพฤติกรรมของผู้สร้างความเสียหายว่าจะสามารถสร้างความเสียหายให้แก่ตนเองได้ในระดับใด (ตั้งแต่ 1-5 โดยระดับที่ 5 คือได้รับความเสียหายสูงสุด)
8. ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มบันทึกคะแนนของตนเองลงในตารางบันทึกคะแนนรายละเอียดดังนี้

ระดับความเสียหาย	คะแนนที่ได้รับ	
	ผู้ใช้งานดิจิทัล	ผู้สร้างความเสียหาย
1	- 1	1
2	- 2	2
3	- 3	3
4	- 4	4
5	- 5	5

9. ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มสลับบทบาทกัน ระหว่างผู้ใช้งานดิจิทัลและผู้สร้างความเสียหายทางดิจิทัล แล้วดำเนินขั้นตอนกิจกรรมตามข้อที่ 4 - 8 (ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนคู่ได้)
10. ผู้เรียนสรุปตารางบันทึกคะแนนของตนเอง จากนั้นให้ผู้เรียนที่คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรกนำเสนอวิธีการในการสร้างความเสียหาย และผลกระทบที่ตนได้รับในฐานะผู้ใช้งานดิจิทัล
11. แต่ละกลุ่มได้รับปากกาเมจิกเพื่อใช้ในการสรุปประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลที่มีความเสี่ยงและแนวทางการปัญหาจากสถานการณ์ที่มีความเสี่ยง โดยสรุปลงในกระดาษ Flipchart
12. ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการสรุปกิจกรรมของตนเอง
13. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่อดิจิทัล



ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม





















- สามารถเพิ่มบทบาทอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจได้ เช่น เจ้าหน้าที่ ครู คนที่แอบชอบ ฝ่ายความมั่นคง อาชญากรบริษัท เว็บไซต์สอนรายทางลัด เป็นต้น
- สามารถเพิ่มสถานการณ์อื่น ๆ ได้ เช่น การไม่ได้ตั้งรหัสล็อกโทรศัพท์ การที่แฮตหลุด การโพสต์รูปภาพลูกคู่สาธารณะ การเล่นเกมชิงโชค เล่นแชร์ลูกโซ่ ฯลฯ

ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม

ตัวอย่างการ์ดแสดงพฤติกรรมการใช้งานดิจิทัลที่มีความเสี่ยง 20 ใบ

ชอบเช็คอิน ทุกครั้งที่ไป สถานที่ต่าง ๆ	ชอบส่งภาพ ผิดกลุ่มไลน์หรือ กลุ่มแชท	ใช้ Password เป็นวันเดือนปีเกิด ของตนเอง	ใช้คอมพิวเตอร์ สาธารณะ Log in เฟซบุ๊ก
ชื่อของออนไลน์ เป็นประจำ โดยใช้ บัตรเครดิต	เผลอกด Like เพจลามก หรือ เกี่ยวกับเรื่องเพศ	ใช้คำหยาบคาย โพสต์ด่าว่าผู้อื่น	เช็คอินในสถานที่ และเวลาเดิม ทุกครั้งที่ไป
ถ่ายรูปในบ้าน ตนเองลงใน เฟซบุ๊ก	ไม่ตั้งรหัสผ่าน โทรศัพท์มือถือ	อนุญาตให้ แอปพลิเคชัน ต่าง ๆ เข้าถึง ข้อมูลส่วนตัว	เก็บรูปวาบหวิว ของตนเองไว้ใน โทรศัพท์มือถือ
ใส่รายละเอียด ส่วนตัวทั้งหมด ในเฟซบุ๊ก	แชร์ปฏิทินส่วนตัว ของตนเองผ่าน ระบบออนไลน์	เช็คอินในสถานที่ และเวลาเดิมทุก ครั้งที่ไป	ค้นหามิตรภาพ ใหม่ ๆ ผ่าน แอปพลิเคชัน
ชอบส่งภาพ ผิดกลุ่มไลน์หรือ กลุ่มแชท	ใช้ Password เป็นวันเดือนปีเกิด ของตนเอง	ใช้คอมพิวเตอร์ สาธารณะ Log in เฟซบุ๊ก	ใช้คำหยาบคาย โพสต์ด่าว่าผู้อื่น

ตัวอย่างการ์ดแสดงบทบาทผู้สร้างความเสียหายทางดิจิทัล 20 ใบ

 มิจฉาชีพ	 มิจฉาชีพ	 มิจฉาชีพ	 มิจฉาชีพ
 ศัตรู	 ศัตรู	 ศัตรู	 ศัตรู
 แฟนเก่า	 แฟนเก่า	 แฟนเก่า	 แฟนเก่า
 เพื่อนรักหักเหลี่ยม	 เพื่อนรักหักเหลี่ยม	 เพื่อนรักหักเหลี่ยม	 เพื่อนรักหักเหลี่ยม
 คนโรครจิต	 คนโรครจิต	 คนโรครจิต	 คนโรครจิต

กิจกรรมทบทวนความรู้

กิจกรรม ความเสี่ยงสูง (Staying safe online)

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ข้อมูลต่อไปนี้ควรเปิดเผยบนโลกออนไลน์หรือไม่ เพราะเหตุใด

ข้อมูล	ควร	ไม่ควร	เหตุผลประกอบ
1. วัน เดือน ปีเกิด			
2. หมายเลขโทรศัพท์มือถือ			
3. หมายเลขบัตรประชาชน			
4. หมายเลขบัตรเครดิต หรือเอทีเอ็ม			
5. ที่อยู่อาศัย			
6. ชื่อสถานศึกษา			
7. อีเมลล์			
8. อาชีพ			
9. สถานภาพ (โสด/แต่งงาน/หย่าร้าง)			
10. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล			

2. ให้ท่านพิจารณาว่าพฤติกรรมต่อไปนี้ควรปฏิบัติหรือไม่ เพราะเหตุใด

พฤติกรรม	ควรปฏิบัติ	ไม่ควรปฏิบัติ	เหตุผลประกอบ
ตั้งระบบสแกนลายนิ้วมือเพื่อปลดล็อกหน้าจอมือถือ			
ตั้งระบบสแกนใบหน้าเพื่อเพื่อปลดล็อกหน้าจอมือถือ			
กำหนดตัวเลข 1234 เป็นรหัสผ่าน			
กำหนดวันเดือนปีเกิดเป็นรหัสบัตรเอทีเอ็ม			
กำหนดรหัสผ่านที่มีทั้งตัวเลขและตัวอักษร			





Password Protection

ล้วงล้บจ้บllลลล



ตัวบ่งชี้การกำกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคล (ช่วงอายุ 13 - 18 ปี)

 สมรรถนะ (สสย.)	 แนวคิดสำคัญของ กิจกรรม	 จุดประสงค์	 ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<p>ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเข้าถึง ส่งต่อและ กระจายข้อมูลให้กับ ผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ทักษะในการจัดการ • กับความปลอดภัยต่อ • ข้อมูลส่วนบุคคลบน • โลกออนไลน์เป็น • สิ่งสำคัญที่จะช่วยลด • ความเสี่ยงจากบุคคลที่ • ไม่พึงประสงค์และ • การนำข้อมูลไปใช้ใน • เชิงมิชอบจนก่อให้เกิด • ความเสียหายได้ 	<p>ผู้เรียนสามารถ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความสำคัญ ของการรักษา ความปลอดภัยของ ข้อมูลบนโลกออนไลน์ได้ (เข้าใจ) 2. ระบุวิธีการรักษา ปลอดภัยของข้อมูลบน โลกออนไลน์ได้ (นำไปใช้) 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1 เลือกเทคโนโลยี • ต่าง ๆ เพื่อเข้าถึงและ • ส่งต่อข้อมูลอย่าง • ปลอดภัยและมี • วิจารณญาณ

กิจกรรม “ล้วงลับจับแฮก”

Password Protection



แนวคิดสำคัญ

ทักษะในการจัดการกับความปลอดภัยต่อข้อมูลส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยลดความเสี่ยงจากบุคคลที่ไม่พึงประสงค์และและการนำข้อมูลไปใช้ในเชิงมิชอบจนก่อให้เกิดความเสียหายได้



วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความสำคัญของการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลบนโลกออนไลน์ได้ (เข้าใจ)
2. ผู้เรียนสามารถระบุวิธีการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลบนโลกออนไลน์ได้ (นำไปใช้)



จำนวนผู้เข้าร่วม 30 - 60 คน



ระยะเวลา 1 ชั่วโมง



วัสดุอุปกรณ์

- แผ่นป้ายหมวดหมู่ Password ได้แก่ ชื่อสัตว์, เครื่องเขียน, ภาพยนตร์, อาหาร และสื่อ
- เทปกาชขนาดใหญ่
- ชองจดหมาย
- กระดาษ A4
- ปากกาเมจิก



ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้เรียนเล่นเกม “ล้วงลับ” โดยแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มจำนวนเท่า ๆ กัน กลุ่มที่ 2 เป็นตัวแทนของมิจฉาชีพ และกลุ่มที่ 1 เป็นตัวแทนของผู้ใช้งานดิจิทัล
2. แต่ละกลุ่มอยู่คนละฝั่ง โดยผู้สอนขีดเส้นกลางเป็นเขตแดน
3. กลุ่มที่ 1 ร่วมกันตั้ง Password ซึ่งเป็นชื่อเฉพาะตามหมวดที่สมาชิกกลุ่มผู้ใช้งานตกลงกัน จากนั้นเขียนใส่กระดาษและใส่ซองจดหมายไว้ด้านหลังสุดของเขตแดน

4. กลุ่มที่ 1 ทำหน้าที่ปกป้อง Password ไม่ให้กลุ่มมิจฉาซีพขโมยไปได้ และพยายามหลีกเลี่ยงการถูกสมาชิกของกลุ่มที่ 2 สัมผัสตัว หากสมาชิกกลุ่ม 1 ถูกสมาชิกกลุ่ม 2 สัมผัสตัวจะถือว่าตาย โดยสมาชิกที่ตายไปสามารถถูกนำกลับมาได้ โดยจะต้องยอมบอก “คำใบ้” Password ให้กลุ่มมิจฉาซีพตาย

5. กลุ่มที่ 2 จะส่งสมาชิกที่วิ่งข้ามเส้นเขตไปหาฝั่งกลุ่มที่ 1 เพื่อขโมย Password โดยจะต้องเปล่งเสียงต่อเนื่องโดยไม่ขาดเสียง หากสมาชิก



ที่บุกข้ามแดนเสียงขาดก่อนกลับมาแดนตนเองถือว่าถูกกำจัด และหลังการบุกแต่ละครั้งกลุ่มที่ 2 จะต้องทาย Password

6. ผู้สอนหยุดกิจกรรมชั่วคราวเพื่อให้แต่ละกลุ่มประชุมกัน โดยกลุ่มที่ 2 ประชุมกันเพื่อหาวิธีการในการสอบถามจากสมาชิกกลุ่มที่ 1 ให้คาดเดา Password ได้ง่ายขึ้น ส่วนกลุ่มที่ 1 ประชุมกันเพื่อกำหนดกลยุทธ์ในการป้องกัน Password

7. กิจกรรมจะยุติลงเมื่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งสมาชิกหมดก่อนและถือว่าฝ่ายนั้นแพ้ หรือเมื่อกลุ่มที่ 2 สามารถทาย Password ได้ถูกต้อง

8. ผู้สอนสามารถเพิ่มเงื่อนไขโดยการใช้ลูกเต๋าเพื่อสุ่มสถานการณ์ให้ท้าทายขึ้น เช่น กลุ่มที่ 2 สามารถบุกได้มากกว่าหนึ่งคน, กลุ่มที่ 1 สามารถใช้มือข้างขวาขัดขวางได้, กลุ่มที่ 1 สามารถจับตัวกลุ่มที่ 2 ที่วิ่งข้ามเข้ามาในเขตแดนตนเองได้, กลุ่มที่ 2 ต้องพาสมาชิกกลุ่มที่ 1 ข้ามไปยังแดนตนจึงจะกำจัดผู้ใช้งานได้ หรือกลุ่มที่ 1 สามารถเปลี่ยน Password ได้หนึ่งครั้ง เป็นต้น

9. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับความปลอดภัยทางดิจิทัลผ่านคำถามชวนคิด ได้แก่







- ฝ่ายผู้ชนะทำอะไรจึงสามารถเอาชนะอีกฝ่ายได้
- ทั้งสองฝ่ายรู้สึกอย่างไรเมื่อเป็นบทบาทนี้
- เราจะมีวิธีการรักษาความปลอดภัยของอุปกรณ์หรือระบบเครือข่ายของตนเองที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างไร

ข้อเสนอแนะในการปรับ/ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

- สามารถปรับลักษณะการเล่นให้เพิ่มความปลอดภัยตามลักษณะของผู้เรียน
- สามารถใช้เวลาเป็นการกำหนดในแต่ละรอบ แทนการเปล่งเสียงของสมาชิกกลุ่มที่ 2
- ปรับเปลี่ยนลักษณะของเป้าหมายเป็นอุปกรณ์ให้หลากหลายเพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนาน เช่น การชิงธง การเปลี่ยนเชลยให้เป็นฝั่งเดียวกัน
- สามารถใช้ตัวแทนในการเล่น เช่น ตัวหมาก การ์ด ช่องการเดิน เพื่อความปลอดภัยหรือลดขนาดที่ใช้ต่อพื้นที่ได้

ตัวอย่างแผ่นป้ายหมวดหมู่ Password

 ชื่อสัตว์	 ชื่อเครื่องเขียน
 ชื่อภาพยนตร์	 ชื่ออาหาร
 ชื่อประเภทของสื่อ	 ชื่อสำนักข่าว

กิจกรรมทบทวนความรู้

กิจกรรม ล้วงลับจับແหลก (Password protection)

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้

พิจารณาภาพด้านล่าง แล้วตอบคำถามข้อ 1 – 2



1. จากการกระทำจากภาพดังกล่าว ท่านคิดว่ามีความเสี่ยงต่อความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ในระดับใด



2. จากข้อ 1 เพราะเหตุใดท่านจึงคิดเช่นนั้น

.....

.....

3. ท่านคิดว่า พฤติกรรมที่ควรปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์และแอปพลิเคชัน

อุปกรณ์	พฤติกรรมที่ควรปฏิบัติเพื่อความปลอดภัย
แอปพลิเคชัน	พฤติกรรมที่ควรปฏิบัติเพื่อความปลอดภัย





แบบทดสอบวัดความรู้

เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. “คุณลักษณะเฉพาะตัวอันเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะเฉพาะของบุคคล” ข้อความดังกล่าวข้างต้นเป็นความหมายของคำในข้อใด
 - 1) อัตลักษณ์
 - 2) คุณสมบัติ
 - 3) เอกลักษณ์
 - 4) คุณลักษณะ
2. ในการเลือกแสดงข้อมูลบนโลกออนไลน์ ข้อมูลในข้อใดที่ไม่ควร เลือกแสดงสถานะเป็นสาธารณะมากที่สุด
 - 1) วันเดือนปีเกิด
 - 2) ชื่อจริง นามสกุลจริง
 - 3) หมายเลขโทรศัพท์มือถือ
 - 4) เลขบัตรประจำตัวประชาชน
3. ข้อใดเป็นความหมายของสื่อที่ถูกต้องที่สุด
 - 1) ผู้ส่งสารและผู้รับสาร
 - 2) เนื้อหาสาระของข้อมูล
 - 3) ตัวเชื่อมโยงข้อมูลความรู้
 - 4) ช่องทางหรือวิธีการติดต่อสื่อสาร
4. การกำหนดล็อกอินเพื่อเข้าใช้งาน windows ในคอมพิวเตอร์ตรงกับทักษะและความสามารถในข้อใด
 - 1) Media Use
 - 2) Human Rights
 - 3) Identification
 - 4) Staying safe online
5. ข้อใดเป็นวิธีการในการตั้งรหัสความปลอดภัยที่เหมาะสมที่สุด
 - 1) ตั้งรหัสผ่านเป็นตัวเลขของวันเดือนปีเกิด
 - 2) ใช้หมายเลขเบอร์โทรศัพท์มือถือเป็นรหัสผ่าน
 - 3) ควรตั้งรหัสที่มีทั้งตัวอักษรและตัวเลขผสมกัน
 - 4) ใช้ชุดข้อมูลตัวเลขเรียงลำดับ 1-5 ตั้งเป็นรหัสผ่าน
6. ข้อใดจัดเป็นสื่อประเภทเทคโนโลยี
 - 1) บุคคล
 - 2) วารสาร
 - 3) หนังสือเรียน
 - 4) อินเทอร์เน็ต
7. ข้อใด ไม่สัมพันธ์กัน ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อกับผลกระทบต่อสุขภาพ
 - 1) ฟังเพลงเสียงดัง: ประสาทหูอักเสบ
 - 2) อ่านหนังสือในที่มืดนาน ๆ : สายตาสั้น
 - 3) ใช้โทรศัพท์มือถืออนาน ๆ : อากาศนิ้วล็อค
 - 4) ใช้งานคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน: กล้ามเนื้ออ่อนแรง
8. จากบทสนทนา
ไอ้ต : งานกลุ่มก็ขอให้ป็นงานกลุ่มตามชื่อนะ ไม่ใช่ให้ใครคนใดคนหนึ่งทำอยู่คนเดียว
อ้อต : ที่พูดนี้หมายความว่าอะไร จะให้ทำอะไรก็พูดมาซิ ไม่ใช่ว่าเก็บงานไว้คนเดียวแล้วบอกว่าเป็นงานกลุ่ม
อาร์ต :
ถ้านักเรียนเป็น อาร์ต นักเรียนจะเลือกตอบบทสนทนายระหว่าง ไอ้ต และ อ้อต ตามข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
 - 1) ก็เขามีเวลารว่างที่สุด เธอก็ทำไปซิ
 - 2) ทำอยู่คนเดียวแล้วจะมานั่งอะไร
 - 3) เอาอย่างนี้แล้วกัน เดี่ยวเราอาสาทำเอง
 - 4) ใจเย็น ๆ ก่อน แล้วเราควมมาแบ่งงานกันทำ

9. ข้อใดเป็นคุณสมบัติของพลเมืองดิจิทัลในฐานะของการเป็นผู้ประกอบการบนโลกออนไลน์
- 1) ความซื่อสัตย์และจริยธรรม
 - 2) ความเสียสละและความเมตตา
 - 3) ความมีน้ำใจและการมีความรู้ที่ดี
 - 4) ความรู้ทางการตลาดและการเลือกใช้สื่อ
10. การกระทำของบุคคลใดจัดเป็นพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงในการรังแกกันบนโลกออนไลน์
- 1) การเกดตต่อรูปเพื่อนกับตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียง
 - 2) จันทรวาดถ่ายรูปลงโซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือ
 - 3) หมิ่นเดชดลกและกดติดตามคลิปวิดีโอเพลงคูกี้เสียงหาย
 - 4) หมิ่นเรื่องชอบติดตามอ่านนิตยสารออนไลน์แทนการซื้อจากร้านหนังสือ
11. ประเด็นข้อมูลในข้อใดเหมาะสมที่สุดที่สามารถนำไปวิพากษ์วิจารณ์ได้บนโลกออนไลน์
- 1) วิธีการสอนของครูสมชาย
 - 2) ความยากของข้อสอบโอเน็ต
 - 3) การหย่าร้างของคู่รักดารา
 - 4) การแต่งกายของนายกรัฐมนตรี
12. “วันนี้พ่อแม่ไม่อยู่ อยู่บ้านคนเดียว น่ากลัวจัง” จากข้อความดังกล่าวไม่ได้สื่อถึงข้อใด
- 1) รู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่อต้องอยู่บ้านคนเดียว
 - 2) ชอบอยู่บ้านคนเดียวในวันที่พ่อแม่ไม่อยู่
 - 3) อยู่บ้านคนเดียว ต้องการมีเพื่อนมาอยู่ด้วยที่บ้าน
 - 4) พ่อแม่ไม่อยู่บ้าน กลัวอันตรายเพราะต้องอยู่บ้านคนเดียว
13. การใช้สื่อและการจัดการเวลาในการใช้สื่อที่ดีควรต้องคำนึงถึงผลกระทบในข้อใดมากที่สุด
- 1) ความปลอดภัย
 - 2) สุขภาพร่างกาย
 - 3) ความสะดวกสบาย
 - 4) ค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อ
14. ข้อมูลในข้อใดเป็นข้อเท็จจริง
- 1) กรุงศรีอยุธยาเสียกรุงครั้งที่ 2 ให้แก่พม่า
 - 2) รัชกาลที่ 9 ได้รับการขนานนามว่าเป็นมหาราช
 - 3) นางนพมาศเป็นผู้ประดิษฐ์กระทงเป็นคนแรกของไทย
 - 4) รัชกาลที่ 5 ทรงประกาศเลิกทาสในวันที่ 1 เมษายน 2448
15. ข้อใดเป็นสิ่งที่ต้องตระหนักถึงในการยอมรับอัตลักษณ์ของบุคคลอื่นบนโลกออนไลน์
- 1) ฐานะทางสังคม
 - 2) ฐานะทางเศรษฐกิจ
 - 3) ความสามารถในการเลือกใช้สื่อ
 - 4) คุณค่าและความแตกต่างระหว่างบุคคล



เฉลยแบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

ข้อที่ / ตัวเลือก	คำตอบ
1	1)
2	4)
3	4)
4	4)
5	3)
6	4)
7	4)
8	4)
9	1)
10	1)
11	2)
12	2)
13	2)
14	3)
15	4)



แบบวัดทักษะ

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนเลือกความคิดเห็นที่เห็นด้วย หรือพฤติกรรมที่ตรงกับการกระทำของผู้เรียนมากที่สุด เพียงข้อเดียว

1. ท่านคิดว่าคำว่า “รู้เท่าทันสื่อ” หมายถึงข้อใดจึงชัดเจนมากที่สุด
 - 1) การรู้จักแยกแยะ ใ้เหตุผล เข้าใจในฐานะผู้รับและผู้ผลิตสื่อ
 - 2) การรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารในฐานะของการเป็นผู้เสพสื่อหรือผู้ผลิต และผู้ใช้อุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ
 - 3) ตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต ค่านิยมและสังคม
2. การรับรู้ข้อมูลข่าวสารของท่าน ท่านมักพิจารณาข้อมูลข่าวสารนั้นอย่างไร
 - 1) ดูบุคคลหรือแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ โดยไม่จำเป็นต้องพิจารณาเนื้อหาสาระของข้อมูลข่าวสารนั้น ๆ
 - 2) พิจารณาข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และนำมาเปรียบเทียบเพื่อตัดสินใจเลือกนำข้อมูลมาใช้
 - 3) มักจะรับรู้และตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาในทันที
3. ท่านมีวิธีการติดตามหรือเลือกรับข้อมูลข่าวสารอย่างไร
 - 1) ข้อมูลข่าวสารที่ตรงกับความสนใจของตัวเองเท่านั้น
 - 2) ข้อมูลข่าวสารที่น่าสนใจ ที่อยู่ในกระแสสังคมหรือมีคนติดตามเป็นจำนวนมาก
 - 3) ข้อมูลข่าวสารที่มีความน่าเชื่อถือและมีงานวิจัยหรือหลักฐานที่มีเหตุผลรองรับ
4. ท่านคิดว่าสื่อที่มีอยู่ในปัจจุบันในข้อใดที่มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารอย่างเป็นอิสระโดยปลอดจากอิทธิพลของรัฐ
 - 1) สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ที่มีเจ้าของเป็นเอกชน
 - 2) สื่อสังคมออนไลน์
 - 3) ไม่มีสื่อประเภทใดเลย
5. เนื้อหาการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร หรือข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการ กิจกรรมผ่านสื่อต่าง ๆ ที่ท่านพบเห็นมักเป็นเนื้อหาในลักษณะใด
 - 1) เป็นเนื้อหาข้อมูลข่าวสารทั่ว ๆ ไป ที่ไม่ได้แฝงนัยสำคัญใด ๆ
 - 2) เป็นเนื้อหาข้อมูลข่าวสารทั่ว ๆ ไปตามปกติ ที่มีนัยอื่น ๆ แฝงอยู่แต่ผู้รับสารไม่เข้าใจ
 - 3) เป็นเนื้อหาข้อมูลข่าวสารที่มีนัยต่าง ๆ แฝงอยู่อย่างแนบเนียน โดยผู้รับสารต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์สื่อในการแยกแยะสาระสำคัญและนัยแฝงอื่น ๆ
6. บางครั้งท่านพบเห็นหรือรับรู้ข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่แฝงเนื้อหาการโฆษณาเพื่อประโยชน์ทางธุรกิจหรืออคติเอาไว้ ท่านคิดว่าสื่อเหล่านั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร
 - 1) ข้อมูลข่าวสารทั่ว ๆ ไป
 - 2) ข้อมูลข่าวสารที่มีลักษณะและวัตถุประสงค์ในการสื่อสารกับคนเฉพาะกลุ่ม
 - 3) ข้อมูลข่าวสารที่มีโฆษณาแฝงหรืออคติแฝงอยู่

7. สื่อที่ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารอยู่ในทุกวันนี้ท่านคิดว่าสื่อมีการนำเสนอความจริงในลักษณะแบบใด
 - 1) นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่เป็นความจริงทั้งหมด
 - 2) นำเสนอเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่ถูกเลือกสรรแล้วเท่านั้นที่จะให้ผู้รับข้อมูลข่าวสารรับรู้ โดยอาจมีการเบี่ยงเบนบางประเด็นเล็กน้อย
 - 3) นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่สะท้อนความจริงในสังคมทุกประการ

8. เพราะเหตุใดท่านถึงมองว่าเราสามารถสื่อสารเนื้อหาสาระต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างอิสระ รวดเร็ว และสะดวก
 - 1) เป็นพื้นที่ส่วนบุคคลที่มีเฉพาะคนรู้จักเท่านั้นจึงสามารถพูดอะไรก็ได้
 - 2) เป็นพื้นที่สาธารณะที่ไม่มีข้อจำกัดใด ๆ อันเป็นอุปสรรคต่อการสื่อสาร
 - 3) เป็นทั้งพื้นที่ส่วนบุคคลและพื้นที่สาธารณะในเวลาเดียวกันจึงต้องพึงระวังในการใช้งาน

9. ปกติในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและการติดตามข้อมูลข่าวสารประจำวันท่านมีวิธีการอย่างไร
 - 1) เลือกอ่านเฉพาะหัวข้อที่น่าสนใจจากหน้าปกหรือหน้าแรกในเว็บไซต์เท่านั้น
 - 2) ฟังหรือรับข้อมูลข่าวสารจากบุคคลรอบข้างหรือบุคคลอื่นเป็นหลัก
 - 3) อ่าน ฟัง หรือดูข้อมูลข่าวสารจากหลาย ๆ แหล่ง และสื่อที่หลากหลาย

10. เมื่อท่านต้องการค้นหาข้อมูลในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาใช้ประโยชน์ ท่านมักจะมีวิธีการค้นหาหรือเลือกรับข้อมูลจากสื่อประเภทใด
 - 1) ข้อมูลที่ส่งกันในไลน์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป
 - 2) ข้อมูลที่เห็นบ่อย ๆ ตามสื่อประเภทต่าง ๆ
 - 3) ข้อมูลจากบุคคล หรือสื่อที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องนั้น ๆ

11. ท่านคิดว่า จำนวนยอดเข้าชม กดไลค์ กดแชร์ทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ สะท้อนให้เห็นถึงข้อใดมากที่สุด
 - 1) คุณภาพของเนื้อหาสาระหรือสื่อนั้น ๆ
 - 2) ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาสาระหรือสื่อนั้น ๆ
 - 3) การรับชม และการเข้าถึงสื่อของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์นั้น ๆ

12. ท่านคิดว่า การอ้างอิงแหล่งข้อมูลข่าวสารหรือผู้ให้ข้อมูลข่าวสารบนสื่อต่าง ๆ ในลักษณะใดที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด
 - 1) อ้างอิงถึงชื่อ และตำแหน่งหน้าที่การงานของผู้ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอ
 - 2) อ้างอิงถึงผู้ใกล้ชิด หรือตัวบุคคลที่เป็นเจ้าของข้อมูลข่าวสารนั้น ๆ
 - 3) ไม่จำเป็นต้องมีการอ้างอิงใด ๆ เพราะช่องทางในการสื่อข้อมูลข่าวสารก็มีความน่าเชื่อถือมากพออยู่แล้ว

13. ท่านคิดว่า ผู้นำเสนอข้อมูลข่าวสารควรปฏิบัติตนอย่างไรจึงจะเรียกได้ว่ามีความเป็นกลาง
 - 1) ต้องนำเสนอแต่ความจริงโดยไม่ผสมความคิดเห็นส่วนตัวในข้อมูลข่าวสาร
 - 2) นำเสนอทั้งความจริงและความคิดเห็นส่วนตัวของผู้นำเสนอข้อมูลข่าวสารลงไปด้วย
 - 3) ข้อมูลข่าวสารควรเป็นข้อเท็จจริงที่มีเหตุผลรองรับ และไม่ควรรำเสนอความคิดเห็นใด ๆ ของผู้นำเสนอเข้าไป

14. การนำเสนอข้อมูล สื่อ หรือข้อเท็จจริง ที่ผ่านตัวบุคคล (พีรีเซ็นเตอร์) หน่วยงาน หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ท่านคิดว่าสิ่งที่นำเสนอเหล่านี้มาจากแหล่งข้อมูลใด
- 1) ความจริงใจจากตัวบุคคลหรือหน่วยงานต่าง ๆ เอง
 - 2) ผ่านการแต่งข้อมูลหรือสร้างสรรค์ข้อมูลตามจุดประสงค์ของผู้ผลิตสื่อ
 - 3) จากข้อมูล ข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่สะท้อนมาจากผู้คนส่วนใหญ่ในสังคม
15. ท่านคิดว่า เพราะเหตุใดในการสื่อสารข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ บางครั้งจึงมักเลือกใช้ดารานักแสดง หรือนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ บุคคลที่มีชื่อเสียงในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ
- 1) บุคคลเหล่านี้เป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นมาก่อน
 - 2) บุคคลเหล่านี้ถูกจ้างวานมาเพื่อการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับข้อมูลข่าวสารนั้น ๆ ที่จะนำเสนอ
 - 3) บุคคลเหล่านี้อาจเป็นอาสาสมัครที่มาให้ข้อมูลข่าวสารเพราะต้องการกระแสเพื่อให้โด่งดัง
16. จากประสบการณ์การซื้อของออนไลน์ท่านมีความคิดเห็นหรือประสบการณ์เกี่ยวกับประเด็นนี้อย่างไร
- 1) มีความปลอดภัย สะดวกและรวดเร็ว
 - 2) อาจมีโอกาสถูกหลอกหลวงได้สูง
 - 3) มักได้รับสินค้าที่มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของท่าน
17. การรับรู้ข้อมูลข่าวสารทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของท่านจากสื่อต่าง ๆ มีลักษณะเป็นอย่างไร
- 1) เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารท่านจะคล้อยตามสิ่งที่สื่อนำเสนอเป็นส่วนใหญ่
 - 2) ท่านมักตั้งประเด็นคำถาม คัดค้าน และโต้แย้งกับสิ่งที่สื่อต่าง ๆ นำเสนอ
 - 3) ท่านจะพิจารณากลับกรองสิ่งที่สื่อเหล่านั้นนำเสนอก่อนที่จะตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อ
18. ท่านคิดว่าเนื้อหาสาระข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ มีอิทธิพลและเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของท่านอย่างไร
- 1) ท่านมักนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันตลอดเวลา
 - 2) ท่านมักเชื่อและนำไปบอกบุคคลอื่นให้รับรู้ต่อไปเรื่อย ๆ
 - 3) ท่านมักตั้งคำถาม ข้อสังเกตในสิ่งที่สื่อต่าง ๆ นำเสนอ ก่อนตัดสินใจเชื่อหรือทำตาม
19. สื่อแต่ละประเภทมักนำเสนอเหตุการณ์เดียวกันแต่ไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ท่านคิดว่าน่าจะเป็นเพราะอะไร
- 1) สื่อเป็นการประกอบสร้าง เรียบเรียงขึ้นมาซึ่งต่างคนต่างทำขึ้นมาไม่เหมือนกัน
 - 2) สื่อมีข้อจำกัดของการรับรู้เหตุการณ์หรือสื่อสารข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นไม่เท่ากัน
 - 3) สื่อแต่ละชนิดมีหลักการและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอ รวมถึงกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน
20. บางครั้งสื่อแต่ละประเภทอาจมีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารบางประเภทในลักษณะคล้าย ๆ กัน ท่านคิดว่าเกิดจากสาเหตุใด
- 1) สื่อส่วนใหญ่มีกรอบและแนวทางในการคัดเลือกและนำเสนอข้อมูลข่าวสารเหมือน ๆ กัน
 - 2) ข้อมูลข่าวสารมีจำนวนอยู่จำกัดจึงเกิดการซ้ำซ้อนในการนำเสนอผ่านช่องทางต่าง ๆ
 - 3) ข้อมูลข่าวสารมักถูกคัดลอกจากแหล่งข้อมูลเดียวกัน



ข้อที่ / ตัวเลือก	ระดับคะแนน		
	1)	2)	3)
1	2	1	3
2	2	3	1
3	2	1	3
4	2	1	3
5	1	2	3
6	1	2	3
7	1	3	2
8	1	2	3
9	1	2	3
10	1	2	3
11	1	2	3
12	3	2	1
13	2	1	3
14	2	3	1
15	3	2	1
16	2	1	3
17	1	2	3
18	1	2	3
19	2	1	3
20	3	2	1

ระดับการวัดคะแนนของแบบวัด

ระดับคะแนน	ความคิดเห็น พฤติกรรม
ตัวเลือก 1 คะแนน	เห็นด้วยในระดับน้อย และไม่เคยแสดงพฤติกรรมนั้นเลย
ตัวเลือก 2 คะแนน	เห็นด้วยในระดับปานกลาง และแสดงพฤติกรรมนั้นบางครั้ง
ตัวเลือก 3 คะแนน	เห็นด้วยในระดับมาก และแสดงพฤติกรรมนั้นสม่ำเสมอ

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพการรู้เท่าทันสื่อ

ระดับคุณภาพ	ระดับคะแนน
ผู้เรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอยู่ในระดับสูง	มากกว่า 40 คะแนนขึ้นไป
ผู้เรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง	20 – 40 คะแนน
ผู้เรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอยู่ในระดับต่ำ	ต่ำกว่า 20 คะแนน

*** เครื่องมือแบบวัดฉบับนี้พัฒนาจากเครื่องมือวิจัยของ พิระ จิโรสภณ และคณะ. (2559). รายงานผลการวิจัย ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ***



อภิธานศัพท์



กิจกรรม “คนค้นคน” (Identification)

- อัตลักษณ์ = คุณลักษณะเฉพาะตัวที่บ่งบอกหรือมีความชี้ชัดของตัวบุคคล สังคม ประเทศ
- เอกลักษณ์ = ลักษณะที่เหมือนกันหรือร่วมกัน
- วัฒนธรรม = รูปแบบของกิจกรรมมนุษย์และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัดและมีความสำคัญ
- ชชาติพันธุ์ = กลุ่มที่มีพันธะเกี่ยวข้องกัน และที่แสดงเอกลักษณ์ออกมา โดยการผูกพันลักษณะของเชื้อชาติและสัญชาติเข้าด้วยกัน
- ภาษา = ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารทั้งหมด รวมทั้งภาษาท้องถิ่น ภาษาตามชาติพันธุ์



กิจกรรม “ใช้อย่างไร ไม่ให้เสีย” (Media Use)

- สุขภาพ = ภาวะที่ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มีทั้งสุขภาพกาย และสุขภาพจิต
- พฤติกรรมการใช้สื่อ = การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางร่างกาย ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองในการใช้สื่อ
- สื่อ Hardware = อุปกรณ์สื่อสารสนเทศที่ใช้ได้ทนทาน สามารถใช้ซ้ำได้



กิจกรรม “เฝ้ามองหรืออารมณ์” (Emotional Awareness)

- อารมณ์ = ความรู้สึกทางใจที่เปลี่ยนแปลงไปตามสื่อที่ได้รับรู้
- บทสนทนาทางดิจิทัล = คำพูดที่ได้ตอบกันในโลกออนไลน์ทั้งในรูปแบบของกล่องข้อความและการแสดงความคิดเห็นในพื้นที่สาธารณะ
- อคติ = ความลำเอียง เพราะอารมณ์รัก โกรธ กลัว และเขลา



กิจกรรม “สิทธิใคร ใครก็หวง” (Human Rights)

- สิทธิ = อำนาจอันชอบธรรมที่กฎหมายรับรองให้กระทำการใด ๆ โดยสุจริตได้อย่างอิสระ แต่ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิของคนอื่น
- ส่วนบุคคล = เฉพาะตัว เฉพาะบุคคล
- สาธารณะ = บุคคล ทรัพย์สิน ประโยชน์ของส่วนรวมที่มีไว้เพื่อประโยชน์ร่วมกันของสังคม
- คำพูดสร้างความเกลียดชัง = คำพูดที่โจมตีต่อบุคคลหรือกลุ่ม โดยมีอคติ เช่น สีผิว ศาสนา ความเชื่อ เชื้อชาติ เพศ ความพิการ เพศสภาพ
- เสรีภาพ = ความสามารถที่จะกระทำการใด ๆ ได้ตามที่ตนปรารถนา โดยไม่มีอุปสรรคขัดขวาง เช่น เสรีภาพในการพูด เสรีภาพในการนับถือศาสนา



กิจกรรม “หรือว่าไม่เคยคิด” (Critical Thinking)

- หลักฐานทางประวัติศาสตร์ = เครื่องแสดงประกอบเพื่อยืนยันว่าสิ่งนั้นเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์
- ความจริง = สิ่งที่เป็นอย่างนั้นแน่นอน ไม่กลับเป็นอย่างอื่น
- ข้อเท็จจริง = ข้อความหรือเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือที่เป็นอยู่ตามความจริง
- บรรทัดฐานทางสังคม = กลุ่มที่มีพันธะเกี่ยวข้องกัน และที่แสดงเอกลักษณ์ออกมา โดยการผูกพันลักษณะของเชื้อชาติและสัญชาติเข้าด้วยกัน
- สิ้นสุด = ทรัพย์สินที่ฝ่ายชายให้แก่บิดามารดา ผู้รับบุตรบุญธรรม หรือผู้ปกครองฝ่ายหญิง เพื่อตอบแทนการที่หญิงยอมสมรส

กิจกรรรม “ให้คุกกี้ทำนายกัน” (Digital Footprint)

- ความเสี่ยง = คุณลักษณะเฉพาะตัวที่บ่งบอกหรือมีความซ้ำซ้อนของตัวบุคคล สังคม ประเทศ
- ร่องรอยบนโลกไซเบอร์ = ร่องรอยจากการสื่อสารผ่านทางเครื่องอิเล็กทรอนิกส์อัตโนมัติ ระบบออนไลน์ที่สามารถช่วยในการกำหนดพฤติกรรม เป้าหมายการตลาด สื่อสังคม หรือบริการความสัมพันธ์ออนไลน์อื่น ๆ ได้

กิจกรรรม “ความเสี่ยงสูง” (Staying Safe Online)

- การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ = หาความไม่ดีใส่หรือแกล้งใส่ความโดยวิธีการต่าง ๆ ทางโลกไซเบอร์
- ความเสี่ยงบนโลกไซเบอร์ = การมีโอกาสได้รับความทุกข์หรืออันตรายจากพฤติกรรมการใช้สื่อ

กิจกรรรม “ล้วงลับจับแฮก” (Password Protection)

- การปกป้อง = การคุ้มครองป้องกันชุดคำสั่ง หรือข้อมูลในเครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ
- มิจฉาชีพ = การหาเลี้ยงชีพในทางผิด หรืออาชีพที่ผิดกฎหมาย
- รหัสผ่าน = เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ลับซึ่งรู้เฉพาะผู้ที่ตกลงกันได้ ซึ่งใช้เพื่อเข้าถึงข้อมูลหรืออุปกรณ์
- ความปลอดภัยของอุปกรณ์ไซเบอร์ = การป้องกันเครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติจากการขโมยหรืออันตรายต่ออุปกรณ์ ชุดคำสั่ง หรือข้อมูล





สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ



ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนา
สถาบันวิจัยและพัฒนา

