

คำนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารเป็นสิ่งจำเป็น ตั้งแต่ตื่นเช้าจนเข้านอนเราใช้อุปกรณ์ไฮเทคและเสพข้อมูลข่าวสารมากมาย สื่อถูกใช้อย่างทรงพลังในการโน้มน้าวชักจูง สร้างภาพให้เราคิดเราเชื่อตามนั้น นานวันเข้าก็สะสมกลายเป็นความรู้ความจริงในหัวเรา ทำให้บางครั้งเราไม่ต้องหยุดคิดหรือตั้งคำถามก่อนตัดสินใจซื้อหรือทำอะไรบางอย่าง

การรู้เท่าทันสื่อ ทำให้เราหลุดพ้นจากอิทธิพลของสื่อ หลุดจากสิ่งที่สื่อพยายามประกอบสร้างให้เราเชื่อตามนั้น ทำให้เราสามารถคิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบได้ว่าสิ่งใดจริงสิ่งใดเท็จ สิ่งใดดีมีคุณค่าจริงๆ สามารถเลือกใช้ประโยชน์จากสื่อได้ การรู้เท่าทันตนเองจะทำให้เราไม่หลงอยู่ในกระแสของบริโภคนิยม สิ่งเหล่านี้เป็นคุณสมบัติของพลเมืองยุคใหม่ที่ประเทศชาติต้องการ

การนำสื่อมาใช้ในการเรียนการสอน นอกจากจะทำให้นักเรียนได้ทันเหตุการณ์ ได้ติดตามข่าวสารความเป็นไปของบ้านเมืองทั้งในระดับท้องถิ่นและสากลแล้ว การพูดคุยอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ การสืบค้นเพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ข้อสงสัยต่างๆ ทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนมุมมองซึ่งกันและกัน เป็นพลเมืองตื่นรู้ หากครูผู้สอนรู้จักตั้งคำถามให้นักเรียนได้อภิปรายเพิ่มเติมว่าหากสถานการณ์ในข่าวเกิดกับตัวนักเรียนหรือในชุมชนที่อยู่อาศัยของนักเรียน นักเรียนจะอย่างไร เป็นการฝึกฝนการมีส่วนร่วมในการมองและแก้ไขปัญหาในฐานะที่เราเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ไม่ควรเพิกเฉยกับปัญหาที่อาจส่งผลกระทบต่อมาถึงตัวเราในวันใดวันหนึ่งก็ได้

เอกสารชุดนี้ เป็นการรวบรวมเนื้อหาและแนวทางการจัดกิจกรรมสำหรับครูเพื่อนำไปพัฒนาความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยให้กับนักเรียน คงไม่ใช่สูตรสำเร็จตายตัวที่จะต้องทำตามตัวอย่างในเล่ม ครูจะเป็นผู้คิดใหม่ทำใหม่ เลือกใช้ ประยุกต์ใช้ให้เหมาะกับนักเรียนของตนเอง ครูจะเป็นผู้สร้างสื่อการเรียนรู้ แบบฝึกหัด และกิจกรรมใหม่ๆ มาใช้ฝึกฝนนักเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิด การตั้งคำถาม และการสืบเสาะค้นหาคำตอบ แสดงออกและมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ให้กลายเป็นนิสัยถาวร เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคมและประเทศชาติต่อไป

มีนาคม 2559

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

สารบัญรูปภาพ

รูปภาพ	หน้า
รูปที่ 1 : พลเมืองเท่ากันสื่อ	16
รูปที่ 2 : การประเมินสื่อ	31
รูปที่ 3 : ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	43
รูปที่ 4 : อีสาระทางการเรียนรู้แห่งศตวรรษใหม่	66
รูปที่ 5 : ขั้นตอนการทำโครงการ	81

บทนำ : ชุดฝึกอบรม รู้เท่าทันสื่อ เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย

โดย ดร.ศรีดา ตันตะอติพานิช

ผู้จัดการ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

ที่มาและความสำคัญ

ทุกวันนี้เราเสพข่าวสารข้อมูลผ่านช่องทางต่างๆ มากมายอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ ข่าวสารมีความสำคัญในฐานะที่เป็นกลไกการสื่อสารของสังคม ลองคิดดูว่าหากสื่อนำเสนอแต่เรื่องหดหู่สะเทือนใจ หรือเต็มไปด้วยโฆษณาที่เน้นให้เราจับจ่ายใช้สอยสินค้าฟุ่มเฟือย ละครตบตี ชิงดีชิงเด่น ข่าวอาชญากรรมหรือการเมืองที่ไม่สร้างสรรค์ คนในสังคมที่เป็นผู้เสพสื่อจะเป็นอย่างไร ผู้คนคงสิ้นหวังเพราะคิดว่าสังคมทาร์นโหดร้ายเนื่องจากเห็นข่าวอาชญากรรมและภาพหดหู่สะเทือนใจอยู่ทุกวัน เราคงมีค่านิยมฟุ้งเฟ้อมากกว่าพอเหมาะพอเพียงเพราะหลงไปกับโฆษณาที่บอกว่าสินค้าตัวนั้นดีตัวนี้ใช้แล้วจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ละครที่นางร้ายแย่งชิงพระเอกสร้างค่านิยมอะไร สร้างความเข้าใจแบบไหนให้เด็กๆ ของเรา

การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร เข้ามามีบทบาทสำคัญก็ตรงนี้ การรู้เท่าทันสื่อบอกเราว่าสิ่งที่เราเห็นไม่ใช่ความจริงทั้งหมด สื่อมีคนประกอบสร้างขึ้น มีคนเขียนสคริปต์ มีการตกแต่งภาพบรรยากาศ ใช้เทคนิคมากมาย มีวัตถุประสงค์ที่อยู่เบื้องหลัง เช่น ต้องการนำเสนอความจริง ทำให้เราเชื่อหรือคล้อยตาม ทำให้เรามีอารมณ์ร่วม ทำให้เชื่อว่าสินค้าตัวนี้ดี นำใช้ ใช้แล้วจะดูดีมีคุณค่าเหมือนกับดารานางแบบคนนั้น ฯลฯ เราเรียนรู้เท่าทันสื่อเพื่อจะได้ไม่คล้อยตาม ไม่หลงเชื่อโดยง่าย สามารถที่จะคิดวิเคราะห์ได้ด้วย รู้จักหาข้อมูลเพิ่มเติม หาข้อมูลโต้แย้ง รู้จักประเมินคุณค่า เลือกรับเลือกใช้ประโยชน์จากสื่อ หลุดจากอิทธิพลการครอบงำของสื่อได้ นั่นเอง

ประเทศของเราปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ประชาชนมีอำนาจสูงสุดในการปกครองประเทศ นั่นหมายถึงการที่ประชาชนมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกและใช้อำนาจอย่างสร้างสรรค์ หากประชาชนใช้พลังอำนาจที่มีอย่างไม่เหมาะสมจะเกิดอะไรขึ้น ตัวอย่างเช่น นาย กอ เลือกสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร หรือ ส.ส. ที่แจกเงินชาวบ้าน หรือ นาย ขอ เลือก ส.ส. จากการอ่านป้ายนโยบายที่สวยหรูแต่เป็นไปไม่ได้เลยในทางปฏิบัติ นาย งอ เลือกเพราะเคยเห็น ส.ส. คนนี้ในโฆษณาทางทีวี ส.ส. จะต้องเข้าไปนั่งในสภาทำหน้าที่บริหารงบประมาณซึ่งมาจากเงินภาษีของพวกเราเป็นเวลานานถึง 4 ปี การได้ ส.ส. ที่ดีหรือไม่ดี เศรษฐกิจจะขึ้นหรือลง ประเทศจะพัฒนามากหรือน้อย จึงขึ้นอยู่กับ การเลือก ส.ส. ของพวกเราทุกคนด้วย ซึ่งก็เกี่ยวข้องกับพื้นฐานการรับข้อมูลข่าวสาร การคิดวิเคราะห์ การประเมินคุณค่าข้อมูลข่าวสาร การถูกโน้มน้าวชักจูงให้เชื่อโดยง่าย หรือเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันตนเองด้วย

อย่าคิดว่าการเมืองเป็นเรื่องไกลตัว ถนนซรุระหน้าบ้าน แสงสว่างในซอยหลังบ้าน ขยะเหม็นในหมู่บ้าน บริการด้านการศึกษาและสาธารณสุขจะดีหรือไม่ดี ราคาสินค้าอุปโภคบริโภคจะแพงหรือถูก ปัญหาโรงงานอุตสาหกรรมปล่อยน้ำเสียลงแหล่งน้ำที่กลับมาเป็นน้ำประปาให้เราใช้ดื่มกิน ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องไกลตัว

นักการเมืองซึ่งงบประมาณที่มาจากเงินภาษีในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้ ผู้ใหญ่บ้านซึ่งบปรับปรุงถนนในหมู่บ้าน ติดหลอดไฟเพื่อเพิ่มแสงสว่างในซอยให้ลูกบ้านได้เดินในซอยอย่างปลอดภัย ซึ่งงบประมาณจัดการเรื่องขยะในชุมชน รัฐบาลออกนโยบายควบคุมโรงงานอุตสาหกรรมป้องกันการปล่อยของเสียลงแหล่งน้ำ ควบคุมราคาสินค้า อุดหนุนการศึกษาและสาธารณสุขเพื่อให้ประชาชนได้รับบริการพื้นฐานที่ดีในราคาประหยัด ฯลฯ ถ้าเราเลือกนักการเมืองที่ไม่ดีเข้าไป ไม่ว่าจะเป็่นนักการเมืองท้องถิ่นหรือนักการเมืองระดับชาติ เขาจะใช้งบประมาณหรือเงินภาษีของเราสร้างประโยชน์ให้เราหรือไม่

เด็กนักเรียน ยังไม่มีสิทธิในการเลือกตั้ง จึงไม่เกี่ยวข้องกับการเมือง ความเชื่อนี้ไม่เป็นความจริง เพราะแม้ นักเรียนจะยังไม่ได้เลือกตั้ง แต่นักเรียนทุกคนต้องเสียภาษี เราทุกคนเสียภาษีผ่านการซื้อสินค้า ภาษีมูลค่าเพิ่มเป็นรายได้อย่างหนึ่งของรัฐที่ถูกนำไปใช้ในการพัฒนาประเทศ ดังนั้น นักเรียนมีสิทธิที่จะรู้ว่านักการเมืองนำเงินภาษีของนักเรียนไปใช้ทำอะไร ใช้ในทางที่ดีหรือไม่ การปลูกฝังให้นักเรียนติดตามข้อมูลข่าวสารรอบตัว ทั้งข่าวสารในชุมชนท้องถิ่นและข่าวสารในระดับชาติ รวมถึงข่าวสารรอบโลก ทำให้นักเรียนรับรู้ความเป็นไปของสถานการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลต่อตัวนักเรียนและครอบครัว ต่อประเทศชาติ สามารถตรวจสอบและมีส่วนร่วมได้ในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งของสังคม การรู้เท่าทันสื่อทำให้นักเรียนเลือกใช้ข่าวสารได้อย่างเหมาะสม

พลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย จึงหมายถึง การมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกในทางสร้างสรรค์ ร่วมกันพัฒนาประเทศ ประชาชนในฐานะผู้บริโภคสื่อ ควรจะรู้เท่าทันสื่อเพื่อให้สามารถเลือกรับและใช้ประโยชน์จากสื่อ ด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณ ใช้เหตุผล ทำความเข้าใจ แยกแยะ เรียนรู้ เชื่อมโยงความรู้ได้เอง สามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นในสังคม สามารถค้นหาข้อมูลคำตอบ ได้แย่งอย่างมีเหตุผล มีส่วนร่วมในการตัดสินใจของสังคม หรือรวมกลุ่มกันทำงานขับเคลื่อนเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นให้สังคมและประเทศชาติได้

ในปัจจุบัน ICT ได้เข้ามามีบทบาทมากในแง่ของการทำให้ประชาชนได้เข้าถึงข่าวสารข้อมูลปริมาณมากรวดเร็วทันใจ ตอบสนองความต้องการทุกเพศทุกวัย ทุกที่ทุกเวลา ผู้เสพสื่อในปัจจุบัน อาจเป็นผู้ผลิตและเผยแพร่เนื้อหาสาระได้ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ เราอาจส่งต่อข่าวการงดจ่ายน้ำประปาหรือการปิดธนาคารให้เพื่อนๆ ก่อนที่จะเช็กข่าว ทำให้คนแห่กักตุนน้ำและถอนเงินจากธนาคาร ข้อมูลข่าวสารที่ไม่เป็นความจริงจะทำให้เกิดปัญหาในสังคม พ่อแม่มักหิยยื่นอุปกรณ์ ICT อย่างสมาร์โฟนหรือแท็บเล็ตให้บุตรหลาน โดยไม่ได้สอนให้รู้จักเลือกรับเลือกใช้ เลือกแชร์ข้อมูลข่าวสาร สื่อยังมีผลต่อพัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก

ในต่างประเทศ การรู้เท่าทันสื่อถูกบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในห้องเรียนแล้ว รวมถึงการใช้ข่าวสารเพื่อการการคิดวิเคราะห์และพัฒนาการมีส่วนร่วมในฐานะตนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน สังคม ประเทศชาติ และโลก ครูจะให้นักเรียนอ่านข่าวสารที่เกิดขึ้นทั้งในชุมชน ในเมือง และในประเทศอื่นๆ เลือกข่าวที่น่าสนใจมาพูดคุยอภิปรายว่ามีเหตุการณ์อะไร มีผลกระทบตอใคร อย่างไรบ้าง เด็กๆ สามารถแสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี มีคำถาม มีข้อเสนอแนะ ภายใต้การกระตุ้นและสร้างการมีส่วนร่วมของครูผู้สอน โดยไม่มีการตัดสินถูกผิด ดีหรือไม่ดี เป็นการเสริมสร้างทักษะการสืบค้น การอ่าน คิดวิเคราะห์ รับฟัง การกล้าแสดงออกทางความคิด การเคารพและยอมรับความแตกต่าง การนำเสนอทางออกโดยใช้หลักการเหตุผล การมีส่วนร่วมในการ

แก้ไขปัญหของสังคม ฯลฯ ทักษะและคุณสมบัติเหล่านี้เป็นสิ่งที่เราต้องการสร้างให้เกิดขึ้นในเด็กและเยาวชนของเราซึ่งเป็นพลเมืองของชาติ

เราควรส่งเสริมให้เกิดห้องเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าว โดยการสนับสนุนองค์ความรู้ เครื่องไม้เครื่องมือ ตัวอย่างวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายเพียงพอที่ครูจะสามารถนำไปปรับใช้เพื่อสร้างเด็กให้เป็นพลเมืองที่ตื่นตัว ตื่นรู้ สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ ยอมรับความหลากหลาย และต้องการมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์

เป้าหมาย

เด็กและเยาวชน รวมถึงบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านรู้เท่าทันสื่อเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ครูผู้สอนมีแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็ก เยาวชน ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. เน้นการสร้างทัศนคติ ค่านิยม ที่ดีในการดำเนินชีวิต โดยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ เคารพในความแตกต่าง การเป็นพลเมืองที่ตื่นตัว ตื่นรู้ สนใจข่าวสารบ้านเมืองและความเป็นไปรอบตัวและรอบโลก ต้องการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์
2. บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือจะต้องกระตุ้นหรือเอื้ออำนวยให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมากที่สุด โดยจะต้องเคารพในความคิดเห็นของนักเรียนทุกคน ยอมรับในความแตกต่างด้านร่างกายและสติปัญญา ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง โดยไม่ตัดสินถูกผิด ไม่มีโง่หรือฉลาด ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการทำงานเป็นกลุ่มที่มีผู้นำ-ผู้ตาม สลับบทบาทกันได้ ได้ร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนและในชุมชนท้องถิ่น การมีจิตสาธารณะ ยึดมั่นในความซื่อสัตย์ คุณธรรมจริยธรรม เป็นต้น
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การเล่นเกม อ่านข่าวแล้วอภิปราย วาดภาพเล่าเรื่อง แสดงละครร่วมกับการพูดคุย การเดินสำรวจโรงเรียนและชุมชน การสัมภาษณ์ ฝึกปฏิบัติ ฝึกวิเคราะห์สถานการณ์และหาทางออก เป็นต้น
4. เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองในด้านการติดตามข่าวสารข้อมูลความเป็นไปต่างๆ ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ การประเมินคุณค่าของข่าวสารสารสนเทศ การวิพากษ์วิจารณ์โดยใช้เหตุผลและข้อเท็จจริง การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือขับเคลื่อนงานเพื่อประโยชน์สาธารณะ

โครงสร้างของ ชุดฝึกอบรม รู้เท่าทันสื่อเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย แบ่งออกเป็น 6 หน่วย
ได้แก่

หน่วยที่ 1 : พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย 2 กิจกรรม

หน่วยที่ 2 : สื่อและอิทธิพลของสื่อ ประกอบด้วย 2 กิจกรรม

หน่วยที่ 3 : ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ศักยภาพของพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย
ประกอบด้วย 2 กิจกรรม

หน่วยที่ 4 : Project Based Learning (PBL) อีกระทางการเรียนรู้แห่งศตวรรษใหม่
ประกอบด้วย 1 กิจกรรม

หน่วยที่ 5 : พลเมืองถึงพร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย 2 กิจกรรม

หน่วยที่ 6 : พลเมืองรู้กฎหมาย ประกอบด้วย 2 กิจกรรม

หน่วยที่ 1 : พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ

โดย สุจิตรา สารอินทร์ หัวหน้าโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีที

อรรพิน หอวิมานพร วิทยากรกระบวนการเรียนรู้

“ให้รัฐมีหน้าที่สร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ รู้เท่าทันสื่อ เลือกที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อ ฟังตนเองได้ เคารพหลักความเสมอภาค เคารพความแตกต่าง มีวินัย เคารพสิทธิของผู้อื่น เคารพกติกา ยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรม ตระหนักในหน้าที่ รับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม ทั้งนี้รัฐจะต้องให้การศึกษารื่องพลเมืองด้วยการกำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งของ หลักสูตรในสถานศึกษาทุกระดับ ทั้งในระบบและนอกระบบ รวมทั้งผู้ที่พ้นวัยศึกษาด้วย”

ร่างรัฐธรรมนูญ ปี 2557

ความเป็นพลเมืองในระบอบการปกครองจากอดีตถึงปัจจุบัน

พลเมือง (Citizenship) คือ สถานภาพของบุคคลที่จารีตประเพณีหรือกฎหมายของรัฐรับรอง ซึ่งให้สิทธิและหน้าที่แห่งความเป็นพลเมืองแก่บุคคล ซึ่งอาจรวมสิทธิออกเสียงเลือกตั้ง สิทธิการทำงานและอาศัยอยู่ในประเทศ สิทธิกลับประเทศ สิทธิครอบครองอสังหาริมทรัพย์ การคุ้มครองทางกฎหมายต่อรัฐบาลของประเทศ และการคุ้มครองผ่านกองทัพหรือการทูต พลเมืองยังมีหน้าที่บางอย่าง เช่น หน้าที่ปฏิบัติตามกฎหมายของรัฐ จ่ายภาษีหรือรับราชการทหาร บุคคลอาจมีความเป็นพลเมืองมาก ส่วนบุคคลที่ไม่มีความเป็นพลเมือง เรียกว่า ผู้ไร้สัญชาติ

อ้างอิง : www.wikipedia.com

ความเป็นพลเมืองเป็นเรื่องของการมีสิทธิ เสรีภาพ การมีส่วนร่วมทางการเมืองในชีวิตของชุมชน พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยถือว่าเป็นพลเมืองที่ต้องมีคุณสมบัติเฉพาะที่จะนำประเทศไปสู่สันติสุขด้วยวิถีประชาธิปไตย ซึ่งรวมการมีอิสรภาพ การพึ่งตัวเองได้ การมีสิทธิ การเคารพสิทธิ มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เคารพกติกาบ้านเมือง ไม่ใช้ความรุนแรง มีจิตสาธารณะ เป็นต้น การที่ประเทศใดจะพัฒนาประชาธิปไตยให้ก้าวหน้าไปได้ด้วยดี จึงขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ รวมทั้งการที่ประชาชนมีความเป็นพลเมืองสูงด้วย

ประวัติของความเป็นพลเมืองในประเทศตะวันตก	
ในยุคสมัยโบราณกาล	ความเป็นพลเมืองเป็นเอกสิทธิ์ของชนชั้นสูง ซึ่งมีอิสระทางด้านเศรษฐกิจความคิดและเวลาเพื่อปฏิบัติหน้าที่พลเมือง เช่น การสมัครรับการเลือกตั้ง การเป็นทหาร ความเป็นพลเมืองเป็นสัญลักษณ์ของการเป็นฐานันดรศักดิ์ ประชาชนส่วนใหญ่ไม่มีสิทธิในความเป็นพลเมือง โดยเฉพาะ สตรี ทาส หรือคนป่าเถื่อน
ในยุคสมัยกลาง	ยุคสมบูรณาญาสิทธิราชย์ในยุโรป แนวคิดแบบพลเมืองสูญหายไป เน้นความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์เท่านั้น พลเมืองไม่มีสิทธิเข้ามามีบทบาททางการเมือง จึงไม่ต้องมีจริยธรรมแบบพลเมือง ไม่มีสัญญาประชาคมระหว่างประชาชนและรัฐ มีแต่ความสัมพันธ์แบบจงรักภักดีระหว่างกษัตริย์และประชาชน
ปฏิวัติฝรั่งเศสและอเมริกา	เกิดกระแสเสรีนิยมที่มีแนวคิดที่เน้นความสัมพันธ์ของประชาชนและรัฐแทน ซึ่งจากการปฏิวัติฝรั่งเศสเป็นเหตุเริ่มต้นของการผสานความเป็นพลเมืองกับชาติไว้ด้วยกัน
ระหว่างศตวรรษที่ 19-20	อุดมการณ์แบบเสรีนิยมทำให้นิยามของความเป็นพลเมืองกลายเป็นเรื่องของสิทธิและเสรีภาพ ซึ่งเป็นอุดมคติของความเสมอภาคและเสรีภาพ พลเมืองทุกคนมีเหตุผลและมีทางเลือกที่เท่าเทียมกัน ไม่จำกัดเรื่องชนชั้นหรือเพศ แต่อย่างไรก็ตามความเสมอภาคนี้ก็ยังเป็นแค่ประเด็นในกฎหมายเท่านั้น
หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา	เกิดรัฐสวัสดิการขึ้นมา เช่น การได้รับเงินชดเชยหากว่างงาน การได้รับเงินบำเหน็จ เป็นต้น ด้วยเห็นว่า รัฐต้องมีหน้าที่คุ้มครองพลเมืองทางด้านสังคมด้วย ไม่ใช่เพียงแค่ความเสมอภาคในกฎหมายเท่านั้น

ความเป็นพลเมืองได้ถูกกำหนดเป็นความสัมพันธ์ระหว่างประชาชนและรัฐ ในขณะที่รัฐให้ความคุ้มครองประชาชนในการมีส่วนร่วมที่จะรักษาสถาบัน ทั้งนี้โดยระบอบที่แตกต่างกันได้มีความสัมพันธ์กับรูปแบบของการเป็นพลเมืองที่ต่างกัน นอกจากนี้ บทบาทของพลเมืองยังมีความแตกต่างกันภายใต้ระบอบการปกครองที่ต่างกัน เพราะต้องการการสนับสนุนสิ่งที่แตกต่างกันของระบอบเหล่านี้

ประเภทของความเป็นพลเมือง 3 ประเภท

Joel Westheimer และ Joseph Kahne ได้พัฒนาประเภทของการเป็นพลเมืองเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งขึ้นอยู่กับ การให้คุณค่าและการกระทำที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองที่ดี ประกอบด้วย

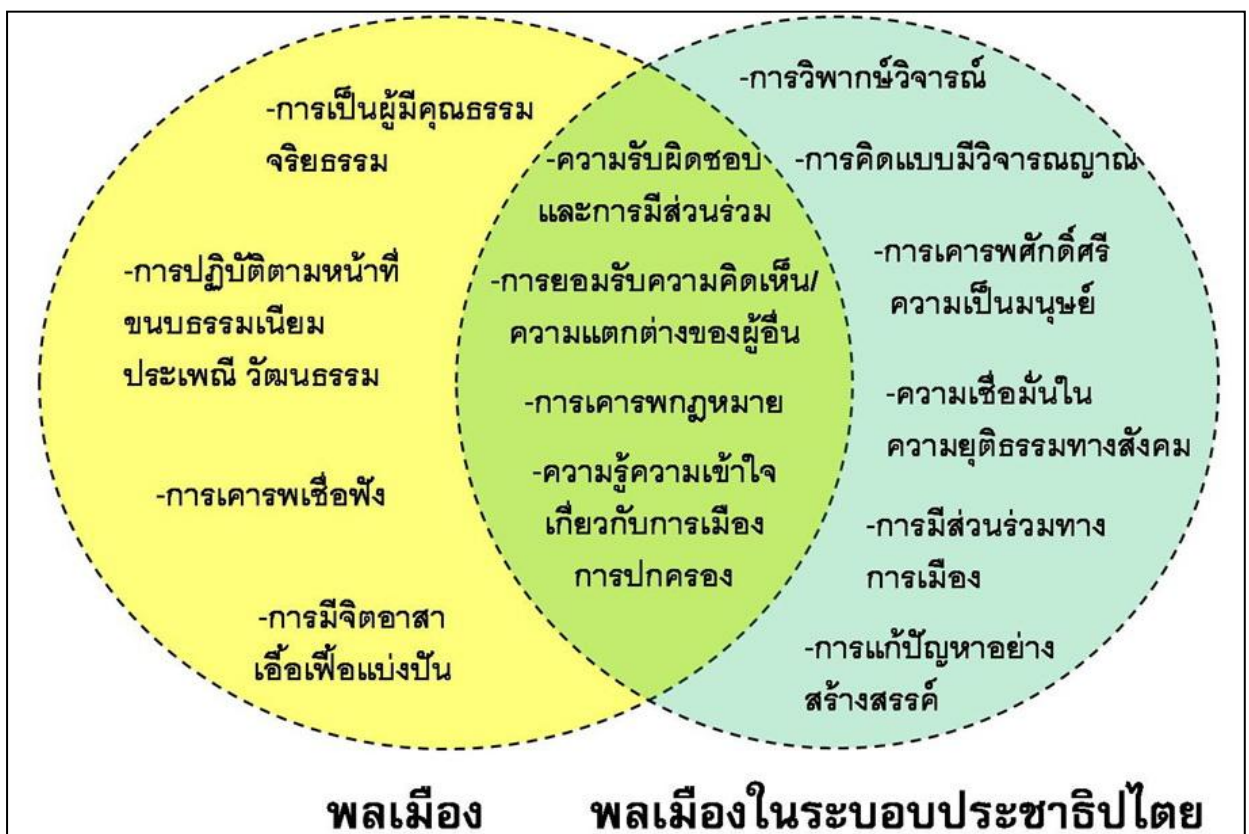
1. ความรับผิดชอบส่วนตัว
2. การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง
3. จิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม

	ความรับผิดชอบส่วนตัว	การมีส่วนร่วม ในความเป็นพลเมือง	จิตสำนึกเกี่ยวกับความ ยุติธรรมทางสังคม
ลักษณะ	<ul style="list-style-type: none"> ● มีหน้าที่รับผิดชอบในชุมชนของตน ● ทำงานอย่างสุจริตและจ่ายภาษี ● เคารพกฎหมาย ● การแยกขยะ การบริจาคโลหิต ● เป็นอาสาสมัครในช่วงที่วิกฤต 	<ul style="list-style-type: none"> ● เข้าร่วมเป็นสมาชิกของชุมชน และพยายามที่จะร่วมพัฒนาชุมชน ● ดูแลชุมชน โดยพยายามที่จะดูแลความต้องการสนับสนุนการพัฒนา เศรษฐกิจ หรือรักษาสิ่งแวดล้อม ● มีความรู้ที่รัฐทำงานอย่างไร ● มีความรู้กลยุทธ์เพื่อจะได้บรรลุวัตถุประสงค์ในการทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> ● ประเมินโครงสร้างทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจอย่างวิพากษ์วิจารณ์เพื่อเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง ● ค้นหาและบอกถึงสิ่งที่ไม่ได้รับความยุติธรรม ● รู้เรื่องความเคลื่อนไหวทางสังคมและวิธีการที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
ตัวอย่างของการกระทำ	สนับสนุนด้านอาหารแก่คนยากจน	ช่วยในการจัดระบบการจัดอาหารสำหรับคนยากจน	ทำการสำรวจว่าทำไมประชาชนถึงยังขาดแคลนด้านอาหารอยู่ และมีแนวทางอะไรในการแก้ไขปัญหา

	ความรับผิดชอบส่วนตัว	การมีส่วนร่วม ในความเป็นพลเมือง	จิตสำนึกเกี่ยวกับความ ยุติธรรมทางสังคม
แนวคิดหลัก	เพื่อเป็นการพัฒนาสังคม พลเมืองที่ต้องมีความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และปฏิบัติ ตามกฎหมายของชุมชน	เพื่อเป็นการแก้ไขและพัฒนา สังคม พลเมืองที่ดีต้องมีส่วน ร่วมและเป็นผู้ดำเนินการวาง ระบบและโครงสร้างของ สังคม	เพื่อเป็นการพัฒนาสังคม พลเมืองที่ดีต้องตั้งคำถาม โต้แย้งและเปลี่ยนระบบและ โครงสร้างที่ตั้งขึ้นเมื่อเกิด ความไม่ยุติธรรมขึ้นในสังคม

อ้างอิง : http://www.academia.edu/citizen_in_thailand

ในทุกสังคมย่อมต้องการพลเมืองทั้ง 3 แบบ เพราะหากมีแต่พลเมืองในระดับที่มีความรับผิดชอบเพียง
อย่างเดียวก็ยังไม่เพียงพอที่จะพัฒนาประเทศชาติหรือสังคมโดยรวมได้ แนวคิดหรือแนวปฏิบัติจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่
จะต้องขยายไปสู่เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมและพลเมืองที่มุ่งเน้นความมีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคมให้
มากขึ้น แนวคิดดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ กลุ่มที่สนใจเรื่องการศึกษาหน้าที่พลเมืองไทย (Thai Civic
Education) ที่ได้นำเสนอไว้ว่า คุณลักษณะของพลเมืองในระบบประชาธิปไตยนั้น แต่เดิมสังคมไทยให้ความสำคัญ
กับคำว่า คนดี แต่เมื่อศึกษาให้ลึกซึ้งแล้ว มิติของการเป็นคนดีนั้นต้องขยายไปสู่การมีความรู้ความเข้าใจเชิง
การเมืองด้วย จึงจะได้พลเมืองที่มีคุณลักษณะครบถ้วนและเป็นพลเมืองตามความหมายที่แท้จริงได้



อ้างอิง : Thai Civic Education

การรู้เท่าทันสื่อ คือ คุณภาพของความเป็นพลเมือง

การเตรียมพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยจำเป็นต้องให้การศึกษา ให้ความรู้ ทักษะกระบวนการคิด เจตคติ ค่านิยมที่สอดคล้องกับวิถีประชาธิปไตย โดยที่ “การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)” เป็นคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 นี้ ด้วยเห็นได้จากการให้ความสำคัญของรัฐบาล ในปี 2557 ที่ได้กำหนดกรอบการจัดทำร่างรัฐธรรมนูญเรื่องนี้ขึ้นมาอย่างเร่งด่วน

“นายมานิจ สุขสมจิตร ประธานคณะอนุกรรมการพิจารณากรอบการจัดทำรัฐธรรมนูญคณะที่ 1 ว่าด้วยความเป็นพลเมืองและสิทธิพลเมือง ในกรรมาธิการยกร่างรัฐธรรมนูญ กล่าวว่า ขณะนี้กรรมาธิการยกร่างรัฐธรรมนูญเห็นชอบในบทบัญญัติที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองและสิทธิพลเมือง ที่ระบุว่า “ให้รัฐมีหน้าที่สร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ รู้เท่าทันสื่อ เลือกที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อ ฟังตนเองได้ เคารพหลักความเสมอภาค เคารพความแตกต่าง มีวินัย เคารพสิทธิของผู้อื่น เคารพกติกา ยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรม ตระหนักในหน้าที่ รับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม ทั้งนี้รัฐจะต้องให้การศึกษารื่องพลเมืองด้วยการกำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งของ หลักสูตรในสถานศึกษาทุกระดับ ทั้งในระบบและนอกระบบ รวมทั้งผู้ที่พ้นวัยศึกษาด้วย”

การกำหนดประเด็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อไว้ในรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ในหมวดว่าด้วยแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐนี้ มีกลไกที่กำกับให้การดำเนินงานของรัฐเป็นไปตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญที่อยู่ในกฎหมายหลายฉบับที่เกี่ยวข้อง ในเบื้องต้น หน่วยงานหลักที่เป็นฝ่ายปฏิบัติการ คือ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ที่ต้องกำหนดโครงการเพื่อดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง กระทรวงศึกษาธิการที่ต้องกำหนดหลักสูตรที่สอดคล้องกับรัฐธรรมนูญ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่ออย่าง สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และหน่วยงานภาคีด้านการศึกษาสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน อีก 7 หน่วยงานทำหน้าที่สร้างพลเมืองที่มีคุณภาพที่รู้เท่าทันสื่อ โดยเป้าหมายหลักของ กสทช. และภาคีทั้ง 7 นั้นจะดำเนินการภายใต้ยุทธศาสตร์เดียวกัน คือ ขับเคลื่อนนโยบายเชิงรุกเพื่อสร้างให้พลเมืองมีศักยภาพและรู้เท่าทันสื่อผ่านกระบวนการวิธีต่างๆ ปลุกฝังโดยให้พลเมืองมีทักษะ 3 ประการนี้ในตนเองซึ่ง เป็นสิ่งที่แสดงออกได้ว่าพวกเขาเป็นผู้ที่รู้เท่าทันสื่อ คือ

1. **รู้เท่าทันตัวเอง** หมายถึง

มีสติในการบริโภคสื่ออย่างเหมาะสมและพอดี ไม่ตกเป็นทาสของสื่อ

2. **รู้เท่าทันสื่อ** หมายถึง

ตระหนักในอำนาจว่าตัวเองมีสิทธิในการเลือกรับข่าวสาร วิเคราะห์เป็น และตัดสินใจได้ มีทักษะหรือความสามารถในการ ใช้สื่ออย่างรู้ตัว และใช้สื่ออย่างตื่นตัว เป็น **พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Citizen)** คือ พลเมืองที่มีความสามารถด้านข่าวสาร รู้จักเลือกรับ กลั่นกรองข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับและใช้ประโยชน์จากสื่อผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ มีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และใช้เหตุผลด้วย

การพิจารณาข้อเท็จจริง เปรียบเทียบข้อมูลและวิธีการนำเสนอจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย สามารถ แยกแยะระหว่างความเชื่อ ความคิดเห็น และข้อเท็จจริงได้ สามารถใช้สื่อเพื่อแสดงความคิดเห็น เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งเคารพสิทธิการแสดงออกทางความคิดของผู้อื่นด้วย มีความตระหนักในหน้าที่คือ การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ ร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคม และสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้าง เผยแพร่สื่อ ขยายความรู้ที่ช่วยขับเคลื่อนสังคมและช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส คุณลักษณะและทักษะเหล่านี้ก็ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตตนเอง ชุมชน สังคมและประเทศชาติ ทั้งนี้ พลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อจะมีพฤติกรรม การใช้สื่อทั้ง 2 แบบ คือ

2.1 พลเมืองที่ใช้สื่ออย่างรู้ตัว หมายถึง สามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ และโต้ตอบได้อย่างมีสติรู้ตัว มีหลักการเหตุผล พร้อมทั้งสามารถตั้งคำถามต่อสื่อได้ว่า สื่อถูกสร้างขึ้น อย่างไร ใครเป็นเจ้าของสื่อ ใครผลิต และผลิตภายใต้ข้อจำกัดใด ควรเชื่อหรือไม่ หรือมีค่านิยมความเชื่อ อะไรที่แฝงมากับสื่อ นั้น

2.2 พลเมืองที่ใช้สื่ออย่างตื่นตัว หมายถึง แทนที่จะเป็นฝ่ายตั้งรับอย่างเดียว ในฐานะที่เป็น พลเมืองที่มีสติ มีส่วนร่วม และมีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมในสังคม จึงต้องเป็นฝ่ายรุกด้วยการ แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร สื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพ และสามารถส่งข้อมูล ข่าวสารได้หลากหลายรูปแบบด้วยตนเอง ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ และมีส่วนร่วมที่จะพัฒนาสื่อต่างๆ ให้ดีขึ้น เช่น ท้วงติงหรือร้องเรียนเมื่อพบสื่อที่ไม่เหมาะสม เพื่อเรียกร้องสิทธิของผู้บริโภคสื่อ ฯลฯ

3. รู้เท่าทันสังคม หมายถึง

มีความรู้รอบด้านในทุกเรื่อง ทั้งเศรษฐกิจ การเมือง สังคม สิ่งแวดล้อม ฯลฯ

โครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีที ภายใต้การดำเนินงานของมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สนับสนุน การดำเนินงานโดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ได้เล็งเห็นความสำคัญของการสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อในวิถี ประชาธิปไตยเช่นเดียวกัน จึงได้จัดทำชุดฝึกอบรมนี้ขึ้นมาเพื่อนำไปเผยแพร่ อบรมให้ความรู้กับครูและนักเรียน ตลอดจนผู้ที่สนใจทั่วไป

พลเมืองตื่นตัว คือ พลังขับเคลื่อนสังคมโลก

เมื่อข้อมูลข่าวสารและสื่อเทคโนโลยีถูกย่อลงให้อยู่ในมือของทุกคนได้ การเสพรับสื่อจึงเป็นเรื่องง่ายดาย และรวดเร็วมากเช่นกัน ซึ่งนั่นก็คือช่องทางเข้ามาของสื่อที่หลากหลายคละเคล้าปะปนกัน สีขาวบ้างสีดำนาง หรือออกเทาๆ บ้าง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นองค์ความรู้ที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองทุกคนในทุกประเทศ ที่กลายเป็นตัวชี้วัดความเจริญ แข็งแรง และยั่งยืนของประเทศนั้นๆ และเมื่อประเทศไทยได้เริ่มผลิตพลเมืองที่ ตื่นตัวมากขึ้นๆ ขบวนการขับเคลื่อนเหล่านี้ก็กลายเป็นแสงสว่างเล็กๆ ท่ามกลางความมืดมนของ ความโลก ความเห็นแก่ตัว การคดโกง ความปลิ้นปล้อนหลอกลวงของผู้มีอำนาจจัดการบริหารบ้านเมืองทั้งหลาย สร้าง กระแสการมีส่วนร่วมของภาคประชาชน การตื่นตัวต่อภัยอันตรายที่จะส่งผลกระทบต่อสังคมส่วนรวม และประเด็น

สำคัญที่น่าสนใจคือการตื่นตัวต่อเรื่องคุณธรรมจริยธรรมของทุกภาคส่วนในสังคม ดังตัวอย่างที่ยกมาเพื่อเป็นกรณีศึกษาต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

ขบวนการขับเคลื่อนของพลเมืองที่ตื่นตัว เพื่อคัดค้านการสร้างเขื่อนแม่วงก์อย่างสันติ

เมื่อภาครัฐดำเนินการอย่างไม่ถูกต้องและไม่ชอบธรรม กลุ่มนักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมจากหลายภาคส่วนรวมทั้งประชาชนได้รวมตัวกันออกมาเคลื่อนไหวแสดงการไม่เห็นด้วยอย่างสันติ นำโดย อาจารย์ศศิน เฉลิมลาภ เลขาธิการมูลนิธิสืบนาคะเสถียร ด้วยการเดินเท้าจากอุทยานแห่งชาติแม่วงก์ถึงกรุงเทพฯ เพื่อเข้ามายื่นหนังสือต่อรัฐบาลให้ยุติโครงการดังกล่าวนี้ ปรากฏการณ์นี้เริ่มมาจากการนำประเด็นนี้มาสร้างเป็นสารคดีเกาติคดีการเดินเท้าคัดค้านและถูกนำมาเผยแพร่ผ่านโทรทัศน์เป็นตอนๆ ในรายการ คนค้นคน ตอน ศศิน เฉลิมลาภ 388 กม. จากป่าสู่เมือง ซึ่งมีผู้ติดตามและให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ประชาชนได้รับข้อมูลข่าวสารอีกด้านหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมเป็นบริเวณกว้าง ได้ตระหนักถึงความสูญเสียที่มีมากกว่าประโยชน์ที่ทางภาครัฐนำเสนอ และเมื่อรายการนี้ถูกระงับการออกอากาศ ยังเป็นการตอกย้ำให้ประชาชนได้เห็นถึงการถูกจำกัดสิทธิและเสรีภาพในการรับข้อมูลข่าวสาร การใช้อำนาจของภาครัฐในการปิดกั้นข้อเท็จจริงจึงยิ่งสร้างกระแสการติดตามสถานการณ์ให้ขยายวงออกไป เมื่อรายการไม่สามารถแพร่ภาพได้ทางโทรทัศน์ ก็ได้หันมาใช้ช่องทางออนไลน์ผ่าน Youtube แทน มีผู้เข้าไปติดตามชมและแชร์รวมทั้งเซฟเก็บเพื่อใช้เผยแพร่มากขึ้น และเลือกวิธีการทางเครือข่ายสังคม (Social Network) ด้วยการสร้างเพจเพื่อเป็นช่องทางการสื่อสารเผยแพร่ข้อมูล หรือเฝ้าระวังการถูกคุกคาม คือ “หยุด!!! เขื่อนแม่วงก์ STOP DAM” การก่อตัวขึ้นอย่างเงียบๆ ในเครือข่ายสังคม (Social Network) นี้เป็นกระแสที่ค่อยๆ ปลุกคนไทยให้ตื่นขึ้นมาสนใจเรื่องผลประโยชน์ของชาติ และติดตามการทำงานหรือตรวจสอบนโยบายอื่นๆ จากภาครัฐ จนท้ายที่สุดก็กลายเป็นพลังขับเคลื่อนที่มีประสิทธิภาพมากจนทุกภาคส่วนต้องลุกขึ้นมามีส่วนร่วมอย่างจริงจัง ซึ่งจะเห็นได้จากแคมเปญ “ยุติเขื่อนแม่วงก์” ในเว็บไซต์ Change.org ที่มีผู้สนับสนุนถึง 124,531 คน ซึ่งถือเป็นแคมเปญรณรงค์สิ่งแวดล้อมที่ใหญ่ที่สุด การสร้างภาพกราฟฟิกเพื่อโปรโมตกระแสคัดค้านที่ชาวเน็ตได้แชร์กันออกไปอย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนภาพโปรไฟล์เป็นภาพการคัดค้านต่างๆ เพื่อแสดงจุดยืนของตน การไปออกรายการโทรทัศน์ช่องต่างๆ เพื่อเผยแพร่ข้อมูลความรู้เรื่องสิ่งแวดล้อมและผลกระทบจากการสร้างเขื่อนของอาจารย์ศศินและผู้เกี่ยวข้อง และแม้แต่ผู้มีชื่อเสียงทางสังคมก็ยังร่วมกันแสดงจุดยืนนี้กันอย่างกว้างขวาง การระดมติดแฮชแท็ก (#Hashtag) #หยุดเขื่อนแม่วงก์ #NO DAM #StopMaeWongDam ฯลฯ ที่ถือว่าเป็นค่านิยมใหม่ที่แสดงออกถึงความคิดความเชื่ออุดมคติของตนเองและการรวมกลุ่มคนที่มีจุดยืนเดียวกันอีกด้วย ปรากฏการณ์พลเมืองตื่นตัวนี้ส่งผลให้ภาครัฐชะลอโครงการก่อสร้างไปอย่างไม่มีกำหนด และยังมีกระแสเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของภาคประชาชนคือมีการจัดตั้งกลุ่มเครือข่ายสิ่งแวดล้อมเพื่อเฝ้าระวังและทำหน้าที่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องต่อไป และเทรนด์ของการอนุรักษ์ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมก็กลับมาอยู่ในจิตสำนึกของพลเมืองอีกครั้ง รวมทั้งการเกิดขึ้นของเพจใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับประเด็นนี้ก็ร่วมกันทำหน้าที่เฝ้าและขับเคลื่อนสังคมต่อไป

อ้างอิง : www.change.org

ตัวอย่างที่ 2

ชาวบ้านจังหวัดน่านและประชาชน คัดค้านการตัดอุโมงค์ต้นไม้อายุเก่าแก่ เพื่อขยายถนนสายน่าน-วังผา

หลังจากได้มีข่าวว่าคนในพื้นที่และใกล้เคียงได้ร่วมกันออกมาคัดค้านการดำเนินการของกรมทางหลวง ก็ได้เกิดกระแสการแชร์ข้อมูล ภาพอุโมงค์ต้นสักขนาดใหญ่อายุเก่าแก่และร่มรื่นกระจายไปในโลกโซเชียล จึงมีการตื่นตัวของพลเมืองหลายภาคส่วน ทั้งกลุ่มอนุรักษ์ Big Tree ภาคประชาสังคม ชาวบ้าน และรวมถึงเยาวชนนักเรียนนักศึกษาจังหวัดน่าน มีการจัดตั้งแคมเปญผ่านโลกออนไลน์เพื่อรณรงค์ให้ประชาชนมาร่วมกันลงชื่อคัดค้านผ่านเว็บไซต์ Change.org สังคมออนไลน์ต่างร่วมกันคิดและสร้างรูปแบบการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ที่น่าสนใจเพื่อให้ประชาชนทั่วไปรับรู้และตื่นตัว เช่น การช่วยกันนำภาพถ่ายเก่าของอุโมงค์ต้นไม้ออกมาให้เห็นความร่มรื่นและเขียวชอุ่ม จนเกิดกระแสการเช็คอิน (Check In) คือ การเดินทางเพื่อไปเที่ยวและถ่ายรูปกับอุโมงค์ต้นไม้และอัปโหลดภาพพร้อมข้อความสัญลักษณ์ต่างๆ หรือการเปรียบเทียบกับสภาพของสถานที่อื่นๆ ทางภาคเหนือที่ต้นไม้ถูกตัดกลายเป็นภูเขาหัวโล้นและทำให้อุณหภูมิสูงขึ้น แม้กระทั่งคนดังต่างก็แห่แชร์ภาพรณรงค์หยุดตัดต้นไม้ถนนสายน่าน และที่ถือว่าเป็นนิมิตหมายอันดีคือการที่กลุ่มนักเรียนเยาวชนจังหวัดน่านได้ร่วมกันออกมาวาดรูปหัวใจเพื่อบอกรักและโอบกอดต้นไม้ ซึ่งได้ใจผู้คนไปอย่างมากเพราะเห็นว่าเป็นเยาวชนที่เป็นกำลังสำคัญของประเทศ แสดงการมีจิตสำนึกรักและหวงแหนธรรมชาติและชุมชน ประกอบกับข้อมูลเรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มีมานานและแย่งๆ จึงเกิดการตื่นตัวของหลายภาคส่วน ซึ่งทางภาครัฐต้องรีบออกมาระงับการตัดอุโมงค์ต้นสักหลังจากถูกต่อต้านอย่างหนัก และนำมาสู่การร่วมกันหาทางออก การทำประชาพิจารณ์ระหว่างภาครัฐคือ กรมทางหลวง และภาคประชาสังคม คือ กลุ่มนักอนุรักษ์ กลุ่มผู้สนับสนุนการขยายถนน และประชาชนที่ใช้ถนนเส้นดังกล่าวเป็นประจำ จนได้ข้อสรุปคือ ให้มีการย้ายต้นไม้ไปปลูกที่อื่น 250 ต้น และบางส่วนต้องตัดทิ้ง อย่างไรก็ตาม การตื่นตัวขึ้นของประชาชน แสดงถึงวุฒิภาวะและศักยภาพที่มากขึ้นของพลเมืองไทย และการตื่นตัวนั้นได้ปลูกให้เด็กเยาวชนกล้าที่จะแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระและสร้างสรรค์ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงสิทธิหน้าที่ของตนเองที่มีต่อสังคมส่วนรวมด้วย

อ้างอิง : www.change.org

ภาวะความเป็นพลเมือง เป็นตัวชี้วัดความเป็นประเทศ หากพลเมืองประเทศใดมีความเข้มแข็งและยั่งยืนขององค์ความรู้ย่อมสามารถขับเคลื่อนประเทศไปในทิศทางที่เหมาะสมกับความต้องการของพลเมืองได้โดยไม่ต้องรอหรืออยู่ภายใต้อำนาจรัฐ ในทางกลับกัน ประเทศที่ประชาชนขาดภาวะความเป็นพลเมือง ขาดปัญญา ก็ย่อมไม่อาจพัฒนาหรือยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในประเทศได้ และเป็นการง่ายที่จะถูกกดขี่ครอบงำจากผู้นำหรือผู้มีอำนาจ และที่สำคัญคือ ย่อมต้องถูกฉกฉวยและเอาเปรียบจากประเทศอื่นๆ ในที่สุด

พลเมือง

เท่าทันสื่อ

พลเมือง ที่ใช้สื่ออย่างรู้ตัว

โฆษณาเก๋ๆจริง
หรือแค่สื่อ
หรือเปล่า?

ใช้แล้วขาวจริงจ้ะ
หรือ?
ขาวแล้วดียังไง

สีผมเปลี่ยน
เก๋ๆไปปะ

พลเมือง ที่ใช้สื่ออย่างตื่นตัว

กรุณา คอลลาเจนคืออะไร?
มีประโยชน์อย่างไร

มีผลประโยชน์อะไรทำให้
ผิวดีได้เหมือนคนอื่นๆ

สินค้าผ่านการรับรอง
จากสำนักงานคณะกรรมการ
อาหารและยา (อย.) หรือเปล่า?

ผิวขาว มืออ่ำ

สารสกัด
อีกกว่า
100 ชนิด



ส่วนผสม

- ✓ Antioxidant ขาวขึ้นจากสูตรเดิม 2 เท่า
- ✓ Collagen ลดริ้วรอย ส่องลึก หลุมสิว
- ✓ Zinc ลดและขจัดทุกปัญหาผิว รุขุมขนกว้าง

ดื่มทุกวัน ขาวทุกวัน

ใช้ทาคะคิคล้ายทำ
บะเตกบะเตงภาพ
ใช้เราซื้อหรือเปล่า?

ถ้าพบความผิดปกติ
ต้องรีบแจ้งสำนักงาน
คณะกรรมการ
คุ้มครองผู้บริโภค(สคบ.)



รูปที่ 1 : พลเมืองเท่าทันสื่อ

ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจภาวะพื้นฐานของความเป็นพลเมืองที่ประกอบด้วยสิทธิและหน้าที่ ทบทวนบทบาทของตนเองต่อสังคมและสามารถแสดงออกซึ่งความคิดเห็น เจตคติ อุดมคติได้อย่างอิสระในเชิงสร้างสรรค์ และการได้ใช้ศักยภาพของตนเองช่วยเหลือหรือมีส่วนร่วมในสังคม

อุปกรณ์

1. ป้ายประเทศในฝันและข้อมูล 5 ประเทศ จำนวน 5 แผ่น กระจายติดที่ผนัง
2. กระดาษฟลิปชาร์ต 6 แผ่น
3. สีชอล์ก / เมจิก อื่นๆ กลุ่มละ 1 ชุด

กระบวนการกิจกรรม

1. ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามว่า หากผู้เรียนมีโอกาสเลือกประเทศในฝันที่ต้องการไปอยู่อาศัยได้ อยากเลือกไปใช้ชีวิตอยู่ในประเทศใดใน 5 ประเทศนี้ (ป้ายประเทศในฝันติดอยู่ที่ผนังห้อง) จากนั้นให้ผู้เรียนค่อยๆ อ่านเนื้อหาที่เป็นลักษณะเด่นของแต่ละประเทศจนครบทั้ง 5 ประเทศ แล้วเลือกประเทศในฝันของตนเองอย่างอิสระด้วยการนั่งลงตรงบริเวณป้ายประเทศที่ติดไว้
2. ผู้สอนเริ่มสอบถามกลุ่มผู้เรียนแต่ละกลุ่มที่เลือกประเทศที่ตนชอบ ว่าชอบอะไร เพราะเหตุใด จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนกันในส่วนที่ชอบและส่วนที่อาจไม่ชอบ และสำรวจว่ามีสิ่งใดบ้างที่ตรงกันมากที่สุดไล่ไปตามลำดับ
3. แจกกระดาษฟลิปชาร์ตให้ผู้เรียนกลุ่มละหนึ่งแผ่นพร้อมสี ให้วาดประเทศในฝันของตนด้วยคุณลักษณะที่ชื่นชอบร่วมกัน โดยสามารถเพิ่มเติมความคิดเห็นของตนเองหรือของกลุ่มได้ จากนั้นออกมานำเสนอ และให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันกับผู้ฟัง จนครบทุกกลุ่ม
4. ผู้สอนตั้งประเด็นการเรียนรู้ว่า มีอะไรที่ประเทศความจริงกับประเทศในฝันมีตรงกันบ้าง มีสิ่งใดในประเทศจริงที่เป็นปัญหาบ้าง และมีสิ่งใดที่เราสามารถปรับปรุงแก้ไขหรือทำให้ดีขึ้นให้เหมือนประเทศในฝันได้บ้าง และจะทำได้อย่างไร ใครเป็นคนทำ ตนเองจะมีส่วนช่วยได้อย่างไร
5. ผู้สอนแจกกระดาษฟลิปชาร์ตอีกหนึ่งแผ่นและให้ผู้เรียนทุกคนร่วมกันสร้างประเทศของเราที่น่าอยู่ขึ้นมา หรือผู้สอนอาจให้ผู้เรียนช่วยกันสร้างประเทศด้วยการใช้ตัวเองหรือร่างกายเพื่อนำเสนอเรื่องราวก็ได้ เช่น บทบาทสมมติ หรือการทำท่าเป็นเชิงสัญลักษณ์ ให้ผู้เรียนร่วมกันคิด
6. ผู้เรียนและผู้สอนสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้สอนบันทึกความคิดเห็นของผู้เรียนบนกระดาน

ประเด็นการเรียนรู้

1. จากกิจกรรมนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
2. ผู้เรียนมีความเกี่ยวข้องกับประเทศอย่างไรบ้าง
3. ผู้เรียนมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับคุณลักษณะของประเทศในฝันทั้ง 5 ประเทศ
4. ผู้เรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้จากกิจกรรมนี้ไปปรับใช้กับตนเองและสังคมได้อย่างไรบ้าง
5. ถ้าประเทศของเราสามารถเป็นประเทศในฝันได้จริงๆ ผู้เรียนจะเป็นอย่างไร

แนวทางสำหรับผู้สอน

1. ให้อิสระกับผู้เรียนในการเลือก คิด ตัดสินใจ และแสดงความคิดเห็น เพื่อผู้สอนจะได้สังเกตระสนิยม ค่านิยม สิ่ง que ผู้เรียนสนใจ
2. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด ทบทวน และใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ความต้องการ และเป็นตัวของตัวเอง
3. มุ่งให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนการนำศักยภาพหรือสร้างความมุ่งมั่นในการมีส่วนร่วมในสังคม ประเทศหรือชุมชนของตน
4. ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมคุณลักษณะของประเทศในฝันได้ตามเป้าหมายการเรียนรู้การสอน

ตัวอย่างประเทศในฝัน

ประเทศเท่าเทียม

พลเมืองประเทศนี้มีความเสมอภาค เท่าเทียมกัน มีสิทธิและมีเสรีภาพในการแสดงออก แม้แต่เด็ก ๆ ก็สามารถเสนอความคิดเห็นได้ทุกอย่าง

อยู่ร่วมกันได้แม้จะมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน เมื่อผู้ปกครองประเทศจะทำอะไรก็จะถามความคิดเห็นของประชาชนก่อนทุกครั้ง จะรับฟังเรื่องราวและปัญหาต่างๆ ช่วยกันระดมความคิดเห็นเพื่อแก้ไขและหาทางออก กฎหมายมีความยุติธรรม ใครทำผิดต้องได้รับการลงโทษที่สมเหตุสมผล

ประเทศเอื้อมั่งคั่ง

บ้านเมืองสะอาดสะอาด ไม่มีขยะเกลื่อนกลาดตามท้องถนน ทางเท้า หรือสถานที่ต่างๆ พลเมืองช่วยกันดูแลรักษาความสะอาด บ้านเมืองนี้คัดแยกและรีไซเคิลขยะ/สิ่งของที่ไม่ใช้แล้ว นำไปผลิตเป็นพลังงานหรือหมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ ไม่มีหมาแมวจรจัด คนรับผิดชอบดูแลสัตว์เลี้ยงของตัวเอง ไม่ปล่อยเฟ้นฟ่าน ดูแลสุขภาพ ทำหมัน ฉีดยา/วัคซีน ไม่มีแหล่งเสื่อมโทรมหรือตึกรามบ้านช่องที่ถูกทิ้งร้าง ทุกๆ คนจะช่วยกันบำรุงซ่อมแซม ทาสี ให้เมืองมีความสดใส ถนนไม่เป็นหลุมบ่อ ไม่มีป้ายโฆษณาเกะกะเป็นอันตราย สบายตา

ประเทศใจงาม

พลเมืองบ้านเมืองนี้เป็นผู้มีคุณธรรมจริยธรรม จิตใจดี โอบอ้อมอารี มีน้ำใจต่อกัน ไม่ทำผิดศีลธรรม ไม่ทำร้ายร่างกายหรือฆ่าแกงกัน ไม่มีการปล้นจี้ชิงทรัพย์ ไม่ล่อลวง ไม่คดโกง ไม่ดื่มสุรา ไม่เสพสิ่งเสพติดหรือเล่นการพนัน ทุกคนทำมาหากินอาชีพสุจริต มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กัน ใบหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส ผู้ปกครองประเทศนี้ไม่ทุจริตคอร์รัปชัน ถ้าลืมหือทำของตกหล่นไว้ที่ใดจะได้คืนเสมอ มีระเบียบวินัย ต่อคิวเข้าแถว ไม่แย่งชิงกัน ผู้คนจะกล่าวขอโทษกันและให้อภัยกัน มีความสงบสุข

ประเทศเขียวข่ม

บ้านเมืองนี้สีเขียว เพราะเป็นประเทศที่ทำการเกษตรแบบสะอาดปลอดภัย ไม่ใช่ปุ๋ยเคมีหรือยาปราบศัตรูพืชที่เป็นพิษต่อร่างกายและสิ่งแวดล้อม ปลูกพืชผักผลไม้และเลี้ยงสัตว์เพื่อใช้บริโภคและส่งออกขาย มีความอุดมสมบูรณ์ ดินดำน้ำชุ่ม ปลูกอะไรก็งอกงาม ผลผลิตมีคุณภาพดีที่สุดในโลก สองข้างถนนจะปลูกพืชผักผลไม้ที่กินได้และสามารถเก็บกินได้อย่างอิสระ บ้านเรือนมีต้นไม้ร่มรื่น มีดอกไม้สดสีหลายชนิด อากาศบริสุทธิ์ มีแหล่งน้ำสะอาดและไม่เคยแห้งขอด พลเมืองที่นี่ประหยัดทรัพยากร ใช้จักรยานเป็นพาหนะ และมีรถประจำทางที่สะดวกและปลอดภัย

ประเทศไฮเทค

บ้านเมืองนี้มีความก้าวหน้าทางด้านสื่อและเทคโนโลยี สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างมีประสิทธิภาพจากทั่วทุกมุมของประเทศ มีอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย ราคาไม่แพง เพราะสามารถผลิตอุปกรณ์ต่างๆ ได้เอง และส่งออกขายไปประเทศต่างๆ ทั่วโลก พลเมืองประเทศนี้ตื่นตัวด้านข้อมูลข่าวสาร ข่าวของเครื่องใช้ล้วนทำงานด้วยระบบรีโมตคอนโทรล เป็นประเทศที่มีดาวเทียมสื่อสารเยอะมากที่สุดในโลก เด็กๆ และครูจะได้ใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ที่สนุก เข้าใจง่ายและล้ำสมัย มีสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ตลอดเวลา

ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการแสดงออกและสื่อสารด้วยท่าทางโดยไม่ใช้คำพูด การเคารพกฎกติกา ความซื่อสัตย์ ในตนเอง การรู้แพ้ชนะ การเคารพในสถานภาพของผู้อื่น การยอมรับในสถานภาพของตนเองและเห็นคุณค่าในตนเอง ลดความแตกต่างและการเปรียบเทียบทางสถานะหรือชนชั้น การไม่กตัญญูหรือแค้นแค้นเอาชนะโดยไม่คำนึง คุณธรรมจริยธรรมเพื่อไปถึงเป้าหมายที่ตนเองต้องการ

อุปกรณ์

1. กระดาษเปล่า หรือสมุด
2. ปากกา ดินสอ

สถานที่

1. ควรเป็นพื้นที่โล่ง ใต้ถุนอาคารหรือสนามโรงเรียน

กระบวนการกิจกรรม

1. กิจกรรมนี้ใช้วิธีการเล่นแบบเป่ายิ้งฉุบ คือ ค้อน-กำมือ กระดาษ-แบมือ กรรไกร-สองนิ้ว ผู้สอนอธิบายกติกาการวิจารณ์การของสัตว์ 5 ชนิด คือ ตัวที่หนึ่ง-แมงกูดจี-ทำท่าหนึ่งลงยองๆ มือข้างหนึ่ง ตั้งเป็นเขาไว้ที่หัว มืออีกข้างโพล่หลัง ตัวที่สอง-กระต่าย-ทำท่าหนึ่งลงยองๆ เอามือทั้งสองข้างชูสองนิ้วทำเป็น หูกระต่ายไว้ที่ข้างๆหัว ตัวที่สาม-นก-ลุกขึ้นยืนและกางแขนออกทำท่าบินกระพือปีก ตัวที่สี่-ลิง-ลุกขึ้นยืน ย่อขาเล็กน้อยตีมือหรือเกาตามหัวตามตัว และสุดท้ายคือเป็นคน ผู้เรียนจะต้องจดจำลำดับของ วิจารณ์การให้ได้ จากแมงกูดจี กระต่าย นก ลิง คน ห้ามข้ามขั้น !
2. ผู้เรียนทุกคนจะเริ่มต้นจากเป็นแมงกูดจี และต่อสู้กันด้วยการเป่ายิ้งฉุบ ใครเป็นฝ่ายชนะจะได้วิจารณ์การ เลื่อนลำดับขั้นต่อไปเป็นกระต่าย นก ลิง และคนในที่สุด ใครที่เป็นฝ่ายแพ้ต้องไปหาสัตว์ที่อยู่ลำดับ เดียวกันแล้วต่อสู้เป่ายิ้งฉุบกันต่อไป ใครที่วิจารณ์การจนเลื่อนเป็นคนก็ไปยืนอยู่ที่มุมหนึ่งแยกออกไปจาก วง
3. กิจกรรมนี้ห้ามพูดหรือสื่อสารภาษาคน แต่ต้องทำท่าและส่งเสียงตามลักษณะของสัตว์นั้นๆ เท่านั้น ใครทำ ผิดกติกาอาจให้ผู้สอนปรับแพ้ออก
4. เมื่อเล่นจบ จะเหลือคนที่เป่ายิ้งฉุบเป็นแมงกูดจี กระต่าย นกและลิงอย่างละ 1 คน ถ้าไม่ครบทุกประเภทแสดงว่ามี ใครข้ามขั้นตอนของวิจารณ์การไป เช่น ลืม หรือผิดกติกา ผู้สอนต้องชี้แจงและเล่นใหม่อีกครั้ง
5. ผู้สอนสัมภาษณ์คนที่เหลือว่ารู้สึกอย่างไรที่เป็นแมงกูดจี กระต่าย นก ลิง และสัมภาษณ์ผู้ที่ได้เป็นคนว่า รู้สึกอย่างไรบันทึกประเด็นการเรียนรู้ และให้โอกาสผู้เรียนได้เล่นใหม่อีกครั้งเมื่อจบเกมสอบถามผู้เรียน

เหมือนเดิมแต่เพิ่มประเด็นหากผู้เรียนมีการเปลี่ยนเป็นคนหรือเปลี่ยนสถานะในลำดับขั้นที่สูงขึ้น ว่ารู้สึกอย่างไร เพราะอะไร แตกต่างจากครั้งที่แล้วหรือไม่อย่างไร

6. การเล่นเกมครั้งสุดท้าย ให้เล่าวิวัฒนาการถอยกลับลงมา คือ สุดท้ายเป้าหมายคือ เป็นแมงกุดจี เมื่อเกมจบสอบถามผู้เรียนว่ารู้สึกอย่างไรที่เป็นแมงกุดจี แตกต่างจากการเล่นทั้งสองครั้งหรือไม่อย่างไร
7. ให้ผู้เรียนบันทึกเพื่อสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกมนี้
 - เราได้วิวัฒนาการเป็นอะไรบ้าง รู้สึกอย่างไร
 - มีความรู้สึกต่อผู้ที่ไม่ได้วิวัฒนาการเป็นคนหรือไม่ อย่างไร
 - ต้องใช้ทักษะหรือความสามารถอะไรบ้างในการเล่นเกมนี้อ
 - ต้องต่อสู้หรือเป่าอึ้งนุกี่ครั้ง มากหรือน้อยตอนที่ชนะและตอนที่แพ้รู้สึกอย่างไร
 - ได้ข้อคิดอะไรบ้างจากการเล่นเกม
 - สัตว์แต่ละชนิดมีคุณค่าและประโยชน์อย่างไรบ้างต่อโลกใบนี้
 - ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเกมนี้นี้กับการดำเนินชีวิตของเรา และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างไรบ้าง
 - ให้ผู้เรียนประเมินคุณธรรมจริยธรรมของตนเองในการเล่นเกมนี้นี้ด้วยการให้คะแนนตัวเอง (เต็ม 10 คะแนน) ผู้สอนสุ่มเลือกคำตอบของผู้เรียนและสอบถามว่าเพราะเหตุใดจึงให้คะแนนตัวเองอย่างนั้น หากผู้เรียนให้คะแนนตัวเองไม่เต็ม ให้สอบถามเพิ่มเติมว่าที่หักคะแนนออกไปเป็นเพราะอะไร

แนวทางสำหรับผู้สอน

ชวนผู้เรียนพูดคุยเพื่อเรียนรู้ในประเด็นต่อไปนี้

1. ผู้เรียนอาจต้องการแข่งขันเพื่อให้วิวัฒนาการไปให้ถึงความเป็นคน จนอาจเผลอทำผิดกติกา เช่น เป่าอึ้งนุกี่ครั้ง หรือข้ามลำดับขั้น ผู้สอนต้องชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมเช่นนี้ส่งผลดีหรือไม่ อย่างไร ต่อให้เราไปถึงเป้าหมายเป็นคนอย่างที่ต้องการ แต่เราไม่ซื่อสัตย์ ไม่เคารพกติกา ความรู้สึก ความภาคภูมิใจจะมีได้อย่างไร เชื่อมโยงกับพฤติกรรมอื่นๆ ในสังคม
2. การสอบถามความรู้สึกของผู้เรียนในทุกลำดับขั้น ทำให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในตนเอง พอใจ/ไม่พอใจ เสียใจ อยากได้/อยากเป็น ผู้สอนควรชี้ให้เห็นคุณค่าในตนเองหรือในสถานะที่เป็นอยู่
3. ทำไมถึงรู้สึกดีใจมากที่ได้เป็นคน ก่อนหน้านี้อันไม่ได้เป็นคนหรือ อะไรทำให้เราดีใจ ภูมิใจ เวลาที่ชนะรู้สึกอย่างไร เวลาที่แพ้รู้สึกอย่างไร เราจะชนะเสมอหรือแพ้เสมอหรือไม่ ทุกคนมีโอกาสชนะพอๆ กับพ่ายแพ้ ชัยชนะกับความพ่ายแพ้เป็นตัววัดคุณค่าของสิ่งต่างๆ หรือไม่
4. การปรับเป้าหมายจากการต้องวิวัฒนาการให้เป็นคน ถอยกลับลงมาที่เป้าหมายให้วิวัฒนาการลงมาให้เป็นแมงกุดจี ผู้เรียนรู้สึกอย่างไร มองเห็นและเข้าใจความเปลี่ยนแปลงนี้หรือไม่ ในการดำเนินชีวิตบางครั้งก็โชคดีหรือประสบความสำเร็จ แต่หลายครั้งก็มีโชคไม่ดีและไม่สำเร็จอย่างที่ต้องการ เราควรเรียนรู้ได้อย่างไร

5. เป้าหมายที่ตั้งไว้ในเกมนี้ คือ วิวัฒนาการเป็นคน เป็นสิ่งที่ผู้สอนอุปโลกน์ขึ้น ในชีวิตจริงเราจะถูกสื่อหรือสังคมสร้างให้เรามีความเชื่อและหลงมกยกับเป้าหมายที่ผิดๆ นี้เสมอ เช่น คนรวยคือคนดี หรือคนสวยคือคนที่ขาวและผอม คนเก่งคือคนที่ต้องเรียนหนังสือเก่งเท่านั้น ผู้สอนสามารถแนะแนวทางการใช้ชีวิตและมองเห็นคุณค่าในการใช้ชีวิตที่ลุ่มลึกขึ้น ไม่ถูกหลอก ไม่ถูกกระแสของค่านิยมการบริโภคครอบงำ

หน่วยที่ 2 : สื่อและอิทธิพลของสื่อ

โดย กฤษดา ทัพรุ่ง หัวหน้าโครงการไทยฮอตไลน์รับแจ้งสื่อผิดกฎหมาย
อรรพิน หอวิมานพร วิทยากรกระบวนการเรียนรู้

“Media is all around us. It’s on TV. It’s in newspaper, comic & magazine. It’s the movies you watch. It’s the brands you wear. Media is on your cell phone and in the apps you use. It’s also in your text messages. สื่ออยู่รอบๆ ตัวเรา สื่ออยู่ในโทรศัพท์คน หนังสือพิมพ์ การ์ตูน นิตยสาร สื่อคือหนังสือที่เราดู คือยี่ห้อสินค้าที่เราสวมใส่ สื่ออยู่บนโทรศัพท์มือถือและในแอปพลิเคชันที่เราใช้ สื่อยังหมายรวมถึงข้อความต่างๆ ที่เราส่งถึงกันด้วย”

Media News

ความหมายของคำว่า “สื่อ Media”

ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542

1. “สื่อ” (กริยา) คือ การติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย, ชักนำให้รู้จักกัน
2. “สื่อ” (นาม) หมายถึง ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน

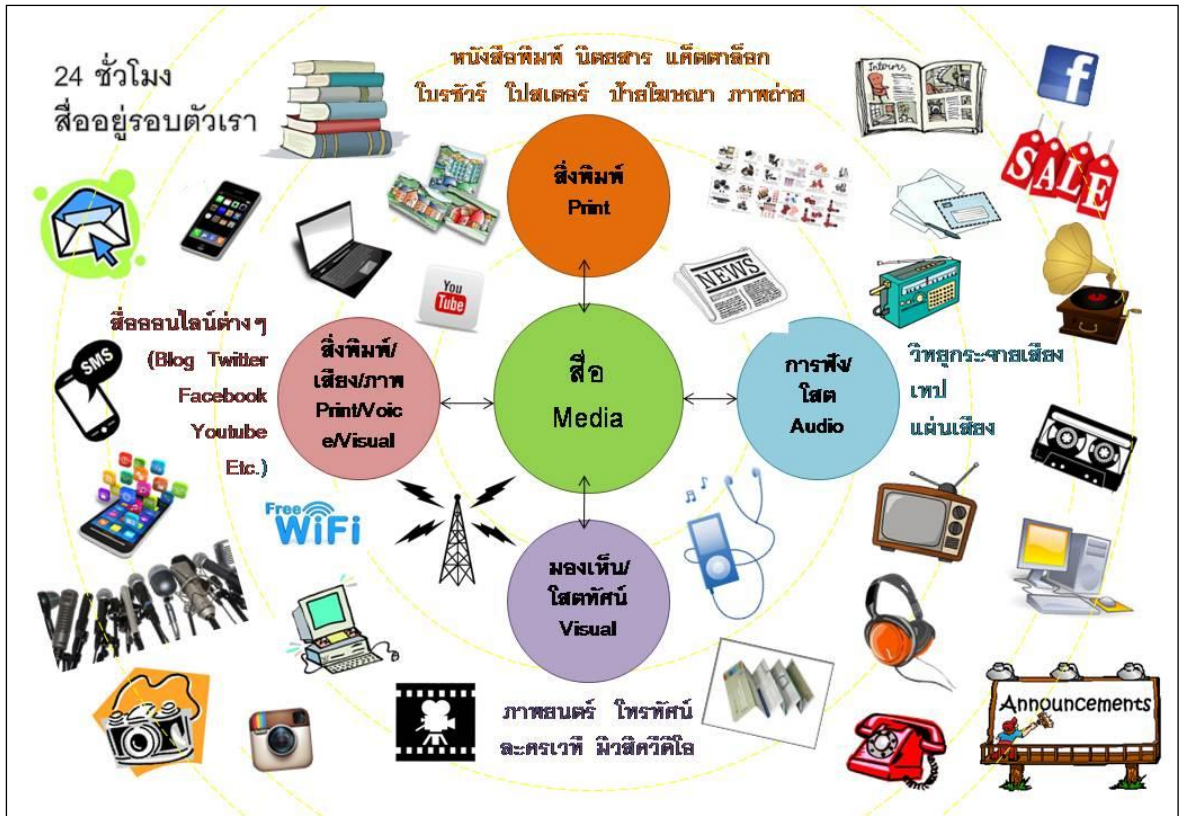
นักวิชาการก็นิยามความหมายของ “สื่อ” ไว้หลายแง่มุม อย่างเช่น

1. ศาสตราจารย์ Heinich ภาควิชาเทคโนโลยีระบบการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยอินเดียน่า (Indiana University) ระบุว่า "Media is a channel of communication - สื่อ คือช่องทางในการติดต่อสื่อสาร"
2. A. J. Romiszowski ศาสตราจารย์ทางการออกแบบ การพัฒนา และการประเมินผลสื่อการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยซีราคิวส์ (Syracuse University) ระบุว่า "Media is the carriers of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an inanimate object) to the receiver of the message – สื่อ คือ ตัวนำสารจากแหล่งกำเนิดของการสื่อสาร (ซึ่งอาจจะเป็นมนุษย์ หรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต) ไปยังผู้รับ"

“สื่อ” อาจสรุปโดยรวมได้ว่า คือการส่งสารจากผู้ส่งไปยังผู้รับ ผ่านเครื่องมือสื่อสารรูปแบบต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ซึ่งในสมัยก่อนที่ยังไม่มีเครื่องมืออุปกรณ์ทันสมัย เราติดต่อสื่อสารกันแบบทางเดียว คือ มีผู้ส่งสารและรับสาร ซึ่งผู้รับสารไม่สามารถติดต่อกลับทางตรงไปยังผู้ส่งสารได้ จนมีการประดิษฐ์คิดค้นเทคโนโลยีต่างๆ ให้สามารถติดต่อสื่อสารได้รวดเร็วและสะดวกมากขึ้นๆ จนมาถึงปัจจุบันที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นยุคไฮ-เทคโนโลยี ซึ่งทำให้รูปแบบการติดต่อสื่อสารเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง คือ เป็นแบบสองทาง โดยสามารถเอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกัน และส่งสารได้หลายอย่างรวมกันและพร้อมๆ กัน คือ ภาพ เสียง และข้อความ ดังนั้น ความหมายของสื่อจึงกินความกว้างมากขึ้นจนยากที่จะจำกัดความได้

สื่ออยู่รอบตัวเรา

ในปัจจุบันนี้ ยุคทองแห่งการสื่อสารทำให้เราสังเกตพบว่า วิถีชีวิตของผู้คนถูกรายล้อมไปด้วยสื่อมากมายที่ผ่านเข้ามาแบบถึงตัวได้ทุกช่องทาง ทั้งทางตาหูฟังจมูกได้กลิ่นปากได้ลิ้มรสและการสัมผัสหน้าจอบนปุ่มต่างๆ โดยเข้ามาข้องเกี่ยวกับเราตั้งแต่ตื่นนอนก็เปิดโทรทัศน์ดูข่าวคราวความเคลื่อนไหว/สถานการณ์ต่างๆ รอบโลก ติดตามและแลกเปลี่ยนตัวตนในโลกโซเชียลมีเดียผ่านโทรศัพท์มือถือ อ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสารชั้นนำหรือหนังสือ พ็อคเก็ตบุ๊กร่วมสมัยระหว่างทานข้าว ขณะเดินทางก็ฟังเพลงหรือรายงานการจราจรบนคลื่นวิทยุ ผ่านป้ายโฆษณามากมายทั้งสองฝั่งถนน บนรถเมล์ รถไฟฟ้า ดิจิทัลบ้านช่อง ร้านขายของ ร้านอาหารซึ่งเราับสารต่างๆ นั้นอยู่ตลอดทั้งวัน สื่อ ก็เปรียบเสมือนโลกอีกใบที่ครอบเราอยู่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ด้วยรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย และเข้าถึงหรือป้อนสารค่าใดๆ ให้กับเราได้อย่างสะดวกรวดเร็วแม้จะต้องการหรือไม่ก็ตาม สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าสื่อ นั้น “มีอิทธิพล” กับชีวิตของเราทุกคนเป็นอย่างมาก



ถ้าเราลองมาทำตารางเวลา 24 ชั่วโมง เพื่อสำรวจว่าเราใช้และบริโภคสื่อแค่ไหน อย่างไร อาจจะทำให้พบว่า มีเวลาเพียงไม่กี่ชั่วโมงในหนึ่งวันเท่านั้นที่เราไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับสื่อเลย

24.00 น.	Instagram / Follow คนดัง	12.00 น.	Application / Review ร้านอาหาร
01.00 น.	นอนฟังเพลง	13.00 น.	Shopping & Check in
02.00 น.		14.00 น.	ประชุมนำเสนอผลงาน Presentation
03.00 น.		15.00 น.	Surf & Search ท่องเน็ตและหาข้อมูล
04.00 น.		16.00 น.	เขียนรายงาน
05.00 น.		17.00 น.	ดูคลิปต่างๆ จาก You Tube
06.00 น.	ตั้งปลุกด้วยโทรศัพท์มือถือ	18.00 น.	Facebook / Line / Twitter / Game
07.00 น.	Selfie / Up status	19.00 น.	Check in / Selfie / Hash Tag ถ่ายรูปอาหาร
08.00 น.	Music / Game	20.00 น.	Shop online ดูและซื้อเสื้อผ้า กระเป๋า
09.00 น.	Computer / Email / Website / Facebook	21.00 น.	TV. / Chat
10.00 น.	Like / Share / Comment	22.00 น.	Movies (เกาหลี, ญี่ปุ่น, Hollywood)
11.00 น.	Surf & Search ท่องเน็ตและหาข้อมูล	23.00 น.	Line / Facebook

จากตารางนี้ จะเห็นว่าเราได้บริโภคสื่อต่างๆ มากมายหลายรูปแบบและจากหลายแหล่ง เพื่อสนองตอบการใช้ชีวิตของเราทั้งจำเป็นและเกินความจำเป็น แต่เราก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าพฤติกรรมกรรมการเสพสื่อเช่นนี้ไม่ได้เป็นสิ่งแปลกประหลาดอีกต่อไป

การอวสานของ “สื่อเก่า” และความเฟื่องฟูของ “สื่อใหม่”

การสื่อสารยุคปัจจุบันนี้ได้เปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตมาก เมื่อก่อน การสื่อสารยังเป็นลักษณะแคบๆ นำเสนอให้แก่คนเฉพาะกลุ่มเฉพาะพื้นที่ เช่น การใช้ภาษาใดภาษาหนึ่งสื่อให้เฉพาะแต่คนที่เข้าใจภาษานั้นได้ แต่ปัจจุบันสื่อสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาและความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้ผู้คนเข้าถึงสื่อได้ง่ายและไม่จำกัดอยู่เพียงแต่เนื้อหาข้อมูลภายในกลุ่ม สังคม หรือประเทศที่บุคคลนั้นอาศัยอยู่เท่านั้น แต่สามารถเผยแพร่ออกไปได้ทั่วโลกด้วยความฉับไว ทันกับเหตุการณ์ และเปลี่ยนบทบาทของผู้ผลิตสื่อจากเดิมที่ผูกมัดด้วยกลุ่มคนวิชาชีพ กลายเป็นทุกคนก็สามารถเป็นผู้สร้าง/ผลิตสื่อได้ด้วยตัวเอง และปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้ได้แบ่งรูปแบบของสื่อออกเป็น สื่อเก่า-Traditional Media และสื่อใหม่-New Media

ความแตกต่างกันของสื่อเก่าและสื่อใหม่	
สื่อเก่า Traditional Media	สื่อใหม่ New Media
เริ่มขึ้นมาในยุคต้นๆ สื่อเข้าถึงผู้คนผู้รับสารได้คราวละหลายๆ	เริ่มขึ้นประมาณปี 1969 เกิดขึ้นมาจากการหลอมรวมของเทคโนโลยี การสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นด้านการพิมพ์ (Printing Technology) เทคโนโลยีด้านการแพร่ภาพและกระจายเสียง (Broadcasting Technology) และเทคโนโลยีด้านการสื่อสารคมนาคมและคอมพิวเตอร์ (Information and Communication Technology)
สื่อสารแบบทางเดียว คือ ผู้ส่งสารทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยที่ผู้รับสารไม่สามารถติดต่อ/ตอบโต้ หรือแสดงความคิดเห็นกลับทางตรงไปยังผู้ส่งสารได้	สื่อสารแบบสองทาง คือ เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกัน สามารถตอบโต้กันได้ Interactive
ส่งสารแบบอย่างเดียว คือ ตัวหนังสือ/เสียง/ภาพ ไปอย่างเดียว และส่งสารแบบสองอย่าง คือส่งเสียงและภาพไปพร้อมกัน	ส่งสารได้หลายอย่างรวมกันและพร้อมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความ
หนังสือพิมพ์ สิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ ซีดี แผ่นเสียง ป้ายโฆษณา แผ่นพับ ใบปลิว โบรชัวร์	อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ สื่อออนไลน์ บล็อก วิดีโอเกม โซเชียลมีเดีย โทรศัพท์มือถือ แอปพลิเคชัน ไอจูน
มีเวลากำหนดเฉพาะเจาะจง	เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ปัจจุบันทันด่วน
เฉพาะพื้นที่นั้นๆ	ทั่วโลก ทั้งในและต่างประเทศ
เผยแพร่ได้ครั้งเดียวแล้วจบ	สามารถส่งสมข้อมูลเพิ่มขึ้นและต่อเนื่องไปเรื่อยๆ
เปลี่ยนแปลงข้อมูลไม่ได้	เปลี่ยนแปลงได้ตลอดทุกที่ทุกเวลา
มีพื้นที่สำหรับโฆษณาที่จำกัด	ไม่จำกัดพื้นที่โฆษณา
ไม่สะดวกสบายต่อการใช้งาน	สะดวกสบายต่อการใช้งาน
ยากในการติดตามเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร	ติดตามเข้าถึงได้ทั่วทั้งหมด ทุกที่ทุกเวลา
การตลาดแบบกลุ่มใหญ่หรือมวลรวม	การตลาดแบบส่งตรงตัวต่อตัว
เนื้อหามาจากผู้มีวิชาชีพเฉพาะด้าน	เจ้าของสื่อและผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหา
เนื้อหาถูกขัดเกลา ปรับแต่ง เรียงร้อยให้ดูดี	เนื้อหาจริงๆ สดๆ น่าเชื่อถือ
มีตารางเวลาและแผนงานเพื่อเตรียมการผลิต	เกิดขึ้นจริงทันทีตามเวลาและสถานการณ์
เป็นผู้ตั้งรับ	เป็นผู้ลงมือกระทำ ต้องมีความรู้ในการใช้อุปกรณ์
ล่าสมัย ล้าช้า	ทันสมัย รวดเร็ว

มีผู้ทำการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเป็นสถิติไว้อย่างน่าสนใจในหลายมุม เช่น Zocial inc. (www.zocialinc.com) ได้ทำการสำรวจการใช้สื่อโซเชียลว่า

- Facebook เป็นสื่ออันดับหนึ่งที่มีผู้ใช้มากที่สุดโดยเฉพาะในช่วงเวลาตื่นนอนหรืออยู่บนเตียง ถัดมาเป็นช่วงเวลาเดินทาง ทำงาน ชมระอประชุม และไม่เว้นแม้แต่เวลาเข้าห้องน้ำ!!

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ETDA ได้ทำการสำรวจทางออนไลน์ในช่วงเดือนมีนาคม ถึง พฤษภาคม 2558 ซึ่งมีผู้ตอบออนไลน์ที่สมบูรณ์ 10,434 คน สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลของคนไทยได้ว่า

- ผู้ที่มีอายุ 15 – 34 ปี หรือ Generation Y เป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ 54.2 ชั่วโมง/สัปดาห์ หรือเกือบ 8 ชั่วโมง/วัน
- คนไทยใช้งานโทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 5.7 ชั่วโมง/วัน ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ถูกใช้งานสูงที่สุด ตลอดเวลา เผยให้เห็นว่ามือถือเป็นปัจจัยที่ทำให้การดำเนินชีวิต
- กิจกรรมยอดนิยมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่อันดับ 1 คือ Social Network อันดับรองลงมา คือ การค้นหาข้อมูล (Search) และ ใช้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นลำดับที่ 3
- คนไทยนิยมใช้ Facebook บ่อยที่สุด ถึง 92.1% ครองแชมป์ปีที่ 3 ติดต่อกัน (ปี 2556 - 2558) อันดับ 2 คือ Line ซึ่งกลุ่ม Baby Boomer (อายุ 51 – 69 ปี) นิยมใช้มากที่สุด และอันดับ 3 คือ Google+ โดย Instagram และ Twitter อยู่อันดับ 4 และอันดับ 5 ส่วนกลุ่มเพศที่ 3 ใช้ทั้ง Instagram และ Twitter มากที่สุด เมื่อเทียบกับระหว่างเพศหญิง และเพศชาย

ตัวอย่างสถิติที่ยกมานี้ คงพอทำให้เราเห็นถึงความเฟื่องฟูขึ้นอย่างต่อเนื่องของสื่อใหม่ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์และโซเชียลเน็ตเวิร์ค ในขณะที่สื่อเก่ากำลังค่อยๆ ล้มหายตายจากไป บ้างปิดตัวเองลง บ้างปรับตัวเปลี่ยนมาสู่ระบบของสื่อใหม่ ดังที่เราจะเห็นจากพาดหัวข่าวถึงการปิดกิจการของสื่อสิ่งพิมพ์และวิทยุทั้งในประเทศและต่างประเทศ

‘สื่อ นิตยสาร’ ส่อเค้าทรุดต่อเนื่อง (อ้างอิง : หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ)

ข้อควมการสิ่งพิมพ์ “นิตยสาร VOLUME” เตรียมลาแผงเดือนกุมภาพันธ์นี้ (อ้างอิง : www.manager.co.th)

ใจหาย!! ปิดตำนาน 35 ปี นิตยสารเปรียว (อ้างอิง : www.thairath.co.th)

‘ส.วิบูลย์กิจ’ ปิดนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่น (อ้างอิง : สมาคมการพิมพ์ไทย)

นิตยสารผู้หญิงอ่วม ออนไลน์แรงบีหนัก จ่อปิดตัว-ลดคอสต์ (อ้างอิง : ประชาชาติธุรกิจ)

น่าเสียดาย นิตยสาร ZOO-FHM เตรียมปิดตัวหลังเจ๊งหนักขาดทุนยับ (อ้างอิง : News.mthai.com)

ปิดตำนาน สื่อตั้งเมืองผู้ดี “ดิ อินดิเพนเดนท” ประกาศเลิกกิจการหนังสือพิมพ์ถาวร ผู้บริหารชี้โลกเปลี่ยน – ผู้อ่านมุ่งออนไลน์ (อ้างอิง : www.manager.co.th)

หนังสือพิมพ์เก่าแก่สุดของเวเนซุเอลา เตรียมปิดตัว “เอล อิมปันโซ” (อ้างอิง : www.dailynews.co.th)

ปิดฉาก 12 ปี บิสซิเนส เรดิโอ สถานีข่าว “หมาแก่ระทวย คนข่าวระทม” (อ้างอิง : สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย)

อิทธิพลของสื่อ : สิ่งเสพติดในคราบข้อมูลข่าวสาร

สื่อสร้างผลกระทบต่อผู้รับทั้งบวกและลบขึ้นอยู่กับสิ่งที่ผู้ส่งสารได้ส่งสารอะไรออกไปยังผู้รับสาร หากเป็นสารที่ดีก็จะส่งผลดีต่อผู้รับสารและย่อมส่งผลเสียเช่นกันหากเป็นสารที่ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม ผิดกฎหมาย สารต่างๆ ที่ส่งมามีผลต่อความคิดและพฤติกรรม ผู้นำบางประเทศมีการใช้สื่อเพื่อครอบงำความคิดของผู้คนจนนำไปสู่การกระทำที่ผิดศีลธรรม เช่น การเผยแพร่ความเชื่อและการครอบงำทางการทหารในการสังหารชาวยิวทั่วยุโรปของ ฮิตเลอร์ หรือการปล่อยข่าวลือเพื่อสร้างความวุ่นวายปั่นป่วนให้เกิดขึ้น ดังนั้น ผู้รับสื่อต้องทำความเข้าใจธรรมชาติหลักๆ ของสื่อ เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ คิด พิจารณา ไตร่ตรองอย่างรู้เท่าทันก่อนที่จะเชื่อธรรมชาติหลักๆ ของสื่อ คือ

สื่อ คือ สิ่งประกอบ-สร้างขึ้นมา เหมือนการปรุงอาหารขึ้นมาหนึ่งจาน มีการออกแบบ แก่ไข ผลิต ตกแต่งองค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้เป็นไปตามความต้องการ ซึ่งอาจใช้เทคนิคที่เกินจริงเพื่อหลอกให้ผู้รับสื่อเชื่อ เช่น การตกแต่งภาพแฮมเบอร์เกอร์ให้ดูน่ากิน การรีทัชแก้ไขภาพดารานางแบบให้ดูดีสวยงามด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ประกอบการโฆษณาสินค้า เพลงที่มีการปรับแต่งเสียงดนตรีและเสียงร้องผ่านเครื่องมิกซ์โดยวิศวกรเสียง ฉากแอคชั่นเหนือจริงในภาพยนตร์ซึ่งแท้จริงแล้วถ่ายทำในสตูดิโอและนำมาตัดต่อ การใช้ดารารหรือคนมีชื่อเสียงมาเป็นพรีเซ็นเตอร์สินค้าโดยจัดฉากสร้างว่าเป็นการสัมภาษณ์ใช้แล้วดี เห็นผล แม้แต่ข่าวที่รายงานสดก็ยังสามารถนำเสนอด้วยมุมมองและโทนเสียงของนักข่าวก็ชวนให้เกิดอารมณ์ร่วม ดังนั้นแล้ว สื่อล้วนเกิดมาจากการประกอบสร้างทั้งสิ้น เพื่อให้มีความน่าสนใจ น่าเชื่อถือ

สื่อมีเป้าหมายทางธุรกิจ แฝงโฆษณา เป้าหมายสำคัญของผู้ผลิตสื่อก็คือทำให้ผู้รับสื่อรู้จักสินค้าหรือบริการต่างๆ เห็นแต่ข้อดีเพื่อโน้มน้าวไปสู่การซื้อสินค้าหรือบริการนั้นๆ บางครั้งก็ใช้การสร้างภาพลักษณ์ให้องค์กรดูดีมีคุณธรรม เพื่อให้ผู้บริโภครู้สึกชื่นชมและรู้สึกดีจนตัดสินใจซื้อสินค้า และแม้แต่การโฆษณาที่แฝงปะปนเข้ามาในเนื้อหาของสื่อ เช่น ชุดเสื้อผ้าเครื่องประดับของพิธีกร อุปกรณ์ประกอบฉากที่แสดงโลโก้สินค้า ซึ่งกลมกลืนไปพร้อมๆ กับเนื้อหาของสื่อ จนทำให้ผู้รับสารรับเข้าไปแล้วโดยไม่รู้ตัว ปรากฏการณ์ธุรกิจนี้สื่อเช่นนี้สามารถเป็นตัวกำหนดทิศทางหรือขับเคลื่อนสื่อได้ มีอำนาจเหนือสื่อ ทำให้สื่อละเลยหน้าที่ที่ควรทำและเที่ยงธรรม เช่น การไม่นำเสนอข่าวที่ส่งผลเสียต่อภาพลักษณ์และธุรกิจที่ให้การสนับสนุนสื่อของตนเองอยู่

สื่อสร้างค่านิยมและอุดมคติ สิ่งที่ต้องสื่อสารนั้นแฝงไปด้วยจุดประสงค์ทั้งทางตรง (คือนำเสนอข้อมูลข่าวสาร) และทางอ้อม (คือผสมทัศนคติ/อารมณ์ของตนไปด้วย) เช่น นักข่าววิพากษ์วิจารณ์บุคคลที่ตกเป็นข่าวซึ่งทำให้ผู้รับสารคล้อยตามทัศนคติที่ผู้เล่าขานนำเสนอ การนำเสนอละครก็แฝงไปด้วยพฤติกรรมและทัศนคติของตัวละครตามบทที่เขียนไว้ด้วยมุมมองของตน เช่น ตัวละครที่เป็นนางร้ายต้องแต่งตัวเปรี้ยวทันสมัยและมีความมั่นใจ ตัวละครที่เป็นสาวใช้ก็จะต้องอ้วนดำแต่งตัวเซ็กซี่ หรือแปลกประหลาดและดูเซ่อซ่า ฉากในละครก็ต้องเป็นบ้านหลังใหญ่ๆ คอนโดทันสมัย ร้านอาหารเก๋ๆ รวมทั้งอากัปกริยาการพูดจาต่างๆ ของตัวละครที่นักแสดงต้องคิด

ดัดแปลงให้กลายเป็นอัตลักษณ์ใหม่ให้มีความน่าสนใจและน่าเลียนแบบ ยิ่งในสื่อประเภทโฆษณาที่เสริมภาพลักษณ์ภายนอกเป็นหลักด้วยนั้น พบว่าเป็นสื่อที่สะท้อนและส่งค่านิยมอุดมคติต่างๆ ให้กับทุกกลุ่มผู้รับในสังคมได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึงมากที่สุด

สื่อทำให้เกิดผลทางการเมืองและสังคม เมื่อนักข่าวหรือสื่อมวลชนมีทัศนคติทางการเมืองที่มีอิทธิพลต่อสังคม การนำเสนอก็จะไม่มีความเป็นกลาง พรรคการเมืองอาจเป็นผู้สนับสนุนหรือเป็นเจ้าของสื่อเสียเอง ผู้บริหารระดับสูงหรือเจ้าของสื่อมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับนักการเมือง ดังเช่น การนำเสนอข่าวของสำนักข่าวของรัฐ ก็จะนำเสนอแต่นโยบายที่เป็นประโยชน์หรือเลือกมูมนำเสนอที่ดีที่สุด เพื่อให้ประชาชนคล้อยตามและเห็นด้วย ในขณะที่สำนักข่าวฝ่ายตรงข้ามกับรัฐก็จะโจมตีนโยบายนั้นๆ และเพ่งเล็งแต่เฉพาะปัญหาและผลกระทบ ซึ่งทำให้ผู้ฟังรู้สึกเอนเอียงไปฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามสื่อ มีการแบ่งฝักแบ่งฝ่ายและเกิดการกระทบกระทั่งกันเพราะเชื่อสื่อคนละด้าน

สื่อมีเอกลักษณ์และข้อจำกัดเฉพาะตัว สื่อแต่ละประเภทมีรูปแบบ ลักษณะ และกระบวนการนำเสนอที่แตกต่างกัน สื่อประเภทสิ่งพิมพ์จะใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์เพื่อปรับแต่งภาพใหม่ให้ลงตัว หรือใช้คำที่สร้างอารมณ์ความรู้สึก ส่วนสื่อประเภทภาพยนตร์ ละครทีวี หนังสือ จะใช้การตัดต่อภาพ เสียง แสงไฟ มุกกล้อ้ง เอฟเฟกต์ต่างๆ สร้างความสมจริงหรือเหนือจริง สำหรับสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์คก็จะเน้นที่ความแปลกใหม่ของเรื่องราวหรือเนื้อหา มีความสด ทันต่อกระแสสังคม หือหวาแต่ไม่ละเอียดลึกซึ้ง

มีประโยคที่กล่าวไว้ว่า *“People are exposed to media every day, but often are unaware of the message behind it. - คล้ายกับว่าผู้คนต่างเปิดเปลือยตนเองให้กับสื่อทุกเมื่อเชื่อวัน แต่มักมิได้ระแวดระวังนัยยะที่แฝงมากับสื่อ”* ซึ่งก็คือธรรมชาติทั้ง 5 ข้อของสื่อที่กล่าวมาแล้วนี้ และในฐานะที่เราเป็นพลเมืองจึงต้องมีศักยภาพที่จะรู้เท่าทันสื่ออยู่เสมอ ไม่ปล่อยให้สื่อชักจูง ไม่ใช่สื่อในทางสร้างปัญหาหรือระรานผู้อื่น ตั้งคำถาม/วิพากษ์วิจารณ์/คิดวิเคราะห์สื่อที่ได้รับ เป็นผู้บริโภคที่กระตือรือร้นแสวงหาข้อมูลที่แท้จริง แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์สร้างสรรค์ เมื่อเรามีทักษะเท่าทันสื่อแล้วนอกจากจะไม่อยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ ก็ยังสามารถเป็นเหมือนสื่อคุณภาพที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมและประเทศต่อไป

การประเมินสื่อ

มันเป็นแค่การแสดง และใช้เทคนิคต่างๆ ในการถ่ายทำ

ลูกไม่ควรเลียนแบบ และใช้ความรุนแรงแบบนั้น

แม่คะ คนสวย คือ คนที่มีผิวขาวหรือคะ

แม่คิดว่าขาวที่จิตใจสำคัญกว่า ครีမ်ผิวขาวเป็นสิ่งเกินจำเป็น

หนูอยากแต่งตัวเหมือนดารานะในรายการ Sexy Girls Show จิงเลยคะ

แต่งแบบนั้นมันอันตรายและไม่ปลอดภัยสำหรับผู้หญิง

แม่คะ หนูอยากไปช่วยปลูกป่าแบบนี้ๆ เขาบ้าง

นี่ๆ เขาเป็นจิตอาสาทำงานเพื่อสังคม แม่ภูมิใจที่หนูอยากมีส่วนร่วม

สสส
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย

สสอ
สำนักงานส่งเสริมสุขภาพ

มูลนิธิอาสาสมัครเพื่อสังคม
Social Volunteers for the Development of Thailand

ICT
เครือข่าย
ผู้กำกับสื่อ

รูปที่ 2 : การประเมินสื่อ

ผู้เรียนได้สำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อในชีวิตประจำวันของตนเองว่าใช้สื่อประเภทใดบ้าง ใช้เพื่ออะไร ใช้
อย่างไร ใช้มากหรือน้อย ได้เห็นพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้อื่นด้วย ผู้เรียนทั้งหมดจะได้เห็นภาพรวมและร่วมกัน
ทบทวนบทบาทหรืออิทธิพลของสื่อที่มีผลกับเรา

อุปกรณ์

1. กระดาษฟลิปชาร์ต กลุ่มละ 1 แผ่น
2. สีชอล์ก หรือ เมจิก กลุ่มละ 1 กล่อง
3. กระดาษ A4 กลุ่มละ 1 แผ่น

กระบวนการกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 6-10 คน แจกกระดาษฟลิปชาร์ตให้กลุ่มละหนึ่งแผ่นพร้อมสี กำกับลำดับ
เลข 1, 2, 3... ให้แต่ละกลุ่มเพื่อใช้สำหรับวนส่งกระดาษฟลิปชาร์ตเมื่อเปลี่ยนโจทย์คำสั่ง
2. ผู้เรียนพร้อมฟังโจทย์คำสั่งจากผู้สอน เมื่อฟังจบให้ทุกคนต่างคนต่างเขียนคำตอบของตนเองลงบน
กระดาษฟลิปชาร์ตประจำกลุ่ม ผู้สอนส่งสัญญาณหมดเวลา (ประมาณ 30 วินาที-1 นาที ตามความ
เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน)
3. เมื่อสิ้นสุดเวลาเขียนคำตอบ ให้กลุ่มที่ 1 วนกระดาษไปให้กลุ่มที่ 2, กลุ่ม 2 ส่งไปให้กลุ่ม 3 เวียนไป
เรื่อยๆ เมื่อแต่ละกลุ่มได้กระดาษคำตอบของเพื่อนแล้วให้ช่วยกันดูและสำรวจคำตอบบนกระดาษก่อน
ประมาณ 30 วินาที แล้วผู้สอนจึงเริ่มอ่านโจทย์คำสั่งต่อไป ทำวิธีการดังนี้จนหมดโจทย์คำสั่งและเวียน
ครบทุกกลุ่ม

ตัวอย่างโจทย์คำสั่ง สํารวจสื่อรอบตัวเรา

- ให้ผู้เรียนเขียนบัญชีชื่อ (Account) ที่ใช้ลงทะเบียนในการเข้าเว็บไซต์ต่างๆ ของตนเอง เช่น
Email Facebook Game เป็นต้น
- ให้ผู้เรียนเขียนชื่อเว็บไซต์ที่เข้าใช้บ่อย ๆ เช่น Hotmail Youtube Facebook
- ให้ผู้เรียนเขียนชื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือการ์ตูน ฯลฯ ที่อ่านหรือเคยอ่าน
- ให้ผู้เรียนเขียนชื่อรายการโทรทัศน์ที่ชอบดู
- ให้ผู้เรียนเขียนชื่อละครที่ชอบดู
- ให้ผู้เรียนเขียนชื่อดาราที่ชื่นชอบ
- ให้ผู้เรียนเขียนชื่อเพลงที่ชอบร้องหรือฟัง
- ให้ผู้เรียนเขียนโฆษณาที่ชอบ

- ให้ผู้เรียนเขียนชื่อเกมออนไลน์หรือในโทรศัพท์มือถือที่ชอบเล่นหรือเคยเล่น
 - ให้ผู้เรียนเขียนชื่อหรือวาดโลโก้แอปพลิเคชันที่ใช้บ่อยๆ เช่น Camera 360 Instagram
- ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนโจทย์คำสั่งให้เหมาะกับวัยของผู้เรียนหรือเรื่องที่ต้องการสอน
4. เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการ แต่ละกลุ่มจะได้กระดาษของตัวเองคืนกลับมา ให้ผู้เรียนช่วยกันอ่านและสำรวจคำตอบที่ปรากฏบนกระดาษ ซึ่งมีทั้งคำตอบของกลุ่มตัวเองและคำตอบของเพื่อนคนอื่นๆ ทุกคน ให้ช่วยกันสรุปประเด็นต่างๆ และออกมานำเสนอ

ประเด็นการเรียนรู้

1. ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้
2. ผู้เรียนรู้จักสื่อมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร
3. ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างไรบ้าง
4. ผู้เรียนคิดว่าสิ่งใดที่เป็นประโยชน์และสิ่งใดที่เป็นโทษบ้าง อย่างไร
5. ผู้เรียนคิดเห็นว่า พฤติกรรมการใช้สื่อของเราและเพื่อนเป็นอย่างไร ถูกต้อง เหมาะสม พอดีหรือไม่

แนวทางสำหรับผู้สอน

1. ในระหว่างที่ผู้เรียนเขียนคำตอบลงบนกระดาษ ผู้สอนอาจเดินเข้าไปสังเกตและชวนพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนเขียน เช่น ความแปลกพิสดารของบัญชีชื่อ (Account) เว็บไซต์ที่ผู้สอนไม่รู้จัก เกมเกี่ยวกับอะไร สื่อต่างๆ ที่ผู้เรียนสนใจและแปลกใหม่สำหรับผู้สอน
2. กำชับให้ผู้เรียนต้องสำรวจ อ่านคำตอบของเพื่อนในกระดาษและพูดคุยกันในกลุ่มก่อนทุกครั้งที่จะเริ่มฟังโจทย์ใหม่ เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ร่วมกัน และฝึกการฟังอย่างตั้งใจ โดยผู้สอนอาจจะหาระฆังหรืออุปกรณ์เพื่อทำสัญญาณหมดเวลาและเริ่ม
3. ผู้สอนควรบันทึกสิ่งที่ผู้เรียนออกมานำเสนอในประเด็นที่มีความน่าสนใจหรือมีความสำคัญบนกระดาน เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นและได้เรียนรู้ เมื่อนำเสนอครบให้ผู้เรียนและผู้สอนสรุปการเรียนรู้ร่วมกัน

ผู้เรียนได้เรียนรู้องค์ประกอบของสื่อ หรือธรรมชาติ 5 อย่างของสื่อ เพื่อฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์ เชื่อมโยง หาเหตุผล และประเมินสื่อได้ มีทางเลือกให้กับตนเองว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อสื่อ เราเรียกกระบวนการนี้ว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Skills) ทั้งยังได้ฝึกการแสดงความคิดเห็น รับฟัง แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้

อุปกรณ์

1. คลิปโฆษณาต่างๆ ที่น่าสนใจหรืออยู่ในประเด็นการเรียนรู้ ผู้สอนเตรียมมา
2. กระดาษ A4 กลุ่มละ 1 แผ่น
3. ปากกา หรือสี

กระบวนการกิจกรรม

1. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม เปิดดูคลิปที่ผู้สอนเตรียมมาด้วยกัน เมื่อจบรอบแรกให้สอบถามผู้เรียนว่าเข้าใจ ตามทันหรือไม่ และให้ดูอีกครั้งรอบที่สอง เพื่อให้ผู้เรียนเก็บตกและลงลึกกับเนื้อหาให้มากขึ้น
2. แจกอุปกรณ์ให้ผู้เรียนกลุ่มละชุด พร้อมเขียนชื่อกลุ่ม
3. ผู้สอนอ่านโจทย์ที่ละข้อให้ผู้เรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันก่อนจะบันทึกลงบนกระดาษจนครบทุกข้อแล้วออกมานำเสนอ

ตัวอย่างโจทย์ รู้และเท่าทันสื่อ

ธรรมชาติ 5 อย่างของสื่อ

- คลิปนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องอะไร
- คลิปนี้ใช้วิธีประกอบสร้างอย่างไรบ้าง มีกระบวนการ ใช้อุปกรณ์ หรือเทคนิคใดบ้าง
- เป้าหมายของคลิปนี้คืออะไร ทั้งเป้าหมายทางตรงและทางอ้อม (ถ้ามี)
- มีค่านิยมและอุดมคติอะไรที่แฝงมากับคลิปนี้
- คลิปนี้เชื่อมโยงกับการเมืองหรือสังคมอย่างไร
- คลิปนี้มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการนำเสนออย่างไร
- มีข้อมูลความจริงอะไรบ้างที่คลิปนี้ไม่ได้บอกให้เรา
- มีเนื้อหาที่ดูแล้วไม่เข้าใจ ต้องตีความ หรือมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือไม่ อย่างไร
- ความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังดูคลิป สิ่งที่ยากทำ/ไม่ยากทำ

ผู้สอนสามารถปรับเพิ่มโจทย์คำสั่งให้เหมาะกับวัยของผู้เรียนหรือประเด็นที่ต้องการสอน

4. ผู้สอนบันทึกประเด็นการนำเสนอที่น่าสนใจและสำคัญของผู้เรียนบนกระดาน และสรุปการเรียนรู้ร่วมกัน

หน่วยที่ 3 : ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ศักยภาพของพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย

โดย สุจิตรา สารอินทร์ หัวหน้าโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีที

อรรพิน หอวิมานพร วิทยากรกระบวนการเรียนรู้

“...ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำและทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ซึ่งล้วนจำเป็นสำหรับนักเรียนทุกคน ทักษะเหล่านี้ทำให้บางคนโดดเด่นกว่าคนอื่น การปรับความคิดเพียงเล็กน้อยอาจนำความก้าวหน้าครั้งใหญ่มาสู่ชีวิตและองค์กร การเต็มใจรับความเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก ทำให้เราพร้อมจะเปิดรับความเป็นไปได้ใหม่ๆ และรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่ไม่คาดฝันและไม่อาจหลีกเลี่ยงในชีวิต การรับบทบาทผู้นำช่วยให้เราสามารถควบคุมชีวิตของตนเองได้ดีขึ้น ขณะที่ทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นไม่ว่าในโรงเรียน ที่ทำงาน และในชุมชน”

เคน เคย์ (Ken Kay.JD)

ประธานภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

จากหนังสือ 21st CENTURY SKILLS Rethinking How Students Learn

ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21

ศตวรรษที่ 21 ยุคสมัยแห่งข้อมูล การสื่อสาร เทคโนโลยี และการเรียนรู้

เริ่มนับตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 2001 ไปจนถึงวันที่ 31 ธันวาคม ค.ศ. 2100 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งเดิมๆ ไปสู่สิ่งใหม่ นวัตกรรมใหม่ๆ ทางเทคโนโลยี รวมถึงภัยอันตรายในรูปแบบใหม่ๆ ด้วยเช่นกัน เกิดอะไรขึ้นบ้างในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่ก้าวแรกจนถึงปัจจุบัน

เกิดรัฐชาติใหม่ การเปลี่ยนแปลงเขตแดน	ดินแดนที่ได้รับเอกราชเป็นรัฐอธิปไตยได้สิทธิปกครองตนเอง ได้แก่ ติมอร์ตะวันออก มอนเตเนโกร ซูดานใต้ และที่ชื่อแทบไม่คุ้นหูเลย คือ คอซอวอ เซาท์ออสซีเชีย อับคาเซีย เป็นต้น
วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> ● เดนนิส ตีโต กลายเป็นนักท่องเที่ยวกาศเชิงพาณิชย์คนแรกของโลก โดยได้ชำระเงิน 19 ล้านดอลลาร์สหรัฐเพื่อเดินทางไปสถานีอวกาศนานาชาติ ● จีนส่งยานเสินโจว 5 ขึ้นสู่อวกาศเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม ส่งผลให้จีนเป็นประเทศที่ 3 ในโลกที่มีความสามารถส่งมนุษย์ขึ้นไปยังอวกาศได้ด้วยตัวเอง ● มีการสำรวจอีกมากมาย อย่าง ฟันผิวดาวอังคาร การลงจอดบนดาวไททันที่เป็นดาวบริวารของดาวเสาร์ การลดสถานะของดาวพลูโตจากดาวเคราะห์เป็นดาวแคระ จีนเหยียบดวงจันทร์ได้เป็นประเทศที่ 3 ต่อจากรัสเซียและอเมริกา การค้นพบน้ำแข็งบนดาวอังคาร ค้นพบน้ำบนดวงจันทร์ การนำยานลงจอดบนดาวหางเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ การไปถึงดาวพลูโตได้ ฯลฯ
การแพทย์	<ul style="list-style-type: none"> ● เกิดการระบาดของโรคทางเดินหายใจเฉียบพลันรุนแรงไปทั่วโลก (SARS) ● เกิดการระบาดของเชื้อไวรัส H1N1 ● ไวรัสอีโบล่า แพร่กระจายไปทั่วแอฟริกาตะวันตก มีผู้ติดเชื้อกว่า 20,000 ราย
การเกิดขึ้นของสื่อ นวัตกรรมการสื่อสาร สังคมแห่งเทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> ● เทคโนโลยีดีวีดีเข้ามาแทนที่ VCR ● เกิดเทคโนโลยีเกี่ยวกับ Blu-ray ● เทคโนโลยีแผ่นซีดีเข้าแทนที่ซีดี แต่ความนิยมได้ลดลงอย่างรวดเร็ว เนื่องมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีทางการเชื่อมต่อผ่านระบบเครือข่ายทางคอมพิวเตอร์ (digital downloads and online streaming) ● โทรศัพท์มือถือสูงเริ่มเข้าแทนที่โทรศัพท์ความละเอียดปกติ ● การเกิดขึ้นของสิ่งที่เรียกว่า World Wide Web และ Websites ต่างๆ กลายเป็นสื่อใหม่กระแสหลักที่สะสมบันทึกข้อมูลไว้มากมาย ● หอสมุดดิจิทัลแห่งโลกเปิดตัวที่สำนักงานใหญ่ของยูเนสโก กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส

- โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ตเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้และกลายเป็นอุปกรณ์พื้นฐานของทุกคน ซึ่งเข้ามาแทนที่คอมพิวเตอร์แบบ desktop และ laptop
- เปิดตัวเว็บไซต์ วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี อย่างเป็นทางการ
- บริษัท แอปเปิล คอมพิวเตอร์ วางจำหน่าย iPod เครื่องฟังเพลงพกพา
- อินเทอร์เน็ต (ที่สร้างขึ้น ในปี 1969) และ เวิลด์ไวด์เว็บ (ที่สร้างขึ้น ในปี 1990) ยังเพิ่มขึ้นต่อเนื่องและได้รับความนิยม Social Network ที่เกิดขึ้นช่วงต้น ศตวรรษที่ 21 เป็นรูปแบบการสื่อสารที่นิยมกันในสังคมพร้อมกับฟังก์ชันที่มากขึ้นเพื่อรองรับการทำงานของอีเมล กระดานข้อความ และข้อความโต้ตอบแบบทันที
- Twitter, Facebook และ YouTube เป็นสื่อตัวอย่างหลักของเว็บไซต์ทางสังคม ที่จะยิ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้น

อ้างอิง : www.wikipedia.com

จากตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายในช่วงเวลา 16 ปีจนถึงปัจจุบัน น่าจะพอสะท้อนภาพให้เกิดความเข้าใจถึงยุคสมัยของศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ความก้าวล้ำนำหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทำให้โลกที่กว้างใหญ่ถูกย่อให้เล็กลงและอยู่ใกล้แค่ปลายนิ้วสัมผัส สามารถรับรู้ข่าวสารความเคลื่อนไหวจากทุกมุมโลกวินาทีต่อวินาที และยังสามารถสืบค้นข้อมูลในอดีตที่ผ่านมาแล้วได้อย่างรวดเร็วง่ายดาย จึงถือกันว่าเป็นยุคทองแห่งการศึกษาที่เปิดกว้างถึงกันได้ทั้งหมดและเป็นการปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับความรวดเร็วฉับไวของข้อมูลข่าวสาร บทบาทของครูหรือผู้สอนและนักเรียนหรือผู้เรียนเป็นสิ่งที่ได้ถูกผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากกลไกต่างๆ ที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21

3 R x 7 C ทักษะการเรียนรู้ที่ลงตัวของศตวรรษที่ 21

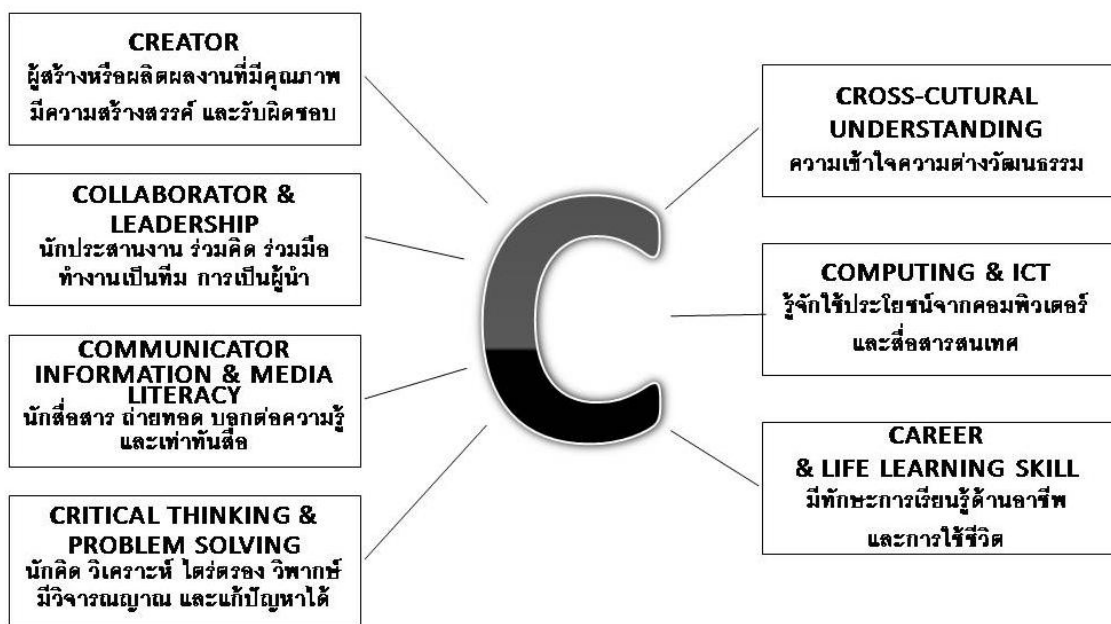
ศตวรรษที่ 21 หรือ ทักษะการเรียนรู้แห่งอนาคตใหม่ คือ แนวคิดของกลุ่มคน องค์กรนอกวงการศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา ประกอบด้วย บริษัทเอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ เช่น Apple Microsoft Walt Disney และ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐ รวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อๆ ว่า **เครือข่าย P21** หน่วยงานเหล่านี้มีความกังวลและเห็นความจำเป็นว่าเยาวชนจะต้องมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 โลกที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีทันสมัย การสื่อสารที่สะดวกรวดเร็ว และข้อมูลมากมายไหลบ่าเข้ามาอย่างไม่ทันตั้งตัว จึงได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น ซึ่งสมควรและถึงเวลาแล้วที่ต้องนำมาปรับใช้กับการเรียนการสอนเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย

ศาสตราจารย์ นายแพทย์ วิจารณ์ พานิช ผู้ก่อตั้งและประธานสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย และ ก่อตั้งสถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม ได้เขียนบทความเรื่อง “ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21” ในตอนหนึ่งว่า “การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่คนทุกคนต้องเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัยและตลอดชีวิต คือ 3R x 7C” เมื่อระบบการศึกษาเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาประเทศและเป็นสิ่งชี้วัดความยั่งยืนในแก่นรากของประเทศนั้นๆ ทักษะดังกล่าวนี้จึงเป็นคุณสมบัติที่ขาดมิได้เสียแล้วและต้องประกอบพร้อมอยู่ในตัวพลเมืองทุกคนทุกภาคส่วน

The Three R 's Basic Learning

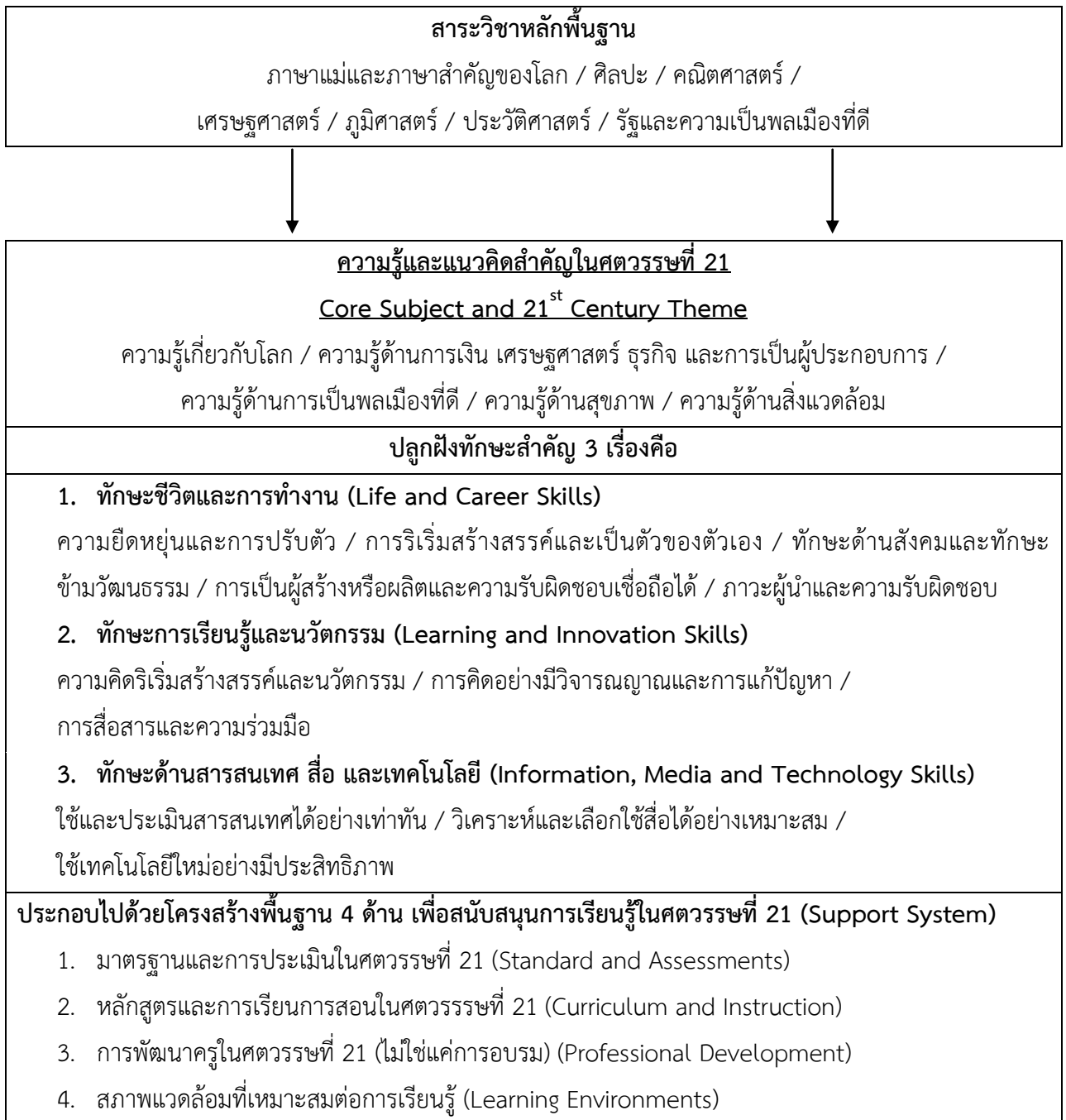


The Seven C 's 21st Century Skills



ทักษะในศตวรรษที่ 21 กับบริบทของการศึกษา

การเรียนการสอนในรูปแบบเก่าไม่สามารถนำมาปรับใช้กับสภาพการณ์ในยุคสมัยปัจจุบันนี้ได้อีกต่อไป จึงมีการลดทอนและเพิ่มสาระวิชาที่มุ่งปลูกฝังและเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ พร้อมกับเอื้อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่จำเป็นและมีส่วนรับผิดชอบต่อสังคมและต่อระบบของค์รวม คือ โลก



สังเกตได้ว่า มีทักษะการเรียนรู้ที่ถูกระบุขึ้นมาเพื่อยกระดับความสำคัญซึ่งแตกต่างจากยุคสมัยก่อนอย่างชัดเจน อย่าง ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ซึ่งน่าจะเกิดมาจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางด้านสังคม อายุสมัยของคนหรือเจนเนอเรชัน (Generation) และการพัฒนาไปในทุกๆ ด้านอย่างไม่หยุดยั้ง โดยเฉพาะ สิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยี

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เกราะคุ้มกันพลเมือง

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ อ่านสื่อออก วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ ประเมินคุณค่าจากสื่อ และสร้างสื่อได้ การรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่แค่การจับผิดสื่อ แต่จะต้องถูกคิด ตั้งเป็นคำถาม สืบค้น ถกเถียง หรืออภิปรายเกี่ยวกับสื่อให้มากที่สุด เป็นทักษะเบื้องต้นที่ต้องหมั่นฝึกฝน สังเกต และจำเป็นต้องประเมินสื่อให้ได้ด้วยการตั้งข้อสังเกตในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. **เนื้อหาสาระของสื่อเป็นสิ่งที่สร้างขึ้น** เนื้อหาของสื่อ เช่น ข่าว รายการโทรทัศน์ แผ่นป้ายโฆษณา เกม การ์ตูน เว็บไซต์ มีส่วนที่ผู้ประกอบการสื่อสร้างขึ้น และมีความหลากหลายแตกต่างกันตามลักษณะของสื่อ อาจสร้างโดยคนหนึ่งคนหรือหลายคน ภาพที่นำมาใช้อาจเป็นภาพถ่ายจริงๆ หรือภาพตัดต่อแต่งเติม อาจใช้มุกล้อ และแสงสีในการถ่ายทำ การจัดวางภาพ เนื้อหา ดนตรีต่างๆ ถูกจัดวางหรือร้อยเรียงตามแต่ผู้สร้างจะจัดการประเด็นในการสังเกต คือ

- ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้
- มีผู้สร้าง/เกี่ยวข้องกี่คน แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่อย่างไร
- สาระของสื่อคืออะไร
- ในการนำเสนอรูปแบบเดียวกันแต่ละรายการมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
- ใช้เทคโนโลยีอะไรบ้างในการผลิต
- มีอะไรขาดหายไปบ้าง

2. **สื่อแต่ละประเภทใช้กฎเกณฑ์เฉพาะตัวในการสร้างเนื้อหาสาระขึ้นมา** รูปแบบของการสื่อสารแต่ละแบบไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ เกมโชว์ ภาพยนตร์ เป็นต้น มีภาษาที่ใช้ในรูปแบบของตัวเอง ภาพและเสียงดนตรีที่น่ากลัวจะช่วยเพิ่มระดับความกลัว ภาพถ่ายแบบใกล้ (zoom) ทำให้รู้สึกถึงความใกล้ชิด การพาดหัวข่าวขนาดใหญ่บอกว่าคือเรื่องสำคัญ ความเข้าใจเหล่านี้ทำให้ผู้รับสื่อเข้าใจความหมายและเห็นคุณค่าของสื่อมากขึ้น ประเด็นในการสังเกต คือ

- อุปกรณ์ประกอบ การจัดฉาก เสื้อผ้า มีลักษณะอย่างไร
- มีการใช้สัญลักษณ์หรือไม่ สื่อถึงอะไร
- มุกล้อต่างกันให้อารมณ์ความรู้สึกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

- เสียงเพลง เสียงประกอบ คำพูด การเล่าเรื่อง ความเงียบ
- ใช้เทคนิคอะไรบ้าง

3. การตีความเนื้อหาของสาระของสื่อตามประสบการณ์ของตน ผู้รับสื่อเป็นผู้ตีความเนื้อหาของสื่อ ดังนั้น ต่างคนก็ต่างตีความแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ อายุ เพศ การศึกษา และวัฒนธรรม เช่น พ่อแม่ลูกนั่งดูละครเรื่องเดียวกัน ก็เข้าใจหรือได้รับผลกระทบของละครแตกต่างกัน

ประเด็นในการสังเกต คือ

- เนื้อหาสาระของสื่อเข้ากับประสบการณ์ของเราอย่างไร
- เราเรียนรู้อะไรจากเนื้อหาของสื่อบ้าง
- เราเรียนรู้อะไรเกี่ยวกับตัวเองบ้างจากเนื้อหาของสื่อ
- เราเรียนรู้อะไรบ้างจากการตอบสนองของคนอื่นต่อเนื้อหาของสื่อ
- การตีความสาระของสื่ออาจเกิดขึ้นได้กี่แบบ อะไรบ้าง
- เราจะอธิบายการตอบสนองที่แตกต่างกันนี้อย่างไร

4. สื่อทำหน้าที่สะท้อนสังคมและปลูกฝังค่านิยม สื่อบอกเล่าเรื่องราว เช่น ละคร เล่าเรื่องผ่านตัวแสดง การจัดฉาก เลือกสถานที่ บทพูด มีโครงเรื่อง ซึ่งล้วนแต่มีส่วนในการการปลูกฝังค่านิยมต่างๆ ให้กับผู้รับสื่อทั้งสิ้น การเรียนรู้ว่าจะอ่านข้อความหรือนัยยะที่แฝงมาในสื่อต่างๆ อย่างไรนั้นเป็นสิ่งสำคัญ เพราะทำให้ประเมินได้ว่าจจะรับหรือปฏิเสธสิ่งที่สื่อนำเสนอ

ประเด็นในการสังเกต คือ

- เกิดคำถามอะไรขึ้นในใจเราบ้างขณะที่เรารับสื่อ
- สื่อนำเสนอค่านิยมทางสังคม การเมืองหรือเศรษฐกิจอย่างไร
- ความคิดเห็นใดๆ ที่สื่อสร้างขึ้น สะท้อนความสัมพันธ์ส่วนบุคคลหรือทางสังคมอย่างไรบ้าง
- บริบททางวัฒนธรรมหรือสังคมของสื่อคืออะไร
- สื่อนำเสนอความคิดหรือค่านิยมใดบ้าง
- สื่อสร้างบุคลิกลักษณะของตัวแสดงต่างๆ อย่างไร
- เป้าหมายของสื่อคือผู้อ่าน ผู้ชม ผู้ฟังกลุ่มใด
- เมื่อรับสื่อแล้วน่าจะมีพฤติกรรมหรือผลสืบเนื่องใด
- ใครหรืออะไรบ้างที่สื่อไม่ได้นำเสนอ (ทั้งที่ควรนำเสนอ)

5. ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการเมืองเป็นตัวขับเคลื่อนสื่อ เหตุผลประการหนึ่งในการผลิตสื่อก็คือทำเพื่อธุรกิจ พื้นที่โฆษณาอยู่เป็นอันดับแรกก่อนการจัดพื้นที่ข่าว หรือการที่นักธุรกิจ นักการเมือง ผู้มีอำนาจมีความสัมพันธ์กับเจ้าของสื่อ แม้กระทั่งเป็นเจ้าของสื่อและผลิตสื่อเสียเอง

ประเด็นในการสังเกต คือ

- ใครเป็นผู้ควบคุมการสร้างสรรคและการถ่ายทอดเนื้อหาสาระของสื่อ
- สื่อกำลังขายอะไร
- ใครเป็นผู้ตัดสินใจที่ทำให้เกิดผลประโยชน์ในรูปแบบต่างๆ ขึ้น
- การนำเสนอของสื่อในครั้งนี้นำมาซึ่งผลประโยชน์ใดบ้าง
- อะไรที่มีอิทธิพลต่อการสร้างหรือการนำเสนอของสื่อ
- ใครที่ เป็นผู้ได้รับประโยชน์จากผลิตภัณฑ์บ้างนอกจากผู้บริโภค

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ในวิถีแห่งความเป็นประชาธิปไตยที่พลเมืองมีสิทธิและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ เพราะนอกจากประโยชน์ที่จะได้จากการเสพรับสื่อแล้วก็ยังไม่อาจปฏิเสธโทษภัยอันตรายที่แฝงมาเป็นของแถมอีกด้วย แม้กระทั่งการตกเป็นทาสการบริโภคสื่อโดยไม่รู้ตัวซึ่งเป็นที่มาของปัญหาต่างๆ มากมายในสังคมทุกเพศทุกวัย ไม่เฉพาะแต่วัยเด็กหรือเยาวชนเท่านั้น ผู้ใหญ่เองหากไม่รู้เท่าทัน ขาดสติ และหลงไหลเพลินไปกับสื่อก็อาจตกเป็นเหยื่อของสื่อได้ พลลาดปลั่งทำผิดกฎหมายสื่อโดยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เพราะฉะนั้น ทักษะแห่งชีวิตเหล่านี้เองที่จะช่วยเอื้อให้พลเมืองโดยเฉพาะรุ่นหลังดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย และใช้ศักยภาพของตนเองในเชิงสร้างสรรค์เพื่อผลักดันและขับเคลื่อนประเทศ/ระบบสังคมให้ถึงความสมบูรณ์พร้อมทั้งปัจจัยภายนอกและภายใน

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

เราไปสร้างแหล่งเรียนรู้ให้ชุมชนกันไหม?
ได้ทำประโยชน์ด้วย

ดีสิ เราก็อยากเรียนรู้
และฝึกฝนตัวเองเหมือนกัน



ทักษะชีวิตและการทำงาน

- ยืดหยุ่นและปรับตัว
- ริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง
- ทักษะด้านสังคมและทักษะข้ามวัฒนธรรม
- เป็นผู้สร้างหรือผลิตงานที่รับผิดชอบเชื่อถือได้
- มีภาวะผู้นำ

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา
- การสื่อสารและความร่วมมือ



ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี

- ใช้และประเมินสารสนเทศได้อย่างรู้เท่าทัน
- วิเคราะห์และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม
- ใช้เทคโนโลยีใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ



รูปที่ 3 : ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ในปัจจุบันมีข่าวสารไหลหลากมาทุกช่องทาง ผู้รับสารเองก็อาจกลายมาเป็นผู้สื่อข่าว เป็นนักข่าวได้เอง ดังนั้นการที่จะเชื่อข้อมูลใดๆ ก็ควรที่จะคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ให้ดีเสียก่อน กิจกรรมนี้จึงมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่รู้เท่าทันข่าวสารด้วยการอ่านข่าวและตั้งประเด็นคำถามให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นนอกเหนือจากความบันเทิง เพื่อสร้างความ เป็นพลเมืองที่ตื่นรู้และตื่นตัว มีวิจารณญาณ เชื่อมโยงเนื้อหาจากข่าวมาปรับใช้ หรือแก้ปัญหาและแสดงออกทาง ความคิดอย่างสร้างสรรค์

อุปกรณ์

1. ตัวอย่างข่าวและคำถามท้ายข่าว
2. กระดาษฟลิปชาร์ต/สไลด์

กระบวนการกิจกรรม

1. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 – 6 คน
2. แจกตัวอย่างข่าวให้แต่ละกลุ่ม ให้อ่านข่าวที่ได้รับพร้อมกับตอบประเด็นคำถามท้ายข่าว
3. แต่ละกลุ่มอภิปรายเนื้อหาข่าวร่วมกัน แล้วสรุปคำตอบลงในกระดาษฟลิปชาร์ต พร้อมกับนำเสนอ
4. วิธีการนำเสนอ คือ สรุปข่าวที่ได้รับอย่างย่อ ว่าข่าวมีเรื่องราวสาระสำคัญอะไรบ้าง และคำตอบของกลุ่ม
5. ผู้สอนบันทึกคำสำคัญที่มาจากกรนำเสนอของผู้เรียนบนกระดาน
6. ผู้เรียนและผู้สอนสรุปกิจกรรมร่วมกัน พร้อมบันทึกบนกระดาน ในประเด็นดังนี้
 - จากกิจกรรม ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง ประโยชน์ที่ได้รับคืออะไร
 - ผู้เรียนได้ใช้ทักษะอะไรบ้างในการทำกิจกรรมนี้
 - กิจกรรมนี้ มีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียนอย่างไร สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ อย่างไร

แนวทางสำหรับผู้สอน

1. ผู้สอนต้องตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันข่าวสาร ดังนี้
 - อ่านและจับใจความสำคัญของข่าวให้ได้ว่าเกิดอะไรขึ้นกับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร
 - วิเคราะห์เนื้อหาจากข่าว จุดประเด็นสำคัญที่อาจเปลี่ยนเรื่องราวทั้งหมด
 - เปรียบเทียบข้อมูล อ่านข่าวจากหลากหลายแหล่งเพื่อตรวจสอบข่าวและค้นหาความจริง สืบค้น ข้อมูลเพิ่มเติมในเชิงลึกหรือเพื่อตอบข้อสงสัย

- พูดคุย อภิปราย แสดงความคิดเห็น เพื่อรับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือมุมมองที่แตกต่าง เพื่อการรู้เท่าทันสื่อมากยิ่งขึ้น
- ข่าวนี้อ้างอิงกับเราอย่างไร และหากเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้นกับตัวเราหรือคนใกล้ชิด กระทบกับชุมชน/สังคม/ประเทศของเรา จะทำอย่างไร จะสามารถป้องกันไม่ให้นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร

2. ระหว่างทำกิจกรรม ผู้สอนจะต้องเน้นให้ผู้เรียน

- พูด แสดงความคิดเห็นให้มากที่สุด แต่จะมีผู้พูดเพียงคนเดียวเท่านั้น ไม่แย่งกันพูด เมื่อมีผู้ใดพูดอยู่คนอื่นๆ จะต้องเป็นผู้ฟัง ไม่พูดแทรก (One voice)
- รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เปิดโอกาสและแบ่งพื้นที่ให้คนอื่นได้พูดบ้าง
- สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ให้เกียรติกัน เป็นเหตุเป็นผล ไม่ใช่อารมณ์
- มีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือในกิจกรรม ทำงานเป็นทีม
- ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด แต่ต้องเป็นคำตอบที่ประกอบด้วยเหตุและผล ทุกคนมีสิทธิแสดงความคิดเห็นอย่างเท่าเทียมกัน

หมายเหตุ : ตัวอย่างข่าวที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้สอนสามารถเตรียมมาให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน โดยให้สอดคล้องกับสถานการณ์หรือประเด็นในสังคม หรืออาจให้ผู้เรียนเป็นผู้เตรียมข่าวมาเอง เพื่อความหลากหลาย และได้สังเกตพฤติกรรมความสนใจการรับสื่อของผู้เรียน

ตัวอย่างข่าวและการวิเคราะห์ : กรณีการเคลื่อนย้ายศพของ ปอ ทฤษฎี พระเอกชื่อดัง

ในช่วงที่ผ่านมา วงการบันเทิงได้สูญเสียพระเอกผู้มากความสามารถอย่าง 'ปอ' ทฤษฎี สหวงษ์ ซึ่งจากไปด้วยวัยเพียง 36 ปี จากโรคไข้เลือดออก ประเด็นที่มีการกล่าวถึงอย่างกว้างขวางคงหนีไม่พ้นการทำหน้าที่ของสื่อมวลชน ที่รื้อทำข่าวการเคลื่อนย้ายร่างของพระเอกหนุ่ม โดยภาพที่ปรากฏออกมากลายเป็นว่า "นักข่าวช่างภาพ" ได้รุมเบียดคนในครอบครัว ญาติ มิตร ของพระเอกหนุ่ม เพื่อให้ได้ภาพที่ใกล้ชิดที่สุด โดยสังคมวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นการละเมิดความเป็นมนุษย์ ส่งผลให้สมาคมสื่อที่เกี่ยวข้องต้องออกมาแถลงข่าวขอโทษกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทยไม่ได้นั่งนอนใจในเรื่องนี้ โดยได้จัดเสวนาเรื่อง "ร่วมคิดร่วมแก้ ปัญหาสื่อละเมิดสิทธิ" เพื่อหาทางร่วมกันในการแก้ปัญหาจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำสื่อ รวมถึงรับฟังความเห็นจากมุมมองของนักวิชาการด้วย



Suvinit Aum Pornnavalai
ติดตาม 2 ชม

นักข่าวหลายแห่งกัน ฝึคคลุมหน้าทีปอเกือบหลุด พระสงฆ์ยังโดนเบียด #เหี้ยไปมียเมิง #RIPPortid -@DoMeMyKa

ถูกใจ ความคิดเห็น แชร์

29.030 คน ถูกใจสิ่งนี้ ความคิดเห็นยอดนิยม

แชร์ 4,663 ครั้ง ความคิดเห็น 1.4k รายการ

ฟิล์มมี สปาเกิดดี รุ้สึกยังเ็นบ้างคะ

นักข่าวพอมึงตายมึงรุ้สึกยังเ็นบ้างคะ... ดูเพิ่มเติม
ถูกใจ ตอบกลับ ๒,418 2 ชม
ดูความเห็นก่อนหน้านี้

Noinah Patitta โ้วววว!!! ใช้คำว่า อจาด#แรงไปมียมบุษยล่ง!!! หนูไม่ใช่ญาติไม่ได้ไปเ็นฟปอพันธ์แท้#ละครปอก่อติดตามแคบงเรื่อง#ถึงเวลาที่สูญเสียบอขึ้นมาจิงยังเ็นใจหายสะเทือนใจสงสารครอบครัวปอ&น้องมะลิ@จะใช้ศพุดหรือพิมพ์อะไรให้เกียรติครอบครัวเ้าด้วยคะ#ปอคนดีถึงได้มีแต่คนรักคนชื่นชมไม่ว่าจะยุหรือจากไป Rip

ถูกใจ ตอบกลับ ๒33 30 นาที
ดูข้อความตอบกลับเพิ่มเติม

Moopitta Pittayaporn Muangmoolchai
นักข่าว จริงแล้วคุณไม่ต้องทำขนาดนี้หรอคะ ภูไม่ได้เ็นอยากเ็นหน้าปอ ตอนตายหรือก ่ายมาก็

อ้างอิง : คมชัดลึก (กรอบ่าย) ฉบับวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2559 โดย จักรวาล ส่าเหล่ทุ

www.thairath.co.th/content/565260

ไทยรัฐออนไลน์
วันจันทร์ที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559

ไทยรัฐ | ข่าว | หนังสือพิมพ์ | ไทยรัฐทีวี | ดูย้อนหลัง | โฟกัส | Social BUZZ | คอลัมน์ | นิยายไทยรัฐ | ศิลปข่าว | ก

ท่องเที่ยว | เสกซ์ | ข่าวไอที | ยานยนต์ | แต่งบ้าน | อาหาร | แฟชั่น | สวัสดิ...แคมปัส

หน้าหลัก / โฟกัส / ไอที / คิดจาก Social Media

เปลี่ยนกระแสวิชิตเป็นพลังควบคุมสื่อ กรณีศึกษาจากข่าวปอ-ทฤษฎี

โดย ชวรงค์ ลิมป์ปัทมปาณี 20 ม.ค. 2559 05:00

LINE it! G+ แชร์ 0 Facebook 8.3k Tweet

11,722 ครั้ง

www.dailynews.co.th/regional/374227

เดลินิวส์ | ข่าวพระราชสำนัก | การเมือง | อาชญากรรม | ข่าวทั่วไป | ต่างประเทศ | กีฬา | ไอที |บันเทิง | เศรษฐกิจ

หมวด: ข่าวทั่วไป

สำคัญ: ปอดตาย ล้อมมอชเมเย่ ค่ายภาพศพปอ จิตสำนึกสื่อไทย นักข่าว ช่างภาพ ดา กล้อง

ยอด: 15,665

Facebook 15.7k

Twitter 0

Google+ 0

เมื่อไหร่ สื่อฯไทย จะมีจิตสำนึกและควมมีมนุษยธรรมที่มากกว่านี้?

สถานีโทรทัศน์ ผู้ประกาศข่าว ทฤษฎี สหวงศ์ (ปอ) นิกแสดง

เราว่าคุณอยากได้ข่าว, ได้ข้อมูล, ได้ภาพ, ได้สิ่งสื่ออาชีพเดทก...
เคารพและให้เกียรติวิชาชีพของคุณเองด้วยเถล...
บรรณาธิการรู้สึกของประชาชนในส...
พวกเขาต้องการเลย แต่คุณเข้าไป คุณ

จากกรณีของพี่ปอ ทฤษฎีในวันนี้ ดิฉันหวัง...
ปอและครอบครัวอย่างโหดร้าย ทั้งคุณไบและ
ปอเองก็เถอะ คุณพยายามที่จะเข้าใกล้ พยายาม
แหย่กระ ว่าสิ่งที่ทำมันถูกต้องไหม? ดาราฮอลลี
โกลีวูด เพราะนั่นเค้าให้เกียรติและเคารพความแ...

อย่าดึงให้วิชาชีพของคุณ ดึงสื่อฯที่ดิ...
สักรวันเจอกันดูอย่างพวกเราแบบบ้าง แล้วจะรู้สึก!!!

จะสื่อถ่ายภาพ'ปอ'ไร้สำนึก ทั้งวงการโดนตำไรค์กดีศรี

ช่างภาพอาวุโส ฉะสื่อฯสังกัตหนึ่ง ถ่ายภาพ"ศพปอ"ไร้สำนึก ถูกตำหนารวมไม่มีศักดิ์ศรีทั้ง
วงการอาชีพ อาจารย์ชื่อดังคณะนิเทศฯ เนษสมาคมวิชาชีพต้องเรียกคุย กำหนดโทษหวั่นภาพ
ลักษณะสื่อฯไทยแย่ง

วันอังคารที่ 19 มกราคม 2559 เวลา 19:30 น.

แถลงการณ์ขอแสดงความเสียใจและขอภัย

ต่อพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในระหว่างการทำหน้าที่ของสื่อมวลชน

ตามที่สื่อมวลชนบางส่วนได้มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม ในระหว่างกาติดตามรายงานข่าวการเคลื่อนย้ายร่างของคุณป่อ ทฤษฎี สหพงษ์ นักแสดงชาย จนทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ถึงการทำหน้าที่ของสื่ออย่างกว้างขวางว่าเข้าข่ายละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ค้ำค้ำศรีความเป็นมนุษย์ และส่งผลกระทบต่อครอบครัวของผู้เสียชีวิตนั้น

องค์กรวิชาชีพสื่อ ขอแสดงความเสียใจและขอภัยต่อครอบครัวสหพงษ์ ญาติ แฟนคลับและประชาชนที่ติดตามข่าวสาร และขออน้อมรับคำวิพากษ์วิจารณ์ต่าง ๆ รวมถึงข้อเสนอแนะจากประชาชนผู้มีส่วนร่วมติดตามการทำหน้าที่ของสื่ออย่างใกล้ชิด และจะถือเป็นบทเรียนสำคัญในการปรับปรุงและพัฒนามาตรฐานในการประกอบวิชาชีพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

ทั้งนี้สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย จะดำเนินการให้มีการหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตัวแทนผู้ประกอบวิชาชีพสื่อโดยด่วน เพื่อร่วมกันกำหนดแนวทางในการยกระดับการทำหน้าที่ของสื่อให้มีมาตรฐานมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้รับความไว้วางใจจากสังคมมากขึ้น

สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย ขอยืนยันว่าการทำหน้าที่ของสื่อที่จำเป็นต้องมีมาตรฐานหลักจริยธรรม ต้องให้ความเคารพในสิทธิส่วนบุคคลและค้ำค้ำศรีความเป็นมนุษย์ โดยเฉพาะการนำเสนอข่าวในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสูญเสีย ถือเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและจำเป็นต้องให้เกียรติต่อครอบครัวของผู้เสียชีวิตเป็นอย่างยิ่ง สื่อมวลชนจึงต้องเพิ่มความระมัดระวังในการทำหน้าที่ให้ได้มาตรฐาน และคำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลและค้ำค้ำศรีความเป็นมนุษย์ตามหลักสากลอย่างเคร่งครัด

สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย

20 มกราคม 2559

ประเด็นการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับข่าวนี้

- เรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร (ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร เพราะเหตุใด)
- ใครคือเหยื่อ/ผู้เสียหาย ใครคือผู้กระทำ บุคคลหรือองค์กรใดเกี่ยวข้องบ้าง
- เรื่องที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับกฎหมายใด มาตราใด อย่างไรบ้าง
- ข่าวจากหลายแหล่งหลายสำนัก มีการนำเสนอเนื้อหา/ข้อเท็จจริง/ประเด็น แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไรบ้าง มีการใช้ภาพประกอบ พาดหัวเรื่อง สีสັນ สร้างอารมณ์และการรับรู้ของเราหรือไม่ อย่างไร ในการ

นำเสนอข่าวมีการละเมิดสิทธิของใครหรือไม่ มีการใส่อคติลงไปในเรื่อง/ข่าวที่นำเสนอหรือไม่ แหล่งข่าวมีความน่าเชื่อถือเพียงใด ประเมินความน่าเชื่อถือจากอะไร

- ข่าวนี้เกี่ยวข้องกับตัวเราหรือไม่อย่างไร เช่น เราเป็นเพียงผู้อ่านข่าว เป็นผู้แชร์ข่าวให้เพื่อนๆ รับทราบ ได้โพสต์ร่วมแสดงความคิดเห็นในข่าวดังกล่าว เราย่วมลงชื่อสนับสนุนให้มีการออกกฎหมายควบคุมจริยธรรมสื่อมวลชน ฯลฯ

- หากเราเป็นนักข่าว/สื่อมวลชน เราจะทำอย่างนั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด ถ้าไม่ทำเช่นนั้น เพราะเหตุใด

- หากมีประเด็นอื่นๆ ที่ผู้เรียนสนใจอยากแลกเปลี่ยน ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้เกิดช่วงเวลาแห่งการพูดคุย แสดงทรรศนะต่างๆ นั้น

กิจกรรมนี้ใช้เพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้เรียน นอกจากนั้นยังได้รู้จักผู้อื่น ได้พูดคุย มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนคนอื่นๆ ได้รู้ว่าเขามีพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างไร เหมือนหรือแตกต่างกับเรา ผ่านเกม MLC

อุปกรณ์

1. แบบสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อคนละ 1 ชุด มีด้านหน้าและด้านหลัง (ตัวอย่างอยู่ท้ายกิจกรรม) ประกอบด้วย
 - พฤติกรรมการใช้สื่อ 16 ข้อ
 - ช่องตาราง 16 ช่อง สำหรับพฤติกรรมการใช้สื่อของเพื่อน ใช้สำหรับเล่นเกมบิงโก
2. ปากกาหรือดินสอ

กระบวนการกิจกรรม

1. แจกแบบสำรวจพฤติกรรมให้ผู้เรียนคนละหนึ่งชุด โดยจะเริ่มจากหน้าพฤติกรรมการใช้สื่อ 16 ข้อ ให้ผู้เรียนอ่านทั้งหมดแล้วทำเครื่องหมายกากบาทไว้ข้างหน้าข้อที่ตนเองมีพฤติกรรมการใช้สื่อตรงกับข้อความนั้น ให้เวลา 15-20 นาทีตามความเหมาะสมของผู้เรียน
2. หมดเวลา ผู้สอนลองสุ่มอ่านพฤติกรรมบางข้อที่น่าสนใจ และให้ผู้เรียนยกมือถ้ามีพฤติกรรมตรงกับแบบสำรวจ อาจพูดคุยสอบถามพฤติกรรมของผู้เรียนให้ละเอียดขึ้นอีกเล็กน้อยและเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น
3. จากนั้น ให้ผู้เรียนทั้งหมดพลิกกระดาษไปที่หน้าช่องตาราง 16 ช่อง เพื่อเข้าไปสำรวจพฤติกรรมของคนอื่นๆ ด้วยว่าเป็นอย่างไร สำรวจโดยการให้ถามชื่อ/สัมภาษณ์/พูดคุย จากนั้นเขียนชื่อเล่นและโรงเรียนลงในช่องให้ตรงกับข้อที่เพื่อนมีพฤติกรรมนั้นๆ จนครบ 16 ช่อง ซึ่งมีกติกาว่าทั้ง 16 ช่อง ชื่อเพื่อนจะต้องไม่ซ้ำกันเลย ให้เวลา 20-30 นาที ตามความเหมาะสมของผู้เรียน
4. หมดเวลา ให้ผู้เรียนกลับมาอยู่ที่เพื่อนจะนำไปสู่การเล่นเกมบิงโกต่อไป
5. เริ่มจาก ผู้สอนสุ่มเรียกชื่อผู้เรียนหนึ่งคน เช่น เลือกกระดาษของ ด.ญ.แก้ว ดูในช่องตารางหมายเลข 1 เป็นชื่อของ ด.ญ.น้ำ ผู้สอนให้แก้วอ่านออกเสียงทวนว่า ด.ญ.น้ำ มีพฤติกรรมการใช้สื่อในแบบข้อที่ 1 เป็นอย่างไรบ้าง ในขณะที่คนอื่นๆ ที่มีชื่อของ ด.ญ.น้ำ อยู่ในช่องใดก็ตามใน 16 ช่องนี้ ให้กากบาทช่องนั้นไว้ (รวมทั้ง ด.ญ.แก้ว ด้วย) จากนั้นผู้สอนให้ ด.ญ.น้ำ ดูกระดาษในช่องที่ 2 ของตนเอง ปรากฏว่าเป็นชื่อของ ด.ช.ไม้ ด.ญ.น้ำ จึงอ่านออกเสียงว่าไม่มีพฤติกรรมตรงตามข้อ 2 เป็นอย่างไรบ้าง และคนอื่นๆ ที่มีชื่อของ ไม้ อยู่ในช่องใดก็ตามใน 16 ช่องนี้ก็ให้กากบาทเอาไว้ ผู้สอนไล่เรียกชื่อตามที่ปรากฏในช่องไปเรื่อยๆ จนครบ หรือสุ่มเลือกผู้เรียนใหม่ในกรณีที่ชื่อวนมาบรรจบกันแต่ยังไม่ครบทุกข้อ

6. ผู้เรียนต้องลึ้นว่า หากตนเองมีกาบาทเรียงต่อกันในแนวใดแนวหนึ่ง เช่น แนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยง ครบ 3 ช่อง ให้พูดดั่งๆ ว่า “MLC” แต่ถ้าหากครบทั้ง 4 ช่อง ให้พูดคำว่า “MLC Game!!” ถือว่าเป็นผู้ชนะ
7. หากมีผู้ชนะแล้วแต่ยังไม่ครบทั้ง 16 ข้อ ผู้สอนอาจเลือกที่จะดำเนินเกมต่อไปจนครบก็ได้
8. ผู้สอนถามผู้เรียนว่า MLC ย่อมาจากคำว่าอะไร หากมีผู้ตอบถูกอาจได้รับรางวัล

แนวทางสำหรับผู้สอน

1. กิจกรรมนี้ผู้สอนจะได้สังเกตผู้เรียน ตั้งแต่พฤติกรรมกาการใช้สื่อของตนเอง และการสำรวจสอบถามหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อประเมินผู้เรียนก่อนนำเข้าสู่บทเรียนเรื่องเท่าทันสื่อ
2. ในส่วนของพฤติกรรมที่บ่งบอกว่าเป็นพลเมืองเท่าทันสื่อ ได้แก่
 - ใช้สื่อให้เป็นเวลา แบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม
 - มีวิจารณญาณในการใช้สื่อ เลือกรับสื่อ รู้จักตั้งคำถามกับสื่อ ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ
 - ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ต่อตนเองและสังคม
 - เมื่อรู้เท่าทันสื่อแล้ว ต้องเท่าทันตนเอง และสามารถแบ่งปันความรู้กับคนอื่นได้
 - หากมีความสามารถในการผลิตสื่อ ควรสร้างสื่อที่ดีเชิงสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคม
3. MLC ย่อมาจากคำว่า Media Literacy Citizen หรือ พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ

แบบสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อ MLC GAME

จงอ่านแบบสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อทั้ง 16 ข้อ และทำเครื่องหมายกากบาท X ไว้ข้างหน้าข้อที่ตรงกับพฤติกรรม
ของตน

- _____ 1. ตื่นเช้าขึ้นมา สิ่งแรกที่ทำคือหยิบโทรศัพท์/แท็บเล็ต ขึ้นมาเปิดดูความเคลื่อนไหวบนโลกโซเชียลก่อน
เป็นอันดับแรก
- _____ 2. ใช้ Social Media เยอะมากๆ เช่น Facebook Instagram Line Pinterest Twitter ฯลฯ
- _____ 3. ชื่อขนม ชาเขียว หรือสินค้าอื่นๆ ที่มีการส่งชิงโชค ชิงรางวัล และชื่อเยอะมากเพราะหวังว่าจะถูกรางวัล
ใหญ่ๆ กับเขาบ้าง
- _____ 4. เป็น “นัก Like” ชอบกดไลค์รูปเพื่อนๆ หรือคนรู้จักแต่ไม่ได้สนใจดูว่าเป็นรูปอะไร มีเนื้อหาเป็นอย่างไร
กดไลค์เพราะเกรงใจเพื่อน
- _____ 5. คลังรูปภาพในโทรศัพท์มีเป็นพันๆ รูป ถ่ายรูปไว้เยอะมาก และไม่คอยลบรูปหรือล้างความจำในเรื่อง
- _____ 6. ชอบมากของฟรี ของโปรโมชัน ลดเยอะๆ ชื่อ 1แถม 1 เห็นที่ไรต้องรีบเข้าไปซื้อไว้ครอบครอง
- _____ 7. ประเด็นเผือกดารา คนดังทำอะไรที่ไหนอย่างไรเมื่อไหร่กับใครบ้าง ต้องเร็วต้องรู้จริงกว่าเพื่อน รีบหา
ข้อมูล แชร์ ไลค์ และโพสต์แสดงความคิดเห็นก่อนใคร
- _____ 8. การเที่ยวเข้าไปดูหรือตามส่อง Facebook เพื่อนๆ เช็กนิวส์ฟีดตลอดเวลา คือ งานประจำของเรา
- _____ 9. ชอบส่งข้อความโดนๆ เช่น ออกหักรักคุณ คำคมความรัก หรือรูปภาพขำๆ ใน Line ให้กับเพื่อนๆ เป็น
ประจำ
- _____ 10. ภาษาแสดง ศัพท์วัยรุ่นในการแชตไลน์ บางทีก็ลืมไปนะว่าคำที่ถูกต้องเขียนอย่างไร เช่น ชะ อัลไล
จุงเบย ฝุดๆ ฯลฯ
- _____ 11. ละครไทย/ซีรีส์เกาหลี ติดตาม ดูทุกวัน เรื่องราวเป็นอย่างไร ขอให้ถามมา ตอบได้หมด
- _____ 12. เห็นเพื่อนแชร์เรื่องเกี่ยวกับกิจกรรมอาสาสมัคร จิตอาสา ช่วยเหลือสังคม แล้วอยากมีส่วนร่วม/
ช่วยเหลือตลอดเลย จิตใจดีมาก
- _____ 13. มีเพื่อนในเฟซบุ๊กเป็นหลายร้อยคน ใคร add friend มารับหมดเลย รักทุกคน
- _____ 14. จะไปเที่ยวทั้งทีดูรีวิว ตรวจสอบข้อมูลต่างๆ จากหลากหลายเว็บไซต์และแอปเปรียบเทียบราคา เช็ค
อาหาร การกิน ที่เที่ยว เป็นแบบนี้ประจำ
- _____ 15. เซลฟี่เป็นเรื่องธรรมดา ทำบ่อย รู้มุมเป็นอย่างดีว่ามุมไหนที่ตัวเองถ่ายออกมาแล้วสวย
- _____ 16. มือถือมีไว้เพื่อติดต่อ พูดคุย สื่อสารกับเพื่อน พ่อแม่ และคนที่เรารู้จัก ไม่จำเป็นต้องเป็นสมาร์ทโฟน
ยี่ห้อแพงๆ ดังๆ ก็ใช้ได้เหมือนกัน

แบบสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของเพื่อน

จงสำรวจหาว่าใครมีพฤติกรรมการใช้สื่อดังนี้ โดยสัมภาษณ์/พูดคุย แล้วกรอกชื่อเล่นและโรงเรียนของเพื่อนไว้ในช่องต่างๆ จนครบทั้ง 16 ช่อง และห้ามซ้ำกัน

1. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	2. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	3. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	4. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....
5. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	6. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	7. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	8. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....
9. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	10. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	11. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	12. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....
13. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	14. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	15. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....	16. ชื่อเล่น..... โรงเรียน.....

หน่วยที่ 4 : Project Based Learning (PBL)

อิสระทางการเรียนรู้แห่งศตวรรษใหม่

โดย อรรถพิน หอวิมานพร วิทยากรกระบวนการเรียนรู้

ตัวอย่างกิจกรรม โดย ชญาวดี ธรรมบุษดี วิทยากรหนุนเสริมโรงเรียน 3 ดี

“สอนให้น้อยลง เรียนรู้ให้มากขึ้น – Teach Less, Learn More โรงเรียนช่างคิด ประเทศช่างเรียนรู้ ซึ่งพูดถึงการเรียนรู้ที่มีลักษณะต่อเนื่องตลอดชีวิต ช่วยเติมเต็มชีวิต และหล่อเลี้ยงชีวิตให้ยั่งยืน....”

โรบิน โฟการ์ตี้, Robin Fogarty และ ไบรอัน เอ็ม พีท, Brian M. Pete
จากหนังสือ 21st CENTURY SKILLS Rethinking How Students Learn
ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21

แนวทางการจัดการศึกษาสู่ภาวะพลเมือง

แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อเตรียมผู้เรียนสู่ภาวะความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้และตื่นตัวนั้นมีความสำคัญมาก โดยต้องเริ่มต้นจากครอบครัว โรงเรียน จนถึงระดับมหาวิทยาลัย และที่ขาดไม่ได้ คือ ชุมชนที่ต้องเข้ามามีส่วนในการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นร่วมกันด้วย การจัดการเรียนรู้ที่เน้นที่กระบวนการและผู้เรียนเป็นหลักจะช่วยพัฒนาระบบความคิด ทักษะความรู้และการใช้ชีวิต ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและตระหนักในบทบาทหน้าที่ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อสังคม รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ยอมรับความแตกต่าง เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen) ที่เป็นพลวัตขับเคลื่อนประเทศต่อไป

แนวทางในการจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับระดับชั้นและช่วงวัยของผู้เรียน มีดังต่อไปนี้

1. ระดับปฐมวัย (อนุบาล)

- ฝึกฝนการเคารพกติกาแบบง่ายๆ ในห้องเรียน เช่น การถอดเก็บวางสัมภาระของตัวเองให้ถูกที่ การทิ้งขยะลงถังขยะ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น การแบ่งปัน การรอคอย การขอบคุณ การขอโทษ การรับผิดชอบตนเองได้ เช่น ทานข้าว เข้าห้องน้ำ

2. ระดับประถมศึกษา

- เคารพกติกาสังคม เคารพสิทธิผู้อื่น เคารพความแตกต่างทั้งมิติที่เห็นด้วยตาและมิติความคิด
- ฝึกฝนนักเรียนให้เป็น “พลเมืองของโรงเรียน”
- ฝึกให้นักเรียนมีความคิดเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับสังคมหรือชุมชน
- นำรูปแบบการเรียนรู้ผ่านโครงการ Project Based Learning มาใช้เพื่อกระตุ้นทักษะการเรียนรู้

3. ระดับมัธยมศึกษา

- ฝึกฝนให้เป็น “พลเมืองของโรงเรียน” ในระดับที่สูงขึ้น เป็นรูปธรรมมากขึ้น เช่น คิดถึงส่วนรวม มีจิตสาธารณะ ใช้ทักษะความสามารถของตนเองเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม
- นำรูปแบบการเรียนรู้ผ่านโครงการ Project Based Learning มาใช้เพื่อเสริมทักษะการใช้ชีวิต ภาวะการเป็นผู้นำ และเชื่อมโยงองค์ความรู้ในห้องเรียนกับโลกภายนอก คือ ชุมชนและสังคม

4. ระดับอุดมศึกษา

- สร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ร่วมแก้ปัญหา นำความรู้และทักษะมาสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นประโยชน์ เป็นพลเมืองที่สมบูรณ์พร้อมทั้งภาวะทางกายและใจ
- เพิ่มเรื่องการสอนให้เป็น Service Learning หรือการเรียนรู้เพื่อนำไปบริการสังคม

Project Based Learning คืออะไร

- การเรียนรู้ผ่านโครงการ โดยมีรูปแบบที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
- เปลี่ยนจาก “ครู” เป็นหลัก เป็น “นักเรียน” เป็นหลัก หรือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง Child Center การเรียนรู้เกิดจากที่ผู้เรียนมีความสนใจ
- เปลี่ยนเป้าหมายจากเน้นที่ “ความรู้” เป็น มุ่งไปสู่การสร้าง “ทักษะ” Learning Skills
- เปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้สอน เป็นผู้ให้คำแนะนำ Coach กระตุ้นเร้า หนุนเสริมผู้เรียนให้เกิดความสนใจ
- ผู้เรียนจะเป็นผู้ได้รับการฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในการเรียนรู้ เช่น ทักษะการคิด - Thinking Skills ทักษะการจัดการตนเอง - Self Management และได้เพิ่มพูนทักษะการใช้ชีวิต - Life Skills ไปพร้อมๆ กัน

องค์ประกอบสำคัญของ PBL

- เนื้อหาสาระสำคัญ (Significant Content)

ผู้สอนเตรียมเนื้อหา หรือ หัวเรื่องที่มีอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนมานำเสนอต่อผู้เรียน ด้วยการยกตัวอย่างสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยคำถามที่ท้าทายชวนคิด หรือใช้สื่อต่างๆ เข้ามาประกอบ

ตัวอย่างที่หนึ่ง เรื่อง “การวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร” หน่วยการเรียนรู้ที่ 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูบุศรา คำมูลนา โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์ กรุงเทพฯ ครูเตรียมข้อมูลจากภาพข่าวหนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต ให้นักเรียนอ่านและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารแสดงความคิดเห็นในประเด็นคำถามต่างๆ ที่ครูชวนคิด โดยคิดทีละข้อ และร่วมกันสรุป

ตัวอย่างที่สอง เรื่อง “การออกแบบการ์ดวันพ่อด้วยโปรแกรม Photoshop” กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูวรรณ วงศ์แก้ว โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม กรุงเทพฯ ครูให้นักเรียนฝึกการใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรม Adobe Photoshop ในการสร้างชิ้นงาน ตกแต่งภาพ ออกแบบการ์ดวันพ่อ

ตัวอย่างที่สาม เรื่อง “การพูดโฆษณา” หน่วยการเรียนรู้ที่ 12 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูณัฐฐา ปรีวัฒน์ โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม กรุงเทพฯ ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม “โฆษณาในชีวิตประจำวัน” โดยครูกระตุ้นนักเรียนด้วยคำถาม โฆษณาที่เห็นนั้นใช้คำโปรย หรือประโยคที่คุ้นหูพวกเราว่าอย่างไร” เมื่อได้คำตอบแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อเชื่อมโยงภาษาไทยเข้าสู่ชีวิตประจำวันโดยใช้คำถาม ตัวอย่างเช่น ข้อความใดในโฆษณาบ้างที่เชื่อถือได้และข้อความใดในโฆษณาบ้างที่พูดเกินจริง เป็นต้น

- **คำถามผลักดันให้อยากเรียนรู้ (Driving Question)**

การเรียนการสอนแบบ PBL ไม่ใช่การสอนแบบทางเดียว คือ ครูเป็นผู้ส่ง นักเรียนเป็นผู้รับ แต่จะเป็นการเรียนรู้ที่มีปฏิริยาโต้ตอบกันและกัน ผู้เรียนและผู้สอนเป็นทั้งผู้ถามและผู้ตอบ ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยให้ทั้งสองฝ่ายได้ค้นพบวิธีการเรียนรู้และได้มาซึ่งคำตอบด้วยตนเอง คือ การตั้งคำถามหรือตั้งประเด็นที่ชวนคิด

- คำถามที่ดีมักเป็นคำถามแบบปลายเปิด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงทรรศนะส่วนตัวในเชิงสร้างสรรค์
- คำถามที่ดีต้องเสริมศักยภาพผู้เรียน ไม่กดขี่ไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกต่ำต้อยไร้ความสามารถ ให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่ม ค้นคว้าหาสิ่งใหม่ๆ มีจินตนาการ
- คำถามที่ดีอาจเพิ่มความท้าทายที่เชื่อเชิญให้ผู้เรียนอยากเข้ามาร่วมค้นหาคำตอบ
- คำถามที่ดีที่ต้องชวนให้คิด ตระหนักรู้ และมองเห็นคุณค่า ทำให้ผู้เรียนอยากเข้ามาร่วมคิดแก้ไข วางแผนป้องกัน
- คำถามที่ดีต้องช่วยให้ผู้เรียนหาคำตอบได้ด้วยตนเอง

หมายเหตุ : ผู้สอนสามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อหาตัวอย่างของลักษณะคำถามในแบบต่างๆ ได้ทั้งจากอินเทอร์เน็ตและหนังสือ

ตัวอย่างที่หนึ่ง กิจกรรม “วิเคราะห์ข่าวชาวคชเผือก” ครูบุศรา คำมูลนา โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์

ครูมีโจทย์ข่าว ได้แก่ “ข่าวแชร์ว่อนเน็ต! ชาวเน็ตโพสต์เฟซบุ๊ก ถามตำราจอกแฉก แต่งชุดนอกราชการปฏิบัติหน้าที่ได้หรือ!? (กิจกรรมกลุ่ม) ให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ข่าว โดยการตั้งคำถามให้เด็กแสดงความคิดเห็น ดังนี้ รู้สึกอย่างไรกับข่าวนี้อ / ความรู้สึกต่อมา / เมื่ออ่านข่าวแล้วควรทำอย่างไร / ในเหตุการณ์นี้นักเรียนจะทำอย่างไร ในฐานะที่เป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย”

“ข่าวโพสต์ภาพม้าทำพิษ ถูกฟ้องกลับศาลยกกรมทำพิษแท้ๆ สาวจีนทุกข์หนักเสียใจแถมยังต้องเสียตั้งค์ถูกสามีฟ้องค่าทำขวัญ 3,000,000 ล้านบาท เพราะรับไม่ได้ที่เธอไปทำคัลยกรรมมา แต่ปรากฏว่าภาพที่นำมาประกอบข่าวกลับเป็นภาพคนอื่น ไม่ใช่ภาพของสาวจีนที่ถูกฟ้อง ทำให้หญิงสาวในรูปได้รับความเดือดร้อนและฟ้องร้องกลับผู้ที่โพสต์ม้า (กิจกรรมเดี่ยว) ครูได้ป้อนคำถาม ดังนี้ เมื่อนักเรียนอ่านข่าวครั้งแรกแล้วรู้สึกอย่างไร / เมื่อรู้ว่าภาพดังกล่าวไม่ใช่ของสาวจีนที่ถูกฟ้อง นักเรียนรู้สึกอย่างไร / การที่นักเรียนรับข่าวสารเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นักเรียนจะตัดสินข่าวนั้นในทันทีหรือไม่ เพราะเหตุใด / ในฐานะที่นักเรียนเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย เหตุการณ์นี้เกี่ยวข้องกับตัวเองอย่างไร และจะปฏิบัติตัวอย่างไร” โดยกิจกรรมนี้นักเรียนได้ฝึกการวิเคราะห์ข่าวในเชิงลึกมากขึ้นจากคำถามของคุณครู และยอมรับฟังในคำตอบที่หลากหลายของเพื่อน

ตัวอย่างที่สอง กิจกรรมเตรียมการสำรวจ 3 ดี ท้องที่วัดอาวุธฯ ครูชาตินีย์ จิตริธาติ โรงเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม ครูได้กระตุ้นนักเรียนแกนนำด้วยคำถามระหว่างการเดินทางเสวนาเฉลิมพระเกียรติ 48 พรรษา สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ว่า “นักเรียนอยากรู้ข้อดีในบริเวณนี้หรือไม่ ประโยชน์ของต้นไม้มีอะไรบ้าง? เราจะทำอย่างไร?” ซึ่งนักเรียนก็ได้ช่วยกันคิดและตอบคำถามพร้อมเสนอความคิดว่า เราควรทำป้ายชื่อติดตรงต้นไม้พร้อมบอกประโยชน์หรือสรรพคุณซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนและคนในชุมชนนั้นด้วย

- **การสืบค้นเชิงลึก (In-depth Inquiry)**

การสืบค้นเชิงลึกในศตวรรษที่ 21 นี้ มีความแตกต่างจากการเรียนรู้ในยุคก่อน เพราะปัจจุบันนี้มีเครื่องมือเทคโนโลยีและการสื่อสารที่รวดเร็ว สะดวกง่ายดาย และมีมากมายทุกที่ ไม่จำกัดเฉพาะแต่ในห้องเรียน การสืบค้นสำหรับการเรียนรู้แบบ PBL จึงไม่ใช่การหาข้อมูลจากในหนังสือแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น มีแหล่งข้อมูลอยู่มากมายบนโลกใบนี้ และผู้เรียนจะได้ฝึกฝนทักษะการคิดจากการสืบค้นนี้

- ข้อมูลจากหนังสือ ตำราต่างๆ ในห้องสมุด ร้านขายหนังสือทั่วไป โดยสืบค้นชื่อจากอินเทอร์เน็ต
- ข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ ซึ่งสามารถสืบค้นย้อนลงไปได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
- ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ จากสถานที่จริง บุคคลจริง ด้วยการลงพื้นที่ศึกษาด้วยตนเอง สอบถามและบันทึกข้อมูลที่ได้ด้วยตนเอง
- ข้อมูลสื่อสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ หนังสื ฯลฯ

ข้อควรระวัง เมื่อข้อมูลความรู้ที่สามารถหาได้ง่ายและมีมากมาย โดยเฉพาะจากเว็บไซต์ต่างๆ ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับข้อมูลที่ถูกต้องและแหล่งข้อมูลที่ได้มาด้วย ควรฝึกให้ผู้เรียนตรวจทาน คิด พิจารณา ประเมินข้อมูลที่ได้มาว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เชื่อถือได้หรือไม่ มาจากแหล่งข้อมูลหรือผู้เขียนที่เชื่อถือได้หรือไม่ เป็นข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น การคาดการณ์ หรือเป็นเพียงความรู้สึกของผู้เขียน เป็นต้น

ตัวอย่างที่หนึ่ง กิจกรรม “สำรวจพื้นที่ในชุมชนรอบสถานศึกษา” โดยบูรณาการกิจกรรมในช่วงโมงทักษะชีวิต ครูชาตินีย์ จิตรธชาติ โรงเรียนวัดอวรุทธิวิถิตาราม ครูให้นักเรียนเดินสำรวจชุมชนเพื่อค้นหาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนรอบๆ โรงเรียน ระหว่างที่เดินสำรวจ ก็ได้พบคุณลุงท่านหนึ่ง ชื่อ ลุงออด กำลังทำบ้านในขวดแก้ว ซึ่งนักเรียนสนใจเป็นอย่างมาก นักเรียนจึงหยุดพูดคุย และสอบถามวิธีการทำงาน แรงบันดาลใจ สิ่งที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงานของลุงออด จากกิจกรรมนี้ นักเรียนได้เรียนรู้กับบุคคลจริง จากคำบอกเล่าของลุงออด ได้สอบถามและบันทึกข้อมูล รวมทั้งได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ทดลองทำบ้านในขวดแก้วอีกด้วย

ตัวอย่างที่สอง กิจกรรม “อบรมเชิงปฏิบัติการในการถ่ายภาพและวิดีโอเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสะท้อนภาพเรื่องราวในชุมชน” ครูธาดา ปานนพภา โรงเรียนมัธยมนาคนาวาอุปถัมภ์ โดยครูได้เชิญผู้ใหญ่ในชุมชน ชื่อคุณนาวิน นาคนาวา ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการถ่ายภาพ มาให้ความรู้ในเรื่องเทคนิคและสอนถ่ายภาพ และให้นักเรียนลงมือถ่ายภาพในหัวข้อ “ชุมชนในมุมมองของเรา” เพื่อให้นักเรียนฝึกใช้อุปกรณ์และฝึกการนำเสนอมุมมองของภาพถ่าย จากนั้นนำภาพถ่ายของนักเรียนมาประกวด ซึ่งคุณนาวินได้แสดงความคิดเห็น และให้คำแนะนำเพิ่มเติมต่อผลงานของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนไปปรับปรุงและพัฒนาทักษะ ให้มีมุมมองการถ่ายภาพที่ดีขึ้น

ตัวอย่างที่สาม กิจกรรม “การทำโรตีมะตะปะของอร่อยในชุมชน” ครูธาดา ปานนพภา โรงเรียนมัธยมนาคนาวาอุปถัมภ์ ครูและนักเรียนได้ร่วมกันเลือกของดีในชุมชนด้วยกัน และได้ข้อตกลงร่วมกันว่า จะลงไปศึกษาและเรียนรู้การทำโรตีมะตะปะ ซึ่งเป็นของดีของอร่อยของคนในชุมชน โดยครูได้นัดหมายวิทยากร คุณลุงยาซีน ริตมัต เจ้าของสูตรโรตีมะตะปะ โดยพานักเรียนลงไปศึกษาและทดลองทำโรตีมะตะปะ ด้วยตนเอง ในกิจกรรมนี้

นักเรียนได้เรียนรู้จากสถานที่จริง สอบถามถึงแหล่งที่มา ขั้นตอนการทำ วัตถุประสงค์ที่สำคัญ เทคนิคความอร่อย และ ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเองทุกขั้นตอน

- **การเผยแพร่ข้อมูลความรู้ (Public Product and Audience)**

ผู้สอนต้องเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีเวทีหรือโอกาสได้บอกเล่า แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ที่ได้ศึกษามา หรือการนำเสนอโครงการ/ชิ้นงาน โดยอธิบายรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับโครงการของตนเอง ตั้งแต่ที่มา ขั้นตอน อุปสรรคปัญหา ระยะเวลา ฯลฯ คล้ายๆ กับการแสดงผลงาน นิทรรศการ

กระบวนการนี้ของ PBL ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสารสาธารณะ - Public Communication Skills การมีวินัยความรับผิดชอบจัดการตนเองในการทำงาน - Self Management Skills

- การจัดนิทรรศการ บอร์ดความรู้ที่แสดงขั้นตอนการทำงาน
- การโชว์ชิ้นงาน
- การสาธิต ทดลองประดิษฐ์กรรม
- การนำเสนอผ่านสื่อสารสนเทศต่างๆ เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ

ในกระบวนการนี้จะสะท้อนบทบาทของทั้งผู้สอนและผู้เรียนได้อย่างชัดเจน

ตัวอย่าง กิจกรรม “พลเมืองที่สื่อสารอย่างสร้างสรรค์” การอบรมครูและนักเรียนแกนนำโรงเรียน 3 ดี เรื่อง รู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย โดยกำหนดให้กลุ่มนักเรียนแกนนำที่เข้าอบรมผลิตสื่อสร้างสรรค์ในหัวข้อ “มารู้จักบ้านคลองสวนโฮมสเตย์” ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ในการทำชิ้นงาน และเตรียมตัวนำเสนออีก 30 นาที

นักเรียนกลุ่มแรกจัดทำ “โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ด้วยโปรแกรม Pic collage” นักเรียนกลุ่มนี้ได้ช่วยกันวางแผนและคิดคอนเซ็ปต์การทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์จำนวน 3 รูปแบบ คือ 1.ประชาสัมพันธ์ที่พัก ราคาของสถานที่ 2.นำเสนอจุดเด่นของบ้านคลองสวนโฮมสเตย์ คือ เรือนไทย 100 ปี 3.นำเสนอความสวยงาม ร่มรื่น ของสถานที่ จากนั้นได้แบ่งหน้าที่กันทำงานภายในกลุ่ม ได้แก่ ค้นหาข้อมูล ถ่ายรูป ทำสื่อ ฯลฯ ในขั้นตอนการทำงานก็เหมือนว่าจะเป็นไปตามแผน แต่มาผิดพลาดในส่วนของการสร้างสื่อ ที่เสียเวลาเลือกรูป แต่งภาพ นานเกินไป จึงทำให้กลุ่มนี้ทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เสร็จเพียงแค่ 2 แบบ เด็ๆ ในกลุ่มได้เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น และช่วยกันนำเสนอวิธีแก้ปัญหาด้วยการวางแผนเรื่องเวลาให้ชัดเจนมากขึ้น จะต้องมีคนคอยจับเวลาและกระตุ้นเตือนคนในกลุ่มด้วย

นักเรียนกลุ่มที่สองจัดทำ “แผนที่ปักหมุด” เพื่อนำเสนอตำแหน่งที่ตั้งและลักษณะของบ้านคลองสวนโฮมสเตย์และจุดอื่นๆ นักเรียนกลุ่มนี้ได้ร่วมกันวางแผนว่าจะทำแผนที่ให้ออกมาในรูปแบบใด มีการแบ่งหน้าที่การทำงานภายในกลุ่ม การค้นหาข้อมูลและการสร้างชิ้นงาน โดยสรุปร่วมกันในกลุ่มว่าจะทำแผนที่ปักหมุดเป็นแบบสามมิติ ใช้วัสดุเหลือใช้ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ กระดาษใช้แล้ว หลังจากนั้นได้นำเสนอผลงาน เล่าถึงที่มาและแนวคิดของสื่อที่สร้าง รวมถึงได้ประเมินผลการทำงานและบอกเล่าปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน เช่น แหล่งข้อมูลจากบุคคลไม่เพียงพอ ระยะเวลาในการสร้างสั้นน้อยเกินไป จึงทำให้ไม่สามารถลงรายละเอียดได้ครบถ้วน

- **ทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)**

การเรียนการสอนแบบ PBL นั้น นอกจากการเน้นผู้เรียนเป็นหลักเพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้แล้ว ยังต้องการให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตจริงด้วย ดังนั้น ไม่ว่าจะกระบวนการต่างๆ ของ PBL หรือหัวข้อที่เรียนรู้ก็ควรจะต้องเป็นสิ่งที่สอดรับหรือเชื่อมโยงกับสภาพที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต เป็นเรื่องจริงบนโลกใบนี้ - Real World ด้วยการใช้เครื่องมืออุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ มารองรับการทำงานให้เกิดประโยชน์ต่อโครงการให้มากที่สุด ไม่จำกัดเพียงแค่กระดาษและปากกา การเรียนรู้ผ่านโครงการจะไม่แบ่งความรู้ในตำราแยกออกไปจากวิถีชีวิตของผู้เรียน ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้ล้วนคือความรู้ทั้งสิ้น ซึ่งอาจหยิบยกตัวอย่างในประเด็นต่างๆ นี้ได้ เช่น

- ปัญหาหรือผลกระทบที่ผู้เรียนหรือชุมชนได้รับ
- สิ่งที่ต้องดูแลรักษา ส่งเสริม บำรุง หรือสืบทอด
- สิ่งที่เกิดหน้าซุตา ควรแก่การเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้รับรู้
- สิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน การดำเนินชีวิต และเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ
- สิ่งที่ต้องทำให้ดีขึ้นกว่าเดิม

ตัวอย่าง กิจกรรม “ผลิตสื่อสร้างสรรค์” ประเภท Stop Motion เรื่อง Fat Story โรงเรียนมัธยมขนาด นาวาอุปถัมภ์ โดยนักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม และได้นำเรื่องราวของวัยรุ่นกับการกินยาลดความอ้วน ปัญหาเรื่อง ความอ้วน อยากรู้อยากเห็น การขายยาลดความอ้วนที่หลากหลายช่องทางและมีปริมาณที่มากขึ้นทุกวัน ซึ่งเรื่องราว เหล่านี้เป็นเรื่องใกล้ตัว นักเรียนกลุ่มนี้จึงได้นำเรื่องนี้มานำเสนอในมุมมองของพวกเขา โดยขั้นตอนของการทำงาน เริ่มจากนักเรียนได้เรียนรู้ตั้งแต่การคิดเรื่องที่จะนำเสนอ การเขียนสตอรี่บอร์ด การวางแผนงาน และการแบ่งหน้าที่ การทำงานในกลุ่ม ตั้งแต่ การเขียนบท การถ่ายทำ การหาเสียงประกอบ การตัดต่อและการนำเสนอชิ้นงาน ซึ่ง ผลงานทำออกมาได้เป็นที่น่าพอใจ อย่างไรก็ตาม กระบวนการที่นักเรียนได้เรียนรู้เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

- **จำเป็นต่องูรู้ (Need to Know)**

โดยปกติคนเราจะมีความรู้ความสามารถพื้นฐานทั่วไปอยู่แล้ว คือ การฟัง พูด อ่าน เขียน แต่ใน กระบวนการนี้ เมื่อผู้เรียนเลือกหัวข้อที่สนใจจะทำ PBL ได้แล้ว จำเป็นต้องตรึงตรองถึงความจำเป็น 2 อย่าง คือ 1. มีความรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับเรื่องนี้ และ 2. มีอะไรอีกที่อยากรู้ ควรจะต่องูรู้แต่ยังไม่รู้ ซึ่งผู้สอนอาจแนะนำให้ผู้เรียนทำตารางแบ่งออกเป็นสองช่องง่ายๆ เพื่อบันทึกข้อมูลความรู้ที่ตัวเองมีแล้วและสิ่งที่ยังไม่รู้และต้องการจะรู้ พร้อมกับบอจจะระบุแหล่งข้อมูลไว้ด้วย เพื่อเป็นแนวทางในการสืบค้นข้อมูลและวางแผนการทำงานต่อไป

หัวข้อเรื่อง.....		
สิ่งที่รู้	สิ่งที่ยังไม่รู้/ต้องการรู้	แหล่งข้อมูล
1.	1.	เว็บไซต์
2.	2.	สัมภาษณ์
3.	3.
.....
.....

ตัวอย่าง กิจกรรม “เตรียมการสำรวจ 3 ดี ท้องที่วัดอาวุธฯ” ครูชาตินีย์ จิตรีชาติ โรงเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม แบ่งกลุ่มนักเรียนชั้น ป.1 – 6 ในชั่วโมงกิจกรรมทักษะชีวิตออกเป็น 7 กลุ่ม ทำการสำรวจชุมชนรอบสถานศึกษา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันบันทึกสิ่งที่สำรวจพบในชุมชน โดยบันทึกของดีที่ต้องการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และควรจะดูแลรักษาไว้ และบันทึกสิ่งที่ไม่ดีที่ต้องการแก้ไขและปรับปรุงในชุมชน โดยสรุปตัวอย่างได้ดังนี้

หัวข้อเรื่อง.....การสำรวจพื้นที่ในชุมชนรอบสถานศึกษา.....			
เรื่อง	สิ่งที่รู้	สิ่งที่ยังไม่รู้/ต้องการรู้	แหล่งข้อมูล
1.บ้านพระยาอาวุธ	-บ้านเรือนไทย -เจ้าของที่ดินของวัดและโรงเรียน	-ประวัติของพระยาอาวุธ	-เว็บไซต์ -สัมภาษณ์
2.ศาลาแม่ชีบุญเรือน	-ศาลาปฏิบัติธรรม -ความศรัทธาของคนในชุมชนต่อแม่ชีบุญเรือน	-คุณค่าของบ้านเรือนไทย -นามสกุลเดิมของแม่ชี โตง บุญเดิม	ผู้รู้ในชุมชน -หนังสือ เอกสารสำคัญ
3.อุโบสถวัดอาวุธวิกสิตาราม	-เป็นอุโบสถที่มีความสวยงาม -มีพระพุทธรูปชินราชในอุโบสถ	-ประติมากรรมไทยในอุโบสถ	

- **สิทธิเสียงและทางเลือก (Voice & Choice)**

Project Based Learning ให้โอกาสผู้เรียนได้มีอิสระในการเรียนรู้ ได้เลือกเรียนในเรื่องที่สนใจ นักจิตวิทยาการศึกษาพบว่า คนเราจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อสิ่งๆ นั้นมีความสำคัญ มีอิทธิพลกับตนเอง หรือเห็นว่าสิ่งๆ นั้นมีความน่าสนใจ เขาจะตอบสนองกับสิ่งที่พบ ได้ยิน ได้สัมผัส ได้ลงมือทำ ได้ดีกว่าการเรียนแบบถูกบังคับ ผู้เรียนมีสิทธิที่จะเลือกเรียนในสิ่งที่เขาสนใจ มีทางเลือกหรือวิธีการในการเรียนรู้ของตนเอง สามารถออกแบบโครงงานของตนเองได้ เรียนรู้ที่จะรับผิดชอบและแก้ปัญหา ไม่ทิ้งปัญหา เพราะเป็นสิ่งที่เลือกเอง ผู้สอนมีหน้าที่เพียงหนุนเสริม

ความต้องการของผู้เรียน เช่น ในกรณีที่ผู้เรียนสนใจอยากไปเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลจริงในชุมชน พิพิธภัณฑน์ หรือองค์กรเฉพาะนั้นๆ ผู้สอนอาจเป็นผู้นำพาไป หรือช่วยประสานงานติดต่อ เป็นต้น

ตัวอย่างที่หนึ่ง กิจกรรม “ศึกษาการทำโครงการ” คุณครูปวรรัตน์ สารพัด โรงเรียนวัดบางบอน (พิมพ์ จันแต่อุปลัมภ์) โดยกิจกรรมนี้ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำโครงการที่ตัวเองสนใจต้องการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง และได้โครงการออกมาทั้งหมด 8 โครงการ ได้แก่ โครงการวันจากมะม่วงขาวนิยม โครงการสมุนไพรรักษาไข้ โครงการวัดโพธิ์พัฒนา โครงการทำกระดาษจากใบบอน โครงการทศพิธราชธรรม โครงการวัดบางบอน โครงการดอกข่า โครงการจัดทำของเล่นตัวหนู จากกิจกรรมนี้ นักเรียนได้นำเสนอโครงการที่ตนเองสนใจได้ร่วมกันคิด วางแผนการทำงานในกลุ่ม ฝึกความรับผิดชอบ และการค้นหาข้อมูล การทดลองทำในสิ่งที่ชอบ และครูเป็นฝ่ายสนับสนุน และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ตัวอย่างที่สอง กิจกรรม “ห้องศูนย์สื่อ” ครูวรรณ วงศ์แก้ว โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม ได้รับสมัครนักเรียนแกนนำ จำนวน 15 คน มีตั้งแต่ชั้น ป.2 ถึง ม.3 มาช่วยกันจัดกิจกรรมในห้องศูนย์สื่อ โดยครูอบรมให้ความรู้ในเรื่อง รู้เท่าทันสื่อ แนะนำเครื่องมือในการจัดกิจกรรม และหลังจากนั้นก็ให้นักเรียนแกนนำทั้ง 15 คน ช่วยกันวางแผน และคิดกิจกรรมในห้องศูนย์สื่อว่าจะทำกิจกรรมอะไรบ้างในแต่ละสัปดาห์ๆ ละ 1 ชั่วโมง ซึ่งนักเรียนแกนนำได้ฝึกการทำงานตั้งแต่การวางแผนงาน ขั้นตอนการทำงาน การประชาสัมพันธ์ให้เพื่อนๆ นักเรียนมาเข้าร่วมกิจกรรม ได้ลองฝึกทดลองถูก มีการทบทวน และประเมินผลหลังจากจบกิจกรรมในแต่ละครั้ง เพื่อนำไปปรับปรุงการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป โดยครูทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแนะนำ

- **ทบทวน-สะท้อนมุมมองความคิดเห็น (Revision - Reflection)**

เมื่อทำแล้วก็ต้องมีการวิพากษ์วิจารณ์ ให้ข้อเสนอแนะเพื่อทบทวนหรือปรับปรุงพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นต่อโครงการอื่น เพื่อตรวจสอบผลการทำงาน สืบหาข้อผิดพลาด ประเมินคุณภาพงานของกันและกัน เป็นการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายสูงสุดที่ผู้เรียนและผู้สอนตั้งเอาไว้ ฝึกการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เชื่อมโยง และคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งนำมาสู่ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ ดีเพื่อก่อน เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น ผู้เรียนต่างก็เป็นทั้งผู้ให้และผู้รับฟังความคิดเห็นกัน ซึ่งได้ฝึกทักษะการรับฟังผู้อื่นอย่างเปิดใจอีกด้วย กระบวนการนี้เราอาจเรียกได้ว่าเป็นความร่วมมือกันของผู้เรียน – Collaboration

ตัวอย่างที่หนึ่ง กิจกรรม “ห้องศูนย์สื่อ” ครูวรรณ วงศ์แก้ว โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม หลังจากเสร็จกิจกรรม นักเรียนแกนนำได้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นต่อทีมผู้นำกิจกรรม โดยการเขียนลงในกระดาษ Post-It ทำให้นักเรียนแกนนำได้เรียนรู้และยอมรับข้อเสนอแนะ ดีชมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อนำไปพัฒนา ปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

ตัวอย่างที่สอง งาน “แลกเปลี่ยนเรียนรู้โรงเรียน 3 ดี เพื่อสร้างพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย” เป็นการเปิดเวทีให้ครูที่ทำโครงการโรงเรียน 3 ดี มานำเสนอผลการดำเนินงานตลอดทั้งโครงการ รวมถึงการสะท้อนปัญหาอุปสรรคระหว่างการทำโครงการ บอกเล่าผลและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทำโครงการที่เกิดขึ้นกับครูและ

นักเรียน เปิดโอกาสให้ครูจากต่างโรงเรียน และ ทีมงาน ได้พูดคุย สอบถาม แลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นต่อ
โครงการ

การเรียนรู้ผ่านโครงงาน หรือ PBL นี้แตกต่างจากรูปแบบการเรียนการสอนในอดีต ที่ผู้เรียนและผู้สอนมีบทบาทแยกกันชัดเจน ผู้สอนเป็นผู้กำหนดทิศทางการสอนทั้งหมด ส่วนผู้เรียนก็เป็นเพียงผู้รับข้อมูลความรู้ฝ่ายเดียว ไม่เกิดกระบวนการการเรียนรู้ ไม่มีการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ ผู้เรียนไม่มีความสนใจเรียน และการเรียนรู้ถูกแบ่งแยกออกไปจากการใช้ชีวิตจริงในสังคม ผู้เรียนและผู้สอนไม่สามารถนำความรู้ที่มีไปใช้ในชีวิตจริงได้ กระบวนการทั้ง 8 นี้ จะเกิดขึ้นสลับไปมาตลอดการทำโครงงาน ไม่ได้มีการเรียงลำดับขั้นตายตัว เพราะเมื่อผู้เรียนพบอุปสรรคปัญหาที่สามารถนำกระบวนการในขั้นตอนใดๆ กลับมาใช้เพื่อแก้ปัญหาได้ และเป้าหมายของ PBL นี้ คือ กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนตลอดเส้นทางในทุกขั้นตอนเป็นสำคัญ ไม่ได้เน้นที่รูปลักษณะภายนอกของโครงงานหรือตัวชิ้นงาน หรือแม้กระทั่งความสำเร็จสมบูรณ์ของโครงงาน แม้ว่าโครงงานอาจจะไม่แล้วเสร็จด้วยข้อจำกัดของเวลาหรือตัวผู้เรียน ก็สามารถนำกลับมาทำต่อเนื่องได้ หรือสามารถชวนผู้เรียนอื่นๆ ที่สนใจมาทำงานร่วมกันได้ อาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้แบบ PBL นี้ เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีวันจบ

คุณลักษณะของครูยุคใหม่

ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของเทคโนโลยี สื่อ สารสนเทศ ทำให้รูปแบบการเรียนการสอนเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง เพื่อปรับสภาพของผู้เรียนให้สามารถพร้อมรับกับสิ่งต่างๆ ที่หลั่งไหลเข้ามาหาและแวดล้อมอยู่ตลอดเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เดิม “ครู” มีบทบาทหน้าที่ในการบอก สอนสั่งให้ความรู้ ชี้นำนักเรียนไปในทิศทางที่หลักสูตรหรือเนื้อหาในระบบการศึกษากำหนดไว้อย่างแน่นอนตายตัว นักเรียนมีหน้าที่ฟัง จดจำสิ่งที่เรียน เพื่อนำไปสอบวัดความสามารถ แต่ครูในยุคใหม่นี้ต้องทำหน้าที่เพียงเป็นผู้ช่วยเหลือ กระตุ้นให้เกิดความสนใจและอยากเรียนรู้ ร่วมสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้น คิดกระบวนการจัดการเรียนการสอนใหม่ๆ เสมอ เพื่อตอบสนองผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน Reid Wilson จาก COETAIL : Certificate of Educational Technology and Information Literacy (www.coetail.com) ผู้ออกแบบคุณลักษณะความเป็นครูหรือนักการศึกษายุคสมัยใหม่ไว้ 16 ประการ โดยเขามองว่าครูไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือเก่งกาจด้านเทคโนโลยีต่างๆ มากมาย แต่ครูควรเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญและชำนาญทางด้านอุปนิสัยต่างๆ มากกว่า ดังนี้

1. ครู ควรเป็นผู้ที่ไวต่อการรับรู้ รู้ว่าเด็กหรือผู้เรียนแต่ละคนมีนิสัยอย่างไร สนใจเรื่องใด มีรูปแบบวิธีการเรียนรู้อย่างไร ควรกระตุ้นอย่างไร
2. มองว่าตัวเองเป็นผู้ร่วมเรียนรู้กับผู้เรียน ไม่ใช่ผู้สอนและกวดกำความรู้ไว้อย่างแน่นอนหนาอีกต่อไป
3. อนุญาตให้ตัวเองผิดพลาดหรือล้มเหลวได้ เพราะการพลาดพลั้งหรือไม่สำเร็จนั้นคือการนำมาซึ่งความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ เสมอ
4. ไม่ต้องรอให้ตัวเองเป็นผู้เชี่ยวชาญเสียก่อน สิ่งใดที่ไม่รู้ก็สามารถชักชวนผู้เรียนมาเรียนรู้ร่วมกันได้ หรือศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองผ่านการสอบถามผู้รู้ หรือเชื่อเชิญให้ผู้รู้มาแบ่งปันองค์ความรู้ให้ทั้งผู้เรียนและครูได้เรียนรู้ด้วยกัน
5. พาตัวเองก้าวเข้าไปสู่โลกของเด็กหรือผู้เรียน แม้จะพบว่ามันอาจจะเป็ดินแดนที่แปลกประหลาด หรือมีภาษาแบบต่างดาว การที่ผู้สอนเข้าไปอยู่ในโลกของผู้เรียนได้จะสามารถเข้าใจความต้องการ ความคิด ความรู้สึกของผู้เรียนได้ดี อีกทั้งยังช่วยให้ครูไม่เป็นนักตัดสินอีกด้วย
6. เผชิญหน้ากับจุดอ่อนของตัวเองโดยไม่หนี เมื่อไม่รู้หรือไม่แน่ใจในเรื่องบางเรื่อง ก็สามารถยอมรับในความไม่รู้ไม่ถนัดของตนเองได้ และพร้อมที่จะเรียนรู้และพัฒนาขึ้นมาตลอดเวลา
7. เรียนรู้จากสิ่งหรือเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้าหรือ ณ ปัจจุบัน ในระหว่างการเรียนการสอนนั้น ไม่มีใครล่วงรู้หรือสามารถตอบได้ว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เช่น คำถามของผู้เรียนที่สร้างความอึ้งตะลึงงัน การทะเลาะเบาะแว้งกัน อุบัติเหตุเล็กๆน้อยๆ ผลลัพธ์ที่ไม่ได้คาดคิดเอาไว้ ความผิดพลาดที่ไม่ต้องการ เป็นต้น
8. เชื่อเชิญความผิดพลาดให้เข้ามาในการใช้ชีวิต เปลี่ยนทัศนคติว่า โอกาสทองมาถึงแล้วและเราจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เมื่อผู้สอนสามารถมองเห็นความผิดพลาดว่าเป็นประสบการณ์และความท้าทาย ผู้สอนก็จะไม่ยึดติดกับภาพลักษณ์ของความสำเร็จตลอดเวลา และเข้าใจธรรมชาติของการเรียนรู้ว่าไม่มีอะไรที่ผิดหรือถูกตลอดเวลา การเรียนรู้สามารถยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้

9. ฝันให้ใหญ่และถามตัวเองบ่อยๆ ว่า “ทำไมไม่ได้....?” เด็กๆ หรือผู้เรียนมีความฝันเสมอ และความฝันจะเป็นแรงผลักดันให้พวกเขาเกิดความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ นักวิทยาศาสตร์หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมากมาย ประสบความสำเร็จ ประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่างๆ ได้ล้วนมาจากความฝันเป็นตัวก่อกำเนิด
10. อนุญาตให้เด็กๆ หรือผู้เรียนสอนกันเองได้ สร้างครูในห้องเรียนให้เกิดขึ้น รวมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กหรือผู้เรียนได้สอนครูด้วย
11. กระโดดออกมาจากพื้นที่ปลอดภัยของตัวเองบ้าง โดยกล้าที่จะมายืนอยู่ในพื้นที่เสี่ยงเพื่อที่จะเรียนรู้ เปลี่ยนมุมมอง ให้โอกาสตัวเองก้าวข้ามความมั่นคงปลอดภัยแบบเดิมๆ เพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่
12. โอบรับความเปลี่ยนแปลงทั้งดีและไม่ดี ยอมรับความแตกต่างของเด็กหรือผู้เรียนว่าไม่จำเป็นต้องเก่งเหมือนกัน รู้เท่ากัน ทำได้เหมือนกัน หรือสนใจเรื่องเดียวกัน ในห้องเรียนไม่มีเด็กเรียนดีหรือเด็กเก มีแต่ผู้เรียนที่พร้อมจะเรียนรู้ในสิ่งที่พวกเขาสนใจหรือได้รับการยอมรับ
13. จงร้องขอความช่วยเหลือจากครูอื่นๆ ด้วยความรู้สึกที่เป็นมิตรและไว้วางใจ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้ขยายกว้างขึ้นและแตกแขนงออกไป มีเพื่อนที่จะเรียนรู้ร่วมกัน
14. เป็นแบบอย่างของความยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้ ปรับตัวพร้อมเข้ากับสถานการณ์เสมอ การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องมีวิธีการเดียว หรือคำตอบเดียว กระบวนการนั้นสำคัญกว่าผล
15. ตั้งคำถามกับทุกสิ่งด้วยความสร้างสรรค์
16. เชื่อมมั่นว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกใบนี้ได้ ด้วยการให้ทัศนคติที่ถูกต้องและสนับสนุนส่งเสริมให้กำลังใจ

คุณลักษณะ 16 ประการนี้ เปลี่ยนครูคนเดิมเป็นครูที่เป็นมิตร มีจิตวิญญาณของผู้ให้ที่เรียนรู้ตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง ทั้งในด้านเนื้อหาความรู้ ไปถึงสภาพจิตใจของผู้เรียน ตลอดจนสภาพสังคมและโลก การเข้าอกเข้าใจผู้เรียน ถือเป็นหัวใจของผู้ทำหน้าที่ครูในยุคสมัยใหม่นี้ได้อย่างแท้จริง

อิสระทางการเรียนรู้แห่งศตวรรษใหม่



รูปที่ 4 : อิสระทางการเรียนรู้แห่งศตวรรษใหม่

กิจกรรมนี้สามารถนำไปใช้ได้กับทั้งผู้เรียนและผู้สอน โดยในส่วนของผู้เรียนจะได้มีโอกาสเลือกรูปแบบห้องเรียนที่มีลักษณะการเรียนการสอนเรื่องเท่ากันสี่ สภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศการเรียนรู้ที่เขาพอใจหรือต้องการอยากให้เกิดขึ้น ตลอดจนคุณลักษณะของครูผู้สอนด้วย และในส่วนของผู้สอนก็จะได้ทบทวนบทบาทของตนเองในการเป็นผู้ร่วมสร้างองค์ความรู้เพื่อตอบสนองความต้องการหรือศักยภาพของผู้เรียนให้พัฒนาขึ้นได้

อุปกรณ์

1. ตัวอย่างห้องเรียนทั้ง 5 แบบ (อยู่ท้ายกิจกรรม) ซึ่งผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนได้
2. กระดาษฟลิปชาร์ต ปากกา/สี

กระบวนการกิจกรรม

1. ผู้สอนนำตัวอย่างห้องเรียนเท่ากันสี่ทั้ง 5 ตัวอย่างนำไปติดไว้ที่ผนังตามจุดต่างๆ
2. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม 4 – 5 คน อ่านตัวอย่างห้องเรียนเท่ากันสี่ทั้ง 5 ห้อง ให้อ่านและทำความเข้าใจทั้งหมด 15 นาที
3. แต่ละกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อตัดสินใจเลือกห้องเรียนเท่ากันสี่ 1 ห้องของกลุ่ม ให้แลกเปลี่ยนกันในประเด็น ห้องเรียนใดที่อยากเรียนมากที่สุด พร้อมเหตุผลประกอบ
4. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ ชักถามพร้อมบันทึกความคิดเห็นของผู้เรียนบนกระดาน
5. แบ่งกลุ่มใหม่โดยไม่ซ้ำกลุ่มเดิม เพื่อตัดสินใจเลือกห้องเรียนที่เป็นข้อตกลงของกลุ่ม ในประเด็น หากเป็นผู้สอน ห้องเรียนใดที่อยากสอนมากที่สุด พร้อมเหตุผลประกอบ
6. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ ชักถามพร้อมบันทึกความคิดเห็นของผู้เรียนบนกระดาน
7. จากนั้นผู้เรียนทั้งหมดร่วมกันแลกเปลี่ยนและเสนอความคิดเห็นเพื่อเลือกตัวอย่างรูปแบบห้องเรียนเท่ากันสี่ที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่สุด แล้วช่วยกันออกแบบห้องเรียน กระบวนการสอน พร้อมวาดภาพห้องเรียนเท่ากันสี่ที่ต้องการลงในกระดาษฟลิปชาร์ต และนำเสนอ
8. ผู้สอนควรชี้ให้เห็นความแตกต่างของการเลือกห้องเรียน ในฐานะที่เป็นผู้เรียนอยากเรียนอีกห้องหนึ่ง แต่ในฐานะผู้สอนกลับอยากสอนเด็กอีกห้องหนึ่ง ชี้ประเด็นชวนคิดให้ผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบว่าเพราะอะไร ความต้องการของทั้งผู้เรียนและผู้สอนมีอยู่ในห้องเรียนที่นำเสนอนี้หรือไม่ อย่างไร

แนวทางสำหรับผู้สอน

1. ผู้เรียนและผู้สอนสรุปกิจกรรมร่วมกันจากสิ่งที่แต่ละกลุ่มนำเสนอ และเพิ่มเติมให้เห็นชัดเจนถึงลักษณะของห้องเรียนเท่าทันสมัยที่ควรจะเป็น ได้แก่
 - ห้องเรียนที่ทุกคนมีอำนาจเท่าเทียมกัน ยอมรับความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นที่แตกต่าง การเปิดใจเรียนรู้ร่วมกันของทั้งผู้เรียนและผู้สอน
 - กิจกรรมในการสอนเรื่องเท่าทันสมัย ควรเป็นกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์ข่าว พุดคุย แลกเปลี่ยนกันในห้องเรียนเพื่อให้เกิดความคิดที่หลากหลาย การเชิญวิทยากรหรือผู้มีความรู้ในสาขาอื่นมาให้ข้อมูลความรู้ การพานักเรียนออกไปเรียนรู้นอกสถานที่ การค้นหาข้อมูล
 - ผู้สอนจะต้องสอนให้น้อยลง ให้เด็กเรียนรู้และค้นคว้าเองให้มาก สนใจในกระบวนการค้นหา คำตอบมากกว่าคำตอบที่ถูกต้อง
 - ผู้สอนควรฝึกและส่งเสริมรูปแบบการตั้งคำถามที่เน้นการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยคำถามปลายเปิดหรือคำถามย้อนกลับไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะเพื่อหาคำตอบมาด้วยตนเอง
2. ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงสู่เรื่องความเป็นพลเมือง เช่น การโหวตเลือกห้องที่ชอบที่สุด ผู้เรียนมีวิธีจัดการความขัดแย้งดังกล่าวนั้นได้อย่างไร การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การผลักดันเรื่องห้องเรียนเท่าทันสมัยในโรงเรียน ควรทำอย่างไร ซึ่งมาจากแนวคิดหรือความต้องการของผู้เรียน
3. ผู้สอนสามารถต่อยอดกิจกรรมนี้เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้แบบโครงงานได้ (Project Based Learning) ด้วยการนำแนวคิดและความต้องการเรื่องห้องเรียนเท่าทันสมัยที่ผู้เรียนได้ช่วยกันนำเสนอมาทำให้เป็นรูปธรรม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ร่วมคิด ร่วมจัดการ ร่วมแก้ปัญหา

ตัวอย่าง ห้องเรียนเท่ากันสื่อ 5 แบบ

ห้องเรียนที่ 1

ห้องเรียนนี้เสียงดังมาก เพราะผู้สอนกำลังเปิดคลิปวิดีโอโฆษณาที่ผู้สอนนำมาจากใน YouTube ให้ผู้เรียนดูแล้วช่วยกันวิเคราะห์โฆษณา โดยผู้สอนตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบ พูดคุย แลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องที่สุด และผู้สอนบันทึกความคิดเห็นของผู้เรียนอย่างสนใจและใส่ใจ หลังจากนั้นผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาคลิปโฆษณาที่ชอบแล้วนำมาวิเคราะห์พร้อมกันอีกในอาทิตย์หน้า

ห้องเรียนที่ 2

ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์ ผู้สอนกำลังให้นักเรียนสร้างแผ่นพับด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อประชาสัมพันธ์โรงเรียน แต่มีผู้เรียนกลุ่มหนึ่งที่มีความต้องการที่ต่างไปจากที่ผู้สอนให้ทำ คือ พวกเขา กำลังสนใจค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเรื่องของขยะเพื่อจะทำแผ่นพับรณรงค์เรื่องการทิ้งขยะไม่เป็นที่โรงเรียนแทน เพราะพบเห็นปัญหาอยู่เสมอว่าส่วนต่างๆ ในบริเวณโรงเรียนมักมีขยะถูกทิ้งเกลื่อนกลาด โดยเฉพาะเวลาเลิกเรียนแล้ว

ห้องเรียนที่ 3

ห้องเรียนห้องนี้ว่างเปล่าไม่มีใครอยู่เลย เพราะผู้สอนพาผู้เรียนลงไปสำรวจแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียนและชุมชนรอบๆ โรงเรียน เพื่อค้นหาว่ามีแหล่งเรียนรู้อะไรบ้างที่น่าสนใจบ้าง เช่น สวนผีเสื้อ ขนมหกถ้วยคุณยายเจ้าอร่อย พวงกุญแจหัวโขน วงลำตัดในชุมชน ฯลฯ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพูดคุยกับผู้เรียนว่ามีความสนใจเรื่องอะไร และอยากจะลองทำอะไรรึหรือไม่ เพื่อเผยแพร่ข้อมูลให้คนอื่น ๆ ในโรงเรียน ผู้ปกครอง หรือคนในชุมชนได้รู้ว่ามีแหล่งเรียนรู้มากมายในพื้นที่ของเรา ห้องเรียนนี้มักจะใช้วิธีการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) มากกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เสมอๆ

ห้องเรียนที่ 4

ห้องเรียนนี้เต็มไปด้วยผู้ประกาศข่าวที่กำลังรายงานข่าวตามเรื่องราวที่ตนเองสนใจ โดยผู้สอนได้มอบหมายให้แต่ละคนไปค้นคว้าหาข่าวที่ตนเองสนใจ แล้วนำมาอ่านข่าวให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน แต่วันนี้พิเศษกว่าทุกครั้งเพราะผู้สอนเชิญผู้ประกาศข่าวที่เก่งและมีชื่อเสียงประจำช่อง ICT HAPPY มาสาธิต แนะนำ ให้ความรู้ และร่วมชมการประกาศข่าวของผู้เรียน พร้อมแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และเปิดโอกาสให้ซักถามถึงเคล็ดลับ เทคนิคต่างๆ ในการพูด การนำเสนอ การวิเคราะห์ หรือประสบการณ์การเป็นนักข่าว ซึ่งผู้เรียนต่างก็รู้สึกตื่นเต้น กระตือรือร้น มีความสุข และยังได้รับประสบการณ์ตรงด้วย

ห้องเรียนที่ 5

ห้องเรียนนี้เต็มไปด้วยสื่อการเรียนรู้ที่เป็นทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อของเล่นทำมือ สื่อดิจิทัลมากมาย มีผลงานฝีมือของนักเรียนเองที่ได้รับคัดเลือกและเอามานำเสนอด้วย และยังมีสื่อประเภทภาพยนตร์ สารคดี การ์ตูนที่สร้างสรรค์และเป็นที่รู้จักทั้งของไทยและต่างประเทศ ผู้เรียนและผู้สอนกำลังช่วยกันจัดตกแต่งห้องเรียนเท่าทันสื่อ ให้มีมุมสื่อดี มีนิทาน มีไฟโต้ตอบ ของเล่นทำมือ มุมของดีของโรงเรียนและชุมชน มีนักเรียนแกนนำกำลังซักซ้อมการพูดเพื่อเป็นพิธีกร และคนอื่นๆ ร่วมกันเตรียมกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ ที่จะมีขึ้นในวันงานของโรงเรียน “วันเปิดบ้านทันสื่อ” ที่จะมีแขกในโรงเรียนและแขกในชุมชนมาร่วมชมงานด้วย

หน่วยที่ 5 : พลเมืองถึงพร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรม

โดย อรรถพิน หอวิมานพร วิทยากรกระบวนการเรียนรู้

“ความดีที่ทำอยู่ทุกวันนี้ เป็นเหมือนการหยอดกระปุกออมสิน สะสมบุญไปเรื่อยๆ ถ้าจะรอให้รวยแล้วค่อยทำบุญชาตินี้คงไม่มีโอกาสได้ทำ เพราะชีวิตไม่แน่นอน ขณะเดียวกันเมื่อทำความดีแล้วทำให้รู้สึกมีความสุข อิ่มเอิบใจ มองข้ามเรื่องกำไร หรือ ขาดทุน โดยตั้งใจว่าหากยังอยู่ในสายอาชีพนี้คงทำไปตลอดชีวิต”

สุวรรณฉัตร พรหมชาติ โฆษเฟอร์แท้ก็ใจดี

“ตอนแรกอายุเพื่อนบ้างเหมือนกัน แต่มานึกดูแล้วว่าเป็นอาชีพของแม่ผมที่ทำมาตั้งแต่ผมยังไม่เกิดและเป็นอาชีพสุจริตของแม่ เป็นอาชีพที่เลี้ยงดูมาจนเติบโต ไม่จำเป็นต้องอายเลยครับ ผมอยู่กับแม่มาตั้งแต่เด็กไม่เคยห่างกันไปไหนเลย ไม่รู้ว่าจะอยู่กับเรานานไปขนาดไหน ไม่มีแม่ผมก็เหมือนขาดอะไรไปอย่างหนึ่งในชีวิต ผมต้องทดแทนคุณครับ”

ด.ช.ศุภณัฐ ศรียอด (น้องพร) เด็กชายกตัญญูช่วยแม่กวาดถนน

“อย่าขายให้แพง คนเขาจะได้กินลง ฉันทายถูกๆ เอาไปเถอะ ซื้อไปแกงให้พอมื้อ ชีวิตคนเหมือนสะพาน มีขึ้นมีลง มีสูงมีต่ำ พอสุดท้ายก็ตาย”

ปู่เย็น

คุณธรรมจริยธรรมในพลเมือง

พลเมือง เป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนเมืองหรือประเทศ เคยมีปราชญ์กล่าวไว้ว่า ถ้าเราต้องการให้ประเทศเราเป็นอย่างไร เราต้องปลูกสร้างพลเมืองให้มีคุณลักษณะในแบบนั้น และในทางกลับกันถ้าประเทศนั้นๆ สะท้อนสภาวะปัญหาต่างๆ แบบใดออกมา ก็เป็นเพราะพลเมืองมีปัญหาหรือขาดคุณลักษณะต่างๆ ตามนั้น ซึ่งถ้าเราต้องการให้เมืองหรือประเทศของเราน่าอยู่ สะอาด ปลอดภัย มีความสะดวกสบาย เราก็จำเป็นต้องปลูกสร้างคุณลักษณะที่เอื้อให้พลเมืองเรามีความสำนึกและใส่ใจในเรื่องนั้นๆ ซึ่งขอเรียกว่า คุณธรรมจริยธรรมในพลเมือง

คุณธรรมจริยธรรม เป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนและผลักดันให้พลเมือง **คิด/ทำ** ในสิ่งที่เป็คุณประโยชน์ต่อสังคม/บ้านเมือง/ประเทศ ซึ่งเป็นสำนึกพื้นฐานที่ควรปลูกสร้างให้กับพลเมืองตั้งแต่ยังเป็นเด็กๆ จนเกิดความเคยชินและพัฒนาไปสู่ขั้นที่ไม่สามารถทนนิ่งเฉยหรือนิ่งนอนใจอยู่ได้ ต้องมีส่วนร่วม ต้องเป็นกลไกหนึ่งในการเข้าไปร่วมแก้ไขปัญหาต่างๆ มีการพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างความเจริญมั่นคงให้กับสังคมโดยรวม

สิทธิและหน้าที่ คุณธรรมพื้นฐานของพลเมือง

สิทธิและหน้าที่ ถือเป็นเรื่องสำคัญเบื้องต้นที่พลเมืองควรรู้และเข้าใจให้ถูกต้องชัดเจน และปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน เมื่อเราเข้าใจความหมายของสิทธิและหน้าที่ ปฏิบัติจริงใช้จริงอยู่ในวิถีการดำเนินชีวิต เรา ก็จะเป็นพลเมืองที่พร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรมควบคู่กันไป

สิทธิ หมายถึง ประโยชน์อันชอบธรรมของบุคคลที่กฎหมายคุ้มครองที่จะทำอะไรก็ได้ภายใต้ขอบเขตของกฎหมายโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น โดยรัฐธรรมนูญได้คุ้มครองสิทธิของประชาชนดังตัวอย่างคร่าวๆ ที่ยกมานี้ คือ

1. สิทธิที่จะได้รับความเสมอภาคตามกฎหมาย ไม่แบ่งหรือจำกัดด้วยเพศ อายุ เชื้อชาติ ศาสนา ฐานะ ภาษา
ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ เห็นคุณค่าในตัวเองและผู้อื่น ยอมรับความแตกต่างในการอยู่ร่วมกัน เคารพในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์และให้เกียรติกัน
2. สิทธิทางการเมือง เช่น สิทธิในการออกเสียงเลือกตั้ง รับสมัครเลือกตั้ง การออกเสียงแสดงประชามติ
ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง มีความมั่นใจในตนเอง รู้จักการเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ใช้ความรู้ความสามารถของตนเองให้เกิดประโยชน์กับประเทศชาติ
3. สิทธิในทรัพย์สิน คนไทยทุกคนย่อมมีสิทธิในทรัพย์สินที่ตนหามาได้โดยสุจริต พ่อแม่ ญาติพี่น้องของผู้นั้น ย่อมมีสิทธิสืบทอดมรดกในทรัพย์สิน
ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ ความซื่อสัตย์สุจริตในการประกอบสัมมาอาชีพ การรู้จักใช้ทรัพย์สินของตนให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น การดำเนินชีวิตอย่างพอเพียงไม่ละโมภโลกมาก ไม่เบียดเบียนผู้อื่นและสังคม แบ่งปันช่วยเหลือแก่ผู้ที่ลำบากกว่าเรา
4. สิทธิที่จะได้รับการพิจารณาตามกฎหมายอย่างเป็นธรรม

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ เคารพกฎกติกา เชื่อว่ากฎหมายและความเป็นธรรมจะเป็นสิ่งที่ทำให้สังคมเกิดความผาสุกได้ ไม่ใช่ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

5. สิทธิที่จะได้รับการช่วยเหลือจากรัฐในการหาหนทางความช่วยเหลือในการสู้คดี

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ เชื่อในวิถีทางแห่งสันติวิธี ไม่มุ่งประทุษร้ายแก้แค้น มีความกล้าหาญและรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง

6. สิทธิของประชาชนจะอยู่รวมกันเป็นครอบครัว และมีสิทธิในฐานะเป็นสมาชิกของครอบครัว

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ การดูแลห่วงใย ใส่ใจและให้ความรักต่อกันระหว่างพ่อแม่ลูก พี่น้อง ญาติ ซึ่งถือเป็นสังคมขนาดเล็กลำดับแรกที่พลเมืองต้องประกอบพร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรมพื้นฐานที่มั่นคงและเข้มแข็ง การช่วยเหลือแบ่งเบา

7. สิทธิในการเสนอเรื่องราวร้องทุกข์

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ เข้าใจในตนเอง มองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นซึ่งส่งผลกระทบต่อตนเองและคนรอบข้างหรือชุมชน มีความกล้าหาญเมื่อเห็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม

8. สิทธิที่พึงพอใจหน่วยงานราชการ เนื่องจากการกระทำของพนักงาน

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ ไม่เพิกเฉยต่อการกระทำผิดกฎกติกาหรือกฎหมายของเจ้าหน้าที่รัฐ เห็นความสำคัญและเชื่อมั่นในคุณธรรมจริยธรรมว่าเป็นสิ่งที่ผลักดันให้เกิดสังคมที่ดีได้ ไม่เกรงกลัวต่ออำนาจรัฐ ไม่ส่งเสริมและสนับสนุนการกระทำที่ผิด

กฎหมายยังให้สิทธิที่เป็น สิทธิเฉพาะบุคคลอีก ได้แก่

1. สิทธิในชีวิตและร่างกาย การแต่งกาย การประดับตกแต่ง หรือเราสามารถอุทิศร่างกายหรืออวัยวะให้แก่

สถานพยาบาลเพื่อนำไปใช้แก่บุคคลอื่นต่อไป หรือนำไปใช้ในทางศึกษาหาความรู้

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ ยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมการแต่งกาย รสนิยม เห็นถึงคุณธรรมความดีในตัวบุคคลมากกว่าเสื้อผ้าเครื่องประดับที่ตกแต่งภายนอก การเห็นอกเห็นใจ เอื้อเฟื้อและให้ความสำคัญแก่ผู้ที่มีความแตกต่างไม่สมบูรณ์ทางร่างกายให้อยู่ร่วมในสังคม

2. สิทธิในเคหสถาน การเลือกที่อยู่อาศัย รูปแบบ ขนาด ทำเลที่ตั้ง จำนวน

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ การอยู่ร่วมกันแบบถ้อยทีถ้อยอาศัย ประองตอง ไม่ทะเลาะวิวาท เคารพเกรงใจผู้อื่น ในบริเวณใกล้เคียง ดูแลรักษาความสะอาด ไม่ก่อความเดือดร้อนรำคาญ ช่วยเหลือป้องกันรักษาความปลอดภัย สร้างภูมิทัศน์ให้ร่มรื่นน่าอยู่ มีอัธยาศัยดีต่อกัน การดำเนินชีวิตแบบพอเพียงไม่ฟุ้งเฟ้อฟุ่มเฟือย

3. สิทธิในชื่อเสียงและเกียรติยศ

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ การใช้ความรู้ความสามารถของตนเองเลี้ยงดูตนเอง และสามารถช่วยเหลือแบ่งปันสู่สังคมได้ สร้างชื่อเสียงและนำเกียรติยศมาสู่ชาติบ้านเมืองให้เป็นที่รู้จักและยอมรับ เป็นแบบอย่างที่ดีแก่คนรุ่นหลังหรือเยาวชน เผยแพร่ข้อมูลความรู้ไปสู่วงกว้างได้โดยง่าย

เมื่อเรารู้และเข้าใจสิทธิของตนเองตามกฎหมาย เราย่อมต้องเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นคุณธรรมจริยธรรมองค์รวมและเป็นพื้นฐานในการอยู่ร่วมกันในสังคม ถ้าพลเมืองแต่ละหน่วยประกอบพร้อมด้วย

คุณธรรมจริยธรรมในการรู้สิทธิและใช้สิทธิของตนเองแล้ว ย่อมทำให้สังคมและประเทศชาติขับเคลื่อนไปในทิศทางที่ดีได้อย่างแน่นอน

หน้าที่ หมายถึง การที่ประชาชนทุกคนต้องกระทำ หรืองดเว้นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่กฎหมายกำหนดได้แก่

1. หน้าที่ในการรักษาไว้ซึ่ง ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตย หน้าที่ในข้อนี้ถือว่าเป็นหน้าที่อันสำคัญที่สุดของคนในชาติ

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ การรู้จักรักเหง้าและภูมิใจในการเกิดมาเป็นพลเมืองของประเทศชาติ ตระหนักถึงความ เป็นมาของชาติ ความเสียสละของบรรพบุรุษ สำนึกในคุณงามความดีของผู้อื่น ประพฤติตนให้เหมาะสมเพื่อบำรงความเป็นชาติ

2. หน้าที่ในการป้องกันประเทศ หน้าที่ข้อนี้มีไว้ว่าจะเป็นหน้าที่ของทหารเท่านั้น คนไทยทุกคนต้องมีหน้าที่เช่นเดียวกัน

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ ความเสียสละ สำนึกและระลึกถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชาติและบุคคลสำคัญ มีความหวงแหนปกป้องดูแลสืบทอดวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ทรัพยากรของชาติตน

3. หน้าที่ในการปฏิบัติตามกฎหมาย โดยไม่มีการหลีกเลี่ยงหลบหลีก

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ ความไม่เห็นแก่ประโยชน์ของตนเองและพวกพ้อง เคารพตนเองและผู้อื่น คำนึงถึงความผาสุกของสังคมและประเทศชาติ เห็นคุณค่าในตนเอง มีความหนักแน่นมั่นคง ไม่หวั่นไหวต่อสิ่งที่ล่อลวงให้กระทำผิด เป็นตัวอย่างที่ดีแก่ผู้อื่น

4. หน้าที่ในการเสียภาษี

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ มีความรับผิดชอบต่อสังคมและประเทศ รู้จักการเสียสละและแบ่งปัน เห็นประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อผู้อื่นในสังคมนวมทั้งตนเอง

5. หน้าที่ในการรับราชการทหาร เมื่ออายุ 20 ปีบริบูรณ์ (ชาย)

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ มีความอดทนต่อความยากลำบาก กล้าหาญในการเผชิญหน้ากับภัยอันตราย และเสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อส่วนรวมได้อยู่อย่างสงบและปลอดภัย

6. หน้าที่ในการรับการศึกษาภาคบังคับ

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ การรู้จักตนเอง ความพยายาม ความอดสาหัสและขวนขวายแสวงหาความรู้ และฝึกฝน นำความรู้ที่ได้มาช่วยเหลือตนเอง สังคม และประเทศ ช่วยเหลือประเทศเจริญก้าวหน้า

7. หน้าที่ในการช่วยเหลือราชการ เมื่อถึงคราวที่ประชาชนพอจะช่วยเหลือได้ หรือเมื่อทางราชการขอความช่วยเหลือในฐานะที่เป็นประชาชนพลเมืองของชาติจึงต้องมีหน้าที่อันนี้ เช่น การช่วยพัฒนาถนนหนทาง การช่วยบริจาคทรัพย์สินต่างๆ หรือแม้กระทั่งช่วยกันดูแลความสงบเรียบร้อยของบ้านเมือง โดยการเป็นหูเป็นตาให้ราชการ

ตัวชี้วัดคุณธรรมจริยธรรม คือ การเสียสละเพื่อสังคม เห็นอกเห็นใจผู้อื่น บำเพ็ญประโยชน์ มองเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาประเทศ ยึดถือประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก มีจิตสาธารณะ

เมื่อเราทุกคนทำตามหน้าที่ที่พึงกระทำให้ดีที่สุดพร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรม และยื่นมือเข้าช่วยเหลือผู้อื่นให้เขาได้ทำหน้าที่ของเขาด้วย ถือได้ว่าเราเป็นพลเมืองที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศไปสู่ทิศทางที่ดีได้ การอยู่ร่วมกันในสังคมนั้น พลเมืองแต่ละหน่วยถือว่ามีค่าและสำคัญและเป็นกลไกที่พาให้สังคมและประเทศชาติเคลื่อนไปในทิศทางต่างๆ ถ้าเราเป็นคนมีวินัยรักความสะอาดไม่ทิ้งขยะเกลื่อนกลาด บ้านเมืองก็จะสะอาดสะอาดปราศจากมลภาวะ พลเมืองก็จะมีสุขภาวะที่ดี เราช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อเขาได้รับความไม่สะดวกปลอดภัย เขาก็จะช่วยเหลือผู้อื่นต่อไปเมื่อมีโอกาส พลเมืองในชาติก็จะมีน้ำใจดีเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ไม่เอาเปรียบเปรียบเห็นแก่ตัว ซึ่งในทางกลับกันถ้าเราไม่มีความสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมอยากทำอะไรตามอำเภอใจ ก็จะส่งผลกระทบเป็นทอดๆ ต่อเนื่องกันไปเช่นเดียวกัน

ศาสนา ความยั่งยืนแห่งคุณธรรมจริยธรรมประจำใจพลเมือง

คุณธรรมจริยธรรมในลักษณะที่มั่นคงและยั่งยืน ต้องมาจากการหลักคำสอนในศาสนาต่างๆ ที่ให้ไว้เป็นแก่นชีวิตให้พลเมืองที่นับถือนั้นได้พึงปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งยังเป็นเครื่องตรวจวัดความเป็นพลเมืองที่ดีอีกด้วย ในที่นี้ขอยกหลักคำสอนที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ของตนเองและผู้อื่นมา 3 ตัวอย่างสั้นๆ ซึ่งเป็นคำสอนในศาสนาหลักของสังคมไทย คือ พุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม และคริสต์ศาสนา

หลักคำสอนในพุทธศาสนา ที่เป็นเบื้องต้น คือ

ศีล 5 ได้แก่

1. การไม่ฆ่า ไม่เบียดเบียน ทำร้ายชีวิตผู้อื่นหรือสัตว์อื่น
2. การไม่ลักทรัพย์ ทูจจริต ฉ้อโกง
3. การไม่ประพฤติผิดในกาม ในเรื่องขู้สาว หรือมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร
4. การไม่พูดโกหก โป้ปด มดเท็จ หลอกหลวง
5. การไม่ดื่มสุราเมรัยและสิ่งเสพติดให้โทษ

หิริ คือ ความละอายที่จะทำในสิ่งที่ไม่ดี ผิดกฎหมายศีลธรรมจรรยา หรือเป็นเหตุให้ผู้อื่นได้รับผลกระทบเดือดร้อน จึงเกิดความยับยั้งชั่งใจ

โอตตปปะ คือ ความเกรงกลัวต่อบาป เมื่อทำแล้วอาจได้รับเป็นความทุกข์ร้อนใจ กลัวถูกจับได้หรือได้รับโทษ

หลักคำสอนในศาสนาอิสลาม แบ่งไว้ 3 หมวด ดังนี้

1. หลักการศรัทธา 6 ข้อ
2. หลักจริยธรรม สอนว่า ในการดำเนินชีวิตจงเลือกสรรเฉพาะสิ่งที่ดี อันเป็นที่ยอมรับของสังคม จงทำตนให้เป็นผู้ดำรงอยู่ในศีลธรรม พัฒนาตนเองไปสู่การมีบุคลิกภาพที่ดี เป็นคนที่มีรู้จักหน้าที่ ห่วงใย มีเมตตา มีความรัก ซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น รู้จักปกป้องสิทธิของตน ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น เป็นผู้มีความเสียสละไม่เห็นแก่ตัว และหมั่นใฝ่หาความรู้ ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นคุณสมบัติของผู้มีจริยธรรม ซึ่งความสมบูรณ์ทั้งหมดอยู่ที่ความยุติธรรม

3. หลักการปฏิบัติ ศาสนาสอนว่า กิจกรรมงานต่าง ๆ ที่จะทำนั้น มีความเหมาะสมกับตนเองและสังคม ขณะเดียวกันต้องออกห่างจากการทำงานที่ไม่ดี ที่สร้างความเสื่อมเสียอย่างสิ้นเชิง ส่วนการประกอบคุณงามความดี อื่นๆ การถือศีลอด การนมาซ และสิ่งที่คล้ายคลึงกับสิ่งเหล่านี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการเป็นบ่าวที่จงรักภักดี และปฏิบัติตามบัญชาของพระองค์ กฎเกณฑ์และคำสอนของศาสนา ทำหน้าที่คอยควบคุมความประพฤติของ มนุษย์ ทั้งที่เป็นหลักศรัทธาและหลักปฏิบัติ

หลักคำสอนสำคัญของศาสนาคริสต์

ศาสนาคริสต์มีหลักคำสอนที่สำคัญ ได้แก่

บัญญัติ 10 ประการ

1. จงนมัสการพระเจ้าแต่เพียงพระองค์เดียว
2. อย่าออกพระนามพระเจ้าโดยไม่มีเหตุผล
3. จงถือวันพระเจ้าเป็นวันศักดิ์สิทธิ์
4. จงนับถือบิดามารดา
5. อย่าฆ่าคน
6. อย่าผิดประเวณี
7. อย่าลักทรัพย์
8. อย่านินทาว่าร้ายผู้อื่น
9. อย่าคิดมิชอบ
10. อย่ามีความโลภในสิ่งของผู้อื่น

ศาสนาคริสต์สอนให้ทุกคนมีความรักในพระเจ้า ปฏิบัติตามคำสอนของพระเจ้าและมีความรักในเพื่อนมนุษย์

คำสอนเรื่องความรักในคริสต์ศาสนา หมายถึง ความรักด้วยความบริสุทธิ์ใจ มีความปรารถนาให้ผู้อื่นมีความสุข เสียสละให้แก่กันเมื่อมีความจำเป็นเกิดขึ้น และยินดีเมื่อเห็นผู้อื่นได้ดี

ความรักระหว่างมนุษย์กับพระเจ้า เปรียบเหมือนความรักระหว่างบิดากับบุตร

ความรักระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ พระเยซูสอนให้รักเพื่อนบ้าน (มนุษย์ทั้งโลก) เหมือนรักตนเอง สอนให้รักศัตรู คือ รู้จักการให้อภัยและเสียสละ

เราจะเห็นว่าหลักคำสอนในทุกศาสนาสอนให้เรามุ่งสร้างทำแต่สิ่งดีๆ มีจิตใจสะอาดบริสุทธิ์ ไม่สนับสนุน การมุ่งร้าย ทำลายชีวิตอื่น หรือทำให้ได้รับความเดือดร้อน เราควรเร่งปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้กับพลเมือง ตั้งแต่เยาว์วัย และเร่งรณรงค์เพื่อปรับเปลี่ยนความคิด พฤติกรรมของพลเมืองระดับโต หรือผู้มีอำนาจหน้าที่ให้ ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นหากละเลยเพิกเฉยและขาดเสียซึ่งคุณธรรมจริยธรรม เพราะพลเมืองที่มี หลักในการดำเนินชีวิตที่ดีเช่นนี้ ย่อมทำให้สังคมและประเทศเป็นไปในทิศทางที่ดีเจริญมั่นคงยิ่งขึ้น รวมทั้งปัญหา ต่างๆ ก็จะเบาบางลดน้อยลงได้อย่างแน่นอน.

แบบอย่างของพลเมืองที่ควรยกย่องเชิดชู

ในยุคสมัยแห่งเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารนี้ ผู้ที่ทำหน้าที่พลเมืองที่ถึงพร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรมนั้นได้ปรากฏขึ้นผ่านสายตาและการรับรู้ของสังคมมากขึ้น ด้วยการนำมาถ่ายทอดส่งต่อๆ กันผ่านทางสื่อหรือในกลุ่มเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่สะท้อนให้เห็นว่า พลเมืองที่สังคมโลกต้องการนั้น ก็คือ ผู้ที่ประกอบพร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรมที่เป็นพื้นฐานของทุกชีวิต ดังตัวอย่างที่ยกมาจากการเผยแพร่หรือแชร์ข้อมูลต่อๆ กันจนเป็นกระแสการตอบรับที่ควรให้ความสนใจและเห็นความสำคัญ

ตัวอย่างที่ 1

“เปิดใจ!! แท็กซี่ใจดีไปทุกที่ พระสงฆ์-คนพิการนั่งฟรี”



“เมื่อทวิตเตอร์ @biewara ได้โพสต์ภาพของโชเฟอร์แท็กซี่สีเขียวเหลืองหมายเลขทะเบียน มฉ-2840 กำลังเซ็นรถวีลแชร์ของหญิงคนหนึ่งก่อนที่จะช่วยประคองคนนั่งบนรถและนำเอารถวีลแชร์ไปเก็บที่ด้านหลังของรถ ขณะที่บริเวณกระจกของรถมีสติ๊กเกอร์ติดไว้ดังรูป ทั้งนี้ ชาวเน็ตได้แชร์ภาพนี้ต่อๆ กันไป พร้อมแสดงความชื่นชมถึงความใจดี มีน้ำใจ อีกทั้งรถแท็กซี่คันนี้ยังมีน้ำใจที่จะไปส่งคนพิการหรือพระภิกษุสงฆ์ โดยไม่คิดค่าโดยสาร สุวรรณฉัตร พรหมชาติ หรือ เตียว อายุ 38 ปี เป็นคนจังหวัดนครศรีธรรมราช เริ่มให้บริการรับส่งพระสงฆ์สามเณร แม่ชี และคนพิการ มาเป็นเวลา 20 ปีแล้ว โดยมีแรงบันดาลใจในการทำมาดี มาจากความประทับใจ เมื่อสมัยที่เคยบวชเป็นสามเณร แล้วได้รับความเมตตาจากผู้ชายคนหนึ่ง ที่ให้นั่งรถโดยไม่คิดค่าโดยสาร ซึ่งตอนนั้นการจะเดินทางไปไหนมาไหนค่อนข้างลำบาก ทำให้เกิดความประทับใจมานับแต่นั้นมา ส่วนที่ให้บริการคนพิการโดยไม่คิดค่าโดยสาร มาจากเหตุการณ์ที่เคยรับผู้โดยสารที่เป็นคนพิการ แล้วคนพิการรายนั้นบ่นว่าอยากฆ่าตัวตาย เพราะรังทจิตใจที่เรียกแท็กซี่ แต่ไม่มีใครรับ จากนั้นมาจึงให้บริการคนพิการฟรีมาโดยตลอด เพื่อเป็นการให้กำลังใจ

พี่เดี่ยวบอกว่า ความดีที่ทำอยู่ทุกวันนี้ เป็นเหมือนการหยอดกระปุกออมสิน สะสมบุญไปเรื่อยๆ ถ้าจะรอให้รวย แล้วค่อยทำบุญชาตินี้คงไม่มีโอกาสได้ทำ เพราะชีวิตไม่แน่นอน ขณะเดียวกันเมื่อทำความดีแล้วทำให้รู้สึกมีความสุข อิ่มเอิบใจ มองข้ามเรื่องกำไร หรือ ขาดทุน โดยตั้งใจว่าหากยังอยู่ในสายอาชีพนี้คงทำไปตลอดชีวิต”

อ้างอิง : <http://news.voicetv.co.th/thailand/173181.html>

ตัวอย่างที่ 2

“ชาวเน็ตชื่นชม! น้องพร เด็กกตัญญูช่วยแม่กวาดถนนทุกวัน”



“(26 มี.ค.) ชาวเน็ตโพสต์รูปของเด็กชายใส่ชุดนักเรียนกำลังช่วยหญิงสาวกวาดถนน ซึ่งภาพดังกล่าวถูกส่งต่อในเฟซบุ๊กของบุคคลที่ใช้ชื่อว่า "กายหยาบ" ใต้ภาพระบุใจความว่า ผมพบเด็กคนนี้ชื่อน้องพร บริเวณคลองหลอด แต่งชุดนักเรียนมากวาดถนนทุกวัน ตอนแรกผมคิดว่าเป็นนักเรียนที่มาบำเพ็ญประโยชน์ แต่ทุกครั้งจะต้องมีผู้หญิงในชุดเจ้าหน้าที่รักษาความสะอาดของกรุงเทพมหานคร จนผมทราบว่าทั้งคู่เป็นแม่ลูกกัน สร้างความรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างมาก รายการ เรื่องเล่าเช้านี้ ได้ลงพื้นที่รายงานวิถีชีวิตของเด็กคนนี้ ทราบชื่อต่อมาคือ **ด.ช.ศุภณัฐ ศรียอด** เป็นนักเรียนชั้น ม.3 โรงเรียนวัดราชบพิธ ซึ่งผู้สื่อข่าวรายงานว่า **น้องพร** มาช่วยคุณแม่กวาดถนนทุกวัน หลังเลิกเรียน ตั้งแต่บริเวณแยกพระพิทักษ์ไปจนถึงแยกถนนจักรเพชร โดย **น้องพร** เปิดใจเล่าถึงวิถีชีวิตของตัวเองว่า แม่สุขภาพไม่ค่อยดี อายุมากแล้ว ปวดหัวเข้า กลัวแม่จะเป็นลมระหว่างทำงาน ตอนแรกอายเพื่อนบ้างเหมือนกัน แต่มานึกดูแล้วว่านี้เป็นอาชีพของแม่ผมที่ทำมาตั้งแต่ผมยังไม่เกิดและเป็นอาชีพสุจริตของแม่ เป็นอาชีพที่เลี้ยงดูมาจนเติบโต ไม่จำเป็นต้องอายเลยครับ ผมอยู่กับแม่มาตั้งแต่เด็กไม่เคยห่างกันไปไหนเลย ไม่รู้ว่าจะอยู่กับเรานานไปขนาดไหน ไม่มีแม่ ผมก็เหมือนขาดอะไรไปอย่างหนึ่งในชีวิต ผมต้องทดแทนคุณครับ ด้านคุณแม่ **นาง อภิญพร พรพิสุทธิ์** อายุ 52 ปี บอกว่าอยู่กับน้องพรแค่สองคน สามียกทางกันตั้งแต่น้องพรยังเล็ก ส่วนลูกชายคนโตแยกออกไปมีครอบครัวแล้วอยู่ต่างจังหวัด น้องพรติดแม่มากหลังเลิกเรียนจะมาหาแม่ทุกวันเป็นแบบนี้ตั้งแต่ ป.4 จนปัจจุบันเรียนอยู่ ม.3 แรกๆ น้องพรจะมาช่วยแม่ถือถังก็แต่หลังๆ แม่ปวดขามากเพราะเคยถูกรถชนต้องตามเหล็ก ยืนนานจะปวดมาก น้องพรเลยมาช่วยกวาดถนน ทั้งนี้ เรื่องราวดังกล่าวชาวเน็ตต่างชื่นชมความกตัญญูของ **น้องพร** เป็นอย่างมาก”

อ้างอิง : <http://news.sanook.com/1176632/>

ตัวอย่างที่ 3

"ปู่เย็น เฒ่าทรนง"



“นายเย็น แก้วมะณี หรือ "ปู่เย็น" สมญานาม "เฒ่าทรนง" แห่งลุ่มน้ำเพชรบุรี ปู่เย็นเป็นที่รู้จักของคนทั้งประเทศเมื่อรายการ "คนค้นคน" ซึ่งเป็นรายการสารคดีโทรทัศน์ทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี นำเรื่องราวของท่านออกเผยแพร่ในชื่อตอน "ปู่เย็น เฒ่าทรนง" ออกอากาศเมื่อคืนวันอังคารที่ 22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 และอีก 2 ตอนต่อมา และได้รับความนิยมจากผู้ชมทั่วประเทศ กระแสความนิยมปู่เย็นก็เกิดขึ้นจากคติการใช้ชีวิตซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเรียบง่าย ความพอเพียง และความอารมณดีของตัวเอง เช่น อย่าขายให้แพงคนเขาจะได้กินลง ฉันทายถูกๆ เอาไปเถอะ ซื่อไปแกลงให้พอหม้อ ชีวิตคนเหมือนสะพาน มีขึ้นมีลง มีสูงมีต่ำ พอสุดท้ายก็ตาย กระทั่งมีการเรียกร้องให้นำเอาเทปรายการดังกล่าวมาออกอากาศอีกครั้ง จากการที่กระแสความนิยมของปู่เย็นเกิดขึ้นทั่วประเทศนี้เอง ชื่อของปู่เย็นจึงได้กลายเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของแม่น้ำเพชรบุรีและจังหวัดเพชรบุรีไปโดยปริยาย และมีคนมาเยี่ยมเยียนท่านอยู่เสมอ และต่อมาปู่เย็นก็ได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ โดยการรับพระราชทานเรือลำใหม่ซึ่งทำด้วยไฟเบอร์กลาส เพื่อใช้แทนเรือเหล็กลำเดิมที่อยู่ในสภาพทรุดโทรม เมื่อวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2548 ซึ่งปู่เย็นได้อาศัยในเรือลำนี้มาตลอดจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต อย่างไรก็ตาม แม้ปู่เย็นจะเป็นคนดังไปทั่วทั้งประเทศแล้ว แต่ปู่เย็นก็ยังคงใช้ชีวิตตามวิถีเดิมของท่านต่อไปไม่เปลี่ยนแปลง ระยะเวลาหลังมีข่าวคราวบ้างเป็นครั้งคราวเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยต่างๆ ตามอายุที่เพิ่มขึ้น ผู้ว่าราชการจังหวัดเพชรบุรีจึงได้สั่งการให้มีคณะพยาบาลคอยตรวจสุขภาพปู่เย็นเป็นประจำทุกวัน วันละ 2 ครั้ง วันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2551 คณะพยาบาลที่มาตรวจอาการปู่เย็นเป็นประจำได้มาหาปู่เย็นเพื่อตรวจสุขภาพของปู่เย็นตามปกติ แต่เกิดผิดสังเกตที่ไม่มีเสียงขานรับจากปู่เย็น จึงได้ลงไปที่เรือและพบว่าปู่เย็นนอนหมดสติไม่รู้สึกรู้สีกตัว คณะพยาบาลจึงได้นำตัวปู่เย็นส่งโรงพยาบาลพระจอมเกล้าเพื่อทำการช่วยชีวิต แต่ที่สุดปู่เย็นก็เสียชีวิตเมื่อเวลาประมาณ 10.30 น. เนื่องจากภาวะหัวใจล้มเหลว ขณะที่ปู่เย็นมีอายุได้ 108 ปี ทั้งนี้ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ได้พระราชทานเงินช่วยเหลืองานศพของปู่เย็นผ่านทางจังหวัดจำนวน 200,000 บาท โดยร่าง

ของปู่เย็นได้มีการทำพิธีฝังศพที่กุโบร์ (สุสาน) ของมัศยิดกลางจังหวัดเพชรบุรี ตำบลท่าแร่ อำเภอบ้าน
แหลม จังหวัดเพชรบุรี”

อ้างอิง : https://th.wikipedia.org/wiki/เย็น_แก้วมะณี

แม้ว่าโลกจะพัฒนาจนก้าวล้ำนำหน้าและไฮเทคมากมายเพียงใด แต่คุณธรรมจริยธรรมในตัวบุคคลก็พึง
เป็นสิ่งที่ควรมีอยู่อย่างสม่ำเสมอและเพิ่มพูนให้มากขึ้นตามความเร็วความรุดหน้าของเทคโนโลยี เพื่อสร้างความ
สมดุลให้เกิดขึ้นในสังคมและโลก การใช้สิทธิในความเป็นพลเมืองจำเป็นต้องดำเนินควบคู่ไปกับการทำหน้าที่ของ
พลเมืองด้วยเช่นกัน มีพลเมืองที่ถึงพร้อมด้วยคุณธรรมจริยธรรมอยู่อีกมากที่ยังคงทำหน้าที่ขับเคลื่อนสังคมให้
เป็นไปด้วยความสงบผาสุก ขณะเดียวกัน พวกเขา ก็ควรได้รับการชื่นชมและนำมาเป็นแบบอย่างในการประพฤติ
ปฏิบัติ นำมาเป็นกรณีศึกษาในชั้นเรียนเพื่อสร้างพลเมืองที่สมบูรณ์ทั้งกายและใจต่อไป

ขั้นตอนการทำโครงการ

STEP 1
การเตรียมความพร้อม



STEP 2
การคิดและเลือกหัวข้อ



STEP 3
การเขียนเค้าโครง



STEP 4
การปฏิบัติโครงการ



STEP 5
การนำเสนอโครงการ



STEP 6
การประเมินผลโครงการ

โครงการ ศาลานาบาต๊ะ
โดย นักเรียนแกนนำโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีทีที่
ครูที่ปรึกษา ครูชาติพันธ์ จิตรวิเศษ ครูปรารถนา ทองคำเป็น
โรงเรียน วัดอาวุธวิกสิตาราม



รูปที่ 5 : ขั้นตอนการทำโครงการ

ให้ผู้เรียนได้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณลักษณะของคนดี ที่ต้องประกอบด้วยหน้าที่ที่ตนพึงกระทำ และความรับผิดชอบร่วมต่อคนในสังคม

อุปกรณ์

1. คลิปวิดีโอ หรือการ์ตูน
2. สมุด กระดาษ

กระบวนการกิจกรรม

1. ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อนำสู่การเรียนรู้
 - ในห้องนี้ใครที่คิดว่าตัวเองเป็นคนดีบ้าง ให้อยกมือขึ้น? เพราะเหตุใดถึงคิดว่าตนเองเป็นคนดี? สิ่งใดที่บ่งบอกว่าตนเองเป็นคนดี? ผู้สอนบันทึกคำตอบลงบนกระดาน
 - ให้ลองมองเพื่อนๆ ในห้องแล้วเลือกคนดีในใจเรามา 3 คน พร้อมเหตุผล เช่น ดวงใจ เพราะดวงใจจะเก็บเศษขยะที่ถูกทิ้งเรียราดลงถังขยะ
2. ผู้สอนสุ่มเลือกนักเรียน 10 คนในห้อง บันทึกสิ่งที่นักเรียนบอกบนกระดาน แบ่งเป็นชื่อและเหตุผล
3. ผู้สอนชวนให้ผู้เรียนตั้งข้อสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ที่ถูกเขียนบนกระดานว่า การกระทำนั้นๆ ส่งผลดีต่อเราหรือไม่อย่างไร ส่งผลดีต่อโรงเรียน ชุมชน หรือสังคมหรือไม่อย่างไร
4. ผู้สอนเชื่อมโยงประเด็นพฤติกรรมของคนดีกับหน้าที่
5. ผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอที่นำเสนอเรื่องราวของคนดีที่ทำหน้าที่ของตนเองและช่วยเหลือสังคม จากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น
6. ผู้สอนให้โจทย์
 - ถ้านักเรียนมีโอกาสได้ทำหน้าที่ที่ยังไม่เคยได้ทำ หน้าที่นั้นคืออะไร และจะเกิดประโยชน์อย่างไรบ้างทั้งกับตัวเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ
 - หน้าที่อะไรบ้างที่นักเรียนควรทำแต่ละเลยหรือเพิกเฉยไม่ใส่ใจ ก่อให้เกิดโทษแก่ตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติอย่างไรบ้าง

สรุปกิจกรรม

1. การเป็นคนดีย่อมต้องทำหน้าที่ที่ตนเองควรทำ ผู้เรียนรู้จักหน้าที่ของตนเองมากขึ้น
2. เกิดความภาคภูมิใจเพราะเห็นว่าการทำหน้าที่ของตนเองนอกจากเป็นคนดีแล้ว ยังมีส่วนช่วยสังคมและประเทศชาติได้

รู้จักการมองภาพสามเหลี่ยมด้านเท่าแบบสามมิติ ผู้เรียนได้ฝึกความอดทน การคิดแก้ปัญหา และได้แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ การอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีการเชื่อมโยง การพึ่งพากัน เมื่อใครคนใดคนหนึ่งทำอะไรสักอย่าง เช่น แคะขยับหรือเคลื่อนที่ก็จะทำให้สิ่งอื่นๆ หรือคนอื่นๆ ได้รับผลกระทบ ต้องขยับขยับเคลื่อนไปด้วยเช่นกัน ถ้าทำสิ่งดี ผลที่เกิดขึ้นย่อมแผ่ออกมาในทางที่ดี แต่ถ้าทำสิ่งไม่ดีก็ย่อมกระทบกระเทือนต่อสิ่งต่างๆ เป็นลูกโซ่เราอยู่ในสังคมที่ต่างร้อยเรียงเป็นเส้นสายเดียวกันและโยงใยถึงกันหมดทุกชีวิต

สถานที่

ควรเป็นพื้นที่โล่ง ใต้ถุนอาคารหรือสนามโรงเรียน

กระบวนการกิจกรรม

1. ให้ผู้เรียนนั่งวงกลมหรือนั่งรวมกันเป็นกลุ่ม แล้วฟังขั้นตอนกิจกรรม
2. ผู้สอนถามเพื่อนำเข้าสู่การเรียนรู้ว่าผู้เรียนรู้จักรูปทรงของสามเหลี่ยมด้านเท่าหรือไม่ (สามเหลี่ยมที่มีด้านสามด้านเท่ากันทุกด้าน)
3. ให้ผู้เรียนแต่ละคนเลือกเพื่อน 2 คนในใจห้ามพูดหรือบอกออกมา โดยคนแรกเลือกคนที่เรารู้สึกประทับใจ/ชื่นชอบ/ชื่นชม และคนที่สองเลือกคนที่เรารู้สึกปลอดภัยไว้ใจ ห้ามเปลี่ยน
4. จากนั้นให้ผู้เรียนเดินอิสระปะปนกันไปรอบๆ ห้อง จนกว่าผู้สอนจะบอกให้หยุด
5. ให้ผู้เรียนมองหาคน 2 คนที่เลือกเอาไว้ในใจ แล้วพยายามยืนเพื่อสร้างให้เกิดเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมด้านเท่า (มีตัวเราเป็นหนึ่งในมุม และเพื่อนอีก 2 คนที่เลือกเป็นมุมที่สองและสาม) ถ้าเพื่อนขยับก็ขยับตามได้ แต่ต้องรักษาให้เป็นรูปทรงสามเหลี่ยมด้านเท่าไว้ให้ได้ โดยห้ามเปิดเผยคนที่เราเลือก จนกว่าทั้งกลุ่มจะเริ่มหยุดหรืออยู่ในความนิ่ง ผู้สอนสังเกตหรือจดบันทึกพฤติกรรมต่างๆ ของผู้เรียนด้วย เช่น การแก้ปัญหา การแสดงออกทางอารมณ์
6. ผู้สอนสุ่มเลือกผู้เรียนแต่ละคนเลือกใครบ้าง ให้ชี้ไปยังคน 2 คนที่เลือก และตรวจสอบว่าสามารถยืนเพื่อรักษารูปทรงสามเหลี่ยมด้านเท่าได้หรือไม่
7. ผู้สอนอาจให้ทำอีกหนึ่งรอบโดยให้ผู้เรียนเปลี่ยนคนที่เลือกไว้ในใจใหม่ และเริ่มกระบวนการอีกครั้ง
8. ผู้สอนตั้งประเด็นคำถาม พร้อมกับบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นบนกระดาน
 - เพราะเหตุใดถึงเลือกเพื่อน 2 คนนี้ (คนที่รู้สึกชื่นชอบประทับใจ กับคนที่รู้สึกปลอดภัยไว้ใจ)
 - เกิดอะไรขึ้นบ้างขณะที่ทำกิจกรรมนี้
 - รู้สึกอย่างไรขณะที่ทำกิจกรรมนี้
 - มีอุปสรรคอะไรบ้าง

- ได้มีการคิดแก้ไขปัญหาหรือไม่ อย่างไรบ้าง ได้ผลหรือไม่อย่างไร
- ได้ข้อคิดหรือเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้บ้าง
- รู้สึกอย่างไรกับคนสองคนที่เราเลือกไว้ในใจขณะที่ทำกิจกรรม คนที่ประทับใจและคนที่รู้สึกไวใจตลอดภัย
- ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกิจกรรมนี้กับชีวิตจริงหรือสภาพสังคมได้อย่างไรบ้าง

***หมายเหตุ ข้อสังเกตสำหรับผู้สอน กิจกรรมนี้ ถ้าผู้เรียนไม่ซื่อสัตย์คือเปลี่ยนผู้ที่เลือกไว้ในใจขณะที่เล่น การเล่นก็จะไม่สามารถหยุดนิ่งได้ จะมีการเดินไปเดินมาเรื่อยๆ

ประเด็นในการเรียนรู้

1. ให้ผู้เรียนคำนึงถึงผลจากการกระทำทุกๆ อย่าง ทั้งดีและไม่ดี เพราะย่อมกระทบกระเทือนถึงผู้อื่นหรือสิ่งรอบตัวเสมอ
2. ให้ผู้เรียนตระหนักถึงการพึ่งพาและอิงอาศัยกันของทุกคนที่อยู่ร่วมกันในสังคม ไม่มีใครอยู่อย่างโดดเดี่ยวไม่ยุ่งเกี่ยวกับคนอื่นได้ เพราะฉะนั้นจึงต้องมีส่วนร่วมกับสังคมให้มาก
3. ให้ผู้เรียนใส่ใจในตัวผู้อื่น เพราะในขณะที่เราเลือกเพื่อนอีก 2 คน ตัวเราเองก็เป็นคนที่ถูกเพื่อนเลือกเช่นกัน ตัวเราก็ส่งผลต่อผู้อื่นด้วย
4. ให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา คิดนอกกรอบ มองเรื่องต่างๆ ให้ครบทุกมิติ บางครั้งการเลือกตำแหน่งยืนของเราก็ไม่สามารถทำให้เกิดสามเหลี่ยมด้านเท่าที่สมดุลได้ ต้องเปลี่ยนตำแหน่งการยืน เช่น ยืนห่างออกไปจากคนที่เลือก หรือยืนชิดๆ กับคนที่เลือก หรือลองยืนนิ่งๆ และไม่ขยับเขยื้อนบ้าง เป็นต้น
5. ให้ผู้เรียนสังเกตอารมณ์การแสดงออกของทั้งตนเองและเพื่อน บางคนหัวเราะสนุกสนาน บางคนหงุดหงิดรำคาญ บางคนท้อแท้ไม่ยอมเล่น บางคนทำผิดกติกา เมื่อสิ่งต่างๆ เหล่านี้เกิดขึ้น ผู้สอนชวนให้ผู้เรียนตระหนักถึงความถูกต้องดีงามเหมาะสมต่อไป

หน่วยที่ 6 : พลเมืองรู้กฎหมาย

โดย กฤษดา ทัพรุ่ง หัวหน้าโครงการไทยฮอตไลน์รับแจ้งสื่อดีกฎหมาย
ดร.ศรिता ตันทะอธิพานิช ผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย

“สื่อลามกเด็กก็เป็นอาชญากรรมสาหัสอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต เพราะสื่อลามกเด็กเป็นการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทั้งทางร่างกายและจิตใจเพื่อผลิตเป็นสื่อลามก ปัจจุบันมีกฎหมายระหว่างประเทศที่ใช้ในการดำเนินการกับสื่อลามกเด็กในประเทศไทย ได้แก่ Convention on Cybercrime ของ Council of Europe ข้อ 9 ห้ามเกี่ยวกับการผลิต เผยแพร่ ครอบครองสื่อลามกเด็ก และอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กของสหประชาชาติข้อ 34 (ค) ที่ห้ามแสวงหาประโยชน์จากเด็กในการแสดงสื่อลามก หรือเกี่ยวข้องกับสื่อลามก พ.ร.บ. คຸ້ມครองเด็ก มาตรา 26 ระบุว่าภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งกฎหมายอื่น ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำความดังต่อไปนี้ (9) บังคับ ชูเชื้อน ใช้ ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กแสดงหรือกระทำการอันมีลักษณะลามกอนาจาร ไม่ว่าจะ เป็นไปเพื่อให้ได้มาซึ่งค่าตอบแทนหรือเพื่อการใด”

กฎหมายในการคุ้มครองเด็กจากสื่อ

สื่อเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่ง เป็นดาบสองคม หากใช้ในทางที่ดีก็มีประโยชน์ แต่หากใช้เพื่อครอบงำความคิดของผู้อื่นเพื่อกุมอำนาจ หรือเผยแพร่เนื้อหาที่ผิดกฎหมายก็เป็นอันตรายต่อสังคม การผลิตและการใช้สื่อจึงถูกควบคุมดูแลโดยกฎหมายส่วนหนึ่งและโดยสังคมอีกส่วนหนึ่ง ในประเทศไทยมีกฎหมายหลายฉบับที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลสื่อ การดูแลเด็กและเยาวชนจากผลกระทบของสื่อ ซึ่งในบทนี้จะขอยกตัวอย่างเพียงบางส่วนและโดยคร่าวๆ เท่านั้น เพื่อความเข้าใจในภาพรวมของกฎหมายว่าได้มีการจำกัดขอบเขตการทำงานของสื่อและองค์กรสื่ออย่างไรบ้าง โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทต่างๆ
2. กฎหมายควบคุมสื่อที่ใช้ในสภาวะที่บ้านเมืองมีสถานการณ์ไม่ปกติ
3. กฎหมายในการคุ้มครองเด็กจากสื่อ
4. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับใหม่ (พ.ศ.2558)

พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทต่างๆ

ในประเทศไทยมีพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมสื่อตามชนิดของสื่อประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. วิทยุและโทรทัศน์ ได้แก่ พ.ร.บ. การประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ. 2551 พ.ร.บ. องค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2553 และ พระราชบัญญัติวิทยุคมนาคม พ.ศ. 2498
2. สิ่งพิมพ์ ได้แก่ พ.ร.บ. จัดแจ้งการพิมพ์ พ.ศ. 2550
3. ภาพยนตร์ ได้แก่ พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551
4. อินเทอร์เน็ต ได้แก่ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

วิทยุและโทรทัศน์

กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ. 2551 กฎหมายฉบับนี้มีการควบคุมในเรื่องการออกใบอนุญาตของผู้ที่มีความต้องการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (หมวดที่ 1) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์กรรูปแบบใดสามารถขอใบอนุญาตในการประกอบกิจการได้ รูปแบบของใบอนุญาต ค่าธรรมเนียมหรือค่าบริการต่างๆ การบริหารสถานี และการป้องกันการผูกขาด ถัดมาเป็นเรื่องของการจัดผังรายการ (หมวดที่ 2) ซึ่งมุ่งเน้นให้มีการจัดผังรายการที่มีเนื้อหาสาระอันเป็นประโยชน์แก่ผู้ชมไม่น้อยกว่าร้อยละเจ็ดสิบ รายการบางประเภทที่ไม่เหมาะกับเด็กและเยาวชนควรจำกัดในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ ห้ามเผยแพร่เนื้อหาที่ผิดศีลธรรม ผิดกฎหมาย หรือรายการที่ก่อให้เกิดการล้มล้างระบอบการปกครองในรูปแบบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข รวมถึงพยายามสร้างความมีส่วนร่วมของผู้พิการและผู้ด้อยโอกาสในรายการด้วย ถัดมามุ่งเน้นในเรื่องการส่งเสริมและควบคุมจริยธรรมแห่งวิชาชีพ และการคุ้มครองผู้เสียหายจากการ

ประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (หมวดที่ 3) เพื่อสร้างมาตรฐานในการดำเนินงานร่วมกันตามหลักจริยธรรมของวิชาชีพและมีการคุ้มครองสิทธิรวมถึงการร้องเรียนเมื่อมีผู้เสียหาย และสุดท้ายเป็นการส่งเสริมและการพัฒนากิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (หมวดที่ 4) โดยมีการประเมินคุณภาพของรายการ การส่งเสริมการผลิตรายการ การจัดให้มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้รับใบอนุญาต ผู้ประกอบวิชาชีพและผู้บริโภคในการดำเนินการ

กฎหมายอีกฉบับที่เกี่ยวข้องกับกิจการวิทยุและโทรทัศน์คือ พ.ร.บ. องค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2553 หรือรู้จักกันว่า พ.ร.บ. กสทช.(คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ) ซึ่งได้กำหนดค่านิยามของกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ที่อยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมายนี้เอาไว้ว่า

“กิจการกระจายเสียง” หมายความว่า กิจการวิทยุกระจายเสียงและกิจการกระจายเสียง ซึ่งให้บริการการส่งข่าวสารสาธารณะหรือรายการไปยังเครื่องรับที่สามารถรับฟังการให้บริการนั้นๆ ได้ ไม่ว่าจะส่งผ่านระบบคลื่นความถี่ ระบบสาย ระบบแสง ระบบแม่เหล็กไฟฟ้า หรือระบบอื่น ระบบใดระบบหนึ่ง หรือหลายระบบรวมกัน หรือกิจการอื่นทำนองเดียวกันที่ กสทช. กำหนดให้เป็นกิจการกระจายเสียง

“กิจการโทรทัศน์” หมายความว่า กิจการวิทยุโทรทัศน์และกิจการโทรทัศน์ ซึ่งให้บริการการส่งข่าวสารสาธารณะหรือรายการไปยังเครื่องรับที่สามารถรับชมและฟังการให้บริการนั้นๆ ได้ ไม่ว่าจะส่งโดยผ่านระบบคลื่นความถี่ ระบบสาย ระบบแสง ระบบแม่เหล็กไฟฟ้า หรือระบบอื่น ระบบใดระบบหนึ่ง หรือหลายระบบรวมกัน หรือกิจการอื่นทำนองเดียวกันที่ กสทช. กำหนดให้เป็นกิจการโทรทัศน์

โดยกฎหมายฉบับนี้มุ่งเน้นการควบคุมกิจการทางวิทยุและโทรทัศน์โดยการบังคับให้มีคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ หรือ กสทช. (หมวดที่ 1) ประกอบด้วยหลักเกณฑ์การสรรหา การคัดเลือกบุคคลเพื่อเป็นคณะกรรมการ การแต่งตั้ง วาระและการพ้นสภาพการเป็นคณะกรรมการ การประชุมและอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการซึ่งประกอบไปด้วยการทำแผนแม่บท การจัดทำข้อกำหนดและมาตรการในการกำกับดูแลคลื่นกิจการทางวิทยุและโทรทัศน์ อันประกอบไปด้วยการกำหนดค่าธรรมเนียม ค่าบริการในการประกอบกิจการทางวิทยุและโทรทัศน์ รวมถึงบทลงโทษต่างๆ เมื่อผิดเงื่อนไขการให้บริการ ถัดมาเป็นเรื่องของการกำกับดูแลประกอบกิจการ (หมวดที่ 2) เกี่ยวข้องกับการขอใบอนุญาตในการประกอบกิจการดังกล่าว กำหนดคุณสมบัติของผู้มีสิทธิประมูลคลื่นความถี่ ถัดมาเป็นแนวทางการจัดทำแผน (หมวดที่ 3) เกี่ยวเนื่องกับการทำแผนแม่บทบริหารคลื่นความถี่โดยคณะกรรมการ โดยจะต้องมีการรับฟังความคิดเห็นของประชาชนและหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และผู้ประกอบกิจการ ถัดมาเป็นเรื่องกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (หมวดที่ 4) กล่าวถึงการจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมและพัฒนากิจการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสาร การคุ้มครองผู้บริโภค รวมถึงการจัดสรรงบประมาณของกองทุน ถัดมาเป็นเรื่องสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (หมวดที่ 5) กล่าวถึงสถานะและอำนาจหน้าที่ของ กสทช. การบริหารจัดการองค์กร การจัดสรรงบประมาณและทรัพย์สินขององค์กร และการเปิดเผยข้อมูลการดำเนินการของ กสทช. ให้ประชาชนรับทราบ ถัดไปเป็นเรื่องการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการดำเนินการ

และการบริหารงาน (หมวดที่ 6) เป็นการกำหนดให้มีคณะกรรมการเพื่อติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงานคณะหนึ่งและรายงานผลต่อ กสทช. ถัดไปเป็นเรื่องความสัมพันธ์กับรัฐบาลและรัฐสภา (หมวดที่ 7) ในการดำเนินการตามอำนาจหน้าที่ กสทช. ต้องดำเนินการให้สอดคล้องกับนโยบายที่คณะรัฐมนตรีแถลงไว้ต่อรัฐสภา และการนำเสนอผลการดำเนินงานต่อคณะรัฐมนตรีและรัฐสภา และเรื่องสุดท้ายคือ บทกำหนดโทษ (หมวดที่ 8) เป็นประเด็นการกำหนดโทษของผู้ประกอบกิจการดังกล่าวที่กระทำความผิดตามเงื่อนไขและมาตรการ รวมถึงเจ้าหน้าที่คณะกรรมการของ กสทช. ด้วยเช่นเดียวกัน

กฎหมายสุดท้ายที่เกี่ยวข้องกับสื่อวิทยุและโทรทัศน์คือ พระราชบัญญัติวิทยุคมนาคม พ.ศ. 2498 ซึ่งเป็นกฎหมายเก่าแต่ยังมีผลบังคับใช้ในเรื่องการควบคุมการจัดตั้งสถานีวิทยุคมนาคมหรือการครอบครองคลื่นความถี่การใช้เพื่อการโฆษณาโดยไม่ได้รับอนุญาต เคยมีการบทลงโทษในการเอาผิดกับผู้ที่ใช้คลื่นวิทยุส่งข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมาย

สิ่งพิมพ์

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิ่งพิมพ์คือ พ.ร.บ. จดแจ้งการพิมพ์ พ.ศ. 2550 ซึ่งควบคุมสื่อสิ่งพิมพ์ทั้งสมุดหนังสือ แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใดๆ ที่มีการทำซ้ำโดยใน พ.ร.บ. ได้ให้คำนิยามไว้ดังนี้

“พิมพ์” หมายความว่า ทำให้ปรากฏด้วยตัวอักษร รูปรอย ตัวเลข แผ่นผิงหรือภาพโดยวิธีการอย่างใดๆ

“สิ่งพิมพ์” หมายความว่า สมุด หนังสือ แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใดๆ ที่พิมพ์ขึ้นเป็นหลายสำเนา

แต่มีสิ่งพิมพ์บางประเภทที่ไม่รวมอยู่ในความควบคุมของกฎหมายฉบับนี้ ตามที่กำหนดในมาตรา 5 ได้แก่

- (1) สิ่งพิมพ์ของส่วนราชการ หรือหน่วยงานของรัฐ
- (2) บัตร บัตรอวยพร ตราสาร แบบพิมพ์ และรายงานซึ่งใช้กันตามปกติในการส่วนตัว การสังคม การเมือง การค้า หรือสิ่งพิมพ์ที่มีอายุการใช้งานสั้น เช่น แผ่นพับหรือแผ่นโฆษณา
- (3) สมุดบันทึก สมุดแบบฝึกหัด หรือสมุดภาพระบายสี
- (4) วิทยานิพนธ์ เอกสารคำบรรยาย หลักสูตรการเรียนการสอน หรือสิ่งพิมพ์อื่นทำนองเดียวกันที่เผยแพร่ในสถานศึกษา

ตัวกฎหมายนี้ได้ควบคุมรวมถึงผู้ประกอบกิจการการพิมพ์ ผู้โฆษณา และบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ด้วยเช่นเดียวกัน โดยมีการวางมาตรการให้มีการระบุงถึงบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์สิ่งพิมพ์นั้นๆ ทั้งหมด กำหนดคุณลักษณะของผู้ประกอบกิจการการพิมพ์ ผู้โฆษณา และบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ รวมทั้งบทกำหนดโทษในการกระทำความผิดใน พ.ร.บ.ฉบับนี้

ภาพยนตร์

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์คือ พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่มีเจตนารมณ์มุ่งในการควบคุม กำกับ ดูแล ตัววัตถุ คือ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในฐานะสื่อที่สามารถดูและถ่ายทอดงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ออกไปให้อยู่ในกรอบของกฎหมาย และไม่กระทบต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีของประชาชนและความมั่นคงของประเทศ และในขณะเดียวกันก็มุ่งในการควบคุม กำกับ ดูแล และส่งเสริมผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจภาพยนตร์และวีดิทัศน์ด้วยโดยให้คำนิยาม ได้แก่

“ภาพยนตร์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง แต่ไม่รวมถึงวีดิทัศน์

“วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบ หรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ตัวกฎหมายจะครอบคลุมถึงการเผยแพร่ การเช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ วีดิทัศน์ การออกใบอนุญาตให้แก่ผู้ประกอบการ และบทลงโทษสำหรับผู้กระทำความผิดพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ต่างจากกฎหมายที่ควบคุมสื่อประเภทอื่น เพราะกำหนดให้เป็นหน้าที่ของผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะต้องส่งภาพยนตร์ให้คณะกรรมการตรวจพิจารณา ก่อนนำออกฉาย แต่กฎหมายที่ควบคุมสื่อประเภทอื่นไม่ได้กำหนดหน้าที่เช่นนี้ เพียงแค่กำหนดโทษของผู้ที่ฝ่าฝืนหากมีการเผยแพร่สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อกฎหมายออกไปแล้ว และให้อำนาจเจ้าหน้าที่รัฐในการสั่งปิดกั้นในภายหลัง ซึ่งการปิดกั้นหรือการสั่งแบนภาพยนตร์ จะต้องอ้างอิง “กฎกระทรวง กำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552” ซึ่งกำหนดลักษณะภาพยนตร์ที่เข้าข่ายอาจถูกสั่งให้เป็นภาพยนตร์ประเภทห้ามฉายในราชอาณาจักร หรือลักษณะของภาพยนตร์ที่อาจถูกกำหนดให้เป็นภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ไว้ด้วย

อินเทอร์เน็ต

สื่ออินเทอร์เน็ต มีกฎหมายที่เกี่ยวข้อง คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ดูแลครอบคลุมการใช้งานคอมพิวเตอร์ทุกประเภท โดยในคำนิยามกำหนดความหมายของระบบคอมพิวเตอร์ภายใต้กฎหมายนี้ว่า

“ระบบคอมพิวเตอร์” หมายความว่า อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกัน โดยได้มีการกำหนดคำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด และแนวทางปฏิบัติงานให้อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลโดยอัตโนมัติ

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

จึงสรุปความได้ว่ากฎหมายจะควบคุมครอบคลุมไปถึงอุปกรณ์ทุกอย่างที่ทำงานโดยชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ทั้งหมดก็จะตกอยู่ภายใต้กฎหมายฉบับนี้ โดยกฎหมายฉบับนี้จะมีผลต่อผู้ใช้ (Users) ผู้ให้บริการ (Internet Service Provider (ISP) และพนักงานเจ้าหน้าที่โดยมีเนื้อหาครอบคลุมดังต่อไปนี้

การบังคับใช้กับผู้ใช้งานระบบคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต มีการควบคุมในเรื่องการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต (มาตรา 5) การล่วงรู้มาตรการการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น (มาตรา 6) การเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต (มาตรา 7) การดักข้อมูลโดยมิชอบ (มาตรา 8) การแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น (มาตรา 9) การรบกวน ขัดขวาง ระบบคอมพิวเตอร์ (มาตรา 10) การส่งสแปมเมล (มาตรา 11) การสร้างความเสียหายต่อระบบสาธารณะและความมั่นคงของรัฐ (มาตรา 12) การจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งเพื่อใช้กระทำความผิด (มาตรา 13) การนำเข้าข้อมูลหรือเผยแพร่ข้อมูลอันเป็นสื่อลามก ข้อมูลเท็จ ข้อมูลอันเป็นภัยต่อความมั่นคง (มาตรา 14) และการเผยแพร่ภาพตัดต่อ/ตัดแปลงของผู้อื่นให้ได้รับความเสียหาย

มาตรา 5,6,7 เข้าถึงคอมพิวเตอร์/ข้อมูล โดยมิชอบ ล่วงรู้มาตรการป้องกัน

นักเรียน ชั้น ม. 2 ถูกจับกุมข้อหาคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยี โดยเจาะข้อมูลทำให้คอมพิวเตอร์ติดไวรัสปรากฏภาพมือเปื้อนเลือดบนหน้าจอ แม้แต่สถาบันเทคโนโลยีชื่อดังที่มีการป้องกันอย่างเข้มงวดยังได้รับความเสียหาย

เขาเป็นเด็กที่ชอบคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก สั่งซื้อหนังสือเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จากอินเทอร์เน็ตมาศึกษาด้วยตนเอง พ่อแม่เห็นว่าลูกชายชอบทางด้านนี้จึงส่งเขาไปเรียนพิเศษที่สถาบันเทคโนโลยีชื่อดัง โดยไม่เคยคาดคิดมาก่อนว่าลูกชายจะเป็นแฮกเกอร์

การบังคับกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยกำหนดความรับผิดของผู้ให้บริการ (มาตรา 15) ผู้ใดให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน ต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา 14 และผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่าเก้าสิบวันนับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ (มาตรา 26)

การให้อำนาจต่อเจ้าหน้าที่พนักงาน (มาตรา 18-30) โดยระบุให้เจ้าพนักงานมีอำนาจในการยึด ตรวจสอบ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ต้องสงสัย สามารถสั่งให้เจ้าของข้อมูลหรือเจ้าของที่ครอบครองระบบคอมพิวเตอร์แก้ไข

ทำลาย หรือระงับการใช้ข้อมูลอันผิดกฎหมายในระบบคอมพิวเตอร์นั้นๆ และสามารถขอข้อมูลจากรายการคอมพิวเตอร์จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้เพื่อประโยชน์ในการสืบสวน

โดย พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์จะสามารถใช้ควบคู่กับ พ.ร.บ. อื่นด้วยได้ หากมีการกระทำผิดกฎหมายอื่นผ่านการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์ เช่น การหมิ่นประมาทบุคคลบนเว็บไซต์ จะมีความผิดทั้ง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์และยังพ่วงประมวลกฎหมายอาญาฐานหมิ่นประมาท มาตรา 326 และ 328 มาตรา 326 ระบุว่า ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นหรือถูกเกลียดชังด้วยการพูด พิมพ์ เขียนข้อความ หรือแสดงกริยาต่างๆ มาตรา 328 ว่าด้วยการหมิ่นประมาทที่กระทำโดยการโฆษณา ส่วนการอัฟโหลดคลิปเสียงหมิ่นสถาบันลงบนโซเชียลมีเดีย มีความผิดทั้ง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ และประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112 ซึ่งบัญญัติว่าผู้ใดหมิ่นประมาท ดูหมิ่น หรือแสดงความอาฆาตมาดร้ายพระมหากษัตริย์ พระราชินี รัชทายาท หรือผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบห้าปี

จำเลยนำภาพการมีเพศสัมพันธ์เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และเป็นการทำให้แพร่หลายโดยประการใดๆ ซึ่งรูปภาพอันลามกสง่างามเป็นจดหมายอีเมลผ่านเข้าระบบคอมพิวเตอร์ ไปยังผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตหลายครั้งหลายคราวต่างกัน ภายหลังผู้เสียหายได้เข้าแจ้งความกับพนักงาน พร้อมของกลางเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 ชุด จำเลยให้การปฏิเสธ เหตุเกิด ต.ในเมือง อ.เมืองเพชรบูรณ์ และ อ.เมืองนครสวรรค์ ขอให้ลงโทษตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 326, 328 และ พ.ร.บ.ว่าด้วยความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ศาลพิเคราะห์แล้วเห็นว่า ผู้เสียหายกับจำเลยเคยคบหาเป็นกันรักกันมาก่อน เคยบันทึกภาพระหว่างการมีเพศสัมพันธ์กันไว้หลายครั้ง แต่เมื่อทั้งสองคนเลิกกัน ฝ่ายชายเกิดความหึงหวง จึงนำภาพที่เคยถ่ายไว้ไปเผยแพร่

ดาราสาว ถูกชาวต่างชาตินำภาพไปหน้าไปตัดต่อเป็นภาพเปลือยหน้าอกเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ ยังกระทบต่อความมั่นคงระหว่างประเทศด้วย บางประเทศนำภาพใบหน้าของดาราสาวไทยมากมายไปตัดต่อเป็นภาพเปลือย เพื่อโฆษณาสถานบริการทางเพศ

กรณีที่เป็นการนำรูปของบุคคลอื่นไปตัดต่อทำภาพและนำออกเผยแพร่เพื่อกลั่นแกล้งให้อับอาย เสียชื่อเสียง หรือการตัดต่อภาพ คลิปวิดีโอ เพื่อผลิตเป็นสื่อลามก ออกจำหน่ายหาผลกำไรจากความเดือดร้อนของผู้อื่น ถือว่ามีความผิด ตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มาตรา 16 และ ป.อาญา มาตรา 328 ฐานหมิ่นประมาทโดยการโฆษณา

กฎหมายควบคุมสื่อที่ใช้ในสถานะที่บ้านเมืองมีสถานการณ์ไม่ปกติ

นอกจากพระราชบัญญัติที่ออกมาเพื่อควบคุมสื่อทั้ง 4 ชนิดโดยตรงแล้ว ยังมีกฎหมายอื่นที่ให้อำนาจรัฐปิดกั้นและควบคุมสื่อได้ โดยเฉพาะกฎหมายที่ให้อำนาจรัฐในสถานะที่บ้านเมืองมีสถานการณ์ไม่ปกติ ได้แก่ พระราชกำหนด การบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 และ พระราชบัญญัติกฏอัยการศึก พ.ศ. 2457

พระราชกำหนด การบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 ใช้ในกรณีที่บ้านเมืองตกอยู่ในภาวะฉุกเฉิน หรือภาวะสงครามได้ระบุในส่วนของ การควบคุมสื่อไว้ในมาตราที่ 9 และ 11 โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

“มาตรา 9 ในกรณีที่มีความจำเป็นเพื่อแก้ไขสถานการณ์ฉุกเฉินให้ยุติลงได้โดยเร็ว หรือป้องกันมิให้เกิดเหตุการณ์ร้ายแรงมากขึ้น ให้นายกรัฐมนตรีมีอำนาจออกข้อกำหนด ดังต่อไปนี้...

(3) ห้ามการเสนอข่าว การจำหน่าย หรือทำให้แพร่หลายซึ่งหนังสือ สิ่งพิมพ์ หรือสื่ออื่นใดที่มีข้อความอันอาจทำให้ประชาชนเกิดความหวาดกลัวหรือเจตนาบิดเบือนข้อมูลข่าวสารทำให้เกิดความเข้าใจผิดในสถานการณ์ฉุกเฉินจนกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ หรือความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ทั้งในเขตพื้นที่ที่ประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินหรือทั่วราชอาณาจักร”

“มาตรา 11 ในกรณีที่สถานการณ์ฉุกเฉินมีการก่อการร้าย การใช้กำลังประทุษร้ายต่อชีวิต ร่างกาย หรือทรัพย์สิน หรือมีเหตุอันควรเชื่อได้ว่าจะมีการกระทำที่มีความรุนแรงกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ความปลอดภัยในชีวิตหรือทรัพย์สินของรัฐหรือบุคคล และมีความจำเป็นที่จะต้องเร่งแก้ไขปัญหานั้นให้ยุติได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันที่ ให้นายกรัฐมนตรีโดยความเห็นชอบของคณะรัฐมนตรีมีอำนาจประกาศให้สถานการณ์ฉุกเฉินนั้นเป็นสถานการณ์ที่มีความร้ายแรง และให้นำความในมาตรา 5 และมาตรา 6 วรรคสอง มาใช้บังคับโดยอนุโลม

เมื่อมีประกาศตามวรรคหนึ่งแล้ว นอกจากอำนาจตามมาตรา 7 มาตรา 8 มาตรา 9 และมาตรา 10 ให้นายกรัฐมนตรีมีอำนาจดังต่อไปนี้ด้วย

(5) ประกาศให้พนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจออกคำสั่งตรวจสอบจดหมาย หนังสือ สิ่งพิมพ์ โทรเลข โทรศัพท์ หรือการสื่อสารด้วยวิธีการอื่นใด ตลอดจนการส่งระงับหรือยับยั้งการติดต่อหรือการสื่อสารใด เพื่อป้องกันหรือระงับเหตุการณ์ร้ายแรง โดยต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในกฎหมายว่าด้วยการสอบสวนคดีพิเศษโดยอนุโลม

(6) ประกาศห้ามมิให้กระทำการใดๆ หรือสั่งให้กระทำการใดๆ เท่าที่จำเป็นแก่การรักษาความมั่นคงของรัฐ ความปลอดภัยของประเทศ หรือความปลอดภัยของประชาชน”

พระราชบัญญัติกฏอัยการศึก พ.ศ. 2457 เป็นกฎหมายซึ่งได้ตราขึ้นไว้สำหรับประกาศใช้เมื่อมีเหตุจำเป็นเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยในบ้านเมือง ได้กำหนดในส่วนของ การควบคุมสื่อไว้ในมาตรา 11 ซึ่งกำหนดว่า

“มาตรา 11 การห้ามนั้น ให้นิยามอำนาจที่จะห้ามได้ดังนี้

(2) ที่จะห้ามออก จำหน่าย จ่ายหรือแจก ซึ่งหนังสือ สิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์ ภาพบทหรือคำประพันธ์

(3) ที่จะห้ามโฆษณา แสดงมหรสพ รับหรือส่งซึ่งวิทยุ วิทยุกระจายเสียง หรือวิทยุโทรทัศน์”

กฎหมายในการคุ้มครองเด็กจากสื่อ

นอกเหนือจากกฎหมายที่ควบคุมสื่อดังกล่าวแล้ว สำหรับเด็กและเยาวชนเอง ก็มีกฎหมายที่ควบคุมเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อเป็นเครื่องมืออีกด้วย ซึ่งก็คือพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 27 ระบุห้ามมิให้ผู้ใดโฆษณาหรือเผยแพร่ทางสื่อมวลชนหรือสารสนเทศประเภทใด ซึ่งเกี่ยวข้องกับข้อมูลเด็ก หากพบผู้ประกอบการรายใดมีเจตนาเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเด็กจะมีความผิดจำคุกไม่เกิน 6 เดือนหรือปรับไม่เกิน 6 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และมาตรา 50 ห้ามมิให้ผู้ปกครองสวัสดิภาพหรือผู้คุ้มครองสวัสดิภาพเด็กเปิดเผยชื่อตัว ชื่อสกุลภาพหรือข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับตัวเด็กหรือผู้ปกครอง ในลักษณะที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ชื่อเสียงเกียรติคุณหรือสิทธิประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งของเด็กหรือผู้ปกครอง เป็นเครื่องมือช่วยคุ้มครองเด็กจากการถูกเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวโดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อซึ่งทุกอย่างที่โพสต์ลงไปนั้น จะอยู่บนระบบตลอดไป

ในบางประเทศ เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ออกกฎหมายเฉพาะในเรื่องการปกป้องเด็กบนโลกออนไลน์ ซึ่งก็คือ The Children's Online Privacy Protection Act of 1998 โดยมีข้อกำหนดเกี่ยวกับการเก็บหรือเผยแพร่ข้อมูลเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ให้ผู้ประกอบการในระบบออนไลน์ ได้แก่ เว็บไซต์, Social Media, อุปกรณ์ที่เข้าอินเทอร์เน็ตได้, และเกมออนไลน์ เพื่อป้องกันการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเด็กอันนำไปสู่การแสวงหาประโยชน์ในทางที่ไม่ชอบ ป้องกันการสื่อสารที่ผิดพลาดเนื่องจากการขาดวุฒิภาวะของเด็ก ป้องกันมิจฉ้อโกง ป้องกันการเสียเงินจากการใช้งานโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของเด็ก และป้องกันการโกหกออนไลน์ ซึ่งเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, YouTube, หรือ Instagram ก็ได้ออกกฎระเบียบไม่ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี สร้าง profile ของตนเองได้ รวมถึงการโพสต์ภาพเด็กก็เช่นเดียวกัน ก็จะถูกลบออกจากระบบหากได้รับแจ้ง ซึ่งก็เป็นมาตรการที่สอดคล้องกับกฎหมายดังกล่าว

สื่อลามกเด็กก็เป็นอาชญากรรมสากลอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต เพราะสื่อลามกเด็กเป็นการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทั้งทางร่างกายและจิตใจเพื่อผลิตเป็นสื่อลามก และก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากกลุ่มคนที่มีรสนิยมทางเพศกับเด็ก ซึ่งมีแนวโน้มที่จะล่อลวงเด็กมากระทำทางเพศมากขึ้น ปัจจุบันมีกฎหมายระหว่างประเทศที่ใช้ในการดำเนินการกับสื่อลามกเด็กในประเทศไทย ได้แก่ Convention on Cybercrime ของ Council of Europe ข้อ 9 ห้ามเกี่ยวกับการผลิต เผยแพร่ ครอบครองสื่อลามกเด็ก และอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กของสหประชาชาติข้อ 34 (ค) ที่ห้ามแสวงหาประโยชน์จากเด็กในการแสดงสื่อลามก หรือเกี่ยวข้องกับสื่อลามก พ.ร.บ. คุ้มครองเด็ก มาตรา 26 ระบุว่าภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งกฎหมายอื่น ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำดังต่อไปนี้ (9) บังคับ ชูเชิญ ใช้ ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กแสดงหรือกระทำการอันมีลักษณะลามกอนาจาร ไม่ว่าจะเข้าไปเพื่อให้ได้มาซึ่งค่าตอบแทนหรือเพื่อการใด

กฎหมายของประเทศไทย ปัจจุบันมีการแก้ไขประมวลกฎหมายอาญาเพื่อระบุโทษแก่ผู้ที่ครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็กแล้ว โดยเมื่อวันที่ 8 กันยายน 2558 ราชกิจจานุเบกษา ได้เผยแพร่ พระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับที่ 24) พ.ศ.2558 โดยมีผลบังคับใช้เมื่อพ้นกำหนด 90 วันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป โดยมีสาระสำคัญ คือ กำหนดค่านियามคำว่า “สื่อลามกอนาจารเด็ก” ไว้ในมาตรา

1 ของประมวลกฎหมายอาญา ซึ่งก็คือ "สื่อลามกอนาจารเด็ก หมายความว่า วัตถุหรือสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำทางเพศของเด็ก หรือเด็กซึ่งมีอายุไม่เกิน 18 ปี โดยรูป เรื่อง หรือลักษณะสามารถสื่อไปในทางลามกอนาจาร ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของเอกสาร ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพ หรือรูปแบบอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน และให้หมายรวมถึงวัตถุหรือสิ่งต่างๆ ข้างต้น ที่จัดเก็บในระบบคอมพิวเตอร์ หรือในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ที่สามารถแสดงผลให้เข้าใจความหมายได้"

และกำหนดเพิ่มความผิดเกี่ยวกับเพศ โดยให้ผู้ใดที่มีวัตถุหรือสื่อลามกอนาจารของเด็กอายุเกิน 15 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี ไว้ในความครอบครอง โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี และปรับไม่เกิน 30,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และหากผู้ใดมีวัตถุหรือสื่อลามกอนาจารของเด็กอายุไม่เกิน 15 ปี ไว้ในความครอบครอง ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี และปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ กรณีการส่งต่อสื่อลามกอนาจารของเด็กอายุไม่เกิน 18 ปี แก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 7 ปี และปรับไม่เกิน 140,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ กรณีมีสื่อลามกเด็กเพื่อเป้าประสงค์ในการค้า ไม่ว่าจะเป็นการทำ ผลิต การแจกจ่าย อดว โฆษณา จำหน่าย ให้เช่า หรือทำให้เกิดการเผยแพร่ไม่ว่ากรณีใดๆ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3-10 ปี และปรับตั้งแต่ 6 หมื่นบาท - 2 แสนบาท

โดยตัวกฎหมายแล้วมีเป้าประสงค์ในการปกป้องคุ้มครองเด็ก การที่มีภาพ คลิปต่างๆ ที่เกี่ยวกับการละเมิดเด็ก อาจจะไปสู่การกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อ ส่งผลอันตรายต่อตัวเด็ก ผู้ที่มีสื่อลามกเด็กไว้ในครอบครอง ไม่ว่าจะรับมาจากคนอื่นหรือแสวงหามาเก็บไว้เพื่อประโยชน์ทางเพศของตน ก็แสดงว่ามีเจตนาในการกระทำความผิด หากเราได้รับสื่อลามกเด็กจากผู้อื่น ไม่ว่าจะทางอีเมล ไลน์ หรือช่องทางใดๆ ก็ควรจะลบทิ้งทันที ไม่เก็บครอบครองเอาไว้

สังเกตได้ว่าประเทศไทยนั้นมีกฎหมายในการควบคุมสื่อที่ครอบคลุมทั้ง 4 ชนิดซึ่งเป็นสื่อหลักๆ ที่ประชาชนบริโภคในสังคมไทย กฎหมายของประเทศไทยในการควบคุมสื่อนั้นก็มียุทธศาสตร์มาจากจริยธรรมของสื่อมวลชน เพราะหากสื่อมวลชนไม่มีจริยธรรมแล้ว การนำเสนอสื่อย่อมส่งผลเสียต่อผู้บริโภคหรือประชาชน และอาจนำไปสู่ความวุ่นวายในสังคม ซึ่งแม้จะมีกฎหมายออกมาควบคุมสื่อแล้ว แต่ก็ยังมีช่องโหว่ในความก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี รวมถึงความรู้ความตระหนักในการรู้เท่าทันสื่อของผู้บริโภคยังอยู่ในระดับที่น่าเป็นห่วง ซึ่งทำให้สถานการณ์สื่อในสังคมไทยนั้นยังคงเป็นปัญหาที่จะต้องมีการกำกับติดตามอย่างต่อเนื่อง

กฎหมาย พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ ฉบับใหม่ (พ.ศ. 2558)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับใหม่นั้น คือ พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ ฉบับที่ 2 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2558 มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 4 สิงหาคม พ.ศ. 2558 ที่ผ่านมา โดยประเด็นหลักของการบัญญัติพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับใหม่นี้ขึ้นมานั้น เกิดมาจากการละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านการใช้งานบนระบบอินเทอร์เน็ต หรือการออนไลน์เป็นส่วนมาก ซึ่งเนื้อหาในกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับเดิม (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2467) มิได้ระบุดำเนินการ

ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านการใช้งานบนสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะ Social Media ซึ่งประเทศสหรัฐอเมริกาถึงกับประกาศให้ประเทศไทยขึ้นบัญชีประเทศที่ต้องจับตามองเป็นพิเศษ (PWL หรือ Priority Watch List) ด้านทรัพย์สินทางปัญญา ตามมาตรา 301 พิเศษ กฎหมายการค้าสหรัฐฯ ต่อเนื่องเป็นเวลา 8 ปี โดยเริ่มตั้งแต่ปี 2550 กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่จึงเป็นความหวังที่จะทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์โดยผ่านรูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตลดลง อันเนื่องมาจากความเข้มงวดในการคุ้มครองผ่านเทคโนโลยีมากขึ้น

สำหรับกฎหมายพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับใหม่นี้ ได้ระบุถึงการให้สิทธิและการบังคับใช้กับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีสิทธิในการครอบครองผลงาน ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ หรือแม้แต่นักแสดงเองก็ตาม ไม่ว่าจะเป็ผลงานที่ตัวเองทำขึ้นเองหรือจ้างทำทั้งสิ้น ลิขสิทธิ์จึงตกเป็นของผู้ทำ/หรือผู้จ้างทำผลงานชิ้นนั้นโดยปริยาย ไม่ว่าจะจดทะเบียนหรือไม่จดทะเบียนลิขสิทธิ์ก็ตาม โดยในส่วนของนักแสดง จะได้รับการคุ้มครองเพิ่มเติมในเรื่องการนำผลงานการแสดงไปใช้/ดัดแปลงอันนำไปสู่ความเสียหาย และเสื่อมเสียชื่อเสียง

2. ผู้ให้บริการ เมื่อมีการละเมิดลิขสิทธิ์บนเว็บไซต์ ผู้ให้บริการเว็บไซต์ไม่จำเป็นจะต้องได้รับโทษไปด้วย เพราะไม่ถือว่ามีส่วนร่วมในการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิ์ที่จะแจ้งร้องขอต่อศาลให้ปิด/บล็อกเว็บไซต์ หรือลบข้อมูลอันละเมิดลิขสิทธิ์จาก server ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้เลย โดยเมื่อศาลได้มีคำสั่งให้นำเนื้อหาออกจากระบบแล้ว ผู้ให้บริการก็ต้องปฏิบัติตามเพื่อจะไม่ต้องรับผิดชอบกับการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าว

3. องค์กรธุรกิจ/การค้า การนำผลงานผู้อื่นไปใช้อันส่งผลต่อการค้าของธุรกิจ เช่น การนำผลงานของผู้อื่นไปขายหรือใช้เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะผ่าน Social Media อย่างบน Facebook Fanpage หรือ Instagram โดยไม่อ้างอิงแหล่งที่มา มีโทษปรับสูงสุดถึง 1 แสนบาท และหากมีการลบ/แก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่แสดงสิทธิ์ความเป็นเจ้าของ เช่น การใช้รูปภาพ โดยลบชื่อผู้ถ่าย หรือลบลายน้ำของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือแม้แต่ทำลายมาตรการป้องกันทางเทคโนโลยี เช่น การตั้ง password ในการใช้ภาพหรือคลิปวิดีโอบนอินเทอร์เน็ตของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือคลิปบน YouTube ที่ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ไม่ได้เป็นสาธารณะถือว่ามีความผิดตามหมวด 2/1 ข้อมูลการบริหารสิทธิและมาตรการทางเทคโนโลยี มาตรา 5/1 ระบุถึงการลบหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลการบริหารสิทธิ โดยรู้อยู่แล้วว่าการกระทำนั้นอาจก่อให้เกิด ก่อให้เกิด ให้ความสะดวก หรือปกปิดการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือสิทธิของนักแสดง ให้ถือว่าเป็นการละเมิดข้อมูลการบริหารสิทธิ มีโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท แต่ถ้านำไปทำเพื่อการค้า โทษจะเพิ่มขึ้นเป็นปรับ 4 แสนบาท ดังนั้น จึงห้ามนำผลงานลิขสิทธิ์มาใช้เพื่อการค้า/ประชาสัมพันธ์ธุรกิจโดยไม่ได้รับอนุญาต และห้ามแก้ไขเปลี่ยนแปลงส่วนหนึ่งส่วนใดของผลงานอันมีลิขสิทธิ์โดยเด็ดขาด หากต้องการนำไปใช้ควรขออนุญาต แשרจากเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรง หรืออ้างอิงแหล่งที่มาชัดเจน แต่หากนำข้อมูลมาเรียบเรียงใหม่ (Rewrite) และมีการอ้างอิงแหล่งที่มาไม่ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์

4. ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะการนำข้อมูลมาแชร์/โพสต์บน Social media ไม่ว่าจะเป็นการแชร์เนื้อหาบทความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ ควรจะต้องแשרจากเจ้าของ (หรือ user) ที่เป็นผู้สร้างเนื้อหาขึ้นโดยตรง หรือควรเขียนว่าเนื้อหาดังกล่าวนำมาจากที่ใด หรือเจ้าของลิขสิทธิ์คือใคร ซึ่งกรณีเดียวกับองค์กรธุรกิจ/การค้า หากไม่อ้างอิงแหล่งที่มา มีโทษปรับสูงสุด 1 แสนบาท และแน่นอนว่าหากมีการลบ แก้ไข ดัดแปลง หรือทำลาย

สิทธิ์อันเป็นเจ้าของในเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ก็จะถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน มีโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท และเช่นเดียวกัน แม้จะเป็นการใช้งานส่วนบุคคล เมื่อมีการนำเนื้อหาลิขสิทธิ์มาใช้ก็ควรขออนุญาต แสร้งจากเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรง หรืออ้างถึงแหล่งที่มาที่ชัดเจน และที่สำคัญคือต้องไม่นำไปใช้เพื่อการแสวงกำไร

5. ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ สำหรับผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์นั้น จะมีการระบุความผิดในการแคร็ก หรือแฮ็กซอฟต์แวร์ที่มีลิขสิทธิ์ เพื่อนำไปใช้งานได้ฟรี หรือเผยแพร่โปรแกรมที่ใช้สำหรับการแคร็ก หรือแฮ็กลิขสิทธิ์ ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์และมีโทษตามกฎหมาย

นอกจากนี้ กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่นี้ ยังมีการกำหนดในส่วนของข้อยกเว้นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอันเป็นความเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วย ได้แก่

- ข้อยกเว้นกรณีการทำซ้ำชั่วคราว (Temporary Reproduction) เช่น การทำซ้ำโดยระบบของคอมพิวเตอร์ในการเรียกดูงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นความจำเป็นทางเทคนิคที่คอมพิวเตอร์จะต้องทำซ้ำผลงาน เช่น เพลงหรือภาพยนตร์ ไว้ในหน่วยความจำก่อนผู้ใช้งานจะได้รับชม ดังนั้นจึงเป็นการทำซ้ำชั่วคราว ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
- ข้อยกเว้นจากการจำหน่ายต้นฉบับหรือสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น การขายภาพเขียน หนังสือ ซีดีเพลง ซีดีภาพยนตร์ หากขายงานที่เป็นลิขสิทธิ์มือสอง สามารถทำได้โดยไม่ผิดลิขสิทธิ์ แต่ในส่วนของซีดีภาพยนตร์ก็ต้องปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และวีดิทัศน์ด้วย
- ข้อยกเว้นสำหรับการใช้ภาพบุคคลสาธารณะ เช่น ดารา นักกีฬาที่มีชื่อเสียง โดยอนุญาตให้ใช้เฉพาะส่วนตัว หรือใช้บน Fanpage ของแฟนคลับเท่านั้น ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้าโดยเด็ดขาด

เรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นเป็นเรื่องใกล้ตัว การอ้างอิง/ให้เครดิตเจ้าของลิขสิทธิ์ ทั้งรูปภาพ คลิปวิดีโอ บทความ ข่าว ฯลฯ ไม่ว่าจะเผยแพร่ทางใดก็ตามก็เป็นสิ่งที่ควรจะต้องทำเพื่อป้องกันไม่ให้ละเมิดลิขสิทธิ์ตาม พ.ร.บ. ฉบับนี้

วันที่ 4 ส.ค. - นางมาลี โชคล้ำเลิศ อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา กล่าวถึงการคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ว่า หัวใจหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์อยู่ที่การห้ามทำซ้ำ ดัดแปลง และเผยแพร่ต่อสาธารณะ แต่ก็มีข้อยกเว้นคือหากไม่ใช่การทำเพื่อการค้า มีการอ้างอิงที่มาก็สามารถทำได้ ภายใต้ข้อยกเว้นคือต้องไม่ทำให้ผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ลดลง หรือกระทบกระเทือนถึงสิทธิ์ของเจ้าของ

สิทธิเสรีภาพของสื่อมวลชน

อาจารย์บุญยศิษย์ บุญโพธิ์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ ได้กล่าวถึงสิทธิและเสรีภาพของสื่อมวลชนตามกฎหมายว่ามีข้อจำกัดในการใช้สิทธิอยู่หลายประการ เช่น เพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิ เสรีภาพ เกียรติยศ ชื่อเสียง สิทธิในครอบครัว หรือความเป็นอยู่ส่วนบุคคล เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ไม่ขัดต่อจรรยาบรรณแห่งการประกอบวิชาชีพ ไม่กระทบต่อความปลอดภัยของประชาชน หรือส่วนได้ส่วนเสียอันพึงได้รับความคุ้มครองของบุคคลอื่น ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของบุคคลอื่น โดยได้ยกตัวอย่าง กรณีผู้สื่อข่าวภาคสนามที่ทำข่าวในเหตุการณ์ระเบิดราชประสงค์



อ้างอิง : <http://igdara.in.th/drama-news/>

และกรณีสื่อมวลชนพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์ ว่า “งานวิปริตพิศมพิศ”



อ้างอิง : หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ

ผู้เรียนจะได้เรียนรู้พฤติกรรมกรรมการละเมิดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ โดยเฉพาะพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2558 ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นประจำ อาจมีการใช้งานที่ไม่เหมาะสม เช่น แชร์เนื้อหาผิดกฎหมาย การหมิ่นประมาท การตัดต่อตัดแปลงภาพผู้อื่น ผู้เรียนจึงอาจเป็นผู้กระทำผิดกฎหมายด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ กิจกรรมนี้จะทำให้เห็นตัวอย่างของการกระทำผิดกฎหมายที่เกิดขึ้นโดยทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ และตัวอย่างกรณีเหยื่อของอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อลดความเสี่ยงและการป้องกันตนเอง

อุปกรณ์/สื่อ

1. ตัวอย่างข่าวการกระทำผิดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ซึ่งหาได้ตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือกรณีตัวอย่างทางอินเทอร์เน็ต
2. หนังสือความรู้ "เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ.คอม" โดยมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.inetfoundation.or.th/ichappy> หรือเอกสารความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ
3. กระดาษ A4 และเครื่องเขียน

กระบวนการกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความเหมาะสมของจำนวน (ไม่ควรเกินกลุ่มละ 5 คน)
2. แจกโจทย์ข่าวสำหรับวิเคราะห์ให้แต่ละกลุ่ม
3. ให้ตัวแทนกลุ่มอ่านข่าวหรือสรุปให้เพื่อนในกลุ่มฟังเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับข่าวที่ได้รับ
4. ร่วมกันวิเคราะห์ประเด็นข่าวดังต่อไปนี้
 - ใครคือผู้กระทำผิด ใครคือผู้เสียหาย/เหยื่อ
 - เทคนิคหรือวิธีการในการกระทำผิด/ไม่เหมาะสม
 - การกระทำในข่าวเป็นการละเมิดกฎหมายใด/มาตราใด ขัดต่อศีลธรรมจริยธรรม แนวทางปฏิบัติที่ดีของสังคมอย่างไร
 - บทเรียนหรือแนวทางการป้องกันปัญหาดังกล่าวไม่ให้เกิดขึ้น
5. แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน
6. ผู้สอนพูดคุยเพื่อสรุปกิจกรรม พร้อมการให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องและที่ควรรู้ โดยเฉพาะมาตราที่มีการละเมิดอยู่บ่อยครั้ง

แนวทางสำหรับผู้สอน

1. สามารถให้ผู้เรียนเตรียมข่าวมาเองตามความสนใจ หรืออาจนำข่าวที่อยู่ในกระแสสังคมมาวิเคราะห์ ทำละครสวมบทบาทสมมติและเรียนรู้ร่วมกันก็ได้
2. การกระทำบางอย่างอาจเป็นความผิดในหลายมาตราหรือผิดกฎหมายหลายๆ ตัวก็เป็นไปได้
3. ชี้แนะผู้เรียนในกรณีที่ไม่แน่ใจว่าการกระทำนั้นจะผิดกฎหมายใดหรือไม่ นักเรียนควรหลีกเลี่ยงการกระทำนั้นๆ หรือใช้หลักทางคุณธรรมจริยธรรม การประเมินผลเสียหรือผลลบที่จะเกิดกับสังคมส่วนรวมมาพิจารณาประกอบกันด้วย

ตัวอย่างข่าวที่ใช้ในการวิเคราะห์

เตือน ! เว็บปลอมปล่อยข่าวมั่ว เรื่องอาการป่วย น้องโบรท์ ครอบครัวยัง ไม่จริง



เว็บปลอมปล่อยข่าวมั่ว น้องโบรท์ พิษณุทัตห์ ป่วยไข้เลือดออก อาการหนัก ล่าสุดครอบครัวยัง ไม่จริง จ่อเอาเรื่องผู้ไม่ประสงค์ดี

ภัยจากเว็บปลอมยังคงปล่อยข่าวมั่ว ๆ ของคนในวงการบันเทิงไม่เลิก ล่าสุด (12 มีนาคม 2559) มีรายงานว่า มีเว็บปลอมเลียนแบบเว็บไซต์ชื่อดัง ปล่อยข่าวมั่วเกี่ยวกับอาการป่วยของผู้ประกาศข่าวสาว น้องโบรท์ พิษณุทัตห์ ที่กำลังรักษาตัวจากอาการป่วยไข้เลือดออกอยู่ที่โรงพยาบาล ว่า น้องโบรท์ อาการหนัก ต้องผ่าตัดสมองด่วน ซึ่งเป็นข่าวที่ไม่เป็นความจริง ขอให้ประชาชนอย่าไปหลงเชื่อ

ด้วยขณะนี้ปรากฏข่าวลือที่ไม่ดีเกี่ยวกับอาการป่วยของน้องโบรท์ ทางครอบครัวรู้สึกไม่สบายใจ จึงอยากขอเรียนชี้แจงว่า "ข่าวลือดังกล่าวไม่เป็นความจริงแต่อย่างใด"

ขอความกรุณาผู้ไม่ประสงค์ดี"ยุติ" การกระทำดังกล่าว ไม่เช่นนั้นทางครอบครัวกำลังพิจารณาจะดำเนินการตามกฎหมายกับผู้กระทำต่อไป

ครอบครัวน้องโบรท์
12 มีนาคม 2559



ข้อมูลและภาพจาก Instagram bright_ch3, morning-news.bectero.com

อ้างอิง : www.kapook.com

รวบสาวเปิดเฟซบุ๊กประมูลทอง ชักดาบไม่ส่งทอง



น.ส.วาสนา สระคำ อายุ 24 ปี ถูกจับกุมตามหมายจับศาลจังหวัดกำแพงเพชร ที่ 36/2559 ลงวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2559 ข้อหาฉ้อโกงทรัพย์ จับกุมได้ที่ถนนโชคชัย 4 ซอย 71 แขวงและเขตลาดพร้าว กทม.

สืบเนื่องจากเมื่อช่วงต้นปี 2558 ผู้ต้องหาได้เปิดเฟซบุ๊กส่วนตัว ชักชวนให้ผู้เสียหายเข้ามาซื้อขายทองคำกัน โดยมีการจัดประมูลเพื่อให้สมาชิกที่อยู่ในเฟซบุ๊กหลายพันคนได้ประมูลทองคำจากร้านทอง มีทั้งแหวนทองคำ หรือทองคำแท่ง โดยแหวน 1 วง จะเริ่มต้นราคาประมูลขั้นต่ำ 1,000 บาทต่อน้ำหนักแหวน 1 กรัม ส่วนทองคำแท่งจะมีการนำมาประมูลตั้งแต่น้ำหนัก 5 บาท, 15 บาท, 20 บาท หรือ 50 บาท กำหนดราคาเริ่มต้นประมูลขั้นต่ำตั้งแต่ 300,000 บาท เป็นต้น จากนั้นผู้ต้องหาจะเป็นผู้ติดต่อประสานงานไปยังร้านทองเพื่อจัดส่งไปให้ผู้ประมูลได้ โดยระยะแรกเมื่อการประมูลเสร็จสิ้นและมีการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารของผู้ต้องหาเรียบร้อยแล้ว ทางผู้ต้องหาที่ติดต่อร้านทองให้จัดส่งทองคำจริง แต่ภายหลังเมื่อมีการประมูลกันเป็นจำนวนมากเพื่อหวังเก็งกำไร รวมทั้งมีการโอนเงินค่าทองคำเป็นจำนวนที่สูงขึ้น กลับไม่มีการส่งมอบทองคำตามกำหนด แม้จะติดตามทวงถามผ่านทางเฟซบุ๊ก และโทรศัพท์สอบถามก็จะถูกอ้างว่าติดขัดปัญหาต่างๆ จนที่สุดก็ไม่สามารถจะติดต่อได้อีก รวมมูลค่าความเสียหายหลายสิบล้านบาท ต่อมาทางผู้เสียหายได้เข้าแจ้งความกับพนักงานสอบสวน สภ.ไทรงาม จ.กำแพงเพชร เพื่อดำเนินคดีกับผู้ต้องหา นำไปสู่การออกหมายจับและจับกุมตัวได้ในที่สุด

สอบสวนผู้ต้องหารับสารภาพว่า ได้ร่วมมือกับร้านทองคำแห่งหนึ่งใน จ.สุพรรณบุรี และ จ.กาญจนบุรี เพื่อนำทองคำมาให้สมาชิกในเฟซบุ๊ก ได้ประมูลกัน ที่ผ่านมาก็มีการประสานให้ร้านทองจัดส่งทองคำไปยังผู้ประมูลทองได้ เมื่อมีการโอนเงินชำระค่าทองเรียบร้อยแล้ว แต่ช่วงประมาณเดือนพฤศจิกายน 2558 เป็นต้นมา ตนได้เห็นมาเปิดประมูลทองคำเองบางส่วนซึ่งไม่ได้ติดต่อกับร้านทองทั้งสอง แต่เกิดประสบปัญหาหมุนเงินไม่ทัน ทำให้ต้องจัดส่งทองคำไปให้ผู้ประมูลได้ล่าช้า โดยไม่มีเจตนาไม่จัดส่ง ใดๆก็ดี เจ้าหน้าที่ยังไม่ปักใจเชื่อคำให้การ ก่อนจะคุมตัวผู้ต้องหาส่งพนักงานสอบสวน สภ.ไทรงาม จ.กำแพงเพชร รับไว้ดำเนินคดีและขยายผลการจับกุมต่อไป

อ้างอิง : มติชนออนไลน์

จับ 5 เยาวชนเลียนแบบเกม "จีทีเอ" ปล้นทรัพย์-ทำร้ายนักท่องเที่ยวต่างชาติ



ตำรวจ สภ.เมืองอุดรธานี จับกุมเยาวชน 5 คน ร่วมก่อเหตุปล้นทรัพย์และทำร้ายนักท่องเที่ยวต่างชาติจนได้รับบาดเจ็บสาหัส อ้างเลียนแบบวิธีการก่อเหตุมาจากเกม "จีทีเอ"

วันนี้ (11 ก.พ.2559) ผู้สื่อข่าวรายงานว่า เจ้าหน้าที่ตำรวจ สภ.เมืองอุดรธานี จับกุมเยาวชนอายุระหว่าง 13-17 ปี รวม 5 คนมาสอบสวน ภายหลังจากเหตุปล้นทรัพย์และทำร้ายร่างกายนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ 2 คน บริเวณสวนสาธารณะหนองสิม เทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี จนได้รับบาดเจ็บสาหัส เมื่อวานนี้

จากการสอบสวนพบว่า เยาวชน 5 คน รู้จักกันที่ร้านเกม โดยตั้งชื่อกลุ่มว่า "กลุ่มครอบครัววัดใจ" ซึ่งจะเล่นเกมและก่อเหตุชิงทรัพย์ตามสวนสาธารณะหากเงินหมด พร้อมอ้างว่าได้เลียนแบบวิธีการก่อเหตุจากเกม "จีทีเอ" ที่ผู้ชนะจะต้องใช้อาวุธทำร้ายร่างกาย

ขณะที่ตำรวจได้ประสานให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้าตรวจสอบร้านเกม เพื่อเข้มงวดในการจำกัดอายุผู้เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ส่วนเยาวชนทั้ง 5 คน ถูกตั้งข้อหาพยายามปล้นทรัพย์และส่งตัวไปที่สถานพินิจและคุ้มครองเด็กต่อไป

อ้างอิง : www.news.thaipbs.or.th

อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เตรียมเรียก นศ. ในภาพโปสเตอร์ประท้วงอาจารย์บังคับแต่งชุดนักศึกษา
เข้าห้องเรียน มาตักเตือน ชี้ใช้ภาพไม่เหมาะสม เกินขอบเขตการแสดงออก

มติชนออนไลน์ รายงานว่า สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กได้เผยแพร่ภาพโปสเตอร์นักศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) กลุ่มหนึ่งที่ทำออกมาต่อต้านระเบียบการแต่งกายชุดนักศึกษาเข้าห้องเรียนของ อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์คนหนึ่ง โดยภาพโปสเตอร์ดังกล่าวเป็นภาพชายหญิงในชุดนักศึกษาแสดงท่าทางมี เพศสัมพันธ์ และมีข้อความว่า midterm ที่ผ่านมาคุณยังต้องใส่ชุดนักศึกษาอยู่หรือเปล่า? ปลดแอกความเป็น มนุษย์ของคุณออกมา ชุดนักศึกษามีเช็ทมันส์กว่าปะ? ซึ่งภาพดังกล่าวถูกส่งต่อกันในโลกออนไลน์ และมีผู้วิจารณ์ ทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยอย่างกว้างขวาง



ผู้สื่อข่าวรายงานว่า สาเหตุของการต่อต้านการแต่งชุดนักศึกษาดังกล่าวเกิดขึ้นเนื่องจากอาจารย์ผู้สอน รายวิชา TU 130 หรือวิชาสหวิทยาการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของคณะวิทยาศาสตร์ มธ. กำหนดให้นักศึกษา ชั้นปีที่ 1 แต่งชุดนักศึกษาเข้าเรียน หากไม่แต่งชุดนักศึกษาจะไม่สามารถทำข้อสอบเก็บคะแนนเรียนในห้องเรียนได้ ด้านนายสมคิด เลิศไพฑูรย์ อธิการบดี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวว่า เห็นภาพโปสเตอร์ดังกล่าวแล้ว ขอชี้แจง ว่า มธ. ไม่มีกฎข้อบังคับให้นักศึกษาแต่งชุดนักศึกษาเข้าเรียน เพียงแต่ขอให้ป็นชุดที่สุภาพเท่านั้น และการแต่งชุด นักศึกษาก็ถือเป็นเรื่องปกติของผู้ที่เรียนในระดับอุดมศึกษา แต่หากนักศึกษามีอะไรที่ไม่พอใจ หรือคิดว่าถูกบังคับ ละเมิดสิทธิ ก็สามารถร้องเรียนที่รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา หรือเข้ามาพูดคุยกับอธิการบดีได้ โดยวิธีการ แสดงความไม่พอใจต่อกฎระเบียบต่างๆ สามารถทำได้โดยการยื่นหนังสือคัดค้านต่ออธิการบดีโดยตรง หรือออก แถลงการณ์ แต่การที่นักศึกษาแสดงความเห็นคัดค้านด้วยภาพโปสเตอร์ลักษณะดังกล่าว ทำให้คนส่วนใหญ่ที่เห็น

ภาพทางสื่อสังคมออนไลน์ หรือเห็นภาพโปสเตอร์ที่ติดตามที่ต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัย เกิดความรู้สึกไม่พอใจและไม่เห็นด้วย

"เรื่องที่อาจารย์ผู้สอนวิชา TU 130 ออกกฎให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ต้องแต่งชุดนักศึกษาเข้าเรียนนั้น นายปริญญา เทวานฤมิตรกุล รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา ได้เข้าไปทำความเข้าใจกับคณบดีคณะวิทยาศาสตร์และอาจารย์ผู้สอนแล้ว โดยขอให้ยกเลิกกฎดังกล่าวแล้ว" นายสมคิดกล่าว และส่วนตัวนักศึกษาที่คัดค้านกฎนั้น ตนจะเรียกนักศึกษาที่ปรากฏในภาพโปสเตอร์มาตักเตือน เพราะเท่าที่ทราบนักศึกษาคนดังกล่าวเคยถ่ายภาพคู่กับรูปปั้นนายปรีดี พนมยงค์ ผู้ประศาสน์การมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ด้วยท่าทางที่ไม่เหมาะสมมาแล้วครั้งหนึ่ง นักศึกษาปริญญาโท มธ. คนหนึ่ง กล่าวว่า ส่วนตัวเห็นด้วยกับทาง มธ. ที่ ไม่ได้บังคับให้นักศึกษาต้องแต่งชุดนักศึกษาเข้าเรียน แต่ในส่วนของโปสเตอร์ที่ทำออกมาคัดค้านอาจารย์ผู้สอนดูแล้วไม่สุภาพและรุนแรงไป และอาจทำให้คนในสังคมมอง มธ. โดยรวมผิดก็ได้ ทั้งที่เรื่องนี้มหาวิทยาลัยไม่ได้ห้ามหรือบังคับให้ต้องแต่งชุดนักศึกษาเข้าเรียน คิดว่าการเรียกร้องน่าจะใช่วิธีที่เหมาะสมกว่านี้ อย่างการยื่นข้อร้องเรียนให้กับทางมหาวิทยาลัย แต่การใช้วิธีการดังกล่าวเกินขอบเขตการแสดงออกที่เหมาะสม และที่สำคัญทำให้สังคมมองนักศึกษา มธ. ในภาพรวมเสียไปด้วยกับภาพโปสเตอร์ที่ค่อนข้างรุนแรงและไม่เหมาะสม

อ้างอิง : มติชนออนไลน์

ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและผิดกฎหมายอันเกี่ยวข้องกับสื่อ เช่นเดียวกันกับกิจกรรมวิเคราะห์ข่าว แต่การสวมบทบาทสมมติจะทำให้ผู้เรียนได้เข้าถึงความคิดและความรู้สึกของบุคคลในข่าว ทั้งผู้กระทำผิดและเหยื่อว่ามีความคิดความรู้สึกอย่างไร ซึ่งผู้ที่สวมบทบาทก็จะเกิดประสบการณ์และมีทักษะการป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ และไม่ทำให้ตนเองกลายเป็นผู้กระทำผิดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ โดยกิจกรรมสวมบทบาทสมมติ จะช่วยสร้างความครึกครื้นมีสีสันให้กับห้องเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดจินตนาการ และใช้ทักษะด้านการแสดง ผู้เรียนจะให้ความสนใจกับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบทบาทสมมุติมากกว่าการอ่านข่าวเพียงอย่างเดียว

อุปกรณ์/สื่อ

1. ตัวอย่างข่าวการกระทำผิดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ซึ่งหาได้ตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือกรณีตัวอย่างทางอินเทอร์เน็ต
2. หนังสือความรู้ "เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ.คอม" โดยมูลนิธิอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.inetfoundation.or.th/ichappy> หรือเอกสารความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ
3. กระดาษ A4 และเครื่องเขียน
4. อุปกรณ์การแต่งตัวเพื่อสวมบทบาทสมมุติตามความเหมาะสม (ถ้ามี)

กระบวนการกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มของผู้เรียนตามความเหมาะสมของแต่ละคนในข่าว (กลุ่มละ 4-8 คน)
2. แจกโจทย์ข่าวให้แต่ละกลุ่มเพื่อเตรียมตัวแสดงละครสั้นสวมบทบาทสมมติ
3. ให้ตัวแทนกลุ่มอ่านข่าวให้เพื่อนในกลุ่มฟังเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับข่าวที่ได้รับ
4. แบ่งบทบาทตัวละคร ทำความเข้าใจบทพูด ชักซ้อมการแสดง
5. ผู้สอนแนะนำแนวทางการนำเสนอ
 - จะต้องมิตัวละครหลักๆ เดินเรื่องให้เห็นว่าเกิดอะไร กับใคร ที่ไหน อย่างไร
 - นำเสนอความคิด/มุมมองของตัวละคร ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ตามข่าว
 - บทสรุป เหตุการณ์ในข่าวมีการละเมิดกฎหมาย คุณธรรมจริยธรรม หรือกฎกติกาของสังคมอย่างไร
 - หากสามารถแก้ไขเหตุการณ์ในข่าวได้ จะเปลี่ยนแปลงบทบาทของใคร อย่างไร
6. ให้เวลาแต่ละกลุ่มได้ออกมาแสดงบทบาทสมมุติและเรียนรู้ร่วมกัน
7. ผู้สอนพูดคุยเพื่อสรุปกิจกรรม พร้อมกับให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับกฎหมายที่มีการละเมิดตามข่าวและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น

แนวทางสำหรับผู้สอน

1. สามารถให้ผู้เรียนเตรียมข่าวมาเองตามความสนใจ หรืออาจนำข่าวที่อยู่ในกระแสสังคมมาวิเคราะห์ ทำละครสวมบทบาทสมมติและเรียนรู้ร่วมกันก็ได้
2. สิ่งสำคัญที่สุดไม่ได้อยู่ที่การแสดงว่าผู้เรียนสวมบทบาทได้สมจริงหรือไม่ เพราะผู้เรียนไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ จึงควรให้ความสนใจกับการวิเคราะห์สถานการณ์และเรื่องราวที่เกิดขึ้นว่าเหตุใดตัวละครจึงคิดหรือกระทำเช่นนั้น มีเหตุปัจจัยอย่างไร และจะไม่ให้เกิดเหตุการณ์นั้นขึ้นได้หรือไม่ ตัวละครใดควรเปลี่ยนแปลงหรือปรับบทบาทอะไร อย่างไร
3. การกระทำบางอย่างอาจเป็นความผิดในหลายมาตราหรือผิดกฎหมายหลายๆ ตัวก็เป็นไปได้
4. ชี้แนะผู้เรียนในกรณีที่ไม่แน่ใจว่าการกระทำนั้นจะผิดกฎหมายใดหรือไม่ นักเรียนควรหลีกเลี่ยงการกระทำนั้นๆ หรือใช้หลักทางคุณธรรมจริยธรรม การประเมินผลเสียหรือผลลบที่จะเกิดกับสังคมส่วนรวมมาพิจารณาประกอบกันด้วย

ภาคผนวก

กิจกรรมบูรณาการ เรื่อง พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ
จากครูแกนนำโรงเรียน 3 ดี

กิจกรรม วิเคราะห์ข่าว...ชาวคชฝือก



โดย ครูบุศรา คำมูลนา (ครูปลา)

กิจกรรม โฆษณา...พาเพลิน



โดย ครูอำนวยการ พร โพธิ์ศรี (ครูเอ๋)

โรงเรียนคชฝือกอนุสรณ์

กิจกรรม วิเคราะห์ข่าว...ชาวคชเผือก

โดย ครูบุศรา คำมูลนา
โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์

กิจกรรมนี้นักเรียนจะได้ฝึกการคิดวิเคราะห์การรับข้อมูลข่าวสาร โดยจะใช้อบรมนักเรียนแกนนำเพื่อนำไปเรียนรู้ในบ้านทักษะชีวิต บ้านห้องเรียน ICT และบ้านนักข่าวรุ่นจิ๋ว จากนั้นจะนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนวิชาภาษาไทย

เหตุผลที่เลือกทำกิจกรรมนี้ เนื่องจากปัจจุบันข้อมูลข่าวสารเป็นสิ่งเข้าถึงง่าย โดยเฉพาะทางโซเชียลเน็ตเวิร์ค นักเรียนสามารถเข้าไปอ่าน แสดงความคิดเห็น และแชร์ข้อมูลได้รวดเร็ว ถ้านักเรียนอ่านข่าวสารแบบไม่คิดวิเคราะห์แล้วหลงเชื่อหรือมีการแชร์ข้อมูลต่อไปอีก ก็อาจส่งผลกระทบต่อด้านลบและสร้างความเสียหายทั้งต่อตนเองและสังคมได้

กิจกรรมนี้ใช้กับใคร กิจกรรมนี้นำไปเรียนรู้ในบ้านทักษะชีวิต บ้านห้องเรียน ICT และบ้านนักข่าวรุ่นจิ๋ว รวมถึงการบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

รูปแบบกิจกรรม ครูจะให้นักเรียนอ่านข่าวที่นำมาจากสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ค โดยให้นักเรียนอ่านทีละแง่มุม แล้วตอบคำถาม ซึ่งเมื่อนักเรียนได้อ่านครบทุกแง่มุมแล้ว นักเรียนจะรับรู้ได้เองว่าในการรับข้อมูลข่าวสารแต่ละเรื่องนั้น ไม่ควรเชื่อในทันที จะต้องมีการวิเคราะห์และอ่านข่าวให้รอบด้าน ไม่อ่านข่าวแล้วสรุปจากข้อมูลที่ได้รับเพียงด้านเดียว เพราะข้อมูลที่ถูกต้องอาจถูกปกปิดอยู่ และไม่ควรแชร์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาในทันที เพราะถ้าเป็นข่าวที่ไม่เป็นความจริงอาจส่งผลกระทบต่อบุคคลนั้น และตัวเราในฐานะที่เป็นคนแชร์ข้อมูลที่เป็นเท็จก็อาจมีความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ได้

ตัวอย่างเช่น ข่าวที่มีคนโพสต์กระหู่่าเจอคนพิทเจอร์ริงบนรถทัวร์ (พิทเจอร์ริง ในที่นี้ ใช้แทนความหมายว่าคนสองคนกำลังมีเพศสัมพันธ์กัน) เมื่อครูให้นักเรียนอ่านเฉพาะข้อความที่เป็นการโพสต์แสดงความคิดเห็นในกระหู่่นั้น นักเรียนส่วนใหญ่ที่อ่านก็ลงความเห็นว่าการกระหู่่าดังกล่าวบนรถทัวร์นั้นไม่เหมาะสมเพราะเป็นสถานที่สาธารณะบางคนไม่พอใจและแสดงความคิดเห็นเชิงตำหนิ ต่อว่า เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นครบถ้วนแล้ว ครูจึงให้นักเรียนอ่านข่าวเดิมแต่ในแง่มุมของผู้ที่ถูกโพสท์ ซึ่งเจ้าตัวชี้แจงว่าไม่ได้กระหู่่าพฤติกรรมดังที่มีคนโพสท์กล่าวหา และได้อธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงๆ ว่าเป็นอย่างไร การโพสท์กล่าวหาว่าทำพฤติกรรมไม่เหมาะสมดังกล่าวมีคนเข้าไปอ่านแล้วแสดงความคิดเห็นในทางลบรวมถึงได้ส่งต่อข้อมูลออกไปเป็นจำนวนมาก ทำให้เขาได้รับความเสียหาย เขาจึงต้องการแจ้งความเอาผิดกับผู้โพสท์กระหู่่า เมื่อนักเรียนอ่านข่าวนี้แล้วก็ทำให้นักเรียนได้รับความรู้จากอีกมุมหนึ่ง และแสดงความคิดเห็นว่าในการอ่านข่าวใดๆ ควรหาข้อมูลให้ครบถ้วน ชัดเจน รอบด้าน และ

การโพสต์ข้อมูลหรือแชร์ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงนั้นเป็นความผิด ผิดกฎหมายและทำร้ายคนอื่นด้วย ดังนั้นก่อนที่จะโพสต์หรือแชร์ข้อมูลใดก็ควรจะต้องตรวจสอบ คติวิเคราะห์ ประเมินผลที่อาจเกิดขึ้นเสียก่อน

บรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนแบ่งกลุ่มกันทำกิจกรรม ซึ่งทุกคนช่วยกันทำงานได้ดี ร่วมกันอ่านและวิเคราะห์ข่าวได้ บางข่าวสามารถแสดงบทบาทสมมติร่วมด้วยได้ นักเรียนสนุกสนานกับการได้แสดงบทบาทสมมติและร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะเมื่ออ่านข่าวได้ครบ รอบด้าน และรับทราบความจริง นักเรียนบางคนก็จะบอกว่า “เห็นมัย ว่าต้องมีอะไรอีก” “เห็นมัย ว่าครูต้องหลอกเรา” “นั่นไง ว่าแล้วต้องเป็นแบบนี้” ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่านักเรียนเริ่มเข้าใจว่าการอ่านข่าวต้องอ่านแบบวิเคราะห์ อ่านให้รอบด้าน อ่านให้ละเอียดก่อนตัดสินใจเชื่อ หรือส่งต่อข้อมูล เมื่อให้นักเรียนนำเสนอผลงานและทำใบงาน นักเรียนทุกคนสามารถทำได้และแสดงความคิดเห็นได้อย่างหลากหลาย

กระบวนการที่ใช้เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และคุณลักษณะของพลเมืองในตัวนักเรียน

การตั้งคำถามต่อไปนี้

- การที่นักเรียนได้รับข่าวสารเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นักเรียนจะตัดสินใจเชื่อข่าวนั้นในทันทีหรือไม่ เพราะเหตุใด ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า ไม่ควรเชื่อข่าวในทันที ควรวิเคราะห์ข่าวและอ่านข่าวให้ครบทุกด้านทุกแง่มุม ตรวจสอบจากหลากหลายแหล่งข่าว ก่อนที่จะเชื่อหรือแชร์ เพื่อให้เกิดความยุติธรรมต่อทุกฝ่าย ไม่เป็นการทำร้ายใคร และจะได้ไม่ทำผิดกฎหมาย

- ในฐานะที่นักเรียนเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย นักเรียนคิดว่าเหตุการณ์นี้เกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนอย่างไรบ้าง และจะปฏิบัติตนอย่างไร ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า เราอาจเป็นหนึ่งในคนที่ร่วมเผยแพร่ข้อมูลเท็จหรือข้อมูลข่าวสารที่ร้ายผู้อื่น หากไม่มีการตรวจสอบข่าวสารที่ได้รับมาจากอินเทอร์เน็ต ก่อนโพสต์หรือแชร์ข้อมูลจึงควรคิดวิเคราะห์เสียก่อน เพราะอาจสร้างความเดือดร้อนหรือเสียหายให้กับบุคคลอื่น และเราอาจกระทำความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ได้

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม

ครูต้องจัดกิจกรรมนี้ในช่วงโมงเรียนวิชาภาษาไทยที่สอนอยู่ จึงทำให้มีเวลาสำหรับกิจกรรมไม่มากนัก ทั้งที่ต้องการฝึกฝนทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ให้นักเรียนบ่อยๆ เพราะเชื่อว่าจะทำให้นักเรียนเป็นผู้รู้เท่าทันข่าว เสพข่าวอย่างมีสติ ไม่โพสต์มั่ว ไม่แชร์ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสมและมีวิจารณญาณ

สิ่งที่อยากจะปรับปรุงหรือทำให้ดียิ่งขึ้น

เพิ่มประเด็นคำถามและการพูดคุย เพื่อให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ สืบค้น แสดงความคิดเห็น อภิปรายได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และความเป็นพลเมืองมากยิ่งขึ้น

วิเคราะห์ข่าว...ชาวคชเผือก

หญิงสาว แชร่ประสบการณ์สุดสยิว 18+ เมื่อบังเอิญไปเห็น คนมีอะไรกันบนรถทัวร์ แบบไม่ได้ตั้งใจ จึงส่งสัญญาณเตือนว่ามีคนเห็น แต่ทั้งคู่ยังไม่สนใจทำกิจกรรมกันต่อจนเกือบถึงที่หมาย



เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2558 ผู้สื่อข่าวรายงานว่า ในโลกออนไลน์ได้มีการแชร์เรื่องราวสุดสยิวของหญิงสาวรายหนึ่งที่ใช้ชื่อในพันทิปว่า "สมาชิกหมายเลข 2646010" ได้แชร์เรื่องราวของตนเองในกระทู้ที่มีชื่อว่า "[18+] เห็นคนมีอะไรกันบนรถทัวร์!!!" บอกเล่าเรื่องราวชวนอึ้ง 18+ ที่ได้พบหลังโดยสารรถทัวร์รอบกลางคืน และพบกับชายหญิงคู่หนึ่งแอบมีอะไรกันบนรถกลางดึกแบบไม่กลัวเกรงว่าจะมีใครพบเห็นแต่อย่างใด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

"ส่วนตัวนี่เป็นกระทู้แรกของเรา.... แหม กระทู้แรกก็อึ้ง ที่งอแงคนเดียวที่เดียว TT ขอเล่าเลยนะคะ คือเราเดินทางเมื่อคืนนี้ (12 กย.) ขึ้นรถมาประมาณ 3 ทุ่มกว่าๆ ทุกคนก็เริ่มนอน แต่เราเป็นคนหลับยาก คือถ้าไม่ใช่ที่คุ้นเคยหรือบ้านนี่แบบจะนอนไม่ค่อยหลับเลย มีเสียงอะไรนิดหน่อยๆ หรืออะไรขยับเราก็ตื่นตลอด คือหูดิ แล้วบนรถเราก็นอนไม่หลับคะ ทั้งเสียงรถ เสียงถนน รถสั่นครึ้นๆๆ ตลอด นั่งติดหน้าต่างได้ยินชัดมาก TT เลยดูหนังถึง 5 ทุ่ม ตอนนั้นทุกคนบนรถหลับหมดแล้ว เงียบมาก มีจอที่นั่งเราสว่างอยู่คนเดียว ส่วนคู่รักผิมนก็หลับคะ แล้วเราก็นอนหลังจากนั้น ไม่รู้นานเท่าไร ตื่นมาเรื่อยๆ เพราะมีคนเดินไปเข้าห้องน้ำ นางหญิงโฉดนางก็ไปคะ ไปเข้าที่ก็นาน แล้วก็เข้าบ่อย เราเป็นสะลึมสะลือ ก็เห็นที่นั่นนางว่างหลายครั้ง แต่ไม่แน่ใจว่ามีข้อหายไปที่ 2 คนเลยมัย (อันนี้เราลืมหจริงๆ หรือเราอาจเบลอ) เขาไปเช็คสถานที่รีเปล่ามั้ง แต่ขอบอกว่าห้องน้ำแคบมากคะ เข้าไปคนเดียวยังยืนเกือบไม่ได้ ตอนนั้นก็ไม่ได้สนใจอะไรจนต่อ แบบไม่หลับซึกที เราชี้หนาวมาก เลยชันขาขึ้น 2 ข้าง เอาผ้าห่มห่อตัวไว้เหมือนมัมมี่เหลือแต่หัว แล้วก็เอาผ้าขนหนูผืนเล็กมาคลุมหน้าอีก แบบมิด เออไม่หลับให้มันรู้ไป คน

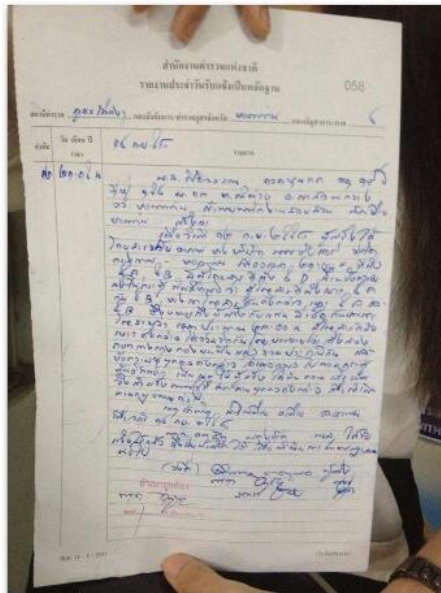
มองมาคงเห็นเราเหมือนก้อนอะไรซักอย่าง 55 ซื่อตสุดท้ายคือเราพลิกตัวหันหน้าเข้าหน้าต่างค่ะ (พลาดแล้วมัยละแก....) หลับไปอีกนานมัยไม่รู้ คือเราหนาวมากแล้วรถก็ครืนๆ ตลอด เลยตื่นพลิกตัวมาอีกข้าง (หันหน้าเข้าหาผนังค่ะ) นอนท่าเดิมเหมือนก้อนมัยมีพลิกตัว ก็แบบพยายามหลับต่อ ตอนนั้นรถเงียบ คนนอนหมด ไฟมืด มีไฟส้อมๆ สลัวๆ และ....ซื่อตเด็ดค่ะ!!!! เราได้ยินเสียง “อือ...อือ...” เบาๆ คุณพระ ในหัวนี้ไปแล้วค่ะ กร๊าดด มั่นไข่มัย มั่นไข่มัยแกร

เมื่อเรื่องดังกล่าวถูกแชร์ออกไปก็มีชาวเน็ตจำนวนมากเข้ามาแสดงความเห็นต่อเรื่องดังกล่าวว่า หากเป็นตนเองที่เจอเหตุการณ์เช่นนี้ อาจถ่ายรูปหรือคลิปให้คนอื่นได้เห็นไปแล้ว และถือว่าทั้งสองกล้ามากๆ ที่ทำพฤติกรรมดังกล่าว กลางรถทัวร์โดยไม่กลัวว่าจะมีใครรู้ ขณะที่บางรายเห็นก็เข้ามาแชร์เรื่องราวในลักษณะคล้าย ๆ กันในสถานที่ต่าง ๆ เช่นในห้องน้ำรวม หรือ ตามที่สาธารณะต่าง ๆ เป็นต้น ข้อมูลจาก สมาชิกพันทิป หมายเลข 2646010

1. เมื่อนักเรียนอ่านข่าวนี้ครั้งแรกรู้สึกอย่างไร

มือโพสต์มั่วเจอคนพีทเจอร์ริงบนรถทัวร์แต่คดีพลิก!

แจ้งความแล้วนะค่ะกำลังเอาผิดคนที่เขียนกะหู้ทุกอย่างคือเรื่องเข้าใจผิดรอดูก้องวงจรกัณฑ์ กวานะคะ ดินันเสียหายจะเอาเรื่องให้ถึงมีสุดคะ



1 ชั่วโมงที่แล้ว • เลิกถูกใจ • 18 • ตอบกลับ

กิจกรรม โฆษณา...พาเพลิน

โดย ครูอำนวยการพร โพธิ์ศรี

โรงเรียนคชเพื่อคุณธรรม

กิจกรรมนี้นักเรียนจะได้ฝึกการวิเคราะห์โฆษณา โดยจะใช้การอบรมนักเรียนแกนนำเพื่อนำไปเรียนรู้ในบ้านทักษะชีวิต บ้านห้องเรียน ICT และบ้านนักข่าวรุ่นจิ๋ว จากนั้น จะนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน

เหตุผลที่เลือกทำกิจกรรมนี้ เนื่องจากนักเรียนจะได้เรียนรู้ว่าการรับชมโฆษณานั้นจะต้องคิดพิจารณาให้ถี่ถ้วน เพราะโฆษณาเป็นสื่อที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ผู้ผลิตและผู้ทำโฆษณามีการตกแต่งภาพให้สวยงามด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ หรือใช้บุคคลที่น่าเชื่อถือ บุคคลที่มีชื่อเสียง มารับรองสินค้าว่าน่าใช้ ใช้แล้วจะสวย จะดูมีสง่าราศี ดูดี เหมือนดาราสาวหรือผู้มีชื่อเสียงในหนังโฆษณา ใช้รายการส่งเสริมการขายต่างๆ มาล่อใจให้อยากซื้อ เช่น ซื้อ 1 แถม 1 ซื้อภายในวันนี้จะได้ส่วนลด 70% เป็นต้น การชมโฆษณาจึงควรมีสติตั้งรับ ไม่หลงเชื่อว่าเป็นความจริงทั้งหมด และสามารถต่อรองกับความอยากได้ของของตัวเอง ซึ่งบางครั้งอาจมากเกินไป

กิจกรรมนี้ใช้กับใคร กิจกรรมนี้นำไปใช้เรียนรู้ในบ้านทักษะชีวิต บ้านห้องเรียน ICT และบ้านนักข่าวรุ่นจิ๋ว และบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

รูปแบบกิจกรรม ให้นักเรียนอ่าน/ชมโฆษณา แล้วตอบคำถามเกี่ยวกับโฆษณาและสินค้า โดยมีภาพหรือคลิปวิดีโอ โฆษณาสินค้าและบริการต่างๆ เป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้

บรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนแบ่งกลุ่มกันทำกิจกรรม ซึ่งทุกคนช่วยกันทำงานได้ดี ร่วมกันอ่านและวิเคราะห์โฆษณา และร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย มีทั้งที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับโฆษณา นักเรียนสนุกกับการวิเคราะห์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและนำเสนอผลงานของตนเอง

กระบวนการที่ใช้เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และคุณลักษณะของพลเมืองในตัวนักเรียน

การตั้งคำถามต่อไปนี้

- โฆษณานี้ใครทำ
- โฆษณานี้ถูกนำเสนอด้วยวิธีไหน
- โฆษณานี้นำเสนออะไร
- โฆษณานี้มีวัตถุประสงค์อะไร
- นักเรียนคุณภาพโฆษณาแล้วรู้สึกอย่างไร

- คำถามเฉพาะเกี่ยวกับตัวสินค้าและเนื้อหาในโฆษณา เช่น นักเรียนคิดว่าการดื่มเครื่องดื่มชนิดนี้ทุกๆ วัน จะทำให้เป็นนักเรียนเป็นคนเก่ง ฉลาด สอบเข้าคณะแพทยฯ ได้เสมอไปหรือไม่ เพราะอะไร หรือคำถามที่ว่า ที่โฆษณาบอกว่าในเครื่องดื่มชนิดนี้มีส่วนผสมของสารอาหาร AAA ซึ่งมีคุณสมบัติช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของสมอง นักเรียนคิดว่าเราสามารถได้สารอาหาร AAA จากอาหารชนิดอื่นอีกได้หรือไม่ ถ้าได้ จงยกตัวอย่าง
- นักเรียนจะเชื่อถือสินค้าจากโฆษณาในทันทีหรือไม่ เพราะเหตุใด

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม

เวลาในการทำกิจกรรมมีน้อยเกินไป อยากจัดกิจกรรมให้มากขึ้นและต่อเนื่อง เพราะการฝึกให้นักเรียนวิเคราะห์ โฆษณาเป็นประจำ จะทำให้นักเรียนเป็นผู้รู้เท่าทันโฆษณา รับข้อมูลที่ถูกต้อง สามารถแสดงความรู้สึกและมุมมองของตนเองต่อสินค้าและโฆษณาได้

สิ่งที่อยากจะปรับปรุงหรือทำให้ดียิ่งขึ้น เพิ่มประเด็นคำถามและการพูดคุยอภิปราย

กิจกรรม สํารวจชุมชน



โดย ครูชานันย์ จิตรธาดิ (ครูตํอง)
โรงเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม

กิจกรรม สํารวจชุมชน

โดย ครูชาตินีย์ จิตรีธาดิ
โรงเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม

เหตุผลที่เลือกทำกิจกรรมนี้ เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้ครูและนักเรียนในโรงเรียนได้เรียนรู้และเห็นเรื่องราวความเป็นไปในชุมชนรอบๆ สถานศึกษา ซึ่งได้พบเจออยู่ทุกวันแต่ไม่เคยให้ความสนใจ หรือบางอย่างก็ไม่เคยรู้เลยว่ามียุในชุมชน เป็นต้นว่า ประวัติของวัดอาวุธวิกสิตาราม ประวัติบุคคลสำคัญในชุมชน อาทิ พระยาอาวุธภณท์ เเผด็จ แม่ชีบุญเรือน โตงบุญเต็ม อาชีพในชุมชน อาทิ การทำศิลปะบ้านในชวด การขายขนมไทยโบราณ

ครูได้ชวนนักเรียนคิด โดยใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนสังเกตว่ามีอะไรที่เป็นสิ่งที่ดีและสิ่งที่เป็นปัญหาในชุมชนรอบๆ สถานศึกษา แล้วนำความคิดนั้นมาต่อยอดเป็นการทำโครงการร่วมกันในกลุ่ม เพื่อหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่สนใจ เช่น สนใจเรื่องอาชีพในชุมชน ก็ไปทำการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยการสัมภาษณ์ภูมิปัญญาในชุมชน หรือต้องการคิดหาทางแก้ไขปัญหาที่พบในชุมชน ได้แก่ ปัญหาขยะบริเวณศาลาที่พักเรือข้ามฟาก ก็เกิดความคิดที่จะปรับปรุงสถานที่ให้สะอาดขึ้น และหาหนังสือมาจัดวางให้คนในชุมชนได้อ่านระหว่างรอเรือข้ามฟาก เป็นต้น

กิจกรรมนี้ใช้กับใคร กิจกรรมนี้ใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6

รูปแบบกิจกรรม เป็นการเดินสำรวจชุมชน สื่อที่ใช้ในกิจกรรมจะเป็นสื่อบุคคล ได้แก่ พระอาจารย์เล่าประวัติวัดอาวุธวิกสิตาราม ผู้นำชุมชนเล่าประวัติพระยาอาวุธภณท์เผด็จ ลุงออกสาธิตและบอกเล่าการประดิษฐ์บ้านในชวด



บรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนและครูให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการร่วมสำรวจชุมชน นักเรียนบางคนแสดงออกให้เห็นถึงความตั้งใจและสนใจด้วยการตั้งคำถามและพูดคุยซักถามด้วยตนเอง นักเรียนสนใจอยากลงมือ

ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เช่น อยากรทดลองประกอบบ้านในขวดด้วยตนเอง

กระบวนการที่ใช้เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และคุณลักษณะของพลเมืองในตัวนักเรียน

การตั้งคำถามต่อไปนี้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดและหาวิธีแก้ปัญหาขณะที่ลงสำรวจชุมชน ได้แก่

- ทำไมศาลาที่พักเรือข้ามฟากจึงมีขยะทิ้งอยู่เยอะแยะ ทั้งๆ ที่ก็มีป้ายเขียนรณรงค์ให้รักษาความสะอาดเขียนอยู่ ซึ่งนักเรียนให้คำตอบว่าอาจจะเป็นเพราะป้ายที่เขียนนั้นเห็นไม่ชัดเจน

- แล้วนักเรียนจะมีวิธีช่วยปรับปรุงศาลาที่พักนี้ได้อย่างไร นักเรียนให้คำตอบว่าจะมาช่วยเก็บขยะ หากกระดากมาทำป้ายรณรงค์ไม่ให้ทิ้งขยะแล้วนำมาติดให้ชัดเจนขึ้น หาหนังสือมาจัดวางไว้ให้คนที่มานั่งรอเรือได้อ่านเล่น

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม

ครูหลายท่านยังไม่คุ้นเคยกับการใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการสังเกตและอยากที่จะเรียนรู้และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ยังติดอยู่กับการให้คำชี้แนะ ทำให้นักเรียนยังไม่ได้คิดด้วยตนเองเท่าที่ควร

สิ่งที่อยากจะปรับปรุงหรือทำให้ดียิ่งขึ้น

ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง และคอยใช้คำถามในการกระตุ้นให้นักเรียนคิดและพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา

กิจกรรม หาความสัมพันธ์ของกลุ่มเศรษฐกิจ



โดย ครูณัฐฐา ปรีวัฒน์ (ครูฝ่าย)

กิจกรรม Code.org



โดย ครูวรรณ วงศ์แก้ว (ครูแอน)
โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม

กิจกรรม หาความสัมพันธ์ของกลุ่มเศรษฐกิจ

โดย ครูณัฐฐา ปรีวัฒน์

โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม

เหตุผลที่เลือกทำกิจกรรมนี้ เนื่องจากกิจกรรมนี้ ทำให้เด็กๆ ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และใช้ทักษะการพูด การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ และการตัดสินใจหากกลุ่มเศรษฐกิจภายในห้องเรียน (สังคม) ของตัวเอง

กิจกรรมนี้ใช้กับใคร กิจกรรมนี้ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รูปแบบกิจกรรม มีดังนี้

- เขียนสถานะ อาชีพ หรือความชอบส่วนตัว ลงในกระดาษที่ทำเป็นบัตร เท่าจำนวนเด็ก
- ในห้องเรียน นักเรียนทุกคนสุมหยิบบัตรสถานะของตนเอง ครูกำหนดเวลา 5 – 10 นาที นักเรียนตามหาความสัมพันธ์ของกลุ่มเศรษฐกิจของตนเอง (เช่น ทอผ้า ตัดเสื้อ ขายเสื้อผ้ามือสอง บริการรับแก้ทรง ตัดชิป ถือว่าเป็นกลุ่มเดียวกัน นักเขียน สำนักพิมพ์ ร้านขายหนังสือ ตัดนิยาย เป็นกลุ่มเศรษฐกิจเดียวกัน) เมื่อหากกลุ่มได้แล้ว แต่ละกลุ่มแนะนำความเกี่ยวข้องของคนในกลุ่ม ให้เพื่อนกลุ่มอื่นๆ ได้รู้
- โยงเข้าสู่การใช้ชีวิตภายในสังคม ทุกๆ คนมีหน้าที่ มีอาชีพ และมีสถานะในสังคมที่ต่างกันไป เมื่อจับกลุ่มเสร็จ มีบางคนในกลุ่มทำหน้าที่ผู้ผลิต บางคนเป็นผู้บริโภค บางคนเป็นผู้บริการ บางคนเป็นผู้ซื้อ-ผู้ขาย
- ให้นักเรียนดูวิดีโอ ชีวิตพอเพียง สอนเรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในสังคมที่จำเป็นต้องช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และทำให้สังคมอยู่อย่างสงบสุข

https://www.youtube.com/watch?v=EYpyrflQ5_4



ชีวิตพอเพียง

- เมื่อดูวิดีโอจบ ถามนักเรียนว่า จากโฆษณานี้ เราได้ข้อคิดอะไรบ้าง ใครได้ประโยชน์บ้าง และโยงกลับมา ยังสังคม (ห้องเรียน) ของนักเรียน ว่าจากอาชีพและสถานะของกลุ่มสังคมที่สมมติอยู่ตอนนี้ ตัวนักเรียนสามารถ

เกี่ยวข้องหรือเพิ่มความสัมพันธ์กับเพื่อนบ้านหรือกลุ่มเศรษฐกิจอื่นได้อีกหรือไม่ อย่างไร (เช่น ร้านขายกาแฟ เปิดหน้าร้านให้เป็นที่เช่ายืมหนังสือ คนเลี้ยงหมูนำขี้หมูให้คนขายผักไปทำน้ำหมักชีวภาพ) และในสถานะสมมติของนักเรียนในตอนนี้อย่างไร สามารถทำประโยชน์ให้คนอื่น ๆ ในสังคมได้อย่างไร (เช่น คนปลูกผักเปิดโปรโมชัน ซื้อผักแถม น้ำสลัด คนขายลูกโป่ง ช่วยจัดซุ้มในงานวันเด็ก)

บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นอย่างไร เด็กๆ สนุกสนาน ได้จับกลุ่ม ได้เคลื่อนไหว เคลื่อนที่ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน รู้จักสังเกตความเกี่ยวข้องกันของกลุ่มคนในสังคม กระตุ้นความคิดให้เห็นมุมมองความสัมพันธ์ของคนรอบข้าง เพื่อนบ้าน รวมถึงสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ เด็กๆ กล้าคิดกล้าพูดสนใจในการเรียนดี

กระบวนการที่ใช้เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และคุณลักษณะของพลเมืองในตัวนักเรียน

- กระบวนการกลุ่มทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกลุ่ม ช่วยกันคิดช่วยกันทำ ต่างจากการทำงานเดี่ยว เด็กบางคนขาดความมั่นใจ เวลาถูกถามหรือให้แสดงความคิดเห็นมักจะหลบสายตา หรือมีที่ท่าตอบแบบอึกอัก ไม่มั่นใจ แต่เวลาทำงานกลุ่ม เหมือนมีแรงกระตุ้นจากเพื่อน จากที่กลัวจะตอบผิด พอรู้ว่าเพื่อนคิดเหมือนกัน มีแรงเสริมจากเพื่อนก็กล้าแสดงความคิดเห็นบ้าง พอทำงานกลุ่มเลยมักจะกล้าตอบดีๆ ตามความคิดของเด็กที่หลากหลาย และได้มุมมองที่แตกต่างกันออกไป

- คำถาม คำตอบที่น่าสนใจของเด็กๆ เช่น มีนักเรียนคนหนึ่ง ได้บัตรคำที่สมมติให้ตัวเขามีอาชีพ “ปลูกอ้อย” ซึ่งครูตั้งใจให้เขาอยู่ในกลุ่มเศรษฐกิจเดียวกับ “ขายน้ำตาล – ทำขนมไทย – ชอบกินหวาน” หลังจากเดินหาอยู่นาน เขาก็เลือกจะอยู่ระหว่าง 2 กลุ่ม คือกลุ่มของหวาน และอีกกลุ่มหนึ่งคือ “เลี้ยงช้าง – ละครสัตว์ – นักเรียนไปทัศนศึกษา” โดยให้เหตุผลว่า อ้อยเป็นอาหารของช้าง ซึ่งครูและเพื่อนๆ ก็เห็นด้วยกับความสัมพันธ์นี้

- คำถามสุดท้ายของกิจกรรมนี้คือ “ในสถานะสมมติของนักเรียนในตอนนี้อย่างไร สามารถทำประโยชน์ให้คนอื่น ๆ ในสังคมได้อย่างไร” คำตอบที่ประทับใจครู ได้แก่ ทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด โดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน อีกคำตอบที่รู้สึกชอบไม่แพ้กันคือ เป็นหูเป็นตาช่วยทุกคนในสังคม ถ้าคนไหนทำดีก็จะส่งเสริม ถ้าใครทำไม่ดีก็ต้องกล้าตักเตือนหรือบอกคนอื่น ๆ ให้ช่วยกันแก้ปัญหา

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม

ความกว้างของเนื้อหาที่สอน ความจริงครูจำกัดสาระสำคัญไว้ที่การรวมกลุ่มกันทางเศรษฐกิจ การช่วยเหลือกันของกลุ่มคนในสังคม ให้มีจิตสำนึกในการอยู่ในสังคม ทำให้ภายในเวลาที่กำหนดครูจะต้องพยายามเชื่อมโยงประสบการณ์รอบตัว หรือตัวอย่างจากเหตุการณ์ต่างๆ ที่ใกล้ตัวเพื่อทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญ หรือปลูกจิตสำนึกในเรื่องที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นเรื่องยากในการวัดประเมินด้านเจตคติ แต่ในภาพรวมแล้ว นักเรียนก็สามารถแสดงความคิดเห็นได้ดี

สิ่งที่อยากจะปรับปรุงหรือทำให้ดียิ่งขึ้น การให้ตัวอย่างเหตุการณ์ต่างๆ จากกิจกรรมนี้ทำให้เห็นว่า เด็กให้ความสนใจได้ดีกับการใช้สื่อที่เป็นวิดีโอ หรือมีตัวแสดงดำเนินเรื่อง ทำให้เขาได้ดู ได้ชิมชั๊บ และได้คิดตาม ดังนั้น ครูจะพยายามหาสื่อที่เกี่ยวข้องมากระตุ้นความสนใจและความคิดของเด็กให้ได้มากที่สุด

กิจกรรม Code.org

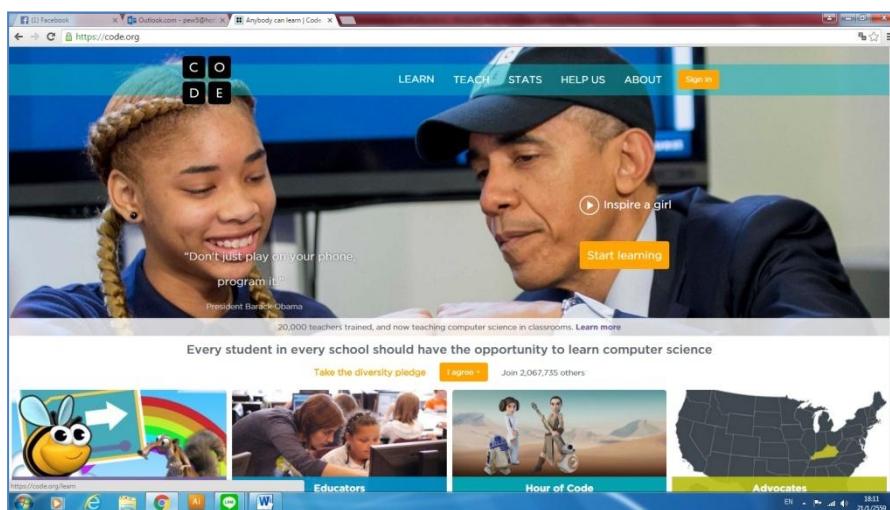
โดย ครูวรรณ วงศ์แก้ว
โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม

เหตุผลที่เลือกทำกิจกรรมนี้ ด้วยลักษณะของเกม เกมที่เด็กนิยมเล่นส่วนใหญ่จะเป็นเกมต่อสู้เพื่อผ่านด่าน แต่เกม Code.org เป็นเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการก่อนจะมาเป็นเกมให้เล่นกันนั้นต้องมีการวิเคราะห์วางแผน แก้ปัญหา เป็นการเขียน code เกมเบื้องต้น มีคำศัพท์ในการเขียนเกมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ พร้อมทั้งมีด่านต่าง ๆ ทั้งหมด 14 ด่าน เกมนี้เป็นเกมที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี หน่วยที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหา โดยเป็นการบูรณาการการสอนในรูปแบบของเกมได้ ให้รู้จักแก้ปัญหาเพื่อผ่านด่านในเกม

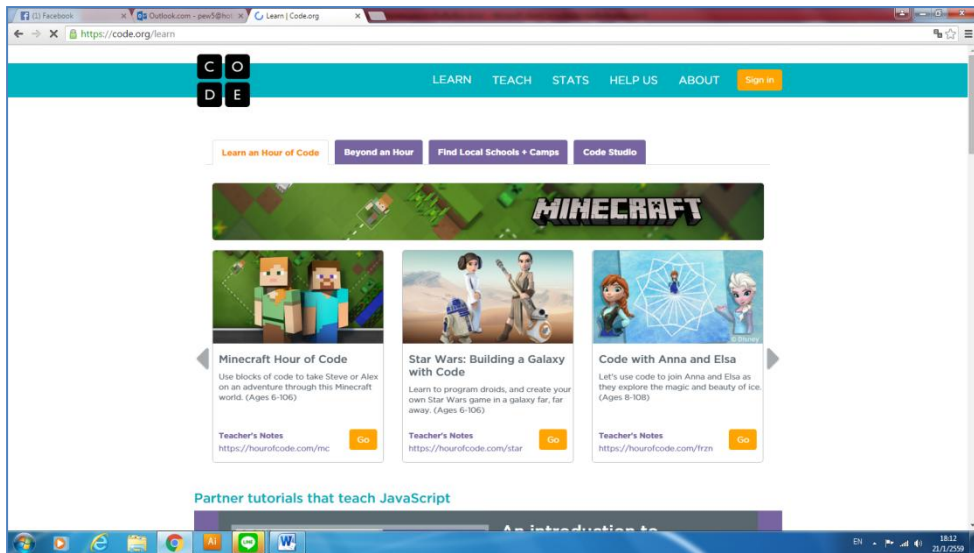
ในการพัฒนาความเป็นพลเมือง การเล่นเกมทุกเกมก็จะต้องมีกฎ กติกา ผู้เล่นทุกคนต้องเคารพกฎกติกาในเกม เช่นเดียวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมก็มีกฎกติกาในการอยู่ร่วมกัน การที่จะชนะหรือประสบความสำเร็จก็ควรจะต้องเป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ถ้าไม่ปฏิบัติตามถึงแม้จะชนะเกมแต่จะไม่เกิดความภาคภูมิใจ

กิจกรรมนี้ใช้กับใคร กิจกรรมนี้ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในการเล่นเกมผู้เล่น 1 คน ต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง เล่นในชั่วโมงคอมพิวเตอร์ หรือที่บ้าน

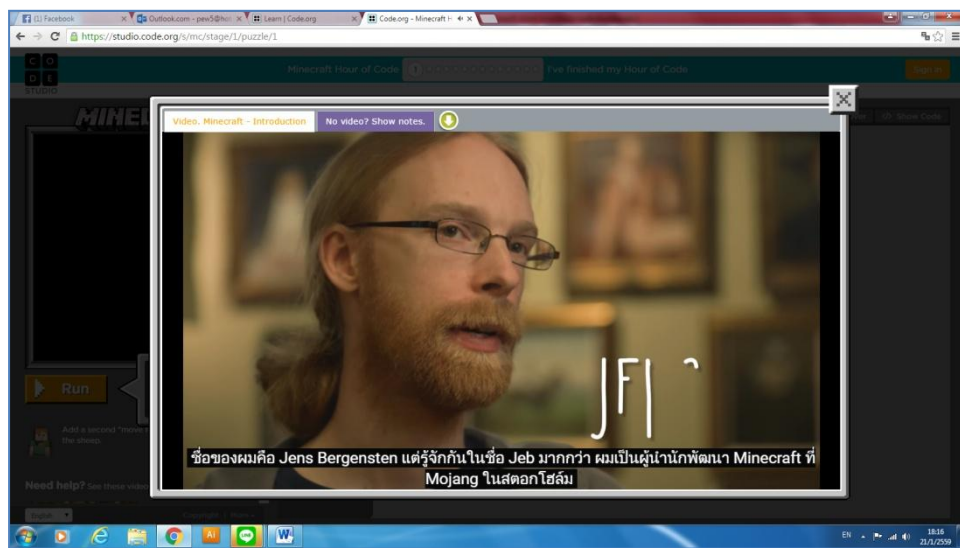
รูปแบบกิจกรรม นักเรียนต้องเรียนรู้ขั้นตอนการเล่นเกม



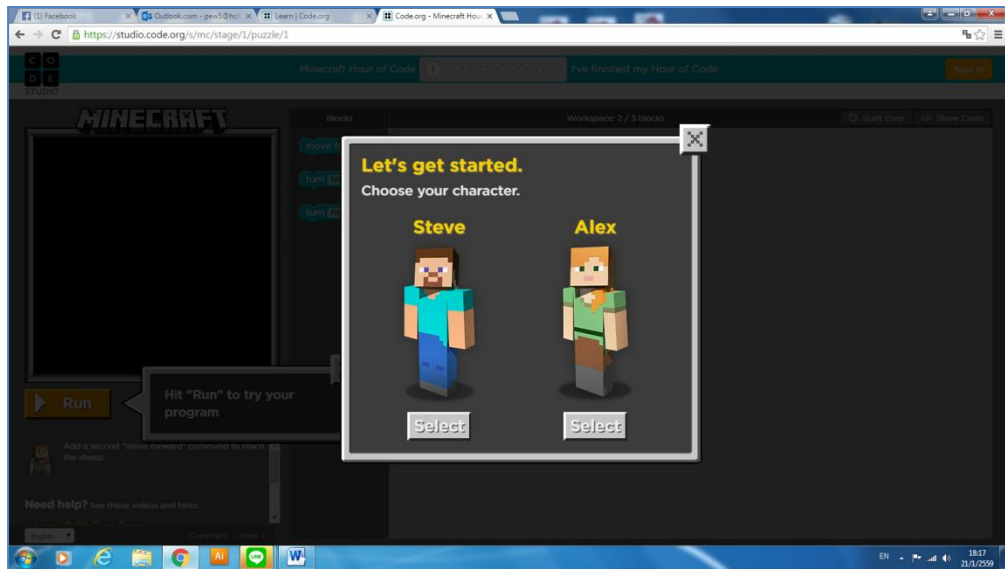
1. เข้าสู่เว็บ Code.org แล้วกดที่ปุ่ม Start learning



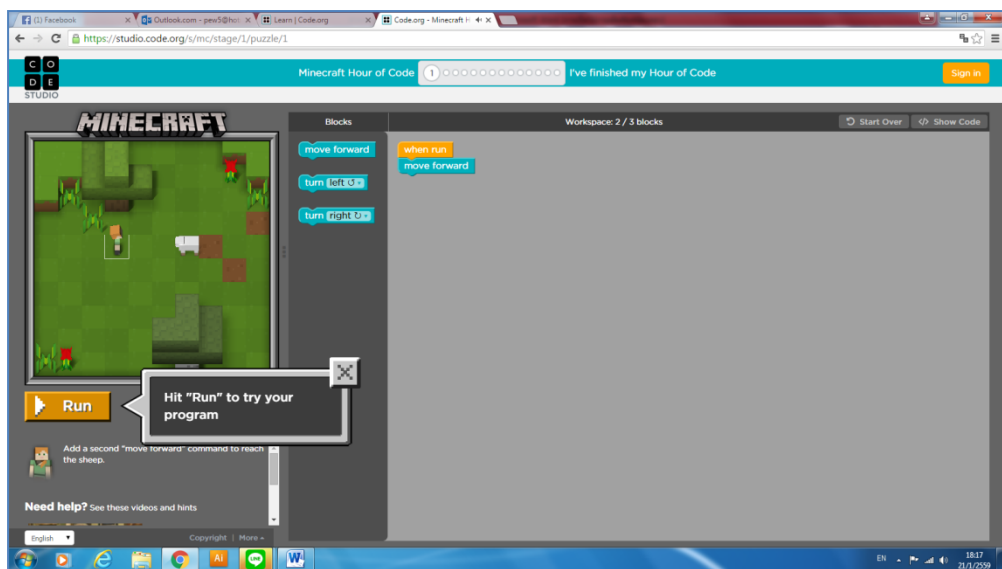
2. จะเข้าสู่หน้าเกม ซึ่งมีให้เลือกเล่นอยู่ 3 เกม ได้แก่ (1) Minecraft Hour of Code (2) Star Wars: Building a Galaxy with Code (3) Code with Anna and Elsa
 ให้เลือกเล่นเกม Minecraft Hour of Code ซึ่งเป็นเกมที่ง่ายที่สุด คล้ายเกม Minecraft ที่นักเรียนชอบ
 เล่น



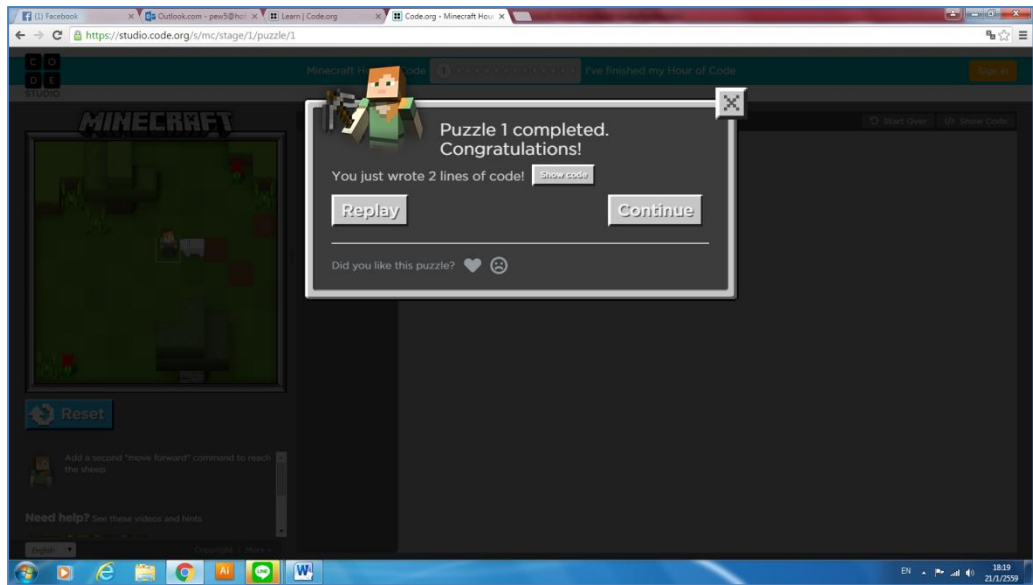
เมื่อเข้าสู่เกม จะพบกับวิดีโอแนะนำของผู้พัฒนาเกม Minecraft แนะนำวิธีการเล่นเกม



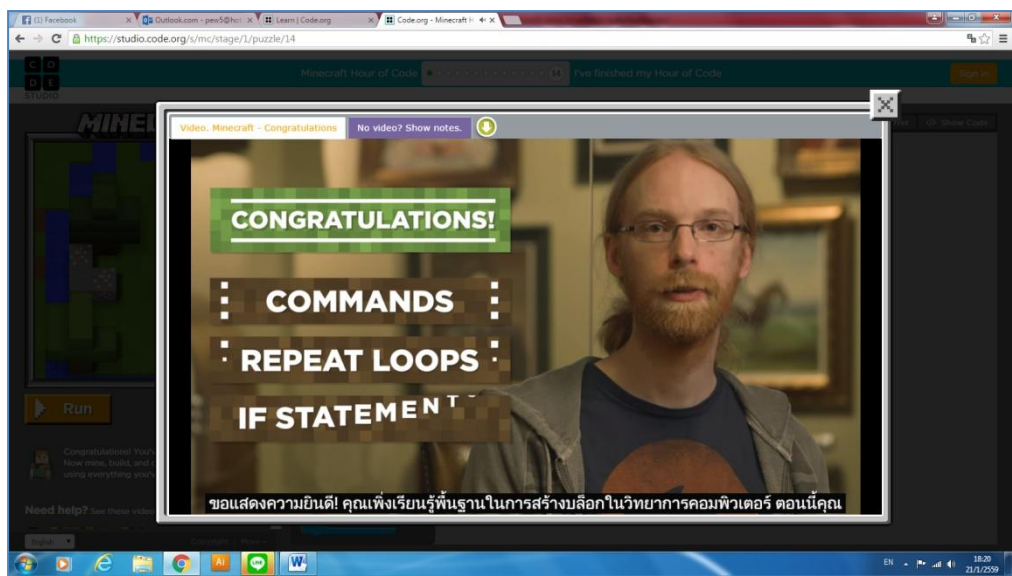
เลือกผู้เล่น



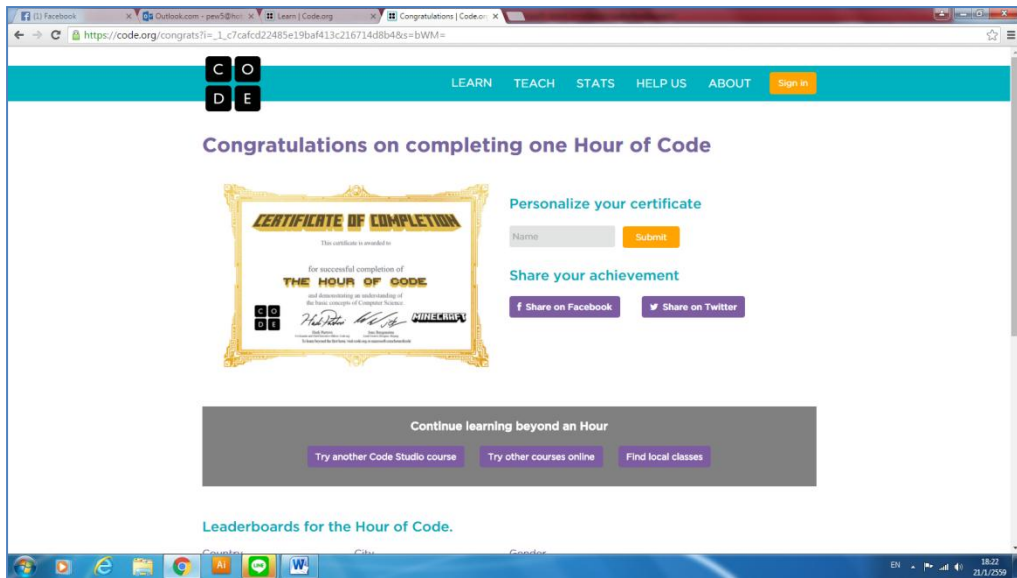
วิธีการเล่นให้เลือก Blocks มาวางใส่ในด้านขวาแล้วกด Run เพื่อให้ชุดคำสั่งทำงาน การแสดงผลตัวละครที่เลือกจะเดินตามชุดคำสั่ง ถ้าปฏิบัติคำสั่งผ่านจะไปสู่ด่านต่อไป สามารถนำชุดคำสั่งกลับมาวางแล้วจัดเรียงใหม่ได้



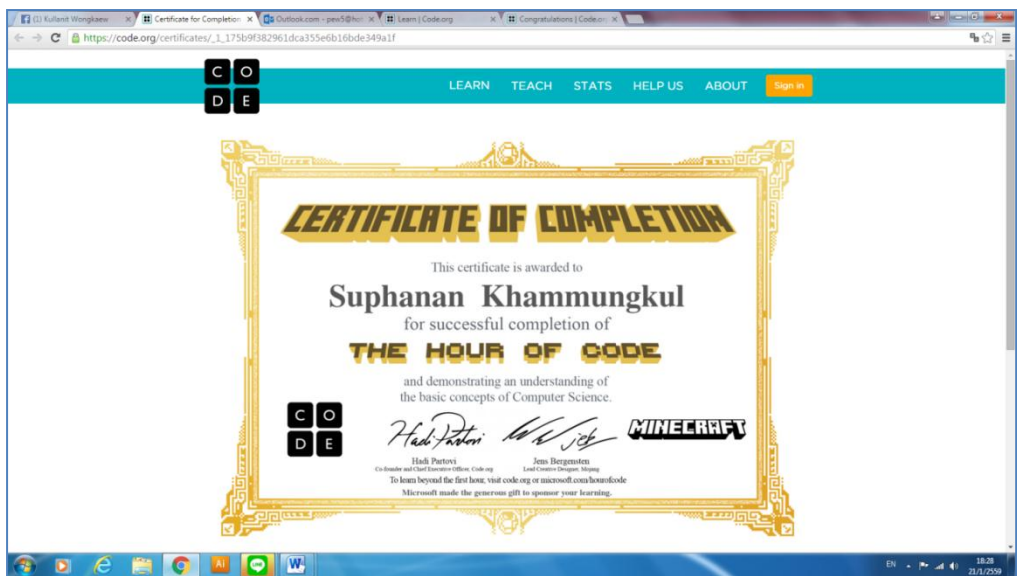
เมื่อผ่านด่าน กด Continue



เมื่อผ่านด่านที่ยากขึ้น จะมีวิดีโอแนะนำ และเมื่อครบทุกด่านจะมาถึงด่านที่ 14
ให้ออกแบบสร้างเมืองด้วยตนเอง แล้วจะได้รับเกียรติบัตร



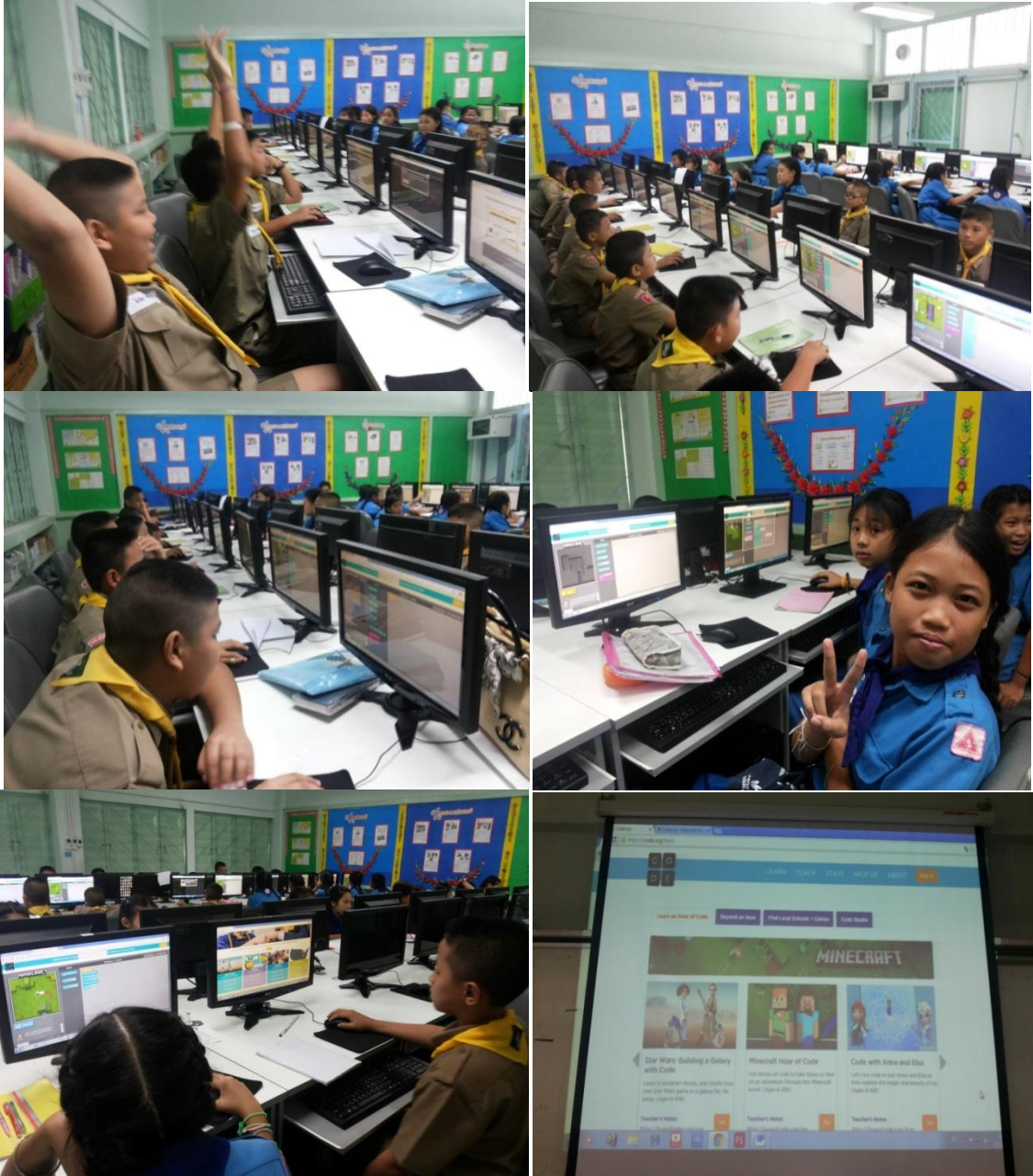
พิมพ์ชื่อแล้วกด Submit จะได้เกียรติบัตรจากเว็บไซต์นี้ทันที



บรรยากาศในการเรียนรู้ เมื่อครูบอกว่าจะให้ให้นักเรียนเล่นเกม นักเรียนจะแสดงความดีใจอย่างมาก เพราะเด็กสนใจเกมอยากเล่นเกมเป็นทุนอยู่แล้ว แต่เมื่อเข้าสู่เกมและอธิบายถึงกฎกติกาการเล่นโดยนักเรียนต้องตั้งใจฟัง ขั้นตอนการเล่นที่เป็นภาษาอังกฤษ แต่มีคำบรรยายไทย อ่านคำสั่งในแต่ละด่าน นักเรียนจะรู้สึกว่ามันไม่เหมือนกับเกมที่เล่น แต่ลากเมาส์มายิ่ง ๆ ก็สามารถผ่านด่านในเกมได้ แต่เกมนี้ นักเรียนต้องคิด วางแผน แก้ปัญหาตามคำสั่ง ต้องจัดเรียงชุดคำสั่งตามที่โจทย์กำหนด และจะมีความยากขึ้นเรื่อยๆ นักเรียนบางคนอ่านคำสั่งไม่ได้จะคอยถามเพื่อนไม่ยอมแก้ปัญหาด้วยตนเอง บางคนก็เก่งจะคัดลอกคำสั่งไปแปลโปรแกรมแปลภาษาของ Google ซึ่งในการเล่นครั้งแรกนักเรียนหลายคนติดปัญหาไม่รู้ว่าจะให้ทำอะไร วางคำสั่งแบบไหน และในด่าน 9 ขึ้นไปจะยากขึ้นเพราะมีการวนคำสั่ง แต่มีนักเรียนหลายคนสามารถผ่านด่านได้ มีเด็กคนหนึ่งเป็นเด็กพิเศษ

เรียนช้า แต่มีความตั้งใจมาก สามารถผ่านด่านเกมจนได้รับเกียรติบัตร เมื่อนักเรียนสามารถเล่นเกมจนผ่านได้จะรู้สึกภูมิใจมาก และยิ่งเล่นครบทุกด่านแล้วได้รับเกียรติบัตร จะแสดงความดีใจและภูมิใจเป็นอย่างมาก

ภาพบรรยากาศการเรียนรู้อ่านเกม Code.org



กระบวนการที่ใช้เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และคุณลักษณะของพลเมืองในตัวนักเรียน การตั้งคำถามต่อไปนี้

- นักเรียนรู้หรือไม่ว่าข้อแตกต่างระหว่างเกมที่นักเรียนเล่นกับ Code.org แตกต่างกันอย่างไร ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า เกมนี้ยาก ไม่เหมือนเกมที่เล่นทั่วๆ ไป ได้ฝึกคิดได้ฝึกเขียนเกม

- เกมนี้ดีกว่าเกมที่นักเรียนเล่นอย่างไร นักเรียนตอบว่า ได้ฝึกคิด ได้เกียรติดับตร ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร เพื่อให้ชนะ นักเรียนตอบว่า ต้องตั้งใจฟังกฎกติกาและคำสั่งต่างๆ ปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม
- เกมนี้ช่วยพัฒนาความเป็นพลเมืองได้อย่างไร นักเรียนตอบว่า เพราะต้องเล่นให้ผ่านทีละด่าน จะต้องเล่นตามกฎ จะต้องไม่โกง จะต้องวางแผน จะต้องแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ถ้าไม่ผ่านด่านก็ต้องพยายามต่อไปหรือสอบถามขอความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ ซึ่งคล้ายๆ กับการอยู่ในสังคมที่ต้องอยู่ร่วมกัน มีกฎกติกา มารยาทของสังคม จะต้องช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฯลฯ

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม

- นักเรียนไม่สนใจฟังกฎกติกาในการเล่น เมื่อเล่นไม่ผ่านก็คอยถามเพื่อนตลอดเวลา
- นักเรียนบางคนโกงโดยการเล่นไม่ครบทุกด่านแล้วไปที่ด่าน 14 เพื่อให้ได้เกียรติดับตร
- ปัญหาที่นักเรียนเขียนชื่อภาษาอังกฤษของตนเองไม่ได้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีจุดอ่อนต้องได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ภาษาอังกฤษ นักเรียนบางคนแก้ปัญหาได้โดยการเดินไปสอบถามครูที่สอนภาษาอังกฤษในสายชั้นอื่นที่อยู่ในอาคารเรียนเดียวกัน บางคนแก้ปัญหาไม่ได้ พิมพ์เดาๆ ลงไปเลย บางคนพิมพ์แต่ชื่ออย่างเดียว
- เวลาร้อย ทำให้บางครั้งไม่สามารถจัดเก็บเกียรติดับตรให้นักเรียนและพิมพ์เกียรติดับตรได้ทันที

สิ่งที่อยากจะปรับปรุงหรือทำให้ดียิ่งขึ้น

- จากเกมต้องการให้นักเรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน คือเลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์สร้างสรรค์ รู้เวลาที่เหมาะสมในการเล่น ไม่มากจนเกินไปจนทำให้ติดเกม
- อยากให้มีเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดแบบนี้อีกหลายๆ เกมมาให้ให้นักเรียนได้ลองเล่นและเรียนรู้

อ้างอิง

อ้างอิงจากหนังสือและวารสาร

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช). **รู้จักสื่อ รู้จัก**

สิทธิ วารสารสำหรับผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์ (ปีที่ 2 เล่มที่ 11). กรุงเทพมหานคร.

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2557). **คนเท่ากันสื่อ ทิศทางใหม่ของสังคมประชาธิปไตย**

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). **พลังเยาวชน พลังพลเมือง** การจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง (พิมพ์ครั้งที่1).

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2553). **รู้ทันสื่อ** รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี และประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ. (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพมหานคร.

สมหญิง สายธนู. (2557). **สอนน้อย เรียนรู้มาก ฉบับนักปฏิบัติการไทย** (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพมหานคร. โดยมูลนิธิสตรี-สุขภาพดีวงศ์

อ้างอิงจากเว็บไซต์

โอเคเนชั่นบล็อก. (2551). เข้าถึงได้จาก :<http://www.oknation.net/blog/kasang/2008/11/27/entry-1>
(วันที่สืบค้นข้อมูล : 10 กันยายน 2558).

มติชนออนไลน์. (2552). เข้าถึงได้จาก
:http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1260941432
(วันที่สืบค้นข้อมูล : 10 กันยายน 2558).

กฎหมายสื่อและการควบคุมสื่อ. (2555). เข้าถึงได้จาก :<http://freedom.ilaw.or.th/lawsthatcontrolmedia>
(วันที่สืบค้นข้อมูล : 10 กันยายน 2558).

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์.(ม.ป.ป). เข้าถึงได้จาก:
<https://sites.google.com/site/menn54111/kdhmay-thi-keiywkhxng-kab-withyu-kracay-seiyng-laea-withyu-thorthasn> (วันที่สืบค้นข้อมูล : 10 กันยายน 2558).

พรบ. จดแจ้งการพิมพ์ พ.ศ. 2550. (ม.ป.ป). เข้าถึงได้จาก:
<https://sites.google.com/site/kdhmaylaeacrythrrmsuxmwlcchn/phrb-cd-caeng-kar-phimph-ph-s-2550>(วันที่สืบค้นข้อมูล : 11กันยายน 2558).

สรุปความ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2550. (ม.ป.ป). เข้าถึงได้จาก: <http://www.site.rmutt.ac.th/cuemedia/act-com2550/conclude-act50/> (วันที่สืบค้นข้อมูล : 11กันยายน 2558).

กฎหมาย (ม.ป.ป). เข้าถึงได้จาก: <http://www.amnathos.go.th/row.html> (วันที่สืบค้นข้อมูล : 11กันยายน 2558).

ไทยเน็ตติเซน. (2558). เข้าถึงได้จาก: <https://thainetizen.org/2015/02/csdiag-inducement-suppression-bill-analysis/> (วันที่สืบค้นข้อมูล : 11กันยายน 2558).

สไปคดาร์คดอททีวี. (2558). เข้าถึงได้จาก:

http://news.spokedark.tv/2015/02/19/law_forbid_possess_adult-book/#.VOssB2frmas.facebook

(วันที่สืบค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2558).

อินโฟกราฟิกไทยแลนด์. (2557). เข้าถึงได้จาก:

<http://infographic.in.th/infographic/%E0%B9%80%E0%B8%AB%E0%B8%95%E0%B8%B8%E0%B8%9C%E0%B8%A5%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%AB%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B9%87%E0%B8%81%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%B8%E0%B8%95> (วันที่สืบค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2558).

คลื่นความคิด. (2558). เข้าถึงได้จาก: [http://mcot-](http://mcot-web.mcot.net/fm965/site/content/id/55bf3382be04703e2e8b4693#.VfVbJc8w_IU)

[web.mcot.net/fm965/site/content/id/55bf3382be04703e2e8b4693#.VfVbJc8w_IU](http://mcot-web.mcot.net/fm965/site/content/id/55bf3382be04703e2e8b4693#.VfVbJc8w_IU)

(วันที่สืบค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2558).

เทคเอ็มไทยดอทคอม. (2558). เข้าถึงได้จาก: <http://tech.mthai.com/software/52062.html>

(วันที่สืบค้นข้อมูล : 12 กันยายน 2558).

กูรูคอมพิวเทอร์. (2558). เข้าถึงได้จาก: [http://กูรูคอมพิวเทอร์.](http://กูรูคอมพิวเทอร์.com/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%9A-%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%82%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B9%8C-%E0%B8%89%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-2-%E0%B8%9E-%E0%B8%A8-2558/)

[com/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%9A-](http://กูรูคอมพิวเทอร์.com/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%9A-%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%82%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B9%8C-%E0%B8%89%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-2-%E0%B8%9E-%E0%B8%A8-2558/)

[%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%82%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B9%8C-](http://กูรูคอมพิวเทอร์.com/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%9A-%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%82%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B9%8C-%E0%B8%89%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-2-%E0%B8%9E-%E0%B8%A8-2558/)

[%E0%B8%89%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-2-%E0%B8%9E-%E0%B8%A8-2558/](http://กูรูคอมพิวเทอร์.com/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%9A-%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%82%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B9%8C-%E0%B8%89%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-2-%E0%B8%9E-%E0%B8%A8-2558/) (วันที่สืบค้นข้อมูล : 13 กันยายน 2558).

คุณธรรมจริยธรรมของสื่อ. (2558). เข้าถึงได้จาก: <http://www.wikipedia.com>

(วันที่สืบค้นข้อมูล : 14 กันยายน 2558).

ผู้จัดการออนไลน์. “มานิจ” เห็นชอบบัญญัติหน้าที่รัฐสร้างพลเมืองคุณภาพ-รู้เท่าทันสื่อ. (2557). เข้าถึงได้จาก:

<http://www.manager.co.th> (วันที่สืบค้นข้อมูล : 15 กันยายน 2558).

คณะผู้จัดทำชุดฝึกอบรบฯ

ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	ผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
สุจิตรา สาระอินทร์	หัวหน้าโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีที
อรรพิน หอวิมานพร	วิทยาการกระบวนการเรียนรู้
ชญาวดี ธรรมบุษดี	วิทยาการหนุนเสริมโรงเรียน 3 ดี
กฤษฎา ทัพรุ่ง	หัวหน้าโครงการไทยฮอตไลน์รับแจ้งสื่อผิดกฎหมาย
บุศรา คำมูลนา	โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์
อำนวยการพร โพธิ์ศรี	โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์
ชาตินีย์ จิตริธาติ	โรงเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม
ณัฐฐา ปรีวัฒน์	โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม
วรรณ วงศ์แก้ว	โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม

บรรณาธิการบริหาร

ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	ผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
------------------------	--

บรรณาธิการ

สุจิตรา สาระอินทร์	หัวหน้าโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีที
อรรพิน หอวิมานพร	วิทยาการกระบวนการเรียนรู้

ออกแบบปก

ก้านบัว