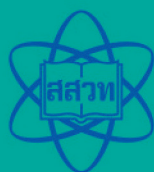


เอกสารเสริมความรู้

ชุดความรู้ การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)

สำหรับครูที่ได้รับสิทธิ์จาก สสวท. เท่านั้น ห้ามเผยแพร่ แจกจ่าย หรือแชร์ ห้ามจำหน่าย



จัดทำโดย

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารเสริมความรู้

การรู้ดิจิทัล

ระดับ

มัธยมศึกษา

ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

จัดทำโดย

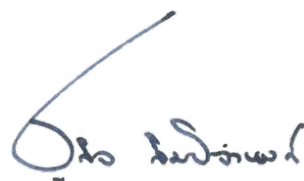
สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ

คำชี้แจง

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้จัดทำตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยมีจุดเน้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถที่ทัดเทียมกับนานาชาติ ได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงความรู้กับกระบวนการ ใช้กระบวนการสืบเสาะ หาความรู้และแก้ปัญหาที่หลากหลาย มีการทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๑ เป็นต้นไป โรงเรียนจะต้องใช้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) โดยได้มีการย้ายสาระเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารออกจากกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มาอยู่ที่กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เนื่องจากความรู้ด้านเทคโนโลยี และวิทยาการคำนวณเป็นพื้นฐานที่สำคัญและเชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์ได้เป็นอย่างดี สสวท. จึงได้จัดทำเอกสารเสริมความรู้เรื่อง การรู้ดิจิทัล ระดับมัธยมศึกษา ที่เป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรเพื่อให้โรงเรียนได้ใช้สำหรับจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

เอกสารเสริมความรู้เรื่อง การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ระดับมัธยมศึกษา มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบนิเวศสื่อ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ การสื่อสารอย่างชาญฉลาด การสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างมีกาลเทศะ การทำงานของระบบสื่อสังคมออนไลน์ ลักษณะและวิธีรับมือกับการระรานบนโลกออนไลน์ การพนันออนไลน์ การแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์ ความฉลาดทางดิจิทัล ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ลักษณะและการจัดการข่าวปลอมบนโลกออนไลน์ จริยธรรมในการใช้งานสื่อ วิธีแก้ปัญหาเมื่อได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อ อาชีพในยุคดิจิทัล ใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน ถูกต้องตามกฎหมาย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยสามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมและความพร้อมของโรงเรียน การจัดทำเอกสารเสริมความรู้เล่มนี้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ นักวิชาการอิสระ รวมทั้งครูผู้สอน นักวิชาการจากสถาบันและสถานศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน จึงขอขอบคุณทุกท่านไว้ ณ ที่นี้

สสวท. หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารเสริมความรู้เรื่อง การรู้ดิจิทัล ระดับมัธยมศึกษา เล่มนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่จะช่วยให้การจัดการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล หากมีข้อเสนอแนะใดที่จะทำให้หนังสือเรียนเล่มนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โปรดแจ้ง สสวท. ทราบด้วยจะขอบคุณยิ่ง



(ศาสตราจารย์ชูกิจ ลิมปิจำนงค์)

ผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
กระทรวงศึกษาธิการ

คำอธิบายเอกสารเสริมความรู้ การรู้ดิจิทัล

ศักราชองค์ประกอบนิเวศสื่อ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 การสื่อสารอย่างชาญฉลาด การสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างมีกาลเทศะ การทำงานของระบบสื่อสารสังคมออนไลน์ ลักษณะและวิธีรับมือกับการระรานออนไลน์ การพนันออนไลน์ การแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์ ความฉลาดทางดิจิทัล ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ลักษณะและการจัดการข่าวปลอมบนโลกออนไลน์ จริยธรรมในการใช้งานสื่อ วิธีแก้ปัญหาเมื่อได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อ อาชีพในยุคดิจิทัล ใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน ถูกต้องตามกฎหมาย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ผลการเรียนรู้

1. มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล
2. สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ
3. รับมือกับการระรานออนไลน์ และไม่ระรานผู้อื่น
4. รู้เท่าทันการพนัน และการแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์
5. ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ตระหนักถึงผลเสียและจัดการกับข่าวปลอมบนโลกออนไลน์
6. แก้ปัญหาเมื่อตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ

รวม 6

เอกสารเสริมความรู้ การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)

เอกสารเสริมความรู้เล่มนี้ประกอบด้วย 20 กิจกรรม โดยใช้เวลาในการทำกิจกรรมละ 1 ชั่วโมง ซึ่งแต่ละกิจกรรมมีจุดประสงค์การเรียนรู้ ทักษะกระบวนการ ความรู้ที่นักเรียนต้องมี สารสำคัญ สื่อ-อุปกรณ์ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใบกิจกรรม ใบความรู้ การวัดและประเมินผล สื่อและแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะอื่น ๆ รวมถึงภาคผนวก ซึ่งมีแบบประเมินและเกณฑ์การประเมินแต่ละกิจกรรม ทั้งนี้ผู้สอนจะเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในระดับขั้นที่สูงขึ้นได้ และสามารถบรรลุ 6 ผลการเรียนรู้ คือ

- 1) มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล
- 2) สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ
- 3) รับมือกับการระรานออนไลน์ และไม่ระรานผู้อื่น
- 4) รู้เท่าทันการพนัน และการแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์
- 5) ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ตระหนักถึงผลเสียและจัดการกับข่าวปลอมบนโลกออนไลน์
- 6) แก้ปัญหาเมื่อตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ

กิจกรรมในเอกสารเสริมความรู้นี้มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ โดยกำหนดเวลาในการเรียนรู้จำนวน 20 ชั่วโมง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะดำเนินตามลำดับตั้งแต่กิจกรรมที่ 1 ถึง 20 รายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กิจกรรมที่	เรื่อง	สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่
1	นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล	2
2	ทักษะในศตวรรษที่ 21	1
3	การสื่อสาร	2
4	ความคล่องตัวในการสื่อสาร	1
5	สื่อสารอย่างสร้างสรรค์	2
6	กาลเทศะบนโลกออนไลน์	2
7	รู้จักและเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์	1
8	การระรานออนไลน์	3, 6
9	การพนันออนไลน์	4
10	การติดพนันและเกมออนไลน์	4, 6
11	รู้เท่าทันการแสวงหาประโยชน์ทางเพศทางออนไลน์	4, 6
12	รัก(ษ์) ตนเอง	1
13	พึงระวัง	1

กิจกรรมที่	เรื่อง	สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่
14	ข้อคิดเห็น ความเป็นจริง	5
15	การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแหล่งข้อมูล	5
16	การรับมือกับข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์	5
17	กฎหมาย จดหมาย	2
18	จริยธรรมการสื่อสารออนไลน์	2
19	เอาใจเขามาใส่ใจเรา	6
20	การเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล	1

หมายเหตุ

1. เอกสารเสริมความรู้เล่มนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ได้ในระดับมัธยมศึกษา โดยสามารถนำไปจัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมส่งเสริม ชุมนุม หรือปรับใช้ตามความเหมาะสม
2. ส่วนท้ายมีภาคผนวกซึ่งประกอบไปด้วยแบบประเมินต่าง ๆ ให้ผู้สอนใช้ในการประเมินนักเรียนระหว่างเรียน และเมื่อสิ้นสุดการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถปรับให้เข้ากับบริบทของสถานศึกษาได้
3. กิจกรรมภายในคู่มือครูเล่มนี้ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และศึกษาความรู้ด้วยตนเองก่อนทำใบกิจกรรม ทั้งนี้ผู้สอนสังเกตอย่างใกล้ชิด หากผู้เรียนไม่สามารถทำความเข้าใจได้ ควรร่วมกันสรุปความรู้ก่อนดำเนินกิจกรรมต่อไป
4. ผู้สอนสามารถประยุกต์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้ากับบริบทของโรงเรียน
5. แนวคำตอบและสื่อประกอบการเรียนรู้ สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <http://oho.ipst.ac.th/ipstDL> โดยระบบจะปรับปรุงไฟล์ให้ทันสมัยอย่างสม่ำเสมอ ไม่อนุญาตให้อัปโหลดไฟล์ซ้ำแล้วเผยแพร่



สารบัญ

กิจกรรมที่	กิจกรรม	หน้า
1	นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล ใบกิจกรรมที่ 1.1 นิเวศสื่อ...คืออะไรนะ ใบความรู้ที่ 1.1 นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล	2
2	ทักษะในศตวรรษที่ 21 ใบกิจกรรมที่ 2.1 เสี่ยงแค่ไหนถามใจเธอดู ใบกิจกรรมที่ 2.2 รู้ใช้ เข้าใจความเสี่ยง ใบความรู้ที่ 2.1 ทักษะในศตวรรษที่ 21	12
3	การสื่อสาร ใบกิจกรรมที่ 3.1 เสี่ยงแค่ไหนถามใจเธอดู ใบความรู้ที่ 3.1 องค์ประกอบของการสื่อสาร	24
4	ความคล่องตัวในการสื่อสาร ใบกิจกรรมที่ 4.1 เรียนรู้พัฒนาอาชีพ ใบความรู้ที่ 4.1 ความคล่องตัวในการสื่อสาร	30
5	สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ใบกิจกรรมที่ 4.1 ยิ่งเชียร์ ยิ่งปัง ใบความรู้ที่ 4.1 การสื่อสารอย่างชาญฉลาดในโลกออนไลน์	36
6	กาลเทศะบนโลกออนไลน์ ใบกิจกรรมที่ 6.1 กาลเทศะบนโลกออนไลน์	42
7	รู้จักและเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์ ใบกิจกรรมที่ 7.1 รู้ทัน..รู้ใจ..โลกออนไลน์	46
8	การระรานออนไลน์ ใบกิจกรรมที่ 8.1 เธอสนุก...ฉันสนุก หรือเปล่า ใบกิจกรรมที่ 8.2 ระรานออนไลน์...ฉันเอาอยู่	50
9	การพนันออนไลน์ ใบกิจกรรมที่ 9.1 รู้ก่อนจะสาย ใบความรู้ที่ 9.1 การพนันออนไลน์	60
10	การติดพนันและเกมออนไลน์ ใบกิจกรรมที่ 10.1 ติดหรือไม่ ไข่หรือเปล่า ใบกิจกรรมที่ 10.2 ติดพนัน ติดเกม ภัยร้ายใกล้ตัว ใบความรู้ที่ 10.1 การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย	72
11	รู้เท่าทันการแสวงประโยชน์ทางเพศทางออนไลน์ ใบกิจกรรมที่ 11.1 อย่าหลอกกันนะ	80



กิจกรรมที่

กิจกรรม



หน้า

12

รัก(ษ์) ตนเอง

ใบกิจกรรมที่ 12.1 สร้างภูมิคุ้มกัน
ใบความรู้ที่ 12.1 ความฉลาดทางดิจิทัล

86

13

พึงระวัง

ใบกิจกรรมที่ 13.1 พร้อมรับมือ
ใบกิจกรรมที่ 13.2 นักสืบออนไลน์

98

14

ข้อคิดเห็น ความเป็นจริง

ใบกิจกรรมที่ 14.1 ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น
ใบกิจกรรมที่ 14.2 เชื่อถือได้แค่ไหน

110

15

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแหล่งข้อมูล

ใบกิจกรรมที่ 15.1 ข้อมูลนี้ น่าเชื่อถือหรือไม่
ใบความรู้ที่ 15.1 ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

116

16

การรับมือกับข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์

ใบกิจกรรมที่ 16.1 ข่าวจริงหรือข่าวลวง

124

17

กฎหมาย จดหมาย

ใบกิจกรรมที่ 17.1 กฎหมาย จดหมาย
ใบความรู้ที่ 17.1 เสรีภาพทางการสื่อสารกับความรับผิดชอบต่อสังคม

134

18

จริยธรรมการสื่อสารออนไลน์

ใบกิจกรรมที่ 18.1 จริยธรรมการสื่อสารออนไลน์
ใบความรู้ที่ 18.1 จริยธรรมในการสื่อสารบนโลกออนไลน์

142

19

เอาใจเขามาใส่ใจเรา

ใบกิจกรรมที่ 19.1 เธอ ฉัน และเขา

150

20

การเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล

ใบกิจกรรมที่ 20.1 อาชีพในยุคดิจิทัล
ใบความรู้ที่ 20.1 การเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล

160

ภาคผนวก

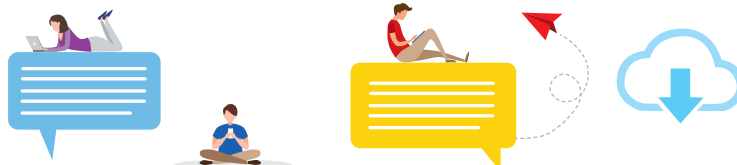
169

บรรณานุกรม

219

คณะผู้จัดทำ

224





กิจกรรมที่ 1 | นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล

1. ผลการเรียนรู้
 - สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ
2. สาระการเรียนรู้
 - นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 อธิบายบทบาทของมนุษย์ในนิเวศสื่อ
 - 3.2 วิเคราะห์นิเวศสื่อในระบบการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับหน่วยต่าง ๆ
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 - การใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร

6. สารสำคัญ

นิเวศสื่อ (media ecosystem) เป็นระบบการสื่อสารที่ผู้คน สื่อ และเทคโนโลยี ที่มีการเชื่อมโยงและมีปฏิสัมพันธ์ หากมีสิ่งใดเกิดการเปลี่ยนแปลงก็จะส่งผลกระทบต่อสิ่งอื่นในระบบด้วย ระบบนิเวศสื่อจะมีผู้คนเป็นศูนย์กลางและผู้คนในยุคดิจิทัลเป็นทั้งผู้รับสื่อ ผู้ใช้สื่อ และผู้สร้างเนื้อหาสาระผ่านสื่อ โดยทุกการกระทำในทุกบทบาทก็มีการปฏิสัมพันธ์กับหน่วยต่าง ๆ

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
1.1	นิเวศสื่อ...คืออะไรนะ	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 1.1 เรื่อง นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล

7.3 อื่น ๆ

- บัตรสถานการณ์การใช้สื่อ จำนวน 10 ใบ
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 1.1
- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 1.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 บัตรสถานการณ์การใช้สื่อ ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรม 1.1 และแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนสุ่มถามผู้เรียนในประเด็นดังนี้
 - 1) นักเรียนเริ่มใช้สื่อออนไลน์ครั้งแรกเมื่ออายุเท่าใด
 - 2) สื่อออนไลน์ที่นักเรียนใช้งานครั้งแรกคือสื่อชนิดใด
 - 3) นักเรียนคิดว่า ตนเองมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อออนไลน์ในลักษณะใดบ้าง
- 8.2.2 ผู้สอนตั้งคำถามในประเด็นเกี่ยวกับระบบนิเวศ เช่น
 - 1) นักเรียนทราบหรือไม่ว่าระบบนิเวศคืออะไร
 - 2) ระบบนิเวศเกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนอย่างไร
 - 3) ในชีวิตประจำวัน มนุษย์เกี่ยวข้องกับสื่อต่าง ๆ มากมาย หากจำลองการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสื่อเป็นระบบนิเวศสื่อ นักเรียนคิดว่า นิเวศสื่อจะประกอบด้วยสิ่งใดบ้าง
- 8.2.3 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1.1 เรื่อง นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล

- 8.2.4 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายร่วมกันว่า การปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับหน่วยต่าง ๆ ในนิเวศสื่อ ควรคำนึงถึงสิ่งใดเป็นสำคัญ (แนวทางการตอบมีได้หลากหลาย เช่น คำนึงถึงกฎหมาย พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ข้อตกลงของช่องทางการเผยแพร่สื่อ หรือคำนึงถึงวัฒนธรรม หลักศาสนา ของสังคมที่แตกต่างกัน)
- 8.2.5 ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 2-4 คน ร่วมกันตอบคำถามในใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง นิเวศสื่อ... คืออะไรนะ
- 8.2.6 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมานำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์นิเวศสื่อของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน แล้วให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็น ดังนี้
- 1) บทบาทของมนุษย์ในนิเวศสื่อ (ผู้ใช้สื่อ และ/หรือ ผู้ผลิตสื่อ) ถูกต้องหรือไม่
 - 2) การปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและช่องทางสื่อ ครอบคลุมลักษณะการใช้งานหรือไม่
 - 3) การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ครอบคลุมลักษณะการใช้งานหรือไม่
 - 4) ผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น ถูกต้องและครอบคลุมลักษณะการใช้งานหรือไม่
- 8.2.7 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายปัจจัยที่ส่งผลให้นิเวศสื่อเปลี่ยนแปลงรวมถึงบทบาทของมนุษย์ ในระบบการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์กับหน่วยต่าง ๆ

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- นิเวศสื่อเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ <http://www2.rbru.ac.th/news/attach/2020-08-10-96133.pdf>

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 ประเด็นคำถามในการนำเข้าสู่บทเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อาจเป็นประเด็นเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ หรือพฤติกรรมการใช้งานสื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน
- 11.2 ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มคิดสถานการณ์และวิเคราะห์การใช้งานสื่อของตนเองได้ โดยไม่ต้องใช้ บัตรสถานการณ์
- 11.3 ผู้สอนเชิญชวนให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายใบกิจกรรมที่ 1.1 เพื่อให้ได้ข้อคิดเห็นที่หลากหลาย จากมุมมอง และประสบการณ์การใช้สื่อที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล



บัตรสถานการณ์การใช้สื่อ ประกอบใบกิจกรรมที่ 1.1

สถานการณ์ที่ 1 สายลมเป็น Youtuber ที่มีชื่อเสียง เธอมีช่อง YouTube ของตนเอง และมีผู้ติดตามเป็นกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานจำนวนมาก โดยเธอมักจะรีวิวร้านอาหารและคาเฟ่ต่าง ๆ ในจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ทุกสุดสัปดาห์



สถานการณ์ที่ 2 เซอรีมักโพสต์ภาพถ่ายของตนเอง พร้อมแคปชั่นโดนใจ ลงในอิน스타그램ของเธอ ซึ่งตั้งสถานะบัญชีเป็นแบบสาธารณะ ผู้ติดตามส่วนใหญ่ของเซอรีเป็นกลุ่มเพื่อนสนิทและเพื่อนในที่ทำงานเดียวกัน เพื่อน ๆ มักจะคอมเมนต์หยอกล้อในโพสต์ของเธอบ่อย ๆ



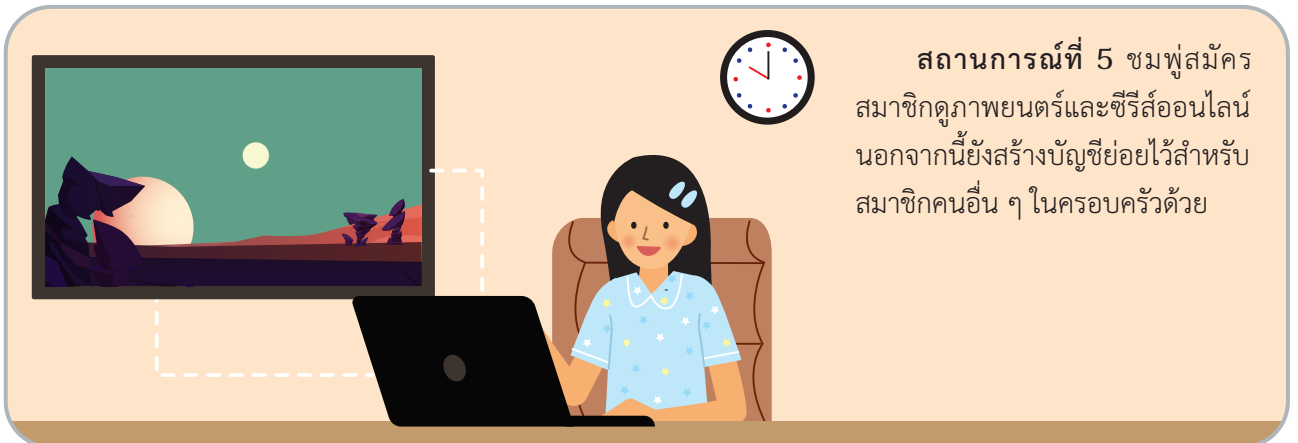
สถานการณ์ที่ 3 กุ๊กไก่มีอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง เธอชื่นชอบการสั่งซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ โดยจ่ายค่าสินค้าผ่านบัตรเครดิต



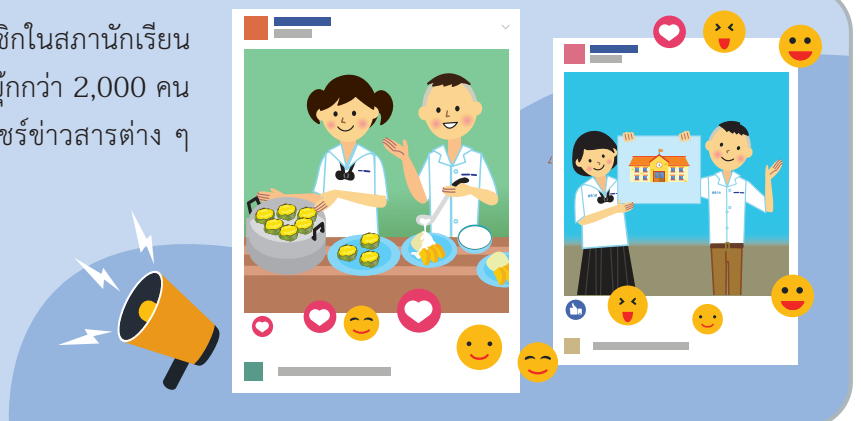
สถานการณ์ที่ 4 ครูสมพลสร้างเพจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ เพื่อแบ่งปันเทคนิคการสอน สื่อการเรียนรู้ และผลงานนักเรียน แก่ครูท่านอื่นในโรงเรียน



สถานการณ์ที่ 5 ชมพู่สมัครสมาชิกดูภาพยนตร์และซีรีส์ออนไลน์ นอกจากนี้ยังสร้างบัญชีย่อยไว้สำหรับสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวด้วย



สถานการณ์ที่ 6 เบสเป็นสมาชิกในสถานักเรียนโรงเรียนแห่งหนึ่ง เขามีเพื่อนในเฟซบุ๊กกว่า 2,000 คน ซึ่งเป็นเพื่อนร่วมโรงเรียน เบสมักแชร์ข่าวสารต่าง ๆ ของโรงเรียนอยู่เสมอ



สถานการณ์ที่ 7 มนต์ติดตามข่าวสารเหตุการณ์ประจำวัน ผ่านข้อความ วิดีโอ และไลฟ์สดรายงานข่าวจากเพจสำนักงานข่าวต่าง ๆ



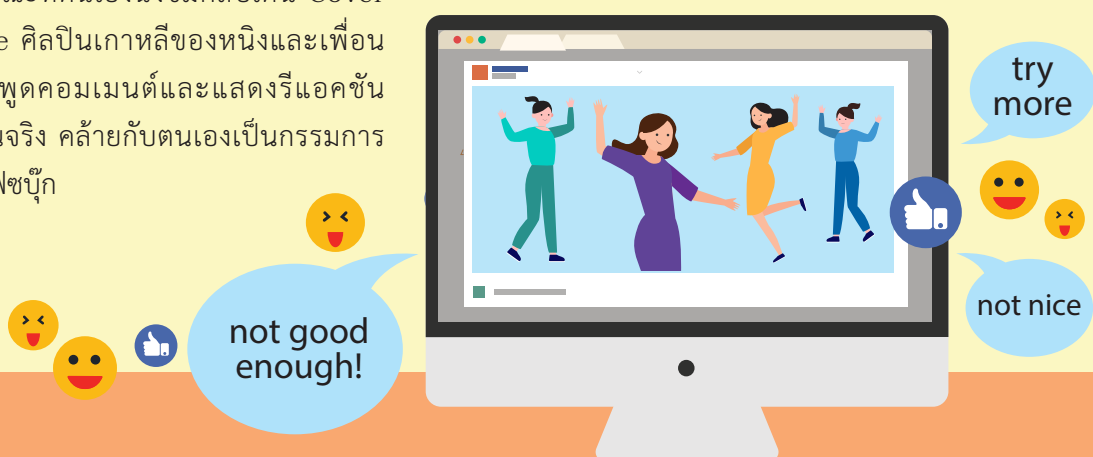
สถานการณ์ที่ 8 อานนท์ชื่นชอบการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ บ่อยครั้งที่อานนท์นำเงินค่าขนมมาเติมเกมเพื่อซื้อไอเทมเสริมให้กับตัวละครของตนเอง เพื่อให้ตัวละครมีค่าพลังสูงขึ้น



สถานการณ์ที่ 9 มายด์มินท์ร้อง cover เพลงฮิตของศิลปินทั้งในประเทศและระดับอินเตอร์ลงใน TikTok ของตนเองและมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก



สถานการณ์ที่ 10 มุกดาได้อัปโหลดวิดีโอขณะที่ตนเองนั่งชมคลิปเต้น Cover Dance ศิลปินเกาหลีของหนึ่งและเพื่อน พร้อมพูดคอมเมนต์และแสดงรีแอคชั่นที่ดูเกินจริง คล้ายกับตนเองเป็นกรรมการลงในเฟซบุ๊ก





นิเวศสื่อในยุคดิจิทัล

หลายคนคงสงสัยว่า ยุคดิจิทัล (digital era) นั้นคืออะไร ยุคดิจิทัลที่ว่านี้ คือ ยุคที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมเกิดขึ้นมากมาย เพื่อช่วยให้ชีวิตของผู้คนสะดวกสบายและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในรูปแบบใหม่ ๆ ได้หลากหลายยิ่งขึ้น

เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของศตวรรษที่ 21 ที่จะผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการดำรงชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงแนวความคิดการดำเนินการด้านต่าง ๆ ทั้งด้านการศึกษา การทำธุรกิจ การประกอบอาชีพ ช่วยให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ทั้งรูปแบบของกิจการ และกระบวนการทำงาน ตลอดจนเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ลูกค้า หรือผู้ใช้บริการ



ปัจจุบันในยุคดิจิทัล สื่อออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และมีผู้ใช้งานจำนวนมากขึ้นทุกปี ผลการศึกษาขององค์การยูนิเซฟ (UNICEF) ในปี ค.ศ. 2018 พบว่า ทุก ๆ วัน มีเด็กทั่วโลกจำนวนมากกว่า 175,000 คน ใช้สื่อออนไลน์เป็นครั้งแรก หรือมีเด็กใช้สื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นวันละ 2 คน และยังพบว่า 1 ใน 3 ของผู้ใช้สื่อออนไลน์เป็นเด็กและเยาวชน เช่นเดียวกับผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 เยาวชนในวัย 19 - 25 ปี (Gen Y) มีชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าวัยอื่น รองลงมาคือ เยาวชนอายุต่ำกว่า 19 ปี (Gen Z)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้านโทรคมนาคมและโทรศัพท์มือถือทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย แต่ก็มีความเสี่ยงในการใช้สื่อออนไลน์ที่มีต่อผู้ใช้ รวมถึงเด็กและเยาวชนที่อาจจะใช้สื่อออนไลน์ในขณะที่ไม่อยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง ก่อให้เกิดภัยออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การล่อลวง ชักจูงเด็กเพื่อเตรียมกระทำความผิด การกลั่นแกล้งหรือการกระทำความผิดทางออนไลน์ การล่วงละเมิดทางเพศ การละเมิดสิทธิเด็ก การโพสต์หรือส่งต่อข้อมูลที่เป็นข่าวลวง ข่าวปลอม เป็นต้น



นิเวศสื่อคืออะไร

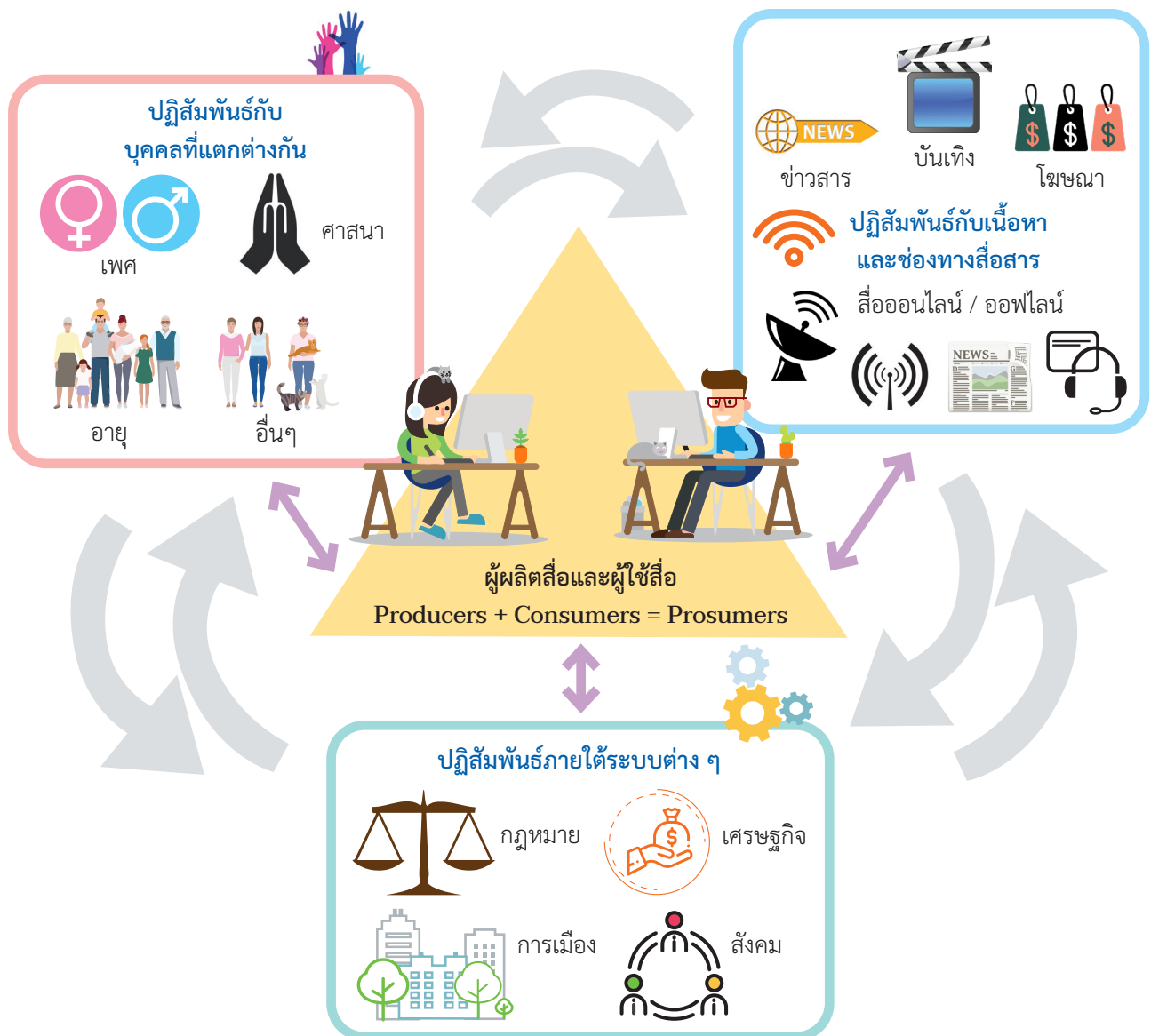
ทุกคนคงเคยเรียนเรื่องระบบนิเวศในวิชาวิทยาศาสตร์กันมาแล้ว ซึ่งระบบนิเวศในธรรมชาตินั้นจะพูดถึงเรื่องความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตที่อาศัยอยู่ร่วมกัน แต่ในที่นี้เราจะทำความรู้จัก “นิเวศสื่อ” กันบ้างว่าคืออะไร

นิเวศ แปลว่า บ้าน บ้านก็จะประกอบด้วยครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กัน อาศัยอยู่ร่วมกันในสถานที่หนึ่ง นิเวศสื่อ (media ecosystem) จึงเป็นระบบการสื่อสารที่ผู้คน สื่อ และเทคโนโลยีต่างเชื่อมโยงและมีปฏิสัมพันธ์ หากมีสิ่งใดเกิดการเปลี่ยนแปลงก็จะส่งผลกระทบกับสิ่งอื่นในระบบด้วยไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ

ระบบนิเวศสื่อ เป็นระบบการสื่อสารที่มีผู้คนเป็นศูนย์กลาง และผู้คนในยุคดิจิทัลเป็นทั้งผู้รับสื่อ ผู้ใช้สื่อ และผู้สร้างเนื้อหาสาระผ่านสื่อ โดยทุกการกระทำในทุกบทบาทก็มีการปฏิสัมพันธ์กับหน่วยต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ ความสนใจ และลักษณะอื่น ๆ เช่น คนที่อยู่ในช่วงวัยที่ต่างกัน คนที่นับถือศาสนาต่างกัน
- 2) ปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา ช่องทางสื่อสาร เทคโนโลยีการสื่อสาร ที่มีทั้งเนื้อหาที่เป็นข่าวสาร บันเทิง โฆษณา ที่ส่งผ่านมาจากช่องทางต่าง ๆ ที่พัฒนาตามเทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวหน้า
- 3) ปฏิสัมพันธ์กับระบบต่าง ๆ เช่น ระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมือง ระบบกฎหมาย และการกำกับดูแล รวมถึงระบบสังคม วัฒนธรรม และชุมชนทั้งบนโลกทางกายภาพ และบนโลกไซเบอร์





ทำไมเราต้องเข้าใจเรื่อง “นิเวศสื่อ”

เราทุกคนเป็นศูนย์กลางและเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศสื่อที่มีการใช้สื่อ ผลิตความหมายในระบบการสื่อสาร หากเกิดความไม่สมดุลในนิเวศสื่อก็จะเกิดวิกฤติขึ้นและก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ อาทิ การสื่อสารที่ระรานหรือกลั่นแกล้งกัน การสื่อสารโดยขาดความตระหนักและความเคารพในความเป็นมนุษย์กับคนที่มีความแตกต่าง การเผยแพร่และกระจายข่าวปลอม

การทำให้ระบบนิเวศสื่อมีความสมดุลได้อย่างยั่งยืนนั้น ตัวเราเองควรมีความเข้าใจธรรมชาติของสื่อ มีความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล มีทักษะการคิด วิเคราะห์ การเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในการสื่อสาร และใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตระหนักถึงผลกระทบต่อนตนเองและสังคม นอกจากนี้ หน่วยอื่น ๆ ในระบบนิเวศสื่อก็ควรมีบทบาทและหน้าที่ร่วมสร้างความสมดุลด้วย เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันทางการเมือง สถาบันทางการศึกษา ผู้ผลิตสื่อ ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มสื่อ ผู้นำและคนในชุมชน หน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชน และองค์กรภาคประชาสังคม



กิจกรรมที่ 2 | ทักษะในศตวรรษที่ 21

1. ผลการเรียนรู้

- มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล

2. สาระการเรียนรู้

- รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล

3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ

- 3.1 อธิบายผลกระทบและแนวทางแก้ไขความเสี่ยงที่เกิดจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการใช้สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

- ผลกระทบของการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ
- การใช้งานสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

6. สาระสำคัญ

การที่จะดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงนี้ได้ ควรต้องมีทักษะที่จำเป็น ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการรู้เท่าทัน และทักษะการใช้ชีวิต เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัยทั้งตนเองและผู้อื่น

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
2.1	เสี่ยงแค่ไหนถามใจเธอดู	10
2.2	รู้ใช้ เข้าใจความเสี่ยง	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 2.1 เรื่อง ทักษะในศตวรรษที่ 21

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 2.1 - 2.2
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 2.1 ตามจำนวนนักเรียน และใบกิจกรรมที่ 2.2 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 2.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 2.1 - 2.2 และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย โดยใช้คำถามปลายเปิด ในประเด็นดังนี้
 - 1) ในอดีตและปัจจุบัน ทักษะการเรียนรู้มีความสำคัญต่างกันอย่างไร
 - 2) ในอดีตและปัจจุบัน การสร้างสรรค์นวัตกรรมมีความสำคัญต่างกันอย่างไร
 - 3) ในอดีตและปัจจุบัน การสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร
 - 4) ในอดีตและปัจจุบัน ทักษะการใช้ชีวิตที่จำเป็น เหมือนหรือต่างกันอย่างไร
- 8.2.2 ผู้สอนรวบรวมคำตอบของผู้เรียน จากนั้นยกคำตอบที่น่าสนใจเสนอแก่ผู้เรียนอีกครั้ง จากนั้นกล่าวถึงความแตกต่างของสำคัญของทักษะด้านต่าง ๆ ที่มีการดำรงชีวิตในอดีตและปัจจุบัน
- 8.2.3 ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้ที่ 2.1 เรื่อง ทักษะในศตวรรษที่ 21
- 8.2.4 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายสรุปเนื้อหาจากใบความรู้ที่ 2.1
- 8.2.5 ผู้เรียนทำใบกิจกรรมที่ 2.1 เรื่อง เสี่ยงแค่ไหนถามใจเธอดู จากนั้นผู้สอนสรุปผลการสำรวจตนเองตามเกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 2.1 และจัดกลุ่มนักเรียนตามความเสี่ยงในการใช้เทคโนโลยีดังนี้

คะแนนพฤติกรรม	ความเสี่ยง
16-20	ต่ำ
11-15	ปานกลาง
0-10	สูง

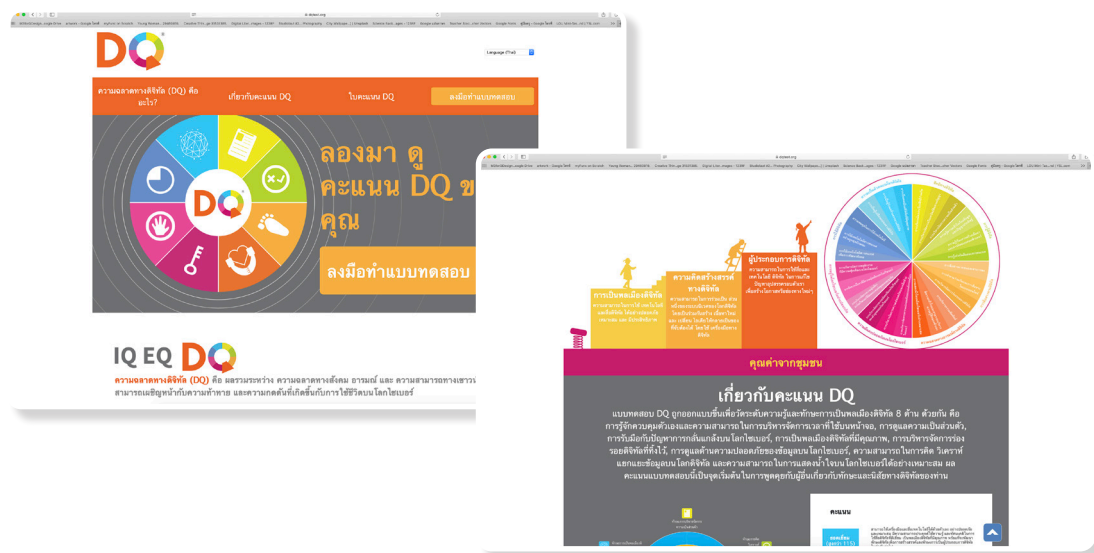
- 8.2.6 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์ผลที่ได้จากการประเมิน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และผู้สอนให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.7 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนอภิปรายในหัวข้อการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รู้ใช้ รู้เข้าใจ รู้สร้างสรรค์ ตามความคิดเห็นของผู้เรียน
- 8.2.8 ผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่กันทำใบกิจกรรมที่ 2.2 เรื่อง รู้ใช้ เข้าใจความเสี่ยง
- 8.2.9 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย และตรวจคำตอบ ใบกิจกรรมที่ 2.2
- 8.2.10 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และการปฏิบัติตนให้ปลอดภัย ในยุคดิจิทัล

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- <https://www.dqtest.org/lang:th/>



11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 ประเด็นคำถามในการนำเข้าสู่บทเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อาจเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือประเด็นปัญหา การใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน
- 11.2 การทำแบบสำรวจตนเองในใบกิจกรรมที่ 2.1 ผู้สอนสามารถปรับให้เป็นรูปแบบออนไลน์ได้ เพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการประมวลผลข้อมูล โดยผลจากการประเมินไม่ใช่เป็นการประเมินผลการเรียน
- 11.3 การทำใบกิจกรรมที่ 2.2 ครูผู้สอนสามารถมอบหมายให้ทำเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มได้ตามความเหมาะสมของบริบทห้องเรียน



 ใบกิจกรรมที่ 2.1

เสี่ยงแค่ไหนถามใจเธอดู

ชื่อ-นามสกุล ชั้น เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของตนเอง

ข้อที่	พฤติกรรม	ใช่	ไม่ใช่
1	ฉันจัดการเวลาในการใช้งานสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้ดี ไม่ส่งผลกระทบต่อ การเรียนหรือการดำเนินชีวิตประจำวัน		
2	ฉันตระหนักว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีทั้งประโยชน์และโทษ		
3	ฉันตระหนักว่าตนเองทิ้งร่องรอยดิจิทัล (digital footprint) ทุกครั้ง ที่เข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีบนอินเทอร์เน็ต		
4	ฉันตั้งรหัสผ่านที่ใช้เข้าถึงบัญชีออนไลน์ให้ปลอดภัย และอัปเดตรหัสผ่าน อย่างสม่ำเสมอทุก ๆ 6 เดือน		
5	ฉัน logout ออกจากบัญชีผู้ใช้ของฉันเสมอ เมื่อใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล ร่วมกับผู้อื่น		
6	ฉันทราบว่ามิชอบฟต์แวร์ หรืออัลกอริทึมอยู่เบื้องหลังการทำงานของ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งส่งผลต่อความคิด ทักษะคิด และการตอบสนอง ของผู้ใช้		
7	ฉันสามารถระบุได้ว่าแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตที่สืบค้นได้ มีความน่าเชื่อถือหรือไม่		
8	ฉันสามารถระบุได้ว่าข้อมูลที่ได้รับเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น		
9	ฉันทราบว่าเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จ อาจสร้างความเสียหาย และนำมาซึ่งผลกระทบที่ร้ายแรงได้		
10	ฉันทราบว่าใคร ๆ จะโพสต์อะไรก็ได้บนโลกออนไลน์ ถึงแม้ไม่ใช่เรื่องจริง ทั้งข้อความ รูปภาพ และวิดีโอ		
11	หากฉันไม่แน่ใจว่าข้อมูลที่พบบนโลกออนไลน์เป็นความจริงหรือไม่ ฉันจะไม่เผยแพร่ หรือส่งต่อข้อมูลนั้น		
12	ฉันทราบว่าข้อมูลลักษณะใดที่ควรหรือไม่ควรแชร์บนโลกออนไลน์		
13	ฉันระมัดระวังในการแชร์ข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์		
14	ฉันทราบความแตกต่างระหว่างการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทาง ที่ปลอดภัย และการใช้อินเทอร์เน็ตสาธารณะ		

ข้อที่	พฤติกรรม	ใช่	ไม่ใช่
15	ฉันทราบวิธีการตั้งค่าความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนการตั้งค่าความปลอดภัยของบัญชีผู้ใช้ในแพลตฟอร์มออนไลน์ประเภทต่าง ๆ		
16	ฉันตระหนักถึงภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ที่อาจเกิดขึ้นได้ เช่น ฟันออนไลน์ สื่อลามก ไวรัส หรือการคุกคามทางเพศ		
17	ฉันทราบวิธีการจัดการและการป้องกันการถูกล่อลวง การพนัน สื่อลามก และภัยคุกคามแฝงบนโลกออนไลน์		
18	ฉันรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงสิทธิ เสรีภาพ ในการแสดงออกบนโลกออนไลน์ และการใช้งานสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล		
19	ฉันศึกษาและทำความเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล		
20	ฉันสามารถใช้งานสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีประสิทธิภาพ		
รวม			



ใบกิจกรรมที่ 2.2

รู้ใช้ เข้าใจความเสี่ยง

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้วิเคราะห์สถานการณ์ต่อไปนี้ และทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่คิดว่าเป็นพฤติกรรมที่มีความเสี่ยง แล้วยกตัวอย่างผลกระทบที่ตามมา

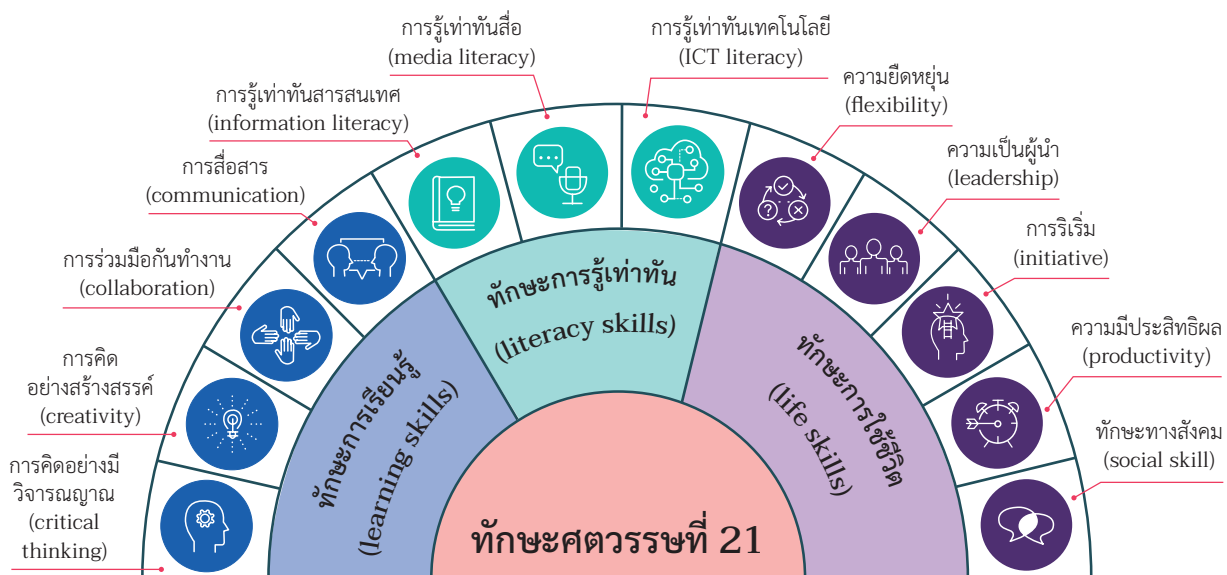
สถานการณ์	ความเสี่ยง	ผลกระทบ	การแก้ไข
1. อาร์ตถ่ายรูปซ้ำ ๆ ของเพื่อนที่โรงเรียน มีผู้กดไลก์ แชร์ภาพและส่งต่อกันไปเป็นจำนวนมาก	☐ สูง ☐ กลาง ☐ ต่ำ		
2. ระวังซื้อบัตรคอนเสิร์ตจากผู้ขายออนไลน์ แต่ผู้ขายขอให้บันทึกการโอนว่า “ไอเทมเกม”	☐ สูง ☐ กลาง ☐ ต่ำ		
3. นนท์โพสต์ภาพแอบถ่ายครูปราณี ขณะสอน พร้อมแคปชั่น “ปราณี แก้มแดง แชร์แล้วจะสอบผ่าน”	☐ สูง ☐ กลาง ☐ ต่ำ		
4. น้ำรินส่งต่อภาพถ่ายชุดว่ายน้ำของตนเองกับกลุ่มเพื่อน และเผลอกดส่งให้คนไม่รู้จักในไลน์	☐ สูง ☐ กลาง ☐ ต่ำ		
5. มานะลงสตอรี่ภาพตนเองในวันเกิดครบรอบอายุ 16 ปี พร้อมเลขบัญชีธนาคารในเฟซบุ๊ก	☐ สูง ☐ กลาง ☐ ต่ำ		



ทักษะในศตวรรษที่ 21

ศตวรรษที่ 21 นับได้ว่าเป็นยุคที่มีความท้าทายในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก ด้านเครื่องมือที่ช่วยประมวลผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งด้านการเปลี่ยนแปลงที่ก้าวกระโดด ซึ่งบางครั้งทำให้ความรู้และทักษะในหลาย ๆ ด้าน ไม่เป็นประโยชน์อีกต่อไป

การที่จะดำเนินชีวิตในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ ควรต้องมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อันประกอบด้วย 12 ทักษะ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการรู้เท่าทัน และทักษะการใช้ชีวิต



1. ทักษะการเรียนรู้

ในยุคที่การเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดเป็นเรื่องธรรมดา จำเป็นจะต้องมีทักษะเพื่อให้พร้อมที่จะเรียนรู้ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ทักษะที่สำคัญมีดังนี้

ทักษะการเรียนรู้ (learning skills)



การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
(critical thinking)



การคิดอย่างสร้างสรรค์
(creativity)



การร่วมมือกันทำงาน
(collaboration)



การสื่อสาร
(communication)

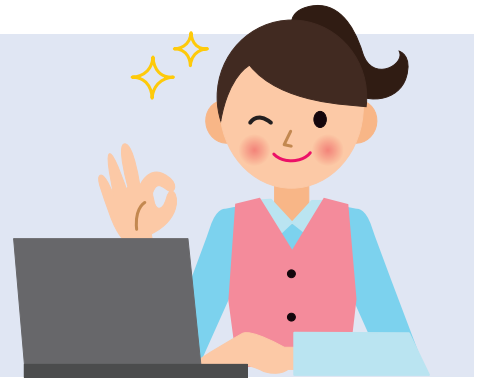
1.1 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เริ่มจากการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถวิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ ที่อยู่ในระบบที่ซับซ้อนได้ และยังสามารถคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล สามารถให้เหตุผลทั้งในเชิงอุปนัย นิรนัย หรือให้เหตุผลแบบอื่น ๆ เพื่อตัดสินใจได้เหมาะสมกับสถานการณ์

เกร็ดน่ารู้

อุปนัย การหาข้อเท็จจริงจากสิ่งที่สังเกต เช่น ที่ผ่านมามนุษย์ตายทุกคน ทำให้สรุปได้ว่ามนุษย์ทุกคนต้องตาย

นิรนัย การหาข้อสรุปจากข้อเท็จจริงที่มี เช่น ถ้าฝนตกแล้วผ้าจะไม่แห้งและรู้ว่าฝนตก ทำให้สรุปได้ว่าผ้าไม่แห้ง



การคิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงความสามารถในการพิจารณาและตัดสินใจ โดยสามารถวิเคราะห์และประเมินความถูกต้องของหลักฐาน ข้อมูล คำกล่าวอ้าง ความเชื่อ ฯลฯ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถวิเคราะห์และประเมินค่าของมุมมองหลัก ๆ ในประเด็นเดียวกัน สามารถสร้างและสังเคราะห์การเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลและคำกล่าวอ้าง สามารถแปลความหมายของข้อมูลและสรุปผลโดยใช้การวิเคราะห์ที่ดีที่สุด รวมทั้งสามารถนำประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้มาใช้ได้อย่างมีวิจารณญาณ

นอกจากนี้ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ยังรวมถึงความสามารถในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาที่เคยพบมาแล้วหรือปัญหาที่ไม่คุ้นเคย โดยใช้กระบวนการแบบเดิมและ/หรือกระบวนการแบบใหม่ สามารถระบุและตั้งคำถามที่มีนัยสำคัญเพื่อทำให้มุมมองต่าง ๆ ของปัญหาชัดเจนขึ้น และนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาที่ดีขึ้น

1.2 การคิดสร้างสรรค์

ทักษะการคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการสร้างแนวคิดใหม่ที่มีคุณค่า ไม่ว่าจะเป็นการต่อยอดแนวคิดเดิม (incremental) หรือแนวคิดใหม่แบบก้าวกระโดด (radical) รวมทั้งสามารถเรียบเรียง จัดเกลา วิเคราะห์ และประเมินแนวคิดที่ได้ เพื่อพัฒนาและใช้ประโยชน์แนวคิดสร้างสรรค์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ยังรวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์แนวคิดควรที่จะสามารถนำแนวคิดไปใช้และสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควรที่จะเปิดกว้างและพร้อมที่จะตอบสนองต่อมุมมองที่หลากหลาย และสามารถนำข้อมูลและผลการตอบรับมาปรับเข้ากับแนวคิดของตนเอง สามารถแสดงให้เห็นถึงความแปลกใหม่ของงานที่สร้างสรรค์และเข้าใจถึงข้อจำกัดของการนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ผู้สร้างสรรค์ควรเข้าใจว่าการสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการที่ยาวนานและต้องทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง เพราะมีโอกาสสำเร็จน้อยและต้องเผชิญความล้มเหลวบ่อยครั้ง ให้มองความล้มเหลวเป็นโอกาสที่จะเรียนรู้ และมุ่งมั่นที่จะพัฒนาต่อไป

สุดท้าย การคิดสร้างสรรค์ต้องสามารถนำมาสร้างเป็นผลงานที่จับต้องได้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาผลงานในสาขานั้น ๆ ต่อไป

1.3 การร่วมมือกันทำงาน

การมีทักษะในการร่วมมือกันทำงาน ต้องแสดงความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพและให้เกียรติซึ่งกันและกัน สามารถยืดหยุ่น ปรับตัว และประนีประนอม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของส่วนรวม มีความรับผิดชอบต่องานที่ทำร่วมกัน ให้คุณค่ากับการมีส่วนร่วมของทุกคนในทีม

1.4 การสื่อสาร

ทักษะการสื่อสารได้อย่างชัดเจน เป็นทักษะที่จำเป็นมากในยุคที่การสื่อสารทำได้ง่ายและมีการสื่อสารจำนวนมากด้วยเหตุนี้ จึงจำเป็นที่จะต้องสามารถเรียบเรียงความคิดออกมาเป็นคำพูด ตัวอักษร หรือ อวัจนภาษา¹ ที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควรที่จะสามารถฟังและเข้าใจความหมายของการพูด ไม่ว่าจะเป็นข้อมูล ความรู้ ค่านิยม อารมณ์ หรือเป้าประสงค์ของผู้พูด สามารถใช้การสื่อสารเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการบอกกล่าว สั่ง กระตุ้น หรือเชิญชวน

ความสามารถในการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเป็นเรื่องสำคัญในยุคดิจิทัล นอกจากที่จะต้องใช้อย่างต่าง ๆ ให้เป็น แล้วยังต้องสามารถประเมินประสิทธิภาพและผลกระทบในการใช้สื่อกับข้อมูลข่าวสารที่มีได้ โดยคำนึงถึงการสื่อสารในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพศ ภาษา และด้านอื่น ๆ

2. ทักษะการรู้เท่าทัน

ในศตวรรษที่ 21 มีการสื่อสารข้อมูลสารสนเทศผ่านสื่อต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก โดยกระทำผ่านเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต

ทักษะการรู้เท่าทัน (literacy skills)



การรู้เท่าทันสารสนเทศ
(information literacy)



การรู้เท่าทันสื่อ
(media literacy)



การรู้เท่าทันเทคโนโลยี
(ICT literacy)

2.1 การรู้เท่าทันสารสนเทศ

การรู้เท่าทันสารสนเทศ แบ่งเป็นการรับข้อมูลและการนำข้อมูลไปใช้ โดยในการรับข้อมูล ต้องสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีวิจารณญาณในการประเมินค่าข้อมูลนั้น ๆ ส่วนการนำข้อมูลไปใช้ ต้องสามารถใช้ได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์กับเหตุการณ์หรือปัญหา สามารถบริหารจัดการข้อมูลที่มาจกหลายแหล่ง รวมถึงความสามารถในการใช้งานข้อมูลได้อย่างถูกต้องตามหลักกฎหมายและจริยธรรม

¹ อวัจนภาษา คือ ภาษาที่ไม่ใช่คำพูดหรือตัวอักษร เช่น ท่าทาง น้ำเสียง รูปภาพ หรือวัตถุ

2.2 การรู้เท่าทันสื่อ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แบ่งเป็นทักษะการวิเคราะห์และทักษะการสร้างสื่อ ในการวิเคราะห์ ควรที่จะเข้าใจว่า สื่อสร้างมาอย่างไร สร้างมาด้วยเหตุผลอะไร และสร้างมาเพื่อจุดประสงค์ใด สามารถที่จะทำความเข้าใจได้ว่าแต่ละบุคคลจะแปลความหมายของสื่ออย่างไร ค่านิยมและมุมมองใดได้รับการสื่อสารหรือถูกละเลย สามารถตรวจสอบได้ว่าสื่อมีอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมอย่างไร รวมทั้งการวิเคราะห์สื่อในเชิงจริยธรรมและกฎหมาย ส่วนการสร้างสื่อ ควรที่จะสามารถเข้าใจและใช้งานเครื่องมือในการสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสม ตามคุณลักษณะและแบบแผน ธรรมเนียมของสื่อประเภทนั้น โดยคำนึงถึงความหลากหลายทางสังคมและสภาพแวดล้อม

2.3 การรู้เท่าทันเทคโนโลยี

ทักษะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี คือความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการค้นคว้า วิจัย เรียบเรียง ประเมินค่า และสื่อสารข้อมูล สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร และสื่อสังคม ในการเข้าถึง จัดการ รวบรวม ประเมิน และสร้างข้อมูลได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้มีบทบาทในสังคมสารสนเทศ รวมทั้งการรับรู้และปฏิบัติตามกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีได้

3. ทักษะการใช้ชีวิต

ลำพังทักษะการคิดและความรู้ด้านเทคนิคไม่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและทำงานในสภาพแวดล้อมปัจจุบัน จึงจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ชีวิตเพื่อช่วยให้ดำเนินชีวิตในสภาพสังคมที่ซับซ้อนได้อย่างมีคุณภาพ

ทักษะการใช้ชีวิต (life skills)



ความยืดหยุ่น
(flexibility)



ความเป็นผู้นำ
(leadership)



การริเริ่ม
(initiative)



ความมีประสิทธิภาพ
(productivity)



ทักษะทางสังคม
(social skill)

3.1 ความยืดหยุ่น

ทักษะความยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นปัญหา ความรับผิดชอบ การกำหนดเวลา และสภาพแวดล้อม รวมทั้งสามารถทำงานได้ในสภาพที่มีความคลุมเครือ และมีการปรับเปลี่ยนลำดับความสำคัญอยู่เสมอ

ทักษะความยืดหยุ่น ยังหมายถึงความสามารถที่จะปรับตัวตามข้อเสนอแนะได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถที่จะจัดการกับความผิดพลาด คำติชม และคำวิจารณ์ได้ดี มีความเข้าใจและสามารถต่อรองและรักษาความสมดุลของมุมมองที่แตกต่างกันเพื่อให้สามารถทำงานต่อไปได้ โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่มีพื้นฐานทางสังคมต่างกัน



3.2 ความเป็นผู้นำ

ทักษะความเป็นผู้นำ หมายถึงความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์ส่วนบุคคลและทักษะในการแก้ปัญหาเพื่อผลักดันและชี้ทางผู้อื่นไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ สามารถที่จะดึงจุดแข็งของแต่ละคนมาทำงานให้บรรลุจุดประสงค์ร่วมกัน สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นทำงานได้อย่างเต็มความสามารถโดยการทำให้เป็นตัวอย่างและไม่คิดถึงตนเอง รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงความมั่นคงในหลักการและพฤติกรรมที่ยึดถือจริยธรรมในการใช้อิทธิพลต่อผู้อื่น และมีความรับผิดชอบต่อสังคมโดยการที่ยึดถือผลประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง

3.3 การริเริ่ม

ทักษะการริเริ่ม เป็นทักษะการทำงานเชิงรุก แบ่งเป็นการบริหารการทำงาน และการวางแผนในการพัฒนาตนเอง ในการบริหารการทำงานนั้น เริ่มจากการตั้งเป้าหมายที่มีเกณฑ์ความสำเร็จ ทั้งความสำเร็จที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ รักษาสมดุลระหว่างเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาว สามารถใช้เวลาและจัดการภาระงานได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งสามารถควบคุม กำหนด จัดลำดับความสำคัญ และทำงานให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนอื่นมาควบคุม

ในการวางแผนเพื่อพัฒนาตนเอง ควรมองหาโอกาสในการเรียนรู้และสะสมประสบการณ์ที่นอกเหนือจากความรู้พื้นฐานหรือความรู้ในห้องเรียน แสดงให้เห็นถึงความริเริ่มที่จะอยากพัฒนาทักษะตนเองเข้าสู่ระดับมืออาชีพ แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต และใช้วิจารณญาณในการพิจารณาประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อใช้เปรียบเทียบกับพัฒนาการในอนาคต

3.4 ความมีประสิทธิภาพ

ทักษะความมีประสิทธิภาพ เป็นทักษะที่ช่วยให้เกิดผลผลิตจากการทำงาน โดยแบ่งออกเป็นการบริหารโครงการและการสร้างผลลัพธ์ การบริหารโครงการเริ่มจากการสร้างจุดหมายในการทำงานและทำให้สำเร็จ แม้ว่าจะมีอุปสรรคหรือแรงกดดัน รวมถึงการจัดลำดับความสำคัญ การวางแผน และการบริหารจัดการงานต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

ในการสร้างผลลัพธ์ ต้องแสดงให้เห็นว่ามีคุณสมบัติที่ดีในการสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณภาพ โดยคุณสมบัติดังกล่าวคือความสามารถที่จะทำงานอย่างสร้างสรรค์และยึดหลักจริยธรรม ความสามารถในการบริหารเวลาและโครงการต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการทำงานหลายอย่างพร้อมกัน ตั้งใจเข้าไปมีส่วนร่วม รวมทั้งมีความตรงต่อเวลาและเชื่อถือได้ นำเสนอตัวตนอย่างมืออาชีพและมีมารยาทที่เหมาะสม ให้ความร่วมมือและร่วมกันทำงานกับทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพและเห็นคุณค่าของความแตกต่างของคนในทีม และร่วมรับผิดชอบในผลลัพธ์ของทีม

3.5 ทักษะทางสังคม

ในยุคปัจจุบันความหลากหลายทางสังคมถูกยอมรับมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ ทักษะทางสังคมที่สำคัญ นอกจากจะเป็นทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นแล้ว ยังต้องมีทักษะที่จะทำงานร่วมกับทีมที่มีความหลากหลายอีกด้วย ในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นควรที่จะรู้ว่าเวลาใดเหมาะที่จะฟัง เวลาใดเหมาะที่จะพูด รักษามารยาท ให้เกียรติผู้อื่น และมีความเป็นมืออาชีพ

นอกจากนี้ในการทำงานกับทีมที่มีความหลากหลาย ต้องเคารพความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรม เปิดกว้างต่อความเห็นและค่านิยม นำความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ทั้งทางด้านคุณภาพของงานและด้านนวัตกรรม





กิจกรรมที่ 3 | การสื่อสาร

1. ผลการเรียนรู้
 - สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ
2. สาระการเรียนรู้
 - การสื่อสารและองค์ประกอบของการสื่อสาร
 - การสื่อสารยุคดิจิทัล
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 แยกองค์ประกอบของการสื่อสาร
 - 3.2 บอกผลกระทบของการสื่อสารยุคดิจิทัล
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

6. สารสำคัญ

การสื่อสารยุคดิจิทัลเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ อาจสื่อสารด้วยข้อความ ภาพ เสียง หรืออาจมีทั้งข้อความภาพ และเสียงไปพร้อมกัน โดยอาศัยการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต รูปแบบการสื่อสารยุคดิจิทัล ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ โปรแกรมแชต (chat) วิดีโอสตรีมมิง (video streaming) วิดีโอถ่ายทอดสด (lives video) ฯลฯ โดยการสื่อสารประกอบด้วย ผู้ส่งสาร ข้อมูลข่าวสาร สื่อหรือช่องทาง ผู้รับสาร และโพรโทคอล

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

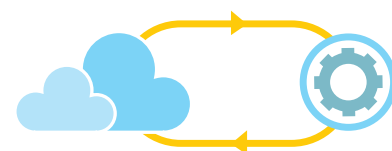
ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
3.1	การสื่อสารยุคดิจิทัล	30

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 3.1 เรื่อง องค์ประกอบของการสื่อสาร

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 3.1
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม



8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 3.1 ตามจำนวนกลุ่ม

8.1.2 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 3.1 และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

8.2.1 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน แล้วดูคลิปวิดีโอ เกมบอกต่อ (Chinese whisper) โดยเปิดจาก <https://vt.tiktok.com/ZSJYt5yfg/> หรือ <https://youtu.be/ilZuT7Gy0Qw>

8.2.2 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นว่า “นอกจากความสนุกสนานที่ได้รับแล้ว เกมนี้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องอะไรบ้าง”

แนวการตอบ

ปัญหาที่เกิดจากการสื่อสาร เช่น

- การส่งต่อสาร
- ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของผู้รับสารก่อนส่งต่อ
- การเพิ่มเติมข่าวสารของผู้รับสารก่อนส่งต่อ

8.2.3 ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามให้ผู้เรียนว่า “การเล่นเกมบอกต่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้นต้องปรับปรุงอะไรบ้าง”

แนวการตอบ

- แสดงท่าทางให้ชัด และชัดเจนขึ้น
- อาจมีการจำท่าทาง โดยการทวนท่าทางก่อนไปบอกต่อ

8.2.4 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 3.1 เรื่อง องค์ประกอบของการสื่อสาร

8.2.5 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มพิจารณาว่า “เกมบอกต่อมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสารอย่างไร”

แนวการตอบ

■ การเล่นเกมสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสาร คือ

- คนแสดงท่าทาง เป็น ผู้ส่งสาร
- คนจำทำไปบอกต่อ เป็น ผู้รับสาร
- ท่าทาง เป็น สาร
- การมอง เป็น สื่อหรือช่องทาง
- การแสดงท่าทางโดยไม่ให้พูด เป็น ข้อตกลงหรือโปรโตคอล

*ผู้สอนอาจเสริมว่า เกมบอกต่อ เป็นการสื่อสารทางเดียว

8.2.6 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับองค์ประกอบของการสื่อสาร

8.2.7 ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ให้ผู้เรียนช่วยกันบอกว่า พฤติกรรมของผู้คนในเมืองใหญ่ เช่น กรุงเทพฯ (ประเทศไทย) ปารีส (ฝรั่งเศส) ลอนดอน (อังกฤษ) นิวยอร์ก (อเมริกา) ที่ได้รับผลกระทบจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างไปจากเดิมอย่างไร โดยยกตัวอย่างก่อนปิดเมือง และช่วงที่มีการปิดเมือง เช่น การกินอาหารก่อนปิดเมืองจะออกไปกินที่ร้าน แต่ช่วงปิดเมืองจะสั่งอาหารมากินที่บ้าน

8.2.8 ผู้เรียนช่วยกันยกตัวอย่างเครื่องมือ วิธีการ หรือระบบที่ใช้ในช่วงปิดเมืองของแต่ละตัวอย่าง กิจกรรม แล้วร่วมกันพิจารณาคำตอบว่าจัดอยู่ในรูปแบบการสื่อสารยุคดิจิทัลหรือไม่ หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำใบกิจกรรมที่ 3.1 เรื่อง การสื่อสารยุคดิจิทัล

8.2.9 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำตอบ

8.2.10 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายพร้อมสรุปเกี่ยวกับองค์ประกอบของการสื่อสาร

9. การวัดและประเมินผล

9.1 ตรวจสอบคำตอบจากการทำใบกิจกรรม

9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- คลิปวิดีโอตัวอย่างเกมบอกต่อ <https://vt.tiktok.com/ZSJYt5yfg/> หรือ <https://youtu.be/ilZuT7Gy0Qw>

11. ข้อเสนอแนะ

11.1 แนวการตอบและตัวอย่างสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์และบริบทของผู้เรียนได้

11.2 เกมบอกต่อสามารถให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเกมด้วยตนเองได้ขึ้นกับเวลาที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้

◎ ใบกิจกรรมที่ 3.1

การสื่อสารยุคดิจิทัล

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

1. สถานการณ์ “เด็กหญิงน้อยรับชมรายงานสถานการณ์ โควิด-19 ของศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 (ศบค.) แบบรับชมย้อนหลังทางยูทูบ” ให้นักเรียนพิจารณาว่าเป็นการสื่อสารหรือไม่ พร้อมให้เหตุผล ถ้าใช่ ให้ออกองค์ประกอบของการสื่อสารจากสถานการณ์ดังกล่าว

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. จากสถานการณ์การปิดเมืองและรักษาระยะห่างทางสังคมเนื่องจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ให้ระบุองค์ประกอบของการสื่อสารของกิจกรรมในตารางต่อไปนี้

กิจกรรม	องค์ประกอบของการสื่อสาร				
	ผู้ส่งสาร	ผู้รับสาร	สื่อ/ช่องทาง	สาร	ข้อตกลงในการดำเนินกิจกรรมให้สำเร็จหรือ โปรโตคอล
ออกกำลังกาย	เทรนเนอร์ ออกกำลังกาย	คนออกกำลังกาย	youtube	ท่าออกกำลังกาย	ให้ทำตามทางตามเทรนเนอร์
การสั่งอาหาร					
การประชุม					
การซื้อสินค้า					
การเรียนรู้					

3. ให้นักเรียนบอกผลกระทบของการสื่อสารยุคดิจิทัลมา 3 ข้อ

.....

.....

.....

.....

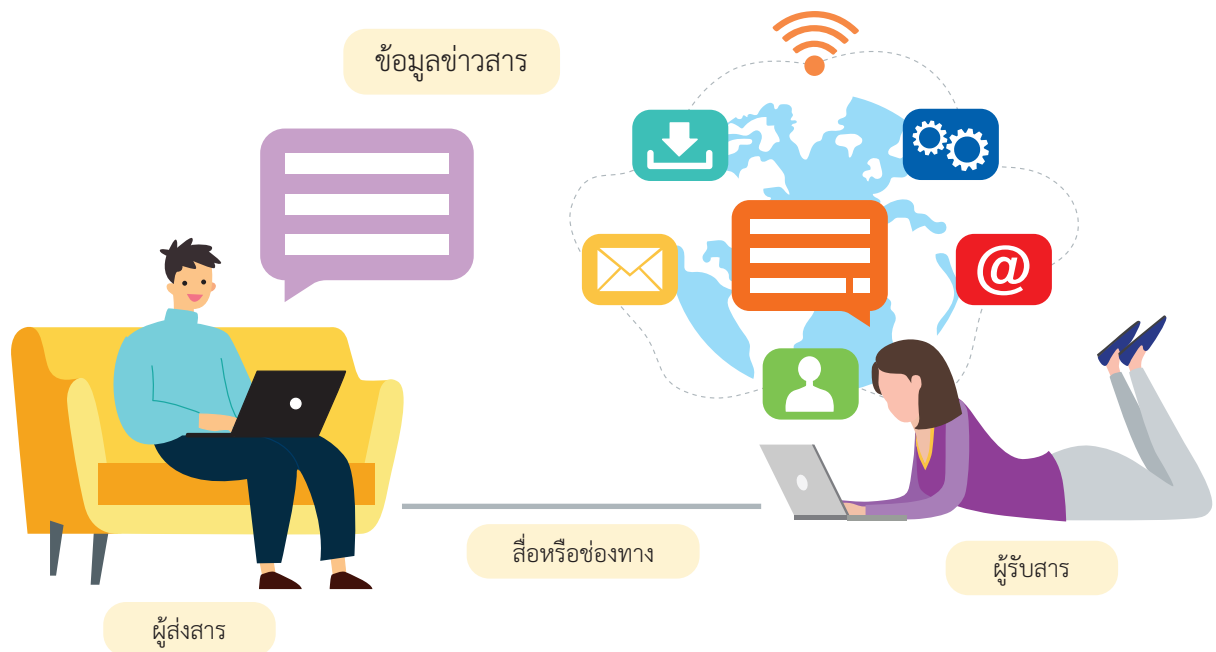


องค์ประกอบของการสื่อสาร



การดำรงชีวิตของมนุษย์ที่อยู่รวมตัวกันเป็นสังคม จำเป็นต้องมีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นหรือกลุ่มบุคคลในสังคม เพื่อถ่ายทอดความคิด ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ระหว่างกัน การสื่อสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการประสานความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสังคม ช่วยสร้างความเข้าใจในการปฏิบัติงาน การทำธุรกิจต่าง ๆ ช่วยสืบทอดวัฒนธรรมประเพณี สะท้อนให้เห็นภาพความเจริญรุ่งเรืองวิถีชีวิตของผู้คน พัฒนาความเจริญก้าวหน้าทั้งในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี คุณธรรมและจริยธรรม ตลอดจนช่วยธำรงสังคมให้อยู่ร่วมกันอย่างปกติสุข

การสื่อสารมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในยุคโบราณมีการวาดภาพแสดงอิริยาบถ และสิ่งต่าง ๆ เพื่อสื่อสารให้บุคคลอื่นเข้าใจ ต่อมา มีการกำหนดภาษาพูด การประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่อใช้ในการสื่อสาร สำหรับวิธีการสื่อสารเมื่อสังคมเริ่มใหญ่ขึ้นและระยะทางเริ่มไกลขึ้นก็มีการพัฒนามาตามลำดับ โดยเริ่มจากใช้นกพิราบ ม้าเร็ว พาหนะต่าง ๆ การใช้จดหมาย โทรเลข การใช้โทรศัพท์ จนถึงยุคปัจจุบันที่มีระบบอินเทอร์เน็ตทำให้วิธีการสื่อสารเปลี่ยนเป็นการส่งอีเมล หรือแชตผ่านไลน์



องค์ประกอบการสื่อสาร มีดังนี้

1. **ผู้ส่งสาร (sender)** หมายถึง บุคคล กลุ่มบุคคล หน่วยงาน หรือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการส่งสาร ผู้ส่งสารถือเป็นองค์ประกอบแรกที่ทำให้เกิดกระบวนการสื่อสาร เป็นต้นทางของการสื่อสารข้อมูล ผู้ส่งสารจะต้องมีความเข้าใจในสารที่จะสื่อออกไปอย่างแจ่มแจ้ง มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเพราะมีหน้าที่ในการสร้างข้อมูลให้อยู่ในรูปสัญลักษณ์ เช่น ภาษา กิริยาท่าทาง นอกจากนี้ยังต้องเข้าใจถึงความสามารถและความพร้อมของผู้รับสาร เพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกวิธีการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
2. **ข้อมูลข่าวสาร (message)** หมายถึง ข้อมูล เรื่องราว ความคิด ความรู้ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้ส่งสารต้องการส่งไปให้ผู้รับสาร โดยข้อมูลข่าวสารนั้นประกอบด้วยเนื้อหาของสาร และรูปแบบของสาร เนื้อหาของสารอาจเป็นข้อเท็จจริงที่เป็นองค์ความรู้ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นความจริง หรือข้อคิดเห็นส่วนตัวของผู้ส่งสารซึ่งอาจจริงหรือไม่จริงก็ได้ ส่วนรูปแบบของสารอาจเป็นภาษาพูด ภาษาเขียน หรืออยู่ในรูปที่ไม่เป็นถ้อยคำ เช่น กิริยา ท่าทาง สัญลักษณ์ และสัญญาณต่าง ๆ
3. **ผู้รับสาร (receiver)** หมายถึง บุคคล กลุ่มบุคคล ซึ่งเป็นจุดหมายปลายทางที่ผู้ส่งสารต้องการให้ไปถึง ถ้าผู้รับสารตอบสนองได้ตรงกับความต้องการของผู้ส่งสาร ก็แสดงว่าการสื่อสารสำเร็จ
4. **สื่อหรือช่องทาง (media or channel)** หมายถึง สื่อหรือวิธีที่เป็นตัวกลางในการส่งสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร เช่น นกพิราบ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์
5. **โพรโทคอล (protocol)** หมายถึง กฎระเบียบหรือวิธีการที่ใช้ในการสื่อสารให้สามารถเข้าใจคุยกันรู้เรื่อง โดยเป็นข้อตกลงระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โพรโทคอลเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสื่อสารในยุคปัจจุบันเพราะการส่งข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังอีกเครื่องหนึ่งจำเป็นต้องมีซอฟต์แวร์ ทำให้การสื่อสารข้อมูลเป็นไปตามโปรแกรมที่กำหนด



กิจกรรมที่ 4 | ความคล่องตัวในการสื่อสาร

1. ผลการเรียนรู้
 - มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล
2. สาระการเรียนรู้
 - ความคล่องตัวในการสื่อสาร
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 วิเคราะห์การใช้ความคล่องตัวในการสื่อสาร
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 -



6. สำคัญ

การสื่อสารยุคดิจิทัลจำเป็นต้องใช้ความคล่องตัวในการสื่อสาร (agility) ซึ่งเป็นความสามารถและกระตือรือร้นในการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ได้อย่างรวดเร็วเพื่อทำความเข้าใจในการตัดสินใจและแก้ปัญหาใหม่ ๆ ได้

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
4.1	เรียนรู้พัฒนาอาชีพ	15

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 4.1 เรื่อง ความคล่องในการสื่อสาร

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 4.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 4.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 4.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 สลาก 4 อาชีพ ได้แก่ ยูทูบเบอร์ นักแคสต์เกม แต่งนิยายขายออนไลน์ ขายของออนไลน์
- 8.1.4 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 4.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

8.2.1 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า

- 1) ผลกระทบเมื่อเกิดวิกฤตต่าง ๆ เช่น วิกฤตโรคระบาดโควิด-19 (พ.ศ. 2563) วิกฤตน้ำท่วมใหญ่ (พ.ศ. 2554) เท่าที่ผู้เรียนทราบเกิดอะไรขึ้นบ้าง

ตัวอย่างคำตอบ

- การตกราง
- การหางาน/อาชีพใหม่
- ต้องหารายได้เสริม
- การคมนาคมไม่สะดวก
- ขาดแคลนอาหาร และยา
- อื่น ๆ เช่น อาชญากรรม การฆ่าตัวตาย ฯลฯ

2) สมมติว่าผู้เรียนเป็นผู้ได้รับผลกระทบ จะทำอาชีพหรืองานอะไร เพื่อสร้างรายได้

ตัวอย่างคำตอบ

- ยูทูบเบอร์
- นักแคสต์เกม
- แต่งนิยายขายออนไลน์
- ขายของออนไลน์
- ผู้ผลิตสินค้าที่จำเป็น เช่น ถุงทราย ผลิตภัณฑ์ทำความสะอาด หน้ากากผ้า ลูกบอลจุลินทรีย์ (EM ball)
- รับส่งอาหารและสินค้า

8.2.2 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 4.1 เรื่อง ความคล่องตัวในการสื่อสาร แล้วร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการศึกษาใบความรู้

8.2.3 ผู้เรียนดูคลิปตัวอย่างอาชีพแปลกใหม่ แล้วช่วยกันสรุปการใช้ความคล่องตัวในการสื่อสารในแต่ละด้าน

ตัวอย่าง อาชีพนักทำเอกสารสรุปบทเรียนจากคลิปวิดีโอ https://youtu.be/HnA_nbUsQCI

องค์ประกอบ	สถานการณ์/พฤติกรรม
การรู้จักตนเอง	• เป็นคนชอบเขียน • อ่านหนังสือแล้วชอบเขียนสรุป เพราะช่วยให้มีสมาธิ • รู้สึกสนุกในการเขียนและตกแต่งเอกสารสรุปบทเรียน
ความคล่องตัวด้านความคิดและจิตใจ	ได้รับคำชมด้านลายมือจากเด็กที่สอนพิเศษ และได้รับคำแนะนำให้ทำสรุปขาย
ความคล่องตัวด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	การรับฟังข้อคิดเห็นของผู้อื่น เช่น ตอนเริ่มทำสรุปเอกสาร การทำแจกครั้งแรกเพื่อโฆษณางาน
ความคล่องตัวต่อการเปลี่ยนแปลง	ปรับเปลี่ยนตัวเองจากความฝันที่อยากเป็นดีไวเตอร์ เป็นนักเขียนเอกสารสรุปบทเรียน
ความคล่องตัวมุ่งสู่ผลลัพธ์	พยายามทำเอกสารที่ดี และตรงกับจุดประสงค์ของนักเรียน ทำให้สามารถขายเอกสารได้

8.2.4 ผู้สอนให้สถานการณ์ว่า ผู้เรียนประสบวิกฤตโรคระบาดร้ายแรงทำให้ต้องการประกอบอาชีพสร้างรายได้ โดยศึกษาจากตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จช่วงวิกฤตโควิด-19 ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาจับสลากรับอาชีพตัวอย่าง ดังนี้

แม่ค้าปั้นกะหรี่ปั๊ป https://youtu.be/SgsGL8a5vmo	ซูโม่ขนมโตเกียวกะทิสด https://youtu.be/TLy5ic4byIo
ต้นขายเสื้อผ้าออนไลน์ https://youtu.be/B14CfIZbzqg	คาเฟ่ฮาลาลฟิวชั่นไทย+อินเดีย https://youtu.be/70yjKLRG01M

- 8.2.5 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษาคลิบวิดีโออาชีพตัวอย่างที่ได้รับ แล้วพิจารณาในประเด็นความคล่องตัวในการสื่อสารด้านต่าง ๆ จากนั้นทำใบกิจกรรมที่ 4.1 เรื่อง การเรียนรู้พัฒนาอาชีพ
- 8.2.6 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนให้นำเสนอสถานการณ์ หรือพฤติกรรมของแต่ละองค์ประกอบ
- 8.2.7 ผู้เรียนและผู้สอนช่วยกันสรุปความคล่องตัวในการสื่อสาร

9. การวัดและประเมินผล

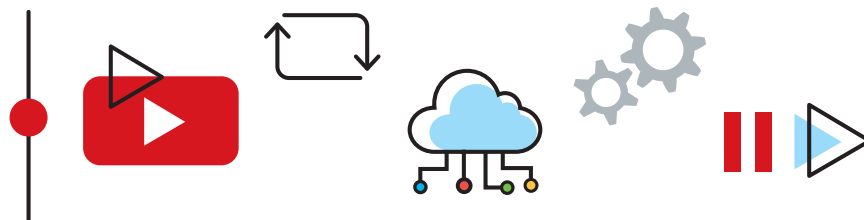
- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- นักทำชีทสรุปบทเรียน อาชีพเล็ก ๆ แต่รายได้ไม่เล็ก https://youtu.be/HnA_nbUsQCI
- วิกฤตสร้างอาชีพใหม่ จากเจ้าแม่ปั้น Event สู่แม่ค้าปั้นกะหรี่ปั๊ป <https://youtu.be/SgsGL8a5vmo>
- เปลี่ยนไลฟ์สไตล์ธรรมดาเป็นของทอด ก็สร้างยอดขายได้สุดปัง!! <https://youtu.be/SgsGL8a5vmo>
- ต้นขายเสื้อผ้าออนไลน์ คลิปเดียวทำรายได้เกือบ 100,000 บาท! <https://youtu.be/B14CfIZbzqg>
- กลยุทธ์สร้างโอกาสในวิกฤต ทำยอดขายเพิ่ม 20 เท่า <https://youtu.be/70yjKLRG01M>

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 ผู้สอนอาจเตรียมตัวอย่างอาชีพเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนตัวอย่างอาชีพที่ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน และเหมาะสมกับผู้เรียน
- 11.2 ถ้ามีเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพียงพออาจเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนออาชีพที่สนใจ และตรงกับประเด็นที่ต้องการให้ศึกษา



◎ ใบกิจกรรมที่ 4.1

เรียนรู้พัฒนาอาชีพ

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้ววิเคราะห์พฤติกรรมที่สอดคล้องกับความคล่องตัวในการสื่อสารแต่ละด้าน

สถานการณ์ สมมติว่านักเรียนประสบวิกฤตโรคระบาดร้ายแรง ทำให้ต้องการประกอบอาชีพสร้างรายได้ โดยศึกษาจากตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จช่วงวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 จากวิดีโออาชีพตัวอย่างผู้ประกอบอาชีพที่ประสบความสำเร็จ แสดงพฤติกรรมหรืออยู่ในสถานการณ์แบบใด

อาชีพใหม่ที่นักเรียนได้รับมอบหมายหรือที่นักเรียนสนใจ คือ

ความคล่องตัว	สถานการณ์/พฤติกรรม
การรู้จักตนเอง	
ความคล่องตัวด้านความคิดและจิตใจ	
ความคล่องตัวด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	
ความคล่องตัวต่อการเปลี่ยนแปลง	
ความคล่องตัวมุ่งสู่ผลลัพธ์	



ความคล่องตัวในการสื่อสาร

การสื่อสารยุคดิจิทัล คือ กระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งทุกคนสามารถเป็นทั้งผู้ส่งสาร ผู้รับสาร และเป็นผู้สร้างสารที่อาจเป็นทั้งภาพ เสียง และข้อความ โดยรูปแบบการสื่อสารยุคดิจิทัลมีหลายรูปแบบ เช่น เว็บไซต์ โปรแกรมแชต วิดีโอสตรีมมิง วิดีโอถ่ายทอดสด ซึ่งทำให้เกิดนิเวศสื่อ

ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องมีทักษะการสื่อสาร เช่น ความคล่องตัว เพื่อใช้ในการเรียนรู้การสื่อสารให้เข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อใช้ในการสร้างนวัตกรรมจากข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มากมาย ตลอดจนต้องรู้จักวางตัวให้เหมาะสม เพื่อความปลอดภัยจากการสื่อสารในโลกดิจิทัล

ความคล่องตัวในการสื่อสาร (agility) คือ ความสามารถและกระตือรือร้นในการศึกษาวิเคราะห์ปัญหา ในสถานการณ์ใหม่ได้อย่างรวดเร็วเพื่อทำความเข้าใจ ทำให้สามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาใหม่ ๆ ได้ ความคล่องตัว มีอยู่ 5 ด้านได้แก่

1. **การรู้จักตนเอง (self awareness)** หมายถึง การที่ต้องรู้จักตัวเองอย่างชัดเจน รู้จุดแข็งและจุดอ่อน ของตนเอง ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นในการแสดงตน หรือทำกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่ รู้จักตนเอง รับฟังข้อเสนอแนะ สะท้อนผลงานตัวเอง การบริหารจัดการอารมณ์ และองค์ความรู้ของตนเอง
2. **ความคล่องตัวด้านความคิดและจิตใจ (mental agility)** หมายถึง การมีความอยากรู้อยากเห็น ในเรื่องที่ซับซ้อนและสถานการณ์ใหม่ที่เผชิญในชีวิตประจำวัน และสามารถสร้างแนวทางในการแก้ปัญหาอย่าง มีประสิทธิภาพ ปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น การมองภาพกว้างของปัญหา ความสามารถเชื่อมโยง การรู้ลึกจริงในทุสถานการณ์ ความซับซ้อน และความสามารถบริหารจัดการความเสี่ยง
3. **ความคล่องตัวในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (people agility)** หมายถึง ความเข้าใจคุณค่าการทำงาน ของบุคคลอื่น การเปิดใจและรับฟังคนกลุ่มใหม่ การอ่านและเข้าใจบุคคลอื่น และเรียนรู้วิธีการใหม่ ๆ ปัจจัย ที่สำคัญ ได้แก่ การเปิดใจ การยอมรับความสามารถของคนอื่น การเข้าใจสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา การมีมนุษยสัมพันธ์ การบริหารความขัดแย้ง และการสนับสนุนให้ผู้อื่นทำงานสำเร็จ
4. **ความคล่องตัวต่อการเปลี่ยนแปลง (changes agility)** หมายถึง การยอมรับการเปลี่ยนแปลง การเข้าใจ ว่าสิ่งที่ดีที่สุดในวันนี้อาจไม่ใช่สิ่งที่ดีที่สุดในอนาคต มุ่งหาเหตุผลที่ดีของความเสี่ยง เมื่อต้องเผชิญกับความเสี่ยง ปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การมีวิสัยทัศน์ การชอบการทดลอง การบริหารนวัตกรรม และการเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลง
5. **ความคล่องตัวมุ่งสู่ผลลัพธ์ (results agility)** หมายถึง การรวมพลังมุ่งสู่เป้าหมายของงานถึงแม้ จะเป็นงานใหม่และงานยาก ต้องพร้อมจะเผชิญกับความยุ่งยากเพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จ ปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่ ความมุ่งมั่น ความสมบูรณ์ของแหล่งข้อมูล ความพร้อมในปัจจุบัน และการสร้างแรงจูงใจผู้อื่น



กิจกรรมที่ 5 | สื่อสารอย่างสร้างสรรค์

1. ผลการเรียนรู้
 - สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ
2. สาระการเรียนรู้
 - ความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 สื่อสารอย่างชาญฉลาด มีกาลเทศะ ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคม
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
 - ทักษะการคิดสร้างสรรค์
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 - นิเวศสื่อ และองค์ประกอบการสื่อสาร

6. สารสำคัญ

การประสบความสำเร็จในการสื่อสารขึ้นอยู่กับสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยต้องคำนึงถึงการส่งและรับข้อความอย่างถูกต้อง โดยข้อความที่สื่อสารต้องถูกต้อง ใช้ภาษาชัดเจน กระชับ มีลำดับขั้นตอน ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคม แยกแยะสาระสำคัญของเนื้อหาที่สื่อสาร คิดบวก พิจารณาความจำเป็นของเนื้อหาที่จะสื่อสาร และสื่อสารถูกกาลเทศะเหมาะสมกับวัย เพศ อาชีพ รวมทั้งบริบทอื่น ๆ ของผู้รับสาร สำหรับการสื่อสารที่ไม่สามารถโต้ตอบทันที จะต้องมีการนำเสนอเนื้อหาที่ครบถ้วนและน่าสนใจ เพื่อให้ประสบความสำเร็จ

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
5.1	ยิ่งเขียวยิ่งปิง	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 5.1 เรื่อง การสื่อสารอย่างชาญฉลาดในโลกออนไลน์

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 5.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 5.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 5.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 5.1 และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน จากนั้นผู้สอนถามผู้เรียนว่า “โฆษณาจากสื่อต่าง ๆ ทั้งจากโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย มีการสื่อสารกับนักเรียนอย่างไร ที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ให้ยกตัวอย่างพร้อมอธิบาย”
(แนวคำตอบ ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง กระชับ และชัดเจน มีเทคนิคการนำเสนอที่น่าสนใจ ใช้ภาษาถูกต้อง)
- 8.2.2 ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมว่า “โฆษณาจากสื่อต่าง ๆ จะมีผู้ที่คิดวิธีสื่อสารกับผู้ชมให้มีความน่าสนใจ สามารถโน้มน้าวผู้ชมให้คล้อยตาม ซึ่งผู้ที่ทำหน้าที่เหล่านี้ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ และมีความฉลาดในการสื่อสาร จึงจะทำให้โฆษณาที่คิดมานั้นประสบผลสำเร็จ”
- 8.2.3 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายว่า หากต้องการสื่อสารกับเพื่อนในโรงเรียน จะมีวิธีการสื่อสารอย่างไร

- 8.2.4 ผู้สอนยกตัวอย่างสถานการณ์ว่า “ในการแข่งขันกีฬาต้องมีกองเชียร์เพื่อให้กำลังใจนักกีฬา ซึ่งต้องมีกองเชียร์ขึ้นอฒจรรย์และร้องเพลงเชียร์ มีรุ่นน้องหลายคนไม่ให้ความร่วมมือในการเชียร์ เนื่องจากต้องซ้อมทุกเย็น ร้องเพลงจนเจ็บคอ และต้องอยู่กลางแจ้งเป็นเวลานาน” จากสถานการณ์ดังกล่าว จะโน้มน้าวให้รุ่นน้องมาซ้อมเชียร์อย่างไร
- 8.2.5 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษา ใบความรู้ที่ 5.1 เรื่อง การสื่อสารอย่างชาญฉลาดในโลกออนไลน์ แล้วร่วมกันทำใบกิจกรรมที่ 5.1 เรื่อง ยิ่งเชียร์ยิ่งปัง
- 8.2.6 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนนำเสนอคำตอบในใบกิจกรรมที่ 5.1 โดยให้เพื่อนร่วมกลุ่มอภิปราย
- 8.2.7 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกับผู้อื่น

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

-

11. ข้อเสนอแนะ

-







การสื่อสารอย่างชาญฉลาดในโลกออนไลน์

ความสำเร็จในการสื่อสาร ขึ้นอยู่กับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ในปัจจุบันถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก แต่ต้องคำนึงถึงการส่งและรับข้อความอย่างถูกต้อง สำหรับการสื่อสารที่ไม่สามารถโต้ตอบทันที จะต้องมีการนำเสนอเนื้อหาที่ครบถ้วนและน่าสนใจ เพื่อให้การสื่อสารประสบความสำเร็จ

ข้อควรคำนึงถึงในการสื่อสารมีดังนี้

1. ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง โดยหาข้อมูลที่มากเพียงพอ เพื่อประกอบการสรุปหรือสื่อสารที่ถูกต้อง
2. ใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน กระชับ มีลำดับขั้นตอน และง่ายต่อการทำความเข้าใจ ซึ่งให้พิจารณาในประเด็น “ใคร” “ทำอะไร” “เมื่อไหร่” “ที่ไหน” “ทำไม” และ “อย่างไร” ควรใช้ศัพท์ที่ชัดเจนเข้าใจง่าย หากเนื้อหา ยาวให้แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ตรวจสอบไวยากรณ์และการสะกดคำ การใช้โทนเสียงในการสื่อสารสำหรับการพิมพ์ข้อความ ควรระมัดระวังการเน้นคำ หรือใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น หากใช้ภาษาอังกฤษตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งประโยค หรือคำในอีเมล จะเปรียบเหมือนการตะโกนหรือขึ้นเสียง หลีกเลี่ยงข้อความที่แทนน้ำเสียงที่มีการเสียดสี หรือประชดประชัน เช่น หากคุณไม่ปฏิบัติ ก็อย่าหวังว่าคนทั้งประเทศจะปฏิบัติ





3. ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคม พยายามหลีกเลี่ยงประเด็นที่อาจทำให้เกิดการขัดแย้ง
4. มีสติ แยกแยะสาระสำคัญของเนื้อหา ไม่ตื่นตระหนกเมื่อพบปัญหา ซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจผิดพลาด
5. คิดบวก สื่อสารด้วยข้อความที่แสดงถึงความปรารถนาดี ไม่มีอคติ เพื่อให้คู่สนทนาได้รับประโยชน์สูงสุด
6. พิจารณาความจำเป็นในการนำเสนอเนื้อหา ว่าสิ่งที่สื่อสารมีประโยชน์ มีความจำเป็น สร้างความเข้าใจที่ดี รวมถึงต้องไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว
7. ถูกกาลเทศะ เหมาะสมกับวัย เพศ อาชีพ เวลา รวมทั้งบริบทอื่น ๆ ของผู้รับสาร เช่น ถ้ามีการเรียนออนไลน์ ต้องรู้ว่าเมื่อใดควรเปิดกล้อง ปิดกล้อง ปิดไมค์ เพื่อไม่เป็นการรบกวน ควรใช้ภาษาสุภาพ ไม่หยาบคาย ไม่ก้าวร้าว แต่ถ้าเป็นการสื่อสารกับเพื่อนก็สามารถส่งสารด้วยภาษาที่เป็นกันเองได้ สำหรับการสื่อสารในกลุ่มสาธารณะก็ควรระมัดระวังข้อความที่สื่อสาร ควรตรงจุดประสงค์ นอกจากนี้ควรพิจารณาถึงการใช้ช่องทางในการสื่อสาร และความจำเป็นเร่งด่วน เช่น หากเป็นการสื่อสารที่เป็นทางการให้ใช้อีเมล ถ้ามีธุระเร่งด่วนที่ต้องการคำตอบทันทีให้ใช้โทรศัพท์ และหากเป็นงานที่ไม่ต้องการคำตอบทันทีอาจใช้ช่องทางแชต แต่ถ้าผู้รับสารยังอ่านแล้วยังไม่สะดวกที่จะตอบ ควรส่งข้อความหรือสัญลักษณ์ให้ผู้ส่งสารทราบว่าได้รับแล้วและจะตอบภายหลัง





กิจกรรมที่ 6 | กาลเทศะบนโลกออนไลน์

1. ผลการเรียนรู้

- สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ

2. สาระการเรียนรู้

- กาลเทศะบนโลกออนไลน์

3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ

- 3.1 วิเคราะห์ความเหมาะสมในการโต้ตอบกับผู้อื่นในโลกออนไลน์
- 3.2 สร้างเนื้อหาในการสื่อสารกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์อย่างมีกาลเทศะ

4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)

- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะการทำงานร่วมกัน
- ทักษะการคิดวิเคราะห์

5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

-

6. สารสำคัญ

การสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์จำเป็นต้องมีทักษะการสื่อสารที่เหมาะสม โดยต้องพิจารณาคุณลักษณะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับสาร เช่น อายุ พื้นฐานทางสังคม การศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รวมถึงลักษณะของสถานการณ์ ใจความของสาร ความเหมาะสมของเวลา และความถูกต้องของเนื้อหาที่ไม่ผิดกฎหมายหรือขัดกับจริยธรรมของสังคม

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
6.1	กาลเทศะบนโลกออนไลน์	30

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 6.1 เรื่อง กาลเทศะบนโลกออนไลน์

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 6.1
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

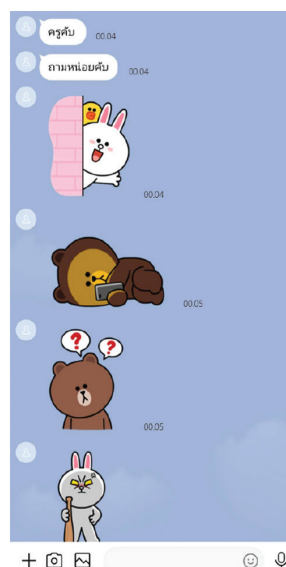
8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 6.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 6.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 6.1 และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนยกตัวอย่างสถานการณ์ที่มีการสื่อสารไม่ถูกกาลเทศะ แล้วให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่ารู้สึกอย่างไรกับสถานการณ์ดังกล่าว เช่น



8.2.2 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายในประเด็น ต่อไปนี้

- 1) ถ้ามีผู้อื่นสื่อสารกับนักเรียนแบบไม่มีกาลเทศะ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
- 2) ให้ยกตัวอย่าง สถานการณ์ที่นักเรียนคิดว่าอาจเป็นการปฏิบัติตนไม่ถูกกาลเทศะ เช่น การติดต่อผู้อาวุโสกว่าในเรื่องสำคัญผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ด้วยภาษาแชต การแชร์โพสต์ที่มีเนื้อหารุนแรงหรือหยาบคาย การแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

8.2.3 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 6.1 เรื่อง กาลเทศะบนโลกออนไลน์

8.2.4 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน แล้วทำใบกิจกรรมที่ 6.1 เรื่อง กาลเทศะบนโลกออนไลน์

8.2.5 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 6.1 โดยอาจแบ่งเป็นกลุ่มกลุ่มละ 1 สถานการณ์ และผู้สอนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

8.2.6 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายสรุปการกระทำที่ถูกกาลเทศะบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การสนทนากับผู้อื่น การแชร์ข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น การสื่อสารในช่วงเวลาที่เหมาะสม

9. การวัดและประเมินผล

9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม

9.2 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- “Digital Empathy คืออะไร : รู้เท่าทันสื่อ” จาก <https://www.youtube.com/watch?v=8RrQ7S7nz74>

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 การนำเสนอสถานการณ์ตัวอย่างเกี่ยวกับการกระทำที่ไม่ถูกกาลเทศะ ผู้สอนอาจหาสถานการณ์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนเพิ่มเติม
- 11.2 ผู้สอนแนะนำผู้เรียนเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำว่ากาลเทศะ ควรพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วนเพราะบางครั้งมาตรฐานกาลเทศะของแต่ละคนไม่เท่ากัน
- 11.3 หากมีเวลาเพียงพอผู้สอนควรตั้งสถานการณ์ให้นักเรียนทดลองสร้างเนื้อหา การสนทนา หรือการโต้ตอบอย่างเหมาะสม เช่น การส่งข้อความปรึกษาครู การส่งอีเมลสมัครเรียนกับสถาบันการศึกษา การขอเงินสนับสนุนกีฬา การแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาของผู้อื่น



◎ ใบกิจกรรมที่ 6.1

กาลเทศะบนโลกออนไลน์

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

ให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ต่อไปนี้ และตอบคำถาม

สถานการณ์	ถูกกาลเทศะหรือไม่		เหตุผล	ควรปรับปรุงอย่างไร
	ถูก	ไม่ถูก		
1. เอสโพสต์รูปไปเที่ยวทะเลวันเสาร์ เจ้านายของเอสมาแสดงความคิดเห็นในรูปว่า “เที่ยวตลอดเลยนะ งานทำบ้างหรือเปล่า”				
2. สมรส่งอีเมลไปยังบริษัทเพื่อสมัครงาน โดยแนบไฟล์ประวัติส่วนตัวพร้อมกับตั้งหัวเรื่องอีเมล (subject) ว่า “สมัครงานค่ะ!!”				
3. ปอคุยกับอะตอมเรื่องทีมฟุตบอลที่ชอบในกลุ่มไลน์วิชาภาษาไทย				
4. บาสเปิดกล้อง ปิดไมค์ขณะที่ครูกำลังอธิบายในการเรียนออนไลน์วิชาคณิตศาสตร์				
5. บ้านของนัทใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ นัทจึงส่งข้อความไปยังผู้ให้บริการว่า “บริษัทเฮงซวย เน็ตใช้ไม่ได้ ینگแก้อีกนานมัย”				
6. วินส่งข้อความถึงบีเวลา 16.00 น. เพื่อนัดหมายกำหนดการร่วมกันทำงานกลุ่มในวันพรุ่งนี้ บีอ่านข้อความแล้ว แต่ไม่ว่างตอบ จึงทำอย่างอื่นก่อนและมาตอบตอน 23.58 น.				
7. แฮมโพสต์รูปตนเองสูบบุหรี่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ และตั้งค่าให้เห็นเฉพาะเพื่อนเท่านั้น				
8. เพจดังโพสต์แสดงความเสียใจจากเหตุการณ์การเสียชีวิตของนางแบบคนหนึ่ง ดิวไปแสดงความคิดเห็นว่า “ใครอะ ไม่รู้จักแล้วผมจำเป็นต้องรู้มัยเนี่ย”				
9. คาไลฟ์สดกับเพื่อนขณะอยู่บนรถไฟฟ้า				
10. ประกายโพสต์รูปกินก๋วยเตี๋ยวด้วยชดเชกซ์โซว์แผ่นหลังลงในสื่อสังคมออนไลน์ บ่อมแสดงความคิดเห็นว่า “แค่ไปกินก๋วยเตี๋ยวต้องแต่งตัวขนาดนี้เลยหรอไม่เรียบร้อยเลย”				



กิจกรรมที่ 7 | รู้จักและเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์

1. ผลการเรียนรู้
 - มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล
2. สาระการเรียนรู้
 - อัลกอริทึมปัญญาประดิษฐ์ ที่สนับสนุนการทำงานในสื่อสังคมออนไลน์
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 อธิบายขั้นตอนวิธีหรืออัลกอริทึมที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.2 บอกผลกระทบและวิธีป้องกันการตกเป็นเหยื่อจากการนำเสนอข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 - ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์

6. สารสำคัญ

ในสื่อสังคมออนไลน์ มีการใช้ขั้นตอนวิธีหรืออัลกอริทึม ที่ช่วยดึงดูดผู้ใช้ให้มีการใช้งานและมีปฏิสัมพันธ์ให้มากที่สุด มีการนำเสนอเนื้อหาที่ตรงตามความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ใช้งานมีความคิดเห็นไปในทางใดทางหนึ่งโดยไม่รู้ตัว เนื่องจากผู้ใช้ได้รับข้อมูลเพียงด้านเดียว และไม่สามารถคัดกรองเนื้อหาที่เหมาะสมได้ ทำให้มีผลกระทบด้านต่าง ๆ ต่อผู้ใช้ เช่น อารมณ์ จิตใจ ทักษะคิด สุขภาพ การเงิน และสังคม

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
7.1	รู้ทัน...รู้ใจ...โลกออนไลน์	15

7.2 ใบความรู้

-

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 7.1
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 7.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 7.1 และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนร่วมสนทนากับผู้เรียน และตั้งคำถามว่า
 - 1) ลักษณะเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเป็นอย่างไร ตรงตามความต้องการหรือไม่
 - 2) นักเรียนคิดว่า สาเหตุใดทำให้นักเรียนชอบใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 8.2.2 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน
- 8.2.3 ผู้เรียนศึกษาคลิปวิดีโอ “มูมมีดโซเซียลมีเดีย หนึ่งดีต้องดู มีลูกยิ่งต้องดู THE SOCIAL DILEMMA” จาก <https://www.youtube.com/watch?v=SnJsiXS0Twc>
- 8.2.4 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายขั้นตอนวิธีหรืออัลกอริทึมในการนำเสนอข้อมูลของแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น สื่อสังคมออนไลน์มีการแนะนำเพจที่เป็นหัวข้อที่เราชอบ การแนะนำเพลงแนวที่เราฟังบ่อย ๆ การแนะนำสินค้าที่เราสนใจจำนวนมาก จากการเข้าไปชมสินค้านั้นไม่กี่ครั้ง
- 8.2.6 ผู้เรียนทำใบกิจกรรมที่ 7.1 เรื่อง รู้ทัน...รู้ใจ..โลกออนไลน์ โดยร่วมกันระดมความคิดเพื่อนำเสนอแนวคิดจากคลิปวิดีโอในรูปแบบผังความคิด (concept mapping) ซึ่งผู้สอนอาจแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบของผังความคิด และหัวข้อที่ควรนำเสนอ เช่น อัลกอริทึมหรือขั้นตอนวิธีที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ ประโยชน์ ผลกระทบ วิธีการป้องกันผลกระทบที่เกิดขึ้น

8.2.7 ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 7.1 และผู้สอนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

8.2.8 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายสรุปอัลกอริทึมหรือวิธีการที่ใช้บนสื่อสังคมออนไลน์ และวิธีการที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างไรไม่ให้มีผลกระทบต่อผู้ใช้งาน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 ตรวจสอบคำตอบจากการทำใบกิจกรรม

9.2 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- คลิปวิดีโอ เรื่อง “รีวิว The Social Dilemma เปิดฉากหลังโซเชียลมีเดีย” จาก <https://youtu.be/vcneDB9uBDY>
- คลิปวิดีโอ เรื่อง “ย้อนทอล์กไลน์ The Great Hacker คดีสั่นโลกที่โยงทั้งเฟซบุ๊ก และ Cambridge Analytica” จาก <https://www.youtube.com/watch?v=AbU3wrr2ZWg>

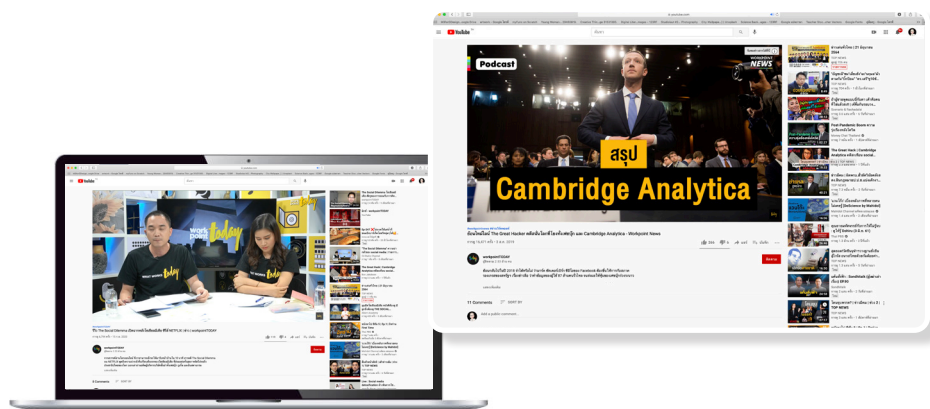
11. ข้อเสนอแนะ

11.1 ผู้สอนอาจศึกษาเนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่อง “ทุนนิยมสอดแนม: ภัยแฝงเครือข่ายอัจฉริยะ (The Social Dilemma)” หรือคลิปวิดีโอ “รีวิว The Social Dilemma เปิดฉากหลังโซเชียลมีเดีย” จาก <https://youtu.be/vcneDB9uBDY> ก่อนการสอนเพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงาน และผลกระทบของระบบการนำเสนอข้อมูลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

11.2 การนำเสนอสถานการณ์ตัวอย่าง ผู้สอนอาจหาสถานการณ์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนเพิ่มเติม

11.3 ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเพิ่มเติมว่า มีสถานการณ์ใดอีกบ้างที่มีผลกระทบมาจากอัลกอริทึม ปัญญาประดิษฐ์ ที่สนับสนุนการทำงานในสื่อสังคมออนไลน์ และจะแก้ปัญหาอย่างไร

11.4 ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนสร้างผังความคิดด้วยโปรแกรม เช่น CmapTools, Freemind, Xmind



◎ ใบกิจกรรมที่ 7.1

รู้ทัน...รู้ใจ...โลกออนไลน์

สมาชิกกลุ่มที่

- | | |
|---------|---------|
| 1. | 2. |
| 3. | 4. |

ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากคลิปวิดีโอ “มูมมีดโซเซียลมีเดีย หนังสือต้องดู มีลูกยิ่งต้องดู THE SOCIAL DILEMMA” จาก <https://www.youtube.com/watch?v=SnJsiXS0Twc> โดยเขียนในรูปแบบผังความคิด



กิจกรรมที่ 8 | การระรานออนไลน์

1. ผลการเรียนรู้
 - รับมือกับการระรานออนไลน์ และไม่ระรานผู้อื่น
 - แก้ปัญหาเมื่อตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ
2. สาระการเรียนรู้
 - ลักษณะของการระรานออนไลน์
 - การรับมือเมื่อถูกระรานออนไลน์
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 อธิบายลักษณะและผลกระทบจากการระรานออนไลน์
 - 3.2 บอกวิธีป้องกันตนเองเมื่อถูกระรานออนไลน์
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
 - ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 - แนวทางปฏิบัติเมื่อพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

6. สารสำคัญ

การระรานทางออนไลน์ (cyberbullying) คือ การระราน หรือการกลั่นแกล้งรังแกของคนในยุคดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือสื่อสาร ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ มาเป็นเครื่องมือในการรังแกหรือกลั่นแกล้งกัน ซึ่งลักษณะของการกลั่นแกล้งหรือระรานบนโลกออนไลน์ เช่น เสียดสี กล่าวหา ด่าทอ ล้อเลียน แกล้งเหยียดกันออกจากกลุ่ม ประจาน ดูหมิ่น เหยียดหยาม คุกคาม เมื่อมีการกลั่นแกล้งขึ้นในโลกออนไลน์ ผู้ถูกกลั่นแกล้งจะรู้สึกเหมือนถูกโจมตีอยู่ในทุกที่ทุกเวลา ทำให้รู้สึกว่ามีทางหลีกเลี่ยงจากการกลั่นแกล้งนั้นได้เลย ส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ดังนั้นจึงควรมีวิธีการป้องกันตนเองจากการตกเป็นเหยื่อของการระรานทางออนไลน์ เช่น การร้องขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ หรือติดต่อไปยังหน่วยงานมีอาชีพให้คำปรึกษา การบล็อก (block) และรายงาน (report) บริษัทสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้ดำเนินการขั้นต่อไป

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
8.1	เธอสนุก...ฉันสนุก หรือเปล่า	20
8.2	ระรานออนไลน์...ฉันเอาอยู่	10

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 8.1 เรื่อง การระรานออนไลน์

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 8.1 - 8.2
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

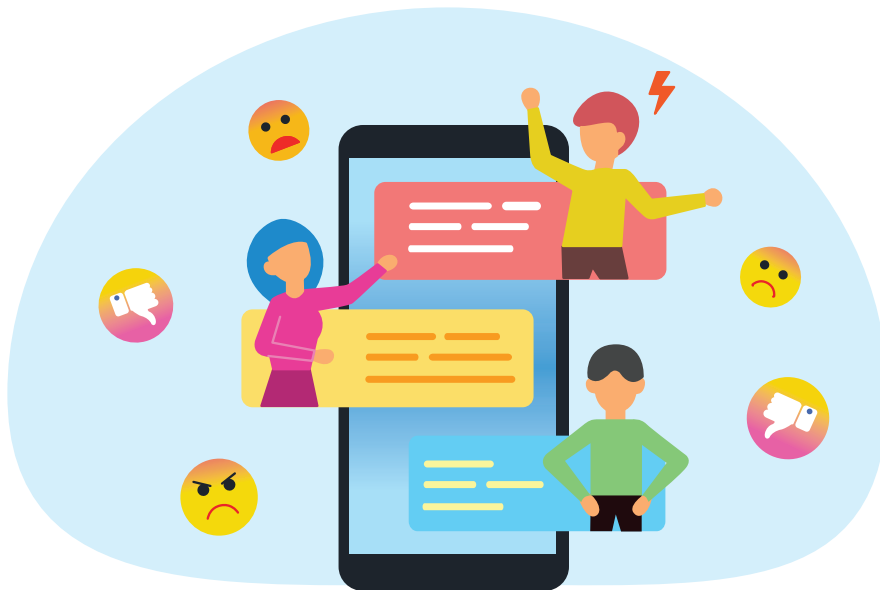
8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 8.1 ตามจำนวนกลุ่ม และใบกิจกรรมที่ 8.2 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 8.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 8.1 - 8.2 และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอและสังเกตการแสดงความคิดเห็น (ข่าวที่กำลังมีกระแสดังช่วงนี้ หรือจากสื่อสังคมออนไลน์) ตัวอย่างคลิปวิดีโอ <https://www.youtube.com/watch?v=2VdZ8WvAYQk>
- 8.2.2 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า เราจะทราบได้อย่างไรว่าการแสดงความคิดเห็นได้คลิปก้นนั้นเป็นการล้อเล่น กลั่นแกล้งกัน ด่าทอ ประชดประชัน หรือให้ข้อเสนอแนะ



- 8.2.3 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 8.1 เรื่อง การระรานออนไลน์
- 8.2.4 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันยกตัวอย่างสถานการณ์การถูกระรานออนไลน์ และอธิบายความแตกต่างระหว่างการล้อเล่น และการกลั่นแกล้ง
- 8.2.5 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน ให้แต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 8.1 เรื่อง เธอสนุก...ฉันสนุก หรือเปล่า จากนั้นร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์
- 8.2.6 ผู้เรียนทำใบกิจกรรมที่ 8.2 เรื่อง ระรานออนไลน์...ฉันเอาอยู่
- 8.2.7 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนตอบคำถามเพื่อประเมินความรู้ของผู้เรียน ดังนี้
- 1) สถานการณ์ที่นำเสนอเป็นการระรานหรือไม่ อย่างไร
 - 2) ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์มีอะไรบ้าง
 - 3) วิธีป้องกันหรือรับมือเมื่อถูกระรานออนไลน์
- 8.2.8 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป การระรานออนไลน์และวิธีการรับมือเมื่อถูกระรานออนไลน์

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- <https://www.youtube.com/watch?v=2VdZ8WvAYQk>

11. ข้อเสนอแนะ

- สถานการณ์การถูกระรานสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ตามเหตุการณ์ในปัจจุบัน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

ใบกิจกรรมที่ 8.1

เธอสนุก...ฉันสนุก หรือเปล่า

ให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ต่อไปนี้ และทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องการระรานออนไลน์ หากคิดว่าเป็นการระรานออนไลน์ และเครื่องหมาย ✗ หากคิดว่าเป็นการระรานออนไลน์ แล้วยกตัวอย่างผลกระทบที่ตามมา

สถานการณ์	การระรานออนไลน์	เหตุผล	ผลกระทบต่อผู้กระทำ	ผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำ
1. พิมพ์โพสต์รูปภาพตนเองกับแจนเพื่อนสนิท พร้อมกับติดแฮชแท็กว่า “#น้องหมูอ้วน” แจนก็รู้สึกชอบแฮชแท็กนี้				
2. เยลลี่เข้าระบบเฟซบุ๊กทั้งไว้ ปูเป่เห็น จึงแอบไปเปลี่ยนรูปโปรไฟล์เป็นรูปเยลลี่ทำท่าทางไม่เหมาะสม				
3. แอนลบแชนออกจากกลุ่มไลน์เนื่องจาก แชนไม่ช่วยแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่แอนสอบถาม				
4. ออยโพสต์ข้อความทางอินสตาแกรมว่า “เลขที่ 18 ห้อง ม.3/1 ไม่ช่วยงานกลุ่ม แต่ได้คะแนนเท่าเพื่อนในกลุ่ม”				
5. แพนส่งข้อความ “ขอบคุณกึ่งที่ยืมปากกา” กึ่งเลยขออนุญาตและแคปหน้าจอมาโพสต์หน้าเฟซบุ๊กของตนเอง				
6. โจสอบได้เกรด 4 ในวิชาวิทยาการคำนวณ จึงนำไปโพสต์หน้าเฟซบุ๊กของตัวเอง มีคนมาแสดงความยินดี แต่มีบางความคิดเห็นที่บอกว่า “มีแม่เป็นเพื่อนกับครูนี้เอง เลยได้เกรด 4 มา”				

๐ ใบกิจกรรมที่ 8.2

ระรานออนไลน์...ฉันเอาอยู่

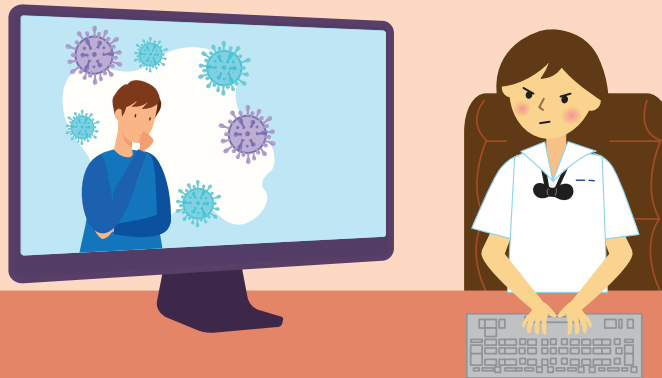
สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

1. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์ที่ได้รับ แล้วบอกวิธีการป้องกันหรือรับมือกับสถานการณ์

สถานการณ์ที่ 1 เบนซ์มีความสนใจเกี่ยวกับ

ข่าวโรคระบาด Covid-19 เป็นอย่างมาก และเมื่อมีผู้ติดเชื้อมากขึ้น เขามักจะเข้าไปคอมเมนต์ว่า “คุณคือคนแพร่เชื้อ ไม่ต้องมาร้องให้ ทำตัวน่าสงสาร #ไม่เห็นใจ บอกเลย”



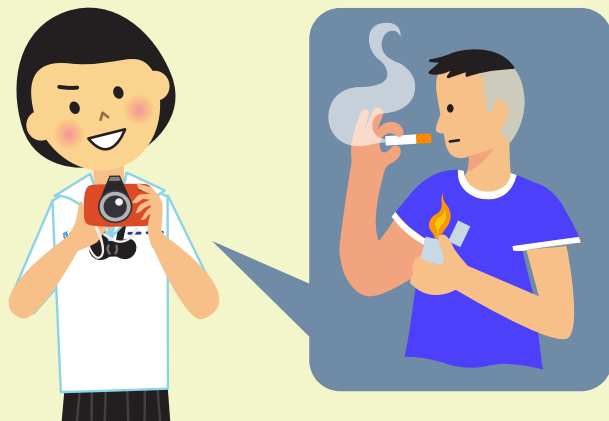
สถานการณ์ที่ 2 ในช่วงเวลาพักเที่ยง

ครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูล แคมเปญโอกาสเข้าเฟซบุ๊ก แต่คนที่ใช้คอมพิวเตอร์ก่อนหน้านี้ ไม่ได้คลิกออกจากกระดาน แคมเปญนี้สนุก แอปใช้เฟซบุ๊กของผู้อื่น โพสต์รูปภาพคนฉีดยาทำร้าย ทำให้อีกคนเข้ามาคอมเมนต์ กดไลก์ กดแชร์ จำนวนมาก



สถานการณ์ที่ 3 วันนี้เป็นวันต่อต้านยาเสพติด

ครูให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง โทษของการสูบบุหรี่ ต้นได้รับบทเป็นผู้ติดบุหรี่ และนำบุหรี่มาในวันแสดงเพื่อความสมจริง เมื่อถึงเวลาแสดง น้ำหวานได้แอบถ่ายรูปต้นทำท่าทางสูบบุหรี่ พร้อมกับโพสต์รูปลงสื่อสังคมออนไลน์และเขียนข้อความว่า “ต้น สูบบุหรี่ในโรงเรียน”



สถานการณ์ที่ 4 จินนี่สนทนาพูดคุยผ่านโปรแกรมแชตกับคิม เกี่ยวกับเรื่องสมัยเรียนชั้นประถมศึกษากันอย่างสนุกสนาน คิมได้โอกาสเลยแอบถามเกี่ยวกับเรื่องที่น่าอับอายที่สุดของจินนี่ จึงทำให้จินนี่เผลอเล่าเรื่องให้คิมฟัง หลังจบบทสนทนา คิมได้แชร์เรื่องนี้ให้เพื่อนในกลุ่มได้รับทราบ ต่างคนก็ต่างหัวเราะในความน่าอับอายของจินนี่



สถานการณ์ที่ 5 ปอยอิจฉาที่นิวได้รับเกียรติบัตรคุณธรรม จริยธรรมของโรงเรียน เลยตั้งกลุ่มไลน์ขึ้นใหม่ โดยใช้ชื่อกลุ่มว่า “GROUP นี้ไม่มี นิว” เพื่อเอาไว้นินทานิวโดยเฉพาะ



1.1 สถานการณ์ที่ได้รับ คือ สถานการณ์ที่

1.2 ถ้านักเรียนตกเป็นผู้ถูกระทำ จะมีวิธีป้องกันหรือรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าวอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. เมื่อนักเรียนฟังการนำเสนอของเพื่อนแต่ละกลุ่มในสถานการณ์ต่าง ๆ แล้วให้ร่วมกันวิเคราะห์ในประเด็นต่อไปนี้

สถานการณ์	ลักษณะของการระรานออนไลน์	วิธีการป้องกัน หรือรับมือเมื่อพบกับสถานการณ์
กลุ่มที่ 1		
กลุ่มที่ 2		
กลุ่มที่ 3		
กลุ่มที่ 4		
กลุ่มที่ 5		
กลุ่มที่ 6		
กลุ่มที่ 7		
กลุ่มที่ 8		
กลุ่มที่ 9		
กลุ่มที่ 10		



การระรานออนไลน์

ทุกวันนี้โลกออนไลน์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนเราเป็นอย่างมาก และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะผู้คนสามารถทำกิจกรรมหลายอย่างบนโลกออนไลน์ได้ด้วยความสะดวก เข้าถึงง่าย จากทุกที่ ทุกเวลา สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายรูปแบบ จะพบว่าสื่อออนไลน์ที่เราใช้ มักจะมีเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ ที่ดึงดูดความสนใจให้ติดตามด้วยจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน บางคนก็ใช้สื่อออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูล ความรู้ การศึกษา ความบันเทิง ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน ทำงานหรือใช้สนทนากับผู้คนรอบข้าง โดยหากเนื้อหาเหล่านั้นเป็นประโยชน์ หรือเป็นคุณต่อผู้ใช้ ก็จะไม่เกิดปัญหาหรือผลกระทบใด ๆ แต่หากเนื้อหาที่ผู้ใช้สื่อติดตามอยู่นั้นมีความไม่เหมาะสม ทั้งเรื่องความรุนแรง เพศ ภาษา อบายมุข อันจะนำไปสู่การละเมิดจริยธรรมหรือผิดกฎหมาย ที่อาจจะสร้างปัญหาตามมาอย่างคาดไม่ถึง สิ่งที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ และกลายมาเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมโลกยุคนี้ โดยเฉพาะปัญหาต่อเยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญของโลกอนาคต ก็คือ การกลั่นแกล้งระรานทางออนไลน์ และการพนันออนไลน์

การระรานออนไลน์

นักเรียนเคยเป็นผู้สังเกตการณ์ เคยเป็นผู้ถูกระราน หรือเคยกระทำกับเพื่อน ในเหตุการณ์ต่อไปนี้หรือไม่?



ทราบหรือไม่ว่าเหตุการณ์ที่นักเรียนประสบมานั้นเกิดขึ้นเพราะเหตุใด และมีผลกระทบมากน้อยเพียงใด?

อาจเกิดจากการแกล้งกันเล็ก ๆ น้อย ๆ ล้อกันเล่น จากความขัดแย้งกันในห้องเรียน จากความเกลียดชัง ทั้งที่มีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล แต่ไม่ชอบหน้าหรือความคิดเห็นไม่ตรงกัน ไม่ว่าจะการกลั่นแกล้งจะเกิดขึ้นในโรงเรียน หรือออนไลน์ ก็เกิดผลกระทบต่องานผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ แต่ในโลกออนไลน์จะส่งผลอย่างรุนแรงจนเราคาดไม่ถึงทีเดียว การระรานออนไลน์ คืออะไร เรารู้เท่าทันหรือยัง และจะมีวิธีป้องกันอย่างไร

การระรานออนไลน์ (cyberbullying) คือ การระราน หรือการกลั่นแกล้งคุกคามผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างความหวาดกลัว ยั่วให้โกรธ หรือสร้างความอับอายให้แก่บุคคล เป้าหมาย และอาจกระทำซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเกิดขึ้นได้ตลอด 24 ชั่วโมง

ตัวอย่างของการระรานออนไลน์ เช่น การโพสต์ การแชร์ ส่งต่อข้อมูลเท็จหรือให้ร้าย หรือกระทำการที่ส่งผล ให้ผู้อื่นอับอาย โหม่ หรือหวาดกลัว บางครั้งก็อาจเป็นการกระทำที่เลยเถิดถึงขั้นผิดต่อกฎหมายและจริยธรรม

การระรานออนไลน์มีหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบที่พบบ่อย เช่น การล้อเลียน การข่มขู่คุกคาม การแอบอ้างชื่อ การสร้างบัญชีปลอม การขโมยอัตลักษณ์ การล่อลวง การลวงละเมิด การให้ร้ายใส่ความ การกีดกันออกจากกลุ่ม การเผยแพร่ความลับ การประจาน หรือการกระทำก้าวร้าวอื่น ๆ โดยใช้ถ้อยคำ รูปภาพ หรือเสียง

เมื่อการระรานเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ ผู้ถูกระรานอาจรู้สึกเหมือนถูกคุกคามทุกที่ทุกเวลา แม้กระทั่งในบ้าน ของตนเอง ทำให้รู้สึกว่าไม่มีทางหนีจากการระรานกลั่นแกล้งนั้นได้ จึงส่งผลกระทบต่อผู้ถูกระรานเป็นระยะเวลานาน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ

ผลกระทบจากการระรานออนไลน์ อาจมีตั้งแต่สร้างความรำคาญ ความเดือดเนื้อร้อนใจ ทำให้อับอาย หดหู่ หวาดกลัว หวาดระแวง และสิ้นหวัง บางคนรู้สึกเบื่อชีวิต ไม่อยากไปโรงเรียน ไม่อยากพบเจอใคร โดยมีเรื่องที่ถูก ระรานตามหลอกหลอนเป็นระยะ หรือบางรายอาจมีความเครียดอย่างหนัก ทำให้กินไม่ได้ นอนไม่หลับ และอาจ ร้ายแรงถึงขั้นเป็นโรคซึมเศร้าหรือไม่อยากมีชีวิตอยู่ เป็นผลให้รู้สึกอยากฆ่าตัวตาย ส่วนคนที่เปื้อนฝ่ายรังแก อาจมี ความรู้สึกไม่สบายใจหรือเกิดความรู้สึกผิดกัดกินใจในภายหลังได้เช่นกัน เพราะสิ่งกระทำในโลกออนไลน์จะคงอยู่ ตลอดไปแม้เราจะสำนึกได้แล้วก็ตาม ผลกระทบจากการระรานออนไลน์ ไม่ว่าจะต่อผู้ระราน ผู้ถูกระราน หรือผู้รับรู้ ถึงเหตุการณ์การระรานนั้น จะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกและสถานภาพของแต่ละบุคคล



องค์การยูนิเซฟ (UNICEF) ได้รวบรวมผู้เชี่ยวชาญด้านการ ป้องกันการระรานทางไซเบอร์และเด็กระหว่างประเทศ (International Cyberbullying and Child Protection Experts) ร่วมมือกับเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และทวิตเตอร์ เพื่อสำรวจปัญหาการระรานออนไลน์ของเด็ก ทั่วโลก และให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการรับมือกับการระรานออนไลน์ พบว่า บ่อยครั้งที่เด็กบอกไม่ได้ว่าสิ่งที่เพื่อนทำกับพวกเขาอยู่คือการ แกล้งกัน หรือการพยายามทำร้ายพวกเขาจนแน่ โดยเฉพาะบนโลก ออนไลน์ พวกเขามักหยอกกันแรง ๆ แล้วหัวเราะพร้อมทั้งทำด้วย ประโยคที่ว่า “แค่ล้อเล่นเอง” หรือ “อย่าคิดมากสิ” ผู้เชี่ยวชาญจึงให้ ข้อสังเกตไว้ว่า หากเมื่อใดที่เราเริ่มรู้สึกว่าการเล่นนั้นเลยเถิดไปไกล ถึงขนาดที่เริ่มทำร้ายจิตใจเราแล้ว นั่นถือเป็นการระรานออนไลน์แล้ว และถึงแม้จะเป็นการเล่นก็ควรจะขออนุญาตผู้ที่เกี่ยวข้องก่อนเสมอ

วิธีสังเกตการล้อเล่นหรือการแกล้งกัน

“เธอสนุก ฉันสนุก” เป็นการ “ล้อเล่น”

“เธอสนุก ฉันไม่สนุก” เป็นการ “แกล้งกัน”

อย่างไรก็ตามการล้อเล่นก็มีข้อจำกัดบางประการที่ไม่ควรทำ ถึงแม้ว่าผู้ถูกระบายจะยินยอมหรือบอก “ไม่เป็นไร” เช่น การกล่าวถึงรูปลักษณ์ของผู้อื่นในทางที่ไม่เหมาะสมถึงแม้จะใช้คำพูดที่ดีก็ตาม

เมื่อใดก็ตามที่เราถูกระบาย สิ่งสำคัญที่จะหยุดการระบายได้ คือการชี้ชัดออกไปว่าสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นอยู่นั้น เราไม่สนุกด้วย เพราะนั่นคือการกลั่นแกล้งหรือรังแกกัน

วิธีการแก้ปัญหาเมื่อถูกระบายออนไลน์

 หยุดตอบโต้ด้วย วิธีการเดียวกัน	 ปิดกั้น บุคคลนั้น	 ขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ ครู หรือผู้เชี่ยวชาญ
 แจ้งลบภาพหรือข้อความที่โดนกลั่นแกล้ง รวบรวมข้อมูลและหลักฐานเพื่อแจ้งความกับตำรวจ		 อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูด ที่ทำร้ายเราเลยนะ

1. หยุดตอบโต้ (stop) หรือระบายกลับด้วยวิธีการเดียวกัน เพราะจะทำให้เหตุการณ์รุนแรงมากยิ่งขึ้น
2. ขอความช่วยเหลือ (get help) ผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้ เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง คนในครอบครัวที่สนิท ครูที่โรงเรียน หรือหน่วยงานที่ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยเฉพาะ
3. รายงาน (report) ไปยังบริษัทของสื่อสังคมออนไลน์ให้เข้ามามีบทบาทในการใช้กฎเพื่อป้องกันการคุกคามบนแพลตฟอร์มที่เขาให้บริการอยู่
4. ปิดกั้นหรือบล็อก (block) ผู้ระบายไม่ให้เข้าถึงตัวเราได้อีก
5. ลบภาพหรือข้อความ (remove) ถ้าไม่สามารถทำได้ด้วยตนเองได้ให้ขอความช่วยเหลือไปยังผู้ดูแลระบบให้ดำเนินการให้
6. เข้มแข็ง อดทน (strong) สิ่งที่สำคัญ คือ ต้องมีความเข้มแข็ง อดทน และมีกำลังใจในการก้าวข้ามปัญหาต่าง ๆ



กิจกรรมที่ 9 | การพนันออนไลน์

1. ผลการเรียนรู้
 - รู้เท่าทันการพนัน และการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ
2. สาระการเรียนรู้
 - ลักษณะของกิจกรรมที่เข้าข่ายพนันและกลไกการทำงานของการเล่น
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 อธิบายลักษณะของกิจกรรมที่เข้าข่ายการพนัน
 - 3.2 อธิบายกลไกการทำงานของการเล่น
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

6. สารสำคัญ

การพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย การพนันประกอบด้วย การวางเดิมพัน โอกาสหรือความบังเอิญ และเงินหรือของรางวัลตอบแทน หากองค์ประกอบไม่ครบ 3 ส่วน ดังกล่าวไม่จัดว่าเป็นการพนัน แนวคิดสำคัญที่อธิบายกลไกการทำงานของการเล่นการพนัน คือ ความไร้ระเบียบแบบแผน ความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ กฎว่าด้วยเลขจำนวนมาก และความได้เปรียบของเจ้ามือ

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
9.1	รู้ก่อนจะสาย	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 9.1 เรื่อง การพนันออนไลน์

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- บัตรสถานการณ์
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 9.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 9.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 9.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 บัตรสถานการณ์ ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.4 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 9.1 และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้เรียนดูวิดีโอการออกสลากกินแบ่งรัฐบาล จาก <https://www.youtube.com/user/GLOLotteryThai> ของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล และผู้สอนถามผู้เรียนว่า สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการพนันหรือไม่ และระบุเหตุผลประกอบ
- 8.2.2 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แล้วให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม เล่นเกมหัวก้อย โดยให้โยนเหรียญจำนวน 10 ครั้ง และบันทึกผลลงในแบบบันทึกการออกหัวหรือก้อย

ครั้งที่	ผลการออกหัว	ผลการออกก้อย	ร้อยละสะสมของการออกหัว	ร้อยละสะสมของการออกก้อย
1	✓		100	0
2		✓	50	50
3	✓		66.66	33.33

- 8.2.4 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า ต้องโยนเหรียญจำนวนกี่ครั้ง การออกหัวและก้อยจึงจะวิ่งเข้าสู่ค่าร้อยละ 50
- 8.2.5 ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกมหัวก้อยว่า ถ้าโยนเหรียญหัวก้อยต่อเนื่องเป็นเวลานาน สุดท้ายแล้วผลลัพธ์ก็จะเคลื่อนเข้าใกล้ค่าร้อยละ 50 แต่เราไม่มีทางรู้ว่าเมื่อไหร่ผลลัพธ์จะถึงจุดค่านั้น ดังนั้นเราจึงไม่สามารถคาดเดาผลลัพธ์ได้
- 8.2.6 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 9.1 เรื่อง การพนันออนไลน์
- 8.2.7 ผู้สอนและผู้เรียนตอบคำถามเพื่อประเมินความรู้ของผู้เรียนจากการศึกษาด้วยตนเอง ดังนี้
 - 1) แนวคิดสำคัญที่อธิบายกลไกการทำงานของการเล่นการพนัน
 - 2) ความเชื่อที่ผิด และจิตวิทยาการพนัน
- 8.2.8 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 9.1 เรื่อง รู้ก่อนจะสาย โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับบัตรสถานการณ์ที่แตกต่างกัน
- 8.2.9 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 9.1 ผู้สอนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.10 ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปเพื่อเน้นย้ำว่า ผลของการพนัน คือ ความบังเอิญ ซึ่งทุกคนมีโอกาสเท่ากันหมด เป็นการใช้จ่ายเงินของเราไปเสี่ยงเพื่อซื้อโอกาสนั้น โดยที่ลืมไปว่า “โอกาสในการชนะพนันมีน้อยมาก” ที่สำคัญคือ เจ้ามือมีรายได้จากส่วนแบ่งของยอดขายหรือเงินเดิมพัน กฎเกณฑ์การเล่นจะถูกออกแบบให้ “เจ้ามือ” เป็นฝ่ายได้เปรียบผู้เล่นเสมอ เจ้าของเกมการพนันเปรียบได้กับพ่อค้า และไม่มีพ่อค้าคนใดที่อยากขาดทุน

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- <https://www.youtube.com/user/GLOLotteryThai> ของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 คลิปวิดีโอในการนำเข้าสู่บทเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อาจเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่มีความทันสมัยต่อเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวกับการพนัน
- 11.2 การตอบคำถาม ผู้สอนต้องเน้นย้ำให้ผู้เรียนตระหนักว่า การพนันนั้นเจ้ามือเป็น ฝ่ายได้เปรียบผู้เล่นเสมอ



บัตรสถานการณ์

สถานการณ์ที่ 1 บริษัทแห่งหนึ่งจัดงานปีใหม่ โดยมอบของขวัญให้พนักงานด้วยการจัดกิจกรรม สอยดาวให้พนักงานจับฉลาก คนละ 2 ใบ เพื่อนำไป แลกของรางวัลที่ทางบริษัทจัดเตรียมไว้



สถานการณ์ที่ 2 นายกรุงได้เปิดร้าน เล่นเกมbingoในตลาดนัด โดยขายแผ่นละ 20 บาท การเล่นเกมจะเริ่มเมื่อขายแผ่นเกม ได้อย่างน้อย 40 แผ่น ผู้ชนะสามารถเลือก ตุ๊กตาตัวใหญ่ในร้านได้คนละ 1 ตัว

สถานการณ์ที่ 3 รายการประกวดร้องเพลงได้ คัดเลือกผู้เข้ารอบ 10 คนสุดท้าย และเปิดโอกาสให้ ผู้ชมทางบ้านมีส่วนร่วมในการให้คะแนนโดยการโหวต ผ่านทาง SMS ถ้าเป็นการโหวตธรรมดาเสียค่าบริการ SMS ครั้งละ 6 บาท คิดเป็น 1 คะแนน ถ้าเป็นการโหวต แบบพิเศษ เสียค่าบริการ SMS ครั้งละ 50 บาท คิดเป็น 10 คะแนน ผู้เข้าแข่งขันที่รับการโหวตมากที่สุดจะได้ รับรางวัล Popular Vote จากทางรายการและจะ สุ่มจับรางวัลให้กับผู้ชมทางบ้านที่โหวตให้กับผู้ที่ได้รับ รางวัล Popular Vote จำนวน 5 รางวัล โดยจะได้รับ รางวัล มูลค่า 20,000 บาท



สถานการณ์ที่ 4 นางเจี๊ยบเปิดร้านปาโป่ง

ในงานมหกรรมสินค้าราคาประหยัด โดยขาย ลูกดอกชุดละ 50 บาท มีลูกดอกจำนวน 3 ลูก หากลูกค้าปาลูกดอกถูกลูกโป่งแตกทั้ง 3 ลูก จะได้รับตุ๊กตาขนาดกลาง 1 ตัว และมีลูกดอก ชุดพิเศษ ลูกละ 100 บาท ถ้าปาลูกโป่งแตก จะได้รับตุ๊กตาตัวใหญ่ 1 ตัว

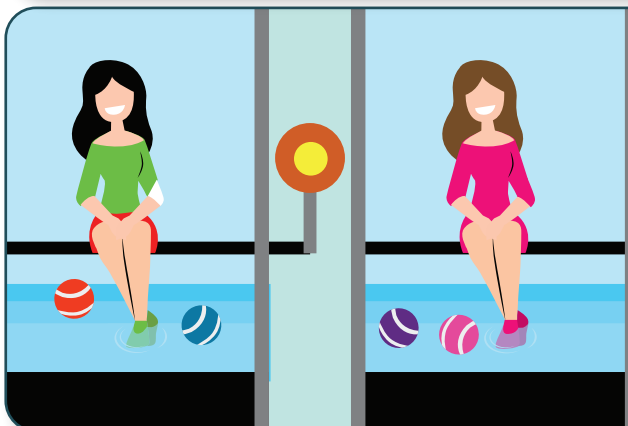


สถานการณ์ที่ 5 ในการแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีก

ระหว่างทีมลิเวอร์พูลกับทีมไบรตัน นายกึ่งได้เชียร์ทีม ลิเวอร์พูลซึ่งเป็นทีมดังและเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย โดยนายกึ่งจะได้เงิน 2,000 บาท ก็ต่อเมื่อทีมลิเวอร์พูล ต้องยิงประตูให้มากกว่าทีมไบรตันอย่างน้อย 2 ลูก แต่ถ้าไม่เป็นไปตามนี้ กึ่งต้องเสียเงิน 1,000 บาท

สถานการณ์ที่ 6 นางแคทเปิดให้จองหมายเลข

00-99 ผ่านเว็บไซต์ โดยมีค่าจองหมายเลข เลขละ 50 บาท และมีโปรโมชั่นจูงใจครบ 5 หมายเลขคิด เพียง 200 บาท ในการรับรางวัลจะยึดผลการออก เลขท้ายสองตัวของสลากกินแบ่งรัฐบาลในงวดนั้น ถ้าใครทายถูกจะได้กระเป๋ามูลค่า 3,000 บาท



สถานการณ์ที่ 7 นางฝนได้จัดการเล่นเกม

สาวน้อยตกน้ำในงานวันลอยกระทง โดยขาย ลูกบอลที่ใช้ในการปาเป้า 3 ลูก 50 บาท ถ้าลูกค้า ปาเป้าถูก สาวน้อยที่นั่งอยู่ก็จะตกลงในถังน้ำ ในที่เตรียมไว้



สถานการณ์ที่ 8 บริษัทผลิตเกมแห่งหนึ่ง
ได้จัดการแข่งขันเกมออนไลน์เพื่อชิงเงินรางวัล

รางวัลที่ 1 เงินสด 10,000 บาท

รางวัลที่ 2 เงินสด 7,000 บาท

รางวัลที่ 3 เงินสด 5,000 บาท

รางวัลที่ 4 เงินสด 3,000 บาท

และ รางวัลที่ 5 เงินสด 2,000 บาท

โดยผู้สมัครทีมละ 3 คน ต้องเสียเงินค่าสมัคร
เข้าร่วมการแข่งขัน ทีมละ 1,000 บาท



สถานการณ์ที่ 9 บริษัทแห่งหนึ่ง
ต้องการมอบของขวัญให้พนักงาน โดย
พนักงาน 1 คน จะได้ลูกดอกคนละ 1 ลูก
เพื่อปาเป้าที่เขียนรางวัลใหญ่และรางวัล
เล็กสลับกัน ถ้าปาตรงกับรางวัลใด พนักงาน
ก็จะได้รับรางวัลตามนั้น



สถานการณ์ที่ 10 บริษัทเครื่องดื่มแห่งหนึ่ง
จัดแข่งขันฟูลมาราธอนระยะทาง 42.195 กิโลเมตร
และฮาล์ฟมาราธอนระยะทาง 21 กิโลเมตร ซึ่งมีค่าสมัคร
ฟูลมาราธอน คนละ 800 บาท และฮาล์ฟมาราธอน
คนละ 500 บาท ซึ่งผู้สมัครจะได้รับเสื้อพร้อมเบอร์
ผู้เข้าแข่งขันคนละ 1 ตัว โดยผู้ที่เข้าเส้นชัยลำดับที่ 1-10
จะได้รับถ้วยรางวัล พร้อมเสื้อ Finisher



๐ ใบกิจกรรมที่ 9.1

รู้ตัวก่อนสาย

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

1. สถานการณ์ที่ได้รับ คือ
-
-
-
-
2. จากสถานการณ์ที่ได้รับให้สรุปองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

องค์ประกอบ	ความเกี่ยวข้อง	
	มี	ไม่มี
การวางเดิมพัน		
โอกาสหรือความบังเอิญ		
เงินหรือของรางวัลตอบแทน		

จากสถานการณ์ที่ได้รับ สรุปได้ว่าเป็นการพนันหรือไม่

.....

เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....



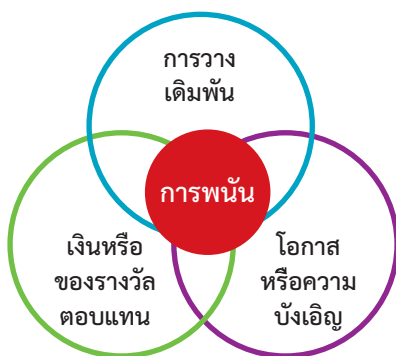
การพนันออนไลน์

กิจกรรมต่อไปนี้ เป็นการพนันหรือไม่

- การเล่นทายผลฟุตบอลโลก
- การเล่นไพ่กับสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อน
- การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล
- การซื้อหวยใต้ดิน
- การเล่นสอยดาวในงานวัด
- การส่งฝาเครื่องดื่มเพื่อชิงรางวัล
- การแข่งขันตอบปัญหาเพื่อชิงทุนการศึกษา
- การแข่งทายผลการโยนลูกเต๋าที่ละ 1 ลูก หรือทีละหลายลูก ถ้าใครทายถูกจะได้รางวัล



กิจกรรมดังกล่าวข้างต้นเป็นกิจกรรมที่อยู่คู่กับสังคมไทยมานาน และปัจจุบันก็ยังคงมีอยู่ เพียงแต่มีกติกาหรือรูปแบบในการเล่นเปลี่ยนแปลงไป บางกิจกรรมอาจจะเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานในครอบครัว งานรื่นเริงในเทศกาลต่าง ๆ แต่บางกิจกรรมอาจมีการวางเงินเดิมพันหรือสิ่งของมีค่า เพื่อทายผลลัพธ์ของกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น ถ้าใครทายถูกก็ได้เงินเดิมพันหรือของมีค่านั้นไปครอบครอง แล้วกิจกรรมลักษณะใดถึงจะเรียกว่าการพนัน



การพนันคืออะไร

การพนัน (gambling) หมายถึง การนำเงิน หรือสิ่งของมีค่าไปวางเป็นเดิมพันเพื่อทายผลลัพธ์ของการเล่นเกม การแข่งขัน หรือกิจกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งรางวัล การเกิดผลลัพธ์ในแต่ละครั้งขึ้นอยู่กับโอกาสหรือความบังเอิญ ไม่มีความแน่นอน จากความหมายดังกล่าวจึงสรุปได้ว่ากิจกรรมที่เป็นการพนันต้องมีส่วนประกอบ 3 ส่วน คือ การวางเดิมพัน โอกาสหรือความบังเอิญ และเงินหรือของรางวัล

การพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์ (online gambling) คือการเล่นพนันโดยใช้อินเทอร์เน็ต ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การเล่นบิงโกออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ บาคาราออนไลน์ ไฮโลออนไลน์ การแทงหวยออนไลน์ การพนันบอลออนไลน์ การพนันม้าแข่งออนไลน์ หรือการพนันกีฬาชนิดอื่นออนไลน์

เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศมีพัฒนาการแบบก้าวกระโดดในอัตราที่มากกว่ายุคก่อนมาก สามารถให้บริการและอำนวยความสะดวกต่อผู้ใช้งานจำนวนมากให้เข้าถึงพร้อมกันได้ทุกที่ ทุกเวลา จึงมีผลทำให้ธุรกิจการพนันออนไลน์เติบโตควบคู่ไปด้วย เพราะการพนันชนิดต่าง ๆ ที่เล่นออนไลน์ก็สามารถนำขึ้นมาเล่นบนออนไลน์ได้เกือบทั้งหมด และยังมีรูปแบบการเล่นที่ทันสมัยอีกด้วย ในขณะที่วัยอันเหมาะสมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตก็น้อยลงเรื่อย ๆ เช่นกัน ทำให้เยาวชนที่เข้าถึงการพนันออนไลน์ในปัจจุบันอายุน้อยลงจากเดิมมาก จากกรมสุขภาพจิต ปี 2562 ระบุว่าคนไทยเล่นพนัน 30.42 ล้านคน เพิ่มจากปี 60 ราว 1.49 ล้านคน นักพนันหน้าใหม่ 7 แสนคน ผู้สูงวัยเล่นครั้งแรกมากขึ้น นักพนันอายุน้อยที่สุด คือ 7 ขวบ โดยนักพนันส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วงวัยทำงาน เด็กอายุ 15-18 ปี เล่นการพนันประมาณ 7.33 แสนคน หรือคิดเป็น 20.9% ของกลุ่มเด็ก ขณะที่เยาวชนอายุ 19-25 ปี เล่นการพนันประมาณ 3.05 ล้านคน หรือคิดเป็น 46.3% ของกลุ่มเยาวชน และกลุ่มผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นพนันประมาณ 3.35 ล้านคน หรือคิดเป็น 42.2% ของกลุ่มผู้สูงวัย



การพนันออนไลน์กับเด็กและเยาวชน

ประเทศไทยมีพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เป็นกรอบในการกำหนดนโยบายและควบคุมการพนัน ซึ่งตามกฎหมายการเปิดบ่อนการพนันภายในราชอาณาจักรไทยไม่สามารถทำได้

การพนันไม่ใช่แค่เรื่องผิดกฎหมาย แต่ยังขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือผิดศีลธรรมอันดีของประชาชน และอาจก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา เช่น ปัญหาครอบครัว ปัญหาอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการลักทรัพย์ การทำร้ายร่างกาย ปัญหาด้านยาเสพติด นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต วิถีคิด และการดำเนินชีวิตประจำวัน ทำให้เสียการเรียน และการเรียนด้วยถ้าผู้ที่ติดพนันเป็นเยาวชนในวัยเรียน

การพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมายที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย เล่นได้สะดวก โดยล่ำฟ้าง ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา เล่นได้ทั้งวัน ไม่ต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงเวลาเล่น เลยทำให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์เข้าเล่นได้โดยไม่มีใครรู้เห็น มีการโฆษณาในหลากหลายช่องทาง เพื่อเชิญชวนผู้เล่นหน้าใหม่ให้เข้ามาทดลองเล่น และบางครั้งอาจแฝงมาในรูปแบบของ “การเล่นเกม” แต่มีการวางเงินเดิมพัน มีการเสี่ยง และมีเงินหรือของรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน

ผลการศึกษาในต่างประเทศพบว่า คนที่เล่นพนันออนไลน์ มีอัตราการติดพนันสูงเป็น 5 – 10 เท่า ของคนเล่นพนันออฟไลน์ ดังนั้น สิ่งสำคัญที่ควรทำความเข้าใจกับการปราบปราม คือการให้ความรู้เรื่องปัญหาสุขภาพจากการพนันออนไลน์ ให้สังคมเห็นว่าการพนันมีผลต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชน ไม่ใช่แค่เรื่องผิดกฎหมาย แต่จะส่งผลกระทบต่อวิถีคิด สุขภาพจิต การเรียน และการดำเนินชีวิตประจำวันโดยรวมด้วย



สัญญาณการติดพนัน

สัญญาณหรือพฤติกรรมเสี่ยงติดพนันของเยาวชน จะมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลาย ๆ อย่าง ดังนี้

1. สุขภาพเสื่อมโทรม
2. มีหนี้สิน หรือร่ำรวยผิดปกติ
3. หงุดหงิดกับการเล่นพนันอย่างต่อเนื่อง
4. โกหกหรือปกปิดเรื่องการพนันของตนเอง
5. ยืมเงินคนรอบข้างบ่อยครั้ง
6. อารมณ์ฉุนเฉียวโกรธง่าย ทะเลาะวิวาทกับเพื่อนและครอบครัว
7. ไม่สนใจการเรียน หนีโรงเรียน ไม่สนใจหน้าที่ความรับผิดชอบที่สำคัญ

วิธีช่วยเหลือคนที่ติดพนัน

องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิต เหมือนกับการติดเหล้า ติดบุหรี่ หรือติดยาเสพติด ผู้ป่วยมักจะหมกมุ่นคิดถึงแต่เรื่องการพนัน และอยากกลับไปเล่นซ้ำแล้วซ้ำอีก เพราะจะรู้สึกว่าคุณมีความสุขที่ได้เสี่ยง การติดการพนันถึงแม้จะเข้าข่ายโรคจิตชนิดหนึ่งที่สามารถรักษาให้หายได้โดยจิตแพทย์ แต่เราก็สามารถป้องกันเพื่อน ญาติ บุตร หลาน หรือคนรู้จักใกล้ชิด ไม่ให้เข้าสู่สภาวะการเป็นผู้ป่วยทางจิตได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ผู้ปกครองต้องใส่ใจบุตรหลานอย่างใกล้ชิด พูดคุย ให้กำลังใจ พยายามอย่าได้เถียง ตาหนี หรือต่อว่า อย่าให้เงินหรือให้ยืมเงินเพื่อไปเล่นพนัน เพราะจะทำให้ปัญหาทวีคูณมากขึ้น และถ้าพบว่าเขาติดการพนัน จงแนะนำให้เขาเข้ารับการให้ความช่วยเหลือและบำบัด เช่น แนะนำสายด่วนสุขภาพจิต โทร 1323

แนวคิดสำคัญที่อธิบายกลไกการทำงานของการเล่น

ลักษณะของกลไกการทำงานของการเล่น ประกอบด้วย 4 ลักษณะ คือ

1. โอกาสของความบังเอิญ

การเล่นเป็นการทำนายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยความบังเอิญ ไม่สามารถวางแผนหรือกำหนดเป้าหมายในการเกิดผลลัพธ์ที่แน่นอนได้ เช่น การออกสลากกินแบ่งรัฐบาล การหมุนวงล้อรูเล็ต การสับไพ่ การโยนลูกเต๋า

2. ความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์

ในการเล่น การเกิดของเหตุการณ์แต่ละครั้งไม่เกี่ยวข้องกันหรือเป็นอิสระต่อกัน นั่นคือ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในเกมก่อนหน้าจะไม่ส่งผลต่อสิ่งที่จะเกิดขึ้นในรอบต่อไป เช่น การออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลครั้งนี้จะไม่เกี่ยวข้องกับผลการออกรางวัลในครั้งที่ผ่าน ๆ มาทั้งหมด และจะไม่ส่งผลต่อการออกรางวัลในครั้งต่อไป

3. กฎด้วยเลขจำนวนมาก

กฎด้วยเลขจำนวนมากเป็นแนวคิดทางคณิตศาสตร์ที่ใกล้เคียงกับการคาดเดาผลในระยะยาว ในเกมพนันหมายความว่า ผลลัพธ์ที่แท้จริงของการเล่นพนันในระยะยาว จะเข้าใกล้ค่าเฉลี่ยในระยะยาวของเกมนั้น ๆ เสมอ เช่น ถ้าโยนเหรียญที่มี 2 หน้า คือ หัวกับก้อย ต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน จำนวนครั้งของการออกหัวหรือก้อยจะเข้าใกล้ครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 50 ของจำนวนครั้งที่โยนเหรียญเสมอ แต่เราไม่สามารถรู้ได้ว่าเมื่อใดผลลัพธ์จะถึงจุดที่เป็นค่าเฉลี่ย ดังนั้นเราจึงไม่สามารถคาดเดาผลลัพธ์ของการพนันในแต่ละครั้งได้

4. ความได้เปรียบของเจ้ามือ

ปกติแล้ว เจ้ามือซึ่งเป็นเจ้าของบ่อนจะมีรายได้จากส่วนแบ่งของยอดขายหรือเงินเดิมพัน และจะเป็นผู้ออกกฎเกณฑ์ในการเล่น เจ้ามือจึงเปรียบเสมือนพ่อค้าที่ต้องการกำไรจากการทำธุรกิจเสมอ จึงไม่มีเจ้ามือคนใดที่จะออกกฎเกณฑ์ให้ตนเองขาดทุน ดังนั้น เกมการพนันเป็นเกมที่เจ้ามือได้เปรียบเสมอและในระยะยาว ผู้เล่นไม่มีทางเอาชนะเจ้ามือได้เลย



ความเชื่อที่ผิด และจิตวิทยาการพนัน

ถึงแม้จะรู้ว่า เจ้ามือได้เปรียบเสมอ แต่นักพนันทั้งหลายก็ยังคิดว่าตนเองจะโชคดี มีโอกาสชนะและได้เงินจำนวนมากที่เสียไปกลับคืนมา ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับการพนัน ดังต่อไปนี้

1. การมองโอกาสชนะพนันในแง่ดีเกินจริง

คนเรามักเชื่อว่าตนเองจะโชคดีและมีโอกาสเป็นผู้ชนะบ้างและคาดหวังว่าจะได้รางวัลใหญ่อย่างง่าย ๆ ทั้งที่ความจริงแล้วเป็นเพียง “เรื่องบังเอิญ” เท่านั้น และมีโอกาสน้อยมาก นอกจากนี้ยังเชื่อว่า ตนเองเกือบเป็นผู้ชนะหรือกำลังเข้าใกล้ชัยชนะขึ้นเรื่อย ๆ จึงเต็มใจจะเสี่ยงและเสียเงินเพิ่มขึ้นไปอีก

2. การพยายามหารูปแบบให้กับสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยความบังเอิญ

นักพนันพยายามหารูปแบบ (patterns) ของการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่เสมอ เช่น ถ้ามีผลการโยนเหรียญ เป็น “หัว หัว หัว ก้อย ก้อย ก้อย” ก็จะทายว่าผลการโยนเหรียญครั้งต่อไปต้องเป็นหัว โดยที่ลืมไปว่าผลที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งเป็นความบังเอิญ และเป็นอิสระต่อกัน ไม่สามารถคาดการณ์ได้

3. การเลือกใส่ใจเฉพาะเรื่องที่ต้องการ

สิ่งที่ดึงดูดความสนใจของนักพนัน ก็คือการชนะพนัน โดยไม่ใส่ใจกับการแพ้ เช่น เขามักจะพูดว่าเขาถูกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลได้เงินมากกว่า 10,000 บาท แต่ไม่เคยพูดถึงเงินที่เขาเสียไปในการซื้อ แต่ไม่ถูกรางวัลก่อนหน้านี้ ซึ่งรวมกันแล้วมักจะมากกว่าเงินที่ได้จากการถูกรางวัลในครั้งนี้

4. การติดกับดัก

นักพนันมักเปรียบเทียบการเล่นพนันเหมือนกับการรอรถประจำทาง ที่หลังจากรอมาเป็นเวลานานแล้วรถประจำทางคงจะมาในไม่ช้า ดังนั้นในการเล่นพนันเมื่อเล่นเสียมาหลายรอบแล้ว ก็จะเชื่อว่ารอบหน้าตนเองต้องชนะแน่นอน นักพนันมักบอกกับตนเองว่า “ต้องเล่นพนันให้มากขึ้น เพื่อเอาเงินที่เสียไปคืนมา” แต่ปรากฏว่ายิ่งไล่ล่า ยิ่งเสียมากขึ้น เพราะเขาลืมไปว่าการพนันเป็นเรื่องของความบังเอิญและเจ้ามือจะได้เปรียบเสมอ

5. ความเข้าใจผิดคิดว่าตนเองเป็นผู้คุมเกม

นักพนันอาจสามารถควบคุมได้หลาย ๆ เรื่องในการเล่นพนัน เช่น จะเล่นเกมใด ลงเงินมากเท่าไรและนานแค่ไหน แต่สิ่งที่ไม่สามารถกำหนดได้ คือ “ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละรอบ” เพราะที่จริงแล้วเจ้ามือเป็นผู้วางกฎเกณฑ์

6. ความเชื่อในเรื่องอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ และโชคกลาง

มีคนไทยจำนวนมากมักจะเชื่อในเรื่องปาฏิหาริย์ อิทธิฤทธิ์ และโชคกลาง นักพนันก็เชื่อเช่นเดียวกัน เมื่อมีความมั่นใจว่ามีสิ่งช่วยเกื้อหนุน หรือเจ้ามือกำลังดวงตก ก็จะลงเงินเดิมพันจำนวนมาก จึงทำให้เสียพนันมากกว่าเดิม





- รู้เท่าทันการพนัน และการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ
- แก้ปัญหาเมื่อตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ

■ ปัจจัยเสี่ยงของการติดพนัน วิธีช่วยเหลือคนที่ติดการพนัน และผลกระทบของการติดเกมออนไลน์

- 3.1 อภิปรายปัจจัยเสี่ยงของการติดพนัน และวิธีช่วยเหลือคนที่ติดการพนัน
- 3.2 อธิบายผลกระทบของการติดเกมออนไลน์

- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะการทำงานร่วมกัน
- ทักษะการคิดวิเคราะห์

- ลักษณะของกิจกรรมที่เข้าข่ายพนัน
- กลไกการทำงานของกรพนัน

6. สารสำคัญ

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็วและง่ายดาย ทำให้การพนันในรูปแบบเดิม ๆ ถูกพัฒนาเพื่อให้ผู้เล่นเข้าถึงและเล่นได้หลากหลายวิธี โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้ปัจจุบันมีคนนิยมเล่นพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน การพนันออนไลน์มีรูปแบบและวิธีการจูงใจที่หลากหลายเพื่อให้เป็นที่สนใจและกระตุ้นให้เข้าไปเล่นการพนัน

การเล่นเกมนออนไลน์อาจมีผลกระทบต่อสุขภาพกาย เช่น ปวดหลัง ปวดคอ มีปัญหาสายตา สุขภาพจิต เช่น สมาธิสั้น อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย และมีอาการเสพติดเกม ทั้งยังพบพฤติกรรมเล่นพนันทนายผล การแข่งขันเกม

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาท)
10.1	ติตหรือไม ไซหรือเปล่า?	10
10.2	ติตพั่น ติตเกม ภัยร้ายใกล้ตัว	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 10.1 เรื่อง การเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กไทย

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 10.2
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 10.1 ตามจำนวนผู้เรียน และ ใบกิจกรรมที่ 10.2 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 10.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 10.2 และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้เรียนดูวิดีโอ เรื่อง พนันออนไลน์มีวิธีการชักจูงใจอย่างไร และผู้สอนถามผู้เรียนว่า
 - การพนันออนไลน์มีวิธีชักจูงใจอย่างไร
 - นักเรียนเคยได้รับการชักจูงให้เล่นการพนันออนไลน์หรือไม่
 - ถ้าเคยได้รับการชักจูง นักเรียนถูกชักจูงในรูปแบบใดบ้าง อย่างไร
- 8.2.2 ผู้เรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 10.1 เรื่อง ติตหรือไม ไซหรือเปล่า?
- 8.2.3 ผู้สอนอธิบายการแปลผลคะแนนของกิจกรรมที่ 10.1 ดังนี้

- หากมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/ประจำ ตั้งแต่ 8 ข้อขึ้นไป เป็นผู้ที่มีความเสี่ยงสูง ต้องพบจิตแพทย์เพื่อบำบัดโรคติดการพนัน
- หากมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/ประจำ 3-7 ข้อ เป็นผู้ที่มีความเสี่ยงปานกลาง ให้ติดต่อขอคำแนะนำทางโทรศัพท์จากกรมสุขภาพจิตที่หมายเลข 1323 ซึ่งให้คำปรึกษาเรื่องการติดการพนันฟรีตลอด 24 ชม.
- หากมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/ประจำ น้อยกว่า 3 ข้อ เป็นผู้ที่มีความเสี่ยงน้อยแต่มีโอกาสเป็นผู้ที่มีความเสี่ยงต่อโรคติดพัน หากมีการกลับไปทำซ้ำบ่อย ๆ

8.2.4 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 10.1 เรื่อง การติดเกมออนไลน์

8.2.5 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนตอบคำถามเพื่อประเมินความรู้ของผู้เรียนจากการศึกษาด้วยตนเอง ดังนี้

- 1) E-sports คืออะไร
- 2) การพนันแฝงมาใน E-sports ได้อย่างไร
- 3) คนที่เป็น “โรคติดเกม” (gaming disorder) จะมีพฤติกรรมอย่างไร

8.2.6 ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 3-4 คน

8.2.7 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 10.2 เรื่อง ติดพัน ติดเกม ภัยร้ายใกล้ตัว

8.2.8 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนให้อภิปรายถึงปัจจัยเสี่ยงของการติดพัน กลวิธีในการชักจูงให้คนเล่นการพนัน วิธีป้องกันไม่ให้ตนเองเป็นบุคคลที่เสี่ยงต่อการติดการพนัน วิธีช่วยเหลือคนที่ติดการพนัน

8.2.9 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลกระทบของการติดการพนันและเกมออนไลน์โดยให้ผู้เรียนตระหนักว่า “เราเล่นเกมเพราะอะไร” “เราได้อะไรจากการเล่นเกม” “เราเสียอะไรไปบ้างกับการเล่นเกม” “ส่วนที่เสียกับส่วนที่ได้ คื้มค่าหรือไม่” เพื่อจะได้ใช้เวลาไปกับเกมอย่างชาญฉลาด ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกม โดยไม่หลงไปกับการโฆษณาหรือกลยุทธ์การตลาดของผู้ประกอบการที่มุ่งหวังผลกำไรจากผู้เล่น และไม่หลงไปเป็นเด็กติดเกมที่อาจก่อให้เกิดปัญหาต่ออนาคตของตนเองในที่สุด

9. การวัดและประเมินผล

9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม

9.2 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- คลิปวิดีโอ เรื่อง พนันออนไลน์มีวิธีการชักจูงใจอย่างไรจาก <https://www.youtube.com/watch?v=V8Ps1guPnr4>

11. ข้อเสนอแนะ

11.1 คลิปวิดีโอในการนำเข้าสู่บทเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อาจเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่มีความทันสมัยต่อเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวกับการพนัน

11.2 ใบกิจกรรมที่ 10.1 เรื่อง ติดหรือไม่ ใช่หรือเปล่า? อาจให้นักเรียนทำหลังกิจกรรมสุดท้ายอีกครั้ง หากทำครั้งแรกแล้วนักเรียนมีผลแสดงว่าเข้าข่ายติดพัน



◎ ใบกิจกรรมที่ 10.1

ติดหรือไม่ ใช้หรือเปล่า?

ชื่อ-นามสกุล ชั้น เลขที่

1. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

คำถาม	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	ประจำ
1. ใช้เวลาและเงินกับการพนันมากกว่าที่หาได้หรือตั้งใจไว้				
2. ยืมเงินคนอื่นมาเล่นพนัน				
3. เล่นพนันโดยใช้เงินสำหรับซื้อของที่จำเป็น เช่น ค่าอาหาร ค่าเล่าเรียน				
4. เล่นพนันโดยละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบที่สำคัญ				
5. โกหกหรือปกปิดเรื่องการพนันของตนเอง				
6. พยายามเล่นพนันเพื่อต้องการเอาเงินที่สูญเสียไปคืนมา				
7. ทะเลาะวิวาทกับเพื่อนและครอบครัว โดยเฉพาะเกี่ยวกับเรื่องเงิน				
8. มีค่าใช้จ่ายและหนี้สินเพิ่มขึ้นเนื่องจากการพนัน				
9. รู้สึกผิดหวังเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันของตนเอง				
10. คิดถึงแต่เรื่องการพนันมากขึ้น				
รวม				

ที่มา: กรมสุขภาพจิต <https://www.dmh.go.th/download/files/แบบประเมินปัญหาการพนัน.pdf>



ใบกิจกรรมที่ 10.2

ติตพั่น ติตเกม ภัยร้ายใกล้ตัว

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 10.1 เรื่อง การพนันออนไลน์ แล้วเขียนคำตอบในประเด็นต่อไปนี้

1. ปัจจัยเสี่ยงของการติตพั่น (อย่างน้อย 5 ข้อ)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. วิธีป้องกันไม่ให้ตนเองเป็นบุคคลที่เสี่ยงต่อการติตการพนัน (อย่างน้อย 4 ข้อ)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. อาการของคนที่ติตพั่น (อย่างน้อย 5 ข้อ)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. วิธีช่วยเหลือคนติตพ่น (อย่างน้อย 3 ข้อ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. พฤติกรรมการติตเกมออนไลน์แตกต่างจากผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ทั่วไปอย่างไร (อย่างน้อย 4 ข้อ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย



การเล่นเกมออนไลน์ เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมในหมู่เด็กและเยาวชน และคนวัยทำงานมาเป็นเวลานานแล้ว โดยทั่วไป เกมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่ให้ความเพลิดเพลิน โดยมีกฎเกณฑ์ และกติกากำกับ และกระทำการบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ปัจจุบันเกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์ ได้รับความนิยมแพร่หลายมากขึ้น การเล่นเกมมีทั้งการเล่นคนเดียว เล่นสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งบางเกมก็สามารถผ่อนคลายความตึงเครียด และให้ความบันเทิง บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนทางด้านร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ และบางเกมก็เน้นการต่อสู้ และเอาชนะฝ่ายตรงข้ามทุกวิถีทางด้วยวิธีรุนแรง หรือบางเกมก็มีลักษณะผสมผสานหลายรูปแบบ

เข้าด้วยกัน ในปัจจุบันหากกล่าวถึงการเล่นเกม ก็มักจะหมายถึง การแข่งขันเกมออนไลน์ ซึ่งนอกจากการเล่นเพื่อวัตถุประสงค์ข้างต้นแล้ว ยังมีการแข่งขันชิงรางวัล เพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จ ชื่อเสียง เงินรางวัลและอาชีพ ซึ่งมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยรู้จักกันในนาม “อีสปอร์ต” (E-sports)

การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้รับรองให้สมาคมอีสปอร์ตเป็นสมาคมกีฬา เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ซึ่งส่งผลให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่คนไทยส่วนหนึ่งยอมรับ แต่ข้อถกเถียงเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อสุขภาพกายและใจ ต่อพัฒนาการที่เหมาะสมตามวัยสำหรับผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน และต่อสังคมโดยรวม ก็ยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจน

เราคงต้องยอมรับร่วมกันว่า ส่วนหนึ่งเกมช่วยให้เกิดความบันเทิง ผ่อนคลาย บางคนเล่นเพื่อฆ่าเวลา หรือเล่นทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่าง บางคนต้องการการมีตัวตนหรือได้รับการยอมรับในโลกออนไลน์ บางคนเล่นเพื่อเข้าสังคม บางคนสามารถทำให้การเล่นเกมนกลายเป็นอาชีพ ได้รับเงินค่าตอบแทน สามารถเลี้ยงชีพได้ แต่ส่วนหนึ่งเกมก็ทำให้เกิดปัญหากับตนเองและครอบครัว เช่น ผลการเรียนตกต่ำ เกิดอารมณ์รุนแรง หงุดหงิดง่าย ขาดการออกกำลังกาย เสียเงินไปกับการเล่นเกมและซื้อสิ่งของในเกม หากเกิดปัญหาหลายอย่างข้างต้น ก็อาจทำให้เกิดปัญหาในครอบครัว นำไปสู่การทะเลาะวิวาท และอาจถึงขั้นก่ออาชญากรรมได้

ข้อมูลสำคัญประการหนึ่งที่รับรู้กันในวงกว้าง คือ การมีการพนันในเกม หรือในการแข่งขันเกม ซึ่งคนเล่นเกมบางส่วนก็ยอมรับว่ามีการพนันแฝงอยู่ในเกมมานานแล้ว มีเด็กและเยาวชนบางส่วนเสียเงินไปกับการเล่นพนันในเกมด้วย

ผลกระทบเชิงบวก

อย่างไรก็ตาม หากกล่าวถึงข้อดีและข้อเสีย หรือผลกระทบเชิงบวกและลบ จะพบว่า ผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ และการแข่งขันอีสปอร์ต มีดังนี้

- 1) การเกิดอาชีพใหม่ที่กำลังมาแรงในปัจจุบัน เช่น สตรีมเมอร์หรือนักแคสต์เกมที่เล่นเกมถ่ายทอดสดหรือนำคลิปการเล่นของตัวเองไปตัดต่อ แล้วนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น facebook, youtube, Twitch.tv โดยจะได้รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ชมหรือเรียกในภาษาคนเล่นเกมว่าโดเนต (donate) ซึ่งเป็นการบริจาคเงิน เงินจากการสมัครเป็นสมาชิก และผู้ซื้อโฆษณา
- 2) การสร้างโอกาสและแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนที่ชื่นชอบการเล่นเกม ให้เล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ และมีโอกาสได้พัฒนาสิ่งที่ชอบเป็นอาชีพที่สร้างรายได้
- 3) การมีสังคมในกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกม การได้รับการยอมรับหรือมีตัวตน ได้พัฒนาการทำงานเป็นทีม และได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษจากการเล่นเกมกับเพื่อนชาวต่างชาติ
- 4) การเติบโตของธุรกิจอีสปอร์ตส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมเกม อุตสาหกรรมโทรคมนาคม และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผลกระทบเชิงลบ

ส่วนผลกระทบเชิงลบของการเล่นเกมออนไลน์ และการแข่งขันอีสปอร์ต มีดังนี้

- 1) ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย เช่น ปวดหลัง ปวดคอ มีปัญหาสายตา อ่อนเพลียจากการเล่นนานจนอดนอน หรือนอนดึกเกินไป
- 2) การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพนั้น มีช่วงเวลาในการประกอบอาชีพสั้นและไม่ยั่งยืน การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในวัยเรียนอาจทำให้ขาดสมาธิในการเรียน ส่งผลต่อโอกาสในการศึกษาต่อ และการเลือกอาชีพในอนาคต
- 3) มีโอกาสเกิดอาการเสพติดเกม หรือเป็นโรคติดเกม (gaming disorder) ทำให้เป็นอุปสรรคในการพัฒนาสมอง ซึ่งสังเกตได้จากอาการที่ไม่สามารถควบคุมการเล่นของตนเองได้ ให้ความสำคัญกับการเล่นเกม โดยละเลยสิ่งที่จำเป็นในชีวิตหรือกิจวัตรประจำวัน และเล่นเกมอย่างต่อเนื่องแม้จะมีผลกระทบทางลบเกิดขึ้น

อาจกล่าวได้ว่า การเล่นเกมสามารถเล่นได้ โดยเลือกเกมที่มีเนื้อหาเหมาะสม สร้างสรรค์ ใช้เวลาที่พอเหมาะ โดยไม่เสียภารกิจหลักของตนเอง ทั้งในหน้าที่ของการเป็นนักเรียน และหน้าที่ของสมาชิกที่ดีในครอบครัว และหากต้องการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ควรจะมีอายุ 18 ปีขึ้นไป ตามที่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยกำหนดไว้ให้สอดคล้องกับกติกาสากล และต้องมีการวางแผนการเป็นนักกีฬาอาชีพที่มีวินัย มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง มีความรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง และเมื่อพ้นจากการเป็นนักกีฬาแล้ว ควรมีอาชีพอื่นรองรับไว้ด้วย โดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง ตลอดจนเด็กและเยาวชน ควรจะได้วางแผนร่วมกันในการบริหารจัดการเวลาในการเล่นเกม หรือการวางแผนที่จะมีอาชีพเกี่ยวกับเกม

ผู้เล่นเกมควรทบทวนว่า “เราเล่นเกมเพราะอะไร” “เราได้อะไรจากการเล่นเกม” “เราเสียอะไรไปบ้างกับการเล่นเกม” “ส่วนที่เสียกับส่วนที่ได้ คุ้มหรือไม่” เพื่อจะได้ใช้เวลาไปกับเกมอย่างชาญฉลาด และได้รับประโยชน์จากการเล่นเกม



กิจกรรมที่ 11 | รู้เท่าทันการแสวงประโยชน์ทางเพศออนไลน์

1. ผลการเรียนรู้

- รู้เท่าทันการพนัน และการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ
- แก้ปัญหาเมื่อตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ

2. สารการเรียนรู้

- สาเหตุและวิธีการป้องกันการแสวงประโยชน์ทางเพศออนไลน์

3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ

- 3.1 บอกสาเหตุและวิธีการป้องกันการแสวงประโยชน์ทางออนไลน์

4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)

- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะการทำงานร่วมกัน
- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

-



6. สารสำคัญ

การแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์โดยเฉพาะกับเด็กเป็นปัญหาระดับโลกที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว รูปแบบของการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กในโลกออนไลน์ เช่น สื่อแสดงการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก การเตรียมเด็กออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ การส่งข้อความ หรือรูปภาพยั่วเย้าทางเพศ การแบล็กเมลทางเพศออนไลน์การถ่ายทอดสดการละเมิดทางเพศต่อเด็ก การกระรานบนโลกออนไลน์

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
11.1	อย่าหลอกกันนะ	20

7.2 ใบความรู้

-

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- บัตรปัจจัยที่ทำให้เกิดการแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศออนไลน์
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 11.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 11.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 บัตรปัจจัยที่ทำให้เกิดการแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศออนไลน์
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 11.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนนำเสนอวิดีโอที่มีการคุกคามทางเพศให้ผู้เรียนชม ตัวอย่างวิดีโอ เช่น
 - หนังสือต่อต้าน การละเมิดและแสวงหาประโยชน์ทางเพศเด็กในโลกออนไลน์
 - ภาพยนตร์สั้น เรื่อง จูบ
 - Promo YPA หยุดแสวงหาประโยชน์ทางเพศบนออนไลน์
- 8.2.2 ผู้สอนตั้งคำถามในประเด็นสำคัญหรือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เช่น นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรเมื่อชมจบแล้ว และถ้านักเรียนตกอยู่ในสถานการณ์นี้จะมีการป้องกันตนเองอย่างไร
- 8.2.3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายการแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศออนไลน์ ในประเด็นสาเหตุและผลกระทบ
 - 1) ทำไมต้องเรียน เรื่อง รู้เท่าทันการแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศออนไลน์
 - 2) สาเหตุหรือปัจจัยที่ทำให้เกิดการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กในโลกออนไลน์มีอะไรบ้าง

- 8.2.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 11.1 เรื่อง อย่าหลอกกันนะ
- 8.2.5 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 11.1 และผู้สอนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.6 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนให้อภิปรายถึงประโยชน์และความสำคัญของการศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันการแสวงประโยชน์ทางเพศออนไลน์

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรมที่ 11.1
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- คลิปวิดีโอ หนังสือต่อต้านการละเมิดและแสวงหาประโยชน์ทางเพศเด็กในโลกออนไลน์ <https://www.youtube.com/watch?v=atF-iR0C9-g>
- คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง จูบ https://www.youtube.com/watch?v=Kb6Yy_K2Hm8
- คลิปวิดีโอ Promo YPA หยุดแสวงหาประโยชน์ทางเพศบนออนไลน์ <https://www.youtube.com/watch?v=euo4T1x5N8g>
- คลิปวิดีโอ หลุด-น้องตัวเป็นไหม? <https://youtu.be/hbqpqYhHfsc>
- สาเหตุและผลกระทบจากการแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศออนไลน์ <https://www.ecpat-th.org/article/2/sexual-exploitation-of-children.html>

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 การเปิดวิดีโอหน้าเข้าสู่บทเรียน อาจเปิดมากกว่า 1 ตัวอย่าง ขึ้นอยู่กับการบริหารจัดการเวลาของผู้สอน หรืออาจหาวิดีโออื่น ๆ ที่มีเนื้อหาเดียวกันแทนได้
- 11.2 ประเด็นคำถามในการนำเข้าสู่บทเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อาจเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่มีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้เรียน
- 11.3 ผู้สอนเชิญชวนให้ผู้เรียนร่วมอภิปราย แสดงความคิดเห็นเพื่อตรวจสอบความตระหนักในการแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์



บัตรปัจจัยที่ทำให้เกิดการแสวงประโยชน์ทางเทคโนโลยี

บัตรปัจจัย

ความยากจน



บัตรปัจจัย

ความรุนแรงในครอบครัว



บัตรปัจจัย

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสาร



บัตรปัจจัย

บริโภคนิยม/วัตถุนิยม



บัตรปัจจัย

การถูกเลี้ยงดูอย่างละเลย



บัตรปัจจัย

กฎหมายที่ไม่เข้มงวดและการฉ้อโกง



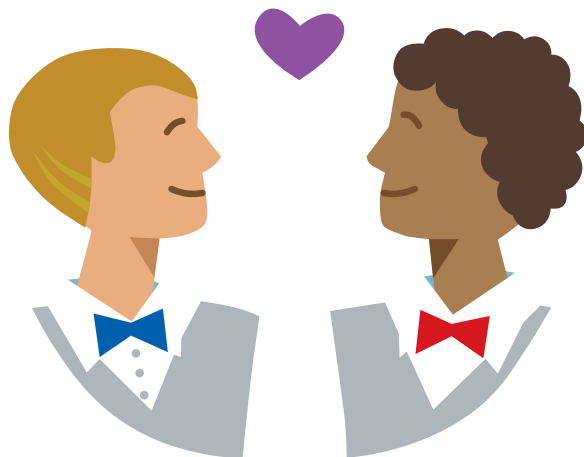
บัตรปัจจัย

ความเปราะบาง



บัตรปัจจัย

บรรทัดฐานและปฏิบัติการทางวัฒนธรรม
เกี่ยวกับเพศสภาพและเพศวิถี



◎ ใบกิจกรรมที่ 11.1

อย่าหลอกกันนะ

สมาชิกกลุ่มที่

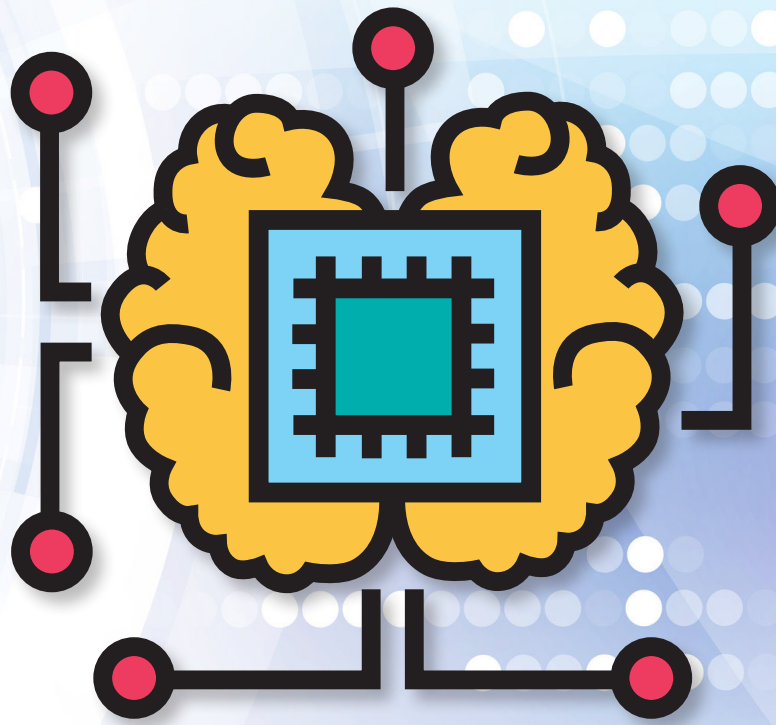
1. 2.
3. 4.

ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก หัวข้อ สาเหตุและผลกระทบ จากเว็บไซต์ <https://www.ecpat-th.org/article/2/sexual-exploitation-of-children.html> แล้วนักเรียนจะได้บัตรปัจจัยที่ทำให้เกิดการแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์กลุ่มละ 2 ใบ จากนั้นตอบคำถามลงในตาราง ดังนี้

1. ปัจจัยที่ได้รับ :	
ปัจจัยที่ได้นำไปสู่การแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์อย่างไร	นักเรียนมีแนวทางการป้องกันการแสวงหาประโยชน์ทางเพศออนไลน์ จากปัจจัยนี้อย่างไร
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

2. ปัจจัยที่ได้รับ :	
ปัจจัยที่ได้นำไปสู่การแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศออนไลน์อย่างไร	นักเรียนมีแนวทางการป้องกันการแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศออนไลน์ จากปัจจัยนี้อย่างไร
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	





กิจกรรมที่ 12 | รัก(ษ์) ตนเอง

1. ผลการเรียนรู้
 - มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล
2. สาระการเรียนรู้
 - ความฉลาดทางดิจิทัล
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 อภิปรายการแสดงอัตลักษณ์ที่ดีและวิธีรักษาข้อมูลส่วนตัว
 - 3.2 สร้างอัตลักษณ์ที่ดีในสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.3 จัดการข้อมูลส่วนตัวให้ปลอดภัย
 - 3.4 บริหารจัดการเวลาในการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์และชีวิตจริงได้อย่างสมดุล
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
 - ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

6. สารสำคัญ

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) คือ ความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้เราสามารถปรับตัวได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ คือการแสดงตัวตนให้เห็นในสังคมออนไลน์ โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ อัตลักษณ์ออนไลน์ของผู้ใช้สื่อดิจิทัลเกิดจากการนำเข้าสู่ข้อมูลสู่โลกออนไลน์ ทั้งที่ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ซึ่งจะแสดงถึงความรู้สึนึกคิด ทักษะคิด และการกระทำ การจัดการข้อมูลส่วนตัว เป็นความสามารถในการจัดการกับความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น การใช้ข้อมูลออนไลน์ร่วมกัน การแบ่งปันผ่านสื่อดิจิทัล และการขโมยอัตลักษณ์

การบริหารจัดการเวลาในการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ เป็นความสามารถในการควบคุมตนเอง การจัดสรรเวลาในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดความสมดุลในการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ และชีวิตจริง ตระหนักถึงอันตราย และผลเสียต่อสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป และผลเสียจากการเสพติดสื่อดิจิทัล

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
12.1	สร้างภูมิคุ้มกัน	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 12.1 เรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 12.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
- นกหวีด หรืออุปกรณ์กำเนิดเสียง

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 12.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 12.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 12.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า
 - 1) นางเอกกับนางร้ายเป็นอย่างไร ต่างกันอย่างไร

2) อยากเป็นนางเอกหรือนางร้าย

แนวคำตอบ นางเอก เป็นคนดี พุดเพราะ เรียบร้อย นางร้าย เสี่ยงแหลม แต่งตัวสวย แต่งหน้าจัด ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นอัตลักษณ์ของนางเอกและนางร้าย

8.2.2 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของผู้เรียนในโลกออนไลน์ เช่น

- ข้อมูลส่วนตัวที่เปิดเผยต่อสาธารณะ
- รูปโปรไฟล์
- การกดไลก์
- การเข้าร่วมกลุ่ม
- การคาดคะเนบุคลิก ลักษณะนิสัย จากอัตลักษณ์ในโลกออนไลน์

8.2.3 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 12.1 เรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล หัวข้อ ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

8.2.4 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายว่าอัตลักษณ์ของนักเรียนในโลกของความจริงกับโลกออนไลน์ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร

8.2.5 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 12.1 หัวข้อ ทักษะการจัดการข้อมูลส่วนตัว และทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

8.2.6 ผู้สอนเป่านกหวีด (หรือใช้อุปกรณ์กำเนิดเสียงใด ๆ เพื่อขัดจังหวะการศึกษาหรือทำกิจกรรมบนหน้าจอของผู้เรียน) แล้วกล่าวว่า “หากพวกเรากำลังสบาย จงปรบมือพลัน” เมื่อผู้เรียนปรบมือหรือหยุดการทำกิจกรรมอื่น ให้ครูตั้งคำถามในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการจัดสรรเวลาหน้าจอ เช่น

- อันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป
- ผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล
- การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล

8.2.7 ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 3- 4 คน

8.2.8 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 12.1 เรื่อง สร้างภูมิคุ้มกัน

8.2.9 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 12.1 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

8.2.10 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึง การจัดการอัตลักษณ์ การจัดการข้อมูลส่วนตัว และความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

9. การวัดและประเมินผล

9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม

9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

-

11. ข้อเสนอแนะ

11.1 คำตอบในสถานการณ์อาจแตกต่างกันได้ ขึ้นอยู่กับมุมมองของสถานการณ์และเหตุผลประกอบ

◎ ใบกิจกรรมที่ 12.1

สร้างภูมิคุ้มกัน

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

ให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาพฤติกรรมที่เป็นพลเมืองดิจิทัล พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ



สถานการณ์ที่ 1 โพสต์ตั๋วเครื่องบินสื่อสังคมออนไลน์

- ☐ เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม
- ☐ เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 2 ติดตามได้นะครับ

- ☐ เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม
- ☐ เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Mock Suwannat
28 พฤษภาคม เวลา 22:36 น. · 🌐

ขอเชิญรับชมวิดีโอการบรรยาย ย้อนหลัง ซึ่งทางมูลนิธิฯ ได้เผยแพร่เป็นสาธารณะแล้วครับ วิธีดูการบรรยายของผมครับ
<https://youtu.be/rMg9URGpmNk>
 ด.ย. หัวข้อที่ผมบรรยาย:
 1. เทคนิคและการใช้เครื่องมือสำหรับการสอนออนไลน์ พร้อมแหล่งข้อมูลในการเรียนการสอน
 2. ทางเลือกและแนวคิดในการจัดอบรมออนไลน์... ดูเพิ่มเติม



YOUTUBE.COM

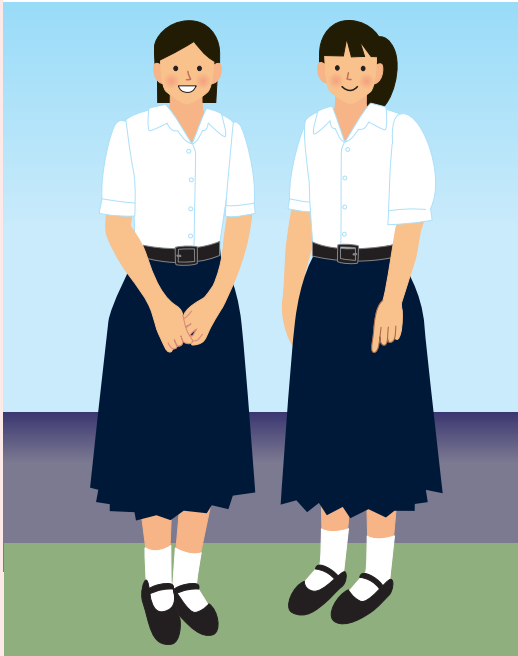
การอบรมออนไลน์ เพื่อเตรียมความพร้อมในการสอนออนไลน์ ในสถานการณ์การระบาดของโควิด ๑๙ ครับ



is at Nakhonnayok
Witthayakhom School.

1h · Nakhon Nayok · 🌐

น.ส.สิริรา มีมาลา น้องเจ๊ยม ม.5/3 📞 001-1234567 ขอ
ฝากเนื้อฝากตัวกับพี่ๆ ด้วยนะคะ



สถานการณ์ที่ 3 โพสต์ภาพแนะนำตัว



เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม



เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 4 CF สินค้า (จองสินค้า)



เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม



เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



👍❤️ 220

ความคิดเห็น 815 รายการ แชร์ 43 ครั้ง

👍 ถูกใจ

💬 แสดงความคิดเห็น

➦ แชร์



โอนเงินแล้วละ เลขที่บัญชี 123-456-789 ธนาคาร



ใบที่เป็นसान ตัวกระเป๋ เป็นผ้า หรือ หนังคะ
ถูกใจ · ตอบกลับ · 2 ชม.



รใส่ m12 ส่งสำลวัน 3,400 บาท
ถูกใจ · ดูการสนทนา · 2 ชม.



M12
ถูกใจ · ตอบกลับ · 2 ชม.



แฟนสาว
.....
🙏🙏🙏



สถานการณ์ที่ 5 ขอเล่นอีกแป๊บ กำลังจะเลิกแล้ว

- ☐ เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม
- ☐ เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 6 เช็คอิน พร้อมรูป

- ☐ เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม
- ☐ เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

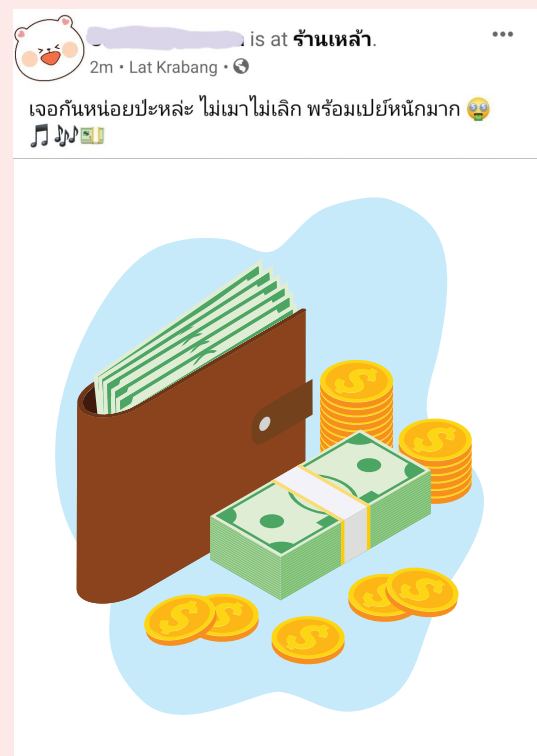
.....

.....

.....

.....

.....





สถานการณ์ที่ 7 โพสต์รูป

- ☐ เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม
- ☐ เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 8 คะแนนสอบมาแล้วจ้าา



...

- ☐ เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม
- ☐ เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

เหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ-นามสกุล	วิชา		
	คณิตศาสตร์ (20 คะแนน)	สังคม (20 คะแนน)	วิทยาการคำนวณ (20 คะแนน)
เด็กหญิงรักเรียน ดิงาม	2	15	16
เด็กชายศิริย์ ออนไลน์	6	17	8
นางสาวสุขสุด กำลังดี	19	12	6
นายบอกละ ต้าววาฬ	20	3	13
เด็กชายตะไคร้ หอมจิ้ง	3	6	18
เด็กชายตื่นตื่น สายแน่	10	8	15
เด็กหญิงขาราง แมวเหมียว	15	9	11
นางสาวตะกร้า ใบใหญ่	5	12	5

ความฉลาดทางดิจิทัล

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) หมายถึงความสามารถเชิงเทคนิค การรับรู้ และความสามารถในการควบคุมอารมณ์ขณะที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ที่เมื่อหลอมรวมกับคุณค่าทางจริยธรรมที่มีในตัวตนแล้ว จะส่งผลให้บุคคลนั้นสามารถรู้เท่าทัน รับมือกับความท้าทาย และดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกเหนือจากทักษะพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การแก้ปัญหาเมื่ออุปกรณ์ดิจิทัลไม่สามารถเปิดใช้งานได้ ความสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการส่งและรับข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ความฉลาดทางดิจิทัลยังรวมถึงการรู้จักกำหนดเวลาการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลของตนเองให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้กระทบต่อสุขภาพที่ดี การเลือกใช้ถ้อยคำที่ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสารทางดิจิทัล หรือการจัดการกับภาวะทางอารมณ์เมื่อเผชิญการกลั่นแกล้งทางออนไลน์จากผู้ไม่ประสงค์ดีได้อย่างเหมาะสม สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของความฉลาดทางดิจิทัลซึ่งเราทุกคนจำเป็นต้องฝึกฝนให้เกิดขึ้นเพื่อให้การใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

ความฉลาดทางดิจิทัลสำคัญอย่างไร

การวัดระดับ DQ เป็นตัวชี้วัดซึ่งถูกกำหนดขึ้นเพิ่มเติมจากตัวชี้วัดระดับความสามารถของบุคคลในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว ได้แก่ ไอคิว (Intelligence Quotient: IQ) แสดงระดับความสามารถทางสติปัญญา และอีคิว (Emotional Quotient: EQ) แสดงระดับความสามารถทางอารมณ์

ในช่วงหลายสิบปีที่ผ่านมา เทคโนโลยีดิจิทัลเริ่มเข้ามามีบทบาทต่อการสื่อสารและการทำงานเฉพาะกลุ่ม แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทต่อการใช้ชีวิตประจำวันของทุกคน ในทุกด้านอยู่ตลอดเวลา DQ จึงมีความสำคัญมากต่อการดำรงชีวิต

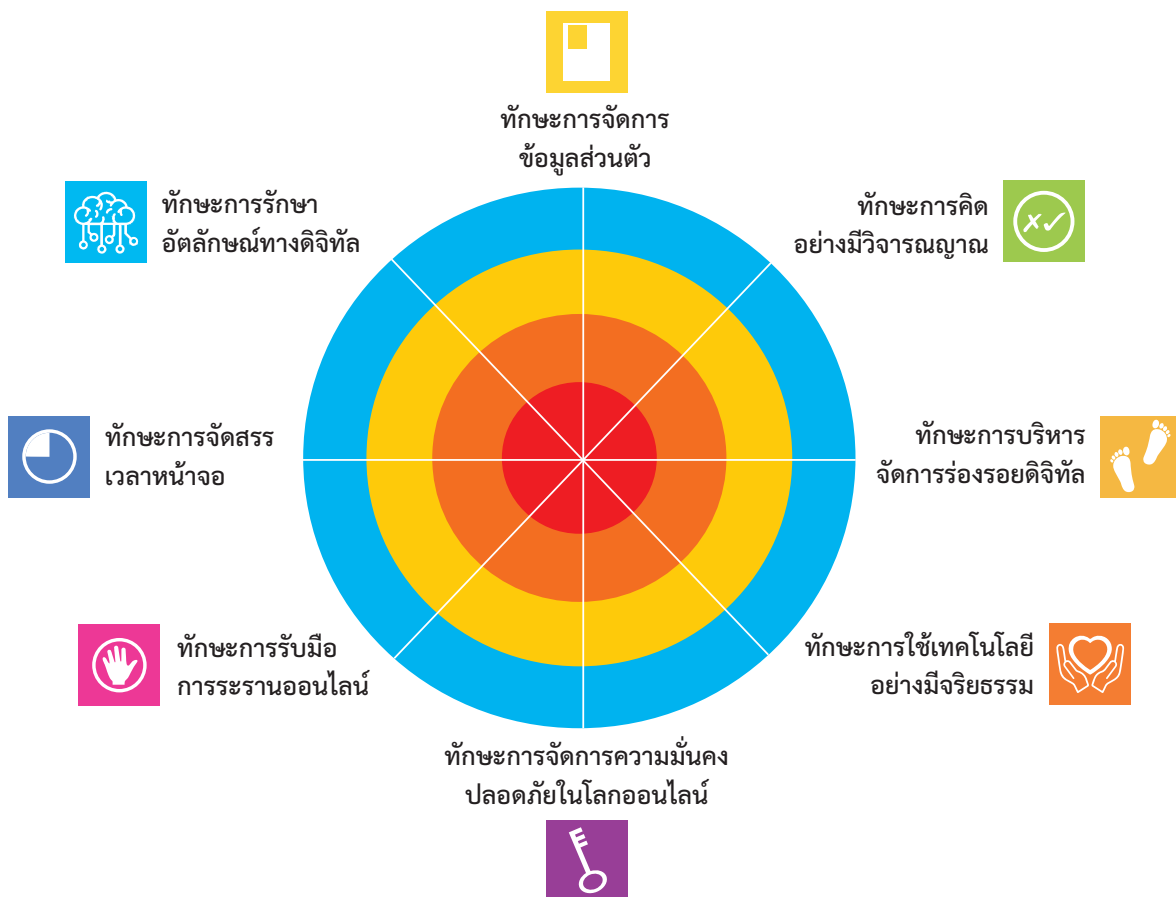
ความฉลาดทางดิจิทัลกระทบต่อสังคมโดยรวมอย่างไร

จากรายงานการศึกษาผลกระทบของความฉลาดทางดิจิทัลในเยาวชนอายุระหว่าง 8 ถึง 12 ปี เมื่อปี พ.ศ. 2561 พบว่ามีเยาวชนจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งที่เคยประสบกับผลกระทบจากการเข้าถึงและใช้งานโลกออนไลน์ ตัวอย่างของผลกระทบเหล่านี้ เช่น การใช้งานอุปกรณ์ออนไลน์นานเกินไปจนถึงขั้นเสพติดอุปกรณ์ดิจิทัล การถูกระรานทางออนไลน์ หรือการถูกแอบอ้างเอาตัวตนหรือชื่อของตนเองไปใช้ในทางที่ก่อให้เกิดความเสียหาย โดยสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะส่งผลให้เกิดความกังวลใจ และความกดดันทางอารมณ์และความคิด การศึกษายังแสดงให้เห็นว่าผลกระทบดังกล่าวจะเกิดขึ้นกับเยาวชนในประเทศที่กำลังพัฒนามากกว่าเยาวชนในประเทศที่พัฒนาแล้ว ซึ่งเป็นผลเสียต่อการดำเนินชีวิตในระยะยาวต่อไปได้

ระบบการศึกษาที่ผ่านมายังไม่มีระบบหรือมาตรฐานที่ดีในการเตรียมเยาวชนให้พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ทำให้ผู้เกี่ยวข้อง ผู้ปกครอง หรือเยาวชนที่มีความตระหนักในเรื่องนี้ไม่สามารถหาแหล่งข้อมูลและความช่วยเหลือได้โดยง่าย จำเป็นต้องชวนขยายด้วยตนเองเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางที่เหมาะสมและปลอดภัยในการปฏิบัติตนเมื่อต้องใช้ชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์

หากมองผลกระทบต่อสังคมในภาพรวมแล้ว สิ่งที่เราเห็นได้ชัดจากผลการศึกษา คือ การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์โดยเยาวชนที่ยังไม่มีความพร้อมต่อชีวิตดิจิทัลนี้จะทำให้ข่าวปลอมที่ถูกเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ดังนั้นการลดหรือหลีกเลี่ยงผลกระทบเหล่านี้เป็นหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เช่น ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ผู้รักษากฎหมาย สื่อมวลชนทุกแขนง รวมไปถึงหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ในการพัฒนาสังคม ความฉลาดทางดิจิทัลประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย มีความรับผิดชอบและจริยธรรม ดังนี้



1. ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ทางดิจิทัล (digital citizen identity)

โดยปกติแล้วบุคคลหนึ่งจะมีตัวตนที่ผู้อื่นรู้จักอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงอยู่แล้ว เช่น เราชื่ออะไร มีลักษณะนิสัย พฤติกรรมอย่างไร เพื่อนหรือคนรู้จักก็จะเข้าใจถึงสิ่งเหล่านี้เป็นอย่างดี แต่เมื่อเริ่มใช้งานโลกดิจิทัลเพื่อการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นแพลตฟอร์มใด เราจะต้องมีการลงทะเบียนสร้างชื่อผู้ใช้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นตัวตนเสมือนของเราขึ้นก่อนเสมอ จากนั้นเราจึงใช้ตัวตนเสมือนนี้ในการพูดคุย แสดงความคิดเห็นต่าง ๆ กับบุคคลอื่น

นี่คืออัตลักษณ์ทางดิจิทัลของเรานั้นเอง โดยผู้ที่เราติดต่อสื่อสารด้วยจะเพียงมองเห็นตัวตนเสมือนในโลกดิจิทัลของเราเท่านั้น เช่น เนื้อหา รูปภาพ คลิปวิดีโอ และสิ่งต่าง ๆ ที่เราโพสต์หรือแชร์ลงไปในโลกดิจิทัล

เราทุกคนควรตระหนักว่าตัวตนเสมือนในโลกดิจิทัลนั้น เป็นอีกตัวตนหนึ่งที่ไม่ใช่ตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง สิ่งสำคัญคือเราควรสร้างให้ตัวตนในโลกดิจิทัลนี้ มีความใกล้เคียงหรือเหมือนกับตัวตนในโลกจริงให้มากที่สุด เพื่อเป็นการสร้างให้เกิดบูรณาภาพ (integrity) ในตัวตนต่าง ๆ ของเรา อันจะเป็นการวางกรอบการกระทำในโลกออนไลน์ของตนเอง ทำให้ต้องใช้วิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็นอย่างเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งาน และรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำความผิดกฎหมายและจริยธรรม เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้ง หรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังต่อผู้อื่น หรือการสร้างและส่งต่อข่าวปลอม

อัตลักษณ์ทางดิจิทัลยังมีขอบเขตที่กว้างกว่าอัตลักษณ์ในโลกจริง ทั้งนี้เนื่องจากโลกดิจิทัลทำงานอยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งครอบคลุมไปทั่วโลก ดังนั้นใครก็ตามที่เข้าถึงแพลตฟอร์มที่เราใช้งานอยู่ ก็จะสามารถเห็นหรือเข้าถึงเนื้อหาของเรา รวมถึงอัตลักษณ์หรือตัวตนของเราได้ด้วย ความเข้าใจประการนี้จะทำให้เราต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างความเชื่อในแต่ละสังคมหรือวัฒนธรรมด้วย



2. ทักษะการจัดการข้อมูลส่วนตัว (privacy management)

การจัดการข้อมูลส่วนตัว หมายถึง การที่เราสามารถใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลให้เกิดประโยชน์โดยไม่มีผลกระทบต่อความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น เราต้องใช้วิจารณญาณในการรักษาความลับของข้อมูลตนเอง ในสื่อสังคมออนไลน์ ตัดสินใจได้ว่าข้อมูลใดสามารถเผยแพร่เป็นสาธารณะได้โดยไม่มีผลเสียต่อตนเอง ข้อมูลใดจำเป็นต้องเก็บเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อป้องกันผู้ไม่ประสงค์ดีนำข้อมูลส่วนตัวของเราไปใช้ในทางที่ผิดกฎหมาย โดยต้องรู้จักใช้เครื่องมือเพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัวของตนเองได้เป็นอย่างดี เช่น ถ้ามีการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ หรืออุปกรณ์ดิจิทัลของคนอื่น จะต้องลบข้อมูลประวัติการสืบค้น ลบข้อมูลการทำธุรกรรมซื้อขายออนไลน์ และออกจากระบบบริการทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการทำงาน

นอกเหนือจากการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของตนเองแล้ว การเคารพในข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นก็เป็นสิ่งสำคัญต่อการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขในโลกออนไลน์ ตัวอย่างเช่น เพื่อนเปิดอีเมลที่อ่านค้างไว้บนหน้าจอขณะลุกไปทำธุระ ถ้าเราเดินผ่านก็ไม่ควรอ่าน



3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking)

การใช้งานหรือทำงานกับสื่อต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ จำเป็นต้องมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่สามารถตัดสินใจได้ว่าข้อมูลหรือสื่อใดเป็นเรื่องจริงหรือเท็จ ควรเชื่อหรือทำตามหรือไม่ ใช้การคิดเชิงเหตุและผล วิเคราะห์ว่าข้อมูลใดมีประโยชน์ สามารถรู้เท่าทันสื่อ วิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล เช่น ข่าวปลอม เว็บไซต์ปลอม ภาพตัดต่อ ข้อมูลเท็จ สามารถแยกแยะและประเมินข้อมูลที่ค้นหามาได้ว่ามีความน่าเชื่อถือเพียงใด และไม่ส่งต่อหรือแชร์ข้อมูลที่เป็นเท็จ หรือไม่แน่ใจว่าเป็นจริง เพื่อไม่ก่อความตื่นตระหนกขึ้นในสังคมหรือสร้างความรำคาญให้ผู้อื่น

ทักษะในขั้นถัดมาคือการใช้ข้อมูลความรู้ที่ผ่านการวิเคราะห์แล้วนี้ นำมาต่อยอดเพื่อสังเคราะห์หรือสร้างเป็นเนื้อหาหรือสื่อของตนเองได้ โดยอาจต้องอาศัยพื้นฐานแนวคิดด้านวิทยาการคำนวณ การโปรแกรม หรือการออกแบบดิจิทัลต่าง ๆ นอกเหนือจากนี้ ในขั้นที่สูงขึ้นไปจะเป็นการใช้ทฤษฎีทางสถิติและปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ (big data) หรือเพื่อสร้างโมเดลทางคณิตศาสตร์ของปัญหาที่สนใจ และใช้ในการเรียนรู้ของเครื่องจักร (machine learning) ได้ต่อไป



4. ทักษะการจัดการสรรเวลาหน้าจอ (screen time management)

เป็นที่ทราบกันดีว่าสุขภาพที่ดีจะสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสม่ำเสมอ ไม่นั่งนิ่งหรือไม่เคลื่อนไหวเป็นเวลานาน ผู้เริ่มใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลส่วนใหญ่จะไม่ได้ตระหนักถึงข้อเท็จจริงนี้ และมีการนั่งหรืออยู่นิ่ง ๆ ขณะใช้งานนานจนลืมที่จะเปลี่ยนอิริยาบถบ่อย ๆ บางคนถึงขั้นเสพติดการใช้งานอุปกรณ์เหล่านี้เพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ทุกคนควรฝึกให้รู้จักควบคุมตนเอง สามารถจำกัดเวลาการใช้งานในแต่ละครั้ง รวมถึงใช้อุปกรณ์เหล่านี้เพื่อวัตถุประสงค์หลักที่ก่อให้เกิดประโยชน์ ไม่ใช่ติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป ควรตระหนักถึงผลกระทบต่อสุขภาพและความสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกของความเป็นจริง

การเรียนรู้ถึงเครื่องมือหรือโปรแกรมที่สามารถตั้งเวลาเตือนเมื่อมีการใช้งานนานเกินระยะเวลาที่กำหนด จะช่วยให้สามารถควบคุมตนเองได้ดีขึ้น



5. ทักษะการรับมือการระรานออนไลน์ (cyberbullying management)

ผู้ที่ใช้งานโลกดิจิทัลมีเป็นจำนวนมาก อาจมีผู้ไม่ประสงค์ดีหรือเข้ามาใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อหลอกลวงหรือหาผลประโยชน์ให้กับตนเองโดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้อื่น หรือในกลุ่มเพื่อน อาจมีการหยอกล้อกันรุนแรงถึงขั้นที่จัดเป็นการกลั่นแกล้งกัน เช่น การว่าร้าย ใส่ความ ชุทำร้ายหรือใช้ถ้อยคำเหยียดหยาม การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็กเมล การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ โดยผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง ผู้ใช้งานโลกออนไลน์ต้องรับทราบถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากสื่อสังคมออนไลน์ ความผิดทางกฎหมาย รวมถึงผลกระทบทั้งทางสุขภาพและจิตใจ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้กับทั้งตัวผู้ก่อเหตุ ผู้ที่ได้รับผลกระทบโดยตรง หรือบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง

นอกจากนี้ทุกคนควรได้รับคำแนะนำวิธีการรับมือกับเหตุการณ์ความไม่ปลอดภัยจากการใช้งานโลกดิจิทัลเหล่านี้ ทั้งวิธีการสังเกตว่าสถานการณ์ใดที่จะนำไปสู่ความไม่ปลอดภัย เพื่อจะได้หลีกเลี่ยงได้ทันเวลาที่ การระมัดระวังไม่ให้เกิดเป็นเหตุ วิธีการแก้ไขสถานการณ์ความไม่ปลอดภัยได้เกิดขึ้นกับตนเอง โดยความสามารถเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ในการให้ความช่วยเหลือผู้อื่นได้อีกด้วย



6. ทักษะการบริหารจัดการร่องรอยดิจิทัล (digital footprints)

ธรรมชาติของการใช้งานโลกดิจิทัลที่ทุกคนควรตระหนัก คือ ร่องรอยดิจิทัล (digital footprint) ซึ่งหมายถึงประวัติของการกระทำที่เกิดขึ้นจากข้อมูลของเรา อาจถูกบันทึกไว้ได้ทั้งหมดเปรียบเสมือนกับเป็นรอยเท้าเมื่อเราเดินทางไปในที่ต่าง ๆ ส่งผลให้ขั้นตอนการกระทำบนโลกออนไลน์ของเราอาจถูกสืบค้นกลับคืนได้ ตัวอย่างของร่องรอยเหล่านี้ เช่น ประวัติการเข้าใช้งานระบบต่าง ๆ ข้อมูลหรือรูปภาพที่โพสต์ลงในสื่อสังคมออนไลน์ ประวัติการสั่งซื้อสินค้า เราจะต้องระลึกไว้เสมอว่าร่องรอยเหล่านี้มีโอกาที่จะถูกเก็บไว้อย่างถาวรในอินเทอร์เน็ต นั่นหมายความว่า แม้เราจะลบข้อมูล รูปภาพ หรือโพสต์ต้นฉบับออกไปแล้วก็ตาม แต่ก็ยังอาจจะมีการถูกทำสำเนาเก็บไว้ที่ใดที่หนึ่งด้วยบุคคลอื่นก็ได้ ถ้าหากเป็นโพสต์ที่มีผู้สนใจมาก ก็อาจจะถูกส่งต่อกันไปจนเป็นกระแส (viral) ได้ ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสียหายกับทั้งตัวเราเอง หรือแม้แต่องค์กรที่เราทำงานด้วย จากหลักความจริงของร่องรอยทางดิจิทัลนี้ส่งผลให้เราต้องระมัดระวังและใช้วิจารณญาณอย่างรอบคอบ รวมถึงมีความยับยั้งชั่งใจก่อนที่จะโพสต์ หรือตอบโต้สิ่งใดผ่านโลกดิจิทัล นอกจากนี้ เยาวชนควรได้รับรู้ถึงวิธีการตอบสนองหากร่องรอยดิจิทัลของตนเองถูกนำไปใช้ในทางไม่ดี จนก่อให้เกิดผลกระทบขึ้นมา เพื่อลดแรงกดดันจากสังคมและความเครียดต่อตนเอง

นอกจากนี้การใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือของผู้อื่น รวมถึงการใช้งานไวไฟ (wi-fi) สาธารณะ หากละเลย ไม่ลบรหัสผ่าน หรือประวัติการใช้งาน จะทำให้ผู้อื่นสามารถสวมสิทธิ์ ขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์ และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลของเราได้อย่างง่ายดาย



7. ทักษะการจัดการความมั่นคงปลอดภัยในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

การจัดการความมั่นคงปลอดภัยในโลกออนไลน์ หมายถึง การที่เราสามารถใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อประมวลผลข้อมูลได้อย่างถูกต้อง ถึงแม้จะมีความพยายามในการคุกคามจากผู้ไม่ประสงค์ดี ก็จะไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อทั้งระบบและข้อมูลส่วนตัวของเรา การคุกคามเหล่านี้ เช่น การลักลอบใช้บัญชี การดักฟัง การเปลี่ยนแปลงข้อมูลเนื้อหาที่มีการส่งผ่านระหว่างอุปกรณ์ การทำให้ระบบไม่สามารถให้บริการผู้ใช้ได้เว็บไซต์ปลอมเพื่อหลอกลวงข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความลับโดยมิจงใจ

หลักการพื้นฐานที่ใช้ป้องกันการคุกคามต่อข้อมูลที่เป็นความลับเหล่านี้ มักจะเป็นการเข้ารหัสข้อมูล หรือการยืนยันตัวตนผู้ใช้ด้วยรหัสผ่าน เราควรตระหนักในความสำคัญของรหัสผ่านที่ดี และการกำหนดรหัสผ่านให้มีความแข็งแรง เช่น ไม่ใช่ชื่อหรือคำที่รู้จักกันดี ไม่ใช่ตัวเลขที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว รหัสผ่านควรมีความยาวพอสมควรเพื่อป้องกันการคาดเดารหัสผ่านได้ง่าย ไม่ใช่รหัสผ่านเดียวกันสำหรับหลาย ๆ ระบบ การเก็บรหัสผ่านให้เป็นความลับก็เป็นสิ่งจำเป็น รวมถึงการรู้จักเลือกโปรแกรมหรือวิธีการที่ช่วยลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามอื่น ๆ เช่น โปรแกรมป้องกันไวรัส และการสำรองข้อมูลที่สำคัญไว้บนระบบคลาวด์



8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (digital empathy)

การใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม มีความหมายครอบคลุมหลายประเด็น ซึ่งรวมไปถึงการเอาใจใส่ต่อความรู้สึกของผู้อื่นเมื่อมีการสื่อสารกันในโลกออนไลน์ ทั้งนี้เนื่องจากการสื่อสารผ่านโลกดิจิทัลนั้นมีความแตกต่างจากการสื่อสารในโลกจริง ทั้งจากสภาพที่คู่สื่อสารไม่ได้เห็นหน้ากัน และยังอาจจะไม่ได้สื่อสารโต้ตอบกันแบบทันทีทันใด ต้องส่งข้อความไปรอไว้ก่อน จนกว่าผู้รับข้อความจะมีเวลาร่างมาอ่านและตอบข้อความได้ บางครั้งถ้อยคำที่โพสต์ก็ยิ่งอาจถูกตีความหมายได้หลายอย่างแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับอารมณ์และสภาพทางจิตใจของผู้รับสื่อในขณะนั้น เราจึงควรระมัดระวังว่าข้อความที่เราโพสต์อาจไปกระทบกับความรู้สึกของผู้อื่นได้โดยที่เราไม่ได้ตั้งใจ จึงควรพิจารณาถึงปัจจัยหลาย ๆ ด้าน ที่อาจส่งผลต่อความรู้สึกของผู้รับสื่อ ก่อนที่จะโพสต์สิ่งใดลงในโลกออนไลน์

นอกจากที่ผู้ใช้งานโลกออนไลน์ต้องมีความใส่ใจต่อความรู้สึกของคู่สื่อสารแล้ว ยังจะต้องมีความสามารถในการรับรู้และควบคุมการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของตนเองได้อย่างรวดเร็ว เพื่อที่จะตัดสินใจเลือกวิธีการที่ดีในการตอบสนองต่อคู่สื่อสาร เช่น เมื่อได้รับข้อมูลบางอย่างที่อาจก่อให้เกิดความไม่พอใจขึ้น ควรต้องรับรู้ได้ว่าเรามีอารมณ์ที่ไม่ปกติ ไม่เห็นด้วย หรือไม่พอใจกับข้อมูลดังกล่าว ควรตั้งสติ พิจารณามีทางเลือกใดบ้างที่จะสนองตอบต่อข้อมูลนั้น แล้วสามารถปรับให้เหมาะสมต่อการดำเนินการต่อไป เพื่อไม่ให้เกิดผลเสียหรือการกระทบกระทั่งหรือทำร้ายจิตใจระหว่างกัน สิ่งสำคัญที่สุด คือ ปฏิบัติต่อคนอื่นอย่างเดียวกันกับที่เราอยากได้รับการปฏิบัติแบบนั้นจากคนอื่นในการสื่อสารออนไลน์ เราจะต้องพยายามทำความเข้าใจความรู้สึกหรือความต้องการที่ผู้อื่นสื่อสารออกมาให้ถูกต้องที่สุด รวมถึงสื่อสารด้วยเนื้อหาหรือข้อความที่มีความเมตตา อ่อนโยน เห็นอกเห็นใจเพื่อคลี่คลายสถานการณ์ที่เลวร้ายให้ดีขึ้น อีกทั้งยังควรให้ความช่วยเหลือผู้อื่น

จะเห็นว่าความฉลาดดิจิทัลเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักเรียน เยาวชน และบุคคลทั่วไปในการสื่อสารในโลกออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง หากเยาวชนมีทักษะและความสามารถทั้ง 8 ประการ จะส่งผลให้เกิดความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตนเอง รู้ผิด รู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ขาดฉลาด และปลอดภัย

6. สารสำคัญ

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) คือ ความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้เราสามารถปรับตัวได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะ และค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์

การจัดการความมั่นคงปลอดภัยในโลกออนไลน์เป็นความสามารถในการสำรวจ ตรวจสอบ ป้องกันข้อมูล ด้วยระบบความปลอดภัย ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้กันทั้งไวบนโลกออนไลน์ เข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยทิ้งไว้เสมอ เข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการใช้งานอย่างมีความรับผิดชอบ

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
13.1	พร้อมรับมือ	15
13.2	นักสืบออนไลน์	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 12.1 เรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 13.1 - 13.2
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 13.1 ตามจำนวนกลุ่ม และใบกิจกรรมที่ 13.2 ตามจำนวนผู้เรียน

8.1.2 บัตรสถานการณ์

8.1.3 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 13.1 - 13.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบ ประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

8.2.1 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า

- 1) ในโลกออนไลน์มีอันตรายหรือไม่ อย่างไร
- 2) นักเรียนทำอย่างไรกับสถานการณ์นั้น

8.2.2 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่เกี่ยวกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ เช่น

- นักเรียนเคยโพสต์อะไรรุนแรง หรือถูกเพื่อนโพสต์ว่าร้ายหรือไม่ อย่างไร
- นักเรียนเคยถูกข่มขู่จากคนที่รู้จักหรือไม่ อย่างไร

- 8.2.3 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 12.1 เรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล หัวข้อ ทักษะการจัดการความมั่นคงปลอดภัยในโลกออนไลน์
- 8.2.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 13.1 เรื่อง พร้อมรับมือ
- 8.2.5 ผู้สอนสุ่มตัวแทนผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 13.1 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.6 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 12.1 เรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล หัวข้อ ทักษะการบริหารจัดการร่องรอยดิจิทัล
- 8.2.7 ผู้เรียนทำใบกิจกรรมที่ 13.2 เรื่อง นักสืบออนไลน์
- 8.2.8 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 13.2 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.9 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงร่องรอยข้อมูลของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจสอบคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

-

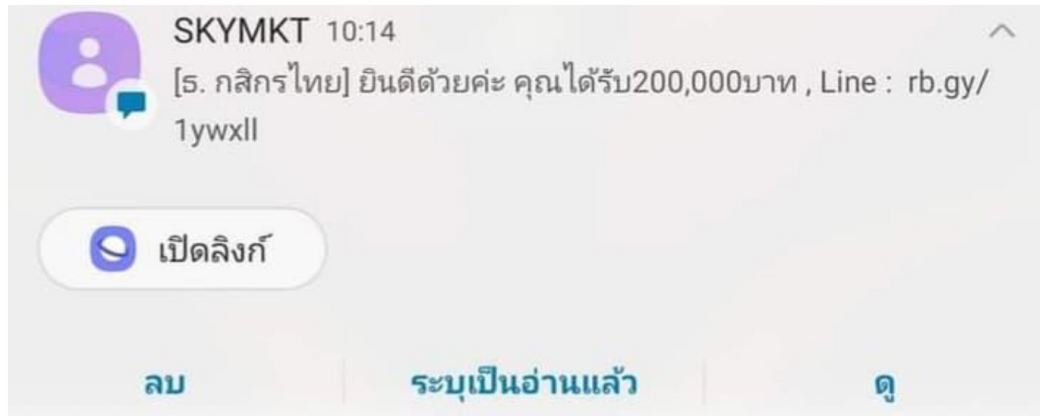
11. ข้อเสนอแนะ

-

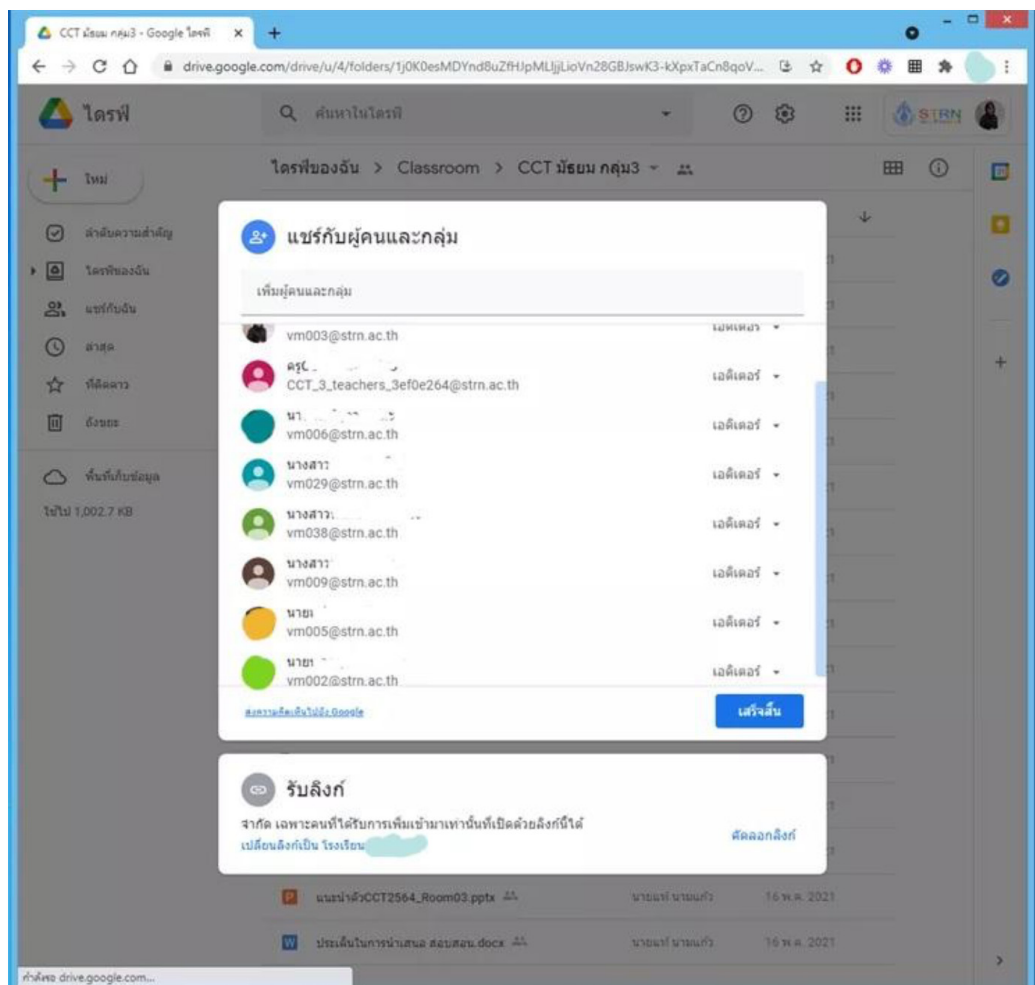


บัตรสถานการณ์

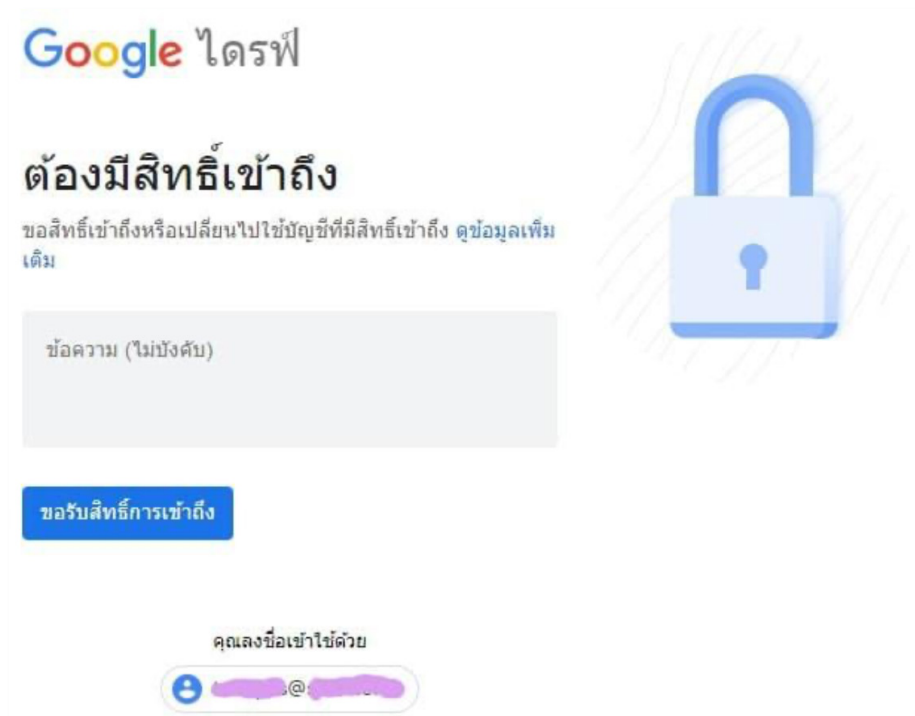
สถานการณ์ที่ 1 โซคมมาถึงตัว จะเข้าอยู่ทำไม



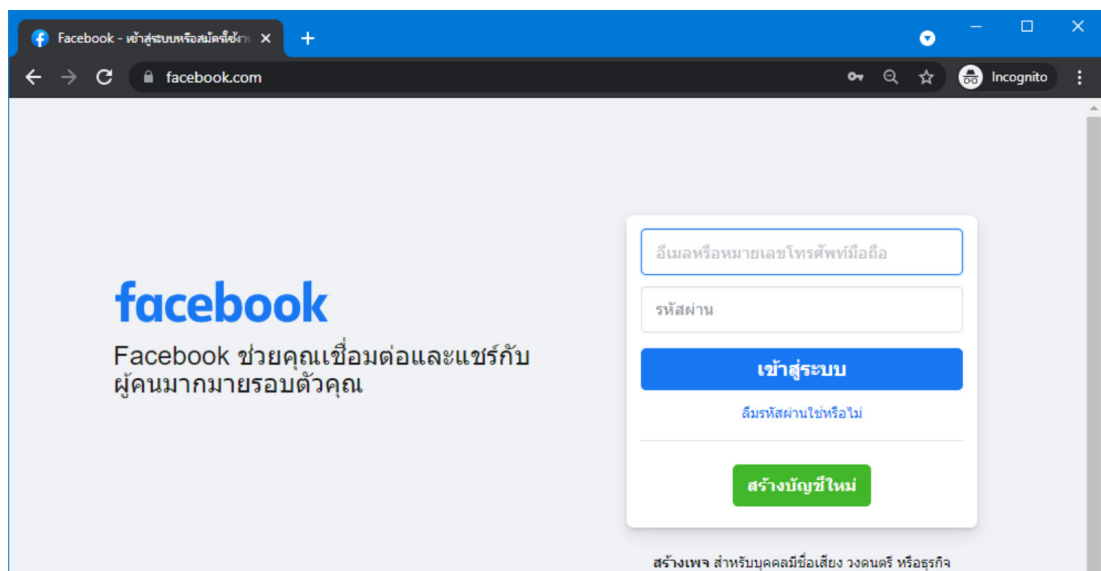
สถานการณ์ที่ 2 แฮร์ข้อมูลถึงใครดี



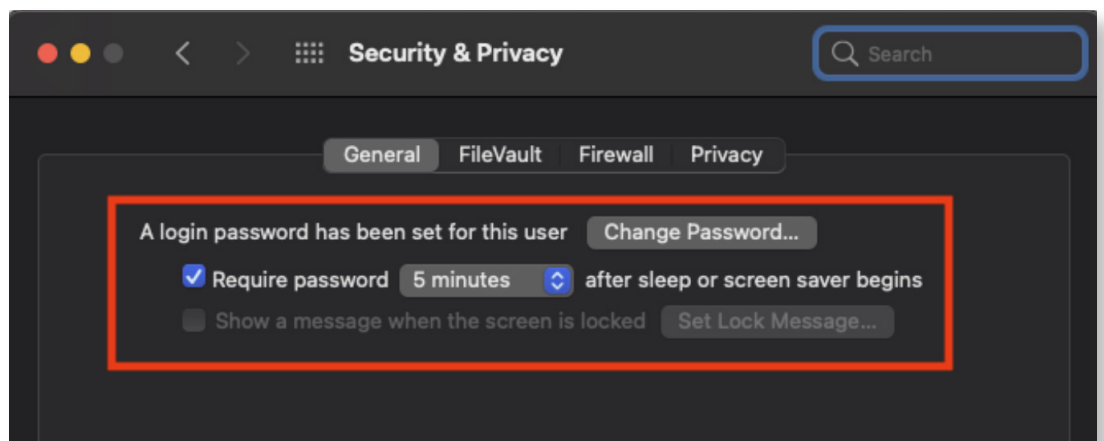
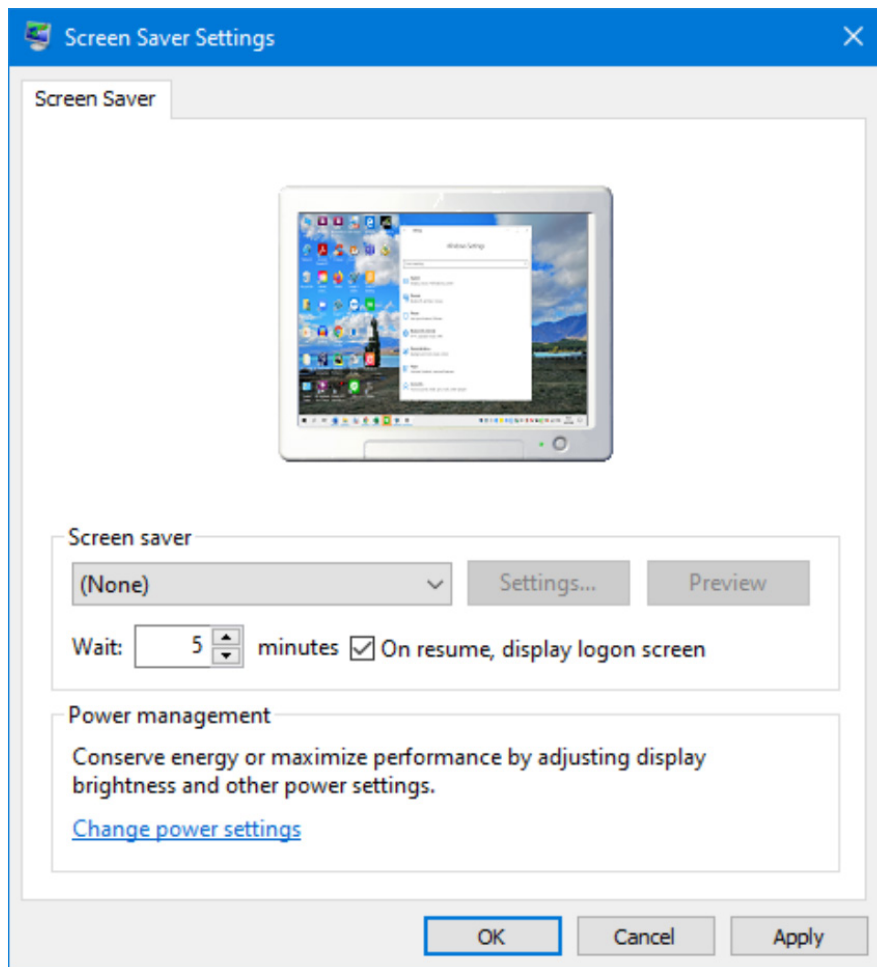
สถานการณ์ที่ 3 คุณมีสิทธิ์หรือไม่



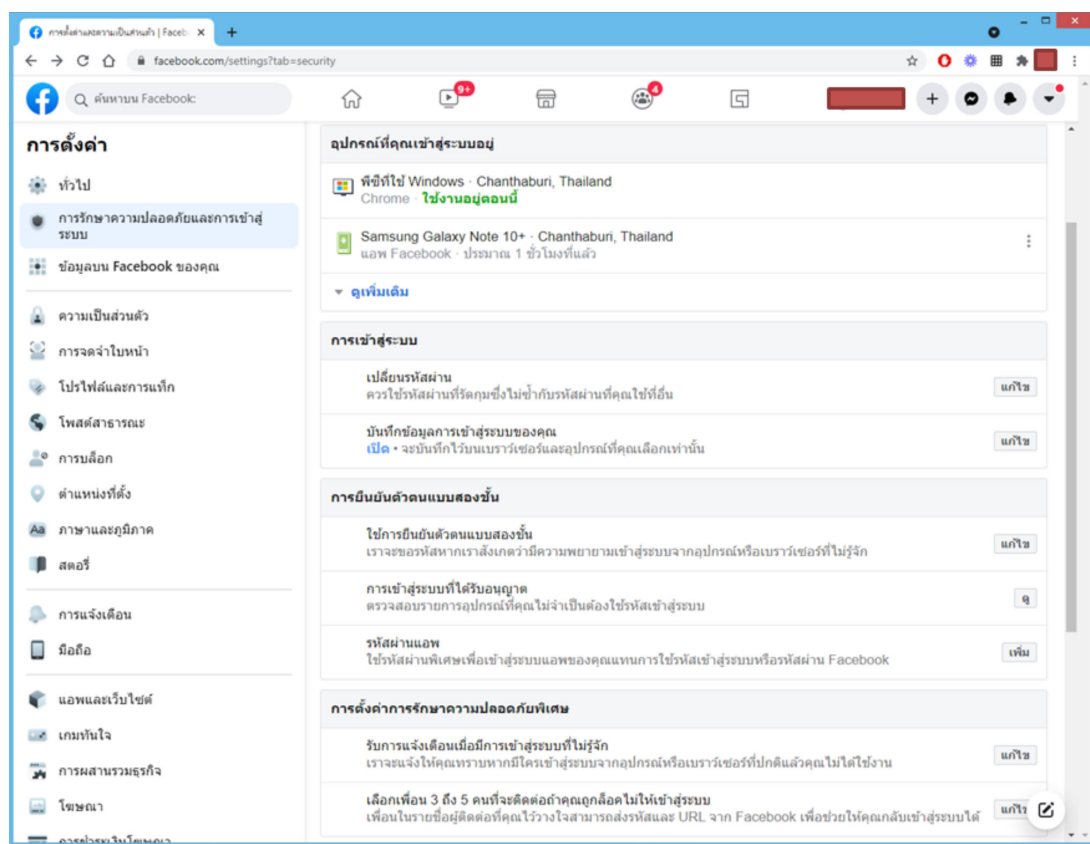
สถานการณ์ที่ 4 ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ



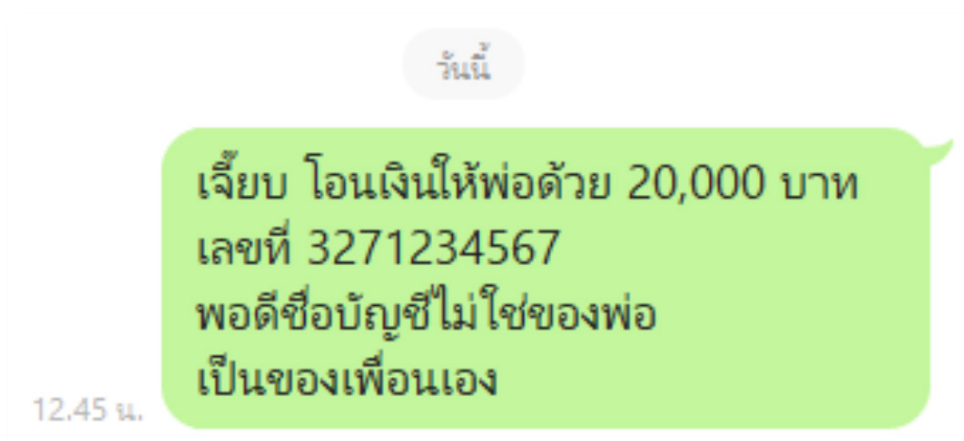
สถานการณ์ที่ 5 ตั้งค่าให้ผู้ใช้ใส่รหัสผ่าน



สถานการณ์ที่ 6 ตั้งค่าเข้าสู่ระบบ



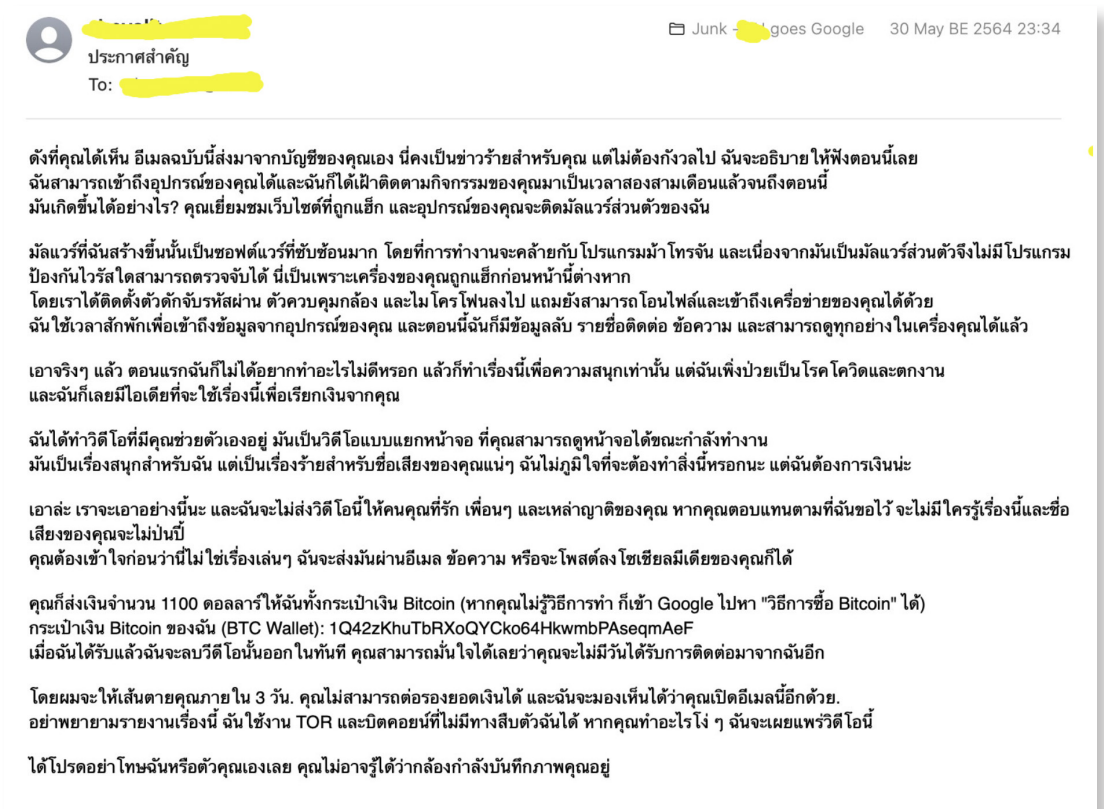
สถานการณ์ที่ 7 รีบไอน์ดีมัย พ่อต้องการด่วน



สถานการณ์ที่ 8 จะเชื่อถือมัย



สถานการณ์ที่ 9 แอบถ่าย



๐ ใบกิจกรรมที่ 13.1

พร้อมรับมือ

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

จากบัตรสถานการณ์ ให้นักเรียนวิเคราะห์ว่าเป็นการคุกคามในรูปแบบใด และมีวิธีการรับมือ หรือปฏิบัติอย่างไร

1. สถานการณ์ที่ได้รับ คือ
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
2. มีความปลอดภัยหรือไม่อย่างไร
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
3. ถ้าไม่ปลอดภัยจะมีแนวปฏิบัติอย่างไร
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

◎ ใบกิจกรรมที่ 13.2

นักสืบออนไลน์

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

1. จากข้อมูลต่อไปนี้ ให้นักเรียนหาอัตลักษณ์ ลักษณะ หรือพฤติกรรมของเจ้าของข้อมูล


เคยศึกษาที่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา SKRU




อาศัยอยู่ที่ เทศบาลเมืองกระบี่

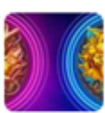
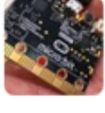



จาก เทศบาลเมืองพัทลุง



กลุ่ม


สาธารณะ

 กลุ่มผู้บริหาร พัฒนางานวิชาชีพ ว.21 ว.17 ครุ ผู้บริหาร ศึกษาพิเศษ ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 3.0 พัน คน	 ดูหนังใหม่ 24 ชม. ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 6.3 หมื่น คน
 บริษัทหา(ไม่จำกัด) มหาชน ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 7.6 หมื่น คน	 แจกทุนไม่ต้องฝากก่อน ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 1.2 หมื่น คน
 ดูหนังใหม่ 24 ชม 2021 HD ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 2.4 หมื่น คน	 Apple 2 Hand ซื้อ ขาย เสนอราคา MacBook iMac Mac Pro Air iPhone ราคาตามใจ ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 3.9 หมื่น คน
 ซื้อ-ขาย Mac มือสอง Mac Second-hand สินค้า apple มือสองทุกชนิด ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 5.8 หมื่น คน	 ซื้อ-ขาย Mac มือสอง ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 1.1 แสน คน
 แบบบ้าน บ้านและสวน ไอเดียบ้านของแต่งบ้าน ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 3.3 แสน คน	 Infographic for Education ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 6.7 พัน คน
 คนดีไซน์ ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 4.7 แสน คน	 MakeCode Thailand ⓘ กลุ่มสาธารณะ · สมาชิก 9.8 พัน คน

งานกิจกรรม

ที่ผ่านมา



คลองเหมืองมินิมารารอน ครั้งที่ 2
วันอาทิตย์ที่ 6 ธันวาคม 2020 เวลา 05:00 น.



Khundan Night 2019
วันเสาร์ที่ 9 พฤศจิกายน 2019 เวลา 22:00 น.



#MICEwedding
วันเสาร์ที่ 2 พฤศจิกายน 2019 เวลา 12:00 น.



ลาดกระบัง มินิมารารอน 2019
วันอาทิตย์ที่ 4 สิงหาคม 2019 เวลา 05:30 น.



Brooks Run For The Wild 2019
วันอาทิตย์ที่ 7 กรกฎาคม 2019 เวลา 06:00 น.



PaiTakthebeginning
วันอาทิตย์ที่ 24 มีนาคม 2019 เวลา 11:30 น.



วิ่ง : Kmtnb Prachinburi Super Half Marathon 2019
วันอาทิตย์ที่ 13 มกราคม 2019 เวลา 05:00 น.



Ku-Cpe Talk: Computing Science and Beyond
วันพฤหัสบดีที่ 11 ตุลาคม 2018 เวลา 08:30 น.



เขื่อนขุนด่าน Run 10 Miles 2018
วันอาทิตย์ที่ 23 กันยายน 2018 เวลา 05:30 น.



การประชุมวิชาการวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ในโรงเรียน ระดับชาติ
วันเสาร์ที่ 14 ตุลาคม 2017 เวลา 07:00 น.

แนะนำสำหรับคุณ



RS (Rock School) - Live Version - สมชาย เข็มกลัด รร. Friends
👍 8.7 พัน



SCOOP - Live Version - ส้มปิ่น วงศกร 6 ส.ค.นี้
👍 3 พัน



Behind The Scenes Undo - POP PONGKOOL X WONDERFRAME
Pongkool
👍 1.8 พัน



HUMAN ERROR - Pongkool - Pongkool
👍 1.5 พัน



วงศกร EP.4 - วงศกร - วงศกร
👍 1 พัน



คูกี้ (เพลงประกอบละคร) - คูกี้ - คูกี้
👍 6.2 พัน



รักเรียน รักกัน - Musicream - Musicream
👍 6.4 พัน

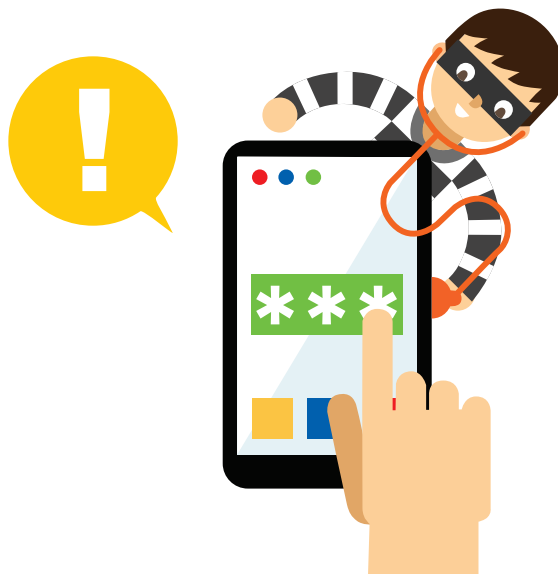


KLEAR - KLEAR feat. GetSunova - KLEAR
👍 5.4 พัน



KLEAR - KLEAR feat. GetSunova - KLEAR
👍 1.4 พัน

- 1) อัตลักษณ์ หรือลักษณะเจ้าของข้อมูล คือ
.....
.....
 - 2) ภูมิสำเนา หรือถิ่นที่อยู่เจ้าของข้อมูล คือ
 - 3) ลักษณะอาชีพ การทำงานของเจ้าของข้อมูล คือ
 - 4) อีก 10 ปีข้างหน้า นักเรียนคิดว่า เจ้าของข้อมูลจะรู้สึกอย่างไรกับอัตลักษณ์ดิจิทัลของตนเองในขณะนี้
.....
.....
.....
2. ในปัจจุบันนักเรียนได้ทั้งร่องรอยทางดิจิทัลอะไร และร่องรอยดังกล่าว อาจส่งผลในอนาคตอย่างไรบ้าง
ร่องรอยดิจิทัล (digital footprints) ได้แก่
.....
.....
ผลลัพธ์ ผลกระทบ หรือเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต
.....
.....
.....
.....
.....





กิจกรรมที่ 14 | ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

1. ผลการเรียนรู้
 - ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ตระหนักถึงผลเสียและจัดการกับข่าวปลอมบนโลกออนไลน์
2. สาระการเรียนรู้
 - ลักษณะข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 ระบุข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น
 - 3.2 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้นในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - ทักษะการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

6. สารสำคัญ

ปัจจุบันโลกอินเทอร์เน็ตถูกพัฒนาอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดสื่อสังคมออนไลน์ มีการสร้างข้อมูลข่าวสาร การรับรู้ การส่งต่อหรือแชร์ข้อมูลเป็นไปได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว จนบางครั้งไม่ได้พิจารณาข้อมูลอย่างถี่ถ้วน ทำให้ได้รับรู้ข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง และตกเป็นเหยื่อของสื่อสังคมออนไลน์ มีวิธีการวิเคราะห์ข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น ดังนี้ “ข้อเท็จจริง” คือ ข้อความ เหตุการณ์ที่เป็นมา หรือเป็นอยู่ตามจริง มีลักษณะคือ มีความเป็นไปได้ มีความสมจริง มีหลักฐานเชื่อถือได้ มีความสมเหตุสมผล “ข้อคิดเห็น” คือ ความเห็น ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา มีลักษณะเป็นข้อความที่แสดงความรู้สึก ข้อความที่แสดงความคิดเห็น ข้อความที่แสดงการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย ข้อความที่เป็นข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นของผู้พูดเอง

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
14.1	ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น	10
14.2	เชื่อถือได้แค่ไหน	15

7.2 ใบความรู้

-

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 14.1 - 14.2
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 14.1 - 14.2 ตามจำนวนกลุ่ม

8.1.2 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 14.1 - 14.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

8.2.1 ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น เช่น รายการโหนกระแส ตามลิงก์ <https://www.youtube.com/watch?v=kB8wsFWH6sA> (วิดีโอสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามกระแสในปัจจุบัน)

- 1) ผู้สอนให้ผู้เรียนผู้เขียนประโยคหรือข้อความที่สนใจ เกี่ยวกับคลิปวิดีโอ
- 2) จากข้อความที่เขียน ให้ผู้เรียนพิจารณาว่าข้อความนั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ พิจารณาได้จากอะไรบ้าง

- 8.2.2 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น
- 8.2.3 ให้ผู้เรียนพิจารณาข้อความที่ได้จากข้อ 8.2.1 ว่ายังมีความน่าเชื่อถืออยู่หรือไม่ เพราะเหตุใด หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำใบกิจกรรมที่ 14.1 เรื่อง ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น
- 8.2.4 ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอใบกิจกรรมที่ 14.1 โดยผู้เรียนที่เหลือเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.5 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 - 5 คน จากนั้นทำใบกิจกรรมที่ 14.2 เรื่อง เชื่อถือได้แค่ไหน
- 8.2.6 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป ใบกิจกรรมที่ 14.2 แล้วให้เพื่อนกลุ่มอื่นเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.7 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น และการตระหนักถึงการส่งต่อข้อมูล

9. การวัดและประเมินผล

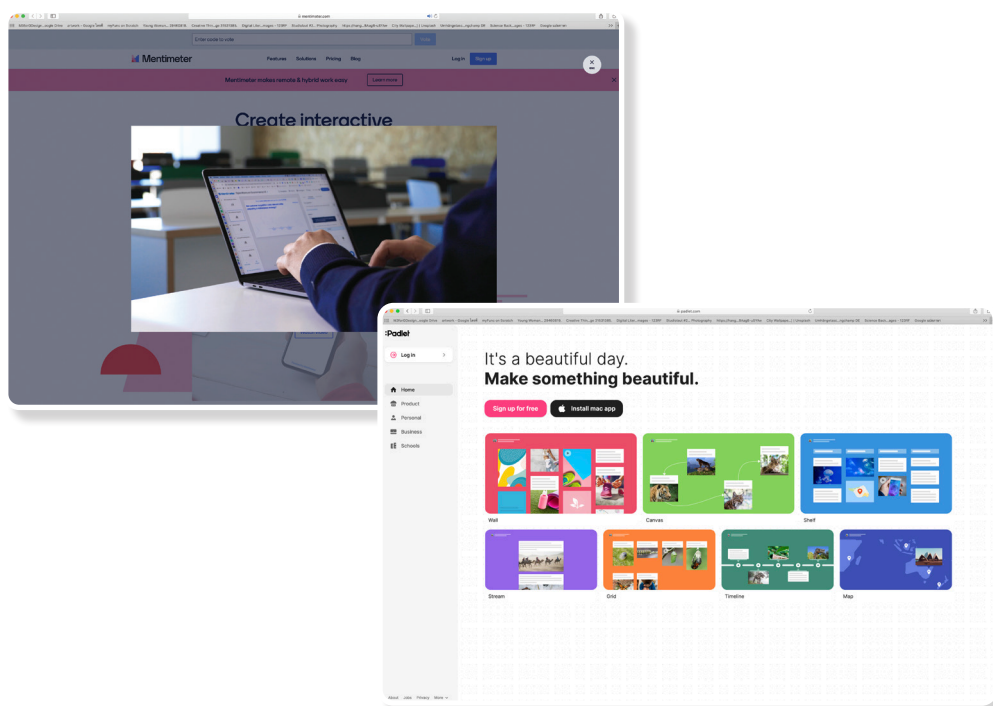
- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

-

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 วิดีโอตัวอย่างหรือสถานการณ์ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ปัจจุบัน
- 11.2 ผู้สอนเชิญชวนให้ผู้เรียนร่วมอภิปราย แสดงความคิดเห็นการส่งต่อข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และข้อปฏิบัติเมื่อพบเหตุการณ์นั้น ๆ ได้
- 11.2 การเขียนประโยคที่นักเรียนสนใจ อาจให้นักเรียนเขียนลงกระดาษ post-it หรือ ใช้เครื่องมือออนไลน์ เช่น www.mentimeter.com, www.padlet.com



ใบกิจกรรมที่ 14.1

ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

สมาชิกกลุ่มที่

1.

2.
3.

4.

ให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ

สถานการณ์	ข้อเท็จจริง	ข้อคิดเห็น	เหตุผล
1. ไม่มีใครสามารถหนีความตายได้			
2. สองปีข้างหน้าคาดว่าจะมีการพัฒนา 5G เป็น 10G เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารที่ดียิ่งขึ้น			
3. มังคุดหรือผลไม้ที่มีสีม่วงน่าจะมีสารต้านโรคมะเร็ง			
4. ข้อมูลจาก Oberlo พบว่า ผู้ใช้ Social Media ทั่วโลก 3,200 ล้านคน คิดเป็น 42% ของคนทั่วโลก			
5. นักเรียนที่สอบ ONET ได้ผลคะแนน 100 คะแนนเต็ม จะสอบติดคณะแพทยฯทุกคน			
6. สุราเป็นเหตุทะเลาะวิวาทและอาชญากรรมได้			
7. เราสามารถอาศัยบนดาวอังคารเปรียบเสมือนเป็นโลกใบที่ 2			
8. คนสวยมักจะมีเชื่อมั่นในตัวเองสูง			
9. นาฬิกา smart watch วัดความดันร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ			
10. การดื่มน้ำผึ้งผสมมะนาวทุกวัน จะทำให้เสียงดี ร้องเพลงเพราะ			



ใบกิจกรรมที่ 14.2

เชื่อถือได้แค่ไหน

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

1. ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์ ดังนี้



ไวรัสโคโรนา หรือ COVID-19 ต้นตอของไวรัส น่าจะมาจากไวรัสจากสัตว์ขนาดกลางระบาดมาสู่คน และมีการเปิดเผยว่า มีการระบาดครั้งแรก ในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน เมื่อเดือนธันวาคม 2019 และมีการระบาดใหญ่ไปทั่ว ส่งผลกระทบแก่หลาย ๆ ประเทศทั่วโลก

จากการศึกษาขององค์การอนามัยโลก (WHO) ไวรัสนี้สามารถแพร่กระจายจากคนสู่คนได้ หากสัมผัสกับสารคัดหลั่งของผู้ป่วย ไม่ว่าจะเป็น การไอ จาม น้ำมูก หรือแม้แต่อุจจาระ เพราะฉะนั้น เราต้องมีวิธีการป้องกันให้ห่างไกลจากเชื้อไวรัสตัวนี้ เช่น

1. ควรสวมหน้ากากอนามัยเพื่อป้องกัน
2. หลีกเลี่ยงการกินอาหารดิบ
3. ล้างมือด้วยการฟอกสบู่ อย่างน้อย 20 วินาที
4. ไม่เข้าใกล้ผู้ที่ไอหรือจาม
5. หลีกเลี่ยงการอยู่ในสถานที่แออัด
6. ไม่นำมือมาสัมผัสตา จมูก ปาก
7. ไม่ใช้ของร่วมกับผู้อื่น
8. สังเกตคนรอบตัวและระมัดระวังตัวเอง
9. หากมีอาการเกี่ยวกับระบบทางเดินหายใจ เช่น ไอ เจ็บคอ มีน้ำมูก หายใจเหนื่อยหอบ และใช้สูง ให้รีบพบแพทย์ทันที

ปัจจุบันประเทศไทยมีการระบาด และคาดว่าเชื้อไวรัสจะมีอาการที่รุนแรงเพิ่มขึ้น และมีการแพร่เชื้อได้ง่ายขึ้น บริษัทประกันชีวิตแห่งหนึ่งจึงมีข้อเสนอให้ผู้เอาประกันภัย ว่า ภายในระยะเวลา 1 ปี หากผู้เอาประกันติดเชื้อไวรัส จะได้เบี้ยประกันเป็นเงินสด 1,000,000 บาท เพียงจ่ายค่าเบี้ยประกัน 365 บาทต่อเดือนเท่านั้น

บางจังหวัดอาจมีการประกาศเชิญชวนให้มาท่องเที่ยว “หากติดเชื้อโควิด จะจ่ายค่าทำขวัญให้ 100,000 บาท ทันที” เพื่อเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ



จากการวิเคราะห์สถานการณ์ข้างต้น ให้นักเรียนตอบคำถาม ต่อไปนี้

1.1 ข้อความใดบ้างที่เป็นข้อเท็จจริง เพราะเหตุใด

ข้อเท็จจริง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เพราะ

.....

.....

.....

.....

2.2 ข้อความใดบ้างที่เป็นข้อคิดเห็น เพราะเหตุใด

ข้อคิดเห็น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เพราะ

.....

.....

.....

.....





กิจกรรมที่ 15 | การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1. ผลการเรียนรู้

- ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ตระหนักถึงผลเสียและจัดการกับข่าวปลอมบนโลกออนไลน์

2. สาระการเรียนรู้

- วิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
- วิธีการตรวจสอบข่าวปลอม

3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ

- 3.1 อธิบายวิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูล
- 3.2 ประเมินสารสนเทศที่สนใจ

4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้นในศตวรรษที่ 21)

- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะการทำงานร่วมกัน
- ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยี

5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

- ข้อมูลและสารสนเทศ
- การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

6. สารสำคัญ

ข้อมูลที่น่ามาใช้ในการเรียนรู้และการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ตัวเลข รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว มีทั้งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือจะต้องมีวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ข้อมูลที่ชัดเจน มีเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ ไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และจริยธรรม ระบุชื่อผู้เขียนหรือผู้ให้ข้อมูล มีช่องทางการติดต่อผู้ดูแลข้อมูล ระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในกรณีที่น่าข้อมูลมาจากแหล่งอื่น มีจุดเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นที่อ้างถึงหรือที่เกี่ยวข้อง ระบุวันและเวลาในการเผยแพร่ข้อมูล หรือการปรับปรุงข้อมูลครั้งล่าสุด การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแหล่งข้อมูลจะทำให้ทราบว่าข้อมูลนั้นมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด ซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการทำงานด้วย

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
15.1	ข้อมูลนี้ น่าเชื่อถือหรือไม่	30

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 15.1 เรื่อง ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 15.1

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 15.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 15.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 สลากที่อยู่เว็บไซต์
- 8.1.4 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 15.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้เรียนร่วมกันทบทวนเกี่ยวกับลักษณะของข้อมูลและแหล่งข้อมูลด้วยการตอบคำถามต่อไปนี้
 - 1) ข้อมูลรอบ ๆ ตัวเราอยู่ในรูปแบบใดบ้าง (ตัวอักษร ตัวเลข ภาพ เสียง)
 - 2) ในแต่ละวันนักเรียนรับข้อมูลจากแหล่งข้อมูลใดบ้าง (อินเทอร์เน็ต ทีวี วิทยุ เสียงตามสาย การสนทนากับเพื่อน)
- 8.2.2 ผู้สอนตั้งคำถามว่า “ถ้าต้องการข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาประกอบการทำรายงาน หรือตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เราจะมีวิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือได้อย่างไรบ้าง” จากนั้นสุ่มผู้เรียน 2-3 คน ตอบคำถาม หรือให้ผู้เรียนทั้งชั้นร่วมกันอภิปราย
- 8.2.3 แบ่งผู้เรียนกลุ่มละ 3-4 คน จากนั้นให้ตัวแทนกลุ่มจับสลากที่อยู่เว็บไซต์

- 8.2.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเข้าเว็บไซต์ที่ได้รับ แล้วร่วมกันพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ ของเว็บไซต์ จากนั้นตรวจสอบรายการตามประเด็นในใบกิจกรรมที่ 15.1 เรื่อง ข้อมูลนี้ น่าเชื่อถือหรือไม่ ตอนที่ 1
- 8.2.5 ผู้สอนสุ่มผู้เรียน 2-3 กลุ่ม นำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรม ในระหว่างนำเสนออาจให้ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์ไปพร้อมกันด้วย
- 8.2.6 ผู้สอนตั้งคำถาม แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันตอบดังนี้
 - 1) แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ต้องมีลักษณะอย่างไรบ้าง
 - 2) ถ้าไม่มั่นใจว่าแหล่งข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือ นักเรียนควรทำอย่างไร
- 8.2.7 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 15.1 เรื่อง ความน่าเชื่อถือของข้อมูล หัวข้อ ข่าวด่วน ข่าวปลอม ...คืออะไร และวิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
- 8.2.8 ผู้สอนสุ่มถามผู้เรียนในห้องว่า “ขณะนี้นักเรียนสนใจเรื่องใดเป็นพิเศษบ้าง”
- 8.2.9 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากันแล้วเลือกประเด็นที่สนใจที่ต้องการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- 8.2.10 ผู้สอนถามผู้เรียนแต่ละกลุ่มว่า ประเด็นที่ต้องการสืบค้นคืออะไร
- 8.2.11 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นข้อมูลที่สนใจจากอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้เรียนเลือกแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด แล้วบันทึกข้อมูลลงในใบกิจกรรมที่ 15.1 ตอนที่ 2
- 8.2.12 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำตอบในใบกิจกรรมที่ 15.1 ตอนที่ 2 โดยในระหว่างนำเสนอให้ผู้เรียนในชั้นเรียนร่วมกันอภิปรายและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.13 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็น ต่อไปนี้
 - 1) ทำไมเราจึงต้องเลือกแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ
 - 2) การประเมินสารสนเทศก่อนนำไปใช้ มีประโยชน์อย่างไร

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมประเทศไทย <https://www.antifakenewscenter.com/> หรือ <https://www.facebook.com/AntiFakeNewsCenter/>
- ศูนย์ข่าวก่อนแชร์ อสมท. <https://www.facebook.com/SureAndShare>

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 ผู้สอนอาจเตรียมใบกิจกรรมไว้ในรูปแบบเอกสารออนไลน์ เช่น Google Docs แล้วแชร์ให้ผู้เรียนได้ทำใบกิจกรรมแบบออนไลน์
- 11.2 ในการทำใบกิจกรรม บางเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือ แต่อาจมีไม่ครบทุกประเด็นตามรายการตรวจสอบ ผู้สอนควรอธิบายให้ผู้เรียนได้เข้าใจว่า ถึงแม้มีไม่ครบทุกรายการก็น่าเชื่อถือได้ เช่น เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการที่เป็นเจ้าของข้อมูลนั้นโดยตรง เว็บไซต์ที่เผยแพร่ข้อมูลทางวิชาการ เว็บไซต์ที่เผยแพร่ข้อมูลเพื่อให้ความรู้โดยไม่แสวงหาผลกำไร แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้จะเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือก็ควรตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลเพิ่มเติม และให้หาข้อมูลจากหลายแหล่งมาพิจารณาร่วมกัน
- 11.3 ผู้สอนอาจหาที่อยู่เว็บไซต์ประกอบใบกิจกรรมเพิ่มเติม ซึ่งควรมีทั้งเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้และเว็บไซต์ที่ต้องใช้วิจารณญาณประกอบการพิจารณา

◎ ใบกิจกรรมที่ 15.1

ข้อมูลนี้ น่าเชื่อถือหรือไม่

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนเข้าเว็บไซต์ที่ได้รับ ร่วมกันตรวจสอบแล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าประเด็นที่พบ จากนั้นช่วยกันตัดสินใจว่าแหล่งข้อมูลดังกล่าวน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

ตอนที่ 1 การตรวจสอบแหล่งข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลที่ได้รับ
 - 1.1 ที่อยู่เว็บไซต์ (URL) :
 - 1.2 เจ้าของเว็บไซต์ :
2. พิจารณาสถานการณ์ แล้วให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ใน ☐ หน้ารายการที่พบในเว็บไซต์
 - ☐ วัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ข้อมูล
 - ☐ เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่
 - ☐ เนื้อหาไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และจริยธรรม
 - ☐ ระบุชื่อผู้เขียนหรือผู้ให้ข้อมูล
 - ☐ มีช่องทางการติดต่อผู้ดูแลเว็บไซต์
 - ☐ ระบุแหล่งที่มาของข้อมูล
 - ☐ มีจุดเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นที่อ้างอิงหรือที่เกี่ยวข้องได้
 - ☐ ระบุวันและเวลาในการเผยแพร่ข้อมูล
 - ☐ ระบุวันและเวลาในการปรับปรุงข้อมูลครั้งล่าสุด
3. แหล่งข้อมูล ☐ น่าเชื่อถือ ☐ ต้องใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจก่อน ☐ ไม่น่าเชื่อถือ
เพราะ

แหล่งข้อมูลประกอบ

1. www.ipst.ac.th
2. www.nectec.or.th
3. www.dailynews.co.th
4. talk.mthai.com
5. www.pantip.com
6. www.facebook.com/groups/1674220182809041/
7. www.mdes.go.th
8. www.shopee.co.th

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกเรื่องที่สนใจ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ใน ☐ หน้ารายการที่พบในเว็บไซต์

1. ข้อมูลที่สนใจ คือ
.....
.....
2. แหล่งข้อมูลที่เลือก คือ
.....
.....
3. รายการประเมิน
☐ วัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ข้อมูล
☐ เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่
☐ เนื้อหาไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และจริยธรรม
☐ ระบุชื่อผู้เขียนหรือผู้ให้ข้อมูล
☐ มีช่องทางการติดต่อผู้ดูแลเว็บไซต์
☐ ระบุแหล่งที่มาของข้อมูล
☐ มีจุดเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นที่อ้างอิงหรือที่เกี่ยวข้องได้
☐ ระบุวันและเวลาในการเผยแพร่ข้อมูล
☐ ระบุวันและเวลาในการปรับปรุงข้อมูลครั้งล่าสุด
4. ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ☐ น่าเชื่อถือ ☐ ไม่น่าเชื่อถือ
เพราะ
.....
.....
.....



ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ข่าวลวง ข่าวปลอม... คืออะไร

การพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสารในปัจจุบัน ส่งผลให้การสร้างข้อมูลข่าวสาร การรับรู้ หรือการส่งต่อข้อมูล ทำได้สะดวก และรวดเร็ว โดยข้อมูลหรือข่าวที่เผยแพร่กันนั้นมีทั้งข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ ซึ่งอาจมีทั้งข้อเท็จจริง และข่าวปลอมหรือข่าวลวง (fake news) ซึ่งข่าวปลอมจะมีการส่งต่อกันในวงกว้าง อาจทำให้มีผู้หลงเชื่อเป็นจำนวนมาก จนสร้างผลกระทบต่อบุคคลในข่าว หรือผู้เกี่ยวข้อง ปัญหาข่าวปลอมมีการเผยแพร่อย่างต่อเนื่องในโลกออนไลน์ ด้วยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคข่าวสารที่ต้องการความรวดเร็ว ประกอบกับมีการขยายตัวของสื่อภาคประชาชนเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งยังพบว่ามีการผลิตเนื้อหาข่าวที่ไม่ถูกต้องตามหลักจริยธรรม และมาตรฐานของสื่อมวลชน ทำให้เกิดการแชร์ข่าวปลอมเป็นจำนวนมากผ่านช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ และอินสตาแกรม

ข่าวปลอม หมายถึง เรื่องราวที่เป็นเท็จ หรือแต่งขึ้นเพื่อทำให้เข้าใจผิด อาจปลอมบางส่วนหรือทั้งหมด มักมีจุดประสงค์แอบแฝง เช่น สร้างความสับสนส่วนตัว มุ่งทำลายชื่อเสียงหรือสร้างความเสียหายต่อบุคคลหรือหน่วยงาน มุ่งหวังผลประโยชน์ ทั้งนี้ การเผยแพร่ข่าวปลอมอาจเกิดจากการไม่ได้ตั้งใจ รู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือเผยแพร่โดยมีผลประโยชน์ เช่น เพื่อสร้างรายได้จากการโฆษณา สร้างความเสียหายให้กับคู่แข่งหรือฝ่ายตรงข้าม

ข่าวที่พบในชีวิตประจำวันมีทั้งเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น ซึ่งข้อเท็จจริงจะเป็นข้อความหรือเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือเป็นอยู่ตามจริง สามารถพิสูจน์ได้ มีหลักฐานสนับสนุน และมีความสมเหตุสมผล จึงทำให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ สำหรับข้อคิดเห็นจะเป็นการแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ การคาดคะเน การเปรียบเทียบ หรือความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา ซึ่งถ้าเราสามารถพิจารณาได้ว่าข้อมูลข่าวสารที่รับมานั้นเป็นข้อคิดเห็น ก็จะไม่ทำให้หลงเชื่อหรือเข้าใจผิด จนกว่าจะมีการค้นหาข้อมูลประกอบที่เชื่อถือได้ ในปัจจุบันเรามีการรับข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก และรวดเร็ว จนอาจทำให้ลืมนึกพิจารณาว่าสิ่งนั้นว่าเป็นข้อเท็จจริง หรือเป็นข้อคิดเห็น และอาจทำให้เกิดการเข้าใจผิดในสังคมได้ เราจึงควรตระหนักถึงข้อเท็จจริงของเนื้อหาของการสื่อสารนั้นด้วย

วิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล

ในการค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์หรือแหล่งที่มาของข้อมูล เพื่อนำข้อมูลไปใช้อ้างอิง จำเป็นต้องมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูลก่อน ไม่เช่นนั้นจะสร้างความเสียหายได้ วิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล มีดังนี้

1. เว็บไซต์หรือแหล่งที่มาของข้อมูล ต้องบอกวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ข้อมูลไว้ในเว็บไซต์อย่างชัดเจน



2. การนำเสนอเนื้อหาต้องตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างหรือเผยแพร่ข้อมูลของเว็บไซต์
3. เนื้อหาเว็บไซต์ไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และจริยธรรม
4. ระบุชื่อผู้เขียนบทความหรือผู้ให้ข้อมูลบนเว็บไซต์
5. อ้างอิงแหล่งที่มาหรือแหล่งต้นตอของข้อมูลที่มีเนื้อหาปรากฏบนเว็บไซต์
6. สามารถเชื่อมโยง (link) ไปเว็บไซต์อื่นที่อ้างอิงเพื่อตรวจสอบแหล่งต้นตอของข้อมูลได้
7. ระบุวันเวลาในการเผยแพร่ข้อมูลบนเว็บไซต์
8. ให้ที่อยู่ หรืออีเมลที่ผู้อ่านสามารถติดต่อผู้ดูแลเว็บไซต์ได้
9. มีช่องทางให้ผู้อ่านแสดงความคิดเห็น
10. มีข้อความเตือนผู้อ่านให้ใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจใช้ข้อมูลที่ปรากฏบนเว็บไซต์

วิธีการตรวจสอบข่าวปลอม

การรับข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์ ซึ่งมีทั้งข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น ควรพิจารณาให้ชัดเจนก่อนการเผยแพร่หรือแชร์ต่อ เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อสังคม เราควรช่วยกันตรวจสอบข้อมูลเพื่อให้ระบบนิเวศสื่อของเรามีข้อมูลที่ถูกต้องและแม่นยำ โดยมีวิธีการตรวจสอบข่าวปลอมดังนี้



1. ตรวจสอบผู้ให้ข้อมูล

- พิจารณาความเชี่ยวชาญหรือประสบการณ์ในเรื่องที่เกี่ยวข้องของผู้ให้ข้อมูล ถ้าเป็นหน่วยงานของรัฐจะมีความน่าเชื่อถือ เพราะมีการรวบรวมและเก็บรักษาข้อมูลอย่างรอบคอบ สร้างข้อมูลที่ถูกต้องและตรงตามความเป็นจริง หน่วยงานรัฐ เช่น กระทรวง ทบวง กรม
- ตรวจสอบชื่อผู้ให้ข้อมูลว่ามีตัวตนจริงหรือไม่
- ตรวจสอบบุคคลหรือหน่วยงานที่ถูกอ้างว่าเป็นผู้ให้ข้อมูลนั้นจริงหรือไม่ ซึ่งข่าวปลอมมักจะมีการอ้างถึงบุคคลหรือหน่วยงานที่มีชื่อเสียง

2. ตรวจสอบแหล่งที่มา เช่น

- ตรวจสอบข้อมูลจากหลาย ๆ ช่องทางประกอบกัน ว่ามีการให้ข้อมูลที่ตรงกันหรือไม่
- ตรวจสอบยูอาร์แอลของเว็บไซต์ที่นำเสนอข่าวว่ามีสิ่งผิดปกติหรือไม่ เช่น เลียนแบบเว็บไซต์จริงของหน่วยงานที่มีชื่อเสียง โดยอาจมีบางตัวอักษรที่แตกต่างกันออกไป และอาจมีการจัดวางองค์ประกอบส่วนใหญ่คล้ายเว็บไซต์จริง หรือบางเว็บไซต์อาจจัดวางกราฟิกที่แตกต่างออกไปเลย
- ตรวจสอบอีเมลที่ส่งข้อมูลมาว่าเป็นอีเมลจากบุคคลที่รู้จักหรือไม่ เว็บไซต์ปลอมอาจส่งมาจากอีเมลที่ไม่รู้จัก หรือเป็นอีเมลปลอมที่เหมือนอีเมลที่คุ้นเคย เพื่อหลอกลวงให้ผู้รับกรอกข้อมูลส่วนตัว

3. ตรวจสอบภาพ

- สังเกตภาพว่ามีการตัดต่อหรือไม่ ภาพปลอมมักจะมีการตัดต่อ ให้สังเกตร่องรอยหรือลักษณะบางอย่างที่มีการตัดต่อ
- สังเกตภาพประกอบข่าวอาจเป็นภาพที่นำมาจากเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาข่าว ให้ตรวจสอบแหล่งที่มาของภาพ

4. ตรวจสอบเนื้อหาข่าว

- สังเกตการพาดหัวข้อข่าวที่ดึงดูดและน่าสนใจ อาจมีการเสียดสี และอาจมีการเปิดเผยเรื่องราวหลายอย่างในข้อความ
- ตรวจสอบว่าข่าวที่นำเสนอเป็นจริงทั้งหมดหรือไม่ ข่าวปลอมอาจนำข้อมูลจริงบางส่วนมาบิดเบือนเพื่อสนับสนุนให้มีความน่าเชื่อถือ หรือนำเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียว
- ตรวจสอบข่าวด้วยความเป็นธรรม ไม่ใช้อคติในการพิจารณาข้อมูล เช่น ถ้ามีข่าวเกี่ยวกับการว่าฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ชอบ เราอาจจะเชื่อหรือส่งต่อทันที โดยไม่พิจารณาความจริงว่าข่าวนั้นเป็นข้อเท็จจริงหรือไม่





กิจกรรมที่ 16 | การรับมือกับข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์

1. ผลการเรียนรู้
 - ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ตระหนักถึงผลเสียและจัดการกับข่าวปลอมบนโลกออนไลน์
2. สาระการเรียนรู้
 - การวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 อธิบายวิธีสังเกตข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์
 - 3.2 วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้นในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 - การสืบค้นข้อมูล
 - ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

6. สำคัญ

โลกออนไลน์เป็นแหล่งของข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ มีการเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ในปัจจุบันมีข้อมูลข่าวสารที่เป็นข่าวลวงเป็นจำนวนมาก โดยมีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอที่แตกต่างกันไป การตรวจสอบข่าวลวงสามารถตรวจสอบได้จากแหล่งที่มา หัวข้อข่าว การปลอมแปลงชื่อเว็บไซต์ รูปภาพประกอบ การเรียบเรียงเนื้อหา การมีโฆษณาแอบแฝง ตลอดจนวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ การรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวลวงบนโลกออนไลน์จะทำให้ใช้ข้อมูลและสารสนเทศได้อย่างปลอดภัย

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
16.1	ข่าวจริงหรือข่าวลวง	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 15.1 เรื่อง ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
- แบบประเมินใบกิจกรรม
- ตัวอย่างข้อความที่เป็นข่าวลวง

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 16.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ป้ายขอตอบ (บอกประเด็นที่เป็นข้อสังเกตหรือสิ่งผิดปกติในเนื้อหาของบทความ เรื่อง Power Factor Saver) ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.4 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 16.1 แบบประเมินการทำงานกลุ่ม และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนเปิดตัวอย่างข้อความที่ถูกแชร์มาทางแอปพลิเคชันต่าง ๆ แล้วให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นสั้น ๆ ว่าเชื่อหรือไม่ พร้อมให้เหตุผลประกอบในประเด็นต่าง ๆ เช่น วัตถุประสงค์ของข้อความ ข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น ความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- 8.2.2 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน
- 8.2.3 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษาบทความ เรื่อง Power Factor Saver จากเว็บไซต์ <https://th-reviews.com/power-factor-saver/> โดยผู้สอนไม่บอกว่าเป็นข้อมูลจริง ข้อมูลเท็จ หรือข้อคิดเห็น

- 8.2.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มยกป้ายขอตอบประเด็นที่เป็นข้อสังเกตหรือสิ่งผิดปกติในเนื้อหาของบทความ โดยตอบได้ครั้งละ 1 ประเด็น และต้องไม่ซ้ำกับประเด็นที่ตอบไปแล้ว จะได้ครั้งละ 1 คะแนน ถ้าตอบซ้ำจะได้ -1 คะแนน (หากไม่ยกป้ายจะไม่ได้รับการพิจารณาคำตอบ)
- 8.2.4 ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อหาข้อสรุปว่าเนื้อหาในบทความเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ
- 8.2.5 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 15.1 เรื่อง ความน่าเชื่อถือของข้อมูล หัวข้อ วิธีการตรวจสอบข่าวปลอม
- 8.2.6 ผู้เรียนจับสลากเพื่อเลือกสถานการณ์กลุ่มละ 1 สถานการณ์ จากนั้นทำใบกิจกรรมที่ 16.1 เรื่อง ข่าวจริงหรือข่าวลวง แล้วสุ่มผู้เรียนนำเสนอคำตอบ โดยผู้สอนสอบถามเพิ่มเติมจากสถานการณ์ว่ามีข้อความใดในสถานการณ์ที่เป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น
- 8.2.7 ผู้สอนแนะนำผู้เรียนให้ศึกษาแหล่งตรวจสอบข่าวลวงจากเว็บไซต์ <https://www.antifakenewscenter.com>
- 8.2.9 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า เว็บไซต์ที่ศึกษาเป็นของหน่วยงานใด และพบข่าวลวงอะไรบ้าง และมีเว็บไซต์ใดอีกบ้างที่ใช้ในการตรวจสอบข่าวลวง
- 8.2.10 ผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนด้วยการตอบคำถามต่อไปนี้
- 1) ทำไมคนถึงสร้างข่าวลวงขึ้นมา
 - 2) ข่าวลวงมีลักษณะอย่างไรบ้าง
 - 3) มีวิธีการตรวจสอบข่าวลวงได้อย่างไรบ้าง

9. การวัดและประเมินผล

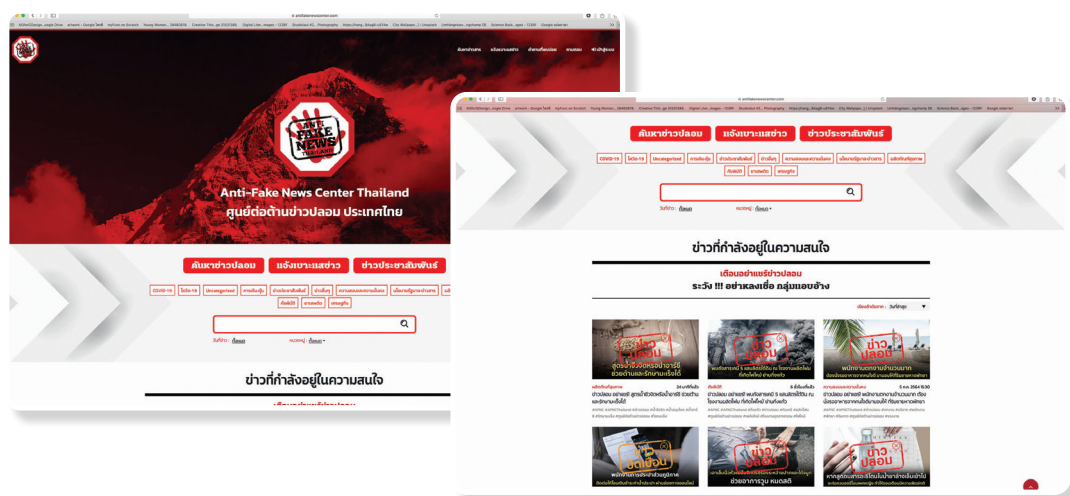
- 9.1 ตรวจสอบคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

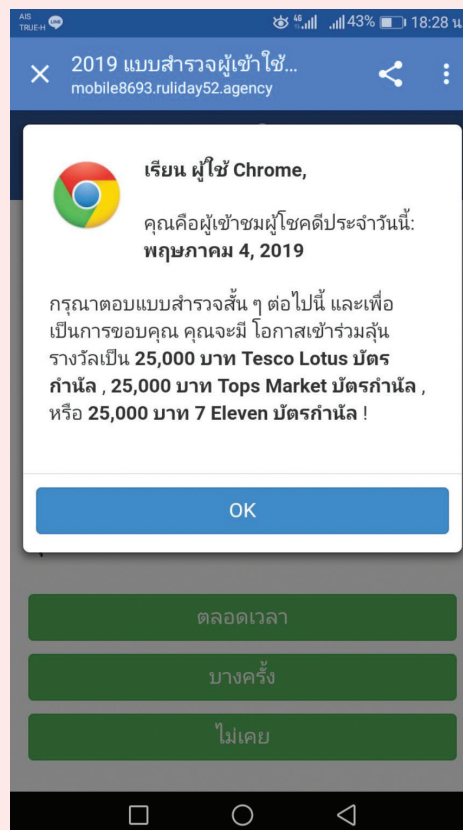
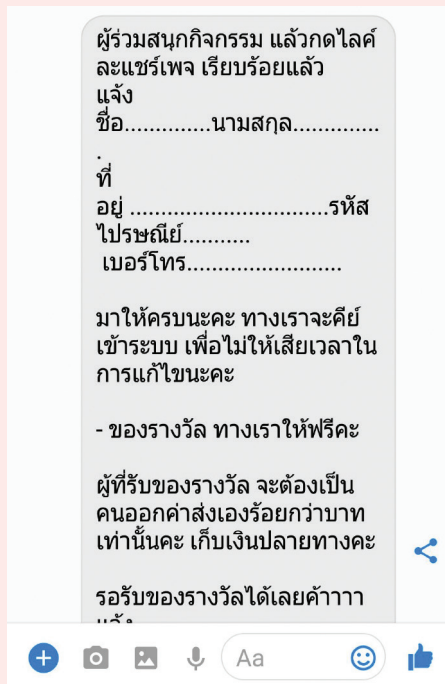
- ตรวจสอบข่าวปลอม จากเว็บไซต์ <https://www.antifakenewscenter.com/>

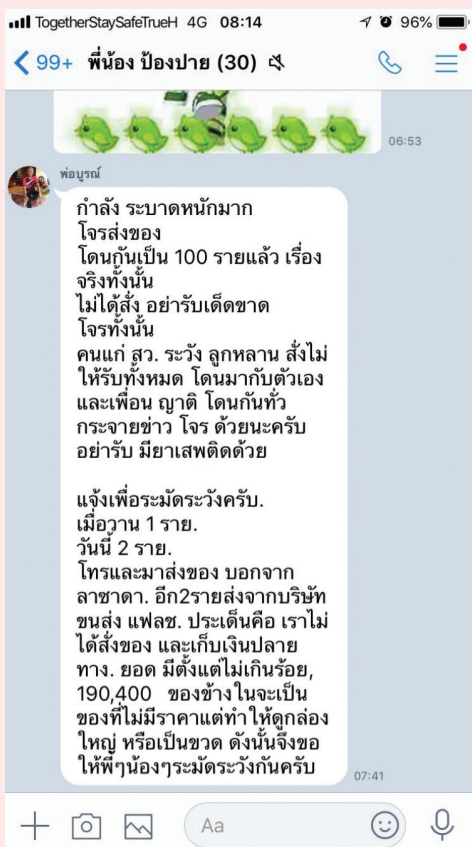
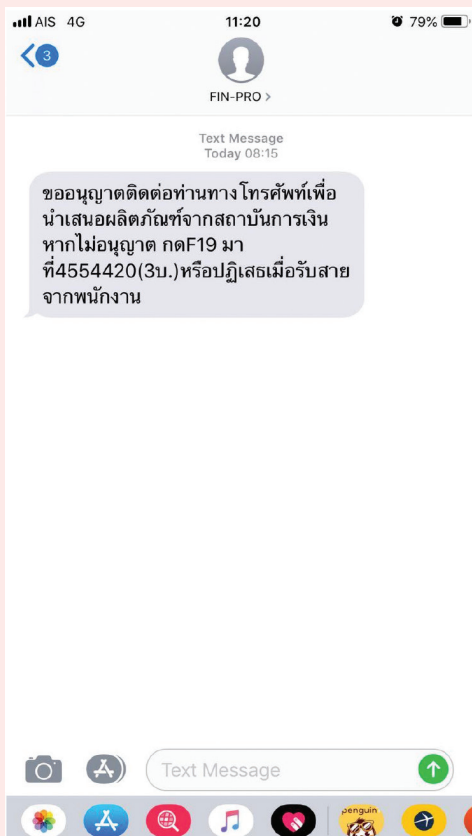
11. ข้อเสนอแนะ

- ผู้สอนสามารถหาเว็บไซต์ข่าวลวงอื่น ๆ ที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้



ตัวอย่างข่าวลวง

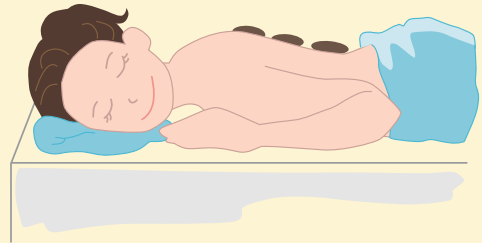




ป้ายขอตอบ



สถานการณ์ที่ 1 หินพลังงานแก้ปวด



ชาวบ้านแห่ซื้อหินพลังงานแก้ปวดอ้างบรรเทาอาการปวดเมื่อยตามร่างกาย ใช้จุ่มน้ำแล้วดื่มเพื่อแก้ปวด ก่อนละ 1,000 - 1,500 บาท

วิธีการใช้ คือ นำหินไปแช่บริเวณที่ปวด หรือนำแก้วนํ้าไปวางบนหินแล้วภาวนาขอพร จากนั้นนำมาดื่ม และอีกวิธีหนึ่งคือการนำหินไปจุ่มในแก้วนํ้าแล้วนำมาดื่ม ซึ่งวิธีเหล่านี้สามารถช่วยอาการปวดให้ทุเลาลงได้

เรื่องนี้มีชาวบ้านผู้ที่เข้าอบรมการใช้หินพลังงานแก้ปวด โดยนายกวี เรียกหินนี้ว่าหินแก้ปวด เพราะสามารถใช้รักษาอาการปวดหลังของตนเองได้ ซึ่งก่อนจะได้หินนี้มา มีคนจากบริษัทแห่งหนึ่งมาชักชวนให้เข้าอบรม และสาธิตสรรพคุณของหินให้ดู ช่วงระหว่างการสาธิต เมื่อพนักงานนำหินมาแช่ที่ตัวตนเองรู้สึกมีอาการชา และพอนำหินออกก็หายจากอาการชา นั้น ตนจึงตัดสินใจลงทะเบียนเป็นสมาชิกเพื่อจะได้ซื้อหินในราคาสมาชิก โดยสมัครครั้งแรกมีการให้เลขที่บัญชีธนาคารกับเจ้าหน้าที่ และได้จ่ายเงินไป 3,200 บาท ได้หินมา 5 ก้อน หลังจากนั้นตนจึงนำมาบอกต่อคนที่สนใจ โดยขายให้ในราคาก่อนละ 1,000-1,500 บาท เพื่อให้拿去ปรึกษาอาการปวดเมื่อย ซึ่งหากตนเองขายได้และมีสมาชิกเพิ่มก็จะได้เงินเพิ่มเข้ามาในบัญชี

ส่วนนางทองดี อายุ 68 ปี เป็นหนึ่งคนที่ซื้อหินพลังงานจากนายกวี ในราคา 1,000 บาท นางทองดีเล่าว่า ก่อนหน้านั้นตนเองมีอาการปวดหลัง และมีน้ำไหลออกมาจากหู เคยไปหาหมอที่โรงพยาบาลก็ไม่หาย จึงได้ลองซื้อหินพลังงานนี้มาใช้แล้วแช่ไว้ที่หลัง และนำไปแช่นํ้าแล้วดื่มเป็นประจำ พบว่าอาการน้ำที่ไหลออกจากหูนั้นหายไป แต่ขณะเดียวกันตนเองก็ได้ทานยาจากโรงพยาบาลที่ให้มาควบคู่ไปด้วย นอกจากนั้นยังใช้วิธีวางแก้วนํ้าไว้บนหินแล้วอธิษฐานให้หายจากโรค ซึ่งนางทองดีก็ยอมรับว่า หลังจากใช้หินแล้วอาการปวดหลังยังมีอยู่บ้าง แต่ไม่มีน้ำไหลออกจากหูแล้ว ส่วนตัวก็เชื่อว่าหินพลังงานนี้สามารถช่วยได้ 50 เปอร์เซ็นต์

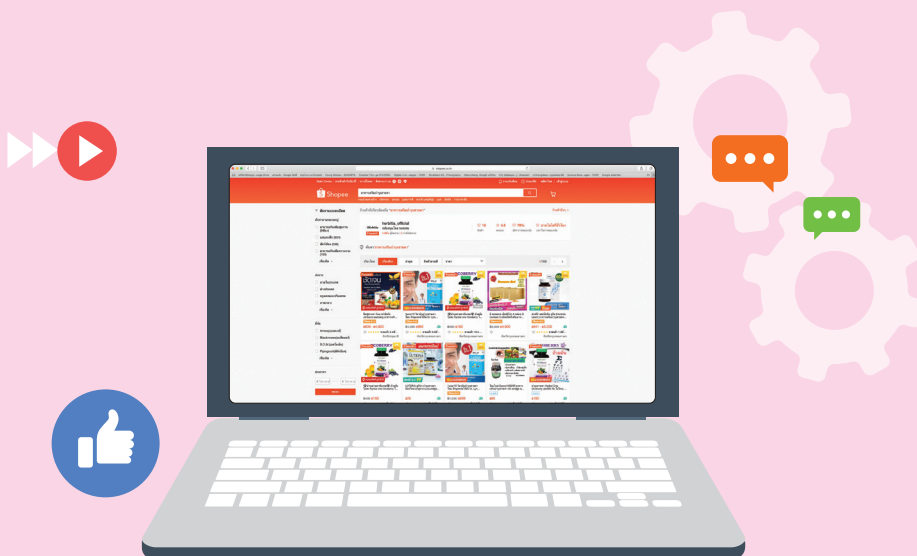
สถานการณ์ที่ 2 อาหารเสริมบำรุงสายตา

ผลิตภัณฑ์อาหารเสริม ClearVow คืออะไร ClearVow เป็นอาหารเสริมบำรุงสายตา ที่มาจากสารสกัดจากธรรมชาติได้ทะเลลิกนินนำเข้าจากอเมริกา เมื่อรับประทานเป็นประจำจะช่วยให้ค่าสายตาตาลกลับมามองเห็นได้อย่างคมชัด ไม่ว่าคุณจะเป็นคนที่มีปัญหาสายตาสั้น สายตาสั้น หรือสายตาเอียง ที่ต้องสวมใส่แว่นตาหรือคอนแทคเลนส์ตลอดเวลา คุณจะเห็นผลได้อย่างชัดเจน รวมทั้งยังรักษาปัญหาโรคตาอื่น ๆ เช่น ต้อกระจก ต้อหิน ความดันตา ตาแสบแดงเมื่อจ้องมอง ตาพร่ามัว เมื่อจ้องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน อาการเหล่านี้จะหายไปเมื่อรับประทานต่อเนื่องเป็นเวลา 1-2 เดือน

มีคนถามเข้ามาทางสายด่วนและเพจเข้ามาว่า ClearVow ใช้ดีจริงไหม สรรพคุณคืออะไร เรามีคำตอบ... ปัจจุบันนี้ มีปัจจัยมากมายที่ส่งผลให้ค่าสายตาของเราเสื่อมเร็วกว่าปกติ ชีวิตประจำวันของคนยุคสมัยนี้มักใช้สายตาเป็นเวลานานจ้องอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ มือถือ การอ่านหนังสือ หรือใช้สายตาในสถานที่ที่ไม่เอื้ออำนวย ทำให้คนรุ่นหลัง ๆ มีปัญหาสายตาตั้งแต่อายุยังน้อยเป็นอย่างมาก และนี่คือข้อดีของผลิตภัณฑ์ ClearVow ที่ไม่เพียงแต่จะช่วยบำรุงและปรับปรุงค่าสายตาเท่านั้น แต่ยังป้องกันไม่ให้จอประสาทตาเสื่อมก่อนวัยอันควรสามารถใช้สายตาได้ตามที่คุณต้องการในทุกสภาวะแสง ไม่ว่าจะแสงมาก แสงน้อย ClearVow จะช่วยปกป้องดวงตาของคุณ หากตอนนี้คุณยังไม่มีปัญหาสายตาใด ๆ คุณสามารถรับประทานเพื่อบำรุงและถนอมสายตาของคุณเอาไว้ได้ตั้งแต่อายุ 7 ขวบกันเลยทีเดียว

เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงการได้รับสินค้าลอกเลียนแบบ เราแนะนำให้ลูกค้าสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ ClearVow จากเว็บไซต์อย่างเป็นทางการเท่านั้น เพียงแค่คุณกรอกชื่อ และเบอร์โทรติดต่อกลับ ก็จะมีผู้เชี่ยวชาญโทรกลับไปที่คำปรึกษาและแนะนำการใช้ฟรี นอกจากนี้เรายังมีบริการชำระเงินปลายทางเมื่อได้รับสินค้าแล้วเท่านั้น

เนื่องจาก ClearVow เป็นอาหารเสริมที่มีส่วนผสมและสารสกัดที่สำคัญจากธรรมชาติเท่านั้น จึงไม่ก่อให้เกิดสารตกค้างในร่างกาย สารสกัดจากเบอร์รี่นั้นมีคุณสมบัติเด่นใน การบำรุงสายตาให้กลับมามองเห็นได้อย่างชัดเจน อาหารเสริมนี้สามารถรับประทานได้ทุกเพศและทุกวัย ช่วยถนอมและบำรุงสายตาในผู้ที่มีสายตาปกติ และช่วยลดปัญหาโรคตา รวมถึงฟื้นฟูค่าสายตาในผู้ที่มีปัญหาด้านสายตา ไม่ว่าจะเป็นสายตาสั้น สายตาสั้น สายตาเอียง จากการวิจัยส่งผลชัดเจนว่าช่วยให้ความดันของลูกตากลับมาเป็นปกติ



สถานการณ์ที่ 3 ตรวจโควิดด้วยตนเอง

อย.สหรัฐฯ รับรองชุดตรวจโควิดด้วยตัวเองให้ผลใน 20 นาที

สำนักงานอาหารและยาของสหรัฐฯ หรือ FDA รับรองชุดตรวจโควิด-19 แบบให้ผลด่วนภายใน 20 นาที ซึ่งผลิตโดยบริษัทเวชภัณฑ์ออสเตรเลีย

ชุดตรวจโควิด-19 ของบริษัท Ellume ซึ่งตั้งอยู่ในเมืองบริสเบน ออสเตรเลีย ถือเป็นชุดตรวจโควิดด้วยตัวเองชุดแรกที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานด้านสาธารณสุขของรัฐบาลสหรัฐฯ และสามารถวางขายตามร้านขายยาทั่วไปโดยไม่ต้องส่งตัวอย่างไปตรวจที่ห้องแล็บ

ชุดตรวจที่วานี้ใช้วิธีเก็บตัวอย่างจากโพรงจมูก หรือ nasal swap จากนั้นนำใส่เครื่องตรวจระบบดิจิทัลที่เชื่อมต่อกับแอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือเพื่อแสดงผลตรวจ โดยใช้เวลาในการบอกผลตรวจราว 20 นาที

FDA ระบุว่าชุดตรวจนี้จะช่วยลดภาระของห้องแล็บต่าง ๆ และช่วยให้คนอเมริกันสามารถตรวจหาเชื้อโคโรนาไวรัสได้สะดวกรวดเร็วขึ้น โดยไม่ต้องเดินทางออกไปนอกบ้าน

ทางบริษัท Ellume หวังว่าจะสามารถจัดส่งชุดตรวจล็อตแรกมายังสหรัฐฯ ได้ในเดือนมกราคม และจะสามารถผลิตชุดตรวจนี้ได้ราว 200,000 ชุดต่อวันภายในเดือนมีนาคมปีหน้า

นายแพทย์ดอน พาร์สันส์ ผู้ก่อตั้งและซีโอโอของบริษัท Ellume กล่าวกับสถานีข่าว CNBC ว่าชุดตรวจนี้จะช่วยลดการระบาดของโควิด-19 ในสหรัฐฯ ได้ เพราะหากผู้คนทราบได้อย่างรวดเร็วว่าตนติดเชื้อก็จะสามารถเข้าสู่กระบวนการกักตัวสำหรับตนเองและคนรอบข้างได้ทันที

นอกจากนี้ยังจะช่วยให้โรงเรียนต่าง ๆ ในสหรัฐฯ อนุญาตให้นักเรียนกลับเข้าห้องเรียนได้เร็วขึ้น ด้วยการตรวจหาโควิด-19 ก่อนเข้าเรียน

ที่มา : <https://voathai.com/a/us-fda-approves-australian-covid-19-self-test-kit/5705059.html>
สืบค้นเมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2564



ฟันขาวได้ ด้วยผงถ่านคาร์บอน

สถานการณ์ที่ 4 ฟันขาวได้ด้วยผงถ่านคาร์บอน

รอยยิ้มสวย ฟันขาวสะอาดตา ย่อมดึงดูดและมีเสน่ห์น่าคุยด้วยมากกว่าคนที่ฟันมีคราบเหลืองไม่น่ามอง! หลายคนจึงเป็นกังวลเกี่ยวกับสีของฟัน ทั้งไม่กล้ายิ้ม ไม่กล้าทาลิปสติกเพราะจะยิ่งไปเน้นให้เห็นสีของฟันมากยิ่งขึ้น บางคนแก้ปัญหาด้วยการไปปรึกษาแพทย์เพื่อทำการฟอกสีฟันให้ขาวขึ้น

แต่ว่าการฟอกสีฟันคุณภาพดี ๆ ที่คลินิกก็อาจจะมียาแพงไปสำหรับบางคน...ดังนั้น Gangbeauty จึงได้นำเคล็ดลับที่ช่วยให้ฟันขาวขึ้นได้ง่าย ๆ ขั้นตอนวิธีทำไม่ยุ่งยากแถมราคาประหยัดสุด ๆ เพียงแค่ 25 บาทเท่านั้น นั่นก็คือการใช้ ผงถ่านที่หาซื้อได้ที่ 7-11 มาเป็นผงขัดฟันขาวจะมีวิธีการทำอย่างไรให้ฟันขาวขึ้น เรามาดูกันเลยค่า!

ส่วนประกอบที่สำคัญ

- ผงถ่านคาร์บอน
- แปรงสีฟัน

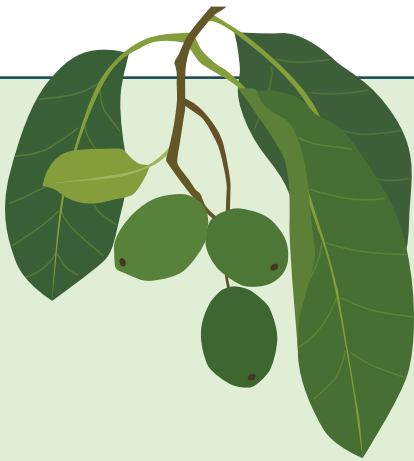
ขั้นตอนการทำ

- เทผงถ่าน ออกจากแคปซูลเพียง 1-2 แคปซูล
- บ้วนปากให้สะอาด
- ใช้แปรงสีฟันแตะที่ผงถ่าน แล้วนำมาแปรงฟันให้ทั่ว ทั้งไว้ 2-5 นาที
- เสร็จแล้วล้างออกให้สะอาด

ขั้นตอนมีเพียงเท่านี้เองค่า ทำเพียงแค่ครั้งแรก ก็เห็นผลแล้วว่าฟันดูขาวขึ้น อย่างเห็นได้ชัด!

ที่มา : <https://www.gangboauty.com/107001>

สืบค้นเมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2564



สถานการณ์ที่ 5 สมอไทยรักษามะเร็ง

สมอไทย เป็นสมุนไพรเก่าแก่ตัวหนึ่งของโลกทีเดียว ถือเป็นสมุนไพรที่มีข้อมูลการใช้แพร่หลายมากที่สุดมาตั้งแต่ครั้งพุทธกาลแล้ว นับได้กว่า 2,500 ปี และเป็นผลไม้ที่หาง่าย ตามเขตป่าร้อนชื้น และป่าเบญจพรรณทั่วไปทั้งในอินเดียใต้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น ประเทศไทย

สมอไทย มีชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Terminalia chebula* Retz. ชื่ออื่นๆ ว่า มาแน (กะเหรี่ยง-เชียงใหม่) สมออัพยา (ภาคกลาง) หมากแนะ (กะเหรี่ยง-แม่ฮ่องสอน) สมอเป็นต้นไม้ขนาดใหญ่ มีใบใหญ่ปลายใบแหลม มีดอกเล็ก ๆ เป็นฝอยเหมือนดอกहुกวาง ออกลูกเป็นพวง ลูกกลมมีเหลี่ยม ใช้กินเป็นผักจิ้มและผลไม้ได้

สมอไทย เป็นผลไม้ยอดนิยมของพระมาแต่ไหนแต่ไร เพราะมีพุทธาณุญาตให้พระสงฆ์ฉันลูกสมอได้หลังเพล โดยทรงแนะนำให้ดองลูกสมอในน้ำมูตร (น้ำปัสสาวะ) เพื่อฉันเป็นยารักษาสุขภาพ โดยปกติสมอไทยเป็นยาระบายที่ดี ไม่เสาะท้อง ไม่เป็นอันตรายต่อลำไส้และช่วยรักษาโรคริดสีดวง คนเรากินได้ถ่ายสะดวก นอนหลับสบายก็ช่วยให้สุขภาพโดยรวมเป็นปกติสุข

มีผู้สังเกตว่าพระปฏิบัติที่ฉันสมอคงมักจะมีสุขภาพแข็งแรง ผิวพรรณผ่องใสแม้ในวัยสูงอายุ จนกระทั่งเมื่อไม่นานมานี้มีงานวิจัยชี้ให้เห็นสรรพคุณของสมอไทยที่ใช้เป็นยาอายุวัฒนะ นั่นคือ งานวิจัยศึกษาสารสกัดผลสมอไทยในการออกฤทธิ์ยับยั้งการเจริญเติบโตของเซลล์มะเร็งชนิดต่าง ๆ

เซลล์มะเร็งที่ใช้ในการทดลองคือ มะเร็งเต้านม มะเร็งต่อมลูกหมาก และมะเร็งกระดุก นอกจากนี้ สารกลุ่มฟีนอลิกยังมีฤทธิ์ชะลอความเสื่อมของอวัยวะต่าง ๆ ที่เรียกว่า lipid peroxidation หรือพูดง่าย ๆ คือ ช่วยชะลอความชราได้ผลถึง ร้อยละ 89 ยิ่งไปกว่านั้นยังยับยั้งการเกิดอนุมูลอิสระ (anti-oxidant) ซึ่งเป็นสาเหตุของการเกิดมะเร็งได้ถึง ร้อยละ 92

ดังนั้น สมอไทย รวมทั้งสมออื่น ๆ จึงเป็นสมุนไพรธรรมดาที่มีสรรพคุณไม่ธรรมดา จึงน่าจะชวนกันบริโภคสมุนไพรตัวนี้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น น้ำลูกสมอเข้มข้น สักวันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 แก้ว เข้า-เย็น ก่อนอาหาร ก็จะได้สารสกัดมากพอที่จะยับยั้งและฆ่าเซลล์มะเร็งได้แล้ว

ที่มา : https://www.technologychaoban.com/thai-local-wisdom/article_103073

สืบค้นเมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2464



◎ ใบกิจกรรมที่ 16.1

ข่าวจริงหรือข่าวลวง

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในสถานการณ์ที่ได้รับ แล้วตอบคำถามให้ครบถ้วน

1. สถานการณ์ที่ได้รับ คือ
2. เนื้อหาในสถานการณ์ ข้อสังเกตที่แสดงให้เห็นถึงความผิดปกติ มีอะไรบ้าง
.....
.....
.....
.....
.....
3. สถานการณ์ที่ได้รับเป็น ☐ ข่าวจริง ☐ ข่าวลวง
เนื่องจาก
.....
.....
.....
.....
4. ถ้าสงสัยหรือไม่แน่ใจว่าเป็นข่าวจริงหรือข่าวลวง จะมีวิธีปฏิบัติอย่างไรบ้าง
.....
.....
.....
.....
.....
5. ถ้ามีคนหลงเชื่อข่าวนี้ จะมีผลกระทบอย่างไร
.....
.....
.....
.....
.....





กิจกรรมที่ 17 | กฎหมาย จดหมาย

1. ผลการเรียนรู้

- สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ

2. สารการเรียนรู้

- กฎหมายสำหรับการใช้งานสื่อบนโลกออนไลน์

3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ

- 3.1 อธิบายการกระทำที่ผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์

4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)

- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

- อัตลักษณ์ ข้อมูลส่วนตัว ความมั่นคงปลอดภัย ข่าวปลอม



6. สำคัญ

ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีมากขึ้น สามารถเข้าถึงได้สะดวกและง่ายดาย ทำให้มีการกระทำผิดบนโลกออนไลน์มากขึ้น จึงต้องมีกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดบนโลกออนไลน์ เช่น พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ และกฎหมายทางแพ่งและอาญา เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสังคม ผู้ใช้จึงต้องระมัดระวังไม่กระทำความผิดกฎหมาย เพราะผู้ที่ได้รับผลกระทบหรือความเสียหายสามารถฟ้องร้องดำเนินคดีได้

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
17.1	กฎหมาย จดหมาย	15

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 17.1 เรื่อง เสรีภาพทางการสื่อสารกับความรับผิดชอบต่อสังคม

7.3 อื่น ๆ

- บัตรสถานการณ์
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 17.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 17.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 17.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 บัตรสถานการณ์ใส่ซองจดหมาย
- 8.1.4 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 17.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า ถ้ามีเพื่อนถ่ายรูปเราแล้วนำไปโพสต์ลงสื่อสังคม เพื่อนทำถูกต้องหรือไม่อย่างไร ให้ผู้เรียนอภิปราย พร้อมให้เหตุผล

แนวคำตอบ

- ทำไม่ถูกเพราะเราไม่อนุญาต หากภาพนั้นทำให้เราเสียหายเรามีสิทธิ์แจ้งความดำเนินคดีได้
- หากเพื่อนขออนุญาตเราก่อน และเราตรวจสอบรูปแล้วว่าสามารถเผยแพร่ได้ ก็สามารถทำได้
- หากเราอนุญาตแล้ว แต่ผู้ปกครองไม่เห็นด้วยหรือเห็นว่าไม่ถูกต้อง เพื่อนจะต้องลบออก

- 8.2.2 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 17.1 เรื่อง เสรีภาพทางการสื่อสารกับความรับผิดชอบต่อสังคม

- 8.2.3 ผู้สอนแจกซองจดหมาย 5 ซอง ให้ผู้เรียน 5 คน คนละ 1 ซอง

- 8.2.4 ผู้สอนเปิดเพลงโดยให้ผู้เรียนที่ได้รับซองจดหมายส่งต่อให้เพื่อนคนใดก็ได้ เมื่อเพลงหยุด ผู้สอนสุ่มหมายเลขซอง จากนั้นให้ผู้เรียนที่มีซองนั้นอยู่ในมือเปิดซองเพื่ออ่านบัตรสถานการณ์แล้วทำตามคำชี้แจงในบัตรสถานการณ์
- 8.2.5 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ได้เปิดอ่าน
- 8.2.6 ดำเนินกิจกรรมในข้อ 8.2.4 และ 8.2.5 จนครบทุกสถานการณ์
- 8.2.7 ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน แล้วทำใบกิจกรรมที่ 17.1 เรื่อง กฎหมาย จดหมาย
- 8.2.8 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนนำเสนอคำตอบในใบกิจกรรมที่ 17.1 โดยให้เพื่อนกลุ่มอื่นร่วมกันอภิปราย
- 8.2.9 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการกระทำผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์และโทษที่ได้รับเมื่อมีการกระทำความผิด
- 8.2.10 ผู้สอนเน้นย้ำว่าการกระทำต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ซึ่งผลกระทบนั้นอาจได้รับความคุ้มครองทางกฎหมาย และผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนสามารถฟ้องร้องเรียกค่าเสียหายได้ ดังนั้นผู้เรียนควรพิจารณาทบทวนการกระทำต่าง ๆ ให้ถี่ถ้วนก่อนที่จะดำเนินการใด ๆ บนโลกออนไลน์ และควรศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดบนโลกออนไลน์ เช่น พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ กฎหมายทางแพ่งและอาญา

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

- คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม จากเว็บไซต์ <http://ipthailand.go.th/>
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 จากเว็บไซต์ <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2560/A/010/24.PDF>
- ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ จากเว็บไซต์ <http://www.krisdika.go.th/librarian/get?sysid=443287&ext=pdf>
- ประมวลกฎหมายอาญา จากเว็บไซต์ <http://www.krisdika.go.th/librarian/get?sysid=443287&ext=pdf>

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 ผู้สอนสามารถเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ได้ตามความเหมาะสมหรือเป็นปัจจุบัน และปรับจำนวนได้ตามความเหมาะสม
- 11.2 หากผู้เรียนอภิปรายไม่ชัดเจนหรือหลงประเด็น ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนคนอื่นช่วยอภิปรายหรือผู้สอนสรุปแนวคิดในประเด็นต่าง ๆ จากสถานการณ์
- 11.3 ผู้สอนอาจแนะนำแหล่งข้อมูลหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่นำเสนอกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดในโลกออนไลน์ เช่น พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ กฎหมายความผิดทางแพ่งและอาญาที่เกี่ยวข้องกับการกระทำออนไลน์ หรือยกตัวอย่างสถานการณ์เพิ่มเติมเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างบัตรสถานการณ์

สถานการณ์ที่ 1 สมชายเข้ามาใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน เมื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ขึ้นมาและเข้าสู่อินเทอร์เน็ตพบว่ายังมีบัญชีผู้ใช้ Google ได้ login ค้างไว้ จึงเปิดเข้าไปใน Google Drive แล้วดาวน์โหลดข้อมูลรูปภาพของผู้ใช้งานคนนั้นโดยคิดว่ารูปภาพเหล่านี้อาจจะมีประโยชน์ในการใช้ประกอบรายงานในอนาคต สมชายทำผิดกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำสั่ง ให้เพื่อนที่อยู่ทางขวาคนที่ 2 เป็นคนตอบ หากไม่มี ให้เพื่อนที่อยู่ด้านหน้าหรือด้านหลังเป็นคนตอบ



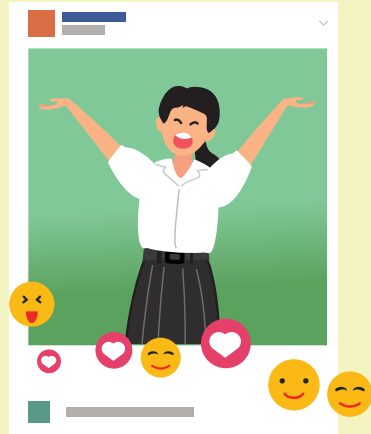
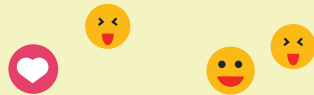
สถานการณ์ที่ 2 ณรงค์เห็นราตรีนั่งหาवโดยไม่ได้เอามือปิดปากจึงถ่ายรูปไว้แล้วโพสต์ใน Social Media ต่อมาณรงค์รู้สึกว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้องจึงได้ลบโพสต์นั้นออกไป ณรงค์ทำผิดกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำสั่ง ให้เพื่อนที่อยู่ข้างซ้ายหรือขวาคนใดคนหนึ่งเลือกผู้ที่จะตอบคำถามนี้



สถานการณ์ที่ 3 สมพลได้เห็นโพสต์ที่ณรงค์โพสต์รูปเพื่อนคนอื่นหาโดยไม่ปิดปาก รู้สึกว่าเป็นเรื่องตลกจึงกดไลก์และแชร์ต่อว่า “อ่า ๆๆ เห็นพันธุเลย” สมพลทำผิดกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำสั่ง ให้เพื่อนที่ใส่แว่นเป็นคนตอบคำถามนี้ หากมีหลายคนให้เลือกคนใดคนหนึ่ง แต่หากไม่มีให้ตอบเอง



สถานการณ์ที่ 4 สายใจรับผิดชอบทำความสะอาดห้องคอมพิวเตอร์ ในขณะที่ทำความสะอาดคอมพิวเตอร์บริเวณโต๊ะครู สายใจเผลอไปเห็นรหัสผ่านที่คุณครูเขียนโน้ตแปะติดไว้ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ สายใจจึงถ่ายภาพและส่งให้เพื่อน ๆ ในห้องแชต สายใจทำผิดกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำสั่ง ให้เพื่อนในห้องที่มีเลขที่ลงท้ายด้วยเลข 4 และมีค่ามากที่สุด เป็นคนตอบคำถาม

สถานการณ์ที่ 5 ส้มต้องการขายสินค้าในราคา 1,500 บาท แต่เพื่อเป็นการชักจูงให้ลูกค้าสั่งซื้อสินค้าของตน ส้มจึงโพสต์ขายในราคา 500 บาท และนำอีก 1,000 บาทนั้นไปบวกเพิ่มในค่าส่งของ ส้มทำผิดกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำสั่ง ให้เพื่อนที่ซื้อขึ้นต้นด้วยอักษร ก.ไก่ เป็นคนตอบคำถาม แต่หากไม่มีให้เพื่อนเลขที่ 3 หรือ 13 เป็นคนตอบคำถาม



ใบกิจกรรมที่ 17.1

กฎหมาย จดหมาย

สมาชิกกลุ่มที่

- | | |
|---------|---------|
| 1. | 2. |
| 3. | 4. |

ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วพิจารณาว่าเป็นการกระทำที่ถูกกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

สถานการณ์ที่ 1

วิโรจน์ได้ค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตพบว่า มีโปรแกรมบอตที่ช่วยให้เล่นเกมได้ดีขึ้นและสามารถอัปเกรดพลังของตัวละครในเกมของตนเองได้ วิโรจน์จึงโพสต์แนะนำเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกันให้ดาวน์โหลดโปรแกรมบอตตัวนี้

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 2

ให้ยกตัวอย่างการกระทำบนโลกออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย พร้อมบอกเหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....





เสรีภาพทางการสื่อสารกับความรับผิดชอบต่อสังคม

สิทธิและเสรีภาพในโลกของการสื่อสาร

นักเรียนเคยสงสัยหรือไม่ว่า นักเรียนมีสิทธิและเสรีภาพในการทำอะไรได้บ้างบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ก่อนอื่นให้นักเรียนทำความเข้าใจกับคำว่าสิทธิและเสรีภาพ ดังนี้

สิทธิ หมายถึง อำนาจอันชอบธรรมที่กฎหมายรับรองให้กระทำการใด ๆ โดยสุจริตได้อย่างอิสระ แต่ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิของผู้อื่น

เสรีภาพ หมายถึง ความสามารถที่จะกระทำการใด ๆ ได้ตามที่ตนปรารถนาโดยไม่มีอุปสรรคขัดขวาง เช่น เสรีภาพในการพูด เสรีภาพในการนับถือศาสนา ความมีสิทธิที่จะทำหรือพูดได้โดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ได้มีข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและเสรีภาพของปวงชนชาวไทยไว้ว่า ให้บุคคลมีสิทธิและเสรีภาพที่จะทำการและได้รับความคุ้มครองตามรัฐธรรมนูญ โดยต้องไม่สร้างความเดือดร้อน หรือเป็นอันตรายต่อความมั่นคงของรัฐ ความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และไม่ละเมิดสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่น

สำหรับเรื่องการสื่อสาร บุคคลยังมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น และสามารถสื่อสารทางวิชาการได้ แต่ต้องไม่ขัดต่อหน้าที่ของปวงชนชาวไทยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ต้องเคารพและไม่ปิดกั้นความเห็นต่างของบุคคลอื่น

ในปัจจุบันด้วยเทคโนโลยีด้านดิจิทัล ทำให้การติดต่อสื่อสารและการใช้งานสื่อต่าง ๆ ทำได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว นักเรียนมีสิทธิและเสรีภาพในการกระทำการใด ๆ ในสังคมออนไลน์ แต่สิ่งที่เกิดจากการกระทำเหล่านั้น นักเรียนจะต้องมีความรับผิดชอบ ยอมรับผลทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดี ดังนั้นก่อนที่นักเรียนจะกระทำการใด ๆ ต้องไตร่ตรองถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง บุคคลรอบข้าง และสังคมเสมอ

กฎหมายสำหรับการใช้งานสื่อบนโลกออนไลน์

เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้การกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มีความซับซ้อนมากขึ้น มีการใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อเข้าถึงข้อมูล แก้ไข ทำลายข้อมูลของบุคคลอื่น เผยแพร่ข้อมูลเท็จ หรือมีลักษณะลามกอนาจาร ก่อความเสียหายต่อบุคคลอื่นและประเทศชาติ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน ถึงแม้ทุกคนจะมีเสรีภาพในการสื่อสาร หรือกระทำการใด ๆ ก็ตาม แต่ต้องไม่สร้างความเสียหายต่อผู้อื่น และเพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดดังกล่าว จึงมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องบังคับใช้เพื่อให้สังคมเกิดความสงบและเรียบร้อย เช่น พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และแก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560 ตัวอย่างการกระทำที่เข้าข่ายผิดกฎหมายและการรับโทษ มีดังนี้

- 1) ส่งข้อมูลหรืออีเมล ก่อให้เกิดความเดือดร้อน หรือรำคาญ เช่น ฝากร้านใน IG Facebook หรือส่งอีเมลหรือ SMS โฆษณา โดยผู้รับไม่ยินยอม และไม่มีช่องทางให้ปฏิเสธโดยง่าย ปรับไม่เกิน 200,000 บาท
- 2) จำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งเพื่อใช้ในการกระทำความผิด จำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 20,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

- 3) นำเข้าข้อมูล แชรหรือเผยแพร่ข้อมูลปลอม หลอกลวง และบิดเบือน สร้างความเสียหายต่อประชาชน ความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ทำให้ประชาชนตื่นตระหนก จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ แต่ถ้ายเป็นการกระทำต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- 4) นำเข้าหรือเผยแพร่ข้อมูลลามกอนาจาร จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- 5) นำเข้าภาพผู้อื่นที่เกิดจากการตัดต่อ เติม หรือดัดแปลง ทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง อับอาย จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท (รวมถึงการกระทำต่อภาพผู้ตายด้วย ญาติสามารถฟ้องร้องได้ตามกฎหมาย)
- 6) ใช้ชื่อบัญชี หรือรหัสผ่านของผู้อื่นเพื่อเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต จำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือปรับไม่เกิน 10,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

จาก พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560 เป็นกฎหมายที่มีโทษทางอาญา กล่าวคือ ผู้ใดกระทำความผิดตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว อาจต้องรับโทษจำคุก หรือโทษปรับ หรือทั้งจำทั้งปรับ นอกจากนี้ ยังอาจต้องรับผิดทางแพ่งตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ หากเป็นการกระทำที่ละเมิดต่อผู้เสียหายจะต้องชดใช้ค่าสินไหมทดแทนแก่ผู้เสียหายในการละเมิดนั้น

ตัวอย่างสถานการณ์ บีเผยแพร่ข้อมูลและความคิดเห็นเกี่ยวกับเอ ในทางเสียหายและไม่เป็นความจริงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จึงทำให้เอ ซึ่งเป็นดาราที่มีชื่อเสียง ถูกถอดจากโฆษณาหลายรายการ และทำให้สูญเสียรายได้จำนวนมาก ถ้ามีการพิสูจน์แล้วว่าบีกระทำความผิดจริง บีจะต้องรับโทษอย่างไรบ้าง

หากบีกระทำการเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จทำให้เอได้รับความเสียหาย ก็อาจได้รับโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และการกระทำความผิดทำให้เอเสียหายแก่สิทธิในการเป็นพรีเซนเตอร์สินค้าหลายรายการ สูญเสียรายได้จำนวนหลายล้านบาท ย่อมเป็นการกระทำละเมิดต่อเอ ดังนั้น บีต้องชดใช้ค่าสินไหมทดแทนให้แก่เอตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

นอกจากนี้ยังมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องอีก คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ ซึ่งควรทำความเข้าใจและศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการใช้งานสื่อต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์งานของผู้อื่น ในปัจจุบันมีการปรับปรุงเป็นฉบับที่ 2 พ.ศ. 2558

ลิขสิทธิ์ หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่ม โดยการใช้สติปัญญาความรู้ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเอง ในการสร้างสรรค์โดยไม่ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น งานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2558)

กฎหมายให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ ให้เช่า อนุญาตให้ผู้อื่นใช้งานได้ งานที่มีลิขสิทธิ์ เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย หนังสือ บทกวี ดนตรี เพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ รายการวิทยุโทรทัศน์ ซีดีเพลง ศิลปกรรม และงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์ เช่น ข่าวประจำวัน รัฐธรรมนูญ กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำพิพากษา รายงานของทางราชการ

ตัวอย่างการกระทำที่ผิด พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ มีดังนี้

- 1) บันทึกข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต แล้วนำไปใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง เพื่อการหากำไร หรือเพื่อนำไปใช้กลั่นแกล้งผู้อื่น
- 2) สำเนาหนังสือไปใช้ในการสอน โดยสำเนาจำนวนมากทำให้เจ้าของผลงานขายหนังสือไม่ได้
- 3) สำเนาซีดีเพลงหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อจำหน่าย
- 4) ดาวน์โหลดเพลงในยูทูปที่เจ้าของไม่อนุญาต แล้วอัปโหลดในช่องยูทูปของตนเอง



กิจกรรมที่ 18 | จริยธรรมการสื่อสารออนไลน์

1. ผลการเรียนรู้
 - สื่อสารบนโลกออนไลน์ให้เหมาะสมกับกาลเทศะ มีจริยธรรม อยู่ในกรอบของกฎหมาย และมีความรับผิดชอบ
2. สาระการเรียนรู้
 - จริยธรรมการสื่อสารออนไลน์
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 อธิบายวิธีการสื่อสารผ่านโลกออนไลน์อย่างมีจริยธรรม
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 - ความฉลาดทางดิจิทัล



6. สารสำคัญ

การสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ เป็นการสื่อสารผ่านดิจิทัล โดยผู้สื่อสารส่วนใหญ่จะไม่ใช่อยู่ในสถานที่เดียวกัน และใช้ข้อความเป็นหลักในการสื่อสารโดยไม่เห็นหน้ากัน ทำให้คู่สนทนารับรู้และคาดเดาอารมณ์ความรู้สึกของอีกฝ่ายหนึ่งได้ยาก ซึ่งอาจทำให้การใช้ถ้อยคำในการสื่อสารขาดความเห็นอกเห็นใจ ดังนั้นผู้สื่อสารในโลกออนไลน์ควรพยายามปรับพฤติกรรมการสื่อสารของตนเอง เพื่อช่วยให้การสื่อสารออนไลน์กับผู้อื่นดำเนินไปด้วยความราบรื่นและมีความเข้าใจอันดีต่อกัน

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
18.1	จริยธรรมการสื่อสารออนไลน์	30

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 18.1 เรื่อง จริยธรรมในการสื่อสารบนโลกออนไลน์

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ดิจิทัลที่สามารถค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 18.1
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 18.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 18.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 สลากที่เกี่ยวกับลักษณะของข้อมูล 3 ประเภท ได้แก่ บทความ รูปภาพ วิดีโอ ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.4 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 18.1 และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

8.2.1 ผู้สอนถามผู้เรียนว่า

- 1) การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ เช่น แชต หรือ โพสต์ข้อความ มีความแตกต่างจากการสื่อสารเมื่ออยู่ต่อหน้ากันในชีวิตจริงอย่างไร
- 2) นักเรียนคิดว่าความแตกต่างดังกล่าวจะส่งผลต่อการสื่อสารอย่างไร แล้วผู้สอนสรุปร่วมกับผู้เรียน โดยเน้นให้เข้าใจผลจากความแตกต่างในชีวิตจริงที่ผู้สื่อสารไม่เห็นหน้ากันและอาจจะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน

8.2.2 ผู้เรียนศึกษาทำความเข้าใจเนื้อหาในใบความรู้ที่ 18.1 เรื่อง จริยธรรมในการสื่อสารบนโลกออนไลน์

8.2.3 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน แล้วแต่ละกลุ่มร่วมกันตอบคำถามข้อ 1 ในใบกิจกรรมที่ 18.1 เรื่อง จริยธรรมการสื่อสารออนไลน์

8.2.4 ผู้เรียนทำใบกิจกรรมที่ 18.1 ข้อที่ 2

8.2.5 ผู้สอนส่งกลุ่มผู้เรียนให้อภิปรายถึงพฤติกรรมตัวอย่างที่ค้นหาได้ว่า คู่สื่อสารปฏิบัติตามจริยธรรมการสื่อสารหรือไม่ ถ้าไม่ แต่ละฝ่ายควรปรับเปลี่ยนการปฏิบัติอย่างไรจึงจะส่งผลดีต่อการสื่อสารออนไลน์

8.2.6 ผู้สอนสรุปร่วมกับผู้เรียนถึงรูปแบบของพฤติกรรมการสื่อสารออนไลน์ที่มีจริยธรรม

9. การวัดและประเมินผล

9.1 ตรวจสอบคำตอบจากการทำใบกิจกรรม

9.2 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

-

11. ข้อเสนอแนะ

11.1 ขั้นตอนการดำเนินการ 8.2.4 ควรให้ผู้เรียนเลือกพฤติกรรมตัวอย่างที่แตกต่างกัน และอาจเป็นพฤติกรรมอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากใบความรู้



สถานการณ์ที่	พฤติกรรม	มี/ไม่มี จริยธรรม	อธิบายเหตุผล
5	เจ้าหน้าที่โรงพยาบาลทำงานเหนื่อยมากในภาวะการระบาดของรุนแรง สมหญิงจึงทำอาหารส่งให้โรงพยาบาลจำนวน 100 ชุด พร้อมเขียนการ์ดให้กำลังใจกับเจ้าหน้าที่ติดไปกับอาหารทุกกล่อง ด้วยลายมือตนเอง แล้วโพสต์รูปภาพลงอินสตาแกรมเมื่อจรรยาเห็นภาพ จึงเลียนแบบด้วยการทำน้ำผลไม้ไปให้เจ้าหน้าที่โรงพยาบาลจำนวน 50 แก้ว โดยไม่ได้โพสต์สิ่งใดลงสื่อสังคมเลย		
6	วรยุทธพิมพ์ข้อความแชตกับเพื่อนว่า “เดวเราเอามอไซไปเทวน้ำตก ออกเช้าพนะ” จากนั้นวรยุทธพิมพ์ข้อความบอกคุณแม่ว่า “เดี๋ยวพรงี้เช้าหนูขอขี่รถมอเตอร์ไซด์ไปเทวน้ำตกกับสุกัญญานะคะแม่”		
7	ไลน์กลุ่มของเพื่อนในห้องคุยกันถึงเรื่องที่จะชวนกันไปร่วมงานคอนเสิร์ตศิลปินดังเกาหลีที่จะมาแสดงสดในประเทศไทย จิรจิตต์ไม่ชอบศิลปินกลุ่มนี้ แต่ก็เก็บอาการไว้ ไม่ได้โพสต์ข้อความใด ๆ ตอบโต้ชัดเจนหรือไม่เห็นด้วย		
8	ปุมรู้ว่านิวัรักษุสลักษณะเป็นอย่างไรดี เพียงแต่ว่านิวมินิสัยไม่ได้อาบน้ำตอนเช้าเป็นปกติ ในขณะที่คุยกันเรื่องอากาศหนาว ไม่อยากอาบน้ำ ปุมจึงโพสต์ข้อความในกลุ่มแชทว่า “พวกเธอไม่ต้องอาบน้ำตอนเช้าก็ได้เหมือนนิวไง”		
9	หลังจากปุมโพสต์เรื่องนิวไม่อาบน้ำตอนเช้าแล้ว จึงโพสต์ต่อว่า “ขอโทษด้วยนะนิว ไม่ได้ตั้งใจ แค่อายให้เพื่อนเห็นเป็นตัวอย่างเท่านั้น” เมื่อนิวเห็นโพสต์ก็ไม่ได้ตอบโต้และไม่ได้รู้สึกโกรธหรือไม่พอใจ เพราะเห็นว่าทุกคนเป็นเพื่อนกัน ให้อภัยกันได้		

สถานการณ์ที่	พฤติกรรม	มี/ไม่มี จริยธรรม	อธิบายเหตุผล
10	ดาราหนุ่มชื่อดังที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก ได้โพสต์ภาพ ออกกำลัງกายเพื่อความแข็งแรงขณะที่ในมือ ถือกระป๋องเปียร์รี่ห่อหนึ่งไว้ด้วย		
11	ยูทูปเบอร์ชื่อดังได้รับการว่าจ้างให้โฆษณาสินค้า แต่ทำคอนเทนต์ลงในช่องของตนเองว่าชอบสินค้านี้ เป็นการส่วนตัวและไม่ได้รับค่าโฆษณาใด ๆ		

2. เลือกสถานการณ์จากข้อ 1 มา 1 สถานการณ์ คือ

.....

.....

.....

2.1 ให้ค้นหาตัวอย่างสถานการณ์ที่มีรูปแบบพฤติกรรมคล้ายกับสถานการณ์ที่เลือก

.....

.....

.....

แหล่งที่มา:

2.2 อธิบายว่าการกระทำดังกล่าวถือว่า มี หรือ ไม่มี จริยธรรมทางการสื่อสาร และถ้าไม่มีจริยธรรมทางการสื่อสารแล้ว ควรที่จะปรับเปลี่ยนการกระทำอย่างไรเพื่อให้มีจริยธรรม

.....

.....

.....





จริยธรรมในการสื่อสารบนโลกออนไลน์

การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็ว โดยเฉพาะการสื่อสารที่เกิดจากการพิมพ์ตัวอักษร ซึ่งไม่ได้ยินเสียงและเห็นท่าทาง จึงอาจทำให้ผู้รับสารตีความผิดพลาดไป อีกทั้งผู้สื่อสารอาจไม่สนใจอัตลักษณ์ของคู่สนทนาว่าเป็นใคร จึงมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ทำให้ขาดการไตร่ตรองและไม่มีความรู้สึกที่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำต่าง ๆ เช่น การใช้คำพูดหยาบคาย ประชดประชัน ไม่มีมารยาท และไม่รู้จักกาลเทศะ อาจทำให้ผู้อื่นได้รับผลกระทบ และเกิดความไม่พอใจ

นอกจากนี้ การแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์ยังสามารถปกปิดตัวตนของผู้สื่อสารได้ จึงทำให้มีการโต้ตอบหรือวิจารณ์โดยใช้ถ้อยคำที่รุนแรง กลั่นแกล้ง ไม่เกรงใจ ใช้คำที่แสดงถึงความเกลียดชัง เพื่อทำลายชื่อเสียงผู้อื่น ซึ่งทำให้มีผลกระทบกับการใช้ชีวิตทั้งในโลกออนไลน์และชีวิตจริง

นักเรียนจะอย่างไรเพื่อให้สังคมบนโลกออนไลน์น่าอยู่ และมีความสุข นอกจากจะต้องปฏิบัติตามกฎหมายซึ่งเป็นพื้นฐานแล้ว ควรมีจริยธรรมในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้ใช้งานมีความสุขและมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน



แนวทางในการปฏิบัติต่อผู้อื่นบนโลกออนไลน์อย่างมีจริยธรรม มีดังนี้

1. แบ่งปันความรู้ที่เชื่อถือได้และสร้างสรรค์ มีการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง ครบถ้วน ไม่ปกปิดข้อมูลบางส่วน เช่น นำเสนอประโยชน์ของอาหารเสริม โดยไม่ปกปิดความเสี่ยงในการแพ้อาหารนั้นด้วย
2. ส่งความรู้สึกที่ดี หรือความปรารถนาดี เช่น ส่งข้อความเพื่อให้กำลังใจเพื่อนเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ทำให้ท้อแท้
3. มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เมื่อพบว่าคนอื่นได้รับความเดือดร้อนหรือกำลังเผชิญกับความยากลำบาก ให้ช่วยนำเสนอวิธีแก้ปัญหาตามความเหมาะสม เช่น เพื่อนนักเรียนเผยแพร่คลิปเพื่อนนั่งหลับในห้องเรียนสู่เครือข่ายทางสังคม ทำให้เพื่อนคนนั้นได้รับความอับอาย นักเรียนช่วยเตือนเพื่อนคนดังกล่าวให้หลบคลิพออก
4. เป็นแบบอย่างที่ดี ประพฤติและปฏิบัติตนในการสื่อสารและใช้เครือข่ายทางสังคมในทางที่เป็นประโยชน์ และเหมาะสมให้กับครอบครัว เพื่อน รุ่นน้อง บุคคลอื่น ๆ ในสังคม เพื่อให้เห็นแบบอย่างที่ดีและเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม

5. สิ่งโพสต์ต้องไม่ทำให้ผู้อื่นอับอาย หรือลำบากใจ ถ้าไม่มั่นใจให้บอกหรือขออนุญาตเจ้าของข้อมูลก่อน ให้เอาใจเขามาใส่ใจเรา รับรู้ถึงความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ของผู้อื่น ระลึกอยู่เสมอว่าหากเราถูกโพสต์ในสิ่งที่ไม่ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ จะมีความรู้สึกอย่างไร เช่น เมื่อเพื่อนโพสต์รูปที่เราารู้สึกว่าไม่เหมาะสม เราคงรู้สึกไม่ดี และถ้านักเรียนตกเป็นเหยื่อให้ตระหนักรู้เพื่อหาทางแก้ไข

6. ไม่โพสต์หรือตอบโต้อะไรที่เป็นเหตุให้เรื่องราวลุกลามมากขึ้น หากไม่เห็นด้วยกับข้อความที่สื่อสาร ให้เพิกเฉย

7. มีมารยาท รู้กาลเทศะ รู้จักธรรมเนียมปฏิบัติ ให้ตระหนักว่าผู้สื่อสารแต่ละคนแตกต่างกัน ไม่พูดเรื่องที่แม้แต่ต่อหน้ายังไม่กล้าพูด ไม่ถามเรื่องที่สามารถค้นหาคำตอบได้เองในอินเทอร์เน็ต

8. ใช้ภาษาและสะกดคำให้ถูกต้อง ไม่ใช้ภาษารุนแรง ก้าวร้าว ประชดประชัน ที่อาจทำให้เกิดความขัดแย้ง

9. ระมัดระวังการสื่อสารและการตีความหมาย ในกรณีที่เป็นการสื่อสารที่เกิดจากการพิมพ์ ซึ่งอาจไม่ครบถ้วน และไม่เห็นกิริยาท่าทางของผู้สื่อสาร อาจทำให้มีความเข้าใจผิด คลาดเคลื่อนกับสิ่งที่ต้องการ และอาจเกิดบรรยากาศที่ไม่ดีในการสื่อสาร

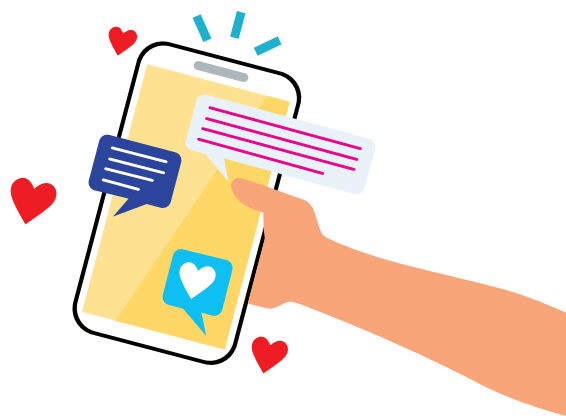
10. ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว ไม่ใช้หรือเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต เช่น ไม่เปิดเผยข้อมูล เบอร์โทรศัพท์ ที่อยู่ หรือถ่ายรูปเพื่อนโดยไม่ได้รับอนุญาต

11. ไม่ใช้อำนาจในทางที่ผิด ก่อนโพสต์ข้อความใด ๆ ให้พิจารณาว่านักเรียนเป็นใครและการกระทำของนักเรียนจะส่งผลกระทบกับใครบ้าง และหากนักเรียนเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง อาจจะทำให้หลายคนเชื่อสิ่งที่นักเรียนแนะนำหรือแสดงความคิดเห็น เช่น ถ้าเป็นประธานนักเรียน สิ่งที่นักเรียนโพสต์อาจทำให้เพื่อน หรือน้อง ๆ เชื่อทันที “ยังมีอำนาจมากเท่าไร ยังมีพลังมากเท่านั้น” เพราะฉะนั้นนักเรียนต้องไตร่ตรองให้รอบคอบมากยิ่งขึ้นด้วย

12. ให้อภัยต่อความผิดพลาดของคนอื่น ซึ่งอาจเกิดจากการไม่ตั้งใจและบุคคลนั้นพร้อมที่จะปรับปรุงให้ดีขึ้น

การมีมารยาทในการสื่อสารก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้งานมีจริยธรรมในการสื่อสาร นอกจากนี้ผู้ใช้งานควรเข้าใจและรู้จักเห็นอกเห็นใจทั้งตนเองและผู้อื่น ก่อนกระทำการใด ๆ ให้เอาใจเขามาใส่ใจเรา ทำได้โดยวิเคราะห์ตามประเด็นต่อไปนี้

- เรากำลังคิดอะไร
- คู่สนทนากำลังคิดอะไร
- หากเราเป็นคู่สนทนาจะรู้สึกอย่างไร





กิจกรรมที่ 19 | เอาใจเขามาใส่ใจเรา

1. ผลการเรียนรู้
 - แก้ปัญหาเมื่อตนเองหรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการใช้งานสื่อ
2. สาระการเรียนรู้
 - การสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างมีกาลเทศะ มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 บอกวิธีการแก้ปัญหาเมื่อเพื่อนหรือบุคคลรอบข้างได้รับความเดือดร้อนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”
 - ความฉลาดทางดิจิทัล



6. สารสำคัญ

การปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร เป็นพื้นฐานสำหรับการใช้งานบนโลกออนไลน์ อีกทั้งต้องมีมารยาท และมีจริยธรรมในการสื่อสาร นอกจากนั้นผู้ใช้งานควรเข้าใจและรู้จักเห็นอกเห็นใจทั้งตนเองและผู้อื่น เพื่อไม่สร้างความเดือดร้อน หรือความรู้สึกที่ไม่ดีกับผู้อื่น ก่อนกระทำการใด ๆ ให้เอาใจเขามาใส่ใจเรา โดยวิเคราะห์สิ่งที่คู่สนทนาคิดนึกและรู้สึก และบอกวิธีช่วยเหลือถ้าคู่สนทนากำลังเดือดร้อน หรือส่งความรู้สึกดีหรือคำชมเชยเมื่อคู่สนทนาทำสิ่งที่ดี

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
19.1	เธอ ฉัน และเขา	30

7.2 ใบความรู้

-

7.3 อื่น ๆ

- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 19.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 19.1 ตามจำนวนกลุ่ม

8.1.2 แบบประเมินใบกิจกรรม 19.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

8.2.1 ผู้สอนนำเสนอภาพอิมोजิที่แสดงความรู้สึกแบบต่าง ๆ เช่น



แล้วให้ผู้เรียนยกตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความรู้สึกเกี่ยวกับภาพอิมोजินั้น

8.2.2 ผู้สอนยกตัวอย่างปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (อาจใช้สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งในใบกิจกรรมที่ 19.1 มาเป็นตัวอย่าง) แล้วให้นักเรียนอภิปรายร่วมกันในประเด็นต่อไปนี้

- 1) นักเรียนรู้สึกอย่างไร
- 2) หากปัญหานี้เกิดกับเพื่อนหรือบุคคลรอบตัว นักเรียนจะแนะนำวิธีจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างไร
- 3) ถ้านักเรียนเกิดปัญหา และไม่ได้รับการช่วยเหลือ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
- 4) นักเรียนคิดว่าผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร

- 8.2.3 ผู้สอนให้นักเรียนจับสลากเลือกสถานการณ์ แล้วผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 19.1 เรื่อง เธอ ฉัน และเขา
- 8.2.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายผลจากการทำใบกิจกรรมที่ 19.1
- 8.2.5 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนให้อภิปรายถึงประโยชน์และความสำคัญของการเอาใจเขามาใส่ใจเรา และวิธีปฏิบัติตนเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น และในกรณีที่ผู้อื่นทำความดี ให้นักเรียนแสดงความยินดีหรือชมเชย

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

-

11. ข้อเสนอแนะ

-



 ใบกิจกรรมที่ 19.1

เธอ ฉัน และเขา

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

พิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วเลือก 1 สถานการณ์ เพื่อตอบคำถาม

สถานการณ์ที่ 1

โรงเรียนปิดช่วงโควิด-19 และกำหนดให้มีการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ รุทไม่ได้มีความกังวลกับไวรัสโคโรนา แต่อย่างไร จึงนัดพบเพื่อนในกลุ่มที่สวนสาธารณะใกล้บ้าน และอัดวิดีโอใน TikTok ซึ่งทุกคนกำลังนั่งกินอาหาร และหัวเราะอย่างมีความสุข พร้อมแคปชั่นว่า “#ช่วงเวลาโควิด-19 #ไม่มีเรียน #อยู่บ้าน 555” จอยเห็นต้นกดไลก์ และแสดงความคิดเห็นสนับสนุน จอยก็กังวลกับข้อความของรุท ซึ่งเป็นที่รู้จักในบรรดานักเรียนระดับชั้นเดียวกัน และวิดีโอก็มีการแชร์ไปจำนวนมาก

คุณคิดอย่างไร

นักเรียนคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสถานการณ์นี้ นักเรียนคิดว่ารุทจะรู้สึกอย่างไร ที่คลิปใน TikTok ถูกแชร์ไปมากขนาดนี้

.....

.....

คนอื่นคิดอย่างไร

นักเรียนคิดว่า เพื่อนคนอื่นจะคิดและรู้สึกต่อรุทอย่างไร

.....

.....

จอยคิดและรู้สึกอย่างไร เมื่อเห็นคลิปนี้

.....

.....

ขอ 3 ทางเลือก

ถ้านักเรียนเป็นจอย จะมีวิธีจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร

.....

.....

เลือก 1 ทางเลือก

ให้นักเรียนเลือกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่สุดในการจัดการปัญหา แล้วอธิบายรายละเอียด

.....

.....

เพิ่มเติม

ผู้ให้บริการ TikTok และสื่อสังคมออนไลน์ ควรจะลบคลิปลักษณะนี้ออกหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

สถานการณ์ที่ 2

ก๊วยสร้างกลุ่มแชตไว้สนทนาเรื่องที่โรงเรียน กีฬา การบ้าน และเรื่องจิปาละ ซึ่งเจ๊ียบก็อยู่ในกลุ่มด้วย โดยเจ๊ียบคบหาคุ้นกับเหง่ วันหนึ่งเจ๊ียบส่งต่อรูปเข้ามาในกลุ่มพร้อมแคปชั่นว่า “โอ้ววว” ซึ่งก๊วยเห็นว่ามันเป็นภาพที่ค่อนข้างจะเปลือยของเหง่ ซึ่งจริง ๆ แล้ว ก๊วยเป็นเพื่อนสนิทกับเหง่ ก๊วยคิดว่าเหง่คงไม่ต้องการให้รูปของตนเองถูกแชร์แบบนี้

คุณคิดอย่างไร

นักเรียนคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสถานการณ์นี้

.....

.....

.....

คนอื่นคิดอย่างไร

ก๊วยคิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

เหง่คิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

เจ๊ียบคิดและรู้สึกอย่างไร นักเรียนคิดว่าเจ๊ียบควรถามเหง่ก่อนหรือไม่ และเจ๊ียบคิดอย่างไรถึงแชร์ภาพในกลุ่ม

.....

.....

.....

.....

ขอ 3 ทางเลือก

ถ้านักเรียนเป็นก๊วย จะมีวิธีจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร

.....

.....

.....

เลือก 1 ทางเลือก

ให้นักเรียนเลือกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่สุดในการจัดการปัญหา แล้วอธิบายรายละเอียด

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 3

แตงโมให้ความสนใจเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับโรงเรียนหรือชุมชน แตงโมมักจะหาข้อมูลใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาแชร์และแสดงความคิดเห็นต่อข้อมูลหรือเหตุการณ์นั้น ๆ เสมอ ซึ่งช่วงนี้ก็เป็นช่วงของโควิด-19 แตงโมรู้สึกที่ตัวเองต้องรับผิดชอบในการอ่านและโพสต์เรื่องราวเกี่ยวกับผลกระทบของไวรัสโคโรนา แตงโมไปพบวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับโควิด-19 ที่เกิดขึ้นในเมืองหนึ่ง และมีภาพกราฟิกศพในโรงพยาบาล แตงโมหยุดคิดก่อนว่าจะแชร์หรือไม่แชร์ข้อมูลนี้ในสื่อทางสังคมออนไลน์ของตน แตงโมต้องการจะใช้ทุกเครื่องมือที่จะทำให้ประชาชนรู้ถึงภัยอันตรายต่าง ๆ ในเวลาเดียวกัน หลานของแตงโมก็เป็นเพื่อนในสื่อสังคมของเธอด้วย แตงโมพิจารณาคลิปวิดีโออีกครั้ง และไม่ได้รู้สึกกังวลถึงภาพที่น่ากลัวนั้น จากนั้น...เธอก็ตัดสินใจ...แชร์และรอกคนคอมเมนต์

คุณคิดอย่างไร

นักเรียนคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสถานการณ์นี้

.....

.....

.....

คนอื่นคิดอย่างไร

แตงโมคิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

หลานแตงโมคิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

ขอ 3 ทางเลือก

ถ้านักเรียนเป็นแตงโม จะมีวิธีจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร

.....

.....

.....

เลือก 1 ทางเลือก

ให้นักเรียนเลือกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่สุดในการจัดการปัญหา แล้วอธิบายรายละเอียด

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 4

กรุงกับนุ่นเป็นเพื่อนสนิทกัน กรุงเป็นแฟนกับก๊อฟ ช่วงปิดเทอมครอบครัวของกรุงมีปัญหาพ่อแม่ทะเลาะกัน จนทำให้กรุงส่งข้อความหานุ่นตลอดเวลาทั้งกลางวันและกลางคืน กรุงต้องการคนที่เห็นใจและอยู่เคียงข้าง นุ่นเห็นใจ และรู้ว่ากรุงกำลังอยู่ในช่วงเวลาที่ยากลำบาก แต่มันมากเกินไป กรุงเริ่มส่งข้อความที่เริ่มเป็นภาระและบางครั้ง ใช้เวลาในการคุยนาน นุ่นอยากหาแนวทางที่ไม่ทำให้กรุงเสียใจ และนุ่นไม่รู้สึกรีดอัด

คุณคิดอย่างไร

คุณคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสถานการณ์นี้

.....

.....

.....

คนอื่นคิดอย่างไร

นักเรียนคิดว่านุ่นจะคิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

นักเรียนคิดว่ากรุงคิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

ขอ 3 ทางเลือก

ถ้านักเรียนเป็นนุ่น จะมีวิธีจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร

.....

.....

.....

เลือก 1 ทางเลือก

ให้นักเรียนเลือกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่สุดในการจัดการปัญหา แล้วอธิบายรายละเอียด

.....

.....

.....

เพิ่มเติม

เพื่อนสนิทหมายถึงอะไร

.....

.....

.....

เพื่อนสนิท หมายถึง บุคคลที่ต้องให้ความช่วยเหลือได้ตลอดเวลาที่เราต้องการใช่หรือไม่

เราจะดูแลสภาพจิตใจของตนเองอย่างไร เมื่อเพื่อนกำลังลำบากและต้องการความช่วยเหลือ



สถานการณ์ที่ 5

ก้อยเห็นโฆษณาของเพื่อนซึ่งเป็นดาราสาว กำลังถ่ายทอดสดในการขายผลิตภัณฑ์ของตนเอง โดยกล่าวอ้างสรรพคุณที่เกินจริงไปมาก และไม่ปฏิบัติตามที่กฎหมายกำหนด ทำให้มีลูกค้าหลงเชื่อและสั่งซื้อจำนวนมาก

คุณคิดอย่างไร

นักเรียนคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสถานการณ์นี้

คนอื่นคิดอย่างไร

ก้อยคิดและรู้สึกอย่างไร

ดาราสาวคิดและรู้สึกอย่างไร

ลูกค้าคิดและรู้สึกอย่างไร

ขอ 3 ทางเลือก

ถ้านักเรียนเป็นก้อย จะมีวิธีจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร

เลือก 1 ทางเลือก

ให้นักเรียนเลือกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่สุดในการจัดการกับปัญหา แล้วอธิบายรายละเอียด

สถานการณ์ที่ 6

มดจัดงานเลี้ยงวันเกิดในช่วงที่มี โควิด-19 ระบาด ซึ่งรัฐบาลขอความร่วมมือให้มีการเว้นระยะห่างทางสังคม พงษ์ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทได้รับเชิญไปงานวันเกิดนั้นแต่ตัดสินใจไม่ไปร่วมงาน เมื่อเวลาผ่านไปปรากฏว่ามดติดโควิด จึงออกมาเปิดเผย timeline ก่อนตรวจพบ 14 วัน เพื่อให้บุคคลที่เกี่ยวข้องกับมดช่วงนั้นรีบตรวจหาเชื้อโควิดแล้วกักตัว แต่มดไม่ได้ให้ข้อมูลที่ครบถ้วนมีการปกปิดบางอย่าง เมื่อเวลาผ่านไป อันซึ่งไม่รู้จึกและไม่ได้ไปร่วมงานวันเกิดมด แต่ติดเชื้อโควิด และแพร่สู่บุคคลอื่นอีกหลายคน เมื่อดำเนินการสอบสวนโรค พบว่าอันมีความเกี่ยวข้องกับเพื่อน ของมดในสถานที่หนึ่งซึ่งมดไม่ได้เปิดเผย timeline อันจึงไม่ได้ไปตรวจและกักตัว ทำให้หลายคนต้องติดเชื้อโควิด

คุณคิดยังไง

นักเรียนคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสถานการณ์นี้

.....

.....

.....

คนอื่นคิดอย่างไร

มดคิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

อันคิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

พงษ์คิดและรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

ขอ 3 ทางเลือก

ถ้านักเรียนเป็นพงษ์ จะมีวิธีจัดการกับเหตุการณ์นี้อย่างไร

.....

.....

.....

เลือก 1 ทางเลือก

ให้นักเรียนเลือกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่สุดในการจัดการกับปัญหา แล้วอธิบายรายละเอียด

.....

.....

.....



กิจกรรมที่ 20 | การเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล

1. ผลการเรียนรู้
 - มีความฉลาดรู้ รู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล
2. สาระการเรียนรู้
 - ความสามารถทางการแข่งขันของประเทศ
 - อาชีพในยุคดิจิทัล
3. จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนสามารถ
 - 3.1 บอกแนวทางการเตรียมความพร้อมเพื่อประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล
4. ทักษะและกระบวนการ (ที่เป็นจุดเน้น ทักษะในศตวรรษที่ 21)
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
 - ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ
5. ความรู้เดิมที่นักเรียนต้องมี ซึ่งจะสอดคล้องกับส่วน “ทบทวนความรู้เดิม/สำรวจความรู้ก่อน”

6. สารสำคัญ

การพัฒนาสู่ยุคดิจิทัล นอกจากการพัฒนาในระบบโครงสร้างพื้นฐานแล้ว การพัฒนาประชากรให้มีการรู้ดิจิทัล (digital literacy) มีความสำคัญเป็นอย่างมาก สามารถแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ การใช้ ความเข้าใจและการสร้างสื่อ ดังนั้น จึงควรใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน ใช้เทคโนโลยีให้เป็นเครื่องมือการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้วยตนเองอย่างแท้จริง ตลอดจนเข้าใจถึงลักษณะกลุ่มอาชีพด้านต่าง ๆ ในอนาคต เช่น ด้านคลาวด์คอมพิวเตอร์ด้านการผลิตเนื้อหา ด้านข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 ใบกิจกรรม

ใบกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (นาที)
20.1	อาชีพในยุคดิจิทัล	20

7.2 ใบความรู้

- ใบความรู้ที่ 20.1 เรื่อง การเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล

7.3 อื่น ๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- บัตรอาชีพ
- แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 20.1
- แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8. แนวทางการจัดการเรียนรู้

8.1 การจัดเตรียม

- 8.1.1 ใบกิจกรรมที่ 20.1 ตามจำนวนกลุ่ม
- 8.1.2 ใบความรู้ที่ 20.1 ตามจำนวนผู้เรียน
- 8.1.3 บัตรอาชีพ
- 8.1.4 แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 20.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

8.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

- 8.2.1 ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับอาชีพที่นักเรียนสนใจ รวมถึงแนวทางการเตรียมความพร้อมของตนเอง ว่าควรมีความรู้อะไรบ้าง พร้อมบอกเหตุผลว่าเพราะเหตุใดจึงเลือกอาชีพนั้น
- 8.2.2 ผู้เรียนแต่ละคนตอบคำถามลงในเอกสารออนไลน์ที่ผู้สอนแชร์ไว้ เช่น google document, padlet
- 8.2.3 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ที่ 20.1 เรื่อง การเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล
- 8.2.4 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนตอบคำถามเพื่อประเมินความรู้ของผู้เรียนจากการศึกษาใบความรู้ ดังนี้

- 1) แนวคิด 3 ประการของยุทธศาสตร์ชาติ มีส่วนช่วยสร้างความสามารถในการแข่งขันอย่างไรบ้าง
 - 2) เศรษฐกิจสีเขียว และเศรษฐกิจใส่ใจแตกต่างกันอย่างไร
 - 3) นักเรียนยกตัวอย่างอาชีพที่สอดคล้องเศรษฐกิจสีเขียว และเศรษฐกิจใส่ใจ
 - 4) นักเรียนจะมีวิธีตรวจสอบความสามารถของตนเองและการเตรียมความพร้อม เพื่อมองหาอาชีพที่เหมาะสมได้อย่างไร
- 8.2.5 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 20.1 เรื่อง อาชีพในยุคดิจิทัล
- 8.2.6 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 20.1 หน้าชั้นเรียน หลังจากนั้นผู้สอนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
- 8.2.7 ผู้สอนสุ่มผู้เรียนให้อภิปรายถึงประโยชน์และความสำคัญของการเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล เพื่อร่วมสร้างความสามารถทางการแข่งขันของประเทศ

9. การวัดและประเมินผล

- 9.1 ตรวจสอบคำตอบจากการทำใบกิจกรรม
- 9.2 สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 9.3 ประเมินการทำงานกลุ่ม

10. สื่อและแหล่งข้อมูล

-

11. ข้อเสนอแนะ

- 11.1 การทำแบบทดสอบค้นหาอาชีพ ผู้สอนอาจจะหาแบบทดสอบจากเว็บไซต์อื่นที่ไม่ได้ระบุในใบกิจกรรม หรือมอบหมายให้ผู้เรียนค้นหาเอง
- 11.2 ประเด็นคำถามในการนำเข้าสู่บทเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อาจเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่มีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้เรียน
- 11.3 ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมอภิปราย แสดงความคิดเห็นเพื่อตรวจสอบความตระหนักในการเตรียมความพร้อมสู่ยุคดิจิทัล



◎ ใบกิจกรรมที่ 20.1

อาชีพในยุคดิจิทัล

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

1. ให้นักเรียนเข้าเว็บไซต์ <https://www.set.or.th/project/caltools/www/html/find-the-career.html> แล้วทำแบบทดสอบค้นหาอาชีพ

1.1 อาชีพที่เหมาะสมกับนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ คือ
.....

1.2 ตรงกับอาชีพที่นักเรียนคิดไว้หรือไม่

☐ ตรงกับอาชีพที่คิดไว้

☐ ไม่ตรงกับอาชีพที่คิดไว้ อาชีพที่คิดไว้ คือ

1.3 อาชีพในข้อ 1.2 มีการใช้เทคโนโลยีอะไรบ้างที่จะช่วยให้การทำงานประสบความสำเร็จ

.....
.....
.....
.....
.....

1.4 ถ้าต้องการประกอบอาชีพที่คิดไว้ ต้องมีการเตรียมตัวอย่างไรบ้าง

.....
.....
.....
.....
.....

1.5 ในกลุ่มอาชีพ 8 กลุ่ม ในใบความรู้ นักเรียนสนใจอาชีพใดมากที่สุด และควรเตรียมพร้อมอย่างไร

.....
.....
.....
.....
.....



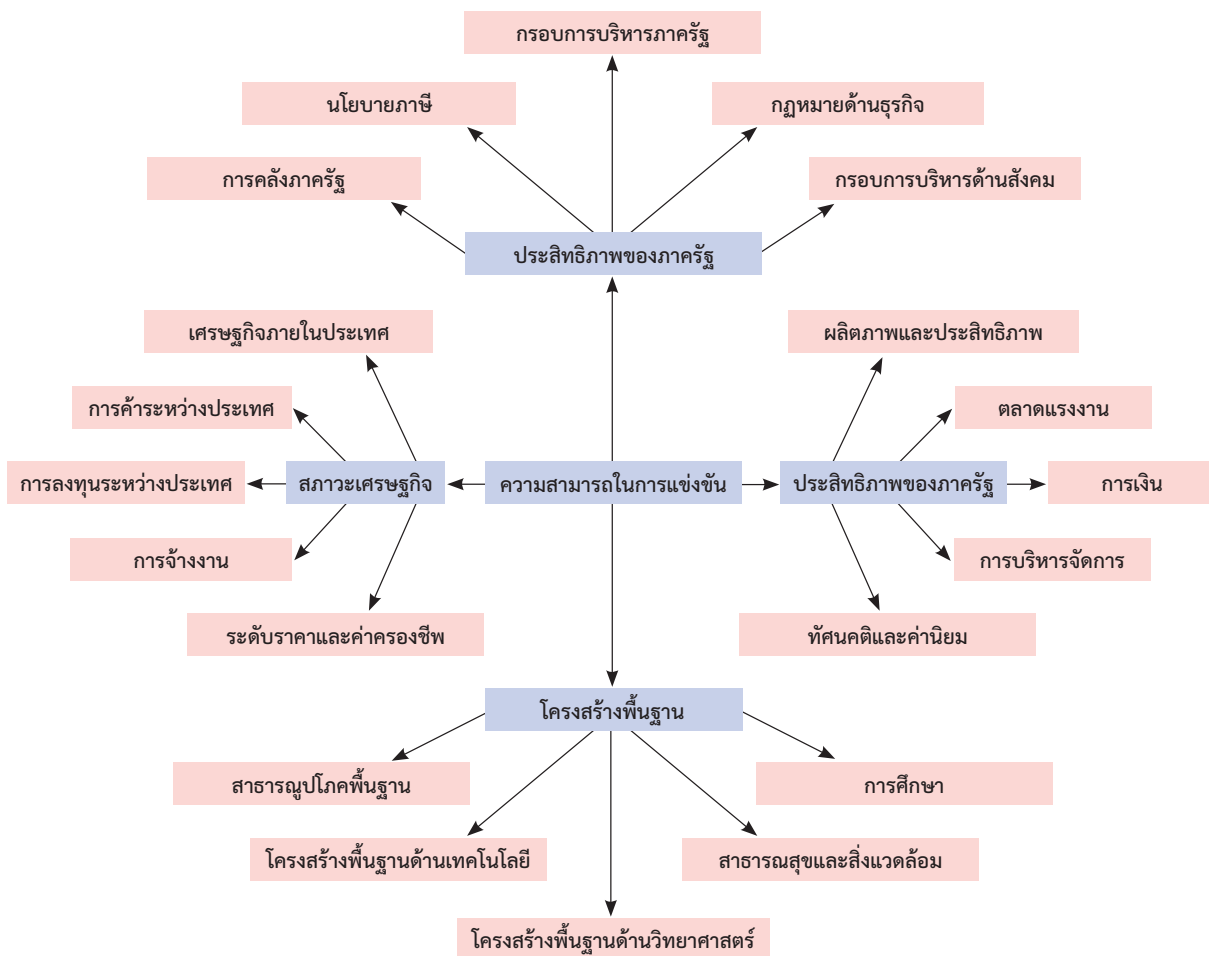


การเตรียมตัวสู่ยุคดิจิทัล

ความสามารถทางการแข่งขันของประเทศสร้างได้อย่างไร

ในปี พ.ศ. 2563 สถาบัน IMD World Competitiveness Center ได้จัดอันดับความสามารถในการแข่งขันโดยประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 29 จาก 63 ประเทศทั่วโลก ซึ่งอันดับการแข่งขันนี้เป็นตัวเลขที่ไม่แน่นอนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ทุกปี ความสามารถในการแข่งขันดังกล่าวเป็นการเปรียบเทียบความสามารถของตนเองกับคู่แข่งเพื่อค้นหาจุดอ่อนและจุดแข็ง เพื่อพัฒนาตนเองต่อไป

ในการจัดอันดับของสถาบัน IMD มีการพิจารณา 4 ด้าน คือ สภาวะเศรษฐกิจ (economic performance) ประสิทธิภาพของภาครัฐ (government efficiency) ประสิทธิภาพของภาคธุรกิจ (business efficiency) และโครงสร้างพื้นฐาน (infrastructure) ซึ่งในแต่ละด้านมีปัจจัยย่อยในการพิจารณา ดังรูป



จะเห็นได้ว่าการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันจะพิจารณาจากปัจจัยหลายด้าน และในแต่ละด้านมีปัจจัยย่อยหลายปัจจัยด้วยกัน การสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศจะต้องอาศัยหน่วยงานหลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐและเอกชนในการเกื้อหนุนปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยภายใต้แนวคิด 3 ประการ คือ

1. **ต่อยอดอดีต** เป็นการพิจารณาจุดเด่นของประเทศในด้านพื้นฐานทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติ และความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านต่าง ๆ โดยนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่

2. **ปรับปัจจุบัน** เป็นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในด้านต่าง ๆ เช่น โครงข่ายระบบคมนาคม และขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการในอนาคต

3. **สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต** เป็นการพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคนรุ่นใหม่ รวมถึงปรับรูปแบบธุรกิจให้ตอบสนองต่อความต้องการของตลาด โดยผสมผสานกับยุทธศาสตร์การต่อยอดอดีต และปรับปัจจุบัน ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างฐานรายได้ที่สูงขึ้น การจ้างงานใหม่ การยกระดับรายได้และการกินดีอยู่ดี การขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุน รวมถึงการเพิ่มขึ้นของสัดส่วนของคนที่มียาได้ระดับปานกลางและลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศ

กลุ่มเศรษฐกิจที่มีความต้องการแรงงานมากขึ้น
ในอนาคต ได้แก่

เศรษฐกิจใส่ใจ (care economy) เป็นกลุ่มการผลิตสินค้าและบริการที่เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพร่างกาย อารมณ์ และความต้องการของผู้ใช้ เป็นงานบริการที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถควบคู่ไปกับการดูแลเอาใจใส่ ต้องใช้ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การให้กำลังใจ การให้คำแนะนำและดูแลด้วยความใส่ใจเป็นเรื่องสำคัญมาก



เศรษฐกิจสีเขียว (green economy) เป็นกลุ่มที่เกี่ยวกับการปรับปรุงความเป็นอยู่ของมนุษย์และความเท่าเทียมทางสังคม ขณะเดียวกันก็ลดความเสี่ยงที่จะเกิดอันตรายต่อสิ่งแวดล้อมและความขาดแคลนทางระบบนิเวศอย่างมีนัยสำคัญด้วยวิธีการที่ใช้และการปล่อยคาร์บอนในปริมาณต่ำ ใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นความร่วมมือของคนในสังคม

คุณสมบัติที่จำเป็นของคนไทยในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลนี้ มนุษย์ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ ดังนั้นเราจึงต้องเตรียมตัวให้พร้อมในการใช้ชีวิต คุณสมบัติของคนไทยในยุคดิจิทัล มีดังนี้

1. **การใส่ใจสิ่งรอบตัว** การให้ความสนใจสิ่งรอบข้าง ค้นหาที่มาหรือสาเหตุของปัญหา เพื่อช่วยกันค้นหาทางออก หรือสร้างนวัตกรรมที่จะมาตอบโจทย์ หรือแก้ปัญหาในสังคมที่ตนเองใช้ชีวิตอยู่ได้
2. **ความใฝ่รู้และการมองการณ์ไกล** การรู้จักศึกษาค้นคว้าความรู้ในศาสตร์แขนงต่าง ๆ ติดตามความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของโลกและมองหาเป้าหมายที่ต้องการในอนาคต รวมถึงคาดการณ์ความเป็นไปได้ของวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ตนเองบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้
3. **การเปิดใจกว้าง** การเตรียมพร้อมเปิดใจรับสิ่งใหม่ ๆ ที่ผ่านเข้ามาสู่ชีวิตในทุกวัน เพื่อการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้นตลอดเวลา จะทำให้มีข้อมูลหรือประสบการณ์ที่มากเพียงพอที่จะตัดสินใจแก้ไขปัญหาในขณะนั้นได้เป็นอย่างดี
4. **การหมั่นฝึกฝนและพัฒนาตนเอง** การสร้างความชำนาญให้กับตนเองที่มากพอ สามารถก้าวตามโลกบริบทของเทคโนโลยี และการแข่งขันที่เปลี่ยนไป
5. **การทำงานเป็นทีม** การทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยเรียนรู้และรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย การเปิดใจ การให้อภัย การขอโทษเมื่อทำผิดพลาด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม การร่วมทุกข์ร่วมสุขกับผู้อื่น ความซื่อสัตย์และจริงใจต่อกัน จะทำให้ได้เรียนรู้ทักษะชีวิตที่จะส่งผลให้การเติบโตเพื่อเข้าสู่อาชีพในวันข้างหน้าเป็นไปอย่างราบรื่น และมีความพร้อมมากยิ่งขึ้น



อาชีพในยุคดิจิทัล

จากรายงาน The Jobs of the future ในปี พ.ศ. 2563 ของ World Economic Forum หรือสภาเศรษฐกิจโลก คาดการณ์ว่าในอนาคตอันใกล้ จะมีการแบ่งเส้นระหว่างงานของคน เครื่องจักร และปัญญาประดิษฐ์อย่างชัดเจน งานใดที่เครื่องจักรหรือปัญญาประดิษฐ์ทำแทนมนุษย์ได้ มนุษย์ก็ไม่จำเป็นต้องทำอีกต่อไป มีการคาดการณ์ว่าผู้คนจะตกงานหลายล้านตำแหน่งทั่วโลก แต่จะเกิดตำแหน่งงานใหม่ขึ้นอีกหลายล้านตำแหน่งเช่นกัน

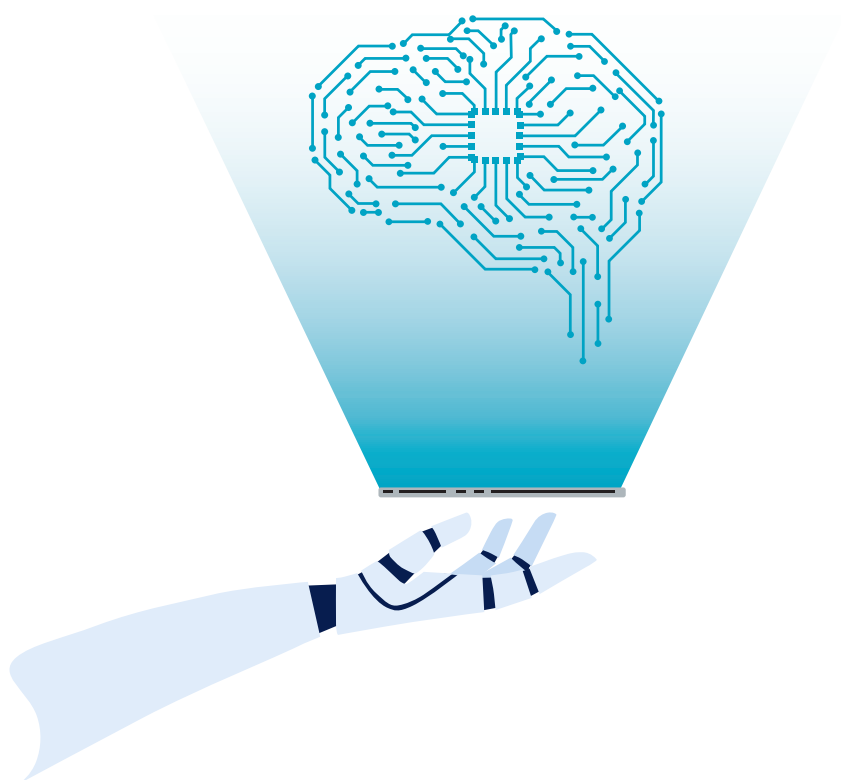
ดังนั้นมนุษย์จะต้องปรับตัวให้มีทักษะใหม่ในการทำงาน โดยต้องมีการสร้างทักษะใหม่ที่เป็นจำเป็นในการทำงาน (reskilling) ให้สอดคล้องกับความต้องการขององค์กร และการพัฒนาทักษะเดิมให้ดียิ่งขึ้น (upskilling) เพื่อรองรับการทำงานในอนาคต โดยกลุ่มงานที่มีความสำคัญมากขึ้น มีดังนี้

กลุ่มงาน	คำอธิบาย	ตัวอย่างตำแหน่งงาน
คลาวด์คอมพิวติง (cloud computing)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลการจัดเก็บข้อมูล และระบบออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งมีความสำคัญในการจัดการและดูแลโครงสร้างพื้นฐานด้านไอทีขององค์กรต่าง ๆ	Cloud Consultant, Cloud Engineer
การผลิตเนื้อหา (content production)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะในโลกออนไลน์ที่มีข้อมูลมหาศาล	Social Media Assistant, Social Media Coordinator, Content Specialist, Content Producer, Content Writer, Creative Copywriter
ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ (data and AI)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการข้อมูลดิจิทัล และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเป็นระบบประมวลผลที่มีการวิเคราะห์เชิงลึก และก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นการกระทำได้ โดยสามารถทำงานได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ได้รับ กลุ่มงานเหล่านี้มีหน้าที่คัดกรอง จัดการและดึงเฉพาะข้อมูลที่จะนำมาใช้ประโยชน์และสร้างคุณค่าต่อได้	Artificial Intelligence Specialist, Data Scientist, Data Engineer, Big Data Developer, Data Analyst, Analytics Specialist, Data Consultant, Insights Analyst, Business Intelligence Developer, Analytics Consultant
วิศวกรรม (engineering)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์อย่างสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบและพัฒนาโครงสร้างเครื่องมือ ผลิตภัณฑ์ หรือกระบวนการผลิต	Frontend Engineer, Full Stack Engineer, Python Developer, Javascript Developer, Back-End Developer, Dot Net Software Developer, Development Specialist, Technology Analyst
การตลาด (marketing)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับการตลาด ซึ่งควรมีทักษะดิจิทัล ติดตามกระแสเทคโนโลยี ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และสร้างสัมพันธ์กับกลุ่มลูกค้าทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ การทำเนื้อหาที่น่าสนใจและการสร้างฐานผู้ติดตามกลายเป็นทักษะที่สำคัญ	Growth Hacker, Growth Manager, Digital Marketing Specialist, Digital Specialist, Ecommerce Specialist, Commerce Manager, Digital Marketing Consultant, Digital Marketing Manager, Chief Marketing Officer

กลุ่มงาน	คำอธิบาย	ตัวอย่างตำแหน่งงาน
มนุษย์และวัฒนธรรม (people and culture)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรมนุษย์ บทบาทของฝ่ายบุคคลจะเปลี่ยนจากสายงานสนับสนุนมาเป็นหน่วยงานที่มีบทบาทมากขึ้นหรือเป็นคู่ค้าขององค์กร บุคลากรเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการขับเคลื่อนองค์กร หากฝ่ายบุคคล (Human Resource: HR) มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะของธุรกิจหรือเป้าหมายขององค์กร และทำงานอย่างใกล้ชิดกับแผนกอื่น ก็จะสามารถจัดสรรบุคลากรตามความสามารถให้ตรงกับเป้าหมายขององค์กรได้ นอกจากนี้จะต้องสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ดึงดูดความสนใจเพื่อจูงใจให้บุคลากรที่มีความสามารถอยากร่วมงานด้วย	Information Technology Recruiter, Human Resources Partner, Talent Acquisition Specialist, Business Partner, Human Resources Business Partner
การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (product development)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเป็นโอกาสสำคัญของธุรกิจที่จะต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ซึ่งจะต้องอาศัยทักษะความคล่องตัว คือความพร้อมที่จะปรับตัวและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ไม่ยึดติดกับเรื่องเดิม ๆ และเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลาอย่างรวดเร็ว ตำแหน่งงานเหล่านี้ต้องใช้ทักษะการสื่อสารในทีมสูงมาก รวมถึงการโค้ช (coaching) และช่วยสนับสนุนคนในทีมให้สามารถทำงานได้	Product Owner, Quality Assurance Tester, Agile Coach, Software Quality Assurance Engineer, Quality Assurance Engineer, Digital Product Manager
การขาย (sales)	กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับการขายสินค้า ซึ่งจะต้องปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าโดยตรง จึงจำเป็นต้องมีทักษะด้านจิตวิทยาในการเข้าใจผู้คน	Customer Success Specialist, Sales Development Representative, Commercial Sales Representative, Business Development Representative, Partnerships Specialist, Chief Commercial Officer, Head of Partnerships, Enterprise Account Executive, Business Development Specialist

การที่องค์กรลงทุนส่งเสริมการพัฒนาทักษะของพนักงาน จะเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับบุคลากรและองค์กรในระยะยาว โดยพนักงานในแต่ละตำแหน่งงานไม่จำเป็นต้องมีทักษะมาตั้งแต่ต้น แต่ต้องสามารถที่จะปรับตัวและพัฒนาได้ ดังนั้นทักษะที่จะทำให้มนุษย์มีความแตกต่างจากเครื่องจักร คือ ทักษะการปฏิสัมพันธ์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการจัดการ ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการให้คำปรึกษา และทักษะการใช้เหตุผล

ภาคผนวก



แบบสังเกตและแบบประเมิน

ที่	กิจกรรมที่	แบบสังเกต/ประเมิน																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
1	แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน		✓		✓	✓				✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
2	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 1.1 นิเวศสื่อ...คืออะไรนะ	✓																			
4	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 2.2 รู้ใช้ เข้าใจความเสี่ยง		✓																		
5	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 3.1 การสื่อสารในยุคดิจิทัล			✓																	
6	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 4.1 เรียนรู้พัฒนาอาชีพ				✓																
7	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 5.1 ยิ่งเชียร์ยิ่งปัง					✓															
8	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 6.1 กาลเทศะบนโลกออนไลน์						✓														
9	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 7.1 รู้ทัน..รู้ใจ..โลกออนไลน์							✓													
10	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 8.1 เธอสนุก.. ฉันสนุก หรือเปล่า								✓												
11	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 8.2 ะรานออนไลน์...ฉันเอาอยู่								✓												
12	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 9.1 รู้ตัวก่อนสาย									✓											
13	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 10.2 การพนันออนไลน์ ภัยร้ายใกล้ตัว										✓										
14	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 11.1 อย่าหลอกกันนะ											✓									
15	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 12.1 สร้างภูมิคุ้มกัน												✓								
16	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 13.1 พร้อมรับมือ													✓							
17	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 13.2 นักสืบออนไลน์													✓							
18	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 14.1 ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น														✓						
19	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 15.1 ข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่															✓					
20	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 16.1 ชาวจริงหรือชาวลวง																✓				
21	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 17.1 จดหมายกฎหมาย																	✓			
22	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 18.1 สื่อสารสร้างสรรค์																		✓		
23	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 19.1 เธอ ฉัน และเขา																			✓	
24	แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 20.1 อาชีพในยุคดิจิทัล																			✓	

แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด
(แบบประเมินนี้ใช้สำหรับกิจกรรมที่ 2, 4, 5, 9, 11-17, 19-20)

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต									รวม (9 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การซักถาม และร่วมแสดง ความคิดเห็น			การตอบ คำถาม			ความร่วมมือ ในการ ทำกิจกรรม					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการสังเกต	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การซักถามและร่วมแสดงความคิดเห็น	มีการซักถามปัญหาและร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ	มีการซักถามปัญหาหรือร่วมแสดงความคิดเห็นเป็นครั้งคราว	ไม่ซักถามและไม่ร่วมแสดงความคิดเห็น
2. การตอบคำถาม	ตอบคำถามอย่างสม่ำเสมอ	ตอบคำถามแต่ไม่สม่ำเสมอ	ไม่มีการตอบคำถาม
3. ความร่วมมือในการทำกิจกรรม	ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมที่ครูกำหนดอย่างสม่ำเสมอ	ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมที่ครูกำหนดเป็นครั้งคราว	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมที่ครูกำหนด

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
8-9	ดี
5-7	พอใช้
3-4	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำงานกลุ่ม ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

(แบบประเมินนี้ใช้สำหรับกิจกรรมที่ 1, 3-8, 10-20)

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต									รวม (9 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การแสดง และรับฟัง ความคิดเห็น			การให้ความ ร่วมมือ			ความ รับผิดชอบ					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการสังเกต	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การแสดงและรับฟังความคิดเห็น	แสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น	แสดงความคิดเห็น แต่ไม่รับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น	ไม่แสดงความคิดเห็น
2. การให้ความร่วมมือ	ให้ความร่วมมือ และกระตือรือร้น ในการทำงานกลุ่ม	ให้ความร่วมมือในการ ทำงานกลุ่มตามที่ได้รับ มอบหมาย	ไม่ให้ความร่วมมือ ในการทำงานกลุ่ม
3. ความรับผิดชอบ	ทำงานที่ได้รับมอบหมาย เสร็จทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมาย เสร็จไม่ทันเวลา	ไม่ทำงานที่ได้รับมอบหมาย

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
8-9	ดี
5-7	พอใช้
3-4	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 1.1 นิเวศสื่อ...คืออะไรนะ

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 1.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												รวม (12 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		บทบาท ของมนุษย์			เนื้อหา ช่องทาง ประเภทสื่อ			ปฏิสัมพันธ์ กับบุคคลอื่น			ผลกระทบ					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	
21																	

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. บทบาทของมนุษย์	อธิบายบทบาทของมนุษย์ในนิเวศสื่อได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ที่วิเคราะห์	อธิบายบทบาทของมนุษย์ในนิเวศสื่อส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายบทบาทของมนุษย์ในนิเวศสื่อถูกต้องเพียงบางส่วน
2. เนื้อหา ช่องทาง และประเภทของสื่อ	อธิบายลักษณะของเนื้อหา ช่องทางเผยแพร่ และประเภทของสื่อได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ที่วิเคราะห์	อธิบายลักษณะของเนื้อหา ช่องทางเผยแพร่ และประเภทของสื่อส่วนใหญ่ถูกต้อง	ลักษณะของเนื้อหา ช่องทางเผยแพร่ และประเภทของสื่อถูกต้องเพียงบางส่วน
3. การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น	อธิบายการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่แตกต่างกัน ได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ที่วิเคราะห์	อธิบายการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่แตกต่างกัน ส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่แตกต่างกัน ถูกต้องเพียงบางส่วน
4. ผลกระทบ	อธิบายผลกระทบของการปฏิสัมพันธ์ภายในเวบสื่อได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ที่วิเคราะห์	อธิบายผลกระทบของการปฏิสัมพันธ์ภายในเวบสื่อส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายผลกระทบของการปฏิสัมพันธ์ภายในเวบสื่อ ถูกต้องเพียงบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
10-12	ดี
6-9	พอใช้
4-5	ควรปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 2.2 รู้ใช้ เข้าใจความเสี่ยง

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 2.2 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน						รวม (9 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		ผลกระทบ			แนวทางแก้ไข					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ผลกระทบ	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นถูกต้องเพียงบางส่วน
2. การแก้ไข	อธิบายแนวทางแก้ไขผลกระทบของพฤติกรรมและสถานการณ์ที่วิเคราะห์ได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์	อธิบายแนวทางแก้ไขผลกระทบของพฤติกรรมและสถานการณ์ที่วิเคราะห์ส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายแนวทางแก้ไขผลกระทบของพฤติกรรมและสถานการณ์ที่วิเคราะห์ถูกต้องเพียงบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
5-6	ดี
3-4	พอใช้
2	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 3.1 การสื่อสารในยุคดิจิทัล

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 3.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน						รวม (6 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		องค์ประกอบ ของการสื่อสาร ได้ครบถ้วน			ผลกระทบ ของการสื่อสาร ยุคดิจิทัล					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. องค์ประกอบของการสื่อสารได้ครบถ้วน	ระบุองค์ประกอบที่สอดคล้องกับสถานการณ์ได้ถูกต้องทั้ง 5 องค์ประกอบ	ระบุองค์ประกอบที่สอดคล้องกับสถานการณ์ได้ถูกต้อง 3-4 องค์ประกอบ	ระบุองค์ประกอบที่สอดคล้องกับสถานการณ์ได้ถูกต้อง 1-2 องค์ประกอบ
2. ผลกระทบของการสื่อสารยุคดิจิทัล	บอกผลกระทบของการสื่อสารยุคดิจิทัลได้อย่างน้อย 3 ข้อ	บอกผลกระทบของการสื่อสารยุคดิจิทัลได้ 2 ข้อ	บอกผลกระทบของการสื่อสารยุคดิจิทัลได้ 1 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
5-6	ดี
3-4	พอใช้
2	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 4.1 เรียนรู้พัฒนาอาชีพ

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 4.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน			รวม (3 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การใช้ ความคล่องตัว ในการสื่อสาร					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
การใช้ความคล่องตัวในการสื่อสาร	ระบุสถานการณ์/พฤติกรรมได้ตรงกับความคล่องตัวในการสื่อสาร 4-5 ด้าน	ระบุสถานการณ์/พฤติกรรมได้ตรงกับความคล่องตัว	ระบุสถานการณ์/พฤติกรรมได้ตรงกับความคล่องตัวในการสื่อสาร 1 ด้าน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน	มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน	มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 5.1 ยิ่งเชียร์ยิ่งปัง

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 5.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน															รวม (15 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		ข้อมูล ถูกต้อง			กาลเทศะ			การใช้ ภาษา			การใช้ถ้อยคำ แสดงถึง การคิดบวก			เทคนิค การนำเสนอ					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ข้อมูลถูกต้อง	ให้ข้อมูลถูกต้องครบถ้วน	ให้ข้อมูลถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ให้ข้อมูลถูกต้องเป็นบางส่วน
2. กาลเทศะ	เนื้อหา วิธีการ ถ้อยคำ ที่สื่อสารเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย	เนื้อหา วิธีการ ถ้อยคำ ที่สื่อสารเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมายเป็นส่วนใหญ่	เนื้อหา วิธีการ ถ้อยคำ ที่สื่อสารเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมายเป็นบางส่วน
3. การใช้ภาษา	ใช้ภาษาถูกต้อง กระชับ ชัดเจน ครบถ้วนทุกประเด็น	ใช้ภาษาถูกต้อง กระชับ และชัดเจนเป็นส่วนใหญ่	ใช้ภาษาถูกต้อง กระชับ และชัดเจนเป็นบางส่วน
4. การใช้ถ้อยคำ แสดงถึงการคิดบวก	ข้อความทั้งหมดเป็นถ้อยคำ ที่แสดงถึงการคิดบวก และไม่มีอคติ	ข้อความบางส่วนเป็นถ้อยคำ ที่แสดงถึงการคิดบวก และไม่มีอคติ	ปรากฏถ้อยคำที่แสดงถึง การคิดลบและมีอคติ
5. เทคนิคการนำเสนอ	นำเสนอน่าสนใจ ทั้งวิธีการ และเนื้อหาสอดคล้องกับ สิ่งที่ต้องการสื่อสาร	นำเสนอน่าสนใจ ทั้งวิธีการ และเนื้อหาสอดคล้องกับ สิ่งที่ต้องการสื่อสาร เป็นส่วนใหญ่	นำเสนอน่าสนใจ ทั้งวิธีการ และเนื้อหาสอดคล้องกับ สิ่งที่ต้องการสื่อสารเป็น บางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
11-15	ดี
7-10	พอใช้
4-6	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 6.1 กาลเทศะบนโลกออนไลน์

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 6.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน									รวม (9 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การระบุ ความถูก/ ไม่ถูกต้องพิเศษ			การอธิบาย เหตุผล			การอธิบาย แนวทาง การปรับปรุง					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การระบุความถูก/ไม่ถูกต้องของ	ตอบถูกต้อง 8-10 ข้อ	ตอบถูกต้อง 5-7 ข้อ	ตอบถูกต้องน้อยกว่า 5 ข้อ
2. การอธิบายเหตุผล	อธิบายเหตุผลที่สอดคล้องกับคำตอบในรายการประเมิน ข้อที่ 1 ได้ครบถ้วนเหมาะสม จำนวน 8 -10 ข้อ	อธิบายเหตุผลที่สอดคล้องกับคำตอบในรายการประเมิน ข้อที่ 1 ได้ครบถ้วนเหมาะสม จำนวน 5-7 ข้อ	อธิบายเหตุผลที่สอดคล้องกับคำตอบในรายการประเมิน ข้อที่ 1 น้อยกว่า 5 ข้อ
3. การอธิบายแนวทางการปรับปรุง	อธิบายแนวทางการปรับปรุงพฤติกรรม ได้ครบถ้วนเหมาะสม จำนวน 8 -9 ข้อ	อธิบายแนวทางการปรับปรุงพฤติกรรม ได้ครบถ้วนเหมาะสม จำนวน 5-7 ข้อ	อธิบายแนวทางการปรับปรุงพฤติกรรม ได้ครบถ้วนเหมาะสม น้อยกว่า 5 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
7-9	ดี
5-6	พอใช้
3-4	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 8.1 เธอสนุก..ฉันสนุก หรือเปล่า

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 8.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน									รวม (9 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การระรานกัน			ผลกระทบ ต่อผู้กระทำ			ผลกระทบ ต่อผู้ถูกรกระทำ					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การระรานกัน	ตอบถูกต้องให้ข้อละ 1 คะแนน ไม่ถูกต้องให้ 0 (6 ข้อ 6 คะแนน)		
2. ผลกระทบต่อผู้กระทำ	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้กระทำได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้กระทำส่วนใหญ่ได้ถูกต้อง	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้กระทำได้ถูกต้อง เพียงบางส่วน
3. ผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำ	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้ถูกกระทำได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้ถูกกระทำส่วนใหญ่ได้ถูกต้อง	อธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้ถูกกระทำได้ถูกต้อง เพียงบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
10 - 12	ดี
5 - 9	พอใช้
2 - 4	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 8.2 วรรณออนไลน์...ฉันเอาอยู่

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 8.2 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน						รวม (6 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		ลักษณะของ การระรานออนไลน์			วิธีการป้องกัน หรือรับมือเมื่อพบกับ การระรานออนไลน์					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ลักษณะของ การระรานออนไลน์	ตอบถูกต้อง 4-5 ข้อ	ตอบถูกต้อง 2-3 ข้อ	ตอบถูกต้องไม่เกิน 1 ข้อ
2. วิธีการป้องกัน หรือรับมือเมื่อพบกับ การระรานออนไลน์	บอกวิธีการป้องกันหรือ การรับมือกับสถานการณ์ ได้ถูกต้อง และสอดคล้อง กับสถานการณ์	บอกวิธีการป้องกันหรือ การรับมือกับสถานการณ์ ส่วนใหญ่ได้ถูกต้อง	บอกวิธีการป้องกันหรือ การรับมือกับสถานการณ์ ได้ถูกต้องเพียงบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
5-6	ดีมาก
3 - 4	พอใช้
2	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 9.1 รู้ตัวก่อนสาย

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 9.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน						รวม (6 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การระบอบค้ประกอบ ที่เกี่ยวข้อง กับการพนัน			การสรุปผล และอธิบายเหตุผล ประกอบ					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การระบุงค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพนัน	ระบุว่ามีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพนันหรือไม่มีความเกี่ยวข้อง ได้ถูกต้องทั้ง 3 องค์ประกอบ	ระบุว่ามีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพนันหรือไม่มีความเกี่ยวข้อง ได้ถูกต้อง 2 องค์ประกอบ	ระบุว่ามีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพนันหรือไม่มีความเกี่ยวข้อง ได้ถูกต้อง 1 องค์ประกอบ
2. การสรุปผลและอธิบายเหตุผลประกอบ	สรุปผลได้ถูกต้องและอธิบายเหตุผลประกอบได้สมเหตุสมผลครบถ้วน ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์	สรุปผลได้ถูกต้องและอธิบายเหตุผลประกอบได้สมเหตุสมผลเป็นส่วนใหญ่	สรุปผลได้ถูกต้องและอธิบายเหตุผลประกอบได้สมเหตุสมผลเป็นบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
6	ดี
4-5	พอใช้
2-3	ควรปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 10.2 การพั่นออนไลน์ ภัยร้ายใกล้ตัว

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 10.2 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน															รวม (15 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		ปัจจัยเสี่ยง ของการ ติดพนัน			วิธี ป้องกัน			อาการ ของการ ติดพนัน			วิธีช่วยเหลือ คนที่ ติดพนัน			พฤติกรรม การติดเกม ออนไลน์					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ปักจี้เสี่ยงของการติดพนัน	บอกปักจี้เสี่ยงของการติดพนันได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 ข้อ	บอกปักจี้เสี่ยงของการติดพนันได้ถูกต้อง 3-4 ข้อ	บอกปักจี้เสี่ยงของการติดพนันได้ถูกต้อง 1-2 ข้อ
2. วิธีป้องกัน	บอกวิธีป้องกันไม่ให้ตนเองเป็นบุคคลที่เสี่ยงต่อการติดพนันได้ถูกต้อง 4-5 ข้อ	บอกวิธีป้องกันไม่ให้ตนเองเป็นบุคคลที่เสี่ยงต่อการติดพนันได้ถูกต้อง 2-3 ข้อ	บอกวิธีป้องกันไม่ให้ตนเองเป็นบุคคลที่เสี่ยงต่อการติดพนันได้ถูกต้อง 1 ข้อ
3. การบอกอาการของการติดพนัน	บอกอาการของการติดพนันได้ถูกต้อง อย่างน้อย 5 ข้อ	บอกอาการของการติดพนันได้ถูกต้อง 3-4 ข้อ	บอกอาการของการติดพนันได้ถูกต้อง 1-2 ข้อ
4. การบอกวิธีช่วยเหลือคนที่ติดพนัน	บอกวิธีช่วยเหลือคนที่ติดพนันได้ถูกต้อง 3 ข้อ	บอกวิธีช่วยเหลือคนที่ติดพนันได้ถูกต้อง 2 ข้อ	บอกวิธีช่วยเหลือคนที่ติดพนันได้ถูกต้อง 1 ข้อ
5. การบอกพฤติกรรมเกมออนไลน์	บอกพฤติกรรมเกมออนไลน์ 4 ข้อ	บอกพฤติกรรมเกมออนไลน์ 2-3 ข้อ	บอกพฤติกรรมเกมออนไลน์ 1 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
5 - 7	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 11.1 อย่าหลอกกันนะ

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 11.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน			รวม (3 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		ปัจจัยและการป้องกัน การแสวงประโยชน์ ทางเทคโนโลยี					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ปัจจัยและการป้องกัน การแสวงประโยชน์ ทางเพศออนไลน์	อธิบายปัจจัยและการป้องกัน การแสวงประโยชน์ทางเพศ ออนไลน์ได้ครอบคลุมและ สมเหตุสมผล	อธิบายปัจจัยและการป้องกัน การแสวงผลประโยชน์ทางเพศ ออนไลน์ส่วนใหญ่ครอบคลุม และสมเหตุสมผล	อธิบายปัจจัยและการป้องกัน การแสวงผลประโยชน์ ทางเพศออนไลน์บางส่วน ครอบคลุมและสมเหตุสมผล

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 12.1 สร้างภูมิคุ้มกัน

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 12.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	ระบุพฤติกรรมที่เป็น พลเมืองดิจิทัล และอธิบายเหตุผล ประกอบ			รวม (3 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		3	2	1			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ระบุพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลและอธิบายเหตุผลประกอบ	ระบุพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลและอธิบายเหตุผลประกอบได้ถูกต้องและครบถ้วน 8 ข้อ	ระบุพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลและอธิบายเหตุผลประกอบ ได้ถูกต้องและครบถ้วน 5 - 7 ข้อ	ระบุพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลและอธิบายเหตุผลประกอบ ได้ถูกต้องและครบถ้วน น้อยกว่า 5 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 13.1 พร้อมรับมือ

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 13.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน						รวม (6 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		ความปลอดภัย และเหตุผล ประกอบ			แนวปฏิบัติ เมื่อพบ ความไม่ปลอดภัย					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความปลอดภัย และเหตุผลประกอบ	ระบุความปลอดภัย และเหตุผลประกอบ ได้ถูกต้องและครบถ้วน 8 ข้อขึ้นไป	ระบุความปลอดภัย และเหตุผลประกอบ ได้ถูกต้องและครบถ้วน 5 - 7 ข้อ	ระบุความปลอดภัย และเหตุผลประกอบน้อยกว่า 5 ข้อ
2. แนวปฏิบัติเมื่อพบ ความไม่ปลอดภัย	บอกแนวปฏิบัติได้ถูกต้อง 4 ข้อ	บอกแนวปฏิบัติได้ถูกต้อง 2-3 ข้อ	บอกแนวปฏิบัติได้ถูกต้อง ไม่เกิน 1 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
5-6	ดี
3-4	พอใช้
2	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 13.2 นักสืบออนไลน์

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 13.2 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมิน						รวม (6 คะแนน)	ระดับ	รายการ ประเมิน	
		ร่องรอยดิจิทัล			ผลลัพธ์ และผลกระทบ					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ร่องรอยดิจิทัล	ระบุพฤติกรรมที่ร่องรอยดิจิทัลไว้บนโลกออนไลน์ได้ถูกต้อง	ระบุพฤติกรรมที่ร่องรอยดิจิทัลไว้บนโลกออนไลน์ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ระบุพฤติกรรมที่ร่องรอยดิจิทัลไว้บนโลกออนไลน์ได้ถูกต้องบางส่วน
2. ผลลัพธ์และผลกระทบ	อธิบายผลลัพธ์ ผลกระทบ หรือเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้สอดคล้องกับสถานการณ์ร่องรอยดิจิทัลที่ได้ทิ้งไว้	อธิบายผลลัพธ์ ผลกระทบ หรือเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ส่วนใหญ่สอดคล้องกับสถานการณ์ร่องรอยดิจิทัลที่ได้ทิ้งไว้	อธิบายผลลัพธ์ ผลกระทบ หรือเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต บางส่วนสอดคล้องกับสถานการณ์ร่องรอยดิจิทัลที่ได้ทิ้งไว้

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
5-6	ดี
3-4	พอใช้
2	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 14.1 ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 14.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมิน						รวม (6 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การประเมิน	
		ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น			บอกเหตุผล ประกอบข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น	ตอบถูกต้อง 8-10 ข้อ	ตอบถูกต้อง 5-7 ข้อ	ตอบถูกต้อง 1-4 ข้อ
2. บอกเหตุผลประกอบข้อเท็จจริง	บอกเหตุผลประกอบข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นได้ถูกต้อง และครบถ้วน สอดคล้องกับสถานการณ์ 8-10 ข้อ	บอกเหตุผลประกอบข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นได้ถูกต้อง และครบถ้วน สอดคล้องกับสถานการณ์ 5-7 ข้อ	บอกเหตุผลประกอบข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นได้ถูกต้องและครบถ้วน สอดคล้องกับสถานการณ์ 1-4 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
11 - 13	ดี
6 - 10	พอใช้
2 - 5	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 14.2 เชื้อถือได้แค่ไหน

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 14.2 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												รวม (12 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การวิเคราะห์ ข้อเท็จจริง			การวิเคราะห์ ข้อคิดเห็น			เหตุผล ประกอบ ข้อเท็จจริง			เหตุผล ประกอบ ข้อคิดเห็น					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	
21																	

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การวิเคราะห์ข้อเท็จจริง	อธิบายสถานการณ์ที่เป็นข้อเท็จจริงได้ถูกต้อง 4-5 ข้อ	อธิบายสถานการณ์ที่เป็นข้อเท็จจริงได้ถูกต้อง 2-3 ข้อ	อธิบายสถานการณ์ที่เป็นข้อเท็จจริงได้ถูกต้อง 1 ข้อ
2. การวิเคราะห์ข้อคิดเห็น	อธิบายสถานการณ์ที่เป็นข้อคิดเห็นได้ถูกต้อง 3 ข้อ	อธิบายสถานการณ์ที่เป็นข้อคิดเห็นได้ถูกต้อง 2 ข้อ	อธิบายสถานการณ์ที่เป็นข้อคิดเห็นได้ถูกต้อง 1 ข้อ
3. เหตุผลประกอบข้อเท็จจริง	บอกเหตุผลประกอบข้อเท็จจริงได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ 4-5 ข้อขึ้นไป	บอกเหตุผลประกอบข้อเท็จจริงส่วนใหญ่ได้ถูกต้อง 2-3 ข้อ	บอกเหตุผลประกอบข้อเท็จจริงได้ถูกต้อง เพียงบางส่วน 1 ข้อ
4. เหตุผลประกอบข้อคิดเห็น	บอกเหตุผลประกอบข้อคิดเห็นได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ ถูกต้อง 3 ข้อ	บอกเหตุผลประกอบข้อคิดเห็นส่วนใหญ่ได้ถูกต้อง 2 ข้อ	บอกเหตุผลประกอบข้อคิดเห็นได้ถูกต้อง เพียงบางส่วน 1 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
11 - 12	ดี
7 - 10	พอใช้
4 - 6	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 15.1 ข้อมูลนี้ น่าเชื่อถือหรือไม่

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 15.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน									รวม (9 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การตรวจสอบ เว็บไซต์			การตัดสิน ความน่าเชื่อถือ ของแหล่งข้อมูล			ความน่าเชื่อ ของข้อมูล					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การตรวจสอบเว็บไซต์	ตรวจสอบรายการได้ถูกต้องครบถ้วน สอดคล้องกับรายละเอียดของเว็บไซต์	รายการที่ตรวจสอบไม่สอดคล้องกับสถานการณ์เป็นส่วนใหญ่	รายการที่ตรวจสอบไม่สอดคล้องกับสถานการณ์เป็นบางส่วน
2. การตัดสินใจที่น่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล	ตัดสินใจที่น่าเชื่อถือได้ และอธิบายเหตุผลได้ครอบคลุมและสมเหตุสมผล	ตัดสินใจที่น่าเชื่อถือได้ และอธิบายเหตุผลส่วนใหญ่ครอบคลุมและสมเหตุสมผล	ตัดสินใจที่น่าเชื่อถือได้ และอธิบายเหตุผล บางส่วนครอบคลุมและสมเหตุสมผล
3. ความน่าเชื่อถือของข้อมูล	ประเมินข้อมูล และอธิบายเหตุผลประกอบได้ถูกต้องครบถ้วน และสมเหตุสมผล	ประเมินข้อมูล และอธิบายเหตุผลประกอบได้ถูกต้องและสมเหตุสมผลเป็นส่วนใหญ่	ประเมินข้อมูลและอธิบายเหตุผลได้ถูกต้องและสมเหตุสมผลเป็นบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
8-9	ดี
5-7	พอใช้
3-4	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 16.1 ขาวจริงหรือขาวลง

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 16.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน									รวม (9 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		การระบุ ข้อสังเกต จากสถานการณ์			การประเมิน สถานการณ์			การบอกข้อปฏิบัติ ในการพิจารณา ข้อจริง/ข้อลง					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การระบุข้อสังเกตจากสถานการณ์	ระบุข้อสังเกตได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ ครบ 4 ประเด็น คือ • ผู้ให้ข้อมูล • แหล่งข้อมูล • ภาพ • เนื้อหาข่าว	ระบุข้อสังเกตได้ ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ ครบ 2-3 ประเด็น	ระบุข้อสังเกตได้ ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์ ได้ไม่เกิน 1 ประเด็น
2. การประเมินสถานการณ์	ระบุได้ว่าสถานการณ์เป็น ข่าวจริง/ข่าวลวง และยกเหตุผลประกอบได้ สมเหตุสมผล	ระบุได้ว่าสถานการณ์ เป็นข่าวจริง/ข่าวลวง และยกเหตุผลประกอบได้ สมเหตุสมผลเป็นส่วนใหญ่	ระบุได้ว่าสถานการณ์ เป็นข่าวจริง/ข่าวลวง และยกเหตุผลประกอบได้ สมเหตุสมผลเป็นบางส่วน
3. การบอกข้อปฏิบัติในการพิจารณาข่าวจริง/ข่าวลวง	บอกข้อปฏิบัติในการพิจารณาข่าวได้ถูกต้อง ครบถ้วน	บอกข้อปฏิบัติในการพิจารณาข่าวได้ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	บอกข้อปฏิบัติในการพิจารณาข่าวได้ถูกต้อง เป็นบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
8-9	ดี
5-7	พอใช้
3-4	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
 ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 17.1 จดหมายกฎหมาย

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 17.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน			รวม (3 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		เหตุผลของ การกระทำที่ผิดกฎหมาย บนโลกออนไลน์					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
เหตุผลของการกระทำ ที่ผิดกฎหมาย บนโลกออนไลน์	ให้เหตุผลของการกระทำ ที่ผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์ ได้ครบถ้วนและสมเหตุสมผลได้	ให้เหตุผลของการกระทำ ที่ผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์ ได้สมเหตุสมผลเป็นส่วนใหญ่	ให้เหตุผลของการกระทำ ที่ผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์ ได้สมเหตุสมผลเป็นบางส่วน

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 18.1 สื่อสารสร้างสรรค์

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 18.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน			รวม (3 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		พฤติกรรมการสื่อสาร ออนไลน์อย่างมีจริยธรรม และอธิบายเหตุผลประกอบ					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)



เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
พฤติกรรมการสื่อสารออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและอธิบายเหตุผลประกอบ	ระบุพฤติกรรมการสื่อสารออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและอธิบายเหตุผลประกอบได้ถูกต้องและครบถ้วน 9 ข้อขึ้นไป	ระบุพฤติกรรมการสื่อสารออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและอธิบายเหตุผลประกอบได้ถูกต้องและครบถ้วน 5-8 ข้อ	ระบุพฤติกรรมการสื่อสารออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและอธิบายเหตุผลประกอบได้ถูกต้องและครบถ้วนน้อยกว่า 5 ข้อ

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 19.1 เธอ ฉัน และเขา

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 19.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน						รวม (6 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การประเมิน	
		การอธิบายความรู้สึก ของผู้อื่น			การแนะนำวิธี ในการเอาใจใส่ผู้อื่น					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การอธิบายความรู้สึกของผู้อื่น	อธิบายความรู้สึกของผู้อื่นได้ และแสดงเหตุผลประกอบครบถ้วน	อธิบายความรู้สึกของผู้อื่นได้ และแสดงเหตุผลประกอบได้ เป็นส่วนใหญ่	อธิบายความรู้สึกของผู้อื่นได้ และแสดงเหตุผลประกอบได้ บางส่วน
2. การแนะนำวิธีการเอาใจใส่ผู้อื่น	แนะนำวิธีการเอาใจใส่ผู้อื่นที่สามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงหรือให้กำลังใจได้ 3 ประเด็น	แนะนำวิธีการเอาใจใส่ผู้อื่นที่สามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงหรือให้กำลังใจได้ 2 ประเด็น	แนะนำวิธีการเอาใจใส่ผู้อื่นที่สามารถนำไปแก้ปัญหาได้จริงหรือให้กำลังใจได้ไม่เกิน 1 ประเด็น

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
5-6	ดี
3-4	พอใช้
2	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 20.1 อาชีพในยุคดิจิทัล

คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินการทำใบกิจกรรมที่ 20.1 ตามรายการประเมินและเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	กลุ่ม	รายการประเมิน			รวม (3 คะแนน)	ระดับ	สรุปผล การ ประเมิน	
		ลักษณะอาชีพ และการเตรียม ความพร้อม					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ลักษณะอาชีพ และการเตรียม ความพร้อม	อธิบายลักษณะอาชีพ และการเตรียมความพร้อมได้ ครอบคลุมและสมเหตุสมผล	อธิบายลักษณะอาชีพ และการเตรียมความพร้อม ส่วนใหญ่ครอบคลุม และสมเหตุสมผล	อธิบายลักษณะอาชีพ และการเตรียมความพร้อม บางส่วนครอบคลุม และสมเหตุสมผล

ระดับคุณภาพ

คะแนนรวม	ระดับ
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

สรุปผลการประเมิน

ผ่าน มีระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป
ไม่ผ่าน มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

บรรณานุกรม

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2562). *คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์ <http://ipthailand.go.th/>
- กรมสุขภาพจิต. (2562). *คนไทยเกินครึ่งประเทศเล่นพนัน*. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30008>
- คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี. (ม.ป.ป.). *การกลั่นแกล้งรังแก หรือระรานทางไซเบอร์ (cyberbullying)*. สืบค้นเมื่อวันที่ 17 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.rama.mahidol.ac.th/th/infographics/144>
- จิราพร ชื่นประดับ. (2563). *การระราน กลั่นแกล้ง คุณคาม ผ่านโลกไซเบอร์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 6 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ http://www.thaindc.org/images/pulldown_1485785805/SR%203%2063.pdf
- ชนัญสร อรณพ ณ อยุธยา, การดา ร่วมพุ่ม, มาโนช ชุ่มเมืองปัก, และคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. (2562). *สื่อแวดล้อม นิเวศสื่อที่ดีเพื่อส่งเสริมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
- ซัวร์ก่อนแชร์ Sure And Share. (2563). *7 เคล็ดลับตรวจจับต้นตอภาพ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=trjEE-3V-eY>
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี, นุชประภา โมกข์ศาสตร์. (2562). *การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.kpi.ac.th/knowledge/research/data/380>
- ณัฐเมธี ดุลคนิต, อลงกรณ์ อัสวโรวรรณ, ปราศรัย เจตสันต์, พรพรรณ อัมพรพุดติ. (2563). *คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2563). *หยุด Cyberbullying กลั่นแกล้ง โจมตีผ่านโซเชียล คิดต่างได้ แต่ควรเคารพในความแตกต่าง*. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.thairath.co.th/news/society/1871781>
- บิสเนสทูเดย์. (2563). *IMD จัดอันดับการแข่งขัน ไทยร่วงลง 4 อันดับ อยู่ที่ 29 ของโลก*. สืบค้นเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2564, จาก เว็บไซต์ <https://www.bussinesstoday.co/politics/16/06/2020/41477/>
- พุดินัย พรารพินธุ์. (2562). *การพนันออนไลน์ภัยใกล้ตัว*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.dsi.go.th/en/Detail>

มัทยา ศรีพนา. (2556). แนวทางการบริหารการพนันออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685839_0002.PDF

มูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก. (ม.ป.ป.). การแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กในโลกออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2563, จาก เว็บไซต์ <https://www.ecpat-th.org/article/1/online-child-sexual-exploitation.html>

ยูไนเต็ อินฟอร์เมชัน ไฮเวย์. (ม.ป.ป.). Fake News คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2563, จากเว็บไซต์ <https://www.uih.co.th/th/knowledge/fake-news>

ราชกิจจานุเบกษา (2560). พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์ <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2560/A/010/24.PDF>

วรัชญ์ ครุจิต. (2558). รูปแบบของการสื่อสารในสื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน และแนวทางการดูแล ป้องกัน และเสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน

วิจิต แสงพิทักษ์. (2554). อาชญากรรมทางเศรษฐกิจ ศึกษากรณี การพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ต. สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <http://libdoc.dpu.ac.th/thesis/141728.pdf>

ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา. (2562). การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ http://www.gamblingstudy-th.org/document_research/199/1/4/fallacy-gamblers/

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (ม.ป.ป.). ทักษะดิจิทัล ก้าวสู่ พลเมืองในศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2563, จากเว็บไซต์ <https://www.ops.go.th/main/>

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2561). การพนันออนไลน์บ่ทดสอบครั้งใหม่ของสังคมไทย. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2563, จากเว็บไซต์ <http://www.gamblingstudy-th.org/>

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2563). รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ http://www.gamblingstudy-th.org/document_book/165/1/2/cgs-report-2020/

ราชกิจจานุเบกษา (2560). พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์ <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2560/A/010/24.PDF>

- สถาบันรับรองมาตรฐานไอเอสโอ. (2562). ผลการจัดอันดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศประจำปี 2562. สืบค้นเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์ <https://innothai.net/the-results-of-the-countrys-competitiveness-rating/>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2563). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สกสศ.
- สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (2561). คนวัยมันส์ รู้เท่าทันการพนัน. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <http://www.youthradioandmedia.org/>
- สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน. (2563). การเล่นเกมของเด็กไทย : สถานการณ์ ความรับผิดชอบทางสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบาย. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <http://www.youthradioandmedia.org/>
- สมาชิชาสุขภาพแห่งชาติ. (2561). ความรับผิดชอบต่อร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.samatcha.org/file/7a5b988e-7976-4538-a48a-ddbabb4889c5/preview>
- สรานนท์ อินทนนท์. (2562). ทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Digital Empathy). กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมเด็กและเยาวชน (สสย).
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560). 5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ. สืบค้นเมื่อวันที่ 21 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.thaihealth.or.th/Content>
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2563). Cyberbully คืออะไร? ส่งผลอย่างไร? และเราควรรับมือกับมันอย่างไรดี?. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2563, จากเว็บไซต์ <https://resourcecenter.thaihealth.or.th/>
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา (2468). ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์. สืบค้นเมื่อ 16 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์ <http://www.krisdika.go.th/librarian/get?sysid=443287&ext=pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา (2499). ประมวลกฎหมายอาญา. สืบค้นเมื่อ 16 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์ <http://www.krisdika.go.th/librarian/get?sysid=443287&ext=pdf>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2562). Cyberbullying: ระวังออนไลน์ ร้ายล้นวิว. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.etda.or.th/th/Knowledge-Sharing/Cyberbullying-in-IFBL.aspx>
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2019). เศรษฐกิจสีเขียว. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2564 จากเว็บไซต์ <https://www.arda.or.th/ebook/file/เศรษฐกิจสีเขียว%20Green%20Economy.pdf>

- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2563, จาก เว็บไซต์ <http://nscr.nesdc.go.th/>
- อนุสร หงษ์ขุนทด. (2562). การรู้เท่าทันสื่อสู่การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ควรทำอย่างไร. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <http://krukob.com/web/1-112/>
- อะราวด์ออนไลน์. (2562). ประเทศไทย ติดอันดับ TOP 5 ของโลก เรื่อง Cyberbullying การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ที่มีผลต่อสภาพจิตใจ. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.aroundonline.com/thailand-top-5-cyberbullying/>
- โอภาส คณะแพ่ง. (2561). ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 6 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <http://law.master.kbu.ac.th/StudentTheses/2561/12.pdf>
- Accredited School Online. (2021). *Cyberbullying in School: Prevention and Support*. Retrieved April 9, 2021. From <https://www.accreditedschoolsonline.org/resources/cyberbullying-prevention-and-support/>
- AES. (2020). *What Are 21st Century Skills?*. Retrieved March 25, 2021. From <https://www.aeseducation.com/blog/what-are-21st-century-skills>
- Bri Stauffer. (2020). *What Are 21st Century Skills*. Retrieved April 2, 2021. From <https://www.aeseducation.com/blog/what-are-21st-century-skills>
- Erin Wilkey Oh. (2019). *Teachers' Essential Guide to Cyberbullying Prevention*. Retrieved April 8, 2021. From <https://www.common sense.org/education/articles/Teachers-essential-guide-to-cyberbullying-prevention>
- Eugene Kiely and Lori Robertson. (2016). *How to Spot Fake News*. Retrieved April 10, 2021. From <https://www.factcheck.org/2016/11/how-to-spot-fake-news/>
- IMD world competitiveness center (2020). *World Competitiveness Rankings 2020*. Retrieved February 23, 2021. from <https://www.imd.org/wcc/world-competitiveness-center-rankings/world-competitiveness-ranking-2020/>
- J.J. Burnham, V.H. Wright. (2012). *Cyberbullying: What Middle School Students Want You to Know*. Retrieved April 10, 2021. From <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ990743.pdf>
- KidsHealth in the Classroom. (2017). *Cyberbullying*. Retrieved April 11, 2021. From <https://classroom.kidshealth.org/classroom/6to8/problems/emotions/cyberbullying.pdf>

- Kidshelpline. (2018). *Cyberbullying*. Retrieved April 10, 2021. From <https://kidshelpline.com.au/teens/issues/cyberbullying>
- Partnership for 21st Century Skills. (2009). *Framework for 21st Century Learning*. Retrieved April 2, 2021. From https://www.teacherrambo.com/file.php/1/21st_century_skills.pdf
- Phatphicha Lersirinukul. (2563). 6 ประเด็นร้อนบนโลกออนไลน์ และความเสี่ยงของเด็กไทยที่จะถูก *Cyberbullying*. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ <https://www.salika.co/2020/06/18/cyberbulling-survey-and-knowledge-sharing-for-thais/>
- Sherri Gordon. (2019). *Things to Teach Your Kids About Digital Etiquette*. Retrieved January 2, 2021, From <https://www.verywellfamily.com/>
- Thoughtful Learning. (n.d.). *What are 21st century skills*. Retrieved April 3, 2021. From <https://k12.thoughtfullearning.com/FAQ/what-are-21st-century-skills>
- Umich.edu. (2021). *"Fake News," Lies and Propaganda: How to Sort Fact from Fiction*. Retrieved April 17, 2021. From <https://guides.lib.umich.edu/fakenews>
- University of Hull. (2021). *The Digital Student: Netiquette*. Retrieved February 15, 2021, From <https://libguides.hull.ac.uk/digitalstudent/tenrules>
- UTEP Connect.(). *10 rules of netiquette for students*. Retrieved February 15, 2021, From <https://www.utep.edu/extendeduniversity/utepconnect/blog/october-2017/10-rules-of-netiquette-for-students.html>
- World Economic Forum. (2020). *The Future of Jobs*. Retrieved December 20, 2020. From http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf
- Yonty (Jonathan) Friesem, Ph.D. (). *Digital Empathy*. Retrieved January 2, From <http://www.digitalempathy.net/>

คณะผู้จัดทำ

คณะที่ปรึกษา

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. ศ.ดร.ชูกิจ ลิมปิจำนงค์ | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 2. ดร.วนิดา ธนประโยชน์ศักดิ์ | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 3. ดร.ศรเทพ วรรณรัตน์ | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |

คณะผู้จัดทำ

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก | นักวิชาการอิสระ และนายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน |
| 2. ผศ. ดร.ชนัญสราร อรณพ ณ อยู่ธยา | สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ |
| 3. นางสาวเขาวนีย์ พันธุ์พุกษ์ | บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) |
| 4. ผศ. ดร.ชวลิต ศรีสถาพรพัฒน์ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 5. ผศ. ดร.ธีระ ศิริธีรากุล | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 6. ดร.กิตติ์ดนัย แจ่มแสงทอง | โรงเรียนหนองเสือวิทยาคม จ.ปทุมธานี |
| 7. นายบุญสิทธิ์ แซ่ตั้ง | โรงเรียนสายน้ำผึ้งฯ กรุงเทพฯ |
| 8. นางสาวกัญญาวิรุฬ วัฒนศิริพรรณ | โรงเรียนมัธยมวัดหนองจอก กรุงเทพฯ |
| 9. ดร.พัชรพล ธรรมแสง | โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ จ.นครราชสีมา |
| 10. นางสาวจุฑามาศ มีสุข | โรงเรียนอนุกุลนารี จ.กาฬสินธุ์ |
| 11. นางสาวบุญญารินทร์ อ่อนนุ่ม | โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย จ.นครราชสีมา |
| 12. ดร.สุชีรา มีอาษา | โรงเรียนนครนายกวิทยาคม จ.นครนายก |
| 13. นางสาวราตรีรัตน์ ใจวงศ์ | โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม จ.เชียงราย |
| 14. นางสาวทัศนีย์ กรองทอง | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 15. นายพนมพยงค์ แก้วประชุม | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |

คณะบรรณาธิการ

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. นางสาวนารี วงศ์ลิโรจน์กุล | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 2. ผศ.ดร.รวีวรรณ เทนอิสสระ | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 3. ผศ. ดร.ชวลิต ศรีสถาพรพัฒน์ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 4. ผศ. ดร.ธีระ ศิริธีรากุล | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 5. นางสาวทัศนีย์ กรองทอง | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 6. นายพนมพยงค์ แก้วประชุม | สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |

