



กทปส

รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค
Thai Puppet for Thai Consumer

นายพลสุธีร์พล จุระณะโกเศศ

มีนาคม ๒๕๕๙

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ
(สำนักงาน กสทช.)

แบบ กทปส. ME-003

รายงานฉบับสมบูรณ์

ทุนส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา
สัญญารับทุนเลขที่ B๔-๑-๐๐๐๐๖/๕๗

โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค
Thai Puppet For Thai Consumer

คณะทำงาน

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1. นายพสุธีร์พล จุรณะโกเศศ | หัวหน้าโครงการ |
| 2. นางสาวพาริดา จิราพันธ์ | กรรมการ ประธานงานโครงการ |
| 3. นางสาวลัดดา คงเดช | ผู้ช่วยประสานงานโครงการ |
| 4. นายวศิน มิตรสุพรรณ | กรรมการ, ฝ่ายศิลป์เวที-หุ่น |
| 5. นายบุตรดี ประรินสารมัย | กรรมการ, ทีมงานเชิดหุ่น |
| 6. นายอิวัฒน์ เมษะไชยยะ | กำกับศิลป์ |
| 7. นายณเอก ธนภาคย์กุลเดช | กรรมการ, ดนตรี |

ได้รับทุนอุดหนุนจาก
กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ
(สำนักงาน กสทช.)

มีนาคม ๒๕๕๙

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

พสุธีร์พล จุระณะโกเศศ

มีนาคม ๒๕๕๗

เนื่องด้วยปัจจุบันมีช่องทางในการนำเสนอ สื่อโฆษณาต่างๆ หลากหลายช่องทางไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์หรือในโลกของอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้นซึ่งถือเป็นเรื่องที่ดี ที่ผู้บริโภคจะได้มีโอกาสรับรู้ข่าวสารข้อมูลต่างๆ แต่ในขณะที่เดียวกันการที่จะควบคุมข้อความในการประชาสัมพันธ์ให้ทั่วถึงนั้นเป็นไปได้ยากหรือแทบจะเป็นไปไม่ได้เลย บ่อยครั้งเราพบเห็นโฆษณาต่างๆ ที่มีข้อความประชาสัมพันธ์เกินจริงการนำเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียวการนำเสนอข้อความที่ไม่เหมาะสมกับคนบางกลุ่ม เช่น เยาวชน รวมถึงสื่อบางประเภทที่สอดแทรกการขึ้นไปสู่ทางที่ไม่ถูกไม่ควร จึงทำให้ปัจจุบันมีผู้บริโภคมากมายที่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาเหล่านี้บ้างก็ทำให้เสียเงินทองมากมายถึงยิ่งกว่านั้นอาจทำให้ถึงแก่ชีวิตด้วย ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ดังที่เราพบเห็นในข่าวปัจจุบัน แม้หน่วยงานรัฐ และเอกชนจะพยายามให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ผู้บริโภคแต่บางครั้งการแจกเอกสารหรือแผ่นพับนั้นอาจจะยังไม่ทำให้ผู้บริโภคเห็นภาพ ที่ชัดเจน หรือบ้างอาจจะมองว่าเป็นเรื่องไกลตัว

โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค จึงได้จัดสร้าง จัดสร้างละครหุ่นสายเป็นสื่อในการเล่าเรื่องราว ที่มีเนื้อหาครอบคลุมทุกองค์ ประกอบของการคุ้มครองผู้บริโภค คือ อาหาร และเครื่องดื่ม เครื่องสำอางค์ เวชภัณฑ์ การบริโภคสื่อ โฆษณาละครทีวี และสิทธิของผู้บริโภค เพื่อให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปมี วิจารณ์ญาณ ในการบริโภค สื่อเพื่อให้รู้เท่าทันโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ เพื่อป้องกันการเกิดอันตรายต่อชีวิตหรือทรัพย์สินเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการ เลือกซื้อเครื่องอุปโภคบริโภคซึ่ง รวมถึงการให้ความสำคัญกับการอ่านฉลากผลิตภัณฑ์ 'อนซื้อการเลือกบริโภคอาหารที่ ถูก กหลักโภชนาการ การเลือกซื้อยาให้ถูกต้องเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิทธิของผู้บริโภค และข้อควรปฏิบัติเมื่อถูกเอารัดเอาเปรียบ

โดยมีขอบเขตการจัดกิจกรรมให้ความรู้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนเยาวชนในระดับประถมศึกษาตอนปลายจนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การดำเนินงาน ประชาสัมพันธ์แบบเดินสาย road show ในลักษณะ mobile puppet theatre event เดินทางไปทั่วประเทศทั้ง 6 ภาค นับรวมได้ 18 จังหวัด (18 โรงเรียน) โดยแบ่งเป็นภาคละ 3 โรงเรียน นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและทักษะ ในการบริโภคสื่อ ประกอบไปด้วย VTR ดนตรี เกม การแสดง และชุดข้อมูลความรู้ ความยาวในการจัดกิจกรรมทั้งหมด ประมาณ 2 ชั่วโมง 30 นาที ในภาพรวมการดำเนินโครงการ มีผู้ เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้นประมาณ 5,478 คน เป็นนักเรียน 5,186 คน ครู-อาจารย์ 173 คน และบุคคลทั่วไป 119 คน

สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย

บทที่ 1. บทนำ

ที่มา และความสำคัญของโครงการ
วัตถุประสงค์ และขอบเขตของโครงการ
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

บทที่ 2. ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิดและข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ตัดออกได้)

บทละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” (ย้ายไปภาคผนวก)

ข้อมูลความรู้ในแผนผังประชาสัมพันธ์โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค (ย้ายไปบทที่ 3)

บทที่ 3. ผลการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนและแผนการดำเนินโครงการ

รายงานสรุปผลการแสดงหุ่นสายและผลการสำรวจความเข้าใจของกลุ่มผู้ชม

ผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรม 20 โรงเรียน

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคกลาง

- โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย จังหวัดนนทบุรี
- โรงเรียนธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี
- โรงเรียนบ้านท่ามะปรางค์ จังหวัดสระบุรี

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคตะวันออก

- โรงเรียนเตรียมศึกษานายายอาม จังหวัดจันทบุรี
 - โรงเรียนเตรียมศึกษาซอยดาว จังหวัดจันทบุรี
- โรงเรียนเตรียมศึกษาแก่งหางแมว จังหวัดจันทบุรี
- โรงเรียนมาบตาพุดพันพิทยาคาร จังหวัดระยอง
- โรงเรียนบางประกง (บวรวิทยายน) จังหวัดฉะเชิงเทรา
- โรงเรียนป่าเปื่อยเทพอำนวย

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคเหนือ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

- โรงเรียนบ้านหนองม่วง จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- โรงเรียนดาราวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่
- โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคใต้

- โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร
- โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์สุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี
- โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย จังหวัดนครศรีธรรมราช

รายงานผลการจัดการการแสดงโรงเรียนเพิ่มเติมโรงเรียนในเครือของมูลนิธิ พัฒนาการศึกษาเด็ก จันทบุรี

- โรงเรียนเตรียมศึกษาแก่งหางแมว จังหวัดจันทบุรี
- โรงเรียนเตรียมศึกษาสอยดาว จังหวัดจันทบุรี

รายงานผลการเผยแพร่สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์โครงการ และสื่อออนไลน์

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก บทละครหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์”
ภาคผนวก ข ประมวลภาพกิจกรรม 18 โรงเรียน
ภาคผนวก ค กำหนดการ และ จดหมายเชิญต่างๆในโครงการ
ภาคผนวก ง รายงานผลการเผยแพร่สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ (ย้ายไปบทที่ 3)
ภาคผนวก จ ง แบบสอบถามก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม
ภาคผนวก ฉ จ รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ

บทที่ 1

ที่มา และความสำคัญของโครงการ

เนื่องด้วยปัจจุบันมีช่องทางในการนำเสนอสื่อโฆษณาต่างๆ หลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ หรือในโลกของอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้น ซึ่งถือเป็นเรื่องดีที่ผู้บริโภคจะได้มีโอกาสรับรู้ข่าวสารข้อมูลต่างๆ แต่ในขณะเดียวกันการที่จะควบคุมข้อความ ในการประชาสัมพันธ์ให้ทั่วถึงนั้น เป็นไปได้ยากหรือแทบจะเป็นไปไม่ได้เลย

บ่อยครั้งเราพบเห็นโฆษณาต่างๆ ที่มีข้อความประชาสัมพันธ์ เกินจริง การนำเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียว การนำเสนอข้อความที่ไม่เหมาะสมกับคนบางกลุ่ม เช่น เยาวชน รวมถึงสื่อบางประเภทที่สอดแทรกการชักนำไปสู่ทางที่ไม่ถูกต้อง จึงทำให้ปัจจุบันมีผู้บริโภคมากมาย ที่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาเหล่านี้ บางก็ทำให้เสียเงินทองมากมาย หรือยิ่งกว่านั้นอาจจะทำให้ถึงแก่ชีวิต

ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ดังที่เราพบเห็นในข่าวปัจจุบัน แม้หน่วยงานรัฐ และเอกชนจะพยายามให้ ความรู้ ความเข้าใจแก่ผู้บริโภค แต่บางครั้งการแจกเอกสาร หรือแผ่นพับนั้นอาจจะยังไม่ทำให้ผู้บริโภคเห็นภาพที่ชัดเจน หรืออาจจะมองว่าเป็นเรื่องไกลตัว

จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ทางมูลนิธิพัฒนา การศึกษาเด็ก ตระหนักถึงความสำคัญในการให้ ความรู้ ความเข้าใจต่างๆ เหล่านี้ให้กับผู้บริโภค โดยการหยิบยกเอาปัญหา หรือสถานการณ์ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มาเล่าเป็นเรื่องราวผ่านละครหุ่นสาย เพื่อให้เด็ก เยาวชนและบุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจได้ง่าย และนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์ และ ขอบเขตของโครงการ

1. จัดสร้างละครหุ่นสายให้มีเนื้อหาครอบคลุมทุกองค์ประกอบของการคุ้มครองผู้บริโภค คือ อาหาร และ เครื่องดื่ม เครื่องสำอาง เวชภัณฑ์ การบริโภคสื่อโฆษณา ละครทีวี และ สิทธิของผู้บริโภค

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

2. เพื่อให้เยาวชน และประชาชนทั่วไปมีวิจรรย์ญาณในการบริโภคสื่อ เพื่อให้รู้เท่าทันโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ เพื่อป้องกันการเกิดอันตรายต่อชีวิต หรือ ทรัพย์สิน
3. เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในการเลือกซื้อเครื่องอุปโภค บริโภค ซึ่งรวมถึงการให้ความสำคัญกับการอ่านฉลากผลิตภัณฑ์ก่อนซื้อ การเลือกบริโภคอาหารที่ถูกหลักโภชนาการ การเลือกใช้จ่ายให้ถูกต้อง
4. เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิทธิผู้บริโภค และข้อควรปฏิบัติเมื่อถูกเอารัดเอาเปรียบ

ขอบเขต และ กิจกรรมการดำเนินงาน

เป็นกิจกรรมประชาสัมพันธ์เดินสายแบบ road show ในแบบ mobile puppet theatre event โดยเดินทางไปทั่วประเทศทั้ง 6 ภาค นับรวม 18 จังหวัด (18 โรงเรียน) โดยแบ่งเป็น ภาคละ 3 แห่ง

รูปแบบกิจกรรม

จัดแสดงละครหุ่นสายเพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสารเล่าเรื่องราวความรู้ที่เป็นประโยชน์ให้กับผู้ปกครองและผู้บริโภค ความยาว 1 ชั่วโมง 20 นาที โดยประกอบด้วยดนตรี เกม การแสดง และชุดข้อมูลความรู้ ตลอดจนการปลูกฝังเรื่องคุณธรรมและหน้าที่ของเยาวชน โดยกระบวนการกิจกรรมจะมีการประสานกับเจ้าหน้าที่ด้านการศึกษา เช่น ส.พ.ฐ. หรือ เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น อ.บ.ต. ว่ามีกิจกรรมประชาสัมพันธ์ตัวนี้ และวางแผนนำคนมาดูเพิ่มเพื่อเพื่อให้แต่ละรอบมีคนดูมากกว่า 300 คนขึ้นไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้บริโภคใช้วิจรรย์ญาณในการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร รวมถึงโฆษณาต่างๆ มากขึ้น
2. ผู้บริโภคส่วนใหญ่เข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร และความรู้ที่ถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการซื้อสินค้าหรือบริการที่ปลอดภัยได้ง่ายขึ้น
3. ผู้บริโภคได้รับความรู้ ความเข้าใจในการใช้ผลิตภัณฑ์อย่างถูกต้อง ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต
4. ผู้บริโภคเกิดทัศนคติในเชิงบวกต่อการร้องเรียน เมื่อถูกละเมิดสิทธิผู้บริโภค
5. ผู้บริโภคเข้าใจสิทธิของตน และรู้ขั้นตอนในการร้องเรียนต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เมื่อถูกเอารัดเอาเปรียบ เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องตรวจสอบผลิตภัณฑ์นั้นๆ ต่อไป

ตัวชี้วัดผลผลิต

1. สุ่มวัดผลด้วยใบวัดแบบสอบถามก่อน-หลังจากชมละคร
2. เล่นเกมเพื่อตอบคำถามจากปัญหาผู้บริโภคในละคร

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

3. สามารถเช็คจำนวนผู้เข้าชมในแต่ละโรงเรียนจากใบเช็คชื่อของครูประจำชั้นในแต่ละห้องของแต่ละโรงเรียน
4. ความร่วมมือที่เด็กๆมีให้ในแต่ละกิจกรรมของกระบวนการ

กลุ่มเป้าหมายและสถานที่ดำเนินโครงการ

โรงเรียนประถม – มัธยมที่มี คุณสมบัติสอดคล้องกับหลักเกณฑ์การคัดเลือก จำนวน 18
โรงเรียน 6 ภาคทั่วประเทศไทย
เด็กนักเรียนชั้นประถม – มัธยม จำนวน 300 คนโดยประมาณ

ตัวชี้วัดผลลัพธ์

1. วัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมการแสดงสด โดยจัดทำแบบสอบถามรู้ก่อน และ หลังการชมละครหุ่นสายเพื่อเปรียบเทียบ

บทที่ 2

ทฤษฎีและแนวความคิด

การซื้อสินค้าออนไลน์

“เทคโนโลยีที่ทันสมัยช่วยส่งเสริมให้ชีวิตเราง่ายขึ้น ทำให้การจับจ่ายใช้สอยสะดวกสบาย ไม่เสียเวลาแถมประหยัดเงินค่าเดินทาง ไม่ต้องไปถึงหน้าร้าน เพียงแค่ “คลิก” เลือกสินค้าและจ่ายเงินผ่านช่องทางออนไลน์ แม้จะอยู่แห่งหนตำบลใด สินค้านั้นก็ส่งมาถึงมือเราทันที

แม้สังคมออนไลน์เปิดกว้างให้ผู้ใช้จำนวนมากติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่จำกัด แต่ก็อาจมีคนไม่หวังดีแฝงตัวอยู่ด้วย บางครั้งเราอาจได้ยินข่าวเรื่องการสั่งซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้ซื้อโอนเงินไปแล้วแต่ไม่ได้รับสินค้าอยู่บ้าง ดังนั้น จะเป็นนักช้อปทางออนไลน์ก็ต้องรู้ทันภัยที่อาจเกิดขึ้นจากการซื้อขายออนไลน์ เพื่อเตรียมพร้อมป้องกันก่อนปัญหาจะเกิด จะได้ไม่ต้องตกเป็นเหยื่อของวายร้ายในโลกไซเบอร์”

“ความมั่นคงปลอดภัย ในการใช้อินเทอร์เน็ต ต้องเริ่มจากตัวเราเอง เมื่อเรามั่นคงปลอดภัย ระบบเครือข่ายในองค์กรมั่นคงปลอดภัย เครือข่ายอื่นที่มาร่วมใช้งานมันก็มั่นคงปลอดภัย เกิดเป็น “ห่วงโซ่แห่งความมั่นคงปลอดภัย””

“ปัญหาการซื้อขายสินค้าออนไลน์ที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดคือ การที่ผู้ขายประกาศขายสินค้าในราคาที่ถูกกว่าปกติ และให้ผู้ซื้อโอนเงินหรือจ่ายค่าสินค้าก่อนจึงจะส่งสินค้าไปให้ ผู้ซื้อหลายคนเมื่อเห็นราคาสินค้าที่ถูกกว่าปกติก็อยากได้และตัดสินใจซื้อทันที เพราะกลัวว่าจะมีผู้อื่นแย่งซื้อไป เมื่อผู้ซื้อจ่ายค่าสินค้าไปแล้ว ผู้ขายก็ไม่ยอมส่งสินค้าให้ หรือ อาจจะส่งสินค้ามาแต่เป็นสินค้าที่ไม่ได้คุณภาพตามที่โฆษณาไว้”

“...แต่ด้วยความสะดวกสบายนี้ก็ควรพิจารณาเลือกเว็บไซต์ที่จะสั่งซื้อให้รอบคอบ เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจตามมา ดังนี้

1. ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ อย่างเช่นเป็นที่เว็บไซต์ที่ผ่านการตรวจสอบจากหน่วยงานใดบ้าง โดยสังเกตจากสัญลักษณ์รับรองความน่าเชื่อถือ
2. ตรวจสอบประวัติของร้านค้าออนไลน์นั้นๆ เนื่องจากชื่อเสียงของร้านสามารถยืนยันความน่าเชื่อถือได้อย่างหนึ่ง
3. ศึกษาและทำความเข้าใจเงื่อนไขในการสั่งซื้อสินค้าของร้านค้า เพื่อให้ทราบถึงข้อกำหนดต่างๆ เงื่อนไขการจ่ายเงิน รวมไปถึงการรับประกันสินค้า การรับประกันความเสี่ยง การคืนเงิน และ ข้อตกลงต่างๆที่ผู้ขายได้กำหนดไว้
4. ตรวจสอบราคาในท้องตลาด เปรียบเทียบกับราคาที่จะซื้อให้แน่ใจ ควรระมัดระวังในการจ่ายเงินโดยพิจารณาจากคุณภาพของสินค้าต่อราคา
5. ตรวจสอบความมั่นคงปลอดภัยของเครือข่าย ข้อมูลส่วนตัวจะส่งไปยังร้านค้าโดยตรง และไม่มีการลักลอบขโมยข้อมูลส่วนตัวได้โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หมายเลขบัตรเครดิต รวมทั้งมีการติดตั้งซอฟต์แวร์ด้านความมั่นคงปลอดภัย และสังเกตการณ์การทำงานของซอฟต์แวร์ด้วย
6. จัดพิมพ์รายละเอียดสินค้าข้อมูลร้านค้า บันทึกรายการสั่งซื้อ รวมทั้งเงื่อนไขการซื้อขายอื่นๆ เช่น การรับประกัน รายละเอียดการเปลี่ยนสินค้า หลังชำระเงินผ่านบัตรเครดิตหรือการโอนเงิน เพื่อใช้ตรวจสอบและเก็บเป็นหลักฐานในการสั่งซื้อสินค้าทุกครั้ง

อ้างอิงจาก : สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์กรมมหาชน). ๒๕๕๗. **หนังสือเคล็ดลับนักช้อปออนไลน์ ฉบับ รู้ทันภัยไซเบอร์**. กรุงเทพฯ

ครีมที่ทำให้ผิวขาว

เบื้องลึกอันเน่าเฟะของ 'ครีมกิโโล' อวดอ้างสรรพคุณ 'ขาวใส' ถูกแชร์สะพัดบนโลกออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะส่วนผสมอันตรายที่เป็นพิษเป็นภัยต่อร่างกาย อย่างสารฟอกขาวที่มีการนำ 'ไฮเตอร์' น้ำยาฟอกผ้าขาว หรือ 'วิกซอล' น้ำยาขจัดคราบ มาใช้เป็นส่วนประกอบสร้างความขาวเปล่งประกาย ตกเป็นประเด็นเก่าเล่าใหม่ที่ถูกนำมาถกเถียงใหม่เป็นระลอก

แน่นอนว่า การที่ผู้ประสงค์ดีแชร์ข้อมูลลับเตือนภัยสาธารณชนบนโลกออนไลน์ เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ผู้บริโภคหลายท่านยับยั้งชั่งใจ เกิดการตัดสินใจอย่างถี่ถ้วนก่อนควักเงินซื้อเครื่องสำอางประทินผิว จำพวกครีมกิโโลไร้มาตรฐาน ที่วางขายเกลื่อนทั่วไปโดยเฉพาะในอินเทอร์เน็ตแฝงโฆษณาชวนเชื่ออวดอ้าง สรรพคุณเกินจริง ซึ่งที่ผ่านมามีผู้ที่ตกเป็น 'เหยื่อความสวย' ไม่น้อย เข้ามาร่วมแชร์ประสบการณ์ไม่สู้ดี ผลพวงจากการใช้ครีมที่มีส่วนผสมของสารอันตราย

สูตรลับครีมกิโโล

ทีมข่าว Astv ผู้จัดการ Live ติดต่อไปยังผู้คลุกคลีอยู่ในวงการควบคุมมาตรฐานเครื่องสำอาง ภก.ประพนธ์ อางตระกูล รองเลขาธิการ คณะกรรมการอาหารและยา (อย.) สอบถามในประเด็นข่าวลือสะพัดโลกออนไลน์ที่ยังคงเป็นปริศนาไร้หลักฐานยืนยัน มาหลายมาปี ครีมกิโโลจำพวกไอ้จ๊วต สรรพคุณ ขาวภาพใน 3 วัน 7 วัน มีส่วนผสมของสารจำพวกไฮเตอร์, วิกซอล ฯลฯ จริงหรือไม่

“ทำทางมันจะกัดผิวหนังเสียมากกว่า มันไม่น่าจะมีฤทธิ์ทำให้เซลล์มีอายุมากผลัดออก ไม่นแนะนำให้ใช้ เพราะเป็นสารเคมีทำความสะอาดเครื่องครัว ห้องน้ำ เสื้อผ้า ซึ่งผิวหนังเรานั้นไม่สามารถทนฤทธิ์พวกนี้ได้อยู่แล้ว ถือว่าเป็นกรดที่มีฤทธิ์กัดกร่อนรุนแรง

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

“ฉะนั้น พวกนี้มันไม่น่าใช่ส่วนผสม เพราะว่าเป็นกรดค่อนข้างจะรุนแรงไป คือถ้าเกิดใส่ลงไป ผิวหน้าจะระคายเคือง ผื่นขึ้นแดงเสียเปล่าๆ โดยส่วนใหญ่ที่มีการใช้เป็นส่วนผสมแล้วมีผลในเรื่องของการทำให้เซลล์ผิวผิว หน้ามันผลัด คล้ายๆ ลอกเอาผิวหน้าออก ก็จะเป็นกรดผลไม่เสียมากกว่านะ”

กลายเป็นว่าทาง อย . ไม่เคยตรวจพบสารปนเปื้อน อย่างพวกไฮเตอร์หรือวิกซอลในเนื้อครีม เครื่องสำอาง ขณะที่แหล่งข่าวในแวดวงสาธารณสุขให้ข้อมูลว่า ประเด็นการนำไฮเตอร์มาเป็นส่วนผสมของครีมกิโกลนั้นเป็นเรื่องที่มีการพูดถึง อย่างไม่มีมูล

ทว่า กลุ่มผู้ผลิตครีมกิโกลนอกริดมักนิยมใช้สารอันตราย 3 ชนิดดังต่อไปนี้ ซึ่งขณะนี้ทาง อย . สั่งห้ามใช้เป็นส่วนผสมเด็ดขาด ภก . ประพนธ์ อธิบาย

“เท่าที่เคยมีการส่งตรวจแล้วสารที่เรามักพบและก่อให้เกิดสรรพคุณแบบนี้มี 2 - 3 ตัว คือ **ปรอทแอมโมเนีย , ฮีโดรควิโนน และวิตามินเอ** เป็นสารห้ามใช้แล้ว แต่ ปัจจุบันก็ยังพบว่าในตัวผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง ที่ไม่ได้จดทะเบียนก็มีการใช้สารเหล่านี้อยู่ แต่กรณีเครื่องสำอางที่ใช้สรรพคุณลักษณะคล้ายๆ ลอกเซลล์ผิวหน้าด้านบนออก โดยส่วนใหญ่แล้วก็จะเป็กรดผลไม่เสียมากกว่าที่จะใส่ ซึ่งจริงๆ แล้วในเครื่องสำอางอนุญาตให้ใช้นะ เพียงแต่ว่าผลจะไม่ฤทธิ์กัดกร่อนรุนแรงเหมือน 3 ตัวที่กล่าวมา นั้นเป็นสารเคมีเลย ”

อย่างไรก็ตาม ไม่ได้หมายความว่าครีมกิโกลทุกในตลาดเป็นครีมไร้มาตรฐานไม่ดีไปเสียหมด เพราะผู้ผลิตผู้ประกอบการที่มีจริยธรรมไม่เอาเปรียบผู้บริโภคก็มีอยู่ไม่ น้อย แต่ในส่วนของคุณภาพหรือสรรพคุณต้องยอมรับว่า ของดีราคาถูกบนโลกนี้ไม่มีหรอก

ผ่าน อย. เรื่องกล้วยๆ

เครื่องสำอางบางตัวได้รัมาตรฐานการรองรับจาก อย . ใช่ว่าจะเป็นมิตรต่อผู้บริโภค ภก . ประพนธ์ เปิดเผยช่องโหว่ที่สั่นคลอนความเชื่อมั่นของประชาชนต่อการปฏิบัติงานของทาง อย.

“ตัวเครื่องสำอางเนี่ย ในเรื่องขั้นตอนการขออนุญาตขอเลขที่จดแจ้งมันขอไม่ยาก คือเดี๋ยวยื่นขอในระบบอินเทอร์เน็ตสามารถได้ในวันนั้นเลย ซึ่งถ้าเกิดมีการทำเพื่อจำหน่าย ก็ควรจะมีการขออนุญาตให้ถูกต้องซึ่งขั้นตอนก็จะให้ดูเรื่องส่วนประกอบ ซึ่งระบบอัตโนมัติจะเช็คอยู่แล้วว่าสูตรที่ใส่มา มันมีสารที่เป็นอันตรายหรือไม่ ถ้าระบบเช็คแล้วไม่มีสารอันตรายอยู่ระบบก็จะแจนเนอร์เลขให้เลย”

เท่ากับว่า ผู้ขอจดทะเบียนอาจกรอกข้อมูลเท็จ กรอกส่วนผสมให้ผ่าน อย . แต่ขั้นตอนการผลิตจริงอาจผสมอย่างอื่นก็มีความเป็นไปได้ ภก.ประพนธ์ กล่าว

“เนื่องจากตรงนี้ก็กลับมาที่ผู้ค้าเองต้องมีจรรยาบรรณด้วย เพราะทางราชการเองก็มีขั้นตอนการ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ตรวจสอบหลังจากที่คุณมาจดแจ้งแล้ว สมมุติว่าจดแจ้งแล้วไม่เป็นความจริงไปแอบใส่สารห้ามใช้ เราก็จะดำเนินคดีและเพิกถอนใบรับแจ้ง”

จะว่าไป การเป็นเจ้าของแบรนด์ครีมกิโลนั้นไม่ยากเลย เพราะมีสูตรสำเร็จอยู่ในอินเทอร์เน็ตมากมาย สามารถหาซื้อส่วนผสมได้ตามร้านขายสารเคมีทั่วไป ซึ่งส่วนผสมหลักนั้นมีแม่แบบไม่ต่างกัน “ตรงนี้สูตรมันเป็นหลักการโดยทั่วไปอยู่แล้ว หรือว่าในตำราเรียนมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับภาคชีวิต เกษษ หรือวิทยาศาสตร์ที่เขามีวิชาด้านเครื่องสำอาง ก็มี ”

ในส่วนของบริษัทไทยตามกฎหมายนั้นต่างกันไป เขายกตัวอย่าง ผลิตภัณฑ์ไม่มีฉลากภาษาไทย ไม่มีเลขจดแจ้ง ปรับไม่เกิน 30,000 บาท, ใส่สารห้ามใช้ ไม่ปลอดภัยต่อผู้บริโภค มีโทษจำคุก 5 ปี, โฆษณาเอาเปรียบผู้บริโภคแล้วชาวภายในเวลานั้นเท่านี้ จำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 50,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

อย่างไรก็ตาม แม้ข่าวคราวแฉของครีมกิโลถูกแฉออกมาอย่างต่อเนื่อง แต่คนไทยจำนวนหนึ่งก็ไม่ได้เกรงกลัวต่อภัยเงียบที่จะตามมา ภก .ประพนธ์ เปิดเผยว่า การที่จะตัดสินว่าครีมกิโลนั้นอันตรายหรือเปล่า ต้องตรวจสอบส่วนผสมของเนื้อครีมเป็นรายๆ ไป

“มันต้องดูสูตรส่วนประกอบ เพราะว่าเราบอกไม่ได้ว่าตัวครีมกิโลสูตรจดประกอบมันมีสารห้ามใช้หรือไม่ แต่ว่าทั้งนี้ทั้งนั้นไม่แนะนำให้ซื้อมาใช้”

อยากขา ฉันทัดตรงไหน?

เรื่องของผิวพรรณเป็นเรื่องของกรรมพันธุ์ ยกตัวอย่าง นำครีมกิโลอวดสรรพคุณขาววิ่งไปให้พวกนิโกรใช้ก็ใช้ว่าสีผิวเขาจะเปลี่ยน ขึ้นมาได้ ภก .ประพนธ์ เปรียบเปรยพร้อมอธิบาย

“โดยหลักแล้วเครื่องสำอางเราต้องระลึกว่าไวเสมอ มันเป็นสิ่งที่ใช้ทำความสะอาดและก็เพื่อความสวยงามเท่านั้น กรณีเครื่องสำอางที่มาอ้างว่าใช้สำหรับทำหน้าขาวเปล่งปลั่งภายใน 7-10 วัน ต้องพึงระวังไว้ว่าข้อความอาจจะเกินความเป็นจริงไปเพราะว่าโดนปกผิวหน้าหรือ ผิวหนัง มี เซลล์สร้างเม็ดสีที่เป็นกรรมพันธุ์อยู่แล้ว เราไม่สามารถสร้างเม็ดสีที่จะเปลี่ยนสีผิวของเราได้อย่างถาวรคือเครื่องสำอางบางอย่างที่กล่าวอ้างว่าจะทำให้เซลล์ผิวชั้นนอกหลุดไปก็ตาม ที่ มันก็จะทำให้เซลล์ผิวหนังชั้นถัดมาแทนที่ก็เป็นสีเดิมนั้นแหละ คล้ายๆ เราขัดซีลชั้นบนออกไป”

ภก.ประพนธ์ กล่าวถึงทัศนคติของกลุ่มผู้บริโภคในไทย “ตอนนี้เทรนด์มันคือต้องหน้าเรียวยเหมือนเกาหลีและก็ขาว ตรงนี้เป็นเรื่องของความเชื่อ และพฤติกรรมความชอบในแต่ละยุค ในขณะที่ผู้ชายเขาจับจุดพฤติกรรมของผู้บริโภคได้”

ข้อเท็จจริงอย่างหนึ่ง ครีมทาหน้าทาตัวสรรพคุณเพื่อความขาวไม่ใช่ปัจจัยแรกที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสีผิวให้เปล่งปลั่งขึ้น ประเด็นสำคัญคือเรื่องของการดูแลตัวเอง หมั่นทำความสะอาด ผิวพรรณ กำจัดอะไรที่มันเป็นปัจจัยเสี่ยง ก่อนที่จะไปใช้พวกสารเคมี หรือเครื่องสำอาง

ยกตัวอย่าง เราต้องดูว่าเราอยู่ในภาวะเสี่ยงที่ทำให้ตัวสีผิวคล้ำขึ้นไหม มันจะดำไหม หลีกเสี่ยง ปัจจัยเสี่ยง ความเครียดทำผิวดำหน้าขาดน้ำขาดนวล หรือตากแดดควรมีอะไรปิดบังผิวหน้า หรือทาครีม กันแดด ตีมน้ำ วันละ 8 แก้ว เพื่อคืนความสดชื่นให้ผิวหน้าอ่อนนุ่ม ออกกำลังกาย นอนหลับพักผ่อนให้เพียงพอ และอย่าเครียด และกินอาหารให้ครบ

5

หมู่

อ้างอิงจาก : ประพนธ์ อางตระกูล.

<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9580000030384>

การเสพติดเฟสบุ๊ก

ในปัจจุบันนี้เชื่อว่าหลายท่านได้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านทาง Hi-Speed Internet หรือ Wi-Fi ตามบ้าน ที่ทำงาน หรือใช้ผ่าน 3G 4G บนสมาร์ตโฟน และ แท็บเล็ต พฤติกรรมคนไทยในการใช้งาน อินเทอร์เน็ตแทบจะทุกวันนี้ก็คือการใช้งานบนเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Social Network) จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันไปซะแล้ว

โดยคนไทยที่ชอบออนไลน์ ส่วนใหญ่จะใช้งาน Social Network ตั้งแต่ตื่นนอน เข้าห้องน้ำ ระหว่างเดินทาง เข้าไปทำงาน ไม่ว่าจะตอนตื่นนอน , เข้าห้องน้ำ , เดินทาง ขณะทำงาน หรือ แม้กระทั่งก่อนนอน ก็ยังเช็ค Social Network อยู่ดี

Zocial inc. บริษัทด้านการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ Social Network ได้ทำการสำรวจคนไทยกว่า 655 คน เกี่ยวกับการใช้ Social Media ในชีวิตประจำวันตั้งแต่ตื่นนอน จนจบวัน ได้ข้อมูลที่สำคัญ และน่าสนใจดังนี้ คนไทยใช้ Facebook มากถึง 99% , ใช้ LINE 84% ,ใช้ Instagram 56% , ใช้ Google+ 41% และใช้ Twitter 30%

หากแบ่งเป็น อัตราการใช้ Social Network เป็นช่วงกิจกรรมต่างๆ ใน 1 วัน พบว่าคนไทย ใช้ Facebook เป็นอันดับ 1 ในทุกๆกิจกรรม ไม่ว่าจะตอนอยู่บนเตียงในช่วงตื่นนอนหรือก่อน

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

นอน เข้าห้องน้ำ เดินทาง ไปทำงาน รอเพื่อน ก็ใช้ facebook กันทุกกิจกรรม แต่ที่น่าสนใจคือ Social Network ตัวอื่นๆที่เหลือ ที่ผู้ใช้มักเลือกใช้ในช่วงเวลาที่ต่างกันไป ดังนั้น ถ้าเราจะสื่อสารอะไรถึงผู้ใช้ ต้องเลือกเข้าให้ถูกช่องทาง และถูกเวลาเพื่อที่จะเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ส่วนกิจกรรมการตลาด ที่โดนใจผู้ใช้งานมากที่สุด

- กิจกรรมคอมเมนต์ ใต้โพสต์ มีคนชอบ 91%
- กิจกรรม Like และ Share เพจมีคนชอบ 79%
- กิจกรรม Share Video Clip ต่างๆมีคนชอบ 68%
- กิจกรรมถ่ายรูปคู่ผลิตภัณฑ์ มีคนชอบ 65%

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมที่คนชอบมากที่สุดคือ “การคอมเมนต์ตอบใต้โพสต์” เนื่องจากขั้นตอนที่ง่าย ไม่ซับซ้อน เพราะสมัยนี้ทำอะไรต้อง เร็ว กระชับ ไม่ซับซ้อน ในขณะที่กิจกรรมที่คนชอบน้อยที่สุดคือ “การถ่ายและอัปโหลดภาพตัวเองคู่กับผลิตภัณฑ์” อาจจะมีสาเหตุเนื่องมาจากขั้นตอนเยอะ ยุ่งยากเกินไป

จากภาพ Infographic นี้ คงจะรู้แล้วว่า คนไทยติด Social Network มากแค่ไหน ? และลองมาเทียบกับตัวคุณดูว่า ตรงกันกับ Infographic นี้หรือเปล่า ?

อ้างอิงจาก : <http://www.it24hrs.com/2014/thai-social-network-day-in-a-life/>

โรคเสพติดเฟซบุ๊ก

เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อันดับ 1 ด้วยยอดสมาชิกทะลุ 400 ล้านคน พลเมืองจากทั่วโลกต่างแห่กันหลั่งไหลเข้ามาสมัครสมาชิกใช้งาน บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ของตนเองลง ไปบน ‘หน้ากระดาน’ หรือ ‘Wall’ ของเฟซบุ๊ก เพื่อเสริมสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนเก่าและเพื่อน ใหม่ ขณะเดียวกันบางกลุ่มก็ใช้เฟซบุ๊กเป็นสื่อคลายเหงา ระบายความขุ่น ขี้ใจ แสดงทรรศนะ การเมือง ปลุกระดม ไปจนถึงทำธุรกิจ การค้า แต่ในกระแสนิยมดังกล่าวนี้เองได้ ทำให้เกิดอาการหรือ โรคใหม่ขึ้นมา นั่นคืออาการ ที่นักจิตวิทยาเรียกว่า **โรคเสพติดการเล่นเฟซบุ๊ก หรือ Facebook Addiction Disorder : FAD** ผลสำรวจล่าสุดในสหรัฐอเมริกาชี้ว่า ผู้หญิงมีความเสี่ยงเกิดอาการนี้ มากที่สุด

ปัจจุบัน สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีสถิติผู้ใช้งานเว็บเฟซบุ๊กมากที่สุดในโลก มีจำนวนผู้ลงทะเบียน ทั้งหมดราว 125,881,220 คน ในกลุ่มนี้เป็นผู้หญิง 55.8 เปอร์เซ็นต์ ชายอีก 44.2 เปอร์เซ็นต์ ผลจาก การที่สหรัฐหุบสถิติมีผู้ใช้เฟซบุ๊กสูงสุด ทำให้นักจิตวิทยาแสดงความวิตกกังวลว่าถ้ามีการเล่นโดย ปราศจากความยับยั้ง ชังใจ ปัญหาเสพติดเฟซบุ๊ก หรือ FAD อาจทวีความรุนแรงมากขึ้นตามลำดับ ข้อห่วงใยดังกล่าวยิ่งตอกย้ำว่าไม่ใช่ เรื่องเล่นๆ ภายหลังบริษัทออกซิเจนมีเดียและไลต์สปีดรีเสิร์ช ทำ แบบสอบถาม ถามสำรวจพฤติกรรมประชากรสหรัฐฯ วัยผู้ใหญ่ 1,605 คน ระหว่างเดือนพ.ค. - มิ.ย. 2553 และพบข้อมูลว่า ผู้หญิงยุคใหม่ในสหรัฐฯ ที่เติบโตมาพร้อมๆ กับความเจริญของเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตนั้น ส่วนใหญ่ใช้ ชีวิตประจำวัน ‘ผูกพัน - ผูกติด’ กับเฟซบุ๊กอย่างมาก โดยผู้ตอบ แบบสอบถาม ซึ่งเป็นผู้หญิงอายุ 18 - 34 ปี จำนวน 1 ใน 3 ระบุว่า สิ่งแรกที่ทำหลังจากตื่นนอนก็คือ ต้องเปิดคอมพิวเตอร์เพื่อเช็คความเคลื่อนไหวในเฟซบุ๊กก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงค่อยเข้าไป แปร่งฟัน ทำธุระส่วนตัวในห้องน้ำ นอกจากนี้ ผู้ตอบร้อยละ 39 ยอมรับว่ารู้สึกว่าการเสพติดการ เล่นเฟซบุ๊กเข้าให้แล้ว

ส่วนสถิติในด้านอื่นๆ จากการสำรวจข้างต้น ยังมีข้อมูลชวนตะลึงเกี่ยวกับสาวๆ อีกหลายข้อ เช่น ร้อยละ 21 บอกว่า ตื่นมากกลางดึกเพื่อเช็คเฟซบุ๊ก ร้อยละ 63 ใช้เฟซบุ๊กเป็นสื่อกลางสร้างเครือข่าย ความสัมพันธ์ ร้อยละ 42 มองว่า การโพสต์ภาพวาบหวิวของตัวเองลงในเว็บเฟซบุ๊กเป็นเรื่อง ธรรมดาๆ ร้อยละ 79 เห็นว่า การโพสต์ภาพจูบกันลงเว็บไม่ใช่เรื่องผิด ร้อยละ 58 จะติดตามพฤติกรรมของคนที่เกี่ยวข้องกับตัวเองผ่านเฟซบุ๊ก ร้อยละ 50 มองว่า การคบหาเป็น ‘เพื่อนใหม่’ กับ ‘คนแปลกหน้า’ ผ่านเฟซบุ๊กเป็นเรื่องปกติ ร้อยละ 50 ตอบว่าพร้อม ลองคบหาไปเกี่ยวกับผู้ชาย ที่พบเจอในเฟซบุ๊ก ร้อยละ 6 ใช้เฟซบุ๊กหาแฟน ขณะที่หญิงสาว ร้อยละ 57 เผยว่า โพสต์ข้อความคุยกับคนใน เฟซบุ๊กมากกว่าคนตัวเป็นๆ ที่เจอในชีวิตจริง

• 5 สัญญาณที่บอกว่า คุณเสพติดเฟซบุ๊ก

มีข้อมูลดีๆ จากการสัมภาษณ์นักจิตวิทยาชาวอเมริกา จากมหาวิทยาลัยแห่งแคลิฟอร์เนีย ในบทความของ CNN เกี่ยวกับ 5 สัญญาณที่บอกว่า คุณกำลังกลายเป็นคนติดเฟซบุ๊กหรือไม่ สัญญาณที่ว่านี้ได้แก่

1. คุณต้องอดนอนเพราะเล่นเฟซบุ๊ก เล่นเฟซบุ๊กจนดึก และลุกขึ้นไปทำงานสาย ด้วยสภาพอ่อนเพลีย
2. ใช้เวลาเล่นเฟซบุ๊กมากกว่าวันละ 1 ชั่วโมง
3. กลายเป็นคนยึดติดและหลงใหลกับความหลังในอดีต เสน่ห์สำคัญของเฟซบุ๊ก ก็คือการได้ติดต่อและเชื่อมสัมพันธ์กับเพื่อนๆ รักเก่าๆ ดังนั้น ใครที่มีการโพสต์รูปเก่า และถวิลหาความหวานในอดีต อีกหนึ่งสัญญาณที่บอกว่า คุณกำลังเสพติด
4. ไม่ยอมทำงานแต่แอบเล่นเฟซบุ๊กในเวลางาน
5. ความคิดที่อยากจะสลัดเฟซบุ๊กให้พ้นจากชีวิต เมื่อลองหยุดเล่นวันแรกแล้วรู้สึกกังวลใจและหงุดหงิด

• 5 วิธี...เอาชนะการติดเฟซบุ๊ก

แม้ว่าการเสพติดเฟซบุ๊กมักไม่ค่อยมีใครสนใจ หากแต่การใช้เวลากับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป อาจกระตุ้นหรือทำให้อาการซึมเศร้าเพิ่มขึ้นได้ อย่างไรก็ตามเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังมีประโยชน์บางอย่างและเราก็ยังต้อง อยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไปเรื่อยๆ วิธีการที่ดีที่สุดก็คือเฝ้าระวังอาการเสพติดของตนเอง พยายามเปิดโอกาสให้ตัวเองได้ใช้เวลาไปกับกิจกรรมและความสนุกสนานในโลกแห่งความเป็นจริงบ้าง และพยายามควบคุมตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. เลือกประเภทการใช้งาน จำกัด จำนวนผู้คนที่ต้องการติดต่อด้วยการเลือกใช้เครือข่าย สังคมเฉพาะกับคนที่ ทำงานด้วยกันหรือเกี่ยวข้องกับชีวิตส่วนตัวจริงๆ เท่านั้น หรือแยกประเภทการใช้งานออกจากกัน เช่น แยกเฟซบุ๊กสำหรับการใช้เฉพาะเพื่อนเก่า ใช้ทวิตเตอร์สำหรับเพื่อนร่วมงานเท่านั้น

2. คัดออกหรือเลือกสรรเครือข่ายของคุณ หากคุณไม่รู้จักบางคนดีพอ หรือไม่รู้จักเลย อย่าผูกมัดตัวเองเป็นเพื่อนหรือติดตามข้อมูลของเขา อย่าตอบรับทุกคนที่เสนอตัวเป็นเพื่อน ถึงแม้ว่าจะเป็นเพื่อนหรือคนที่ต้องการจะติดต่อดังจริง ๆ ก็ควรตรวจสอบข้อมูลส่วนตัว ควรดูรูปถ่ายให้ดีเสียก่อนเสมอ

3. ใช้การจัดเรียงและตัวกรองรายชื่อ บางครั้งอาจมีเหตุผลส่วนตัวที่คงการเชื่อมต่อกับบุคคลบางคนซึ่งไม่ใช่เพื่อน เอาไว้ คุณควรหาวิธีที่จะจัดกลุ่มบุคคล หรือซ่อนบางคนไว้ ทั้งทวิตเตอร์และเฟซบุ๊กมี

รายการซึ่งจะช่วยกำหนดรายชื่อของเพื่อนๆ โดยแยกแยะกลุ่มเฉพาะของ เพื่อน คนรู้จักหรือญาติ ออกเป็นแต่ละกลุ่มย่อย การทำเช่นนี้จะช่วยให้คุณเลือกอัปเดตข้อมูลเฉพาะกลุ่มได้ง่ายขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ บทบาทกับหน้าที่ในแต่ละกลุ่มย่อย เช่น กลุ่มธุรกิจ กลุ่มเพื่อน สนิท กลุ่มเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต กลุ่มญาติสนิท นอกจากนี้การทำเช่นนี้ยังช่วยให้คุณสะดวกขึ้นในการคัดกรองเฉพาะข้อมูลที่ ต้องการดูจริงๆ เท่านั้น

4. กำหนดตารางเวลาการใช้ จงอย่าปล่อยให้มีการเปิดเฟซบุ๊กหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ ไว้บนเว็บเบราว์เซอร์ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทวิตเตอร์ ซึ่งมักทำให้คุณเสียสมาธิในการทำงาน เมื่อถูกติดตามหรือติดตามผู้อื่นมากเกินไป วิธีการหนึ่งในการหลีกเลี่ยงปัญหานี้ก็คือกำหนดช่วงเวลาเฉพาะในแต่ละวันที่ จะเปิดดูเครือข่ายสังคมออนไลน์ เหมือนที่มีผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้กำหนดเวลาในการเปิดเช็คอีเมลของตนเองในแต่ละวัน หรือกำหนดวันเปิดอีเมลในแต่ละสัปดาห์

5. ตั้งเวลาเตือนตัวเอง หากคุณสามารถลองทำทุกวิธีข้างต้นแล้วยังคงควบคุมเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ได้ ลองใช้โทรศัพท์มือถือหรือนาฬิกาปลุกตั้งเวลาไว้โดยเลือกเสียงที่น่ารำคาญมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้และตั้งให้ห่างจากที่มือจะเอื้อมไปปิดถึง คุณ จะเริ่มเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการที่ต้องลุกจากเก้าอี้ แล้วไปปิดเสียงปลุกที่น่ารำคาญนั้น วิธีการนี้อาจไม่ได้ช่วยทุกคน แต่ก็น่าที่จะลองทำดูครับ

การเฝ้าระวังตนเองไม่ให้เสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจทำได้โดยเตือนตนเองทันทีหากเริ่มตอบอีเมลหรือเปิดดูเฟซบุ๊กในขณะที่กำลัง แปร่งฟันหรือเริ่มติดเอาโทรศัพท์มือถือเข้าห้องน้ำไปด้วย ทั้งหมดนี้คงพอจะช่วยให้เราใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประโยชน์แต่ ไม่ตกเป็นทาสของมัน ด้วยการเสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์จนมากเกินไปนะครับ

เรื่อง : น.พ.กมล แสงทองศรีกรมล กุมารแพทย์ จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น
ขอขอบคุณ ข้อมูลจากโรงพยาบาลกรุงเทพ
<http://motherandchild.in.th/content/view/1049/113/>

ปัญหาเด็กติดเกม การแก้ปัญหาเด็กติดเกม

นักวิทยาศาสตร์ชั้นนำบอก ว่า เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไปจนกลายเป็นติด เป็นเป็นอันตราย ต่อการพัฒนาจิตใจของเด็ก อาจเป็นข้อสงสัยสำหรับผู้ปกครองในเรื่อง การใช้เวลามากเกินไปการเล่น วิดีโอเกม เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ทำร้ายลูกหรือไม่ คำตอบคือใช่ เล่นเกมมากเกินไปอาจมีผลกระทบต่อเด็ก และเด็กที่ใช้เวลามากเกินไปที่คอมพิวเตอร์จะหายไปจากกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นพื้นฐานการ พัฒนาทางปัญญา, อารมณ์และสังคม เพราะเสียเวลาที่ใช้ไปกับหน้าจออิเล็กทรอนิกส์เกมคอมพิวเตอร์ เด็กๆที่มักเล่นวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียว และใช้เวลามากเกินไปใช้เวลาอยู่คนเดียวอาจทำให้เกิดการ แยกทางสังคมเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง เรื่องนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องพิจารณาเวลาที่เด็กของท่านใช้เวลาใน ด้านหน้าจอ หน้าจออิเล็กทรอนิกส์รวมทั้งทีวี , คอมพิวเตอร์, เครื่องเล่นวิดีโอและจอภาพ ยนต์ร์ นิสัยที่ไม่ดีบางอย่าง จะค่อยๆฝังในจิตใจของเด็กๆ และมันจะเป็นเรื่องยากมากขึ้นที่จะเปลี่ยน ให้คืนโดยเร็ว เช่นนิสัย เริ่มกร้าวร้าว นิสัยเอาแต่ใจ ไม่พูดไม่จากับคนอื่น หรือแม้แต่กับพ่อแม่เอง จาก ผลการวิจัยจากหลายประเทศ หลายกลุ่ม ได้ผลสรุปว่า เด็กที่เล่นเกมประเภทการใช้ความรู้ นแรง บ่อยๆ มีความเสี่ยงจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวที่เพิ่มขึ้น นอกจากนี้เกมบางเกมส่งเสริมอคติทาง เพศและ พฤติกรรมทางเพศที่ขาดความรับผิดชอบ จนบางประเทศห้ามจำหน่ายเกมบางเกมที่เป็น ประเภทนี้ แต่วิดีโอเกมและคอมพิวเตอร์ทั้งหมดที่มีอยู่ ไม่ได้เป็นสิ่งที่ไม่ดีทั้ง หมด เกมที่มีคุณภาพให้ เด็กมีโอกาสที่จะฝึกการแก้ปัญหาและทักษะตรรกะ ของพวกเขาช่วยปรับทักษะ การขึ้น่าสนับสนุนให้ ความสนใจในเทคโนโลยี สารสนเทศจึงเป็นเรื่องสำคัญต่อพ่อแม่ ถ้าหากท่าน ทางออกที่ดีสำหรับเด็ก ติดเกมส์คือ จำกัดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมส์ บางประ เภท และเลือกประเภทของเกมส์ ให้เหมาะสม และจำกัดเวลาในการเล่นแต่ละ วัน คือพ่อแม่หรือผู้ปกครองจะต้องเป็นผู้บริโภคที่ชาญ ฉลาด และเลือกประเภทของเกมสำหรับเด็กให้ถูกต้อง ปัญหาเด็กติดเกม การแก้ปัญหาเด็กติดเกม ประเภทเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาการของเด็กๆคือ ที่ฝึกปูพื้นฐาน วิชาการเรียนรู้สำหรับเขา เช่นเกมคณิต ศาสตร์ เกมบวกลบ เลข , เกมภาษา, เกมวาดรูป, เกม กอขอคองอ เกม A,B,C เป็นต้น ระหว่างที่ เด็กอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ ท่านควรอยู่กับลูกตลอดเวลาเพื่อที่จะแนะนำเวลาที่เขาสงสัย และแนะนำการเล่น เมื่อเด็กๆเล่นพ่อแม่ก็จะสามารถประเมินลูกได้ ว่าเข ามีพัฒนาการที่ดีขึ้นหรือไม่อย่างไร หากเด็กเล่น

แล้วสนุกและมีการพัฒนาการขึ้นทุกวัน จะเป็นเรื่องที่ดีครับ สาเหตุของการติดเกม การเลี้ยงดูในครอบครัว: มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยฝึกให้เด็กมี วินัย ในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก ครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิก ในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่น ทำเพื่อให้ตัวเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่น เกม พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความ จำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมของเด็กในช่วงแรก พ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกม เงียบๆคนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตัวเอง ให้ตนมีเวลาส่วนตัว มากขึ้น พุดง่ายๆคือใช้เกมเสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน สังคมที่เปลี่ยนแปลง ไป: สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการเร้าความตื่นเต้นให้เกิดขึ้นใน ตัวเด็ก อย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรม หรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้ โดยได้รับความ สนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้ การเล่นเกมเป็น ทางออก ปัจจัย ในตัวเด็กเอง: เด็กบางกลุ่มอาจมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กทั่ว ไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิ สิ้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อน ไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (low self-esteem) เป็นต้น แนว ทางการแก้ปัญหาเด็กติดเกม อาจารย์ศันสนีย์ สุตประเสริฐ นักวิชาการศึกษาพิเศษ 8 สถาบัน สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้บอกถึงแนวทางการแก้ปัญหาว่า สิ่งสำคัญคือครอบครัว พ่อแม่ ต้องเข้าใจลูก อย่าโมโห แต่ต้องสร้างสัมพันธภาพที่ดี ให้กับบรรยากาศในครอบครัวก่อน หากเราดู ต่ำว่ากล่าว และทำโทษลูกมาก ลูกจะกลัวพ่อแม่ บางคนจะรู้สึกเบื่อหน้าพ่อแม่ไปเลย ที่สำคัญต้องคิด ตลอดว่า เวลาเข้าบ้านต้องจัดการกับอารมณ์ตนเองให้ได้ก่อน แล้วค่อย จัดการกับลูก อย่างเช่น พ่อ แม่บางคนเจอหน้าลูกก็จะด่าจนเป็นปกติวิสัย ลองเปลี่ยนใหม่เวลาลูกทำผิด อย่าเพิ่งด่า ให้พูดดีด้วย เมื่อพ่อแม่เปลี่ยนตัวเองได้แล้วลูกก็จะตกใจ ทำให้อย่างน้อยเขาก็จะหยุดคิด หลังจากนั้นจึงคุย กัน และอย่าเพิ่งให้ลูกหยุดเล่นเกมส์ แต่ให้เล่นได้โดยมีข้อตกลงร่วมกัน วิธีป้องกัน ติดติดเกม คุยกับเด็ก เพื่อกำหนดกติกาการเล่นล่วงหน้าก่อนจะซื้อเกม หรืออนุญาตให้เด็กเล่นว่า เด็กสามารถเล่นเกมได้ ในวัน ไตบ้าง วันใดเล่นไม่ได้ เล่นได้ครั้ง ละไม่เกินกี่ชั่วโมง ตั้ แต่เวลาใดถึงเวลาใด ก่อนจะเล่นต้อง รับผิดชอบ ทาอะไรให้เสร็จเรียบร้อยก่อนบ้าง หากเด็ก ไม่รักษากติกา เช่น เล่นเกินเวลา ไม่ทา การบ้านให้ เสร็จก่อน ฯลฯ เด็กจะถูกทำโทษอย่างไร แนะนำให้ใช้วิธีริบเกม หรือตัดสิทธิการเล่นเป็น เวลาระยะหนึ่งหากเด็กไม่ทำตาม กติกาที่ตกลง) วางตำแหน่งคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมใน สถานที่ที่เป็นที่โล่ง มีคนเดินผ่านไปผ่านมาบ่อยๆ ไม่ควรตั้งไว้ในห้องนอนหรือห้องที่ปิดมิดชิด เพื่อที่ ผู้ปกครองจะได้ติดตามเฝ้าดูได้ เป็นการป้องกันมิให้เด็กเก็บตัว แอบเล่นคนเดียวในห้อง หรือแอบเล่น ทั้งคืน วางนาฬิกาขนาดใหญ่ไว้หน้าเครื่อง หรือในตาแหน่งที่เด็กสามารถมองเห็นได้ชัดเจน ให้คำชม แก่เด็กเมื่อเด็กส ามารถรักษาเวลาการเล่น ควบคุมตัวเองไม่ให้เล่นเลยเวลาที่กำหนดได้ เอาจริง เต็ดขาดหากเด็กไม่รักษากติกา เช่น ริบเกมโดยไม่ให้อ่าน, ตั้งรหัสคอมพิวเตอร์ ส่งเสริม จัดหากิจกรรม ที่สนุกสนานอย่างอื่น ที่สนุกพอๆหรือมากกว่าการเล่น เกม ให้เด็กทำ หรือมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันใน ครอบครัว หลีกเลี้ยงการใช้เกมเป็นเสมือนพี่เลี้ยงเด็ก เพื่อที่พ่อแม่จะได้มีเวลาส่วนตัวไปทา อย่างอื่น สอนให้เด็กรู้จักการแบ่งเวลา รู้จักใช้เวลาอย่างเหมาะสม หากพ่อแม่หรือผู้ปกครองท่านใดกำลังมี

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ปัญหาเด็กติดเกม สามารถโทรเข้ามาปรึกษาได้ที่ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ โทรศัพย์ 02-3548300 เพื่อรับคำปรึกษา

ที่มา:

<http://www.rimnam.com/%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B9%87%E0%B8%94/%E0%B8%9B%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B9%87%E0%B8%81%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1.html>

ข้อมูลเด็กติดเกมส์

นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล กล่าวถึงแบบสำรวจที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง 2 หมื่นคนทั่วประเทศ ระหว่างเดือนมี .ค.-มิ.ย.2556 ที่ผ่านมามีพบว่าในจำนวนนี้มีเด็กติดเกม 15% เล่นออนไลน์ ไลน์ เฟซบุ๊ก 15% และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชน ที่มีอยู่ในปัจจุบัน จำนวน 18 ล้านคน ทำให้ทราบว่า ขณะนี้มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2 ล้าน 7 แสนคน ซึ่งถือเป็นตัวเลขเลขที่สูงมาก

พฤติกรรมของเด็กที่ติดเกม คือ

- 1.จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม
- 2.หนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน

3. มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ ถี อว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา ซึ่งปัจจุบันเด็กที่จะเข้ามารักษามีจำนวนน้อยมาก เฉลี่ยปีละ 30-40 คนเท่านั้น

ด้านนายปรีชา กันธิยะ ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (วธ.) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเด็กติดเกมไม่ใช่ปัญหา แต่เป็นพฤติกรรมของเด็กที่ใช้เวลาว่างไม่เป็นประโยชน์ ดังนั้นต้องเริ่มจากฟังเสียงเด็กและเยาวชน ก่อน ซึ่งการจัดงาน เด็กไทยกับไอที ของ วธ .ครั้งนี้ จึงเป็นโอกาสที่ผู้ใหญ่จะได้ฟังเด็กแสดงความคิดเห็นต่างๆ ขณะที่ร้านเกมก็ไม่ใช่แหล่งปัญหา แหล่งมั่วสุม แต่ควรจะเป็นแหล่งการสืบค้นเรียนรู้ ความบันเทิง โดยชักชวนร้านเกมทั่วประเทศ มาเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาว มีการกำหนดเวลาเล่น บรรยากาศที่ดี มีความปลอดภัย เหมือนเป็นสถานศึกษาแห่งหนึ่ง เป็นตัวอย่างร้านเกมที่ดี

ขณะที่ นายสุระ เตชะทัต ที่ปรึกษารมว .กระทรวงวัฒนธรรม (วธ.) กล่าวว่า การเล่นเกมในทางที่ผิด เป็นเรื่องผิดกฎหมาย รัฐบาลมอบหมายให้ วธ . รับผิดชอบดูแลเด็กกับการใช้ไอทีร่วมกันภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชน ช่วยกันดูแล ฝึกระวัง ป้องกัน และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว ทำงานร่วมกับเครือข่ายต่างๆ ส่งเสริมกิจกรรมที่ดี ให้เด็กใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ รวมไปถึงขอความร่วมมือสื่อต่างๆ ผลิตสื่อที่ดีสร้างสรรค์แก่เยาวชน

อ้างอิง : <http://news.mthai.com/general-news/277188.html>

ถาม:

การ "ติดเกม" มีข้อเสียอย่างไร...

ตอบ:

- **ด้านสุขภาพร่างกาย** ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และส่งผลโดยตรงในการแสดงออกเป็นอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่น นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน ด้วยนอกจากนี้การเล่นเกมอาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงซึ่งจะถูกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นคอมพิวเตอร์ได้ง่าย ขึ้น และหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานานๆอาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือด ส่วนต่างๆได้ ที่พบได้บ่อย คือ ลิ้มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

- **ด้านพัฒนาการ** จะมีผลโดยตรงในเรื่องของด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทาง

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

จิตใจของเด็ก เช่น ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวล และเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะแม้แต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะ และยังหมายรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลงเนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝน และไม่สนใจในการเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

- **ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ** เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการ มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วย ตนเองและได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถในเกมนั้นๆ ขึ้นเรื่อยๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น ซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงนี้สามารถส่งผลได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาวคือ

1.ระยะสั้น คือ มาจากพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากปัจจัยในส่วนตัวบุคคลหรือจากบุคลิกภาพที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่กระตุ้นความก้าวร้าวจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด และจะเกิดขึ้นได้ง่ายมากหากได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก

2.ระยะยาว โดยการที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆไปในทางก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็น ความเคยชิน

- **ด้านการเรียน การงาน และสังคม** ซึ่งผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทนซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

ถาม:

เล่นเกมอย่างไร ให้ชีวิตสมดุล...

ตอบ:

เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2556 ที่ผ่านมาทางเราได้รับเกียรติจากทางเว็บไซต์ของคุณสายสวรรค์ ขยันยิ่ง ดังลิงค์นี้ <http://www.saisawankhayanying.com> ที่ได้มีความสนใจในโครงการ "HealthyGamer" เกมสมดุล ชีวิตสมดุล ของทางเราและได้มีการขอข้อมูลเพื่อนำไปเผยแพร่ลงในเว็บไซต์ดังกล่าว เรียบเรียงจากคุณวิรงรอง พรหมมี ทีมงานจากทางเว็บไซต์ โดยมีคุณเอชรา วสุพันธ์ รจิต นักจิตวิทยาประจำสาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราช

พยาบาล เป็นผู้ให้ข้อมูล ในส่วนของเนื้อหาข้างต้นคือปัญหาเด็กติดเกมที่สามารถส่งผลกระทบต่อถึงตัวเด็กเอง ครอบครัว รวมถึงสังคมที่เด็กอยู่ จนสามารถต่อเนื่องเป็นห่วงโซ่ต่อไปได้ ดังนั้นปัญหานี้จึงเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่สำคัญในยุคปัจจุบันต่อเยาวชนเป็น อย่างมากเลยทีเดียว ที่พวกเราทุกคนควรหันกลับมาให้ความสนใจ ใส่ใจ และร่วมกันแก้ไขปัญหารวมถึงการป้องกันปัญหานี้ไม่ให้ลุกลามมากไปกว่าเดิม ทางเราจึงขอขอบพระคุณคุณสายสวรรค์ ขยันยิ่ง ที่ให้ความสนใจและช่วยทำการเผยแพร่ข้อมูลของโครงการ "HealthyGamer" เกมสมดุล ชีวิตสมดุล ออกทางสื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะช่วยกระจายข่าวสารและข้อมูลที่ดีให้กับผู้ อื่นได้รับทราบต่อไป ขอขอบพระคุณคุณวิรารอง พรหมมี ที่ได้ทำการเรียบเรียงข้อมูลดังกล่าวเพื่อนำลงบนเว็บไซต์ และขอขอบคุณคุณอนุชธา วสุพันธ์จิต นักจิตวิทยาประจำสาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ที่เป็นผู้ให้ข้อมูลโครงการของเรา ซึ่งมีข้อมูลดังกล่าวโดยสังเขปอยู่ว่า

1. ปัญหาเด็กติดเกมนั้น สามารถส่งผลกระทบต่อ ทั้งในส่วนตัวของเด็กเอง ครอบครัว รวมไปถึงสังคมที่เด็กอยู่ ซึ่งมักจะเห็นผลกระทบต่อเนื่องกันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเกิดปัญหากับตัวเด็ก ย่อมส่งต่อให้เกิดความเครียดในครอบครัว เกิดสัมพันธภาพที่ขัดแย้งกัน นอกจากนี้การเล่นเกมนของเด็กยังอาจขยายตัวรุนแรงไปสู่ปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม เมื่อเกิดปัญหากับตัวเด็ก ย่อมส่งต่อให้เกิดความเครียดในครอบครัว เกิดสัมพันธภาพที่ขัดแย้งกัน นอกจากนี้การเล่นเกมนของเด็กยังอาจขยายตัวรุนแรงไปสู่ปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ และส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม

2. ปัญหาเด็กติดเกมส่งผลกระทบต่อตัวเด็ก แรกๆอาจเป็นเรื่องทางกาย เช่น อาการปวดกล้ามเนื้อต่างๆ ปวดหรือมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา บางรายที่มีความรุนแรง อาจเห็นได้จากข่าวหนังสือพิมพ์ ที่เล่นติดต่อกันนานๆ แล้วหัวใจวายหน้าจอคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเกิดลิมเลือดอุดตันอันเกิดจากการนั่งในท่าเดิมเป็นเวลานานๆ ส่วนด้านอารมณ์และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนอีกอย่างหนึ่งคือ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองจะลดลง เช่น เรื่องการเรียน การทำการบ้าน หรืองานบ้าน หลายรายพบว่าประสิทธิภาพในการคิดหรือสมาธิจะสั้นลง เพราะหมกมุ่นอยู่กับเรื่องของเกม อารมณ์ และพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป บางรายอาจแสดงท่าทีหงุดหงิด หรือก้าวร้าวมากขึ้น บางรายอาจต่อต้านรุนแรง เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม บางรายซึมเศร้า หรือแยกตัวเพื่อมาเล่นเกม บางรายอาจโดดเรียน หนีเรียน หลับในห้องเรียน และหลายรายก่อให้เกิดเป็นปัญหาด้านพฤติกรรม เช่น โกหก หรือลักขโมย เพื่อนำเงินที่ได้ไปเล่นเกม

3. ปัญหาในครอบครัวที่พบ คือ ความสัมพันธ์ในบ้านจะเริ่มคลอนแคลน เกิดการทะเลาะเบาะแว้ง เกิดปัญหาทางอารมณ์ ขาดการใช้เวลาร่วมกัน ห่างเหินกันมากขึ้น ส่วนปัญหาการเล่นเกมที่กระทบต่อสังคม เราอาจเห็นได้จากตามหน้าหนังสือพิมพ์ เช่น การลักขโมย การใช้หรือซื้อขายยาเสพติดในร้านเกมที่ผิดกฎหมาย การใช้ความรุนแรงที่เลียนแบบจากในเกม เป็นต้น

4. ปัญหาการติดเกม พ่อแม่มีส่วนช่วยได้โดยการฝึกวินัยให้กับลูกตั้งแต่วัยเยาว์ เช่น ฝึกให้ช่วยงานบ้าน มีกติกานในบ้านที่ชัดเจนและเอาจริงเมื่อลูกทำผิด เป็นต้น นอกจากนี้การสื่อสารเชิงบวก การให้คำชมหรือรางวัลเมื่อลูกทำดี เสริมความภาคภูมิใจในตัวเองให้กับเด็ก การมีกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

หรือการมีเวลาที่มีคุณภาพร่วมกัน เป็นส่วนช่วยให้เด็กเติบโตขึ้น โดยมีเกราะป้องกันทางใจไม่ให้หันไปหมกมุ่นอยู่ในโลกของเกมได้ค่ะ และหากผู้ปกครองจะร่วมกันตั้งกติกาในบ้านแล้ว แนะนำว่าให้เป็นการตั้งกติการ่วมกันระหว่างสมาชิกในบ้าน รวมถึงตัวเด็กๆด้วย เพราะเรายังคงต้องเคารพความคิดเห็นของพวกเขาด้วยเช่นกัน

5. ส่วนกติกาเกี่ยวกับเกมที่แนะนำ คือ ให้พ่อแม่วางคอมพิวเตอร์ไว้ที่ส่วนกลางของบ้าน ในจุดที่มีคนเดินผ่านไปมาได้ เพื่อเห็นว่าเด็กกำลังทำกิจกรรมอะไรอยู่ในคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้เวลาในการเล่นเกม ในวันธรรมดาไม่ควรเกินวันละ 1 ชั่วโมง วันหยุดไม่ควรเกินวันละ 2 ชั่วโมง ไม่อย่างนั้นโอกาสในการติดเกมจะเพิ่มขึ้นถึง 3 เท่าเลยทีเดียว ปัญหาการติดเกมที่น่ากลัวอีกอย่างคือ การที่เด็กรุ่นใหม่หลายคนติดเกมนี้ ติดอยู่กับเกมที่มีเนื้อหาของความรุนแรง ทำให้เกิดเป็นความเคยชิน และเมื่อเวลาผ่านไป เด็กเหล่านี้จะโตขึ้นกลายเป็นผู้ใหญ่ที่เคยชินกับความรุนแรง และขาดความเห็นอกเห็นใจ ในขณะที่ผู้ใหญ่เริ่มชราลง และกลายเป็นวัยที่ต้องให้เด็กในวันนี้หรือผู้ใหญ่ในอนาคตเลี้ยงดู

6. อีกประการคือการป้องกันดูแล ย่อมง่ายกว่าการซ่อมและสร้างขึ้นใหม่ เพราะฉะนั้น การที่ผู้ใหญ่มอบความรัก ความเอาใจใส่ ช่วยกันฝึกวินัยให้รู้จักแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ หากิจกรรมทำร่วมกันของสมาชิกทุกคนในครอบครัว และเสริมสร้างให้เด็กเห็นคุณค่าในตัวเอง สิ่งเหล่านี้จะเป็นเกราะป้องกันให้เด็กๆของคุณห่างไกลจากคำว่า "เด็กติดเกม"

และสามารถอ่านรายละเอียดของข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.saisawankhayanying.com/s-report/game-balance-life/>

ข้อมูลจาก <http://www.healthygamer.net/faq#n13920>

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

บทที่ 3
ผลการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการ

1. ประชุมทีมงาน สรุปผลรายงานการประชุมทีมงาน ส่งเรื่องที่จะนำเสนอ ออกแบบวิธีเล่าเรื่อง และรูปแบบการนำเสนอ ออกแบบโรงละครหุ่น ออกแบบเวที ออกแบบงานดีไซน์ต่างๆ ออกแบบตัวละคร ออกแบบเกมและกิจกรรมที่จะใช้เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้
2. รายงานและนำเสนอภาพการจัดสร้างโรงละครหุ่นตามแบบ การจัดสร้างเวที สร้างตัวละคร สร้างฉาก สร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก ทำเสื้อผ้าหุ่น ทำดนตรีประกอบ ฉาก ออกแบบระบบ แสงเสียงในการแสดง ออกแบบและทำเสื้อผ้าของทิม
3. ออกแบบแผ่นพับข้อมูลผู้บริโภค
4. ติดต่อโรงเรียนเป้าหมายทั้ง 6 ภาค 18 จังหวัด ติดต่อหน่วยงานราชการ เช่น ส.พ.ฐ., อ.บ.ต., และวางแผนการทัวร์หุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค
5. รายงานภาพการซ้อมการแสดงก่อนออกทัวร์

ตารางแผนการดำเนินงานโครงการ

เดือน	รายละเอียด
มิถุนายน 2558 กรกฎาคม 2558	<ul style="list-style-type: none">● ประชุมทีมงาน ทำความเข้าใจภาพรวมของโครงการ● ศึกษาทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง● ประสานงานโรงเรียน (80-100 โรงเรียนทั่วประเทศ ไทย● วางแผนการลงพื้นที่แสดง● วางแผนการทำโปรดักชั่น● วางแผนการประชาสัมพันธ์● สรุปแผนการลงพื้นที่แสดง
สิงหาคม 2558 กันยายน 2558	<ul style="list-style-type: none">● จัดทำบท / VTR / ดนตรี● จัดทำหุ่น / โรงละครหุ่น / อุปกรณ์ประกอบฉาก● ออกแบบ / ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

	<ul style="list-style-type: none">• ฝึกซ้อมการแสดง• เตรียมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้• เตรียมทีมงานทั้งหมด• ทวีร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ตุลาคม 2558	<ul style="list-style-type: none">• ซ้อมทวนการแสดง
พฤศจิกายน 2558	<ul style="list-style-type: none">• ทวีร์ภาคตะวันออก• ทวีร์ภาคเหนือ• ทวีร์ภาคกลาง• ทวีร์ภาคใต้• ทวีร์ภาคตะวันตก
ธันวาคม 2558	<ul style="list-style-type: none">• ทวีร์ภาคตะวันออก
มกราคม 2559 กุมภาพันธ์ 2559	<ul style="list-style-type: none">• ทำรายงานสรุปโครงการ

หลักเกณฑ์ในการเลือกโรงเรียน

1. เนื่องจากโครงการฯ เน้นประเด็นเรื่องโฆษณาชวนเชื่อ ในช่องทางอินเทอร์เน็ตเราจึงเน้นไปที่โรงเรียนในเมือง ที่คาดว่านักเรียนจะมีโอกาสใช้ช่องทางดังกล่าว ซึ่งค่อนข้างเป็นโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
2. จากกลุ่มเป้าหมายที่ทางคณะกรรมการได้จัดตั้งไว้ คือ ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทางคณะกรรมการจึงดำเนินการประสานโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาไว้ในโอกาสนี้
3. ทางคณะกรรมการเล็งเห็นว่า เป็นโอกาสที่ดี ที่เด็ก ๆ จะได้ชมศิลปะการแสดงละครหุ่นสาย และกิจกรรมที่ทางคณะกรรมการได้จัดทำขึ้น จึงขยายโอกาสนี้สำหรับโรงเรียนด้อยโอกาส เชิญเข้าร่วมโครงการฯ ในครั้งนี้

รายชื่อโรงเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ จำนวน 20 โรงเรียน

ลำดับ	รายนามโรงเรียน	สังกัด	จังหวัด
ภาคกลาง			

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

1	โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย	สศศ.	นนทบุรี
2	โรงเรียนธัญญบุรี	สพม. เขต 4	ปทุมธานี
3	โรงเรียนบ้านท่ามะปรางวิทยา		สระบุรี
ภาคตะวันออก			
4	โรงเรียนเตรียมศึกษานายายอาม	สพป. เขต 1	จันทบุรี
5	โรงเรียนมาบตาพุดพันพิทยาคาร	สพม. เขต 18	ระยอง
6	โรงเรียนบางประกงวิทยายน		ฉะเชิงเทรา
ภาคตะวันตก			
7	โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน บ้านกามาผ้าได้		ตาก
8	โรงเรียนดำนทับตะโกราษฎร์อุปถัมภ์	สพม. เขต 8	ราชบุรี
9	โรงเรียนอานันท์	สพป. เขต ปช.2	ประจวบฯ
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ			
10	โรงเรียนด่านเกวียนวิทยา	อบจ.	นครราชสีมา
11	โรงเรียนวาทีปทุม	สพม. เขต 26	มหาสารคาม
12	โรงเรียนป่าเปือยเทพอำนวย		ขอนแก่น
ภาคเหนือ			
13	โรงเรียนบ้านหนองม่วง	สพป. เขต 2	แม่ฮ่องสอน
14	โรงเรียนดาราวิทยาลัย		เชียงใหม่
15	โรงเรียนจักรคำคณาทร	สพม. เขต 35	ลำพูน
ภาคใต้			
16	โรงเรียนสวนศรีวิทยา	สพม. เขต 11	ชุมพร
17	โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์สุราษฎร์ธานี	สศศ.	สุราษฎร์ธานี
18	โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัยนครศรีธรรมราช	สพม. เขต 12	นครศรีธรรมราช
โรงเรียนเพิ่มเติม			
19	โรงเรียนเตรียมศึกษา แก่งหางแมว		จันทบุรี
20	โรงเรียนเตรียมศึกษาสอยดาว		จันทบุรี

การดำเนินกิจกรรมการแสดงละครหุ่นสายและกิจกรรมวัยมันส์เท่าทันสื่อออนไลน์

ได้จัดแสดงละครหุ่นสาย เล่าเรื่องราวความรู้ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิทธิของผู้บริโภค และรู้เท่าทัน การโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ การแสดงละครประกอบดนตรี มีความยาวประมาณ 1 ชั่วโมง 20 นาที นอกจากนั้นแล้ว หลังจากจบการแสดง ละคร ยังได้จัดกิจกรรมเล่นเกมส์ กับเด็กและเยาวชน เพื่อร่วม สนุกในการตอบคำถามจากการรับชมการแสดงด้วยดังต่อไปนี้

วิธีการดำเนินกิจกรรมวัยมันส์เท่าทันสื่อออนไลน์

- แบ่งเด็กๆ ออกเป็น 4 กลุ่มตามตัวละครหลัก ได้แก่ เบิ้ม เซอร์รี่ จี๊ด และ แก้ว
 - ขอตัวแทนขึ้นมาหาทางแก้ไขสถานการณ์ช่วยครุฑมะลิในการหาทางออกให้ตัวละครแต่ละ ตัว ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันถอตรห้สว่าเราจะช่วยตัวละครแต่ละตัวได้อย่างไรบ้าง แล้วถ้าเกิดขึ้นกับตัวเรา และคนใกล้ชิดเราจะทำอย่างไร
1. เบิ้ม ติดเกมออนไลน์
 2. เซอร์รี่ ซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์เกินความจำเป็นและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ทำให้เสียเงิน เป็นจำนวนมาก
 3. จี๊ด ติดเฟซบุ๊ก เชื่อคนในเฟซบุ๊กมาก จนโดนหลอก
 4. แก้ว โดนเพื่อนล้อเรื่องผิวขาว จนไม่เป็นตัวของตัวเอง

สรุปกิจกรรม

เชื่อมโยงให้เด็กๆ เข้าใจถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น โดยยกตัวอย่างจากตัวละครให้เห็นภาพ ผลกระทบ และถ้าเราตกอยู่ในสถานการณ์แบบนี้ เราจะรับมือกับเหตุการณ์แบบนี้ได้อย่างไรบ้าง ทางออกของปัญหาและการขอความช่วยเหลือเราจะทำได้อย่างไรและชวนดูรายละเอียดในโบชัวร์

1. แพนพังก์แท้เกมออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักกลยุทธ์ทางโฆษณา
2. เพื่อให้นักเรียนเห็นว่ากลยุทธ์ทางโฆษณา สามารถเข้ามามีอิทธิพลต่อตัวเรา โดยการสร้างการจดจำให้เกิดขึ้นเพื่อหวังผลประโยชน์บางอย่าง

วิธีการ

- แบ่งนักเรียนออกเป็น 7 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

- คนนำกิจกรรมตั้งคำถามเข้าสู่การแข่งขัน “แฟนพันธ์แท้สื่อออนไลน์ ตัวอย่างเช่น เราทราบหรือไม่ว่า โฆษณาในสื่อต่างๆ ใช้วิธีการใดบ้างกระตุ้นทำให้เราจดจำสินค้าได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้บ้าง
- รอบที่ 1 ผู้นำเปิดป้ายโฆษณา ที่เน้นการใช้กลยุทธ์ตัวแทนโฆษณาให้ผู้เข้าแข่งขันดูแล้วคว่ำลง จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเขียนชื่อยี่ห้อสินค้าที่ ตัวแทนโฆษณาในภาพนั้นๆเป็นตัวแทนเวลาที่กำหนดทีละป้ายจนครบจำนวนที่กำหนด
- รอบที่ 2 ผู้นำอ่านคำขวัญโฆษณา (slogan) ให้ผู้เข้าแข่งขันฟังทีละข้อความ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเขียนชื่อยี่ห้อสินค้า เจ้าของคำขวัญนั้นๆ ในเวลาที่กำหนดจนครบจำนวนที่กำหนด
- รอบที่ 3 มีเสียงบางส่วนจากโฆษณาให้ฟังทีละเสียง จากนั้นให้ผู้เข้าแข่งขันเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบ ว่านี่คือโฆษณาอะไรจนครบจำนวน *ในแต่ละรอบก่อนการแข่งขันจะมีการบอกชื่อผู้สนับสนุนรายการด้วย
- รอบที่ 4 มี 1 คำถามให้นักเรียนเขียนคำตอบว่าตลอดการแข่งขันมีผู้สนับสนุนรายการกี่ยี่ห้ออะไรบ้าง
- จบการแข่งขันผู้นำเฉลยคำตอบพร้อมให้คะแนน กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดคือแฟนพันธ์แท้สื่อออนไลน์

สรุปกิจกรรม

ผู้นำกิจกรรมเปิดประเด็นย้อนกลับไปยังคำถามเดิมก่อนการแข่งขันเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนว่าการแข่งขัน ทำให้เห็นได้ว่าโฆษณามีวิธีการทำให้เราจดจำสินค้าได้หลายวิธี เช่น

1. การใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงเพื่อเป็นตัวแทนของสินค้า เพราะบุคคลที่มีชื่อเสียงต่อการโน้มน้าวและการจดจำสินค้าได้ง่าย
2. คำขวัญโฆษณาเป็นข้อความสั้นๆ บอกสรรพคุณ หรือลักษณะบางอย่างของสินค้าเป็นข้อความทำให้ง่ายต่อการจดจำ
3. โฆษณาแฝงเป็นการโฆษณาที่ไม่ได้มุ่งเน้นในการโฆษณาโดยตรง แต่แฝงอยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น รายการเกมโชว์ ละคร ภาพยนตร์ ข่าว youtube เป็นต้น
4. เพศ เป็นกลยุทธ์ที่นิยมใช้มากเพียงแค่นี้ให้ผู้แสดงแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น ยั่วยวนก็สามารถทำให้ผู้ชมจดจำสินค้าได้เช่นกัน
5. การส่งเสริมการขาย ลดแลกแจกแถม
6. การโฆษณาแบบเจาะจงกลุ่มเป้าหมาย
7. ใช้สื่อที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงผู้บริโภคมากที่สุด
8. บอกสรรพคุณโดยตรง
9. สร้างความรู้สึกที่ดีให้กับสินค้า เช่น การทำดีเพื่อสังคม มิตรภาพระหว่างเพื่อนจะพบมากในโฆษณาเครื่องดื่มที่มีส่วนผสมแอลกอฮอล์

กลยุทธ์เหล่านี้คือวิธีการกระตุ้นผ่านประสาทสัมผัสเพื่อให้เราจดจำสินค้าและบริการรวมถึงเกิดความต้องการเกินความพอดี (Want) ขึ้น ดังนั้นยิ่งเราจดจำสินค้าและบริการได้มากเท่าไร นั่นก็

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

หมายถึงการกลายเป็นลูกค้าได้ง่ายขึ้นนั่นเอง ซึ่งกลยุทธ์เหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ทางโฆษณาที่เราัมักพบเห็นโดยทั่วไป ซึ่งความจริงแล้วโฆษณาย่อมพัฒนาเทคนิควิธีการต่างๆให้หลากหลายมากขึ้น เพื่อแข่งขันกับตลาด และเพื่อขายสินค้าของตยให้ได้มากที่สุด

หลังจากเสร็จกิจกรรมแล้วนักเรียนจะรู้จักกลยุทธ์ทางโฆษณา และเห็นว่าโฆษณาเข้ามามีอิทธิพลต่อตัวเราด้วยการสร้างการจดจำได้อย่างไร และรวมไปถึงสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในตัวเราได้อย่างไร ตรงนี้เชื่อมโยงกลับไปสู่ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวละครทั้ง 4 เพื่อให้เห็นภาพ และสรุปสุดท้ายด้วยชาร์ตสรุปกลไกการรับรู้สื่อภายใน

รายงานสรุปผลการแสดงหุ่นสายและผลการสำรวจความเข้าใจของกลุ่มผู้ชม

จากการเดินทางไปทั่วประเทศเพื่อดำเนินกิจกรรมประชาสัมพันธ์แบบเดินสาย Road show ในแบบ Mobile puppet theater event ในโรงเรียนต่างๆ รวมจำนวน 20 แห่ง โครงการสามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้ โดยเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้และความสนุกสนานผ่านการเล่าเรื่องราวที่มีสาระประโยชน์และการร่วมเล่นเกมส์ มีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในโครงการทั้งสิ้น 5,478 คน ประกอบด้วย

นักเรียน	จำนวน	5,186 คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	173 คน
บุคคลทั่วไป	จำนวน	119 คน

ทั้งนี้ จากการ ดำเนินการวัดความรู้ความเข้าใจของผู้ชม การแสดง โดยจัดทำแบบสอบถามความรู้ก่อนและหลังการชมการแสดงละครหุ่นสายเพื่อเปรียบเทียบวัดผล สามารถสรุปผลการดำเนินโครงการ ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน รวมทั้งแนวทางการแก้ไขได้ดังต่อไปนี้

ผลการจัดกิจกรรมโครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค : วิทยมนส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนทัวร์ ใน 20 โรงเรียน 6 ภาค พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการโดยส่วนใหญ่ เมื่อชมการแสดงละครหุ่นจบแล้ว นอกเหนือจากความสนุกสนานที่ได้รับ ยังมีความรู้ความเข้าใจในประเด็นต่างๆที่สื่อสารผ่านเรื่องราวในละครหุ่น ซึ่งได้แก่ ประเด็นเรื่องสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ และ การซื้อสินค้าออนไลน์เพิ่มมากขึ้น รวมถึง การทำกิจกรรมหลังการแสดงก็ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการเข้าใจกระบวนการ การทางการตลาดที่มุ่งหมายจะสร้างแรงจูงใจเพื่อให้ผู้คนจับจ่ายใช้สอยจนเกินความจำเป็น อีกทั้งตัวแผ่นพับชุดข้อมูลความรู้ก็เสริมในแง่ของการสำรวจตนเองว่าเป็นบุคคลที่ติดการเข้าสังคมออนไลน์มากเกินไปหรือไม่ เป็นผู้ติดเกมส์ออนไลน์หรือไม่ รวมถึงการให้ข้อมูลการติดต่อ ไปยังแหล่ง หรือ หน่วยงานที่ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถแจ้งความผิดปกติใดใดที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้

แนวทางที่เหมาะสมเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันโลกออนไลน์

ผลจากการลงพื้นที่เพื่อจัดแสดงละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งออนไลน์” และการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้หลังการแสดงนั้น สามารถสรุปแนวทางที่เหมาะสมในการสื่อสารเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้ดังนี้

คณะทำงาน ต้องมีความรู้ ความเข้าใจทั้งในเชิงทฤษฎี และ ในเชิงประสบการณ์ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่ใกล้ชิดกับผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ต้องสามารถหยิบยกเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องเรื่องนี้มาอธิบาย ในเชิงเหตุและผลได้ สามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมโครงการเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ในแบบของผู้เข้าร่วมโครงการ รวมถึงต้องเข้าใจ และ เห็นภาพรวมของประเด็นเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร เพื่อเตรียมพร้อมตอบคำถาม ข้อสงสัยต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในระหว่างทำกิจกรรม

สื่อ ควรมีรูปแบบที่เห็นเป็นรูปธรรม สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ เนื่องจากการทำเช่นนี้จะสามารถดึงความสนใจของผู้เข้าร่วมโครงการได้ดีกว่า และ ก่อให้เกิดการตระหนักรู้ว่า เป็นเรื่องที่คุณเข้าร่วมโครงการควรมีความรู้ ความเข้าใจ ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเอง เพื่อเป็นการปกป้องตนเอง

เนื้อหาความรู้ เนื้อหาความรู้ควรผสมผสานทั้งทางวิชาการและมองให้สอดคล้องกับประสบการณ์ หรือ ต่อยอดจากประสบการณ์ ของผู้เข้าร่วมโครงการ ไม่ตัดสินโดยทันที หากแต่ควรชี้ให้เห็นทั้งสองด้านของโลกออนไลน์ เนื่องจากเครื่องมือออนไลน์ได้โตแล้วแต่เป็นเพียงเครื่องมือ เครื่องมือหนึ่งเท่านั้น แต่ประเด็นสำคัญ หรือ หัวใจหลัก คือ ผู้ที่ใช้เครื่องมือ ซึ่งก็คือ ผู้เข้าร่วมโครงการนั่นเอง ดังนั้น การให้ความรู้เพื่อติดเป็นอาวุธในการปกป้องตนเอง หรือ การสร้างการเป็นผู้ใช้ที่มีคุณภาพ จึงสำคัญการให้ความรู้ในเชิงเทคนิควิธีการเข้าถึงโลกออนไลน์

รูปแบบของการให้ความรู้ เนื่องจากในวัยประถมปลาย ถึง มัธยมต้น ยังเป็นวัยที่สนุกสนานกับจินตนาการ และ บวกผสมกับความเป็นจริง ยังสนุก และ มีความรู้สึกร่วมกับละครในการดูเหมือนเป็นเพื่อนกัน ดังนั้น การใช้หุ่นสายขนาดใหญ่ และ การสร้างเรื่องราวที่สอดคล้องกับช่วงวัย และ ประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการ เหมือนว่าตัวละครเหล่านั้น คือ เพื่อนคนหนึ่งของผู้เข้าร่วมโครงการ ก็เป็นส่วนสำคัญที่จะดึงให้เขาสนใจ และ ใส่ใจในประเด็นที่เราต้องการสื่อสาร และในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่มีคำถาม ดังนั้น การกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด และ การตั้งคำถามต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว โดยเฉพาะในประเด็นการการตลาด หรือ การขายสินค้าออนไลน์ จึง เป็นส่วนที่สำคัญ หากผู้เข้าร่วมโครงการมีทักษะในการตั้งคำถามแล้ว จะช่วยลดโอกาสที่จะถูกล่อลวงลง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ค่อนข้างมีความเหมาะสมและลงตัวอยู่ เนื่องจากวัยประถมปลาย ถึง มัธยมต้นนั้น ทั้งการแสดง และ กิจกรรมยังสามารถทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการในวัยนี้มีสมาธิ และจดจ่ออยู่กับกิจกรรมได้ แต่สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการที่อายุต่ำกว่ากลุ่มเป้าหมาย แม้ว่าจะมีสมาธิอยู่กับการแสดงได้ หากแต่จะไม่สามารถเข้าร่วมในกระบวนการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ได้

เนื้อหาของสื่อที่นำเสนอ ผ่านบทละคร และ การแสดงหุ่นสาย โดยมีสื่อผสมอื่นๆ เข้าร่วมด้วย เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการนอกเหนือจะเห็นประเด็นที่ต้องการนำเสนอแล้ว ยังได้รับความสนุกสนานจากการแสดง ตัวละคร และ เรื่องราวเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นด้วย

ประเด็นที่นำเสนอ การเข้าถึงโลกออนไลน์ การใช้เฟสบุ๊ค การเล่นเกมออนไลน์ การซื้อขายสินค้าออนไลน์ ไม่ใช่เรื่องผิด สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงเครื่องมือ สิ่งที่สำคัญคือ การใช้เครื่องมือเหล่านี้

ต่างหากว่าจะใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์สูงสุด และ ควรต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องใดที่จะ ทำให้ไม่เป็นเหยื่อของผู้ที่ใช้เครื่องมือเหล่านี้ในทางที่หาผลประโยชน์

กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายที่ทางโครงการควรเข้าไปให้ความรู้ คือ กลุ่มประถมศึกษาตอนปลาย ถึง มัธยมต้น เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความไวต่อการเข้าถึงโลกออนไลน์ การเล่นเกม การซื้อของในเกม การใช้เฟสบุ๊คเพื่อหาเพื่อน หากแต่เป็นกลุ่มที่ยังอาจมีความรู้ ความเข้าใจ ถึงความเสี่ยง และการตกเป็นเหยื่อของระบบการตลาดออนไลน์ หรือ การใช้เฟสบุ๊คเพื่อกลั่นแกล้งกันในระดับที่น้อย

บุคคลที่ควรมีบทบาท ผู้ที่ควรได้รับเชิญเข้าร่วมโครงการดังกล่าว นอกเหนือจากผู้เข้าร่วมโครงการในกลุ่มเป้าหมายแล้ว ยังสามารถขยายผลไปสู่ครู อาจารย์ และ ผู้ปกครองด้วย เพื่อให้มีความรู้เท่าทัน และสามารถสื่อสาร และ อธิบายได้ เนื่องจาก การห้ามเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียง ชำร่วย อาจเป็นการกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมายมีความต้องการที่จะกระทำมากขึ้น

การประเมินผลการจัดกิจกรรมให้ความรู้ ในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ถือได้ว่าค่อนข้างประสบความสำเร็จ ผู้เข้าร่วมโครงการสนุกสนานกับละครหุ่นสาย จดจำตัวละคร และ เหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ ซึ่งสิ่งนี้เป็นจุดหนึ่งที่ทำให้เด็กมีตัวอย่างในการนำกลับไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นตัวอย่างของการแก้ปัญหา หรือ ทางออก รวมถึง เป็นตัวอย่างที่ไม่ควรนำไปปฏิบัติด้วย

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ไข

ปัญหาด้านโสตทัศนูปกรณ์ ความไม่พร้อมของสถานที่ เนื่องจากคณะทำงาน ประสานงาน และเตรียมความพร้อมค่อนข้างดี จึงไม่ค่อยมีปัญหาในเรื่องนี้ หากแต่บางโรงเรียน เป็นโรงเรียนที่อยู่ในแถบห่างไกล ไม่มีความพร้อมในด้านโสตทัศนูปกรณ์เลย แต่ เนื่องจากหัวใจหลักของการสื่อสารในโครงการนี้ อยู่ที่ละครหุ่นสาย จึงยังสามารถสื่อสารได้ในระดับที่เกิดความรู้ความเข้าใจได้

ปัญหาด้านตัวกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการ บางโรงเรียนเห็นว่าเป็นการแสดงหุ่นสาย เป็นการแสดงที่น่าจะเหมาะกับเด็ก จึงขอให้เด็กระดับอนุบาลมาชมด้วย ซึ่งค่อนข้างจะเด็กไปสำหรับเนื้อหา แต่ เด็กๆก็ยังสามารถเข้าใจเรื่องราว ที่เป็นตัวเรื่อง และ ตอบคำถามได้จากสถานการณ์ในเรื่องได้

รายละเอียดผลการดำเนินกิจกรรมในแต่ละโรงเรียนดังต่อไปนี้

ภาคกลาง

1. โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย

จังหวัดจันทบุรี

จัดกิจกรรมวันที่ 17 กันยายน 2558 เวลา 13.30 – 15.30 น.

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 1	จำนวน	320	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	1	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	1	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 322 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม
- จากการทำกิจกรรมหลังการแสดง ผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจในระดับหนึ่งถึงวิธีการการตลาดที่สร้างแรงจูงใจให้กับสินค้า

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากผู้เข้าร่วมโครงการบางส่วน ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ ไม่มี facebook ส่งผลให้การเชื่อมโยงประสบการณ์จากละครเข้าสู่ตัวเอง เป็นไปได้ไม่เต็มที่

แนวทางแก้ไข

- เลือกกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับเนื้อหาของละครหุ่นมากกว่านี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในระดับที่ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำไปปรับใช้กับตนเองได้อย่างเต็มที่

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค:วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	45	35	20
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	20	35	45
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	35	40	25
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	35	40	25
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	20	40	40
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	20	25	55

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	30	50	20
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	50	30	20
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	40	45	15
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	30	40	30
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	45	35	20
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	45	45	10
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	55	15	30

2. โรงเรียนธัญบุรี

จังหวัดปทุมธานี

จัดกิจกรรมวันที่ 18 พฤศจิกายน เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1	จำนวน	350	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	2	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 352 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม ทักษะที่ดีที่มีต่อเรื่องความขาวของผู้หญิง
- จากการทำกิจกรรมหลังการแสดง ผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจเรื่อง การสร้างแรงจูงใจทางการตลาดมากขึ้น

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค:วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อขายสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	70	25	5
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	25	35	40
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	25	35	40
.4	เห็นด้วยกับคำนิยาม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	15	50	35
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	50	30	25
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	15	30	55

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อขายสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	70	15	15
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	55	35	10
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	40	30	30
.4	เห็นด้วยกับคำนิยาม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ “ผู้หญิงต้องขาว” และ สื่อออนไลน์	30	40	30
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	30	45	25
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ “เดอะแก๊งออนไลน์” ในชีวิตประจำวันได้	60	25	15
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	50	35	15

3. โรงเรียนบ้านท่ามะปรางวิทยา

4. โรงเรียนวัดท่ามะปราง

5. โรงเรียนวัดโป่งมงคล

จังหวัดสระบุรี

จัดกิจกรรมวันที่ .น 15.30 – 13.00 เวลา 2558 พฤศจิกายน 5

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดท่ามะปราง	จำนวน	27	คน
นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 เรียนวัดโป่งมงคล	จำนวน	40	คน
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านท่ามะปราง	จำนวน	256	คน
ครู - อาจารย์	จำนวน	29	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	18	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 370 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการล่อลวง และหลอกหลวงจากสื่อออนไลน์มากขึ้นมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” และร่วมกิจกรรมกรรมกระบวนการให้ความรู้หลังการแสดง ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำสิ่งที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้
- ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถส่งต่อข้อมูลการล่อลวงไปทางหน่วยงานที่รับผิดชอบได้

ปัญหาและอุปสรรค

- โรงเรียนที่เป็นเป้าหมาย มีจำนวนนักเรียนน้อยกว่าเกณฑ์คนที่ตั้งเป้าหมายไว้

แนวทางแก้ไข

- ประสานงานโรงเรียนในบริเวณใกล้เคียงให้มาร่วมกิจกรรมร่วมกัน

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค: วัฒนีสทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	10	15	75
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	12	20	68
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	3	14	83
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	12	12	76
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	10	28	62
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคึกก็รัน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	3	16	81

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	45	43	12
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	37	52	11
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	42	45	13
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ “ผู้หญิงต้องขาว” และ สื่อออนไลน์	9	56	35
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	39	39	22
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ “เดอะแก๊งออนไลน์” ในชีวิตประจำวันได้	67	17	16
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	52	35	13

ภาคตะวันออก

6. โรงเรียนเตรียมศึกษานายายอาม

จังหวัดจันทบุรี

จัดกิจกรรมวันที่ 17 ธันวาคม เวลา 9.00 – 11.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษา ปีที่ 2 ถึง มัธยมศึกษา ปีที่ 2	จำนวน	290	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	21	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	2	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 313 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากผู้เข้าร่วมโครงการบางส่วน ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ ไม่มี facebook ส่งผลให้การเชื่อมโยงประสบการณ์จากละครเข้าสู่ตัวเอง เป็นไปได้ไม่เต็มที่

แนวทางแก้ไข

- เลือกกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับเนื้อหาของละครหุ่นมากกว่านี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในระดับที่ผู้เข้า ร่วมโครงการสามารถนำไปปรับใช้กับตนเองได้อย่างเต็มที่

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	45	45	10
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	5	25	70
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	20	256	55
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	5	50	45
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	25	25	50
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	25	15	60

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	35	35	30
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	70	15	15
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	50	20	30
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	10	50	40
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	10	50	45
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	50	35	15
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	60	30	10

7. โรงเรียนมาบตาพุดพันพิทยาคาร

จังหวัดระยอง

จัดกิจกรรมวันที่ 18 ธันวาคม 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1	จำนวน	312	คน
ครู - อาจารย์	จำนวน	3	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	13	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 328 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถ นำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในการท่องโลกออนไลน์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเองได้
- จากการทำกิจกรรมหลังการแสดง ผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจในระดับหนึ่งถึงวิธีการตลาดที่สร้างแรงจูงใจให้กับสินค้า
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถจดจำช่องทางและหน่วยงานที่รับร้องเรียนเรื่องการล่อวงหรือหลอกหลวงในโลกออนไลน์ได้

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	40	45	15
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	15	25	60
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	15	25	60
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	20	35	45
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	20	30	60
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน (ไอเท็ม) เป็นประจำ	10	15	75

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	60	30	10
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	70	20	10
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	30	35	35
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	15	30	55
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	35	55	10
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	65	25	10
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	60	30	10

8. โรงเรียนบางประกง (บวรวิทยายน)

จังหวัดฉะเชิงเทรา

จัดกิจกรรมวันที่ 14 ธันวาคม 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-2	จำนวน	300	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	7	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	34	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 341 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์อย่างไรให้ปลอดภัยมากขึ้น
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการโดยรวมมีทัศนคติต่อความขาวของผู้หญิงเปลี่ยนไป
- จากการทำกิจกรรมหลังการแสดง ผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจในระดับหนึ่งถึงวิธีการตลาดที่สร้างแรงจูงใจให้กับสินค้า
- ผู้เข้าร่วมโครงการโดยรวมสามารถจดจำช่องทางการแจ้งเหตุจากการถูกล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากโลกออนไลน์ได้

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	55	25	20
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	10	20	70
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	20	25	55
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	20	40	40
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	20	25	55
.6	ชื่อของ เป็นประจำ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน (ไอเท็ม)	15	10	75

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	45	25	30
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	35	60	5
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	50	15	35
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	5	55	40
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	35	40	25
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	65	30	5
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	65	25	10

ภาคตะวันตก

9. โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านกามาผาใต้

จังหวัดตาก

จัดกิจกรรมวันที่ 14 พฤศจิกายน เวลา 12.00 – 14.00 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล ถึง ประถมศึกษา ปีที่ 6	จำนวน	67	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	1	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 68 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น จากเดิมที่บางคนไม่มีความรู้เลย

ปัญหาและอุปสรรค

- จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการน้อยกว่าจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการที่ตั้งไว้ เนื่องจากเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก และอยู่ในพื้นที่ห่างไกล
- ผู้เข้าร่วมโครงการส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์ร่วม จึงทำให้ไม่เห็นผลกระทบของสื่อออนไลน์มากนัก หากแต่ได้รับความสนุกสนานและได้รับความรู้

แนวทางแก้ไข

- หากมีงบประมาณเพิ่มเติมในส่วนของการรับส่งนักเรียนในบริเวณใกล้เคียงได้ ก็จะสามารถเพิ่มจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการได้

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	-	50	50
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	-	-	100
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	10	15	75
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	5	20	75
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	5	20	75
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคึกกิ้ง เป็นประจำ (ไอเท็ม)	5	-	95

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	45	30	25
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	60	20	20
.3	มีความรู้ ความเข้าใจประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	55	25	20
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	25	25	50
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	30	20	50
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	55	25	20
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	45	45	10

10. โรงเรียนด้านทักษะโภชนาการอุปถัมภ์

จังหวัดราชบุรี

จัดกิจกรรมวันที่ 19 พฤศจิกายน 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1-3

จำนวน 326 คน

ครู – อาจารย์

จำนวน 3 คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 329 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ และการล่อลวง และ หลอกลวงทางสื่อออนไลน์มากขึ้น
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์และนำข้อมูล ความรู้ที่ได้รับกลับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
- ผู้เข้าร่วมโครงการมีวิจาร์ณญาณในการเลือกรับ หรือ ไม่รับข้อมูลจากสื่อออนไลน์มากขึ้น

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	80	15	5
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	25	35	40
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	35	30	35
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	10	55	35
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	20	50	30
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	20	20	60

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	65	20	15
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	65	30	5
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	45	35	20
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	20	50	30
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	55	25	10
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	65	25	10
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	45	50	5

11. โรงเรียนอานันท์

จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

จัดกิจกรรมวันที่ 27 พฤศจิกายน 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษา ปีที่ 3 ถึง มัธยมศึกษา 3	จำนวน	290	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	21	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	2	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 313 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

แบบสอบถามโครงการทุนสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	60	20	20
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	20	25	55
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	15	30	55
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	15	10	75
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	20	30	50
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	30	5	65

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	25	25	40
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	30	55	15
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	30	30	40
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ “ผู้หญิงต้องขาว” และ สื่อออนไลน์	20	40	40
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	25	55	20
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ “เดอะแก๊งออนไลน์” ในชีวิตประจำวันได้	70	30	10
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	40	45	15

โรงเรียนด้านเกียนวิทยา

จังหวัดนครราชสีมา

จัดกิจกรรมวันที่ 4 พฤศจิกายน 2558 เวลา 09.00 – 11.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

จำนวน 381 คน

ครู – อาจารย์

จำนวน 29 คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 410 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์อย่างมาก
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม การลดการซื้อสติ๊กเกอร์ หรือ ไอเท็มพิเศษในเกมลง
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ ความเข้าใจในประเด็นของการสื่อสารในโลกออนไลน์ และ สื่อของออนไลน์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถจดจำหน่วยงานที่รับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับกฎหมายออนไลน์ได้

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	28	45	27
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	12	30	58
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	6	22	72
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	11	29	60
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	4	41	55
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคึกกิ้ง เป็นประจำ (ไอเท็ม)	2	13	85

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	80	15	5
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	72	18	10
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	69	22	9
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	30	30	40
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	51	19	30
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	73	15	12
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	60	35	5

12. โรงเรียนวาปีปทุม

จังหวัดมหาสารคาม

จัดกิจกรรมวันที่ 4 กันยายน 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3	จำนวน	284	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	24	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 308 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์อย่างมาก
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม การลดการซื้อสติ๊กเกอร์ หรือ ไอเท็มพิเศษในเกมลง
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ ความเข้าใจในประเด็นของการสื่อสารในโลกออนไลน์ และ สื่อของออนไลน์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถจดจำหน่วยงานที่รับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับกฎหมายออนไลน์ได้

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	28	28	44
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	8	35	58
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	6	20	74
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	7	35	58
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	11	29	60
.6	ซื้อของ ในเกมออนไลน์ เช่น (ไอเท็ม)ซื้อเพชรในคูกี้กรีนเป็นประจำ	3	20	77

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	73	14	13
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	60	28	12
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	65	20	15
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	36	33	31
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	52	31	12
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	87	10	3
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	69	28	3

13. โรงเรียนป่าเปือยเทพอำนวย

14. โรงเรียนบ้านโคกกลางนาล้อม

จังหวัดขอนแก่น

จัดกิจกรรมวันที่ 3 กันยายน 2558 เวลา 09.30 – 12.00 น. เวลา 2558 กันยายน 3

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล ถึง ประถมศึกษา ปีที่ 1

โรงเรียนป่าเปือยเทพอำนวย	จำนวน	40	คน
--------------------------	-------	----	----

นักเรียนระดับอนุบาล ถึง ประถมศึกษา ปีที่ 2

โรงเรียนบ้านโคกกลางนาล้อม	จำนวน	40	คน
---------------------------	-------	----	----

ครู – อาจารย์	จำนวน	10	คน
---------------	-------	----	----

ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	14	คน
---------------------------------	-------	----	----

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 104 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมโครงการเข้าใจ และ เห็นถึงข้อควรระวัง ในการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากผู้เข้าร่วมโครงการบางส่วน ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ ไม่มี facebook แม้ว่าจะสนุกและเข้าใจเนื้อหาจากละครหุ่น แต่อาจจะส่งผลในการเชื่อมโยงประสบการณ์จากละครเข้าสู่ตัวเองเป็นไปไม่ได้ไม่เต็มที่นัก

แนวทางแก้ไข

- เลือกกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับเนื้อหาของละครหุ่นมากกว่านี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในระดับที่ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำไปปรับใช้กับตนเองได้อย่างเต็มที่

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค : วัฒนีสทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อขายสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	11	9	80
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	-	2	98
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	6	15	79
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	2	10	88
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	-	3	97
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	-	3	97

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อขายสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	17	13	60
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	9	58	32
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	17	13	70
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	3	27	70
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	27	13	60
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	61	17	22
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อขายสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	26	48	26

ภาคเหนือ

15. โรงเรียนบ้านหนองม่วง

จังหวัดแม่ฮ่องสอน

จัดกิจกรรมวันที่ 30 พฤศจิกายน 2558 เวลา 12.00 – 14.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล 6 ถึง ประถมศึกษา ปีที่ 1	จำนวน	52	คน
คณะครูอาจารย์	จำนวน	8	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	2	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 62 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการล่อลวง และ หลอกลวง และ ภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์มากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากผู้เข้าร่วมโครงการบางส่วน ไม่เคยเล่น เกมออนไลน์ ไม่มี facebook แม้ว่าจะสนุกและเข้าใจเนื้อหาจากละครหุ่น แต่อาจจะส่งผลในการเชื่อมโยงประสบการณ์จากละครเข้าสู่ตัวเองเป็นไปไม่ได้ไม่เต็มที่นัก

แนวทางแก้ไข

- เลือกกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับเนื้อหาของละครหุ่นมากกว่านี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในระดับที่ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำไปปรับใช้กับตนเองได้อย่างเต็มที่

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	0	7	93
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	0	7	93
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	1	5	94
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	1	5	94
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	1	4	95
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน (ไอเท็ม)เป็นประจำ	0	1	99

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	10	5	85
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	85	12	3
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	65	20	15
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	32	47	21
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	90	8	2
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	95	4	1
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	85	5	10

16. โรงเรียนดาราวิทยาลัย

จังหวัดเชียงใหม่

จัดกิจกรรมวันที่ 10 พฤศจิกายน 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - มัธยมศึกษาปีที่ 1-3	จำนวน	350	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	1	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 351 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- จากการรับชมละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกมลง การลดมายาคติเรื่องความขาวของผู้หญิงลง
- จากการทำกิจกรรมหลังการแสดง ผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจในระดับหนึ่งถึงวิธีการตลาดที่สร้างแรงจูงใจให้กับสินค้า
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ ความ เข้าใจในเรื่องของการใช้สื่อออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมถึง ผลกระทบของการติดเกมไปใช้ในชีวิตประจำวัน

แบบสอบถามโครงการทุนสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	28	42	30
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	12	28	60
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	6	15	76
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	4	41	55
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	7	3	90
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	2	13	85

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	75	20	5
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	70	18	12
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	67	24	9
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	23	27	50
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	27	13	60
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	73	17	10
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	60	35	5

17. โรงเรียนจักรคำคณาทร

จังหวัดลำพูน

จัดกิจกรรมวันที่ 9 พฤศจิกายน 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3	จำนวน	300	คน
แกนนำนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	จำนวน	10	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	5	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 315 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถจดจำหน่วยงานที่รับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับการล่อลวง หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์ได้

แบบสอบถามโครงการทุนสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	28	45	27
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	8	35	58
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	6	22	72
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม และ จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	11	29	60
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	2	13	85
.6	ชื่อของ (ไอเท็ม)ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ	3	20	77

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	73	14	13
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	72	18	10
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	65	20	15
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	30	35	35
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	52	31	12
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	73	15	12
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	69	28	3

ภาคใต้

18. โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย

จังหวัดนครศรีธรรมราช

จัดกิจกรรมวันที่ 23 พฤศจิกายน 2558 เวลา 13.00 – 15.30 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 -3

จำนวน 431 คน

ครู - อาจารย์

จำนวน 3 คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 434 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมโครงการตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจากสังคมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์
- ผู้เข้าร่วมโครงการตระหนักในวิธีที่การตลาดใช้เพื่อจูงใจผู้ซื้อสินค้า ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีวิจารณญาณในการเลือกซื้อสินค้ามากขึ้น

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	25	65	10
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	15	40	45
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	10	30	60
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	15	20	65
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	10	25	65
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคึกกิ้ง เป็นประจำ (ไอเท็ม)	90	5	5

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	75	20	5
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	50	35	15
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	70	25	5
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	20	15	65
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	45	45	10
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	65	25	10
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	45	45	10

19. โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์สุราษฎร์ธานี

จังหวัดสุราษฎร์ธานี

จัดกิจกรรมวันที่ 25 พฤศจิกายน 2558 เวลา 08.30 – 11.00 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ - 4มัธยมศึกษาปีที่ 1	จำนวน	310	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	16	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	1	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 327 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมโครงการเข้าใจถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ในทางต่างๆ
- ผู้เข้าร่วมโครงการเห็นความสำคัญของการแบ่งเวลาในการเล่นสื่อออนไลน์ต่างๆอย่างเหมาะสม
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการชมละครหุ่นไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้

แบบสอบถามโครงการทุนสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	65	30	5
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	25	40	35
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	20	35	45
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	25	45	30
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	30	30	40
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	25	40	35

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	60	30	10
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	45	45	10
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	35	55	10
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	45	35	20
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	55	25	20
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	50	30	20
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	50	35	15

20. โรงเรียนสวนศรีวิทยา

จังหวัดชุมพร

จัดกิจกรรมวันที่ 26 พฤศจิกายน 2558 เวลา 08.30 – 11.00 น.

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2	จำนวน	420	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	10	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	1	คน

รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 431 คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมโครงการตระหนักถึงภัยต่างๆที่แฝงมาในโลกออนไลน์
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้รับจากละครหุ่นมาปรับใช้ในเข้าถึงโลกออนไลน์ของตนเองได้
- ผู้เข้าร่วมโครงการเห็นความสำคัญของมีความรู้เท่าทันการตลาดทั้งในโลกออนไลน์ และ ออฟไลน์

แบบสอบถามโครงการทุนสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ประมวลสรุป แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินเป็นจำนวนร้อยละ

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	30	45	25
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก	30	40	30
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	30	40	30
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	20	40	40
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ	35	25	40
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)	10	20	70

ประมวลสรุป แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น	70	25	5
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น	45	50	5
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์	35	55	10
.4	เห็นด้วยกับค่านิยม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์	30	35	35
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา	40	45	15
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้	65	20	15
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้	65	30	5

รายงานผลการเผยแพร่สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์โครงการ และสื่อออนไลน์

ได้จัดทำสื่อสังคมออนไลน์ Facebook Fanpage เพื่อประชาสัมพันธ์การดำเนินกิจกรรมการแสดง ในโรงเรียนต่างๆ พร้อมทั้งได้จัดทำวีดิทัศน์ ละครเผยแพร่บนช่องทาง Youtube ด้วย นอกจากนี้ ยังได้จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ อาทิ โปสเตอร์ และ แผ่นพับ ข้อมูลให้ความรู้แก่ผู้บริโภค รวมทั้งได้ประสานงานกับสำนักงาน กสทช. เพื่อขอหนังสือและเอกสารที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคเพื่อนำไปแจกจ่ายแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการด้วย

○ สื่อออนไลน์

- Facebook fan page

<https://web.facebook.com/โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค>
จำนวนไลค์เพจ 241 ไลค์

○ สื่อสิ่งพิมพ์

- โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการ ขนาด 12 x 18 นิ้ว จำนวน 50 แผ่น
- แผ่นพับโครงการ จำนวน 3,000 ใบ
- หนังสือ หรือ เอกสารจาก กสทช.
 - สิทธิผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม (หนังสือ)
 - รู้เท่าทันการหลอกลวง (แผ่นพับ)
 - ใช้มือถือริมโขง ระวัง! ถูกคิดค่าโทรข้ามประเทศ (แผ่นพับ)
 - กสทช. กีบบทบาทด้านการคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคมของประเทศไทย
 - มือถือในมือเด็ก ฉบับการ์ตูน (หนังสือ)
 - ทวีติจิตอล รู้ไว้ใช้เป็น (หนังสือ)
- การจัดทำฉากหลังโครงการ (backdrop) จำนวน 1 ชิ้น
- จัดทำป้ายธงญี่ปุ่นชื่องาน จำนวน 1 ชิ้น
- จัดทำไวนิลตั้งพื้น ชุดความรู้ วิทยมนัสทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์ จำนวน 3 ชิ้น
- จัดทำไวนิล สำหรับถือถ่ายภาพหมู่ จำนวน 1 ชิ้น

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

รายการของที่ระลึก

- | | | |
|---|-----------|------|
| 1. ปากกาพิมพ์ชื่อโครงการ | จำนวน 300 | ด้าม |
| 2. สมุดฉีก ปกพิมพ์ชื่อโครงการ | จำนวน 300 | ชิ้น |
| 3. เสื้อยืดคอกกลมพิมพ์ลายชื่อโครงการสีขาว และ สีน้ำเงิน | จำนวน 242 | ตัว |
| 4. กระบอกน้ำพิมพ์ชื่อโครงการ | จำนวน 150 | อัน |
| 5. กระเป๋าผ้าพิมพ์ชื่อโครงการ | จำนวน 150 | ใบ |

ข้อมูลแผ่นพับ โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค (เพิ่มเติมภาพแผ่นพับของจริงที่จัดทำขึ้น หรือ แสดงภาพแผ่นพับของจริงที่จัดทำขึ้น โดยไม่ต้องใส่ข้อความส่วนข้างล่างนี้ก็ได้)





วัยมันส์ทันออนไลน์

จัดทำโดย

โครงการทุนสายไทยใส่ใจผู้บริโภค

มูลนิธิพัฒนาการศึกษาเด็ก

สนับสนุนโครงการโดย

กองทุนวิจันและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม

ทำไมวัยมันส์ต้องเท่าทันสื่อออนไลน์

ปัจจุบัน คนทุกเพศ ทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่สามารถเข้าสู่โลกออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย เพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัสหน้าจอมือถือ หรือ แท็บเล็ต ก็สามารถโพสต์ข้อความบนเฟสบุ๊ก หรือ สื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ หาข้อมูลที่ต้องการรู้ ดูวิดีโอผ่านเว็บไซต์ ดูโทรทัศน์ เล่นเกมออนไลน์ หรือ แม้แต่การเลือกซื้อสินค้าจากร้านค้าต่างๆ ที่เปิดขายอย่างอิสระ โดยไม่จำเป็นจะต้องพึ่งพาการออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์อีกต่อไปแล้ว

การเข้าถึงที่ง่ายดายเช่นนี้ ควรมาพร้อมกับ ทักษะ ความเข้าใจและวิจารณญาณในการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ในโลกสังคมออนไลน์ เพื่อไม่ให้ตนเองตกเป็นเหยื่อของผู้ที่ใช้สื่อออนไลน์เพื่อหาผลประโยชน์

ซื้อสินค้าออนไลน์อย่างไรให้ปลอดภัย

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

1. หากเจอสินค้าที่ราคาถูกกว่าราคาท้องตลาดมากๆ จนผิดสังเกต ให้ตรวจสอบกับผู้ซื้อให้มั่นใจเสียก่อน อย่าเห็นแก่ของราคาถูกและรีบโอนเงินไปให้ก่อน
2. หลีกเลี่ยงการจ่ายเงินจำนวนมากๆ ให้กับคนที่เราไม่เคยซื้อของด้วยมาก่อน
3. ในกรณีที่ได้พบหน้ากันจริงให้ขอเอกสารยืนยันการซื้อ หรือติดต่อ เช่น สำเนาบัตรประชาชน หรือเอกสารยืนยันการซื้อสินค้า หรืออย่างน้อยขอถ่ายภาพของผู้ขายไว้
4. ทดลองสั่งซื้อของจำนวนน้อยๆ ก่อน เพื่อสร้างความมั่นใจว่าผู้ค้าคนนั้น ส่งของจริง
5. อย่าไว้ใจ Social Network ของผู้ขาย พยายามขอบัญชีผู้ใช้งานจริงที่ใช้ในการติดต่อ
6. ควรค้นหาตรวจสอบชื่อ นามสกุลใน Google เสียก่อนก่อนว่ามีประวัติอย่างไรมาบ้าง
7. ตรวจสอบชื่อเว็บไซต์ ว่าชื่อเว็บนี้ตั้งมานานแล้วหรือไม่ ตรวจสอบได้ที่ <http://dawhois.com> สำหรับ .com และสำหรับชื่อเว็บที่ลงท้ายด้วย .th ตรวจสอบได้ที่ <http://thnic.co.th/whois> หากเว็บที่เปิดมานานแล้วเกิน 6 เดือนขึ้นไป ก็จะมีความน่าเชื่อถือ
8. หากเว็บไซต์นั้นๆ มีการจดทะเบียนกับกรมพัฒนาธุรกิจ กระทรวงพาณิชย์ก็น่าเชื่อถือมากขึ้น โดยและตรวจสอบได้ที่ <http://www.dbd.go.th/edirectory>

ติดเกมออนไลน์ไหม ติดเฟสบุ๊คหรือเปล่า?

“ใช่” “ไม่ใช่” ลองทำดู!

.....เล่นเกมออนไลน์ เล่นเฟสบุ๊ค จนนอนดึก ตื่นสาย ไปโรงเรียนสาย แล้วก็แอบหลับในห้องเรียนด้วย

.....เล่นเกมออนไลน์ เล่นเฟสบุ๊ค เกินวันละ 1 ชั่วโมง

.....ระหว่างวันก็เฝ้าแต่คิดว่า วันนี้จะเอาชนะเพื่อนในเกมอย่างไร จะแข่งไปเป็นที่ 1 ได้อย่างไร จะซื้ออะไรในเกมเพิ่มดี หรือมีคนมากดไลค์รูปเราหรือยัง วันนี้จะโพสอะไรในเฟสบุ๊คดี

.....แอบเล่นเกม แอบเล่นเฟสบุ๊ค แอบคุยกับเพื่อนในโลกออนไลน์ระหว่างเรียน

.....ถ้าลืมโทรศัพท์มือถือ หรือ แท็บเล็ตไว้ที่บ้านจะรู้สึกหงุดหงิด ไม่สบายใจ ไม่อยากทำอะไร คิดแต่ว่าอยากกลับไปเอามือถือมา

ถ้าตอบ “ใช่” มากเกินกว่า 3 ข้อ แสดงว่าติดเกมออนไลน์ ติดเฟสบุ๊คกันเสียแล้ว!

ติดเฟสบุ๊คแล้วทำไม?

ติดเกมออนไลน์แล้วมีปัญหาอย่างไร?

1. เด็กที่ติดเกมออนไลน์มักจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม
2. เด็กที่ติดเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะหนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลา กลางคืน
3. มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ ถือว่า เข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา
4. การเสพติดโลกโซเชียล เช่น เฟสบุ๊ก มีแนวโน้มที่จะทำให้เด็กแยกตัวออกจากสังคม นำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ภาคผนวก ก
บทละครหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

บทละครหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค เรื่อง “เดอะแก๊งค์ออนไลน์”

Introduction ดนตรีบรรเลงจังหวะน่ารักๆ ตัวละครหุ่นถูกเชิดออกมาทีละตัว

คุณครูมะลิ ที่น่ารักทุกคน ...โรงเรียน ฮัลโหล ฮัลโหล หนึ่งสอง หนึ่งสอง สวัสดีค่ะเด็กๆและขอเสียงปรบมือดังๆ อย่างภาคภูมิใจในตัวเองหน่อยคร้า !!! วันนี้ครูมะลิจะพาเด็กๆ มารู้จักกับ เดอะแก๊งค์ออนไลน์ พบกับ คนแรก **น้องเชอร์รี่** สาวฮอตประจำโรงเรียน ด้วยความเป็นคนเฟรนด์ลี่ เชอร์รี่จึงมีเพื่อนเยอะ แชทไลน์ทั้งวัน เธอชอบสะสมสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นชีวิตจิตใจ อัพเดทตลอดเวลา เรียกได้ว่าเป็นผู้นำสติ๊กเกอร์ไลน์กันเลยทีเดียว คนที่สอง **พี่เบิร์ม** ขาโจ้ประจำโรงเรียน ชอบแสดงความรักกับเพื่อนๆ ด้วยความรุนแรง เป็นกูรูที่รู้จัก รู้จริงเรื่องเกมส์ออนไลน์ สามารถนั่งเล่นเกมส์ได้นานถึง สามวันสามคืน โอ้ววววววววว สูดยออดดดดดด

คนต่อไป**น้องจิด** เป็นคนขี้อาย ไม่มั่นใจในตัวเอง พูดไม่ค่อยเก่ง แต่รักหมัดใจ ชอบสังคัมกัมหน้า วันๆ กัมหน้ากัมตาเล่นแต่มือถือจนแทบไม่เงยหน้ามองดูผู้คน มีเพื่อนในเฟซบุ๊กมากมาย แต่ไม่มีเพื่อนในโรงเรียนเลยสักคนเดียว โห่ !!!! น้องจิด คนสุดท้าย **น้องแก้ว** ผู้มีผิวดำขำ ใบหน้าสวยคมสมจริง เป็นเด็กตั้งใจเรียน สอบได้ที่หนึ่งของระดับชั้น ไม่เคยออกนอกกลุ่ม นอกทาง แต่โดนสื่อความขารอบตัวรุมเร้าหลอกหลอน จนเธอทนไม่ไหว น้องแก้วต้องขาว!!!!

และนี่คือเหล่าเดอะแก๊งค์ออนไลน์ ที่จะมาสร้างเรื่องปวดหัวให้กับครูมะลิ เด็กๆ พร้อมจะดูเรื่องราวของเหล่าเดอะแก๊งค์รียังคะ

เสียงสุนัขดังขึ้น มีคนเชิดหุ่นสุนัขเข้ามา

ครูมะลิทุกคน/ เจ้าโซเซียล!!!!!!

ครูมะลิ เกือบลืมเจ้าโซเซียลซะแล้ว เจ้าโซเซียลสุนัขคู่ใจของครูมะลิเองคะ แสนรู้ คอยเป็นหู
อด เอาละคะเด็กๆ เราไปดูกันว่าเหล่าเดอะแก๊งค์ออนไลน์ จะเป็นตาให้กับครูมะลิตล
เจ้า ... สร้างเรื่องปวดหัวให้กับครูมะลิมากขนาดไหน เดอะแก๊งค์ออนไลน์พร้อมม้ายาโซ
เซียลพร้อมมัย ถ้าพร้อมแล้วขอเสียงปรบมือดังๆ หน่อย เด็กๆ พร้อมมัย(คนดู) ...
.....คะ

ทั้งหมดเข้าประจำที่

ฉากห้องเรียน 1

ครูมะลิ อารัยูเรดี!!!

ทุกคน เย!!!!!!

ครูมะลิ มิวสิค!!!

เพลง ไอฟายเลิฟยู..แต่งก๊ว.. ขึ้น ทุกคนเต้นจนจบเพลง

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ครูมะลิ เก่งมากค่ะทุกคน วันนี้เราเรียนภาษาอังกฤษกันแค่นี้พอนะคะ ครูเริ่มหอบแล้วค่ะ
เด็กๆ ค่ะงานละครประจำปีของหมวดวิชาภาษาอังกฤษปีนี้ ครูได้รับหน้าที่กำกับ
ละครเวที

แก้ว แก้วอยากเล่นค่ะ คุณครูทำเรื่องอะไรคะ (รีบยกมือ)

ครูมะลิ เรื่องเจ้าหญิงสโนว์ไวท์

เซอร์รี่เป๊ม)หัวเราะเยาะขึ้นมาทันทีฮ่าๆๆๆๆๆๆๆ (

เป๊ม ไข่ม้อยอะไ้อัจฉิต ตัวดำขนาดนี้ คงได้เล่นเป็นผีป่า ไม่ใช่ป่าธรรมดาเนะ แต่เป็นป่าดงดิบ
ฮ่าๆๆ

จิตหัวเราะเบาๆ ไม่กล้าสบตาแก้ว

เซอร์รี่ ทำไมถึงเป็นผีป่าอะ

เป๊ม ก็เป็นผีในป่า ที่สโนว์ไวท์อยู่กับคนแคระทั้งเจ็ดไง ฮ่าๆๆ

เซอร์รี่ แร้ง!!! ฮ่าๆๆๆ

ครูมะลิ ตลกกันใหญ่แล้วนะ เซอร์รี่ เป๊ม เดี่ยวเถอะไปล้อแก้ว มากไปละ

เซอร์รี่ เซอร์รี่ต้องได้เล่นเป็นสโนว์ไวท์แน่ๆ ค่ะ เพราะเซอร์รี่ทั้งขาว ทั้งสวย และเฟรนด์ลี่
เหมือน
สโนว์ไวท์มากๆ

เป๊ม ไข่ม้อยแล้ว น้องเซอร์รี่หวานใจพี่เป๊ม ผู้มีผิวขาวดุจหิมะ สโนว์ไวท์ที่เห็นตัวดำ (หัวเราะ)

ครูมะลิ น ว่าใครจะได้เล่นเป็นตัว พอได้แล้วนายเป๊ม เดี่ยวหลังเลิกเรียนเราจะมาคัดเลือกกัน
อะไร เด็กๆ เตรียมตัวมาคัดเลือกกันด้วยนะ ตอนนี้เที่ยงแล้ว ไปพักผ่อนข้าวได้จ๊ะ

ทุกคน แต่งกิ้ว ทิชเซอร์ กู้ดบาย ซึยูอะเกน ทุมอร์ไร

ครูมะลิเดินออกไป แก้วเดินไปลบกระดาน เซอร์รี่ จิตหยิบมือถือขึ้นมาเล่น /

เป๊ม เฮ้ย (กับจิต)!!! ไอ้จิตแกเคยเห็นหิมะสีดำปะวะ

จิตก้มหน้าเล่นมือถือสายหัว

เป๊ม นิ่งไปที่แก้ว)!!! แกลองมองไปที่กระดานสิ

แก้วหันมองเป๊มด้วยความโกรธ

แก้ว นายเป๊ม!!!! ฉันไปขโมยชั้นล่างกันบ้านเธอเธอ ทำไมต้องมาล้อฉันขนาดนี้ด้วย

เป๊ม เฮ้ย! โกรธเป็นด้วย ฮ่าๆๆๆ ไอ้จิตเอามือถือถ่ายสโนว์แบล็คโกรธหน่อยดิ

จิตนั่งก้มหน้าทำเป็นไม่สนใจ

เป๊ม ไอ้จิต (ตะโกน)!!! นี่พี่เป๊มสั่ง แก่ต้องทำตาม เข้าใจมั๊ย!!!! อย่าให้ต้องลงไม้ลงมือ

จิตรีบทำตามด้วยความกลัว

เป๊ม เออ เอาลงเฟซของโรงเรียนเลยนะ โพสต์ว่า พบกับน้องแก้ว
เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค เร็ว ๆ นี้ พิมพ์ ฮ่า ฮ่า ฮ่า ยาวๆ ด้วยนะ

แก้วเสียใจร้องไห้ เจ้าโซเซียลวิ่งเข้ามาหา แก้ววิ่งออกไป

เป๊ม ไอ้จิตตามไปถ่าย เร็ว!!!

จิตรีบทำตามคำสั่งเป๊มอย่างลนลาน เป๊ม เซอร์รี่หัวเราะและตะโกนไล่หลัง ตาม “ สโนว์แบล็ค ๆๆ ”
ออกไป

เจ้าโซเซี่ยลวิ่งตามเด็กๆ ออกไป

ฉาก2 ห้องเรียน

เซอร์รี่เดินเข้ามาซุ่มบต คุณครูมะลิกับเจ้าโซเซี่ยลแอบดูอยู่หน้าห้อง

เซอร์รี่)เซอร์รี่มองที่กระจกกระจกวิเศษ (เซ จงบอกข้าเถิด ไครงามเลิศในปฐพี เอ๊ะ!!! นี่มันบต
แม่มดนี่ เอาใหม่ ๆ (หยิบแอปเปิ้ล) อ้อย!!! แอปเปิ้ลน่ากินจัง (กัดแอปเปิ้ล) อ้อย!!! มีพิษ
อ้อย!!! สลบ อ้อย!!! เจ้าชายมาจ๊อฟ อ้อย!!! อ้อย!!!! อ้อย!!! (สลบ)

เสียงไลน์ดังขึ้น เซอร์รี่หยิบมือถือ ภาพขึ้นที่จอ เซอร์รี่แชทไลน์หลายกลุ่มมาก เห็นเพื่อนส่งสติ๊กเกอร์
มาใหม่

เซอร์รี่ อ้อย สติกเกอร์ใหม่ สวยๆ ทั้งนั้นเลย

เซอร์รี่กดซื้อ ไปหลายแบบมาก

ครูมะลิ ซื้อเยอะไม่แล้วนะ

เซอร์รี่ เสียงใคร!!!! เสียงใคร!!!!

ครูมะลิ เสียงเราเอง กระจกวิเศษ

เซอร์รี่ เธอพูดได้จริงๆ เหรอ ผีหรรอก กรืดดดดดดดดดดด

เซอร์รี่วิ่งหนีออกไป

ครูมะลิ)กับโซเซี่ยลซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์เยอะขนาดนี้ สะสมได้เหรียญฟรีเหรอ เซอร์รี่ (

เจ้าโซเซี่ยลเห่ารับ สักพักเบ้มเดินเข้ามานั่งเล่นเกมในมือถืออย่างดูเด็ด

เบ้มขาใหญ่ มาเลยใครแน่ เข้ามาจะยิงให้กระจกเลย

MAC001 อย่าเก่งแต่ปาก ไครอยู่ในห้องลุยมันเลย

Killer ทำเป็นซ่า เดี่ยวจัดให้

เบ้มขาใหญ่ กลัวจังเลย จะเอาให้หัวกระจกเลย

MAC001 มา เข้ามา!!!

โกงเปล่าเนีย ทำไมยิงไม่ตายเลยอะ

Killer ทำเป็นซ่า เดี่ยวจัดให้

เบ้มขาใหญ่ เล่นอ่อนเองอะ ช่วยไม่ได้

Killer ปากดีจริงนะ ระวังปากหน่อย

MAC001 เกมยังไม่จบ เดี่ยวโดนชุดใหญ่

เบ้มขาใหญ่ ...เข้ามามีปัญญากี่555 กระจก ...555 ละ

MAC001 ทำไมเล่นแบบนี้อะ ตายแล้วยังซ้ำทำไม

Killer เล่นกวนตีนนี้หว่า เล่นหาเรื่องหรือวะ

ทุกคนที่เล่นในเกมส์เริ่มทนไม่ไหว

เบ้มขาใหญ่ กวนตีนแล้วทำไม ไอ้พวกอ่อน

MAC001 ปากดีนักเดี่ยวดอน

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

เบิ้มขาใหญ่ กล้าปะละ ออกมาเจอตัวเป็นๆ เลยตีฝา
Killer เจอพวกตรูแน่ แสรดๆๆ
เบิ้มขาใหญ่ “เคร เย็นนี้เจอกัน หลังโรงเรียน
เบิ้มเดินเล่นเกมออกไป
ครุณะลิ ไม่ได้การละ เจ้าโซเซียลเราต้องตามไปหยุดนายเบิ้มให้ได้
ครุณะลิกับเจ้าโซเซียล เดินตามออกไป สักพักเบิ้มวิ่งผ่านไป ครุณะลิกับโซเซียลวิ่งเข้ามา
ครุณะลิ ไป ...ไปทางไหนคะ ...เด็กๆ เห็นเบิ้มมัย!!! เจ้าโซเซียล

ฉาก3 ห้องเรียนคอมพิวเตอร์

ดนตรีแก้วเดินเข้ามาหน้าเซ็งๆ เปิดคอมพิวเตอร์ ดูละครย้อนหลังแก้เซ็ง
ภาพขึ้นที่จอ เป็นภาพละครโฆษณา ในยูทูป ที่สร้างทัศนคติที่ว่าเกิดเป็นผู้หญิงต้องขาว/
แก้ว มีแต่เรื่องผิวขาว ผู้หญิงต้องขาวสินะ เราเกิดมาตัวดำคงผิดธรรมชาติผู้หญิง (เศร้า)
หลายๆ
เสียงมือถือดังขึ้น แก้วเปิดเห็นคลิปที่จัดถ่าย มีเพื่อนๆ มาคอมเม้น กดไลค์เกือบ 1,000
แก้ว แก้วจะต้องขาวให้ได้ (ทั้งโกรธ ทั้งเสียใจ)
แก้วรีบเสิร์ชหาข้อมูลครีมหน้าขาว ภาพขึ้นที่จอ เป็นภาพหน้ากุ๊กกึ่ง มีหลายผลิตภัณฑ์ แก้วคลิกไปที่
โฆษณาในเฟซบุ๊ก ขายสินค้าครีมผิวขาว ขวนเชื่อแบบเกินจริง และสร้างทัศนคติเกิดเป็นผู้หญิงต้อง
ขาว

... ”ไม่ว่าคุณจะมีผิวหมองคล้ำ ดำเป็นถ่าน ก็ขาวได้ เพียงใช้ครีมพรีนเซ็ซสโนว์ไวท์วู้จี้วู้จี้วู้จี้
นวัตกรรมที่ดีที่สุดสำหรับคุณผู้หญิงทุกวัย ด้วยสมุนไพรรสกัดจากหิมะขั้วโลกเหนือ อั้งตีนหมี
ขาว ผสมกับกลูต้าไธโอน หมุดปัญหาผิวหมองคล้ำ ดำซัด สีผิวไม่สม่ำเสมอ ทาได้ตลอดทั้งวัน
คุณจะได้ขาวใสดุจหิมะขั้วโลกเหนือ ค่ะ พรีนเซ็ซสโนว์ไวท์วู้จี้วู้จี้วู้จี้ ชมพู่คอนเฟิร์ม จะรออะไร ...
ผู้หญิงต้องขาว เพื่อชีวิตที่ดีกว่า ขาวเปลี่ยนโลก!!! สั่งซื้อวันนี้ รับส่วนลดทันที 50% ครีมพรีน
เซ็ซสโนว์ไวท์วู้จี้วู้จี้วู้จี้ ขาวทันทีที่ใช้ คุณจะขาวภายในพริบตา ขาวทันที ขาวทันใจ ขาวทันใจ
ขาวทันที

แก้ว จะซื้อมาใช้ดีมัยนะ (เศร้า)
ครุณะลิกับโซเซียลเดินเข้ามา (หน้าห้อง)
ครุณะลิ พักกันตรงนี้ก่อนเถอะเจ้าโซเซียล เบิ้มนี้ไวจจริงๆ หายไปเลย
ครุณะลิได้ยินเสียงแก้ว (แอบดู)

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แก้ว)หยิบกระจก กระจกวิเศษ จงบอกข้าเถิด (ข้าจะขาวสวยขึ้นได้มั๊ย เฮ้อ !!! ตัวดำขนาดนี้ใช้อะไรก็ไม่ขาวขึ้นมาได้ เจ้ากระจกวิเศษ ฉันทงไม่มีบุญได้เล่นเป็นสโนว์ไวท์ เบ้มพูดถูกตัวดำอย่างฉันทงได้เล่นเป็นแคฝี่ปา (ร้องไห้)

ครูมะลิ โห้!!! แก้ว

แก้วปิดคอม เดินเศร้าๆ ออกไป

ครูมะลิ เจ้าโซเซียล ครูจะให้แก้วเป็นสโนว์ไวท์

โซเซียลเห่ารับ

ครูมะลิ เจ้าหญิงสโนว์ของครูมะลิ ไม่จำเป็นต้องขาวที่ภายนอก แต่ต้องขาวจากภายใน ไปโซเซียล ได้เวลาคัดเลือกตัวแสดงแล้ว ไป!!!!

ครูมะลิกับเจ้าโซเซียลเดินออกไป

ฉาก4 ห้องเรียน

เสียงประกาศ ประกาศๆ ขอให้นักเรียนทุกคนมาคัดเลือกตัว”สดงที่ห้องครูมะลิ ตอนนี้อยู่ด้วยคะ“

จิตเดินเล่นมือถือเข้ามาคนแรก แซทเพซกับสาว นัดเจอกันครั้งแรกเย็นนี้ ภาพขึ้นที่จอ

ทุกคนเดินตามเข้ามานั่ง ครูมะลิเดินเข้ามา (ยกเว้นแก้ว)

ครูมะลิ แก้วละ

เซอร์รี่ ไม่มาคะ

ครูมะลิ อ้าวเธอ ใครไปตามแก้วให้ครูหน่อยสิ ู้มัยตอนนี้อยู่ไหน

ทุกคน ครับ/ไม่รู้คะ

ครูมะลิหันไปเห็นจิตกำลังนั่งเล่นมือถือ เดินเข้าไปหาจิต ตะโกนใส่หู

ครูมะลิ นายจิต!!!!

จิตตกใจลุกขึ้นร้องเพลงชาติ

ครูมะลิ อะไรของเธอ เคารพธงชาติตอนเลิกเรียน รักชาติผิดเวล่ำเวลา มัวแต่นั่งเล่นมือถือ เก็บไปเดี๋ยวนี้อย่าให้เห็นอีกนะ

จิต ครับ

ครูมะลิ หันไปเห็นเบ้มนั่งเล่นเกมส์ และเซอร์รี่นั่งแชทไลน์

ครูมะลิ นายเบ้ม!!!!!! เซอร์รี่!!!! นายจิต!!!! เอามือถือมาให้ครูเดี๋ยวนี้!!!!

ทั้งสามวิ่งหนี ดนตรี

เซอร์รี่ รอดด้วยเบ้ม!!!!

ครูมะลิวิ่งไล่จับแต่ไม่ทัน จับจิตได้คนเดียว

ครูมะลิ เอามือถือเธอมาให้ครูดูสิ (จิตส่งมือถือให้ครู)

ครูมะลิดูมือถือของจิต ภาพขึ้นที่จอ คลิปแก้วโดนล้อสโนว์แบล็ค ที่หน้าเพจของโรงเรียน

ครูมะลิ ที่ผลการเรียนเธอแย่ เพราะมัวแต่เอาเวลาไปเล่นเฟซบุ๊กใช้มัย จิตเธอแย่มากและที่แย่ที่สุดคือ เธอใช้โลกออนไลน์ในทางที่ผิด ถ่ายคลิปล้อเลียนเพื่อน โปสต์ลงเฟซบุ๊กของโรงเรียน คนเค้าเห็นกันทั้งโลก แก้วมีพ่อ มีแม่ มีญาติพี่น้อง ถ้าพวกเค้าได้ดู จะ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

รู้สึกยังไง ความผิดครั้งนี้ครูจำเป็นต้องลงโทษ!!!! ครูขอสั่งห้ามจีดเอาโทรศัพท์มือถือ
มาโรงเรียนเป็นเวลา 1 เดือน

จีด ตกใจ ร้องลั่น (ไม่นะครับ!!!!!!!!!!!! อร่ากกกกกกกกกก (จีดสลับ)

ครูมะลิ (เขย่าตัวจีด) (จีดรู้สึกตัว) จีด จีด จีด

ครูมะลิ นี่เธอติดมือถือขนาดนี้เลยหรอ

จีด พยักหน้าครับ ครูอย่าห้ามผมเลยนะครับ เบ้มเป็นคนบังคับให้ผมถ่าย ถ้าไม่ถ่ายเค้า (จะทำร้ายผมครับ

ครูมะลิ นายเบ้มเป็นนักเรียนดีๆ ไม่ชอบ ชอบทำตัวเป็นนักเลง

เซอร์รี่วิ่งเข้ามา

เซอร์รี่ ครูมะลิกะ เบ้ม เบ้มคลุ้มคลั่งไปแล้วคะ

ครูมะลิ ที่ไหน

เซอร์รี่ ทางนี้คะ

ครูมะลิกำลังจะวิ่งออกไป

จีด ครูมะลิครับมือถือผม

ครูมะลียื่นมือถือให้จีด แล้วรีบวิ่งตามเซอร์รี่ออกไป

จีด เฮ้ย!!! นัดหญิงไว้ ได้เวลาแล้ว รีบไปดีกว่า น้องญาญ่ารอที่จีดด้วยยยยย

จีดรีบวิ่งออก

ฉาก5 ห้องเรียน

แก้วกำลังนั่งซ้อมบทสโนว์ไวท์อยู่คนเดียว

แก้ว เจ้าชายโง่เขลาและจูบสโนว์ไวท์ จู๊ฟๆๆ ทันใดนั้น เปลือกตาของสโนว์ไวท์ก็กะพริบ
เปิดขึ้น ปั้งๆ เธอลุกขึ้นนั่งและรู้สึกงงงน อู๊ย! งงจัง เกิดอะไรขึ้น สโนว์ไวท์มองตา
เจ้าชายผู้เป็นที่รัก เขาโอบกอดเธอไว้ในอ้อมแขน เจ้าชาย (ทำท่ากอด)!!!

เพื่อนสองคนเดินเข้ามาล้อ

เพื่อน1 เฮ้ย! หิมะสีดำกำลังซ้อมบทสโนว์ไวท์เว้ย ฮ่าๆๆๆๆ

แก้ว ออย่ามายุ่งกับฉันนะ

เพื่อน2 ดูด้วยอะ ไม่เอาน่าสโนว์ไวท์ต้องมีจิตใจอ่อนโยนสิคะ

เพื่อน1 โกรธหน้าเขียวแบบนี้ เดียวได้รับบทสโนว์แบล็คนะ ฮ่าๆๆๆ

แก้ว (ร้องไห้) ไป ออกไป

เพื่อน2 เฮ้ย!!!! หิมะดำโกรธแล้วเว้ย

เพื่อน1/2 ฮ่าๆๆๆ สโนว์แบล็คๆๆๆ

เพื่อนๆ ล้อแล้วเดินออกไป

แก้ว ทำไมฉันถึงไม่เกิดมาตัวขาว เหมือนคนอื่นๆ แก้วอยากเป็นสโนว์ไวท์ ฉัน (ร้องไห้)
คือสโนว์ไวท์ หิมะขาว หิมะต้องสีขาวสิ!!! ฉันคือสโนว์ไวท์ ฉันคือสโนว์ไวท์ (เริ่มเพ้อ)
สโนว์ไวท์ สโนว์แบล็ค ไม่!!! แก้วคือหิมะขาว แก้วคือสโนว์ไวท์ ฉันคือสโนว์ไวท์ สโนว์

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แบล็ค ไม่!!! แก้วคือหิมะขาว แก้วคือสโนว์ไวท์ ฉันทคือสโนว์ไวท์ สโนว์ไวท์ สโนว์ไวท์
สโนว์ไวท์

แก้วเดินเพื่อออกไป

ฉาก 6 ที่คนดู

เบิ้มไล่ทำร้ายเพื่อนๆ (คนดู)

เบิ้ม ใคร!!!! ที่รับคำท้าพี่เบิ้ม ใคร!!! เก่งจริงออกมา ออกมา!!!!

ครูมะลิวิ่งเข้าพยายามๆ ห้าม แต่เบิ้มไม่สนใจ

ครูมะลิ หยุดเดี๋ยวนี้นะนายเบิ้ม

เสียงไลน์ของเซอรรี่ดังขึ้น ได้รับข้อความจากพ่อ ภาพขึ้นที่จอ

เซอรรี่ ”แม่เข้ารพ เป็นลมหมดสติ เพราะค่าโทรศัพท์ของเซอรรี่ ที่ใช้ซ้อปสติ๊กเกอร์ไลน์เป็น.

“เงินสองแสนบาทร้องกรีดดดดด ม่ายจริงงงงงงง

เซอรรี่เสียสติไป ครูมะลิวิ่งไปดู

ครูมะลิ เซอรรี่!!!!

เซอรรี่ เซอรรี่หมดตัวแล้ว แงๆ เซอรรี่นี้กว่าเหรียญในไลน์คือเหรียญที่ไม่ต้องจ่ายเงินจริง
โดนไปสองแสน แงๆ (ร้องไห้)

ครูมะลิ เซอรรี่ใจเย็นๆ นะ

เซอรรี่ นี่เราต้องขายรถ ขายบ้านเอาเงินไปจ่ายค่าโทรศัพท์รีปาวคะ

ครูมะลิ อาจจะไม่ถึงขนาดนั้นก็ได้อ่ะ อย่าเพิ่งคิดมากนะ

เซอรรี่ เซอรรี่หมดตัวแล้วคะ แงๆ (ร้องไห้)

จิตร้องไห้เข้ามาอย่างหมดสภาพ

จิต เธอหลอกผมครับครู แงๆ (ร้องไห้)

ครูมะลิ จิต เธอเป็นอะไร

จิต น้องญาญ่า ที่คุยกันทางเฟซ วันนี้เรานัดเจอกันครั้งแรก พอไปถึง เธอมากับเพื่อน
หลายคน รุมทำร้ายผมลากผมเข้าซอยเปลี่ยว เอาเงิน เอามือถือผมไปหมดเลยครับ

ครูมะลิ ห๊า!!! แล้วเธอเจ็บตรงไหน เป็นอะไรมากรีเปล่า ไปโรงพยาบาลมั้ย

จิต ร้องไห้อย่าง) ไม่ครับ เจ็บที่กายผมทนได้ แต่มันเจ็บที่ใจครับครูมะลิ จิตอยากตายๆ
(บ้าคลั่ง

จิตพยายามฆ่าตัวตาย

ครูมะลิ อย่าทำแบบนั้นนะจิต หยุด หยุดๆ

แก้วเดินเพื่อเข้ามา

แก้ว แก้วคือสโนว์ไวท์ ฉันทคือสโนว์ไวท์ ฉันทคือสโนว์ไวท์ สโนว์ไวท์ สโนว์ไวท์ สโนว์ไวท์

ครูมะลิ แก้วเป็นอะไรไปอีกคน

แก้ว แก้วอยากเป็นหิมะขาว สโนว์ไวท์ กระจกวิเศษ จงบอกแก้วเถิด แก้วขาวเลิศในปฐพี

ครูมะลิ ถ้ามั่นทำให้เธอเป็นขนาดนี้ ครูไม่ทำเรื่องสโนว์ไวท์แล้วก็ได้

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แก้ว ไม่!!! ครูต้องทำนะค่ะ ข้าคือสโนว์ไวท์ จุมพิต ข้าสิเจ้าชาย ข้าคือสโนว์ไวท์ ผู้งามเลิศ
ในปฐพี

จุมพิต ข้าสิเจ้าชาย จุมพิตข้า!!!!

ครูมะลิ แก้ว ๆ นี้เธอก็เสียสติไปอีกคนเธอ (เขย่าว)

ทั้งสี่คนอยู่ในอาการคุ้มคลั่ง เพื่อควบคุมตัวเองไม่ได้ ครูมะลิทำอะไรไม่ถูก ขอร้องให้เด็ก ๆ ช่วย กับ)

(คนดู

ครูมะลิ นี่แหละค่ะเด็กๆ เรื่องราวของเหล่าเดอะแก๊งออนไลน์ ที่ทำให้ครูมะลิต้องปวดหัว
เด็กๆ ช่วยครูมะลิด้วยนะค่ะ ช่วยทำให้ แก้ว จี๊ด เซอร์รี่ และ เบิ้ม เลิก ตกอยู่ใน
อาการเพื่อคลั่ง ครูมะลิ ไม่ไหวแล้ว!!!!!!!!!!!!

ผู้นำกระบวนการเข้ามาช่วยครูมะลิ

ใจเย็นๆ นะครับ ครูมะลิ เอาละ เด็กๆ เรามาช่วยครูมะลิทำให้ แก้ว จี๊ด เซอร์รี่ และ เบิ้ม เลิกตกอยู่
ในอาการเพื่อคลั่งกันนะครับ โดยเราจะเข้าสู่กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ วันมันส์เท่าทันสื่อออนไลน์

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ภาคผนวก ข
ประมวลภาพกิจกรรม

ภาคผนวก ค

กำหนดการและจดหมายเชิญต่างๆในโครงการ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

กำหนดการ

จัดกิจกรรม “วันมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์”

โครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค”

วันที่.....

โรงเรียน.....

.....(10 นาที)

พิธีเปิด

ผู้แทนโรงเรียน หรือ ข้าราชการผู้ใหญ่กล่าวต้อนรับ

ประธานขึ้นกล่าวเปิดงาน

หัวหน้าโครงการฯ มองของที่ระลึก ให้ประธาน หรือ

หรือ ผู้แทนโรงเรียน

ถ่ายภาพร่วมกัน

.....(20 นาที)

ละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งออนไลน์”

.....(80 นาที)

กิจกรรม “วัยมันส์ทันออนไลน์”

.....(20 นาที)

ร่วมสนุกถ่ายภาพ กับเหล่าตัวละครหุ่นสาย

“เดอะแก๊งออนไลน์” และ

ทำแบบสอบถามการเข้าร่วมกิจกรรม

หมายเหตุ กำหนดการจัดกิจกรรมจะปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมและความสะดวกของ
แต่ละโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ



หนังสือยืนยัน
เข้าร่วมโครงการ “หุ่นสายไทย ใสใจผู้บริโภค”
Thai Puppet for Thai Consumer

จัดโดยมูลนิธิพัฒนาการศึกษาเด็ก (Good Child Education Foundation) ซึ่งได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจาก
กองทุนวิจัยและพัฒนาโครงการกระจายเสียง กิจกรรมโทรทัศน์ เพื่อประโยชน์สาธารณะ ประจำปี 2557 สำนักงาน
คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)

ชื่อสถานศึกษา

วัน / เวลาการจัดกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมาย

อาจารย์ผู้ประสานงาน

สิ่งที่ต้องการจากสถานศึกษา

1. แผนที่โรงเรียน (เพื่อใช้ในการเดินทาง) หากไม่สะดวกสามารถแจ้งเป็นตัวแทนสื่อบอกเส้นทาง
และระบุตำแหน่งที่ชัดเจน
2. รูปสถานที่สำหรับจัดกิจกรรม พร้อมระบุขนาด ความกว้าง ความยาว ความสูงจากพื้นถึง
เพดาน และระบุขนาด ความกว้าง ความยาว ความสูง บริเวณต่างๆ เช่น เวทีความสูงจากพื้น
เท่าไร ขอบด้านหน้าเวทีสูงเท่าไร จอโปรเจคเตอร์ โปรเจคเตอร์ และ อื่นๆ (ถ้ามีใน
สถานที่จัดกิจกรรม)
3. กำลังไฟ (เนื่องจากคณะทำงาน นำเครื่องเสียง และ แสงไปจัดแสดง
4. เนื่องจากทางโครงการฯ มีความประสงค์เรียนเชิญหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ องค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.)
เป็นต้น เพื่อขยายผลการดำเนินโครงการฯ ในการเข้าร่วมกิจกรรมระดับตำบล อำเภอ และ
จังหวัดในอนาคตต่อไป ซึ่งทางคณะทำงานขอทำการปรึกษากับทางสถานศึกษา ขอคำแนะนำ
ผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อทางคณะทำงานจะทำการประสานต่อไป
5. สายต่อปลั๊กไฟ และ สายต่อโน้ตบุ๊ก เข้ากับโปรเจคเตอร์ (เตรียมวันจัดกิจกรรม)
6. รายชื่อนักเรียนและคณาจารย์ที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด (เตรียมวันจัดกิจกรรม)

กรุณาส่งรายละเอียด ภายในวันที่ 14 สิงหาคม 2558 โดยส่งทางอีเมลที่ fa_frida@hotmail.com
ด้วยความขอบคุณ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ติดต่อ / สอบถามโครงการฯ ได้ที่

พาริตดา จิราพันธ์ 099-963-1650 หรือ 081-525-7671 (ผู้ประสานงานโครงการ)

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภคร

โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภคร
มูลนิธิพัฒนาการศึกษาเด็ก
สำนักงานคณะกรรมการกิจการ
กระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และ
กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

วันที่

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมพิธีเปิดและชมการจัดกิจกรรมในโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภคร”
เรียน

สิ่งที่แนบมาด้วย 1. รายละเอียดโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภคร”
2. กำหนดการการจัดกิจกรรม

เนื่องด้วยคณะละครหุ่นสรรสนุกได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิพัฒนาการศึกษาเด็กและได้รับ
ทุนสนับสนุนโครงการจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียงกิจการโทร-ทัศน์และกิจการ
โทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์
และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ให้จัดทำโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภคร ” เพื่อสร้างความรู้
ความเข้าใจและทักษะในการบริโภคสื่อให้กับเด็ก ผ่านกระบวนกรกิจกรรมสร้างสรรค์และละครหุ่นที่
จัดขึ้นเฉพาะสำหรับโครงการนี้ ใน 6 ภาค 18 จังหวัด 18 สถานศึกษา โดยมีรายละเอียดโครงการ
ตามเอกสารที่แนบมานี้

บัดนี้ คณะผู้ดำเนินงานโครงการจึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมในพิธีเปิดโครงการ ชมการ
แสดงละครหุ่นสายเรื่อง สโนว์แบล็ค และ ชมการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ภายใต้โครงการหุ่นสาย
ไทยใส่ใจผู้บริโภคร ในวัน เวลาและสถานที่ดังเอกสารที่แนบมานี้ ทั้งนี้ ขอความกรุณาจากหน่วยงาน
ของท่าน ส่งหนังสือตอบรับ หรือ หนังสือตอบปฏิเสธการเข้าร่วมพิธีเปิดมายัง

Lk.kongdach@gmail.com

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณารับเชิญ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายพสุธีร์พล จรุงนะโกเศศ)
หัวหน้าโครงการ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บกพร่อง

มูลนิธิพัฒนาการศึกษาเด็ก
222/3 ม.2 ต.นายายอาม
อ.นายายอาม จ.จันทบุรี

๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๘

เรียน ผู้อำนวยการสำนักบริหารเรื่องร้องเรียนและคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์หนังสือที่ระลึกเพื่อโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บกพร่อง

เนื่องด้วยคณะละครหุ่นสรรสนุกได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิพัฒนาการศึกษาเด็กและได้รับ
ทุนสนับสนุนโครงการจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียงกิจการโทร- ทัศน์และกิจการ
โทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์
และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ให้จัดทำโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บกพร่อง” เพื่อสร้างความรู้
ความเข้าใจและทักษะในการบริโภคสื่อให้กับเด็ก ผ่านกระบวนการกิจกรรมสร้างสรรค์และละครหุ่นที่
จัดขึ้นเฉพาะสำหรับโครงการนี้ ใน 6 ภาค 18 จังหวัด 18 สถานศึกษา

ทางโครงการจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์หนังสือที่ระลึกจากหน่วยงานของท่าน เพื่อมอบให้แก่
ผู้อำนวยการโรงเรียน และ ตัวแทนจากหน่วยงานราชการที่เข้าร่วม เป็นจำนวน 100 เล่ม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและอนุญาต จักเป็นพระคุณยิ่ง

ด้วยความนับถือ

(นางสาวพาริตา จิราพันธ์)
ประสานงานโครงการ

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ภาคผนวก ค

รายงานผลการเผยแพร่สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์
(แนะนำให้ นำภาพส่วนนี้ไปแสดงในบทที่ 3)

ภาคผนวก ง

แบบสอบถามก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค : วัฒนีสทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์
สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ส่วนที่ ข้อมูลส่วนตัว 1

เพศ..... ระดับชั้น..... อายุ

โรงเรียน.....

ส่วนที่ แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม 2

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อขายสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์			
.2	เคยแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก			
.3	มีความรู้ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์			
.4	เห็นด้วยกับคำนิยาม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์			
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ			
.6	ชื่อของ ในเกมออนไลน์ เช่น ชื่อเพชรในคูกี้กรีน เป็นประจำ (ไอเท็ม)			

ส่วนที่ แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม 3

ลำดับ	เนื้อหา	ระดับการประเมิน		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
.1	มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการซื้อขายสินค้าออนไลน์ เช่น การซื้อสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์มากขึ้น			
.2	ต้องการใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น			
.3	มีความรู้ ความเข้าใจในประสบการณ์เกี่ยวกับการล่อลวง หรือ หลอกหลวงจากสื่อออนไลน์			
.4	เห็นด้วยกับคำนิยาม จากโฆษณาทั้งทางโทรทัศน์ และ “ผู้หญิงต้องขาว” สื่อออนไลน์			
.5	เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา			
.6	สามารถนำสิ่งที่ได้จากละครหุ่นเรื่อง ไปปรับใช้ใน “เดอะแก๊งออนไลน์” ชีวิตประจำวันได้			
.7	หากพบเพื่อน หรือ คนรู้จัก ถูกล่อลวงจากสื่อออนไลน์ หรือ จากการซื้อสินค้าออนไลน์ สามารถแนะนำหน่วยงานรับแจ้งเรื่องร้องเรียนได้			

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

ภาคผนวก จ

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ