



กทปส

## รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง  
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ  
ประเภทที่ 1/2561

โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)  
เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและการค้า  
ให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบ

ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
(ผู้รับผิดชอบโครงการ)

สัญญาเงินทุนเลขที่ B1-026/1-61

ได้รับทุนอุดหนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์  
และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)

## สารบัญ

บทที่ 1 รายงานฉบับสมบูรณ์.....	1
บทที่ 2 ผลการดำเนินงานศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน ประจำปีที่ 3 .....	3
บทที่ 3 ผลการดำเนินโครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและการค้าให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบ.....	18
3.1 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ.....	18
3.2 ลักษณะชุมชน.....	19
3.3 สรุปผลสำรวจความต้องการและทักษะความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนในพื้นที่เบื้องต้น... ..	20
3.4 แผนการฝึกอบรมหลักสูตร Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน.....	21
3.5 ผลการจัดอบรมและผลการประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน .....	25
บทที่ 4 การติดตามและประเมินผลโครงการ.....	34
บทที่ 5 แผนการบริหารและพัฒนาศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน อย่างยั่งยืน .....	37
บทที่ 5 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย .....	38
ภาคผนวก .....	40
ภาคผนวก 1 แผนการดำเนินงานเอกสารทางราชการที่ยินยอมให้ใช้ที่สาธารณะประโยชน์ หรือบันทึกข้อตกลงการใช้ที่ดินของรัฐ.....	41
ภาคผนวก 2 การจัดทำสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy .....	43
ภาคผนวก 3 ผลการก่อสร้างศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน .....	68
ภาคผนวก 4 การส่งมอบครุภัณฑ์ศูนย์เรียนรู้ดิจิทัล ชุมชนบ้านปิล็อก .....	74
ภาคผนวก 5 คู่มือการถ่ายทอดและเผยแพร่.....	120
บทที่ 1 บทนำ.....	122
บทที่ 2 รู้จัก Hardware, Software และเครื่องมือในศูนย์ดิจิทัล .....	127
บทที่ 3 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการสื่อสาร .....	143
บทที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อ .....	158
คู่มือการใช้แบบทดสอบการติตเกม .....	171
การจัดทำสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy .....	173
(ร่าง) แบบทดสอบ Digital Literacy Test.....	202

## สารบัญรูป

รูปที่ 1:แผนงานดำเนินงาน .....	1
รูปที่ 2: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (1).....	4
รูปที่ 3: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (2).....	5
รูปที่ 4: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (3).....	5
รูปที่ 5: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (4).....	6
รูปที่ 6: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (5).....	6
รูปที่ 7: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (6).....	7
รูปที่ 8: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (7).....	8
รูปที่ 9: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (8).....	8
รูปที่ 10: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (9).....	9
รูปที่ 11: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (10) .....	10
รูปที่ 12: ตัวอย่างการใช้งานศูนย์ (1) .....	11
รูปที่ 13: ตัวอย่างการใช้งานศูนย์ (2) .....	12
รูปที่ 14: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (11) .....	14
รูปที่ 15: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (12) .....	15
รูปที่ 16: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (13) .....	15
รูปที่ 17: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (14) .....	16
รูปที่ 18: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (15) .....	16
รูปที่ 19: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (16) .....	17
รูปที่ 20: ต้นฉบับคู่มือสำหรับใช้ในการถ่ายทอดและเผยแพร่ เรื่อง Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน .....	43
รูปที่ 21: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (1).....	43
รูปที่ 22: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (2).....	44
รูปที่ 23: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (3).....	44
รูปที่ 24: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (4).....	45
รูปที่ 25: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (5).....	45
รูปที่ 26: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (6).....	46
รูปที่ 27: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (7).....	46
รูปที่ 28: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (8).....	47
รูปที่ 29: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (9).....	47
รูปที่ 30: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (10).....	48
รูปที่ 31: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (11).....	48

รูปที่ 32: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (12).....	49
รูปที่ 33: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (13).....	49
รูปที่ 34: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (14).....	50
รูปที่ 35: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (15).....	50
รูปที่ 36: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (16).....	51
รูปที่ 37: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (17).....	51
รูปที่ 38: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (18).....	52
รูปที่ 39: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (19).....	52
รูปที่ 40: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (20).....	53
รูปที่ 41: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (21).....	53
รูปที่ 42: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (22).....	54
รูปที่ 43: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (23).....	54
รูปที่ 44: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (24).....	55
รูปที่ 45: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (25).....	55
รูปที่ 46: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (26).....	56
รูปที่ 47: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (27).....	56
รูปที่ 48: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (28).....	57
รูปที่ 49: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (29).....	57
รูปที่ 50: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (30).....	58
รูปที่ 51: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (31).....	58
รูปที่ 52: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (32).....	59
รูปที่ 53: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (33).....	59
รูปที่ 54: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (34).....	60
รูปที่ 55: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (35).....	60
รูปที่ 56: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (36).....	61
รูปที่ 57: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (37).....	61
รูปที่ 58: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (38).....	62
รูปที่ 59: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (39).....	62
รูปที่ 60: ภาพรวมความคืบหน้าการก่อสร้าง.....	68
รูปที่ 61: มุมมองจากดาดฟ้าไปที่โรงเรียน (ขวา) มุมมองบริเวณทางเข้าอาคาร.....	69
รูปที่ 62: บรรยากาศภายในอาคาร.....	69
รูปที่ 63: กำหนดแนวก่อสร้างผนังเบา (ขวา) ผู้รับเหมาทำงานแก้ไข.....	69
รูปที่ 64: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (1).....	70
รูปที่ 65: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (2).....	70



รูปที่ 66: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (3).....	71
รูปที่ 67: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (4).....	71
รูปที่ 68: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (5).....	72
รูปที่ 69: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (7).....	72
รูปที่ 70: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (8).....	73
รูปที่ 71: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (9).....	73
รูปที่ 72: ฮาร์ดแวร์ .....	129
รูปที่ 73: หน้าจอ Microsoft Windows 10 .....	131
รูปที่ 74: Icon ของแต่ละโปรแกรมในชุด Microsoft Office ได้แก่ Word, Excel และ PowerPoint .....	133
รูปที่ 75: ตัวอย่างหน้าจอ Microsoft Word.....	134
รูปที่ 76: ตัวอย่างหน้าจอ Microsoft Excel.....	136
รูปที่ 77: ตัวอย่างหน้าจอ Microsoft PowerPoint.....	138
รูปที่ 78: ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรม Paint .....	140
รูปที่ 79: ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรม Google Chrome .....	142
รูปที่ 80: ตัวอย่างหน้าแรกของ Google .....	144
รูปที่ 81: ตัวอย่างภาพตัวอย่างของการค้นหาภาพ .....	144
รูปที่ 82: ตัวอย่างภาพตัวอย่าง Gmail (สมัคร/รับส่งอีเมล).....	145
รูปที่ 83: หน้าจอตัวอย่างของ Google Drive.....	147
รูปที่ 84: หน้าจอตัวอย่างของ Google Calendar.....	148
รูปที่ 85: หน้าจอตัวอย่างของ Docs (สร้างเอกสารร่วมกัน Corroboration, cloud).....	149
รูปที่ 86: ตัวอย่างหน้าจอของ Google Sheet .....	150
รูปที่ 87: ตัวอย่างหน้าจอของ Google Form .....	150
รูปที่ 88: ตัวอย่างหน้าจอของ Google Translate .....	151
รูปที่ 89: ตัวอย่างหน้าจอของ Google Translate .....	151
รูปที่ 90: วิธืหาคลิปวิดีโอที่ต้องการ.....	151
รูปที่ 91: ตัวอย่าง Facebook .....	152
รูปที่ 92: การสมัคร Facebook.....	153
รูปที่ 93: การสร้างเพจFacebook .....	153
รูปที่ 94: การโพส Facebook .....	154
รูปที่ 95: การใช้ Messenger.....	154
รูปที่ 96: การสร้าง Hashtag (#) .....	155
รูปที่ 97: วิธืการสร้าง QR 1 .....	156
รูปที่ 98: วิธืการสร้าง QR 2.....	156
รูปที่ 99: วิธืการสร้างโค้ด Promptpay .....	157



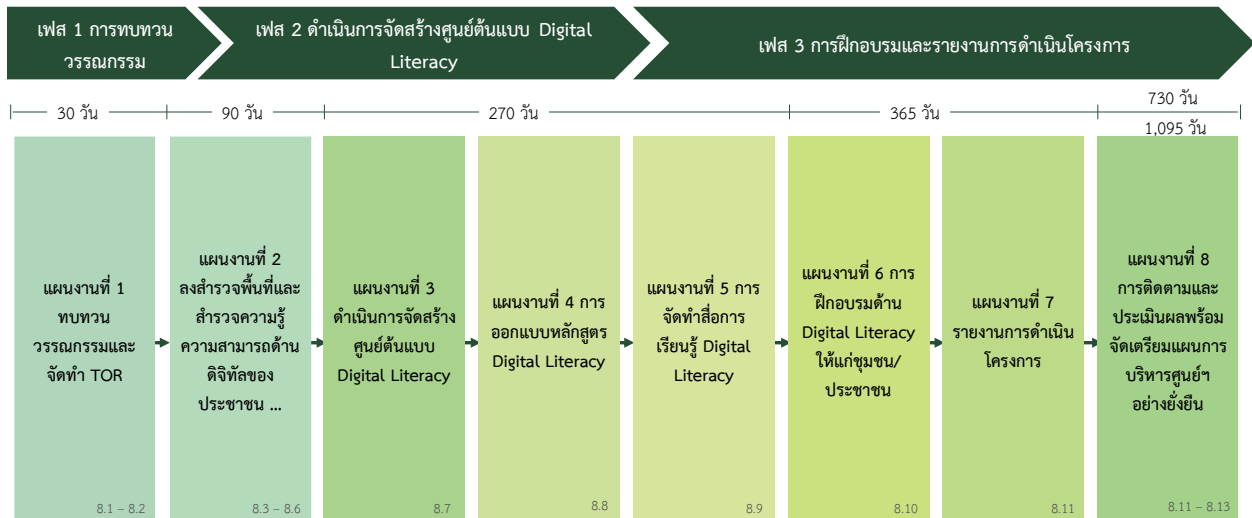
รูปที่ 134: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (33) .....	189
รูปที่ 135: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (34) .....	190
รูปที่ 136: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (35) .....	190
รูปที่ 137: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (36) .....	191
รูปที่ 138: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (37) .....	191
รูปที่ 139: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (38) .....	192
รูปที่ 140: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (39) .....	192

# บทที่ 1

## รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนในพื้นที่ ๆ ได้รับความบริการ USO Net โดยเน้นไปที่การใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อการศึกษาและการขยายโอกาสด้านการสร้างรายได้ ดังนั้น การดำเนินโครงการควรเริ่มต้นโดยการสำรวจความต้องการของประชาชนในพื้นที่ ควบคู่ไปกับการตรวจสอบพื้นฐานเกี่ยวกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ประชาชนในพื้นที่มี จากนั้นนำเอาผลลัพธ์ที่ได้มาพัฒนาเนื้อหาการอบรมและจัดทำเว็บไซต์ซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญในการพัฒนาทักษะ และดำเนินการอบรมผู้นำชุมชนและกระตุ้นให้เกิดการนำเอาความรู้ที่ได้ไปอบรมต่อซึ่งในท้ายที่สุดแล้วจะนำไปสู่การประเมินผลลัพธ์ที่ได้จากการอบรมและประเมินผลสัมฤทธิ์ของโครงการ

โครงการนี้สามารถแบ่งออกเป็น 3 เฟส ได้แก่ 1) การศึกษาและเตรียมความพร้อม 2) การดำเนินการจัดสร้างศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy และ 3) การฝึกอบรมและรายงานการดำเนินโครงการ ประกอบไปด้วย 8 แผนงาน ได้แก่ การทบทวนวรรณกรรมและจัดทำ TOR การลงสำรวจพื้นที่และสำรวจความรู้ความสามารถด้านดิจิทัลของประชาชน และการเตรียมการด้านพื้นที่ การดำเนินการจัดสร้างศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy การออกแบบหลักสูตร Digital Literacy การจัดทำสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy การฝึกอบรมด้าน Digital Literacy ให้แก่ชุมชน/ประชาชน รายงานการดำเนินโครงการ และ 8 การติดตามและประเมินผลพร้อมจัดเตรียมแผนการบริหารศูนย์ฯ อย่างยั่งยืน เพื่อให้การดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดดังนี้



รูปที่ 1: แผนงานดำเนินงาน

ปัจจุบันโครงการได้ดำเนินมาสู่ระยะที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนของการรายงานการดำเนินโครงการ **แผนงานที่ 8 การติดตามและประเมินผลพร้อมจัดเตรียมแผนการบริหารศูนย์ฯ** โดยกิจกรรมในแผนที่ 8 มีดังต่อไปนี้

ปีที่ 3 ของการดำเนินโครงการฯ ผู้ดำเนินโครงการจะส่งมอบรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report) ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วย 1) ผลการดำเนินงานศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน ประจำปีที่ 3 และสรุปผลการดำเนินงานศูนย์ต้นแบบฯ ปีที่ 1 – 3 2) ผลการดำเนินโครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและการค้าให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบ 3) การติดตามและประเมินผลโครงการฯ 4) แผนการบริหารและพัฒนาศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน อย่างยั่งยืน 5) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเสนอต่อสำนักงาน กสทช. และหรือหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง และ 6) ภาคผนวกโดยจัดทำในลักษณะเอกสารและเพิ่มข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 10 ชุด ภายใน 1,095 วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญาตามตารางดังนี้

	เดือนที่													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13 - 24	25 - 36
แผนงานที่ 1 ทบทวนวรรณกรรม และจัดทำ TOR														
แผนงานที่ 2 ลงพื้นที่สำรวจความรู้ความสามารถด้านดิจิทัลของประชาชนและการเตรียมการด้านพื้นที่														
แผนงานที่ 3 ดำเนินการจัดสร้างศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ต้นแบบ														
แผนงานที่ 4 การออกแบบหลักสูตร Digital Literacy														
แผนงานที่ 5 การจัดทำสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy														
แผนงานที่ 6 การฝึกอบรมด้าน Digital Literacy ให้แก่ตัวแทนชุมชน/ประชาชน														
แผนงานที่ 7 รายงานการดำเนินโครงการ														
แผนงานที่ 8 การติดตามและประเมินผลพร้อมจัดเตรียมแผนการบริหารศูนย์ฯ อย่างยั่งยืน														

## บทที่ 2

### ผลการดำเนินงานศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน ประจำปีที่ 3

ในบทนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ผลการดำเนินงานศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน ประจำปีที่ 3 และส่วนที่ 2 การสรุปผลการดำเนินงานศูนย์ต้นแบบฯ ปีที่ 1 – 3 รายละเอียดมีดังนี้

#### ผลการดำเนินงานศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน ประจำปีที่ 3

การรายงานผลการดำเนินศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน แบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกได้แก่ ข้อมูลการให้บริการของศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน และส่วนที่สองได้แก่ ลักษณะการใช้งานศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน รายละเอียดมีดังนี้

#### ข้อมูลศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน

ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน เป็นศูนย์กลางเรียนรู้ทางเทคโนโลยีและเป็นพื้นที่ส่วนกลางของชุมชนที่คนในชุมชนมาใช้ประโยชน์อื่นๆ ได้ โดยจุดโดดเด่นของพื้นที่ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนคือการเป็นพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีที่เชื่อมโยงกับคุณค่าภายในของพื้นที่หมู่บ้านอย่างต่อเนื่อง

- 1) เป็นพื้นที่ส่วนกลางชุมชน โดยเชื่อมต่อพื้นที่สำคัญของหมู่บ้านอันประกอบไปด้วย พื้นที่พักอาศัยที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเชื้อชาติของหมู่บ้านอิตอง พื้นที่การค้าและการบริการการท่องเที่ยว พื้นที่ศูนย์รวมศรัทธาของหมู่บ้าน โดยใช้โรงเรียนเป็นเสมือน “ใจบ้าน” ให้กับชุมชนได้เข้ามาเรียนรู้ซึ่งกันและกัน สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างชุมชน
- 2) เป็นพื้นที่การเรียนรู้เทคโนโลยีที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับธรรมชาติ เรียนรู้เทคโนโลยีจากภายนอกที่เชื่อมโยงกับคุณค่าภายในของพื้นที่หมู่บ้านอิตอง ซึ่งโอบล้อมด้วยทรัพยากรธรรมชาติอันสมบูรณ์
- 3) เป็นพื้นที่พักผ่อนที่ซ่อนอยู่กับการเล่นสนุกท่ามกลางธรรมชาติ ให้ผู้คนทุกวัยทั้งในและนอกพื้นที่ได้เข้ามาใช้ ผ่านระเบียงทางเดินภายใต้ธรรมชาติที่พามาสู่จุดชมวิวแห่งใหม่ของหมู่บ้านอิตอง

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนเป็นจุดตั้งต้นในการสร้างพื้นที่ส่วนกลางของชุมชนแห่งใหม่ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ของชุมชนเข้าด้วยกัน และสนับสนุนให้เกิดเป็นพื้นที่เกิดปฏิสัมพันธ์และส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกของชุมชน รวมถึงเป็นการเชื่อมโยงการเข้าถึงของพื้นที่การค้าและบริการการท่องเที่ยว พื้นที่พักอาศัย พื้นที่ศูนย์รวมจิตใจของชุมชนเข้าด้วยกัน โดยมีแผนการพัฒนาพื้นที่ ดังนี้

ช่วงที่ 1 สร้างศูนย์การเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศของชุมชน สร้างโอกาสการเรียนรู้ของนักเรียนและชุมชน โดยงบประมาณตั้งต้นของโครงการ

ช่วงที่ 2 สร้างพื้นที่จุดชมวิวที่เชื่อมโยงพื้นที่ศูนย์การเรียนรู้ฯ และพื้นที่ลานกิจกรรมของโรงเรียน เพื่อให้เกิดพื้นที่ส่วนกลางของชุมชนแห่งใหม่ เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ให้กับชุมชนและนักท่องเที่ยวเข้ามาใช้งาน

ช่วงที่ 3 สร้างทางเดินเชื่อมเป็นแนวสัญจรใหม่ที่เชื่อมพื้นที่ชุมชนเข้ากับโรงเรียน ภายใต้แนวคิดการเดินที่สามารถใกล้ชิดกับธรรมชาติ

ช่วงที่ 4 สร้างพื้นที่พักผ่อนในจุดต่าง ๆ เช้ากับทางเดินใหม่ โดยออกแบบให้กลมกลืนกับพื้นที่และสภาพแวดล้อม



การออกแบบภูมิทัศน์ภายในโรงเรียนเพื่อสร้างมุมมอง

- A มุมมองทางเข้าโรงเรียนจากถนนหลัก
- B มุมมองทางเข้าจากถนนหลักของชุมชน
- C มุมมองเพื่อสร้างความเป็นส่วนตัวให้กับอาคาร และบึงอาคารบริการ

รูปที่ 2: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (1)





พื้นที่การใช้งาน  
 Active Space เป็นพื้นที่ "ใจป่วน" ให้ชุมชนเข้ามาทำกิจกรรม  
 Passive Space เป็นทางเดิน (Trail) เพื่อสัมผัสธรรมชาติ  
 Relax Space เป็นพื้นที่ให้ชุมชน และนักท่องเที่ยวนั่งเล่น ฟอนคลาย  
 Viewpoint ใช้พื้นที่ทิวทัศน์เป็นจุดชมวิว



รูปที่ 3: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (2)



รูปที่ 4: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (3)





รูปที่ 5: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (4)



รูปที่ 6: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (5)



ทั้งนี้ ผู้ดำเนินโครงการได้ทำการส่งมอบศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ให้แก่โรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่) ต่อมา เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อเป็นเครื่องมือในการเปิดโอกาสในการเรียนรู้ ขยายศักยภาพในทางเศรษฐกิจของคนให้กับชุมชน ประชาชนในพื้นที่สามารถให้บริการ USO Net อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในการพัฒนาความรู้ เข้าถึงโอกาสในการสร้างรายได้ผ่านอินเทอร์เน็ต ขยายช่องทางการค้าขายสินค้า สามารถสานต่อธุรกิจต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงเท่านั้น ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนตำบลปิล็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรีจะเป็นแบบอย่างที่สามารถนำไปพัฒนาหมู่บ้านอื่น ๆ ที่อยู่ภายในเขตบริการ USO Net ได้ในอนาคต



รูปที่ 7: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (6)





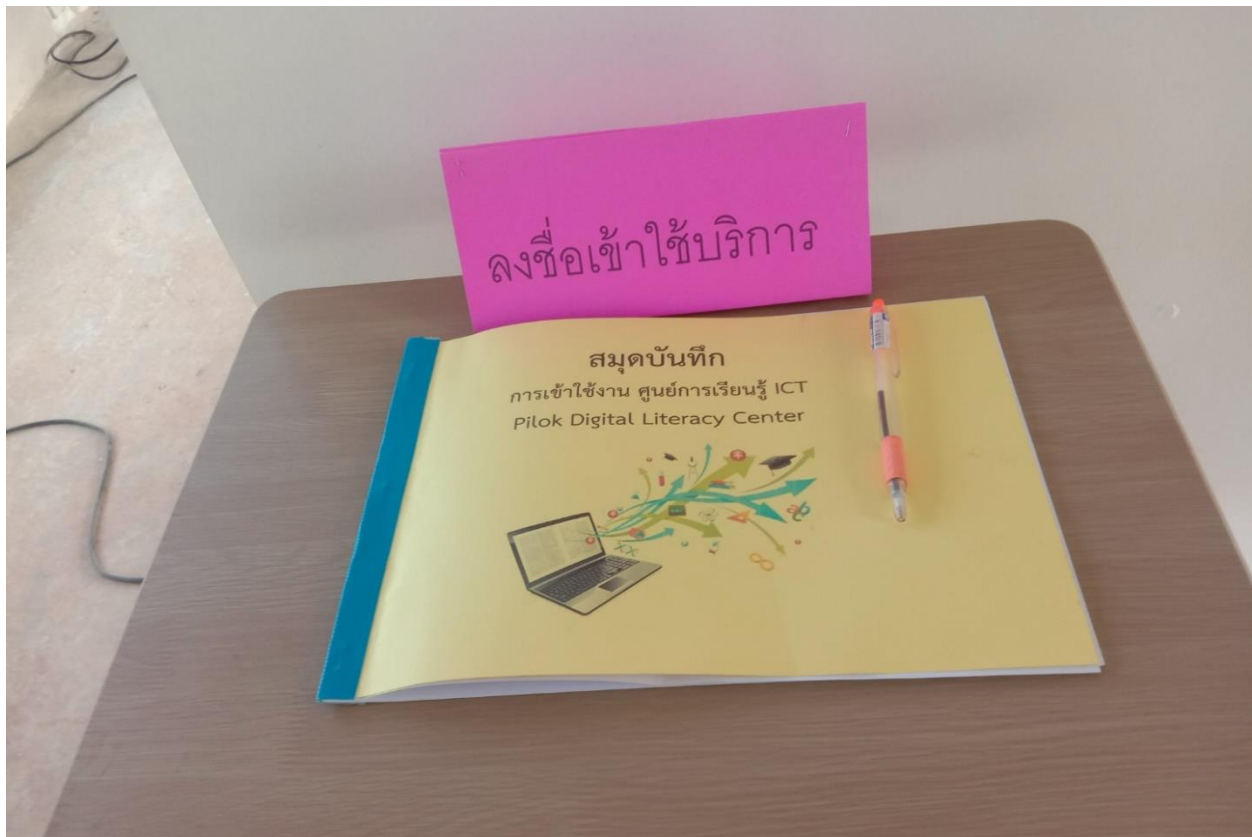
รูปที่ 8: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (7)



รูปที่ 9: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (8)

ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน เปิดใช้งานตั้งแต่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 จนถึงปัจจุบัน โดยศูนย์ฯเปิดให้บริการวันอังคาร – วันอาทิตย์ เวลา 8.00 – 16.00 น มีตำแหน่งอยู่ที่โรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่อดีตองฯ) หมู่บ้านปิล็อก เป็นสถานที่สำหรับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเปิดให้ชุมชนสามารถเข้าใช้ประโยชน์ได้ ขนาดของศูนย์ฯอยู่ที่ประมาณ 50 – 100 ตารางเมตร ซึ่งประกอบไปด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมกับโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง โทรศัพท์ และโครงสร้างพื้นฐานอื่นที่จำเป็น เพื่อใช้ในการฝึกอบรมและให้บริการประชาชนในพื้นที่ โดยแผนผังภายในจะมีดังนี้

- 1) เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย จำนวน 1 เครื่อง
- 2) เครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน 10 เครื่อง
- 3) โทรศัพท์ จำนวน 1 เครื่อง
- 4) เก้าอี้ จำนวน 12 ชุด
- 5) โต๊ะจำนวน 10 ตัว
- 6) เครื่องปริ้นเอกสารและสแกนเอกสารจำนวน 1 เครื่อง
- 7) เครื่องดูดความชื้นจำนวน 1 เครื่อง



รูปที่ 10: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (9)



## ระเบียบการใช้ศูนย์การเรียนรู้ ดิจิทัล

1. ลงชื่อและเวลาเข้า ออก ทุกครั้ง
2. ห้ามนำ ขนม น้ำดื่ม เข้าห้องโดยเด็ดขาด
3. การแต่งการชุดสุภาพ กางเกงขายาว หรือกระโปรง เท่านั้น
4. โปรดรักษาความสะอาด
5. ปิดเครื่องทุกครั้งที่ไม่ใช้งาน
6. ห้ามส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น
7. ไม่เคลื่อนย้ายอุปกรณ์ก่อนได้รับอนุญาต
8. ให้ใช้ศูนย์การเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้เท่านั้น
9. โปรดช่วยกันรักษาสมบัติทางราชการ

รูปที่ 11: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (10)

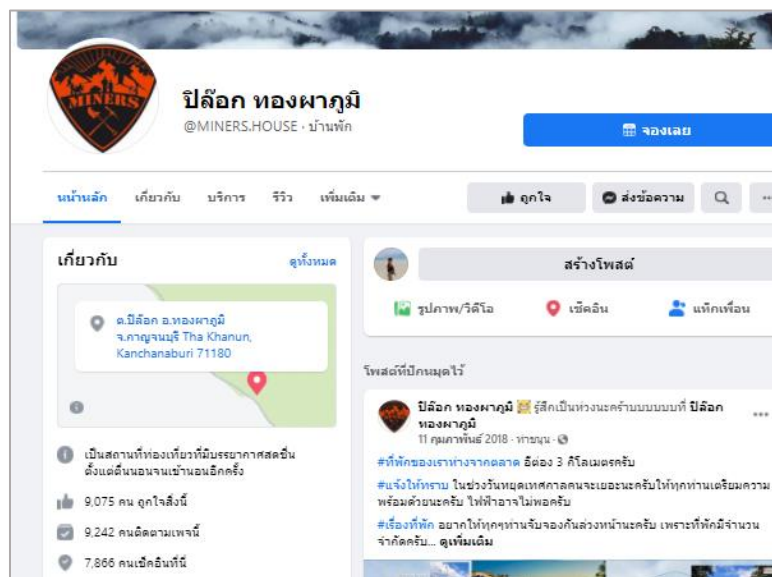
ปัจจุบันศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน เป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างหมู่บ้านและโรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่โอตองฯ) ทำให้เกิดความแน่นแฟ้นภายในชุมชน ทำให้การดูแลศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนอยู่ภายใต้การดำเนินงานของโรงเรียนและหมู่บ้าน โดยผู้ดูแลศูนย์มีจำนวน 2 คน ซึ่งได้ถูกคัดเลือกจากสมาชิกในชุมชนที่มีความรู้ความเข้าใจและสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งทั้งสองได้ผ่านการอบรมในโครงการอีกด้วย โดยทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลความเรียบร้อยในศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน และให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ และดำเนินการต่างๆภายใต้นโยบายของโรงเรียน นอกจากนี้ผู้ดูแลศูนย์ยังต้องส่งเสริมการกิจกรรมต่างๆ ในศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนอีกด้วย ซึ่งส่วนมากจะเป็นกิจกรรมที่ร่วมกับทางโรงเรียนและเป็นสถานที่ฝึกอบรมให้แก่คนในพื้นที่

### ลักษณะการใช้งานศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน

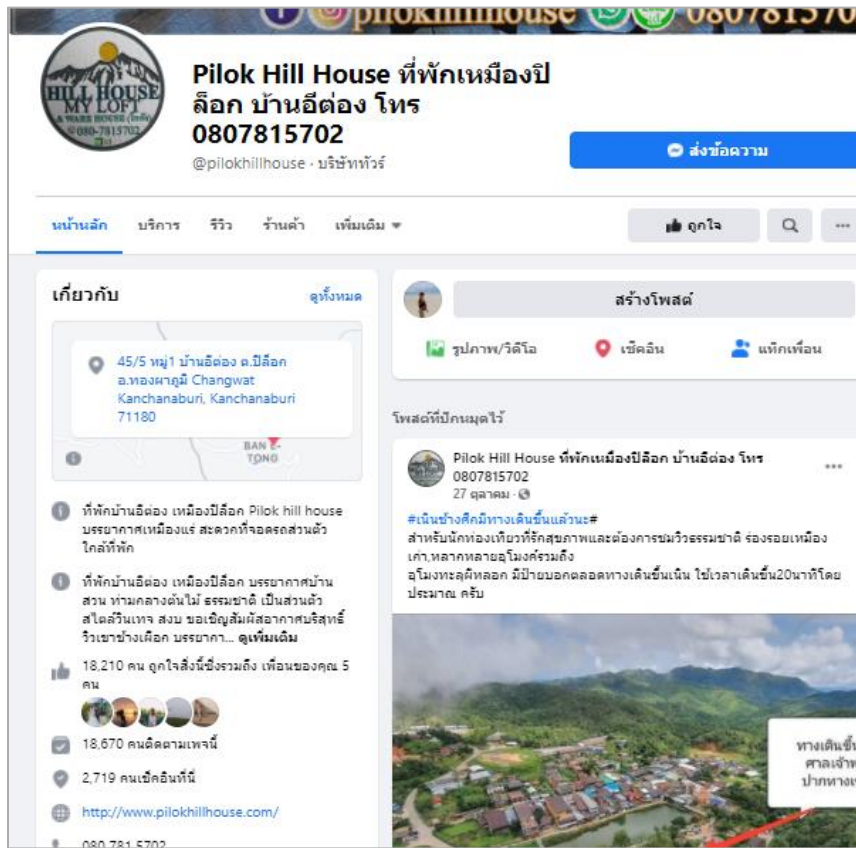
ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน มีตำแหน่งอยู่ที่โรงเรียนเหมืองแร่โอตอง หมู่บ้านปิล็อก โดยศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน ได้ดำเนินการเป็นศูนย์การเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับคนในชุมชนที่ต้องประกอบไปด้วย ผู้ประกอบการในชุมชน บุคคลทั่วไปในชุมชน และเนื่องจากสถานที่ตั้งศูนย์อยู่ในพื้นที่ของโรงเรียน ทำให้ครูและนักเรียนมีการประโยชน์จากศูนย์ฯ ในการเรียนรู้

### ประชาชนในชุมชน

การใช้ศูนย์ฯของผู้ประกอบการส่วนมากจะเป็นวันธรรมดา ยกเว้นวันนักขัตฤกษ์ในช่วงเวลา 09.00 – 12.00 นาฬิกา เนื่องจากผู้ประกอบการในชุมชน มีทั้งอาชีพบริการนักท่องเที่ยว เช่น ธุรกิจโฮมสเตย์ ธุรกิจนำเที่ยว ธุรกิจให้บริการเช่าเต็นท์ ธุรกิจให้บริการเช่ามอเตอร์ไซค์ ร้านอาหาร ดังนั้นผู้ประกอบการจึงต้องต้อนรับนักท่องเที่ยวจึงไม่สะดวกที่จะมาใช้งานศูนย์ในช่วงวันเสาร์-วันอาทิตย์ และวันนักขัตฤกษ์ ได้ ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินการของศูนย์ฯ สอดคล้องกับบริบทของชุมชน จึงเปิดบริการให้คนในชุมชนได้ใช้งานในช่วงเวลาที่สมาชิกของชุมชนสะดวกเป็นหลัก



รูปที่ 12: ตัวอย่างการใช้งานศูนย์ (1)



รูปที่ 13: ตัวอย่างการใช้งานศูนย์ (2)

ประชาชนมีลักษณะการใช้งานศูนย์ 3 ด้าน ดังนี้

- **การหาข้อมูล** ประชาชนมีการค้นหาข้อมูลโดยใช้ Google เพื่อหาข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ในที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ ส่วนมากประชาชนในที่นี้มีผู้ประกอบอาชีพให้บริการสถานที่พักและบริการท่องเที่ยวในปิล็อก
- **การบริการใช้อีเมล** ประชาชนมีอาชีพในการค้าขายของมีการใช้ Gmail ในการสื่อสารกับผู้ซื้อส่วนมากผู้ประกอบการในที่นี้จะประชาชนที่มีอาชีพกลุ่มผู้ประกอบการให้บริการสถานที่พัก
- **การใช้ Facebook** เพื่อประชาสัมพันธ์ข่าวสาร กิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการขายในชุมชน
- **การใช้ Microsoft Office เบื้องต้น** ประชาชนมีการใช้เพื่อการพิมพ์เอกสารต่างๆ เพื่อจัดทำข้อมูล การทำฟรีเซ็นเทชั่นเพื่อนำเสนอข้อมูลต่างๆ การทำบัญชีเบื้องต้น เพื่อทำรายรับจ่ายในการประกอบกิจการ โดยใช้ Microsoft Office เบื้องต้น ประชาชนกลุ่มนี้ที่ใช้งานลักษณะนี้ส่วนมากเป็นประกอบอาชีพในร้านอาหาร ค้าขายสินค้าต่างๆที่จำหน่ายในชุมชน

อย่างไรก็ตามผู้ประกอบการบางรายมีความคุ้นเคยกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน จึงได้มีข้อเสนอแนะให้ใช้งานทั้งคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สมาร์ตโฟนผสมผสานงาน เนื่องจากสมาร์ตโฟนมีข้อจำกัดบางประการ ในการดำเนินกิจกรรมบางอย่าง

จึงต้องอาศัยประโยชน์จากศูนย์ฯ เช่น การไหลข้อมูลบางส่วนไว้บนออนไลน์ การรับส่งอีเมล การทำเอกสารและสื่อประชาสัมพันธ์ของกิจการและของชุมชน การทำบัญชีหรือการสร้างเนื้อหา และการหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต

- การใช้ศูนย์ฯของบุคคลทั่วไปในชุมชนส่วนมากจะเป็นลักษณะการใช้งานเป็นการหาข้อมูล โดยใช้ Google ในการหาข้อมูลต่างๆ และการทำให้โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ดในการพิมพ์งาน เอกสารต่างๆ หรือข้อความโฆษณา รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับบุคคลภายนอก

### ครูและนักเรียน

การใช้ศูนย์ฯของครูและนักเรียน ส่วนมากจะเป็นช่วงเวลาเรียนและช่วงเวลาอื่นๆ โดยมีครูกำกับดูแลอยู่ในขณะนั้น เพื่อป้องกันปัญหาการเล่นเกมหรือเข้าดูข้อมูลหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ส่วนมากลักษณะการใช้งานของครูและนักเรียนมีดังนี้

- **การหาข้อมูล** นักเรียนมีการค้นหาข้อมูลโดยใช้ Google เพื่อหาข้อมูลต่างๆ เพื่อศึกษาความรู้เพิ่มเติมในวิชาเรียน หรือช่วยงานที่บ้าน
- **การเรียนรู้ Digital Literacy (รู้เท่าทันดิจิทัล)** ทางโรงเรียนมีการส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ทันเทคโนโลยีเป็นระยะๆ ให้แก่นักเรียน เพื่อส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อดิจิทัลเพื่อการบริโภคได้อย่างเหมาะสม
- **การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น** ปัจจุบันมีกิจกรรมการสอน Coding ให้แก่นักเรียน ผ่านการประชุมออนไลน์ เนื่องจากการ Coding เป็นทักษะที่ช่วยให้เด็กคิดทุกอย่างอย่างเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งจะส่งผลให้เกิดทักษะการแก้ปัญหาที่ดี

นอกจากศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนจะเป็นสถานสำหรับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลแล้ว ศูนย์ฯ ยังเป็นพื้นที่ส่วนกลางชุมชน ที่เชื่อมต่อพื้นที่ระหว่างโรงเรียนและหมู่บ้าน ที่ประกอบด้วย พื้นที่พักอาศัยที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเชื้อชาติของหมู่บ้านอิตอง และพื้นที่การค้าและการบริการการท่องเที่ยว ทำให้พื้นที่ศูนย์เป็นสถานที่ที่บ่มความรู้อื่นๆ และสถานที่พบปะคนในชุมชน ดังนั้น ในการดำเนินการของศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน จะเห็นได้ว่า กลุ่มผู้ใช้ศูนย์ฯ ไม่ได้เป็นเพียงกลุ่มผู้ประกอบการในชุมชนเท่านั้นที่มาใช้ประโยชน์ แต่ยังมีครูนักเรียน บุคคลทั่วไป มาใช้ประโยชน์อีกด้วย และในอนาคตทางโรงเรียนและชุมชนยังวางแผนดำเนินกิจกรรมอบรมที่เกี่ยวกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนเป็นสถานที่อบรมให้แก่นักเรียนและประชาชนในชุมชน รวมถึงกิจกรรมระหว่างชุมชนกับบุคคลภายนอก เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 (โควิด-19) และมาตรการการเว้นระยะห่าง ทำให้มีการปิดพื้นที่ทั้งสถานที่พบปะในชุมชน และเขตแดนในพื้นที่หมู่บ้านชุมชนปิดกั้น ส่งผลให้ประชาชนไม่สามารถเดินทางติดต่อกันได้ ประกอบกับไม่สามารถใช้พื้นที่ในการกิจกรรมต่างๆ เช่น การอบรม การนัดประชุมประจำหมู่บ้าน การเดินทางระหว่างหมู่บ้าน ทางชุมชนจึงขอเลื่อนการเข้าใช้ศูนย์ฯ ส่งผลให้ศูนย์ฯไม่สามารถดำเนินการให้บริการได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม รัฐบาลได้มีประกาศยกเลิกสถานการณ์ฉุกเฉิน



ที่มีความร้ายแรงในวันที่ 30 ตุลาคม 2564 ซึ่งผู้ดำเนินโครงการคาดว่าทำให้บริการศูนย์จะกลับเข้าสู่สถานการณ์ปกติโดยเร็ว

### การรับรู้เกี่ยวกับศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน

จากการสำรวจโดยการลงพื้นที่ของผู้จัดการโครงการพบว่า ประชาชนที่อาศัยอยู่ใกล้เคียงกับบริเวณโรงเรียนกว่าร้อยละ 80 รู้จักศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน และมีการรับรู้และเข้าใจหน้าที่ของศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน และมีประชาชนที่เคยมาใช้บริการศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ถึงร้อยละ 50 แสดงถึงการประชาสัมพันธ์ศูนย์ฯที่มีประสิทธิภาพอย่างไรก็ตาม จากการสำรวจประชาชนที่อาศัยนอกชุมชนพบว่า มีประชาชนเพียงร้อยละ 20 เท่านั้นที่รู้จักศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน แสดงถึงการขาดการประชาสัมพันธ์ของศูนย์ทำให้ประชาชนขาดการรับรู้ ดังนั้น ศูนย์ฯ จึงต้องมีการประชาสัมพันธ์หน้าที่ศูนย์ฯ และส่งเสริมกิจกรรมต่าง ๆ ของศูนย์ฯ เพื่อสร้างการรับรู้ให้แก่ประชาชนในพื้นที่ โดยผู้ดำเนินงานโครงการจัดโครงการอบรมวิธีการเขียนโค้ดผ่านระบบออนไลน์ โดยเน้นการอบรมนักเรียนในการเขียนโค้ดและมีการนำเสนอของนักเรียนภายหลังการอบรม และชักชวนให้ผู้ปกครองเข้าร่วมชมการนำเสนอของนักเรียนด้วย เพื่อเป็นตัวเชื่อมให้เกิดกิจกรรมระหว่างนักเรียน ผู้ปกครอง รู้จักศูนย์ฯ มากขึ้น



รูปที่ 14: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (11)



รูปที่ 15: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (12)



รูปที่ 16: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (13)





รูปที่ 17: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (14)



รูปที่ 18: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (15)



รูปที่ 19: ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน (16)

## บทที่ 3

### ผลการดำเนินโครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและการค้าให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบ

ผู้ดำเนินโครงการได้ดำเนินการสำรวจความต้องการและทักษะความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนในพื้นที่เบื้องต้น โดยการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ โดยใช้วิธีสัมภาษณ์คนที่อาศัยอยู่ในบริเวณหมู่บ้านอีต่อง ตำบลปิล็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อให้การก่อสร้างศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน และการจัดทำ (ร่าง) แบบทดสอบ Digital Literacy Test มีให้เหมาะสมกับกับชุมชนมากที่สุด

#### 3.1 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ

หมู่บ้านอีต่องเป็นชุมชนเล็กๆ ที่ประกอบด้วย โรงเรียน 1 แห่ง และวัด 1 แห่ง อยู่ในพื้นที่ของตำบลปิล็อก จังหวัดกาญจนบุรี พื้นที่ของตำบลปิล็อก พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นป่าและเขาสูงสลับซับซ้อน ประมาณร้อยละ 95 ของพื้นที่ทั้งหมด เนื้อที่ในตำบลปิล็อก มีเนื้อทั้งหมดประมาณ 732 ตารางกิโลเมตร หรือ 234,240 ไร่ ทิศเหนือ ติดกับสถานีควบคุมก๊าซของปตท. (Block Valve Station) ทิศใต้ ติดกับถนนสายหลักจากตัวอำเภอ เข้มองแร้ปิล็อก และเนินข้างศึก ทิศตะวันออก ติดกับพื้นที่ป่าอุทยานแห่งชาติทองผาภูมิ และหมู่บ้านปิล็อก ซึ่งเป็นที่ตั้งของสถานีราชการของตำบล ทิศตะวันตก ติดกับชายแดนประเทศไทย – สหภาพเมียนมาร์ที่จุดเนินเสาธง ลักษณะภูมิประเทศเป็นพื้นที่ภูเขาสูงชันสลับซับซ้อน กลุ่มบ้านเรือนชุมชนตั้งอยู่ในพื้นที่ราบสูง ลักษณะเป็นเนินลาดเอียงเล็กน้อยจากด้านหลังมาที่บ่อน้ำด้านหน้า

เนื่องจากหมู่บ้านอีต่องอยู่ติดชายแดนระหว่างประเทศไทยกับประเทศพม่ามีเทือกเขาตะนาวศรีเป็นแนวแบ่งเขตแดนภูมิอากาศโดยทั่วไปค่อนข้างมีฝนตกชุก ส่งผลให้อากาศลักษณะภูมิอากาศมีอากาศเย็นตลอดทั้งปี มีความชื้นสูง ลมแรง มีหมอกปกคลุมหนาแน่น (ทัศนวิสัย ประมาณ 5 เมตร) มีฝนตกประมาณ 8 เดือน ตั้งแต่เดือนเมษายน – พฤศจิกายน และเป็นฤดูหนาว 4 เดือน คือ ธันวาคม – มีนาคม ดังนั้นหมู่บ้านอีต่องมีความชื้นและท่องเที่ยวได้ตลอดปี ด้วยประการนี้เองจึงได้ให้หมู่บ้านอีต่องได้รับความสนใจ และมีแนวโน้มจะได้รับความนิยมมากขึ้นจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างประเทศ

#### แหล่งท่องเที่ยว

เนื่องจากหมู่บ้านอีต่องอยู่บนพื้นที่ภูเขาสูง สถานที่ท่องเที่ยวจึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ในวันธรรมดามีนักท่องเที่ยวประมาณ 100 คน และในวันหยุดหรือช่วงเทศกาลท่องเที่ยวจะมีจำนวนนักท่องเที่ยวสูงขึ้นประมาณ 1,000 คนโดยแบ่งเป็นนักท่องเที่ยวไทยร้อยละ 95 และนักท่องเที่ยวต่างประเทศร้อยละ 5 จากนักท่องเที่ยวทั้งหมด สถานที่ที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวมีดังต่อไปนี้

- 1) อุทยานแห่งชาติทองผาภูมิ มีเขาข้างเผือกอยู่ทางทิศตะวันตกของพื้นที่มียอดสูงสุด 1,249 เมตรจากระดับน้ำทะเล เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอีกหนึ่งสถานที่ที่ได้รับความนิยม เปิดช่วงฤดูกาลท่องเที่ยว ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายนจนถึงเดือนมกราคม โดยมีกิจกรรมเดินป่าศึกษาธรรมชาติ ระยะไกลเขาข้างเผือก ซึ่งสามารถเดินทางจากจากหมู่บ้านอีต่องไปเขาข้างเผือกได้เลย นอกจากนี้ยัง



มียอดเขาที่สำคัญอื่นๆ ได้แก่ เขานินจา เขาพุ่อง เขาต่าง เขาปากประตู เขาเลาะโล เขาประหนอง  
โทคี เขาชะลูโลง เป็นต้น

- 2) **น้ำตกจ๊อกกระดั้น** ตั้งอยู่ในเขตอุทยานแห่งชาติทองผาภูมิ เป็นน้ำตกที่น้ำไหลตลอดทั้งปี
- 3) **น้ำตกเจ็ดมิตร** อยู่ในเขตสัมปทานการทำเหมืองแร่ดีบุกของเหมืองสมศกดี
- 4) **น้ำตกปีเต็ง** อยู่ที่หมู่บ้านอีต่อง มีน้ำตกที่มีน้ำไหลตลอดปี สภาพป่ามีความอุดมสมบูรณ์
- 5) **เนินเสาธง** เป็นเนินที่มีธงชาติไทยปักอยู่และเป็นเขตกองกำลังตำรวจตระเวนชายแดน สามารถเห็น  
ทิวทัศน์ของประเทศพม่าได้จากทางประเทศไทย เช่น ทะเลอันดามัน เป็นสถานที่ชมวิวที่ได้รับความ  
สนใจจากนักท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก
- 6) **เกาะมะพร้าวกะทิ** เป็นเกาะที่ปลูกมะพร้าวทุกลูกเป็นกะทิ
- 7) **พระธาตุโบอ่อง** อยู่ที่บ้านปิล็อก ตำบลปิล็อก เป็นพระธาตุศิลปะแบบมอญพม่า
- 8) **เนินช้างศึก** เป็นจุดชมวิวบนยอดตั้งอยู่ในเส้นทางมมแดนไทย-พม่า อยู่สูงจากระดับน้ำทะเลประมาณ  
1,053 เมตร มีจุดชมวิวในมุมสูง เห็นวิวทั้งฝั่งไทยและพม่า เป็นสถานที่ที่นักท่องเที่ยวนิยมไปพักผ่อน  
ตั้งแคมป์ และพักค้างคืน โดยช่วงฤดูท่องเที่ยวบนเนินช้างศึกอาจมีนักท่องเที่ยวประมาณ 100 คนต่อ  
วัน

### 3.2 ลักษณะชุมชน

#### ข้อมูลด้านการตั้งถิ่นฐาน

หมู่บ้านอีต่องเป็นหมู่บ้านเล็กๆ ริมตะเข็บชายแดนไทย-พม่า เป็นที่อาศัยของหลายชนชาติจึงมีความ  
หลากหลายทางวัฒนธรรม เกิดขึ้นพร้อมๆ กับช่วงที่ทางรัฐบาลเปิดเหมืองปิล็อก เพื่อขุดแร่พลูมและดีบุก  
ภายใต้การกำกับดูแลขององค์กรเหมืองแร่ โดยภาครัฐให้สัมปทานกับบริษัทเอกชนเข้ามาทำเหมืองบางส่วน ทำให้  
หมู่บ้านอีต่องมีผู้คนเข้ามาอาศัย และมีผู้คนอพยพเข้ามาในพื้นที่มากขึ้น เช่น ชาวเนปาล ชาวกะเหรี่ยง ชาวพม่า  
และมีเกิดการแลกเปลี่ยนค้าขาย รวมถึงมีสถานบันเทิงและโรงแรมสำหรับคนงานที่เข้ามาทำเหมือง จนกระทั่งเกิด  
วิกฤตการณ์ราคาแร่ตกต่ำทั่วโลกและปริมาณแร่ลดลง เหมืองจำนวนมากทยอยปิดตั้งปี พ.ศ. 2544 ส่งผลให้คนงาน  
อพยพไปหางานทำที่อื่น หมู่บ้านอีต่องจึงกลายเป็นหมู่บ้านที่เงียบสงบ และกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเรียนรู้  
วัฒนธรรมพื้นบ้าน ธรรมชาติที่เงียบสงบ ที่ยังคงไว้ซึ่งความเป็นธรรมชาติและวัฒนธรรมท้องถิ่น

#### ด้านเศรษฐกิจของชุมชน

เนื่องจากหมู่บ้านอีต่อง เคยเป็นพื้นที่สัมปทานการทำเหมืองแร่ที่มีการขุดเจาะและชะล้างดินเพื่อนำแร่ขึ้นมา  
ขาย ส่งผลให้ดินขาดความอุดมสมบูรณ์ ดังนั้นพื้นที่ในหมู่บ้านอีต่อง จึงเป็นพื้นที่ที่ไม่เหมาะสมทำการเกษตร จาก  
การสัมภาษณ์พบว่า หมู่บ้านอีต่องมีสภาพอากาศเย็นสบายตลอดปีจึงได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยว ส่งผลให้  
หมู่บ้านอีต่องกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และมีการค้าขายสินค้าเกิดขึ้น โดยสินค้าที่มีจำหน่ายส่วนมากเป็นสินค้า  
จากประเทศเมียนมา รวมถึงการเกิดธุรกิจใหม่ๆขึ้น เช่น ธุรกิจโฮมสเตย์ ธุรกิจรถรับจ้าง และธุรกิจร้านอาหาร

#### ด้านสาธารณูปโภคของชุมชน

ชุมชนหมู่บ้านอีต่องสามารถเข้าถึงสาธารณูปโภคต่างได้แต่ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการในชุมชน เช่น  
ระบบประปาภูเขา เพราะเป็นแหล่งต้นน้ำ ระบบไฟฟ้า โดยจากการสำรวจพบว่า ระบบไฟฟ้าของหมู่บ้านอีต่องมา

จากบริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน) ที่ได้จัดหาเครื่องกำเนิดไฟฟ้าที่ใช้ก๊าซเป็นเชื้อเพลิงให้แก่ชุมชนหมู่บ้านอิตอง โดยในช่วงที่มีนักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก ชุมชนในหมู่บ้านอิตองที่เป็นผู้ให้บริการโฮมสเตย์ จะใช้ไฟฟ้าปั่นของตนเองให้บริการนักท่องเที่ยวแทนไฟฟ้าของชุมชน นอกจากนี้ ในบริเวณหมู่บ้าน อิตองยังมีการติดตั้งเสาโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้ให้บริการแล้วจำนวน 2 ราย และมีผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวน 1 ราย สืบเนื่องจากการดำเนินธุรกิจของบริษัท ปตท. จำกัด แต่หาวยังไม่เพียงพอต่อความต้องการใช้ของชุมชนฯ

### **ด้านสภาพสังคม**

ชุมชนหมู่บ้านอิตองประกอบด้วย ชาวเมียนมา ชาวกะเหรี่ยง และชาวไทย ประกอบด้วย 280 หลังคาเรือนและจำนวนประชากรประมาณ 750 คน ภาษาที่ใช้แก่ ภาษาไทย ภาษาพม่า และภาษากะเหรี่ยง ส่วนมากชุมชนหมู่บ้านอิตองนับถือศาสนาพุทธ ในหมู่บ้านอิตองมีเพียง 1 วัดในชุมชน ผู้ที่อาศัยในชุมชนหมู่บ้านอิตองสามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ผู้ไม่มีรายได้ ได้แก่ วัยผู้สูงอายุและเด็ก และส่วนที่ 2 ผู้มีรายได้ ได้แก่ วัยผู้ใหญ่ ซึ่งส่วนมากเป็นผู้ประกอบการในชุมชน มีทั้งอาชีพบริการนักท่องเที่ยว เช่น ธุรกิจโฮมสเตย์ ธุรกิจนำเที่ยว ธุรกิจให้บริการเช่าเต็นท์ ธุรกิจให้บริการเช่ามอเตอร์ไซค์ ร้านอาหาร และมีธุรกิจอื่นๆอีกด้วย เช่น ธุรกิจน้ำแร่ เนื่องจากเป็นแหล่งต้นน้ำ ทั้งนี้จะสังเกตได้ว่า หมู่บ้านอิตองไม่ค่อยมีเด็กวัยรุ่น เนื่องจากโรงเรียนในหมู่บ้านอิตองมีสอนถึงแค่ประถมศึกษาปีที่หกเท่านั้น หากใครต้องการจะศึกษาในชั้นที่สูงขึ้นจะต้องลงไปเรียนหนังสือ หรือทำงานที่หมู่บ้านใกล้เคียงหรือตัวเมืองจังหวัดกาญจนบุรี ประกอบกับปัจจุบันสภาพธุรกิจภายในชุมชนฯ ยังไม่สามารถรองรับการเรียนหรือการทำงานได้ แต่หากมองแนวโน้มในอนาคตเป็นไปได้ว่า หากชุมชนหมู่บ้านอิตองมีเศรษฐกิจที่ดีขึ้นและรองรับการทำงานต่างๆ เด็กวัยรุ่นหมู่บ้านอิตองจะกลับมาทำงานในหมู่บ้านมากขึ้น เพื่อทำธุรกิจให้บริการแก่นักท่องเที่ยว

### **3.3 สรุปผลสำรวจความต้องการและทักษะความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนในพื้นที่เบื้องต้น**

ในอดีตหมู่บ้านอิตองเป็นหมู่บ้านที่มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจ เนื่องจากมีการทำเหมืองแร่ที่ทำให้ผู้คนเข้ามาทำงานจำนวนมากและเกิดชุมชนเป็นหมู่บ้านอิตองขึ้น ต่อมาได้เกิดเหตุการณ์วิกฤติ ซึ่งส่งผลให้แร่ดิบถูกมีราคาต่ำลงเป็นอย่างมาก เหมืองแร่จึงค่อยๆปิดกิจการลงไปจนเกือบหมด และเมื่อไม่มีการทำเหมืองแร่ คนงานในเหมืองแร่ที่เคยมีมากมายเป็นพันๆคนก็อพยพไปอยู่ที่อื่น มีเพียงจำนวนไม่มากที่ยังอาศัยอยู่จนถึงปัจจุบัน

แต่เนื่องจากหมู่บ้านอิตองเป็นหมู่บ้านที่ตั้งริมชายแดนไทย-พม่า จึงมีสถานที่ท่องเที่ยวที่ยังคงความเป็นธรรมชาติ และมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม รวมถึงผลิตภัณฑ์ชุมชน หมู่บ้านอิตองจึงได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยว ทั้งการท่องเที่ยวในเชิงธรรมชาติและเชิงวัฒนธรรม ส่งผลให้ชุมชนหมู่บ้านอิตองมีอาชีพในการให้บริการแก่นักท่องเที่ยว โดยส่วนใหญ่ประกอบธุรกิจการให้บริการท่องเที่ยว เช่น โฮมสเตย์ ซึ่งในการติดต่อสื่อสารภายในหมู่บ้านอิตองประกอบไปด้วย เสียงตามสาย โทรศัพท์เคลื่อนที่ ไปรษณีย์ และอินเทอร์เน็ต

จากการสำรวจความต้องการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนในหมู่บ้านอิตอง พบว่า ในเบื้องต้นผู้ประกอบการในชุมชนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ จากโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีค่าบริการรายเดือน แม้ว่าจะมีอินเทอร์เน็ตประชารัฐในหมู่บ้านแล้วก็ตาม แต่เนื่องจากจุดที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตประชารัฐไม่ได้ครอบคลุมถึงพื้นที่ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตถึงแหล่งชุมชนที่เป็นแหล่งเศรษฐกิจ จึงเป็นจุดสังเกตได้ว่า หมู่บ้านอิตองสามารถเข้าถึง

อินเทอร์เน็ตได้แล้ว โดยช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาตั้งแต่มีโทรศัพท์เคลื่อนที่ทางชุมชนเริ่มมีการใช้กลุ่มไลน์เพื่อสื่อสารกันในเบื้องต้นภายในชุมชน แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์สำหรับใช้อินเทอร์เน็ตพร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ดำเนินโครงการเห็นว่า หมู่บ้านจำเป็นต้องควรมีศูนย์ดิจิทัลชุมชนเพื่อให้สอดคล้องกับการส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาความรู้และเข้าถึงโอกาสในการสร้างรายได้ในชุมชน

ในส่วนทักษะความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า ชุมชนมีความพร้อมในเรื่องทักษะความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เนื่องจากชุมชนเริ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตในการประกอบธุรกิจอยู่บ้างแล้ว โดยส่วนมากเป็นการติดต่อสื่อสารผ่านทางกลุ่มไลน์ เช่น การบริหารจัดการที่พักภายในชุมชน การรับจองรถนำเที่ยวและที่พักในชุมชน ซึ่งในอนาคตชุมชนก็มีแนวโน้มที่จะพัฒนา OTOP นวัตกรรมของชุมชนหมู่บ้านอีกด้วย โดยมีช่องทางติดต่อสื่อสารทางออนไลน์ทั้งใน การส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน การจองที่พัก และการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น เสื้อผ้าที่ตัดเย็บเอง สานสุมไม้ สบู่ไม้

### 3.4 แผนการฝึกอบรมหลักสูตร Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน

ในการจัดอบรมให้ประชาชนในพื้นที่มีความรู้และพัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ชุมชนในพื้นที่ชายขอบสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และนำความรู้ที่ได้ไปสู่การพัฒนาธุรกิจในพื้นที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจของชุมชน รายละเอียดในการจัดอบรมมีดังนี้

#### 1) กลุ่มเป้าหมาย

ผู้นำชุมชน ผู้ที่ประกอบธุรกิจเป็นของตนเอง หรือกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และสถานศึกษา ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

#### 2) คุณสมบัติของผู้เข้ารับการฝึกอบรม

4.1 อายุ 15 ปีขึ้นไป

4.2 ระดับการศึกษา ไม่ต่ำกว่าประถมศึกษาปีที่ 6

4.3 มีร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มีโรคประจำตัว

4.4 ปฏิบัติหน้าที่ในชุมชนในฐานะใดฐานะหนึ่งดังต่อไปนี้ เช่น ผู้นำชุมชน กรรมการหมู่บ้าน สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบธุรกิจ หรือประจำการในสถานศึกษา เป็นต้น

#### 3) จำนวนผู้เข้ารับการอบรม

จำนวน 30 คนต่อรอบการอบรม

#### 4) โครงสร้างหลักสูตร

การฝึกอบรมแบ่งเป็น 3 หมวดวิชา ระยะเวลาทั้งสิ้น 8 ชั่วโมงดังนี้

4.1 หมวดวิชา Hardware และ Software เบื้องต้น จำนวน 2 ชั่วโมง

4.2 หมวดวิชาบริการออนไลน์เบื้องต้น จำนวน 3 ชั่วโมง



**5) รายละเอียดหลักสูตร (รวม 8 ชั่วโมง)**

5.1 หมวดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Hardware, Software) 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

- 1) รู้จัก Hardware, Software และเครื่องมือในศูนย์ดิจิทัล
- 2) Windows เบื้องต้น เช่น ปุ่ม Windows, Taskbar, Search, เปลี่ยนภาษา, task manager, shut down, restart
- 3) Office เบื้องต้น เช่น Word, excel, powerpoint, cut, copy, paste, undo, redo, save, print, scan
- 4) การบริหารการเงิน เพื่อให้ทราบถึงสถานะทางการเงิน

5.2 หมวดวิชาการใช้บริการออนไลน์ เพื่อเสริมศักยภาพอาชีพ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

- 1) Facebook เช่น การสมัคร, สร้างเพจ, การโพสต์
- 2) Google (Search, Gmail, YouTube, Docs, Form, Business) เช่น การค้นหา, สมัคร/รับส่ง อีเมล, corroboration, สร้าง form online
- 3) อื่นๆ เช่น QR generate
- 4) การสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

5.3 การสร้างแฟนเพจ

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการค้าและธุรกิจได้ ผู้เข้าร่วมจำเป็นต้องทราบถึงข้อมูลสื่อกลางในการขยายผลเชิงพาณิชย์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งการมีเว็บไซต์หรือเว็บเพจเป็นของตนเองเป็นหนึ่งสิ่งที่ทำให้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ โดยในการอบรมเรื่องการสร้างเว็บเพจ แฟนเพจหรือบล็อก โดยจะมีเนื้อหาครอบคลุม เช่น เรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมที่จำเป็นในการสร้างเว็บไซต์หรือเว็บเพจ การสร้างและพัฒนาแฟนเพจ การบริหารจัดการแฟนเพจ การเสนอเนื้อหาและรูปภาพบนแฟนเพจ เป็นต้น

5.4 การสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้านหรือเป็นธุรกิจแบบออฟไลน์แล้ว เนื่องด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มโอกาสการค้าดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยวิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น มีหลากหลายวิธี เช่น สร้างเว็บไซต์ เขียนบล็อก Youtuber ขายของออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ธุรกิจแต่ละประเภทอาจเหมาะสมกับสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน หัวข้อดังกล่าวจึงสามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถสร้างรายได้ผ่านสื่อดิจิทัลได้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด

5.6 หมวดวิชาความรู้ทั่วไปดิจิทัล Digital Literacy การรู้เท่าทันสื่อ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

- 1) การรู้เท่าทันสื่อคืออะไร

- 2) ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ
- 3) ทำอย่างไรให้รู้เท่าทัน
- 4) กรณีศึกษา/กิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

## 8. วิทยากรผู้บรรยาย

วิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ภาครัฐ และภาคเอกชน

## 9. รูปแบบการฝึกอบรม

เน้นการฝึกปฏิบัติเป็นหลักโดยใช้การบรรยายเป็นส่วนประกอบเพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ โดยมี 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่

- **กิจกรรมที่ 1** การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนการอบรม (Pre-test)  
เนื่องจากผู้เข้าร่วมอบรมแต่ละคนอาจมีพื้นฐานความรู้เดิมที่ไม่เท่ากัน ผู้ดำเนินโครงการจึงต้องทำการทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนอบรม (Pre-test) และแบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมได้ เพื่อพิจารณาถึงวิธีการอบรมที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มผู้เข้าร่วมอบรมสามารถแบ่งกลุ่ม 3 ระดับ ดังนี้
  - ระดับเบื้องต้น สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 0 – 5 คะแนน
  - ระดับกลาง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 6 – 10 คะแนน
  - ระดับสูง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 11 – 20 คะแนน
- **กิจกรรมที่ 2** การอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy  
ในการอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy ผู้ดำเนินโครงการจะใช้ระยะเวลาการอบรมจำนวน 4 รอบ ในการอบรมความรู้ตามหมวดวิชาที่ได้ระบุไว้ข้างต้น และใช้รูปแบบวิธีการสอนทั้งการบรรยาย และการอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยสื่อที่ใช้ประกอบการอบรม ได้แก่ 1) เอกสารการอบรม และ 2) สื่อในรูปแบบมัลติมีเดียหรืออินโฟกราฟิก เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้ที่เข้าร่วมอบรมมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยการอบรมแบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 การอบรมขั้นพื้นฐาน และช่วงที่ 2 การอบรมการต่อยอดการใช้เทคโนโลยี รายละเอียดดังนี้
  - ช่วงที่ 1 การอบรมขั้นพื้นฐาน** เป็นการอบรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเน้นการอบรมไปที่หมวดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Hardware, Software) หมวดวิชาการใช้บริการออนไลน์ เพื่อเสริมศักยภาพอาชีพ และการสร้างแผนเพจ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการค้าและธุรกิจชุมชน

**ช่วงที่ 2 การอบรมการต่อยอดการใช้เทคโนโลยี** เป็นการอบรมที่เน้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาต่อยอดในการดำเนินธุรกิจเพื่อพัฒนาชุมชน โดยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสามารถเพิ่มโอกาสการดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ เช่น วิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น รวมไปถึงการรู้เท่าทันสื่อ

■ **กิจกรรมที่ 3 การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy หลังการอบรม (Post-test)**

ภายหลังการอบรมผู้ดำเนินโครงการจะมีการทดสอบความรู้และความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เข้าร่วมอบรมหลังจากเสร็จสิ้นการอบรม (Post-test) แล้ว โดยใช้แบบทดสอบเดียวกันกับแบบทดสอบที่ใช้ในการทดสอบด้าน Digital Literacy ก่อนมีการอบรม (Pre-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้จากการอบรม โดยผู้ดำเนินโครงการจะนำผลที่ได้จากการทดสอบมาประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy

**10. ผลสัมฤทธิ์ของโครงการที่คาดว่าจะได้รับและตัวชี้วัด**

- 1) จำนวนผู้เข้าอบรมครบ 30 คน
- 2) ผู้ผ่านการอบรมหลักสูตรฯ มีความรู้ ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Literacy เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

**11. ระยะเวลาดำเนินการ**

ระยะเวลาการอบรมแบ่งเป็น 4 รอบ รอบละ 3 วันต่อการอบรม 1 รอบ โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 10 คนต่อ 1 วัน โดยแต่ละรอบมีผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งหมด 30 คน รายละเอียดดังนี้

การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1	7 ตุลาคม 2562	เน้นการอบรมพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น รวมถึงการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานในชีวิตประจำวัน
	8 ตุลาคม 2562	
	9 ตุลาคม 2562	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 2	7 ตุลาคม 2563	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างแฟนเพจ และการสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล
	8 ตุลาคม 2563	
	9 ตุลาคม 2563	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 3	21 มกราคม 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างรายได้หรือการขายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์
	22 มกราคม 2564	
	23 มกราคม 2564	

การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 4	21 เมษายน 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการบริหารการเงิน
	22 เมษายน 2564	
	23 เมษายน 2564	

## 12. สถานที่ฝึกอบรม

ศูนย์ Digital Literacy ตำบลปิล็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี

## 13. ค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม

ผู้เข้ารับการอบรมไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น

## 14. การวัดประเมินผลและติดตามผล

14.1 มีการทดสอบความรู้ก่อนและหลังอบรม

14.2 มีการติดตามผลการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลของชุมชนเป็นระยะเวลา 2 ปี

## 15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

15.1 ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเผยแพร่เนื้อหาสื่อออนไลน์

15.2 ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถนำเสนอหรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนในรูปแบบต่างบนสื่อดิจิทัลได้

15.3 เพิ่มศักยภาพชุมชนในการสร้างโอกาสทางการค้า รวมถึงผู้นำชุมชนที่ได้รับการอบรมให้มีความรู้ความสามารถที่จะถ่ายทอดความรู้ของตนให้ประชาชนในพื้นที่จนเกิดทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 16. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

## 3.5 ผลการจับอบรมและผลการประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน

ในบทนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน ส่วนที่ 1 การจับอบรม Digital Literacy และการประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน รายละเอียดมีดังนี้

ในการจับอบรมให้แก่ตัวแทนชุมชน ผู้ดำเนินโครงการได้ทำการสำรวจความต้องการและแนวทางในการจัดทำหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy โดยการสัมภาษณ์ประชาชนในพื้นที่ในหัวข้อต่างๆ ซึ่งผู้ดำเนินโครงการได้คัดเลือกกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าร่วมการอบรมที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี โดยการสัมภาษณ์

ด้วยเช่นเดียวกัน ผู้ที่เข้าอบรมครั้งนี้ ได้แก่ ผู้นำชุมชน ผู้ที่ประกอบธุรกิจเป็นของตนเอง หรือวิสาหกิจชุมชน และครูในสถานศึกษา ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การจัดอบรมมีประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้ ก่อนการจัดอบรมผู้ดำเนินโครงการได้ทำการประสานงานสอบถามผู้นำในชุมชนและประชาชนในพื้นที่ เพื่อจัดเวลาและตารางอบรมให้สอดคล้องกับช่วงเวลาของการดำเนินกิจกรรมประจำวันของสมาชิกชุมชน โดยแผนการจัดอบรม มีจำนวนทั้งหมด 4 รอบ โดยแต่ละรอบมีผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งหมด 30 คน แบ่งการอบรมเป็นระยะเวลา 3 วันต่อการอบรม 1 รอบ โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 10 คนต่อ 1 วัน โดยแผนการอบรมมีดังนี้

การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1	7 ตุลาคม 2562	เน้นการอบรมพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น รวมถึงการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานในชีวิตประจำวัน
	8 ตุลาคม 2562	
	9 ตุลาคม 2562	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 2	7 ตุลาคม 2563	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างแฟนเพจ และการสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล
	8 ตุลาคม 2563	
	9 ตุลาคม 2563	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 3	21 มกราคม 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างรายได้ หรือการขายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์
	22 มกราคม 2564	
	23 มกราคม 2564	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 4	21 เมษายน 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการบริหารการเงิน
	22 เมษายน 2564	
	23 เมษายน 2564	

### การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1

ในการจัดอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1 ระหว่างวันที่ 7 -9 ตุลาคม 2562 เป็นการอบรมที่เน้นการอบรมพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น รวมถึงการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่ 1) การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนการอบรม (Pre-test) 2) การอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy ดังนี้

**กิจกรรมที่ 1** การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนอบรม (Pre-test) ผู้ดำเนินโครงการจะทำการทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนอบรม (Pre-test) โดยการทดสอบออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1) การทดสอบข้อเขียน (Theory Test) เพื่อวัดความรู้เบื้องต้นของผู้เข้าร่วม 2) การทดสอบภาคปฏิบัติ (Practical Test) เพื่อวัดความสามารถในการนำความรู้ที่มีไปปฏิบัติงานได้จริง โดยการทดสอบภาคปฏิบัติผู้เข้าร่วมอบรมจะได้รับการทดสอบจากการใช้งานคอมพิวเตอร์จริง เช่น การเข้าเว็บไซต์ การค้นหาข้อมูล การสร้างอีเมล การรับ-ส่งอีเมล

ในการทดสอบก่อนอบรม มีจำนวนผู้ทดสอบจำนวน 30 คน โดยแบ่งกลุ่ม 3 ระดับ ดังนี้

- ระดับเบื้องต้น สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 0 – 5 คะแนน  
ในกลุ่มนี้มีผู้ได้คะแนนในกลุ่มนี้จำนวน 15 คน
- ระดับกลาง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 6 – 10 คะแนน  
ในกลุ่มนี้มีผู้ได้คะแนนในกลุ่มนี้จำนวน 10 คน
- ระดับสูง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 11 – 20 คะแนน  
ในกลุ่มนี้มีผู้ได้คะแนนในกลุ่มนี้จำนวน 5 คน

**สรุป** จากการทดสอบความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัลของผู้เข้าอบรมพบว่า ประชาชนส่วนมากที่เข้ามาร่วมทำการทดสอบมีความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับหนึ่ง ในขณะที่ประชาชนส่วนน้อยมีความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีในระดับสูง ซึ่งประชาชนที่อยู่ในกลุ่มนี้ ได้แก่ ประชาชนที่เป็นผู้ประกอบการโฮมสเตย์ เนื่องจากมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ อาทิ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนในการติดต่อสื่อสาร และในการติดต่องานหรือดำเนินกิจกรรมทางการค้าและการให้บริการของตนเอง เช่น แอปพลิเคชันไลน์ เมสเซนเจอร์ เป็นต้น ในขณะที่บางส่วนสามารถเข้าใช้งาน Youtube เพื่อความบันเทิง เป็นหลัก แต่ไม่ได้ใช้เพื่อข่าวสารหรือแสวงหาความรู้

## **กิจกรรมที่ 2** การอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy

ในการอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy ประกอบด้วยผู้เข้าร่วมการอบรมที่มีความหลากหลาย โดยลักษณะผู้เข้าร่วมอบรมประกอบด้วย 1) ผู้ประกอบการในชุมชน เช่น โฮมสเตย์ ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก เป็นต้น 2) ลูกหลานหรือญาติของผู้ประกอบการที่ช่วยงานในกิจการต่างๆ บางส่วนเป็นผู้ประกอบอาชีพอื่นๆ ในชุมชน เช่น รับจ้างนำทางนักท่องเที่ยว หรือรับจ้างขับรถนำนักท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยว (น้ำตก เนินเขา) เป็นต้น 3) ประชาชนทั่วไปในหมู่บ้านที่มีความสนใจ ดังนั้น จึงเห็นได้ว่า ผู้เข้าร่วมการอบรมแต่ละคนมีความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัลแตกต่างกัน ผู้ดำเนินโครงการจึงได้จัดทำเอกสารประกอบการอบรม 2 ประเภท ได้แก่ 1) เอกสารการอบรมและบททดสอบ และ 2) สื่อในรูปแบบมัลติมีเดียหรืออินโฟกราฟิก เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานในการหาข้อมูล รวมไปถึงสร้างเนื้อหาจากสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทางการค้าและธุรกิจชุมชน โดยเนื้อหาที่ใช้ในการอบรมจะครอบคลุมรายละเอียด ดังนี้

### **1. การสร้างการรับรู้และความสนใจของประชาชนในพื้นที่**

เพื่อให้ประชาชนในพื้นที่เกิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้ดำเนินโครงการจำเป็นต้องสร้างการรับรู้และกระตุ้น เพื่อให้ประชาชนตระหนักถึงประโยชน์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

## 2. การใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตขั้นพื้นฐาน หรือแอปพลิเคชันพื้นฐาน

- การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เช่น การรู้จักส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์ วิธีการเปิดและปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ องค์กรประกอบต่าง ๆ บนหน้าจอ การเปิดและปิดโปรแกรม เป็นต้น
- การค้นหาข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต เช่น ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์หรือสิ่งที่จำเป็นหลักในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต บริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต การค้นหาข้อมูลข่าวสารและรูปภาพด้วยเครื่องมือค้นหา (Search Engine) การบันทึกรูปภาพจากเว็บไซต์ เป็นต้น
- การใช้บริการอีเมล เช่น ความรู้พื้นฐานเรื่องการใช้บริการอีเมล การรับ-ส่งจดหมาย การตอบจดหมาย การส่งไฟล์ข้อมูลแนบไปกับจดหมาย เป็นต้น

ทั้งนี้ เนื่องจากในการอบรมรอบที่ 1 เป็นการอบรมครั้งแรก ผู้ดำเนินโครงการจึงได้เน้นการอบรมไปที่หลักการและพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีในหัวข้อ การสร้างการรับรู้และความสนใจของประชาชนในพื้นที่ การใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตขั้นพื้นฐาน หรือแอปพลิเคชันพื้นฐาน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ความเข้าใจในหลักการทำงานของเทคโนโลยีดิจิทัล และสร้างให้ประชาชนมีความสามารถดิจิทัล หมายถึง ชุดความรู้ความสามารถของบุคคลที่มีต่อเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเป็นความรู้และความสามารถที่บุคคลรับรู้และประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน สามารถสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพค้นหา และใช้ข้อมูลต่างๆ เพื่อสรุป ประเมิน สร้างสิ่งใหม่ๆ ได้ ทั้งในชีวิตประจำวันและการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เข้าร่วมอบรม ให้ความร่วมมือในการเข้าอบรมอย่างดี ตลอดระยะเวลาการอบรมผู้เข้าร่วมอบรมเข้าการอบรมตามหลักสูตรทุกคน โดยตลอดการอบรมผู้เข้าร่วมได้มีการซักถามและแสดงความคิดเห็นกับวิทยากร ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนมีความพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และจากการสอบถามผู้เข้าร่วมอบรมพบว่า ผู้เข้าร่วมอบรมต้องการอบรมเพิ่มเติมในเรื่องของการต่อยอดของเทคโนโลยีเพื่อนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้สามารถนำไปต่อยอดกับสิ่งที่ทำได้ โดยผู้เข้าร่วมสนใจการอบรมในหัวข้อเหล่านี้เพิ่มเติม รายละเอียดดังนี้

### 1. การสร้างแฟนเพจ

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการค้าและธุรกิจได้ ผู้เข้าร่วมจำเป็นต้องทราบถึงข้อมูลสื่อกลางในการขยายผลเชิงพาณิชย์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งการมีเว็บไซต์หรือเว็บเพจเป็นของตนเองเป็นหนึ่งสิ่งที่ทำให้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ โดยในการอบรมเรื่องการสร้างเว็บเพจ แฟนเพจหรือบล็อก โดยจะมีเนื้อหาครอบคลุม เช่น เรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมที่จำเป็นในการสร้างเว็บไซต์หรือเว็บเพจ การสร้างและพัฒนาแฟนเพจ การบริหารจัดการแฟนเพจ การเสนอเนื้อหาและรูปภาพบนแฟนเพจ เป็นต้น

### 2. การสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล

เนื้อหาที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจในธุรกิจหรือสิ่งที่เราจะสื่อ โดยเนื้อหาที่ดันทันมีหลายองค์ประกอบ ไม่เพียงแต่เนื้อหาที่ครบถ้วนและเข้าใจง่าย แต่การเสนอเนื้อหาอาจต้องมีความสร้างสรรค์ หรือส่วนประกอบอื่นๆ เช่น รูปภาพ เสียง เป็นต้น เพื่อดึงดูดให้ผู้เข้าชมสนใจ

### 3. การสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้านหรือเป็นธุรกิจแบบออฟไลน์แล้ว เนื่องด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มโอกาสการดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยวิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น มีหลากหลายวิธี เช่น สร้างเว็บไซต์ เขียนบล็อก Youtuber ขายของออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ธุรกิจแต่ละประเภทอาจเหมาะสมกับสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน หัวข้อดังกล่าวจึงสามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถสร้างรายได้ผ่านสื่อดิจิทัลได้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด

### 4. การบริหารการเงิน

ในการประกอบธุรกิจหรือแม้กระทั่งการดำเนินชีวิตประจำวัน ควรมีการทำบัญชีเพื่อให้ทราบถึงสถานะทางการเงินของตนเอง โดยเฉพาะการประกอบธุรกิจที่ต้องทำบัญชีตาม พรบ. การบัญชี พ.ศ. 2543 ซึ่งการทำบัญชีจะช่วยให้การบริหารเงินง่ายมากขึ้น อีกทั้งการบริหารเงินที่ดีจะช่วยให้เราสามารถดำเนินชีวิตหรือดำเนินธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงมีแผนรองรับความเสี่ยงต่าง ๆ ได้ ดังนั้นการจัดการฝึกอบรมเรื่องนี้จึงเป็นประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในชีวิตประจำวันและการดำเนินธุรกิจ

ทั้งนี้ เนื่องจากผู้เข้าอบรมมีความสนใจในการต่อยอดความรู้ในประเด็นอื่นๆ เพิ่มเติม ประกอบกับสมาชิกในชุมชนคนอื่นๆ ที่สนใจไม่สะดวกเข้าร่วมอบรมในช่วงปลายปี 2562 จึงขอให้ผู้ดำเนินโครงการเลื่อนช่วงเวลาอบรม เพื่อให้ผู้สนใจสามารถเข้าร่วมอบรมเพิ่มเติมได้ ผู้ดำเนินโครงการจึงวางแผนทำการอบรมเพิ่มอีกจำนวน 3 รอบ ดังนี้

การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 2	7 ตุลาคม 2563	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างแฟนเพจ และการสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล
	8 ตุลาคม 2563	
	9 ตุลาคม 2563	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 3	21 มกราคม 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์
	22 มกราคม 2564	
	23 มกราคม 2564	



การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 4	21 เมษายน 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการประชุมทางไกล
	22 เมษายน 2564	
	2 เมษายน 2564	

ส่วนการอบรมรอบที่ 2-4 จะเน้นการอบรมไปที่การต่อยอดการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชน เนื่องจากการอบรมครั้งแรกเป็นเพียงการสร้างพื้นฐานให้ประชาชนมีความรู้ด้านดิจิทัลขั้นพื้นฐาน ซึ่งในอนาคตการอบรมเป็นการเน้นการใช้เทคโนโลยีต่อยอดในการดำเนินงานต่างๆ โดยอบรมรอบต่อไปจะอยู่ในหัวข้อ การสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล การสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์ และการบริหารการเงิน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถทำความเข้าใจด้านเทคโนโลยีไปปรับใช้ในการประกอบธุรกิจของตนเอง หรือตามความสนใจ รวมถึงการหาความรู้อื่นๆ เพิ่มเติม เพื่อให้การเทคโนโลยีมีประสิทธิภาพมากขึ้น

## การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 2

ในการจัดอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 2 ตามที่กำหนดในแผนการอบรมจะอบรมระหว่างวันที่ 7-9 ตุลาคม 2563 แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 (โควิด-19) และมาตรการการเว้นระยะห่าง ทำให้มีการปิดพื้นที่ทั้งสถานที่พบปะในชุมชน และเขตแดนในพื้นที่หมู่บ้านชุมชนปิดกั้น ส่งผลให้ประชาชนไม่สามารถเดินทางติดต่อกันได้ ประกอบกับไม่สามารถใช้พื้นที่ในการกิจกรรมต่างๆ เช่น การอบรม การนัดประชุมประจำหมู่บ้าน การเดินทางระหว่างหมู่บ้าน ทางชุมชนจึงขอเลื่อนการเข้าอบรมออกไปอย่างไม่มีกำหนด อย่างไรก็ตาม รัฐบาลได้มีประกาศยกเลิกสถานการณ์ฉุกเฉินที่มีความร้ายแรงในวันที่ 22 ตุลาคม 2563 ทางชุมชนจึงเสนอการจัดอบรมเป็นวันที่ 27-29 ตุลาคม 2563 โดยกรอบรมครั้งนี้เป็นการอบรมที่เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างแฟนเพจ และการสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล รายละเอียดมีดังนี้

**กิจกรรมที่ 1** การทบทวนความรู้ความเข้าใจการอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1 โดยการทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy เบื้องต้น เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจในการอบรมครั้งที่ 1 และประเมินความพร้อมการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ โดยผู้ดำเนินโครงการจะทำการทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนอบรม (Pre-test) โดยเน้นไปที่การทดสอบภาคปฏิบัติ (Practical Test) เพื่อวัดความรู้และความสามารถในการนำความรู้ที่มีไปปฏิบัติงานได้จริง ซึ่งในการในการทดสอบนี้ มีจำนวนผู้ทดสอบจำนวน 30 คน โดยผู้ทดสอบทั้งหมดมีคะแนนที่ใกล้เคียงกัน โดยเป็นคะแนนร้อยละ 80 ซึ่งถือว่าผู้เข้าร่วมทุกคนได้คะแนนสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

**สรุป** จากการทดสอบความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัลของผู้เข้าอบรมพบว่า ผู้เข้าอบรมส่วนมากที่เข้าทำร่วมทำการทดสอบมีความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับดี ซึ่งประชาชนที่อยู่ในกลุ่มนี้ ได้แก่ ประชาชนที่เป็นผู้ประกอบการโฮมสเตย์ เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้ที่ต้องมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ในธุรกิจ

## **กิจกรรมที่ 2** การอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy

ในการอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy ประกอบด้วยผู้เข้าร่วมการอบรมที่มีความหลากหลาย โดยลักษณะผู้เข้าร่วมอบรมประกอบด้วย 1) ผู้ประกอบการในชุมชน เช่น โฮมสเตย์ ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก เป็นต้น 2) ลูกหลานหรือญาติของผู้ประกอบการที่ช่วยงานในกิจการต่างๆ บางส่วนเป็นผู้ประกอบอาชีพอื่นๆ ในชุมชน เช่น รับจ้างนำทางนักท่องเที่ยว หรือรับจ้างขับรถนำนักท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยว (น้ำตก เนินเขา) เป็นต้น โดยหัวข้อในการอบรมได้แก่ เทคนิคการสร้างร้านค้าออนไลน์ ( E-Commerce ) ซึ่งเอกสารประกอบการอบรม 2 ประเภท ได้แก่ 1) เอกสารการอบรมและบททดสอบ และ 2) สื่อในรูปแบบมัลติมีเดียหรืออินโฟกราฟิก เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นกลาง รวมไปถึงสร้างเนื้อหาจากสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทางการค้าและธุรกิจในชุมชน โดยเนื้อหาที่ใช้ในการอบรมจะครอบคลุมรายละเอียด ดังนี้

### **1. การสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์**

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้านหรือเป็นธุรกิจแบบออฟไลน์แล้ว เนื่องจากด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มโอกาสการดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยวิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น มีหลากหลายวิธี เช่น การขายของออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ธุรกิจแต่ละประเภทอาจเหมาะสมกับสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน หัวข้อดังกล่าวจึงสามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถสร้างรายได้ผ่านสื่อดิจิทัลได้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด ดังนี้

- การเตรียมความพร้อมสำหรับแฟนเพจ Facebook ในหัวข้อ 1) การเตรียมความพร้อม Facebook Fanpage 2) การสร้างโฆษณาบน Facebook 3) การใช้พีเจอร์ของ Facebook เพื่อช่วยในการขาย 4) Facebook Marketplace, Facebook Group
- การใช้ Line Official Account ในหัวข้อ 1) แนะนำ Line official account และ 2) การใช้และการสร้าง Line Official Account
- การใช้ Google ในธุรกิจ ในหัวข้อ 1) แนะนำ Google Business , Google Map 2) สร้างจุด Check in Google Map 3) การนำ Google Trend ไปใช้ให้เกิดประโยชน์
- ภัยคุกคามจากอินเทอร์เน็ต (Internet Security) ในหัวข้อ 1) เว็บไซต์หลอกลวงที่เกี่ยวข้องกับ E-Commerce และ 2) เทคนิคการป้องกันภัย

## **การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 3-4**

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 (โควิด-19) และมาตรการการเว้นระยะห่าง ทำให้มีการปิดพื้นที่ทั้งสถานที่พบปะในชุมชน และเขตแดนในพื้นที่หมู่บ้านชุมชนปิดล็อก ส่งผลให้ประชาชนไม่สามารถเดินทางติดต่อกันได้ ประกอบกับไม่สามารถใช้พื้นที่ในการกิจกรรมต่างๆ เช่น การอบรม การนัดประชุมประจำหมู่บ้าน การเดินทางระหว่างหมู่บ้าน ทางชุมชนจึงขอให้รวมการอบรมครั้งที่ 3-4 เข้าด้วยกัน

การอบรมรอบที่ 3-4 จะเน้นการอบรมไปที่การต่อยอดการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชน เนื่องจากการอบรมครั้งแรกเป็นเพียงการสร้างพื้นฐานให้ประชาชนมีความรู้ด้านดิจิทัลขั้นพื้นฐาน ซึ่งในอนาคตการอบรมเป็นการเน้นการใช้เทคโนโลยีต่อยอดในการดำเนินงานต่างๆ ในหัวข้อ **การสร้างยอดขายออนไลน์ และการอบรมการประชุมทางไกล** เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถทำความรู้ด้านเทคโนโลยีไปปรับใช้ในการประกอบธุรกิจของตนเอง หรือตามความสนใจ รวมถึงการขยายช่องทางในการประกอบธุรกิจในสถานการณ์

**กิจกรรมที่ 1** การทบทวนความรู้ความเข้าใจการอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1-2 โดยการให้ผู้เข้าร่วมอบรมทดลองการปฏิบัติ เพื่อวัดความรู้และความสามารถในการนำความรู้ที่มีไปปฏิบัติงานได้จริง

**สรุป** จากการทดสอบความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัลของผู้เข้าอบรมพบว่า ผู้เข้าอบรมส่วนมากมีความรู้ความเข้าใจในที่จะปฏิบัติได้ในระดับดี ซึ่งประชาชนที่อยู่ในกลุ่มนี้ ได้แก่ ประชาชนที่เป็นผู้ประกอบการโฮมสเตย์ เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้ที่ต้องมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ในธุรกิจ

## **กิจกรรมที่ 2** การอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy

ในการอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy ประกอบด้วยผู้เข้าร่วมการอบรมที่มีความหลากหลาย โดยลักษณะผู้เข้าร่วมอบรมประกอบด้วย 1) ผู้ประกอบการในชุมชน เช่น โฮมสเตย์ ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก เป็นต้น 2) ลูกหลานหรือญาติของผู้ประกอบการที่ช่วยงานในกิจการต่างๆ บางส่วนเป็นผู้ประกอบอาชีพอื่นๆ ในชุมชน เช่น รับจ้างนำทางนักท่องเที่ยว หรือรับจ้างขับรถนำนักท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยว (น้ำตก เนินเขา) เป็นต้น โดยเป็นกลุ่มผู้เข้าอบรมเดิม โดยหัวข้อในการอบรมได้แก่ การสร้างยอดขายออนไลน์ ซึ่งเอกสารประกอบการอบรมได้แก่ 1) สื่อในรูปแบบมัลติมีเดียหรืออินโฟกราฟิก เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นกลาง รวมไปถึงสร้างเนื้อหาจากสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทางการค้าและธุรกิจในชุมชน โดยเนื้อหาที่ใช้ในการอบรมจะครอบคลุมรายละเอียด ดังนี้

### **1. การสร้างยอดขายออนไลน์**

สร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์มีหลากหลายวิธี เพื่อเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้ทั่วโลก เพราะบนโลกออนไลน์เราสามารถติดต่อสื่อสารกันได้แบบทั่วโลก แต่มีความรู้ในด้านภาษาเล็กน้อย นอกจากนี้ยังสามารถติดต่อพูดคุยกับลูกค้าได้ง่ายๆ ผ่านทางโซเชียล อย่างเช่น Line, Facebook และ IG ที่สามารถเข้าถึงได้หลายประเทศ

### **2. การประชุมทางไกล**

การประชุมทางไกลเป็นวิธีการประชุมที่นำเอาเทคโนโลยีทางการสื่อสารโทรคมนาคมมาใช้อำนวยความสะดวกและเพื่อการประหยัดงบประมาณ และสอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 (โควิด-19) และมาตรการการเว้นระยะห่าง ซึ่งจะช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถดำเนินการขยายธุรกิจในสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ได้

**การประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน**

การจัดทำผลการประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy ที่เหมาะกับชุมชน ประกอบด้วย 2 กิจกรรมหลักได้แก่ 1) การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy หลังการอบรม (Post-test) และ 2) การจัดทำผลการประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy ที่เหมาะกับชุมชน ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การทำแบบทดสอบด้าน Digital Literacy ภายหลังจากอบรมผู้ดำเนินโครงการทำการทดสอบความรู้และความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เข้าร่วมอบรมหลังจากเสร็จสิ้นการอบรม (Post-test) แล้ว โดยใช้แบบทดสอบเดียวกันกับแบบทดสอบที่ใช้ในการทดสอบด้าน Digital Literacy เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้จากการอบรม โดยผลการทดสอบพบว่า ผู้ทำแบบทดสอบส่วนมากได้คะแนนในระดับเบื้องต้น ได้คะแนนระหว่างคะแนน 0 – 5 คะแนน ตามมาด้วยคะแนนระดับกลาง ระหว่างคะแนน 6 – 10 คะแนน และคะแนนระดับสูง ระหว่างได้คะแนน 11 – 20 คะแนน ซึ่งผู้ได้คะแนนระดับสูงมีจำนวนน้อยที่สุดในกลุ่ม ซึ่งสะท้อนว่า ประชาชนในหมู่บ้านมีความจำเป็นในการพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยี โดยต้องเริ่มจากการเรียนรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยี เพื่อให้เกิดการต่อยอดการนำเทคโนโลยีไปใช้มีความง่ายขึ้น ซึ่งเป็นไปตามกระบวนการเรียนรู้ตามกรอบการพัฒนาความสามารถด้านดิจิทัล

กิจกรรมที่ 2 การประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy โดยวัดจากผลการทดสอบหลังการอบรมผู้เข้าร่วมอบรม เป็นการประเมินเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมว่าสามารถได้รับหรือมีความรู้เพิ่มขึ้นอย่างน้อยเพียงใด โดยผลที่ได้จากการอบรมคือ ผู้เข้าร่วมอบรมทุกคนมีคะแนนเกินร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด แสดงถึงความรู้ความเข้าใจที่มากขึ้นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จากการสนทนาสอบถามอย่างไม่เป็นทางการผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่พบว่า การอบรม Digital literacy ก่อให้เกิดประโยชน์กับการใช้งานของวิสาหกิจชุมชนได้ดี แต่จำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนให้เกิดความคุ้นเคยและเกิดความชำนาญในการใช้งานโดยเฉพาะการค้นคว้าข้อมูล การใช้โปรแกรมรับส่งเอกสาร การสร้างเนื้อหา และการขยายช่องทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์และบริหารการเงิน ซึ่งในสองหัวข้อสุดท้ายมีผู้เข้าอบรมบางรายเท่านั้นที่ให้ความสนใจ

## บทที่ 4

### การติดตามและประเมินผลโครงการฯ

การติดตามและประเมินผลศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน สามารถประเมินในรูปแบบการประเมินชิปป์เป็นหนึ่งในเครื่องมือในการประเมินความสำเร็จของการดำเนินงานตามนโยบาย แผนงาน และโครงการในการบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดอย่างมีมาตรฐาน ดังนั้น การประยุกต์ใช้รูปแบบการประเมินชิปป์จึงมีความแม่นยำและสามารถเชื่อถือได้ โดยองค์ประกอบในการประเมินมีทั้งสิ้น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การประเมินสถานะแวดล้อม การประเมินปัจจัยนำเข้าการประเมินกระบวนการ และการประเมินผลผลิต ซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

**การประเมินสถานะแวดล้อม (Context Evaluation: C)** เป็นการประเมินบริบทก่อนการดำเนินการโครงการ โดยครอบคลุมการพิจารณาหลักการและเหตุผล ความจำเป็นในการดำเนินโครงการ ประเด็นปัญหา และความเหมาะสมของเป้าหมาย ในโครงการ เพื่อการกำหนดขอบเขต เป้าหมาย และวัตถุประสงค์หลักในการประเมินอย่างชัดเจน ซึ่งนำไปสู่การออกแบบแผนงานต่าง ๆ ในการดำเนินโครงการเพื่อตอบสนองต่อเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนด

**การประเมินปัจจัยนำเข้า (Input Evaluation: I)** เป็นการประเมินที่พิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นไปได้ของโครงการ ความเหมาะสม และความพอเพียงและความพร้อมของทรัพยากรที่จะใช้ในการดำเนินโครงการเพื่อให้โครงการดังกล่าวสามารถดำเนินงานได้สำเร็จตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนด การประเมินปัจจัยนำเข้าจะช่วยสร้างความเข้าใจร่วมกันในการตัดสินใจเลือกแนวทางต่าง ๆ ในการดำเนินโครงการ และช่วยจัดลำดับในการวางแผนโครงการและการกำหนดแนวทางการดำเนินงานที่สามารถปฏิบัติได้จริงและใช้งบประมาณได้อย่างเหมาะสม

**การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation: P)** เป็นการประเมินประสิทธิภาพและกระบวนการดำเนินงานในโครงการตามแผนงานหรืองบประมาณที่กำหนด เพื่อหาข้อบกพร่องในการดำเนินงานที่จะสามารถใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนา แก้ไข และปรับปรุงให้การดำเนินช่วงต่อไปมีประสิทธิภาพมากขึ้น การประเมินในกระบวนการนี้จะช่วยเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการค้นหาจุดเด่นหรือจุดแข็ง (Strengths) และจุดด้อย (Weakness) ของนโยบาย แผนงาน หรือโครงการ ซึ่งจะช่วยให้ที่ปรึกษาสามารถเห็นถึงความสำเร็จหรือปัญหาที่เกิดขึ้น ได้อย่างชัดเจน และสามารถตัดสินใจในการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไปได้โดยเกิดปัญหาน้อยที่สุด

**การประเมินผลผลิต (Product Evaluation: P)** เป็นการประเมินโดยเปรียบเทียบผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการโครงการและการตอบสนองต่อเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของโครงการที่กำหนด รวมทั้งการพิจารณาผลกระทบและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการดังกล่าวอย่างครบถ้วนซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจของผู้ดำเนินโครงการในการปรับเปลี่ยนแนวทางดำเนินโครงการ เป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ของการดำเนินโครงการในขั้นตอนถัดไป



รูปแบบการประเมินชีพปี	ผลการประเมินผล
การประเมินสภาวะแวดล้อม	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ การจัดตั้งศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนเป็นโครงการที่มีความสำคัญและสอดคล้องกับนโยบายชาติ เช่น กรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนแม่บทกิจการโทรคมนาคม และนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ ไทยแลนด์ 4.0 และอินเทอร์เน็ตประชารัฐ</li> <li>■ การพัฒนาประเทศในยุคปัจจุบัน ต้องให้ความสำคัญในส่วนของการพัฒนาพื้นที่ทั่วประเทศไทยอย่างเท่าเทียมกัน โดยเฉพาะความสำคัญในพื้นที่ชุมชนในต่างจังหวัด หรือ พื้นที่ห่างไกล หรือ อาจเรียกว่าชุมชนชายขอบของประเทศ ซึ่งการพัฒนาพื้นที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่มีบทบาทสำคัญ โดยมุ่งหวังให้ประชาชน ในพื้นที่ชายขอบได้รับการเข้าถึงการบริการด้านโทรคมนาคม เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้อย่างทั่วถึง เกิดการใช้ประโยชน์ทั้งภาคการศึกษา การสร้างรายได้ให้แก่การท่องเที่ยวในพื้นที่</li> <li>■ เนื่องจากโครงข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยส่วนใหญ่เน้นพัฒนาในเขตชุมชนเมือง เป็นเหตุให้เกิดความเหลื่อมล้ำกับประชาชนในพื้นที่ห่างไกลในการเข้าถึงข้อมูลและบริการต่างๆ ของภาครัฐ ดังนั้น เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและขยายโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีในชุมชน จึงควรส่งเสริมการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในพื้นที่ห่างไกล เพื่อลดความเหลื่อมล้ำของประชาชนในหมู่บ้านเป้าหมายในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และสร้างโอกาสให้แก่ประชาชนในการเข้าถึงบริการต่างๆของภาครัฐได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน</li> </ul>
การประเมินปัจจัยนำเข้า	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ การจัดตั้งศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ได้มีการสอบถามความต้องการด้านการจัดตั้งศูนย์ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชน เช่น ผู้นำชุมชน ประชาชนในหมู่บ้าน ครูและนักเรียนในโรงเรียน เพื่อให้การก่อตั้งศูนย์ฯ และการออกแบบหลักสูตรตรงกับความต้องการผู้ใช้นมากที่สุด</li> <li>■ สถานที่จัดตั้งศูนย์ได้คัดเลือกจากพื้นที่ที่สอดคล้องกับการใช้งานของคนในชุมชน เพื่อให้เกิดการใช้งานจริง และเป็นการเชื่อมโยงและการใช้งานของมีการผ่านการประชุมหมู่บ้าน นอกจากนี้ พื้นที่นี้ยังสามารถใช้เป็น ยังเป็นจุดสำหรับชมวิวสำหรับ ซึ่งทุกฝ่ายเห็นด้วยกับการจัดตั้งศูนย์ฯ</li> <li>■ ในการก่อสร้างศูนย์ฯ ได้สร้างโดยคนในหมู่บ้าน เพื่อเป็นการสร้างความร่วมแรงความใจและความสามัคคีของคนในชุมชน และเป็นการสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชนอีกด้วย</li> <li>■ ผู้ดำเนินโครงการมีการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ โดยใช้วิธีสัมภาษณ์คนที่อาศัยอยู่ในบริเวณ หมู่บ้านอีต่อง ตำบลปลีถ็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อให้การก่อสร้าง</li> </ul>

รูปแบบการประเมินชีพี	ผลการประเมินผล
	ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน และการจัดทำ (ร่าง) แบบทดสอบ Digital Literacy Test มีให้เหมาะสมกับกับชุมชนมากที่สุด
การประเมินกระบวนการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน ทั้งในแง่ของผู้ประกอบการ และนักเรียนที่สามารถใช้ประโยชน์จากศูนย์ได้อย่างเต็มที่</li> <li>■ ผู้ประกอบการและนักเรียนสามารถใช้ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy เป็นสถานที่จัดอบรมเพื่อพัฒนาความรู้ด้านอื่นๆ เพื่อต่อยอดทางธุรกิจของตนเองอีกด้วย</li> <li>■ นอกจากศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy จะเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับชุมชนแล้ว ยังเป็นสถานที่ที่นักท่องเที่ยวนิยมใช้เป็นจุดเช็คอิน ซึ่งทำให้ศูนย์ได้รับความนิยมนักท่องเที่ยวด้วย</li> </ul>
การประเมินผลผลิต	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ประชาชนในหมู่บ้าน โดยเฉพาะเจ้าของกิจการ สามารถใช้เทคโนโลยีในการประกอบกิจการ เช่น การหาลูกค้า การให้ข้อมูลแก่บุคคลภายนอกที่สนใจ การค้นหาข้อมูล</li> <li>■ นักเรียน สามารถเรียนรู้เทคโนโลยีในการพัฒนาตนเอง และช่วยผู้ประกอบการใช้เทคโนโลยีในการประกอบกิจการ</li> <li>■ นักท่องเที่ยว แม้ว่าในสองปีที่ผ่านมาจะอยู่ในช่วงเหตุการณ์โควิด 19 ทำให้ศูนย์ฯ ต้องปิดตัวไปถึง 6 เดือน และนักท่องเที่ยวไม่สามารถเดินทางข้ามจังหวัดได้ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวเป็นกลุ่มผู้ใช้บริการศูนย์ที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด โดยลักษณะการใช้งานของนักท่องเที่ยวคือการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับคนภายนอก</li> </ul>

## บทที่ 5

### แผนการบริหารและพัฒนาศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนอย่างยั่งยืน

จากต้นทุนเดิม คือ การทำธุรกิจท่องเที่ยวชุมชน ต่อยอดปรับวิถีคิด กระบวนการทำงาน และเติมความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และความรอบรู้ทางการเงิน เพื่อให้เกิดผลตามเป้าหมาย คือ ชุมชนสร้างสุข แบบพึ่งตนเอง ด้วยการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี โดย 1. กำหนดเป้าหมาย สุขกาย สุขใจ สุขเงิน โดยการนำประเด็น พหุขอเป็นตัวตั้ง มาเป็นทิศทางในการน ำ ลงสู่การปฏิบัติในพื้นที่ตำบล โดยยึดข้อมูล บริบท ความต้องการของชุมชนเป็นสำคัญให้ชุมชนเป็นฐาน 2. ใช้กลวิธีการบริหารจัดการโดยชุมชน โดยเน้นออกแบบการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนให้เกิดผลลัพธ์ รายละเอียดมีดังนี้

- การส่งมอบศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ให้แก่โรงเรียน เพื่อให้ทางโรงเรียนเป็นพื้นที่แหล่งการเรียนรู้ประจำชุมชน ให้แก่ ผู้ประกอบการ และนักเรียน รวมถึงการจัดทำกรอบการอบรมโดยการปฏิบัติเป็นระยะๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้ประกอบการเกิดการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความตระรู้ต่อการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล
- ให้ผู้ดูแลศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy เป็นผู้ดูแลและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการบริหารจัดการเฟสบุ๊กของผู้ประกอบการ เพื่อขยายช่องทางในการเข้าถึงลูกค้า
- ส่งเสริมความเชื่อมโยงการประกอบธุรกิจกับชุมชนใกล้เคียง เพื่อขยายช่องทางและแลกเปลี่ยนข้อมูลและสินค้าหมุนเวียน และเพื่อสร้างสินค้าภายในชุมชนให้เป็นที่รู้จัก
- ส่งเสริมการใช้พื้นที่ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy โดยขอความร่วมมือผู้นำชุมชนในการใช้พื้นที่ศูนย์เพื่อดำเนินกิจการต่างๆ
- ใช้พื้นที่ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy เป็นสถานที่ท่องเที่ยว เพื่อสร้างพื้นที่ให้มีการใช้ประโยชน์และเกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยในอนาคต อาจมีการขายสินค้าในชุมชนในศูนย์ฯ

## บทที่ 5

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- รูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มศักยภาพให้กับผู้ประกอบการพัฒนาขึ้น จากข้อเท็จจริงที่ได้จากการสำรวจข้อมูลทั้งเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และการศึกษา แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ขับเคลื่อนการพัฒนาศักยภาพการแข่งขันให้กับผู้ประกอบการได้จริง ประกอบกับปัจจุบันกลุ่มผู้ประกอบการส่วนใหญ่ในหมู่บ้านมักอยู่ในวัยกลางคนและผู้สูงอายุ ดังนั้น การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการมี ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและระบบการค้าออนไลน์จะช่วยให้เกิดการแข่งขันและการกระจายรายได้สู่ชุมชนเพิ่มมากขึ้น
- ควรมีการนำเว็บไซต์แหล่งการเรียนรู้ชุมชนฯ ไปเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรการศึกษาท้องถิ่น เพื่อให้คนในชุมชนได้เรียนรู้ เกิดความตระหนักและหวงแหนองค์ความรู้ของชุมชน อันจะนำไปสู่การส่งเสริมให้ประชาชนเกิด กระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของชุมชนทั้งในมิติของการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตาม อัจยาศัย
- ชุมชนที่มีลักษณะบริบทคล้ายหรือใกล้เคียงกับตัวอย่างในการวิจัย และต้องการพัฒนา แหล่งการเรียนรู้ในชุมชน สามารถน ำองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบไปใช้เพื่อเป็นต้นแบบส ำหรับการจัดการเรียนรู้ส ำหรับชุมชนได้ แต่หากมีบริบทที่แตกต่างกัน สามารถปรับเปลี่ยนองค์ประกอบ และ ขั้นตอนให้มีความยืดหยุ่น และสอดคล้องกับบริบทของแต่ละชุมชน
- ควรมีการต่อยอดศูนย์ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน ด้วยการสร้างกลุ่มเครือข่ายผู้พัฒนาเนื้อหา ข้อมูล องค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชน และส่งเสริมการเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อนำไปสู่เศรษฐกิจและสังคมแห่งการแบ่งปันสามารถร่วมกันเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง
- ควรประยุกต์ใช้แนวคิด “บวร” (บ้าน วัด โรงเรียน) เป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมของชุมชน เพื่อให้เกิดความยั่งยืน เนื่องจากการดำเนินงานจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจของทุก ภาค ส่วนและทุกกลุ่มในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มวัยเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน และวัยผู้สูงอายุ ซึ่งแต่ละช่วงวัย จะมีความสามารถและความโดดเด่นที่แตกต่างกัน ดังนั้นการเชื่อมโยงความต่างของแต่ละกลุ่มย่อมส่งผลทำให้เกิดความสมัคสมานสามัคคี เกิดการถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น สู่ชุมชนสู่ชุมชน และ ประเทศชาติต่อไป

#### ข้อเสนอแนะในการดำเนินโครงการครั้งถัดไป

- การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลให้แก่ครูในพื้นที่ เนื่องจากครูเป็นแกนสำคัญในการพัฒนาความรู้ให้แก่เด็ก และประชาชนในพื้นที่ ดังนั้น ครูจึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพและสามารถสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนในพื้นที่ได้ เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนไม่ชนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ มี ความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อการใช้

เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนผ่านโลกออนไลน์ รวมถึงการให้ข้อมูลเพิ่มเติมต่างๆ เพื่อทำให้เกิด การแลกเปลี่ยนแนวคิด รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้กับประชาชนในชุมชนได้ นอกจากนี้ ครูในพื้นที่ควรสามารถสร้างเนื้อหาในสื่อดิจิทัลเองได้ เพื่อฝึกให้เกิดความเข้าใจและแก้ปัญหาได้ และเป็นแหล่ง สารสนเทศที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนมากกว่าข้อมูลที่ผู้เรียนได้จากโลกออนไลน์

- **การส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่สำคัญคือการทักษะการปฏิบัติ** จากการฝึกอบรมด้าน Digital Literacy ให้แก่ตัวแทนชุมชนผู้ดำเนินโครงการเห็นว่าเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งคือทักษะการปฏิบัติจริง เนื่องจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีต้องอาศัยการใช้งานจริง ไม่ใช่การอ่านหรือการอบรมอย่างเดียว รวมถึงการต่อยอดต่างๆ ก็มาจากการฝึกปฏิบัติจริง และควรดำเนินการควบคู่ไปกับการสร้างทัศนคติต่อดิจิทัล (Digital Mindset) เพราะการมีมุมมองต่อการยอมรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ย่อมช่วยให้เกิดความสามารถที่ปรับเปลี่ยนได้ โดยไม่ยึดติดกับเทคโนโลยีใดเป็นหลัก ซึ่งเป็นการเปิดมุมมองใหม่ เพื่อให้เห็นภาพกว้างของการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ประโยชน์ต่างๆ เพื่อตอบรับกับพฤติกรรมใหม่ ๆ ของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย หรือปรับตัวเองให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยี
- **การสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อการเรียนรู้และเติบโตที่ยั่งยืนของชุมชน** เช่น การทำข้อตกลงกันกับภาคเอกชนเพื่อพัฒนาความรู้และเข้าถึงโอกาสในการสร้างรายได้ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยการขยายช่องทางการค้าขายสินค้า และเพื่อส่งเสริมการทำธุรกิจในชุมชนให้เติบโต เช่น การพัฒนาบทเรียนให้ฟรีเพื่อส่งเสริมให้คนในชุมชนเกิดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีที่มากขึ้น เพื่อบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างหน่วยงานเอกชน และผู้ประกอบการในกับชุมชน ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ชุมชนก็จะเป็นชุมชนที่เข้มแข็ง เกิดการพัฒนาและนำไปสู่ความยั่งยืนได้ในอนาคต



## ภาคผนวก

## ภาคผนวก 1

# แผนการดำเนินงานเอกสารทางราชการที่ยินยอมให้ใช้ที่สาธารณะประโยชน์ หรือบันทึกข้อตกลงการใช้ที่ดินของรัฐ



บันทึกข้อตกลงความร่วมมือการใช้ประโยชน์พื้นที่  
ระหว่าง

ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และ  
โรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่โอตอง) ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี

บันทึกข้อตกลงฉบับนี้ทำขึ้น ณ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ในวันที่ พฤศจิกายน พ.ศ. 2561  
ระหว่าง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนวิภา วงจรจิระ ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิติ  
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ฝ่ายหนึ่ง กับ นางสาวสรภาพ เจริญสุขผู้อำนวยการ โรงเรียนเพียงหลวง 3  
(บ้านเหมืองแร่โอตอง) ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี ซึ่งตั้งอยู่ที่ บ้านโอตอง  
ตำบลปลีอ็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี อีกฝ่ายหนึ่ง

ทั้งสองฝ่ายมีความประสงค์จะร่วมมือในการใช้ประโยชน์พื้นที่ร่วมกัน เพื่อจัดตั้งศูนย์ต้นแบบ Digital  
Literacy ของชุมชน ภายใต้โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยี (Digital Literacy) เพื่อสร้าง  
โอกาสทางการศึกษาและการค้าให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบ ซึ่งเป็นโครงการที่ได้รับทุนสนับสนุนจาก  
กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ  
สำนักงาน กสทช. ประจำปี 2561 โดยศูนย์ต้นแบบนี้จะนำไปสู่การใช้ประโยชน์สำหรับชุมชนหมู่บ้านโอตอง โดยมี  
รายละเอียด ดังนี้

### ข้อ 1 ความร่วมมือด้านการใช้ประโยชน์พื้นที่

โรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่โอตอง) ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี  
ยินยอมให้ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ใช้พื้นที่ใน  
โรงเรียนซึ่งตั้งอยู่ ณ หมู่บ้านโอตอง ตำบลปลีอ็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี เป็นระยะเวลา 3 ปี เพื่อจัดตั้ง  
ศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน เพื่อให้ประชาชนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในการเพิ่มพูน  
ความรู้ และสร้างโอกาสทางการค้าต่างๆ โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติได้

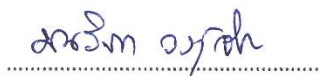
## ข้อ 2 การดำเนินงาน

เพื่อประโยชน์แห่งความร่วมมือตามข้อตกลงนี้ ให้ผู้แทนหรือผู้ได้รับมอบหมายเป็นลายลักษณ์อักษรจาก ผู้แทนของทั้งสองฝ่าย เป็นผู้ดำเนินงาน ประสาน และตกลงกันในรายละเอียดเรื่องต่างๆ เพื่อดำเนินงานให้เป็นไป ตามวัตถุประสงค์และเจตนารมณ์แห่งข้อตกลงนี้

## ข้อ 3 การแก้ไขบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ

การแก้ไขบันทึกข้อตกลงความร่วมมือให้กระทำได้ต่อเมื่อผู้อำนวยการศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และ ผู้อำนวยการโรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่ือต้อง) ในทุลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี ได้ตกลงกันเป็นลายลักษณ์อักษรที่จะให้แก้ไข บันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้ร่วมกัน โดยให้ถือว่าเอกสารดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้ได้ทำขึ้นเป็นสองฉบับ มีข้อความถูกต้องตรงกันทุกประการ และทั้งสองฝ่าย ได้ทราบและเข้าใจข้อความในบันทึกข้อตกลงโดยละเอียดตลอดแล้ว เห็นว่าถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตกลงกัน จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และต่างฝ่ายต่างเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มนวิภา วงจริระ)

ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร  
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช



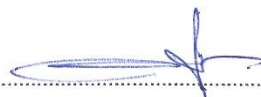
(นางสาวสรภาพ เจริญสุข)

ผู้อำนวยการ โรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่ือต้อง)  
ในทุลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา  
สิริวัฒนาพรรณวดี



(นางอรุณี มหัททกริต)

ผู้ใหญ่บ้าน  
พยาน



(นายถนอมวรรณ ทองสุข)

นายช่างโยธาชำนาญงาน อบต.ปิล็อก  
พยาน

## ภาคผนวก 2

### การจัดทำสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy

ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ ผู้ดำเนินโครงการได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ต้นฉบับคู่มือสำหรับใช้ในการถ่ายทอดและเผยแพร่ เรื่อง Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน ในรูปแบบหนังสือและดีพิมพ์อย่างน้อย 100 เล่ม เพื่อใช้ประกอบการอบรมแก่บุคคลที่เข้าอบรม และบุคคลภายนอกที่สนใจ



รูปที่ 20: ต้นฉบับคู่มือสำหรับใช้ในการถ่ายทอดและเผยแพร่ เรื่อง Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน

นอกจากนี้ ผู้ดำเนินโครงการยังได้จัดทำต้นฉบับสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียและสื่ออินโฟกราฟิก จำนวนอย่างน้อย 20 สื่อ เพื่อเป็นสื่อทางเลือกเพิ่มเติมให้แก่ให้ผู้เข้าร่วมอบรมหลักสูตร Digital Literacy โดยวิธีสแกน QR CODE บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือลิงเว็บไซต์ รายละเอียดดังนี้

<b>ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ช่องเชื่อมต่อต่างๆ</b>	
<p>สื่อการเรียนรู้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็น Hardware ในศูนย์ดิจิทัลนี้ ประกอบด้วย ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ ช่องการเชื่อมต่อต่างๆ, หน่วยที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, ศัพท์ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, การสั่งพิมพ์งานผ่านเครื่องพิมพ์ปริ้นเตอร์</p>	 <a href="http://bit.ly/pilokdclip1">http://bit.ly/pilokdclip1</a>
 <p>แนะนำ Hardware/software 4 views · Oct 7, 2019</p>	
<p>รูปที่ 21: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (1)</p>	

## ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ช่องเชื่อมต่อต่างๆ



แนะนำ Hardware/software

รูปที่ 22: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (2)

## Windows – แนะนำส่วนต่างๆ

สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรมสำคัญๆ ซึ่งเป็น Software ประกอบไปด้วย Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome



<http://bit.ly/pilokdlclip2>



2 - Windows – แนะนำส่วนต่างๆ

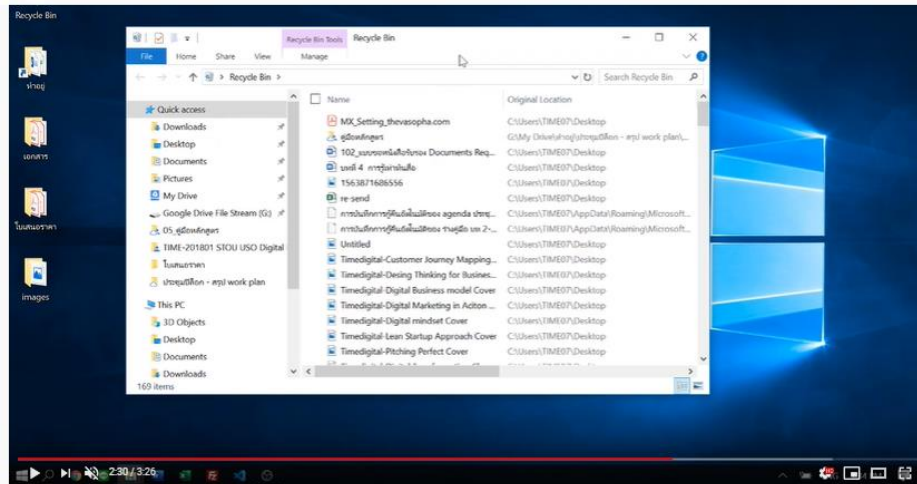
7 views · Aug 1, 2019

👍 0 🗨️ 0 ➦ SHARE 📌 SAVE ...

รูปที่ 23: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (3)



## Windows – แนะนำส่วนต่างๆ



2 - Windows – แนะนำส่วนต่างๆ

7 views · Aug 1, 2019

Pilok Digital Literacy  
1 subscriber

SUBSCRIBE

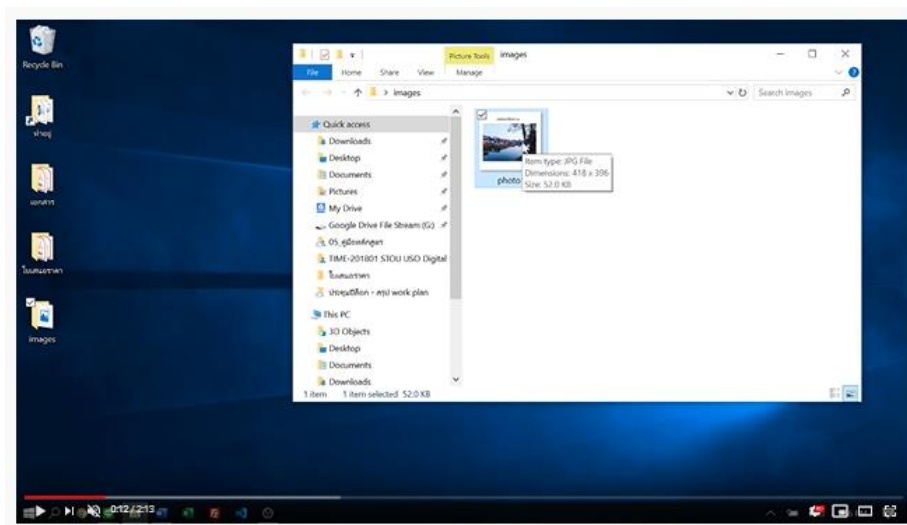
รูปที่ 24: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (4)

## Windows - เกี่ยวกับการจัดการไฟล์

สื่อการเรียนรู้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการไฟล์ต่างๆในคอมพิวเตอร์



<http://bit.ly/pilokdlclip3>



3 - Windows - เกี่ยวกับการจัดการไฟล์

3 views · Aug 1, 2019

Pilok Digital Literacy  
1 subscriber

Category: People & Blogs

SUBSCRIBE

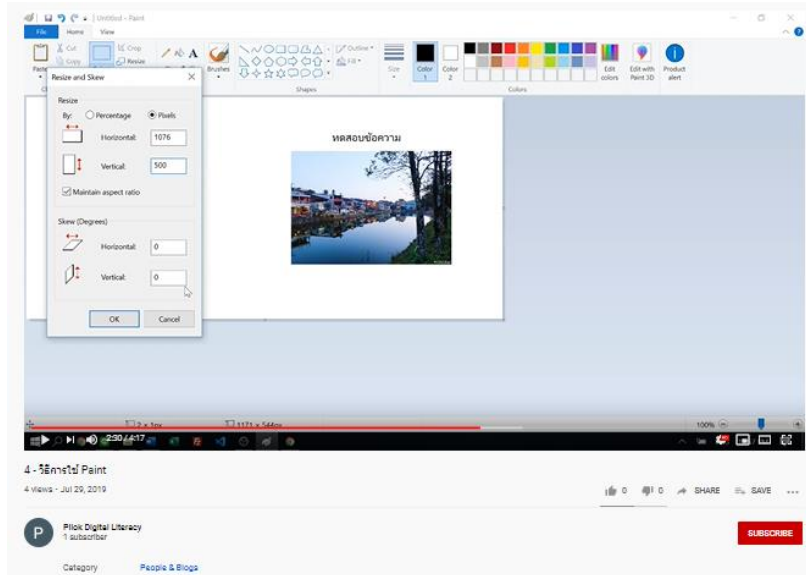
รูปที่ 25: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (5)

## วิธีการใช้ Paint

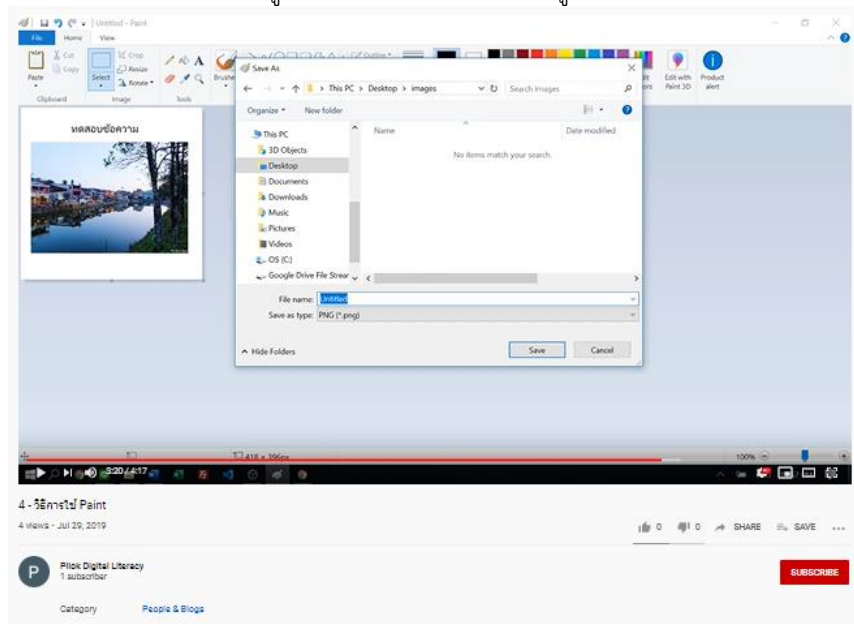
สื่อการเรียนนี้วิชาที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Paint



<http://bit.ly/pilokdclip4>



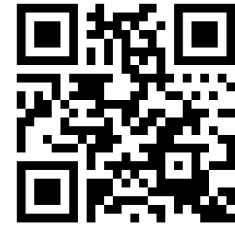
รูปที่ 26: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (6)



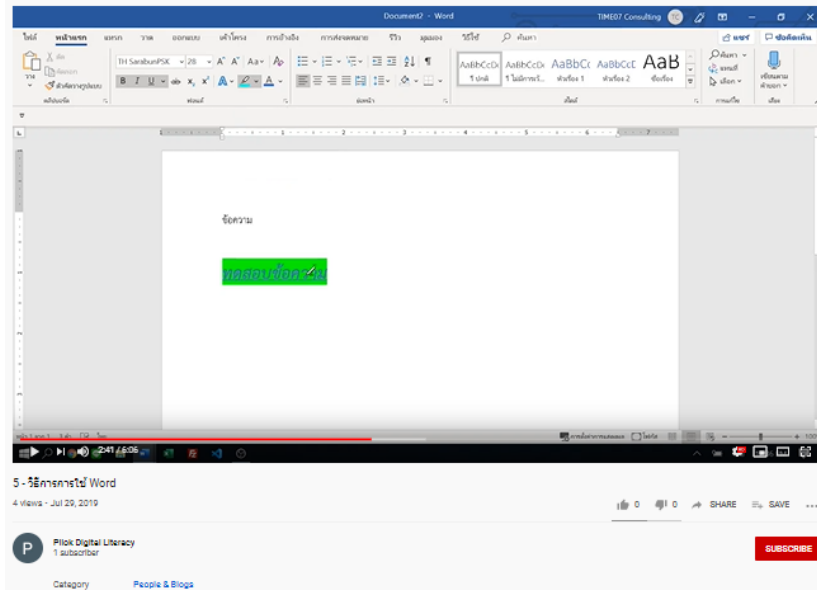
รูปที่ 27: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (7)

## วิธีการการใช้ Word

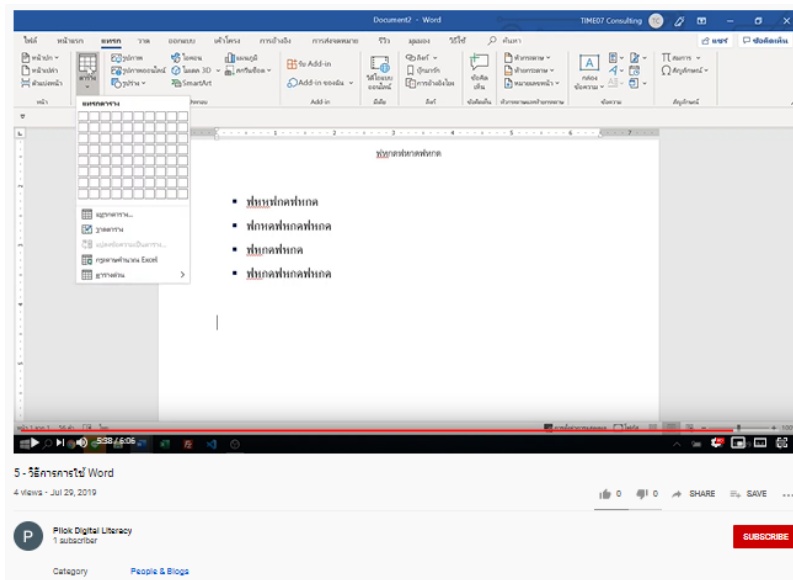
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการการใช้ Word เช่น การพิมพ์ข้อความในรูปแบบต่างๆ



<http://bit.ly/pilokdclip5>



รูปที่ 28: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (8)



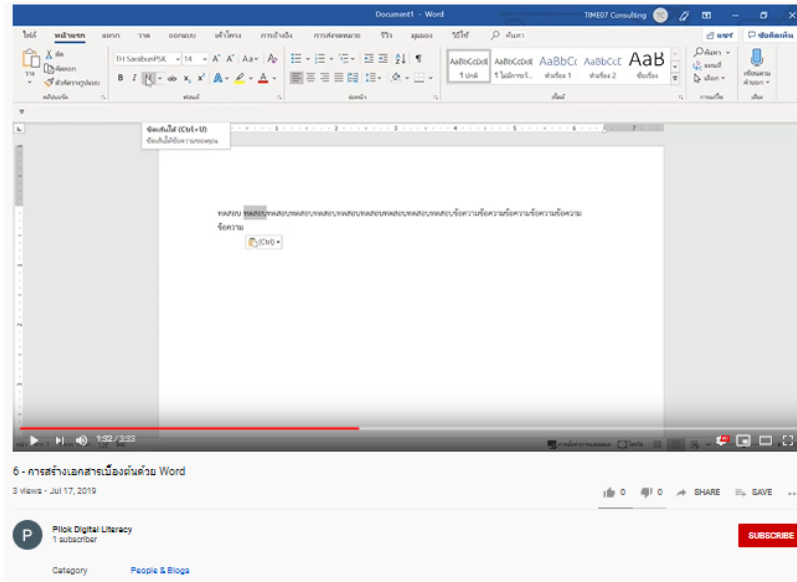
รูปที่ 29: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (9)

## การสร้างเอกสารเบื้องต้นด้วย Word

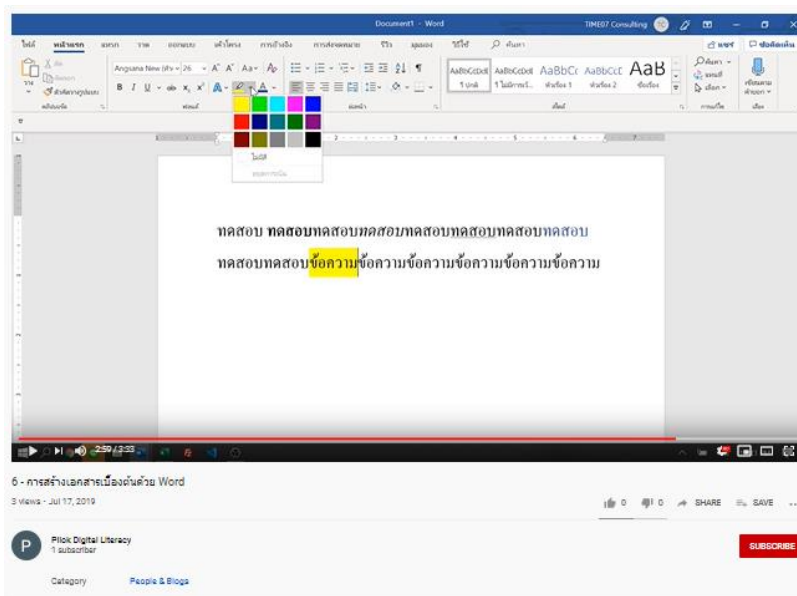
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างเอกสารเบื้องต้นด้วย



<http://bit.ly/pilokdclip6>



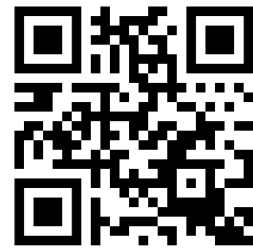
รูปที่ 30: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (10)



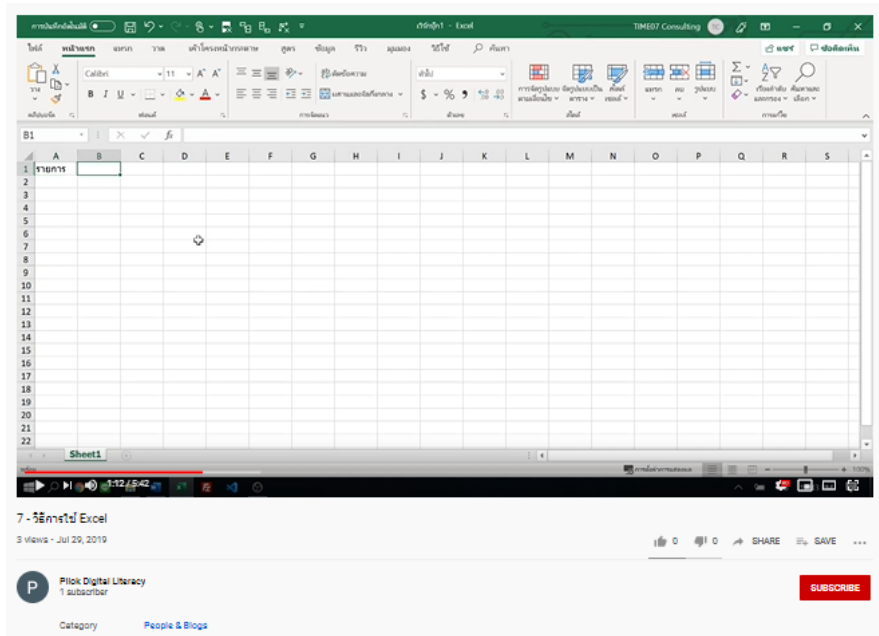
รูปที่ 31: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (11)

## วิธีการใช้ Excel

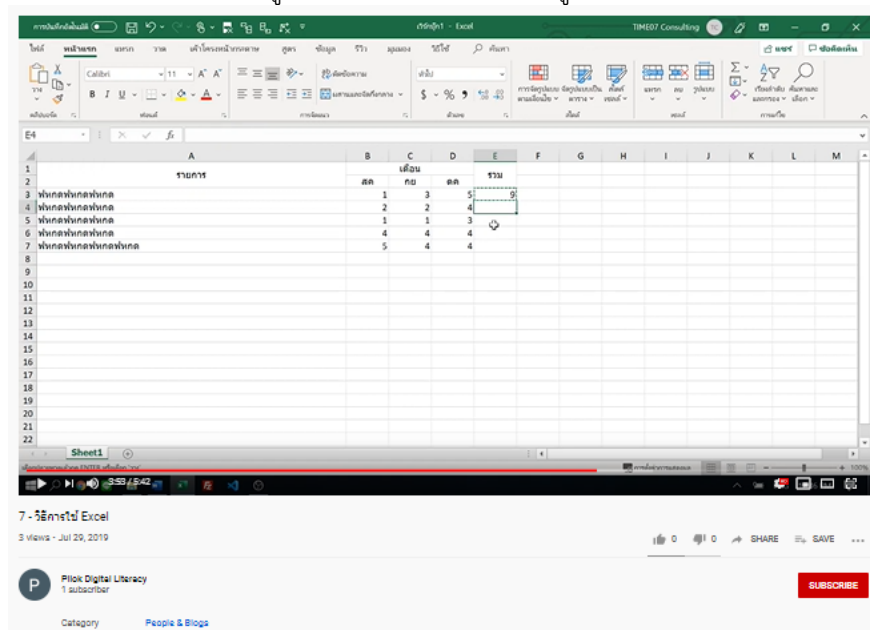
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Excel



<http://bit.ly/pilokdclip7>



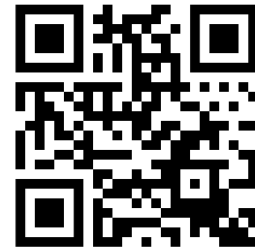
รูปที่ 32: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (12)



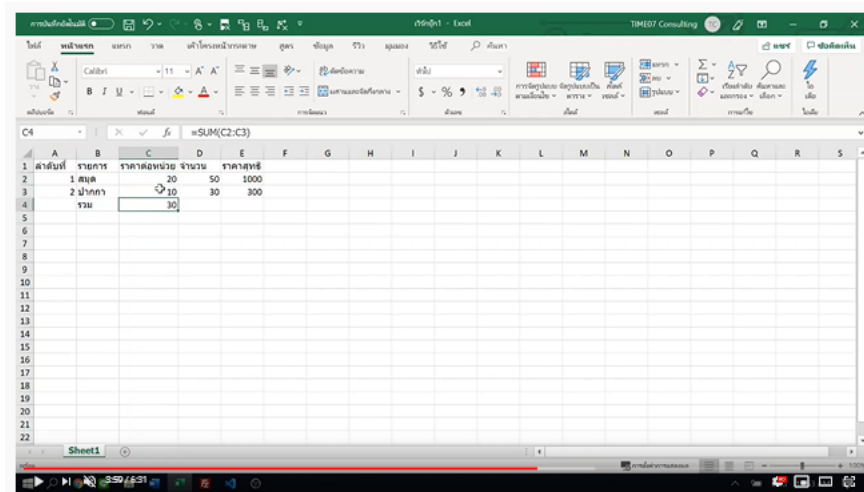
รูปที่ 33: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (13)

## การทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel

สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel



<http://bit.ly/pilokdclip8>



ลำดับที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคาสุทธิ
1	สมุด	20	50	1000
2	ปากกา	10	30	300
รวม			30	

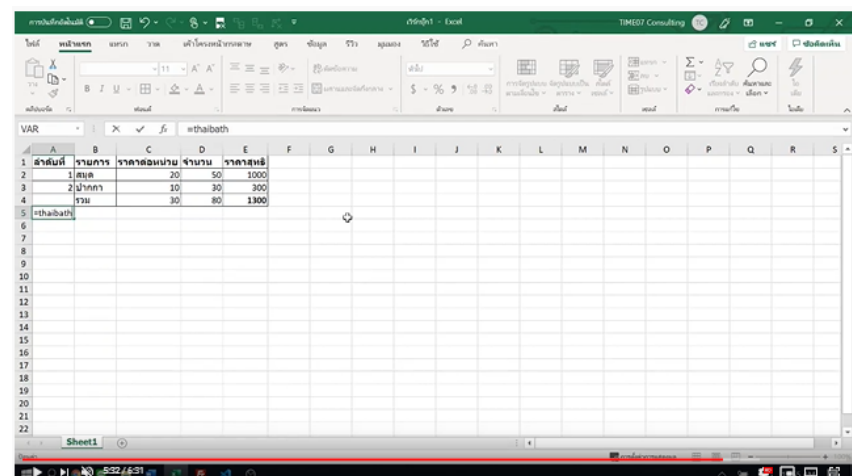
8 - การทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel  
9 Views - Jul 17, 2019

Pilok Digital Literacy  
1 subscriber

Category People & Blogs

SUBSCRIBE

รูปที่ 34: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (14)



ลำดับที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคาสุทธิ
1	สมุด	20	50	1000
2	ปากกา	10	30	300
รวม		30	80	1300

8 - การทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel  
9 Views - Jul 17, 2019

Pilok Digital Literacy  
1 subscriber

Category People & Blogs

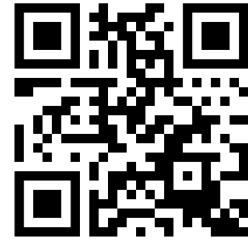
SUBSCRIBE

รูปที่ 35: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (15)

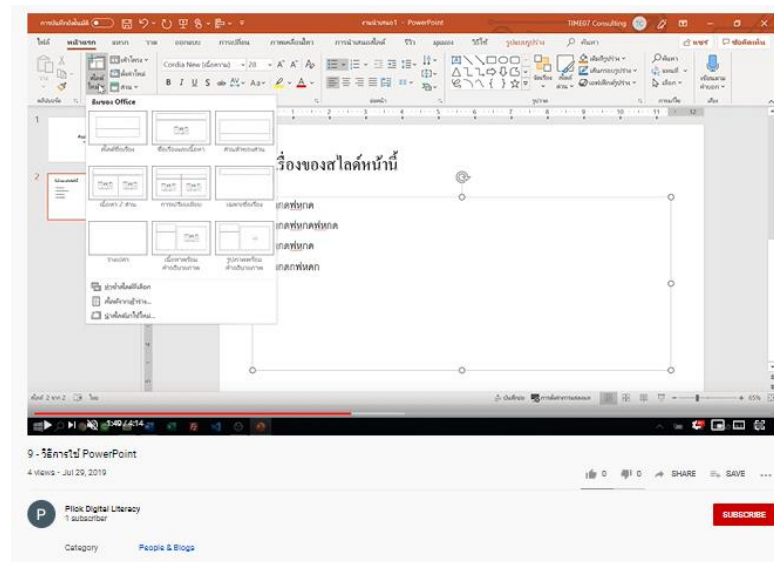


## วิธีการใช้ PowerPoint

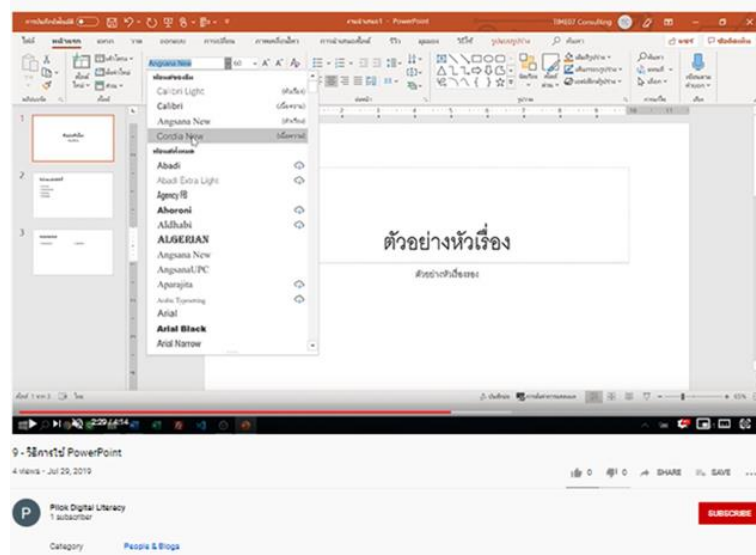
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ PowerPoint



<http://bit.ly/pilokdclip9>



รูปที่ 36: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (16)



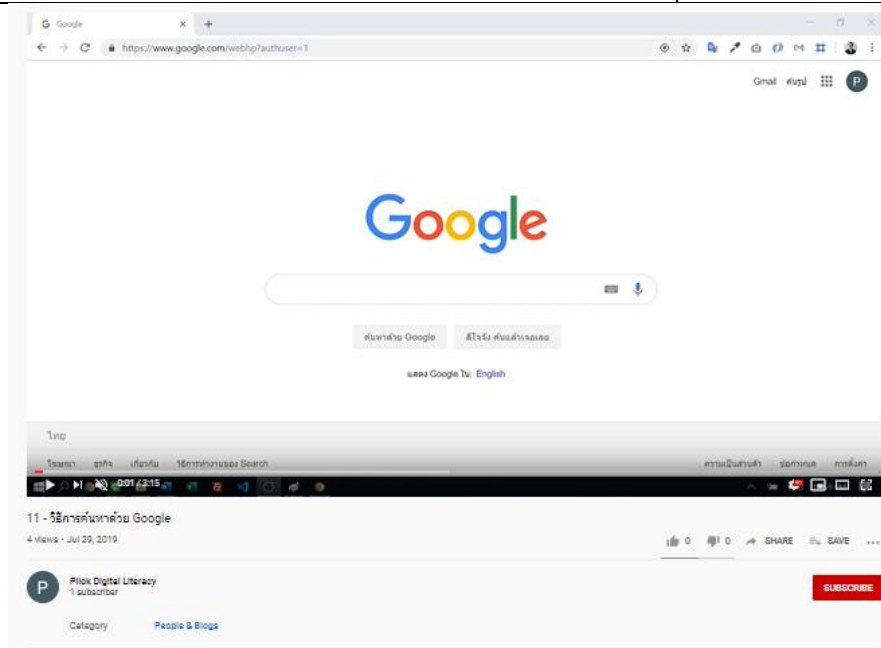
รูปที่ 37: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (17)

## วิธีการใช้ Google Chrome

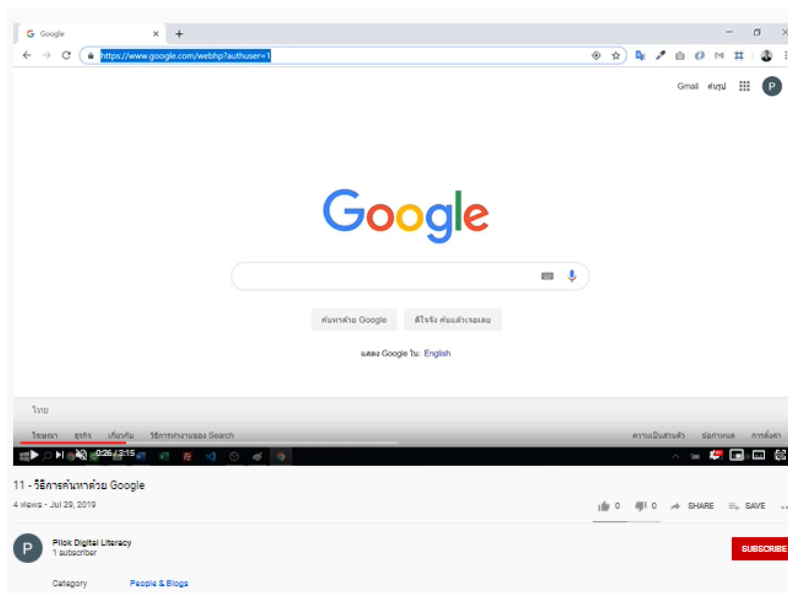
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Google Chrome



<http://bit.ly/pilokdlclip10>



รูปที่ 38: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (18)



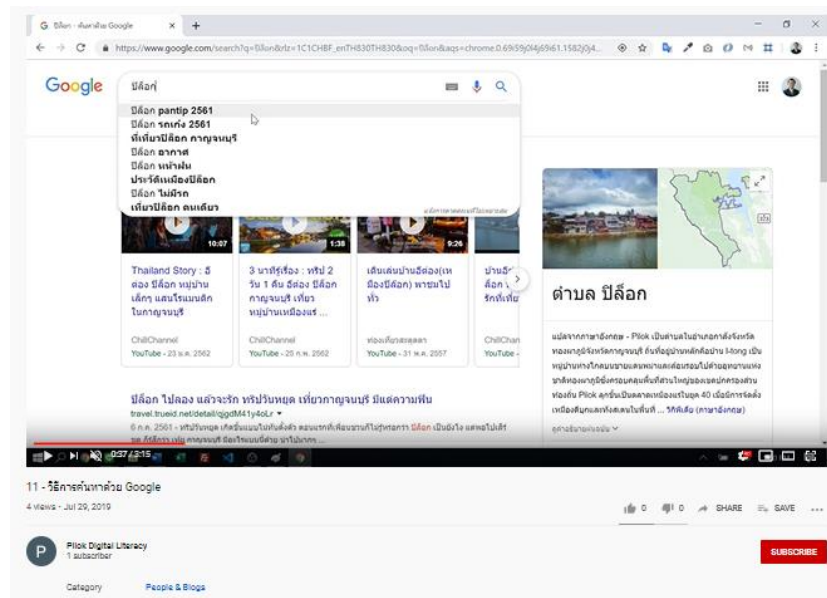
รูปที่ 39: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (19)

## วิธีการค้นหาด้วย Google

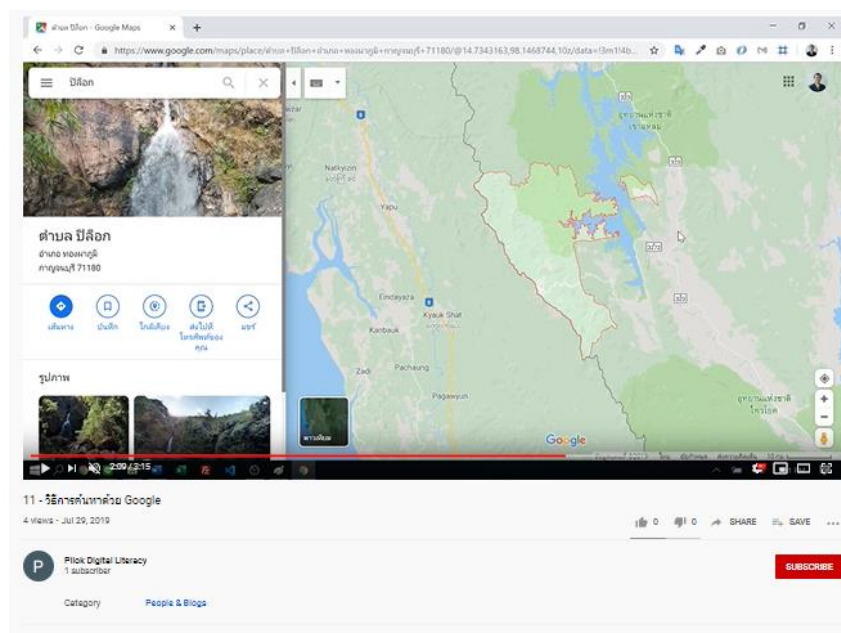
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการค้นหาด้วย Google



<http://bit.ly/pilokdlclip11>



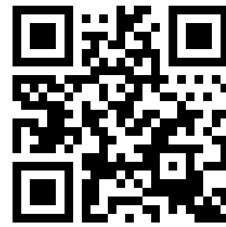
รูปที่ 40: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (20)



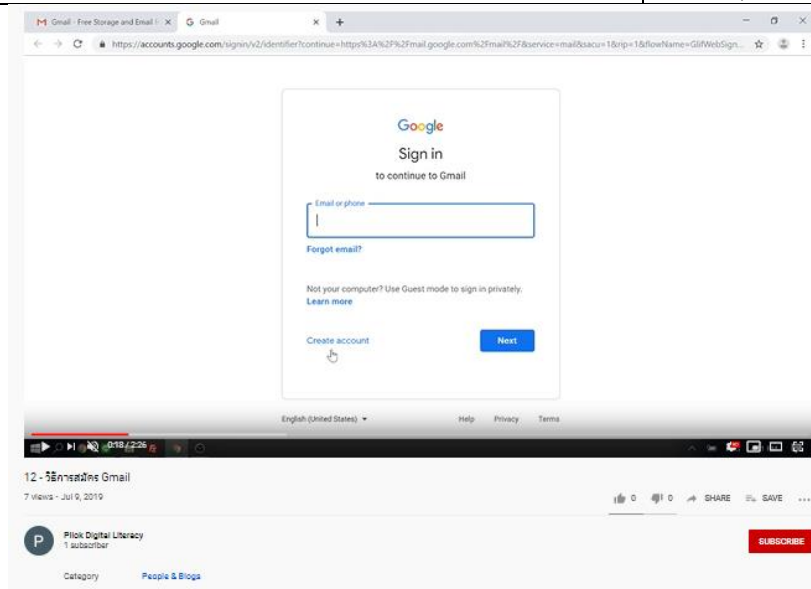
รูปที่ 41: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (21)

## วิธีการสมัคร Gmail

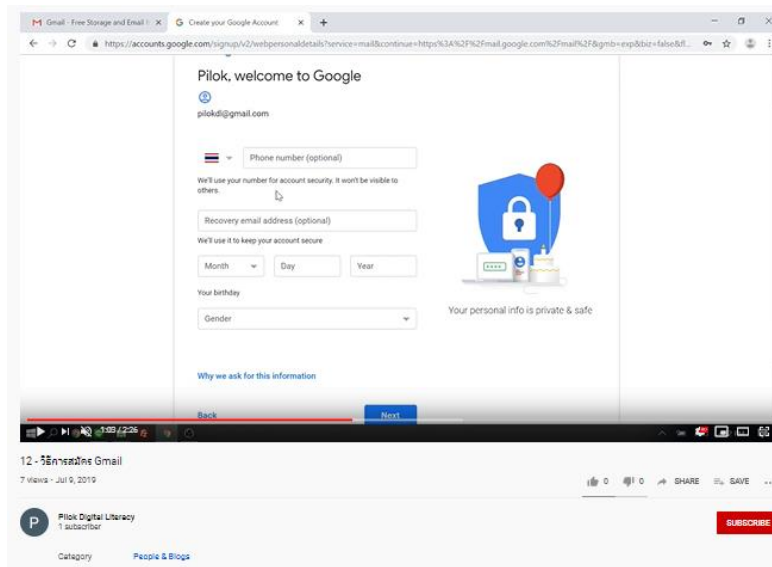
สื่อการเรียนนี้วิชาที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการสมัคร Gmail



<http://bit.ly/pilokdlclip12>



รูปที่ 42: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (2)



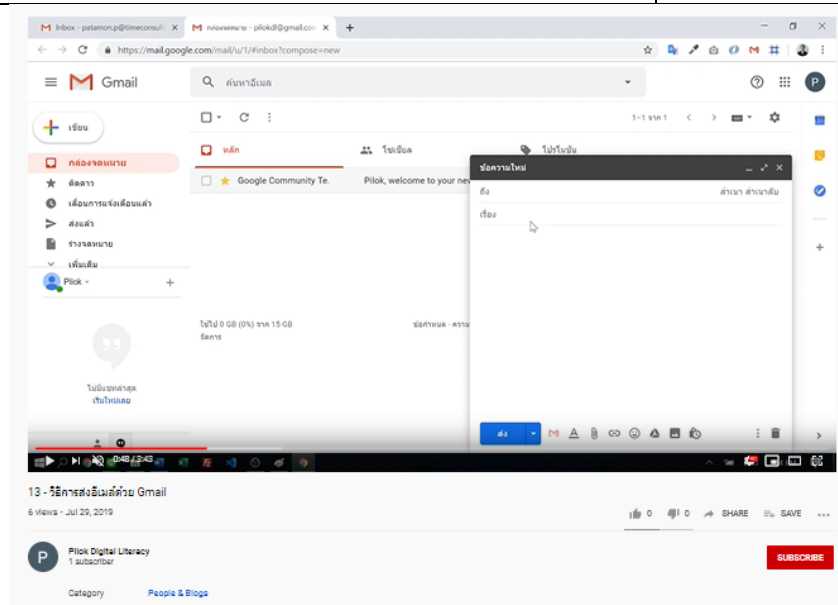
รูปที่ 43: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (3)

## วิธีการใช้งาน Gmail

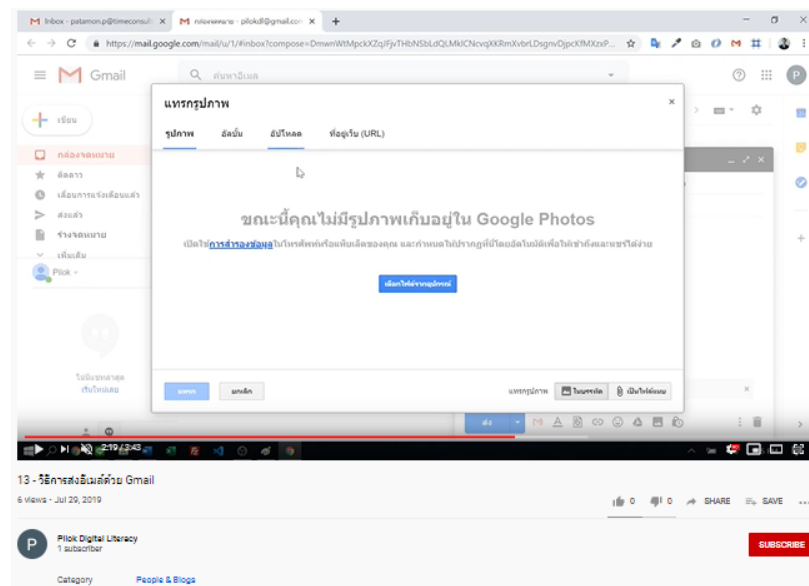
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้งาน Gmail เพื่อการสื่อสารกันผ่านทางอีเมล



<http://bit.ly/pilokdlclip13>



รูปที่ 44: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อีเมล (24)



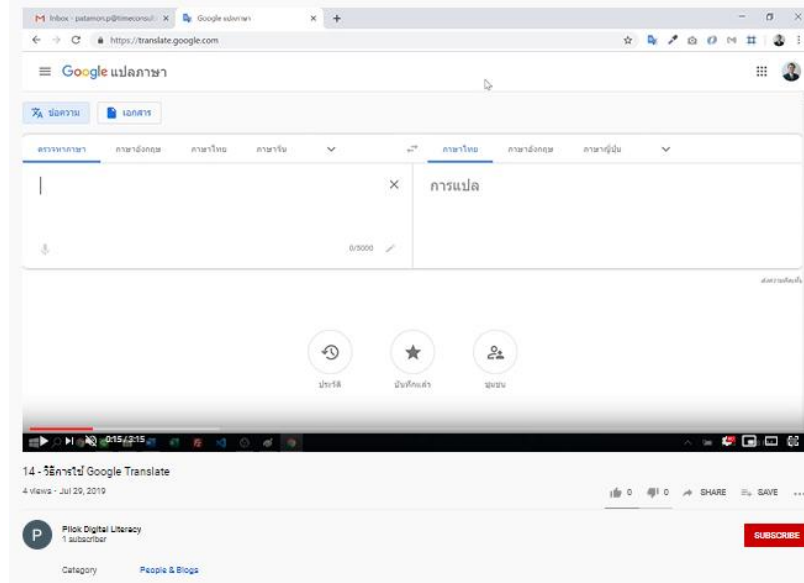
รูปที่ 45: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อีเมล (25)

## วิธีการใช้ Google Translate

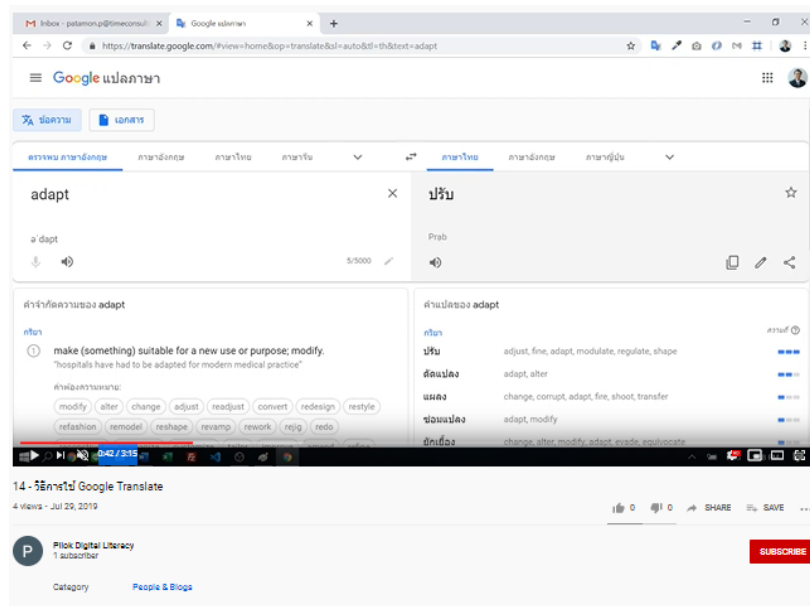
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Google Translate



<http://bit.ly/pilokdclip14>



รูปที่ 46: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (26)



รูปที่ 47: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (27)

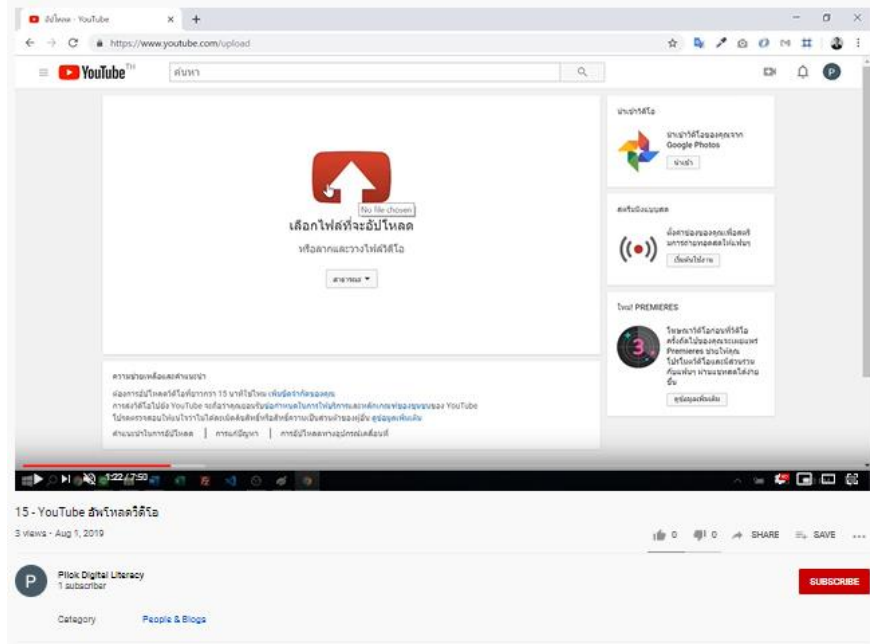


## YouTube อัปโหลดวิดีโอ

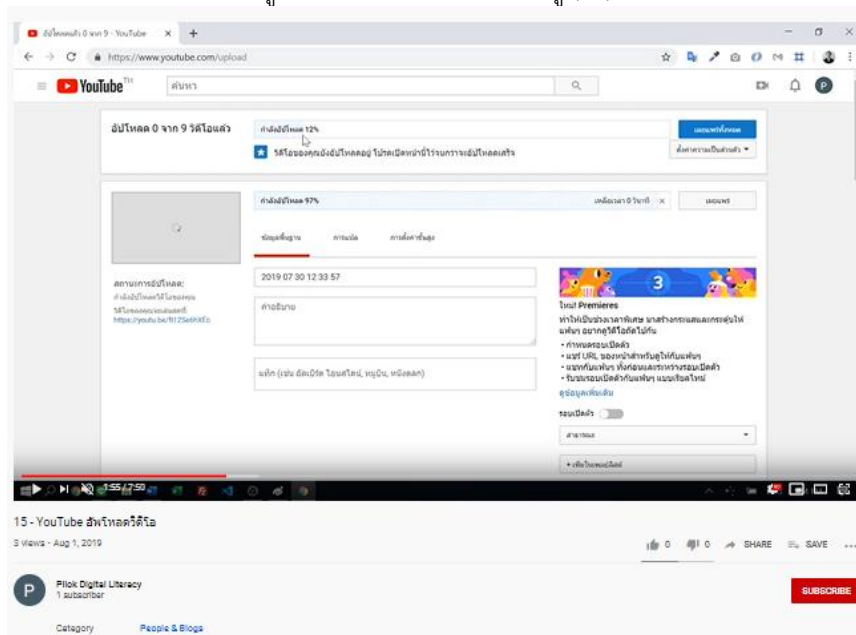
สื่อการเรียนนี้วิชาที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ YouTube เพื่อเผยแพร่สื่อ  
วีดิทัศน์



<http://bit.ly/pilokdlclip15>



รูปที่ 48: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (28)



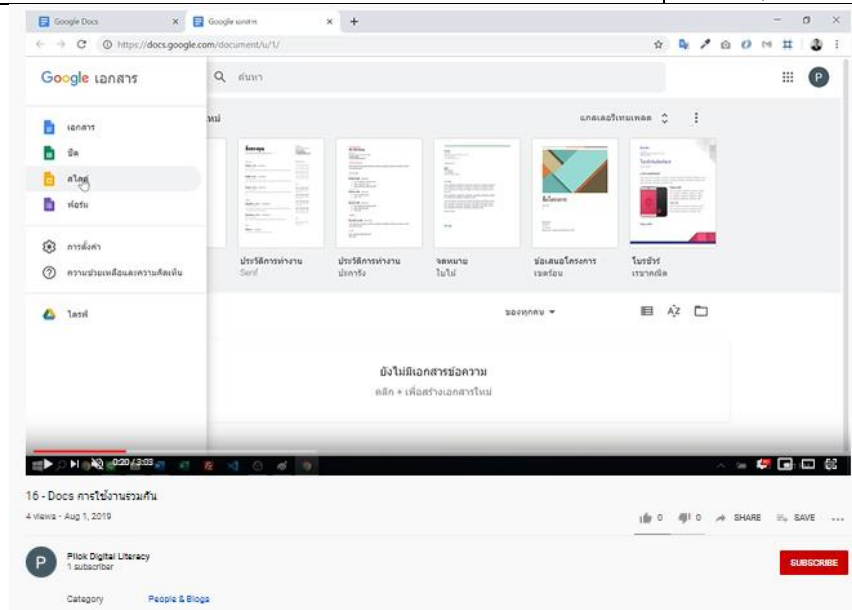
รูปที่ 49: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (29)

## วิธีการใช้ Google Docs การใช้งานร่วมกัน

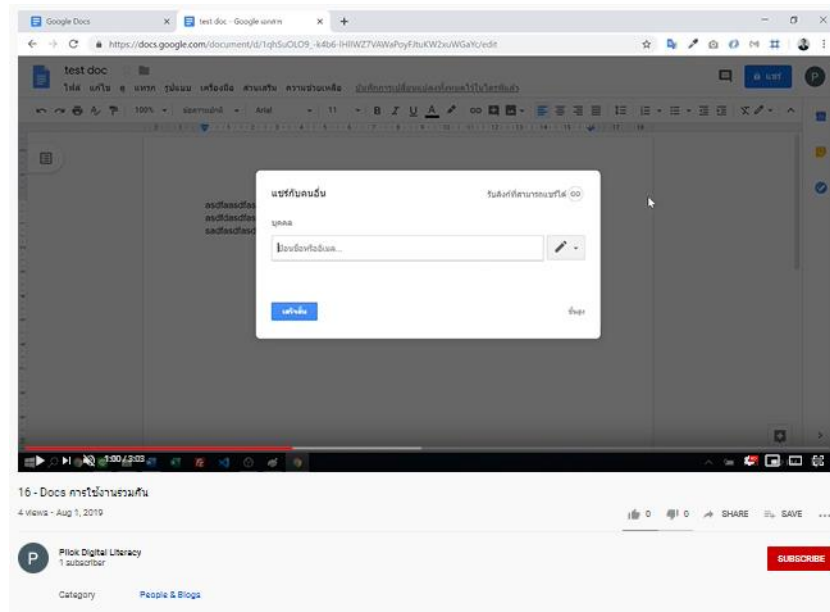
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Google Docs การใช้งานร่วมกัน



<http://bit.ly/pilokdclip16>



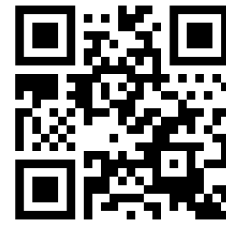
รูปที่ 50: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (30)



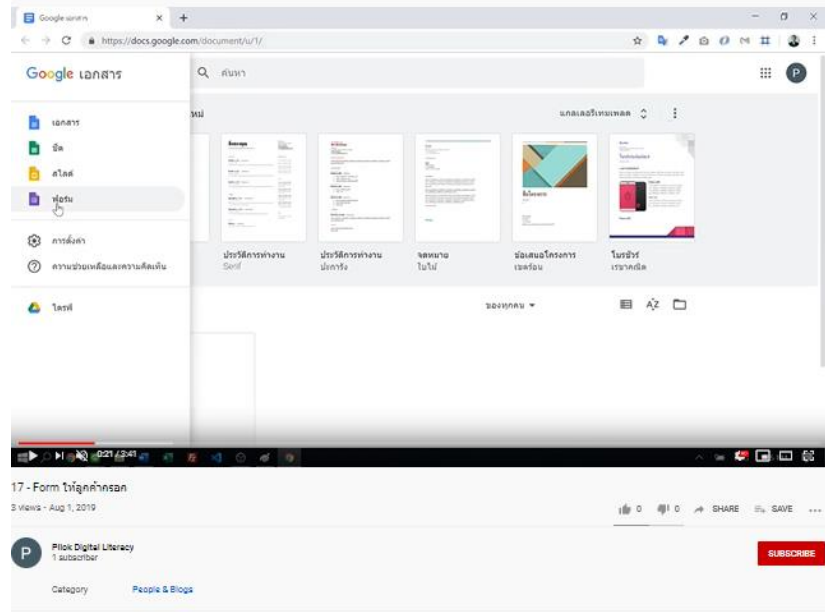
รูปที่ 51: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (31)

## การทำForm ให้ลูกค้ากรอก

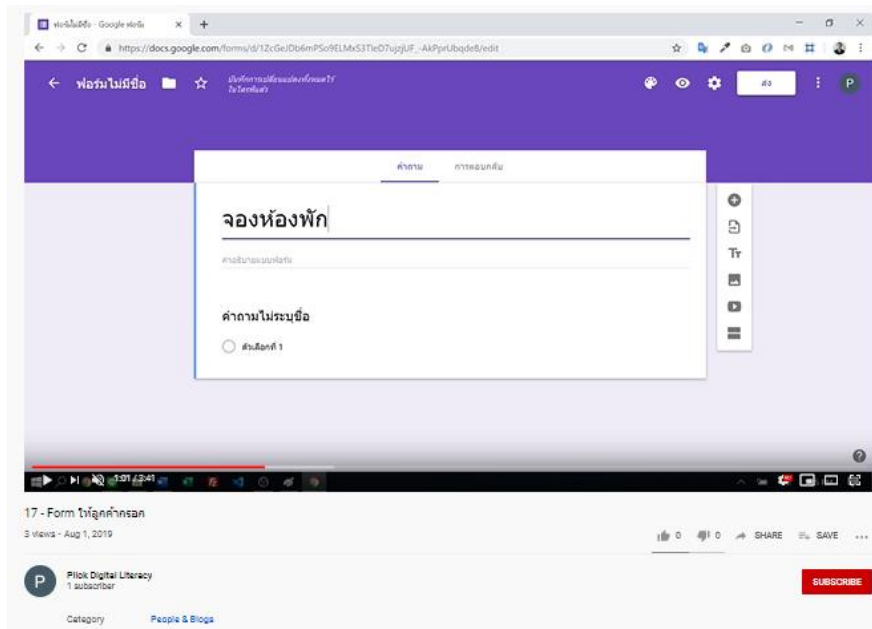
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำForm ให้ลูกค้ากรอก



<http://bit.ly/pilokdlclip17>



รูปที่ 52: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (32)



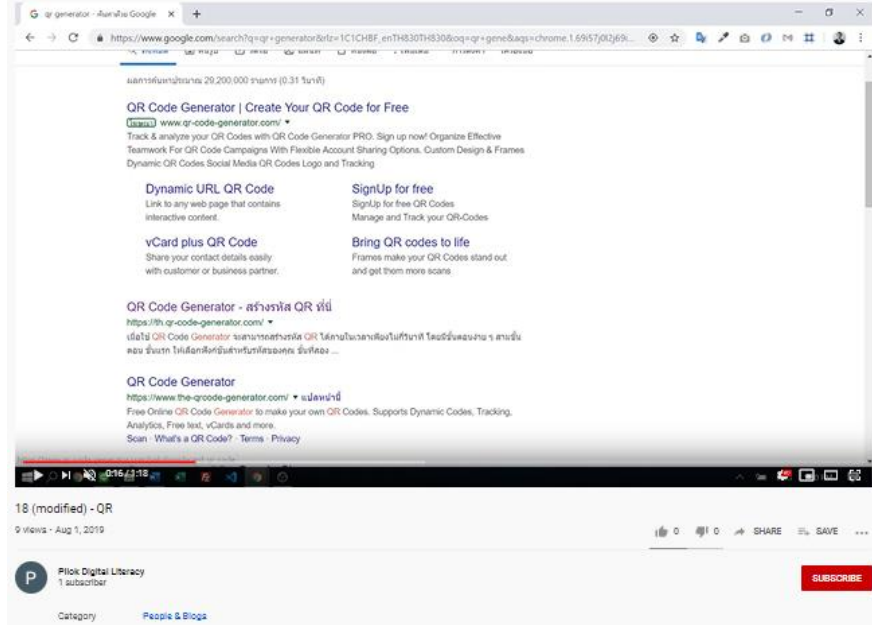
รูปที่ 53: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (33)

## การสร้าง QR

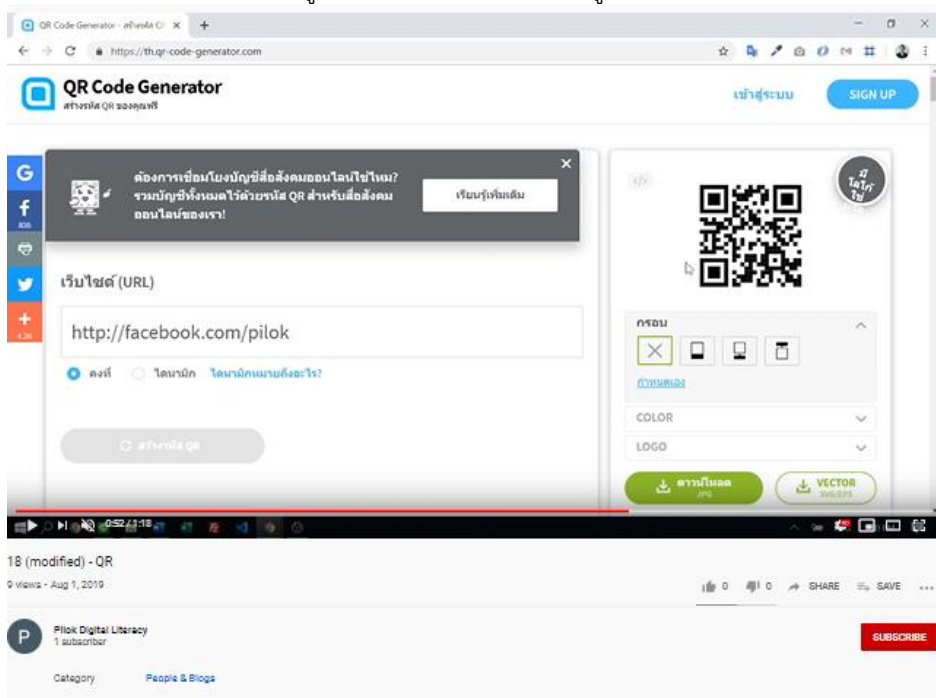
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้าง QR



<http://bit.ly/pilokdclip18>



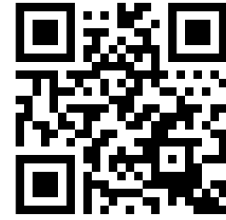
รูปที่ 54: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (34)



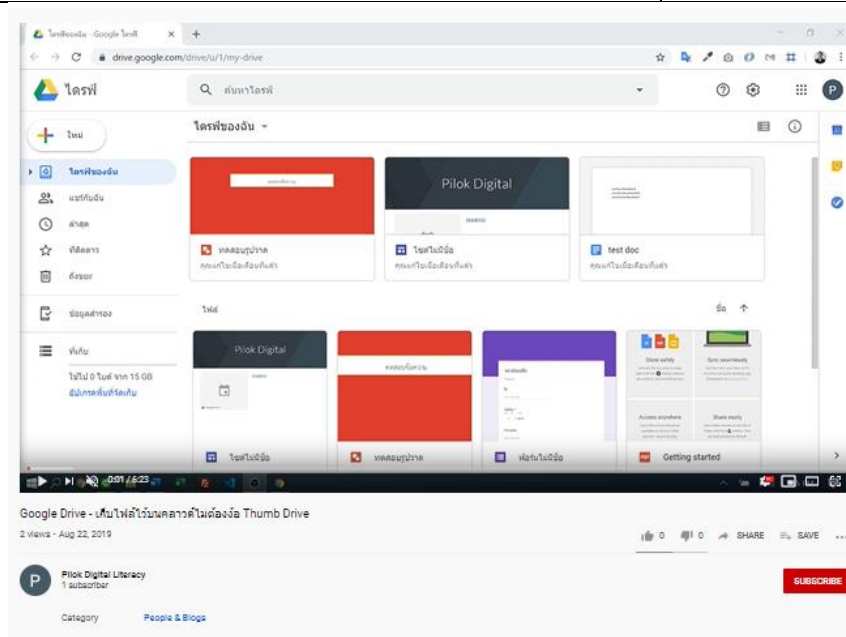
รูปที่ 55: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (35)

## Google Drive เก็บไฟล์ไว้บนคลาวด์

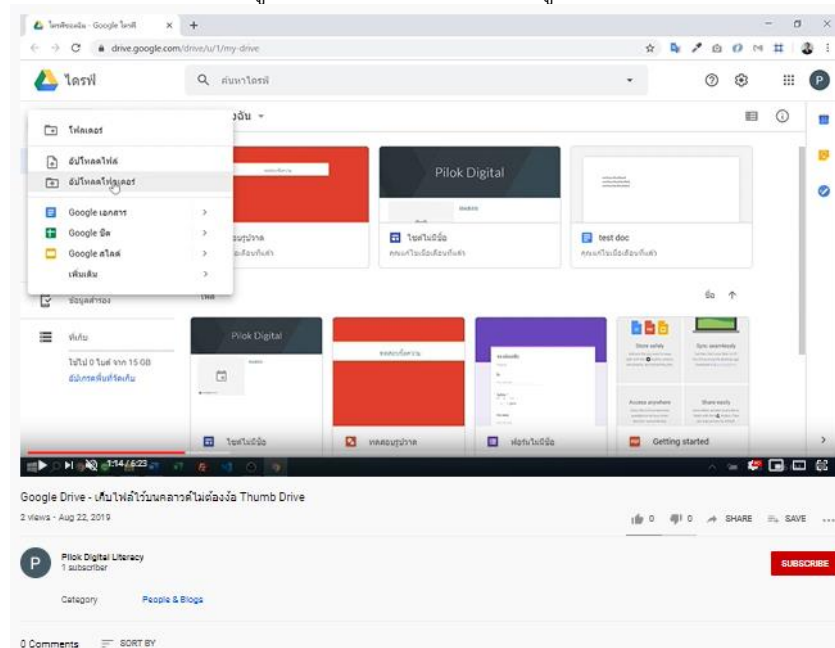
สื่อการเรียนนี้วิชาที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ Google Drive เก็บไฟล์ไว้บนคลาวด์ เพื่อเปิดใช้งานได้สะดวกผ่านระบบออนไลน์ และมีพื้นที่เก็บข้อมูลไฟล์เพิ่มเติมโดยที่ไม่ต้องอาศัย thumb drive เพียงอย่างเดียว



<http://bit.ly/pilokdlclip19>



รูปที่ 56: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (36)



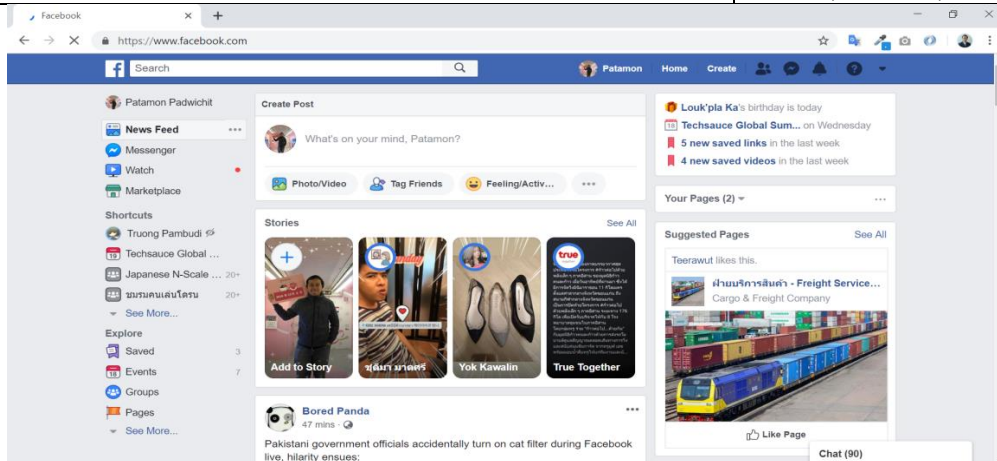
รูปที่ 57: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (37)

## Facebook – สร้างเพจ, รู้จักเครื่องมือต่างๆ ของเพจ, การโพสต์

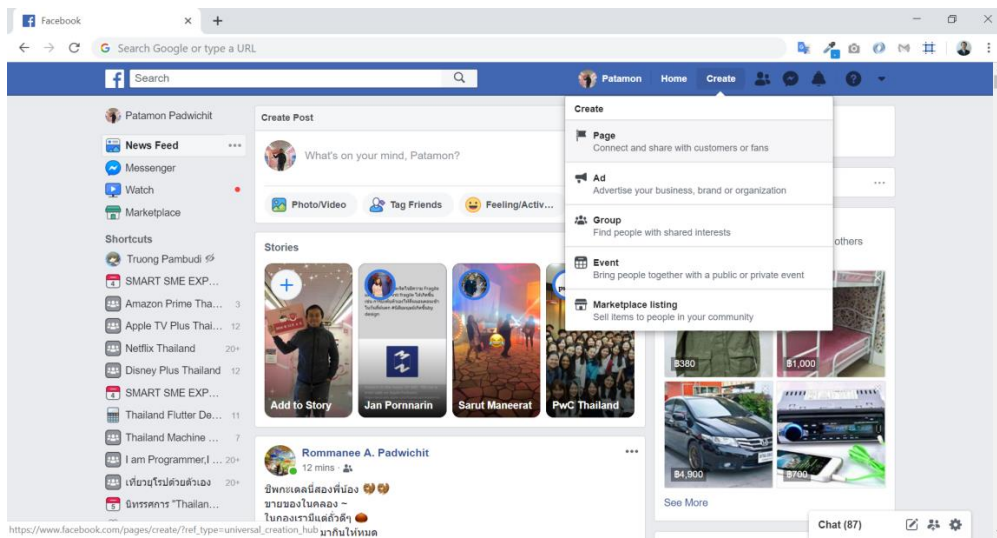
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ Facebook – สร้างเพจ, รู้จักเครื่องมือต่างๆ ของเพจ, การโพสต์



<http://bit.ly/pilokdclip20>



รูปที่ 58: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (38)



รูปที่ 59: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (39)



## บทที่ 5

### แผนการฝึกอบรมหลักสูตร Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน พร้อมเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้ารับการอบรม

ในการจัดอบรมให้ประชาชนในพื้นที่ที่มีความรู้และพัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ชุมชนในพื้นที่ชายขอบสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และนำความรู้ที่ได้ไปสู่การพัฒนาธุรกิจในพื้นที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจของชุมชน รายละเอียดในการจัดอบรมมีดังนี้

#### 6) กลุ่มเป้าหมาย

ผู้นำชุมชน ผู้ที่ประกอบธุรกิจเป็นของตนเอง หรือกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และสถานศึกษา ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

#### 7) คุณสมบัติของผู้เข้ารับการฝึกอบรม

4.1 อายุ 15 ปีขึ้นไป

4.2 ระดับการศึกษา ไม่ต่ำกว่าประถมศึกษาปีที่ 6

4.3 มีร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มีโรคประจำตัว

4.4 ปฏิบัติหน้าที่ในชุมชนในฐานะใดฐานะหนึ่งดังต่อไปนี้ เช่น ผู้นำชุมชน กรรมการหมู่บ้าน สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบธุรกิจ หรือประจำการในสถานศึกษา เป็นต้น

#### 8) จำนวนผู้เข้ารับการอบรม

จำนวน 30 คนต่อรอบการอบรม

#### 9) โครงสร้างหลักสูตร

การฝึกอบรมแบ่งเป็น 3 หมวดวิชา ระยะเวลาทั้งสิ้น 8 ชั่วโมงดังนี้

4.1 หมวดวิชา Hardware และ Software เบื้องต้น จำนวน 2 ชั่วโมง

4.2 หมวดวิชาบริการออนไลน์เบื้องต้น จำนวน 3 ชั่วโมง

4.3 หมวดวิชาความรู้ทั่วไปดิจิทัล Digital Literacy จำนวน 3 ชั่วโมง

#### 10) รายละเอียดหลักสูตร (รวม 8 ชั่วโมง)

5.1 หมวดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Hardware, Software) 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

1) รู้จัก Hardware, Software และเครื่องมือในศูนย์ดิจิทัล

2) Windows เบื้องต้น เช่น ปุ่ม Windows, Taskbar, Search, เปลี่ยนภาษา, task manager, shut down, restart

- 3) Office เบื้องต้น เช่น Word, excel, powerpoint, cut, copy, paste, undo, redo, save, print, scan
  - 4) การบริหารการเงิน เพื่อให้ทราบถึงสถานะทางการเงิน
- 5.2 หมวดวิชาการใช้บริการออนไลน์ เพื่อเสริมศักยภาพอาชีพ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ
- 1) Facebook เช่น การสมัคร, สร้างเพจ, การโพสต์
  - 2) Google (Search, Gmail, YouTube, Docs, Form, Business) เช่น การค้นหา, สมัคร/รับส่ง อีเมล, corroboration, สร้าง form online
  - 3) อื่นๆ เช่น QR generate
  - 4) การสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

### 5.3 การสร้างแฟนเพจ

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการค้าและธุรกิจได้ ผู้เข้าร่วมจำเป็นต้องทราบถึงข้อมูลสื่อกลางในการขยายผลเชิงพาณิชย์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งการมีเว็บไซต์หรือเว็บเพจเป็นของตนเองเป็นหนึ่งสิ่งที่ทำให้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ โดยในการอบรมเรื่องการสร้างเว็บเพจ แฟนเพจหรือบล็อก โดยจะมีเนื้อหาครอบคลุม เช่น เรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมที่จำเป็นในการสร้างเว็บไซต์หรือเว็บเพจ การสร้างและพัฒนาแฟนเพจ การบริหารจัดการแฟนเพจ การเสนอเนื้อหาและรูปภาพบนแฟนเพจ เป็นต้น

### 5.4 การสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้านหรือเป็นธุรกิจแบบออฟไลน์แล้ว เนื่องจากด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มโอกาสการดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยวิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น มีหลากหลายวิธี เช่น สร้างเว็บไซต์ เขียนบล็อก Youtuber ขายของออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ธุรกิจแต่ละประเภทอาจเหมาะสมกับสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน หัวข้อดังกล่าวจึงสามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถสร้างรายได้ผ่านสื่อดิจิทัลได้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด

### 5.6 หมวดวิชาความรู้ทั่วไปดิจิทัล Digital Literacy การรู้เท่าทันสื่อ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

- 1) การรู้เท่าทันสื่อคืออะไร
- 2) ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ
- 3) ทำอย่างไรให้รู้เท่าทัน
- 4) กรณีศึกษา/กิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

## 8. วิทยากรผู้บรรยาย

วิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ภาคีรัฐ และภาคเอกชน

## 9. รูปแบบการฝึกอบรม

เน้นการฝึกปฏิบัติเป็นหลักโดยใช้การบรรยายเป็นส่วนประกอบเพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ โดยมี 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่

- **กิจกรรมที่ 1** การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนการอบรม (Pre-test)  
เนื่องจากผู้เข้าร่วมอบรมแต่ละคนอาจมีพื้นฐานความรู้เดิมที่ไม่เท่ากัน ผู้ดำเนินโครงการจึงต้องทำการทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนอบรม (Pre-test) และแบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมได้ เพื่อพิจารณาถึงวิธีการอบรมที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มผู้เข้าร่วมอบรมสามารถแบ่งกลุ่ม 3 ระดับ ดังนี้
  - ระดับเบื้องต้น สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 0 – 5 คะแนน
  - ระดับกลาง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 6 – 10 คะแนน
  - ระดับสูง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 11 – 20 คะแนน
- **กิจกรรมที่ 2** การอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy  
ในการอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy ผู้ดำเนินโครงการจะใช้ระยะเวลาการอบรมจำนวน 4 รอบ ในการอบรมความรู้ตามหมวดวิชาที่ได้ระบุไว้ข้างต้น และใช้รูปแบบวิธีการสอนทั้งการบรรยาย และการอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยสื่อที่ใช้ประกอบการอบรม ได้แก่ 1) เอกสารการอบรม และ 2) สื่อในรูปแบบมัลติมีเดียหรืออินโฟกราฟิก เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้ที่เข้าร่วมอบรมมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยการอบรมแบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 การอบรมขั้นพื้นฐาน และช่วงที่ 2 การอบรมการต่อยอดการใช้เทคโนโลยี รายละเอียดดังนี้
  - ช่วงที่ 1 การอบรมขั้นพื้นฐาน** เป็นการอบรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเน้นการอบรมไปที่หมวดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Hardware, Software) หมวดวิชาการใช้บริการออนไลน์ เพื่อเสริมศักยภาพอาชีพ และการสร้างแฟนเพจ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการค้าและธุรกิจชุมชน
  - ช่วงที่ 2 การอบรมการต่อยอดการใช้เทคโนโลยี** เป็นการอบรมที่เน้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาต่อยอดในการดำเนินธุรกิจเพื่อพัฒนาชุมชน โดยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสามารถเพิ่มโอกาสการดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ เช่น วิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น รวมไปถึงการรู้เท่าทันสื่อ

■ **กิจกรรมที่ 3** การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy หลังการอบรม (Post-test)

ภายหลังจากอบรมผู้ดำเนินโครงการจะมีการทดสอบความรู้และความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เข้าร่วมอบรมหลังจากเสร็จสิ้นการอบรม (Post-test) แล้ว โดยใช้แบบทดสอบเดียวกันกับแบบทดสอบที่ใช้ในการทดสอบด้าน Digital Literacy ก่อนมีการอบรม (Pre-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้จากการอบรม โดยผู้ดำเนินโครงการจะนำผลที่ได้จากการทดสอบมาประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy

**10. ผลสัมฤทธิ์ของโครงการที่คาดว่าจะได้รับและตัวชี้วัด**

- 1) จำนวนผู้เข้าอบรมครบ 30 คน
- 2) ผู้ผ่านการอบรมหลักสูตรฯ มีความรู้ ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Literacy เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

**11. ระยะเวลาดำเนินการ**

ระยะเวลาการอบรมแบ่งเป็น 4 รอบ รอบละ 3 วันต่อการอบรม 1 รอบ โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 10 คนต่อ 1 วัน โดยแต่ละรอบมีผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งหมด 30 คน รายละเอียดมีดังนี้

การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1	7 ตุลาคม 2562	เน้นการอบรมพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น รวมถึงการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานในชีวิตประจำวัน
	8 ตุลาคม 2562	
	9 ตุลาคม 2562	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 2	7 ตุลาคม 2563	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างแฟนเพจ และการสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล
	8 ตุลาคม 2563	
	9 ตุลาคม 2563	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 3	21 มกราคม 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์
	22 มกราคม 2564	
	23 มกราคม 2564	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 4	21 เมษายน 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อการบริหารการเงิน
	22 เมษายน 2564	
	23 เมษายน 2564	

## 12. สถานที่ฝึกอบรม

ศูนย์ Digital Literacy ตำบลปल्लीอก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี

## 13. ค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม

ผู้เข้ารับการอบรมไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น

## 14. การวัดประเมินผลและติดตามผล

14.1 มีการทดสอบความรู้ก่อนและหลังอบรม

14.2 มีการติดตามผลการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลของชุมชนเป็นระยะเวลา 2 ปี

## 15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

15.1 ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเผยแพร่เนื้อหาสื่อออนไลน์

15.2 ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถนำเสนอหรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนในรูปแบบต่างบนสื่อดิจิทัลได้

15.3 เพิ่มศักยภาพชุมชนในการสร้างโอกาสทางการค้า รวมถึงผู้นำชุมชนที่ได้รับการอบรมให้มีความรู้ความสามารถที่จะถ่ายทอดความรู้ของตนให้ประชาชนในพื้นที่จนเกิดทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 16. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

### ภาคผนวก 3

#### ผลการก่อสร้างศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชน

จากแบบก่อสร้างและรายละเอียดที่กำหนดไว้ ผู้ดำเนินโครงการได้ดำเนินการก่อสร้างแล้วเสร็จรายละเอียดมีดังนี้

- โครงการ** : โครงการศูนย์บริการสำหรับการให้ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจ และใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Literacy) หมู่บ้านปิล็อก
- เรื่อง** : การลงพื้นที่เพื่อส่งมอบงานสมบูรณ์
- สถานที่** : โรงเรียนเหมืองแร่อีต่อง หมู่บ้านปิล็อก
- ผู้เข้าร่วมประชุม** : เจ้าของโครงการ      ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร      สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

๑. นายพัฒน์มน พัตวิจิตร                      Technology Consultant  
ผู้ออกแบบ บริษัท สถาปนิกชุมชนและสิ่งแวดล้อม อาศรมศิลป์ จำกัด
๒. นายชัยวัฒน์ เมฆดี                              สถาปนิกอาวุโส
๓. นางสาวจันทร์สม จันทาทิพรักษ์              ผู้จัดการโครงการ
๔. นางสาวศุทธาพิชญ์ บุพพวงค์                  สถาปนิก
๕. นางสาวกীরติกา ดาวเวียงกัน                  สถาปนิก



รูปที่ 60: ภาพรวมความคืบหน้าการก่อสร้าง





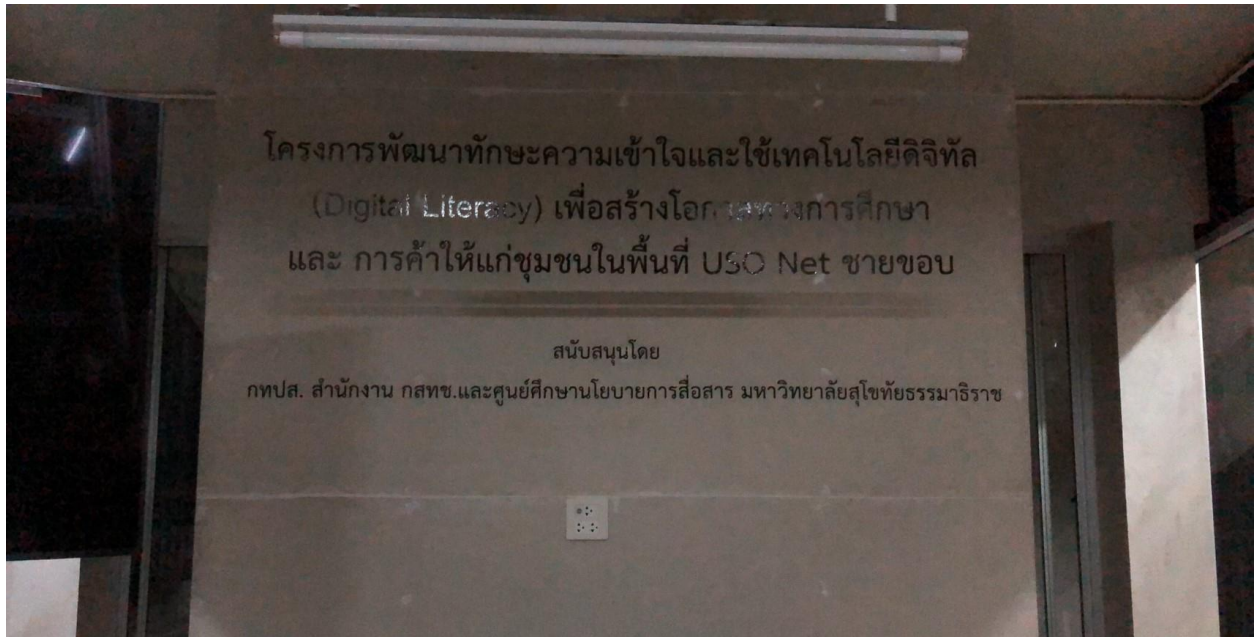
รูปที่ 61: มุมมองจากดาดฟ้าไปที่โรงเรียน (ขวา) มุมมองบริเวณทางเข้าอาคาร



รูปที่ 62: บรรยากาศภายในอาคาร



รูปที่ 63: กำหนดแนวก่อสร้างผนังเบา (ขวา) ผู้รับเหมาทำงานแก้ไข

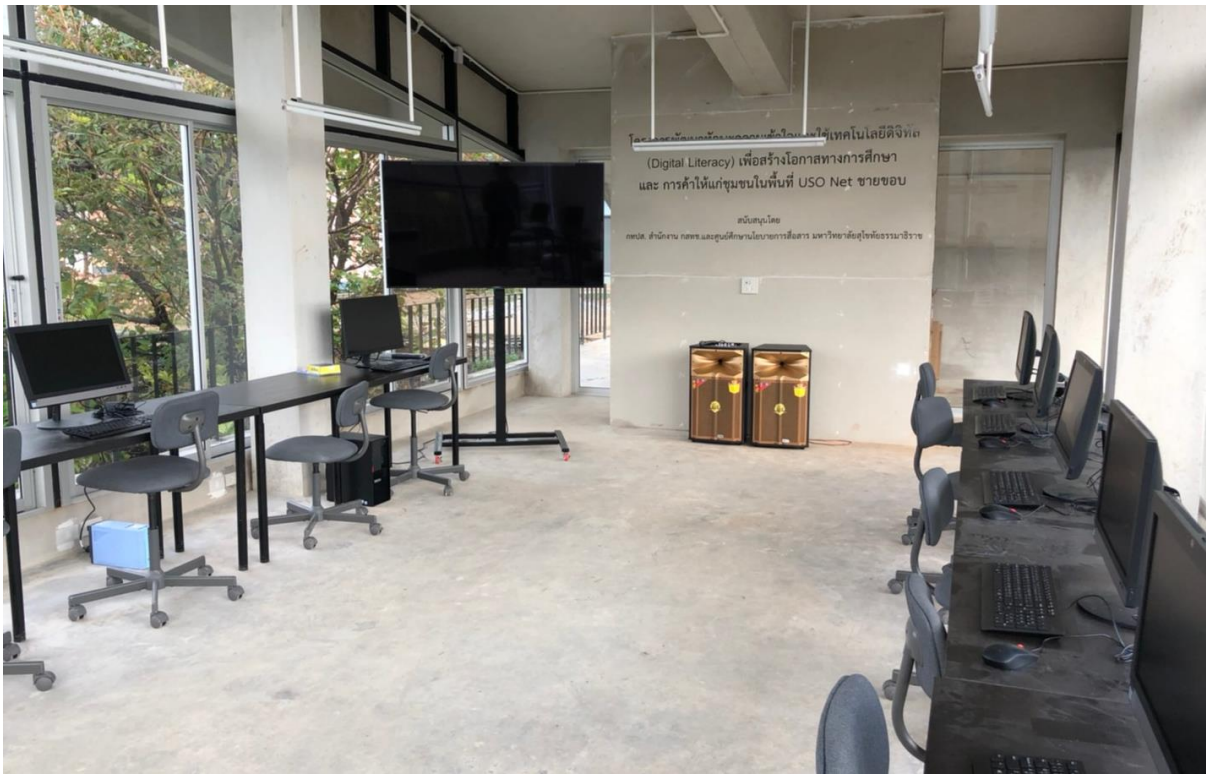


รูปที่ 64: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (1)



รูปที่ 65: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (2)





รูปที่ 66: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (3)



รูปที่ 67: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (4)



รูปที่ 68: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (5)



รูปที่ 69: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (7)





รูปที่ 70: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (8)



รูปที่ 71: บรรยากาศภายในอาคารหลังการก่อสร้างเสร็จสิ้น (9)

## ภาคผนวก 4

### การส่งมอบครุภัณฑ์ศูนย์เรียนรู้ดิจิทัล ชุมชนบ้านปิล็อก

เนื่องจากโครงการโครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและการค้าให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบดังกล่าวได้ดำเนินการมาระยะเวลาหนึ่งและใกล้สิ้นสุดโครงการในปี พ.ศ. 2564 เพื่อให้ศูนย์เรียนรู้ดิจิทัลนี้เป็นประโยชน์แก่ชุมชนอย่างต่อเนื่อง จึงจะขอส่งมอบศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลนี้พร้อมทั้งครุภัณฑ์ต่างๆ ในศูนย์ตามรายการดังเอกสารแนบมานี้ ให้อยู่ในความดูแลของโรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่ฮีตอง) เพื่อใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาและชุมชนบ้านปิล็อกต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### รายการครุภัณฑ์

ลำดับ	รายการ	จำนวน
๑	โต๊ะ-เก้าอี้	10 ชุด
๒	เครื่องสำรองไฟ 1kVa	10 ชุด
๓	เครื่องพิมพ์สี All-in-One	10 เครื่อง
๔	คอมพิวเตอร์ สำหรับงานประมวลผล แบบที่ 2	10 เครื่อง
๕	อาคารศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy	80 ตร.ม.
๖	โทรทัศน์ LED 45 นิ้ว	1 เครื่อง
๖	อุปกรณ์เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Router)	1 เครื่อง
๘	อุปกรณ์กระจายสัญญาณ (Access Point)	1 เครื่อง
๙	ระบบหอข่าวกระจายเสียง	1 ชุด
๑๐	คอมพิวเตอร์แม่ข่าย แบบที่ 1	1 เครื่อง
๑๑	ซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการพร้อมใช้งานที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย เช่น Microsoft Window, Microsoft Office, PDF Reader, Antivirus, VDO Player, Nero เป็นต้น	10 ชุด
๑๒	การติดตั้งอุปกรณ์โครงข่ายอินเทอร์เน็ต Fiber Optic และการติดตั้งโครงข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีความเร็วอย่างน้อย 30/5 Mbps	1 ชุด
๑๓	เครื่องดูดความชื้น (Dehumidifier) สำหรับห้อง 50 ตร.ม. สูง 4 เมตร	1 เครื่อง



ที่ ศธ ๐๔๐๑๙.๐๘๗/๙๐



โรงเรียนเพียงหลวง ๓ (บ้านเหมืองแร่ฮิอง)ฯ  
๕๑ หมู่ ๑ ตำบลปิล็อก อำเภอลำดวน  
จังหวัดกาฬสินธุ์ ๙๑๑๘๐

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เรื่อง ยินดีรับบริจาคครุภัณฑ์ศูนย์เรียนรู้ดิจิทัล ชุมชนบ้านปิล็อก

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.มนวิภา วงรุจิระ

ตามที่ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้ขอ  
บริจาคครุภัณฑ์ศูนย์เรียนรู้ดิจิทัลพร้อมทั้งครุภัณฑ์ต่างๆ ให้อยู่ในความดูแลของโรงเรียนเพียงหลวง ๓ (บ้านเหมือง  
แร่ฮิอง) ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี เพื่อใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาและ  
ชุมชนบ้านปิล็อก ตามความแจ้งแล้วนั้น

ในกรณีโรงเรียนเพียงหลวง ๓ (บ้านเหมืองแร่ฮิอง) ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนา  
พรรณวดี ยินดีรับมอบครุภัณฑ์ตามรายการเอกสาร đínhแนบ เพื่อใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาและชุมชน ในวันที่  
๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๔ เวลา ๑๐.๓๐ น.และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวสราพร เจริญสุข)




ผู้อำนวยการโรงเรียนเพียงหลวง ๓ (บ้านเหมืองแร่ฮิอง)  
ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี



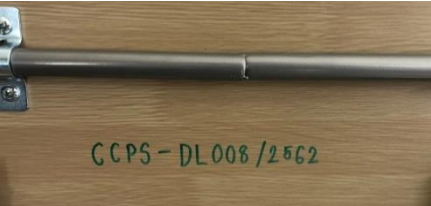
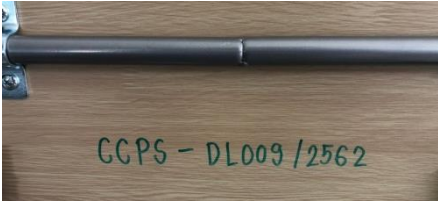
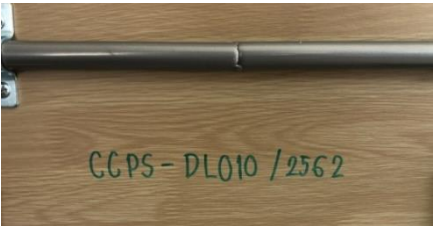
โรงเรียนเพียงหลวง ๓ (ฝ่ายบริหารงานทั่วไป)  
ดร.ธวัชชัย อาจมาก โทร. ๐๔๘-๒๔๗-๓๔๕๓

ภายในศูนย์ต้นแบบ Digital Literacy ของชุมชนประกอบด้วยอุปกรณ์ต่างๆ (ต่อไปจะเรียกครุภัณฑ์) ที่มีความจำเป็นต่อการอบรมและการดำเนินงานของศูนย์ฯ โดยขนาดของศูนย์นั้นจะอยู่ที่ประมาณ 50 – 100 ตารางเมตร ซึ่งครุภัณฑ์ประกอบไปด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมกับโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง โทรศัพท์ และโครงสร้างพื้นฐานอื่นที่จำเป็น รายละเอียดมีดังนี้





### รายการครุภัณฑ์

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL001/2562	โต๊ะ 1		
CCPS-DL002/2562	โต๊ะ 2		
CCPS-DL003/2562	โต๊ะ 3		





เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL004/2562	โต๊ะ 4		
CCPS- DL005/2562	โต๊ะ 5		
CCPS- DL006/2562	โต๊ะ 6		





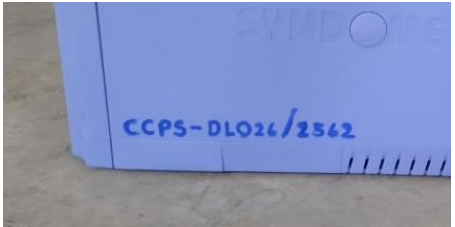
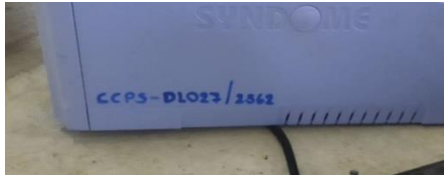
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL007/2562	โต๊ะ 7		
CCPS- DL008/2562	โต๊ะ 8		
CCPS- DL009/2562	โต๊ะ 9		
CCPS- DL010/2562	โต๊ะ 10		

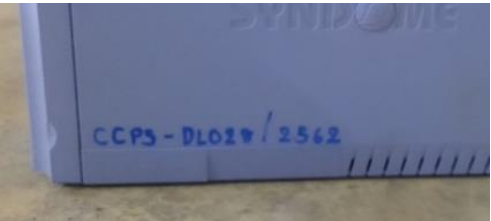
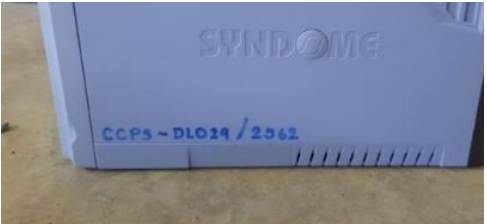
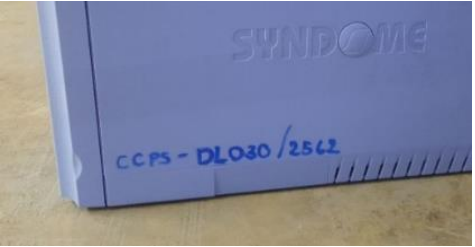
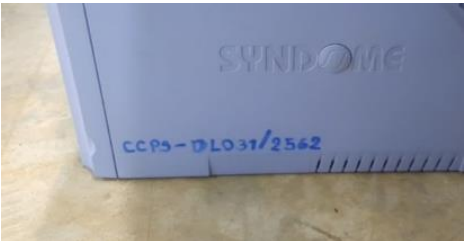
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL011/2562	เก้าอี้ 1		
CCPS- DL012/2562	เก้าอี้ 2		
CCPS- DL013/2562	เก้าอี้ 3		
CCPS- DL014/2562	เก้าอี้ 4		

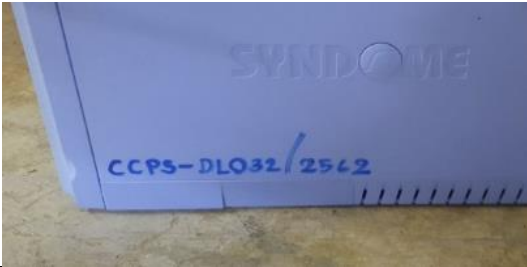
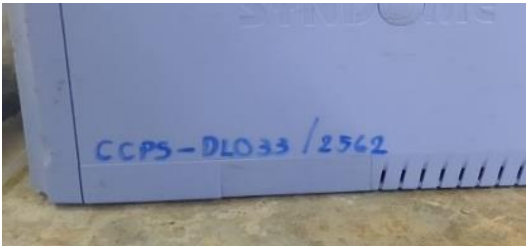
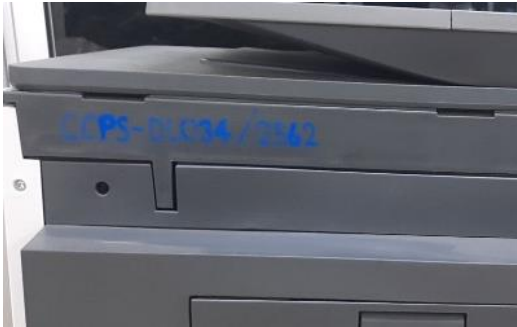

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL015/2562	เก้าอี้ 5		
CCPS- DL016/2562	เก้าอี้ 6		
CCPS- DL017/2562	เก้าอี้ 7		
CCPS- DL018/2562	เก้าอี้ 8		




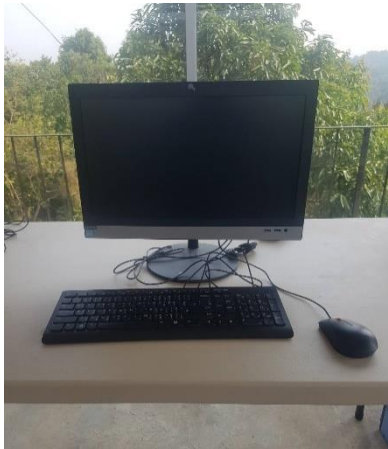
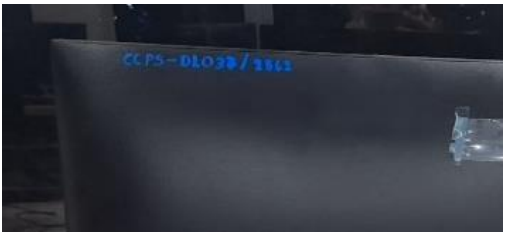
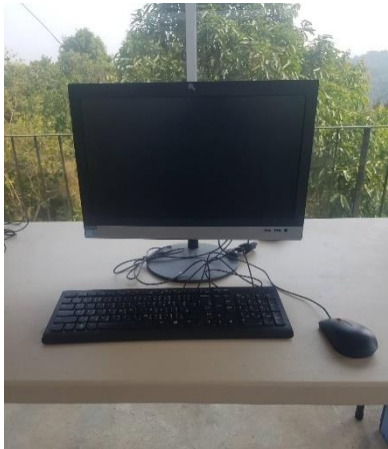


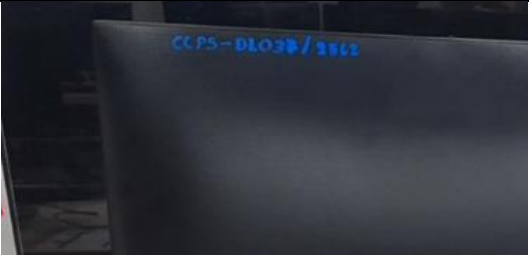
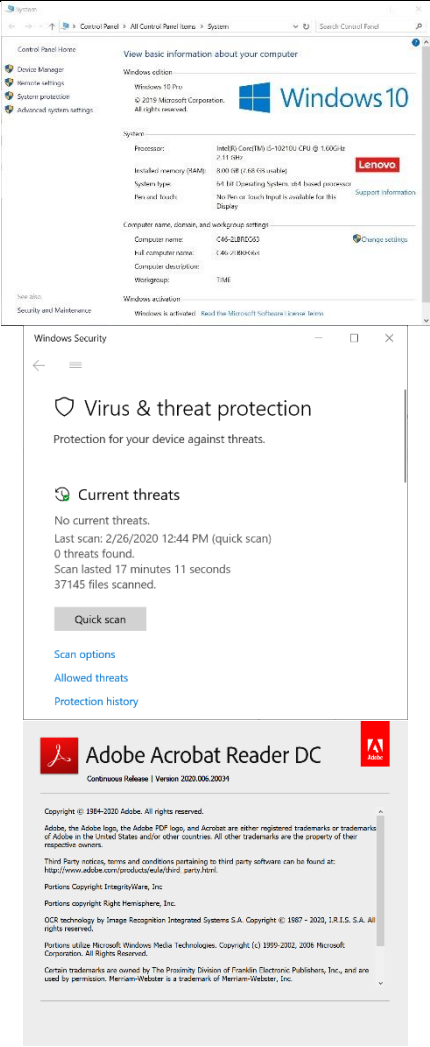
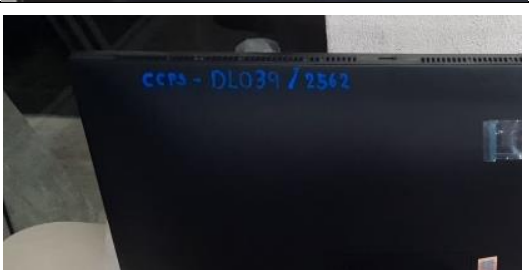
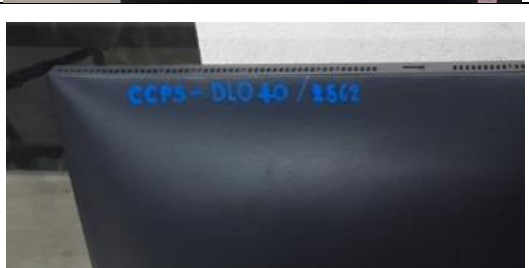
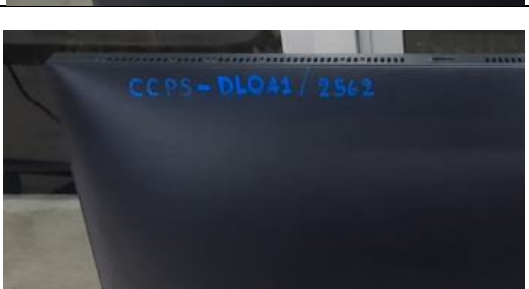
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL019/2562	เก้าอี้ 9		
CCPS- DL020/2562	เก้าอี้ 10		
CCPS- DL021/2562	เก้าอี้ 11		
CCPS- DL022/2562	เก้าอี้ 12		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL023/2562	เครื่องสำรองไฟ 1		
CCPS-DL024/2562	เครื่องสำรองไฟ 2		
CCPS-DL025/2562	เครื่องสำรองไฟ 3		
CCPS-DL026/2562	เครื่องสำรองไฟ 4		
CCPS-DL027/2562	เครื่องสำรองไฟ 5		

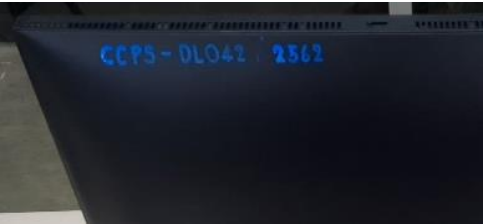

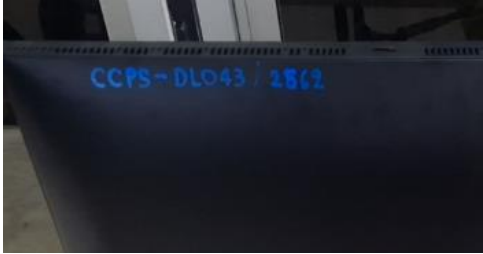


เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL028/2562	เครื่องสำรองไฟ 6		
CCPS- DL029/2562	เครื่องสำรองไฟ 7		
CCPS- DL030/2562	เครื่องสำรองไฟ 8		
CCPS- DL031/2562	เครื่องสำรองไฟ 9		




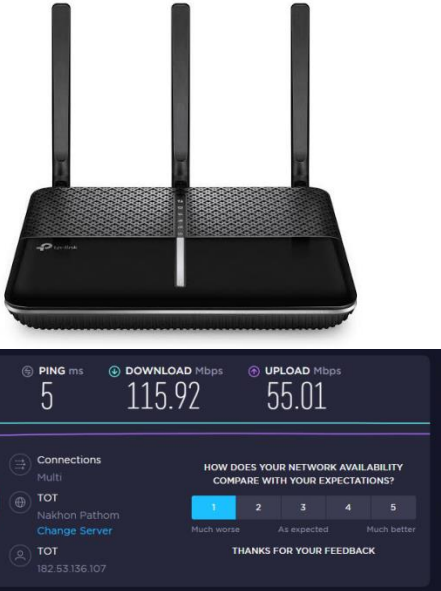
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL032/2562	เครื่องสำรองไฟ 10		
CCPS-DL033/2562	เครื่องสำรองไฟ 11		
CCPS-DL034/2562	เครื่องพิมพ์ HP All-in-One		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL035/2562	คอมพิวเตอร์แม่ ข่าย Leveno		
CCPS- DL036/2562	คอมพิวเตอร์ 1 Lenovo		
CCPS- DL037/2562	คอมพิวเตอร์ 2 Lenovo		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์		ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL038/2562	คอมพิวเตอร์ 3 Lenovo			
CCPS-DL039/2562	คอมพิวเตอร์ 4 Lenovo			
CCPS-DL040/2562	คอมพิวเตอร์ 5 Lenovo			
CCPS-DL041/2562	คอมพิวเตอร์ 6 Lenovo			



เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL042/2562	คอมพิวเตอร์ 7 Lenovo		
CCPS-DL043/2562	คอมพิวเตอร์ 8 Lenovo		
CCPS-DL044/2562	คอมพิวเตอร์ 9 Lenovo		
CCPS-DL045/2562	คอมพิวเตอร์ 10 Lenovo		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
<p>CCPS-DL046/2562</p>	<p>โทรทัศน์ LED Sony พร้อมขาตั้ง</p>		
<p>CCPS-DL047/2562</p>	<p>Router</p>		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL048/2562	Access Point		
CCPS-DL049/2562	ลำโพงฮอร์น 1 (ติดตั้งแถวเสาธง ร.ร.)		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL050/2562	ลำโพงฮอร์น 2 (ติดตั้งแถวหน้า ศูนย์)		
CCPS- DL051/2562	เครื่องขยายเสียง ในศูนย์		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL052/2562	ไวท์บอร์ด		
CCPS-DL053/2562	เครื่องดูดความชื้น		

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
1	โต๊ะ-เก้าอี้ อย่างละ 10 ตัว	โต๊ะ 10 ตัว เก้าอี้ 12 ตัว	√	√		- เพิ่มเก้าอี้ อีก 2 ตัวสำหรับวิทยากร และผู้ช่วย
2	เครื่องสำรองไฟ 1kVa จำนวน 10 เครื่อง - สามารถสำรองไฟฟ้าได้ไม่น้อยกว่า 15 นาที	เครื่องสำรองไฟ 1kVa ยี่ห้อ จำนวน 11 เครื่อง - สามารถสำรองไฟฟ้าได้ไม่น้อยกว่า 15 นาที	√	√		- เพิ่มจำนวน เครื่อง 1 เครื่อง
3	เครื่องพิมพ์ชนิดเลเซอร์ LED สี  - ความละเอียดในการพิมพ์ไม่น้อยกว่า 600x600 dpi - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างขาวดำไม่น้อยกว่า 18 หน้าต่อนาที (ppm) - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างสีไม่น้อยกว่า 18 หน้าต่อนาที (ppm) - สามารถพิมพ์เอกสารกลับหน้าอัตโนมัติได้ - มีอัตราใส่กระดาษได้ไม่น้อยกว่า 250 แผ่น - สามารถใช้ได้กับ A4, Letter, Legal และ Custom	เครื่องพิมพ์มัลติฟังก์ชันอิงค์เจ็ทสี HP OfficeJet Pro 8720 AIO (Print/Copy/Scan/Fax) - ความละเอียดในการพิมพ์ 4,800x1,200 dpi - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างขาวดำ 37 หน้าต่อนาที (ppm) - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างสีไม่น้อยกว่า 37 หน้าต่อนาที (ppm) - สามารถพิมพ์เอกสารกลับหน้าอัตโนมัติได้ - มีอัตราใส่กระดาษ 250 แผ่น จำนวน 2 ถาด - สามารถใช้ได้กับ A4, Letter, Legal และ Custom - สแกนงานที่ความละเอียด 1,200x1,200 dpi - หน่วยความจำ (Memory) 256 MB - มีช่องเชื่อมต่อ (Interface) แบบ USB 2.0 - มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100Base-TX สามารถใช้งานผ่านเครือข่ายไร้สาย (Wi-Fi) ได้ (Wireless 802.11 b/g/n, Wi-Fi Direct, ePrint, NFC touch to print)	√	√		
4	คอมพิวเตอร์แม่ข่าย แบบที่ 1  - มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ 6 แกนหลัก (6 Core) หรือดีกว่า สำหรับคอมพิวเตอร์แม่ข่าย	คอมพิวเตอร์แม่ข่าย แบบที่ 1 ยี่ห้อ Lenovo ThinkStation P330 - มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) Intel Xeon E-2104G แบบ 6 แกนหลัก (6 Core) สำหรับ	√	√		



ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	<p>(Server) โดยเฉพาะ และมีความเร็วสัญญาณนาฬิกาไม่น้อยกว่า 20GHz จำนวนไม่น้อยกว่า 1 หน่วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CPU รองรับการประมวลผลแบบ 64 bits มีหน่วยความจำแบบ Cache Memory ไม่น้อยกว่า 15 MB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ชนิด ECC DDR3 หรือดีกว่า ขนาดไม่น้อยกว่า 8 MB</li> <li>- สนับสนุนการทำงาน RAID ไม่น้อยกว่า 0 1 และ 5</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SCSI หรือ SAS หรือ SATA ที่มีความเร็วรอบไม่น้อยกว่า 7,200 รอบต่อนาที หรือชนิด Solid state Drives หรือดีกว่า และมีขนาดความจุไม่น้อยกว่า 140 GB จำนวนไม่น้อยกว่า 2 หน่วย</li> <li>- มี DVD-ROM หรือดีกว่า แบบติดตั้งภายใน (Internal) หรือภายนอก (External) จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือดีกว่า จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ช่อง</li> <li>- มีจอภาพแบบ LCD ขนาดไม่น้อยกว่า 17 นิ้ว จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี Power Supply แบบ Redundant Power Supply หรือ Hot Swap จำนวน 2 หน่วย</li> </ul>	<p>คอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) โดยเฉพาะ และมีความเร็วสัญญาณนาฬิกา 20GHz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CPU รองรับการประมวลผลแบบ 64 bits มีหน่วยความจำแบบ Cache Memory 15 MB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ชนิด ECC DDR4 ขนาด 16GB</li> <li>- สนับสนุนการทำงาน RAID ไม่น้อยกว่า 0 1 5 และ 10</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SATA3 ที่มีความเร็วรอบ 7,200 รอบต่อนาที และมีขนาดความจุ 1TB</li> <li>- มี DVD-ROM แบบติดตั้งภายใน (Internal) จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T จำนวน 2 ช่อง</li> <li>- มีจอภาพแบบ LCD ขนาด 23.8 นิ้ว จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี Power Supply แบบ Redundant Power Supply หรือ Hot Swap จำนวน 2 หน่วย</li> </ul>				
5	<p>คอมพิวเตอร์ สำหรับงานประมวลผล แบบที่ 2 จำนวน 10 เครื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ 4 แกนหลัก (4 Core) หรือ 8 แกนเสมือน (8 Thread) โดยมีความเร็วสัญญาณนาฬิกาไม่น้อยกว่า 3.4 GHz และมีหน่วยความจำแบบ L3 Cache Memory</li> </ul>	<p>คอมพิวเตอร์ สำหรับงานประมวลผล แบบที่ 2 ยี่ห้อ Lenovo ThinkCentre V530 AIO จำนวน 10 เครื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ 4 แกนหลัก (4 Core) มีความเร็วสัญญาณนาฬิกา 3.4 GHz และมีหน่วยความจำแบบ L3 Cache Memory 8 MB จำนวน 1 หน่วย</li> </ul>	√	√		

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	<p>ไม่น้อยกว่า 8 MB จำนวน 1 หน่วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลเพื่อแสดงภาพแยกจากแผงวงจรหลักที่มีหน่วยความจำขนาดไม่น้อยกว่า 1 GB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ชนิด ECC DDR3 น้อยกว่า ขนาดไม่น้อยกว่า 4 MB</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SATA ขนาดความจุไม่น้อยกว่า 2 TB จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี DVD-ROM หรือดิสก์ จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือ ดิสก์ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 ช่อง</li> <li>- มีจอภาพแบบ LCD หรือดิสก์ มี Contrast Ratio ไม่น้อยกว่า 600-1 ขนาดไม่น้อยกว่า 18 นิ้ว จำนวน 1 หน่วย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลเพื่อแสดงภาพแยกจากแผงวงจรหลักที่มีหน่วยความจำขนาดไม่น้อยกว่า 1 GB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ECC DDR4 ขนาด 4 GB</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SATA ขนาดความจุ 2 TB จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี DVD-ROM จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T จำนวน 1 ช่อง, Wifi, Bluetooth</li> <li>- จอภาพแบบ LCD Contrast Ratio 600-1 ขนาด 18 นิ้ว</li> </ul>				
6	<p>ค่าโทรทัศน์ LED 55 นิ้ว โดยมีคุณสมบัติดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ระดับความละเอียดเป็นความละเอียดของจอภาพ (Resolution) 1920*1080 พิกเซล</li> <li>- แสดงภาพด้วยหลอดภาพแบบ LED Backlight</li> <li>- ช่องต่อ HDMI ไม่น้อยกว่า 2 ช่องสัญญาณ เพื่อการเชื่อมต่อภาพ และเสียง</li> <li>- ช่องต่อ USB ไม่น้อยกว่า 1 ช่องสัญญาณ รองรับไฟล์ ภาพ เพลง และภาพยนตร์</li> <li>- ช่องการเชื่อมต่อแบบ AV หรือ DVD Component</li> <li>- ระบบปรับภาพอัตโนมัติ (Picture Sensor)</li> </ul>	<p>โทรทัศน์ LED 65 นิ้ว Sony Bravia Android TV 4K</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ระดับความละเอียดเป็นความละเอียดของจอภาพ (Resolution) 3840x2160 พิกเซล</li> <li>- แสดงภาพด้วยหลอดภาพแบบ LED Backlight</li> <li>- ช่องต่อ HDMI 4 ช่องสัญญาณ เพื่อการเชื่อมต่อภาพ และเสียง</li> <li>- ช่องต่อ USB 3 ช่องสัญญาณ รองรับไฟล์ ภาพ เพลง และภาพยนตร์</li> <li>- ช่องการเชื่อมต่อแบบ AV หรือ DVD Component</li> <li>- ระบบปรับภาพอัตโนมัติ (Picture Sensor)</li> <li>- รองรับยิงภาพขึ้นจอไร้สาย (Chromecast Built-in)</li> <li>- ขาตั้งทีวีเลื่อนได้</li> </ul>	√	√		
7	<p>ค่าอุปกรณ์เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Router)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือ ดิสก์</li> </ul>	<p>อุปกรณ์เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Router)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T</li> <li>- มีสัญญาณไฟแสดงสถานะของการทำงานช่อง</li> </ul>	√	√		

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีสัญญาณไฟแสดงสถานะของการทำงานช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่ายทุกช่อง</li> <li>- มีหน่วยความจำแบบ Flash (Flash Memory) ขนาดไม่น้อยกว่า 128 MB</li> <li>- สามารถค้นหาเส้นทางเครือข่ายโดยใช้โปรโตคอล (Routing Protocol) BGP, OSPFv2, OSPFv3, RIP1, RIP-2, RIPng, Static IPv4 Routing และ Static IPv6 Routing ได้เป็นอย่างดีน้อย</li> <li>- สามารถส่งข้อมูล Log File แบบ Syslog ได้เป็นอย่างดีน้อย</li> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IPv6 ได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เชื่อมต่อระบบเครือข่ายทุกช่อง</li> <li>- มีหน่วยความจำแบบ Flash (Flash Memory) ขนาด 128 MB</li> <li>- สามารถค้นหาเส้นทางเครือข่ายโดยใช้โปรโตคอล (Routing Protocol) BGP, OSPFv2, OSPFv3, RIP1, RIP-2, RIPng, Static IPv4 Routing และ Static IPv6 Routing</li> <li>- สามารถส่งข้อมูล Log File แบบ Syslog</li> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IPv6 ได้</li> <li>- รองรับระบบ IFTTT</li> </ul>				
8	<p>คำอุปกรณ์กระจายสัญญาณ (Access Point)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IEEE 802.802.11b, g, n หรือ ac ได้เป็นอย่างดีน้อย</li> <li>- สามารถทำงานที่คลื่นความถี่ 2.4 GHz หรือ 5 GHz</li> <li>- สามารถเข้ารหัสข้อมูลตามมาตรฐาน WEP, WPA หรือ WPA2</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือ ดีกว่า</li> <li>- สามารถทำงานได้ตามมาตรฐาน IEEE 802.3af (Power over Ethernet) หรือดีกว่า</li> </ul>	<p>อุปกรณ์กระจายสัญญาณ (Access Point)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IEEE 802.802.11b, g, n และ ac</li> <li>- สามารถทำงานที่คลื่นความถี่ 2.4 GHz หรือ 5 GHz</li> <li>- สามารถเข้ารหัสข้อมูลตามมาตรฐาน WEP, WPA หรือ WPA2</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T</li> <li>- สามารถทำงานได้ตามมาตรฐาน IEEE 802.3af (Power over Ethernet)</li> </ul>	√	√		
9	<p>คาร์ระบบหอข่าวกระจายเสียง จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เครื่องขยายเสียงขนาดกำลังขับไม่น้อยกว่า 300 วัตต์ จำนวน 1 ตัว</li> <li>- เครื่องตั้งเวลาเปิด/ปิดอัตโนมัติ สำหรับเปิดข่าวหรือเปิดเพลงเคารพธงชาติเข้า-เย็น หรือตั้งเวลาเข้างาน/เลิกงานกรณีใช้กับโรงงาน (อุปกรณ์เสริม ไม่ใช่ก็ได้)</li> <li>- เครื่องรับสัญญาณวิทยุดิจิทัล AM/FM</li> </ul>	<p>คาร์ระบบกระจายเสียง จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลำโพงฮอร์นปากกลมขนาด 15 นิ้วกำลังขับไม่น้อยกว่า 60 W จำนวน 2 ตัว</li> <li>- สายนำสัญญาณเสียง</li> <li>- อุปกรณ์ประกอบพร้อมอื่นๆสำหรับการติดตั้ง</li> </ul>			√	เนื่องจากหมู่บ้านปิ๊ล็อกมีระบบหอกระจายเสียงแล้ว จึงดำเนินการเพิ่มจำนวนลำโพงฮอร์นเพื่อขยายพื้นที่ครอบคลุมการกระจายเสียงในหมู่บ้าน และ

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามการจัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	(อุปกรณ์เสริม ไม่ใช่ก็ได้) - เครื่องเล่น DVD/CD/MP3 (อุปกรณ์เสริม ไม่ใช่ก็ได้) - ไมโครโฟนพร้อมขาตั้งโต๊ะ จำนวน 1 ตัว - ชุดลำโพงมอนิเตอร์ขนาดเล็ก (อุปกรณ์เสริม ไม่ใช่ก็ได้) - ลำโพงฮอร์นปากกลมขนาด 15 นิ้วกำลังขับไม่น้อยกว่า 60 W จำนวน 10 ตัว - ชุดควบคุมระดับเสียงและป้องกันลำโพงขาด จำนวน 1 ตัว - สายนำสัญญาณเสียง - อุปกรณ์ประกอบร่วมกับอื่น ๆ สำหรับการติดตั้ง - ชุดสัญญาณเตือนภัยเอนกประสงค์ และระบบส่งงานทางโทรศัพท์ จำนวน 1 ชุด					จัดซื้อครุภัณฑ์อื่นๆเพิ่มเติมเพื่อใช้ดำเนินงานภายในศูนย์
10	การติดตั้งซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการพร้อมใช้งานที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย เช่น Microsoft Window, Microsoft Office, PDF Reader, Antivirus, VDO Player, Nero เป็นต้น	- Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2019, PDF Reader, Antivirus, VDO Player, Nero	✓	✓		
11	การติดตั้งอุปกรณ์โครงข่ายอินเทอร์เน็ต Fiber Optic และการติดตั้งโครงข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีความเร็วอย่างน้อย 30/5 mbs	- TOT Fiber 100Mb/50Mb	✓	✓		
12		เครื่องดูดความชื้น (Dehumidifier) สำหรับห้อง 50 ตร.ม. สูง 4 เมตร -เครื่องดูดความชื้น (Dehumidifier) ขนาด 70L/day สำหรับห้อง 50 ตร.ม. สูง 4 เมตร		✓		- เนื่องจากสภาพอากาศของหมู่บ้านปิล็อก มีความชื้นสูงทั้งปี ซึ่งไม่เหมาะกับอุปกรณ์คอมพิวเตอรื จึงต้องมีเครื่องดูดความชื้นเพื่อรักษาระดับความชื้นภายในศูนย์ ป้องกันการ

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
						เสียหายของ อุปกรณ์ต่างๆ
13		- เครื่องขยายเสียงในศูนย์แบบเคลื่อนย้ายได้ พร้อม ไมโครโฟน จำนวน 1 ชุด		✓		
14		- ไวท์บอร์ด		✓		



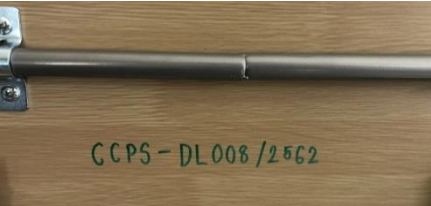
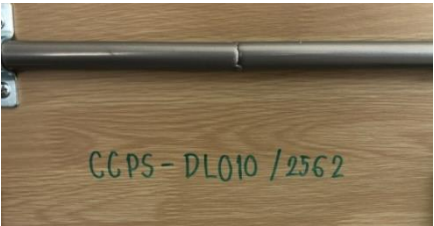
ภายในศูนย์ประกอบด้วยอุปกรณ์ต่างๆ (ต่อไปจะเรียกครุภัณฑ์) ที่มีความจำเป็นต่อการอบรมและการดำเนินงานของศูนย์ฯ โดยขนาดของศูนย์นั้น จะอยู่ที่ประมาณ 50 – 100 ตารางเมตร ซึ่งครุภัณฑ์ประกอบไปด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมกับโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง โทรศัพท์ และโครงสร้างพื้นฐานอื่นที่จำเป็น รายละเอียดมีดังนี้

รายการครุภัณฑ์





เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL001/2562	โต๊ะ 1		
CCPS-DL002/2562	โต๊ะ 2		
CCPS-DL003/2562	โต๊ะ 3		











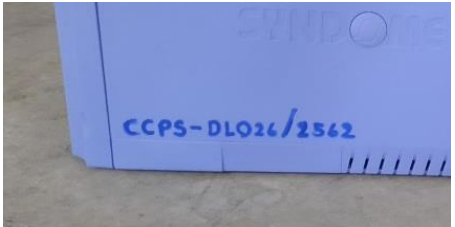
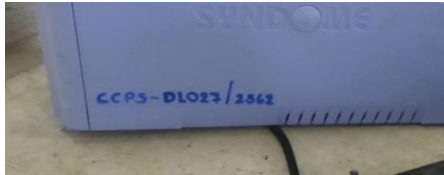
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL004/2562	โต๊ะ 4		
CCPS- DL005/2562	โต๊ะ 5		
CCPS- DL006/2562	โต๊ะ 6		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL007/2562	โต๊ะ 7		
CCPS- DL008/2562	โต๊ะ 8		
CCPS- DL009/2562	โต๊ะ 9		
CCPS- DL010/2562	โต๊ะ 10		

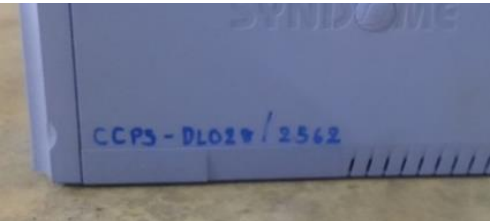
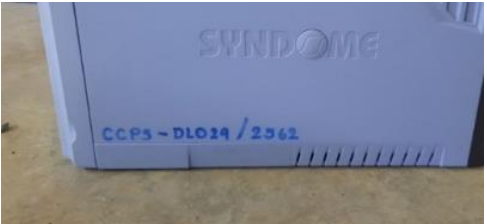
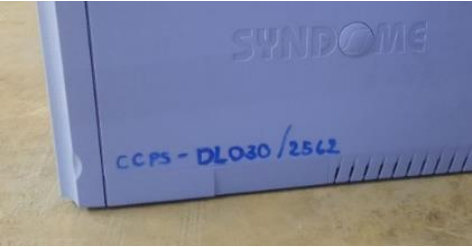
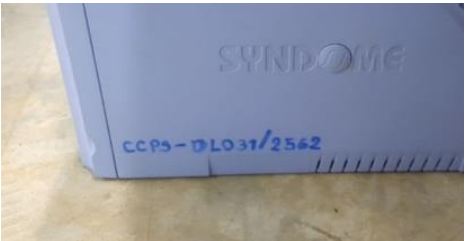
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL011/2562	เก้าอี้ 1		
CCPS- DL012/2562	เก้าอี้ 2		
CCPS- DL013/2562	เก้าอี้ 3		
CCPS- DL014/2562	เก้าอี้ 4		

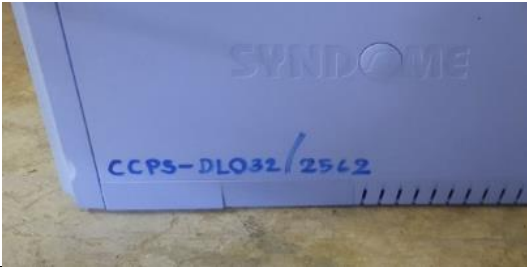
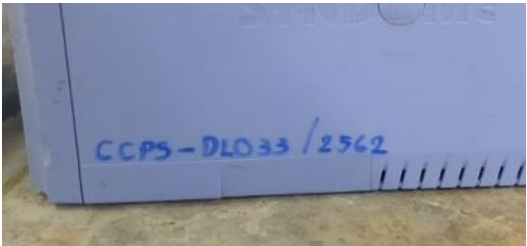


เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL015/2562	เก้าอี้ 5		
CCPS- DL016/2562	เก้าอี้ 6		
CCPS- DL017/2562	เก้าอี้ 7		
CCPS- DL018/2562	เก้าอี้ 8		



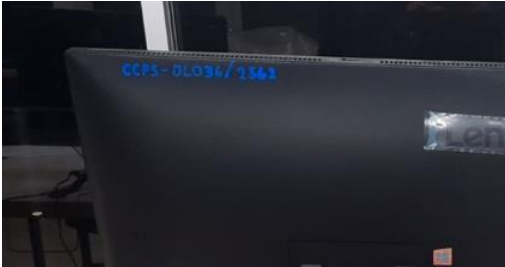
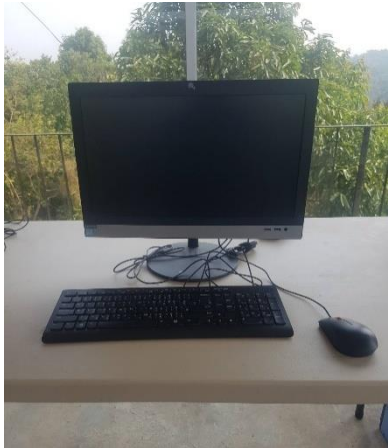
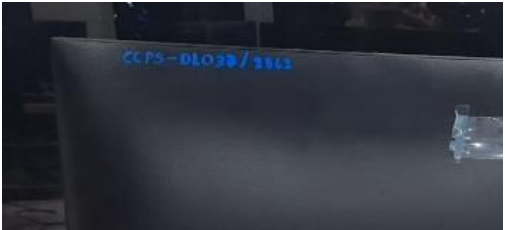
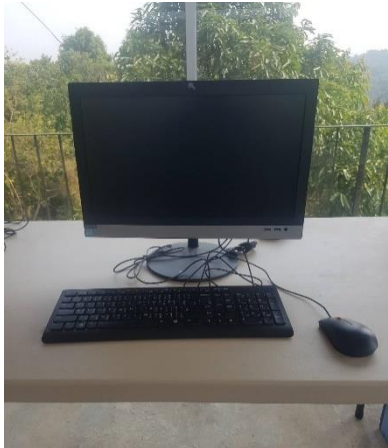
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL019/2562	เก้าอี้ 9		
CCPS- DL020/2562	เก้าอี้ 10		
CCPS- DL021/2562	เก้าอี้ 11		
CCPS- DL022/2562	เก้าอี้ 12		

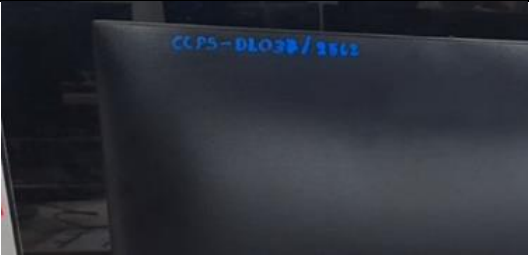
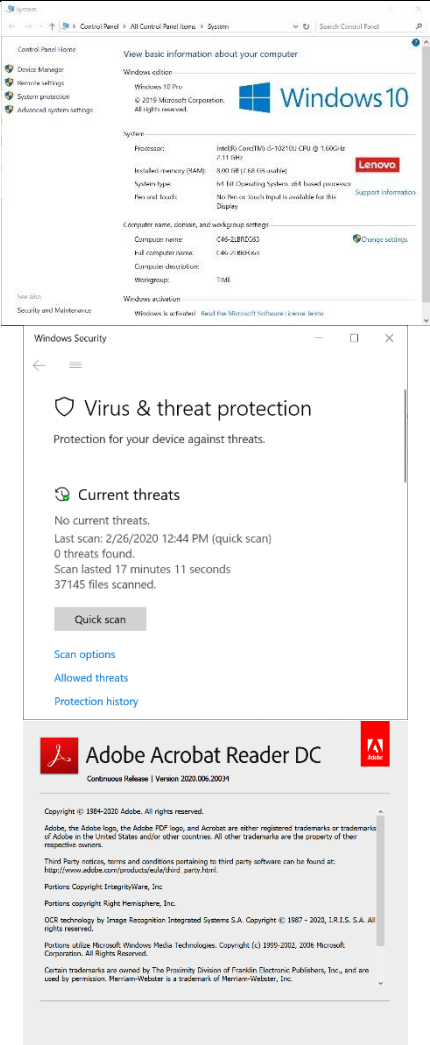
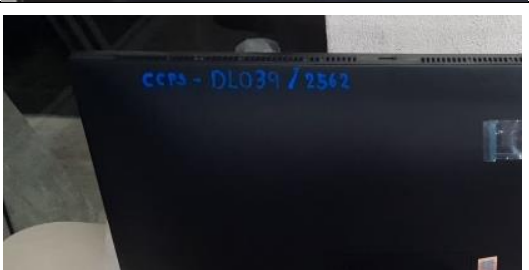
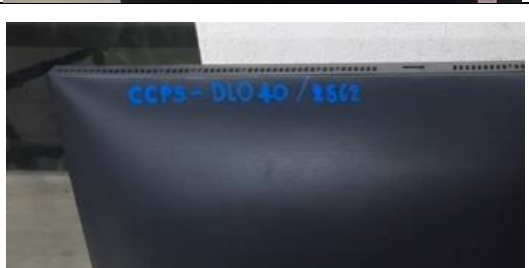
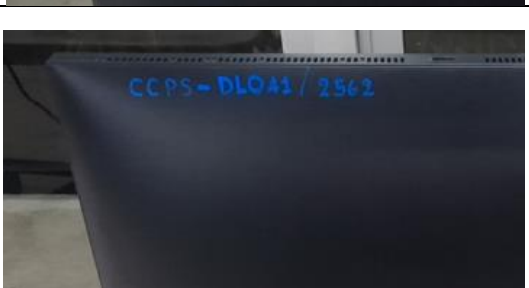
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL023/2562	เครื่องสำรองไฟ 1		
CCPS-DL024/2562	เครื่องสำรองไฟ 2		
CCPS-DL025/2562	เครื่องสำรองไฟ 3		
CCPS-DL026/2562	เครื่องสำรองไฟ 4		
CCPS-DL027/2562	เครื่องสำรองไฟ 5		



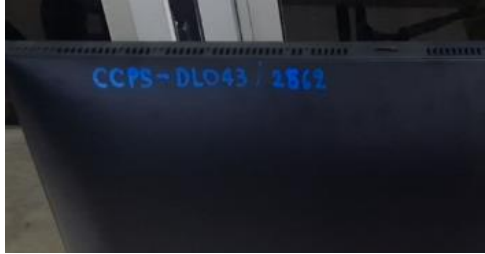







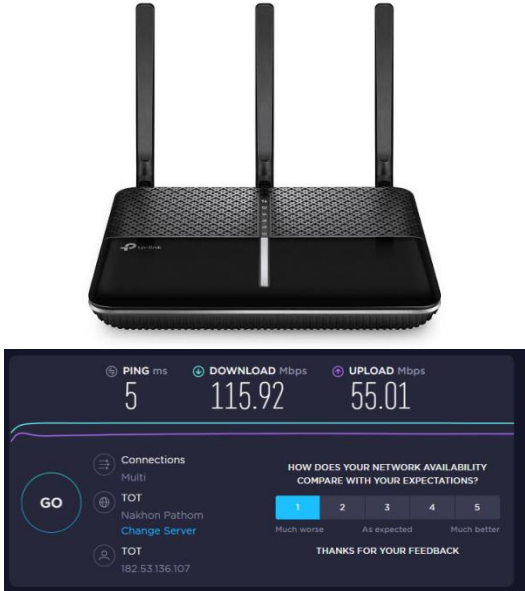
เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL028/2562	เครื่องสำรองไฟ 6		
CCPS- DL029/2562	เครื่องสำรองไฟ 7		
CCPS- DL030/2562	เครื่องสำรองไฟ 8		
CCPS- DL031/2562	เครื่องสำรองไฟ 9		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL032/2562	เครื่องสำรองไฟ 10		
CCPS- DL033/2562	เครื่องสำรองไฟ 11		
CCPS- DL034/2562	เครื่องพิมพ์ HP All-in-One		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL035/2562	คอมพิวเตอร์แม่ ข่าย Leveno		
CCPS- DL036/2562	คอมพิวเตอร์ 1 Lenovo		
CCPS- DL037/2562	คอมพิวเตอร์ 2 Lenovo		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์		ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL038/2562	คอมพิวเตอร์ 3 Lenovo			
CCPS-DL039/2562	คอมพิวเตอร์ 4 Lenovo			
CCPS-DL040/2562	คอมพิวเตอร์ 5 Lenovo			
CCPS-DL041/2562	คอมพิวเตอร์ 6 Lenovo			

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL042/2562	คอมพิวเตอร์ 7 Lenovo		
CCPS-DL043/2562	คอมพิวเตอร์ 8 Lenovo		
CCPS-DL044/2562	คอมพิวเตอร์ 9 Lenovo		
CCPS-DL045/2562	คอมพิวเตอร์ 10 Lenovo		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL046/2562	โทรทัศน์ LED Sony พร้อมขาตั้ง		
CCPS-DL047/2562	Router		



เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL048/2562	Access Point		
CCPS-DL049/2562	ลำโพงฮอร์น 1 (ติดตั้งแถวเสาธง ร.ร.)		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS- DL050/2562	ลำโพงฮอร์น 2 (ติดตั้งแถวหน้า ศูนย์)		
CCPS- DL051/2562	เครื่องขยายเสียง ในศูนย์		

เลขครุภัณฑ์	รายการ	ภาพเลขครุภัณฑ์	ภาพครุภัณฑ์
CCPS-DL052/2562	ไวท์บอร์ด		
CCPS-DL053/2562	เครื่องดูดความชื้น		

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
1	โต๊ะ-เก้าอี้ อย่างละ 10 ตัว	โต๊ะ 10 ตัว เก้าอี้ 12 ตัว	√	√		- เพิ่มเก้าอี้ อีก 2 ตัวสำหรับวิทยากร และผู้ช่วย
2	เครื่องสำรองไฟ 1kVa จำนวน 10 เครื่อง - สามารถสำรองไฟฟ้าได้ไม่น้อยกว่า 15 นาที	เครื่องสำรองไฟ 1kVa ยี่ห้อ จำนวน 11 เครื่อง - สามารถสำรองไฟฟ้าได้ไม่น้อยกว่า 15 นาที	√	√		- เพิ่มจำนวน เครื่อง 1 เครื่อง
3	เครื่องพิมพ์ชนิดเลเซอร์ LED สี  - ความละเอียดในการพิมพ์ไม่น้อยกว่า 600x600 dpi - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างขาวดำไม่น้อยกว่า 18 หน้าต่อนาที (ppm) - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างสีไม่น้อยกว่า 18 หน้าต่อนาที (ppm) - สามารถพิมพ์เอกสารกลับหน้าอัตโนมัติได้ - มีอัตราใส่กระดาษได้ไม่น้อยกว่า 250 แผ่น - สามารถใช้ได้กับ A4, Letter, Legal และ Custom	เครื่องพิมพ์มัลติฟังก์ชันอิงค์เจ็ทสี HP OfficeJet Pro 8720 AIO (Print/Copy/Scan/Fax) - ความละเอียดในการพิมพ์ 4,800x1,200 dpi - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างขาวดำ 37 หน้าต่อนาที (ppm) - มีความเร็วในการพิมพ์ร่างสีไม่น้อยกว่า 37 หน้าต่อนาที (ppm) - สามารถพิมพ์เอกสารกลับหน้าอัตโนมัติได้ - มีอัตราใส่กระดาษ 250 แผ่น จำนวน 2 ถาด - สามารถใช้ได้กับ A4, Letter, Legal และ Custom - สแกนงานที่ความละเอียด 1,200x1,200 dpi - หน่วยความจำ (Memory) 256 MB - มีช่องเชื่อมต่อ (Interface) แบบ USB 2.0 - มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100Base-TX สามารถใช้งานผ่านเครือข่ายไร้สาย (Wi-Fi) ได้ (Wireless 802.11 b/g/n, Wi-Fi Direct, ePrint, NFC touch to print)	√	√		
4	คอมพิวเตอร์แม่ข่าย แบบที่ 1  - มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ 6 แกนหลัก (6 Core) หรือดีกว่า สำหรับคอมพิวเตอร์แม่ข่าย	คอมพิวเตอร์แม่ข่าย แบบที่ 1 ยี่ห้อ Lenovo ThinkStation P330 - มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) Intel Xeon E-2104G แบบ 6 แกนหลัก (6 Core) สำหรับ	√	√		

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	<p>(Server) โดยเฉพาะ และมีความเร็วสัญญาณนาฬิกาไม่น้อยกว่า 20GHz จำนวนไม่น้อยกว่า 1 หน่วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CPU รองรับการประมวลผลแบบ 64 bits มีหน่วยความจำแบบ Cache Memory ไม่น้อยกว่า 15 MB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ชนิด ECC DDR3 หรือดีกว่า ขนาดไม่น้อยกว่า 8 MB</li> <li>- สนับสนุนการทำงาน RAID ไม่น้อยกว่า 0 1 และ 5</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SCSI หรือ SAS หรือ SATA ที่มีความเร็วรอบไม่น้อยกว่า 7,200 รอบต่อนาที หรือชนิด Solid state Drives หรือดีกว่า และมีขนาดความจุไม่น้อยกว่า 140 GB จำนวนไม่น้อยกว่า 2 หน่วย</li> <li>- มี DVD-ROM หรือดีกว่า แบบติดตั้งภายใน (Internal) หรือภายนอก (External) จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือดีกว่า จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ช่อง</li> <li>- มีจอภาพแบบ LCD ขนาดไม่น้อยกว่า 17 นิ้ว จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี Power Supply แบบ Redundant Power Supply หรือ Hot Swap จำนวน 2 หน่วย</li> </ul>	<p>คอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) โดยเฉพาะ และมีความเร็วสัญญาณนาฬิกา 20GHz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CPU รองรับการประมวลผลแบบ 64 bits มีหน่วยความจำแบบ Cache Memory 15 MB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ชนิด ECC DDR4 ขนาด 16GB</li> <li>- สนับสนุนการทำงาน RAID ไม่น้อยกว่า 0 1 5 และ 10</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SATA3 ที่มีความเร็วรอบ 7,200 รอบต่อนาที และมีขนาดความจุ 1TB</li> <li>- มี DVD-ROM แบบติดตั้งภายใน (Internal) จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T จำนวน 2 ช่อง</li> <li>- มีจอภาพแบบ LCD ขนาด 23.8 นิ้ว จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี Power Supply แบบ Redundant Power Supply หรือ Hot Swap จำนวน 2 หน่วย</li> </ul>				
5	<p>คอมพิวเตอร์ สำหรับงานประมวลผล แบบที่ 2 จำนวน 10 เครื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ 4 แกนหลัก (4 Core) หรือ 8 แกนเสมือน (8 Thread) โดยมีความเร็วสัญญาณนาฬิกาไม่น้อยกว่า 3.4 GHz และมีหน่วยความจำแบบ L3 Cache Memory</li> </ul>	<p>คอมพิวเตอร์ สำหรับงานประมวลผล แบบที่ 2 ยี่ห้อ Lenovo ThinkCentre V530 AIO จำนวน 10 เครื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ 4 แกนหลัก (4 Core) มีความเร็วสัญญาณนาฬิกา 3.4 GHz และมีหน่วยความจำแบบ L3 Cache Memory 8 MB จำนวน 1 หน่วย</li> </ul>	√	√		

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	<p>ไม่น้อยกว่า 8 MB จำนวน 1 หน่วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลเพื่อแสดงภาพแยกจากแผงวงจรหลักที่มีหน่วยความจำขนาดไม่น้อยกว่า 1 GB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ชนิด ECC DDR3 น้อยกว่า ขนาดไม่น้อยกว่า 4 MB</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SATA ขนาดความจุไม่น้อยกว่า 2 TB จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี DVD-ROM หรือดิสก์ จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือ ดิสก์ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 ช่อง</li> <li>- มีจอภาพแบบ LCD หรือดิสก์ มี Contrast Ratio ไม่น้อยกว่า 600-1 ขนาดไม่น้อยกว่า 18 นิ้ว จำนวน 1 หน่วย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีหน่วยประมวลผลเพื่อแสดงภาพแยกจากแผงวงจรหลักที่มีหน่วยความจำขนาดไม่น้อยกว่า 1 GB</li> <li>- มีหน่วยความจำหลัก (Ram) ECC DDR4 ขนาด 4 GB</li> <li>- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล (Hard Disk) ชนิด SATA ขนาดความจุ 2 TB จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มี DVD-ROM จำนวน 1 หน่วย</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T จำนวน 1 ช่อง, Wifi, Bluetooth</li> <li>- จอภาพแบบ LCD Contrast Ratio 600-1 ขนาด 18 นิ้ว</li> </ul>				
6	<p>ค่าโทรทัศน์ LED 55 นิ้ว โดยมีคุณสมบัติดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ระดับความละเอียดเป็นความละเอียดของจอภาพ (Resolution) 1920*1080 พิกเซล</li> <li>- แสดงภาพด้วยหลอดภาพแบบ LED Backlight</li> <li>- ช่องต่อ HDMI ไม่น้อยกว่า 2 ช่องสัญญาณ เพื่อการเชื่อมต่อภาพ และเสียง</li> <li>- ช่องต่อ USB ไม่น้อยกว่า 1 ช่องสัญญาณ รองรับไฟล์ ภาพ เพลง และภาพยนตร์</li> <li>- ช่องการเชื่อมต่อแบบ AV หรือ DVD Component</li> <li>- ระบบปรับภาพอัตโนมัติ (Picture Sensor)</li> </ul>	<p>โทรทัศน์ LED 65 นิ้ว Sony Bravia Android TV 4K</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ระดับความละเอียดเป็นความละเอียดของจอภาพ (Resolution) 3840x2160 พิกเซล</li> <li>- แสดงภาพด้วยหลอดภาพแบบ LED Backlight</li> <li>- ช่องต่อ HDMI 4 ช่องสัญญาณ เพื่อการเชื่อมต่อภาพ และเสียง</li> <li>- ช่องต่อ USB 3 ช่องสัญญาณ รองรับไฟล์ ภาพ เพลง และภาพยนตร์</li> <li>- ช่องการเชื่อมต่อแบบ AV หรือ DVD Component</li> <li>- ระบบปรับภาพอัตโนมัติ (Picture Sensor)</li> <li>- รองรับยิงภาพขึ้นจอไร้สาย (Chromecast Built-in)</li> <li>- ขาตั้งที่วีเลื่อนได้</li> </ul>	√	√		
7	<p>ค่าอุปกรณ์เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Router)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือ ดิสก์</li> </ul>	<p>อุปกรณ์เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Router)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T</li> <li>- มีสัญญาณไฟแสดงสถานะของการทำงานช่อง</li> </ul>	√	√		



ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามการจัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีสัญญาณไฟแสดงสถานะของการทำงานช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่ายทุกช่อง</li> <li>- มีหน่วยความจำแบบ Flash (Flash Memory) ขนาดไม่น้อยกว่า 128 MB</li> <li>- สามารถค้นหาเส้นทางเครือข่ายโดยใช้โปรโตคอล (Routing Protocol) BGP, OSPFv2, OSPFv3, RIP1, RIP-2, RIPng, Static IPv4 Routing และ Static IPv6 Routing ได้เป็นอย่างดี</li> <li>- สามารถส่งข้อมูล Log File แบบ Syslog ได้เป็นอย่างดี</li> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IPv6 ได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เชื่อมต่อระบบเครือข่ายทุกช่อง</li> <li>- มีหน่วยความจำแบบ Flash (Flash Memory) ขนาด 128 MB</li> <li>- สามารถค้นหาเส้นทางเครือข่ายโดยใช้โปรโตคอล (Routing Protocol) BGP, OSPFv2, OSPFv3, RIP1, RIP-2, RIPng, Static IPv4 Routing และ Static IPv6 Routing</li> <li>- สามารถส่งข้อมูล Log File แบบ Syslog</li> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IPv6 ได้</li> <li>- รองรับระบบ IFTTT</li> </ul>				
8	<p>คำอุปกรณ์กระจายสัญญาณ (Access Point)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IEEE 802.802.11b, g, n หรือ ac ได้เป็นอย่างดี</li> <li>- สามารถทำงานที่คลื่นความถี่ 2.4 GHz หรือ 5 GHz</li> <li>- สามารถเข้ารหัสข้อมูลตามมาตรฐาน WEP, WPA หรือ WPA2</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T หรือดีกว่า</li> <li>- สามารถทำงานได้ตามมาตรฐาน IEEE 802.3af (Power over Ethernet) หรือดีกว่า</li> </ul>	<p>อุปกรณ์กระจายสัญญาณ (Access Point)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้งานตามมาตรฐาน IEEE 802.802.11b, g, n และ ac</li> <li>- สามารถทำงานที่คลื่นความถี่ 2.4 GHz หรือ 5 GHz</li> <li>- สามารถเข้ารหัสข้อมูลตามมาตรฐาน WEP, WPA หรือ WPA2</li> <li>- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/100/1000 Base-T</li> <li>- สามารถทำงานได้ตามมาตรฐาน IEEE 802.3af (Power over Ethernet)</li> </ul>	√	√		
9	<p>คาร์ระบบหอข่าวกระจายเสียง จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เครื่องขยายเสียงขนาดกำลังขับไม่น้อยกว่า 300 วัตต์ จำนวน 1 ตัว</li> <li>- เครื่องตั้งเวลาเปิด/ปิดอัตโนมัติ สำหรับเปิดข่าวหรือเปิดเพลงเคารพธงชาติเข้า-เย็น หรือตั้งเวลาเข้างาน/เลิกงานกรณีใช้กับโรงงาน (อุปกรณ์เสริมไม่ใช้ก็ได้)</li> <li>- เครื่องรับสัญญาณวิทยุดิจิทัล AM/FM</li> </ul>	<p>คาร์ระบบกระจายเสียง จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลำโพงฮอร์นปากกลมขนาด 15 นิ้วกำลังขับไม่น้อยกว่า 60 W จำนวน 2 ตัว</li> <li>- สายนำสัญญาณเสียง</li> <li>- อุปกรณ์ประกอบพร้อมอื่นๆสำหรับการติดตั้ง</li> </ul>			√	เนื่องจากหมู่บ้านปิ๊ล็อกมีระบบหอกระจายเสียงแล้ว จึงดำเนินการเพิ่มจำนวนลำโพงฮอร์นเพื่อขยายพื้นที่ครอบคลุมการกระจายเสียงในหมู่บ้าน และ

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามการจัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
	(อุปกรณ์เสริม ไม่ใช่ก็ได้) - เครื่องเล่น DVD/CD/MP3 (อุปกรณ์เสริม ไม่ใช่ก็ได้) - ไมโครโฟนพร้อมขาตั้งโต๊ะ จำนวน 1 ตัว - ชุดลำโพงมอนิเตอร์ขนาดเล็ก (อุปกรณ์เสริม ไม่ใช่ก็ได้) - ลำโพงฮอร์นปากกลมขนาด 15 นิ้วกำลังขับไม่น้อยกว่า 60 W จำนวน 10 ตัว - ชุดควบคุมระดับเสียงและป้องกันลำโพงขาด จำนวน 1 ตัว - สายนำสัญญาณเสียง - อุปกรณ์ประกอบรวมอื่นๆสำหรับการติดตั้ง - ชุดสัญญาณเตือนภัยเอนกประสงค์ และระบบส่งงานทางโทรศัพท์ จำนวน 1 ชุด					จัดซื้อครุภัณฑ์อื่นๆเพิ่มเติมเพื่อใช้ดำเนินงานภายในศูนย์
10	การติดตั้งซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการพร้อมใช้งานที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย เช่น Microsoft Window, Microsoft Office, PDF Reader, Antivirus, VDO Player, Nero เป็นต้น	- Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2019, PDF Reader, Antivirus, VDO Player, Nero	✓	✓		
11	การติดตั้งอุปกรณ์โครงข่ายอินเทอร์เน็ต Fiber Optic และการติดตั้งโครงข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีความเร็วอย่างน้อย 30/5 mbs	- TOT Fiber 100Mb/50Mb	✓	✓		
12		เครื่องดูดความชื้น (Dehumidifier) สำหรับห้อง 50 ตร.ม. สูง 4 เมตร -เครื่องดูดความชื้น (Dehumidifier) ขนาด 70L/day สำหรับห้อง 50 ตร.ม. สูง 4 เมตร		✓		- เนื่องจากสภาพอากาศของหมู่บ้านปิล็อก มีความชื้นสูงทั้งปี ซึ่งไม่เหมาะกับอุปกรณ์คอมพิวเตอรื จึงต้องมีเครื่องดูดความชื้นเพื่อรักษาระดับความชื้นภายในศูนย์ ป้องกันการ

ลำดับ	รายการตามขอบเขตงาน พร้อมคุณลักษณะ	รายการตามที่จัดซื้อและคุณลักษณะ	สอดคล้องกับ ขอบเขตของงาน	เกินกว่าขอบเขต ของงาน	ไม่สอดคล้อง กับขอบเขตของงาน	หมายเหตุ
						เสียหายของ อุปกรณ์ต่างๆ
13		- เครื่องขยายเสียงในศูนย์แบบเคลื่อนย้ายได้ พร้อม ไมโครโฟน จำนวน 1 ชุด		√		
14		- ไวท์บอร์ด		√		

## ภาคผนวก 5 คู่มือการถ่ายทอดและเผยแพร่



กทปส

# คู่มือการถ่ายทอดและเผยแพร่ เรื่อง Digital Literacy

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง  
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ  
ประเภทที่ 1/2561

โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)  
เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและการค้า  
ให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบ

ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
(ผู้รับผิดชอบโครงการ)

ได้รับทุนอุดหนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์  
และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)

## นำ

นโยบายการส่งเสริมการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในทุกพื้นที่ของรัฐนั้นทำไปเพื่อเปิดโอกาสในการสร้างความรู้ให้กับประชาชนในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศ และเพิ่มช่องทางในการสร้างรายได้ผ่านการจำหน่ายสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม เนื่องจากพื้นที่ส่วนใหญ่ที่อยู่ในเขตการให้บริการของ USO Net นั้นเป็นพื้นที่ที่แทบจะไม่มีเทคโนโลยี โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ หรือมีการเข้าถึงแล้วแต่ผู้ที่สามารถเข้าถึงได้กลับมีจำนวนน้อย และไม่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการส่งเสริมความรู้และการจัดอบรมการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งจำเป็น และถือเป็นหนึ่งในแนวทางการดำเนินการเพื่อให้ประชาชนในพื้นที่ชายขอบได้เข้าถึงบริการจากกิจการโทรคมนาคมอย่างทั่วถึงและเหมาะสม

โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและการค้าให้แก่ชุมชนในพื้นที่ USO Net ชายขอบ นี้ ได้รับทุนอุดหนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.) โดยมีเป้าหมายเพื่อให้หมู่บ้านในพื้นที่ชายขอบสามารถใช้ USO Net ในการพัฒนาความรู้ และพัฒนาธุรกิจในพื้นที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว ศูนย์ศึกษาชานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งเป็นหน่วยงานรับผิดชอบโครงการฯ จึงได้จัดทำคู่มือการอบรมและถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ฉบับนี้ขึ้นซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาสองส่วน ประกอบด้วย บทนำซึ่งเป็นรายละเอียดเกี่ยวกับโครงการแผนการอบรม และกลุ่มเป้าหมาย และส่วนที่สองซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ เนื้อหาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการใช้ประโยชน์สำหรับชุมชน และเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

รองศาสตราจารย์ ดร.มนวิภา วงศ์จรัส

ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาชานโยบายการสื่อสาร และหัวหน้าโครงการฯ

ตุลาคม 2562

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1) หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันมีเครื่องมือดิจิทัล โปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน และสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย ซึ่งสามารถสะท้อนได้จากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยต้นปี พ.ศ. 2561 จำนวนประชากรไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ต 57 ล้านคน หรือ ร้อยละ 82 ของประชากรไทยทั้งหมด หรือเพิ่มขึ้นจากช่วงเดียวกันในปีก่อนร้อยละ 24 แต่ในขณะเดียวกันหมู่บ้านชายขอบยังใช้เทคโนโลยีสำหรับงานในชีวิตประจำวันยังไม่มีประสิทธิภาพพอ

สิ่งต่างๆ เหล่านี้กำลังจะเปลี่ยนแปลงโลก รูปแบบการดำเนินชีวิต การประกอบธุรกิจ รวมถึงสังคมและเศรษฐกิจ ดังนั้นประชาชนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ เข้าใจและพัฒนาการรู้ดิจิทัล เพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง และเพื่อให้เข้าใจการรู้ดิจิทัลอย่างลึกซึ้งซึ่งผู้ดำเนินโครงการจึงได้ทำการศึกษาพยายามการรู้ดิจิทัล

ดังนั้นหลักสูตรนี้จัดขึ้นเพื่อให้ประชาชนในพื้นที่ที่มีความรู้และพัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ชุมชนในพื้นที่ชายขอบสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาธุรกิจในพื้นที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจของชุมชน

### 2) วัตถุประสงค์

- 2.1 รู้เรื่องโครงสร้างอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- 2.2 โปรแกรม
- 2.3 รู้และเข้าใจทักษะ

### 3) กลุ่มเป้าหมาย

ผู้นำชุมชน ผู้ที่ประกอบธุรกิจเป็นของตนเอง หรือกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และสถานศึกษา ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

### 4) คุณสมบัติของผู้เข้ารับการฝึกอบรม

- 4.1 อายุ 15 ปีขึ้นไป
- 4.2 ระดับการศึกษา ไม่ต่ำกว่าประถมศึกษาปีที่ 6
- 4.3 มีร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มีโรคประจำตัว



4.4 ปฏิบัติหน้าที่ในชุมชนในฐานะใดฐานะหนึ่งดังต่อไปนี้ เช่น ผู้นำชุมชน กรรมการหมู่บ้าน สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบธุรกิจ หรือประจำการในสถานศึกษา เป็นต้น

#### 5) จำนวนผู้เข้ารับการอบรม

ผู้เข้ารับการอบรมจำนวน 30 คนต่อรอบการอบรม จำนวน 4 รอบ

#### 6) โครงสร้างหลักสูตร

การฝึกอบรมแบ่งเป็น 3 หมวดวิชา ระยะเวลาทั้งสิ้น 8 ชั่วโมงดังนี้

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 6.1 หมวดวิชา Hardware และ Software เบื้องต้น      | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 6.2 หมวดวิชาบริการออนไลน์เบื้องต้น                | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 6.3 หมวดวิชาความรู้ทั่วไปดิจิทัล Digital Literacy | จำนวน 1 ชั่วโมง |

#### 7) รายละเอียดหลักสูตร (รวม 6 ชั่วโมง)

7.1 หมวดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Hardware, Software) 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

- 1) รู้จัก Hardware, Software และเครื่องมือในศูนย์ดิจิทัล
- 2) Windows เบื้องต้น เช่น ปุ่ม Windows, Taskbar, Search, เปลี่ยนภาษา, task manager, shut down, restart
- 3) Office เบื้องต้น เช่น Word, excel, powerpoint, cut, copy, paste, undo, redo, save, print, scan
- 4) การบริหารการเงิน เพื่อให้ทราบถึงสถานะทางการเงิน

7.2 หมวดวิชาการใช้บริการออนไลน์ เพื่อเสริมศักยภาพอาชีพ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

- 1) Facebook เช่น การสมัคร, สร้างเพจ, การโพสต์
- 2) Google (Search, Gmail, YouTube, Docs, Form, Business) เช่น การค้นหา, สมัคร/รับส่งอีเมลล์, corroboration, สร้าง form online
- 3) อื่นๆ เช่น QR generate
- 4) การสร้างเนื้อหา (Content) ผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

7.3 การสร้างแฟนเพจ

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการค้าและธุรกิจได้ ผู้เข้าร่วมจำเป็นต้องทราบถึงข้อมูลสื่อกลางในการขยายผลเชิงพาณิชย์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งการมีเว็บไซต์หรือเว็บเพจเป็นของตนเองเป็นหนึ่งสิ่งที่ทำให้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ โดยในการอบรมเรื่องการสร้างเว็บเพจ แฟนเพจหรือบล็อก โดยจะมีเนื้อหาครอบคลุม เช่น เรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมที่จำเป็นในการสร้างเว็บไซต์หรือเว็บเพจ การสร้างและพัฒนาแฟนเพจ การบริหารจัดการแฟนเพจ การเสนอเนื้อหาและรูปภาพบนแฟนเพจ เป็นต้น

#### 7.4 การสร้างรายได้หรือการขยายช่องทางทางการค้าผ่านสื่อออนไลน์

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้านหรือเป็นธุรกิจแบบออฟไลน์แล้ว เนื่องด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่สามารถเพิ่มโอกาสการดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยวิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น มีหลากหลายวิธี เช่น สร้างเว็บไซต์ เขียนบล็อก Youtuber ขายของออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ธุรกิจแต่ละประเภทอาจเหมาะสมกับสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน หัวข้อดังกล่าวจึงสามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถสร้างรายได้ผ่านสื่อดิจิทัลได้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด

#### 7.5 หมวดวิชาความรู้ทั่วไปดิจิทัล Digital Literacy การรู้เท่าทันสื่อ 1 ชั่วโมง ประกอบด้วยหัวข้อ

- 1) การรู้เท่าทันสื่อคืออะไร
- 2) ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ
- 3) ทำอย่างไรให้รู้เท่าทัน
- 4) กรณีศึกษา/กิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

### 8) วิทยากรผู้บรรยาย

วิทยากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ภาครัฐ และภาคเอกชน

### 9) รูปแบบการฝึกอบรม

เน้นการฝึกปฏิบัติเป็นหลักโดยใช้การบรรยายเป็นส่วนประกอบเพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ โดยมี 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่

#### ■ กิจกรรมที่ 1 การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนการอบรม (Pre-test)

เนื่องจากผู้เข้าร่วมอบรมแต่ละคนอาจมีพื้นฐานความรู้เดิมที่ไม่เท่ากัน ผู้ดำเนินโครงการจึงต้องทำการทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy ก่อนอบรม (Pre-test) และแบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมได้ เพื่อพิจารณาถึงวิธีการอบรมที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มผู้เข้าร่วมอบรมสามารถแบ่งกลุ่ม 3 ระดับ ดังนี้

- ระดับเบื้องต้น สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 0 – 5 คะแนน
- ระดับกลาง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 6 – 10 คะแนน
- ระดับสูง สำหรับผู้ที่สอบได้คะแนน 11 – 20 คะแนน

#### ■ กิจกรรมที่ 2 การอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy

ในการอบรมตัวแทนชุมชนด้าน Digital Literacy ผู้ดำเนินโครงการจะใช้ระยะเวลาการอบรมจำนวน 4 รอบ ในการอบรมความรู้ตามหมวดวิชาที่ได้ระบุไว้ข้างต้น และใช้รูปแบบวิธีการสอนทั้งการบรรยาย และการอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยสื่อที่ใช้ประกอบการอบรม ได้แก่

1) เอกสารการอบรม และ 2) สื่อในรูปแบบมัลติมีเดียหรืออินโฟกราฟิก เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้ที่เข้าร่วมอบรมมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยการอบรมแบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 การอบรมขั้นพื้นฐาน และช่วงที่ 2 การอบรมการต่อยอดการใช้เทคโนโลยี รายละเอียดดังนี้

**ช่วงที่ 1 การอบรมขั้นพื้นฐาน** เป็นการอบรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเน้นการอบรมไปที่หมวดวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Hardware, Software) หมวดวิชาการใช้บริการออนไลน์ เพื่อเสริมศักยภาพอาชีพ และการสร้างแผนเพจ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการค้าและธุรกิจชุมชน

**ช่วงที่ 2 การอบรมการต่อยอดการใช้เทคโนโลยี** เป็นการอบรมที่เน้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาต่อยอดในการดำเนินธุรกิจเพื่อพัฒนาชุมชน โดยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสามารถเพิ่มโอกาสการดำเนินธุรกิจแบบออนไลน์ เช่น วิธีการสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์นั้น รวมไปถึงการรู้เท่าทันสื่อ

■ **กิจกรรมที่ 3 การทดสอบความรู้ด้าน Digital Literacy หลังการอบรม (Post-test)**

ภายหลังการอบรมผู้ดำเนินโครงการจะทำการทดสอบความรู้และความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เข้าร่วมอบรมหลังจากเสร็จสิ้นการอบรม (Post-test) แล้ว โดยใช้แบบทดสอบเดียวกันกับแบบทดสอบที่ใช้ในการทดสอบด้าน Digital Literacy ก่อนมีการอบรม (Pre-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้จากการอบรม โดยผู้ดำเนินโครงการจะนำผลที่ได้จากการทดสอบมาประเมินหลักสูตรการฝึกอบรม Digital Literacy

**10) ผลสัมฤทธิ์ของโครงการที่คาดว่าจะได้รับและตัวชี้วัด**

- 1) จำนวนผู้เข้าอบรมครบ 30 คน
- 2) ผู้ผ่านการอบรมหลักสูตรฯ มีความรู้ ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Literacy เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

**11) ระยะเวลาดำเนินการ**

ระยะเวลาการอบรมแบ่งเป็น 4 รอบ รอบละ 3 วันต่อการอบรม 1 รอบ โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 10 คนต่อ 1 วัน โดยแต่ละรอบมีผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งหมด 30 คน รายละเอียดดังนี้

การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 1	7 ตุลาคม 2562	- เน้นการอบรมพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น รวมถึงการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานในชีวิตประจำวัน
	8 ตุลาคม 2562	
	9 ตุลาคม 2562	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 2	13 พฤษภาคม 2563	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้

การอบรมตัวแทนชุมชน	วัน/เดือน/ปี	รายละเอียดการอบรม
	14 พฤษภาคม 2563	เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อ
	15 พฤษภาคม 2563	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 3	7 ตุลาคม 2563	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้ เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อ
	8 ตุลาคม 2563	
	9 ตุลาคม 2563	
การอบรมตัวแทนชุมชนรอบที่ 4	23 มีนาคม 2564	- เน้นการอบรมการต่อยอดการปรับใช้ เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากิจกรรมต่างๆ ภายในชุมชนในหัวข้อ
	24 มีนาคม 2564	
	25 มีนาคม 2564	

## 12) สถานที่ฝึกอบรม

ศูนย์ Digital Literacy ตำบลปิล็อก อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี

## 13) ค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม

ผู้เข้ารับการอบรมไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น

## 14) การวัดประเมินผลและติดตามผล

14.1 มีการทดสอบความรู้ก่อนและหลังอบรม

14.2 มีการติดตามผลการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลของชุมชนเป็นระยะเวลา 2 ปี

## 15) ผลที่คาดว่าจะได้รับ

15.1 ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเผยแพร่เนื้อหาสื่อออนไลน์

15.2 ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถนำเสนอหรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนในรูปแบบต่างบนสื่อดิจิทัลได้

15.3 เพิ่มศักยภาพชุมชนในการสร้างโอกาสทางการค้า รวมถึงผู้นำชุมชนที่ได้รับการอบรมให้มีความรู้ความสามารถที่จะถ่ายทอดความรู้ของตนให้ประชาชนในพื้นที่จนเกิดทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 16) ผู้รับผิดชอบโครงการ

ศูนย์ศึกษานโยบายการสื่อสาร สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

## บทที่ 2

### รู้จัก Hardware, Software และเครื่องมือในศูนย์ดิจิทัล

#### 1) คำอธิบายวิชา

วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็น Hardware ในศูนย์ดิจิทัลนี้ ประกอบไปด้วย ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ ซองการเชื่อมต่อต่างๆ, หน่วยที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, ศัพท์ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, การส่งพิมพ์งานผ่านเครื่องพิมพ์ ปริ้นเตอร์ และโปรแกรมสำคัญๆ ซึ่งเป็น Software ประกอบไปด้วย Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome

#### 2) วัตถุประสงค์วิชา

เมื่อเสร็จสิ้นการอบรมผู้อบรมสามารถ

- 2.1 มีความเข้าใจพื้นฐานด้านอุปกรณ์ Hardware และ โปรแกรม Software ในศูนย์ดิจิทัล
- 2.2 ใช้งาน Microsoft Windows เบื้องต้นได้
- 2.3 ใช้งาน Microsoft Office สำหรับทำไฟล์สำนักงานได้
- 2.4 แก้ไข/ตัดต่อรูปเบื้องต้นเพื่อใช้ในงานเอกสาร และสื่อออนไลน์ได้

#### 3) เนื้อหาที่เรียน (ข้อความหรือ ppt. ) มีสื่อการสอนที่เป็นวิดีโอ อ้างถึงสื่อที่ผลิตต่างหาก

- 3.1 Hardware เบื้องต้นสำหรับการใช้งาน ส่วนประกอบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์และการส่งพิมพ์
- 3.2 Microsoft Windows เบื้องต้น
- 3.3 Microsoft Office เบื้องต้น (Word, Excel, PowerPoint)
- 3.4 โปรแกรมอื่นๆ (Chrome)

## ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

คืออุปกรณ์ที่สามารถจับต้องได้เป็นส่วนประกอบขึ้นมาเป็นคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งาน ส่วนประกอบที่สำคัญของคอมพิวเตอร์ ได้แก่ หน้าจอ, System Unit (บางรุ่นรวมอยู่กับจอ All-in-One PC), เมาส์, คีย์บอร์ด Myh'o ส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าจอ โดยรายละเอียดสามารถเข้าไปที่ <http://bit.ly/pilokdclip1> หรือแสกน QR Code ในภาคผนวก รายละเอียดดังนี้

- **ช่องการเชื่อมต่อ PC (Personal Computer) หรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล** นอกจากจะใช้งานอุปกรณ์ที่ประกอบรวมกันขึ้นมาเป็นคอมพิวเตอร์ 1 ชุดแล้ว ยังสามารถเสียบเชื่อมต่ออุปกรณ์เพิ่มเติมภายนอกเพื่อใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ได้ด้วย ผ่านช่องการเชื่อมต่อต่างๆ อาทิเช่น
  - 1) **ช่อง HDMI** สำหรับต่อออกจอที่สอง สามารถต่อแบบ 2 จอแสดงผลเหมือนกัน (Mirror) หรือแบบขยายพื้นที่ทำงานบนหน้าจอ (Extend)
  - 2) **ช่อง Ethernet** สำหรับต่อสาย LAN เพื่อเชื่อมต่อเครือข่าย ปัจจุบันสามารถทดแทนการใช้ช่องนี้ได้โดยเชื่อมต่อเครือข่ายผ่าน wifi
  - 3) **ช่อง USB** เชื่อมต่อกับอุปกรณ์ภายนอก ส่วนใหญ่จะใช้เพื่อโหลดรับ/ส่งหรือบันทึกข้อมูลกับอุปกรณ์ภายนอก ถ้ามีสัญลักษณ์ SS (ย่อมาจาก Super Speed) หมายความว่า เป็น USB3.0 ถ้าอุปกรณ์รองรับจะได้ความเร็วในการอ่านข้อมูลมากกว่าอุปกรณ์ USB2.0 ทั่วไป อุปกรณ์ต่างๆ ที่มักจะใช้เชื่อมต่อกับช่อง USB อาทิเช่น Flash Drive หรือบางครั้งเรียก Thumb Drive, Handy Drive เป็นอุปกรณ์บันทึกข้อมูลขนาดเล็กพกพาง่าย
- External Hard Drive เป็นฮาร์ดดิสก์ภายนอกที่สามารถถอดแยกจากคอมพิวเตอร์ได้และใช้งานกับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นได้ด้วย มีขนาดใหญ่กว่าและมีความจุมากกว่า Flash Drive
- Printer อุปกรณ์พิมพ์ข้อมูลที่ทำขึ้นมาในคอมพิวเตอร์ แสดงผลออกมาบนกระดาษ บางรุ่นสามารถสแกนรูปเพื่อนำภาพเข้ามาอยู่ในรูปแบบไฟล์คอมพิวเตอร์ (All-in-One Printer) นอกจากเชื่อมต่อผ่าน USB แล้วปริ้นเตอร์ในปัจจุบันสามารถเชื่อมต่อผ่าน LAN ทั้งผ่านสายและไร้สาย (Wifi, Bluetooth) รวมถึงเชื่อมต่อโดยตรงผ่านสมาร์ตโฟนได้ด้วย
- Smartphone โทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้งานเหมือนคอมพิวเตอร์แบบพกพา สามารถเชื่อมต่อ USB เพื่อโหลดรูปจากมือถือเข้าสู่คอมพิวเตอร์ รวมถึงชาร์จไฟผ่านช่อง USB ได้เนื่องจากช่อง USB สามารถส่งผ่านกระแสไฟฟ้าที่ใช้กับมือถือได้
- ช่อง Speaker สำหรับต่อหูฟังหรือลำโพงภายนอก บางรุ่นสามารถเสียบกับไมโครโฟนสำหรับบันทึกเสียงได้ในช่องเดียวกัน หรือใช้กับหูฟังที่มีไมโครโฟนในตัว
- ช่อง SD Card สำหรับเสียบการ์ด SD เพื่ออ่าน/เขียนข้อมูล เรามักจะพบการใช้ SD Card กับกล้องถ่ายรูปดิจิทัล และสามารถพบ Micro SD Card ได้ซึ่งมักจะใช้กับโทรศัพท์มือถือ Android รวมไปถึงอุปกรณ์ต่างๆ เช่น กล้องหน้ารถ กล้อง IPCAM ฯลฯ

- Port ต่างๆ บนคอมพิวเตอร์ – Power (อาจจะแตกต่างกันในแต่ละยี่ห้อ), HDMI, Ethernet (LAN), USB (SS), 3.5 Minijack



รูปที่ 72: ฮาร์ดแวร์

### หน่วยวัดขนาดต่างๆ ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

หน่วยความจุ มักจะใช้วัดขนาดไฟล์, Hard disk, Flash Drive หรือพื้นที่บนบริการออนไลน์ เช่น บริการอีเมล, Drive ฯลฯ หน่วยของความจุจะมีขนาดดังต่อไปนี้

Byte (ไบต์)	เช่น ไฟล์ข้อความ (text)
Kilobyte (KB)	ประมาณ 1 พันไบต์ เช่น ไฟล์รูป Jpeg เล็กๆ
Megabyte (MB)	ประมาณ 1 ล้านไบต์ หรือ 1,000 KB เช่น ไฟล์รูปถ่ายขนาดใหญ่
Gigabyte (GB)	ประมาณ 1 พันล้านไบต์ หรือ 1,000 MB เช่น ไฟล์หนัง HD
Terabyte (TB)	ประมาณ 1 ล้านล้านไบต์ หรือ 1,000 GB เช่น ขนาดพื้นที่ของ Hard Drive



**หน่วยความเร็ว** เป็นหน่วยความเร็วในการไหลของข้อมูล (ส่วนใหญ่จะใช้กับอินเทอร์เน็ต) ยิ่งเลขสูงยิ่งเร็วขึ้น ใช้เวลาไหลดน้อยลง เช่น การรอโหลดวิดีโอ, ไฟล์ที่มีขนาดใหญ่ เมื่อมีการใช้งานหลายๆ ในเครือข่ายเดียวกัน ความเร็วของอินเทอร์เน็ตอาจน้อยลงได้เนื่องจากการแบ่งกันใช้งาน เราสามารถตรวจสอบความเร็วอินเทอร์เน็ตของเราได้จากเว็บไซต์ [www.speedtest.net](http://www.speedtest.net) หน่วยความเร็วของอินเทอร์เน็ตจะมีดังต่อไปนี้

bps (บิตต่อวินาที)

Kbps (กิโลบิตต่อวินาที) หรือประมาณ 1,000 bps

Mbps (เมกะบิตต่อวินาที) หรือประมาณ 1,000 Kbps (ความเร็วเน็ตบ้าน ประมาณ 40-100 Mbps)

Gbps (กิกะบิตต่อวินาที) หรือประมาณ 1,000 Mbps

**การเชื่อมต่อ Wifi** สถานที่ที่เราใช้งานคอมพิวเตอร์ที่มีให้บริการอินเทอร์เน็ตไร้สาย จะบอก รหัสไวไฟ ซึ่งประกอบไปด้วย ชื่อไวไฟ (SSID) และรหัสผ่าน ถ้าเราเจอชื่อไวไฟที่ต่อท้ายด้วย 5G หรือ 2.4G ให้เลือก 5G เนื่องจากใช้ความเร็วได้สูงสุด ที่ยังต้องมี 2 ชื่อไวไฟเนื่องจากปัจจุบันยังมีบางอุปกรณ์ที่ยังไม่รองรับ สัญญาณไวไฟ 5GHz รวมถึงข้อด้อยของ 5GHz ที่ทะลุกำแพงได้ไม่ดีเท่า 2.4GHz ทำให้รัศมีการรับสัญญาณมีจำกัด

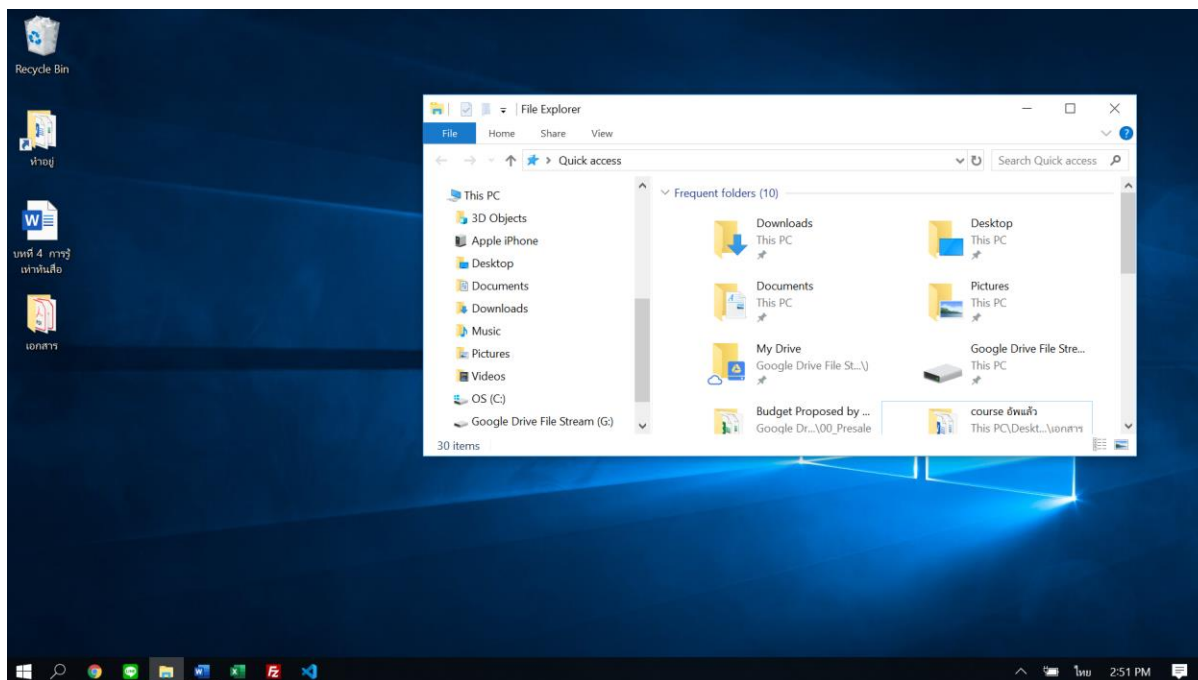
#### ศัพท์อื่นๆ ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

- **Cloud** บริการฝากข้อมูลไว้กับผู้ให้บริการออนไลน์ โดยที่เราสามารถเรียกใช้งานได้จากทุกที่โดยไม่ต้องพกพาอุปกรณ์บันทึกข้อมูลอย่าง Flash Drive
- **Virus** เป็นโปรแกรมที่สร้างความเสียหายให้กับไฟล์งานและระบบคอมพิวเตอร์ สามารถติดต่อกันระหว่าง Drive ได้ถ้ามีการใช้งานไฟล์ที่ติดไวรัส สามารถป้องกันได้โดยการใช้โปรแกรม Anti-Virus สแกน Drive ที่เสียบใช้งานกับคอมพิวเตอร์ หรือไฟล์ที่ส่งต่อจากอินเทอร์เน็ต เช่น อีเมล, Cloud
- **PC** ย่อมาจาก Personal Computer หมายถึงคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลซึ่งเป็นที่นิยมใช้ในบ้านหรือสำนักงาน ส่วนใหญ่ใช้ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows นอกจาก PC แล้วจะมีคอมพิวเตอร์อีกชนิดเรียกว่า Mac ซึ่งใช้ระบบปฏิบัติการ macOS (ชื่อเดิม OSX)

#### ซอฟต์แวร์ (Software)

คือ ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้ควบคุมการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เขียนขึ้น โดยภาษาคอมพิวเตอร์จากนักเขียนโปรแกรม (Programmer) เนื่องจากคอมพิวเตอร์นั้นมีการทำงานตามขั้นลำดับ ซึ่งคอมพิวเตอร์จะเปิดใช้งานได้ จะต้องมึระบบปฏิบัติการ (Operating System) ซึ่งระบบปฏิบัติการบนพีซีที่นิยมที่สุด คือ Microsoft Windows

**Microsoft Windows เบื้องต้น** เป็นระบบปฏิบัติการ (Operating System) ที่สามารถติดตั้งโปรแกรมหรือ Application เพิ่มเติมเพื่อใช้งานเฉพาะด้านได้



รูปที่ 73: หน้าจอ Microsoft Windows 10

ส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าจอ เมื่อเราเปิดคอมพิวเตอร์ขึ้นมา เราจะพบกับหน้าจอที่พร้อมจะให้เราใช้งาน ส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าจอ ประกอบไปด้วย Desktop, Taskbar โดย Taskbar จะเป็นพื้นที่ที่จะแสดงโปรแกรมที่กำลังใช้งานอยู่ รวมไปถึงปุ่ม Start, Shortcuts, notification area และนาฬิกา ส่วนประกอบสำคัญที่เราควรรู้จัก ได้แก่

Desktop	ส่วนนอกสุดของ Windows เป็นพื้นที่หน้าจอแรกที่เราเห็นเมื่อเราเปิดเครื่องขึ้นมา
ปุ่ม Start	เพื่อแสดงโปรแกรมที่ติดตั้งไว้ในเครื่อง
Search	เพื่อพิมพ์ค้นหาโปรแกรม หรือไฟล์อย่างรวดเร็ว
File Explorer	เปิดโพลเดอร์เพื่อดูไฟล์ที่อยู่ในเครื่อง
Recycle Bin	ที่เก็บไฟล์ที่ถูกลบทิ้ง สามารถดึงกลับมาใช้ใหม่ หรือ Empty Recycle Bin เพื่อลบออกถาวร โดยรายละเอียดสามารถเข้าไปที่ <a href="http://bit.ly/pilokdclip2">http://bit.ly/pilokdclip2</a> หรือ แสกน QR Code ในหัวข้อ ” Windows – แนะนำส่วนต่างๆ” ภาคผนวก รายละเอียดมีดังนี้

ส่วนอื่นๆ ที่ควรรู้เกี่ยวกับ Windows ปุ่มเปลี่ยนภาษาเพื่อสลับภาษาบนแป้นพิมพ์ ไทย อังกฤษ มีสัญลักษณ์เป็นรูปตัวหนอน (~) อยู่ใต้ปุ่ม ESC บริเวณซ้ายบนสุดของคีย์บอร์ด

คำศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับ File/Folder โดยรายละเอียดสามารถเข้าไปที่ <http://bit.ly/pilokdclip3> หรือแสกน QR Code ในหัวข้อ “Windows - เกี่ยวกับการจัดการไฟล์” ภาคผนวก รายละเอียดมีดังนี้

Move	การย้ายไฟล์/โพลเดอร์จากที่เดิมไปสู่ที่ใหม่
------	--

Copy	การคัดลอกไฟล์/โฟลเดอร์จากที่เดิมไปสู่ที่ใหม่ โดยที่ไฟล์ในตำแหน่งเดิมไม่หายไปไหน
Rename	เปลี่ยนชื่อไฟล์/โฟลเดอร์
New Folder	สร้างโฟลเดอร์ขึ้นมาใหม่ สำหรับการเก็บไฟล์ให้เป็นหมวดหมู่
Delete	การลบไฟล์/โฟลเดอร์

### ปุ่มต่างๆ บนหน้าต่าง

Minimize	สัญลักษณ์เป็นรูปขีด เป็นการย่อหน้าต่างนั้นๆให้กลับไปสู่ Taskbar ด้านล่าง
Restore	การปรับขนาดหน้าต่างให้มีพื้นที่ด้านหลัง ให้ให้เราสะดวกในการเห็นหลายๆหน้าต่างพร้อมๆ กัน
Maximize	จะอยู่ตำแหน่งเดียวกับปุ่ม Restore ใช้สำหรับขยายหน้าต่างเต็มพื้นที่หน้าจอ
Close	ปิดโปรแกรม

### การเปิดโปรแกรม ทำได้หลายวิธีดังนี้

1. คลิกปุ่ม Start แล้วเลือกโปรแกรมที่เราต้องการใช้งาน
2. คลิกปุ่ม Search แล้วพิมพ์ชื่อโปรแกรมที่เราต้องการ
3. คลิกจาก Shortcut บน Taskbar หรือบนพื้นหลัง Desktop

### การปิดคอมพิวเตอร์

การปิดคอมพิวเตอร์ไม่สามารถปิดด้วยการกดปุ่ม Power เหมือนตอนเปิดได้ เนื่องจากคอมพิวเตอร์อาจจะมีการบันทึกข้อมูลบน Disk อยู่ เมื่อมีการกดปุ่ม Power หรือไฟฟ้าดับขึ้นมา (ในสถานที่ไฟฟ้าไม่เสถียร จะมีอุปกรณ์ที่เรียกว่า UPS สำหรับสำรองไฟไม่ให้คอมพิวเตอร์ดับทันทีเมื่อไฟดับหรือไฟตก) จะมีความเสี่ยงทำให้ไฟล์ที่กำลังจะถูกบันทึกมีปัญหา วิธีที่ถูกต้องคือต้องกดที่ปุ่ม Start / เลือก Power แล้วเลือก Shut down หรือถ้าต้องการให้ปิดแล้วเปิดใหม่ให้เลือก Restart (มักใช้เวลาที่เครื่องช้าหรือลงโปรแกรมใหม่)

ในการปิดคอมพิวเตอร์ให้รอจนกว่าเครื่องจะดับลง บางครั้งเมื่อเราไม่ได้ปิดทุกโปรแกรมก่อนจะทำการปิดคอมพิวเตอร์ Windows อาจจะมีถามเราก่อนปิดอีกครั้งว่าต้องการบันทึกไฟล์หรือไม่ ซึ่งถ้าเราไม่ตอบคำถามเครื่องก็จะถูกเปิดทิ้งไว้

**Windows** มักมีการ update เสมอเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความปลอดภัยของข้อมูล ถ้าระบบมีการบังคับให้อัพเดท จะต้องรอให้อัพเดทจนเสร็จและให้เครื่องดับไป จึงจะสามารถถอดปลั๊กได้

**Task Manager** ใช้สำหรับจัดการโปรแกรมที่มีปัญหา โหลดช้า หรือค้าง โดยการปิดโปรแกรมที่มีปัญหาเพื่อให้เครื่องใช้งานได้ต่อไป สามารถเรียกใช้งานได้โดยใช้ปุ่ม Ctrl + Alt +

Delete แล้วเลือก Task Manager หรือใช้เมาส์ปุ่มขวา คลิกที่ Taskbar แล้วเลือก Task Manager เลือกโปรแกรมที่มีปัญหาโดยการคลิกเมาส์ปุ่มขวา แล้วเลือก End Task

**การติดตั้งโปรแกรม** เมื่อเราโหลดจากอินเทอร์เน็ต จากผู้พัฒนาแอปที่เชื่อถือได้ จะมีให้เลือก OS (Operating System) ที่นิยมจะเป็น Windows, macOS, Linux เป็นต้น ให้เลือกเป็น Windows และบางครั้งจะถามว่าเป็น Windows 32 bit หรือ 64 bit ให้เช็คได้โดยใช้เมาส์ปุ่มขวาคลิกที่ This PC แล้วเลือก Property ดูข้อมูลว่าเขียน 32 bit หรือ 64 bit เมื่อดาวน์โหลดมาแล้ว ให้คลิกเปิดไฟล์แล้วทำตามหน้าจอทีละขั้นตอนแล้วกด Next จนถึงขั้นตอนสุดท้าย จะมีปุ่ม Finish ให้กดเป็นการเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม

### การติดตั้งฟอนต์

ฟอนต์ (font) คือรูปแบบตัวอักษรที่ทำให้ตัวหนังสือมีรูปแบบที่เหมาะสมกับการใช้งานหรือเพื่อความสวยงาม เช่น font ที่มีรูปแบบทางการ, แบบไทยๆ, ลายมือเด็ก ฯลฯ โดยปกติ Windows จะมีฟอนต์มาให้ใช้จำนวนหนึ่งแล้วซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นภาษาอังกฤษ เราสามารถติดตั้งฟอนต์เพื่อออกแบบงานเอกสารหรือสื่อออนไลน์ได้ดังนี้

1. ดาวน์โหลดฟอนต์ไทย ได้จากเว็บไซต์ f0nt.com (เลขศูนย์แทนตัว o)
2. เลือกดูตัวอย่างฟอนต์ที่เราต้องการ แล้วกดดาวน์โหลด
3. แยกไฟล์ zip เพื่อเปิดไฟล์ข้างในโฟลเดอร์
4. ใช้เมาส์ปุ่มขวา คลิกที่ไฟล์ฟอนต์ แล้วเลือก Install
5. ติดตั้งเรียบร้อย สามารถใช้งานได้จากโปรแกรมที่เลือกฟอนต์ได้ เช่น Word, Paint ฯลฯ<sup>1</sup>

### Office เบื้องต้น

โปรแกรมสำนักงาน ที่นิยมใช้กันทั่วโลก มีชื่อว่า Microsoft Office จะประกอบไปด้วยโปรแกรมหลัก 3 โปรแกรมตามประเภทการใช้งานต่างๆ ได้แก่ Word, Excel, PowerPoint



รูปที่ 74: Icon ของแต่ละโปรแกรมในชุด Microsoft Office ได้แก่ Word, Excel และ PowerPoint

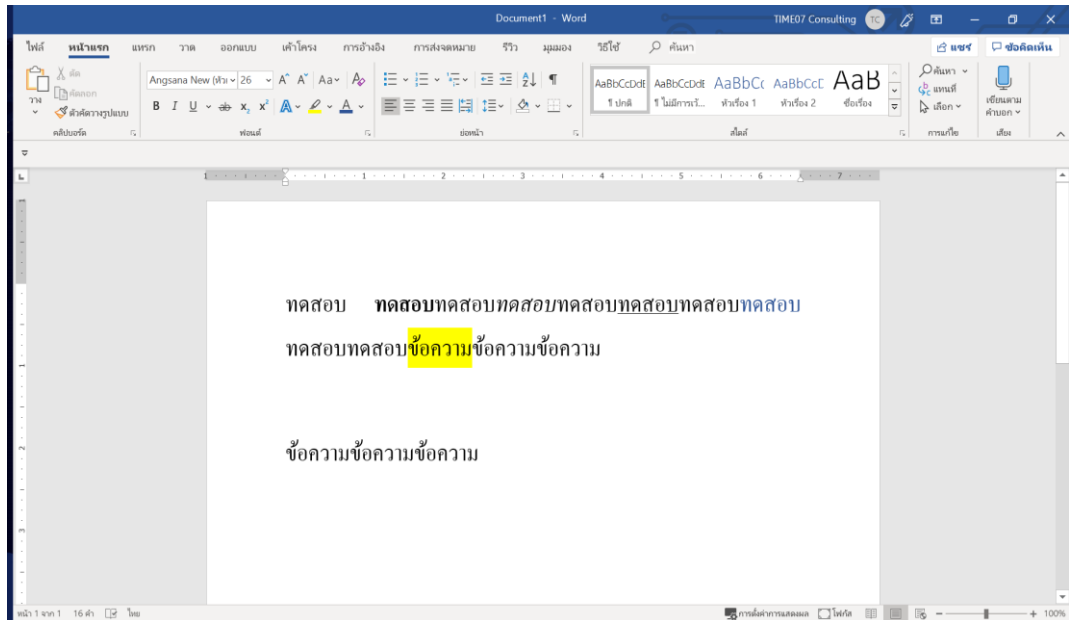
#### 1. Word (เวิร์ด)

โปรแกรมประมวลผลคำที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้คุณสร้างเอกสารที่มีคุณภาพระดับมืออาชีพ ด้วยเครื่องมือจัดรูปแบบเอกสารที่ดีที่สุด Word จะช่วยให้คุณจัดระเบียบและเขียนเอกสารของคุณได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น Word ยังมีเครื่องมือการแก้ไขและการตรวจทานที่มีประสิทธิภาพเพื่อช่วยให้คุณสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ง่าย โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิงก์ <http://bit.ly/pilokdlclip5> หรือ <http://bit.ly/pilokdlclip6> แสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “วิธีการการใช้ Word” หรือ “การสร้างเอกสารเบื้องต้นด้วย Word” ในภาคผนวก และ

สกุลไฟล์ .docx

<sup>1</sup>หมายเหตุ: เนื่องจากฟอนต์เป็นลิขสิทธิ์ทางปัญญา โปรดตรวจสอบก่อนดาวน์โหลด ดูว่าฟอนต์นั้นอนุญาตให้งานเชิงพาณิชย์ได้หรือไม่

วิธีใช้ เปิดจากปุ่ม Start หรือ search ‘Word’  
หน้าจอเริ่มต้น



รูปที่ 75: ตัวอย่างหน้าจอ Microsoft Word

■ **ปุ่มที่สำคัญ ในการจัดรูปแบบเอกสาร/ตัวอักษร  
คลิปบอร์ด**

1. ตัด (Cut) เพื่อตัดข้อความที่เราเลือกไว้ (สามารถใช้ปุ่มลัดได้โดยกด Ctrl+X )
2. คัดลอก (Copy) เพื่อคัดลอกข้อความที่เลือกไว้ (สามารถใช้ปุ่มลัดได้โดยกด Ctrl+C )
3. วาง (Paste) เพื่อวางเนื้อหาที่ตัด หรือคัดลอกไว้ (สามารถใช้ปุ่มลัดได้โดยกด Ctrl+V )

**ฟอนต์**

1. ฟอนต์/ขนาดฟอนต์ (ฟอนต์มาตรฐานเอกสารราชการใช้ชื่อฟอนต์ว่า TH SarabunPSK ขนาด 16)
2. ปุ่มทำตัวหนา (Bold) / ตัวเอียง (Italic) / ชิดเส้นใต้ (U)
3. สีฟอนต์
4. สีเน้นข้อความ
5. ข้อความเอ็ฟเฟ็กต์และตัวพิมพ์
6. ย่อหน้า
7. ปุ่มขีดซ้าย, กลาง, ขวา, เต็มแนว
8. ปุ่มสร้างสัญลักษณ์หน้าหัวข้อ (Bullet) ทั้งแบบเป็นสัญลักษณ์ และเป็นลำดับเลข

**การสร้างตาราง**

1. เลือกที่เมนู “แทรก”

2. กดที่ปุ่ม “ตาราง”
3. เลือกจำนวนช่องตาราง (สามารถเพิ่มแถวภายหลังได้ โดยกดปุ่มแท็บที่ช่องสุดท้าย)

### การใส่รูปภาพ

1. เลือกที่เมนู “แทรก”
2. กดที่ปุ่ม “รูปภาพ” เพื่อแทรกไฟล์รูปลงบนเอกสาร หรือกดที่ปุ่ม “รูปภาพออนไลน์” เพื่อหารูปที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ต (รูปอาจมีลิขสิทธิ์ ให้ติ๊กเลือก Creative Commons เท่านั้น)
3. นอกจากวิธีนี้แล้ว ยังสามารถใช้วิธีใช้เมาส์ปุ่มขวา คลิกที่รูปจากอินเทอร์เน็ตแล้วเลือก Copy แล้วมาวาง (Paste) บนเอกสาร Word

### การตั้งค่าหน้ากระดาษ

- เราสามารถตั้งค่าหน้ากระดาษได้ โดยเลือกเมนู “เค้าโครง” ซึ่งมีปุ่มที่สำคัญในเมนูดังต่อไปนี้
- |           |  |
|-----------|--|
| ระยะขอบ   | เพื่อตั้งระยะห่างจากขอบกระดาษ สามารถตั้งค่าเองหรือเลือกค่าที่ Word สร้างไว้ได้ |
| การวางแนว | สามารถเปลี่ยนรูปแบบเอกสารให้เป็นแนวตั้งหรือแนวนอนได้                           |
| ขนาด      | สามารถเปลี่ยนขนาดกระดาษที่ต้องการพิมพ์ได้ (ปกติจะใช้ขนาด A4)                   |
| คอลัมน์   | สามารถแบ่งพื้นที่ให้เป็นหลายคอลัมน์ได้บนหน้ากระดาษ                             |

### คำสั่งพื้นฐานในการทำงานเอกสาร (สามารถใช้ได้กับโปรแกรมส่วนใหญ่ใน Windows)

- Undo เพื่อย้อนกลับไปก่อนที่เราจะแก้ไข (สามารถใช้ปุ่มลัดได้โดยกด Ctrl+Z )
- Redo เพื่อยกเลิกการย้อนกลับมาเป็นที่แก้ไขไว้ (สามารถใช้ปุ่มลัดได้โดยกด Ctrl+Y )
- Save เพื่อบันทึกไฟล์สำหรับกลับมาเรียกใช้ได้ในภายหลัง (สามารถใช้ปุ่มลัดได้โดยกด Ctrl+S )
- Save as.. เพื่อบันทึกไฟล์ใหม่ สำหรับกลับมาเรียกใช้ได้ในภายหลัง
- Export ส่งออกไฟล์เป็นไฟล์รูปแบบอื่น เช่น PDF

### การสั่งพิมพ์

1. คลิกที่ไฟล์ แล้วเลือกพิมพ์ (สามารถใช้ปุ่มลัดได้โดยกด Ctrl+P )
2. ดูภาพตัวอย่าง
3. เราสามารถเลือกหน้าที่ต้องการสั่งพิมพ์, จำนวนชุด, ขนาดกระดาษก่อนได้
4. กดปุ่ม Print เพื่อเริ่มการพิมพ์

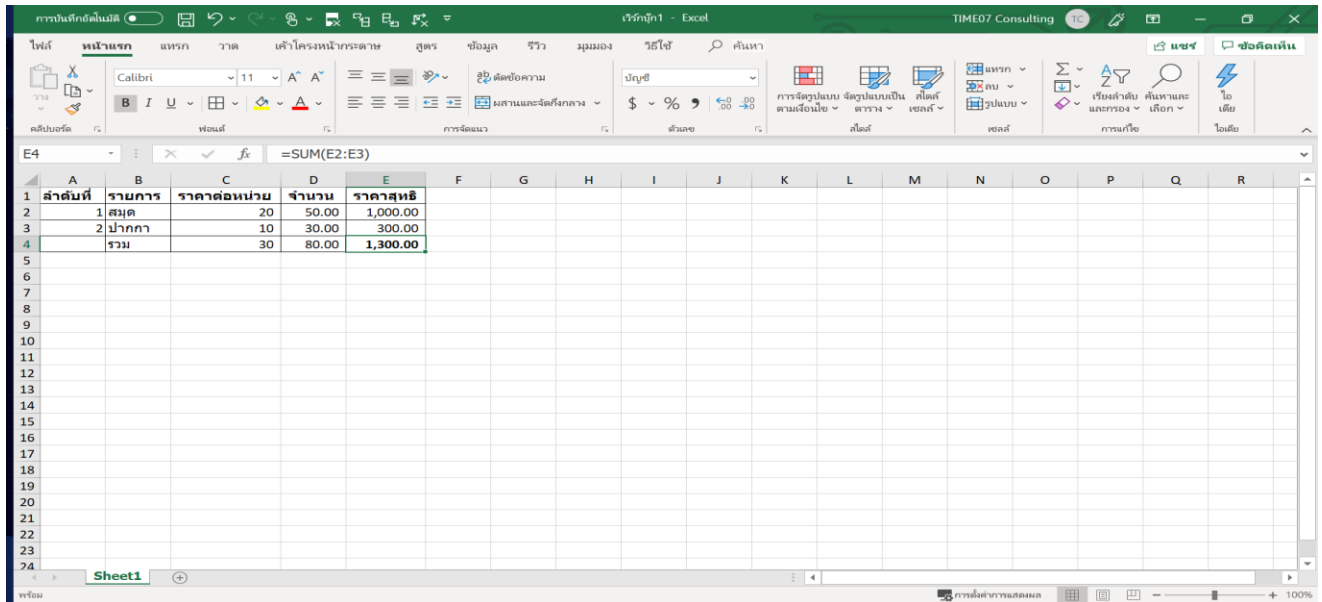
### 2. Excel (เอ็กเซล)

เป็นโปรแกรมประเภท สเปรดชีต (Spreadsheets) หรือโปรแกรมตารางงาน ซึ่งจะเก็บข้อมูลต่าง ๆ ลงบนแผ่นตารางงาน คล้ายกับการเขียนข้อมูลลงในสมุดที่มีการตีช่องตารางทั้งแนวนอนและแนวตั้ง ซึ่งช่องตาราง (Cell) แต่ละช่องจะมีชื่อประจำแต่ละช่อง ทำให้ง่ายต่อการป้อนข้อมูล การแก้ไขข้อมูล สะดวกต่อการคำนวณและการนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ สามารถจัดข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเป็นหมวดหมู่และเป็นระเบียบมากยิ่งขึ้น เช่น งานบัญชี, รายการสินค้า, ฐานข้อมูล ฯลฯ โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ <http://bit.ly/pilokdclip8> หรือสแกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “การทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel” ในภาคผนวก

สกุลไฟล์ .xlsx

วิธีใช้

เปิดจากปุ่ม Start หรือ search ‘excel’



รูปที่ 76: ตัวอย่างหน้าจอ Microsoft Excel

ศัพท์ต่างๆ ใน excel

Cell คือช่องแต่ละช่องใน Sheet

Sheet คือ 1 หน้าตาราง Excel สามารถมีได้หลาย Sheet ใน 1 File

ปุ่มที่สำคัญ ในการจัดรูปแบบเอกสาร/ตัวอักษร

- การจัดแนว



ผสานและจัดกึ่งกลาง ใช้รวมหลายเซลล์ให้มาเป็นเซลล์เดียวกัน  
ตัวเลข

รูปแบบตัวเลขทางบัญชี เลือกลูกศรลงเพื่อเปลี่ยนหน่วยเป็นเงินบาท  
สไตล์จุดภาค เพิ่ม , ทุกหลักพัน  
เพิ่มตำแหน่งทศนิยม เพิ่มเลข 0 หลังจุด .  
ลดตำแหน่งทศนิยม ลดหน่วยหลังจุด .

■ เซลล์

แทรก แทรกแถวตรงที่เลือกไว้  
ลบ ลบแถวตรงที่เลือกไว้

■ การแก้ไข

ผลรวมอัตโนมัติ เลือกเซลล์ที่ต้องการให้รวมผลลัพธ์ (สูตร sum)  
เรียงลำดับและกรอง เลือกคอลัมน์ที่ต้องการเพื่อเรียงตามลำดับตัวอักษร หรือเลข  
น้อยไปมาก

■ สูตรพื้นฐานต่างๆ สำหรับคำนวณใน Excel

สูตร sum

เพื่อคำนวณจำนวนรวมใน cell ที่เราเลือกไว้โดยอัตโนมัติ เราสามารถใช้ function นี้ได้ โดย  
พิมพ์ =sum( แล้วเลือก cell ที่ต้องการ

```
=sum(เลือกเซลล์)
```

คำนวณ + - x /

สามารถคำนวณระหว่าง cell โดยอัตโนมัติ โดยการพิมพ์ = เลือก cell แล้วพิมพ์ + - \* หรือ /  
แล้วเลือกอีก cell แล้ว enter ผลคำนวณจะแสดงขึ้นมา

```
=เลือกเซลล์+เลือกเซลล์
```

BAHTTEXT

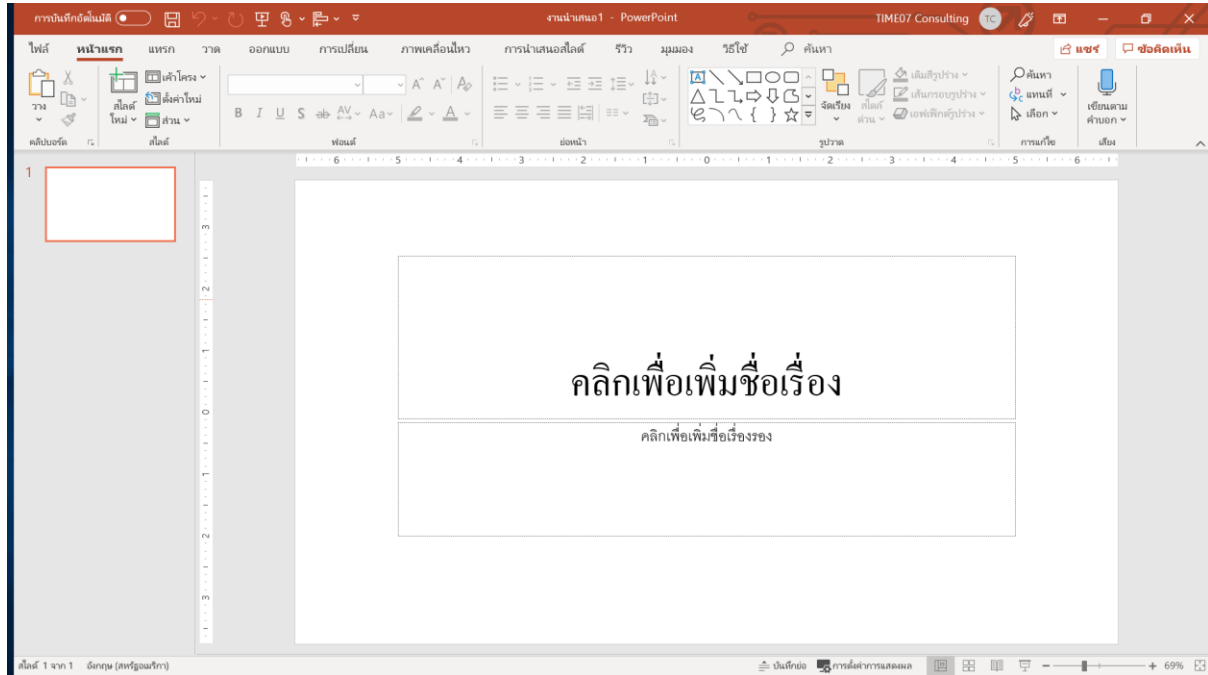
เราสามารถแปลงตัวเลขเป็นข้อความภาษาไทยได้ (มักจะใช้กับแบบฟอร์มใบแจ้งหนี้/เสร็จรับ  
เงิน) โดยการพิมพ์ =bahttext( แล้วเลือก cell

```
=bahttext(เลือกเซลล์)
```

3. PowerPoint (พาวเวอร์พอยต์)

เป็นโปรแกรมนำเสนอผลงาน สามารถนำเสนอผลงานในแบบต่างๆ รวมถึงมีแม่แบบที่ช่วยผู้ใช้ใช้งานอย่างง่ายดาย และมีเอฟเฟ็คแบบต่างๆ ช่วยตกแต่งให้งานนำเสนอมีความสวยงาม โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ <http://bit.ly/pilokdclip9> หรือแสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “วิธีการใช้ PowerPoint” ในภาคผนวก

สกุลไฟล์ .pptx



รูปที่ 77: ตัวอย่างหน้าจอ Microsoft PowerPoint

## วิธีใช้

เปิดจากปุ่ม Start หรือ search 'powerpoint'

ศัพท์ต่างๆ ใน PowerPoint

**Slide** คือ 1 หน้าที่ใช้แสดงผล ใน 1 File จะมีหลาย Slide ตามหน้าเนื้อหาที่เราต้องการจะนำเสนอ

**Template** เราสามารถเลือกต้นแบบการจัดเนื้อหาได้ โดยไม่ต้องเริ่มต้นเองจากหน้าเปล่าๆ หน้าจอเริ่มต้น

สร้างสไลด์ ใช้เมาส์ปุ่มขวาคลิกบริเวณด้านซ้ายของโปรแกรม แล้วเลือกสไลด์ใหม่

ซ่อนสไลด์ เราสามารถซ่อน slide ที่ยังไม่ต้องการนำเสนอโดยไม่ต้องลบได้ โดยใช้เมาส์ปุ่มขวา คลิกที่สไลด์แล้วเลือกซ่อนสไลด์

การนำเสนอสไลด์ เป็นรูปภาพฉายโปรเจ็คเตอร์ อยู่บริเวณด้านล่าง ใช้เพื่อ  
เริ่มต้นการนำเสนอโดยเนื้อหาของสไลด์จะขยายเต็มจอ

### ปุ่มที่สำคัญ ในการจัดรูปแบบเอกสาร/ตัวอักษร

#### เมนู “หน้าแรก”

##### สไลด์

สไลด์ใหม่ เพื่อสร้างสไลด์หน้าใหม่สำหรับพีเซนเทชั่นนี้  
เค้าโครง เลือกเค้าโครงของหน้าที่ต้องการเพื่อให้โปรแกรมเริ่มต้นให้

##### ย่อหน้า

ทิศทางของข้อความ เปลี่ยนข้อความให้เป็นแนวตั้งและแบบต่างๆ ได้  
จัดแนวข้อความ เลือกตำแหน่งของข้อความให้อยู่ชิดบนกลางล่างของกรอบ  
แปลงเป็น SmartArt รูปแบบผังอัตโนมัติโดยไม่ต้องวาดขึ้นมาเอง

##### รูปร่าง

จัดเรียง เรียงลำดับวัตถุให้อยู่หน้าหรือหลังกัน (บังกัน)

#### เมนู “แทรก”

##### ภาพประกอบ

รูปร่าง ใส่สัญลักษณ์, รูปทรงเลขาคณิต  
ไอคอน ใส่รูปไอคอนสัญลักษณ์  
โมเดล 3D ใส่รูป 3 มิติที่โปรแกรมเตรียมรูปไว้ให้ สามารถหมุนภาพปรับ  
องศา 3 มิติได้  
SmartArt รูปแบบผังอัตโนมัติโดยไม่ต้องวาดขึ้นมาเอง  
แผนภูมิ สร้างแผนภูมิ (แท่ง, พาย, เส้น ฯลฯ) อัตโนมัติจากข้อมูลตัวเลข

##### เมนู “การเปลี่ยน”

การเปลี่ยนไปยังสไลด์นี้ เอฟเฟกต์เวลาเปลี่ยนหน้าสไลด์  
การกำหนดเวลา เราสามารถเลือกได้ว่าจะเปลี่ยนหน้าเอง หรือตั้งเวลาเปลี่ยน  
ให้อัตโนมัติ

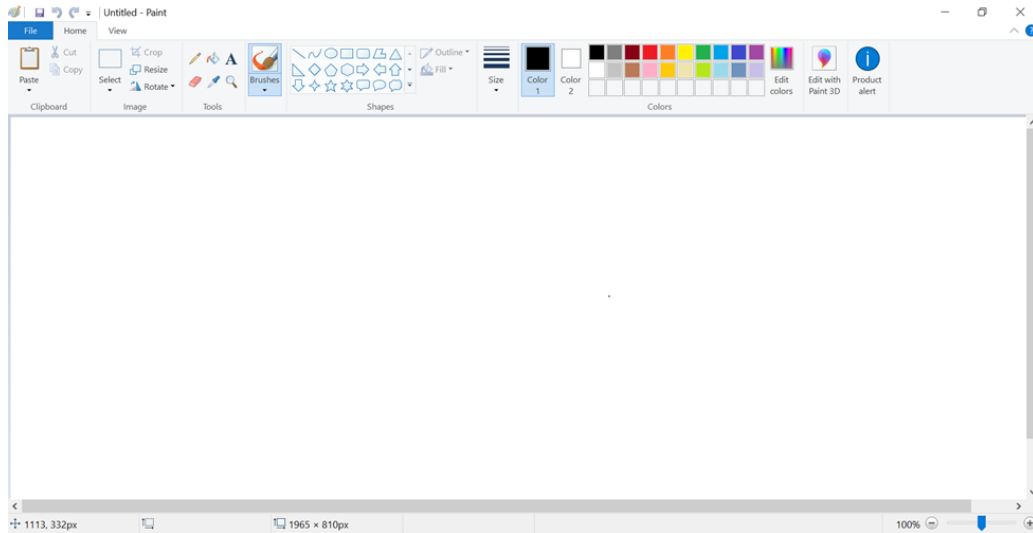
##### เมนู “ภาพเคลื่อนไหว”

ภาพเคลื่อนไหว เอฟเฟกต์เวลาสำหรับวัตถุในสไลด์  
ตัวเลือกเอฟเฟกต์ สำหรับเลือกว่าจะเล่นเอฟเฟกต์ทีเดียวทั้งหน้าหรือทีละส่วน  
การกำหนดเวลา เราสามารถเลือกได้ว่าจะให้รูปขึ้นเอง หรือตั้งเวลาขึ้นให้  
อัตโนมัติ

### 3. โปรแกรมอื่นๆ

#### 1. Paint

ใช้สำหรับแก้ไข/ตัดต่อภาพเบื้องต้น ใส่ข้อความแบบง่าย แล้วบันทึกภาพออกมา เพื่อใช้สำหรับใส่ในเอกสาร, อพโพสท์ขึ้นเว็บ หรือส่งต่อผ่าน Social ต่อไป โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ <http://bit.ly/pilokdlclip4> หรือ แสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “วิธีการใช้ Paint” ในภาคผนวก



รูปที่ 78: ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรม Paint

#### วิธีใช้

เปิดจากปุ่ม Start หรือ search ‘paint’

ปุ่มที่สำคัญ ในการจัดรูปแบบเอกสาร/ตัวอักษร

#### Image

Select	เลือกพื้นที่ที่ต้องการ สำหรับย้าย, ตัด, คัดลอก
Crop	ตัดภาพให้เหลือส่วนที่เลือกไว้
Resize	ลด/ขยายภาพทั้งหมด
Rotate	หมุนภาพทั้งหมด/กลับภาพ

#### Tools

Pencil	ดินสอ (เส้นบาง)
Fill with color	เทสีทั้งหมด ส่วนที่เป็นสีเดียวกัน
Text	พิมพ์ข้อความ
Eraser	ยางลบส่วนที่เราคลิกค้างไว้แล้วลาก
Color Picker	เลือกสีจากภาพ
Magnifier	ขยายภาพเพื่อดู (ซูมเข้า) คลิกเมาส์ปุ่มขวาเพื่อซูมออก

#### Brushes

แปรงสีรูปแบบต่างๆ

Shapes                   รูปเลขาคณิต  
Size                       ขนาดของเส้นที่วาด  
Colors

Color 1                 สีหลักที่ใช้  
Color 2                 สีรองที่ใช้  
เลือกสี

### การขยายพื้นที่สร้างภาพ

คลิกที่มุมของพื้นที่วาดภาพแล้วลากเพื่อขยายและลดพื้นที่

### ใส่รูป

เราสามารถเลือกภาพเพื่อนำเข้ามาตัดต่อ หรือ copy จากหน้าอื่น แล้ว paste ที่ว่าง

### พิมพ์ข้อความ

กดปุ่ม A เพื่อใส่ข้อความ

### การบันทึกไฟล์

เมื่อเราตกแต่งภาพเรียบร้อยแล้ว สามารถบันทึกไฟล์ได้หลายสกุล ซึ่งแต่ละสกุลจะมีลักษณะแตกต่างกันไป

### สกุลไฟล์

ประเภทไฟล์รูปหลักๆ ที่ใช้บนสื่อออนไลน์ จะมีด้วยกัน 3 ประเภทหลักๆ โดยมีคุณสมบัติดังนี้  
JPEG หรือ .jpg เป็นประเภทไฟล์ที่นิยมที่สุดสำหรับรูปถ่ายเนื่องจากจำนวนสีที่รองรับโดยมีขนาดไฟล์เพียงเล็กน้อย

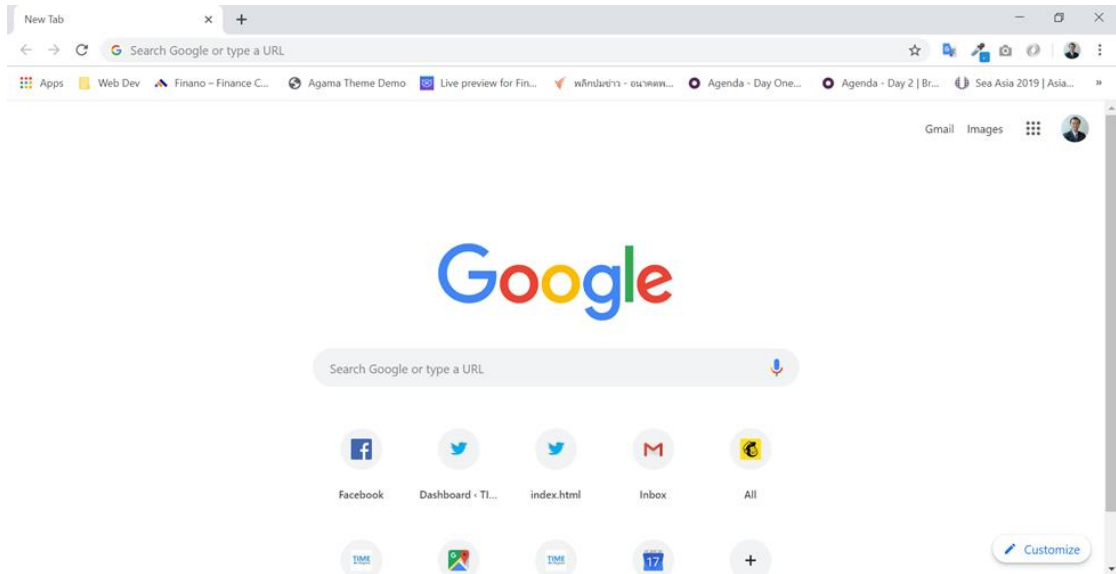
GIF หรือ .gif เป็นประเภทไฟล์ที่สามารถทำภาพเคลื่อนไหวเล็กๆ น้อยๆ และทำโปร่งใสเบื้องต้นได้ จำนวนสีไม่เท่า JPEG

PNG หรือ .png เป็นประเภทไฟล์ที่สามารถทำโปร่งใสได้ดีกว่า GIF คือสามารถไล่ระดับความโปร่งใส (transparent) ได้คุณภาพของสีดีกว่า GIF (แต่เคลื่อนไหวไม่ได้) ขนาดไฟล์ใหญ่กว่า JPEG

## 2. Google Chrome

ใช้สำหรับท่องเว็บไซต์ ค้นหาข้อมูล รวมไปถึงการเข้าถึงบริการออนไลน์ต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบเว็บ เป็นบราวเซอร์ที่นิยมอันดับต้นๆ ของโลก สร้างขึ้นโดย Google โปรแกรมนี้จะไม่ได้ติดตั้งมากับเครื่องใหม่ ต้องทำการติดตั้งก่อนโดยใช้ Microsoft Edge (หรือ Internet Explorer) โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdlclip10> หรือแสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “วิธีการใช้ Google Chrome” ในภาคผนวก

ดาวน์โหลดโปรแกรมก่อนได้ที่ [chrome.google.com](http://chrome.google.com)



รูปที่ 79: ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรม Google Chrome

### วิธีใช้

เปิดจากปุ่ม Start หรือ search 'chrome'

### หน้าจอเริ่มต้น

Address Bar สำหรับค้นหาหรือพิมพ์ URL

Refresh เพื่อทำการเรียกหน้านั้นซ้ำอีกครั้งเพื่อให้ได้ข้อมูลล่าสุด

Back ย้อนกลับไปหน้าที่ดูล่าสุดตามลำดับ

Forward กลับมาดูหน้าที่เพิ่งย้อนมาตามลำดับ

### การอำนวยความสะดวกและความปลอดภัย

Google จะมีระบบจดจำ Username และ Password เพื่อความสะดวกของผู้ใช้ที่จะได้ไม่ต้องพิมพ์ Login ซ้ำๆ แต่ก็จะมีข้อเสียถ้าเป็นเครื่องที่ใช้งานสาธารณะ หรือไม่มีการป้องกันการใช้เครื่องด้วยรหัสผ่านเพราะจะทำให้ผู้ไม่หวังดีเข้ามาใช้งาน Account ของเราและมีโอกาสสร้างความเสียหายให้เราได้ ดังนั้น เมื่อ Chrome ถามว่าจะให้มีการบันทึกรหัสผ่านหรือไม่ ให้ตอบว่า never save password

## บทที่ 3

### การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการสื่อสาร

#### 1) คำอธิบายวิชา

วิชานี้จะสอนให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการใช้บริการออนไลน์เพื่อเสริมศักยภาพในการทำงาน ส่งเสริมอาชีพ รวมทั้งเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเป็นช่องทางในการสื่อสารกับสาธารณะ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเผยแพร่เนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร

#### 2) วัตถุประสงค์วิชา

เมื่อเสร็จสิ้นการอบรมผู้อบรมสามารถ

- 2.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบริการออนไลน์ (online services) ในรูปแบบต่างๆ
- 2.2 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด
- 2.3 ใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งเป็นการสื่อสารสองทาง
- 2.4 ใช้และพัฒนาสื่อดิจิทัลอย่างง่ายได้ด้วย ตนเอง
- 2.5 นำการบริการและสื่อสังคมออนไลน์มา เพิ่มศักยภาพของตนเองในการประกอบวิชาชีพที่ทำอยู่ เพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

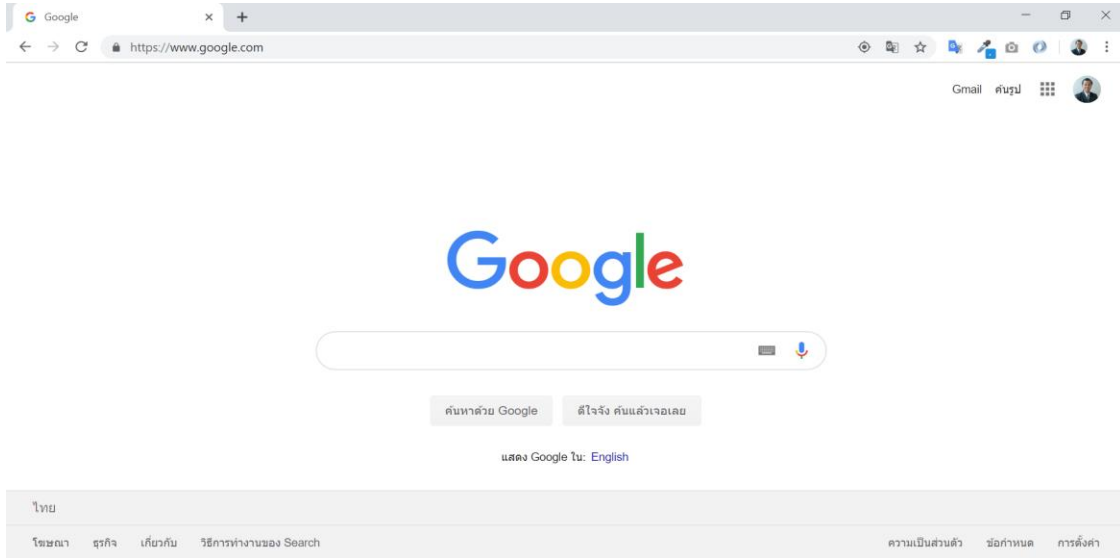
#### 3) เนื้อหาที่เรียน (ข้อความหรือ ppt. ) มีสื่อการสอนที่เป็นวิดีโอ

- 3.1 Google (Search, Gmail, Drive, YouTube, Translate, Docs, Form)
- 3.2 การค้นหา, สมัคร/รับส่งอีเมล, corroboration, สร้าง form online
- 3.3 Facebook
- 3.4 การสมัคร, สร้างเพจ, การโพสต์
- 3.5 Online service อื่นๆ
- 3.6 QR generate, Promptpay QR

1. Google (Search, Gmail, Drive, Calendar, Docs, Form, Translate, YouTube)

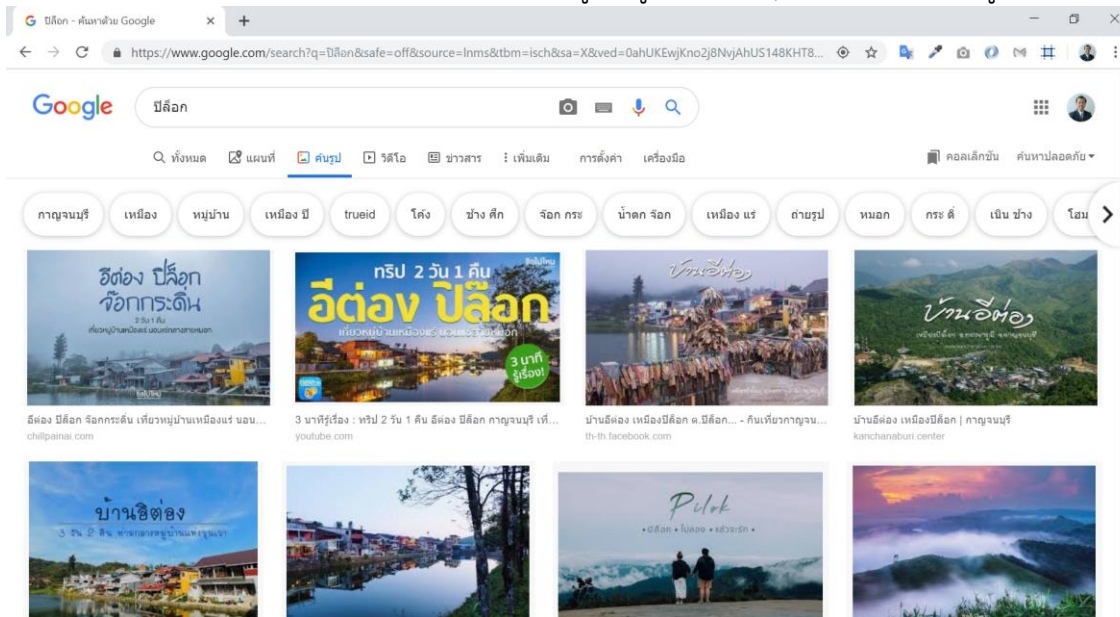


Google มีบริการหลายอย่างที่可以帮助我们提升品质在进行搜索时 由有服务ที่น่าสนใจ 可以得到 由我们可以从谷歌首页 google.com 或者在 address bar 上输入 google chrome 来搜索网页 或者图片等等 但是当我们输入 Google 会有 autocomplete 由来自我们输入的词来推荐 为了提升 我们在搜索时的品质 谷歌使用的过滤器 有词重要性 由列表来推荐 我们可以得到 <http://bit.ly/pilokdlclip11> 或者看看视频教程在标题 “谷歌搜索技巧” 在谷歌搜索



รูปที่ 80: ตัวอย่างหน้าแรกของ Google

การค้นหาใน Google เราสามารถค้นหาข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ได้ อาทิ เว็บไซต์, รูปภาพ, วิดีโอ ฯลฯ ดังนี้

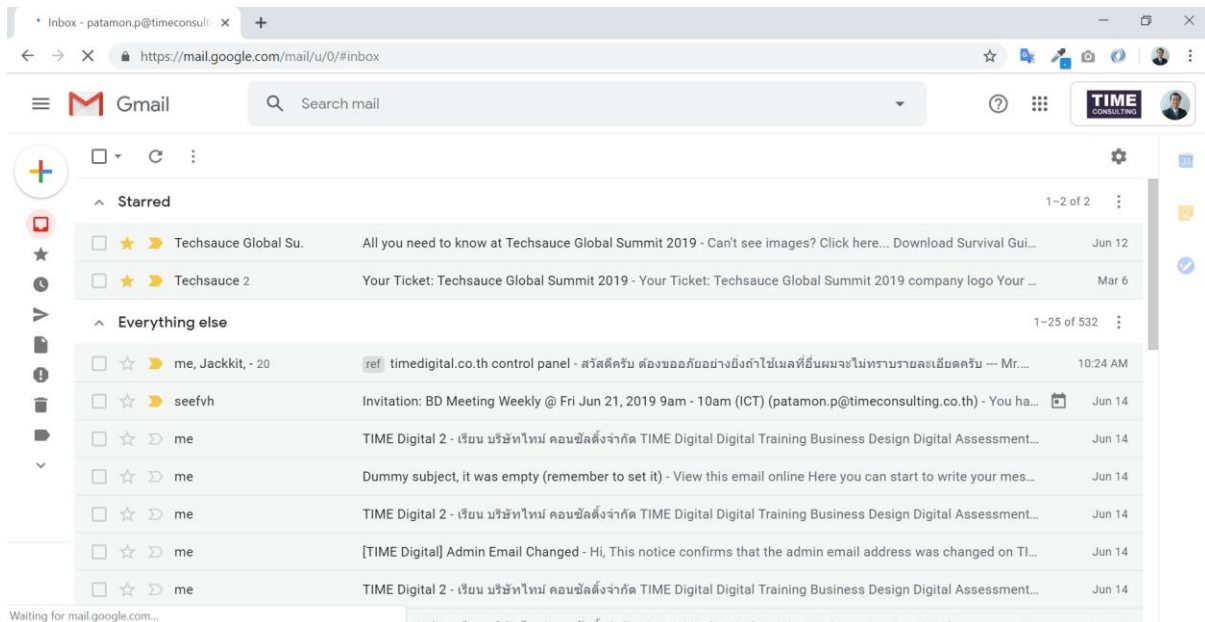


รูปที่ 81: ตัวอย่างภาพตัวอย่างของการค้นหาภาพ

## Gmail (สมัคร/รับส่งอีเมล)

Gmail เป็นบริการอีเมลฟรี และสามารถใช้งานบริการอื่นๆ ของ google ได้ ซึ่งข้อดีของการใช้ google คือข้อมูลอยู่บน cloud โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdclip12> หรือแสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “วิธีการสมัคร Gmail” ในภาคผนวก

รูปแบบของอีเมล จะประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลักๆ คือ username, เครื่องหมาย @ (at-sign) และชื่อโดเมน ซึ่งชื่อโดเมนจะแล้วแต่ผู้ให้บริการที่เราใช้งานอีเมลนั้นๆ แสดงความน่าเชื่อถือว่าเป็นคนของหน่วยงานไหน หรือว่าใช้งานอีเมลฟรี เช่น [pilok@gmail.com](mailto:pilok@gmail.com), [1200@nbtc.go.th](mailto:1200@nbtc.go.th) เป็นต้น



รูปที่ 82: ตัวอย่างภาพตัวอย่าง Gmail (สมัคร/รับส่งอีเมล)

ส่วนต่างๆ ที่ควรรู้ในการส่งอีเมล โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdclip13> หรือแสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “วิธีการส่งอีเมลด้วย Gmail ในภาคผนวก

เริ่มการส่งอีเมล ให้ไปที่เขียน จากนั้นให้กรอกช่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ถึง (To)                                      กรอกที่อยู่ของผู้ที่ต้องการจะติดต่อ สามารถส่งให้หลายคนได้โดยใส่เครื่องหมาย , ระหว่างอีเมล
- เรื่อง (Subject)                              หัวเรื่องที่ต้องการให้ผู้รับเห็น ก่อนเข้าไปอ่านเนื้อหาด้านใน
- พื้นที่เขียนข้อความ                      สามารถพิมพ์ข้อความ จัดรูปแบบตัวอักษร แทรกรูป รวมไปถึงแทรกไฟล์ได้

ส่วนต่างๆ ที่ควรรู้ในการอ่านอีเมล

- ที่อยู่ผู้ส่ง (From)                              ชื่อและอีเมลของผู้ส่ง และภาพประจำตัว (ถ้ามี)

เรื่อง (Subject)	หัวข้อที่ผู้ส่งต้องการให้เห็น ก่อนเข้าสู่รายละเอียดในพื้นที่เนื้อหา
พื้นที่เนื้อหา	รายละเอียดที่ผู้ส่งเขียนมา อาจจะมีรูปหรือไฟล์ประกอบด้วย (สามารถแนบไฟล์ไปด้วยได้ โดยคลิกที่ปุ่มแนบไฟล์ รูปคลิปหนีบกระดาษ)
ปุ่มตอบกลับ (Reply)	คลิกเพื่อตอบกลับข้อความไปหาผู้ส่งคนเดียว
ปุ่มตอบกลับทั้งหมด (Reply All)	คลิกเพื่อตอบกลับหาทุกคนที่ผู้ส่งส่งอีเมลไปถึง
ปุ่มส่งต่อ (Forward)	คลิกเพื่อส่งต่อเนื้อหาไปให้ผู้อื่นต่อ
ปุ่มย้อนกลับ	เพื่อย้อนกลับไปหน้ากล่องจดหมาย
ปุ่มจดหมายขยะ	เพื่อระบุว่าอีเมลที่อ่านอยู่นั้นเป็นอีเมลที่รบกวนหรือเราไม่ต้องการ
ปุ่มลบ	เพื่อลบอีเมลนี้ออกจากกล่องจดหมาย
ป้ายกำกับ	ใช้เพื่อจัดหมวดหมู่จดหมายที่อ่านอยู่ สำหรับอ่านหรืออ้างอิงในภายหลัง

### ข้อดีของการใช้อีเมล

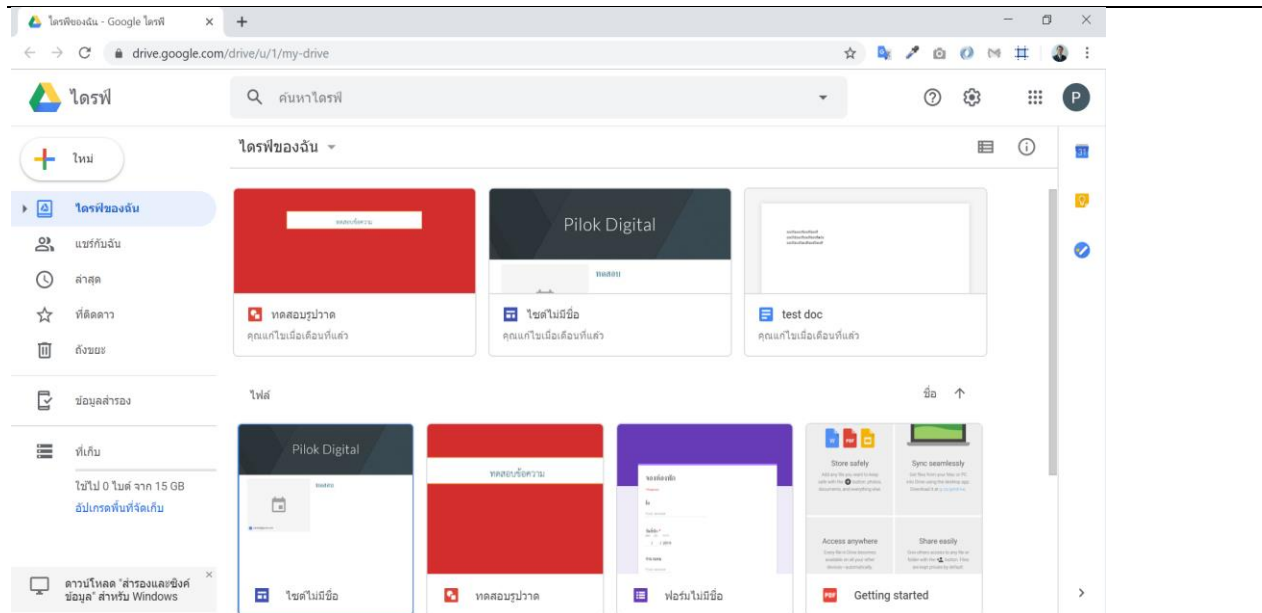
1. สะดวกรวดเร็ว
2. ประหยัดค่าใช้จ่าย
3. มีหลักฐาน ถ้าใช้บริการออนไลน์อื่นๆ เช่น Line ข้อความหรือไฟล์ที่เคยส่งไว้ นานไปอาจจะหายได้

### ข้อดีของ Gmail

1. ให้พื้นที่เยอะ ถึง 15 GB
2. แปลเนื้อหาในอีเมลได้อัตโนมัติ ให้เป็นภาษาที่เราเข้าใจ
3. ใช้กับบริการอื่นๆ ของ Google ได้ โดยไม่ต้องสมัครใหม่

## Google Drive

ใช้สำหรับเก็บไฟล์ไว้บนคลาวด์ ข้อดีคือเราสามารถเรียกใช้งานไฟล์ของเราได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่ต้องพกไดรฟ์ติดตัวตลอดเวลา ใช้งานได้ฟรีถึง 15GB (ถ้าต้องการพื้นที่เก็บข้อมูลมากกว่านี้ สามารถซื้ออัปเกรดเพิ่มได้) สามารถเรียกใช้งานได้ผ่านโปรแกรม, หน้าเว็บ drive.google.com และผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และ Android รวมไปถึงการแชร์ไฟล์และการส่งต่อไฟล์ผ่านอีเมลบน Gmail ได้อีกด้วย โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdclip19> หรือสแกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “Google Drive เก็บไฟล์ไว้บนคลาวด์ไม่ต้องง้อ Thumb Drive” ในภาคผนวก



รูปที่ 83: หน้าจอตัวอย่างของ Google Drive

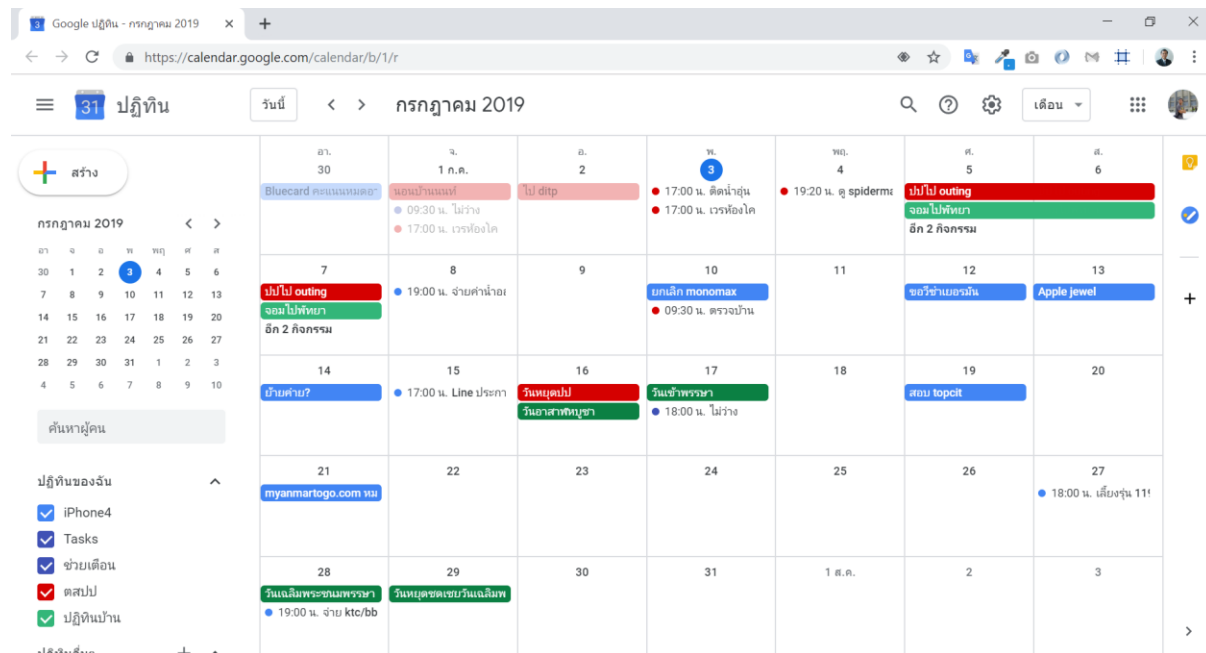
## หน้าจอตัวอย่างของ Google Drive

### เมนูต่างๆ

ใหม่	สามารถเริ่มต้นสร้างไฟล์ใหม่ได้จากหน้านี้ อาทิ เอกสาร, ชีต, สไลด์, ฟอรัม, วาดเขียน, Sites ฯลฯ
ไดรฟ์ของฉัน	แสดงผล พื้นที่ที่เก็บไฟล์ที่เป็นของเรา
แชร์กับฉัน	แสดงผล ไฟล์ที่คนอื่นแชร์ร่วมกันกับเรา
ล่าสุด	แสดงผล ไฟล์ที่ใช้งานล่าสุดเรียงลำดับจากใหม่ไปเก่า
ที่ติดดาว	ไฟล์ที่เราต้องการใช้งานใดๆ เราสามารถติดดาวไว้เพื่อให้เรียกใช้งานได้ง่ายๆ
ถังขยะ	ไฟล์ที่ถูกลบไปแล้ว
ข้อมูลสำรอง	ไฟล์ที่ถูกสำรองจากอุปกรณ์มือถือ
ที่เก็บ	แสดงปริมาณพื้นที่ที่ใช้ไปจากพื้นที่ทั้งหมดที่ใช้ได้ (15GB)

## Google Calendar

ใช้สำหรับบันทึกกิจกรรมลงปฏิทิน วางแผนงาน แสดงวันหยุดราชการ สามารถใช้ดูคนเดียว หรือใช้ร่วมกันหลายคนได้ เช่น ตารางห้องพัก นัดหมายกิจกรรม ฯลฯ



รูปที่ 84: หน้าจอตัวอย่างของ Google Calendar

### ส่วนประกอบต่างๆที่สำคัญ

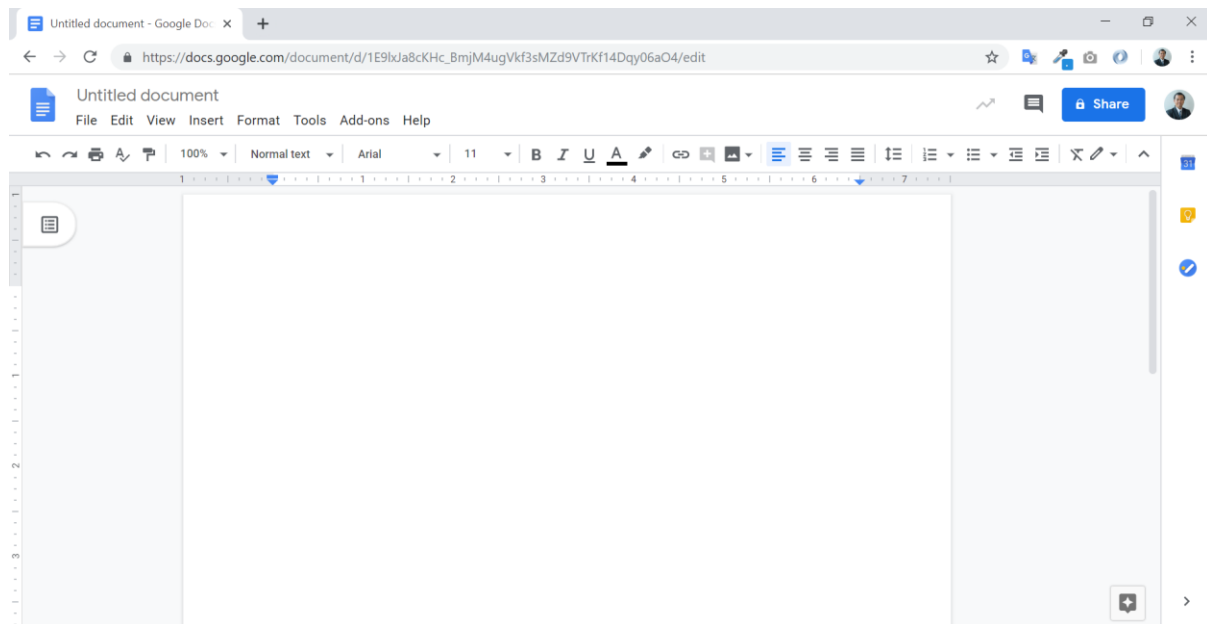
- |                |  |
|----------------|--|
| มุมมอง (เดือน) | แสดงผลในรูปแบบเดือน, สัปดาห์ หรือวัน                   |
| ปฏิทินของฉัน   | เลือกปฏิทินที่เราต้องการให้แสดง (กรณีมีหลายปฏิทิน)     |
| ปุ่มสร้าง      | เพื่อสร้างกิจกรรมใหม่ในปฏิทิน                          |
| ปุ่มวันนี้     | เพื่อกลับมาแสดงกิจกรรมในวันนี้ เวลาเราไปที่หน้าวันอื่น |

### การสร้างกิจกรรม

1. Double Click วันที่ต้องการ
2. เพิ่มชื่อ
3. เลือกวัน
4. เลือกเวลา ถ้าไม่ระบุเวลาหรือทั้งวัน ให้เลือกตลอดวัน
5. เพิ่มผู้เข้าร่วม ถ้าต้องการเชิญผู้อื่นมาร่วมด้วย

## Docs (สร้างเอกสารร่วมกัน Corroboration, cloud)

มีโปรแกรมเหมือนกับ Microsoft Word, Excel, PowerPoint โดยจะใช้ชื่อว่า Google Doc, Sheet, Slide ตามลำดับ ยังไม่ค่อยเป็นที่นิยมเนื่องจากรูปแบบอาจจะเพี้ยนไปเมื่อใช้คนละโปรแกรม แต่ถ้าไม่ติดเรื่องรูปแบบการแสดงผลเนื้อหา Google Doc ก็มีข้อดีในเรื่อง corroboration คือสามารถร่วมกันทำเอกสารได้พร้อมๆ กันกับคนอื่นไม่ว่าอยู่จุดใดในโลกที่อินเทอร์เน็ตเข้าถึง รวมทั้งข้อมูลที่อยู่บน cloud ทำให้ไม่เสี่ยงข้อมูลเสียหาย และสามารถเรียกใช้งานได้ตลอดแม้จะไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์เครื่องเดิม โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdlclip16> หรือเสกนกคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “Docs การใช้งานร่วมกัน” ในภาคผนวก



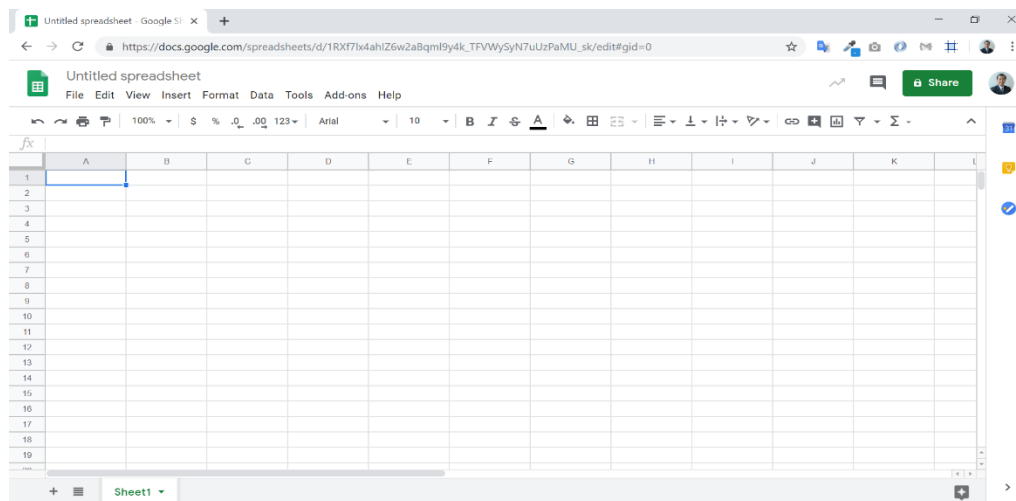
รูปที่ 85: หน้าจอตัวอย่างของ Docs (สร้างเอกสารร่วมกัน Corroboration, cloud)

### เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของ Microsoft Office / Google Docs

โปรแกรม	ข้อดี
Microsoft Office	- format ที่ไม่เพี้ยนเมื่อใช้งาน
Google Docs	- ใช้งานร่วมกันได้ - คนส่วนใหญ่มี Gmail เพราะใช้ Android และบริการอื่นๆ ของ Google

## Google Sheet

จะเหมือนกับโปรแกรม Excel เหมาะใช้สำหรับจดบัญชี หรือบันทึกที่สามารถใช้งานร่วมกันได้จากต่างคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและทำการลงแอปไว้



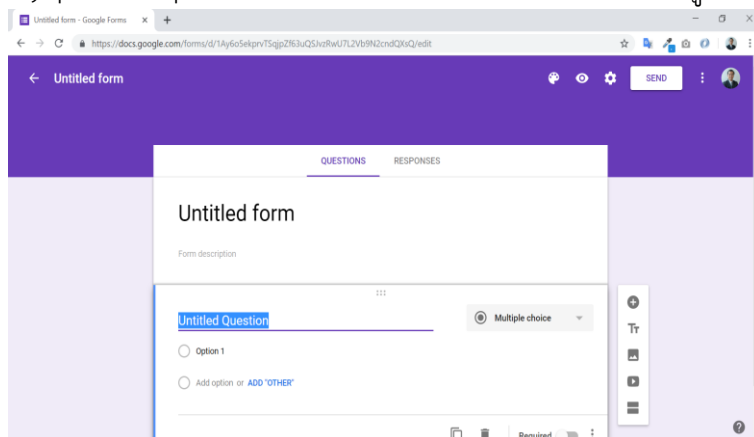
รูปที่ 86: ตัวอย่างหน้าจอของ Google Sheet

## Google Form

ประโยชน์ของการใช้ Google Form คือสามารถรับข้อมูลจากลูกค้าหรือผู้ใช้ผ่านจากหน้าแบบฟอร์มบนหน้าเว็บ แล้วรวบรวมผลเป็นไฟล์ Sheet ได้

### วิธีสร้าง form online

สามารถใช้สร้าง form เพื่อให้ลูกค้าหรือคนที่เราต้องการกรอกแล้วส่งข้อมูลมาให้เราในรูปแบบตาราง (excel/sheet) วิธีการสร้าง โดยการเข้าไปที่ docs.google.com แล้วเลือก form จากนั้นสร้าง title แต่ละหัวข้อ และเลือกประเภทคำตอบปลายเปิดหรือปลายปิด (ตัวเลือก) โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdclip17> หรือแสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “Form ให้ลูกค้ากรอก” ในภาคผนวก

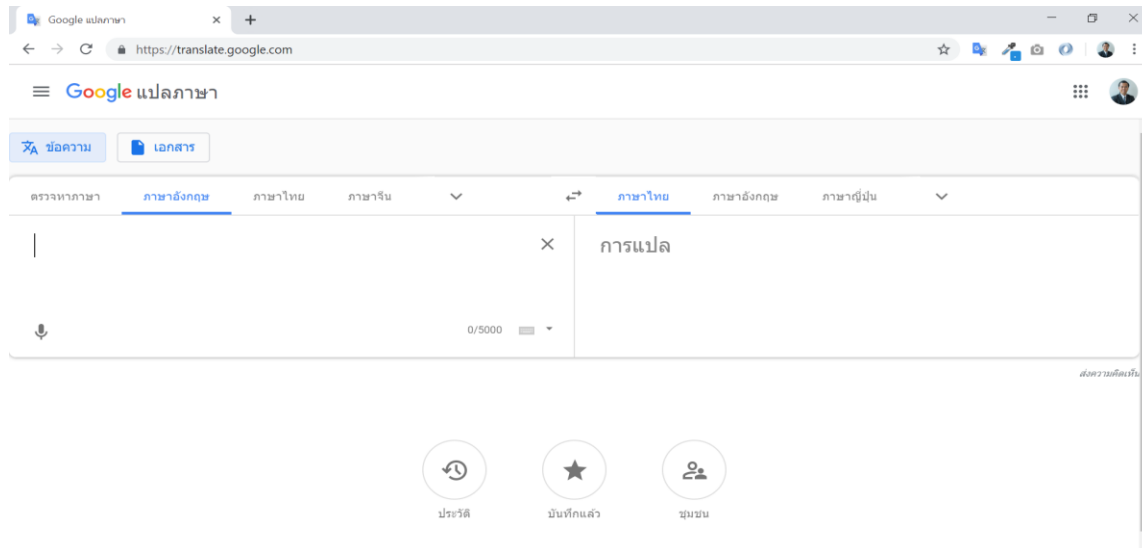


รูปที่ 87: ตัวอย่างหน้าจอของ Google Form

## Google Translate (แปลภาษา)



บริการแปลภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย, ภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ รวมถึงภาษาอื่นๆ ทั่วโลก ได้ทั้งเป็นคำและเป็นประโยคให้เราได้เข้าใจสิ่งที่ชาวต่างชาติต้องการจะสื่อสารเบื้องต้นแต่ความแม่นยำยังไม่ 100% จึงไม่สามารถใช้สำหรับอ้างอิงได้ โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdclip14> หรือ แสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “วิธีการใช้ Google Translate” ในภาคผนวก



รูปที่ 88: ตัวอย่างหน้าจอของ Google Translate

### วิธีใช้

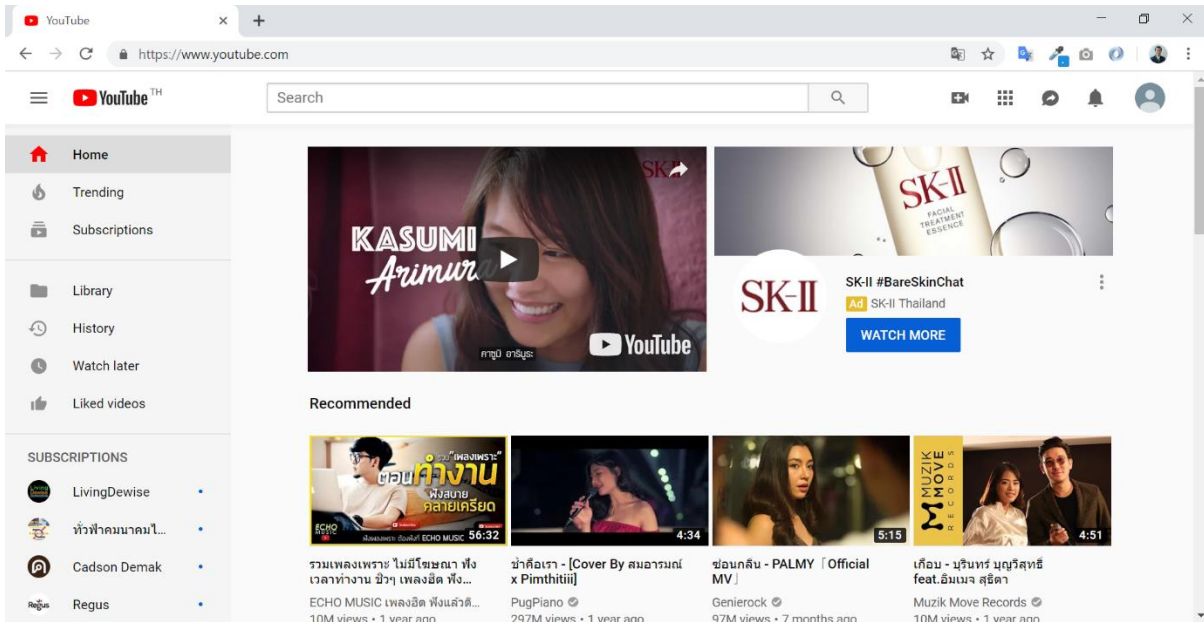
1. พิมพ์หรือวาง (paste) ข้อความที่ต้องการจะแปลในช่องด้านซ้าย
2. เลือกภาษาที่ต้องการในช่องด้านขวา เพื่อให้แสดงผล เช่น ภาษาไทย

เราสามารถคลิกปุ่มสลับเพื่อเปลี่ยนเพื่อจะสามารถเรียนรู้และสื่อสารกับชาวต่างชาติได้เบื้องต้น ข้อความที่แปลอาจจะยังไม่ถูกต้อง 100% จึงไม่สามารถใช้อ้างอิงได้ทั้งหมด

### YouTube

เว็บรวมวิดีโอออนไลน์ที่นิยมที่สุดบนโลกออนไลน์ เราสามารถชมคลิปวิดีโอที่คนทั้งโลกเผยแพร่ไว้ และเราก็สามารถอัปโหลดวิดีโอความละเอียดสูงขึ้นได้ฟรีๆ โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง หรือแสกนคิวอาร์โค้ดที่ในหัวข้อ ” <http://bit.ly/pilokdclip15> หรือแสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “YouTube อัปโหลดวิดีโอ” ในภาคผนวก

รูปที่ 90: วิธีหาคลิปวิดีโอที่ต้องการ

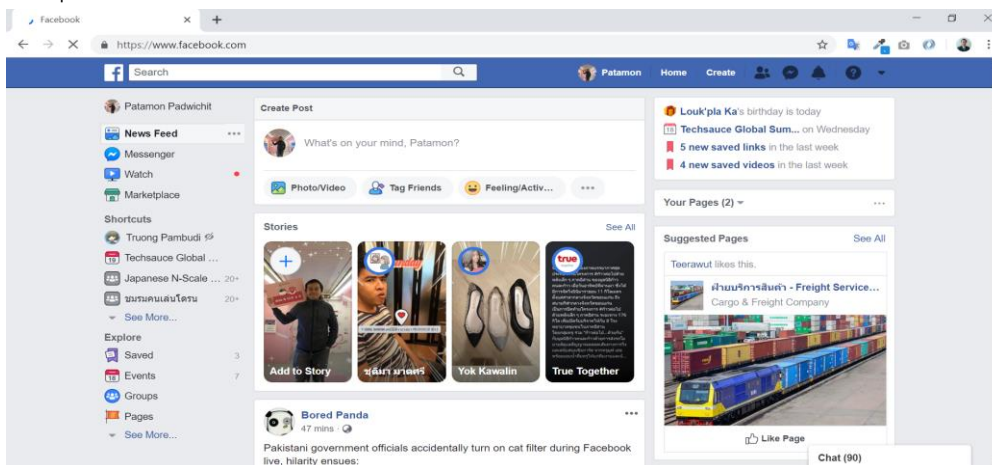


วิธียกคลิปวิดีโอที่ต้องการ เช่น ต้องการความรู้เกี่ยวกับการปลูกต้นไม้ที่พื้นที่ขึ้น

วิธีการอัปโหลดผ่านคอมพิวเตอร์ > login ด้วย gmail แล้วกดปุ่ม Upload VDO เลือกคลิปวิดีโอที่เราถ่ายหรือตัดต่อมาแล้วเข้าสู่ระบบ ใส่ข้อมูล ก็เป็นอันเรียบร้อย

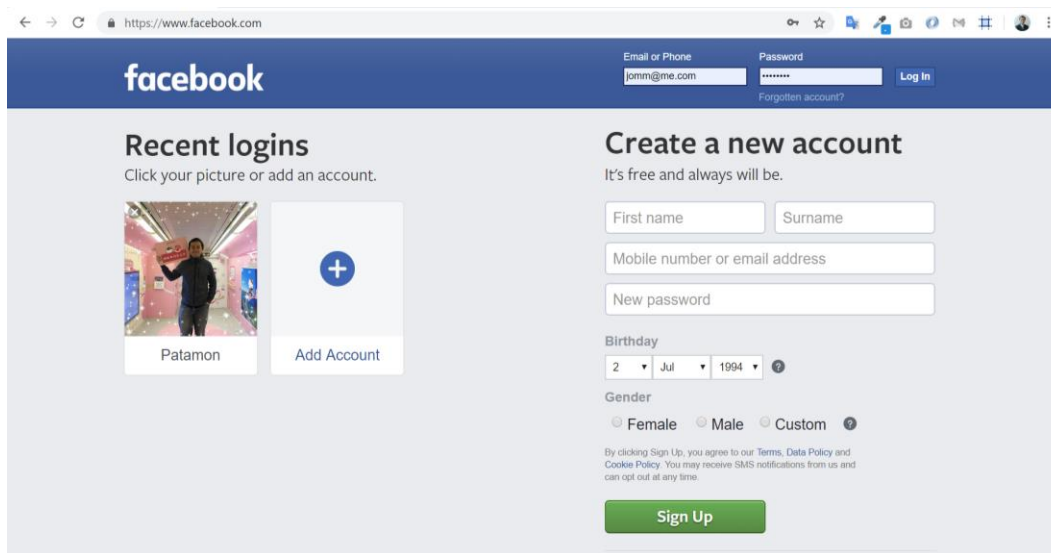
## 2. Facebook

Facebook เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมที่สุดแพร่หลายที่สุดในปัจจุบัน (ยกเว้นประเทศจีนที่มีการจำกัดไม่ให้ใช้งานภายในประเทศ และใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ชื่อ Weibo) ทุกคนที่อายุมากกว่า 18 สามารถสมัครใช้งานได้ นอกจากจะสมัครใช้งานเป็น Facebook ส่วนบุคคลแล้ว ยังสามารถสร้างเพจสำหรับธุรกิจหรือกิจกรรมขึ้นมาได้ เพื่อให้ผู้ใช้ Facebook ส่วนบุคคลเข้ามากด Like เพื่อติดตามข่าวสารที่เขาสนใจ โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิง <http://bit.ly/pilokdclip20> หรือสแกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “Facebook – สร้างเพจ, รู้จักเครื่องมือต่างๆ ของเพจ, การโพสต์” ในภาคผนวก



รูปที่ 91: ตัวอย่าง Facebook การสมัคร

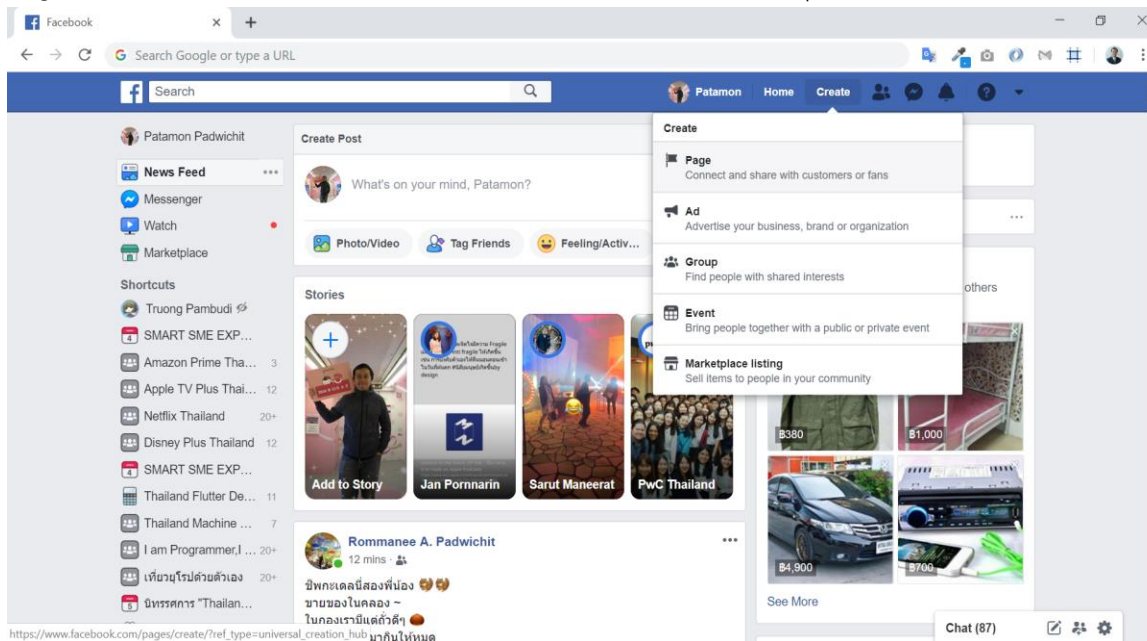
สามารถเข้าไปสมัครได้จากหน้าแรก กรอก email และตั้งรหัสผ่าน เลือกรูป profile เราสามารถเพิ่มเพื่อนที่เรารู้จักได้โดย search ชื่อที่เพื่อนสมัคร facebook เอาไว้ หรือใช้ติดตามคนที่เราสนใจเนื้อหาที่คนๆนั้นใช้ acebookเป็นช่องทางเผยแพร่



รูปที่ 92: การสมัคร Facebook

## การสร้างเพจ

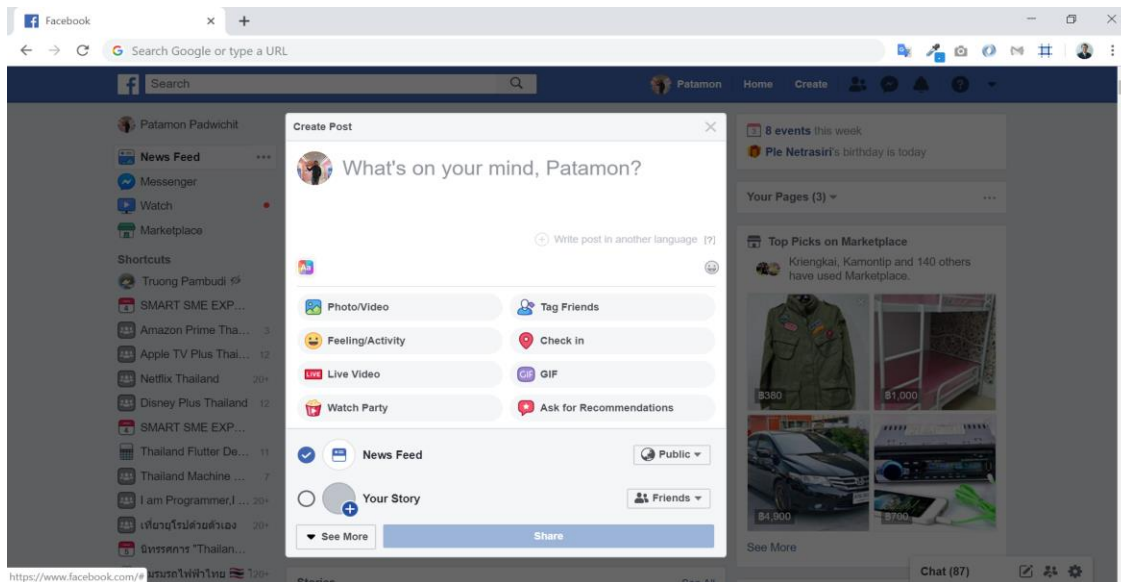
เมื่อเรา login แล้ว หน้าแรก Facebook จะเปลี่ยนการแสดงผลเป็น Feed เนื้อหาที่เรากด Like และ Add friend ไว้ เราสามารถสร้างเพจได้โดยคลิกจากหน้าแรก หรือเข้าจาก facebook.com/pages แล้วกด Create Page เลือกประเภทของเพจที่เราจะสร้าง จากนั้นทำตามขั้นตอนไปเรื่อยๆ จนเสร็จ



รูปที่ 93: การสร้างเพจ Facebook

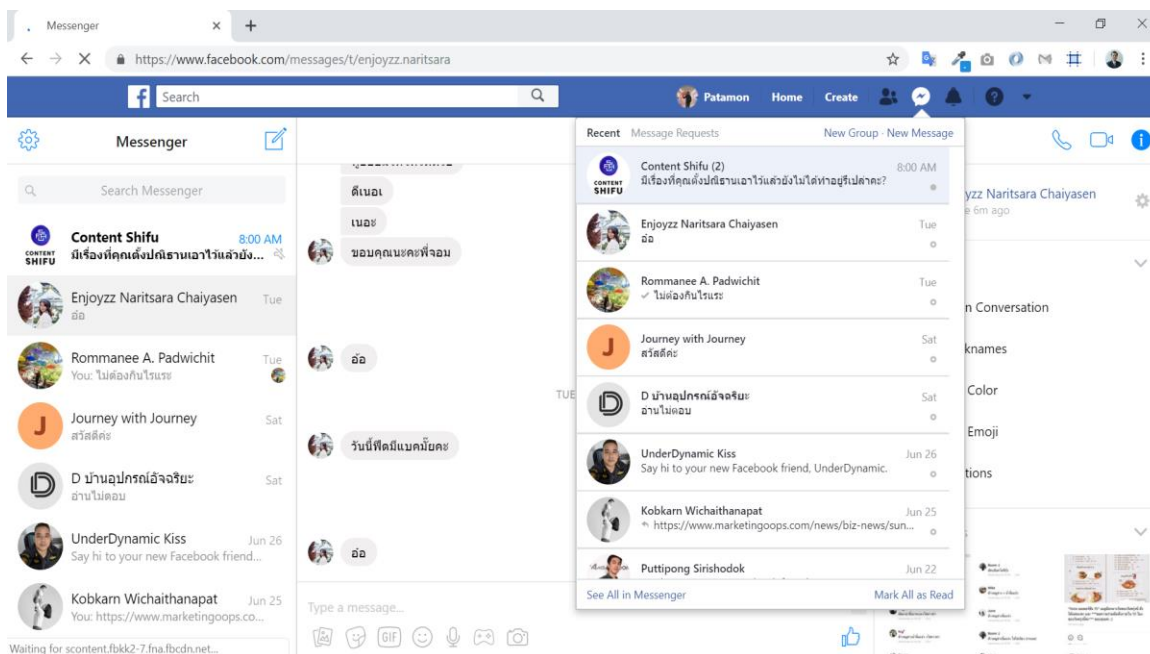
## การโพสต์

การโพสต์ทั้งโพสต์ในฐานะตัวบุคคล หรือในฐานะแอดมินเพจได้ โดยเลือกหน้าต้องการจะโพสต์ เราสามารถเลือกโพสต์ได้ทั้งข้อความ รูปภาพ, วิดีโอ, ถ่ายทอดสดผ่านกล้อง webcam, กิจกรรม, โพล, ส่วนลดพิเศษ, รับสมัครงาน ฯลฯ



รูปที่ 94: การโพสต์ Facebook Messenger

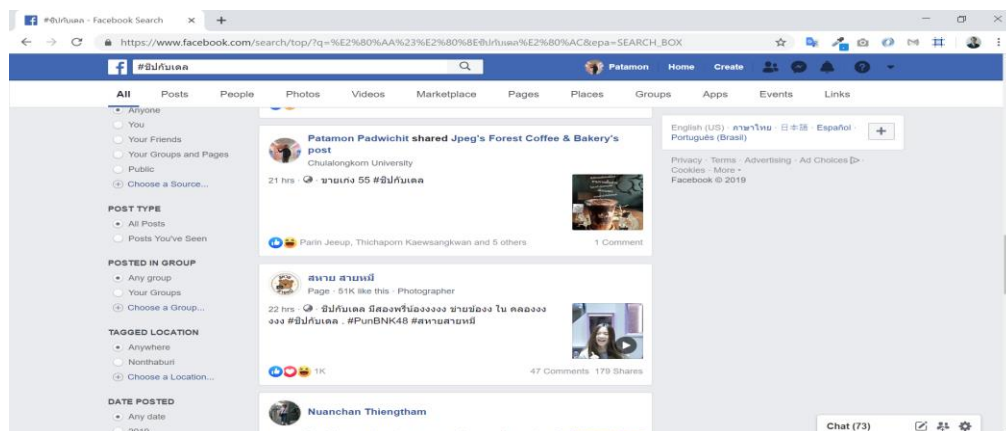
สำหรับคุยแชทกันตัวต่อตัวระหว่างผู้ใช้ Facebook เช่น สอบถามข้อมูลสินค้า/บริการ, จอง/สั่งซื้อ



รูปที่ 95: การใช้ Messenger  
3. เครื่องมือออนไลน์อื่นๆ

## Hashtag (#)

ใช้สำหรับใส่แทรกในข้อความของเรา สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่รองรับการใส่ hashtag เพื่อผู้ชมสามารถคลิกเพื่อดูเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ hashtag นั้นๆ แบบสาธารณะได้ทั้งหมดโดยที่เราไม่ต้องกดติดตามมาก่อน ซึ่งนอกจากจะคลิกเพื่อแสดงของคนอื่นแล้ว คนอื่นก็จะมีโอกาสมาเจอเนื้อหาของเราเช่นกัน เช่น #ปิล็อก #Kanchanaburi



รูปที่ 96: การสร้าง Hashtag (#)

## QR Code

ทุกวันนี้ผู้คนใช้ smartphone กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งส่วนใหญ่สามารถใช้ scan qr code ได้ (ไม่ว่าเป็น แอปพลิเคชันที่ติดมากับมือถือ หรือ scan ผ่านแอปไลน์) ประโยชน์ของ qr code คือการใช้กล้องมือถือส่องเพื่อให้ไปยังหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการได้ โดยไม่ต้องจำหรือพิมพ์ที่อยู่ยาวๆ ทำให้สะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลออนไลน์ เมื่อได้ qr มาแล้ว เราสามารถ print หรือออกแบบสื่อเพื่อให้ลูกค้า/เป้าหมายของเรา scan เพื่อเข้าเว็บของเราได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว Form ให้ลูกค้ากรอก โดยรายละเอียดเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่ลิงค์

ประโยชน์:

ให้มือถือลิงค์ไปเว็บที่ต้องการได้โดยการสแกนผ่านกล้องมือถือ

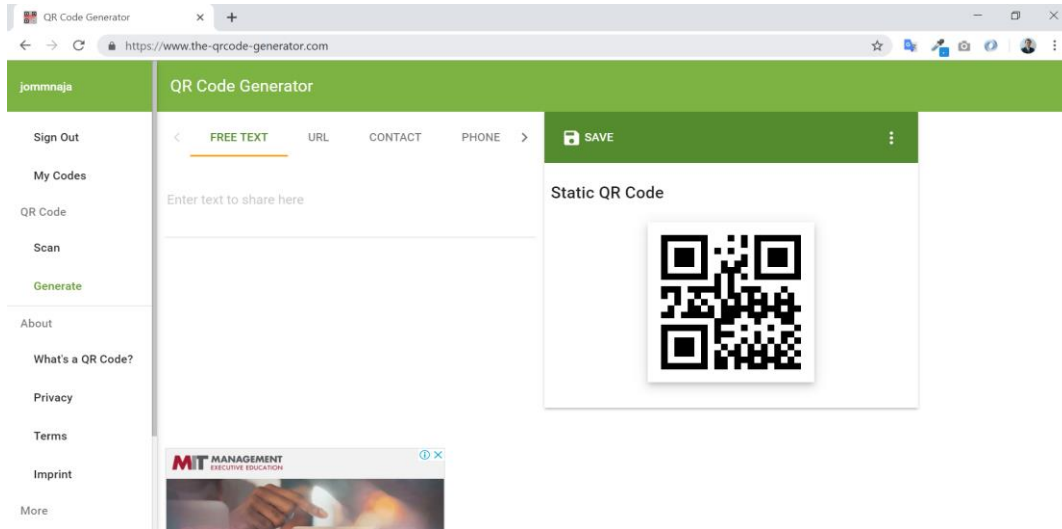
<http://bit.ly/pilokdclip18> หรือแสกนคิวอาร์โค้ดในหัวข้อ “สร้าง QR” ในภาคผนวก

ความสามารถของ QR Code

- เข้าเว็บ ผู้ใช้สามารถสแกนเพื่อเข้าสู่เว็บไซต์ที่เราตั้งไว้ เช่น หน้าเพจเฟซบุ๊ก, Google Form, หน้าเว็บธุรกิจ
- add line เมื่อสแกนแล้ว ผู้ใช้สามารถ add line เพื่อติดต่อสื่อสารกับธุรกิจ (สร้าง QR ได้จากแอปไลน์บนมือถือ)
- จ่ายเงิน เมื่อสแกนด้วยแอปธนาคารแล้วจะสามารถโอนเงินผ่าน Promptpay ได้

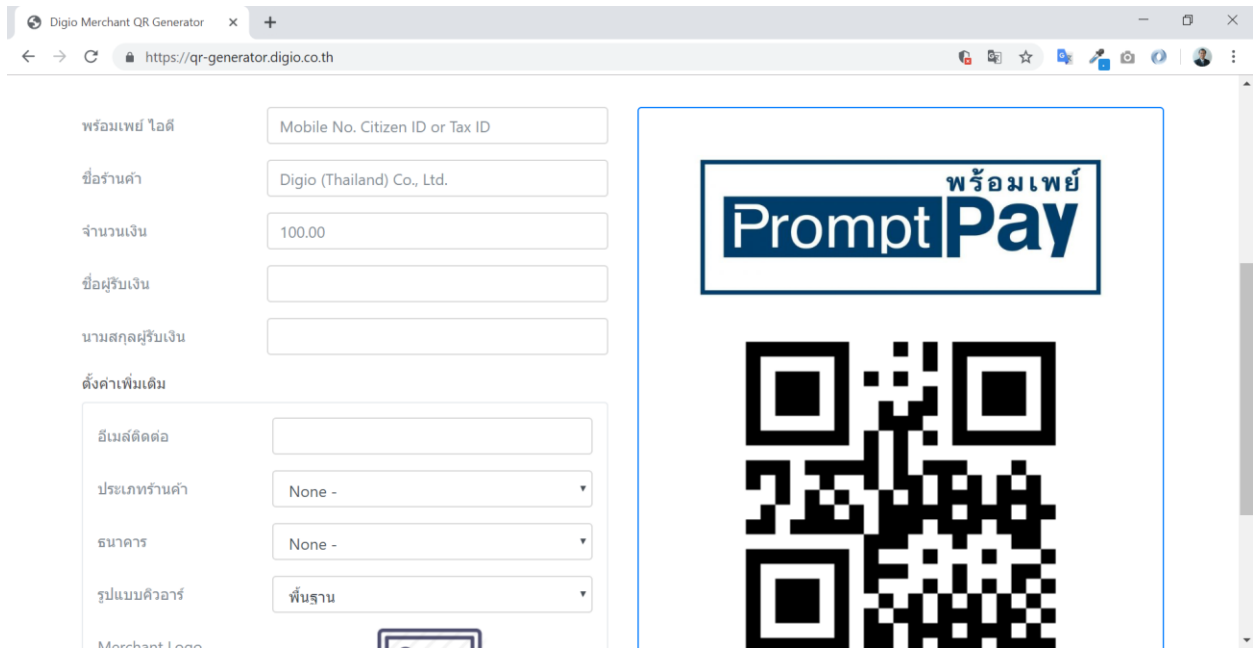
- โทรออก เมื่อสแกนแล้วจะสามารถโทรออกไปเบอร์ที่ตั้งไว้ได้
- เข้า wifi เมื่อสแกนแล้ว สามารถใช้มือถือเข้า wifi ได้โดยไม่ต้องกรอกรหัสเอง

## วิธีการสร้าง QR



รูปที่ 97: วิธีการสร้าง QR 1

การสร้าง QR สำหรับเว็บไซต์, โทรออก เราสามารถสร้างได้โดยการเข้าไปที่ <https://www.the-qrcode-generator.com/> พิมพ์หรือ copy url มาใส่ ระบบจะสร้าง QR ขึ้นมาโดยอัตโนมัติ



รูปที่ 98: วิธีการสร้าง QR 2

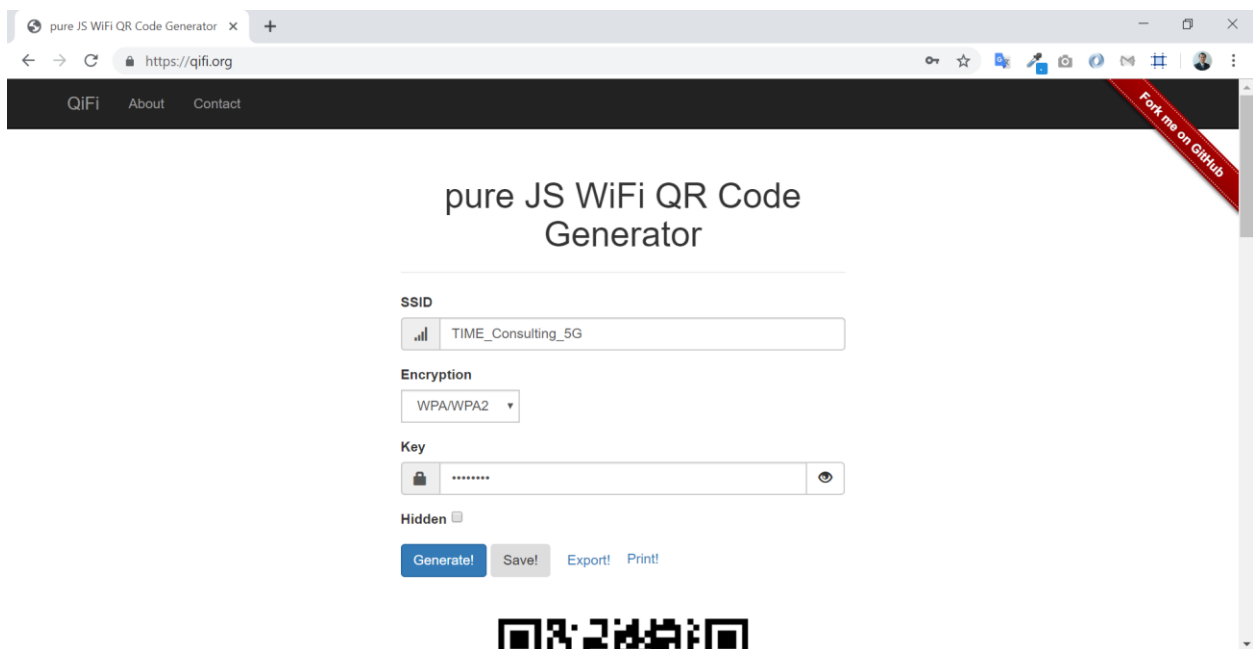
Promptpay



เราสามารถสร้างโค้ดเพื่อให้ผู้ใช้งานแอปธนาคารหรือกระเป๋าเงินบนมือถือ โอนเงินให้เราได้แบบไร้เงินสด เพิ่มช่องทางในการรับเงินค่าสินค้าและบริการ ไม่มีปัญหาเวลาลูกค้าไม่มีเงินสด หรือมีแบงค์ใหญ่จนเราไม่มีเงินทอน เราสามารถสร้าง qr code ได้ โดยก่อนจะสร้าง คุณต้องสมัคร PromptPay เพื่อใช้รับโอนเงินผ่านมือถือ ได้ที่ธนาคารที่เปิดบัญชีไว้ หรือจากตู้ ATM ด้วยเลขบัตรประชาชนหรือหมายเลขโทรศัพท์มือถือ (แนะนำเป็นหมายเลขโทรศัพท์มือถือ) เมื่อสมัครเรียบร้อยแล้ว เข้าไปที่เว็บ <https://qr-generator.digio.co.th/> ใส่เลข PromptPay ของเราลงไป (ช่องอื่นๆ ปล่อยว่างได้) ก็จะได้ QR Code สำหรับรับชำระผ่านมือถือได้แล้ว

วิธีรับเงินผ่าน QR > ให้ลูกค้า scan ที่ QR ด้วยแอปธนาคารใดก็ได้ จากนั้นใส่จำนวนเงินที่จะต้องโอนให้เรา เมื่อใส่จำนวนเงินไปแล้ว บนหน้าจอมือถือลูกค้า จะแสดงชื่อและหมายเลข PromptPay เพื่อยืนยันความถูกต้องและกดยืนยันอีกครั้ง เงินจะถูกโอนมาที่เจ้าของบัญชี PromptPay เป็นอันเรียบร้อย เราสามารถตรวจสอบการโอนเงินว่าได้เรียบร้อยแล้ว โดยการเปิด Notification บนแอปธนาคารของเรา หรือบางธนาคารสามารถแจ้งผ่าน LINE ได้ เพื่อแจ้งให้เราทราบเงินเข้า/ออกบัญชีได้ทันที

ข้อดี > เพิ่มช่องทางให้ลูกค้าในการจ่ายเงิน ซึ่งอาจจะมีเงินสดติดตัวไม่พอหรือไม่ได้พก, ตัดปัญหาเรื่องไม่มีเงินทอน



รูปที่ 99: วิธีการสร้างโค้ด Promptpay

สร้าง QR สำหรับให้ลูกค้าใช้ wifi ผ่านมือถือได้ โดยไม่ต้องกรอกรหัส เข้าไปที่ [qifi.org](https://qifi.org) กรอก SSID และรหัสผ่าน เพื่อทดสอบดูว่าใช้ได้หรือไม่



## บทที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อ

### 1) คำอธิบายวิชา

วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของสื่อใหม่ แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ การวิเคราะห์สื่อและข้อมูลข่าวสาร และข้อควรระมัดระวังในการเสพสื่อ

### 2) วัตถุประสงค์วิชา

เมื่อศึกษาในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อแล้วผู้เข้าอบรมจะสามารถ

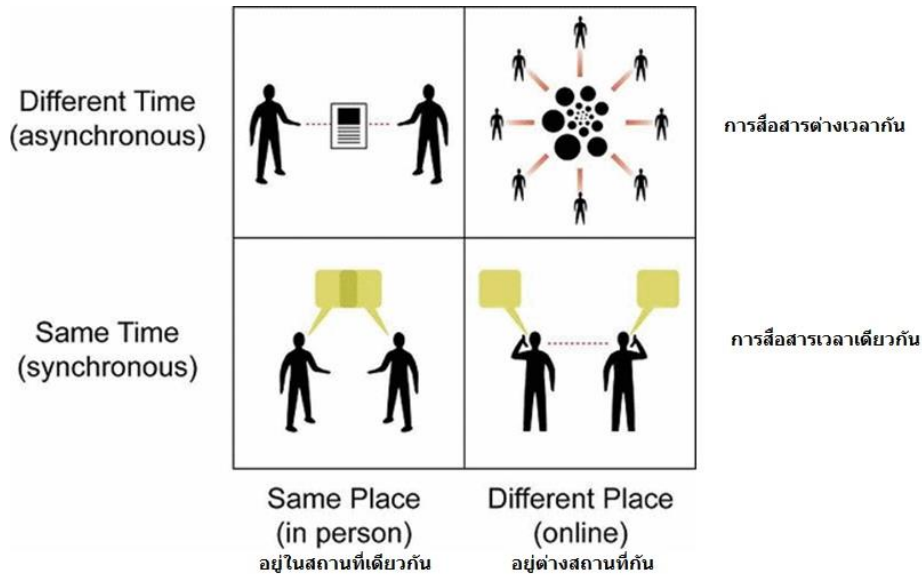
- 2.1 เรียนรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของสื่อใหม่ เข้าใจความแตกต่างระหว่างสื่อใหม่และสื่อดั้งเดิมในมิติทั้งเรื่องเวลาและสถานที่
- 2.2 เข้าใจแนวคิดในการรู้เท่าทันสื่อ รู้จักธรรมชาติของสื่อ มีแนวทางการวิเคราะห์สื่อและข้อมูลข่าวสาร
- 2.3 ระมัดระวังในการเสพสื่อ

### 3) คุณลักษณะของสื่อใหม่

สื่อใหม่เป็นสื่อสารมวลชนที่แพร่หลายทั่วไปในโลกปัจจุบัน สื่อใหม่มีลักษณะพิเศษกว่าสื่อดั้งเดิมอย่างหนังสือพิมพ์ วิทยุและโทรทัศน์ เพราะสื่อใหม่มีคุณลักษณะที่กระตุ้นให้ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ทั้งแบบเผชิญหน้าและแบบต่างเวลากัน โดยทั่วไปแล้วคุณลักษณะของสื่อใหม่จะแตกต่างจากสื่อดั้งเดิมดังนี้

สื่อดั้งเดิม	สื่อใหม่
1. เป็นสื่อที่ไม่มีลักษณะเป็นพหุสื่อ (multimedia) มากนัก คือมักจะประกอบด้วยภาพและเสียง เช่น วิทยุและโทรทัศน์	1. เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นพหุสื่อ (multimedia) คือมักจะประกอบด้วยสื่อหลายประเภท นอกจากภาพและเสียง เช่น มีภาพยนตร์ ดนตรี ข้อมูลข่าวสาร (data) ที่ผู้รับสารสามารถเข้าถึงได้บนอินเทอร์เน็ต
2. เป็นการสื่อสารทางเดียว ผู้ใช้สื่อมีบทบาทเป็นผู้รับสาร เช่น การรับฟังวิทยุ หรือชมรายการโทรทัศน์	2. เป็นการสื่อสารสองทาง ผู้ใช้สื่อมีบทบาทเชิงรุก สามารถเลือกข้อมูลข่าวสารที่ต้องการได้
3. ผู้ใช้สื่อไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเองได้ หรือหากมีก็อยู่ในระดับที่จำกัด	3. ผู้ใช้สื่อสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเองได้ เช่น การใช้อีเมล เว็บไซต์ ไลน์ ทวิตเตอร์
4. เป็นเทคโนโลยีระบบอนาล็อก	4. เป็นเทคโนโลยีระบบดิจิทัล

สื่อใหม่จะมีการบูรณาการหรือหลอมรวมคุณลักษณะของสื่อดั้งเดิมเข้ากับสื่อดิจิทัล จึงมีคุณสมบัติที่ทำให้การสื่อสารเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว เข้าถึงผู้รับได้พร้อมๆกันเป็นจำนวนมาก การที่ผู้ใช้สื่อหรือผู้รับสารสามารถมีปฏิสัมพันธ์ในสื่อใหม่ได้นั้น อาจทำได้หลายมิติ ทั้งด้านสถานที่และเวลา ดังนี้

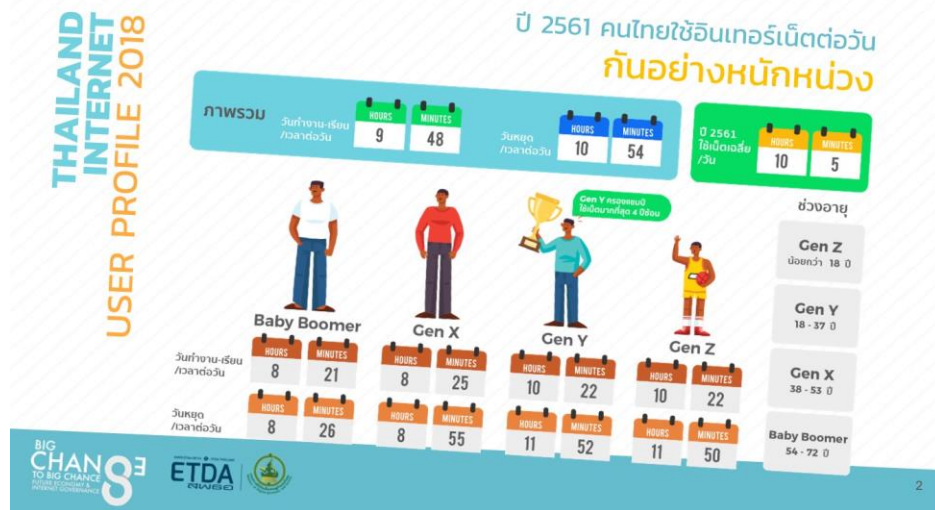


รูปที่ 100: การรับสื่อ

1. **มิติด้านสถานที่** การสื่อสารเกิดขึ้นได้ไม่ว่าผู้รับสารและผู้ส่งสารจะอยู่ในสถานที่เดียวกันหรือต่างสถานที่กันก็ตาม สื่ออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้การสื่อสารต่างสถานที่ที่เป็นไปได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น สื่อใหม่ส่วนใหญ่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จึงสามารถช่วยให้การสื่อสารทางไกลเกิดขึ้นได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ ณ สถานที่เดียวกัน เช่น การส่งอีเมล การคุยไลน์ หรือการสื่อสารผ่านเฟซบุ๊ก

2. **มิติด้านเวลา** การสื่อสารผ่านสื่อดั้งเดิมจำเป็นต้องเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน เช่น การฟังวิทยุและชมโทรทัศน์ หากคลาดเวลากันแล้วก็จะพลาดชมรายการที่ต้องการ แต่หากเป็นการใช้สื่อใหม่ มิติด้านเวลาจะไม่ใช่ปัญหา เนื่องจากอินเทอร์เน็ตช่วยให้การสื่อสารต่างเวลาเกิดขึ้นได้ เช่น การชมรายการทีวีย้อนหลัง และการรับส่งอีเมล ซึ่งผู้ส่งและผู้รับไม่จำเป็นต้องรับส่งข้อมูลพร้อมกัน ผู้รับอีเมลสามารถเช็คเมลได้เมื่อมีเวลาอ่าน จะเห็นได้ว่าเมื่อเราเข้าไปอ่านข้อความในเว็บบอร์ดต่างๆ เช่น เว็บพันทิป ผู้ถามและผู้ตอบไม่จำเป็นต้องนั่งอยู่หน้าจอพร้อมกันเพื่อแสดงความคิดเห็น เช่นเดียวกับการเล่นไลน์ ซึ่งผู้ใช้จะอ่านและตอบข้อความเมื่อไรก็ได้ ด้วยเทคโนโลยีระบบดิจิทัลของสื่อใหม่ จึงสามารถช่วยให้การสื่อสารเกิดขึ้นได้หลายทาง เช่น ระหว่างผู้ส่งกับผู้รับ และระหว่างผู้ส่งสารด้วยกันเป็นจำนวนมาก เช่น การส่งเมลกลุ่ม เป็นต้น

สื่อใหม่มีคุณสมบัติขึ้นกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันอย่างยิ่ง เพราะการที่มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เท่ากับเป็นการลดข้อจำกัดในการสื่อสารและช่วยขยายโอกาสในการเรียนรู้ การประกอบธุรกิจ รวมทั้งการสนทนาการต่างๆ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ETDA ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2561 พบคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตนานขึ้นเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน เป็นผลจากการเปลี่ยนผ่านชีวิตไปสู่ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า คนรุ่น Gen Y ครองแชมป์ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุดติดต่อกันเป็นปีที่ 4 โดยเฉพาะการใช้ Facebook, Instagram, Twitter และ Pantip สูงถึง 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน สิ่งที่น่ากังวลคือความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ต



รูปที่ 101: การใช้อินเทอร์เน็ต<sup>2</sup>

แม้ว่าคนไทยและคนทั่วโลกจะใช้ประโยชน์จากสื่อใหม่กันมากมาย อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีก็เป็นดาบสองคม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผู้ใช้เองหรือผู้อื่นได้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งอาจไม่รู้เท่าทันหรือขาดวิจารณญาณในการใช้สื่อใหม่ให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเอง ประเด็นที่สื่อใหม่หรืออินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบหรือก่อให้เกิดปัญหาได้แก่

- การถูกข่มขู่หรือคุกคามบนโลกออนไลน์ (cyber bullying)
- การแชร์ข้อมูลมากเกินไปโดยเฉพาะข้อมูลส่วนตัว และข้อมูลเท็จ (fake news)
- การแชร์ภาพและวิดีโอที่ไม่เหมาะสม หรือการที่เด็กเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาลามกอนาจารได้ง่ายเกินไป
- เด็กและเยาวชนดูโฆษณามากเกินไปและเป็นโฆษณาที่ไม่เหมาะสมกับวัย
- ความเสี่ยงต่อการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัวหรือขโมยอัตลักษณ์
- การใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตจนไม่มีเวลาไปทำกิจกรรมอื่นๆ

<sup>2</sup> ที่มา: <https://www.etda.or.th/content/etda-reveals-thailand-internet-user-profile-2018.html>

■ ฯลฯ

อุปกรณ์สมาร์ทโฟนแม้จะเป็นเทคโนโลยีที่สะดวกและทันสมัย แต่ก็ยังเป็นช่องทางที่ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้ง่ายขึ้น และทำให้พ่อแม่และผู้ปกครองควบคุมดูแลได้ยากยิ่งขึ้นเพราะเด็กสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งนี้ส่วนหนึ่งพ่อแม่และผู้ปกครองไม่มีความรู้ความเข้าใจเท่าทันสื่อและเทคโนโลยีมากเพียงพอที่จะแนะนำบุตรหลาน อีกทั้งพ่อแม่ และผู้ปกครองบางคนก็แก้ปัญหาการเล่นชกของเด็กด้วยการโยนโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตให้ คล้ายคลึงกับการแก้ปัญหาในอดีตที่ผ่านมาซึ่งผู้ปกครองใช้โทรศัพท์มือถือ โดยเชื่อว่าทำให้เด็กนั่งนิ่งๆ อยู่หน้าจอ (ทีวี โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต) ไม่ไปเล่นชกนอกร้าน หรือ ร้องไห้งอแง

การล่อลวงบุตรหลานผ่านการใช้สื่อใหม่มีหลากหลายรูปแบบ เช่น หลอกเอาตัว หลอกเอาตังค์ หลอกเอาข้อมูลส่วนตัว ติดเกม (ถูกทำให้) หลอกตัวเอง เช่น ยั่วยุให้โชว์ ถ่ายภาพส่งมาแชร์ ชวนหาล่าไฟพิเศษ เป็นต้น กลั่นแกล้งกันทางอินเทอร์เน็ต (cyber bullying) เช่น ตัดต่อภาพ สร้างเฟสปลอม เอาข้อความส่วนตัวไปล้อเลียนให้อับอาย ชมชู้ คุกคาม แบล็คเมล์ ชูกรรโชก เป็นต้น

การจะป้องกันบุตรหลานให้ใช้สื่อใหม่ให้ปลอดภัยผู้ปกครองควรแนะนำไม่ให้บุตรหลานเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวกับคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านอินเทอร์เน็ตหรือสื่อใหม่ ควรสร้างกิจกรรมที่ทำร่วมกันภายในครอบครัวเพื่อดึงเด็กๆ ห่างจากการใช้สื่อใหม่ เพื่อเบนความสนใจของเด็กออกจากเกม/เน็ต เช่น ลองซื้อเกมสนุกแต่สร้างสรรค์ให้เล่น หากิจกรรมให้เด็กๆ เล่นกีฬา ดนตรี ช่วยเหลืองานในบ้าน ควรคุยกับบุตรหลานอย่างตรงไปตรงมาถึงพฤติกรรมการเล่นติดเกมติดอินเทอร์เน็ต และพ่อแม่ผู้ปกครองเป็นตัวอย่างที่ดีของการใช้สื่อใหม่ เนื่องจากเด็กส่วนใหญ่จะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่

หนังสือคู่มือพ่อแม่ดูแลลูกยุคไซเบอร์ ของนายแพทย์บัณฑิต ศรีไพศาล (2556) ได้มีข้อแนะนำดังนี้

- สร้างวินัยและความรับผิดชอบตั้งแต่ยังเล็ก โดยการตั้งกฎกติกาที่ชัดเจนว่าอะไรห้ามทำบ้าง เช่น ห้ามทานอาหารไปเล่นไป เป็นต้น เด็กจะเรียนรู้ที่จะควบคุมบังคับตัวเองให้ไม่ทำในสิ่งที่ไม่ควรทำ
- ลดโอกาสการเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เช่น กำหนดที่ตั้งของคอมพิวเตอร์ในห้องโถงหรือพื้นที่ใช้ร่วมกันในบ้าน กำหนดชั่วโมงการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่จำกัด
- ใช้มาตรการทางการเงิน เช่น การจำกัดจำนวนและความถี่ของการให้เงิน การให้ลูกรับรู้ค่าใช้จ่ายในบ้านที่เกี่ยวกับการเล่นเกม ได้แก่ ค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ ค่าไฟฟ้า เป็นต้น
- ฟังและพูดดีต่อกัน การตั้งใจฟังด้วยท่าทีที่เป็นมิตร ฟังให้จบก่อนที่จะพูด ฟังด้วยความรู้สึกเข้าใจและเห็นใจ ใช้เทคนิคการสื่อสารอย่างสุภาพ เช่น “แม่เสียใจที่ลูกเล่นเกมเกินเวลาที่ตกลงกันไว้” ดีกว่า “ลูก (แก) ช่างไม่รับผิดชอบเอาเสียเลย สัญญาไว้ไม่เป็นสัญญา ใช้ไม่ได้”
- จับถูก ชื่นชม ให้กำลังใจ การจับถูกคือการขยับมองให้เห็นด้านดีหรือด้านบวกแม้เล็กน้อยในตัวลูก ส่วนการชื่นชม ให้กำลังใจ คือ การนำสิ่งดี ๆ แม้เล็กน้อยนั้นมาพูดชื่นชมให้เจ้าตัวรับรู้หรือพูดแสดงให้ผู้อื่นรับรู้ความดีของลูก การทำให้ลูกรู้ว่ามีคนเห็นคุณค่าในตัวเขา
- ร่วมกำหนดกติกาอย่างเป็นรูปธรรม และบังคับใช้อย่างเข้มแข็งแต่อ่อนโยน (อ่อนนอก แข็งใน) การให้โอกาสวัยรุ่นร่วมกำหนดกติกาจะทำให้เขายอมรับกติกาและตัวพ่อแม่ได้มากกว่าการถูกบังคับโดยพ่อ

แม่ เช่นพ่อแม่เสนอให้เล่นเกม 1 ชั่วโมง ลูกขอต่อรอง 3 ชั่วโมง สุดท้ายตกลงกันได้ที 2 ชั่วโมง ลูกจะร่วมมือในกติกา 2 ชั่วโมงแบบมีส่วนร่วมกำหนด

- มีทางออกที่สร้างสรรค์ให้เด็ก การเล่นเกมเป็นหนทางหนึ่งที่ทำให้ได้สิ่งเหล่านี้มาการห้ามไม่ให้เล่นเฉย ๆ จะทำให้เด็กไม่มีทางออก สิ่งที่ต้องทำคือการช่วยให้เด็กได้ค้นหาความถนัดของตนเองและมีโอกาสทำกิจกรรมตามความถนัดหรือมีใจรัก เช่น กีฬา ดนตรี การแสดง ศิลปะ
- สร้างรอยยิ้มเล็ก ๆ ในครอบครัว การสร้างรอยยิ้มในครอบครัวจะทำให้เกิดบรรยากาศครอบครัวอบอุ่น
- ควบคุมอารมณ์และสร้างความสุขเล็ก ๆ ในใจของพ่อแม่เอง การแก้ปัญหาไม่สามารถเนรมิตได้ การเกิดพฤติกรรมใด ๆ ของเด็กและผู้ใหญ่ เกิดจากการสะสมทั้งสิ้นการจะให้ลูกเปลี่ยนพฤติกรรมหรือเล่นเกมน้องลงก็ต้องสอนสะสมเช่นเดียวกัน เมื่อมองให้เห็นโทษของการควบคุมอารมณ์ไม่ได้ จะเห็นการตอบโต้ที่ไม่จบและรุนแรงขึ้นที่จะตามมา
- เริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงที่ตัวเรา... ทันทที เปลี่ยนตัวเองให้ลูกเห็นตัวอย่างว่า พ่อแม่ยังบังคับตัวเองได้ เช่น เลิกบ่น เลิกฟุ้งเฟ้อ เลิกเล่นการพนัน เลิกกลับบ้านดึก เลิกสูบบุหรี่ เลิกดื่มเหล้า เลิกเจ้าชู้ เป็นต้น ลูกก็ว่าจะสามารถบังคับตัวเองได้เช่นกัน เช่น ลดการเล่นเกมลงหรือเพิ่มความรับผิดชอบมากขึ้น

#### 4) แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวข้องกับการช่วยให้ผู้รับสารพัฒนา ความเข้าใจเกี่ยวกับ ธรรมชาติของการสื่อสารมวลชนอย่างละเอียดและ เข้าใจในเชิงลักษณะวิพากษ์ (Critical) รวมไปถึงเข้าใจเทคนิคที่สื่อใช้และ ผลกระทบของการใช้เทคนิคผลิตสื่อ ที่สำคัญการรู้เท่าทันสื่อคือการศึกษาที่มุ่งเพิ่มความรู้ความเข้าใจด้วยความเพลิตเพลินแก่ผู้เรียนรู้และใช้งานสื่อว่าสื่อทำงานอย่างไร ถูกผลิตอย่างไร ถูกจัดการบริหารอย่างไร และประกอบสร้างความเป็นจริงอย่างไร นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อมุ่งที่จะให้เรามีความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อด้วย

การรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่เป็นการสอนแบบชุดสูตรสำเร็จ การรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาฝึกฝน ไม่ใช่เกิดโดยธรรมชาติ การรู้เท่าทันสื่อมีหลายมิติ เช่น มิติด้านอารมณ์ มิติด้านค่านิยม มิติด้านสุนทรียศาสตร์ และมิติด้านความรู้ จุดประสงค์ของการรู้เท่าทันสื่อ คือ ให้มี “การควบคุมการตีความ” จากสื่อได้มากขึ้นจากหนังสือ “รู้เท่าทันสื่อ” (2557) ระบุว่า องค์กร UNESCO มีแนวคิดในการส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการสร้างเสริมสมรรถภาพในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้ อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ดังนั้นการที่บุคคลจะทักษะการเรียนรู้ของตนเองเพื่อการจะเท่าทันสื่อได้นั้น ต้องมีทักษะที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ การเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) การประเมินค่า (evaluate) และการสร้างสรรค์ (create)

- การเข้าถึง (access) คือ การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่และรวดเร็วสามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป ความสามารถในการ

การเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดย

- อ่านเนื้อหาจากสื่ออื่น ๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้
- จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร
- พัฒนากลยุทธ์ เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย
- เลือกรองข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

- การวิเคราะห์ (analyze) คือ การตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและรูปแบบที่สื่อแต่ละประเภทนำเสนอ ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอส่งผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น ที่อาจมาจากการวิเคราะห์ถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อ (กลุ่มผู้เปิดรับสื่อ) จุดยืนของสื่อ บริบทต่าง ๆ ของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อการใช้งานของสื่อ โดยอาจใช้วิธีการของการวิเคราะห์เปรียบเทียบ การแตกองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผลความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการตรวจสอบรูปแบบการใช้สื่อ โครงสร้างและลำดับการเรียงเนื้อหาสื่อ ซึ่งสามารถใช้แนวคิดจากศาสตร์ต่าง ๆ ได้แก่ ศิลปะ วรรณกรรม สังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาบริบทที่ต้องการสื่อ
- การประเมินค่า (evaluate) เป็นผลมาจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมา ทำให้สามารถที่จะประเมินค่าคุณภาพของเนื้อหาสารที่ถูกส่งออกมาได้ว่ามีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับในด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรม หรือประเพณีอย่างไรบ้าง สิ่งที่สื่อแนะนำเสนอ มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งหรือไม่อย่างไร ในขณะเดียวกัน

การประเมินค่าที่เกิดขึ้นอาจเป็นการประเมินคุณภาพของสื่อว่า การนำเสนอของสื่อนั้นมีกระบวนการผลิตที่มีคุณภาพหรือไม่เมื่อเปรียบกับสื่อประเภทเดียวกัน ความสามารถในการประเมินเนื้อหา โดยสร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหา กับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมมองของความหลากหลาย คุณภาพ และความสัมพันธ์กับเนื้อหาโดยใช้วิธีดังนี้

- ชื่นชอบและเกิดความพึงพอใจในการตีความหมายสื่อ จากประเภทและรูปแบบที่หลากหลาย
- สนองตอบโดยการพิมพ์หรือพูดถึงความซับซ้อนที่ที่หลากหลายและเนื้อหาสื่อ
- ประเมินคุณภาพของเนื้อหา จากเนื้อหาสื่อและรูปแบบ
- ตัดสินใจให้คุณค่าของเนื้อหา โดยพิจารณาจากหลักจริยธรรม ศาสนา และหลักประชาธิปไตย

4) การสร้างสรรค์ (create) การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมาเมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ผลิตที่จะต้องวางแผน เขียนบท ค้นหาข้อมูลเนื้อหาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบองค์ประกอบของสื่อแต่ละประเภท เพื่อที่จะสามารถสื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์การสื่อสารที่ตนได้วางไว้ การพัฒนาทักษะนี้จึงเป็นบทสรุปที่ทำให้กระบวนการรู้เท่าทันสื่อได้สมบูรณ์ที่สุด ความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง และ/หรือสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย และต้องสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่หลากหลายของการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์ ตัดต่อ และเผยแพร่เนื้อหาดังกล่าว อาทิ

- ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข
- ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด
- สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ที่กำหนดไว้
- ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

นอกจากแนวคิดเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อข้างต้น Center for Media Literacy (2008) ได้ระบุในรายงาน Learning for the 21st Century ว่าทักษะที่จำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อคือ ทักษะในการเข้าถึง (access skill) ทักษะการวิเคราะห์ (analyze skill) ทักษะการประเมินเนื้อหาสาร (evaluate skill) ทักษะการสร้างสรรค์ (create skill) และมีองค์ประกอบที่เพิ่มเติม คือทักษะการมีส่วนร่วม (participate skill) ซึ่งเป็นอีกทักษะหนึ่งที่จะช่วยให้บุคคลสามารถในการแก้ปัญหาและปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งผลให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นอีก ทักษะหนึ่งที่จะช่วยเสริมให้บุคคลสามารถพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

#### 5) หลักการเบื้องต้นในการฝึกฝนการรู้เท่าทันสื่อ

- สื่อทั้งหลายล้วนแต่เป็นการ “ประกอบสร้าง” สื่อไม่ได้สะท้อนความเป็นจริงของโลกตามที่เป็นจริงอย่างตรงไปตรงมา แต่สื่อ “สร้างภาพ” ความเป็นจริงให้เรารับรู้ และเข้าใจ เพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งโดยการสื่อสารได้มีการสรุปมาก่อนแล้วโดยทีมผู้สร้างและผู้ประกอบการทางธุรกิจ หรือองค์กร หรือรัฐ
- ผู้รับสารสามารถต่อรองความหมายของสื่อขึ้นกับปัจจัยภายนอก ได้แก่ ค่านิยม วัฒนธรรม เชื้อชาติ เพศ ปัญหาที่เผชิญ จุดยืนทางศีลธรรม และปัจจัยภายใน ได้แก่ การฝึกฝนการรู้เท่าทันสื่อ
- “สาร” มีนัยของธุรกิจแอบแฝง ดังนั้นในสื่อเกือบทุกชั้นทุกประเภทการเผยแพร่ข้อความเนื้อหาและภาพย่อมมีวัตถุประสงค์ในโลกของสังคมนิยมทั่วไปที่สื่อได้ผลิตขึ้นเพื่อการค้า และผลประโยชน์ทางธุรกิจ เป็นส่วนใหญ่
- “สาร” เต็มไปด้วยอุดมการณ์ ค่านิยม รูปแบบและเนื้อหามีความเกี่ยวพันกับการสร้างหรือผลิตสื่อ แต่ละครั้งผู้ผลิตหรือผู้ส่งสาร (แม้แต่ตัวเราเอง เมื่อเขียนหรือโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์) ต่างก็สอดแทรกค่านิยม และรสนิยมส่วนตัวไว้เสมอ



- มีนัยทางการเมืองและนัยทางสังคมในสื่อ แม้ว่าสื่อบางตัวจะไม่ได้มุ่งเน้นถ่ายทอดประเด็นการเมืองโดยตรง เช่น เพลง ภาพยนตร์บันเทิง และมีวีสคริปต์ไอ แต่ภายใต้ภาพและเนื้อหาที่ถูกผลิตภายใต้ข้อจำกัด และระบบทางการเมืองของสังคมใดสังคมหนึ่ง ในทางตรงกันข้ามการเมืองหรือรัฐก็ใช้สื่อบันเทิงเพื่อเผยแพร่และ ความต้องการต่างๆ เช่น เพลงคืนความสุขของรัฐบาล คสช. ในเวอร์ชันต่างๆ จนมาถึงเพลง คนดีไม่มีวันตาย หรือการสร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับความรักชาติ
- รูปแบบและเนื้อหาของสื่อมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความหมายที่ถ่ายทอด หลักการเบื้องต้นในข้อนี้ หมายถึง การผลิตสื่อแต่ละชิ้นนั้น ในการจะส่งต่อความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการ มีการประดิษฐ์รูปแบบ ภาพ และ ถ้อยคำขึ้นมาอย่างสัมพันธ์กัน อย่างมีกระบวนการ อย่างมีความตั้งใจ ทุกอย่างทำงานไปด้วยกันอย่างแนบเนียน และ มุ่งวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้รับสารเสมอ เช่น วัตถุประสงค์ทางการค้า ให้การศึกษา การจูงใจ การโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง การสร้างความเกลียดชัง การสร้างความชื่นชมหลงใหล เป็นต้น
- สื่อแต่ละชนิดมีสุนทรียศาสตร์แตกต่างกัน และมีเงื่อนไขในการสื่อสารแตกต่างกันไป สื่อที่แตกต่างกันอาจให้ผลของการสื่อสารที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับวัย บริบทสังคม เทคโนโลยีคุณภาพการผลิตสื่อ นโยบายรัฐ และอื่นๆ สื่อต่างชนิดกันเมื่อสื่อสารด้วยเนื้อหาเดียวกัน ผลที่ได้รับอาจจะแตกต่างกัน เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง Harry Potter เมื่ออยู่ในรูปแบบหนังสือ ไม่เป็นที่นิยมแพร่หลายในสังคมไทยมากนัก ทั้งที่มีการแปลเป็นไทยแล้วแต่เมื่อทำเป็นภาพยนตร์กลับได้รับความนิยมอย่างสูงในวัยเด็ก และ วัยรุ่น และถูกตีความให้แตกต่างจากหนังสือไปมากมายหลายประการ

ดังนั้นการเข้าใจธรรมชาติของสื่อเป็นเรื่องสำคัญ วัตถุประสงค์ของการทำความเข้าใจธรรมชาติของสื่อก็เพื่อให้เราทุกคนเข้าใจธรรมชาติของสิ่งที่เราต้องการจะควบคุม เมื่อต้องการควบคุมการตีความ “สาร” เราก็ต้องรู้เท่าทันธรรมชาติของสื่อ ดังนี้

ธรรมชาติของข่าว (ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และ ออนไลน์) ในการทำงานนักข่าวและบรรณาธิการทำงานบนความรวดเร็ว แข่งกับเวลา อาจทำให้ละเลยการตรวจสอบ ตรวจสอบอย่างรอบคอบ ข่าวจึงเป็นการประกอบสร้างความจริงซึ่งอาจไม่ครอบคลุมรอบด้าน ความจำเป็นในการแข่งขันและการกลัว “การตกข่าว” ทำให้เกิดการเร่งรีบนำเสนอ นอกจากนี้ยังมีธรรมเนียม อคติทางเชื้อชาติ ศาสนา การเมือง ค่านิยม ความรอบรู้ของผู้ที่อยู่ในกระบวนการทำข่าวที่ส่งผลให้ข่าวแต่ละชิ้นมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป

ธรรมชาติของโฆษณาแต่ละชิ้นได้ผ่านกระบวนการคิด วิจัย และคัดเลือกมาอย่างประณีต และต้องสื่อสารเฉพาะ “จุดขาย” เสมอ รวมทั้งอาศัย “กฎความมหัศจรรย์ด้านเวลา” (เช่น ชาวไลทันใจ แก้ปัญหาทันที ราคาพิเศษ ณ ช่วงเวลานี้เท่านั้น) สิ่งที่โฆษณาไม่ได้บอกแต่จำเป็นต่อชีวิตมีมากมาย และผู้บริโภคก็ไม่เคยรู้ เช่น ผลกระทบและผลข้างเคียงของการบริโภคสินค้า

ธรรมชาติของเกม เกมเป็นสื่อที่สร้างโลกเสมือนที่โลกแห่งความจริงให้ไม่ได้ สร้างอัตลักษณ์ให้ผู้เล่นเกมมีความสบายใจ สนุกสนาน ตื่นเต้น มีอำนาจ และ ควบคุมสถานการณ์ต่างๆ ได้ แม้จะวิกฤตแค่ไหนก็ตาม ทำให้

เยาวชนอาจจะสะสมความรุนแรงจากการเล่นเกมที่เน้นการใช้ความรุนแรงได้ แต่เกมไม่ใช่สิ่งเลวร้ายเสมอไป ทางที่ดีควรต้องฝึกแยกแยะ เกมที่ดี และเกมที่อันตราย

ธรรมชาติสื่อออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารสองทาง ฉับพลันโต้ตอบได้ทันที ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องใช้ชื่อจริง หรือ ต้องรู้จัก “ตัวจริงเสียงจริง” ดังนั้นตัวตนบนโลกออนไลน์อาจจะไม่เหมือนกับตัวตนในโลกแห่งความจริง (คนเราอาจปิดตัวตนบนสื่อออนไลน์ได้) ภาพและกราฟิกที่ปรากฏบนอินเทอร์เน็ตสามารถปรับแต่ง รีทัช ตัดต่อ สร้างใหม่ ตัดทอน ได้อย่างแนบเนียน ส่งผลให้เกิดการแพร่กระจายข้อมูลที่หลอกลวง ความรู้ผิดๆ (fake news and misinformation) มีการเผยแพร่ต่อเร็วมาก สร้างอุปาทานหมู่ แม้บัญชีของเราบนสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นของเรา แต่มันไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว

## 6) การวิเคราะห์สื่อและข้อมูลข่าวสาร

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) เป็นเครื่องมือสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อ กล่าวคือผู้ใช้สื่อควรมีทักษะการวิเคราะห์ คือ สามารถแยกแยะได้ว่าสื่อคือการประกอบสร้าง รู้จักเลือกใช้ “มาตรฐาน” ในการตัดสิน แทนที่จะใช้อารมณ์ ความรู้สึก อคติ ค่านิยม ไม่ไล่ตามกระแสสังคม พยายามตั้งคำถามกับข้อมูลที่ได้รับมาและฝึกฝนที่จะแสวงหาข้อมูลจากหลายแหล่ง ไม่เชื่อในทันทีที่ได้รับข่าวสาร ใช้ตรรกะได้ดี ไม่บิดเบือนหรือ “มั่ว” หรือ “ตีขลุม” หรือใช้ความอยากได้อย่างมี หรือ ใช้ “อคติ” เป็นตัวตั้ง รวมทั้งคาดหมายหรือคาดการณ์สิ่งที่จะตามมาในอนาคต

สิ่งที่ “ผู้รับสื่อ” ต้องพิจารณาเมื่อเสพข้อมูลข่าวสารบนสื่อออนไลน์

- สื่อมีที่มาอย่างไร ใครเป็นเจ้าของ
- มีความน่าเชื่อถือหรือไม่
- สื่อต้องการจะบอกอะไรกับเรา
- สื่อมีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อของเราอย่างไร
- สื่อกำลังสร้างและสะท้อนค่านิยมอะไรในสังคม

และสิ่งที่ผู้ “ผลิตสื่อ” ต้องตระหนักรู้ เพราะในสื่อสังคมออนไลน์ เรานอกจากจะเป็นผู้รับสื่อ เรายังเป็นผู้ผลิตสื่อ และส่งต่อข้อมูลข่าวสารไปยังผู้อื่นบนโลกออนไลน์ จึงต้องฝึกตั้งคำถามว่า

- เจตนาในการสื่อสารของเราคืออะไร
- เรากำลังทำผิดซ้ำกับค่านิยมบางอย่างอยู่หรือไม่
- มีใครได้รับผลกระทบจากการกระทำของเราหรือไม่
- เรากำลังละเมิดสิทธิใครอยู่หรือไม่

## 7) ข้อควรระมัดระวังในการเสพสื่อ

จากคู่มือ SMART SOCIAL MEDIA รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (2559) ที่จัดทำโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้มีข้อเสนอแนะสำหรับการเสพสื่อโดยเฉพาะสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ไว้ดังนี้

- 7.1 **คิดก่อนโพสต์ นึกก่อนแชร์** กล่าวคือก่อนที่จะส่งข้อความใดๆ ผ่านเครือข่ายสื่อสังคมพึงระมัดระวังว่า ข้อความที่เป็นความในใจ รูปภาพส่วนตัว จะไม่มีวันเป็นพื้นที่ส่วนตัวและอาจส่งผลกระทบต่อตามมาได้ การแชร์สถานที่หรือการเช็คอินสถานที่อาจทำให้ผู้ไม่หวังดีตามหาเราพบ หรือการแชร์ภาพหรือข้อความต้องทำอย่างมีสติและทำในเชิงสร้างสรรค์ ให้คำนึงถึงผลกระทบต่อผลเสียที่อาจตามมาหากเราแชร์ภาพ ข้อความหรือความคิดเห็นในแง่ลบใดๆ
- 7.2 **มีสติในการเปิดใช้งานอุปกรณ์สื่อสาร** เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือ ให้ระมัดระวังในการตั้งรหัสผ่านให้ปลอดภัย หลีกเลี่ยงการใช้วันเดือนปีเกิดในการตั้งรหัสผ่าน สังเกตการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ว่ามีโปรแกรมแปลกปลอมแสดงขณะเปิดใช้งานหรือไม่
- 7.3 **ระมัดระวังในการใช้งานเว็บไซต์** ไม่ควรเข้าไปในเว็บไซต์ที่มีความเสี่ยง เช่น เว็บพนัน สื่อลามก ถ้าเป็นเว็บไซต์ที่มีการทำธุรกรรมทางการเงินในระบบอิเล็กทรอนิกส์ควรมีการสร้างรหัสเข้าถึงข้อมูล และมีการรับรองความปลอดภัยเป็นสัญลักษณ์รูปกุญแจ ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวลงในเว็บไซต์ หากจำเป็นควรพิจารณาว่าเว็บไซต์นั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ระมัดระวังอย่ากด “remember me” หรือการจดจำชื่อผู้ใช้งานหรือพาสเวิร์ดในขณะที่เข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือไวไฟบนคอมพิวเตอร์สาธารณะ และควร log out ทุกครั้งเมื่อเลิกใช้งาน
- 7.4 **ระวังการใช้งานสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน** ควรระมัดระวังและให้คำแนะนำแก่บุตรหลานในการเข้าถึงและใช้งานสื่อออนไลน์โดยเฉพาะเครือข่ายสื่อสังคม เช่น เตือนไม่ให้บุตรหลานเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือภาพส่วนตัว อย่าเช็คอินหรือแชร์สถานที่แก่คนแปลกหน้า เป็นต้น แต่ทั้งนี้ไม่ควรแอบตรวจเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือของบุตรหลานโดยที่เขาไม่สมัครใจ อาจสังเกตพฤติกรรมของบุตรหลาน เช่น ก้าวร้าวขึ้น เก็บตัว ไม่กินอาหารหรือทานน้อยลง หากบุตรหลานรู้สึกหดหู่หรือไม่พอใจ อย่าเพิ่งตำหนิ ให้สอบถามกันด้วยความเข้าใจ

## 8) กิจกรรม

### 8.1 กิจกรรมที่ 1 สถานการณ์สื่อกับเด็กในพื้นที่

กิจกรรมประกอบใช้เวลา 30 นาที แบ่งกลุ่มๆ ละ 10 คน มีขั้นตอนดังนี้

- แนะนำตัว ทำความรู้จัก 3 นาที
- ระดมความคิด สอบถาม ถกเถียงเกี่ยวกับสถานการณ์สื่อกับเด็กในพื้นที่ อาจเริ่มต้นด้วยคำถามต่อไปนี้
  - พฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนที่ท่านดูแล (เลี้ยงดู/สอน) เช่น อะไรเป็นอุปกรณ์สื่อสารยอดนิยมของเด็กๆ เขาใช้เวลาานานแค่ไหน ชอบใช้ที่ไหน, เขาชอบเล่น/ดู/อ่านอะไร
  - ท่านพบปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อใหม่ของเด็กๆ อะไรบ้าง
  - ครู/ผู้ปกครองเคยแก้ไขปัญหาอย่างไร หรือมีแนวทางแก้ปัญหาอย่างไร
  - โรงเรียนของท่านมีกิจกรรม/การเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อหรือไม่ อย่างไร เพราะอะไร

## 8.2 กิจกรรมที่ 2 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเด็ก

กิจกรรมประกอบใช้เวลา 20 นาที มีขั้นตอนดังนี้

- จับคู่ระดมสมองเขียนพฤติกรรมของเด็ก/เยาวชนที่แสดงถึงแนวโน้มว่าจะติดเกม หรือไม่มีแนวโน้มว่าจะติดเกม

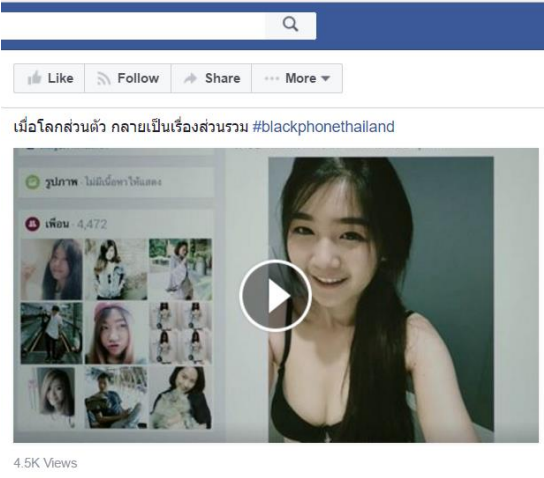
พฤติกรรมการเล่นเกมที่แนวโน้มว่าเด็กจะติดเกม	พฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่มีแนวโน้มว่าจะติดเกม
1.....	1.....
2.....	2.....
3.....	3.....
4.....	4.....
5.....	5.....

จากนั้น ทำแบบทดสอบ ใช้เวลาประมาณ 5 นาที (คู่มือและแบบทดสอบในภาคผนวกท้ายบท)

## 8.3 กิจกรรมที่ 3 กรณีศึกษา รู้เท่าทันสื่อ

กิจกรรมประกอบใช้เวลา 60 นาที แบ่งกลุ่มๆ ละ 10 คน มีขั้นตอนดังนี้

**กรณีที่ 1 เมื่อโลกส่วนตัวกลายเป็นเรื่องส่วนรวม**



<https://www.youtube.com/watch?v=LOqn50VSj1E>

<https://web.facebook.com/blackphonethailand/videos/775455835936353/>

- ชมวิดีโอคลิปแล้ว อภิปรายประเด็นจากวิดีโอดังนี้
  - วิดีโอบอกอะไรเรา
  - ผู้ผลิตวิดีโอใช้กลยุทธ์/วิธีการบอกเรื่องราวอย่างไร
  - ผู้ผลิตวิดีโอมีเป้าหมายอะไร
- หากเป็นเรื่องจริง
  - เราคิดว่าเรื่องนี้เกิดขึ้นกับใครได้บ้าง

- ข้อมูลส่วนบุคคลที่มีจางซีฟได้ไปมีอะไรบ้าง และได้ไปด้วยวิธีใด
- หากมีมือถือไม่หาย มีจางซีฟจะขโมยข้อมูลไปได้อย่างไร หรือใช้วิธีการใดได้อีก
- เราจะป้องกันหรือหลีกเลี่ยงความเสียหายได้อย่างไร

สามารถชมวิดีโอเพิ่มเติมเรื่อง “ชีวิตติด Tech : ความลับไม่มีในโลกออนไลน์” จาก

[https://www.youtube.com/watch?v=O\\_Jv6YJrhss](https://www.youtube.com/watch?v=O_Jv6YJrhss)

กรณีที่ 2 เรื่องนี้ต้องห้ามพลาด



ได้รับ/เห็นข้อมูลเรื่องราวต่อไปนี้ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นสมาชิก

“ดูด่วนก่อนถูกลบ คลิปหลุดดาราร่า”

“ตามหาน้องแม็ก ช่วยแชร์ต่อด่วน”

“ผมบังเอิญถ่ายติดภาพคนร้ายลักพาตัวเด็ก”

“เขื่อนแตกน้ำทะลัก แชร์ด่วน”

ได้รับข้อความต่อไปนี้ผ่านโทรศัพท์มือถือ

- เต็มเงิน 100 บาท วันนั้รับฟรีตัวหนัง 2 ที่นั่ง แค่นำใบเสร็จมาแลก วันนั้ – 31 มกราคมนี้
- เลขเด็ดประจำงวดนี้ ถูกแน่ๆ รวยเห็นๆ เพียงกด1900xxxx นาทีละ 9 บาทเท่านั้น!!!
- รักใครชอบใคร โหวต The Star JubJub ที่คุณชื่นชอบ ได้ที่ เบอร์ 4500xxx ข้อความละ 3 บาททั่วประเทศ

เมื่อพบสถานการณ์กรณีแชร์ในเฟสบุ๊กหรือไลน์ หรือข้อความลักษณะนี้ในโทรศัพท์มือถือ ท่านทำอย่างไร ท่านเคยได้รับข้อความลักษณะเช่นนี้หรือไม่ และท่านทำอย่างไร อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

สถานการณ์เมื่อเห็นข้อมูลบนเฟสหรือไลน์	ทำอย่างไร/เหตุผล
“ดูด่วนก่อนถูกลบ คลิปหลุดดาราร่า” “ตามหาน้องแม็ก ช่วยแชร์ต่อด่วน” “ผมบังเอิญถ่ายติดภาพคนร้ายลักพาตัวเด็ก” “เขื่อนแตกน้ำทะลัก แชร์ด่วน”	
ได้รับข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ	ทำอย่างไร/เหตุผล
เต็มเงินรับฟรีตัวหนัง 2 ที่นั่ง ..... เลขเด็ดประจำงวดนี้ ถูกแน่ๆ รวยเห็นๆ .... รักใครชอบใคร โหวต The Star JubJub .....	

#### 4) เอกสารอ้างอิง

5.1 บัณฑิต ศรไพศาล. (2556). คู่มือพ่อแม่ดูแลลูกยุคไซเบอร์. สืบค้นจาก

<http://www1.si.mahidol.ac.th/>

Healtygamer/sites/default/files/scribd/khuumuuephaemduuaelluukyukhaichebr.pdf

เมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2562

- 5.2 ศิริวรรณ อนันต์โท. (2559). *สื่อใหม่กับเด็กและเยาวชน*. เอกสารประกอบการอบรมอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ. สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- 5.3 อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล. (2559). *รู้เท่าทันสื่อ และ เครื่องมือสำคัญ*. เอกสารประกอบการอบรมอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ. สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- 5.4 สำนักงาน กสทช. (2557). *รู้เท่าทันสื่อ*. สืบค้นจาก [http://bcp.nbtc.go.th/uploads/items/attachments/b7bb35b9c6ca2aee2df08cf09d7016c2/\\_651dab51d77cc9cc0b46de8a418db8e7.pdf](http://bcp.nbtc.go.th/uploads/items/attachments/b7bb35b9c6ca2aee2df08cf09d7016c2/_651dab51d77cc9cc0b46de8a418db8e7.pdf) เมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2562
- 5.5 SMART SOCIAL MEDIA รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (2559) สืบค้นจาก [https://www.ops.go.th/main/images/pusit-doc/590429\\_smart-social.pdf](https://www.ops.go.th/main/images/pusit-doc/590429_smart-social.pdf) เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2562

## คู่มือการใช้แบบทดสอบการติดเกม

พัฒนาโดย : ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนพดล

## การตอบแบบทดสอบ

คำตอบที่สามารถเลือกตอบได้ในแต่ละข้อคำถามมี 4 คำตอบได้แก่ 'ไม่ใช่เลย' 'ไม่น่าใช่' 'น่าจะใช่' และ 'ใช่เลย' การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการตอบ

'ไม่ใช่เลย' = ผู้ปกครองมีความมั่นใจ 100% ว่าลูกของตัวเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย

'ไม่น่าใช่' = ผู้ปกครองมีความมั่นใจมากกว่า 50% (ไม่ถึง 100%) ว่าลูกของตัวเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

'น่าจะใช่' = ผู้ปกครองมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าลูกของตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

'ใช่เลย' = ผู้ปกครองมีความมั่นใจ 100% ว่าลูกของตัวเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

## คำแนะนำก่อนตอบแบบทดสอบ

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม กรุณาอ่านโดยละเอียดและพิจารณาเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของลูกท่านมากที่สุดในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย '/' ลงในช่อง

## การให้คะแนน

ให้คะแนนแต่ละข้อคำถามดังนี้

'ไม่ใช่เลย' ให้ 0 คะแนน

'ไม่น่าใช่' ให้ 1 คะแนน

'น่าจะใช่' ให้ 2 คะแนน

'ใช่เลย' ให้ 3 คะแนน

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้รวมคะแนนในแต่ละคอลัมน์ โดยนำ คะแนนรวมในคอลัมน์ 'ไม่น่าใช่' ใส่ไว้ในช่อง A คะแนนรวมในคอลัมน์ 'น่าจะใช่' ใส่ไว้ในช่อง B คะแนนรวมในคอลัมน์ 'ใช่เลย' ใส่ไว้ในช่อง C

หลังจากนั้นจึงคิดคะแนนรวมทั้งหมดโดยรวมคะแนนในช่อง A, B และ C เข้าด้วยกัน

## แบบทดสอบการติดเกมฉบับผู้ปกครอง

ข้อคำถาม	ไม่ใช่เลย	ไม่น่าใช่	น่าจะใช่	ใช่เลย
ตั้งแต่ลูกชอบเล่นเกม...	(0)	(1)	(2)	(3)
1. ลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก				
2. ลูกมักเล่นเกมจนลืมเวลา				



ข้อคำถาม	ไม่ใช่เลย (0)	ไม่น่าใช่ (1)	น่าจะใช่ (2)	ใช่เลย (3)
ตั้งแต่ลูกชอบเล่นเกม...				
3. ความสัมพันธ์ระหว่างลูกกับคนในครอบครัวแย่ลง				
4. ลูกเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว				
5. ลูกมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันอนุญาตให้เล่น				
6. ลูกมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่นเกม				
7. ลูกเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม				
8. เรื่องที่ลูกคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม				
9. ลูกใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม				
10. การเรียนของลูกแย่ลงกว่าเดิมมาก				
11. กลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับลูก				
12. เวลาที่ฉันห้ามลูกไม่ให้เล่นเกมมาก ลูกมักจะทำไม่ได้				
13. ลูกใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรของขวัญ, ซื้อหนังสือเกม, ซื้ออาวุธในเกม ฯลฯ)				
14. อารมณ์ของลูกเปลี่ยนไป (เปื่อง่าย, หงุดหงิดง่าย, ขี้รำคาญ ฯลฯ)				
15. พฤติกรรมของลูกเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง, ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)				
16. ฉันคิดว่าลูกฉันติดเกม				
<b>รวมคะแนน</b>		A.....	B.....	C.....

คะแนนรวมทั้งหมด  $A + B + C = \dots\dots\dots$



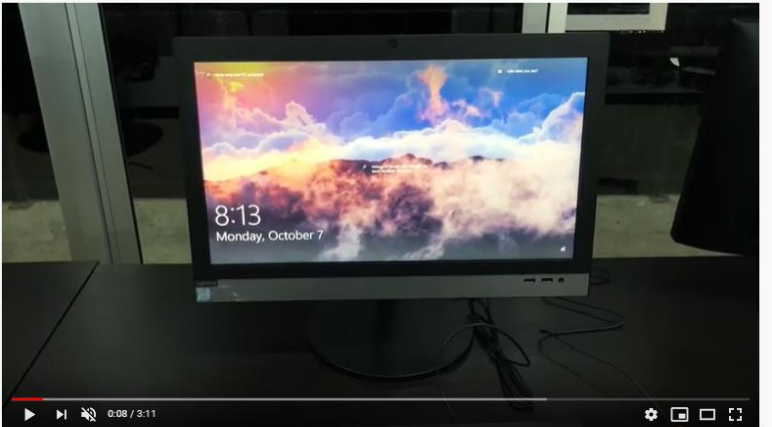
**การแปลผล แบบทดสอบ**

- คะแนน < 20 ปกติ ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
- คะแนน = 20-29 คลั่งไคล้ เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม
- คะแนน  $\geq$  30 น่าจะติดเกม มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

## การจัดทำสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy

ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ ผู้ดำเนินโครงการได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ต้นฉบับคู่มือสำหรับใช้ในการถ่ายทอดและเผยแพร่ เรื่อง Digital Literacy ที่เหมาะสมกับชุมชน ในรูปแบบหนังสือและตีพิมพ์อย่างน้อย 100 เล่ม เพื่อใช้ประกอบการอบรมแก่บุคคลที่เข้าอบรม และบุคคลภายนอกที่สนใจ

นอกจากนี้ ผู้ดำเนินโครงการยังได้จัดทำต้นฉบับสื่อการเรียนรู้ Digital Literacy ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียและสื่ออินโฟกราฟิก จำนวนอย่างน้อย 20 สื่อ เพื่อเป็นสื่อทางเลือกเพิ่มเติมให้แก่ให้ผู้เข้าร่วมอบรมหลักสูตร Digital Literacy โดยวิธีสแกน QR CODE บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือลิงก์เว็บไซต์ รายละเอียดมีดังนี้

ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ช่องเชื่อมต่อต่างๆ	
<p>สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็น Hardware ในศูนย์ดิจิทัลนี้ ประกอบด้วย ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ ช่องการเชื่อมต่อต่างๆ, หน่วยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์, ศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์, การส่งพิมพ์งานผ่านเครื่องพิมพ์ปริ้นเตอร์</p>	 <a href="http://bit.ly/pilokdclip1">http://bit.ly/pilokdclip1</a>
 <p>แนะนำ Hardware/software 4 views · Oct 7, 2019</p>	
รูปที่ 102: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (1)	
 <p>แนะนำ Hardware/software</p>	
รูปที่ 103: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (2)	
Windows – แนะนำส่วนต่างๆ	

สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรมสำคัญๆ ซึ่งเป็น Software ประกอบไปด้วย Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome



<http://bit.ly/pilokdlclip2>

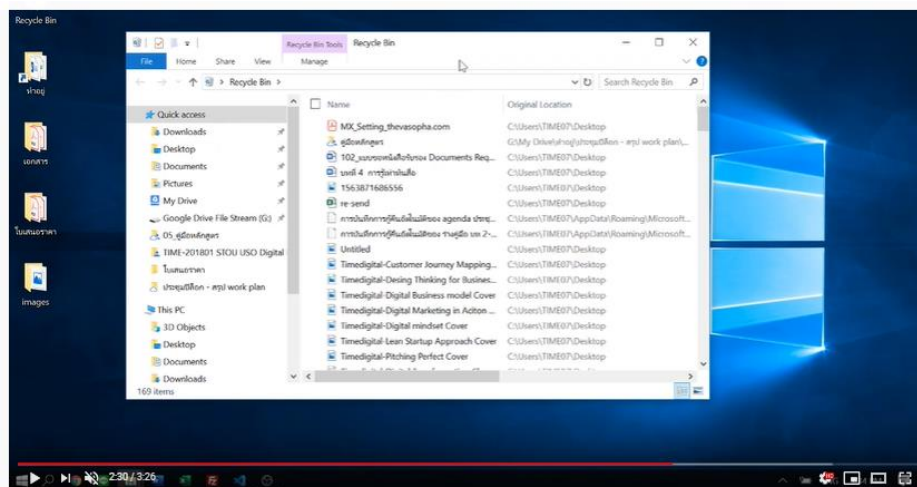


2 - Windows – แนะนำส่วนต่างๆ

7 views · Aug 1, 2019

0 0 SHARE SAVE ...

รูปที่ 104: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (3)



2 - Windows – แนะนำส่วนต่างๆ

7 views · Aug 1, 2019

0 0 SHARE SAVE ...

P Pilok Digital Literacy  
1 subscriber

SUBSCRIBE

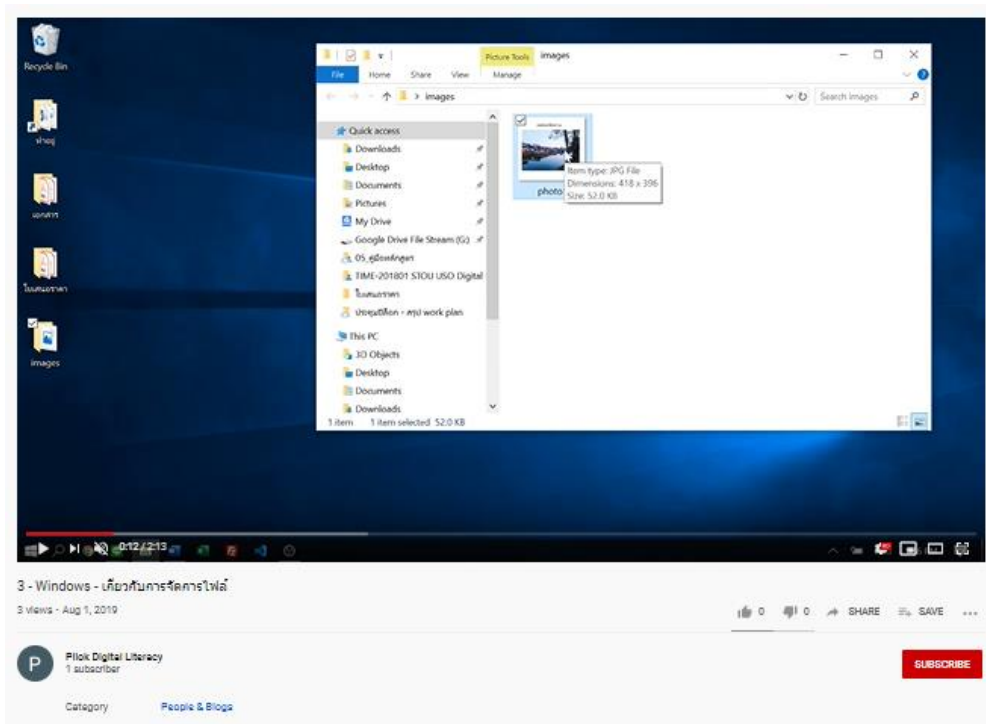
รูปที่ 105: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (4)

## Windows - เกี่ยวกับการจัดการไฟล์

สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการไฟล์ต่างๆในคอมพิวเตอร์



<http://bit.ly/pilokdclip3>



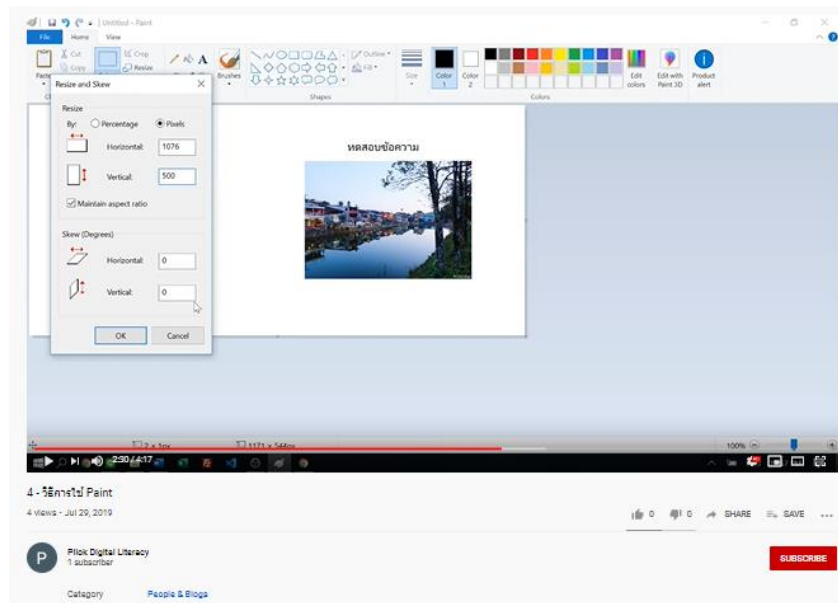
รูปที่ 106: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (5)

## วิธีการใช้ Paint

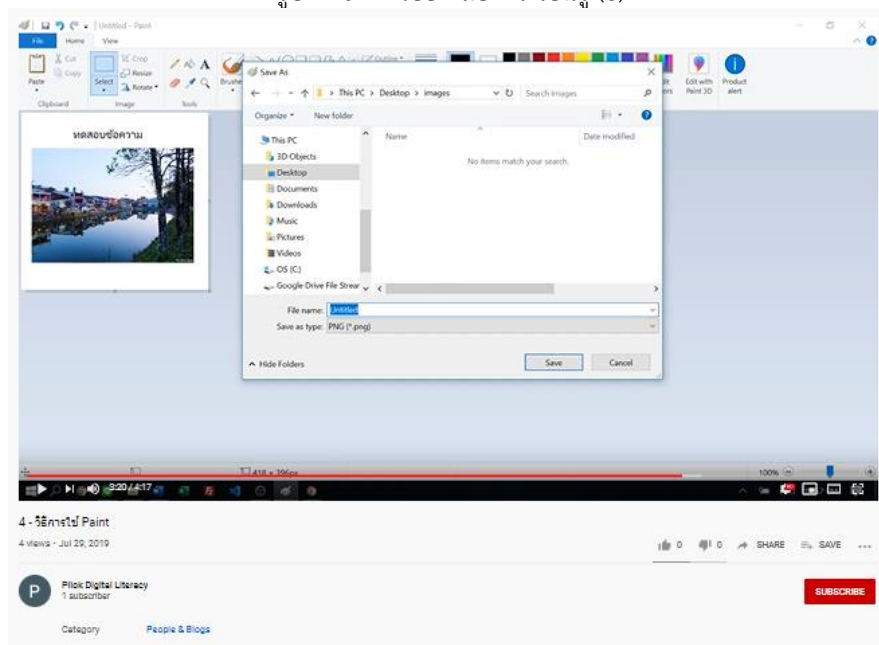
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Paint



<http://bit.ly/pilokdclip4>



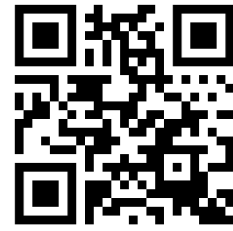
รูปที่ 107: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (6)



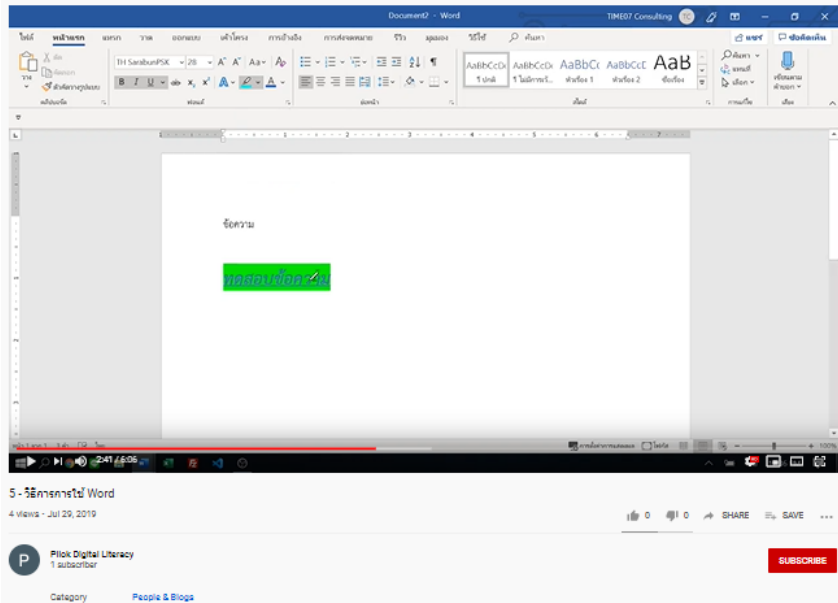
รูปที่ 108: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (7)

## การสร้างเอกสารเบื้องต้นด้วย Word

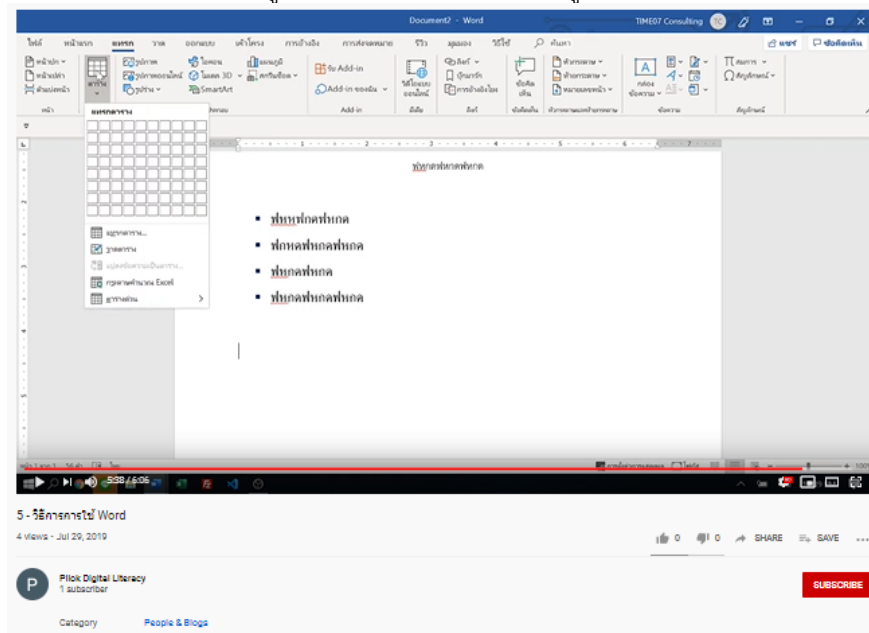
สื่อการเรียนนี้วิชาที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการการใช้ Word เช่น การพิมพ์ข้อความในรูปแบบต่างๆ



<http://bit.ly/pilokdclip5>



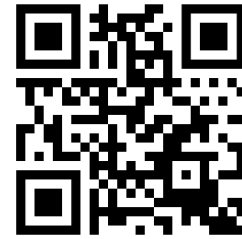
รูปที่ 109: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (8)



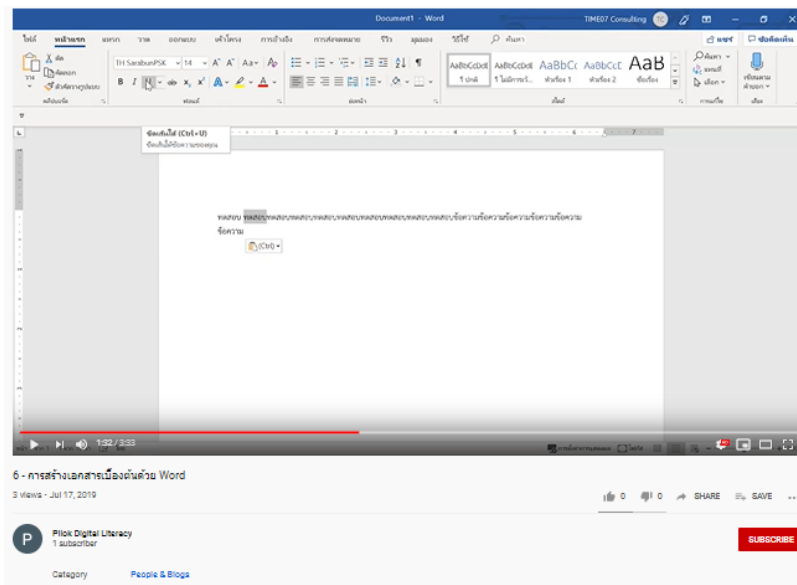
รูปที่ 110: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (9)

## การสร้างเอกสารเบื้องต้นด้วย Word

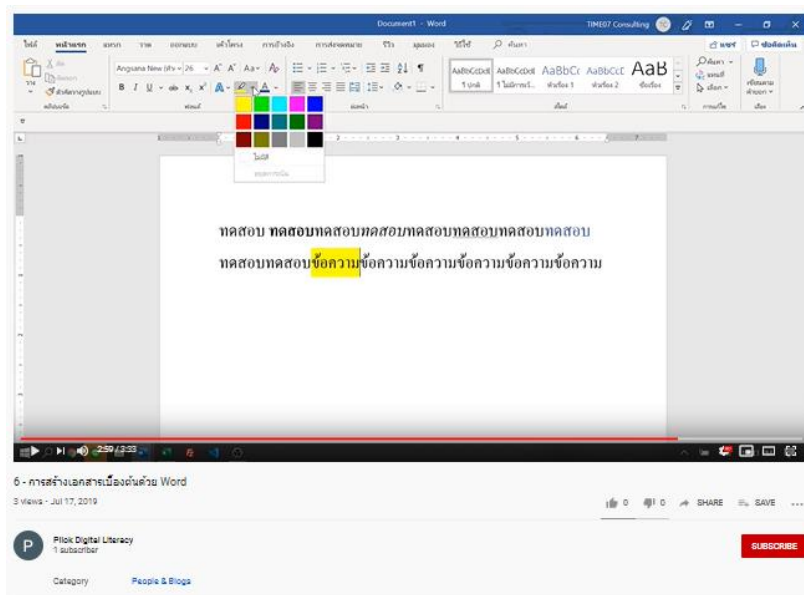
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างเอกสารเบื้องต้นด้วย Word



<http://bit.ly/pilokdclip6>



รูปที่ 111: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (10)



รูปที่ 112: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (11)

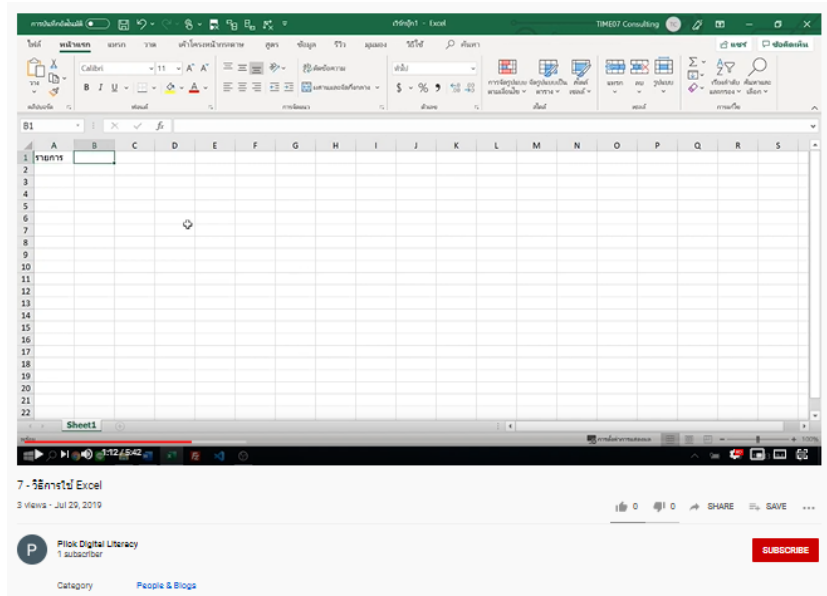


## วิธีการใช้ Excel

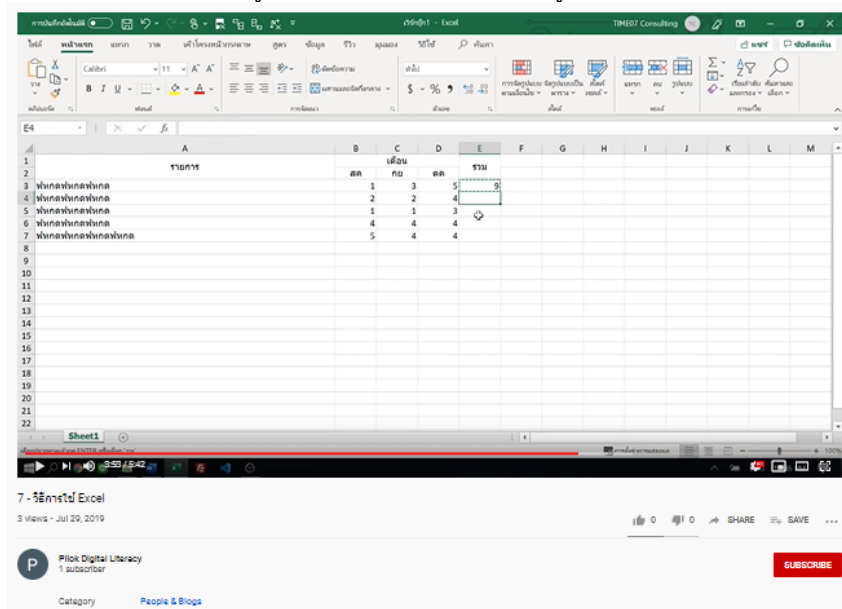
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Excel



<http://bit.ly/pilokdclip7>



รูปที่ 113: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (12)



รูปที่ 114: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (13)

## การทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel

สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel



<http://bit.ly/pilokdclip8>

ลำดับที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคาสุทธิ
1	สมุด	20	50	1000
2	ปากกา	10	30	300
รวม				

8 - การทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel  
9 views - Jul 17, 2019

Pilok Digital Literacy  
1 subscriber

Category People & Blogs

SUBSCRIBE

รูปที่ 115: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (14)

ลำดับที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคาสุทธิ
1	สมุด	20	50	1000
2	ปากกา	10	30	300
รวม				1300

8 - การทำตารางบัญชีเบื้องต้นด้วย Excel  
9 views - Jul 17, 2019

Pilok Digital Literacy  
1 subscriber

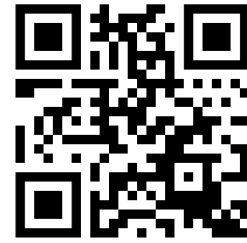
Category People & Blogs

SUBSCRIBE

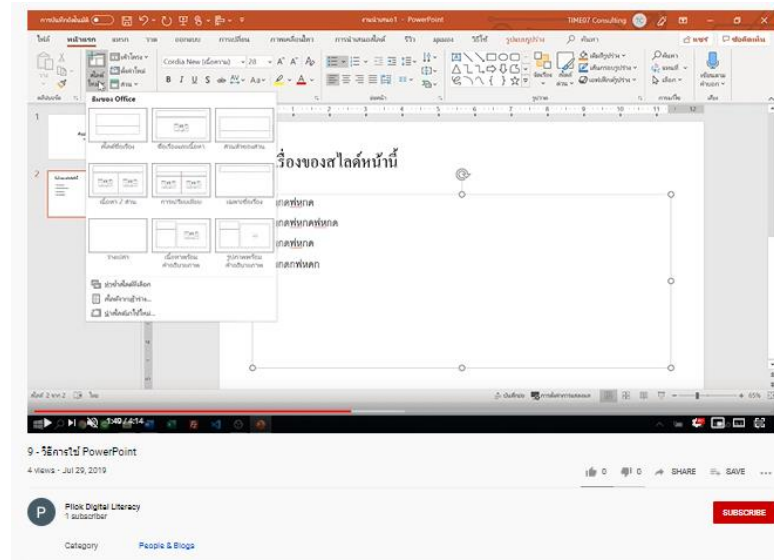
รูปที่ 116: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (15)

## วิธีการใช้ PowerPoint

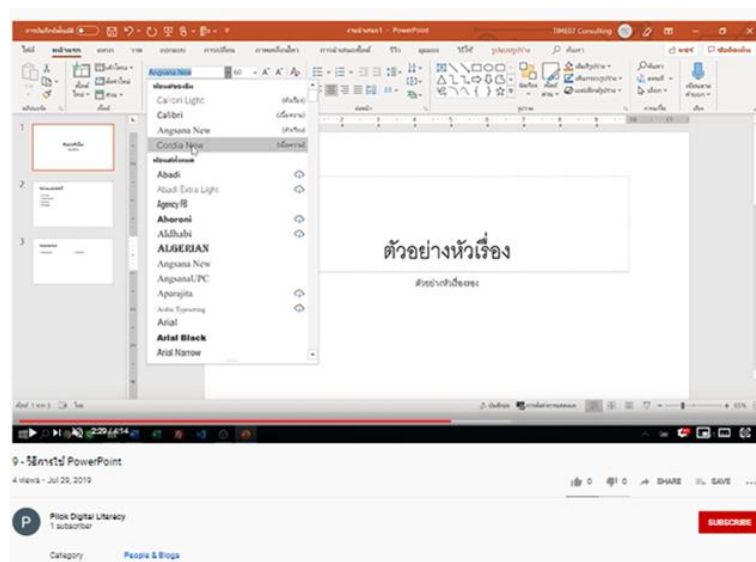
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ PowerPoint



<http://bit.ly/pilokdclip9>



รูปที่ 117: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (16)



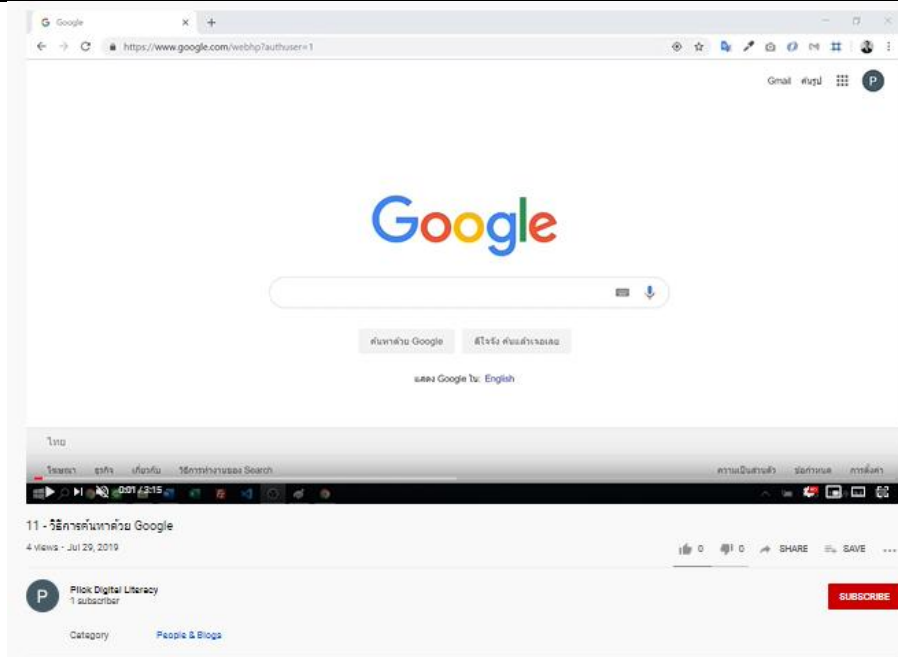
รูปที่ 118: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (17)

## วิธีการใช้ Google Chrome

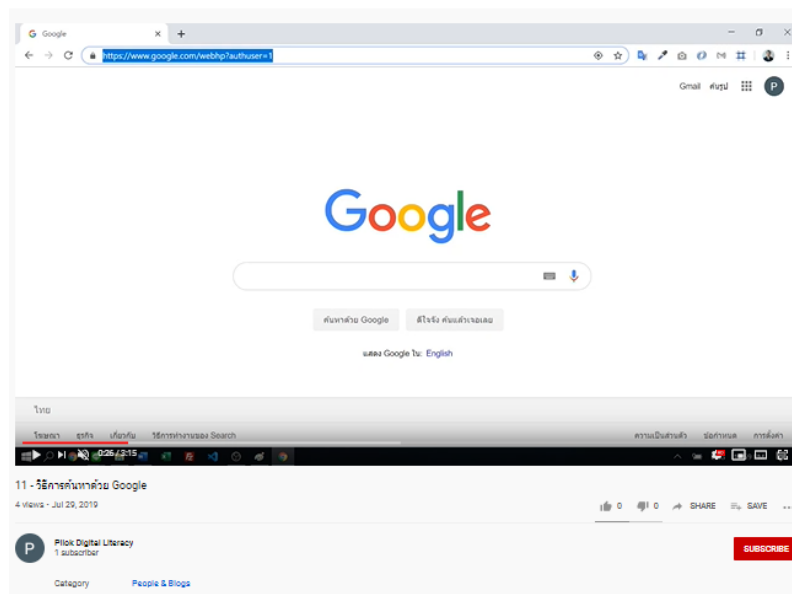
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Google Chrome



<http://bit.ly/pilokdlclip10>



รูปที่ 119: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (18)



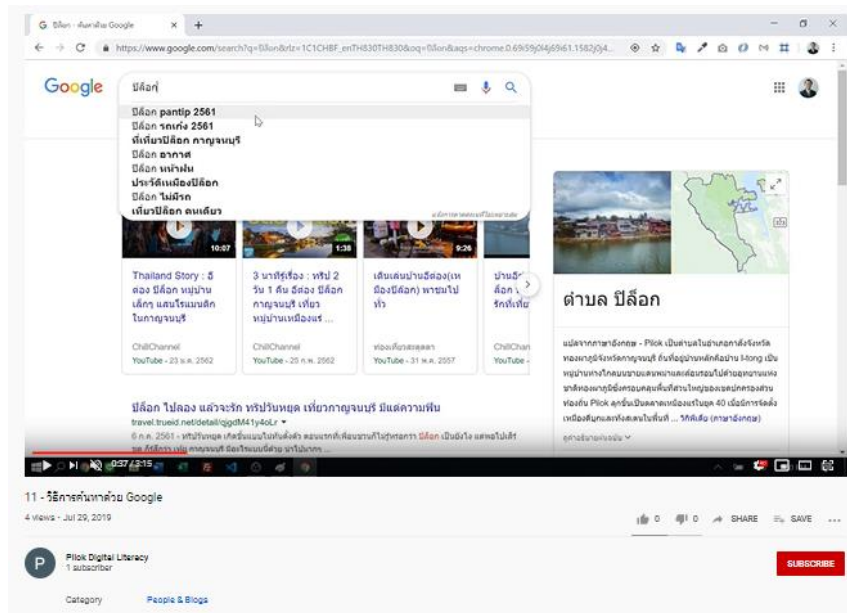
รูปที่ 120: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (19)

## วิธีการค้นหาด้วย Google

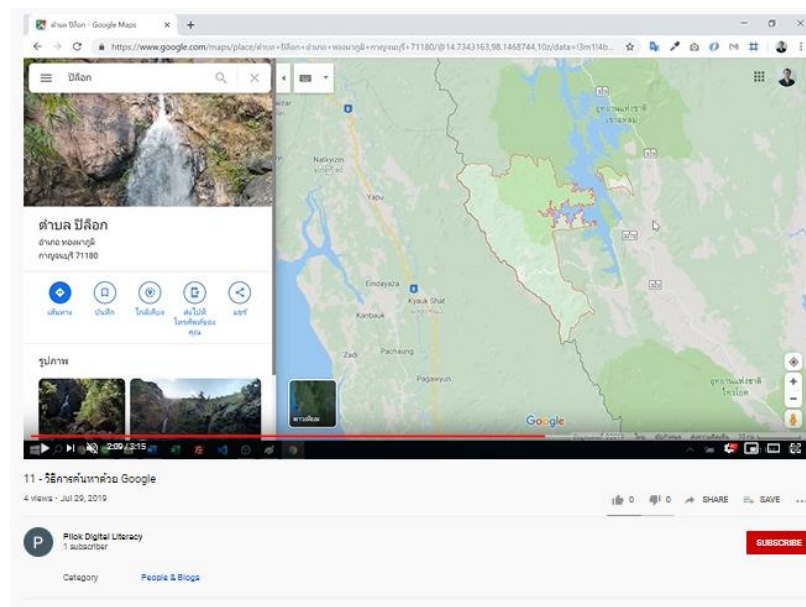
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการค้นหาด้วย Google



<http://bit.ly/pilokdlclip11>



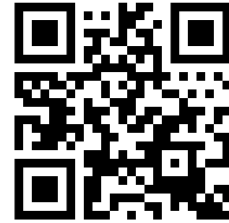
รูปที่ 121: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (20)



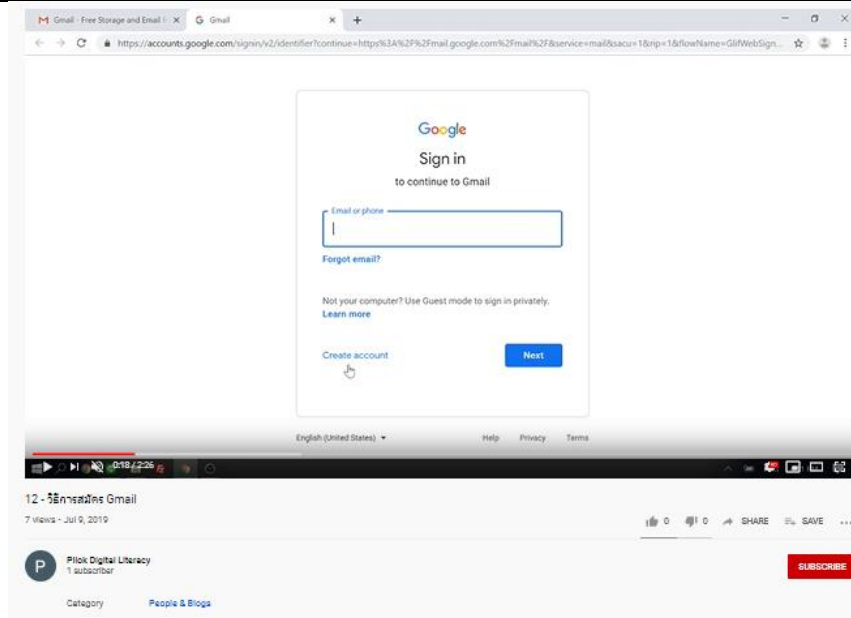
รูปที่ 122: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (21)

## วิธีการสมัคร Gmail

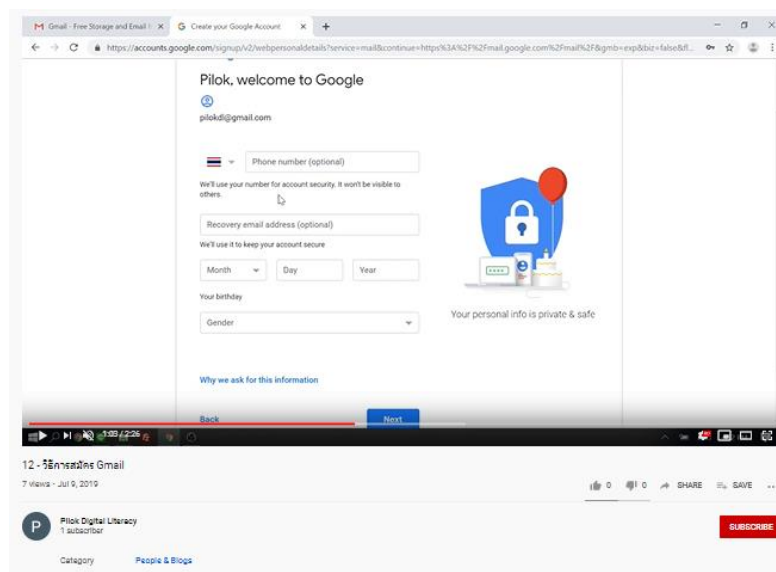
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการสมัคร Gmail



<http://bit.ly/pilokdclip12>



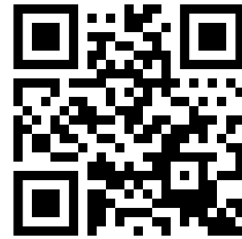
รูปที่ 123: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (22)



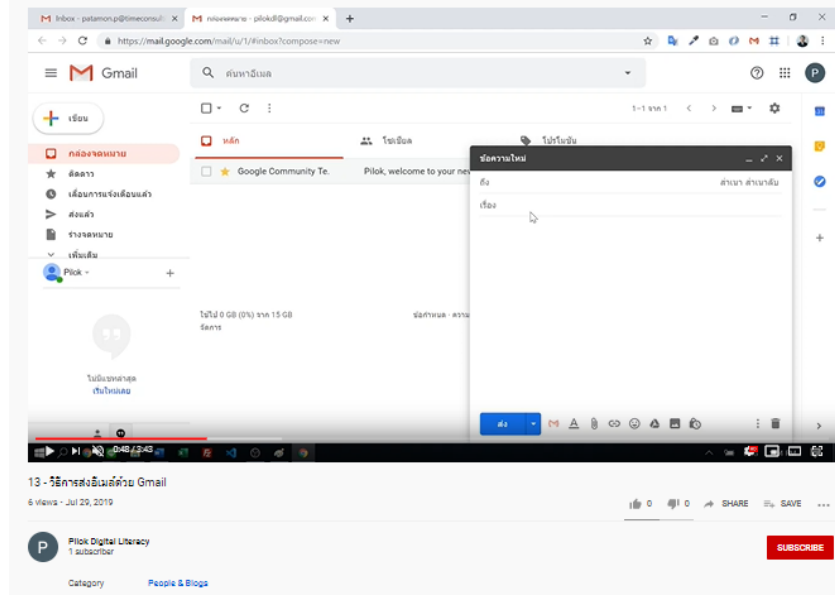
รูปที่ 124: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (23)

## วิธีการใช้งาน Gmail

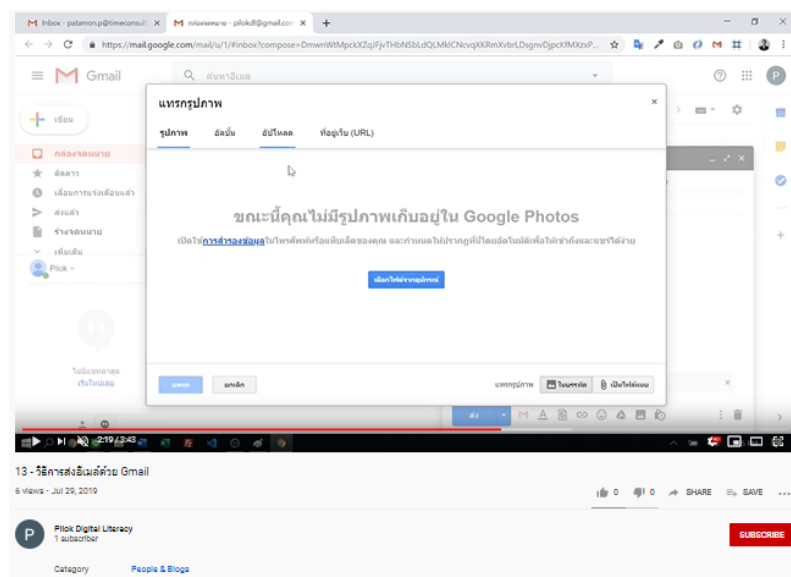
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้งาน Gmail เพื่อการสื่อสารกันผ่านทางอีเมล



<http://bit.ly/pilokdlclip13>



รูปที่ 125: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อีเมล (24)



รูปที่ 126: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อีเมล (25)

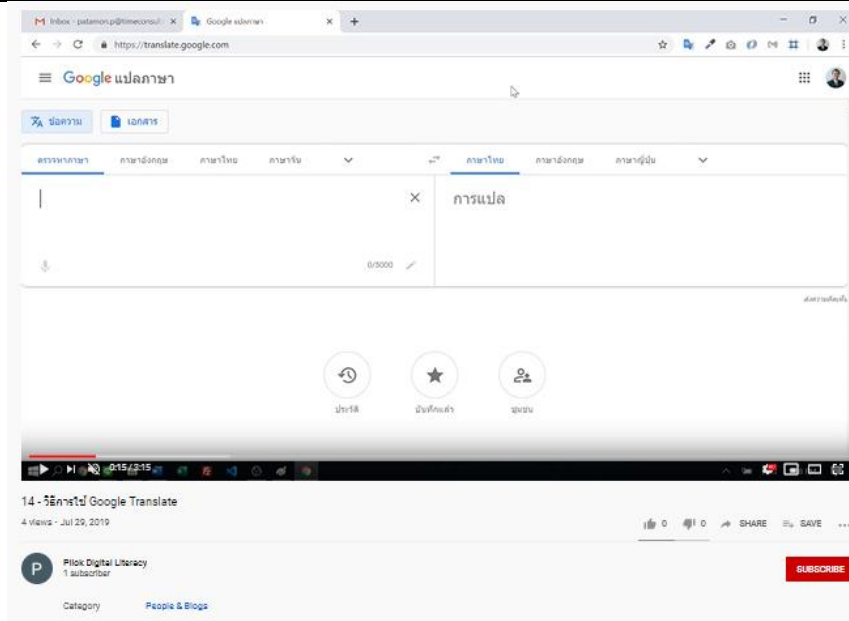


## วิธีการใช้ Google Translate

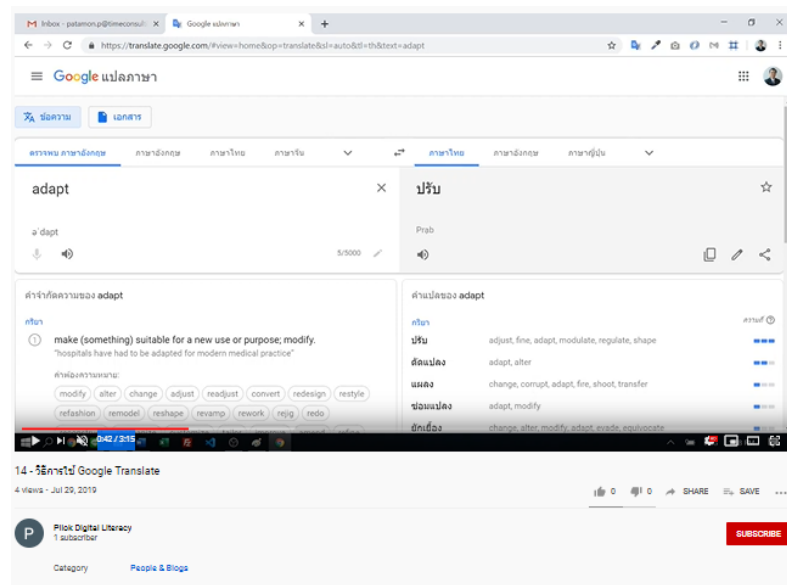
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Google Translate



<http://bit.ly/pilokdclclip14>



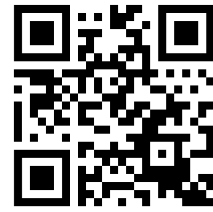
รูปที่ 127: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (26)



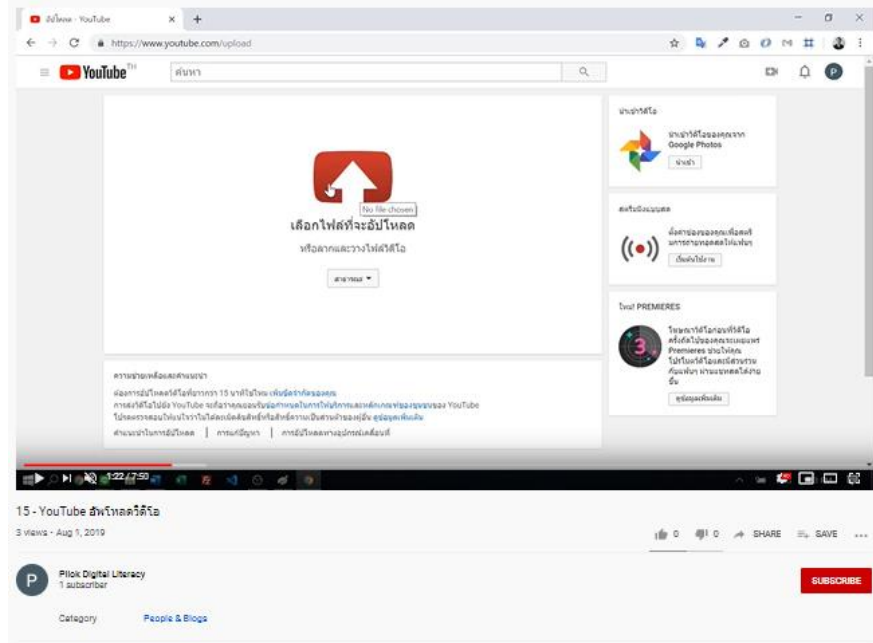
รูปที่ 128: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อื่น (27)

## YouTube อัปโหลดวิดีโอ

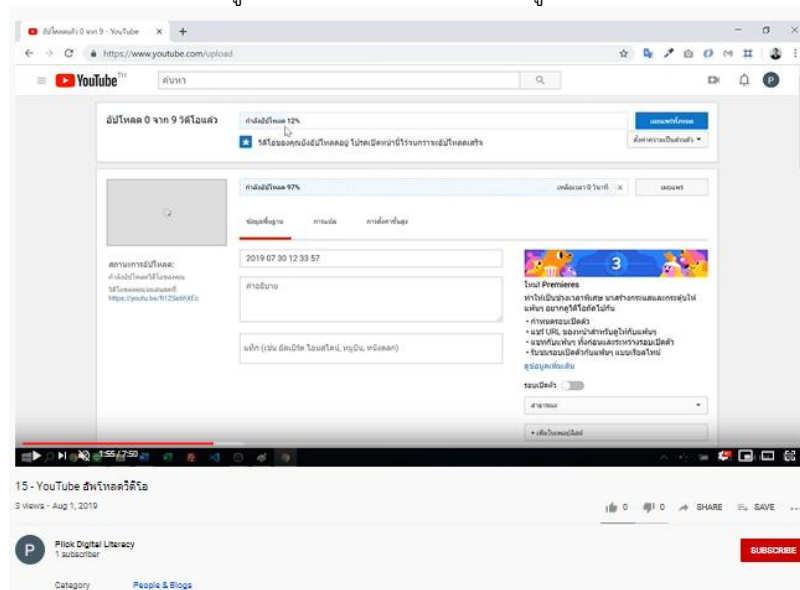
สื่อการเรียนรู้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ YouTube เพื่อเผยแพร่สื่อ  
วิดีโอ



<http://bit.ly/pilokdclip15>



รูปที่ 129: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (28)



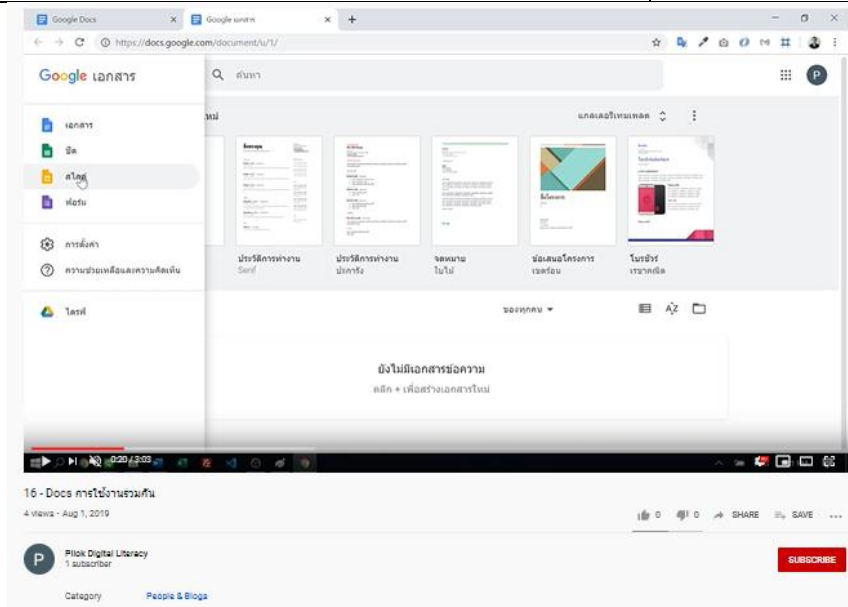
รูปที่ 130: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (29)

## วิธีการใช้ Google Docs การใช้งานร่วมกัน

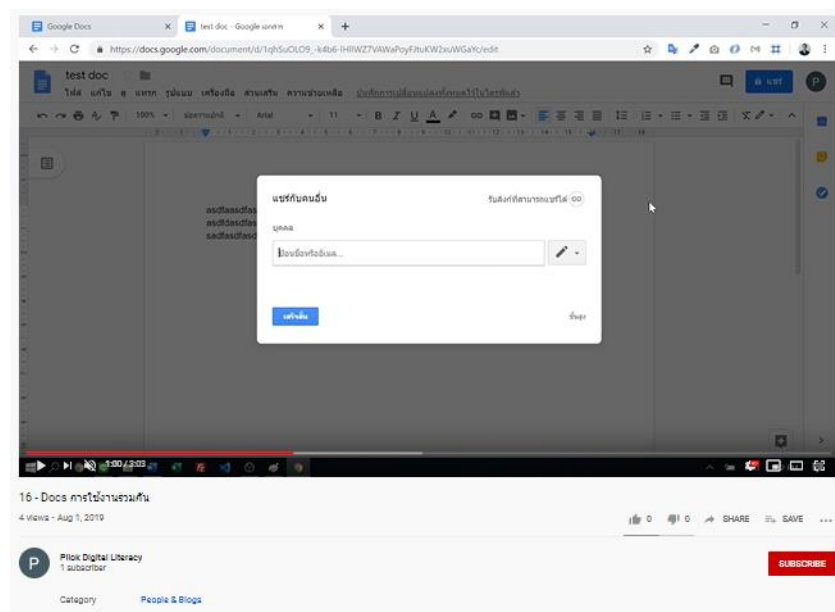
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ Google Docs การใช้งานร่วมกัน



<http://bit.ly/pilokdclip16>



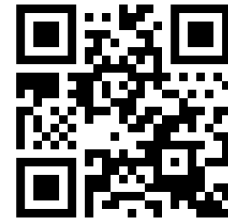
รูปที่ 131: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (30)



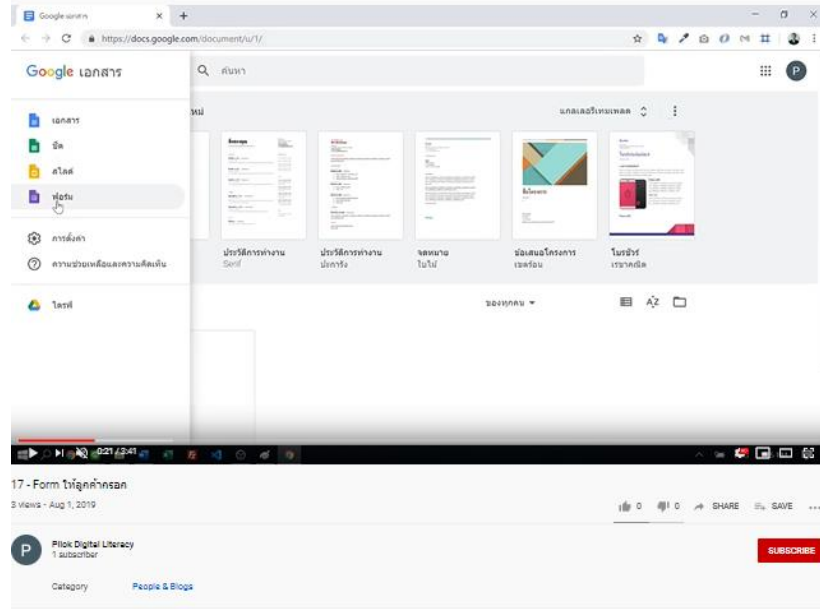
รูปที่ 132: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (31)

## การทำForm ให้ลูกค้ากรอก

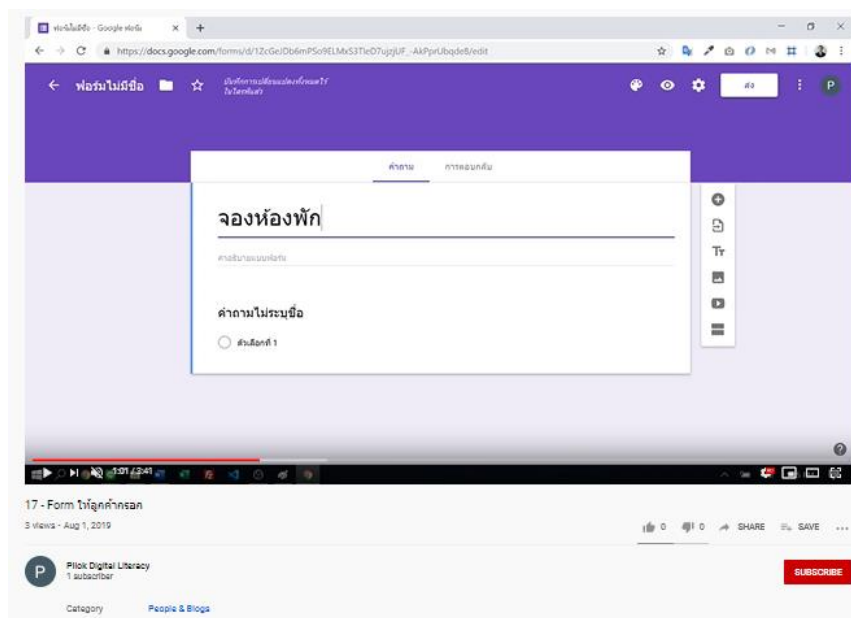
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำForm ให้ลูกค้ากรอก



<http://bit.ly/pilokdclip17>



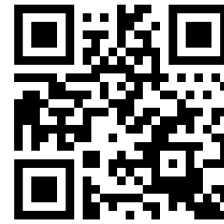
รูปที่ 133: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อ (32)



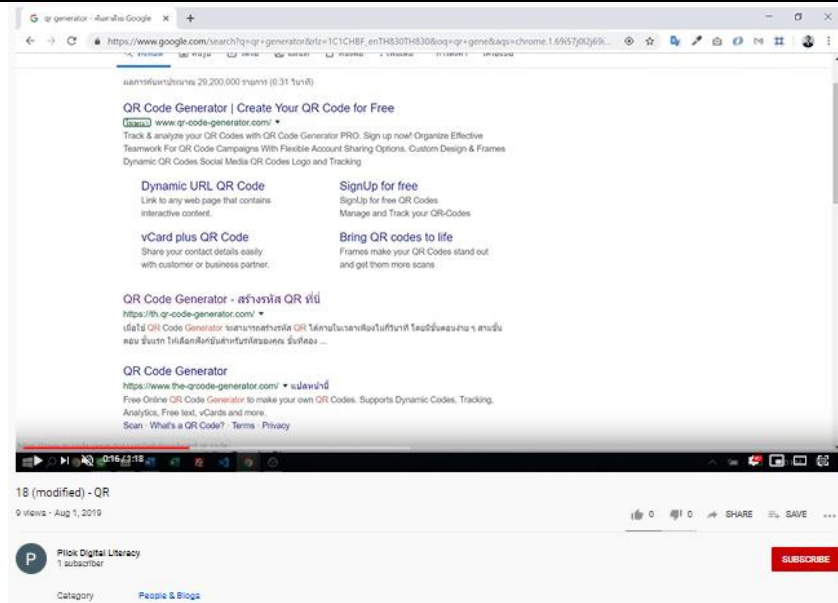
รูปที่ 134: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้อ (33)

## การสร้าง QR

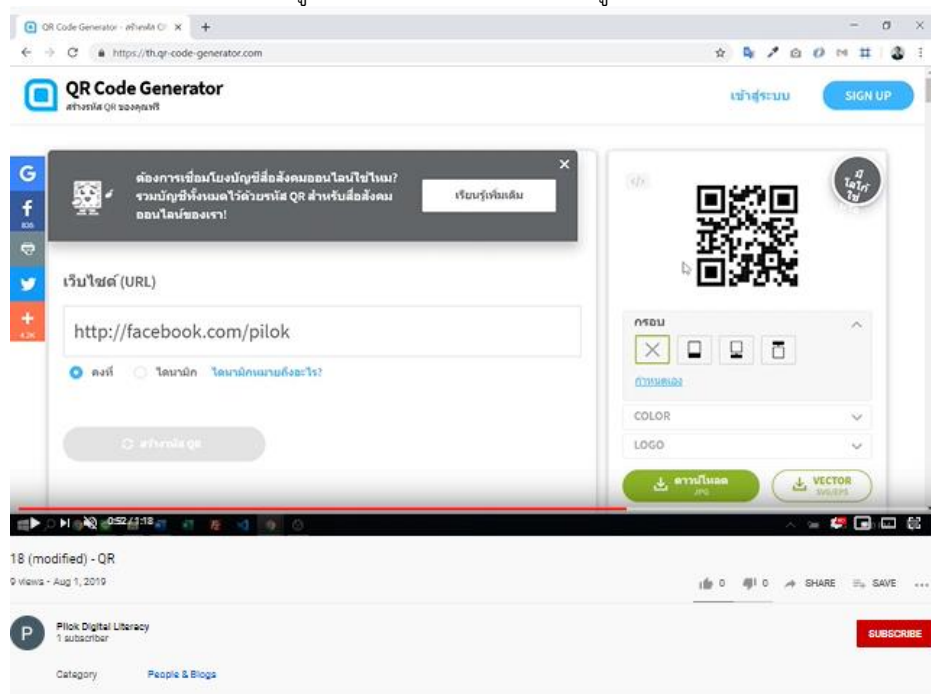
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้าง QR



<http://bit.ly/pilokdlclip18>



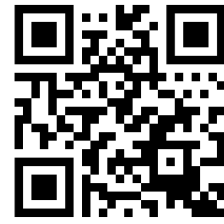
รูปที่ 135: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (34)



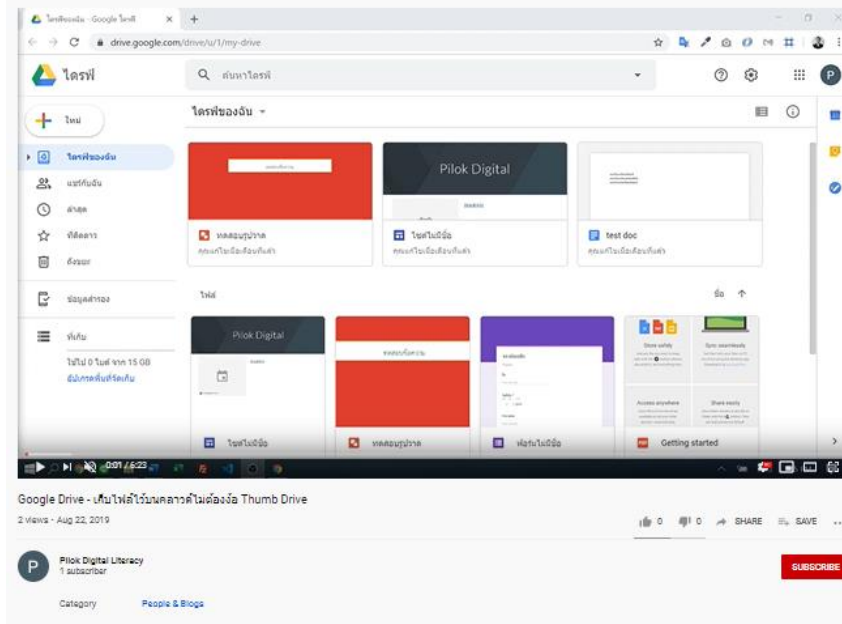
รูปที่ 136: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (35)

## Google Drive เก็บไฟล์ไว้บนคลาวด์

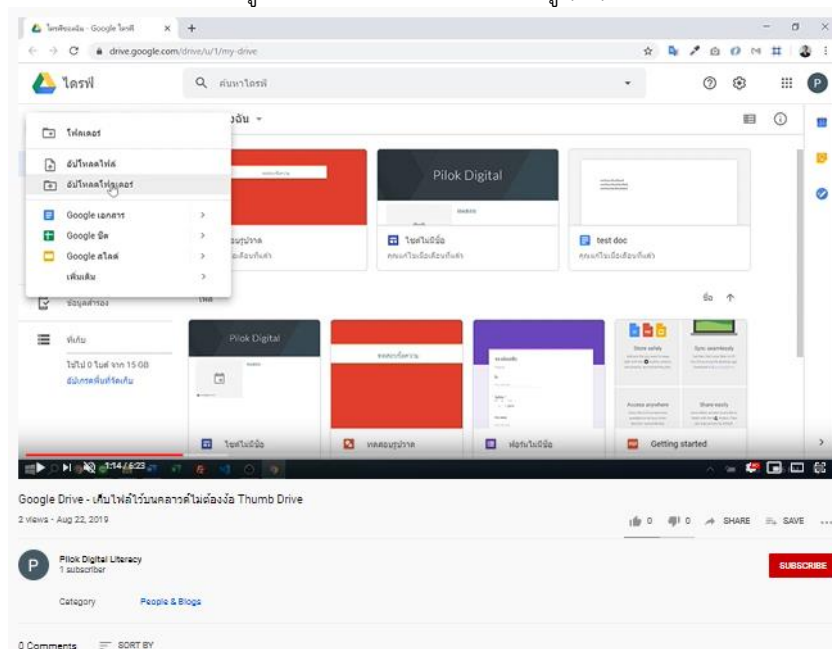
สื่อการเรียนนี้วิชานี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ Google Drive เก็บไฟล์ไว้บนคลาวด์ เพื่อเปิดใช้งานได้สะดวกผ่านระบบออนไลน์ และมีพื้นที่เก็บข้อมูลไฟล์เพิ่มเติมโดยที่ไม่ต้องอาศัย thumb drive เพียงอย่างเดียว



<http://bit.ly/pilokdclip19>



รูปที่ 137: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (36)



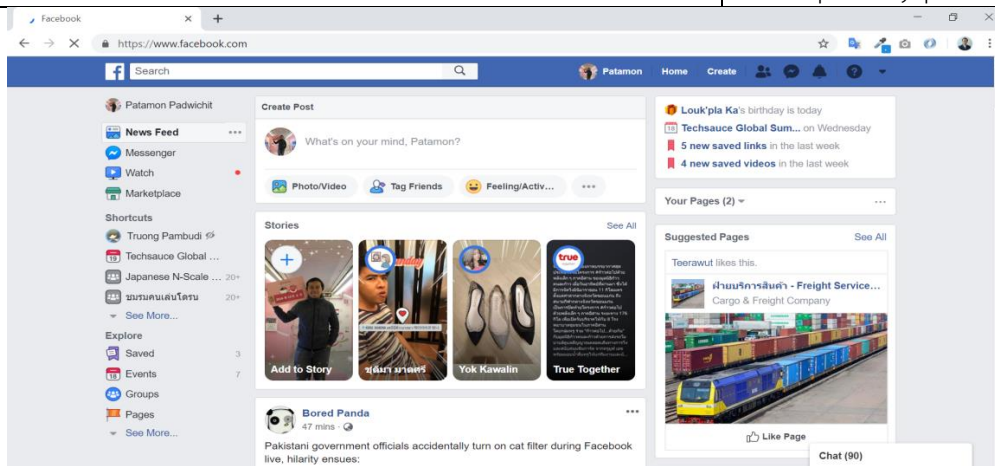
รูปที่ 138: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (37)

## Facebook – สร้างเพจ, รู้จักเครื่องมือต่างๆ ของเพจ, การโพสต์

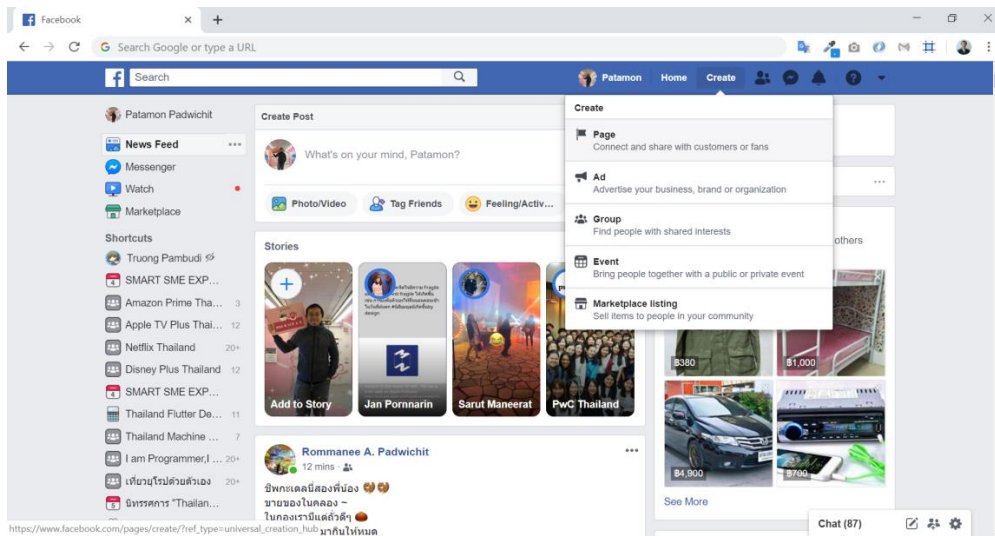
สื่อการเรียนนี้วิชาผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ Facebook – สร้างเพจ, รู้จักเครื่องมือต่างๆ ของเพจ, การโพสต์



<http://bit.ly/pilokdclip20>



รูปที่ 139: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (38)



รูปที่ 140: ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (39)



## เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรเทคนิคการสร้างร้านค้าออนไลน์ ( E-Commerce )



### Agenda

#### + หลักสูตรเทคนิคการสร้างร้านค้าออนไลน์ (E-Commerce) ด้วยเครื่องมือดิจิทัล

▪ 9 : 00 – 9 : 30 ลงทะเบียน

▪ 09.30- 11.00 น . Facebook

- การเตรียมความพร้อม Facebook Fanpage
- การสร้างโฆษณาบน Facebook
- การใช้ฟีเจอร์ของ Facebook เพื่อช่วยในการขาย Facebook Marketplace, Facebook Group

▪ 11.00 - 12.00 น . Line Official Account

- แนะนำ Line official account
- การใช้ และ สร้าง Line Official Account

▪ 12.00 – 13.00 น . พักรกลางวัน

▪ 13.00 - 14.00 น . Google

- แนะนำ Google Business , Google Map
- สร้างจุด Check in Google Map
- การนำ Google Trend ไปใช้ให้เกิดประโยชน์

▪ 14.00 - 14.30 น. Internet Security

- เว็บไซต์หลอกลวงที่เกี่ยวข้องกับ E-Commerce และเทคนิคการป้องกัน

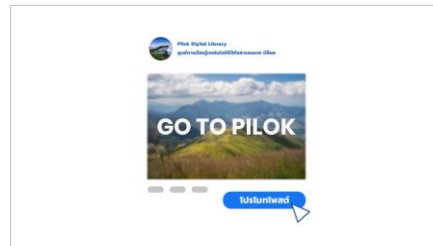
▪ 14.30 - 16.00 น. Online & Content Marketing

- (ใช้ช่องทาง Online ให้ธุรกิจสุดปังอย่างไร)
- สร้างชุมชนทรัพยากรจากFacebook Page อย่างไร

\*หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

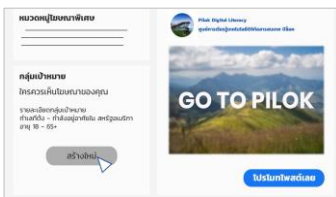


## 2. การสร้างโฆษณาบน Facebook

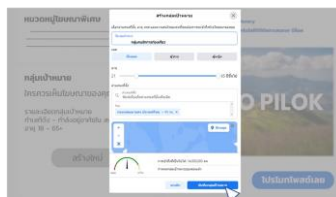


**การโฆษณา** ผ่านการโปรโมทโพสต์สามารถทำได้ง่ายและได้ผลที่น่าพอใจ เพียงแค่ไม่กี่คลิกก็สามารถทำให้เพจของเรามีคนสนใจมากขึ้นโดยเราสามารถกำหนดต้นทุนได้เองว่าเรามีกำลังลงทุนอยู่ที่เท่าไร

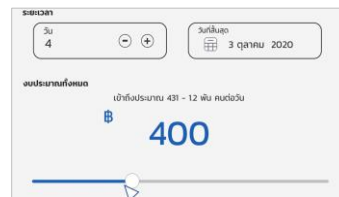
## 2. การสร้างโฆษณาบน Facebook



3.) ทำการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย



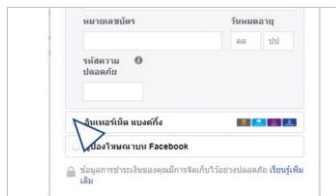
4.) ตั้งค่ากลุ่มเป้าหมาย



5.) กำหนดระยะเวลาในการปล่อยโฆษณา



6.) เลือกช่องทางการชำระเงิน

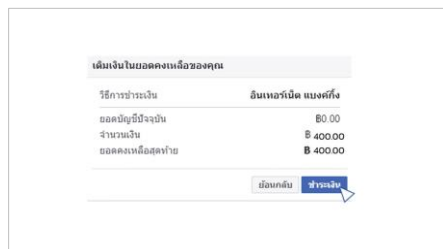


7.) เลือกเป็นอินเทอร์เน็ทแบงก์กิ้ง (หรือช่องทางที่เราสะดวก)

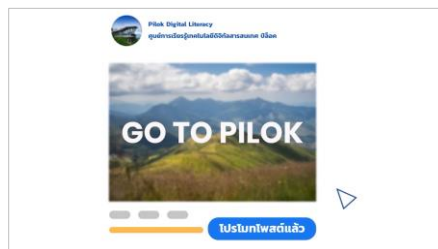


8.) ตรวจสอบยอดเงิน

## 2. การสร้างโฆษณาบน Facebook



8.) เมื่อเช็คเรียบร้อยแล้วทำการชำระเงิน



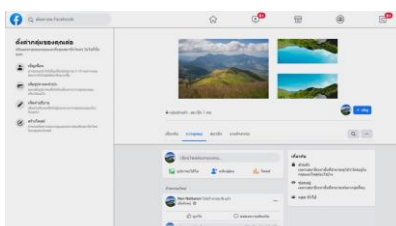
9.) โพรโมทโพสต์เรียบร้อยแล้ว

เท่านี้เราก็สามารถ โฆษณา หรือโปรโมท เพื่อเข้าถึงเพิ่มลูกค้าและเพิ่มความน่าสนใจให้กับสินค้าหรือที่พักรของเรา ผ่านช่องทาง Facebook ได้แล้ว

## 3. การใช้ฟีเจอร์ของ Facebook เพื่อช่วยในการขาย Facebook Marketplace , Facebook Group

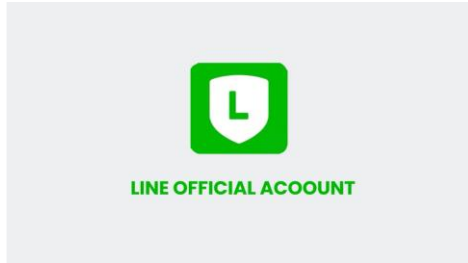


Market place เป็นพื้นที่ของเฟสบุ๊คอีกพื้นที่หนึ่งที่เปิดให้ผู้ใช้สามารถเข้ามาขายสินค้า ทุกรูปแบบได้



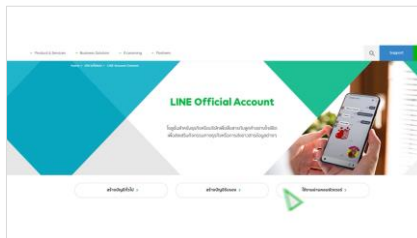
Facebook group เป็นพื้นที่ ที่เราสามารถสร้างขึ้นได้เอง โดยเราสามารถใช้ Group เป็นตัวกลางในการสื่อสารกับลูกค้าได้อย่าง ง่ายดาย

## Line Official Account

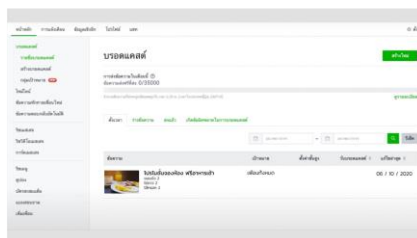


บัญชีทางการของ LINE สำหรับธุรกิจที่ช่วยให้ร้านค้าสามารถสร้างฐานผู้ติดตาม สื่อสารและส่งข้อมูล กิจกรรมทางการขาย และการตลาด หรือโปรโมชั่นพิเศษไปยัง ลูกค้าผ่านทางไลน์ตอบโต้ธุรกิจด้วยฟีเจอร์ที่หลากหลายที่จะช่วยสร้าง ประสบการณ์ที่ดีให้แก่ลูกค้าของร้านค้า รวมทั้งช่วยให้ร้านค้าสามารถบริหาร จัดการการขายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. การใช้ และ สร้าง Line Official Account



**การสร้าง Line OA** เป็นเรื่องที่ดีและง่ายในการใช้ติดต่อให้ข้อมูลกับลูกค้าในการแสดงหน้าร้านโดยโปรโมทผ่านบอร์ดแคส



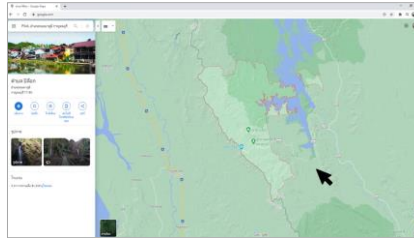
**Broadcast Line** เป็นพื้นที่ของไลน์ในการใช้ติดต่อให้ข้อมูลกับลูกค้าโดยเราสามารถตั้งค่า ให้เห็นถึงโปร - โมชั่นข้อมูลสินค้า หรือ ห้องพักต่างๆ ได้

# GOOGLE



## Google Business

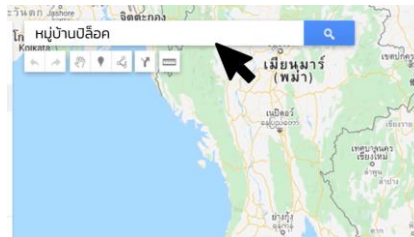
เป็นเครื่องมือฟรีที่ช่วยให้คุณจัดการได้ว่าจะให้ธุรกิจท้องถิ่นของคุณปรากฏในผลิตภัณฑ์ต่างๆของ Google เช่น Maps และ Search เป็นต้น



## Google Map

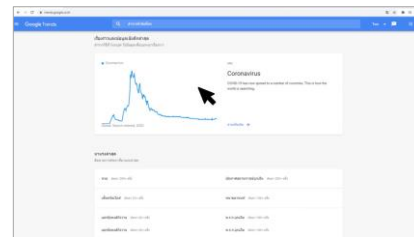
เป็นเครื่องมือในการแสดงที่อยู่ รวมไปถึงการนำทางไปในสถานที่ต่างๆ โดยสามารถคำนวณเวลาในแต่ละ ลักษณะของการเดินทาง ไม่ว่าจะเป็น เดิน นั่งเรือ นั่งรถ

### 3. Check in Google Map , การนำ Google Trends ไปใช้ให้เกิดประโยชน์



## สร้าง Check in

เป็นช่องทางที่แนะนำสำหรับธุรกิจโฮมสเตย์ เพราะเราสามารถแสดงหน้าร้าน และบอกพิกัดสถานที่ตั้งของ ธุรกิจเราให้ลูกค้าทราบได้โดยง่าย



## Google Trend

เป็นเครื่องมือในการสำรวจ ความสนใจของ คนในประเทศว่าในขณะนั้น พวกเขาสนใจอะไรกันอยู่ โดยเราสามารถนำสิ่งที่เขาสนใจมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจของเราได้



## Internet Security



## Internet Security





## เทคนิคการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

### สัญญาณแปลก ๆ จากอุปกรณ์ไอที มีความหมายว่าอะไรบ้างนะ ?

หนึ่งในปัญหาไอทีของคุณ เป็นแบบนี้หรือเปล่า ?

- ติดไวรัสหรือมัลแวร์
- หน้าจอค้าง
- ฮาร์ดแวร์เสีย
- โปรแกรมค้าง
- เว็บเพจแสดงผลผิด
- อีเมลแปลก ๆ ตามใช้งาน

### รู้หรือไม่ อาการเหล่านี้ จะไม่เกิดขึ้นแม้

ถ้าปรับพฤติกรรมการใช้ใหม่ และทำได้ทุกวัน

- อย่าคลิกตามลิงก์ตามแชท หรือตามไลน์ที่ส่งมาโดยไม่ระวัง
- อย่ากดปุ่ม Login หรือ Download บนหน้าจอโฆษณา
- อย่าใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกันกับคนอื่น
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก หรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก หรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก หรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก หรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก

ไม่คืนไม่ต่อ! หากพบว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้น

Facebook | ThaiCERT | ThaiCERT.or.th | ThaiCERT | ETDA | ICT

### เทคนิคดูแลคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ให้ใช้งานปลอดภัย ไม่ถูกขโมยข้อมูล

หลายคนละเลยการรักษาความปลอดภัยของคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์ไอทีที่ตนใช้ในการทำงาน แต่คนส่วนใหญ่กลับมองข้ามเรื่องการดูแลความปลอดภัยของคอมพิวเตอร์ ที่ใช้มาวันต่อวันที่คิดว่าไม่เป็นไรสักเท่าไรกับตนเอง

- ติดไวรัส
- ใช้งานโดยไม่ล็อก
- ข้อมูลสำคัญรั่วไหล

มาดูกันว่า หากจะยึดอายุคอมพิวเตอร์ ให้ใช้งานได้อย่างปลอดภัยนาน ๆ ควรทำอย่างไรบ้าง?

ควรทำ ทุกวัน	ควรทำ เป็นประจำ
ใช้ไฟดับหรือ ปิดเครื่อง Log out ใช้งาน	อัปเดตซอฟต์แวร์ ให้อุปกรณ์ทันสมัย
เซ็นโปรแกรมและซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ใช้งานเป็นประจำ	ลบโปรแกรม หรือ ซอฟต์แวร์ ที่ไม่จำเป็นออกจากเครื่อง
ล้างคีย์บอร์ดเป็นประจำเพื่อลดการสะสมของฝุ่น	สำรองข้อมูลสำคัญไว้บนอุปกรณ์ที่ไว้วางใจ
Log Out บัญชีก่อนไปทุกวันนี้ หลังการใช้งาน	ตั้งรหัสผ่านที่แข็งแกร่ง โดยจำรหัสผ่านการเข้าถึง เพื่อความปลอดภัย

Facebook | ThaiCERT | ThaiCERT.or.th | ThaiCERT | ETDA | ICT

## เทคนิคการป้องกันไวรัส

### ThaiCERT แจงเตือนและข้อแนะนำ วิธีป้องกันความเสียหายจาก Ransomware

รูปแบบการโจมตีของ Ransomware เพื่อขโมยข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครือข่าย

1. ผู้โจมตีส่งอีเมลหรือข้อความที่มีไฟล์แนบที่น่าสงสัย
2. ผู้ใช้คลิกลิงก์หรือเปิดไฟล์แนบที่น่าสงสัย
3. ผู้โจมตีส่งคำสั่งเพื่อเข้ารหัสข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครือข่าย
4. ข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายถูกเข้ารหัส
5. ผู้โจมตีส่งข้อความหรืออีเมลเรียกค่าไถ่
6. ผู้ใช้ได้รับข้อความหรืออีเมลเรียกค่าไถ่

### ข้อแนะนำในการป้องกันความเสียหายจาก Ransomware

- หลีกเลี่ยงการคลิกลิงก์หรือเปิดไฟล์แนบที่น่าสงสัย
- อัปเดตซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส (Antivirus) ให้อยู่ในสถานะพร้อมใช้งาน
- สำรองข้อมูลเป็นประจำ
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก หรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก หรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก
- อย่าดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก หรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่ไม่รู้จัก

Facebook | etda.thailand | ThaiCERT | ThaiCERT.or.th | ThaiCERT | ETDA | ICT

### ข้อแนะนำวิธีสำรองข้อมูลเพื่อป้องกัน มัลแวร์เรียกค่าไถ่หรือข้อมูลสูญหาย

การสำรองข้อมูลอยู่เป็นประจำเพื่อป้องกันข้อมูลสูญหายเนื่องจาก

- ฮาร์ดดิสก์เสียหาย
- เครื่องติดไวรัส
- แมลงกัดเคี้ยว
- ไฟไหม้
- น้ำท่วม
- ภัยพิบัติ

### วิธีการสำรองข้อมูล

#### สำรองข้อมูลโดยใช้ฮาร์ดดิสก์แบบเชื่อมต่อภายนอก

- 1 ใช้ File History หรือใช้การ Backup and Restore ของ Windows
- 2 การสำรองข้อมูลมากกว่า 1 ชุด
- 3 ใช้ BitLocker สำหรับป้องกันข้อมูลในฮาร์ดดิสก์ที่พอร์ท

#### สำรองข้อมูลด้วย Cloud

- 1 การทำข้อมูลบน Cloud ให้ได้คือข้อมูลความลับขึ้น Cloud
- 2 การสำรองข้อมูลบน Cloud ทำได้ด้วย
- 3 ใช้ Version History เพื่อป้องกันไฟล์สำคัญสูญหาย

Facebook | ThaiCERT | ThaiCERT.or.th | ThaiCERT | ETDA | ICT

เทคนิคการป้องกันไวรัส

### คลิกเปลี่ยนชีวิต ระวังลึกลับก่อนติดมัลแวร์

หลาย ๆ คนอาจเคยคลิกเข้าไปดูข่าวเรื่อง Quiz ใน Facebook แล้วเกิดเหตุร้ายขึ้นได้โดยไม่รู้ตัว นั่นเพราะการคลิกเข้าไปดูข่าวอาจมีไวรัส

#### ติดมัลแวร์ ได้อย่างไร?

ไฟล์ต่างๆ ที่ดาวน์โหลดเข้ามาโดยไม่ตรวจสอบก่อนติดมัลแวร์

- ลิงก์ที่ผิดเพี้ยนจากเว็บไซต์
- สแปมเมล
- เพอร์มิตที่ผิดเพี้ยน

#### ติดแล้ว เกิดอะไรไป?

- ไฟล์ต้องดาวน์โหลดต่างๆ ลงในคอมพิวเตอร์
- อาจถูกโจมตีโดยมัลแวร์
- เครื่องคอมพิวเตอร์อาจติดมัลแวร์

#### ติดแล้ว ทำอย่างไร?

1. ไม่ใช้ APPS ที่ดาวน์โหลดมา
2. คลิกเพื่อดูข้อมูลก่อน
3. ไม่ใช้ การตั้งค่า
4. ทำของที่มีปัญหาให้ลบออก

**เพิ่มมาตรการความปลอดภัย!** ควบคุมมัลแวร์ด้วยมัลแวร์ป้องกัน

เล่นโซเชียลอย่างฉลาด ไม่ตกเป็นทาสพวกมัลแวร์

TheCERT ETDA ICT

### จับผิดอีเมลลวงให้ตกเป็นเหยื่อฟิชชิ่ง

#### Phishing (ฟิชชิ่ง) คือ

การลวงและหลอกลวงให้คิดว่าเป็นข้อมูลจากหน่วยงานราชการ หรือสถาบันที่เชื่อถือได้ เพื่อหลอกลวงให้ส่งมอบข้อมูลสำคัญส่วนตัว จากนั้น วิศวกรที่ได้อาจใช้ประมวลผลข้อมูลจากข้อมูลเหล่านี้เพื่อขโมยข้อมูลของคุณ

#### ลักษณะที่น่าสงสัยของฟิชชิ่งอีเมล

1. ชื่อผู้ส่งไม่ชัดเจน
2. มีไฟล์แนบขนาดใหญ่ .zip
3. ไม่มีการระบุชื่อ-นามสกุล หรือข้อมูลพื้นฐาน
4. มีลิงก์แปลก
5. มีลิงก์ปลอม
6. เนื้อหาของอีเมลดูน่าสงสัย

#### บัญชีอีเมลแบบใดคือเป้าหมาย?

- บัญชีอีเมลที่มีการติดต่อกับ 6 เดือน
- บัญชีที่ใช้จดหมายข่าว
- บัญชีที่เชื่อมโยงกับโซเชียลมีเดีย

#### 'คิดก่อนพิมพ์' ลดโอกาสตกเป็นเหยื่อฟิชชิ่งได้

อย่าหลงตัวเองไป ระวังคิดผิด ก่อให้เกิดความเสียหาย

เซิร์ฟเวอร์ประชาชน รหัสผ่านนิรภัย รหัสผ่านบัญชีออนไลน์ หมายเลขบัตรประชาชน และรหัส 3 หลักหลังบัตร

TheCERT ETDA ICT



7. คุณมีอีเมลหรือไม่  
 ก. มี                      ข. ไม่มี
8. คุณมีหรือเคยใช้อุปกรณ์อะไรต่อไปนี้  
 ก. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ \_\_\_ มี \_\_\_ ไม่มี  
 ข. โน้ตบุ๊ก \_\_\_ มี \_\_\_ ไม่มี  
 ค. แท็บเล็ต \_\_\_ มี \_\_\_ ไม่มี
9. คุณใช้อุปกรณ์ในข้อ 8 เพื่ออะไร? (ตอบได้หลายข้อ)  
 \_\_\_ เล่นเน็ตหาข้อมูล  
 \_\_\_ อ่านข่าว/ติดตามข่าว  
 \_\_\_ ดูหนัง/ละคร  
 \_\_\_ ฟังเพลง  
 \_\_\_ ทำงาน  
 \_\_\_ เรียน/การศึกษา  
 \_\_\_ ติดต่อธุรกิจ
10. โปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ที่คุณใช้หรือเคยใช้งานมีอะไรบ้าง (ตอบได้หลายข้อ)  
 ก. Microsoft Word  
 ข. Microsoft Excel  
 ค. Microsoft PowerPoint  
 ง. Chrome  
 จ. อื่นๆ \_\_\_\_\_

## ตอนที่ 2 ความรู้พื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์

11. คอมพิวเตอร์คืออะไร  
 ก. ระบบโปรแกรมการทำงาน  
 ข. การคำนวณ  
 ค. เครื่องจักรอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานตามขั้นตอนของโปรแกรม  
 ง. อุปกรณ์ที่ประกอบขึ้น
12. ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์คืออะไร  
 ก. อุปกรณ์ที่ประกอบขึ้นเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์  
 ข. การคำนวณ  
 ค. เครื่องจักรอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานตามขั้นตอนของโปรแกรม  
 ง. ระบบโปรแกรมการทำงาน

13. ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์คืออะไร
- ก. อุปกรณ์ที่ประกอบขึ้นเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์
  - ข. โปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่สั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน
  - ค. เครื่องจักรอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานตามขั้นตอนของโปรแกรม
  - ง. ระบบโปรแกรมการทำงาน
14. ข้อใดไม่ใช่ระบบปฏิบัติการ
- ก. Microsoft Windows98
  - ข. Microsoft Windows ME
  - ค. Microsoft Windows XP
  - ง. Microsoft Office
15. คำสั่งใดที่ใช้ในการลบไฟล์
- ก. Delete (ลบ)
  - ข. Rename (เปลี่ยนชื่อ)
  - ค. Open (เปิด)
  - ง. Save (บันทึก)
16. คำสั่งใดที่ใช้ในการเปลี่ยนชื่อไฟล์
- ก. Delete (ลบ)
  - ข. Rename (เปลี่ยนชื่อ)
  - ค. Open (เปิด)
  - ง. Save (บันทึก)
17. คำสั่งใดที่ใช้ในการบันทึกไฟล์
- ก. Save (บันทึก)
  - ข. Rename (เปลี่ยนชื่อ)
  - ค. Open (เปิด)
  - ง. Delete (ลบ)
18. ปุ่ม Start อยู่บนส่วนใด
- ก. Desktop
  - ข. Taskbar
  - ค. Icon
  - ง. Title bar

19. โปรแกรมใดที่ใช้ในการวาดภาพ และตัดต่อภาพเบื้องต้น
- ก. NotePad
  - ข. ScanDisk
  - ค. Paint
  - ง. WordPad
20. อีเมล (E-mail) คืออะไร
- ก. โปรแกรมรูปภาพ
  - ข. โปรแกรมรับส่งแฟกซ์
  - ค. โปรแกรมทำงานอินเทอร์เน็ต
  - ง. ปรอชณีย่อเล็กทรอนิกส์ติดต่อสื่อสารกันทางอินเทอร์เน็ต

### ตอนที่ 3 การใช้โปรแกรมสำนักงานเบื้องต้น

21. โปรแกรม Microsoft Word จัดเป็นโปรแกรมประเภทใด
- ก. วาดรูป
  - ข. พิมพ์เอกสาร
  - ค. คำนวณ
  - ง. จัดรูปแบบเอกสาร
22. ชนิดของแฟ้มข้อมูลที่จัดเก็บใน Microsoft Word จะมีนามสกุลเป็นอะไร
- ก. Word.bmp
  - ข. Word.txt
  - ค. Word.xlsx
  - ง. Word.docx
23. โปรแกรม Microsoft Excel จัดเป็นโปรแกรมประเภทใด
- ก. วาดรูป
  - ข. พิมพ์เอกสาร
  - ค. คำนวณ
  - ง. จัดรูปแบบเอกสาร
24. ชนิดของแฟ้มข้อมูลที่จัดเก็บใน Microsoft Excel จะมีนามสกุลเป็นอะไร
- ก. Word.bmp
  - ข. Word.txt
  - ค. Word.xlsx
  - ง. Word.docx

25. โปรแกรม Microsoft PowerPoint จัดเป็นโปรแกรมประเภทใด
- นำเสนอผลงาน
  - พิมพ์เอกสาร
  - คำนวณ
  - จัดรูปแบบเอกสาร
26. คำสั่งใดที่ใช้ในการเปิดใช้งานไฟล์
- Delete (ลบ)
  - Rename (เปลี่ยนชื่อ)
  - Open (เปิด)
  - Save (บันทึก)
27. “Save” เป็นคำสั่งใช้ทำอะไร
- บันทึกเพิ่มข้อมูล
  - เปิดเพิ่มข้อมูล
  - แก้ไขเพิ่มข้อมูล
  - ลบเพิ่มข้อมูล
28. เมื่อเราแก้ไขเอกสารเสร็จเรียบร้อยแล้ว ถ้าต้องการบันทึกลงดิสก์โดยใช้ชื่อแฟ้มใหม่จะต้องใช้คำสั่งใด
- บันทึก
  - บันทึกเป็น
  - บันทึกเป็น HTML
  - ถูกทุกข้อ
29. คำสั่งที่ใช้สร้างแฟ้มข้อมูลใหม่คืออะไร
- บันทึก
  - บันทึกเป็น
  - สร้างเอกสารเปล่า
  - เปิด
30. ปุ่มในรูปใช้สำหรับทำอะไรเพื่ออะไร
- ย้อนกลับสิ่งที่แก้ไข
  - ทำซ้ำใหม่
  - ตัด
  - แปะ

