



กทปส



รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนา
กิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

โครงการ

การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน
ที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน

The Development of Thai People's Competence in Digital Intelligence
and Literacy on their Engagement and Risk from Social Media

หัวหน้าโครงการ

รองศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2564

ได้รับทุนอุดหนุนจาก

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

(สำนักงาน กสทช.)

สัญญารับทุนเลขที่ B2-118/1-61

รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนา
กิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

โครงการ

การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน
ที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน
The Development of Thai People's Competence in Digital Intelligence
and Literacy on their Engagement and Risk from Social Media

หัวหน้าโครงการ

รองศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2564

ได้รับทุนอุดหนุนจาก

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ
(สำนักงาน กสทช.)

สัญญารับทุนเลขที่ B2-118/1-61

บทสรุปผู้บริหาร

โครงการ การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน
ที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน
กุมภาพันธ์ 2564

ประเทศไทยมีเป้าหมายก้าวสู่ประเทศที่สามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และ ยั่งยืน แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้กำหนดเป้าหมายหลักสำคัญส่วนหนึ่งคือ เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิต ในขณะที่ปัจจุบันประชาชนยังเผชิญกับความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้รับผลกระทบหรืออันตรายจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน เพื่อลดความเสี่ยงจากอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับประชาชนที่เข้าถึงและผูกพัน (engagement) กับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ แนวทางหนึ่งที่สามารถดำเนินงานได้คือ การเพิ่มความสามารถให้ประชาชนในการรู้เท่าทัน โดยมีพื้นฐานจากองค์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้งาน ความผูกพันและความเสี่ยงจากเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ พัฒนาสร้างต้นแบบเว็บไซต์การเรียนรู้ลดความเสี่ยง และสร้างข้อเสนอเพื่อเสนอแนะสำหรับการเสริมสร้างความสามารถของประชาชน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้อธิบายความผูกพันและความเสี่ยงจากเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน ที่จะนำไปกำหนดแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของประชาชน
2. เพื่อวัดระดับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันของประชาชนที่มีต่อเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ และใช้เป็นองค์ความรู้พื้นฐานนำไปพัฒนาแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของประชาชน
3. เพื่อพัฒนาแนวทาง และสร้างแพลตฟอร์ม แบบเรียน และเนื้อหาเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน

การดำเนินงานโครงการ

การดำเนินงานโครงการวิจัยได้สำรวจเอกสารวิชาการ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความผูกพัน (Engagement) และความเสี่ยง (Risk) บนสื่อออนไลน์ เพื่อนำแนวคิดมาใช้เป็นกรอบการสร้างประเด็นการวิจัย ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) เริ่มจากการ

สัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมกับการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ประชาชน 4 กลุ่มวัย ได้แก่ อายุ 15-22 ปี อายุ 23-39 ปี อายุ 40-59 ปี และอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวนรวม 2,580 คน นำผลการวิจัยเข้าสู่การประชุมรับฟังความเห็นผู้เชี่ยวชาญ พัฒนาต้นแบบเว็บไซต์การเรียนรู้ลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ คือเว็บไซต์ “คิด คุย คั่น” (www.คิดคุยคั่น.net) เปิดทดสอบให้บริการประชาชน 4 เดือน และสังเคราะห์เป็นข้อเสนอเพิ่มความสามารถรู้เท่าทันของประชาชน

ผลการดำเนินโครงการ

ผลการดำเนินโครงการสรุปให้เห็นสถานการณ์ความผูกพัน ความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันของประชาชนดังนี้

ในภาพรวมประชาชนใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพซบุ๊ก ไลน์ ยูทูป ในชีวิตประจำวัน วันละ 3-8 ชั่วโมง ใช้งานเพื่อความบันเทิง ติดต่อกับพูดคุย อ่านข่าว การทำงานหรือเรียน มักจะแสดงความรู้สึกต่อเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการกดไลค์ เลิฟ มากกว่าจะแสดงความเห็น มีโอกาสพบเจอความเสี่ยงที่นำไปสู่อันตราย 15 เรื่อง เรียงลำดับดังนี้คือ ความรุนแรง โฆษณาเกินจริง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวดราม่า เนื้อหาลามก หวยออนไลน์ การพนันออนไลน์ ถูกหลอกซื้อสินค้า ถูกหลอกจากการชักชวนหารายได้ ภัยจากระบบคอมพิวเตอร์ แชรออนไลน์ ถูกหลอกจากคนแปลกหน้า ข้อมูลส่วนตัวถูกขโมย หุ่นออนไลน์ และการระรานกลั่นแกล้ง

ทั้งนี้แต่ละกลุ่มวัยพบเจอความเสี่ยงที่คล้ายกัน และแตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน ความสนใจในแต่ละช่วงวัย กล่าวคือ กลุ่มวัยรุ่นวัยเรียน อายุ 15-22 ปี พบเจอความเสี่ยงจากความรุนแรง โฆษณาเกินจริง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวดราม่า การพนันออนไลน์ การถูกหลอกจากการชักชวนทำงาน กลุ่มวัยหนุ่มสาว อายุ 23-39 ปี พบเจอความเสี่ยงจากโฆษณาเกินจริง ความรุนแรง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวดราม่า การพนันออนไลน์ การถูกหลอกจากการซื้อสินค้า กลุ่มวัยผู้ใหญ่ อายุ 40-59 ปี พบเจอความเสี่ยงจากโฆษณาเกินจริง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ความรุนแรง ข่าวดราม่า เนื้อหาลามก หวยออนไลน์ การพนันออนไลน์ และกลุ่มผู้สูงอายุ อายุ 60 ปีขึ้นไป พบเจอความเสี่ยงจากข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวดราม่า ความรุนแรง หวยออนไลน์ โฆษณาเกินจริง เนื้อหาลามก แชรออนไลน์

สำหรับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันในภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับที่สามารถใช้สื่อได้ ประเมินสื่อเป็น มีการป้องกันลดความเสี่ยงได้ และสามารถใช้อะไรจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ แต่ทักษะความสามารถในการสื่อสารอย่างเหมาะสม และการอ่าน ตีความหมาย เข้าใจเนื้อหา ยังอยู่ในระดับปานกลาง

ผลการพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์การเรียนรู้คือ เว็บไซต์ “คิด คุย คั่น” (www.คิดคุยคั่น.net) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 3 กระบวนการ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อบทเรียนการเรียนรู้แบบ

ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ (Online Interactive Learning Object) เน้นความรู้ ทักษะและความสามารถในการลดความเสี่ยง 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการเผยแพร่เนื้อหาเสริมสร้างความรู้ และการกระตุ้นทนา 3) กระบวนการลงมือปฏิบัติผ่านเครื่องมือสนับสนุนการตรวจสอบข้อมูล ข่าว ที่สงสัยว่าถูกต้องเป็นจริง น่าเชื่อถือหรือไม่

เว็บไซต์ต้นแบบเปิดให้ใช้งานจริง 4 เดือน พบว่า สมาชิกเว็บไซต์ที่มีช่วงอายุ 13-22 ปีเข้าเรียนบทเรียนมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มอายุ 23-35 ปี โดยสนใจเรียนบทเรียนเรื่อง “การติดต่อสื่อสารทางสังคม” (Social Communication) มากที่สุด รองลงมาคือเรื่อง “ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์” (Media Text Understanding) เท่ากับเรื่อง “ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง” เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบพื้นฐานความรู้ความสามารถก่อนเรียน และ ความรู้ความสามารถหลังเรียนบทเรียนครบ สรุปได้ว่า ความรู้ความสามารถหลังเรียนบทเรียนครบ อยู่ในระดับมากกว่าพื้นฐานความรู้ความสามารถก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ข้อมูลการใช้งานเว็บไซต์พบว่า เข้าชมเนื้อหาบทความเสริมความรู้รวม 378 ครั้ง เข้าชมกระตุ้นทนายรวม 68 ครั้ง

ผลการสังเคราะห์ข้อค้นพบ นำมาพัฒนาเป็นกระบวนการสร้างความสามารถในการความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน ประกอบด้วย การเสริมสร้างความรู้ทักษะความสามารถส่วนบุคคล การรวมกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการจัดให้มีเครื่องมือที่สนับสนุนพฤติกรรมรู้เท่าทัน และเสนอยุทธศาสตร์เพิ่มความสามารถรู้เท่าทันสื่อของประชาชน ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : เสริมสร้างความรู้ ทักษะ ความสามารถส่วนบุคคล ด้วยการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแนวทางการให้ความรู้ ฝึกทักษะและเสริมสร้างความสามารถในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อตามกระบวนการเรียนรู้ของบุคคล โดยสร้างหลักสูตร บทเรียน เนื้อหาเสริมการเรียนรู้สำหรับประชาชน

ยุทธศาสตร์ที่ 2 : สร้างชุมชนรู้เท่าทันสื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกันเตือนป้องกัน เป็นการดำเนินงานเสริมเพิ่มเติมจากการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เป็นการสร้างความเข้มแข็งให้แก่ประชาชนด้วยการรวมกลุ่มเป็นชุมชน

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : พัฒนาเทคโนโลยีสนับสนุนพฤติกรรมรู้เท่าทันสื่อ สร้างเครื่องมือตรวจสอบข่าวสารข้อมูลที่ถูกต้อง กระตุ้นให้ประชาชนแสดงพฤติกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ต่อเนื่องจากการได้เรียนรู้จากการสอน

ข้อเสนอแนะสำหรับการเสริมสร้างความสามารถของประชาชน ในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่จะสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาสังคมไปสู่ความยั่งยืน ด้วยการเน้นการพัฒนาทุนมนุษย์ ขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ “ดิจิทัลไทยแลนด์” (Digital Thailand) ตามเป้าหมายของประเทศไทย

โครงการวิจัย	การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน
ชื่อผู้เขียน	รองศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา
สาขา/คณะ/มหาวิทยาลัย	คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีงบประมาณ	2562
คำหลักสำคัญ	ความเสี่ยง/การรู้เท่าทันสื่อ/สื่อสังคมออนไลน์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายความผูกพันและความเสี่ยงจากเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน วัดระดับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน สร้างเว็บไซต์การเรียนรู้ และสร้างข้อเสนอแนะเพิ่มความสามารถการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ดำเนินโครงการด้วยวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) เริ่มจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมกับการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กลุ่มตัวอย่างคือ ประชาชน 4 กลุ่มวัย ได้แก่ อายุ 15-22 ปี อายุ 23-39 ปี อายุ 40-59 ปี และอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวนรวม 2,580 คน จากภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ นำผลการวิจัยเข้าสู่การประชุมรับฟังความเห็นผู้เชี่ยวชาญ และพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์การเรียนรู้ลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ชี้ให้เห็นว่า ในภาพรวมประชาชนใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพซบุ๊ก ไลน์ ยูทูป ในชีวิตประจำวัน วันละ 3-8 ชั่วโมง ใช้งานเพื่อความบันเทิง ติดต่อกับพูดคุย อ่านข่าว การทำงานหรือเรียน มักจะแสดงความรู้สึกต่อเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการกดไลค์ เลิฟมากกว่าจะแสดงความคิดเห็น มีโอกาสพบเจอความเสี่ยงที่นำไปสู่อันตราย 15 เรื่อง เรียงลำดับดังนี้คือ ความรุนแรง โฆษณาเกินจริง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวปลอม เนื้อหาลามก หวยออนไลน์ การพนันออนไลน์ ถูกหลอกซื้อสินค้า ถูกหลอกจากการชักชวนหารายได้ ภัยจากระบบคอมพิวเตอร์ แชรออนไลน์ ถูกหลอกจากคนแปลกหน้า ข้อมูลส่วนตัวถูกขโมย หุ่นออนไลน์ และการระรานกลั่นแกล้ง

ทั้งนี้แต่ละกลุ่มวัยพบเจอความเสี่ยงที่คล้ายกัน และแตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน ความสนใจในแต่ละช่วงวัย กล่าวคือ กลุ่มวัยรุ่นวัยเรียน อายุ 15-22 ปี พบเจอความเสี่ยงจากความรุนแรง โฆษณาเกินจริง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวปลอม เนื้อหาลามก การพนันออนไลน์ การถูกหลอกจากการชักชวนทำงาน กลุ่มวัยหนุ่มสาว อายุ 23-39 ปี พบเจอความเสี่ยงจากโฆษณาเกินจริง ความรุนแรง ข้อมูล

สุขภาพที่ไม่จริง ข่าวปลอม เนื้อหาลามก การพนันออนไลน์ การถูกหลอกจากการซื้อสินค้า กลุ่มวัยผู้ใหญ่ อายุ 40-59 ปี พบเจอความเสี่ยงจากโฆษณาเกินจริง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ความรุนแรง ข่าวปลอม เนื้อหาลามก หวยออนไลน์ การพนันออนไลน์ และกลุ่มผู้สูงอายุ อายุ 60 ปีขึ้นไป พบเจอความเสี่ยงจาก ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวปลอม ความรุนแรง หวยออนไลน์ โฆษณาเกินจริง เนื้อหาลามก แชร์ออนไลน์

สำหรับความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันในภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับที่สามารถใช้สื่อได้ ประเมินสื่อเป็น มีการป้องกันลดความเสี่ยงได้ และสามารถใช้อะไรจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ แต่ทักษะ ความสามารถในการสื่อสารอย่างเหมาะสม และการอ่าน ตีความหมาย เข้าใจเนื้อหา ยังอยู่ในระดับปาน กลาง

ผลการพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์การเรียนรู้คือ เว็บไซต์ “คิด คุย คั่น” (www.คิดคุยกั่น.net) โดยใช้ กระบวนการเรียนรู้ 3 กระบวนการ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อบทเรียนการเรียนรู้แบบ ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ (Online Interactive Learning Object) เน้นความรู้ ทักษะและความสามารถในการลดความเสี่ยง 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการเผยแพร่เนื้อหาเสริมสร้างความรู้ และการกระทำ สันทนา 3) กระบวนการลงมือปฏิบัติผ่านเครื่องมือสนับสนุนการตรวจสอบข้อมูล ข่าว ที่สงสัยว่าถูกต้อง เป็นจริง น่าเชื่อถือหรือไม่

เว็บไซต์ต้นแบบเปิดให้ใช้งานจริง 4 เดือน พบว่า สมาชิกเว็บไซต์ที่มีช่วงอายุ 13-22 ปีเข้าเรียน บทเรียนมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มอายุ 23-35 ปี โดยสนใจเรียนบทเรียนเรื่อง “การติดต่อสื่อสารทาง สังคม” (Social Communication) มากที่สุด รองลงมาคือเรื่อง “ความเข้าใจตัวบนของสื่อสังคม ออนไลน์” (Media Text Understanding) เท่ากับเรื่อง “ความเสี่ยงจากการถูกหลอกหลวง” เมื่อวิเคราะห์ เปรียบเทียบพื้นฐานความรู้ความสามารถก่อนเรียน และ ความรู้ความสามารถหลังเรียนบทเรียนครบ สรุป ได้ว่า ความรู้ความสามารถหลังเรียนบทเรียนครบ อยู่ในระดับมากกว่าพื้นฐานความรู้ความสามารถก่อน เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ข้อมูลการใช้งานเว็บไซต์พบว่า เข้าชมเนื้อหา บทความเสริมความรู้รวม 378 ครั้ง เข้าชมกระทู้สนทนารวม 68 ครั้ง

ผลการสังเคราะห์ข้อค้นพบ นำมาพัฒนาเป็นกระบวนการสร้างความสามารถในความรอบรู้ทาง ดิจิทัลและการรู้เท่าทัน ประกอบด้วย การเสริมสร้างความรู้ทักษะความสามารถส่วนบุคคล การรวมกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการจัดให้มีเครื่องมือที่สนับสนุนพฤติกรรมรู้เท่าทัน และเสนอยุทธศาสตร์เพิ่ม ความสามารถรู้เท่าทันสื่อของประชาชน ได้แก่ 1) ยุทธศาสตร์เสริมสร้างความรู้ ทักษะ ความสามารถส่วนบุคคล ด้วยการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ 2) ยุทธศาสตร์สร้างชุมชนรู้เท่าทันสื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกัน เตือนป้องกัน และ 3) ยุทธศาสตร์พัฒนาเทคโนโลยีสนับสนุนพฤติกรรมรู้เท่าทันสื่อ สร้างเครื่องมือ ตรวจสอบข่าวสารข้อมูลที่ถูกต้อง

Project Title	The Development of Thai People’s Competence in Digital Intelligence and Literacy on their Engagement and Risk from Social Media
Author	Associate Professor Phnom Kleechaya, Ph.D.
Department/Faculty/University	Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Project period	2019
Key word	risk, social, media, literacy, online

Abstract

This research aims to reveal the engagement and the risk of people’s social media content, measure their competence in digital intelligence, create an educational website, and offer tips for enhancing their competence and literacy in social media content. This project uses the mixed method of research. It begins with the in-depth interview, followed by the survey research of four sample groups, namely those who are 15-22, 23-39, 40-59, and 60 and older, in the total of 2, 580 people. The sample size is from all regions in the country, and the research results have been presented to the panel of experts and used for the development of an educational website that promotes the reduction of risks from social media uses.

The research has found that, overall, Thai people use social media, namely Facebook, Line, and YouTube around 3-8 hours a day for entertainment, contacting others, updating news, working, and studying. They also react to the content in the forms of hitting ‘like’ and ‘love’ rather than submitting comments. The results also reveal that there are 15 risky situations that could lead to threats as follows, respectively: violence, overexaggerating advertisement, false health-related information, fake news, obscene content, online lottery, online gambling, product scams, job schemes, cyber threats, online rotating savings, catfishing, identity theft, online stocks, and cyberbullying.

Overall, the participants encounter both in similar and different ways depending on the nature of their social media use and interests. Those aged between 15-22 encounter violence, overexaggerating advertisement, false health-related information, fake news, obscene content, online gambling, and job schemes. Those aged between 23-39 encounter overexaggerating advertisement, violence, false health-related information, fake news, online gambling, and product scams. Those aged between 40-59 encounter overexaggerating advertisement, false health-related information, violence, fake news, obscene content, online lottery, and online gambling. Lastly, those aged 60 and older encounter false health-related information, fake news, violence, online lottery, overexaggerating advertisement, obscene content, and online rotating savings.

Regarding digital literacy, the participants display overall decent competence. They are able to evaluate the content and prevent risky situations, as well as draw benefits from social media content. However, their ability to properly use communicate, read and evaluate content, and understand content is still at an acceptable level.

The results from the educational website development “Kid Kui Kon” (www.คิดคุยคืน.net) are drawn from three learning processes: 1) self-learning through online interactive learning objects, 2) learning from content additionally shared in the comments forum, and 3) learning through the use of fact-checking tools that evaluate the validity and the reliability of the content.

The prototype version of the website was launched for four months, the results show that users aged between 13-22 take online courses the most. The second most engaging group is those aged between 23-35 who are interested in taking “Social Communication” classes the most, followed by “Media Text Understanding” classes and “Risks from Deception” classes, both equally. When evaluating the results from the pre-test and the post-test exercises, the results found that the post-test scores are higher than the pre-test scores at the significance level of .05. Moreover, the statistics from the website show that the contents from the additional informative articles were accessed 378 times, and the comments forum was accessed 68 times.

After result synthesis and analysis, the findings are utilized in the process of increasing digital literacy and competence which include individual skill-building, group knowledge-sharing, and behavioral competence development tools. Also, strategies to promote people's media literacy are proposed as follows: 1) Individual knowledge and skill-building strategies through raising awareness on media literacy, 2) Community sharing, warning, and prevention strategies to promote media literacy, and 3) strategies to develop technology for promoting media-literate behavior and fact-checking tools.

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	(1)
บทคัดย่อภาษาไทย	(4)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(6)
สารบัญตาราง	(15)
สารบัญแผนภาพ	(16)
สารบัญภาพ	(17)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญ และที่มาของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	8
1.3 ขอบเขต และกิจกรรมการดำเนินงาน	8
1.4 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ	9
บทที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัยและโครงการ	13
แผนภาพกรอบแนวคิดการวิจัยและโครงการ	18
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	18
3.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ: อธิบายความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์	

ของประชาชน	19
3.2 การวิจัยเชิงสำรวจ	19
3.3 การประชุมระดมความคิด พัฒนาแนวทาง และสร้างเว็บไซต์	21
3.4 พัฒนา สร้างเว็บไซต์ แบบเรียน และเนื้อหาเพิ่มความสามารถ ในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	22
3.5 เปิดการใช้งาน วิเคราะห์ข้อมูลการใช้งานและกิจกรรมบนเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้น	23
บทที่ 4 การทบทวนตำราและเอกสารงานวิจัย	24
4.1 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ และความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน	24
4.2 แนวคิดความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence)	28
4.3 แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และความเสียบนสื่อสังคมออนไลน์	41
4.4 แนวคิดความผูกพัน (Engagement) บนสื่อสังคมออนไลน์	48
4.5 แนวคิดชุมชนออนไลน์ (Online Community)	54
บทที่ 5 การทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศ	60
5.1 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital intelligence) และการเป็นพลเมืองทางดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยสถาบัน DQ (DQ Institute) ประเทศสิงคโปร์	60
5.2 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในประเทศอิตาลี	64
5.3 แนวทางสำหรับผู้สอนด้านการเป็นพลเมืองทางดิจิทัล (Digital Citizenship) โดย International Society for Technology in Education (ISTE) ประเทศสหรัฐอเมริกา	66
5.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศสมาชิก ในกลุ่มภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Asia-Pacific)	68
5.5 กรอบการศึกษาความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific)	70

บทที่ 6	สรุปการสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด (รายละเอียดโดยสมบูรณ์ตามเอกสารแนบ ฉบับที่ 1)	76
บทที่ 7	รายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์ของประชาชน (รายละเอียดโดยสมบูรณ์ตามเอกสารแนบ ฉบับที่ 1)	82
	บทคัดย่อ	83
	7.1 สรุปผลการวิจัย	84
	7.2 อภิปรายผลการวิจัย	87
	7.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้	91
	7.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	91
บทที่ 8	การดำเนินงานจัดประชุมระดมความคิดและข้อสรุปแนวทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์	92
	8.1 การดำเนินงานจัดประชุมระดมความคิดและผู้ทรงคุณวุฒิที่เข้าร่วมประชุม	92
	8.2 ข้อสรุปแนวทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์เพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัล	96
	8.2.1 กลุ่มเป้าหมาย	96
	8.2.2 สารเนื้อหา	98
	8.2.3 แพลตฟอร์มและโครงสร้างแพลตฟอร์ม	103
	8.2.4 กิจกรรมและสื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัล	107
	8.2.5 ผลสรุปแนวทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์	113
	8.3 ภาพบรรยากาศการประชุมระดมความคิด	115
บทที่ 9	การออกแบบระบบและพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้	118
	9.1 แนวคิดการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้	119
	9.2 การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้	125
	9.3 การออกแบบโครงร่างข้อมูลหน้าจอบริบท	130
	9.4 การวางกรอบการพัฒนาเว็บไซต์	136

9.4.1 การออกแบบและพัฒนาระบบ Front-end และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของเว็บไซต์	136
9.4.2 การออกแบบและพัฒนาระบบหลังบ้าน หรือ Back-end ของเว็บไซต์	137
9.5 การออกแบบโครงร่าง (Lay out) หน้าเว็บไซต์	138
9.6 การพัฒนางานหน้าเว็บไซต์	145
9.7 การดำเนินการงานระบบการบริการบนเว็บไซต์ หรือ Web Service	156
9.8 การดำเนินงานระบบหลังบ้าน หรือ Back-office	156
9.9 การออกแบบระบบฐานข้อมูล	163
9.10 การดำเนินการด้านระบบเครือข่าย	167
9.11 ผู้ดูแลระบบปฏิบัติการและบริหารจัดการข้อมูล	167
บทที่ 10 การออกแบบบทเรียนออนไลน์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	168
10.1 แนวคิดในการออกแบบและพัฒนบทเรียน	169
10.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์	170
10.3 สาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์เพิ่มความสามารถสำหรับประชาชน	172
10.4 แผนการจัดการเรียนรู้	173
10.5 การออกแบบและพัฒนบทเรียนออนไลน์ 8 เรื่อง	174
10.6 ขอบเขตการดำเนินการ	175
10.7 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์	176
10.8 กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์	200
10.9 การวิเคราะห์เนื้อหาองค์ความรู้ของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์	201
10.10 รายละเอียดสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์	202
10.11 แผนการเรียนรู้บทเรียนออนไลน์ 8 เรื่อง	206
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 1	207
เรื่อง การสื่อสารในสังคมออนไลน์ (Social Communication)	

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 2	225
เรื่อง ความเข้าใจตัวบนของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding)	
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 3	232
เรื่อง ความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินบนโลกออนไลน์	
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 4	242
เรื่อง ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์	
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 5	253
เรื่อง ความเสี่ยงจากเนื้อหาไม่จริง	
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 6	259
เรื่อง ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง	
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 7	271
เรื่อง ความเสี่ยงเรื่องเพศ	
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 8	280
เรื่อง ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ	
บทที่ 11 การออกแบบเนื้อหาเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	289
11.1 แนวคิดการออกแบบเนื้อหา	289
11.2 การพัฒนาเนื้อหาเพื่อรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	290
11.3 รูปแบบเนื้อหา	293
11.4 แพลตฟอร์มเผยแพร่เนื้อหา	349
บทที่ 12 รายงานผลการวิจัยพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (รายละเอียดตามเอกสารแนบ ฉบับที่ 2)	352

บทที่ 13 ข้อเสนอแนะสำหรับการเสริมสร้างความสามารถของประชาชน
ในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
(รายละเอียดตามเอกสารแนบ ฉบับที่ 2) 353

รายการอ้างอิง 354

เอกสารแนบ

ประกอบด้วย

บทที่ 12 รายงานผลการวิจัยพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้
ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

บทที่ 13 ข้อเสนอแนะสำหรับการเสริมสร้างความสามารถของประชาชน
ในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ภาคผนวก

ก. ใบรับรองโครงการวิจัย (การวิจัยเชิงสำรวจ)

จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนกลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2
สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข. แบบสอบถามการวิจัย (ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ)

ค. สรุปรายงานสื่อมวลชนเข้าร่วมงาน Press Briefing เปิดตัวเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้
“คิด คью คั่น ลดความเสี่ยงบนโลกออนไลน์”

ง. แบบประเมินตนเองเรื่องความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ ก่อนเรียนบทเรียน (Pre-test)

จ. แบบประเมินตนเองเรื่องความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนบทเรียน (Post-test)

ฉ. การออกแบบฐานข้อมูลเว็บไซต์ ER-Diagram และ Data Dictionary

ช. คู่มือการใช้งานเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคьюคั่น.net

ซ. ประวัติผู้วิจัย

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ	11
3.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิภาค/จังหวัดพื้นที่เก็บข้อมูล	20
5.1 สรุปกรอบการศึกษาความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific)	75
6.1 สรุปการใช้งาน ความผูกพัน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามช่วงวัย	77
9.1 แผนผังการออกแบบและนำเสนอบนเว็บไซต์ด้วยแนวคิด “คิด คุย คั่น”	125
9.2 แนวทางการปรับปรุงแบบร่างแบบตราสัญลักษณ์เว็บไซต์ที่ได้รับการคัดเลือก	127
9.3 แผนผังการออกแบบและนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ด้วยกระบวนการ “คิด คุย คั่น”	130
9.4 การออกแบบและพัฒนาระบบ Front-end และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของเว็บไซต์	136
9.5 การออกแบบและพัฒนาระบบหลังบ้าน หรือ Back-end ของเว็บไซต์	137

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
8.1 การทำงานของเว็บไซต์ในส่วนบทเรียนเสริมการเรียนรู้	114
9.1 โครงร่างข้อมูลหน้าจอเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดยุคนี้.net	131
9.2 ขั้นตอนการสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดยุคนี้.net	132
9.3 ขั้นตอนการเข้าสู่บทเรียนหรือระบบจัดการเรียนรู้ในส่วนของกระบวนการ “คิด”	133
9.4 Context Diagram ของระบบฐานข้อมูลการรับสมัครสมาชิกเว็บไซต์	163
9.5 Data Flow Diagram Level 1 ของระบบฐานข้อมูลการรับสมัครสมาชิกเว็บไซต์	164
9.6 Context Diagram ของระบบฐานข้อมูลการเข้าเรียนผ่านเว็บไซต์	165
9.7 Data Flow Diagram Level 1 ของระบบฐานข้อมูลการเข้าเรียนผ่านเว็บไซต์	166
10.1 กระบวนการออกแบบสื่อการเรียนรู้ออนไลน์	200

สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดการวิจัยและโครงการ	18
4.1 ทักษะ 8 ด้านความฉลาดทางดิจิทัล	34
8.1 ผู้ทรงคุณวุฒิในที่ประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	115
8.2 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	115
8.3 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	116
8.4 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	116
8.5 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	116
8.6 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	117
8.7 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	117
8.8 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563	117
9.1 แบบร่างแบบตราสัญลักษณ์ของเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net	127
9.2 แบบตราสัญลักษณ์ของเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net	129
9.3 โครงร่าง “หน้าหลัก” ของเว็บไซต์	138
9.4 โครงร่างหน้า “เกี่ยวกับโครงการ” ของเว็บไซต์	139
9.5 โครงร่างหน้า “คิด” ของเว็บไซต์	140
9.6 โครงร่างหน้า “คุย” ของเว็บไซต์	141
9.7 โครงร่างหน้า “ค้น” ของเว็บไซต์	142
9.8 โครงร่างหน้า “สมาชิก” ของเว็บไซต์	143
9.9 โครงร่างหน้า “ติดต่อ” ของเว็บไซต์	144
9.10 “หน้าหลัก” ของเว็บไซต์	146
9.11 หน้า “เกี่ยวกับ” ของเว็บไซต์	147
9.12 หน้า “คิด” ของเว็บไซต์	148
9.13 ตัวอย่าง “ประกาศนียบัตร” เมื่อผ่านการประเมินความความรู้หลังเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด	149
9.14 หน้า “คุย” ของเว็บไซต์	150
9.15 หน้า “ค้น” ของเว็บไซต์	151
9.16 หน้า “สมาชิก” ของเว็บไซต์	152
9.17 รายละเอียดและการขอรับคำยินยอมเข้าร่วมใช้งานสำหรับการลงทะเบียนสมาชิก	153

9.18 การลงทะเบียนสมาชิกและข้อมูลสมาชิกใหม่	154
9.19 ตัวอย่างอีเมลตอบกลับจากเว็บไซต์เพื่อยืนยันการลงทะเบียนสมัครสมาชิก	154
9.20 หน้า “ติดต่อ” ของเว็บไซต์	155
9.21 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Defaults	157
9.22 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า About	158
9.23 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Blogs	158
9.24 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Boards	159
9.25 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Infographics	159
9.26 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า VDO	160
9.27 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า News	160
9.28 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Courses	161
9.29 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Tests	161
9.30 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Export	162
11.1 แสดงเนื้อหาจากงานวิจัยความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์	294
11.2 แสดงเนื้อหาจากงานวิจัยความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์	295
11.3 สถิติติดหน้าจอ เรื่องน่ารู้ของคนไทยกับสื่อดิจิทัล	296
11.4 มารยาทสังคมในชุมชนออนไลน์	298
11.5 “ลงทุนน้อย รวยเร็ว” มีจริงหรือ ?	300
11.6 หยุด! พฤติกรรม Bully บนสื่อออนไลน์	302
11.7 รู้ให้ทันโฆษณาเกินจริง	305
11.8 อย่าเป็นเหยื่อ Phishing ในโลกออนไลน์	308
11.9 เคล็ดลับในการทำงาน ในสภาวะ โควิด-19 รุกราน	311
11.10 รู้จักใช้แอปพลิเคชัน เพื่อรู้เท่าทันไวรัส!! โควิด-19	314
11.11 รู้เท่าทันข่าวสารสถานการณ์โควิด	316
11.12 ทำอย่างไร...ให้สนุกกับการเรียนออนไลน์	319
11.13 ชาว Facebook สนุก ไร้ใจ แต่ (อาจไม่) จริง	322
11.14 ภัยเงียบที่อยู่ใกล้ตัวเรา “สื่อกับความรุนแรงบนโลกออนไลน์”	325
11.15 รู้เท่าทันเทคนิคกลโกงของการซื้อขายออนไลน์	327
11.16 ความเสี่ยงของคนไทย จากสื่อสังคมออนไลน์	330

11.17	ปรับตัวให้ได้ เพื่ออยู่กับไวรัสโควิด – 19	332
11.18	คนไทยมีสถิติการใช้สื่อดิจิทัลในระดับสูง	334
11.19	15 ความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์	335
11.20	9 คำถามที่ควร คิด ก่อน แชร	336
11.21	ทักษะจำเป็น 7 ด้าน เพื่อความรอบรู้ทางดิจิทัล	337
11.22	แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือบนสื่อสังคมออนไลน์	338
11.23	รู้หลักคิด จับผิด Fake News	339
11.24	หยุดคิดสักนิด พิชิตข่าวปลอม	340
11.25	วิธีหลีกเลี่ยงไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของ Phishing	341
11.26	แหล่งข้อมูลสำหรับเช็กข่าวโควิด-19	342
11.27	อยากเริ่มต้นขายของออนไลน์ทำอย่างไรดี?	343
11.28	ความเสี่ยงจากความรุนแรง	344
11.29	ความเสี่ยงจากการหลอกลวง	345
11.30	ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ	346
11.31	ความเสี่ยงเรื่องเพศ	347
11.32	ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์	348
11.33	ตัวอย่างแผนเพจที่จะจัดทำเพื่อเผยแพร่เนื้อหา	349
11.34	ตัวอย่างสถานียูทูปที่จะจัดทำเพื่อเผยแพร่เนื้อหา	350
11.35	ตัวอย่างทวิตเตอร์ที่จะจัดทำเพื่อเผยแพร่เนื้อหา	351

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญ และที่มาของปัญหา

ประเทศไทยได้ก้าวสู่สังคมดิจิทัล และประชาชนได้ยอมรับสื่อดิจิทัลมาเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของตนเอง สะท้อนให้เห็นจากผลการสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนปี 2560 ของสำนักสถิติแห่งชาติ พบว่าประชากรกลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ร้อยละ 89.8 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 25-34 ปี คิดเป็นร้อยละ 80.3 ข้อมูลสถิติชี้ให้เห็นว่าแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 52.9 ทำนองเดียวกันมีผู้ใช้มือถือสมาร์ทโฟนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 93.7 (สำนักสถิติแห่งชาติ, 2560) ภาครัฐให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงนี้ โดยแผนยุทธศาสตร์ที่จะพัฒนาสู่ “Digital Thailand หมายถึง ประเทศไทยที่สามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนา โครงสร้างพื้นฐานนวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เท่าทันกับประเทศที่พัฒนาแล้ว จำเป็นต้องพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยี และส่งเสริมประชาชนให้มีความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศให้ก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วในสังคมโลกาภิวัตน์ (สำนักสถิติแห่งชาติ, 2560) หากประชาชนมีทักษะดิจิทัลที่สูงแล้วจะทำให้มีการรู้เท่าทันสื่อได้เป็นอย่างดี ดังความเห็นของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2559) ได้ระบุว่าจำเป็นต้องสร้างภูมิคุ้มกันในด้านการรู้เท่าทันสื่อเพราะว่าสื่อมีการพัฒนาการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา การสร้างการรู้เท่าทันสื่อมิได้เป็นเพียงแค่การพัฒนาคุณภาพผู้บริโภคสื่อเท่านั้น แต่ยังช่วยยกระดับคุณภาพสื่อในสังคมไทยให้เป็นไปตามความต้องการของคนในสังคม และยังสามารถสอดคล้องกับนโยบาย Thailand 4.0 ที่ได้กำหนดเป้าหมายครอบคลุมใน 4 มิติ โดยในมิติที่ 3) การยกระดับคุณค่ามนุษย์ ด้วยการพัฒนาคนไทยให้เป็น “มนุษย์ที่สมบูรณ์ในศตวรรษที่ 21” ควบคู่ไปกับการเป็น “คนไทย 4.0 ในโลกที่หนึ่ง” และมีการระบุนโยบายที่มากกว่า Thailand 4.0 หลุดพ้นจากกับดักความเหลื่อมล้ำ ด้วยการสร้างความมั่นคงผ่านกลไกการกระจายรายได้ โอกาสและความมั่งคั่งอย่างเท่าเทียม (Inclusive Growth Engine) “การยกระดับ Digital Skill Literacy, ICT Literacy, Information Literacy และ Media Literacy ของคนไทย” (กองบริหารงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา, 2559) นอกจากนี้ยังมีแผนยุทธศาสตร์รู้เท่าทันสื่อเพื่อความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกากระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม

แห่งชาติ กำหนดนโยบายทางด้าน วิสัยทัศน์ ; ประชาชนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยมีเป้าหมาย ; ภายในปี พ.ศ. 2560 สังคมไทยมีระบบและกลไกในการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อเพื่อความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย (กสทช., ม.ป.ป., น. 3)

ท่ามกลางยุคดิจิทัล และประกอบกับรัฐบาลได้ให้ความสำคัญและผลักดันนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ประชาชนยังเผชิญกับความเสี่ยงจากการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัล ข้อค้นพบงานวิจัย ต่าง ๆ ในด้านการใช้งานสื่อดิจิทัล ค้นพบไปทางทิศเดียวกันว่า ประชาชนมีโอกาสดังกล่าวที่ได้รับผลกระทบหรืออันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัลในหลาย ๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็น การกลั่นแกล้งบนออนไลน์ การชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ ความเป็นส่วนตัว การชักชวนเจอหน้ากัน รวมทั้งเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและอาจก่อให้เกิดอันตราย เช่น ภาพโป๊เปลือย เนื้อหารุนแรง และการเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย เช่นการพนัน การดื่มแอลกอฮอล์ และยาเสพติด (Yamakami, 2012; Blank, & Lutz, 2016; Chang et al., 2016; Bhatt, 2017; พิมพ์พร พุฒิสาร, 2553; เอมิกา เหมมินทร์, 2556; สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง, 2558; พนม คลีฉายา, 2559, 2560; คณะกรรมการการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชน, 2560) สำหรับประเด็นความเสี่ยงเรื่องเพศ มีข้อบ่งชี้จากงานวิจัยว่า กลุ่มประชาชนรับรู้ว่าการนัดหมายบนสื่อสังคมออนไลน์ เป็นความเสี่ยงที่เกิดจากการล่อลวงไปมีเพศสัมพันธ์นำไปสู่ปัญหาต่อเนื่อง เช่นการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การติดเชื้อโรคทางเพศสัมพันธ์ ความรุนแรงทางเพศ รวมทั้งความอันตรายต่ออารมณ์และร่างกาย เกิดจากบุคคลที่ไม่น่าไว้วางใจบนสื่อออนไลน์ (Couch, Liamputtong, & Pitts, 2012) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ Wright, & Rubin (2017) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับเพศในเพลงที่ปรากฏในเนื้อร้องวิดีโอ และสื่อสังคมออนไลน์ของคนอเมริกาและออสเตรเลีย พบว่าเนื้อร้องวิดีโอ และสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อความคิดที่มีต่อเพศของผู้ฟัง และมีแนวโน้มที่จะส่งผลให้ความคิดที่มีต่อเรื่องเพศเชิงลบ และยังพบว่าอีกว่าเนื้อหาวิดีโอและความเสี่ยงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศมีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงเรื่องเพศ นอกจากความเสี่ยงเรื่องเพศแล้ว ยังมีความเสี่ยงในเรื่องของการพนันออนไลน์ เช่นงานวิจัยของ Gainsbury et al. (2015) ชี้ให้เห็นว่าการพนันออนไลน์เป็นความเสี่ยงที่ทำให้คนเล่นยิ่งแย่งลงมากกว่าการเล่นการพนันในสถานที่เล่นการพนัน ผลการสำรวจชาวออสเตรเลียที่เคยเล่นการพนันออนไลน์ชี้ให้เห็นว่า ผู้ที่ประสบปัญหาจากการเล่นการพนันออนไลน์มีอายุน้อยลงและมีแนวโน้มจะใช้ยาเสพติดด้วย ต่อมาความเสี่ยงในเรื่องของความเกลียดชังและกล่าวโจมตีให้ร้ายกันทางฝ่ายตรงข้ามบนโลกออนไลน์ (พิมพ์พร พุฒิสาร, 2553; มัทนา นันตา, 2556) รวมไปถึงจนถึงประเด็นความเสี่ยงของการถูกล้อเลียน ดังแนวทางความเห็นของ Kuipers (2006) ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ว่าควรให้ความสำคัญกับอารมณ์บนออนไลน์ และมีข้อสันนิษฐานว่าการใช้อารมณ์บนโลกออนไลน์เป็นอันตราย โดยชี้ให้เห็นว่า อารมณ์ขันถือเป็นการบันเทิงที่ใช้กันแพร่หลายบนสื่อออนไลน์ โดยมักพบว่าเป็นการใช้อารมณ์ขันในเรื่องที่อาจจะไม่สามารถใช้ได้หรือไม่เหมาะสมในที่สาธารณะ เช่นอารมณ์ขันในเรื่องเพศ มักใช้มุกตลกล้อเลียนชาติพันธุ์ ล้อเลียนกลุ่มเพศที่ถูกให้ความสำคัญน้อยหรือเป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม นอกจากนี้ยังมีความเสี่ยงในเรื่องของการเปิดเผยรายละเอียดข้อมูลส่วนตัว ทั้งนี้หากถูกเว็บไซต์ออนไลน์ที่เป็นมิชฉะชีพล่อลวงเอาข้อมูลส่วนตัวโดย

หลอกให้อัพเดทข้อมูลส่วนตัวหรือยืนยันตัวตนของผู้ใช้งาน และถูกนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกิจกรรมทางออนไลน์ ก่อให้เกิดความเสียหายอันตรายเชื่อมโยงมายังประเด็นเรื่องการรักษาความปลอดภัย (security) ในการทำงาน เช่น การป้องกันการถูกขโมยรหัสล็อกอิน หรือถูกแฮ็กจากการล็อกอิน เป็นต้น (Trepte et al., 2015; Chang et al., 2016; White, Gummerum, Wood, & Hanoch, 2017; พนม คลี ฉายา, 2559) และความเสี่ยงอีกประเด็นหนึ่งที่เกิดปัญหาขึ้นอย่างต่อเนื่องเพราะปัจจุบันมีการสร้างข่าวปลอม (Fake news) ในสื่อสังคมออนไลน์ โดยประเด็นนี้มีงานวิจัยของ Nelson, & Taneja (2018) ซึ่งได้ระบุว่าจากข่าวที่ออกไปทำให้ผู้บริโภคข่าวสารรู้สึกสับสนว่าข่าวใดจริง ข่าวใดปลอม โดยมีสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก เป็นแหล่งที่มีบทบาทสำคัญในการแพร่กระจายข่าวปลอม ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วงเช่นกัน

จะเห็นได้ว่าความเสี่ยงที่นำไปสู่อันตรายนั้นเกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงเนื้อหา และจากสถิติการใช้งานสื่อดิจิทัลของคนไทยบ่งชี้ว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่คนไทยนิยมใช้มาก ข้อมูลของสำนักสถิติแห่งชาติ (2560) ระบุว่าประชาชนนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม ไลน์ เป็นจำนวนถึงร้อยละ 94.0 นอกจากนี้ยังมีการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาต่าง ๆ ได้แก่ ดาวน์โหลดภาพ ชมภาพยนตร์ ฟังเพลง และซื้อสินค้าและบริการ มีข้อค้นพบที่ชี้ให้เห็นว่าอิทธิพลของสื่อประเภทดังกล่าวมีผลต่อความน่าเชื่อถือเป็นอย่างมาก (วรรชมน อินทรสกุล, 2557; ปารดา ยังสบาย, 2558; อริสรา ไวยเจริญ, 2558; กุลนิดา แยมทิม, 2559) นอกจากนี้แนวโน้มข้างหน้าคนไทยจะใช้มากขึ้นโดยศูนย์วิจัยกสิกรได้ชี้ให้เห็นทิศทางคนไทยมีแนวโน้มเชื่อมโยงกับโลกออนไลน์มากขึ้น โดยปริมาณการใช้บริการข้อมูลผ่านโครงข่าย 3G/4G ของคนไทยโดยเฉลี่ยในปี 2560 ที่คาดว่าจะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นไปสู่ 2.9 GB ต่อคนต่อเดือน และขณะเดียวกันคนไทยมีแนวโน้มรับข้อมูลต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ได้ทุกที่และทุกเวลามากขึ้น โดยการชมรายการทีวีผ่านช่องทางออนไลน์ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมของคนไทย โดยที่ร้อยละ 64 ชมรายการทีวีผ่านช่องทางออนไลน์ เปลี่ยนพฤติกรรมจากการดูรายการทีวีผ่านโทรทัศน์ มาสู่การดูผ่านช่องทางออนไลน์ (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2560) ด้วยเหตุผลของการบริโภคสื่อดังกล่าวนั้นสะท้อนจากงานวิจัยของเพ็ญพักตร์ เทียวสมบูรณ์กิจ (2559) พบว่าประชาชนผู้ใช้สื่อโทรทัศน์มีความรู้เท่าทันสื่อในระดับค่อนข้างต่ำ ผู้ใช้สื่อขาดความรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะในมิติเรื่องภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นของการรู้เท่าทันสื่อ มีพฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารายการไม่หลากหลาย เน้นรับชมรายการบันเทิงและรายการเล่าข่าวเป็นหลัก และจากการสำรวจเอกสาร บทความและงานวิจัยในประเทศไทย จะพบว่าคนไทยได้รับผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัล ซึ่งยังคงติดอยู่กับตักและอิทธิพลของสื่อประเภทนี้อยู่ จึงเกิดการไม่รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลหรือเกิดความเชื่ออยู่เช่นกัน โดยที่ผลวิจัยของ สุภิษา มินิล (2558) พบว่าแม้ว่าประชาชนมีการรู้เท่าทันเฟซบุ๊ก แต่มีพฤติกรรมตอบสนองต่อข้อมูลข่าวสารในเฟซบุ๊กในลักษณะที่ไม่รู้เท่าทัน นอกเหนือจากการไม่รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแล้วยังมีปัญหาคือ การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้ง่ายของคลิปวิดีโอ การตัดต่อและการสร้างเรื่องที่ไม่จริงของคนบางกลุ่ม และเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา รวมทั้งกลายเป็นเครื่องมือโจมตีใส่ร้ายฝ่ายตรงข้ามได้

และมีการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้ง่ายขึ้น (พิมพ์พร พุฒิสาร, 2553) ขณะเดียวกันจากผลการสำรวจพบว่า ประชาชนมีความตระหนักรู้ในประเด็นทรัพย์สินทางปัญญาในยุทูปอยู่ระดับแค่ปานกลางเท่านั้น (พรทิพย์ กิมสกุล, 2553) รวมทั้งประชาชนมีความเห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดการล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่น ได้ง่ายยิ่งขึ้น เช่น การบันทึกรูป หรือนำรูป ข้อมูลของผู้อื่น มาเผยแพร่โพสต์ หรือแชร์ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของรูปภาพหรือ ข้อมูลนั้น ๆ (ตฤณธวัช วงษ์ประเสริฐ, 2558) ถึงแม้ว่าจะมีการเซ็นเซอร์กับเนื้อหาที่เป็นปัญหาและเป็นอันตราย แล้วก็ตาม แต่ก็ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้ควบคุมเว็บไซต์เป็นหลัก ซึ่งแต่ละเว็บไซต์นั้นไม่แน่มั่นอนไม่มีกฎเกณฑ์ ที่ตายตัว (บารมี นวนพรัตน์สกุล, 2556)

นอกจากนี้ประชาชนมีความคิดเห็นว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแหล่งเผยแพร่สื่อที่ไม่เหมาะสม ก่อให้เกิดอาชญากรรมได้ง่าย และยังรวมไปถึงความตั้งใจในการเรียน/การทำงานแย่ง และ การพูดคุยกับคนอื่น ลดน้อยลง (เอมิกา เหมมินทร์, 2556) เช่นเดียวกับกับผลสรุปของ ฌพล ผลากรกุล (2559) ที่ระบุว่าผลกระทบจาก โฆษณาบนเฟซบุ๊กเป็นปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการแยกแยะโฆษณา และพบว่าโฆษณาบนสื่อสังคมประเภท เฟซบุ๊กที่มีปัญหาส่งผลกระทบต่อผู้บริโภค คือ โฆษณาที่มีแหล่งที่มาจากผู้ประกอบธุรกิจรายย่อย และแหล่งที่มา ประเภทบุคคล การโฆษณาที่กล่าวอ้างสรรพคุณเกินจริง และโฆษณาสินค้าที่ผิดกฎหมาย นอกจากนี้ยังพบอีกว่า สภาวะปัญหาของกลุ่มคนที่ผลิตโฆษณาขาดความรับผิดชอบ การขาดความรู้ทางด้านกฎหมาย จรรยาบรรณ และ จริยธรรมของผู้ผลิตโฆษณา และการใช้กฎหมาย หรือจริยธรรมที่ไม่ได้ผล รวมทั้งเมธาวิ พิเศษพัฒน์ (2553) ได้ วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของเครือข่ายสังคมทวิตเตอร์และสื่อกระแสหลัก สรุปว่ามีความน่าเชื่อถือต่ำ ซึ่งการ นำเสนอมีการบอกต่อข้อมูลที่รวดเร็ว แต่ขาดการ กลั่นกรองตรวจสอบก่อนที่จะนำเสนอและบอกต่อ และเทียน ทิพย์ เดียวก็ (2559) ได้สรุปประเด็นนี้เพราะว่าสื่อโซเชียลมีเดียเฟซบุ๊กสามารถรายงานข่าวรวดเร็ว จึงทำให้การ เสนอข้อมูลข่าวสารไม่มีความรอบคอบเท่าที่ควร นำมาซึ่งการกระทำที่ไร้จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ ก่อให้เกิดผลกระทบไปยังสาธารณชน ทั้งนี้อาจเกิดจากการแข่งขันด้านธุรกิจและด้านเวลา เป็นตัวกำหนดทิศทาง ในการทำงานของสื่อมวลชน จนทำให้จิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อสังคมของสื่อมวลชนลดน้อยลง

โดยภาพรวมของปัญหาอันหลากหลายข้างต้นนั้น คณะกรรมการวิชาการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้าน การสื่อสารมวลชน (2560) ได้สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะการปฏิรูปการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยผล การศึกษาได้สรุปให้เห็นว่า 1) ยังไม่มีกฎหมายหรือข้อบังคับควบคุมอย่างเหมาะสมที่ควร 2) ยังไม่มีมาตรการ ส่งเสริมการตระหนักรู้ และขาดภูมิคุ้มกันของการรู้เท่าทันสื่อและฐานข้อมูลของประชากรของการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ 3) การขาดจริยธรรมของผู้ประกอบการ เนื่องจากมีการแข่งขันจนขาดการควบคุม 4) การใช้สื่อของ ประชาชนยังขาดความรู้และยังไม่สร้างสรรค์ 5) ขาดองค์ความรู้ที่จะต้องส่งเสริมของสถาบันการศึกษาโดยจะต้อง ปรับให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสื่อสังคมออนไลน์ 6) การที่ไม่ได้มีองค์กรหรือหน่วยงานใดที่เข้ามาดูแลและปัญหา โดยตรง เพียงแค่แก้ปัญหาเฉพาะหน้า 7) เทคโนโลยีได้ปรับเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว และส่วนใหญ่มาจาก ต่างประเทศ จึงจะต้องให้ทันต่อกระแสและเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากที่จะติดตาม จึงทำให้ผู้ที่ไม่หวังดีใช้ประโยชน์

จากเทคโนโลยีเป็นช่องทางจากผู้ที่ขาดความรู้ จากทั้งหมดทั้งมวลของปัญหาต่าง ๆ นั้น พื้นฐานเบื้องต้นอยู่ที่ประชาชนเพราะเป็นสิ่งสำคัญที่เอื้อต่อการปฏิรูปสำเร็จ ปัจจัยพื้นฐานด้านผู้บริโภคคือโดยควรปลูกฝังจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมของคนบริโภคคือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรมีความรู้เท่าทันสื่อ มีวิจารณญาณแยกแยะไตร่ตรองก่อนเชื่อข่าว ควรมีทัศนคติที่ดีในการเสนอโพสต์ แชท แชนจ์ อย่างคุณค่าประโยชน์เพื่อสังคม (สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง, 2558) ทำนองเดียวกันความเห็นของ Kim, & Yang (2016) ที่ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า เพราะปัจจุบันนั้นผู้รับสารโดยทั่วไปไม่มีผู้คัดกรองข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมเหมือนอย่างในสภาพแวดล้อมสื่อดั้งเดิม แต่สามารถรับสารเองได้โดยตรงด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้แม้ทักษะทางเทคโนโลยีของบุคคลจะพัฒนาจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น แต่ทักษะในการประเมินข้อมูลข่าวสารที่ได้รับกลับไม่ได้พัฒนามากขึ้นตามไปด้วย

ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อถือเป็นสิ่งที่จำเป็น ซึ่งประชาชนที่ใช้สื่อประเภทดังกล่าวจะมีความเสี่ยงของการใช้งานตลอดจนไม่รู้เท่าทันของภัยสื่อประเภทนี้ เพราะสื่อสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มที่เป็นทั้งการสื่อสารระหว่างผู้ใช้งาน และก่อให้เกิดเนื้อหาที่มาจากผู้ใช้ในเครือข่ายทั้งสังคมออนไลน์ที่ส่งต่อไปถึงกันและกัน เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ประกอบด้วย ข้อมูลข่าวสาร (information) ที่มีลักษณะข้อมูลแบบบอกต่อปากต่อปาก (word-of-mouth) เป็นข้อมูลที่เป็นมุมมองของผู้โพสต์ มีอคติ ขาดการคัดกรองซึ่งเสี่ยงต่อการเกิดผลเสีย และมีนัยยะทางธุรกิจในลักษณะโฆษณาแฝง รวมทั้งสามารถรวบรวมกำลังพลไปสู่การปฏิบัติการ (collective action) เคลื่อนไหวทางสังคมอย่างใดอย่างหนึ่งทั้งในเรื่องการเมือง และความบันเทิง นอกจากนี้ยังเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถตอบสนองความจำเป็นในด้านการเข้าถึงสังคมของบุคคล และช่วยให้บุคคลสามารถเข้าไปผูกพัน (engage) กับเรื่องราวในสังคมรู้สึกเมื่อมีอำนาจทำได้โดยทันทีรวดเร็วตามที่ต้องการ และยังสามารถสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมร่วมกันของคนทั้งโลกได้ (cultural homogeneity) ทั้งนี้มีนักวิชาการสาขาการสื่อสาร สื่อมวลชนศึกษา และศึกษาศาสตร์ อาทิ Buckingham (2008, p. 76) Hoechsmann, & Poyntz (2012, pp. 139-144) Meyers, Erickson, & Small (2013) Literat (2014) Sonck, & de Haan (2014) Helsper (2015) Martens, & Hobbs (2015) Chetty et al (2017) พนม คลีฉายา (2559) โดยที่ผลการวิจัยและความเห็นเป็นไปแนวทางเดียวกันคือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ต้องประกอบไปด้วยความสามารถในการใช้งานเครื่องมืออุปกรณ์ดิจิทัล ทักษะที่จำเป็นในการเข้าถึงและผูกพัน (engage) กับเนื้อหาการมีสภาพพร้อมใช้งาน (availability) ของเนื้อหาที่เหมาะสมและจำเป็นสำหรับผู้ใช้งาน ทั้งในการสร้างสรรค์ผลิต มีความสามารถและทักษะ วิชาทักษะและประเมินได้เป็นอย่างดีให้เกิดประโยชน์ในการใช้ชีวิตประจำวัน และยังเสริมด้วยมุมมองของ Donoso, & Verdoodt (n.d.) โดยมองเห็นว่าต้องส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เข้มแข็งขึ้นด้วยการมีนโยบายในเรื่องการปกป้องข้อมูล และความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งานมากขึ้น ต้องส่งเสริมมาตรการที่จะทำให้สื่อสังคมออนไลน์มีความโปร่งใสในเรื่องของการกำหนดข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Term of use) นอกจากนี้ยังส่งเสริมการรู้เท่าทันทั้งกลุ่มวัยทำงานในสถานที่ทำงาน ด้วยการส่งเสริมให้เกิดการยอมรับแพร่หลายในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในสถานที่ทำงาน และบริบทควรมีนโยบายและกฎข้อบังคับสำหรับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในสถานที่ทำงานที่ช่วย

เสริมการรู้เท่าทัน ไม่เพียงกลุ่มวัยทำงานเท่านั้น กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นในโรงเรียนเป็นกลุ่มที่สำคัญที่ต้องส่งเสริมการรู้เท่าทัน โดยเฉพาะการกำหนดนโยบายเรื่องการกลั่นแกล้งบนออนไลน์ในโรงเรียนและชุมชน ส่งเสริมการเรียนการมีส่วนร่วม และสร้างสรรค์กรอบกำหนดข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็ก และวัยรุ่นที่ช่วยป้องกันอันตรายแก่พวกเขา ส่งเสริมให้ตระหนักถึงอันตรายจากความเสี่ยงในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

จากปัญหาต่าง ๆ ที่ได้จากผลสรุปวิจัยทั้งจากสถาบัน องค์กร และความเห็นต่าง ๆ จากนักวิชาการสาขาต่าง ๆ ในช่วงต้นที่ได้กล่าวมานั้น สิ่งสำคัญก็คือควรจะต้องสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อปกป้องหรือเป็นเกราะกำบังให้แข็งแกร่งจากภัยสื่อดิจิทัล คือทำให้ประชาชนมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อที่จะทำให้เกิดความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ควบคู่กันไป จากผลข้อมูลขององค์กร World Economic Forum (WEF) ระบุว่า 10 ปีข้างหน้า ประชากรร้อยละ 90 จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำให้โลกขับเคลื่อนเข้าสู่สถานะที่ทุกสิ่งจะเชื่อมเข้ากับโลกอินเทอร์เน็ต ฉะนั้นสิ่งที่ต้องติดอาวุธด้วยทักษะทางด้านดิจิทัลหรือความฉลาดทางดิจิทัล (วิทยาการประยุกต์, ม.ป.ป) และเนื่องด้วยปัจจุบันในการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ยังผูกติดกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เกือบตลอดเวลา ในเรื่องของความบันเทิงต่าง ๆ ข้อมูลข่าวสาร การซื้อสินค้าบริการ และธุรกรรมการเงิน ซึ่งตัวชี้วัดอย่าง IQ (Intelligence Quotient) ได้ถูกนำมาใช้พัฒนาระดับทักษะทางสติปัญญาของมนุษย์ ซึ่งความฉลาดทางดิจิทัลประกอบด้วยความสามารถในด้านการรับรู้ สังคมและอารมณ์ที่สำคัญในการใช้ชีวิตท่ามกลางสื่อดิจิทัล เป็นความสามารถในภาพรวมของความรู้และทักษะที่จะช่วยควบคุมอารมณ์ และปรับพฤติกรรมให้สามารถเผชิญกับการท้าทาย และความต้องการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient Institute, 2017) ซึ่งจะทำให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลอย่างชาญฉลาด และรู้เท่าทัน เพื่อลดความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้เรียกว่า “ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ” (Digital Intelligence and Literacy) ซึ่งเป็นความสามารถและทักษะของบุคคลในด้านการเข้าถึงและการใช้งานสื่อดิจิทัล (Access) สามารถค้นหาและใช้ข้อมูลออนไลน์ได้ มีทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนให้เกิดประโยชน์ ควบคุมการใช้งานของตนเองได้ สามารถเข้าใจตัวบทของสื่อดิจิทัล (Media Text Understanding) ตีความหมายเนื้อหาของสื่อดิจิทัล ทั้งในรูปแบบสารที่เป็นตัวอักษร ภาพ วิดีโอ สามารถติดตามเนื้อหาเรื่องเดียวกันที่นำเสนอหลายช่องทางและเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันได้ (transmedia navigation) และสามารถประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information and Evaluation) ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือจริยธรรมของข้อมูล คิดตั้งคำถามกับข้อมูลได้ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ประโยชน์ (Utilization) จากสื่อดิจิทัลมาช่วยแก้ปัญหา ปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมสื่อดิจิทัล ใช้ความฉลาดทางอารมณ์ควบคุมการใช้งานสื่อดิจิทัล ปรับตัวและเผชิญสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทายเฉพาะหน้าได้ อีกทั้งยังมีความสามารถในการติดต่อสื่อสาร (Communication) เชื่อมโยงเครือข่ายบุคคลในการสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม มีทักษะในการการแสดงตัวตน (Identity) และปรับตัวให้เข้ากับบรรทัดฐาน (norm) ของกลุ่มบนสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม มีความเป็นพลเมือง (Citizenship) และที่สำคัญคือมีความสามารถในการลดความเสี่ยง (Risk) และเพิ่มความปลอดภัย ในการจัดการกับข้อมูลส่วนตัว รักษาความลับของข้อมูลส่วนตัว

(privacy) ความเข้าใจเรื่องร่องรอยบนสื่อดิจิทัล (digital footprint) จัดการกับการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต ลดความเสี่ยงในเรื่องการถูกล่อลวง การคุกคาม เข้าถึงเนื้อหาผิดกฎหมายหรืออันตราย รุนแรง ภัยบคาย ลามก อนาจาร ที่กล่าวมานี้คือความสามารถและทักษะที่จะช่วยลดความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้

โดยแนวคิดของ “ความฉลาดทางดิจิทัล” ซึ่งมีความเกี่ยวโยงกันกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังที่ Jones, & Mitchell (2015) ชี้ให้เห็นว่าความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลนั้น (Digital Citizenship) เป็นแนวคิดที่ต่อยอดจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ก็เพื่อให้มีความสามารถและทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและเกิดประโยชน์ เพราะการรู้เท่าทันดิจิทัลในทุกวันนี้มีความหมายมากกว่าแค่เรื่องความสามารถด้านทักษะด้านไอซีทีเท่านั้นที่ประชาชนจะได้รับส่งเสริมให้เป็นพลเมืองดิจิทัลได้ จะต้องมีการปรับปรุงด้านการศึกษา เศรษฐกิจและชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งจะมีความสามารถในมิติต่าง ๆ ทั้งด้านการเมืองและวัฒนธรรม และยังช่วยในการประเมินวิเคราะห์ข้อมูลทักษะการสื่อสาร และช่วยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองที่ตระหนักถึงมารยาทเน็ต ให้คุณค่ากับสิทธิมนุษยชนและประชาธิปไตย วัฒนธรรมและความหลากหลาย (จิรนุช เปรมชัยพร, 2561, น. 33-34) โดยจะต้องสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนากำลังคนให้พร้อมสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตพลเมืองให้มั่นคงและยั่งยืน ตามแนวคิดประเทศไทย 4.0 ดังนั้นจำเป็นต้องมีการเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน เพื่อลดความเสี่ยงจากอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับประชาชนที่เข้าถึงและผูกพัน (engagement) กับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ เพราะทุกวันนี้เทคโนโลยีได้ผสมผสานไปกับชีวิตเรามากขึ้นและมีความผูกพันกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เนื่องจากความแปลกใหม่และความสวยงามที่ปรากฏในระบบเทคโนโลยี จึงทำให้ดึงดูดให้บุคคลสนใจ จดจ่อ และรู้สึกเกี่ยวพันเทคโนโลยี (O'Brien, 2011, 2016) ดังนั้นจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถดำเนินงานได้คือ การพัฒนา สร้างแพลตฟอร์มที่ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้เพื่อเพิ่มความสามารถในด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน ด้วยการสร้างชุมชนออนไลน์เพื่อการเรียนรู้เสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน รวมทั้งแลกเปลี่ยน ร่วมมือกันตรวจสอบ เตือนภัย เพื่อลดความเสี่ยงจากเนื้อหาอันตราย ทั้งนี้เพราะด้วยลักษณะการรวมตัวกันเป็นชุมชน ซึ่งเป็นการรวมตัวของบุคคลที่มีเป้าหมายเดียวกัน มีความเป็นสมาชิกที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ที่มีการติดต่อปฏิสัมพันธ์กันและสนับสนุนระหว่างสมาชิกด้วยกัน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างสมาชิกชุมชน นำไปสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ได้ (Vesely, Bloom, & Sherlock, 2007; Kawasaki, 2011; Cuthbertson, & Falcone, 2014; Dolan, Kain, Reilly, & Bansal, 2017) เช่นกันกับความเห็นของ Holmes (2013) มองว่าการมีปฏิสัมพันธ์กันได้บนเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะสำคัญของชุมชนออนไลน์ ซึ่งลักษณะของสภาพแวดล้อมชุมชนออนไลน์ที่ช่วยที่เอื้อต่อความเชื่อใจกัน ความเคารพ และการแบ่งปันกัน บนศูนย์กลางของความต้องการในการพัฒนาประโยชน์ด้านการเรียนรู้

ในการสร้างแพลตฟอร์มสนับสนุนที่กล่าวมาให้เกิดประสิทธิผล จำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้งาน ความผูกพันและความเสี่ยงจากเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้เป็นออกแบบแพลตฟอร์มงานวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งค้นหาองค์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ ความผูกพัน (engagement) กับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน สืบหาความเสี่ยงอันตรายอันเกิดจากการความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์ และนำองค์ความรู้นี้มาพัฒนาระบบสารสนเทศ ออกแบบสร้างแพลตฟอร์ม แบบเรียน และเนื้อหาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มความสามารถด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับประชาชนได้ใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มความสามารถของตนเอง ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์เสริมสร้างและพัฒนาทักษะที่จำเป็นของประชาชนให้สอดคล้องตามยุทธศาสตร์ของชาติ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้อธิบายความผูกพันและความเสี่ยงจากเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนที่จะนำไปกำหนดแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของประชาชน
2. เพื่อวัดระดับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันของประชาชนที่มีต่อเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ และใช้เป็นองค์ความรู้พื้นฐานนำไปพัฒนาแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของประชาชน
3. เพื่อพัฒนาแนวทาง และสร้างเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียน และเนื้อหาเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน

1.3 ขอบเขต และกิจกรรมการดำเนินงาน

โครงการนี้ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่

1. การวิจัยสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับความเสี่ยง (Risk) ที่อาจเกิดจากการใช้งานและความผูกพัน (Engagement) กับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไป ประกอบด้วย กลุ่มวัยรุ่น วัยทำงานตอนต้น ผู้ใหญ่วัยทำงาน และผู้สูงอายุ และวัดระดับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ที่สามารถนำไปเป็นความรู้พื้นฐาน สำหรับการพัฒนาแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence and Literacy) การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูบ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เป็นต้น โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจประชาชนทั่วประเทศ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 2,500 คน ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เพื่อนำไปจัดทำเครื่องมือวัดและแบบสอบถาม
2. การประชุมระดมความคิดเห็นนักวิชาการและนักวิชาชีพ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์/วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน ศึกษาศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อดิจิทัล วิเคราะห์องค์ความรู้จากการวิจัยในกิจกรรมที่ 1 เพื่อ

ร่วมกันพัฒนาแนวทางและสร้างเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียน และเนื้อหาเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน

3. จากองค์ความรู้พื้นฐานในกิจกรรมที่ 1 และข้อสรุปจากกิจกรรมที่ 2 นำมาวิเคราะห์ความต้องการ การใช้งาน ออกแบบ พัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียน และเนื้อหาเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน ดำเนินงานปฏิบัติการและสนับสนุนการทำงาน เปิดให้ประชาชนได้ใช้ ทดสอบการใช้งาน และประเมินความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย

1.4 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

การดำเนินงานตามกิจกรรมหลักของโครงการ มีรายละเอียดการดำเนินงานตลอดทั้งโครงการ ดังต่อไปนี้

1. การวางกรอบแนวคิดและแผนการทำงาน ประกอบด้วย

- การจัดทำรายงานเบื้องต้น
- การทบทวนตำราเอกสาร สร้างกรอบแนวคิดของโครงการ

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย

- การกำหนดกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์
- การกำหนดพื้นที่เป้าหมาย
- การสัมภาษณ์เจาะลึกประชาชนในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ

3. การวิจัยเชิงสำรวจ ประกอบด้วย

- การพัฒนาและทดสอบแบบสอบถาม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือเก็บข้อมูล
- เก็บข้อมูลเชิงสำรวจทั่วประเทศ
- วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัยเชิงสำรวจ
- จัดทำรายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ
- เผยแพร่บทความวิชาการ ผลงานวิจัยครั้งที่ 1

4. การจัดประชุมระดมความคิด ประกอบด้วย

- เตรียมการจัดประชุมระดมความคิด
- ประชุมระดมความคิดเพื่อพัฒนาแนวทางการสร้างเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์
- จัดทำข้อสรุปแนวทางพัฒนาและสร้างเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

5. การพัฒนาและสร้างเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อความรู้รอบและรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย

- วิเคราะห์ความต้องการและการใช้งานเว็บไซต์
- ออกแบบระบบและพัฒนาเว็บไซต์
- เตรียมการก่อนการเปิดใช้งาน

- ออกแบบ และตรวจสอบแบบเรียนเพื่อการรู้เท่าทัน
- ผลิตแบบเรียนออนไลน์เพื่อการรู้เท่าทัน
- นำแบบเรียนเผยแพร่บนเว็บไซต์
- ออกแบบและผลิตเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทัน
- นำเนื้อหาเผยแพร่บนเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง

6. การเปิดทดสอบการใช้งานเว็บไซต์ฯ ประกอบด้วย

- เปิดใช้งานและดำเนินการสนับสนุนการใช้งาน
- รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งาน

7. การจัดทำรายงานการดำเนินงานโครงการ ดังนี้

- ครั้งที่ 1 รายงานเบื้องต้น
สำหรับกิจกรรมตั้งแต่วันที่ 16 พ.ย. 2561 – 15 ธ.ค. 2561
- ครั้งที่ 2 รายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 1
สำหรับกิจกรรมตั้งแต่วันที่ 16 ธ.ค. 2561 – 14 พ.ค. 2562
- ครั้งที่ 3 รายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 2
สำหรับกิจกรรมตั้งแต่วันที่ 15 พ.ค. 2562 – 15 พ.ย. 2562
- ครั้งที่ 4 รายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 3
สำหรับกิจกรรมตั้งแต่วันที่ 16 พ.ย. 2562 – 13 พ.ค. 2563
- ครั้งที่ 5 รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์
สำหรับกิจกรรมตั้งแต่วันที่ 14 พ.ค. 2563 – 14 พ.ย. 2563
- เผยแพร่บทความวิชาการ ผลงานโครงการ ครั้งที่ 2

ทั้งนี้ รายงานแผนการดำเนินงานตลอดโครงการดังกล่าว เป็นไปตามตารางที่ 1.1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

(หลังการได้รับอนุมัติขยายระยะเวลาโครงการเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา หรือ COVID-19)

กิจกรรม	ปี 2561		ปี 2562												ปี 2563												ปี 2564		
	เดือน		เดือน												เดือน												เดือน		
	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
1. การวางกรอบแนวคิดและแผนการทำงาน ประกอบด้วย																													
- การจัดทำรายงานเบื้องต้น	X	X																											
- การทบทวนตำราเอกสาร สร้างกรอบแนวคิดของโครงการ	X	X																											
2. การวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย																													
- การกำหนดกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์		X																											
- การกำหนดพื้นที่เป้าหมาย		X																											
- การสัมภาษณ์เจาะลึกประชาชนภูมิภาคต่าง ๆ			X	X	X																								
3. การวิจัยเชิงสำรวจ ประกอบด้วย																													
- การพัฒนาและทดสอบแบบสอบถาม			X	X	X	X	X																						
- เก็บข้อมูลเชิงสำรวจทั่วประเทศ								X	X	X																			
- วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัยเชิงสำรวจ										X	X	X	X																
- จัดทำรายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ													X																
- เผยแพร่บทความวิชาการ ผลงานวิจัยครั้งที่ 1														X															
4. การจัดประชุมระดมความคิด ประกอบด้วย																													
- เตรียมการจัดประชุมระดมความคิด														X	X														
- จัดประชุมระดมความคิด																X													
- จัดทำข้อสรุปแนวทางพัฒนาและสร้างเว็บไซต์																	X	X											
5. การพัฒนาและสร้างเว็บไซต์ ประกอบด้วย																													
- วิเคราะห์ความต้องการและการใช้งานเว็บไซต์														X															
- ออกแบบระบบและพัฒนาเว็บไซต์															X	X	X	X											
- เตรียมการก่อนการเปิดใช้งาน																			X										

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ (ต่อ)

(หลังการได้รับอนุมัติขยายระยะเวลาโครงการเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา หรือ COVID-19)

กิจกรรม	ปี 2561		ปี 2562												ปี 2563												ปี 2564	
	เดือน		เดือน												เดือน												เดือน	
	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
5. การพัฒนาและสร้างเว็บไซต์ (ต่อ)																												
- ออกแบบและตรวจสอบแบบเรียนเพื่อการรู้เท่าทัน																X	X	X										
- ผลิตแบบเรียนออนไลน์เพื่อการรู้เท่าทัน																		X	X	X								
- นำแบบเรียนเผยแพร่บนเว็บไซต์																					X							
- ออกแบบและผลิตเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทัน																X	X	X	X	X	X							
- นำเนื้อหาเผยแพร่บนเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง																					X	X	X					
6. การเปิดทดสอบการใช้งาน ประกอบด้วย																												
- เปิดใช้งานและดำเนินการสนับสนุนการใช้งาน																					X	X	X	X	X	X		
- รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งาน																							X	X	X	X		
7. การจัดทำรายงานการวิจัย 5 ครั้ง ดังนี้																												
- ครั้งที่ 1 รายงานเบื้องต้น ตั้งแต่วันที่ 16 พ.ย.61 – 15 ธ.ค.61		X																										
- ครั้งที่ 2 รายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 1 ตั้งแต่วันที่ 16 ธ.ค.61 – 14 พ.ค.62						X																						
- ครั้งที่ 3 รายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 2 ตั้งแต่วันที่ 15 พ.ค.62 – 15 พ.ย.62												X																
- ครั้งที่ 4 รายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 3 ตั้งแต่วันที่ 16 พ.ย.62 – 13 พ.ค.63																		X										
- ครั้งที่ 5 รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ ตั้งแต่วันที่ 14 พ.ค.63 – 14 พ.ย.63 (ได้รับอนุมัติการขยายระยะเวลาการส่งมอบงาน จากเดิมวันที่ 14 พ.ย.63 เป็นวันที่ 12 ก.พ.64)																									X	X	X	X
- เผยแพร่บทความวิชาการ ผลงานโครงการครั้งที่ 2																									X	X	X	X

บทที่ 2

กรอบแนวคิดการวิจัยและโครงการ

โครงการ “การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน” ได้ทบทวนตำรา บทความวิชาการ เอกสารวิชาการเพื่อทำความเข้าใจแนวคิดหลักของโครงการ ได้แก่ แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) แนวคิดความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence) นำมาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดหลักของโครงการคือ “ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน” (Digital Intelligence and Literacy) นอกจากนี้ได้นำแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ แนวคิดความผูกพัน (Engagement) บนสื่อสังคมออนไลน์ ชุมชนออนไลน์การเรียนรู้ พัฒนาเป็นกรอบแนวคิดของโครงการ

กรอบแนวคิดการวิจัยและโครงการ มีแนวคิดหลัก ดังต่อไปนี้

1. ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Digital Intelligence and Literacy on Social Media)

เป็นความสามารถในการรู้เท่าทันของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ที่เป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างตนเองกับเครือข่ายเพื่อน มีลักษณะเป็นการสื่อสารทางสังคม (social communication) เพิ่มเติมประเด็นความเป็นส่วนตัว (privacy) ความเป็นสาธารณะ (public) ความปลอดภัยของบุคคล (security) รวมทั้งการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการใช้งานทั้งด้านข่าวสาร ความบันเทิง การติดต่อสื่อสาร การรวมกลุ่มและสร้างวัฒนธรรม การใช้งานเชิงเครือข่ายสังคมระหว่างบุคคลกับคนรอบข้างหลากหลายกลุ่ม และการแสดงตัวตนของผู้ใช้งาน

ความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ กำหนดกรอบการวัดความสามารถและทักษะ 7 ประการ ดังนี้

ด้านที่ 1 การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) ประกอบด้วย ความสามารถในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ (search) การนำข้อมูลเผยแพร่กระจายต่อ (dissemination) ได้อย่างเหมาะสม การใช้งานหลาย ๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน (multitask skill) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ขยายขอบเขตการรับรู้ การควบคุมเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง การควบคุมการผูกพัน (engagement) กับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) เป็นความสามารถในการตีความหมายเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งในรูปแบบสารที่เป็นตัวอักษร ภาพ วิดีโอ การไลฟ์เหตุการณ์สด

(live) โดยสามารถเข้าใจความหมายตรง ความหมายโดยนัย ความหมายแฝง ความสามารถในการผสมผสาน เนื้อหานำมาสร้างความหมายได้ ความสามารถในการติดตามเนื้อหาเรื่องเดียวกันที่นำเสนอหลายช่องทางและ เชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันได้ (transmedia navigation) ของสื่อสังคมออนไลน์ ความสามารถในการสร้างสรรค์ ผลิตสารบนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 3 การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation) ประกอบด้วย ความสามารถในการ ประเมินความถูกต้องของข้อมูล การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การประเมินเชิงจริยธรรมของข้อมูล การ แยกแยะข้อมูลได้อย่างถูกต้อง เช่น แยกข่าวออกจากโฆษณา การคิดตั้งคำถามกับข้อมูล บนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 4 การใช้ประโยชน์ (Utilization) ประกอบด้วย ความสามารถในการนำสภาพเหตุการณ์ที่เรียนรู้ จากสื่อสังคมออนไลน์มาช่วยแก้ปัญหาได้ ความสามารถในการแสดงบทบาทที่หลากหลายเพื่อปรับตัวให้เข้ากับ วัฒนธรรมสื่อดิจิทัล ใช้ความฉลาดทางอารมณ์ควบคุมการใช้งานและตอบสนองต่อสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่าง เหมาะสม ความสามารถในการปรับตัวกับการเผชิญสถานการณ์ ปัญหาที่ท้าทายเฉพาะหน้า การใช้ประโยชน์ จากสื่อสังคมออนไลน์ในด้านการซื้อขายสินค้า การรวมกลุ่ม การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาหรือเรื่อง ที่เป็นกังวลเกี่ยวกับตนเอง การใช้เพื่อดูแลสุขภาพของตนเอง การพักผ่อนหย่อนใจ เช่น ชมคลิป เข้าร่วมกิจกรรม เล่นเกม

ด้านที่ 5 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication) ประกอบด้วย ความสามารถในการ ติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายบุคคลในการสื่อสาร เป็นการพัฒนาและใช้เนื้อหาในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

ด้านที่ 6 การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship) ประกอบด้วย ความสามารถในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมที่หลากหลายบนสื่อสังคมออนไลน์ การปรับตัวให้เข้ากับบรรทัดฐาน (norm) ของกลุ่มบนสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ความเป็นพลเมือง (Citizenship) เคารพสิทธิ หน้าที่ มีความ รับผิดชอบ มีมารยาท มีความเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น เห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจการของสังคม เข้าใจความ เป็นพื้นที่ส่วนตัวและความเป็นสาธารณะบนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 7 การลดความเสี่ยง (Risk Reduction) ประกอบด้วย ความสามารถในการจัดการกับข้อมูล ส่วนตัวได้อย่างปลอดภัย การรักษาความลับของข้อมูลส่วนตัว (privacy) ความเข้าใจเรื่องร่องรอยบนสื่อดิจิทัล (digital footprint) การไม่สนับสนุนและจัดการกับการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ การลดความเสี่ยงในเรื่อง การล่อลวง การคุกคาม เข้าถึงเนื้อหาผิดกฎหมายหรืออันตราย รุนแรง หยาดคาย ลามกอนาจาร การพนัน บนสื่อ สังคมออนไลน์

2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

เป็นช่องทางบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเชื่อมโยงผู้ใช้ถึงกัน ทำความรู้จักกัน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ใน รูปการให้บริการผ่านเว็บไซต์เชื่อมโยงบุคคลต่อบุคคลไว้ด้วยกัน โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้บุคคลเข้ามาทำ

ความรู้จักกัน มีพื้นที่บริการเครื่องมือต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้และเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้นั้นเคย เชื่อมโยงกับคนในเน็ตเวิร์คด้วยวิธีการต่าง ๆ เมื่อเกิดความสนใจสามารถเชื่อมต่อกลับ นอกจากสามารถติดต่อกับเพื่อนได้ยังสามารถติดต่อกับเพจของเพื่อนได้ สื่อสังคมออนไลน์ที่เน้นการปฏิสัมพันธ์และอนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถผลิต เผยแพร่ และแชร์หรือแบ่งปันเนื้อหาสารสนเทศ ทรัพยากรที่ตนเองสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง สื่อสังคมออนไลน์ในโครงการนี้ ได้แก่ เครือข่ายสังคม เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) การแบ่งปันสื่อวิดีโอ ภาพ เช่น ยูทูบ (You tube) บล็อก (Blog) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินสตาแกรม (Instagram) โปรแกรมสนทนาไลน์ (LINE)

3. ความเสี่ยง (Risk) บนสื่อสังคมออนไลน์

ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นสภาวะที่บุคคลผูกพันกับสื่อสังคมออนไลน์ และได้รับสิ่งร้าย หรือเสียหายกับสิ่งร้าย ที่เขาคาดการณ์ด้วยการสร้างภาพสถานการณ์อันตรายที่จะเกิดขึ้นจากสิ่งเร้านั้น และคาดการณ์ถึงความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นจริง และเขาสามารถที่จะชะลอมิให้เกิดอันตรายขึ้นได้ โดยมีความเสี่ยงในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การกระทำผิดกฎหมาย การถูกล่อลวง อาชญากรรม การชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล และสิทธิมนุษยชน
2. เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยเด็ก มือคด ขาดการคัดกรอง มีนัยยะทางธุรกิจ มีนัยยะทางการเมือง ภาพโป๊เปลือย เนื้อหารุนแรง การพนัน ธุรกิจเกม การเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย การดื่มแอลกอฮอล์ ยาเสพติด
3. การแกล้งรังแกกัน การโพสต์ค่าคนที่ไม่ถูกกัน
4. การก่อให้เกิดความไม่พอใจ ความเข้าใจผิด การใช้อารมณ์ขันในเรื่องที่ไม่เหมาะสม เช่น อารมณ์ขันในเรื่องเพศลามก มุกตลกล้อเลียนชาติพันธุ์ เพศ และคนกลุ่มน้อยในสังคม ตลกบนความรุนแรง
5. ปัญหาจากการซื้อสินค้า ถูกหลอกให้ซื้อสินค้าที่ด้อยคุณภาพ ไม่ตรงกับที่นำเสนอ ได้รับไม่ครบจำนวนที่สั่งซื้อ
6. การใช้เวลาที่ไม่สร้างสรรค์ ยึดติดกับสื่อสังคมออนไลน์มาก จนเบียดบังกิจกรรมอื่น ๆ ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงาน การเรียนลดลง หรืออาจส่งผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย
7. การรวบรวมกำลังพลไปสู่การปฏิบัติการที่ส่งผลต่อศีลธรรม ก่อความสงบสุข กระทบความมั่นคงของประเทศ กระตุ้นและสร้างความเกลียดชังบุคคล องค์กร ผลประโยชน์ทางธุรกิจและเงิน
8. ความปลอดภัยในการใช้งาน (security) เช่น การถูกขโมยรหัสล็อกอิน การถูกแฮ็กข้อมูล การปลอมแปลงบัญชีผู้ใช้งาน การถูกลักลอบเข้าบัญชีผู้ใช้งาน

9. การถูกหลอกล่อจากโปรแกรม โฟสต์ ข้าว โฆษณา คลิป ไลฟ์สด แอปพลิเคชัน ให้เข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หรือเข้าร่วมกิจกรรมที่เปิดให้เข้าถึงหรือถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว การถูกทำลายระบบคอมพิวเตอร์ด้วยไวรัสคอมพิวเตอร์

4. ความผูกพัน (Engagement) บนสื่อสังคมออนไลน์

ความผูกพันเป็นสภาพการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีที่ดึงดูดให้บุคคลสนใจ จดจ่อ และรู้สึกเกี่ยวพัน เกิดเป็นการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้งาน จนนำไปสู่การยึดติด มี 4 คุณลักษณะที่รวมตัวกันแล้วจะก่อให้เกิดแนวคิดความผูกพันกับผู้ใช้งานที่เที่ยงตรงและน่าเชื่อถือ ได้แก่ 1) การปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพ (Physical interaction) 2) การประเมินส่วนต่อประสาน (Interface assessment) 3) การดูดกลืน (Absorption) ซึ่งเป็นความจดจ่อ ความสัมพันธ์กับสื่ออย่างลึกซึ้ง และ 4) การขยายบริการทางดิจิทัล (Digital outreach) โดยการปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพกับการประเมินส่วนต่อประสานในเชิงบวกที่มากขึ้น ทั้งนี้เกิดขึ้นได้ทั้ง ความผูกพันทางพฤติกรรม (behavioral) กระบวนการความคิด (Cognitive) และอารมณ์ (emotional) เช่นกัน

ความผูกพันบนสื่อออนไลน์ (Social Media Engagement) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ที่บุคคลมีต่อสื่อสังคมออนไลน์ โดยเริ่มต้นจากการเข้าถึงและรู้สึกสนใจ ชื่นชอบ จดจ่อ เกี่ยวพัน รับรู้ว่ามีประโยชน์ในการใช้งาน จนยึดติดอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ สามารถพิจารณาได้จาก 1) ปริมาณการใช้งาน 2) ลักษณะการใช้งาน เช่น ด้านข่าวสาร ความบันเทิง การแสวงหาประโยชน์รางวัล การสร้างความสัมพันธ์กับคนในเครือข่าย การซื้อขายสินค้า 3) บริบททางสังคม เช่น จำนวนเพื่อน กลุ่มอาชีพ ความสนใจ การโพสต์เรื่องราว 4) ปริมาณกิจกรรมที่ทำ เช่น การโพสต์ (post) การกดปุ่มแสดงความรู้สึก เช่น ชอบ (like) รัก (love) เศร้า (sad) การแบ่งปันหรือแชร์ (share) การแสดงความเห็น (comment) 5) การแสดงตัวตน 6) ประสบการณ์ที่ได้รับ 7) การร่วมกันสร้างสรรค์ให้ความช่วยเหลือกัน

5. ชุมชนออนไลน์การเรียนรู้

เป็นการรวมของสมาชิกที่มีเป้าหมายเดียวกัน มีการกำหนดขอบเขตที่ระบุถึงการเป็นสมาชิกของชุมชน มีกฎร่วมกัน สมาชิกมีการติดต่อปฏิสัมพันธ์กัน และมีความไว้วางใจ เคารพ และสนับสนุนระหว่างสมาชิกด้วยกัน บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ชุมชนออนไลน์ สามารถพัฒนาเป็นชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ได้ ซึ่งชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) ฐานทรัพยากรบนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ 2) กลุ่มการเรียนรู้ออนไลน์ 3) เครื่องมือที่ใช้แลกเปลี่ยนเรียนรู้บนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ และ 4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันบนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ และในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ในลักษณะของรูปแบบและสิ่งแวดล้อมของการเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (e-learning)

6. เว็บไซต์การเรียนรู้เพื่อเพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

เป็นการนำผลการวิจัยของโครงการมาพัฒนาออกแบบเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้จะได้เป็นเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียน และเนื้อหาเพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย

- ช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงสารสนเทศ
- แบบเรียนออนไลน์
- เนื้อหาออนไลน์
- ชุมชนออนไลน์แห่งการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน ร่วมมือกันตรวจสอบ เตือนภัย ลดความเสี่ยงจากความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัยและโครงการดังกล่าวมาข้างต้น มีความเชื่อมโยงกันเป็นกรอบแนวคิดตามรายละเอียดในแผนภาพที่ 2.1

แผนภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัยและโครงการ



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยผสมวิธี (Mixed Methodology) ระหว่างงานวิจัยเชิงปริมาณและงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจเป็นหลัก และใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึกเป็นวิธีรองเพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระยะเวลาดำเนินงานรวม 2 ปี ตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ : อธิบายความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน

การดำเนินงานวิจัยในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยสำรวจเอกสารวิชาการ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความผูกพัน (Engagement) และความเสี่ยง (Risk) บนสื่อออนไลน์ เพื่อนำแนวคิดมาใช้เป็นกรอบการสร้างประเด็นการวิจัย หลังจากนั้น ดำเนินการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลักสำคัญ (Key Informant) โดยกำหนดเป็นกลุ่มประชาชน 4 ช่วงวัย ได้แก่ วัยรุ่นและเยาวชนอายุ 15-22 ปี วัยทำงานช่วงต้นอายุ 23-30 ปี ผู้ใหญ่วัยทำงานช่วงอายุ 31-60 ปี และผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 61 ปี ขึ้นไป

3.1.1 การกำหนดกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์

การวิจัยครั้งนี้กำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้ให้สัมภาษณ์ 6 – 10 คนต่อ 1 พื้นที่เป้าหมาย รวมจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ที่ได้ข้อมูลสมบูรณ์อย่างน้อย 30 คน หรือจนกว่าข้อมูลที่สัมภาษณ์จะอิ่มตัว (saturation) ผู้วิจัยจึงจะหยุดเก็บข้อมูล ผลการสัมภาษณ์จะนำมาใช้ในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยเชิงสำรวจในขั้นต่อไป

3.1.2 พื้นที่เป้าหมายเก็บข้อมูลสัมภาษณ์

พื้นที่เป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้มีทั้งหมด 8 พื้นที่ คือ 1) ภาคเหนือตอนบน ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ เชียงราย 2) ภาคใต้ตอนล่าง ได้แก่ จังหวัดสงขลา ตรัง 3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน ได้แก่ จังหวัดหนองคาย 4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ได้แก่ จังหวัดนครราชสีมา 5) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง ได้แก่ จังหวัดอุบลราชธานี 6) ภาคตะวันออก ได้แก่ จังหวัดระยอง จันทบุรี 7) ภาคตะวันตก ได้แก่ จังหวัดกาญจนบุรี และ 8) กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

3.2 การวิจัยเชิงสำรวจ

การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยทำการสำรวจประชาชนทั่วประเทศตามรายละเอียดการดำเนินงานดังต่อไปนี้

3.2.1 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้กำหนดประชากรเป็นประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไปทั่วประเทศ จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2560 มีจำนวน 38,463,600 คน คำนวณขนาดตัวอย่างจากตารางสำเร็จรูป Yamane (1973) ที่ความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และความคลาดเคลื่อนในการสุ่มร้อยละ 2 ขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมคือ 2,500 คน รายละเอียดตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิภาค/จังหวัดพื้นที่เก็บข้อมูล

ภูมิภาค/จังหวัด พื้นที่เก็บข้อมูล	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
ภาคเหนือตอนบน จังหวัดเชียงใหม่	200
ภาคเหนือตอนล่าง จังหวัดพิษณุโลก	200
ภาคใต้ตอนบน จังหวัดนครศรีธรรมราช	200
ภาคใต้ตอนล่าง จังหวัดสงขลา	200
ภาคกลาง จังหวัดอยุธยา	200
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน จังหวัดหนองคาย	200
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง จังหวัดนครราชสีมา	200
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง จังหวัดอุบลราชธานี	200
ภาคตะวันออก จังหวัดจันทบุรี	200
ภาคตะวันตก จังหวัดตาก	200
กรุงเทพมหานครและปริมณฑล	500
รวม	2,500 ตัวอย่าง

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

กำหนดวิธีการสุ่มตัวอย่างเป็นลำดับ เริ่มจากการแบ่งภูมิภาคทั่วประเทศเป็น 10 ส่วนดังนี้ ภาคเหนือตอนบนและตอนล่าง ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน ตอนล่าง และตอนกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก และภาคใต้ตอนบน และตอนล่าง สุ่มเลือกด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากจังหวัดจากภูมิภาคต่าง ๆ ภูมิภาคละ 1 จังหวัด รวม 10 จังหวัด และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล กำหนดจำนวนตัวอย่างจังหวัดละ 200 ตัวอย่าง รวมเป็น 2,000 ตัวอย่าง และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล 500 ตัวอย่าง รวมเป็นจำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 2,500 ตัวอย่าง

3.2.2 พื้นที่เป้าหมายเก็บข้อมูลเชิงสำรวจ

พื้นที่เป้าหมายของการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจครั้งนี้มีทั้งหมด 11 พื้นที่ คือ 1) ภาคเหนือตอนบน จังหวัดเชียงใหม่ 2) ภาคเหนือตอนล่าง จังหวัดพิษณุโลก 3) ภาคใต้ตอนบน จังหวัดนครศรีธรรมราช 4) ภาคใต้ตอนล่าง จังหวัดสงขลา 5) ภาคกลาง จังหวัดอยุธยา 6) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน จังหวัดหนองคาย 7) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง จังหวัดนครราชสีมา 8) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง จังหวัดอุบลราชธานี 9) ภาคตะวันออก จังหวัดจันทบุรี 10) ภาคตะวันตก จังหวัดตาก และ 11) กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

3.2.3 เครื่องมือเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยออกแบบขึ้นตามกรอบแนวคิดการวิจัย และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึก โดยมีตัวแปรสำคัญในการวิจัย ได้แก่ คุณลักษณะทางประชากร การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์ ความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ กำหนดการวัดตัวแปรในระดับนามบัญญัติ (Nominal Scale) ระดับอันตรภาค (Interval Scale) และระดับอัตราส่วน (Ratio Scale) ตามความเหมาะสมของตัวแปรและให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ทางสถิติ ทดสอบคุณภาพแบบสอบถามด้านความตรงในเนื้อหา (Content Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ก่อนเก็บข้อมูลจริง

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ โดยในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) และการสรุปสาระสำคัญของข้อมูล (Common Themes) สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ สถิติบรรยาย (Descriptive Statistic) ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายตัวแปรต่าง ๆ และใช้สถิติอ้างอิง (Inferential Statistic)

3.3 การประชุมระดมความคิด พัฒนาแนวทาง และสร้างเว็บไซต์

ดำเนินการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ เพื่อพัฒนาแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน โดยมีผู้เข้าร่วมประชุมประกอบด้วย นักวิชาการสาขาวิชานิติศาสตร์/วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล นักวิชาการด้านศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ และนักวิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์และนักการตลาด โดยมีผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน 25 คน

การประชุมเชิงปฏิบัติการมีเนื้อหาและกิจกรรม ดังนี้

1. การนำเสนอผลการวิจัยเชิงสำรวจ ถ่ายทอดองค์ความรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความผูกพัน (engagement) ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

2. การระดมความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้แก่ประชาชน

3. การระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศ ออกแบบสร้างแพลตฟอร์มที่เหมาะสม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มความสามารถด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับประชาชนได้ใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มความสามารถของตนเอง

3.4 พัฒนา สร้างเว็บไซต์ แบบเรียน และเนื้อหาเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

นำผลการวิจัยเชิงสำรวจ แนวทางและการสร้างเว็บไซต์เพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มาดำเนินงาน ดังนี้

3.4.1 พัฒนาระบบสารสนเทศ ออกแบบ และสร้างเว็บไซต์

ดำเนินการพัฒนาระบบ ออกแบบ และสร้างเว็บไซต์สำหรับเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ดำเนินงานตามแนวคิดการพัฒนาระบบสารสนเทศ (System Development Life Cycle; SDLC) ตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

3.4.1.1 รวบรวมข้อมูลรายละเอียดความต้องการของระบบ (Requirement Phase) โดยนำผลการวิจัยเชิงคุณภาพ เชิงปริมาณ และการประชุมระดมความคิดเห็น มาวิเคราะห์กำหนดในการทำงาน ความต้องการฟังก์ชัน (function) การทำงานของระบบ วิเคราะห์ผลกระทบกับการทำงานในระบบ สรุปความต้องการของระบบ และแพลตฟอร์มที่เหมาะสม

3.4.1.2 ออกแบบระบบ (Design Phase) โดยวางแผนงานพัฒนาระบบ ออกแบบกระบวนการ ฐานข้อมูล ฟังก์ชันการทำงานของระบบ ออกแบบการใช้งาน การรายงานข้อมูล ออกแบบ SQL Statement ที่ใช้ในการจัดการข้อมูล วางโครงสร้างของการทำงาน

3.4.1.3 พัฒนาแพลตฟอร์ม (Development Phase) โดยพัฒนาระบบฐานข้อมูล พัฒนาหน้าการใช้งาน พัฒนาแบบฟอร์มการรายงานข้อมูล พัฒนา SQL statement ทั้งในส่วนของการแสดงผล และส่วนที่ติดต่อกับฐานข้อมูล พัฒนา Application (Coding) พัฒนาหน้าจอการแสดงผลและส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (Screen display and user interface)

3.4.1.4 เตรียมการก่อนเปิดใช้งาน (Final Preparation Phase) โดยติดตั้งระบบ กำหนดค่าต่าง ๆ ของระบบ จัดเตรียมข้อมูล อบรมการใช้งานระบบให้กับผู้ดูแลแพลตฟอร์ม

การดำเนินงานในขั้นนี้ ได้ผลิตเป็นแพลตฟอร์มสำหรับประชาชนเพื่อการเรียนรู้ พัฒนา และเพิ่มความสามารถของตนเอง ให้มีความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

3.4.2 การออกแบบและผลิตแบบเรียน และเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ดำเนินการพัฒนา ออกแบบ แบบเรียนรู้ด้วยตนเองออนไลน์ ดำเนินการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เขียนเค้าโครงบทเรียน กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินตนเองท้ายบทเรียน การออกแบบบทเรียนรู้ด้วยตนเองจะเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับเนื้อหาบทเรียน ดำเนินการตรวจสอบบทเรียนที่ออกแบบเสร็จแล้วโดยผู้เชี่ยวชาญสาขาวิชาครุศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญสาขานิติศาสตร์ และนำมาปรับปรุงบทเรียน นำบทเรียนที่ตรวจสอบแล้วมาผลิตเป็นแบบเรียนรู้ด้วยตนเองบนเว็บไซต์ด้วยโปรแกรมออกแบบบทเรียนบนเว็บไซต์

3.4.3 การออกแบบและผลิตเนื้อหาส่งเสริม และเพิ่มความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน

มีสาระสำคัญมาจากผลการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสำรวจ การใช้งาน ความเสี่ยง และระดับความรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันของประชาชน ในรูปแบบที่สอดคล้องกับเว็บไซต์ที่สร้างขึ้น ทั้งในรูปแบบข้อความ ภาพ คลิป อินโฟกราฟิก เป็นต้น และนำไปเผยแพร่บนเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นตลอดการเปิดให้ประชาชนได้ใช้งานจริง

3.5 เปิดการใช้งาน วิเคราะห์ข้อมูลการใช้งานและกิจกรรมบนเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้น

เปิดการใช้งานและสนับสนุนการทำงาน เริ่มเปิดให้ประชาชนใช้งานจริง (Going Live) มีการเตรียมให้การสนับสนุนและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของระบบ (Prepare to solve change impact) และการใช้งาน โดยการแจ้งให้ผู้สนใจที่แจ้งไว้ในการตอบแบบสอบถามในขั้นตอนการวิจัยเชิงสำรวจ ให้เข้าไปใช้งาน รวมทั้งเผยแพร่เว็บไซต์ทางช่องทางสื่อออนไลน์ กระจายตามกลุ่มช่วงวัยต่าง ๆ

ดำเนินการเผยแพร่แบบเรียน และเนื้อหาที่ออกแบบและผลิตบนเว็บไซต์ เก็บข้อมูลการใช้งาน รวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้ใช้งาน การใช้งาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปผลการเปิดใช้งานเว็บไซต์ที่สร้างขึ้น

การดำเนินงานวิจัยตลอดทั้งโครงการ จะดำเนินงานตามแผนการทำงานภายในกรอบระยะเวลาของโครงการ นับตั้งแต่วันที่ 16 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 ถึง วันที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 รวมเป็นระยะเวลา 730 วัน

บทที่ 4

การทบทวนตำราและเอกสารงานวิจัย

โครงการ “การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน” มีแนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากการทบทวนตำรา เอกสาร ทั้งในประเทศและต่างประเทศดังต่อไปนี้

- 4.1 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ และความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน
- 4.2 แนวคิดความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence)
- 4.3 แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์
- 4.4 แนวคิดความผูกพัน (Engagement) บนสื่อสังคมออนไลน์
- 4.5 แนวคิดชุมชนออนไลน์ (Online Community)

4.1 แนวคิด “การรู้เท่าทันสื่อ” และ “ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน”

แนวคิด “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) เริ่มต้นจากความห่วงใยในสภาพการที่เด็กเล็กถูกปล่อยไว้ให้อยู่กับสื่อโทรทัศน์ตลอดทั้งวัน ได้ชมรายการต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก เพราะเป็นรายการที่ผลิตขึ้นสำหรับผู้ใหญ่ จึงอาจจะมีผลกระทบและการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความคิด พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในเด็กได้ ทั้งนี้เพราะความคิดพื้นฐานที่ว่าเด็กยังมีวุฒิภาวะที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ ขาดทักษะและความสามารถในการทำความเข้าใจ แยกแยะ ตีความ และการจัดการกับเนื้อหาต่าง ๆ ในโทรทัศน์ จึงนำมาสู่การสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กเพื่อให้มีความสามารถในการจัดการเนื้อหา และมีการตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างปลอดภัยภายใต้แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ Potter (2005, p. 22) อธิบายว่าเป็นการรู้เท่าทันสื่อเป็น “มุมมองของบุคคลที่ใช้เปิดตัวเองเข้าสู่สื่อและตีความหมายเนื้อหาในสื่อ มุมมองของบุคคลสร้างขึ้นมาจากโครงสร้างความรู้ที่เขามีอยู่ ซึ่งจำเป็นต้องใช้เครื่องมือ คือ ทักษะและวัตถุดิบคือข่าวสารในสื่อรวมทั้งข่าวสารจากโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อใช้สื่อด้วยการตระหนักรู้ในเนื้อหาและตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างมีสติ” ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อถือเป็น “ความรู้ ทักษะและความสามารถของบุคคลที่จำเป็นสำหรับการใช้และตีความสื่อ เป็นเสมือนการเรียนรู้ รูปแบบภาษาของสื่อ” (Buckingham, 2003, p. 36) ซึ่ง Rubin (1998) ชี้ให้เห็นว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเข้าใจ เรื่องแหล่งสาร และเทคโนโลยีในการสื่อสาร รหัสที่ใช้ในการสื่อสาร เนื้อหาสารที่ถูกผลิตขึ้น และการเลือก

เปิดรับการตีความ และผลกระทบที่เกิดจากเนื้อหาสารนั้น เพื่อให้มี “ความสามารถในการตั้งคำถาม ประเมินสื่อ และการตอบสนองอย่างรอบครอบต่อสื่อ” (Silverblatt, 1995, p. 2)

การรู้เท่าทันสื่อถือเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญมากในการป้องกันผลกระทบจากสื่อมวลชนกับเด็ก มีความจำเป็นที่จะต้องมีการสร้างหรือการสอนให้เด็กมีการรู้เท่าทันสื่อ Silverblatt (1995, pp. 2-3) ยังได้เสนอ มุมมองต่อการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ควรเน้นการสร้างเสริมความสามารถของเด็กในองค์ประกอบ 5 ประการ ดังนี้

1. การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลของสังคม การที่บุคคลมีการตระหนักรู้ดังกล่าวนี้จะช่วยเตือนให้เขาตระหนักว่าการเปลี่ยนแปลงทางการคิด และการกระทำของเขาเป็นผลมาจากสื่อ เมื่อเขารู้ว่าสื่อสามารถส่งผลกระทบต่อตัวเขาได้ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจะช่วยให้ส่งเสริมทักษะความคิดเชิงวิพากษ์ อันนำไปสู่ความสามารถในการตัดสินใจด้วยตัวเองที่จะตอบสนองต่อข่าวสารที่ได้รับด้วยตนเอง โดยไม่เกิดผลตามที่ต้องการโดยง่าย

2. ความเข้าใจที่มีต่อกระบวนการผลิต เนื้อหาในการสื่อสารมวลชน การรู้เท่าทันสื่อจะเกิดขึ้นได้ต้องการการที่บุคคลนั้นรู้และเข้าใจ กระบวนการผลิตเนื้อหา การเผยแพร่เนื้อหา และการตีความอันเกิดจากกระบวนการของการสื่อสารมวลชน

3. การพัฒนากลยุทธ์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ และอภิปรายเนื้อหาในสื่อ หมายถึงการที่บุคคลสามารถที่จะ มองทะลุผ่านเนื้อหาสื่อ เพื่อตีความสื่อได้โดยรู้เท่าทัน

4. การตระหนักรู้ว่า เนื้อหาสื่อคือตัวบทที่ช่วยให้เรามองเห็นถึงวัฒนธรรม และตัวตนของเรา นั้น คือ การรู้ว่เนื้อหาในสื่อมวลชนนั้นแฝงด้วยทัศนคติค่านิยม วิธีคิดและมายาคติ ซึ่งมีผลต่อวัฒนธรรมที่หล่อหลอมตัวเราอยู่

5. การสั่งสมของความเพลิดเพลิน การทำความเข้าใจ และความรื่นรมย์อันเกิดที่เราได้ฝึกฝนการรู้เท่าทันสื่ออยู่ตลอดเวลา จะก่อให้เกิดความเข้าใจเนื้อหา ซึ่งถือเป็นความเพลิดเพลินที่เกิดขึ้นและจะทำให้ยินยอมชอบเนื้อหาที่ดี ๆ ในสื่อได้

พนม คลีฉายา (2556) ได้สรุปจากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสาร แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อสื่อและการเลือกใช้สื่อ และพัฒนาเป็นความเคยชิน หรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อโดยไม่หลงไปตามสื่อ โดยที่ความสามารถในการตระหนักรู้ประกอบด้วย การตระหนักรู้ว่าการคัดเลือกเนื้อหา กรอบการรับรู้ ประเภทเนื้อหา วิธีการนำเสนอ และความแตกต่างของเนื้อหาในสื่อแต่ละแห่ง ซึ่งเป็นผลจากธุรกิจ การค้า การเมือง กฎระเบียบขององค์กรสื่อ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตข่าวสารและความสนใจของสื่อ การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อทั้งที่มีต่อการรับรู้ ความรู้

ความเชื่อ ทักษะคติ และพฤติกรรมของบุคคลและผลกระทบต่อการค้านิยม บรรทัดฐานทางสังคมการตระหนักรู้ของตนเองต่อความเป็นจริง ที่มาและความเป็นไปของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมรวมทั้งการตระหนักรู้เกี่ยวกับความต้องการและสถานการณ์ในการใช้สื่อของตนเอง

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อข้างต้นที่กล่าวมานั้น เป็นแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในยุคของสื่อมวลชนกระแสหลัก อันได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ เมื่อภูมิทัศน์ของสื่อเปลี่ยนแปลงไปจากสื่อแพร่ภาพและกระจายเสียง และสิ่งพิมพ์ ที่เป็นช่องทางที่แพร่กระจายข่าวสารแบบมวลชนบนพื้นดินและอากาศ ไปสู่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งสร้างสื่อใหม่ที่เป็นช่องทางการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีไร้สาย บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ยุบรวมข้อมูลตัวอักษร ภาพ เสียง และวิดีโอ ส่งผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายความเร็วสูง ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์สมาร์ตโฟน ส่งผลให้การใช้สื่อของเราเปลี่ยนแปลงไปจากสื่อเดิมไปสู่สื่อดิจิทัล ที่สามารถสื่อสารและเข้าถึงข้อมูล เนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว ทุกประเภทเนื้อหาทั้งข่าวสาร ความบันเทิง การค้าการพาณิชย์ ได้ อย่างไรก็ตามข้อจำกัดด้านเวลา พื้นที่ และปริมาณเนื้อหา สิ่งที่มาคือปัญหาจากการใช้สื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและแม้กระทั่งผู้ใหญ่ ดังนั้นแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อยังคงเป็นสิ่งจำเป็น เป็นภูมิคุ้มกันที่จะช่วยให้เด็กและผู้ใหญ่ใช้สื่อดิจิทัลได้ปลอดภัยและเกิดประโยชน์ต่อตนเอง จากสภาพสื่อที่เปลี่ยนไปด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อได้พัฒนาสู่แนวคิด “การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์” (Computer literacy) ซึ่งหมายถึงเฉพาะทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต่อมามีการใช้คำว่า “ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ” (ICT skill) ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในการสำรวจทักษะ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบ่งเป็นระดับทักษะในการใช้โปรแกรมพื้นฐานและความใช้เสรีซเอ็นจินฐานข้อมูลและโปรแกรมขั้นสูง และพัฒนาสู่แนวคิด “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (Digital literacy) ซึ่งเป็นแนวคิดที่พัฒนาขยายไปสู่ การให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Hoechsmann, & Poyntz, 2012, pp. 139-144) ขยายสู่เรื่องความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต (Buckingham, 2008, p. 76) โดยที่ Helsper (2015) ได้สรุปว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ประกอบด้วยความสามารถในการใช้งานเครื่องมืออุปกรณ์และซอฟต์แวร์ ทักษะที่จำเป็นในการเข้าถึงและผูกพัน (engage) กับเนื้อหา การมีสภาพพร้อมใช้งาน (availability) ของเนื้อหาที่เหมาะสมและจำเป็นสำหรับผู้ใช้งาน และโอกาสในการแปลงความสามารถและทักษะที่กล่าวมาข้างต้นให้เกิดประโยชน์ในการใช้ชีวิตประจำวัน

การศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ได้ขยายขอบเขตสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีการพัฒนาสาระสำคัญเพิ่มเติมให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาการใช้งานสื่อดิจิทัล Literat (2014) ที่ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อใหม่ของผู้ใหญ่อายุ 18 ปีขึ้นไป สรุปว่ามีองค์ประกอบ 10 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ทักษะเชิงการต่อรอง (negotiation) ทางวัฒนธรรม เป็นความสามารถในการเข้าสู่กลุ่มต่าง ๆ บนสื่อออนไลน์มีความเคารพในความหลากหลายมุมมอง สามารถจับประเด็น และติดตามบรรทัดฐาน (norm) อื่นๆ ได้

2. ทักษะเชิงเครือข่าย (networking) ข้อมูล เป็นความสามารถในการหาข้อมูลเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และเผยแพร่ข้อมูลได้

3. ทักษะเชิงการประเมิน (judgment) เป็นความสามารถในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ได้

4. ทักษะเชิงการเล่น (play) เป็นความสามารถในการทดลองนำเอาสภาพแวดล้อมของบุคคลมาใช้ในการแก้ปัญหา

5. ทักษะเชิงการใช้งานหลายอย่างได้ไปพร้อม ๆ กัน ในขณะเดียวกัน (Multitasking)

6. ทักษะเชิงความเข้าใจและผสมผสานความหมายได้อย่างเหมาะสม (Appropriation) เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาและนำมาผสมผสานให้ได้ความหมายได้

7. ทักษะเชิงการข้ามสื่อ (Transmedia Navigation) เป็นความสามารถในการติดตามเนื้อหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ปรากฏและร้อยเรียงผ่านช่องทางหลากหลายช่องทาง

8. ทักษะเชิงการถ่ายทอดความคิดเป็นภาพ (Visualization) เป็นความสามารถในการสร้างสรรค์และผลิตภาษาภาพมาใช้ในการสื่อความหมาย

9. ทักษะในเชิงความรู้คิด (Distributed Cognition) เป็นความสามารถในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างมีความหมายซึ่งช่วยขยายความในการรับรู้

10. ทักษะในเชิงการแสดงบทบาท (Performance) เป็นความหมายในการนำอัตลักษณ์อื่น มาใช้ในการปรับตัวให้เข้าสถานการณ์ (improvisation) และการค้นหาสิ่งใหม่ (discovery)

นอกจากนี้ Chetty et al (2017) ได้เสนอมิติการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อใช้เป็นกรอบในการให้นิยามความหมาย การวัด และการสอนเรื่องรู้เท่าทันสื่อว่า ประกอบด้วย 5 มิติ ดังนี้

1. มิติด้านข้อมูลข่าวสาร (Information) เป็นส่วนของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล เป็นการเข้าถึงและใช้ข้อมูลข่าวสารเนื้อหาต่าง ๆ และสามารถสังเคราะห์รวบรวมเนื้อหามาใช้งานได้อย่างเหมาะสม

2. มิติด้านคอมพิวเตอร์ (computer) เป็นส่วนของอุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นการใช้งานทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ คอมฯ ได้อย่างเหมาะสม

3. มิติด้านสื่อ (Media) เป็นส่วนของอักษร เสียง ภาพ วิดีโอ สื่อสังคม เป็นการตรวจสอบประเมินว่ามีความถูกต้อง เป็นจริงด้วยการคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถสร้างผลสื่อเพื่อประโยชน์ในการใช้งานได้

4. การสื่อสาร (Communication) เป็นส่วนของการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายบุคคลในการสื่อสาร เป็นการพัฒนาและใช้เนื้อหาในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ บนออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ด้วยการมีความคิดเชิงวิพากษ์ และสร้างสรรค์ผลิตเนื้อหาสื่อสารผ่านช่องทางได้อย่างเหมาะสม

5. เทคโนโลยี (Technology) เป็นส่วนของการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิต กับเหตุการณ์สถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมโดยสามารถคิดค้น สร้างและประเมินเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือได้

พนม คลีฉายา (2559) ได้พัฒนากรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพื่อให้วัดกับกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา โดยเสนอกรอบการวัดในด้านความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ และใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล จากนั้นจะจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อ เสนอกรอบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 4 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access) เนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต สามารถควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต นำข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้งานของตนเองได้

ด้านที่ 2 ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล เป็นสามารถทำความเข้าใจ เนื้อหา ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์เนื้อหา คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหา และมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา เข้าใจความหมายตรงและความหมายโดยนัยแฝง ตระหนักรู้ว่า มีวิธีการการส่งเนื้อหาเข้าถึงผู้รับสารได้ตรงกลุ่มตามที่ผู้ส่งต้องการ

ด้านที่ 3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) สื่อดิจิทัล ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดี และด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) บนสื่อดิจิทัล เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด

4.2 แนวคิด “ความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทัน” (Digital Intelligence)

4.2.1 นิยามความหมาย

จากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีการเสนอแนวคิด “ความฉลาดทางดิจิทัล” (Digital Intelligence) ปาร์ค ยูฮุน นักวิจัยทางด้านการศึกษาและนโยบายดิจิทัลมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีนานยาง ประเทศสิงคโปร์ (Nanyang Technological university) ได้เขียนเอกสารเผยแพร่ลงในเว็บไซต์ของสภาเศรษฐกิจโลก

(World Economic Forum: WEF) โดยระบุว่าสิบปีข้างหน้า ประชากรร้อยละ 90 จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำให้โลกขับเคลื่อนเข้าสู่สถานะที่ทุกสิ่งจะเชื่อมเข้ากับโลกอินเทอร์เน็ต (Internet of Everything) ทำให้โลกเสมือนและโลกกายภาพเข้าเชื่อมเข้าหากันอย่างใกล้ชิด เขายังได้กล่าวอีกว่าด้วยเงื่อนไขนี้ทำให้โลกแห่งความไม่แน่นอนของยุคดิจิทัล ควรที่จะต้องติดอาวุธด้วยทักษะทางด้านดิจิทัลหรือความฉลาดทางดิจิทัล (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, ม.ป.ป) ขณะเดียวกัน The Project DQ ยังได้ให้ความหมายหรือนิยามความฉลาดทางดิจิทัล คือภาพรวมของความสามารถทางด้านสังคม อารมณ์และองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อชีวิตดิจิทัล (Digital Lift) การมีความรู้ทักษะ และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับอารมณ์และการปรับพฤติกรรมของคนเพื่อนรับมือกับความท้าทายและความต้องการของยุคดิจิทัล (ปณิตา วรรณพิรุณ, และนำโชค วัฒนานัน, 2560) ทำนองเดียวกัน สรานนท์ อินทนนท์ (2561) ได้กล่าวถึงประเด็นนี้เพราะว่าในการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ยังผูกติดกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เกือบตลอดเวลา ในเรื่องของความบันเทิงต่าง ๆ ข้อมูลข่าวสาร การซื้อสินค้าบริการ และธุรกรรมการเงิน ซึ่งตัวชี้วัดอย่าง IQ ได้ถูกนำมาใช้พัฒนาระดับทักษะทางสติปัญญาของมนุษย์ ในขณะที่ EQ ได้นำมาศึกษาเพื่อพัฒนาระดับทักษะความฉลาดทางอารมณ์ หากใช้งานสื่อดิจิทัลมากเกินไป ก็อาจได้รับผลกระทบหรืออันตรายจากสื่อดิจิทัลได้ อาทิ มิจฉาชีพหรือการฉ้อโกง การคุกคาม การกลั่นแกล้ง พลเมืองยุคใหม่จึงต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ทั้งนี้สถาบันความฉลาดทางอารมณ์ (Digital Intelligence Quotient Institute; DIQI., 2017) ได้ขยายความของความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วยความสามารถในด้านการรับรู้ สังคมและอารมณ์ที่สำคัญในการใช้ชีวิตท่ามกลางสื่อดิจิทัล เป็นความสามารถในภาพรวมของความรู้และทักษะที่จะช่วยควบคุมอารมณ์ และปรับพฤติกรรมให้สามารถเผชิญกับการท้าทาย และความต้องการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลของเด็ก สถาบัน DIQI จึงได้วิจัยและเสนอว่า ความฉลาดทางดิจิทัล สามารถปรับได้ด้วยการสอนให้เด็กในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยเสนอทักษะหลักสำหรับพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ได้แก่ ความสามารถในการควบคุมเวลาการใช้ และผูกพันกับเนื้อหาออนไลน์ได้ด้วยตนเอง ความสามารถในการสร้างและจัดการเอกลักษณ์ของตนเองทั้งบนออนไลน์ (online) และออฟไลน์ (offline) ความสามารถในการจัดการข้อมูลส่วนตัวของตนเองในด้านความสามารถเป็นส่วนตัวและการแชร์ผ่านออนไลน์ ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลจริงถูกต้องได้ หัดตั้งคำถามกับเนื้อหา ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยบนดิจิทัล (digital footprint) ที่มีผลต่อชีวิต ความสามารถในการรับรู้จัดการกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียลได้ ความสามารถในการรักษาข้อมูลความลับเพื่อป้องกันการถูกขโมย และความสามารถในการแสดงความเห็นใจผู้อื่นรับรู้ความต้องการผู้อื่นได้

สถาบัน DIQI (2017) ยังได้สรุปเพิ่มเติมไว้อีกว่าความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วย ความสามารถในการรับรู้ สังคมและอารมณ์ที่สำคัญในการใช้ชีวิตท่ามกลางสื่อดิจิทัล เป็นความสามารถในภาพรวมของความรู้และทักษะที่จะช่วยควบคุมอารมณ์ และปรับพฤติกรรมให้สามารถเผชิญกับการท้าทาย และความต้องการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งให้เห็นว่าการควบคุมอารมณ์เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเพิ่มเติมขึ้นเพื่อเสริมสร้างการ

รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งการควบคุมทางอารมณ์สามารถนำแนวคิดความฉลาดทางอารมณ์ (Emotion Quotient; EQ) มาเสริมได้ซึ่ง Heath, Martin, & Shahisaman (2017) ได้สรุปแนวคิดความฉลาดทางอารมณ์ว่า ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ความสามารถด้านตัวบุคคลในการบังคับใจและควบคุมตัวเอง และความสามารถด้านสังคมที่ช่วยในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น กล่าวคือ ความฉลาดทางอารมณ์เป็นความสามารถของบุคคลในด้านการรู้ตัว (self-awareness) เป็นความสามารถในการรู้ว่าตอนนี้ตนกำลังรู้สึกอย่างไร รู้ว่านี่เกิดจากอะไร มีสิ่งที่ได้รับกระตุ้นให้รู้สึกเช่นนี้ และความรู้สึกนี้จะส่งผลกระทบต่อคนอื่นอย่างไร เป็นการตื่นรู้ในอารมณ์ และสามารถควบคุมตนเอง (self-regulation) ควบคุมการกระทำที่อาจจะเกิดความรู้สึกอารมณ์ที่เกิดขึ้นไม่ให้เกิดผลกระทบ เป็นการคิดทบทวนก่อนจะลงมือกระทำอะไรไปตามความรู้สึก โดยมีแรงจูงใจ (Motivation) ที่จะกระตุ้นให้กระทำในเชิงบวก มีความปรารถนาที่จะทำไปเพื่อสิ่งดี ความสำเร็จที่มากกว่าเป้าหมายในเชิงผลงานที่ได้ แต่มีเป้าหมายในเชิงสร้างสรรค์ที่ดีด้วย เมื่อบุคคลสามารถควบคุมตนเองจากการรู้ตัว คิดก่อนทำเพื่อผลเชิงบวกแล้ว บุคคลที่มีความฉลาดทางอารมณ์ยังต้องมีความสามารถในการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่นโดยต้องมีความเห็นอกเห็นใจ (empathy) มีความเข้าใจความรู้สึกของบุคคลอื่น และตอบสนองต่อเขาด้วยความเข้าใจความรู้สึก และต้องมีทักษะในการคบหาสมาคมกับผู้อื่น รู้จักวิธีการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดี รู้วิธีการเผชิญกับคนอื่น ๆ โดยมีให้เสียความสัมพันธ์ที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการใช้สื่อดิจิทัลที่มีทั้งการใช้งานเพื่อประโยชน์ตนเอง ซึ่งจำเป็นต้องรับรู้ ควบคุม และจัดการกับอารมณ์ของตนเองเพื่อให้การใช้งานเป็นไปอย่างเหมาะสม และการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ที่ต้องเรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่นในโลกออนไลน์

สำหรับแนวคิดเรื่อง “ความฉลาดทางดิจิทัล” นั้นยังมีความเกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพราะความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลนั้น (Digital Citizenship) เป็นแนวคิดที่ต่อยอดจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) อีกเช่นกันในกลุ่มเด็กและเยาวชนให้มีความสามารถและทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและเกิดประโยชน์ แต่ก็อาจจะไม่เพียงพอสำหรับเด็กในการจะพัฒนาการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กเพื่อประโยชน์แก่เด็กอย่างเต็มที่ ทั้งนี้จะต้องมีการให้การศึกษาแก่เด็กเพิ่มเติมในเรื่องความเป็นพลเมืองในสื่อดิจิทัล (Jones, & Mitchell, 2015) แนวทางประเด็นดังกล่าวนี้ จีรนุช เปรมชัยพร (2561, น. 33-34) ได้สรุปประเด็นจากการประชุมในชื่อ “From Internet Users to Digital Citizens” ใน European Dialogue on Internet Governance โดยการประชุมว่าด้วยธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ตเมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2560 และเขาได้สรุปให้เห็นว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลในทุกวันนี้มีความหมายมากกว่าแค่เรื่องความสามารถด้านทักษะด้านไอซีทีเท่านั้นที่ประชาชนจะได้รับส่งเสริม ให้เป็นพลเมืองดิจิทัลได้ จะต้องมีการปรับปรุงด้านการศึกษา เศรษฐกิจและชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งจะมีความสามารถในมิติต่าง ๆ ทั้งด้านการเมืองและวัฒนธรรมความสามารถรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารจะช่วยให้สามารถจัดการกับข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก และยังช่วยในการประเมินวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้นด้วย ทักษะการสื่อสารและความร่วมมือช่วยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมืองที่ตระหนักถึงมารยาทเน็ตให้คุณค่ากับสิทธิมนุษยชนและประชาธิปไตย วัฒนธรรมและความหลากหลายของเจนเรชั่น

สำหรับแนวคิดเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลนั้น มีข้อค้นพบในด้านการการใช้งานสื่อดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่ได้ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบต่อการใช้งานสื่อดิจิทัล คุณประโยชน์ ความปลอดภัย และการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีสติ ดังงานวิจัยของ พนม คลีฉายา (2561) ซึ่งศึกษาการพัฒนาแบบเรียนด้วยตนเอง โมดูลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา โดยที่ผลการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นมัธยมตอนต้นและตอนปลายพบว่าสิ่งจำเป็นในการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) ของนักเรียน คือการใช้งานดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ การแสดงความเห็น และการส่งต่อ (share) ที่เป็นการกระทำซึ่งอาจจะก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อตนเองได้ และมองว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นดาบสองคม ต้องคิดก่อนโพสต์ ไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว การที่โพสต์เรื่องส่วนตัวแต่บุคคลอื่นสามารถรับรู้ได้ สิ่งเหล่านี้อาจจะนำไปสู่ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความผิดทางกฎหมายได้ และการยึดติดกับการใช้งานสื่อออนไลน์มากเกินไปเป็นสิ่งที่ไม่ดี จนอาจจะไม่สามารถแยกแยะโลกจริงกับโลกออนไลน์ และแสดงออกเหมือนกันจนเกิดปัญหาต่อตนเอง และอาจจะโดนหลอกจากมิจฉาชีพได้ และพบอีกว่าการใช้ประโยชน์ของสื่อดิจิทัลนั้น สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในด้านการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นในสังคมออนไลน์ การอ่านและส่งต่อข่าวสาร ติดตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างถูกต้องตรงตามจริง การสื่อสารและการส่งต่อข้อความบนสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมที่จะไม่เกิดผลต่อบุคคลอื่นและตนเอง และการซื้อขายสินค้าออนไลน์อย่างปลอดภัย

ยังมีข้อค้นพบเชิงสำรวจของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) (2561) ร่วมกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ institute ประเทศสิงคโปร์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างของเด็กและเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 8 ถึง 12 ปี จำนวน 1,300 คน ทั่วประเทศ ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกับเด็กประเทศอื่น ๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน โดย WEF Global press release ได้เผยแพร่รายงานวิจัยระดับโลกในเรื่องพลเมืองดิจิทัลของโลก โดยมีสาระสำคัญว่าเด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงภัยจากออนไลน์ถึง (60%) ขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ (56%) และผลสำรวจพบอีกว่าภัยออนไลน์หรือปัญหาจากการใช้ชีวิตดิจิทัลของเด็กไทยที่พบมากที่สุดคือ 4 ประเภท คือ 1) Cyber bullying (49%) , 2) การเข้าถึงสื่อลามกและพุดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ (19%), 3) ติดเกม (12%) และ 4) ถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้า (7%) นำเป็นห่วงว่าค่าเฉลี่ยของ Cyber bullying ของเด็กไทยยังสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกที่อยู่ที่ (47%)

4.2.2 ทักษะสำคัญ 8 ประการของ “ความฉลาดทางดิจิทัล” (Digital Intelligence)

World Economic Forum เผยแพร่แนวคิดที่เรียกว่า Digital intelligence หรือ DQ หมายถึง ชุดของความสามารถทางความรู้ อารมณ์และสังคมที่ทำให้เด็กสามารถเผชิญความท้าทายและปรับตัวสู่ชีวิตทางดิจิทัลได้ และได้เสนอ ทักษะ 8 ด้าน โดยที่ ลักษณะี คงลาภ, อัปสร เสถียรทิพย์, สราภรณ์ อินทนนท์, และ พลินี เสริมสินศิริ (2561, น. 6) ทำการสำรวจเอกสารและได้สรุปไว้ให้เห็นดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง

2. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้

3. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้

4. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

5. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก

6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

7. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

นอกจากนี้ ปณิศา วรรณพิรุณ, และนำโชค วัฒนานันท์ (2560) ได้ทบทวนวรรณกรรมและสรุปถึงความฉลาดทางดิจิทัลว่า ประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน ดังนี้

1. การแสดงตัวตนบนดิจิทัล เป็นการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ บนโลกออนไลน์ ตระหนักของเรื่องบุคลิกภาพ การแสดงออกและจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนทั้งในระยะสั้นและยาว มี 3 องค์ประกอบ คือ

1.1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

1.2 ความเป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล

1.3 ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล เป็นความสามารถในการใช้งาน ควบคุมและการจัดการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อให้สมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์ มี 3 องค์ประกอบ คือ

2.1 การบริหารจัดการบนโลกดิจิทัล

2.2 สุขภาพบนโลกดิจิทัล

2.3 การมีส่วนร่วมชุมชนดิจิทัล

3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต การล่อลวง การคุกคาม เข้าถึงเนื้อหาผิดกฎหมายหรืออันตราย รุนแรง หยาบคาย ลามกอนาจาร และหลีกเลียง การจัดการความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ แบ่งได้ ดังนี้

3.1 ความเสี่ยงจากพฤติกรรมการใช้งาน

3.3 ความเสี่ยงจากเนื้อหา

3.4 ความเสี่ยงจากการติดต่อคน

4. ความมั่นคงปลอดภัยจากดิจิทัล สามารถตรวจจับจากการคุกคามในโลกไซเบอร์ได้ เช่น การแฮ็กข้อมูล การหลอกลวง และมัลแวร์ เพื่อทำความเข้าใจ และเลือกปฏิบัติที่ดีและเลือกใช้ในการรักษาความปลอดภัยอย่างเหมาะสมสำหรับข้อมูล ทั้งนี้จะครอบคลุม ที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันและควบคุมทำรายการผ่านออนไลน์ การป้องกันละเมิดข้อมูล มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับวิธีการจัดการความปลอดภัยและเชื่อมั่นของผู้ใช้ ประกอบด้วย

4.1 การป้องกันรหัสผ่าน

4.2 ความมั่นคงปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต

4.3 ความมั่นคงปลอดภัยทางโทรศัพท์มือถือ

5. ความฉลาดทางอารมณ์ทางโลกดิจิทัล เป็นความสามารถเข้าสังคมในโลกออนไลน์ การเอาใจใส่ เห็นอกเห็นใจ มีน้ำใจ ช่วยเหลือและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น แบ่งได้เป็น

5.1 ความเข้าใจ เห็นใจ มีน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัล

5.2 ความตระหนักและการควบคุมอารมณ์

5.3 ความตระหนักด้านอารมณ์และสังคม

6. การสื่อสารดิจิทัล เป็นความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล

6.1 ร้องเท้าหรือร้องรอยดิจิทัล

6.2 การติดต่อสื่อสารออนไลน์

6.3 ความร่วมมือออนไลน์

7. การรู้ดิจิทัล คือความสามารถค้นหา การประเมินผล การใช้ประโยชน์ การแบ่งปัน และการสร้างเนื้อหา และยังรวมถึงการประเมินผล การคำนวณอย่างเป็นระบบ แบ่งได้ดังนี้

7.1 การมีวิจารณญาณ

7.2 การสร้างสรรค์เนื้อหา

7.3 การเชิงประมวผล

8. สิทธิทางดิจิทัล เป็นการเข้าใจและรักษาสิทธิส่วนบุคคลของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงความเป็นส่วนตัวทรัพย์สินทางปัญญา เสรีการพูด การแสดงความเห็น และการป้องกันตนเองจากคำพูดความเกลียดชัง แบ่งได้ดังนี้

8.1 เสรีในการพูด

8.2 สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา

8.3 ความเป็นส่วนตัว

สรุปจากข้างต้นนั้น สามารถสรุปทักษะ 8 ด้านของความฉลาดทางดิจิทัล ตามภาพที่แสดงได้ดังนี้



ภาพที่ 4.1 ทักษะ 8 ด้านความฉลาดทางดิจิทัล. จาก “ความฉลาดทางดิจิทัล” (Digital Intelligence). (น. 5), โดย สรานนท์ อินทนนท์, 2561, มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).

จากทักษะ 8 ด้านของความฉลาดทางดิจิทัลนั้น มีข้อสรุปค้นพบที่ใกล้เคียงกันกับแนว
ความเห็นของ Ribble (2011, pp. 15-44) โดยที่เสนอองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ซึ่ง
เป็นกรอบแนวคิดที่จะช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล และแนวทางให้นักเรียนมีความรู้และทักษะ
ที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมปลอดภัยนำไปสู่ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล องค์ประกอบความ
เป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลซึ่งมี 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเข้าถึงและการใช้สื่อดิจิทัล (digital access) เป็นการมีส่วนร่วมกับสังคมผ่านสื่อดิจิทัล
อย่างเต็มที่ โดยให้ความสำคัญกับการให้โอกาสในการเข้าถึง และใช้สื่อดิจิทัลอย่างเท่าเทียมแก่ทุกคนในโรงเรียน
และการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าไปสู่สังคมสื่อดิจิทัลได้

2. การซื้อขายบนสื่อดิจิทัล (digital commerce) เป็นการเปิดให้นักเรียนได้รับรู้ระบบการ
พาณิชย์บนสื่อดิจิทัล ให้โอกาสนักเรียนได้เรียนรู้การซื้อขายบนสื่อดิจิทัล ในขณะเดียวกันก็ต้องให้นักเรียนได้รับรู้ถึง
ปัญหาที่จะเกิดขึ้นจากการซื้อขายออนไลน์

3. การสื่อสารบนสื่อดิจิทัล (digital communication) เป็นการสอนให้นักเรียนสามารถ
สื่อสารผ่านดิจิทัลได้ โดยสามารถใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่นได้อย่างเหมาะสม มีความรู้เข้าใจกฎ
ทางเลือกและบรรทัดฐานของการสื่อสารในแต่ละช่องทางบนดิจิทัล เช่น อีเมล โทรศัพท์เคลื่อนที่ การส่งข้อความ
ภาพ และการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์

4. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital literacy) เป็นกระบวนการสอนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้
เกี่ยวกับเทคโนโลยี มีความรู้ความเข้าใจเทคโนโลยีและสามารถใช้เทคโนโลยีได้ เน้นการใช้งานเป็นประโยชน์ได้

5. มารยาทและความสามารถบนสื่อดิจิทัล (digital etiquette) เป็นการเรียนรู้ถึง กฎ กติกา
มารยาทที่ถูกกำหนดขึ้นจากสังคมดิจิทัลเพื่อให้ผู้ใช้สื่อดิจิทัลในช่องทางหรือในชุมชนนั้นปฏิบัติตาม ให้ความสำคัญ
กับการสอนให้นักเรียนรับรู้ถึงมารยาทที่มีต่อผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล และสอนให้รู้ว่า วิธีการใช้สื่อดิจิทัลของ
นักเรียนนั้นส่งผลกระทบต่อทั้งด้านที่ดีและเสียต่อผู้อื่น เช่น ในสื่อสังคมออนไลน์ต้องรู้ว่าข้อมูลใดควรหรือไม่ควรแชร์

6. กฎหมายสื่อดิจิทัล (digital law) เป็นความรับผิดชอบต่อการกระทำและพฤติกรรมของ
เรียนตามกฎหมายสื่อดิจิทัลให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีให้อยู่ในกรอบกฎหมาย ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และ
ต้องมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองบนสื่อดิจิทัล ระมัดระวังการกระทำที่ผิดกฎหมายสื่อดิจิทัล

7. สิทธิและความรับผิดชอบบนสื่อดิจิทัล (digital right and responsibility) เป็นความเข้าใจ
ถึงหลักการด้านสิทธิในการใช้เทคโนโลยีที่ต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบเสมอ นักเรียนต้องเรียนรู้ว่าในสังคม
ดิจิทัลนักเรียนต้องมีสิทธิอย่างไร และมีความรับผิดชอบต่ออะไรบ้าง เน้นการเตรียมให้นักเรียนตระหนักเสมอถึง
เรื่องสิทธิและความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล เช่น การใช้ข้อมูลผู้อื่นต้องอ้างอิงที่มาเสนอ

8. สุขภาพที่ดีในการใช้สื่อดิจิทัล (digital health and wellness) เป็นสภาวะที่นักเรียนจะต้องใช้สื่อดิจิทัล โดยไม่ส่งผลเสียต่อสภาพร่างกาย และสภาพจิตใจของตนเอง รับรู้ถึงผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจจากการใช้เทคโนโลยี

9. ความปลอดภัยบนสื่อดิจิทัล (digital security) เป็นความระมัดระวังการใช้งานเพื่อป้องกันมิให้เกิดอันตรายต่อตนเอง และช่วยเสริมความปลอดภัยในการใช้งาน ให้ความสำคัญกับการปกป้องตนเองทั้งในด้านการปกป้องอุปกรณ์สื่อดิจิทัลให้ปลอดภัยจากการถูกไวรัสคอมพิวเตอร์ การถูกขโมยข้อมูล

นอกจากนี้งานวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อกระแสหลักของประชาชนที่ พนม คลีฉายา (2556) วัดระดับการรู้เท่าทันสื่อในเนื้อหาข่าวการเมืองในหนังสือพิมพ์ โฆษณาเกินจริงในนิตยสาร และละครโทรทัศน์ และงานวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา ของ พนม คลีฉายา (2559) ที่วัดระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมทั่วประเทศ ทั้งสองงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่าทันในเชิงความสามารถในการอ่าน ทำความเข้าใจเนื้อหา ความรู้ในการผลิต ความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์ประเมินเนื้อหาอยู่ในระดับมาก แต่การตอบสนองโดยไม่หลงกับที่สื่อกำหนด กลับอยู่ในระดับปานกลางจนถึงต่ำ งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อของประชาชนมีลักษณะ “รู้เขาหลอกแต่เต็มใจให้หลอก” กล่าวคือ รู้เท่าทัน แต่เคลิบเคลิ้มไปกับสื่อ โดยชี้ให้เห็นว่าสื่อปลุกปั่นอารมณ์ หรือประชาชนให้ความสำคัญกับความบันเทิง สนุกสนาน จนละเลยการรู้เท่าทันของตนเอง ต่อมาพนม คลีฉายา (2560) ได้ทำการวิจัยขยายมาสู่การรู้เท่าทันเกมส์ออนไลน์หรือเกมส์ดิจิทัล ซึ่งพบว่าเด็กมัธยมนั้นส่วนใหญ่ยังมีการรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมอยู่ระดับปานกลาง ในด้านของความเข้าใจในภาษาเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับเทคนิค ธุรกิจเกมส์ การประเมินเกมส์ในเชิงความถูกต้องเหมาะสมด้านศีลธรรม การแยกแยะความจริงกับโลกเสมือนในเกมส์ และการรับรู้ว่ามีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก จิตใจ และร่างกาย

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า แนวคิด “การรู้เท่าทันสื่อ” ยังคงมีความจำเป็นและเป็นสิ่งสำคัญในยุคสื่อดิจิทัล แต่จะต้องขยายกรอบแนวคิดให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล การใช้งาน และปัญหาผลกระทบจากสื่อดิจิทัล โดยผนวกรวม การรู้เท่าทันสื่อเดิม การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และความฉลาดทางดิจิทัล สู่แนวคิด “ความรู้รอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน” (Digital Intelligence and Literacy)

4.2.3 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence and Literacy)

จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และความฉลาดทางดิจิทัล (พนม คลีฉายา, 2556, 2559; Literat, 2014; Chetty et al., 2017; Digital Intelligence Quotient Institute; DIQI., 2017; ปณิตา วรรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน, 2560) สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิด “ความรู้รอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ” (Digital Intelligence and Literacy) ประกอบด้วยความสามารถและทักษะ 7 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 การเข้าถึงและการใช้งานสื่อดิจิทัล (Access) ประกอบด้วย ความสามารถในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ (search) การนำข้อมูลเผยแพร่กระจายต่อ (dissemination) ได้อย่างเหมาะสม การใช้งานหลาย ๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน (multitask skill) การใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ขยายขอบเขตการรับรู้ การควบคุมเวลาในการใช้งานสื่อดิจิทัลได้ด้วยตนเอง การควบคุมการผูกพัน (engagement) กับเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อดิจิทัล (Media Text Understanding) เป็นความสามารถในการตีความหมายเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล ทั้งในรูปแบบสารที่เป็นตัวอักษร ภาพ วิดีโอ โดยสามารถเข้าใจความหมายตรง ความหมายโดยนัย ความหมายแฝง ความสามารถในการผสมผสานเนื้อหาเข้ามาสร้างความหมายได้ ความสามารถในการติดตามเนื้อหาเรื่องเดียวกันที่นำเสนอหลายช่องทางและเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันได้ (transmedia navigation) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตสารและเข้าใจภาษาภาพ

ด้านที่ 3 การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation) ประกอบด้วย ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูล การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การประเมินเชิงจริยธรรมของข้อมูล การแยกแยะข้อมูลได้อย่างถูกต้อง เช่น แยกข่าวออกจากโฆษณา การคิดตั้งคำถามกับข้อมูล

ด้านที่ 4 การใช้ประโยชน์ (Utilization) ประกอบด้วย ความสามารถในการสภาพเหตุการณ์ที่เรียนรู้จากสื่อดิจิทัลมาช่วยแก้ปัญหาได้ ความสามารถในการแสดงบทบาทที่หลากหลายเพื่อปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมสื่อดิจิทัล ใช้ความฉลาดทางอารมณ์ควบคุมการใช้งานและตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ความสามารถในการปรับตัวกับการเผชิญสถานการณ์ ปัญหาที่ท้าทายเฉพาะหน้า การใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลตามที่ต้องการได้

ด้านที่ 5 การติดต่อสื่อสาร (Communication) ประกอบด้วย ความสามารถในการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายบุคคลในการสื่อสาร เป็นการพัฒนาและใช้เนื้อหาในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ บนออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

ด้านที่ 6 การแสดงตัวตน (Identity) ประกอบด้วย ความสามารถในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมที่หลากหลาย การปรับตัวให้เข้ากับบรรทัดฐาน (norm) ของกลุ่มบนสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม มีความเป็นพลเมือง (Citizenship) เคารพสิทธิ์ รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ มีมารยาท มีความเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น เห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจการของสังคม

ด้านที่ 7 การลดความเสี่ยง (Risk Reduction) และเพิ่มความปลอดภัย ประกอบด้วย ความสามารถในการจัดการกับข้อมูลส่วนตัวได้อย่างปลอดภัย การรักษาความลับของข้อมูลส่วนตัว (privacy) ความเข้าใจร่องรอยบนสื่อดิจิทัล (digital footprint) การไม่สนับสนุนและจัดการกับการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต การลดความเสี่ยงในเรื่องการล่อลวง การคุกคาม เข้าถึงเนื้อหาผิดกฎหมายหรืออันตราย รุนแรง ภัยบคาย ลามกอนาจาร การพนัน

4.2.4 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

นักวิชาการได้เสนอความคิดว่า เป็นสิ่งจำเป็นในเรื่องการสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ความฉลาดทางดิจิทัล ที่จะต้องผนวกรวมเรื่องการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ไว้ด้วย Helsper (2015) สรุปภาพรวมที่สำคัญว่า ความฉลาดทางดิจิทัลจำเป็นต้องเพิ่มเติมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ไว้ด้วย และเสนอว่าการวัดควรเน้นทักษะ (skill) และผลที่เกิดขึ้น (outcome) ในด้านทักษะได้ชี้ให้เห็นว่าทักษะสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้แก่การใช้งาน (operational skill) การเข้าถึงค้นหาข้อมูลข่าวสาร (information navigation skill) การสื่อสารกับคนในสังคม (social communication skill) และการสร้างสรรค์ (creative skill) ในด้านผลที่เกิดขึ้น ได้แก่ ผลระดับบุคคลในด้านการพักผ่อนหย่อนใจ การตระหนักในศักยภาพของตนเอง สุขภาพ ผลระดับทางสังคมเครือข่ายทางการเมือง เครือข่ายสังคมอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ผลระดับวัฒนธรรมในด้านความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสังคม อัตลักษณ์ ผลระดับพฤติกรรมในด้านการศึกษา การจ้างงาน การเงิน และทรัพย์สิน

นอกจากนี้ Donoso, & Verdoodt (n.d.) ยังได้เสนอว่าควรเพิ่มเติมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (social media literacy) เข้ากับการรู้เท่าทันสื่อของบุคคล และควรเป็นประเด็นที่จะต้องดำเนินการในเรื่องการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ โดยเสนอว่าต้องส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เข้มแข็งขึ้นด้วยการมีนโยบายในเรื่องการปกป้องข้อมูล และความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งานมากขึ้น อีกทั้งต้องส่งเสริมมาตรการที่จะทำให้สื่อสังคมออนไลน์มีความโปร่งใสในเรื่องของการกำหนดข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Term of use) นอกจากนี้ยังส่งเสริมการรู้เท่าทันทั้งกลุ่มวัยทำงานในสถานที่ทำงาน ด้วยการส่งเสริมให้เกิดการยอมรับแพร่หลายในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในสถานที่ทำงาน และบริบทควรมีนโยบายและกฎข้อบังคับสำหรับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในสถานที่ทำงานที่ช่วยเสริมการรู้เท่าทัน ไม่เพียงกลุ่มวัยทำงานเท่านั้น กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นในโรงเรียนเป็นกลุ่มที่สำคัญที่ต้องส่งเสริมการรู้เท่าทัน โดยเฉพาะการกำหนดนโยบายเรื่องการกลั่นแกล้งบนออนไลน์ในโรงเรียนและชุมชน ส่งเสริมการเรียน การมีส่วนร่วม และสร้างสรรค์กรอบกำหนดข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็ก และวัยรุ่นที่ช่วยป้องกันอันตรายแก่พวกเขา ส่งเสริมให้ตระหนักถึงอันตรายจากความเสี่ยงในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ยังมีข้อเสนอความเห็นของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของ

Yamakami (2012) ได้เสนอกรอบการสร้างการรับรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในยุคที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเข้าสู่โลกเสมือนจริงและโลกความจริงว่า นอกจากพัฒนาในด้านการรู้เท่าทันสื่อและอินเทอร์เน็ตต้องเพิ่มเติม การรู้เท่าทันสังคมดิจิทัล (digital social literacy) เป็นความสามารถของบุคคลในการจัดการเรื่องความเป็นส่วนตัว (private) และการรักษาความปลอดภัย (security) ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ควรมีการเข้าใจถึงการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะในด้านการซื้อขายสินค้าต่าง ๆ ผ่านอัตลักษณ์ตัวตนเสมือนและตัวตนจริงในโลกจริง มีความเข้าใจความตั้งใจมุ่งหมายของบริษัทผู้ทำธุรกิจการค้าที่แฝงมากับเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชันเชิงพาณิชย์ต่าง ๆ รวมทั้งมีทักษะการตอบสนองอย่างปลอดภัย

เหมาะสมต่อการให้บริการทางการค้า ซื่อขาย ใช้บริการต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย 5 ส่วนได้แก่ การจัดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวตนในโลกจริง การรู้จะใช้อัตลักษณ์ตัวตนในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นให้น้อยลง รู้ที่จะใช้อัตลักษณ์ตัวตนได้อย่างปลอดภัย ในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นบนโลกเสมือน รู้ทันในการทำธุรกรรม ซื่อขายสินค้าบนโลกเสมือน และมีการรู้เท่าทันในการยืนหยัดในความปลอดภัย (persistence)

สำหรับการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องพิจารณาถึงลักษณะการใช้งาน ซึ่งผลการวิจัยของ Helsper, Deursen, & Eynon (2016) ที่ศึกษาการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งกลุ่มลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต เป็น 4 กลุ่มดังนี้

1. การใช้งานเกี่ยวกับเศรษฐกิจ (Economic Field) เป็นลักษณะการใช้งานในเรื่องธุรกรรมทางการเงิน บริหารทางการเงินการธนาคาร การซื้อของออนไลน์ การค้างงานสมัครงาน การค้นหาแหล่งเรียนรู้เพื่อปรับปรุงการทำงานประกอบอาชีพของตนเอง

2. การใช้งานเกี่ยวกับวัฒนธรรม (cultural field) เป็นการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสังคม กลุ่ม การปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมกลุ่ม ด้วยการรับรู้บรรทัดฐาน ความคิด ความหมายของกลุ่ม ดังนั้นทรัพยากรทางวัฒนธรรมในการใช้งานลักษณะนี้จึงประกอบด้วย ความรู้ การศึกษา การทำความเข้าใจคุณค่าทางศิลปะและสื่อบันเทิง และวัฒนธรรมกลุ่มที่จะใช้ในการบ่งบอกสถานะ และความเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมกลุ่ม การวัดด้านนี้จะเป็นการระบุถึงกลุ่มที่ตนสังกัดผ่านความเชื่อการตีความข่าวสาร กิจกรรมที่เรียนรู้ผ่านกระบวนการของกลุ่ม ตามเพศ รุ่น (generation) เชื้อชาติ ศาสนา โดยใช้คำถามที่ให้ผู้ตอบเชื่อมโยงไปสู่อัตลักษณ์ที่เขาสร้างขึ้น เช่น ผู้ให้ความสำคัญกับสตรี (feminist) ใช้สนับสนุนสภาวะการเป็นพ่อแม่ ความเป็นผู้นับถือศาสนา เป็นต้น

3. การใช้งานเกี่ยวกับสังคม (social field) เป็นการใช้งานสถานะเกี่ยวข้องและผูกโยงเครือข่ายที่ช่วยให้บุคคลนั้นได้เข้าถึงความรู้ และการสนับสนุนจากบุคคลอื่น เครือข่ายทางสังคมช่วยสร้างความสนใจร่วมกัน แบ่งปันกิจกรรมที่ทำเหมือน ๆ กัน และครอบครัว และยังเป็นสิ่งผูกโยงที่ทำให้คนรวมกลุ่มกัน และมักจะเป็นพื้นที่ส่วนตัวเฉพาะกลุ่ม การใช้งานลักษณะนี้ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อเชื่อมโยงสมาชิกในครอบครัวไว้ด้วยกัน การแชร์ภาพ หรือการแสดงความรักในสิ่งที่เพื่อนทำ นอกจากนี้รวมไปถึงการใช้งานในการมีส่วนร่วมกับประชาสังคม การเมือง ชุมชน

4. การใช้งานเกี่ยวกับส่วนตัว (personal field) เป็นการใช้งานเพื่อประโยชน์ส่วนตัว ได้แก่ การแสดงความรู้สึก อารมณ์ สุขภาพสภาพร่างกายที่แข็งแรง ความถนัด (attitude) เป็นการใช้เพื่อการตระหนักรู้ถึงศักยภาพความสามารถของตนเอง (self-actualization) การได้รับข้อมูลความรู้อย่างไม่เป็นทางการที่จะช่วยให้บุคคลรู้สึกดีขึ้น เช่นอินเทอร์เน็ตในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาหรือเรื่องที่เป็นกังวลเกี่ยวกับตนเอง การใช้เพื่อดูแลสุขภาพของตนเอง ใช้ในการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น ชมกีฬา ชมโทรทัศน์ เข้าร่วมกิจกรรม ผ่อนคลาย เล่นเกมส์ ฟังเพลง

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งจำเป็น ที่ต้องเพิ่มเติมขึ้นเพื่อเพิ่มความสามารถในการรู้เท่าทันของผู้ใช้งานสื่อออนไลน์ โดยเพิ่มเติมบริบทของสื่อสังคมออนไลน์ ที่เป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างตนเองกับเครือข่ายเพื่อน ซึ่งมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางสังคม (social communication) เพิ่มเติมประเด็นความเป็นส่วนตัว (privacy) ความเป็นสาธารณะ (public) ความปลอดภัยของบุคคล (security) รวมทั้งการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการใช้งานทั้งด้านการซื้อขาย การรวมกลุ่ม และสร้างวัฒนธรรม การใช้งานเชิงเครือข่ายสังคมระหว่างบุคคลกับคนรอบข้างหลากหลายกลุ่ม และการแสดงตัวตนของผู้ใช้งาน ดังนั้นการวัด ความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สามารถประยุกต์แนวคิด ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันมาใช้ โดยเพิ่มเติมบริบทของสื่อสังคมออนไลน์ตามที่กล่าวมา

4.2.5 การวัดความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Digital Intelligence and Literacy on Social Media) กำหนดกรอบการวัดความสามารถและทักษะ 7 ประการ ดังนี้

ด้านที่ 1 การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) ประกอบด้วย ความสามารถในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ (search) การนำข้อมูลเผยแพร่กระจายต่อ (dissemination) ได้อย่างเหมาะสม การใช้งานหลาย ๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน (multitask skill) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ขยายขอบเขตการเรียนรู้ การควบคุมเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง การควบคุมการผูกพัน (engagement) กับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) เป็นความสามารถในการตีความหมายเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งในรูปแบบสารที่เป็นตัวอักษร ภาพ วิดีโอ การไลฟ์เหตุการณ์สด (live) โดยสามารถเข้าใจความหมายตรง ความหมายโดยนัย ความหมายแฝง ความสามารถในการผสมผสานเนื้อหาเข้ามาสร้างความหมายได้ ความสามารถในการติดตามเนื้อหาเรื่องเดียวกันที่นำเสนอหลายช่องทางและเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันได้ (transmedia navigation) ของสื่อสังคมออนไลน์ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลผลิตสารบนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 3 การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation) ประกอบด้วย ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูล การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การประเมินเชิงจริยธรรมของข้อมูล การแยกแยะข้อมูลได้อย่างถูกต้อง เช่นแยกข่าวออกจากโฆษณา การคิดตั้งคำถามกับข้อมูล บนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 4 การใช้ประโยชน์ (Utilization) ประกอบด้วย ความสามารถในการสภาพ เหตุการณ์ที่เรียนรู้จากสื่อสังคมออนไลน์ มาช่วยแก้ปัญหาได้ ความสามารถในการแสดงบทบาทที่หลากหลายเพื่อปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมสื่อดิจิทัล ใช้ความฉลาดทางอารมณ์ควบคุมการใช้งานและตอบสนองต่อสื่อสังคมออนไลน์ ได้อย่างเหมาะสม ความสามารถในการปรับตัวกับการเผชิญสถานการณ์ ปัญหาที่ท้าทายเฉพาะหน้า การใช้ประโยชน์

จากสื่อสังคมออนไลน์ในด้านการซื้อขายสินค้า การรวมกลุ่ม การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาหรือเรื่องที่เป็นกังวลเกี่ยวกับตนเอง การใช้เพื่อดูแลสุขภาพของตนเอง การพักผ่อนหย่อนใจ เช่น ชมคลิป เข้าร่วมกิจกรรม เล่นเกมส์

ด้านที่ 5 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication) ประกอบด้วย ความสามารถในการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายบุคคลในการสื่อสาร เป็นการพัฒนาและใช้เนื้อหาในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

ด้านที่ 6 การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship) ประกอบด้วย ความสามารถในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมที่หลากหลายบนสื่อสังคมออนไลน์ การปรับตัวให้เข้ากับบรรทัดฐาน (norm) ของกลุ่มบนสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ความเป็นพลเมือง (Citizenship) เคารพสิทธิ รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ มีมารยาท มีความเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น เห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจการของสังคม เข้าใจความเป็นพื้นที่ส่วนตัวและความเป็นสาธารณะบนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 7 การลดความเสี่ยง (Risk Reduction) ประกอบด้วย ความสามารถในการจัดการกับข้อมูลส่วนตัวได้อย่างปลอดภัย การรักษาความลับของข้อมูลส่วนตัว (privacy) ความเข้าใจเรื่องร่องรอยบนสื่อดิจิทัล (digital footprint) การไม่สนับสนุนและจัดการกับการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ การลดความเสี่ยงในเรื่องการล่อลวง การคุกคาม เข้าถึงเนื้อหาผิดกฎหมายหรืออันตราย รุนแรง ภัยบคาย ลามกอนาจาร การพนันบนสื่อสังคมออนไลน์

การวัดระดับความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จะช่วยเพิ่มความสามารถในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย ลดความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการใช้งานและการผูกพันกับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน

4.3 แนวคิด “สื่อสังคมออนไลน์” (Social Media) และ “ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์”

สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเชื่อมโยงผู้ใช้ถึงกัน ทำความรู้จักกัน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบการให้บริการผ่านเว็บไซต์เชื่อมโยงบุคคลต่อบุคคลไว้ด้วยกัน โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้บุคคลเข้ามาทำความรู้จักกัน มีพื้นที่บริการเครื่องมือต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้และเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้คุ้นเคย จนกลายเป็นชุมชนที่ผู้ใช้สามารถแชร์ตัวตนและทุก ๆ สิ่งที่น่าสนใจ เชื่อมโยงกับคนในเน็ตเน็ตเวิร์คด้วยวิธีการต่าง ๆ เมื่อเกิดความสนใจสามารถเชื่อมต่อกับนอกจากสามารถติดต่อกับเพื่อนได้ยังสามารถติดต่อกับเพจของเพื่อนได้ (“อินเทอร์เน็ตในงานธุรกิจ”, ม.ป.ป.) สื่อสังคมออนไลน์ที่เน้นการปฏิสัมพันธ์และอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถผลิต เผยแพร่และแชร์หรือ แบ่งปันเนื้อหาสารสนเทศ ทรัพยากรที่ตนเองสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง สื่อสังคมออนไลน์มีหลายประเภท ครอบคลุม เครือข่าย

สังคม เช่น เฟซบุ๊ก ลิงค์อิน (linked In) การแบ่งปันสื่อวิดีโอ ภาพ เช่น ยูทูบ (You tube) ฟลิคส์อาร์ (Flickr) บล็อก (blog) ทวิตเตอร์ (twitter) เป็นต้น (จุฬารัตน์ นกแก้ว, ม.ป.ป.) สื่อสังคมออนไลน์ เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในระบบดิจิทัล คอมพิวเตอร์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มที่เป็นทั้งการสื่อสารระหว่างผู้ใช้งาน และก่อให้เกิดเนื้อหาที่มาจากผู้ใช้ในเครือข่ายทั้งสังคมออนไลน์ที่ส่งต่อไปถึงกันและกัน เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ประกอบด้วย ข้อมูลข่าวสาร (information) ที่มีลักษณะข้อมูลแบบบอกต่อปากต่อปาก (word-of-mouth) (Bhatt, 2017) นอกจากนี้ยังเป็นช่องทางการเผยแพร่เนื้อหาแบบโอทีที (Over-The-Top; OTT) ซึ่ง Bondebjerg et al (2017) อธิบายว่าเป็นวิธีการเผยแพร่เนื้อหาที่เป็น วิดีโอ เพลง บริการข่าว บริการข้อความ รวมทั้งเกมส์ ที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น เป็นการแพร่ภาพของสถานีโทรทัศน์บนเฟซบุ๊กเพจของสถานีโทรทัศน์ การกระจายเสียงของสถานีวิทยุบนเฟซบุ๊กเพจ เป็นต้น ทั้งนี้จากการสำรวจของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) ปี 2560 สื่อสังคมออนไลน์ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ YouTube (97.1%) Facebook (96.6%) Line (95.8%) Instagram (56%) เช่นเดียวกันมีข้อมูลสำนักสถิติแห่งชาติ (2560) ระบุว่าประชาชนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Facebook, Twitter, Google, Line, Instagram) ร้อยละ 94.0 โดยที่มีการใช้งาน เช่น โหลดภาพ ดูหนังฟังเพลง และซื้อสินค้าและบริการ และมีข้อค้นพบที่ชี้ให้เห็นว่าอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อความน่าเชื่อถือเป็นอย่างมาก (วรธรรมน อินทรสกุล, 2557; ปารดา ยังสบาย, 2558; อริสรา ไวยเจริญ, 2558; กุลนิตา แยมทิม, 2559) จะเห็นได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตยุคดิจิทัลและส่งผลกระทบต่อประชาชนผู้ใช้งานมากขึ้น Donoso, & Verdoodt (n.d.) ชี้ให้เห็นว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นกลไกสำหรับกระบวนการกลมกลืนทางสังคม (socialization) และการสื่อสารในฐานะที่เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่บุคคลใช้ในการเกิดการสื่อสาร และสามารถกลมกลืนทางสังคมได้ อย่างไรก็ตามมีประเด็นที่ทำทนายในเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ การถูกกลั่นแกล้งรังแกกัน เพศ เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัย ความเสี่ยงในด้านข้อมูลและความเป็นส่วนตัว ถูกขโมยหรือนำไปใช้ในเชิงเสียหายอันตรายโดยเฉพาะในเรื่องการค้าขายธุรกิจบนออนไลน์ อีกทั้งยังชี้ให้เห็นว่าคนในอินเทอร์เน็ตหลายคนทำให้ส่งผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอื่น เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้คนใช้งานได้ประโยชน์ ในด้านข้อมูลข่าวสารความบันเทิง และกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ในขณะที่เดียวกัน ยังทำให้ขอบเขตแบ่งพื้นที่ระหว่างสถานที่ทางกายภาพต่าง ๆ เช่น โรงเรียน ที่ทำงาน บ้าน ถูกสลายลง ดังนั้นประสบการณ์จากบริบทสถานที่หนึ่งจึงถูกนำมาใช้ในอีกสถานที่หนึ่ง ควรบูรณาการของพื้นที่ที่เคยแบ่งแยกกันเหล่านี้ ก่อให้เกิดพื้นที่ทั้งหลายชั้น (Layer) กล่าวคือ เกิดการบูรณาการของประสบการณ์ออนไลน์กับออนไลน์ พื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ ข่าวและโฆษณา รูปแบบของการทำธุรกิจแบบไม่ต้องจ่ายกับธุรกิจที่ไม่ต้องจ่ายเงิน กฎกติกาส่วนรวมกับส่วนตัว หลอมรวมกันจนแยกลำบากมากขึ้น

จากบทบาทและอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อประชาชนที่กล่าวมา สิ่งสำคัญที่จะช่วยลดความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์คือ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ควรมีความสามารถและทักษะที่จะช่วย

ลดความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับที่ Meyers, Erickson, & Small (2013) เห็นว่าสิ่งสำคัญสำหรับเกี่ยวข้องกับยุคสังคมเทคโนโลยีการสื่อสารที่บุคคลจะต้องมีคือ ความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือในสื่อใหม่ ควบคู่ไปกับการใช้สื่อใหม่ให้เหมาะสมกับบรรทัดฐานและการใช้งานอย่างเหมาะสม

4.3.1 ความเสี่ยงและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ความเสี่ยง (Risk) แตกต่างจากอันตราย (Danger) กล่าวคือ ความเสี่ยง เป็นสภาพการณ์ที่บุคคลคาดคะเนว่าสิ่งนั้นจะส่งผลร้ายหรือว่าอันตรายต่อตัวเขาหรือไม่ มากน้อยเพียงใด แต่เมื่อใดที่เราเผชิญอันตรายต่อหน้า สภาวะนี้ถือเป็นเรื่องของอันตรายมิใช่ความเสี่ยง นอกจากนี้ความเสี่ยงยังเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่กระตุ้นบุคคล แล้วบุคคลสามารถคาดการณ์ว่าสิ่งนี้อาจจะเกิดขึ้นได้จากสิ่งเร้านั้นจะเป็นอย่างไร สามารถสร้างภาพสถานการณ์ (scenario) ที่จะเกิดจากสิ่งเร้าที่เผชิญ นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับโอกาสที่จะเป็นไปได้ และตัวแปรที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องกับการชะลอ (differing) อันตรายที่จะเกิดขึ้น (Mowlabocus, 2015) สรุปได้ว่าความเสี่ยง เป็นสภาวะที่บุคคลได้รับสิ่งเร้า หรือเผชิญกับสิ่งเร้า ที่เขาคาดการณ์ด้วยการสร้างภาพสถานการณ์อันตรายที่จะเกิดขึ้นจากสิ่งเร้านั้น และคาดการณ์ถึงความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นจริง ซึ่งสามารถที่จะชะลอมิให้เกิดอันตรายขึ้นได้

จากการสำรวจเอกสารต่าง ๆ จากงานวิจัย และบทความต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปประเด็นความเสี่ยงในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ได้ดังนี้

มีข้อค้นพบที่สำรวจทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ นั้นซึ่งพบว่าในประเทศสหราชอาณาจักรเกือบครึ่งหนึ่งจากกลุ่มตัวอย่างเคยมีประสบการณ์ไม่ดี ได้รับผลกระทบเชิงลบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติเชิงลบและให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวจะระบุว่าตนเองเคยได้รับผลกระทบใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีทัศนคติเชิงบวก (Blank, & Lutz, 2016) เช่นกันกับงานวิจัยของ เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ศึกษาสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งพบว่าในแง่ลบนั้นประชาชน มีความคิดเห็นว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นแหล่งเผยแพร่สื่อที่ไม่เหมาะสม ก่อให้เกิดอาชญากรรมได้ง่ายทำให้ และยังรวมไปถึงความตั้งใจในการเรียน/ทำงานแย่งและพูดคุยกับคนอื่นน้อยลง

Bhatt (2017) ได้กล่าวถึงสื่อสังคมออนไลน์ด้านผลกระทบว่าเป็นข้อมูลที่เป็นมุมมองของผู้โพสต์ มีอคติ ขาดการคัดกรองซึ่งเสี่ยงต่อการเกิดผลเสีย และมีนัยยะทางธุรกิจในลักษณะโฆษณาแฝง รวมทั้งสามารถรวบรวมกำลังพลไปสู่การปฏิบัติการ (collective action) เคลื่อนไหวทางสังคมอย่างใดอย่างหนึ่งทั้งในเรื่องการเมือง และความบันเทิง และจากข้อค้นพบจากงานวิจัยต่าง ๆ ในประเด็นด้านความเสี่ยงหรือการโดนหลวงซื้อสินค้าทางสื่อสังคมออนไลน์นั้น Balladares, Miralles, & Kennett (2017) พบว่าผู้บริโภคมีการรับรู้ความเสี่ยงในด้านการดำเนินงานของผลิตภัณฑ์ (Performance) ด้านการสูญเสียเงิน (financial) และการเสี่ยงทางกายภาพ (physical) โดยชี้ให้เห็นว่าผู้บริโภครู้ว่าการหาข้อมูลบนออนไลน์ ในการซื้อสินค้ามีความเสี่ยงต่อการใช้งานของ

สินค้าว่าจะดีเหมือนข้อมูลในออนไลน์หรือไม่ และจากผลสำรวจเรื่องปัญหาของการใช้สื่อออนไลน์ในประเทศไทย นั้นพบว่าผู้ที่มีประสบการณ์ซื้อสินค้าและใช้บริการทางออนไลน์ แล้วจะพบปัญหาสินค้าที่ได้รับมีคุณภาพด้อยกว่า หรือไม่ตรงตามที่โฆษณามากที่สุด คิดเป็น 52% และได้รับสินค้าล่าช้ากว่ากำหนด 43.8% ส่วนปัญหาอื่นที่มีการระบุในผลสำรวจ ได้แก่ ได้รับสินค้าไม่ตรงตามในเว็บไซต์ (29.5%), สินค้าชำรุดเสียหาย (21.3%), ชำระเงินแล้ว ไม่ได้สินค้า (11.9%), ได้รับสินค้าไม่ครบตามจำนวนที่สั่งซื้อ (9.1%) และส่งคืนสินค้าแล้วไม่ได้รับเงินคืน (4.6%) โดยที่ผู้ประสบปัญหาจะเลือกวิธีที่ร้องเรียนผ่านหน่วยงานรัฐเพื่อแก้ปัญหามากที่สุดคิดเป็น 86.8% ตามด้วยการร้องเรียนผ่านเว็บไซต์ของสินค้าและบริการนั้น 59.8%, แจ้งความ 24% และคอมเมนต์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ 19.4% ในกรณีผู้บริโภคที่เจอปัญหาจากการซื้อสินค้าและบริการทางออนไลน์แต่ไม่ร้องเรียน เป็นเพราะสาเหตุที่ว่าความเสียหายยังไม่มาก คิดเป็น 56.7% และยุ่งยากไม่ต้องการเสียเวลา 55.8% ส่วนผู้เสียหายไม่ทราบว่าจะต้องไปร้องเรียนที่ไหน คิดเป็น 36.2% และไม่ทราบขั้นตอนหรือวิธีการร้องเรียน 32.7% (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน)[สพธอ.], 2560) ทำนองเดียวกันในทัศนะของ Bhatt (2017) ชี้ให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์มีเนื้อหาประเภทการนำเสนอการใช้งานผลิตภัณฑ์โดยบุคคล หรือรีวิว (review) สินค้าซึ่งมีทั้งแบบได้รับการสนับสนุน หรือว่าจ้างจากบริษัทที่เป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ และแบบที่ผู้บริโภคเขียนขึ้นเอง ถือเป็น การโฆษณาผ่านการบอกต่อปากต่อปากบนสื่อสังคมออนไลน์นั่นเอง ซึ่งการโฆษณาลักษณะนี้มีแนวโน้มที่จะเรียกสร้างความสนใจได้ดี และสามารถเข้าถึงผู้บริโภคมาก อย่างไรก็ตามมีสิ่งที่ยังชี้ว่ามีบริษัทที่ใช้การว่าจ้างให้ผู้บริโภค รีวิว แต่เชิงบวกหรือเป็นการรีวิวแบบหลวมๆด้วย

ทั้งนี้คณะกรรมการวิชาการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชน (2560) ได้สรุปงานวิจัยของ วรชัญญ์ ครุจิต โดยพบว่ารูปแบบผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ที่เกิดขึ้นมี โดยสรุปดังนี้ 1) การล่อลวง 2) เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม 3) การกลั่นแกล้งกันทางออนไลน์ 4) การก่อให้เกิดความไม่พอใจ 5) การก่อให้เกิดความเข้าใจผิด 6) การใช้เวลาที่ไม่สร้างสรรค์ 7) การกระทำผิดกฎหมาย 8) การก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ประเด็นดังกล่าวซึ่ง Chang et al (2016) ได้ทบทวนวรรณกรรมและชี้ให้เห็นว่าวัยรุ่นเผชิญความเสี่ยงบนอินเทอร์เน็ต และมีโอกาสได้รับผลเสียในหลายเรื่อง เช่นการกลั่นแกล้งบนออนไลน์ การชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ ความเป็นส่วนตัว การชักชวนเจอหน้ากัน รวมทั้งเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและอาจก่อให้เกิดอันตราย เช่น ภาพโป๊เปลือย เนื้อหารุนแรง การพนัน และการเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย เช่นการพนัน การดื่มแอลกอฮอล์ และยาเสพติด และในเรื่องเดียวกันยังมีข้อค้นพบของ คณะนักศึกษาศาสนาบัณฑิตวิทยาลัยความมั่นคง (2558) ซึ่งพบว่าประเด็นสภาพปัญหาด้านเครือข่ายสังคม ออนไลน์จากมุมมองของนักวิชาการด้านสื่อมวลชนและเยาวชน คือ เนื้อหาสาระข่าวบันเทิงไม่สร้างสรรค์ เนื้อหารุนแรง ไม่มีการกำหนดวัยอายุที่ยังไม่สมควรในเนื้อหา บางข่าวหรือบางเว็บไซต์ เนื้อหากำหนดจากผู้บริโภค สื่อที่ขาดสติยั้งคิด โพสต์ภาพลามกอนาจารของตนเองและแชร์ภาพอนาจารของผู้อื่น ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและสิทธิมนุษยชน กฎหมายยังไม่ทันสถานการณ์ ไม่เด็ดขาด บทลงโทษไม่รุนแรง ยังมีข้อค้นพบที่วิเคราะห์เนื้อหาทางยูทูปของ มัทนา นันดา (2556) ได้วิเคราะห์เว็บไซต์ยูทูป

พบว่าการผลิตเนื้อหาทางเว็บไซต์สามารถกระจายได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะประเด็นการเมืองการที่สร้างความเกลียดชังเรื่องการเมือง และยังพบว่าการวิเคราะห์เนื้อหาหาพบว่ามีคลิปมีคลิปที่ระดับร้ายแรง ของรูปแบบของการเกลียดชัง และใช้เป็นเครื่องมือโจมตีใส่ร้ายฝ่ายตรงข้ามได้ (พิมพ์พร พุฒิสาร, 2553) รวมถึงแนวคิดของ Yamakami (2012) ได้สรุปประเด็น ที่สำคัญก็คือประเด็นเรื่องของการเป็นส่วนตัวซึ่งเป็นเรื่องของความเสี่ยงจากการนำข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกิจกรรมทางออนไลน์ ก่อให้เกิดความเสี่ยงอันตรายเชื่อมโยงมายังประเด็นเรื่องการรักษาความปลอดภัย (security) ในการใช้งาน เช่น การป้องกันการถูกขโมยรหัสล็อกอินหรือถูกแฮ็กจากการล็อกอิน อีกทั้งยังมีประเด็นเกี่ยวกับการมุ่งประสงค์ร้าย จากพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคล และบริษัทธุรกิจการค้า และการใช้เทคนิคด้านเกมส์ (gamification technique) เพื่อการทำกำไรจากธุรกิจเกมส์ จากการทำให้ผู้เล่นเกมส์เสียเงินจ่ายเงินให้กับบริษัทเกมส์

ขณะเดียวกันยังมีประเด็นด้านการถูกล้อเลียนซึ่งมีตัวแปรทางด้านอารมณ์ที่เกี่ยวข้อง ประเด็นดังกล่าวนี้ Kuipers (2006) ให้ความสำคัญกับอารมณ์บนออนไลน์และมีข้อสันนิษฐานว่าการใช้อารมณ์บนบนโลกออนไลน์เป็นอันตราย โดยชี้ให้เห็นว่า อารมณ์ขันถือเป็นการบันเทิงที่ใช้กันแพร่หลายบนสื่อออนไลน์ โดยมักพบว่าเป็นการใช้อารมณ์ขันในเรื่องที่อาจจะไม่สามารถใช้ได้หรือไม่เหมาะสมในที่สาธารณะ เช่นอารมณ์ขันในเรื่องเพศ มักใช้มุกตลกล้อเลียนชาติพันธุ์ ล้อเลียนกลุ่มเพศที่ถูกให้ความสำคัญน้อยหรือเป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม ตลกบนความรุนแรง อารมณ์ขันเหล่านี้ไม่มีการควบคุมบนสื่อออนไลน์ และมักจะเกิดขึ้นในวัฒนธรรมของคนอายุไม่มากนัก ผู้ใช้คอมพิวเตอร์เพศชาย

นอกเหนือจากข้างต้นที่สรุปแล้ว ยังมีประเด็นทางด้านทางการนัดหมายคนบนสื่อออนไลน์ที่เสี่ยงต่ออันตรายทางเพศ มีข้อสรุปการศึกษาที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างรับรู้ว่าการนัดหมายแบบนี้เป็นความเสี่ยงที่เกิดจากการหลอกลวงไปมีเพศสัมพันธ์นำไปสู่ปัญหาต่อเนื่อง เช่นการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การติดเชื้อโรคทางเพศสัมพันธ์ ความรุนแรงทางเพศ รวมทั้งความอันตรายต่ออารมณ์และร่างกาย เกิดจากบุคคลที่ไม่น่าไว้วางใจบนสื่อออนไลน์ และยังพบว่าการรับรู้ความเสี่ยงเหล่านี้เป็นการรับรู้แบบเป็นความเสี่ยงของบุคคลอื่นที่เกิดขึ้นกับคนอื่น (Couch , Liamputtong, & Pitts, 2012) ทำนองเดียวกันกับข้อค้นพบเรื่องเพศจากงานวิจัยข้างต้นยังมีข้อสรุปในเรื่องของภาพโป๊เปลือยทางสื่อออนไลน์โดยที่ Kuipers (2006) ยังชี้ให้เห็นถึงอันตรายของภาพโป๊เปลือยบนสื่อออนไลน์โดยอธิบายว่าภาพโป๊เปลือยเป็นความบันเทิงบนสื่อออนไลน์ ที่ควบคุมด้วยกฎหมาย อย่างไรก็ตามส่วนหนึ่งมาจากธุรกิจภาพโป๊เปลือยทางอินเทอร์เน็ต จึงนำไปสู่การกำกับควบคุมด้วยตนเอง เช่น การระบุเตือนการระบุว่าเป็นภาพไม่เหมาะสม เพื่อให้ผู้บริโภคได้รับทราบถึงอันตรายจากสื่อเหล่านี้ นอกจากนี้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตยังถูกควบคุมการเข้าถึงด้วยกฎหมายอย่างชัดเจน เช่น การกำหนดอายุเข้าถึง หรืองานวิจัยของ Wright, & Mark Rubin (2017) ที่ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับเพศในเพลงที่ปรากฏในเนื้อร้องวิดีโอ และสื่อสังคมออนไลน์ของอเมริกา และออสเตรเลีย พบว่าคนฟังเพลงทั้งสองประเทศพบว่าเนื้อร้องวิดีโอ และสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อความคิดที่มีต่อเพศของผู้ฟัง และมีแนวโน้มที่จะส่งผลให้ความคิดที่มีต่อเรื่องเพศเชิงลบ ในด้านความเสี่ยง

พบว่าเนื้อร้องในเพลงอาร์แอนด์บี (R & B) และเพลง แดนซ์ มีแนวโน้มที่จะเพิ่มความเสียงด้านเพศของผู้ฟังอเมริกา ในขณะที่เนื้อหาและวิดีโอเพลงป๊อป และแร็ป มีแนวโน้มจะลดความเสียงด้านเพศ ภาพรวมพบว่าเนื้อหาวิดีโอและความเสียงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศมีความสัมพันธ์กับความเสียงเรื่องเพศ

และยังมีประเด็นความเสียงในด้านของการพนันออนไลน์ดังกล่าวงานวิจัยของ Gainsbury et al (2015) ชี้ให้เห็นว่าการพนันออนไลน์เป็นความเสียงที่ทำให้คนเล่นยิ่งแย่งมากกว่าการเล่นการพนันในสถานที่เล่นการพนัน ผลการสำรวจชาวออสเตรเลียที่เคยเล่นการพนันออนไลน์ชี้ให้เห็นว่า ผู้พบปัญหาการเล่นการพนันออนไลน์มีอายุน้อยลง เป็นผู้มีอายุน้อย และการศึกษาต่ำ ที่บ้านมีหนี้สิน สูญเสียเงินจากการเล่นการพนัน และมีแนวโน้มจะใช้ยาเสพติดด้วย ผู้ที่มีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์ยังมีความคิดผิด ๆ โดยเชื่อว่าผลเสียจากการพนันนั้นน้อยกว่าเงินกำไรที่ได้จากการเล่นการพนัน

ทั้งนี้งานวิจัยของพนม คลีฉายา (2559) พบว่าความเสียงจากการใช้สื่อดิจิทัลสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรมของเจ้าของเนื้อหาในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาของตนปรากฏขึ้นหน้าจอทันทีที่ผู้ใช้งานเข้าถึงเว็บไซต์ หรือโปรแกรมที่เจ้าของเนื้อหาที่กำหนดไว้ เช่น เสิร์ชเอ็นจินที่ใช้หาข้อมูล เฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน เนื้อหาเหล่านี้มีทั้งทั้งโฆษณาสินค้า เกมส่รุนแรง ภาพยนตร์โปเปลี่ย

2. การใช้งานอินเทอร์เน็ตตามลำพังของโดยไม่มีผู้ปกครองควบคุม เป็นโอกาสที่นำไปสู่การเข้าไปดูข้อมูลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยตั้งใจ รวมทั้งกิจกรรมของเด็กบนโลกออนไลน์ที่ทำในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยลำพัง ไม่มีผู้ปกครองควบคุม ดังนี้

- จับกลุ่มคุยกันในเรื่องความรัก
- โพสต์ข้อความระบายความรู้สึกในใจ
- โพสต์ข้อความที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่ ผู้ปกครองหรืออาจารย์
- จับกลุ่มคุยกันในเรื่องเพศ
- โพสต์ต่่าคนที่ไม่ถูกกัน
- ดาวน์โหลดเพลง หนัง ที่เว็บไซต์หรือบุคคลส่งมาให้
- สั่งซื้อสินค้า
- คุยด้วยถ้อยคำที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่/ผู้ปกครอง หรืออาจารย์
- นินทาอาจารย์
- เล่นเกมส์โหด ๆ ถื่อน ๆ ต่อสู้ ยิงกัน ชกต่อย ทูบทำลายสิ่งของ
- เสิร์ชหาเกมส์ออนไลน์
- นินทาเพื่อน

3. การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้า ผ่านโปรแกรม หรือแอปพลิเคชันสนทนา เช่น โปรแกรมแคมฟร็อก (Camfrog) ไลน์ (LINE) เพซบุ๊กเมสเซนเจอร์ (Messenger) ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่จะถูกชักพาเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม การถูกล่อลวง

4. การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมจากการแนะนำของเพื่อน เป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจของตัวเอง ที่เพื่อนแนะนำโดยส่งผ่าน เพซบุ๊ก โดยเนื้อหาที่เพื่อนแนะนำมักจะเป็นเนื้อหาลามกอนาจารทางเพศ

5. การถูกลอกล่อจากโปรแกรม การใช้โปรแกรมลอกล่อให้กดไปยังเนื้อหา ซึ่งจะเกิดขึ้นในการใช้งานของนักเรียนในด้านความบันเทิง เช่น ขณะดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือเกมส์ ซึ่งมีทั้งการเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา และการปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์เข้าสู่เครื่องทำให้เครื่องมีปัญหาในการทำงาน หรือใช้งานไม่ได้ เป็นต้น หรือหลอกจากการลอกล่อให้ซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ ดึงดูดใจให้สั่งซื้อสินค้า

ยังมีประเด็นด้านเจ้าของผู้ผลิตสื่อที่ยังใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้บริโภคสื่อใหม่เกิดความสนใจ ดึงงานของ ชวภณ คารมภ์ และพัชนี เขยจรรยา (2558) พบว่าผู้ผลิตรายการเกมส์โซเชียลมีเดียสมัยใหม่ผ่านการตอบสนองโดยใช้แอปพลิเคชัน เพื่อตอบสนองสามารถกระตุ้นผู้ชมให้เกิดความกระตือรือร้น (active) หรือการตอบสนอง (interactive) ผู้ผลิตรายการยังมีของรางวัลประจำเดือนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจ ทำให้ผู้ร่วมแข่งขันสนใจและตัดสินใจเข้าร่วมสนุกและเลือกที่จะเปิดรับชมรายการ ดังนั้นการสร้างสรรครูปแบบรายการให้เป็นที่น่าสนใจจะช่วยเพิ่มยอดจำนวนของกลุ่มผู้ชมมากยิ่งขึ้น ทางผู้ผลิตรายการเชื่อมั่นว่าการพัฒนารายการแบบใช้สื่อใหม่ผ่านแอปพลิเคชันจะเป็นอีกทางเลือกใหม่ในยุคปัจจุบันให้แก่ผู้รับชมรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ ทั้งนี้สื่อสังคมออนไลน์นั้นสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้ง่าย ไม่ต้องใช้ต้นทุนในการโฆษณาสูง (วรรณชน อินทรสกุล, 2557)

จากแนวคิดและงานวิจัยที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ เป็นสถานะที่บุคคลผูกพันกับสื่อสังคมออนไลน์ และได้รับสิ่งร้าย หรือเผชิญกับสิ่งร้าย ที่เขาคาดการณ์ด้วยการสร้างภาพสถานการณ์อันตรายที่จะเกิดขึ้นจากสิ่งเร้านั้น และคาดการณ์ถึงความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นจริง และเขาสามารถที่จะชะลอมิให้เกิดอันตรายขึ้นได้ โดยมีความเสี่ยงในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การกระทำผิดกฎหมาย การถูกล่อลวง อาชญากรรม การชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล และสิทธิมนุษยชน

2. เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยเด็ก มีอคติ ขาดการคัดกรอง มีนัยยะทางธุรกิจ มีนัยยะทางการเมือง ภาพโป๊เปลือย เนื้อหารุนแรง การพนัน ธุรกิจเกมส์ การเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย การดื่มแฮลกอฮอล์ ยาเสพติด

3. การแกล้งรังแกกัน การโพสต์ตำหนิที่ไม่ถูกต้อง

4. การก่อให้เกิดความไม่พอใจ ความเข้าใจผิด การใช้อารมณ์ขันในเรื่องที่ไม่เหมาะสม เช่น อารมณ์ขันในเรื่องเพศลามก มุกตลกล้อเลียนชาติพันธุ์ เพศ และคนกลุ่มน้อยในสังคม ตลกบนความรุนแรง

5. ปัญหาจากการซื้อสินค้า ถูกหลอกให้ซื้อสินค้าที่ด้อยคุณภาพ ไม่ตรงกับที่นำเสนอ ได้รับไม่ครบจำนวนที่สั่งซื้อ

6. การใช้เวลาที่ไม่สร้างสรรค์ ยึดติดกับสื่อสังคมออนไลน์มาก จนเบียดบังกิจกรรมอื่น ๆ ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงาน การเรียนลดลง หรืออาจส่งเสียต่อสุขภาพร่างกาย

7. การรวบรวมกำลังพลไปสู่การปฏิบัติการที่ส่งผลต่อศีลธรรม ก่อความความสงบสุข กระทบความมั่นคงของประเทศ กระตุ้นและสร้างความเกลียดชังบุคคล องค์กร ผลประโยชน์ทางธุรกิจและเงิน

8. ความปลอดภัยในการใช้งาน (security) เช่น การถูกขโมยรหัสล็อกอิน การถูก แอ็กชั๋ว มูล การปลอมแปลงบัญชีผู้ใช้งาน การถูกลักลอบเข้าบัญชีผู้ใช้งาน

9. การถูกหลอกล่อจากโปรแกรม โพสต์ ข่าว โฆษณา คลิป ไวรัสด แอปพลิเคชัน ให้เข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หรือเข้าร่วมกิจกรรมที่เปิดให้เข้าถึงหรือถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว การถูกทำลายระบบคอมพิวเตอร์ด้วยไวรัสคอมพิวเตอร์

ความเสี่ยงที่เกิดจากสื่อสังคมออนไลน์ เป็นสิ่งนำไปสู่อันตรายแก่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ หากขาดการรับรู้ และชะลอมให้สิ่งเร้านำไปสู่อันตรายที่เกิดขึ้นได้ การลดความเสี่ยงและป้องกันอันตรายจากความเสียหายเหล่านี้จำเป็นต้องมีความสามารถและทักษะในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

4.4 แนวคิด “ความผูกพัน (Engagement) บนสื่อสังคมออนไลน์”

4.4.1 บริบทสังคม สภาพแวดล้อม ภายภาพต่าง ๆ ของความผูกพันบนสื่อดิจิทัล

คำว่า “ความผูกพัน” (Engagement) มีการใช้ในความหมายของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับเทคโนโลยี ความผูกพันเป็นประสบการณ์ที่บุคคลมีต่อเทคโนโลยี เริ่มต้นจากความแปลกใหม่และความสวยงามที่ปรากฏในระบบเทคโนโลยี (novelty and aesthetic appeal) ดึงดูดให้บุคคลสนใจ จดจ่อ และรู้สึกเกี่ยวพัน (focused attention and felt involvement) เกิดเป็นการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้งาน (perceived usability) จนนำไปสู่การยึดติดอยู่ (endurability) ดังนั้นความผูกพันของผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ (User Engagement) จึงเป็นทั้งกระบวนการและผลผลิตของการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่มีคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลาง ดังนั้นการวิเคราะห์ความผูกพันจึงสามารถพิจารณาได้ทั้งในระหว่างและหลังการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับคอมพิวเตอร์ และทั้งระดับจุลภาคและมหภาค โดยหน่วยการวิเคราะห์ (unit of analysis) สามารถวิเคราะห์ทั้งในสถานการณ์ที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา ระบบคอมพิวเตอร์ และสิ่งแวดล้อมที่นำไปสู่ความผูกพัน ความผูกพันนี้มีทั้งด้านความรู้สึก พฤติกรรม และการเรียนรู้ ซึ่งการพิจารณาความผูกพันต้องระบุหน่วยวิเคราะห์และด้านของความผูกพัน นอกจากนี้ความผูกพันยังถือเป็นประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่มีระดับตามการลงแรงในการมีปฏิสัมพันธ์ ตั้งแต่ระดับผิวเผินจนถึงลึกซึ้ง และเกิดขึ้นทั้งจากความต้องการแบบรู้ตัว (conscious goal and need) และไม่รู้ตัว

(unconscious goal and need) ที่สำคัญคือบริบทถือเป็นตัวแปรสำคัญในการมีความผูกพันของผู้ใช้งาน (O'Brien, 2016, pp. 18-22) โดยที่ความผูกพันเกิดขึ้นเมื่อมีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึกและทัศนคติ ผู้เข้าร่วมกลุ่มจึงมีปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบ รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และทัศนคติกันโดยไม่มีใครบังคับว่าต้องเห็นด้วยกับใคร ทั้งนี้การผูกพันบนสื่อออนไลน์อาจจะเป็นในลักษณะส่วนบุคคล สาธารณะ กลุ่มลูกจ้าง องค์กรไม่แสวงหากำไร หน่วยงานของรัฐ และอื่น ๆ ย่อมเกี่ยวข้องกับช่องทางในการติดต่อสื่อสาร เช่นกัน (Avidar, 2018) ทำนองเดียวกัน Mosconi et al (2017) กล่าวอีกว่าในการสร้างความผูกพันทางออนไลน์นั้น ไม่จำกัดอายุของสมาชิก สามารถเป็นผู้บริหารจัดการ (Administrator) เนื้อหาในกลุ่มเฟซบุ๊ก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมพิเศษได้ ทั้งนี้การใช้สื่อสังคมทางออนไลน์ (Social media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) บล็อก (Blogs) มีประโยชน์ในการเชื่อมต่อเพื่อปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มบุคคลที่มีบางสิ่งคล้ายคลึงกันและรวมตัวขึ้นเป็นกลุ่มเฉพาะบนพื้นที่ออนไลน์ ทั้งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมอื่น ๆ ดังเช่นที่มีการสำรวจพบว่า ยังมีสมาชิกที่ใช้เฟซบุ๊กมากเท่าไรก็ยิ่งมุ่งหวังประโยชน์จากสมาคมบนเฟซบุ๊กมากเท่านั้น (Panagiotopoulos, 2012)

จากที่กล่าวนิยามข้างต้นนั้น ยังมีคุณลักษณะหลัก ๆ ของการเกิดความผูกพันซึ่งสะท้อนจากความเห็นของ Oh, Bellur, & Sundar (2018) ได้ระบุว่า มี 4 คุณลักษณะที่รวมตัวกันแล้วจะก่อให้เกิดแนวความคิดความผูกพันกับผู้ใช้งานที่เที่ยงตรงและน่าเชื่อถือ ได้แก่ 1) การปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพ (Physical interaction) 2) การประเมินส่วนต่อประสาน (Interface assessment) 3) การดูดกลืน ซึ่งในที่นี้หมายความว่าถึงความจดจ่อ ความสัมพันธ์กับสื่ออย่างลึกซึ้ง (Absorption) และ 4) การขยายบริการทางดิจิทัล (Digital outreach) โดยการปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพกับการประเมินส่วนต่อประสานในเชิงบวกที่มากขึ้น จะสามารถทำนายทัศนคติและผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านการดูดกลืนกระบวนการทางความคิดและเนื้อหาสาระ ซึ่งจะถูกเชื่อมโยงเข้ากับการทำนายเจตนาเชิงพฤติกรรมในการจัดการและกระจายเนื้อหาสาระทางดิจิทัลตามลำดับ ต่อด้วยแนวคิดของ Balasooriya, Mor, & Rodríguez (2018) ยังได้สรุปความผูกพันในระบบดิจิทัล (Engagement in digital system) ซึ่งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดการมีใจจดจ่อ (Immersion) และประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User experience) ได้ว่า ความผูกพันในเชิงการศึกษา (Engagement in education) นั้นสามารถอธิบายได้ใน 3 มิติ ได้แก่ ความผูกพันทางพฤติกรรม (behavioral) กระบวนการความคิด (Cognitive) และอารมณ์ (emotional) เช่นกัน

จากแนวความเห็นข้างต้นนั้น มีแนวคิดและงานวิจัยต่าง ที่ได้ศึกษาแนวคิดความผูกพันกับกลุ่มนักเรียน และกลุ่มวัยรุ่น หรือวัยผู้ใหญ่ โดยส่วนใหญ่ผลการวิจัยชี้ไปแนวทางเดียวกันว่า การสื่อสารด้วยดิจิทัลทำให้พวกเขามีความผูกพันเนื้อหา/สารมากขึ้นซึ่งมีผลด้านอารมณ์ ทัศนคติ และพฤติกรรมต่อการใช้อินเทอร์เน็ต อาทิ แนวคิดของ Creer (2018) ซึ่งได้สรุปความผูกพันที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในมุมมองของกลุ่มวัยรุ่นว่าส่วนมากผูกพันกับการใช้อินเทอร์เน็ต (Digital Media) ทุกวันเพื่อฝึกฝนหาความรู้ (Literacy practices) ด้านการเรียนรู้ เช่น การอ่าน และเขียนบนจอภาพ และการสื่อสารกับครอบครัวและเพื่อนฝูงด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เว็บ 2.0 (Web 2.0) อีเมล (Emails) และการส่งข้อความโต้ตอบกันด้วย

อินเทอร์เน็ท (Instant text messages) โดยพวกเขามีโอกาสในการออกแบบและสร้างข้อความด้วยตนเองทั้งแบบตัวอักษร สี สัน รูปภาพ และงานวิจัยของ Claravall, & Castek, (2016) ศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นหรือนักเรียนในห้องเรียนพิเศษซึ่งเป็นผู้ทุพพลภาพแต่เมื่อมีการเข้าถึงการพัฒนาทางการศึกษาหลังจากนั้นแล้ว ซึ่งสามารถช่วยสนับสนุนกลุ่มวัยรุ่นหรือนักเรียนในห้องเรียนพิเศษ และชี้ให้เห็นว่าพวกเขาผูกพันกับความรู้ทางดิจิทัล (Digital literacy) มากขึ้น เช่น การใช้มัลติมีเดีย (multimedia) ทำกิจกรรมกลุ่มที่ใช้เครื่องมือดิจิทัล และการผลิตผลงานทางดิจิทัล ซึ่งถือเป็นการเรียนรู้ที่มากกว่ารูปแบบการเรียนแบบดั้งเดิมอย่างการอ่านบทเรียน ตอบคำถาม และเขียนวารสาร ซึ่งความผูกพันที่เกิดจากการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างลึกซึ้งในโลกแห่งความจริง ทำให้ผู้เรียนจดจำได้ดีขึ้น เป็นผลทำให้มีความมั่นใจมากขึ้นหลังจบการศึกษา และมีความแข็งแกร่งยิ่งขึ้น (du Plessis, Young, & Nel, n.d.) และส่วนในงานวิจัยของ Park (2017) ได้กล่าวในงานวิจัยว่าความผูกพันทางจิตใจของผู้ใช้งานเทคโนโลยีจนถึงกับพวกพาติดตัวไปด้วยทุกหนแห่งเพราะรู้สึกว่าเขาขาดไม่ได้ ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะกับผู้ใช้งานวัยหนุ่มสาวเพียงกลุ่มเดียวเท่านั้น แต่ยังเกิดขึ้นกับวัยผู้ใหญ่ที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไปด้วย สังเกตได้จากผู้ใช้งานวัย 52 ปีที่ต้องเข้ารับการรักษาสุขภาพในสถาบันแห่งหนึ่งจึงได้รู้จักไอแพด (Ipad) และใช้งานเรื่อยมาประมาณ 10 เดือนมานี้ กล่าวว่า ไอแพดเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดและเธอรู้สึกได้ถึง การเติบโตด้านความผูกพันทางอารมณ์ (Emotional bond) ที่มีต่อไอแพด ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้ใหญ่อายุดังกล่าวมีผู้คอยสอนวิธีการในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล รู้สึกสะดวก รวมถึงสบายใจในการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเรียนรู้จดจำได้อย่างรวดเร็วหรือค่อยเป็นค่อยไป รวมทั้งเห็นความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลเทคโนโลยี

4.4.2 หลักการประเมินความผูกพันบนสื่อดิจิทัล

มีแนวทางและผลสรุปจากแนวคิดและงานวิจัยต่าง ๆ ที่ได้ชี้ให้เห็นถึงกรอบการประเมินความผูกพันสื่อออนไลน์ เช่นงานวิจัยของ Mersay, Malthouse, & Cader (2010) ศึกษาความผูกพันบนสื่อออนไลน์ โดยใช้กรอบการใช้ประโยชน์จากสื่อ ได้ข้อสรุปว่า ความผูกพันกับสื่อออนไลน์เป็นผลรวมของ ประสบการณ์การใช้สื่อ ซึ่งมีทั้งความผูกพันส่วนบุคคล (Personal Engagement) และความผูกพันแบบการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social-interactive Engagement) ของผู้ใช้สื่อ

Oh, Bellur, & Sundar (2018) มองว่าความผูกพันบนสื่อดิจิทัลของผู้ใช้งานในเชิงพฤติกรรม ซึ่งสามารถสังเกตได้ก็คือ 1) การคลิกเข้าชม 2) ระยะเวลาที่ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์ต่อเนื้อหาสาระ เช่น การอ่านเรื่องราวในเว็บไซด์ และ 3) ความเต็มใจในการจัดการเนื้อหาสาระ และกระจายหรือแบ่งปันเนื้อหาสาระในสังคม นำไปสู่ความผูกพันในเชิงจิตวิทยา ซึ่งสามารถสังเกตได้จากระดับความผูกพันเชิงเนื้อหาสาระ โดยการประเมินทัศนคติที่มีต่อเนื้อหาสาระ การประเมินความยากง่ายในการใช้งาน ความเพลิดเพลินไปกับเนื้อหา การจดจำเนื้อหาได้ มีความสามารถในการยกระดับความเข้าใจเนื้อหาสาระได้อย่างลึกซึ้ง รวมถึงมีการขยายบริการทางดิจิทัลเพื่อสร้างการเชื่อมต่อระยะยาวในสังคม เช่น ผู้ใช้งานกลับมาใช้หรือแนะนำสื่อดิจิทัลนี้ให้กับผู้อื่นในอนาคตหากผู้ใช้เห็น

ว่าเนื้อหาในสื่อนั้นมีคุณภาพ ทั้งนี้ มีปัจจัยหลักที่เกี่ยวข้องเป็นความสัมพันธ์ทางความรู้สึที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลรู้สึกสนใจ ตั้งใจ เพลิดเพลินระหว่างการปฏิสัมพันธ์ ทำนองเดียวกัน Besley (2015) ยังได้สรุปพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเต็มใจผูกพันกับสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้ใหญ่ ออกเป็น 5 พฤติกรรม ได้แก่ การจัดการเว็บไซต์ (managing a website) การจัดการเพจสื่อสังคม (managing a social media page) การเขียนบทความออนไลน์ (writing an online article) การเขียนบล็อก (writing a blogs posting) และการตอบข้อความออนไลน์ที่มาจากบุคคลทั่วไป (responding to an online posting by others)

ทั้งนี้ในการประเมินความผูกพันบนสื่อดิจิทัลของผู้ใช้งานออนไลน์นั้น Cvijikj, & Michahelles (2013) กล่าวถึงการประเมินลักษณะของเนื้อหาซึ่งขึ้นอยู่กับ 1) ประเภทสื่อ 2) ประเภทเนื้อหา 3) วันที่โพสต์ (Post) และ 4) เวลาที่โพสต์ (Post) ตามระดับความผูกพันออนไลน์บนเฟซบุ๊กเพจ โดยวัดระดับความผูกพันผ่านทาง 1) ยอดกดไลค์ (Like) เนื้อหาที่ทางบริษัทสร้างขึ้น 2) ยอดการแสดงความคิดเห็น (Comment) 3) ยอดการแบ่งปันข้อมูล (Share) และ 4) ระยะเวลาในการโต้ตอบกัน (Interaction duration) ซึ่งการประเมินความผูกพันของผู้ใช้งานสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลในข้างต้นนั้นยังเพิ่มเติมการประเมินความผูกพันในงานวิจัยของ McCay-Peet, & Quan-Hasse (2016, pp. 199-217) ได้ศึกษาความผูกพันต่อสื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก และทวิตเตอร์ โดยกำหนดกรอบการศึกษา 6 ด้าน คือ 1) การใช้ประโยชน์ (uses and gratification) เช่น แรงจูงใจ เหตุผลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ การให้ความสำคัญกับข้อมูลข่าวสารที่แลกเปลี่ยนเทียบกับผลประโยชน์ทางสังคมที่จะได้รับ 2) การนำเสนอตัวเอง (presentation of self) ผ่านภาพโปรไฟล์ เนื้อหาที่แชร์ และการผูกพันต่อเนื้อหาอื่น ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ 3) กิจกรรมและการมีส่วนร่วม (action and participation) เช่น การชมคลิปที่ถูกแชร์มา การโพสต์เนื้อหา การแสดงความคิดเห็น ถกเถียง และการให้ความร่วมมือ และ 4) ประสบการณ์ที่ดี (positive experience) เช่น การได้รับประสบการณ์ดีอย่างไร่ลื่นตลอดการใช้งาน (flow) การมีอารมณ์ดี (emotion) การได้พบเจอสิ่งที่ต้องการโดยบังเอิญในขณะที่ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (serendipity) ภายใต้ 5) บริบททางสังคม (social context) เช่น จำนวนคนในเครือข่ายสังคมของตน วัฒนธรรม อาชีพการงาน ความเป็นธรรมชาติตามปกติของบุคคลนั้น เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อ 6) จำนวนการใช้งานและกิจกรรม (usage and activity count) เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ ตัวเลข ของการกระทำและการมีส่วนร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ การวิเคราะห์องค์ประกอบทั้ง 6 ที่กล่าวมานี้จะช่วยอธิบายภาพรวมของความผูกพันต่อสื่อสังคมออนไลน์ของบุคคลได้

ขณะเดียวกันยังมีข้อค้นพบเพิ่มเติมประเด็นการประเมินความผูกพันสื่อออนไลน์ของ Dolan et al (2016) ศึกษาความผูกพันกับสื่อสังคมออนไลน์โดยใช้แนวคิดการใช้ประโยชน์ (Uses and Gratification) โดยแบ่งเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์เป็น 4 ประเภท ได้แก่ เนื้อหาข่าวสารข้อมูล (information content) เนื้อหาความบันเทิง (entertainment content) เนื้อหาที่เป็นผลตอบแทนแก่ผู้ใช้งาน (remunerative content) เช่น ประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ประโยชน์ต่อการทำงาน รางวัลจากการแชร์สินค้า และ เนื้อหาเชิงความสัมพันธ์ของบุคคล (relational content) เช่น การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความเป็นเพื่อน ความเป็นสังคมกลุ่มเดียวกัน การแสดง

ความรู้ความเชี่ยวชาญให้บุคคลอื่นได้เห็น และวิเคราะห์พฤติกรรมความผูกพันของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ในเชิงบวกในด้านการสร้างสรรค์ร่วมกัน (co-creation) การให้ความช่วยเหลือ การบริโภคสินค้า ความเป็นประชาธิปไตย และพฤติกรรมเชิงลบด้านการไม่แยแส (detachment) การไม่ให้ความช่วยเหลือ และการไม่ร่วมกันสร้างสรรค์ หรือในขณะที่ Mosconi et al (2017) ได้เพิ่มเติมประเด็นด้านความผูกพันในชุมชนแบบลูกผสมผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางออนไลน์และออฟไลน์ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) นำเสนอความคิดสร้างสรรค์ทางออนไลน์ (Launch of an idea) 2) พุดคุยแบบเผชิญหน้าทางออฟไลน์ (Face-to-face meeting advertised) 3) อภิปรายถกเถียงกันทางออนไลน์ (Discussion online) 4) สมาชิกพบปะและอภิปรายขั้นตอนถัดมาทางออฟไลน์ (Members meet each other and further steps are discussed) 5) ส่งผลสรุปการอภิปรายดังกล่าวไปทางออนไลน์ (Face-to-face meetings are reported) 6) ดำเนินการกิจกรรมตามที่ได้สรุปข้อตกลงทางออนไลน์และออฟไลน์ (The activity is run according to the contributions: online-offline) และ 7) จัดทำเอกสารและประกาศกิจกรรมเพื่อเพิ่มความตระหนักรู้และความผูกพันทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ (Activity documented and celebrated)

จากแนวคิดที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความผูกพันบนสื่อออนไลน์ (Social Media Engagement) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ที่บุคคลมีต่อสื่อสังคมออนไลน์ โดยเริ่มต้นจากการเข้าถึงและรู้สึกสนใจ ซึ่งชอบ จดจ่อ เกี่ยวพัน รับรู้ว่ามีประโยชน์ในการใช้งาน จนยึดติดอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ สามารถพิจารณาได้จาก 1) ปริมาณการใช้งาน 2) ลักษณะการใช้งาน เช่น ด้านข่าวสาร ความบันเทิง การแสวงหาประโยชน์รางวัล การสร้างความสัมพันธ์กับคนในเครือข่าย การซื้อขายสินค้า 3) บริบททางสังคม เช่น จำนวนเพื่อน กลุ่มอาชีพ ความสนใจ การโพสต์เรื่องราว 4) ปริมาณกิจกรรมที่ทำ เช่น การโพสต์ (post) การกดปุ่มแสดงความรู้สึก เช่น ไลค์ (like) เลิฟ (love) เศร้า (sad) การแชร์ (share) การแสดงความคิดเห็น (comment) 5) การแสดงตัวตน 6) ประสบการณ์ที่ได้รับ 7) การร่วมกันสร้างสรรค์ให้ความช่วยเหลือกัน

4.4.3 ปัจจัยที่เกิดความผูกพันทางดิจิทัล

จากการสำรวจเอกสาร ซึ่งพบว่ามีปัจจัยอยู่ 2 ปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่

4.4.3.1 ด้านทักษะประสบการณ์และการใช้ดิจิทัลของแต่ละบุคคล

O'Brien (2011) ได้วิเคราะห์ให้เห็นถึงปัจจัยที่ทำให้ผู้รับสารเกิดความผูกพันต่อเนื้อหาออนไลน์ได้ คือ ความดึงดูดและความน่าสนใจ โดยเฉพาะรูปภาพและข้อความพาดหัว (Headlines) ที่โดดเด่นจนสามารถจับความสนใจของผู้รับสารไว้ได้ในขั้นแรก จากนั้นปัจจัยหลักต่อมาจึงเป็นเนื้อหาด้านในที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกสนใจ เกี่ยวพัน และอยากรู้ว่าเนื้อหาเรื่องราวนี้จะดำเนินต่อไปอย่างไร กิจกรรมออนไลน์บางชนิดมีข้อจำกัดหรืออุปสรรคในการเข้าไปผูกพัน เนื่องจากมีลักษณะที่ซับซ้อนและต้องอาศัยการปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ผู้ใช้งานกิจกรรมดังกล่าวจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาและฝึกอบรมให้มีทักษะทางดิจิทัล (Training skill) ในระดับที่สูงขึ้น

ตามมา เช่น ทักษะสังคมดิจิทัล ทักษะความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงอาจมีประสบการณ์มาก่อน เพื่อให้สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมและผูกพันกับรูปแบบกิจกรรมที่ซับซ้อนเช่นนี้ได้ (O'Brien 2011)

นอกจากนี้ Helsper, & Eynon (2013) ชี้ให้เห็นว่าปัจจัยในการผูกพันทางดิจิทัลของบุคคลในเชิงเอกสารว่า ประกอบด้วยทักษะ 2 ด้านที่เชื่อมกัน คือ 1) พื้นฐานทางสังคมและลักษณะประชากร 2) ทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) โดยความผูกพันในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งต่อเนื่องมาจากทักษะทางเทคโนโลยีหรือดิจิทัลที่หลากหลายของบุคคลนั้นเป็นผลมาจากพื้นฐานทางลักษณะประชากร และเศรษฐกิจสังคมที่แตกต่างกันของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ ปริมาณความถี่ในการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นของบุคคลแสดงให้เห็นว่า ทุกวันนี้เทคโนโลยีได้ผสมผสานไปกับชีวิตเรามากขึ้นและมีความผูกพันกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ขณะเดียวกัน Besley (2015) ยังได้เพิ่มเติมข้อค้นพบทางด้าน ลักษณะทางประชากร เช่น เพศและอายุ ยังมีผลกับความผูกพันด้วย โดยพบว่าเพศหญิงสนใจด้านความผูกพันมากกว่าเพศชาย ไม่ว่าจะเป็นการเขียนบทความออนไลน์ การเขียนบล็อก และการตอบข้อความทางออนไลน์ ประเด็นเดียวกันนั้นความเห็นของ O'Brien (2011) ยังได้ระบุอีกว่าความผูกพันต่อเนื่องหานั้นย่อมแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล โดยผู้รับสารบางคนอาจรู้สึกสนใจเนื้อหาในช่วงแรกและติดตามต่อเนื่องไปจนจบ บางคนอาจไม่ค่อยสนใจในช่วงแรกแต่สนใจมากขึ้นเรื่อย ๆ จนวางเนื้อหาเรื่องราวนี้ไม่ลง (Engagement) ส่วนบางคนอาจรู้สึกสนใจในช่วงแรกแต่กลับกลายเป็นรู้สึกเบื่อหน่ายผิดหวังในช่วงหลัง (Disengagement) เพราะเนื้อหาที่ขาดความน่าสนใจก็เป็นได้ ดังนั้น เนื้อหาจึงเป็นสิ่งสำคัญที่แท้จริงที่จะทำให้บุคคลเกิดปฏิสัมพันธ์และความรู้สึกผูกพันทางอารมณ์จนกลายเป็นประสบการณ์เชิงบวก (Positive experience) ทั้งนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญที่สุดซึ่งก็คือความสนใจที่โดดเด่นของแต่ละบุคคลด้วย เพราะหากปราศจากความสนใจในเรื่องนั้น ๆ แล้ว แม้เนื้อหาจะได้รับการออกแบบมาดีที่สุดในเชิงใด ก็ไม่อาจจะดึงดูดความสนใจของบุคคลหนึ่งได้อย่างต่อเนื่องและก่อให้เกิดความผูกพันได้

4.4.3.2 ด้านระยะเวลา

Cvijikj, & Michahelles (2013) แนะนำว่า หากต้องการเพิ่มปริมาณการแสดงความคิดเห็น (Comment) ผู้ดูแลเพจเฟซบุ๊กควรโพสต์เนื้อหาในช่วงเวลาทำงาน เนื่องจากการแสดงความคิดเห็นต้องอาศัยเวลานานกว่าการกดคลิกไลค์ (Like) หรือแบ่งปัน (Share) จึงอาจอนุมานได้ว่าคนทั่วไปยินดีที่จะใช้เวลาช่วงกลางวันในการเล่นเฟซบุ๊ก เช่น ช่วงวันทำงาน ขณะที่การโพสต์เนื้อหาในช่วงโมงการทำงานที่เร่งรีบจะลดระดับความผูกพันลง

การติดต่อสื่อสารที่ยืดหยุ่นในการส่งข้อความทั้งช่วงเวลาเดียวกันหรือต่างช่วงเวลา และความผูกพันทางเว็บไซต์ในการสื่อสารกับบุคคลอื่นผ่านวิธีการอันหลากหลายที่ไม่ใช่การอ่านสิ่งพิมพ์ในรูปแบบเดิม เช่น วิธีการอ่านจากซ้ายไปขวา หรือ จากบนลงล่าง (Creer, 2018)

4.5 แนวคิด “ชุมชนออนไลน์” (Online Community)

“ชุมชน” (Community) ปัจจุบันว่าอาจมีความหมายเพียงแค่ว่า “กลุ่มบุคคลที่มีความชอบคล้ายคลึงกัน” ซึ่งต่างจากในอดีตที่ชุมชนคือการถักถอและเกี่ยวข้องกับครอบครัวและกลุ่มปฐมภูมิ (Primary group) เช่น เพื่อนร่วมงาน ญาติ เพื่อนบ้าน เพื่อนสนิทที่สื่อสารกันในรูปแบบส่วนตัวและเผชิญหน้า (face-to-face) (Kawasaki, 2011) ซึ่งชุมชนนำมาซึ่งความเอาใจใส่ ความเป็นมิตร การสนับสนุน การพึ่งพาอาศัยกัน ความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ คุณค่าของการแบ่งปัน และความใกล้ชิด ทั้งนี้ “การสื่อสาร” (Communication) คือ ส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของชุมชน (Kendall, 2011) แนวคิดนิยามที่กล่าวมาเบื้องต้นนั้น ได้ขยายการสื่อสารมาสู่ชุมชนออนไลน์ ตามที่ Martin (2016) ได้กล่าวว่า ชุมชนที่ใส่ใจมีความคาดหวังทางเทคโนโลยีที่สูงขึ้น โดยการสร้างเครือข่าย และการบริการที่เป็นไปได้ในรูปแบบออนไลน์เพื่อให้สมาชิกรู้สึกสะดวกสบายขึ้น เนื่องจากทุกวันนี้ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีทำให้บุคคลได้มีโอกาสเข้าไปมีส่วนร่วมและผูกพันกับชุมชน รวมถึงสมาชิกคนอื่น ๆ มากขึ้น ทุกที่ทุกเวลาด้วยชุมชนเสมือนจริงทางออนไลน์

สรุปได้ว่า “ชุมชน” (Community) เป็นการรวมของสมาชิกที่มีเป้าหมายเดียวกัน มีการกำหนดขอบเขตที่ระบุถึงการเป็นสมาชิกของชุมชน มีกฎร่วมกัน สมาชิกมีการติดต่อปฏิสัมพันธ์กัน และมีความไว้วางใจเคารพ และสนับสนุนระหว่างสมาชิกด้วยกัน และด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ได้พัฒนาการใช้งานที่สามารถทำให้ผู้ใช้ใช้งานเชื่อมต่อกันเป็นเครือข่ายและสามารถติดต่อสื่อสาร มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ทั้งแบบบุคคลต่อบุคคล และบุคคลต่อหลาย ๆ บุคคล เกิดการรวมกลุ่มกันเป็นชุมชนขึ้นมา ดังนั้นชุมชนจึงมิได้มีเพียงบนพื้นที่ทางภูมิศาสตร์เท่านั้น หากได้พัฒนาไปสู่การรวมตัวกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ จึงเกิดเป็น “ชุมชนออนไลน์” (Vesely, Bloom, & Sherlock, 2007; Kawasaki, 2011 Dolan, Kain, Reilly, & Bansal, 2017)

Plant (2004) มองว่าชุมชนออนไลน์เกิดขึ้นมาหลายจากแนวทาง อาทิ เกิดจากองค์กรธุรกิจมีแนวคิดที่จะขยายขอบเขตการดำเนินธุรกิจ ด้วยแนวความคิดของการแลกเปลี่ยนข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ขององค์กรธุรกิจ จึงเกิดเป็นชุมชนทางธุรกิจที่เป็นพื้นที่รวมกลุ่มเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลและข่าวสารทางธุรกิจ นอกจากนี้ยังเกิดจากการพัฒนาเกมส์ออนไลน์ที่ออกแบบให้ผู้เล่นร่วมกันได้ในเวลาเดียวกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกิดเป็นชุมชนเกมส์ออนไลน์ ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มเป็นชุมชนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเล่นเกมส์ร่วมกัน ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ชุมชนออนไลน์เกิดขึ้นและขยายตัวเพิ่มขึ้นคือ เทคโนโลยีเครือข่ายบนอินเทอร์เน็ต (Networking Protocol) เช่น TCP/IP และ XML ที่นำมาใช้ในการสร้างเครือข่ายชุมชนทางธุรกิจและชุมชนคนเล่นเกมส์ โดยเป็นเครือข่ายที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถติดต่อและมีปฏิสัมพันธ์กันได้บนเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะสำคัญของชุมชนออนไลน์ ซึ่งลักษณะของสภาพแวดล้อมชุมชนออนไลน์ที่ช่วยที่เอื้อต่อความเชื่อใจกัน

ความเคารพ และการแบ่งปันกัน บนศูนย์กลางของความต้องการในการพัฒนาประโยชน์ด้านการเรียนรู้ (Holmes, 2013)

Hagel, & Armstrong (1997, Cited in Plant, 2004) ได้ชี้ให้เห็นว่า ชุมชนออนไลน์สามารถแบ่งเป็นหลายประเภทตามเป้าหมายการรวมตัว ได้แก่ ชุมชนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกัน (Community of Interest) เช่น เว็บไซต์แหล่งรวมเนื้อหาเฉพาะด้าน ชุมชนที่มีเป้าหมายเพื่อผลการแลกเปลี่ยนเชิงความสัมพันธ์ระหว่างกัน (Community of Relationship) เช่น เว็บไซต์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสนทนาร่วมกัน ชุมชนแห่งจินตนาการ (Community of Fantasy) เช่น เว็บไซต์เรื่องเชิงจินตนาการ เรื่องแปลกเฉพาะ ชุมชนเพื่อการทำธุรกรรม (Community of Transaction) เช่น ธุรกิจออนไลน์ เว็บไซต์ขายสินค้า นอกจากนี้มีข้อสรุปงานวิจัยที่เห็นพ้องว่าการเป็นชุมชนหรือสมาชิกมักจะมีคามเหมือนที่คล้ายกันถึงจะมีการแลกเปลี่ยนหรือแบ่งปันข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันดังงานวิจัยของ McCormack (2018) ที่ศึกษาชุมชนนักปั่นจักรยานเสือภูเขา ซึ่งพบว่าผู้เข้าร่วมพยายามใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่อ่อนแอให้แข็งแรงขึ้น และเชื่อมโยงสมาชิกในชุมชนให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น ผ่านปริมาณความถี่ในการสื่อสารและการพัฒนาความไว้วางใจในความสัมพันธ์กับชุมชน เช่น การแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร (Sharing) การโพสต์ภาพหรือวิดีโอที่ล้วนเป็นความทรงจำที่ทำให้เหล่านักปั่นได้คิดถึง (Posting) การแสดงความคิดเห็นต่อภาพ วิดีโอ หรือข้อความ (Commenting) ซึ่งถือเป็นการขยายประสบการณ์ในการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าที่ช่วยต่อสายใยระหว่างสมาชิกในชุมชน และอาจได้ต้อนรับสมาชิกใหม่ต่อไป นอกจากนี้ยังมีข้อสรุปเพิ่มในงานวิจัยของสูวดี ยาป่าคาย (2551) ที่ศึกษาประเด็นด้านการเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต พบว่าสมาชิกที่มีการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น จะเข้าร่วมเฉพาะกิจกรรมที่ตนสนใจเท่านั้น เพื่อให้ได้ประโยชน์จากการแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นกับสมาชิกคนอื่น ๆ ที่สนใจเรื่องเดียวกัน

ทั้งนี้อิทธิพลสำคัญต่อความพึงพอใจและพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้ชุมชนออนไลน์ของผู้ใช้งานตามมุมมองของ van Varik, & van Oostendorp (2013) เห็นว่าชุมชนยังคงต้องการผู้เป็นสื่อกลางหรือผู้ดำเนินการ (moderators) ที่มีประสิทธิภาพในการโพสต์ข้อความ รวมถึงจัดการโพสต์ของเหล่าสมาชิกให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม ขณะเดียวกันยังระบุว่าคุณลักษณะสำคัญในการเพิ่มระดับความสำเร็จของชุมชนออนไลน์ที่ยังใหม่ (New online communities) ก็คือการเพิ่มปริมาณผู้เข้าเยี่ยมชมชุมชน (visitor) ซึ่งจะกลายมาเป็นสมาชิกที่กระตือรือร้น และปริมาณการแสดงผลออกของสมาชิกแต่ละคน เช่น การอ่านข้อความ การโพสต์ข้อความ และการสร้างหัวข้อพูดคุยใหม่ ๆ

Guldborg, & Mackness, (2009) ได้วิเคราะห์ผลการศึกษา และสรุปสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมและระดับความผูกพันกับผู้ใช้ร่วมชุมชนออนไลน์ที่เห็นได้ชัดเจนออกเป็น 5 มิติ ได้แก่

1. อารมณ์ (Emotion) เป็นจุดเริ่มต้นก่อนที่จะสร้างความเข้าใจและความเชื่อมโยงต่อไป ความสามารถในการจัดการอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญต่อการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ อารมณ์ความรู้สึกเชิงบวกที่แข็งแรงจะทำให้เกิดประสบการณ์ที่ดี

2. เทคโนโลยี (Technology) ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคในการมีส่วนร่วมและยังคงอยู่ในชุมชนออนไลน์ของผู้เข้าร่วมบางท่านได้ หากว่าเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ใช้ใช้นั้นยากหรือซับซ้อนเกินไปจนนำไปสู่การมีประสบการณ์การเรียนรู้เชิงลบ และการตอบรับทางอารมณ์เชิงลบได้

3. ภาวะเชื่อมโยง (Connectivity) สัมพันธ์กับความรู้สึกในการเป็นของชุมชน บางคนอาจรู้สึกเชื่อมโยงมาก บางคนอาจรู้สึกเชื่อมโยงน้อย

4. ความเข้าใจในบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมของชุมชน (Understanding norms) ซึ่งผู้เข้าร่วมชุมชนต้องเข้าใจจังหวะในการโพสต์และคำตอบที่ได้รับจากการโพสต์ของตนเอง รวมทั้งลักษณะที่ผู้อื่นรับฟังตนเองทางออนไลน์ด้วย

5. ความตึงเครียดในการเรียนรู้ (Learning tensions) โดยแต่ละคนอาจมีประสบการณ์ความตึงเครียดแตกต่างกัน เช่น ระหว่างเชิงทฤษฎีกับเชิงปฏิบัติ ระหว่างการกระทำกับผลสะท้อน ระหว่างผู้เรียนรู้ที่เป็นสมาชิกใหม่กับผู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน ดังนั้น แต่ละคนจึงควรหาวิธีปรับตัวให้เกิดความสมดุลและอยู่ในแนวเดียวกันกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

ในฐานะผู้สนับสนุน 5 มิติดังกล่าวจะนำไปสู่การฝึกฝนเพื่อการมีส่วนร่วมในชุมชนออนไลน์อย่างประสบความสำเร็จ แต่ถ้าหากผู้เรียนรู้ขาดทักษะทางเทคโนโลยีที่จำเป็นและมีประสบการณ์ด้านอารมณ์เชิงลบรวมทั้ง ประสบความสำเร็จในการเข้าใจวัฒนธรรม บรรทัดฐาน และความตึงเครียดในการเรียนรู้ พวกเขาจะไม่สามารถสร้างความเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพและอาจพบว่าตนเองนั้นปลีกตัวออกจากชุมชน

Plant (2004) เสนอการจัดแบ่งประเภทของชุมชนออนไลน์ตามเกณฑ์ด้านระดับการมีการกำกับดูแลชุมชน (Degree of Community Regulation) ระดับการเป็นชุมชนเปิด (Degree to which the community is open) และระดับกิจกรรมเชิงผลกำไร (Degree of For-profit Community Activity) สามารถแบ่งได้เป็นชุมชนออนไลน์ที่ไม่มีผู้กำกับดูแล (Unregulated Community) มักจะเป็นชุมชนที่เป็นการรวมกลุ่มของผู้สนใจเรื่องทั่ว ๆ ไปที่ไม่มีผลเชิงกำไร ชุมชนออนไลน์ที่มีการกำกับดูแล ให้ผู้ใช้งานปฏิบัติตาม (Regulated Community) โดยมีผู้ทำหน้าที่ควบคุมและอำนวยความสะดวกให้แก่สมาชิกชุมชน ชุมชนออนไลน์เชิงผลกำไรที่เปิดให้ใช้งานได้กว้างขวางและมีผู้กำกับดูแล (For-profit, Open & Regulated Community) ซึ่งมักจะเปิดให้ผู้สนใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกชุมชนได้แต่ต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำกับไว้อย่างเคร่งครัด ทั้งนี้อาจจะมีการเรียนเก็บค่าธรรมเนียมจากสมาชิกได้ เช่น เว็บประมูลสินค้าอีเบย์ (eBay) นอกจากนี้ยังมีชุมชนเชิงผลกำไรแบบปิด ที่ผู้กำกับดูแล (For-profit, Private and Regulated Community) ซึ่งมักจะดำเนินการโดยบริษัทธุรกิจที่นำเทคโนโลยีเครือข่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้เพื่อกิจการของบริษัท มีการกำกับดูแลและสงวนสิทธิ์โดยบริษัทที่สร้างชุมชนขึ้นมาเอง ในลักษณะเดียวกันยังมีชุมชนที่ไม่หวังผลกำไรที่เปิดให้ใช้ทั่วไปและมีการกำกับดูแล (Not-for-profit, Open & Regulated Community) ซึ่งมักจะเป็นศูนย์เพื่อการศึกษา การวิจัย การสนับสนุนกิจการสาธารณประโยชน์ ต่าง ๆ เช่น สุขภาพ บริการสังคม เป็นต้น ซึ่งในประเภทนี้ยังมี ชุมชนที่ไม่หวังผลกำไรแต่มีการ

จำกัดเฉพาะสมาชิกโดยมีผู้กำกับดูแล (Not-for-profit, Private & Regulated Community) ซึ่งมักจะเป็นชุมชนด้านสาธารณประโยชน์ที่จัดให้เฉพาะกลุ่ม อีกทั้งยังมีชุมชนที่คาบเกี่ยวระหว่างหวังผลและไม่หวังผลกำไร (Community that overlap the for-profit and not-for-profit regulated Space) อีกเช่นกัน การจัดกลุ่มประเภทชุมชนออนไลน์ที่กล่าวมาช่วยทำให้เข้าใจการรวมกลุ่ม เป้าหมายและการดำเนินกิจกรรมของชุมชนออนไลน์ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้มีข้อค้นพบงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นถึงการเป็นสมาชิกชุมชนออนไลน์สามารถทำให้เข้าถึงเครือข่ายทางสังคมขนาดใหญ่ และยังมีคนอื่น ๆ เข้ามาแบ่งปันเรื่องราวชีวิต ความสนใจ และค่านิยมที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งสามารถได้คลายความเหงา และอาจเป็นการเพิ่มการสนับสนุนทางสังคมและยกระดับความเป็นอยู่ให้ดีขึ้นได้ในที่สุด (Obst, & Stafurik, 2010)

ชุมชนออนไลน์การเรียนรู้

สำหรับในแวดวงการศึกษา ชุมชนการเรียนรู้ทางออนไลน์ของคุณครูเป็นทางเลือกที่น่าสนใจ เนื่องจากคุณครูสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากบริบทการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเองกับเพื่อน ๆ ครูมาประยุกต์เข้ากับการฝึกฝนและการสอนทุก ๆ วันได้ พวกคุณครูจะช่วยกันบอกสะท้อนสิ่งต่าง ๆ ในเชิงปฏิบัติ สนับสนุนกันและกัน และเข้าใจผลลัพธ์ที่กว้างขึ้นจากสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดยเฉพาะการพัฒนาขีดความสามารถและการเตรียมพร้อมให้แก่คุณครูที่อาจพบเจอปัญหาได้ในอนาคต นอกจากนี้ สมาชิกที่ทำหน้าที่เป็นครูพิเศษในชุมชนนี้ยังช่วยให้สมาชิกครูในกลุ่มมีความมั่นใจในตนเอง พัฒนาอิสรภาพ และผันตัวมาจัดระเบียบตนเองได้ (Holmes, 2013) ทั้งนี้หน้าที่คณะของ วรากร หงษ์โต และ ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2555) ชี้ให้เห็นว่าชุมชนออนไลน์ สามารถพัฒนาเป็นชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ได้ และเสนอว่ารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) ฐานทรัพยากรบนชุมชน การเรียนรู้ออนไลน์ 2) กลุ่มเรียนรู้ออนไลน์ 3) เครื่องมือที่ใช้แลกเปลี่ยนเรียนรู้บนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ และ 4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันบนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ และในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ในลักษณะ ของรูปแบบและสิ่งแวดล้อมของการเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (e-learning) ซึ่งจะมี เนื้อหาสาระของความรู้ ผู้สอน และผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง จะต้องดำเนินการที่แตกต่าง ไปจากบริบทในห้องเรียน ดังนี้ 1) การเข้าถึงและ การสร้างแรงจูงใจ 2) สร้างสัมพันธ์ทางสังคม 3) แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ 4) สรรค์สร้างความรู้ใหม่ 5) พัฒนาความรู้การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ สมบูรณ์จะทำให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Community) ขณะเดียวกันมีข้อค้นพบงานวิจัยและแนวความเห็นชุมชนเรียนรู้ของผู้ที่เรียนออนไลน์เช่น สุวดี ยาป่าคาย (2551) ชี้ให้เห็นในงานวิจัยว่าผู้ที่ได้เรียนออนไลน์นั้นเห็นว่าความสะดวก สามารถกำหนดเวลาและสถานที่เรียนได้ รวมถึงประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการค้นหาข้อมูลและการเดินทาง และ Cuthbertson, & Falcone (2014) กล่าวถึงสิ่งจูงใจอันดับแรกของนักเรียนในการลงทะเบียนเรียนหลักสูตรออนไลน์ว่าเป็นเรื่องของความสะดวกสบาย

(Convenience) เช่นกัน อย่างไรก็ตามความสะดวกสบายในฐานะของสิ่งจูงใจก็ไม่ได้สัมพันธ์กับการประสบความสำเร็จของนักเรียน

Yuan, & Kim, (2014) ได้เสนอแนวทางสำหรับผู้สอนออนไลน์ (Online instructors) เพื่อช่วยพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนรู้ (learners) สามารถสร้างและรักษาประคับประคองชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ต่อไป ได้แก่

1. (สร้างเมื่อไร) ควรสร้างชุมชนการเรียนรู้ในช่วงเริ่มต้นหลักสูตรและทำให้มีความต่อเนื่องตลอดวาระ
2. (กับใคร) ทั้งนักเรียนและผู้สอนควรมีส่วนสัมพันธ์กันในการสร้างชุมชนการเรียนรู้
3. (ที่ไหน) ใช้เทคโนโลยีทั้งแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา (synchronous and asynchronous technologies) ในการสร้างและแบ่งปันพื้นที่ที่นักเรียนและผู้สอนติดต่อสื่อสารกัน
4. (อย่างไร) ใช้กลยุทธ์อย่างหลากหลายเพื่อกระตุ้นให้มีการสนทนาหรืออภิปรายกัน สนับสนุนทั้งงานที่มุ่งเน้นการอภิปรายและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และมอบหมายงานที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจกันให้แก่นักเรียน

ทำนองเดียวกันจากที่ระบุข้างต้นด้านการเรียนรู้ชุมชนออนไลน์ Cuthbertson, & Falcone (2014) ได้เสนอกิจกรรมสำหรับผู้สอนในการบ่มเพาะชุมชนออนไลน์เพื่อยกระดับความผูกพันของนักเรียนและเพิ่มแรงจูงใจในภาพรวม ซึ่งมีสิ่งสำคัญอยู่ที่สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่

กลยุทธ์ที่ 1 ให้พื้นที่แก่นักเรียนในการได้เป็นตัวของตัวเอง และได้แบ่งปันประสบการณ์ ความคิด ความสนใจของพวกเขาเพื่อเป็นการทะลายน้ำแข็งที่นักเรียนปิดกั้นอยู่ แล้วเปิดตัวเองสู่สังคมเพื่อนฝูง การทำเช่นนี้จะช่วยนักเรียนให้เห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วม ยอมรับที่จะแบ่งปันความสนใจ และมองผู้อื่นในฐานะของแหล่งทรัพยากรจากการได้พูดคุยเชื่อมโยงกัน

กลยุทธ์ที่ 2 มอบหมายความรับผิดชอบแก่บุคคลหรือกลุ่มในการอภิปรายหัวข้อทางวิชาการที่เลือกจากกรณีตัวอย่าง เพื่อเสริมการคิดเชิงลึกและให้นักเรียนได้ค้นหาคำตอบอย่างหลากหลายผ่านประสบการณ์ของตนเองโดยไม่มีถูกผิด มากกว่าค้นหาคำตอบจำกัดความของสิ่งต่าง ๆ ผ่านหนังสือเรียน

กลยุทธ์ที่ 3 สนับสนุนให้มีการส่งต่อคำแนะนำจากนักเรียนสู่เพื่อนนักเรียนด้วยกัน ผ่านการมอบหมายงาน เพื่อให้การเรียนรู้ที่ต่างได้รับประโยชน์จากคำแนะนำของเพื่อน ส่วนผู้สอนก็จะได้ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนจากลักษณะงานที่มอบหมาย รวมทั้งเข้าใจความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรการเรียนการสอน

กลยุทธ์ที่ 4 ใช้การสื่อสารแบบประสานเวลาหรือพร้อมกัน (Synchronous communications) เพื่อเสริมสร้างความผูกพันในชุมชนห้องเรียน (Classroom community) เช่น โปรแกรมกูเกิ้ล (Google) แสงแฮนท์ (Hangouts) สไกป์ (Skype) จอยดอทมี (Join.Me) ที่สามารถสื่อสารแบบเผชิญหน้าทาง

ออนไลน์ได้ ดังนั้นนักเรียนจึงสามารถพูดคุยปรึกษากันได้ ขณะที่ผู้สอนก็สามารถพูดคุยและทบทวนงานต่าง ๆ ที่ได้มอบหมายแก่นักเรียนได้ในเวลาที่ต้องการ

กลยุทธ์ที่ 5 ใช้ความรักของนักเรียนที่มีต่อเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือให้เป็นประโยชน์ เช่น อนุญาตให้นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือบันทึกวิดีโอ สร้างผลงานวิดีโอ อธิบายเนื้อหา หรือสื่อสารโดยตรงทางออนไลน์กับผู้สอนได้ เพื่อเรียกร้องให้นักเรียนมีการตอบสนองระหว่างการฝึกฝนทางออนไลน์ ขณะที่ผู้สอนเองก็ช่วยสร้างการเรียนรู้และทำให้แนวคิดของนักเรียนชัดเจนขึ้นเพื่อพัฒนาความเข้าใจ รวมทั้งให้คำติชมผลงาน (Feedback) เพื่อชี้ให้นักเรียนได้เห็นและเข้าใจในสิ่งที่เหมาะสม

Dolan, Kain, Reilly, J & Bansal (2017) ได้กล่าวถึงหลักสูตรการเรียนออนไลน์ (Online courses) ว่าถ้าหากมีการออกแบบที่ดี มีประสิทธิภาพ หลักสูตรการเรียนออนไลน์จะสามารถส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนฝูงบนพื้นที่อภิปรายถกเถียง และยกระดับความเป็นชุมชนในระดับที่สูงขึ้นได้ โดยนักเรียนจะใช้เวลามากขึ้นในการคิดพิจารณาเพื่อตอบคำถามที่บางครั้งอาจจะได้ถามในห้องเรียนปกติอย่างมีคุณภาพ

จะเห็นได้ว่า ด้วยลักษณะการรวมของชุมชน ที่เป็นการรวมตัวของบุคคลที่มีเป้าหมายเดียวกัน มีความเป็นสมาชิกที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ที่มีการติดต่อปฏิสัมพันธ์กันและสนับสนุนระหว่างสมาชิกด้วยกัน นำไปสู่แนวคิดที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์สู่การสร้างชุมชนเรียนรู้ทางออนไลน์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้รอบทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้ (Vesely, Bloom, & Sherlock, 2007)

จากแนวคิดชุมชนออนไลน์ สามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาและสร้างระบบบนแพลตฟอร์มที่เหมาะสมที่จะใช้เป็นพื้นที่ในการเพิ่มความสามารถในด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน ตามวัตถุประสงค์หลักในงานวิจัยครั้งนี้ได้

บทที่ 5

การทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศ

โครงการ “การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน” ได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับความรอบรู้ทางดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันและปลอดภัยจากต่างประเทศ ดังต่อไปนี้

- 5.1 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital intelligence) และการเป็นพลเมืองทางดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยสถาบัน DQ (DQ Institute) ประเทศสิงคโปร์
- 5.2 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในประเทศอิตาลี
- 5.3 แนวทางสำหรับผู้สอนด้านการเป็นพลเมืองทางดิจิทัล (Digital Citizenship) โดย International Society for Technology in Education (ISTE) ประเทศสหรัฐอเมริกา
- 5.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศสมาชิกในกลุ่มภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Asia-Pacific)
- 5.5 กรอบการศึกษาความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific)

5.1 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital intelligence) และการเป็นพลเมืองทางดิจิทัล

(Digital Citizenship) โดยสถาบัน DQ (DQ Institute) ประเทศสิงคโปร์

โลกดิจิทัลทำให้สามารถเชื่อมต่อการสื่อสารได้อย่างทันทีทันใด แต่ประเด็นทางดิจิทัลก็เป็นสาเหตุของวัฒนธรรมที่เชื่อมต่อหลากหลายมิติ ซึ่งรวมไปถึงการติดเทคโนโลยี (technology addiction) การกลั่นแกล้งรังแกกัน (cyberbullying) พฤติกรรมทางเพศออนไลน์ (online sexual behaviors) อาชญากรรมบนโลกไซเบอร์ (cybercrimes) และการละเมิดในความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (online privacy concerns) ซึ่งกำลังเพิ่มปริมาณอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็ก ๆ ซึ่งเป็นกลุ่มที่อาจได้รับความเสี่ยงและผลกระทบจากประเด็นทางดิจิทัลมากที่สุด เนื่องจากเด็ก ๆ ที่เข้าร่วมสังคมออนไลน์ (Social media) เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของตนเองโดยปราศจากความเข้าใจในการปกป้องสิทธิส่วนบุคคล รวมไปถึงพ่อแม่ผู้ปกครองที่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเด็ก เช่น รูปถ่าย ข้อมูลยา และข้อมูลทางการศึกษาบนโลกออนไลน์ โดยไม่ได้ตระหนัก

ถึงผลกระทบระยะยาวที่อาจเกิดขึ้นด้วย ดังนั้นการส่งเสริมให้เด็ก ๆ รู้จักหลีกเลี่ยงกิจกรรมที่เป็นอันตรายและมีความเสี่ยง ประกอบกับใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก็จะทำให้พวกเขากลายเป็นพลเมืองทางดิจิทัลที่ดี เป็นผู้ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและมีความรับผิดชอบ สอดคล้องกับการมีความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน หรือ Digital intelligence ซึ่งเป็นชุดทักษะการเรียนรู้ขั้นสูงเพื่อวางรากฐานการมีคุณค่าความเป็นมนุษย์ เช่น การเคารพผู้อื่น เข้าใจความรู้สึกผู้อื่น และความสามารถในการตัดสินใจ สำหรับความท้าทายในปัจจุบันที่สื่อดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน

สถาบัน DQ (DQ Institute) อธิบายว่า Digital intelligence สามารถแบ่งได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่

ระดับที่ 1 ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital citizenship) คือ ความสามารถในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความสุข ปลอดภัย รับผิดชอบ และใช้วิธีที่มีประสิทธิภาพ

ระดับที่ 2 การสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital creativity) คือ ความสามารถในการกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศทางดิจิทัล โดยร่วมกันสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่พร้อมทั้งเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์นั้นให้เป็นจริงด้วยเครื่องมือดิจิทัล

ระดับที่ 3 ผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital entrepreneurship) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในการแก้ปัญหาที่มีความท้าทายระดับโลก พร้อมทั้งสร้างสรรค์โอกาสใหม่

ทั้งนี้ ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital intelligence) เป็นสิ่งสำคัญที่ไม่เพียงเฉพาะเด็กนักเรียนเท่านั้นที่ควรเรียนรู้และได้รับการฝึกฝน แต่พ่อแม่ผู้ปกครองและคุณครูผู้สอนที่อาจไม่ได้มีความรู้ความสามารถทางดิจิทัลอย่างลึกซึ้งก็จำเป็นจะต้องเรียนรู้และฝึกฝนทักษะด้านความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันเช่นเดียวกัน โดยศักยภาพทางดิจิทัลขั้นพื้นฐานในแง่ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital intelligence) คือ การเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลที่ดี (Digital Citizenship) โดยผู้ที่มีทักษะการเป็นพลเมืองทางดิจิทัลที่ดีจะสามารถยกระดับความแข็งแกร่งทางจิตใจ การพัฒนาทางความคิดและสังคม และพฤติกรรมออนไลน์ที่ปลอดภัยและมีความรับผิดชอบได้ ทั้งนี้ การเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) ประกอบด้วย 3 โครงสร้างหลัก ได้แก่ ความรู้ (knowledge) ทักษะ (skills) และทัศนคติ พฤติกรรม คุณค่า (attitude/behaviors/values) ซึ่ง 3 สิ่งนี้สัมพันธ์กับการเป็นการเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลที่ดี (Digital Citizenship) 8 ด้าน ดังนี้

1. อัตลักษณ์ตัวตนของพลเมืองดิจิทัล (Digital citizen identity) เป็นความสามารถในการสร้างและจัดการตัวตนด้านทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์อย่างสมบูรณ์ ประกอบด้วยความรู้ด้านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ทักษะในการสร้างตัวตนทางดิจิทัลเพื่อให้สอดคล้องกับตัวตนออฟไลน์ และการรับรู้ความสามารถของตนเอง ชื่อสัตย์ และมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกันระหว่างออนไลน์กับออฟไลน์

2. การจัดการสรรคเวลาหน้าจอ (Screen time management) เป็นความสามารถในการแบ่งเวลา เข้าร่วมสื่อสังคมออนไลน์และเล่นเกมออนไลน์โดยควบคุมตนเองได้ ประกอบด้วยความรู้ด้านการใช้งานหน้าจอ ความรู้

เกี่ยวกับโปรแกรมที่สามารถทำงานได้อย่างหลากหลายในเวลาเดียวกัน และความรู้เกี่ยวกับผลจากการจัดการเวลา ทักษะในการบริหารเวลา นิสัยการใช้สื่อดิจิทัลและเวลาหน้าจอ และการควบคุมตนเอง

3. การจัดการการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying management) เป็นความสามารถในการ ตรวจสอบสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกและรับมืออย่างชาญฉลาด ประกอบด้วยความรู้ด้านการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกรณีที่ถูกกลั่นแกล้ง ทักษะในการควบคุมอารมณ์ ทักษะด้านการ ต่อรองและรับมือกับสถานการณ์ที่ถูกกลั่นแกล้ง พฤติกรรมที่สัมพันธ์กับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ทักษะที่มี ต่อการกลั่นแกล้งกัน และความมีเมตตา

4. การจัดการความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cybersecurity management) เป็นความสามารถในการ ปกป้องข้อมูลด้วยรหัสผ่านที่แข็งแกร่งและจัดการการโจมตีในรูปแบบต่าง ๆ บนโลกไซเบอร์ ประกอบด้วยความรู้ด้าน ความปลอดภัยทางไซเบอร์ ทักษะในการสร้างรหัสผ่านที่แข็งแกร่งและรักษาให้ปลอดภัย ทักษะในการ ตรวจสอบและต่อรองกับการถูกคุกคามบนโลกไซเบอร์ พฤติกรรมและทัศนคติด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์

5. การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy management) เป็นความสามารถในการจัดการข้อมูลส่วนตัว ที่เผยแพร่ทางออนไลน์เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น ประกอบด้วยความรู้ด้านข้อมูลและการ รักษาความเป็นส่วนตัว ทักษะการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น ทักษะในการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบน สื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมและทัศนคติที่มีต่อการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และการเคารพซึ่งกันและกัน

6. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) เป็นความสามารถในการแยกแยะได้ระหว่างข้อมูลที่ ถูกกับที่ผิด เนื้อหาที่ตลกกับที่อันตราย และผู้ติดต่อทางออนไลน์ที่ไว้ใจได้กับที่น่าสงสัย ประกอบด้วยความรู้ด้าน ความรอบรู้ด้านสื่อและข้อมูล ทักษะในการตรวจสอบข้อมูลและข่าวปลอม ทักษะในการปิดกั้น (block) รายชื่อผู้ ติดต่อที่ไม่ต้องการ ทักษะในการปิดกั้น (block) เนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสม ทักษะและพฤติกรรมด้านการใช้ สื่อ การประเมินข้อมูลออนไลน์ การบริโภคเนื้อหาออนไลน์ที่รุนแรงและ/หรือเนื้อหาลามกอนาจาร การพูดคุยและ พบปะคนแปลกหน้าทางออนไลน์

7. ร่องรอยทางดิจิทัล (Digital footprint) เป็นการเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัลกับผลที่จะเกิด ตามมาในชีวิตจริง พร้อมกับจัดการสิ่งเหล่านั้นอย่างรับผิดชอบ ประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับร่องรอยทางดิจิทัลและ ชื่อเสียง ทักษะในการควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลและชื่อเสียง ทักษะและพฤติกรรมเกี่ยวกับร่องรอยทางดิจิทัล

8. การเข้าใจความรู้สึกทางดิจิทัล (Digital empathy) เป็นความสามารถในการแสดงออกถึงความเข้าใจ ในความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วยความรู้ด้านการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น ทักษะด้านการ สื่อสารออนไลน์โดยไม่ตัดสินผู้อื่น และความเข้าใจ เอาใจใส่ความรู้สึกของผู้อื่น

ทั้งนี้ สถาบัน DQ (DQ Institute) ได้คิดค้นแพลตฟอร์มอีเลิร์นนิงที่ออกแบบมาสำหรับผู้ใช้สื่อและ เทคโนโลยีดิจิทัลรุ่นใหม่โดยเฉพาะ เรียกว่า โลกของความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (DQ World) เพื่อให้ ผู้เรียนได้ศึกษาด้านการเป็นพลเมืองทางดิจิทัลที่มีคุณภาพสูง (high-quality digital citizenship education) ซึ่ง

แพลตฟอร์มนี้จะ อาศัยการสนับสนุนจากคุณครูและพ่อแม่ผู้ปกครองเพียงเล็กน้อยในระหว่างที่ผู้เรียน โดยเฉพาะ เด็กอายุ 8 – 12 ปี เข้าร่วมกิจกรรมหรือเรียนบทเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยมี 4 คุณลักษณะสำคัญของโปรแกรมการเรียนรู้ ได้แก่

1. หลักสูตร โดยการสร้างและพัฒนาความสามารถทางอารมณ์และสังคม (Social-Emotional Competencies) เพื่อจัดการประเด็นปัญหาทางไซเบอร์ โดยออกแบบหลักสูตรให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ทักษะ และ ทักษะ/คุณค่า ที่สัมพันธ์กับศักยภาพในการเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลที่ดี (Citizenship competencies) 8 ด้าน ดังที่กล่าวไปในข้างต้น เช่น หลักสูตรในการพัฒนาด้านความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมี ประสิทธิภาพ การตระหนักรู้ต่อตนเองและสังคม การจัดการตนเอง การตัดสินใจอย่างรับผิดชอบ การคิดอย่างมี วิจารณญาณ ทักษะและพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อเนื้อหาที่มีความเสี่ยงในด้านต่าง ๆ

2. การเรียนการสอน โดยการสอนแบบเล่าเรื่องและขับเคลื่อนด้วยเกมในการ “เรียนและเล่น” (Learn and Play) เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม (Social-Emotional Learning) โดยการใช้การเล่าเรื่อง ผ่านภาพเคลื่อนไหว (animated video storytelling) และการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive learning) ที่ ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งด้านความบันเทิงและความรู้ นอกจากนี้โปรแกรมยังมอบรางวัลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ดตัวละคร (character cards) และประกาศนียบัตร (certificates) แก่ผู้ที่เรียนสำเร็จในแต่ละขั้นด้วย ทั้งนี้ Liau et al (2015) ศึกษากลุ่มตัวอย่างวัยเด็กพบว่า เด็ก ๆ ร้อยละ 92 คิดว่าเกมและมัลติมีเดียสามารถช่วยให้พวกเขาได้เรียนรู้ด้านความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต และร้อยละ 90 กล่าวว่า การเรียนการสอนที่ใช้เกมทำให้การเรียนรู้น่าสนใจและสนุกมากขึ้น

3. การประเมินผล ใช้ระบบรายงานและประเมินผล DQ Profile ของผู้เรียน ณ เวลานั้น (real-time) โดยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมที่ใช้การโต้ตอบทันทีทันใดหลากหลายรูปแบบ การถามตอบด้วยเกมตอบคำถามและ แบบสอบถามเพื่อทดสอบและรายงานความเป็นตัวตน (self-reporting) ด้านทักษะ/พฤติกรรม/คุณค่า และ ทดสอบความรู้และทักษะด้านการเป็นพลเมืองทางดิจิทัล ทั้งนี้จะสรุปจุดแข็งและจุดอ่อนของแต่ละคน วิเคราะห์ถึง ความเสี่ยงที่อาจพบเจอ พร้อมทั้งเปรียบเทียบกับมาตรฐานโลกในด้านการเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลอย่างชาญฉลาด (DQ digital citizenship) 8 ด้านดังรายละเอียดข้างต้น คือ 1. อัตลักษณ์ตัวตนของพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital citizen identity) 2. การจัดการสรรคเวลาหน้าจอ (Screen time management) 3. การจัดการการกลั่นแกล้งบน โลกไซเบอร์ (Cyberbullying management) 4. การจัดการความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cybersecurity management) 5. การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy management) 6. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) 7. การจัดการร่องรอยทางดิจิทัล (Digital footprint management) และ 8. การเข้าใจความรู้สึกทาง ดิจิทัล (Digital empathy)

4. แบบจำลองการเรียนรู้ ใช้วิธีการเรียนรู้แบบพลิกกลับ (Flipped Learning Approach) โดยเปลี่ยน แนวทางให้เป็นการเรียนรู้แบบเด็กเป็นศูนย์กลาง มีการผสมผสานกับการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งที่เด็กสามารถจัดการ

เรียนได้เองที่บ้าน ขณะที่พ่อแม่ผู้ปกครองมีบทบาทในการสนับสนุนด้านการเรียนรู้ ส่วนคุณครูทำหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก และเป็นผู้นำทางผู้เรียนให้เรียนรู้ได้อย่างประสบความสำเร็จ

ทั้งนี้ การศึกษาด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (DQ education) สามารถเสริมสร้างพลังอำนาจ 8 ด้าน ได้แก่ 1. ทักษะคิดและพฤติกรรมทางออนไลน์ที่ปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ (Safe and responsible attitudes and behaviors online) 2. ปรับสมดุลระหว่างการจ้องจอกับการควบคุมตนเอง (Balanced screen time and self-control) 3. เข้าใจดีในด้านการปรากฏตัวทางออนไลน์ ความเป็นส่วนตัว และการปกป้องข้อมูล (Better understanding of online presence, privacy, and data protection) 4. ยกระดับความรู้ในด้านสื่อและข้อมูลสารสนเทศ (Enhanced media and information literacies) 5. พัฒนาความเป็นอยู่ที่ดีในด้านสุขภาพ สังคม และอารมณ์ (Improved social, emotional, and physical well-being) 6. เป็นพลเมืองโลกที่มีเมตตา เห็นอกเห็นใจผู้อื่นสูง (Higher empathy and global citizenship) 7. การแสดงออกในผลงานเชิงวิชาการระดับสูง และโอกาสในอนาคต (Higher academic performance and future opportunity) และ 8. การประนีประนอมของโรงเรียนและการไกล่เกลี่ยผู้ปกครอง (Active parental mediation and school intervention)

5.2 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในประเทศอิตาลี

Avvisat, Hennessy, Kozma , & Vincent-Lancrin (2013) ศึกษาการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในโรงเรียนระดับมัธยมในประเทศอิตาลี พบว่า ประเทศอิตาลีเริ่มให้ความสำคัญเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 โดยกระทรวงการศึกษาธิการ (Ministry of Education) ได้ให้ทุกโรงเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปรับปรุงแบบการเรียนการสอนให้ทันสมัยขึ้น ด้วยการบรรจุหลักสูตรการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปรับปรุงห้องเรียนด้วยการเปลี่ยนไปใช้อินเตอร์แอคทีฟ ไวท์บอร์ด (Interactive Whiteboard) ซึ่งเป็นกระดานสำหรับการเรียนการสอนที่ผู้ใช้สามารถควบคุมการรับส่งข้อมูลและโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ได้โดยการสัมผัสที่พื้นผิวหน้าของกระดานแทนการใช้เมาส์หรือคีย์บอร์ด ทั้งนี้ สามารถเขียนลงบนกระดานด้วยปากกาอิเล็กทรอนิกส์ของเครื่องหรือการสัมผัสด้วยนิ้วมือได้เช่นกัน

อย่างไรก็ตามนั้น แผนการปรับหลักสูตรการเรียนการสอนนี้ มีอุปสรรคจากจำนวนอาจารย์ผู้สอนที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไม่เพียงพอต่อความต้องการและงบประมาณมีจำกัด จึงมีการระดมทุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ เอกชนเพื่อหางบประมาณสนับสนุนอุปกรณ์ในห้องเรียน ทั้งนี้ หาวิธีการสอนโดยไม่ต้องใช้อินเตอร์แอคทีฟ ไวท์บอร์ด เช่น การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่แล้วอย่างการใช้คอมพิวเตอร์กับจอโปรเจ็คเตอร์ร่วมกัน เป็นต้น รวมถึงการจัดหลักสูตรอบรมอาจารย์ผู้สอนทุกคนให้มีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และตั้งคุณสมบัติของผู้ที่จะเป็นอาจารย์นั้นต้องมีทักษะ ความรู้ความสามารถด้าน

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วย เพื่อเป็นการพัฒนาวิชาชีพควบคู่ ซึ่งการที่อาจารย์ทุกคนมีความรู้ด้านเทคโนโลยีนั้นจะได้นำมาประยุกต์ใช้ในสื่อการเรียนการสอนในแต่ละวิชา ไม่ใช่เพียงแค่อาจารย์ประจำวิชาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเท่านั้น ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้เทคโนโลยีแบบไม่ยึดเหยียดหรือเป็นทางการมากเกินไป แต่ผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านเทคโนโลยีทั้งระหว่างอาจารย์กับอาจารย์และระหว่างอาจารย์กับนักเรียน ทำให้แต่ละคนต่างมีการพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีไปพร้อม ๆ กัน เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

โดยแผนงานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ใช้ในประเทศอิตาลีและประสบความสำเร็จ มีรายละเอียด คือ ด้านโครงสร้างพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ต้องเริ่มจากการเพิ่มงบประมาณเพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีอุปกรณ์เครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งงบประมาณนี้ควรจัดตั้งมูลนิธิ หรือขอการสนับสนุนจากหน่วยต่าง ๆ นอกจากนี้ จัดหลักสูตรฝึกอบรมและพัฒนาวิชาชีพให้อาจารย์ทุกคนมีความรู้ด้านดิจิทัล จัดเตรียมทรัพยากรข้อมูลให้อาจารย์และนักเรียนสามารถสืบค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง รวมถึงจัดงานแสดงนวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เกิดการคิดและปฏิบัติจริง ซึ่งจะทำให้มีการแลกเปลี่ยนกับบุคคลภายนอกที่มีความรู้ความสามารถด้านดิจิทัล เพื่อสานสัมพันธ์กลายเป็นเครือข่ายใช้แลกเปลี่ยนความรู้

ส่วนการติดตามและการประเมินผลของแผนงานพัฒนาหลักสูตร ต้องมีการกำหนดเป้าหมายที่เป็นไปได้ เพื่อใช้เป็นตัวชี้วัด เช่น สามารถปรับปรุงห้องเรียนให้มีอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีได้ 80% ของห้องเรียนในแต่ละโรงเรียนภายในปี พ.ศ. 2552-2553 เพื่อเพิ่มช่องทางการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่แก่นักเรียน เป็นต้น ทั้งนี้ ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ 4 ข้อ คือ การได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลด้านงบประมาณสำหรับการพัฒนา การสร้างความมั่นใจให้เกิดแก่ผู้ประกอบการด้านความปลอดภัยในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียน การปรับหลักสูตรและการประเมินให้มีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมใหม่ที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น เพิ่มวัตถุประสงค์การเรียนรู้หลักให้มีความเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารร่วมด้วย เป็นต้น และจัดทำแผนการเรียนการสอนแบบบูรณาการให้มีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ทั้งนี้ ตัวแปรสำคัญของการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในเด็กนักเรียน คือ ผู้ปกครอง ต้องมีสร้างความรู้และความเข้าใจด้านเทคโนโลยีให้เกิดขึ้นกับผู้ปกครองด้วย เพราะหากผู้ปกครองจะมีความคิดที่เทคโนโลยีอาจมีความปลอดภัยไม่เพียงพอ อาจส่งผลเสียให้เกิดขึ้นกับลูกของพวกเขาได้ ทำให้ผู้ปกครองจะปิดกั้นไม่ให้ลูกเข้าถึงเทคโนโลยี ดังนั้น ต้องมีการจัดอบรมให้ความรู้แก่ผู้ปกครองด้วย โดยแสดงให้เห็นถึงความปลอดภัยของเทคโนโลยี และการป้องกันการเกิดปัญหาการใช้เทคโนโลยี ซึ่งคือ การมีความรู้เพื่อให้เกิดความรู้เท่าทันจะได้นำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

จากที่กล่าวมานี้เป็นการปรับเปลี่ยน สร้างสภาพแวดล้อมให้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดนักเรียนเกิดการเรียนรู้และปฏิบัติจริง ซึ่งนอกจากแผนงานดังกล่าวแล้วการทำให้แผนงาน

สำเร็จลุล่วงได้ต้องมีการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแบบบูรณาการให้สามารถเข้าถึงการเรียนการสอนในแต่ละหลักสูตรรายวิชา และการพัฒนาเครื่องมือประเมินการสอนอาจารย์อย่างเป็นมิตรเพื่อวัดระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและทักษะอื่น ๆ ที่ต้องการในอนาคต นอกจากนี้ ต้องตระหนักถึงการรู้เท่าทันเทคโนโลยีด้วย

5.3 แนวทางสำหรับผู้สอนด้านการเป็นพลเมืองทางดิจิทัล (Digital Citizenship)

โดย International Society for Technology in Education (ISTE) ประเทศสหรัฐอเมริกา

การเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) คือ 1 ในทักษะที่สำคัญที่สุดที่ผู้เรียนต้องการ แต่วิธีการที่ผู้สอน (educator) จะสามารถสานต่อหลักสูตรได้อาจยังไม่ชัดเจน ดังนั้น Ribble (2016) จึงแนะนำแนวทางสำหรับผู้ให้ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย (Digital Citizenship Defined, a free guide for educators) ซึ่งมีคำแนะนำในการสานต่อความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลสู่บทเรียนในชีวิตประจำวัน การสนับสนุนและส่งเสริมการเข้าถึงและสิทธิทางดิจิทัลอย่างเท่าเทียม การสอนมารยาททางดิจิทัล และป้องกันการถูกลั่นแกล้งทางออนไลน์ การส่งเสริมความรอบรู้และเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล และการต่อยอดด้านความปลอดภัยและการรักษาความเป็นส่วนตัว โดย Mike Ribble และ Gerald Bailey (Ribble, 2016) กำหนดกรอบปัจจัยสำคัญ 9 ข้อเพื่อเป็นโครงสร้างในการศึกษาด้านการเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) เพื่อช่วยกำหนดกรอบวิธีที่ดีที่สุดสำหรับการใช้เทคโนโลยีที่โรงเรียน บ้าน และชุมชน ประกอบด้วย

1. การเข้าถึงทางดิจิทัล (Digital Access)
2. มารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette)
3. กฎหมายทางดิจิทัล (Digital Law)
4. การสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication)
5. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy)
6. การซื้อขายบนสื่อดิจิทัล (Digital Commerce)
7. สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล (Digital rights and responsibilities)
8. ความปลอดภัยและสวัสดิภาพทางดิจิทัล (Digital Safety and security) และ
9. สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีทางดิจิทัล (Digital health and wellness)

ทั้งนี้ในเวลาต่อมา Mike Ribble ได้จัดให้ปัจจัยทั้ง 9 ข้อข้างต้นอยู่ใน 3 หมวดหมู่ เรียกว่าหลัก REP ซึ่งหมายถึง เคารพ (respect) ให้ความรู้ (educate) และป้องกัน (protect) ดังนี้

R (Respect) คือ เคารพตนเองและผู้อื่น โดยจุดเริ่มต้นของการเป็นพลเมืองทางดิจิทัลควรเริ่มจากการสนับสนุนสิทธิและการเข้าถึงทางดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกัน (Digital Access) รวมไปถึงการสอนให้ผู้ใช้งานดิจิทัล

คำนี้ถึงมารยาทที่เหมาะสม (Digital Etiquette) ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีมารยาท ประพฤติตนเหมาะสม เข้าใจถึงจิตใจผู้อื่น และเข้าใจว่าเทคโนโลยีที่ตนใช้นั้นส่งผลกระทบต่อผู้อื่นอย่างไรในปลายทางของการพิมพ์ข้อความ คอมเมนท์ หรือ โปสต์ เพื่อไม่ให้เกิดกรณีกลั่นแกล้งรังแกกันในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ยังต้องเรียนรู้ถึงกฎหมายทางดิจิทัล (Digital Law) เช่น ไม่ควรขโมยข้อมูลของผู้อื่น นำเนื้อหาหรือผลงานของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต หรือน้อยต้องให้เครดิต (credit) กับเจ้าของผลงาน

E (Educating) คือ การให้ความรู้กับตนเองและผู้อื่น ประกอบด้วยการสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) ความรู้เท่าทันทางดิจิทัล (Digital Literacy) และการซื้อขายบนสื่อดิจิทัล (Digital Commerce) โดยสอนผู้เรียนถึงวิธีการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในสังคมดิจิทัล เพื่อให้มีความรอบรู้และสามารถตระหนักได้ว่าข้อมูลออนไลน์ที่ได้รับมาอาจไม่ถูกต้อง ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจว่าเทคโนโลยีสามารถทำอะไรได้บ้าง และเต็มใจที่จะเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ เพื่อให้สามารถใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ที่สำคัญต้องรู้ว่าเมื่อใดและสถานการณ์ใดที่ควรใช้การสื่อสารผ่านเทคโนโลยี เนื่องจากการพิมพ์ข้อความ ส่งอีเมล หรือใช้สื่อสังคมออนไลน์ อาจไม่ใช่วิธีการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่สุด ดังนั้นจึงควรไตร่ตรองถึงข้อความ ตามด้วยวิธีการส่งสาร แล้วจึงตัดสินใจตามประเภทของผู้รับสารและมารยาทที่เหมาะสม รวมถึงระมัดระวังในการสื่อสารเพื่อไม่ให้เกิดการกลั่นแกล้ง ทะเลาะ หรือทำร้ายจิตใจกัน (Cyberbullying) นอกจากนี้ ยังให้คำแนะนำให้ผู้เรียนในด้านการซื้อสินค้าออนไลน์อย่างปลอดภัย ด้วยการตรวจสอบร้านค้าหรือเว็บไซต์ก่อนซื้อสินค้า เข้าถึงเฉพาะร้านค้าหรือเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ ระมัดระวังในการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวและบัตรเครดิต มีทักษะในการบริหารจัดการเงินไม่ให้ฟุ่มเฟือย มีสติในการอ่านหรือฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อสินค้า (review) และแยกแยะว่าคำแนะนำใดที่น่าเชื่อถือ รวมไปถึงเข้าใจผลกระทบและความเสี่ยงที่อาจได้รับจากการซื้อขายสินค้าออนไลน์

P (Protecting) หมายถึง การป้องกันตนเองและผู้อื่น ได้แก่ สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล (Digital rights and responsibilities) ความปลอดภัยและสวัสดิภาพทางดิจิทัล (Digital Safety and security) และสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีทางดิจิทัล (Digital health and wellness) โดยสอนเกี่ยวกับสิทธิทางดิจิทัลขั้นพื้นฐาน เช่น ความเป็นส่วนตัว การมีอิสรภาพในการพูดหรือแสดงความคิดเห็นแต่ต้องมีมารยาทและคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อผู้อื่น การสร้างความไว้วางใจเพื่อให้นักเรียนสมัครใจที่จะบอกเล่าปัญหาหรือความกังวลใจทางออนไลน์ที่เกิดขึ้น และยังคงปลอดภัยจากปัญหานั้น การรู้จักปกป้องข้อมูลและเครื่องมือของตนเองให้ปลอดภัยจากผู้คุกคามและมิฉ้อฉลทางออนไลน์ นอกจากนี้คือการสอนให้เข้าใจถึงความเสี่ยงต่อสุขภาพทั้งทางร่างกายและจิตใจหากติดเทคโนโลยีมากเกินไป และต้องรักษาสมดุลระหว่างโลกออนไลน์กับโลกแห่งความจริง ด้วยการจำกัดเวลาในการใช้เทคโนโลยี และเพิ่มเวลาในการได้พบปะพูดคุยกับครอบครัวและเพื่อนฝูงโดยไม่ผ่านเครื่องมือทางเทคโนโลยี รวมทั้งวิธีการที่จะปลอดภัยจากความเสี่ยงทางดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย (International Society for Technology in Education [ISTE], n.d.; Ribble, 2016)

5.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศสมาชิกในกลุ่มภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Asia- Pacific)

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization : UNESCO (2016) ได้ศึกษาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศสมาชิกในกลุ่มภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก จำนวน 22 ประเทศ คือ อัฟกานิสถาน คาซัคสถาน อุซเบกิสถาน บังกลาเทศ ภูฏาน เนปาล นิวเว ปาเลา มองโกเลีย สาธารณรัฐประชาชนจีน ญี่ปุ่น สาธารณรัฐเกาหลี ลาว สิงคโปร์ บรูไน มาเลเซีย ไมโครนีเชีย ซามัว หมู่เกาะคุก หมู่เกาะโซโลมอน นิวซีแลนด์และออสเตรเลีย จากประเทศในกลุ่ม ทั้งหมด 45 ประเทศ ในด้านการส่งเสริมให้เกิดการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและผู้อื่นโดยมุ่งเน้นที่โรงเรียนในกลุ่มนักเรียน อาจารย์และผู้ปกครองซึ่งมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อรวบรวมและวิเคราะห์แก้ไขปัญหาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในโรงเรียนนำไปสู่การหาแนวทางแก้ไขเพื่อให้เกิดการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่เพียงระวังเรื่องความปลอดภัยเท่านั้น แต่ยังหาแนวทางการสร้างสภาพแวดล้อมที่สมดุล คือ ลดความเสี่ยงและเพิ่มโอกาสการนำประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งผลของการศึกษาจะนำไปสร้างเป็นนโยบายระดับชาติของกลุ่มประเทศสมาชิกภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก เพื่อเป็นแนวทางนโยบายในการส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ปลอดภัยมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อเด็กในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก

องค์ประกอบหลักของการศึกษามีทั้งหมด 4 ประการ คือ 1) การสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างของแต่ละประเทศ 2) การศึกษานโยบายของแต่ละประเทศ 3) การวิเคราะห์นโยบายและการปฏิบัติของแต่ละประเทศเพื่อหาแนวทางปฏิบัติที่ดี ปัญหาที่เกิดขึ้นและหาทางแก้ไข และ 4) การพัฒนาข้อเสนอแนะเพื่อสร้างเป็นนโยบายระดับชาติของประเทศสมาชิกในกลุ่มภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก

ผลการศึกษาพบว่า 1) ประเทศสมาชิกตระหนักถึงความสำคัญของทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในกลุ่มนักเรียน โดยกระทรวงศึกษาธิการในประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมประมาณร้อยละ 75 มีนโยบายส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศขั้นพื้นฐานของเด็กและมีนโยบายส่งเสริมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์อย่างน้อยห้องต่อโรงเรียนในระดับมัธยมศึกษา อย่างไรก็ตามยังขาดการให้การอบรมทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระดับสูงและซับซ้อน เช่น การใช้สื่อเชิงโต้ตอบแบบออนไลน์และการมีส่วนร่วมสร้างสรรค์และสร้างเนื้อหา 2) จำนวน 2 ใน 3 ของประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมได้มีการบังคับใช้กฎหมายด้านความปลอดภัยในโลกไซเบอร์และความเป็นส่วนตัว แต่จากการศึกษาพบว่ายังไม่ครอบคลุมถึงโอกาสและความเสี่ยงของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในเด็ก 3) แม้ว่าทุกประเทศจะมีนโยบายส่งเสริม พัฒนาความรู้ ความสามารถ ทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ควบคู่กับการรักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวจากโลกดิจิทัล ให้แก่

อาจารย์ผู้สอน แต่ไม่ได้ถูกนำมาใช้ปฏิบัติจริงอย่างเต็มที่ที่ทำให้อาจารย์ผู้สอนปราศจากความรู้และทักษะขั้นพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับการสอน ทำให้อาจารย์ขาดประสิทธิภาพในการให้ความรู้แก่นักเรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่กระตือรือร้นที่จะให้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย 4) ด้านของนักเรียนของทุกประเทศสมาชิกมีความพร้อมและความสามารถต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารซึ่งหากมีนโยบายสนับสนุนให้นักเรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ก็มีโอกาสที่นักเรียนจะสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 5) จำนวนเพียงครั้งหนึ่งของประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมเท่านั้นที่มีนโยบายส่งเสริมทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารขั้นพื้นฐานในเด็กอายุตั้งแต่ 0-8 ปี ส่วนประเทศอื่น ๆ จะมุ่งส่งเสริมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาขึ้นไปเท่านั้น

ลำดับต่อมา 6) จำนวนเกือบครึ่งหนึ่งของประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมขาดมาตรการรักษาความปลอดภัยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของโรงเรียนมีช่องโหว่ คือ โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาร้อยละ 55 ของประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมที่มีนโยบายรักษาความปลอดภัย ผ่านการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) และการเข้ารหัสที่ปลอดภัย ขณะที่โรงเรียนระดับประถมศึกษาามีเพียงร้อยละ 48 เท่านั้นที่มีนโยบายรักษาความปลอดภัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของโรงเรียนจำนวนมากในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกมีความเสี่ยงต่อการถูกโจมตีที่เป็นอันตรายหรือบุกรุกผ่านสื่อดิจิทัลโดยไม่ได้รับอนุญาตเพื่อขโมยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ในโรงเรียนทั้งอาจารย์ นักเรียน และผู้ปกครอง 7) ร้อยละ 60 ของประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมไม่มีนโยบายตรวจสอบความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจากผู้เชี่ยวชาญภายนอก ซึ่งอาจนำไปสู่การบุกรุกหรือขโมยข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาต 8) ร้อยละ 80 ของประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมมีหน่วยงานคอยตรวจสอบและจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเพื่อลดความเสี่ยงในการเกิดอันตรายต่อผู้ใช้ที่เป็นเด็กนักเรียน 9) ประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมส่วนใหญ่ขาดขั้นตอนการตรวจสอบและประเมินผลการใช้นโยบายทำให้ขาดการปรับปรุงแก้ไขนโยบายเพื่อให้วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ประสบความสำเร็จ 10) ประเทศสมาชิกในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกนั้นมีความหลากหลายทั้งด้านทรัพยากรเทคโนโลยีที่ทันสมัย ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารขั้นพื้นฐาน และความสามารถในการบูรณาการการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ากับการศึกษานั้นคือประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมมีตั้งแต่ประเทศที่ไม่มีนโยบายด้านนี้ ประเทศที่มีเพียงนโยบายแต่ปราศจากการติดตามและประเมินผล จนถึงประเทศที่มีทั้งนโยบาย การนำไปใช้ปฏิบัติจริง การติดตาม การประเมินผล และการหาแนวทางแก้ไข

สุดท้าย 11) ทุกประเทศสมาชิกที่เข้าร่วมขาดข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรม การรับรู้และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของเด็กที่เพียงพอทั้งในระดับประเทศและระดับภูมิภาค ซึ่งการขาดการวิจัยและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นบ่งชี้ว่า นโยบายนั้นพัฒนามาบนพื้นฐานของสมมติฐานหรือจากการวิจัยที่อาจไม่สามารถใช้ได้จริง

จากการศึกษาจึงเกิดเป็นแนวทางในการจัดการ คือ 1) พัฒนานโยบายการส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในโรงเรียนโดยต้องเพิ่มโอกาสการเข้าถึงเครื่องมือด้านเทคโนโลยีสำหรับเด็กทุกคน

ควบคู่กับนโยบายรักษาความปลอดภัยและลดความเสี่ยงภัยอันตรายจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของผู้ใช้ทุกคน โดยเฉพาะกับนักเรียน 2) พัฒนาทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เด็กทุกคน โดยเริ่มตั้งแต่ระดับชั้นเด็กประถมศึกษา และเพิ่มการให้บริการเครื่องมือสำหรับการเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อสะดวกต่อการเรียนรู้ให้ก้าวไกลกว่าระดับพื้นฐาน กิจกรรมนอกหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาฝีมืออยู่ตลอดเวลาสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลได้ ทั้งนี้ต้องวางนโยบายพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในระดับสูงและซับซ้อนขึ้นไปเพิ่มเติม ซึ่งต้องมีการสอบเพื่อวัดระดับความสามารถในแต่ละชั้น เพราะกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาความสามารถต่อไป 3) เพิ่มทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานที่อาจารย์พึงมี เพื่อให้เกิดการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับวิชาต่าง ๆ เป็นการเพิ่มโอกาสการใช้เทคโนโลยีของนักเรียน 4) จัดสรรและปรับปรุงทรัพยากรเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เพียงพอต่อความต้องการและตรวจสอบมาตรฐานความปลอดภัยของระบบ ลดความเสี่ยงที่จะเกิดภัยอันตรายต่อนักเรียน 5) จัดทำระบบติดตามและประเมิน เพื่อปรับปรุงนโยบายด้วยระบบออนไลน์และใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์สำหรับการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล 6) ปรับนโยบายให้สอดคล้องบริบทของแต่ละประเทศ เพราะทุกประเทศมีความแตกต่างกันไม่สามารถใช้นโยบายแบบเดียวกันได้ และ 7) ตระหนักถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งภาครัฐและเอกชน โดยดึงทุกภาคส่วนมามีส่วนร่วมในนโยบายการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อเปิดรับความคิดเห็นของทุกฝ่ายซึ่งมีส่วนทำให้ขีดความสามารถในการพัฒนาเพิ่มสูงขึ้น

ทั้งนี้ สิ่งที่ต้องตระหนักและพึงระลึกเสมอต่อการส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในกลุ่มนักเรียนคือ นโยบายพัฒนาศักยภาพด้านเทคโนโลยีต้องมาควบคู่กับนโยบายด้านความปลอดภัยอย่างต่อเนื่อง เพื่อได้ผลที่ประสบความสำเร็จและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

5.5 กรอบการศึกษาความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific)

การสื่อสารโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (The International Telecommunication Union) ได้จัดอันดับว่าภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกนั้นเป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลายมากที่สุดในโลกในด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology) โดยวัดจากดัชนีการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือที่เรียกว่า IDI (ICT Development Index) จาก 1.83 เป็น 8.93 โดย 10 คือตัวเลขที่อยู่ในระดับที่สูงที่สุด อีกทั้งร้อยละ 58 ของเยาวชนอายุ 15-24 ปีในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกนั้นมีบัญชีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตถึงร้อยละ 30 ของจำนวนผู้ใช้ทั้งหมดในภูมิภาค จากการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตในหมู่เยาวชน คาดว่าตัวเลขนี้จะเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่าในอีก 5 ปีข้างหน้า จึงถือได้ว่าเยาวชนในเอเชีย

แปซิฟิกนั้นเป็นหนึ่งในผู้ขับเคลื่อนหลักในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการประชุม
กรอบการศึกษาความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกประกอบด้วย 13 สถาบัน ดังนี้

1. Australian Curriculum Assessment and Reporting Authority (ACARA) ประเทศ
ออสเตรเลีย คือหน่วยงานที่ดูแลด้านหลักสูตรการประเมินและการรายงานแห่งประเทศไทย โดยเน้น 3
หลักสูตร ได้แก่ 1. ความรู้ทางวินัย 2. ทักษะและความเข้าใจ และ 3. ความสามารถทั่วไป ซึ่งในหัวข้อดังกล่าวมี
เนื้อหาความรู้ด้านเทคโนโลยีซึ่งแตกออกเป็นสองหลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรการออกแบบและเทคโนโลยี ที่เน้นใน
ด้านของแนวคิดในการออกแบบ และ หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เน้นในเรื่องของการคิดคำนวณ

2. Common Sense Education ประเทศสหรัฐอเมริกา คือองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่เน้นการ
พัฒนาชีวิตของเด็กและครอบครัว โดยในรายงานการประชุม องค์กรนี้ได้มุ่งเน้นหลักสูตรด้านการจัดการปัญหา
จริยธรรมในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อการปฏิสัมพันธ์ มีการให้ความรู้เกี่ยวกับร่องรอยหรือการ
กระทำต่าง ๆ ที่ฝังอยู่ในโลกดิจิทัล (Digital Footprint) ให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความปลอดภัยและการถูกกลั่น
แกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) แก่เด็กอนุบาล 2 ส่วนในเด็กระดับชั้นที่สูงขึ้นจะเน้นการสอนเกี่ยวกับกลยุทธ์
การใช้งานออนไลน์ วิธีการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ให้ปลอดภัยและพ้นจากความเสี่ยง เช่น การถูกขโมย ID เป็นต้น

3. DQ Institute ประเทศสิงคโปร์ อธิบายว่า Digital Intelligence Quotient (DQ) เป็นผลรวมของ
ความสามารถทางสังคม อารมณ์ และองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้งานดิจิทัล โดย DQ สามารถแบ่งได้ 3 ระดับ
ได้แก่ ระดับที่ 1 พลเมืองบนสื่อดิจิทัล คือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีความ
รับผิดชอบและมีประสิทธิภาพ ระดับที่ 2 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ได้ คือความสามารถในการ
สร้างเนื้อหา เปลี่ยนความคิดให้กลายเป็นความจริงโดยใช้สื่อและเทคโนโลยี ระดับที่ 3 ผู้ประกอบการทางดิจิทัล
คือความสามารถที่ใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีในการแก้ปัญหา หรือสร้างโอกาสใหม่ๆ โดยหลักสูตรของสถาบัน DQ
สามารถแบ่งออกได้เป็น 8 ด้าน ได้แก่ การเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ การรู้จักแบ่งเวลาในการทำงาน
เทคโนโลยี ร่องรอยหรือการกระทำต่าง ๆ ที่ฝังอยู่ในโลกดิจิทัล การจัดการปัญหาการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การ
แสดงน้ำใจบนโลกออนไลน์ การคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลบนโลกดิจิทัล การจัดการความเป็นส่วนตัว และการ
จัดการด้านความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์

4. EU DigComp ในยุโรป มีวัตถุประสงค์ในการช่วยเหลือผู้คนเพื่อทำความเข้าใจและพัฒนา
ความสามารถในการใช้งานดิจิทัล โดยมีกรอบแนวคิดของความสามารถด้านดิจิทัลนั้นประกอบไปด้วย สารสนเทศ
และการเข้าถึงข้อมูล การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน การสร้างเนื้อหาดิจิทัล ความปลอดภัย และ การแก้ปัญหา
สถาบันมีความมุ่งหวังที่จะทำหน้าที่เป็นกรอบอ้างอิงเชิงพรรณนา ที่ให้การริเริ่มต่าง ๆ ที่เพียงพอต่อการประยุกต์ใช้

5. Global Kids Online (GKO) ประเทศอังกฤษ เป็นโครงการวิจัยระดับนานาชาติที่มีวัตถุประสงค์
เพื่อสร้างและรักษารากฐานเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กโดยสร้างเครือข่ายนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญระดับ
โลก โดยมีเครื่องมือวิจัย ได้แก่ เครื่องมือวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือวิจัยเชิงปริมาณ คู่มือวิธีการ (Method guides)

และ การประยุกต์ใช้เครื่องมือ (Tool adaptation) โดยมีการตั้งคำถามว่า การใช้อินเทอร์เน็ตจะช่วยให้ชีวิตของเด็ก ๆ ดีขึ้นได้อย่างไรและในเวลาใด และ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาในชีวิตของเด็ก ๆ เมื่อใดและอย่างไร มุ่งเน้นไปที่ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กทั้งในระดับบุคคล สังคม และประเทศ ว่าส่งผลกระทบต่อการใช้งานดิจิทัลของผู้คนอย่างไร

6. International Computer and Information Literacy Study (ICILS) ประเทศเนเธอร์แลนด์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาที่มุ่งเน้นไปยังวิธีการที่คนรุ่นใหม่กำลังพัฒนาความรู้คอมพิวเตอร์และข้อมูลเพื่อสนับสนุนความสามารถในการมีส่วนร่วมในยุคดิจิทัล รวมถึงการมีความพร้อมสำหรับการศึกษา การทำงาน และใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลอย่างไร โดยการศึกษาวัดความแตกต่างระหว่างประเทศ ในประเทศที่มีการใช้คอมพิวเตอร์ และการเรียนรู้สารสนเทศ ซึ่งได้กำหนดการรู้เท่าทันข่าวสารคอมพิวเตอร์ (Computer Information Literacy) กล่าวถึงความสามารถของนักเรียนในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อตรวจสอบ สร้างสรรค์ และสื่อสารเพื่อให้มีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพทั้งในบ้าน โรงเรียน ที่ทำงาน และชุมชน

7. International Society for technology in Education (ISTE) ประเทศสหรัฐอเมริกา มีมาตรฐานกำหนดคุณลักษณะสำหรับผู้เรียนของสถาบัน ISTE อันได้แก่ 1. ความมีสิทธิและอำนาจในการเรียนรู้ 2. พลเมืองบนสื่อดิจิทัล 3. เป็นผู้สร้างความรู้ 4. เป็นนักออกแบบนวัตกรรม 5. นักคิดคำนวณ 6. นักสื่อสารที่สร้างสรรค์ และ 7. ผู้ที่สามารถทำงานร่วมกับระดับโลกได้ มาตรฐานเหล่านี้ได้รับการสนับสนุนให้ใช้โดยผู้สอนสำหรับทุกกลุ่มอายุเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะเหล่านี้ตลอดอายุการเรียนรู้ของนักเรียน

8. OCED Skills Research สำนักงานใหญ่ ณ ประเทศฝรั่งเศส ถูกออกแบบมาเพื่อวัดความสามารถในกลุ่มคนวัยผู้ใหญ่ ทั้งด้านความรู้ การคำนวณ และทักษะการแก้ปัญหา ไปจนถึงการใช้ทักษะเหล่านั้นในชีวิตทำงานและตลอดชีวิตของพวกเขา ซึ่งทักษะเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความสามารถด้าน ICT โดยทักษะด้านความรู้ นั้นหมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ การประเมิน และมีส่วนร่วมกับตำราที่เป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อมีส่วนร่วมในสังคม บรรลุเป้าหมาย พัฒนาความรู้และศักยภาพ ซึ่งตำราที่ว่ารวมถึงตำราที่เป็นดิจิทัลด้วย ในส่วนของทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเครื่องมือสื่อสารและเครือข่ายเพื่อรับและประเมินข้อมูลในการสื่อสารกับผู้อื่น

9. ThinkYoung Digital Resilience สำนักงานใหญ่ ณ ประเทศเบลเยียม เป็นโครงการวิจัยข้ามชาติที่สำรวจความสามารถของเด็กอายุ 9-18 ปีในการป้องกันและตอบสนองต่อความเสี่ยงออนไลน์ นอกจากนี้ยังพิจารณาถึงวิธีการให้การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะและลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยมีกรอบวัดทักษะดังต่อไปนี้ 1. การตระหนักถึงความเสี่ยงที่มีอยู่ 2. กลยุทธ์ความรู้ความเข้าใจในการมีส่วนร่วมและแก้ไข ปัญหา 3. การกระทำที่เป็นเครื่องมือในการรับมือและตอบสนองต่อความเสี่ยง 4. การสื่อสารเมื่อต้องเผชิญกับความเสียหายหรือสถานการณ์ที่ไม่พอใจ

10. UNESCO ERI-NET Transversal Skills สำนักงานใหญ่ ณ ประเทศฝรั่งเศส คิดค้นกรอบแนวคิดที่จะครอบคลุมทักษะและความสามารถที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน มีทั้งทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ความสามารถในการปรับตัว ความมีสัมมาคารวะ ความทันเหตุการณ์ และความสามารถในการสื่อสาร โดยกรอบแนวคิดนี้ถูกแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มกว้าง ๆ ของทักษะด้านความสามารถค่านิยมและ / หรือคุณลักษณะ ได้แก่ 1. การคิดเชิงวิพากษ์และนวัตกรรม 2. ทักษะระหว่างบุคคล 3. ทักษะภายในส่วนตัว 4.การเป็นพลเมืองโลก

11. UNESCO Global Citizenship Education สำนักงานใหญ่ ณ ประเทศฝรั่งเศส ใช้แนวคิดและวิธีการที่นำไปใช้ในด้านอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการศึกษาด้านสิทธิมนุษยชน การศึกษาด้านสันติภาพ การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน และการศึกษาเพื่อความเข้าใจระหว่างประเทศ แนวคิดหลักของ UNESCO Global Citizenship Education คือ 1. ความรู้ความเข้าใจ: เพื่อรับความรู้ความเข้าใจและการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับปัญหาระดับโลก ระดับภูมิภาค ระดับประเทศและระดับท้องถิ่น รวมถึงความเชื่อมโยงระหว่างกันและการพึ่งพาซึ่งกันและกันของประชากรที่แตกต่างกัน 2. สังคม - อารมณ: การแบ่งปันค่านิยมและความรับผิดชอบ ความเห็นอกเห็นใจ ความสามัคคี ความเคารพต่อความแตกต่างและความหลากหลาย 3. พฤติกรรม: เพื่อดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อระดับท้องถิ่นระดับชาติและระดับโลกเพื่อโลกที่สงบและยั่งยืน

12. UNESCO Media Information Literacy (MIL) สำนักงานใหญ่ ณ ประเทศฝรั่งเศส เน้นเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และความรู้เท่าทันด้านข้อมูลข่าวสาร (Information Literacy) โดยสามารถแบ่งได้อีก 2 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 มุ่งเน้นไปที่การวัดความพร้อมของสถาบันที่ส่งเสริม การวิเคราะห์ความพร้อมในระดับนโยบายและสถาบัน และชั้นที่ 2 มุ่งเน้นการพัฒนา MIL ในหมู่นักเรียน อาจารย์ และผู้ฝึกสอน

13. UNICEF Digital Landscape Studies ประเทศมาเลเซีย มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจในการใช้ การเข้าถึง และผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลและโซเชี่ยลมีเดียที่มีต่อวัยรุ่นในประเทศนั้น ๆ

ทั้งนี้ ข้อสรุปโดยสังเขปจากการประชุมครั้งนี้ประกอบด้วยกรอบแนวคิด 4 ด้าน ได้แก่

1. ความรู้เท่าทันทางดิจิทัล (Digital Literacy) ได้แก่ ทักษะความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) ความรู้ด้านข้อมูลการสร้าง และการปรับตัว เป็นต้น ซึ่งมีความสำคัญและเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน เนื่องจากเกี่ยวข้องกับหนึ่งในตัวชี้วัดระดับโลกของเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน คือ ตัวบ่งชี้ที่ 16.2 สัดส่วนของวัยรุ่นและผู้ใหญ่กับทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Indicator 16.2 ‘Proportion of youth and adults with ICT skills’)

2. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) ทำหน้าที่ในการจัดการกับทักษะที่จำเป็นสำหรับการรับรองความปลอดภัยแบบดิจิทัล เช่นการปรับแต่ง การกำหนดค่าเพื่อปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว การบล็อกผู้ให้บริการเนื้อหาที่เป็นอันตราย

3. การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล (Digital Participation) ได้แก่ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ เป็นต้น

4. ความฉลาดทางอารมณ์บนสื่อดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) ได้แก่ ค่านิยมและทัศนคติที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น จริยธรรมดิจิทัล สิทธิส่วนบุคคล การเอาใจใส่ต่อผู้อื่น การเคารพในความหลากหลาย เป็นต้น

ตารางที่ 5.1 สรุปกรอบการศึกษาความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก
(Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific)

ลำดับที่	สถาบัน	แนวคิด	การรู้เท่าทันทางดิจิทัล (Digital Literacy)	การใช้งานทางดิจิทัล (Digital Use)	การคิดเชิงวิพากษ์และเชิงสร้างสรรค์ (Critical and Creative Thinking)	ศักยภาพส่วนบุคคลและสังคม (Personal and Social Capability)	การสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication)	สวัสดิภาพบนสื่อดิจิทัล (Digital Security)	ความปลอดภัยบนสื่อดิจิทัล (Digital Safety)	พลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship)	อัตลักษณ์ตัวตนบนดิจิทัล (Digital Identity)	การคิดคำนวณ (Numeracy)	ทักษะในการแก้ไขปัญหา (Problem solving skill)	สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights)	ความเข้าใจทางจริยธรรม (Ethical Understanding)	ความฉลาดทางอารมณ์บนสื่อดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence)	ความเข้าใจในหลากหลายทางวัฒนธรรม (Intercultural Understanding)
1	ACARA	ออสเตรเลีย	✓	✓	✓	✓						✓			✓		✓
2	Common Sense Education	สหรัฐอเมริกา	✓		✓		✓	✓	✓		✓						
3	DQ Institute	สิงคโปร์	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓	
4	EU DigComp	ยุโรป						✓					✓				
5	GKO	อังกฤษ		✓		✓		✓	✓		✓			✓			
6	ICILS	เนเธอร์แลนด์	✓	✓		✓											
7	ISTE	สหรัฐอเมริกา	✓		✓					✓		✓					✓
8	OCED	ฝรั่งเศส	✓									✓	✓				
9	ThinkYoung	เบลเยียม					✓	✓					✓				
10	UNESCO Eri-Net	ฝรั่งเศส			✓	✓				✓							
11	UNESCO GCE	ฝรั่งเศส			✓	✓				✓						✓	
12	UNESCO MIL	ฝรั่งเศส		✓			✓								✓		
รวม			6 (ร้อยละ 50)	5 (ร้อยละ 41.67)	5 (ร้อยละ 41.67)	5 (ร้อยละ 41.67)	4 (ร้อยละ 33.34)	4 (ร้อยละ 33.34)	4 (ร้อยละ 33.34)	4 (ร้อยละ 33.34)	3 (ร้อยละ 25)	3 (ร้อยละ 25)	3 (ร้อยละ 25)	2 (ร้อยละ 16.66)	2 (ร้อยละ 16.66)	2 (ร้อยละ 16.66)	2 (ร้อยละ 16.66)

บทที่ 6

สรุปการสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด*

การดำเนินงานวิจัยได้สำรวจเอกสารวิชาการ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความผูกพัน (Engagement) และความเสี่ยง (Risk) บนสื่อออนไลน์ เพื่อนำแนวคิดมาใช้เป็นกรอบการสร้างประเด็นการวิจัย หลังจากนั้น ดำเนินการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลักสำคัญ (Key Informant) โดยเป็นกลุ่มประชาชน 4 ช่วงวัย ได้แก่ วัยรุ่นและเยาวชน ช่วงอายุ 15-22 ปี วัยหนุ่มสาว ช่วงอายุ 23-39 ปี ผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 40-59 ปี และผู้สูงอายุ ช่วงอายุ 60 ปี ขึ้นไป

การสัมภาษณ์ประชาชนดำเนินการระหว่างเดือน มกราคม – มิถุนายน 2562 ในพื้นที่เป้าหมาย คือ 1) ภาคเหนือตอนบน ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ เชียงราย 2) ภาคใต้ตอนล่าง ได้แก่ จังหวัดสงขลา จังหวัดตรัง 3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน ได้แก่ จังหวัดหนองคาย 4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ได้แก่ จังหวัดนครราชสีมา 5) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง ได้แก่ จังหวัดอุบลราชธานี 6) ภาคตะวันออก ได้แก่ จังหวัดระยอง 7) ภาคตะวันตก ได้แก่ จังหวัดกาญจนบุรี และ 8) กรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวมจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ 74 คน การสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกตามกลุ่มเป้าหมายในประเด็นการใช้งาน ความผูกพัน และความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มวัย 4 กลุ่ม

ทั้งนี้รายละเอียดโดยสมบูรณ์ในส่วนของ การสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด ตามรายละเอียดใน รายงานการวิจัยเชิงสำรวจความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน เอกสารแนบ ฉบับที่ 1* ซึ่งสรุปรายละเอียดได้ดังตารางที่ 6.1 ดังนี้

* รายละเอียด การสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด ตาม รายงานการวิจัยเชิงสำรวจความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน เอกสารแนบ ฉบับที่ 1

ตารางที่ 6.1 สรุปการใช้งาน ความผูกพัน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามช่วงวัย

หัวข้อ	ช่วงอายุ			
	15-22 ปี	23-39 ปี	40-59 ปี	60 ปีขึ้นไป
การใช้งาน	• สนทนากับคนในครอบครัว เพื่อน คนรู้จัก	• สนทนากับคนในครอบครัว เพื่อน คนรู้จัก	• สนทนากับคนในครอบครัว เพื่อน คนรู้จัก	• สนทนากับคนในครอบครัว เพื่อน คนรู้จัก
	• หาข้อมูลเรียน ทำรายงาน	• ใช้เรื่องงาน	• ใช้เรื่องงาน	• ใช้เรื่องงาน
	-	-	• กิจกรรมเฉพาะกลุ่ม	-
	• ซื้อขายสินค้าออนไลน์	• ซื้อขายสินค้าออนไลน์	• ซื้อขายสินค้าออนไลน์	• ซื้อขายสินค้าออนไลน์
	• ฟังเพลง ติดตามยูทูปเบอร์ นักแคสต์เกม	• ติดตามเพจที่ชื่นชอบ	-	• ฟังเพลง
	-	-	• ยังต้องขอความช่วยเหลือจากลูกหลาน	• ยังต้องขอความช่วยเหลือจากลูกหลาน
ความผูกพัน	• ใช้งานหลังเลิกเรียน	• ใช้งานบ่อยทุกครั้งที่มีความว่าง	• ใช้งานทุกครั้งที่มีความว่าง	• ใช้งานทุกครั้งที่มีความว่าง
	• ใช้งานในเรื่องเรียน	-	-	-
	• กตัญญูใจให้เนื้อหาที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ	• กตัญญูใจให้เนื้อหาที่ชื่นชอบ มีการกดหัวใจกับเรื่องที่ถูกใจมากเป็นพิเศษ	• กตัญญูใจในเนื้อหาที่สอดคล้องกับชีวิตของตน	• กตัญญูใจในเนื้อหาที่ชื่นชอบสอดคล้องกับชีวิตของตน
	• แสดงความคิดเห็นเฉพาะเนื้อหาและ	• กดไลค์และแสดงความเห็นให้คนที่สนิท	• แสดงความเห็นให้เฉพาะกับคนที่สนิท	• แสดงความเห็นให้เฉพาะกับคนที่สนิท

	รูปภาพของคนที่รู้จักในเชิงคุยสนุกสนาน			
	-	<ul style="list-style-type: none"> • แสดงความเห็นในเพจสาธารณะ 	<ul style="list-style-type: none"> • ไม่แสดงความเห็นเรื่องที่เป็นสาธารณะ 	-
	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งต่อเนื้อหาคำคม คติสอนใจรูปภาพ ข่าวกลิ๊ปเพลง เนื้อหาจากเพจ เนื้อหาเตือนภัย 	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งต่อเนื้อหาที่คิดว่า เป็นประโยชน์ คลายเครียดเบาสมอง ไลฟ์สไตล์ เนื้อหาเตือนภัย 	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งต่อจะเลือกรื่องที่เป็นประโยชน์ เรื่องตลก 	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งต่อแบ่งปันเนื้อหาที่เป็นประโยชน์
	-	<ul style="list-style-type: none"> • มีการใช้แฮชแท็ก (Hashtag) ในการหาเนื้อหา 	-	-
	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • ใช้คำคม คติสอนใจ บทกลอนต่างๆ 	-
	<ul style="list-style-type: none"> • โปสต์เนื้อหาเพื่อเตือนตนเอง กิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อน ท่องเที่ยว 	<ul style="list-style-type: none"> • การโพสต์หลายครั้งในแต่ละวัน สินค้าที่ขาย กิจกรรมของตนเอง การระบายอารมณ์ ระบุตำแหน่งที่ตนอยู่ 	<ul style="list-style-type: none"> • กิจกรรมที่ทำในชุมชน กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ การไปท่องเที่ยว การเตือนภัย 	<ul style="list-style-type: none"> • โปสต์เนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยว งานอดิเรก กิจกรรมที่ทำร่วมกันกับครอบครัวและเพื่อน
	-	<ul style="list-style-type: none"> • ไลฟ์สด (Live) ผ่าน เฟซบุ๊ก 	<ul style="list-style-type: none"> • ไลฟ์สด (Live) ผ่าน เฟซบุ๊ก 	-

	<ul style="list-style-type: none"> ตั้งรูปโปรไฟล์เป็นรูปตัวเอง รูปการ์ตูน 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้รูปโปรไฟล์เป็นรูปตัวเอง และใช้รูปการ์ตูน 	<ul style="list-style-type: none"> รูปโปรไฟล์ใช้รูปของตน ใช้รูปร้านค้าของตน 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้รูปโปรไฟล์เป็นภาพจริงของตนเอง และใช้ภาพอื่น ๆ เช่นตัวการ์ตูน รูปร้านค้าตนเอง รูปดอกไม้
	<ul style="list-style-type: none"> ใช้ชื่อจริงนามสกุลจริง 	-	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> ใช้งานสติ๊กเกอร์และอีโมติคอน 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สติ๊กเกอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สติ๊กเกอร์ 	-
ความเสี่ยง	<ul style="list-style-type: none"> คนไม่รู้จักรูปปลอมเข้ามา ทักทาย 	<ul style="list-style-type: none"> พบเจอคนแปลกหน้า 	-	<ul style="list-style-type: none"> พบเจอคนแปลกหน้าหลอกลวง
	<ul style="list-style-type: none"> ส่งลิงค์ชวนสมัครงาน 	<ul style="list-style-type: none"> เชิญชวนให้สมัครงานแล้วหลอกให้โอนเงิน 	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> คนต่างชาติเข้ามา ทัก 	<ul style="list-style-type: none"> ชาวต่างชาติทักเข้ามาหลอกให้โอนเงิน 	<ul style="list-style-type: none"> คนต่างชาติเข้ามา ทัก หลอกลวง 	-
	<ul style="list-style-type: none"> เข้าถึงเว็บไซต์พนันฟุตบอล 	<ul style="list-style-type: none"> ถูกเชิญชวนสมัครสมาชิกเว็บพนันออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> ชักชวนเล่นพนัน 	-
	<ul style="list-style-type: none"> พบเห็นการทะเลาะกัน 	-	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> พบเจอเนื้อหาลามกอนาจาร 	<ul style="list-style-type: none"> พบเจอเนื้อหาลามกอนาจาร 	<ul style="list-style-type: none"> พบเจอเนื้อหาลามกอนาจาร 	<ul style="list-style-type: none"> พบเจอเนื้อหาลามกอนาจาร
	-	<ul style="list-style-type: none"> เน็ตไอดอลแฝงชายของ 	-	-

	<ul style="list-style-type: none"> โฆษณาโดยระบบ 	<ul style="list-style-type: none"> โฆษณาโดยระบบ 	<ul style="list-style-type: none"> โฆษณาโดยระบบ 	<ul style="list-style-type: none"> โฆษณาที่อ้างสรรพคุณเกินจริงเสนอขายราคาสูงเกินจริง
	<ul style="list-style-type: none"> ข่าวปลอมเรื่องดาราศาสตร์ชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> ข่าวปลอมเนื้อหาสุขภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> ข่าวปลอมเนื้อหาสุขภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> ข่าวเก่า ข่าวปลอมเนื้อหาสุขภาพ
	<ul style="list-style-type: none"> ซื้อสินค้าออนไลน์แล้วไม่ได้รับของได้ของไม่มีคุณภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> สั่งซื้อของออนไลน์แล้วไม่ได้รับของที่มีคุณภาพ 	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> ถูกลั่นแกล้งโดยการได้รับคลิป 	-	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> ไวรัสคอมพิวเตอร์ 	-	-	-
	-	<ul style="list-style-type: none"> ชวนเล่นแชร์ออนไลน์ 	-	-
	-	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาใบ้หวย 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาใบ้หวย 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาใบ้หวย
	-	-	<ul style="list-style-type: none"> ลงทุนในตลาดหุ้น ลงทุนในตลาดเงิน ลงทุนในตลาดบิทคอย 	-
สาเหตุการเข้าถึงความเสี่ยง	<ul style="list-style-type: none"> ความต้องการข้อมูลที่เป็นประโยชน์ 	<ul style="list-style-type: none"> ความอยากได้ อยากรู้ อยากรอง 	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> ไม่ใส่ใจถึงอันตราย 	-	-	-
การป้องกัน	<ul style="list-style-type: none"> ตั้งค่าข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> ตั้งรหัสที่ซับซ้อน 	-	-
	-	-	-	<ul style="list-style-type: none"> ปรึกษา สอบถามคนอื่น

	• คิดก่อนโพสต์	-	-	-
	• ไม่กรอกข้อมูลส่วนตัวลงสื่อออนไลน์	• ระมัดระวังในการให้ข้อมูลส่วนตัว	-	-
	• แจ้งผู้ดูแล	-	-	-
	• เปลี่ยนรหัสผ่าน	• เปลี่ยนรหัสผ่าน	-	-
	• ล้างข้อมูลการใช้งาน	-	-	-
	-	• โพสต์เตือนคนอื่นๆ	-	-
	-	• ซื้อและขายสินค้าออนไลน์โดยตระหนักถึงความปลอดภัย เช็คความเห็น เลือกวิธีเก็บเงินปลายทาง	• ซื้อและขายสินค้าออนไลน์โดยตระหนักถึงความปลอดภัย เช็คความเห็น เลือกวิธีเก็บเงินปลายทาง	-

ทั้งนี้ รายละเอียดโดยสมบูรณ์ในส่วนของ การสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดตาม รายงานการวิจัยเชิงสำรวจความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน เอกสารแนบฉบับที่ 1

บทที่ 7

รายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ

ความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์ของประชาชน*

การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ดำเนินงานต่อจากการสัมภาษณ์เชิงลึกประชาชน 4 กลุ่มวัยตามกลุ่มเป้าหมายของโครงการ นำผลการสัมภาษณ์เชิงลึกและการทบทวนเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาพัฒนาเป็นแบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลการวิจัยเชิงสำรวจ

กำหนดพื้นที่เก็บข้อมูลและการสุ่มตัวอย่าง โดยเริ่มจากการแบ่งภูมิภาคทั่วประเทศเป็น 10 ส่วนดังนี้ ภาคเหนือตอนบนและตอนล่าง ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน ตอนล่าง และตอนกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก และภาคใต้ตอนบน และตอนล่าง สุ่มเลือกจังหวัดด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากจังหวัดจากภูมิภาคต่าง ๆ รวม 10 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดตาก จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดหนองคาย จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดจันทบุรี จังหวัดนครศรีธรรมราช จังหวัดสงขลา และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล กำหนดกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุม 4 กลุ่มอายุ ได้แก่ กลุ่มอายุ 15-22 ปี กลุ่มอายุ 23-39 ปี กลุ่มอายุ 40-59 ปี และ กลุ่มอายุ 60 ปี ขึ้นไป และกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นคือ อายุ 15 ปี ขึ้นไป และใช้ ไลน์ เฟซบุ๊ก ยูทูบ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือ มากกว่าหนึ่งอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงสำรวจมีจำนวนรวม 2,580 คน

ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยผ่านการทดสอบคุณภาพที่ผ่านการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ความเชื่อมั่น (Reliability) และ ความเชื่อมั่น (Reliability) แล้ว ได้ผ่านการตรวจสอบจริยธรรมการวิจัยในคน โดยคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบันชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เลขที่โครงการ 046/62 เลขที่ใบรับรอง COA No. 050/2562 รับรองวันที่ 22 สิงหาคม 2562

ทั้งนี้ รายละเอียดเพิ่มเติมโดยสมบูรณ์ ตามรายละเอียดใน รายงานการวิจัยเชิงสำรวจความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน เอกสารแนบ ฉบับที่ 1*

* รายละเอียดเพิ่มเติมโดยสมบูรณ์ ตามรายละเอียดใน รายงานการวิจัยเชิงสำรวจความผูกพันและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน เอกสารแนบ ฉบับที่ 1

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความผูกพันและความเสี่ยงจากเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน และวัดระดับความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนำไปกำหนดแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของประชาชนในการวิจัยระยะต่อไป ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) เริ่มจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กลุ่มตัวอย่างคือ ประชาชน 4 กลุ่มวัย ได้แก่ อายุ 15-22 ปี อายุ 23-39 ปี อายุ 40-59 ปี และอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวนรวม 2,580 คน จากภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดตาก จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดหนองคาย จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดจันทบุรี จังหวัดนครศรีธรรมราช จังหวัดสงขลา และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ผลการวิจัยพบว่า สื่อสังคมออนไลน์ ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุด ได้แก่ ไลน์ เฟซบุ๊ก และยูทูป ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7-8 ครั้งในแต่ละวัน ในแต่ละครั้งใช้เวลาครึ่งชั่วโมงถึง 1 ชั่วโมง ใช้เพื่อ ความบันเทิง ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัว และติดต่อเรื่องงานหรือเรื่องเรียน กลุ่มตัวอย่างสามารถระบุจำนวนเพื่อน (friend) โดยเฉลี่ยบนสื่อสังคมออนไลน์ว่ามีจำนวน 101-500 คน มีการติดตาม (follow) เพจต่าง ๆ 16-25 เพจ และเข้าร่วมกลุ่มสนทนา 11-20 กลุ่ม

ความผูกพันบนสื่อออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีการกดถูกใจ (ไลค์) เลิฟ โพสต์ข้อความ ภาพ คลิป ในระดับมาก มีการแชร์ ส่งต่อ แสดงความเห็น กดแชร์ กดโกรธ ระดับปานกลาง และไลฟ์สด (live) ในระดับน้อย กลุ่มตัวอย่างโพสต์เนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์เฉพาะบางเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ได้รับประสบการณ์ที่ดีบนสื่อสังคมออนไลน์บ้าง มีกลุ่มร่วมทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมกับคนบนสื่อสังคมออนไลน์ในบางครั้ง

ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ 5 อันดับแรก ได้แก่ 1) เนื้อหาที่มีความรุนแรง 2) โฆษณาสินค้าที่ไม่ได้รับการรับรองความปลอดภัย 3) เนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ 4) ข่าวปลอม 5) เนื้อหาด้านเพศ ลามก อนาจาร กลุ่มอายุ 23-39 ปี เป็นกลุ่มที่พบเจอความเสี่ยงมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ เกือบทุกเรื่อง กลุ่มอายุ 15-22 ปี พบเจอความเสี่ยงเรื่องข่าวปลอม และการถูกกลั่นแกล้ง มากกว่ากลุ่มอื่น และพบเจอความเสี่ยงเรื่อง ข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้เพื่อประโยชน์อื่นจนเกิดความเสียหาย ใกล้เคียงกับกลุ่มอายุ 23-39 ปี นอกจากนี้กลุ่มอายุ 40-59 ปี พบเจอความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้ามากกว่ากลุ่มอื่น ในขณะที่กลุ่มอายุมากกว่า 60 ปี พบเจอความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุดในทุกเรื่อง

ความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยเป็นความสามารถระดับมาก 5 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร การใช้ประโยชน์ การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง และการลดความเสี่ยง สำหรับความสามารถที่อยู่ระดับปานกลาง 2 ด้าน ได้แก่ ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ และการติดต่อสื่อสารทางสังคม

7.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณเป็นหลักและการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นรอง เริ่มจากการสัมภาษณ์เชิงลึกประชาชน และนำผลมาพัฒนาแบบสอบถามสำหรับการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กลุ่มตัวอย่างคือ ประชาชน 4 กลุ่มวัย ได้แก่ อายุ 15-22 ปี อายุ 23-39 ปี อายุ 40-59 ปี และอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวนรวม 2,580 คน จากภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ ได้แก่ เชียงใหม่ ตาก พิษณุโลก พระนครศรีอยุธยา นครราชสีมา หนองคาย อุบลราชธานี จันทบุรี นครศรีธรรมราช สงขลา และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล นำเสนอผลการวิจัยดังต่อไปนี้

7.1.1 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย มีอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่นและเยาวชนอายุ 15-22 ปี ทำงานช่วงต้นอายุ 23-39 ปี ผู้ใหญ่ทำงานช่วงอายุ 40-59 ปี และผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปี ขึ้นไป ในจำนวนใกล้เคียงกัน โดยมีกลุ่มอายุช่วง 23-39 ปี เป็นจำนวนมากที่สุด

กลุ่มตัวอย่างมีการศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ มัธยมศึกษา และอนุปริญญา ปวช./ปวส. มีรายได้ 10,001-20,000 บาท เป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ ไม่มีรายได้ และ รายได้ 20,001-30,000 บาท

กลุ่มตัวอย่างมีอาชีพต่าง ๆ หลากหลาย ในจำนวนใกล้เคียงกัน คือ เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา อาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ และ พนักงานบริษัท เอกชน ลูกจ้าง จำนวนครึ่งหนึ่งมีสถานภาพโสด

7.1.2 ความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุดและบ่อยที่สุด ได้แก่ ไลน์ เฟซบุ๊ก ยูทูบ สำหรับอินสตาแกรมและทวิตเตอร์มีจำนวนผู้ใช้น้อย

กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วยความถี่เฉลี่ยในระดับ 7-8 ครั้งในแต่ละวัน และในแต่ละครั้งกลุ่มตัวอย่างใช้งานอยู่ในช่วงครึ่งชั่วโมง ถึง 1 ชั่วโมง

กลุ่มตัวอย่างใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มาก ในเรื่องความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ดูคลิป ตลก ติดต่อนวดคุย ถามไถ่สารทุกข์สุขดิบคนในครอบครัว ญาติ เพื่อน คนใกล้ชิด อ่านข่าว ติดตามความเคลื่อนไหว เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม และติดต่อเรื่องงาน หรือเรื่องเรียน

กลุ่มตัวอย่างสามารถระบุจำนวนเพื่อน (friend) บนสื่อสังคมออนไลน์ของตนเองได้ว่า เฉลี่ยอยู่ในระดับ 101-500 คน ซึ่งเป็นระดับปานกลาง จำนวนสื่อสังคมออนไลน์ที่ติดตาม (follow) บนสื่อสังคมออนไลน์ของตนเองได้ว่า เฉลี่ยอยู่ในระดับ 16-25 เพจ ซึ่งเป็นระดับปานกลาง จำนวนกลุ่มสนทนาบนสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าร่วมได้ว่า เฉลี่ย 11-20 กลุ่ม ซึ่งเป็นระดับน้อย

กลุ่มตัวอย่างมีความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมอยู่ระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในรายละเอียดสามารถสรุป ดังนี้

ความผูกพันบนสื่อออนไลน์ที่ทำบ่อยครั้ง หรือระดับมาก ได้แก่ กดถูกใจ (ไลค์) เลิฟ โพสต์ข้อความ ภาพ คลิป ในขณะที่ มีการแชร์ ส่งต่อ แสดงความเห็น กดแชร์ กดโกรธ ระดับปานกลาง และไลฟ์สด (live) ในระดับน้อย

กลุ่มตัวอย่างโพสต์เนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยความถี่ในระดับปานกลาง หรือโพสต์เฉพาะบางเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ได้รับประสบการณ์ที่ดีบนสื่อสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง หรือได้รับประสบการณ์ที่ดีบ้าง กลุ่มร่วมทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมกับคนบนสื่อสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง หรือทำในบางครั้ง รู้สึกอึดอัดใจที่ถูกบังคับให้ต้องใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง

7.1.3 ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างพบเจอความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ 15 เรื่อง เรียงลำดับได้ดังนี้

1. เรื่อง “ภาพ คลิป คำพูดที่มีความรุนแรง” โดยพบเห็นภาพ คลิป คำพูดรุนแรง ถ้อยคำหยาบคาย
2. เรื่อง “โฆษณาสินค้าที่ไม่ได้รับการรับรองความปลอดภัย สินค้าผิดกฎหมาย” โดยพบเห็นโฆษณาชวนเชื่อสรรพคุณเกินจริง
3. เรื่อง “เนื้อหาสุขภาพที่น่าเชื่อถือ” โดยได้รับเนื้อหาเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพทั่วไปที่ส่งต่อ ๆ กันมา ซึ่งอาจจะไม่ถูกต้องตามหลักการแพทย์
4. เรื่อง “ข่าวปลอม ข่าวลือ ข่าวลวง” โดยได้รับข่าวปลอมที่ส่งต่อกันมา หรือขึ้นในหน้าจอของตนเอง
5. เรื่อง “การเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ ลามก อนาจาร” โดยเห็นเน็ตไอดอล นุ่งน้อยห่มน้อย ไปในแนวโป๊เปลือย อนาจาร
6. เรื่อง “ห่วยออนไลน์” โดยได้รับเลขเด็ด ใ้ห่วยบนเฟซบุ๊ก หรือไลน์ แล้วเชิญชวนเข้ากลุ่มเล่นหวย
7. เรื่อง “การชักชวนเล่นการพนัน” โดยถูกชักชวนให้สมัครเป็นสมาชิกเพจการพนัน บ่อนออนไลน์ หรือกลุ่มเล่นพนันออนไลน์
8. เรื่อง “การหลอกลวงจากการซื้อสินค้าออนไลน์” โดยสั่งซื้อสินค้าแล้วได้ของที่ไม่มีคุณภาพ
9. เรื่อง “การหลอกลวงโดยการชวนให้ไปทำงานหรือหารายได้ที่ให้ผลตอบแทนสูง” ถูกเชิญชวนให้สมัครงาน ทำอาชีพเสริมที่ให้ผลตอบแทนสูง แต่กลับกลายเป็นการเสนอขายสินค้า
10. เรื่อง “ความเสียหายที่เกิดจากระบบคอมพิวเตอร์” โดยพบเห็นโฆษณาที่ส่งมาถึงเราโดยระบบคอมพิวเตอร์
11. เรื่อง “แชร์ออนไลน์” โยถูกเชิญชวนจากสมาชิกในกลุ่มสนทนา ให้สมัครเข้ากลุ่มแชร์ออนไลน์
12. เรื่อง “การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า” โดยการแจ้งว่าได้รับโชคแล้วให้กดลิงค์ที่นำไปสู่เนื้อหาที่อาจนำไปสู่การหลอกลวงได้

13. เรื่อง “ข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้เพื่อประโยชน์อื่นจนเกิดความเสียหาย” โดยถูกบังคับให้ต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เมื่อสมัครใช้งานเพจ หรือเข้ากลุ่มออนไลน์

14. เรื่อง “หุ่นออนไลน์” โดยถูกเชิญชวนให้เข้าร่วมเล่นหุ่นกับเว็บไซต์หุ่นออนไลน์จากในและต่างประเทศ

15. เรื่อง “การถูกกลั่นแกล้งจนเกิดความเสียหาย” โดยเพื่อน หรือคนอื่นแกล้งโพสต์เรื่องที่เสียหาย นำอับอายเกี่ยวกับตัวเรา

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังชี้ว่า กลุ่มอายุ 23-39 ปี เป็นกลุ่มที่พบเจอความเสี่ยงมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ในเกือบทุกเรื่อง อย่างไรก็ตามกลุ่มอายุ 15-22 ปี พบเจอความเสี่ยงเรื่องข่าวปลอม และ การถูกกลั่นแกล้ง มากกว่ากลุ่มอื่น และพบเจอความเสี่ยงเรื่อง ข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้เพื่อประโยชน์อื่นจนเกิดความเสียหาย ใกล้เคียงกับกลุ่มอายุ 23-39 ปี นอกจากนี้กลุ่มอายุ 40-59 ปี พบเจอความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้ามากกว่ากลุ่มอื่น ในขณะที่กลุ่มอายุมากกว่า 60 ปี พบเจอความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุดในทุกเรื่อง

7.1.4 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละด้าน สรุปได้ดังนี้

7.1.4.1 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับมาก

กลุ่มตัวอย่างมีความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในระดับมาก 5 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) โดยมีความสามารถควบคุมการผูกพัน (engagement) กับเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ สืบค้นข้อมูลที่ต้องการ (search) และควบคุมเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วยตนเองได้ในระดับมาก

ด้านที่ 3 การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation) โดยมีความสามารถในการประเมินเชิงจริยธรรมของข้อมูล การแยกแยะข้อมูลได้อย่างถูกต้อง เช่น แยกข่าวออกจากโฆษณา การคิดตั้งคำถามกับข้อมูล บนสื่อสังคมออนไลน์ ได้ในระดับมาก

ด้านที่ 4 การใช้ประโยชน์ (Utilization) โดยมีการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ในด้านการซื้อขายสินค้า และความสามารถในการปรับตัวกับการเผชิญสถานการณ์ปัญหาที่ทำนายเฉพาะหน้า อยู่ในระดับมาก

ด้านที่ 6 การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship) โดยมีความสามารถในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมที่หลากหลายบนสื่อสังคมออนไลน์ การปรับตัวให้เข้ากับบรรทัดฐาน (norm) ของกลุ่มบนสื่อออนไลน์ มีความเป็นพลเมือง (Citizenship) ที่เข้าใจในเรื่องสิทธิ ความรับผิดชอบ มารยาท มีความเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจการของสังคม มีความเข้าใจความเป็นพื้นที่ส่วนตัวและความเป็นสาธารณะบนสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

ด้านที่ 7 การลดความเสี่ยง (Risk Reduction) โดยมีความสามารถในการจัดการกับ ข้อมูลส่วนตัวได้อย่างปลอดภัย การรักษาความลับของข้อมูลส่วนตัว (privacy) ความเข้าใจเรื่องร่องรอยบนสื่อ ดิจิทัล (digital footprint) การไม่สนับสนุนการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ การลดความเสี่ยงในเรื่องการพนัน บนสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก

7.1.4.2 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับปานกลาง

กลุ่มตัวอย่างมีความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในระดับปาน กลาง 2 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 2 ความเข้าใจด้วยทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) โดย ความสามารถในการทำความเข้าใจการไลฟ์เหตุการณ์สด (live) การติดตามเนื้อหาเรื่องเดียวกันที่นำเสนอหลาย ช่องทางและเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันได้ (transmedia navigation) ของสื่อสังคมออนไลน์ และการสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์บนสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง

ด้านที่ 5 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication) โดยความสามารถใน การติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายบุคคลในการสื่อสาร และความสามารถในการพัฒนาและใช้เนื้อหาในการ ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

7.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอประเด็นการอภิปรายผลการวิจัยตามตัวแปรสำคัญของการวิจัย ดังต่อไปนี้

7.2.1 ความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุด ได้แก่ ไลน์ รองลงมาคือ เฟซบุ๊ก ยูทูบ และเป็นสื่อสังคม ออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ข้อสรุปดังกล่าวใกล้เคียงกับผลสำรวจของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) ปี 2560 สื่อสังคมออนไลน์ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ YouTube (97.1%) Facebook (96.6%) Line (95.8%) Instagram (56%) และเมื่อพิจารณารายละเอียดผลการวิจัย ยังพบว่ากลุ่ม ตัวอย่างใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ระดับมาก ได้แก่ ความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ดูคลิป ตลก ติดต่อ พูดคุย ถามไถ่สารทุกข์สุกดิบคนในครอบครัว ญาติ เพื่อน คนใกล้ชิด อ่านข่าว ติดตามความเคลื่อนไหว เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม และติดต่อเรื่องงาน หรือเรื่องเรียนยังใกล้เคียงกับข้อมูลสำนักสถิติแห่งชาติ (2560) ได้ชี้ให้เห็นจากผลการ สสำรวจว่าประชาชนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Facebook, Twitter, Google, Line, Instagram) ร้อยละ 94.0 โดยที่มีการใช้งาน เช่น โหลดภาพ ดูหนังฟังเพลง และซื้อสินค้าและบริการ

สำหรับผลการวิจัยในด้านของความผูกพันบนสื่อออนไลน์ซึ่งพบว่า ความผูกพันบนสื่อออนไลน์ที่ทำบ่อย ครั้ง หรือระดับมาก ได้แก่ กดถูกใจ (ไลค์) เลิฟ โพสต์ข้อความ ภาพ คลิป ในขณะที่ มีการแชร์ ส่งต่อ แสดง

ความเห็น กตเศร่า กตโกรธ ระดับปานกลาง และไลฟ์สด (live) ในระดับน้อย ข้อสรุปวิจัยดังกล่าวสามารถสรุปได้ดังความเห็นของ Avidar (2018) ที่เห็นว่าความผูกพันเกิดขึ้นเมื่อมีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึกและทัศนคติ ผู้เข้าร่วมกลุ่มจึงมีปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบ รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และทัศนคติกันโดยไม่มีใครบังคับว่าต้องเห็นด้วยกับใคร โดยยอมเกี่ยวข้องกับช่องทางในการติดต่อสื่อสาร และตามที่ Oh, Bellur, & Sundar (2018) มองว่าความผูกพันบนสื่อดิจิทัลของผู้ใช้งานในเชิงพฤติกรรมซึ่งสามารถสังเกตได้ก็คือ 1) การคลิกเข้าชม 2) ระยะเวลาที่ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์ต่อเนื้อหาสาร เช่น การอ่านเรื่องราวในเว็บไซต์ และ 3) ความเต็มใจในการจัดการเนื้อหาสาร และกระจายหรือแบ่งปันเนื้อหาสารในสังคม นำไปสู่ความผูกพันในเชิงจิตวิทยา ซึ่งสามารถสังเกตได้จากระดับความผูกพันเชิงเนื้อหาสาร โดยการประเมินทัศนคติที่มีต่อเนื้อหาสาร การประเมินความยากง่ายในการใช้งาน ความเพลิดเพลินไปกับเนื้อหา การจดจำเนื้อหาได้ มีความสามารถในการยกระดับความเข้าใจเนื้อหาสารได้อย่างลึกซึ้ง รวมถึงมีการขยายบริการทางดิจิทัลเพื่อสร้างการเชื่อมต่อระยะยาวในสังคม เช่น ผู้ใช้งานกลับมาใช้หรือแนะนำสื่อดิจิทัลนี้ให้กับผู้อื่นในอนาคตหากผู้ใช้เห็นว่าเนื้อหาในสื่อนี้มีคุณภาพ ทั้งนี้ มีปัจจัยหลักที่เกี่ยวข้องเป็นความสัมพันธ์ทางความรู้สึกที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลรู้สึกสนใจ ตั้งใจ เพลิดเพลินระหว่างการปฏิสัมพันธ์ ขณะเดียวกันยังใกล้เคียงกับมุมมองของ Cvijikj, & Michahelles (2013) กล่าวถึงการประเมินลักษณะของเนื้อหา ซึ่งขึ้นอยู่กับ 1) ประเภทสื่อ 2) ประเภทเนื้อหา 3) วันที่โพสต์ (Post) และ 4) เวลาที่โพสต์ (Post) ตามระดับความผูกพันออนไลน์บนเฟซบุ๊กเพจ โดยวัดระดับความผูกพันผ่านทาง 1) ยอดกดไลค์ (Like) เนื้อหาที่ทางบริษัทสร้างขึ้น 2) ยอดการแสดงความคิดเห็น (Comment) 3) ยอดการแบ่งปันข้อมูล (Share) และ 4) ระยะเวลาในการโต้ตอบกัน (Interaction duration)

7.2.2 ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์

สำหรับข้อค้นพบในด้านความเสี่ยงนั้น งานวิจัยนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างพบเจอความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ ทุก ๆ ด้าน ข้อค้นพบนี้ ตรงกับงานวิจัยหลายๆ เรื่องในด้านการใช้งานสื่อดิจิทัล โดยพบว่าประชาชนมีโอกาสที่ได้รับผลกระทบหรืออันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัลในหลาย ๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็น การกลั่นแกล้งบนออนไลน์ การชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ ความเป็นส่วนตัว การชักชวนเจอหน้ากัน รวมทั้งเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและอาจก่อให้เกิดอันตราย เช่น ภาพโป๊เปลือย เนื้อหารุนแรง และการเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย เช่น การพนัน การดื่มแอลกอฮอล์ และยาเสพติด (Yamakami, 2012; Blank, & Lutz, 2016; Chang et al., 2016; Bhatt, 2017; พิมพ์พร พุฒิสาร, 2553; เอมิกา เหมมินทร์, 2556; สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง, 2558; พนม คลีฉายา, 2559, 2560; คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชน, 2560) ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดจะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง เรื่อง **“ภาพ คลิป คำพูดที่มีความรุนแรง”** โดยพบเห็นภาพ คลิป คำพูดรุนแรง ถ้อยคำหยาบคาย ซึ่งสามารถสรุปตามข้อค้นพบของ งานวิจัยของพนม คลีฉายา (2559) ซึ่งพบว่าสิ่งที่นักเรียนพบจากการใช้สื่อดิจิทัลก็คือ โพสต์ตำหนิที่ไม่ถูกต้องกัน คุยด้วยถ้อยคำที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่/ผู้ปกครอง หรืออาจารย์ เล่นเกมสโหด ๆ เกื่อน ๆ ต่อสู้ ยิ่งกัน ชกต่อย ทูบทำลายสิ่งของ เป็นต้น ในขณะที่ข้อค้นพบ เรื่อง

“โฆษณาสินค้าที่ไม่ได้การรับรองความปลอดภัย สินค้าผิดกฎหมาย” โดยพบเห็นโฆษณาอวดอ้างสรรพคุณเกินจริง และเรื่อง **“เนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ”** โดยได้รับเนื้อหาเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพทั่วไปที่ส่งต่อ ๆ กันมา ซึ่งอาจจะไม่ถูกต้องตามหลักการแพทย์ ข้อค้นพบจากงานวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับ Bhatt (2017) ได้ชี้ให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์มีเนื้อหาประเภทการนำเสนอการใช้งานผลิตภัณฑ์โดยบุคคล หรือรีวิว (review) สินค้าซึ่งมีทั้งแบบได้รับการสนับสนุน หรือว่าจ้างจากบริษัทที่เป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ และแบบที่ผู้บริโภคเขียนขึ้นเอง ถือเป็นภาระโฆษณาผ่านการบอกต่อปากต่อปากบนสื่อสังคมออนไลน์นั่นเอง ซึ่งการโฆษณาลักษณะนี้มีแนวโน้มที่จะเรียกร้องความสนใจได้ดี และสามารถเข้าถึงผู้บริโภคมาก อย่างไรก็ตามมีสิ่งที่บ่งชี้ว่ามีบริษัทที่ใช้การว่าจ้างให้ผู้บริโภครีวิวแต่เชิงบวกหรือเป็นการรีวิวแบบหลวมๆ สำหรับข้อค้นพบในเรื่อง **“ข่าวปลอม ข่าวลือ ข่าวลวง”** โดยได้รับข่าวปลอมที่ส่งต่อกันมา หรือขึ้นในหน้าจอของตนเอง ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวนี้อธิบายตามแนวความเห็นของ Nelson, & Taneja (2018) ระบุว่าเนื่องจากข่าวที่ออกไปทำให้ผู้บริโภคข่าวสารรู้สึกสับสนว่าข่าวใดจริง ข่าวใดปลอม โดยมีสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก เป็นแหล่งที่มีบทบาทสำคัญในการแพร่กระจายข่าวปลอม และเรื่อง **“การเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ ลามก อนาจาร”** โดยเห็นเน็ตไอดอล นุ่งน้อยห่มน้อย ไปในแนวโป๊ เปลือย อนาจารสามารถอธิบายเทียบเคียงกับงานวิจัยของ Couch, Liamputtong, & Pitts (2012) ซึ่งสรุปว่า ความรุนแรงทางเพศ รวมทั้งความอันตรายต่ออารมณ์และร่างกาย เกิดจากบุคคลที่ไม่น่าไว้วางใจบนสื่อออนไลน์ และยังพบว่าการรับรู้ความเสี่ยงเหล่านี้เป็นการรับรู้แบบเป็นความเสี่ยงของบุคคลอื่นที่เกิดขึ้นกับคนอื่น

เรื่อง **“ห่วยออนไลน์”** โดยได้รับเลขเด็ด ใบห่วยบนเฟซบุ๊ก หรือไลน์ แล้วเชิญชวนเข้ากลุ่มเล่นห่วย เรื่อง **“การชักชวนเล่นการพนัน”** โดยถูกชักชวนให้สมัครเป็นสมาชิกเพจการพนัน บ่อนออนไลน์ หรือกลุ่มเล่นพนันออนไลน์ เรื่อง **“แชร์ออนไลน์”** โดยถูกเชิญชวนจากสมาชิกในกลุ่มสนทนา ให้สมัครเข้ากลุ่มแชร์ออนไลน์ และ **“หุ้นออนไลน์”** โดยถูกเชิญชวนให้เข้าร่วมเล่นหุ้นกับเว็บไซต์หุ้นออนไลน์จากในและต่างประเทศ ข้อค้นพบกลุ่มดังกล่าวนี้เป็นกลุ่มพนัน ดังนั้นสามารถอธิบายได้ด้วยงานวิจัยของ Gainsbury et al (2015) ชี้ให้เห็นว่า การพนันออนไลน์เป็นความเสี่ยงที่ทำให้คนเล่นยิ่งแย่งมากกว่าการเล่นการพนันในสถานที่เล่นการ และยังเห็นว่าผู้ที่มีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์ยังมีความคิดผิด ๆ โดยเชื่อว่าผลเสียจากการพนันนั้นน้อยกว่าเงินกำไรที่ได้จากการเล่นการพนัน และเป็นไปตามข้อสรุปของ White, Gummerum, Wood, & Hanoch (2017) ศึกษาพฤติกรรมความเสี่ยงทางออนไลน์ประชาชนเกือบ 6,000 คน ต้องสูญเสียทรัพย์สินกว่า 86 ล้านดอลลาร์เนื่องจากถูกหลอกถูกฉ้อโกง โดยการสูญเสียทรัพย์สินเงินทองนั้นมักเกิดขึ้นกับผู้ใหญ่ทุกช่วงอายุ

สำหรับข้อค้นพบในเรื่อง **“ข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้เพื่อประโยชน์อื่นจนเกิดความเสียหาย”** โดยถูกบังคับให้ต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เมื่อสมัครใช้งานเพจ หรือเข้ากลุ่มออนไลน์ตามที่ Yamakami (2012) ระบุว่า การนำข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกิจกรรมทางออนไลน์ ก่อให้เกิดความเสี่ยงอันตรายเชื่อมโยงมายังประเด็นเรื่องการรักษาความปลอดภัย (security) ในการใช้งาน เช่น การป้องกันการถูกขโมยรหัสล็อกอิน หรือถูกแฮ็กจากการล็อกอิน รวมทั้งยังสอดคล้องกับค้นพบของ Trepte et al. (2015) พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะ

แสดงออกว่าตนคำนึงถึงการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต แต่พวกเขาก็ยังส่งต่อหรือแชร์ (share) รายละเอียดข้อมูลส่วนตัวของตนเองและบางครั้งก็รวมไปถึงข้อมูลของผู้ใกล้ชิดในสภาพแวดล้อมทางออนไลน์แบบต่าง ๆ เนื่องจากขาดความรู้เท่าทันอย่างเพียงพอในการปกป้องความเป็นส่วนตัวตามที่ตนคิดและความต้องการของตนเอง ต่อมายังมีข้อค้นพบ เรื่อง “การถูกกลั่นแกล้งจนเกิดความเสียหาย” โดยเพื่อน หรือคนอื่นแกล้งโพสต์เรื่องที่เสียหาย นำอับอายเกี่ยวกับตัวเรา ข้อสรุปในประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kuipers (2006) ให้ความสำคัญกับอารมณ์บนออนไลน์และมีข้อสันนิษฐานว่าการใช้อารมณ์บนโลกออนไลน์เป็นอันตราย โดยชี้ให้เห็นว่า อารมณ์ขันถือเป็นการบันเทิงที่ใช้กันแพร่หลายบนสื่อออนไลน์ โดยมักพบว่าเป็นการใช้อารมณ์ขันในเรื่องที่อาจจะไม่สามารถใช้ได้หรือไม่เหมาะสมในที่สาธารณะ เช่น อารมณ์ขันในเรื่องเพศ มักใช้มุกตลกล้อเลียนชาติพันธุ์ ล้อเลียนกลุ่มเพศที่ถูกให้ความสำคัญน้อยหรือเป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม ตลกบนความรุนแรง อารมณ์ขันเหล่านี้ไม่มีการควบคุมบนสื่อออนไลน์ จากข้อสรุปเรื่องความเสี่ยงแต่ละเรื่องดังกล่าวนี้ กล่าวได้ว่าผู้ที่ใช้สื่อดิจิทัลย่อมมีความเสี่ยงอยู่แล้ว ตามที่ White, Gummerum, Wood, & Hanoch (2017) กล่าวว่าหากบุคคลใช้อินเทอร์เน็ตมากก็จะสามารถนำไปสู่ความเสี่ยงทางออนไลน์มากขึ้นตามมา

นอกจากนี้นักเรียนระบุว่า นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของสื่อดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง สามารถเขียน พูด อ่าน นำเสนอคลิปวิดีโอ และนำเสนอบนสื่อดิจิทัลได้ด้วยตนเองอย่างอิสระสะดวก ง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งการเห็นถึงความสำคัญในคุณลักษณะดังกล่าวนี้ สามารถอธิบายด้วยข้อสรุปงานวิจัยของ พนม คลีฉายา (2559) ที่สรุปว่าในหลักสูตรการเรียนการสอนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ มีเนื้อหาในประเด็นด้านการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลและการใช้สื่อดิจิทัล การปฏิบัติการทางเทคนิค เช่น อ่านภาษาสื่อดิจิทัล ใช้สื่อเพื่อนำเสนอตัวตนอย่างเหมาะสม ใช้โปรแกรม/แอปพลิเคชันเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา สร้างเนื้อหาในสื่อได้ ดังนั้นจึงสร้างการรับรู้ถึงความสำคัญของคุณลักษณะสื่อดิจิทัลในด้านการสร้างเนื้อหาด้วยตนเองของผู้ใช้งาน

7.2.3 ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า **ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับมาก** ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) ด้านที่ 3 การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation) ด้านที่ 4 การใช้ประโยชน์ (Utilization) ด้านที่ 6 การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship) และ ด้านที่ 7 การลดความเสี่ยง (Risk Reduction) ข้อสรุปดังกล่าวอธิบายด้วยแนวคิดของ Yamakami (2012) ได้เสนอกรอบการสร้างการรับรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในยุคที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเข้าสู่โลกเสมือนจริงและโลกความจริงว่า นอกจากพัฒนาในด้านการรู้เท่าทันสื่อและอินเทอร์เน็ตต้องเพิ่มเติม การรู้เท่าทันสังคมดิจิทัล (digital social literacy) เป็นความสามารถของบุคคลในการจัดการเรื่องความเป็นส่วนตัว (private) และการรักษาความปลอดภัย (security) ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ควรมีการเข้าใจถึงการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะในด้านการซื้อขายสินค้าต่าง ๆ ผ่านอัตลักษณ์ตัวตนเสมือนและตัวตนจริงในโลกจริง มีความเข้าใจความตั้งใจมุ่งหมายของบริษัทผู้ทำธุรกิจการค้าที่แฝงมากับเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ และ

แอปพลิเคชันเชิงพาณิชย์ต่าง ๆ รวมทั้งมีทักษะการตอบสนองอย่างปลอดภัยเหมาะสมต่อการใช้บริการทางการค้า
ซื้อขาย ใช้บริการต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย 5 ส่วนได้แก่
การจัดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวตนในโลกจริง การรู้จะใช้อัตลักษณ์ตัวตนในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นให้น้อยลง รู้
ที่จะใช้อัตลักษณ์ตัวตนได้อย่างปลอดภัย ในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นบนโลกเสมือน รู้ทันในการทำธุรกรรม ซื่อ
ขายสินค้าบนโลกเสมือน และมีการรู้เท่าทันในการยืนหยัดในความปลอดภัย (persistence)

7.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้

การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันของประชาชน ให้สามารถใช้งานสื่อสังคม
ออนไลน์ได้อย่างรู้เท่าทันและได้ประโยชน์ ควรให้ความสำคัญในประเด็นต่อไปนี้

1. เน้นการเพิ่มความสามารถในการใช้สังคมออนไลน์ประเภท โลก เฟซบุ๊ก และยูทูบ ตามลักษณะการใช้
งานด้าน ความบันเทิง ติดต่อกับคนใกล้ชิด ติดตามข่าวสาร การติดต่อเรื่องงานหรือเรื่องเรียน
2. ให้ความสำคัญกับการเพิ่มความสามารถในการลดความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์
ด้วยการตอบสนองต่อสถานการณ์ความเสี่ยงที่เผชิญหน้าในเรื่อง เนื้อหาที่มีความรุนแรง โฆษณาสินค้าที่ไม่ได้การ
รับรองความปลอดภัย เนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ ข่าวปลอม เนื้อหาด้านเพศ ลามก อนาจาร การพนัน หวย ทุ้น
ออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การถูกหลอกจากคนแปลกหน้า โดยให้ความสำคัญตามลำดับคือ กลุ่มคนหนุ่มสาว
วัยทำงาน กลุ่มนักเรียนนิสิตนักศึกษา ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ
3. เพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันของประชาชนในด้าน ความสามารถในการทำความเข้าใจตัว
บทของสื่อสังคมออนไลน์ และ ความสามารถในการติดต่อสื่อสารทางสังคมกับคนบนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่าง
ถูกต้องเหมาะสม เพื่อสร้างสังคมดิจิทัลที่ดี

7.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยต่อเนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้ ควรดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory
Action Research) จากประชาชนทุกกลุ่มวัย กำหนดแนวทางการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและ
การรู้เท่าทันของคนทุกช่วงวัย และนำแนวทางที่สรุปได้พัฒนาเป็นกิจกรรมการเพิ่มความสามารถของประชาชน
ดำเนินงานตามกิจกรรม เก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัยเพื่อพัฒนาเป็นต้นแบบวิธีการการเพิ่ม
ความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันให้แก่ประชาชน

บทที่ 8

การดำเนินงานจัดประชุมระดมความคิด และข้อสรุปแนวทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์

การดำเนินงานวิจัยในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการประชุมระดมความคิดเห็นจากนักวิชาการและนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้องเข้าประชุมระดมความคิด โดยใช้องค์ความรู้ที่ได้จากขั้นที่ 1 ในส่วนการศึกษาการวิจัย สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับความผูกพัน (Engagement) ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ และความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงระดับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไป ประกอบด้วย กลุ่มวัยรุ่น วัยทำงานตอนต้น ผู้ใหญ่วัยทำงาน และผู้สูงอายุเป็นประเด็นหลักในการประชุมระดมความคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อพัฒนาแนวทางและเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียน และเนื้อหาเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence and Literacy) ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูบ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เป็นต้น

การประชุมระดมความคิดเห็นดำเนินการในวันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563 ณ ห้องประชุม Executive Junction โรงแรมปทุมวัน ปริ๊นเซส กรุงเทพมหานคร เวลา 08.30 - 12.00 น. ในการนี้ได้ระดมความคิดเห็นจากนักวิชาการและนักวิชาชีพจากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 4 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มสาขาวิชานิเทศศาสตร์/วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน กลุ่มสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัล กลุ่มสาขาวิชาครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ และสาขาวิชานิเทศศาสตร์และการตลาด รวมทั้งสิ้น 26 ท่าน การนำเสนอในส่วนนี้มีรายละเอียด ดังนี้

- 8.1 การดำเนินงานจัดประชุมระดมความคิดและผู้ทรงคุณวุฒิที่เข้าร่วมประชุม
 - 8.2 ข้อสรุปแนวทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์เพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัล
 - 8.2.1 กลุ่มเป้าหมาย
 - 8.2.2 สารเนื้อหา
 - 8.2.3 แพลตฟอร์มและโครงสร้างแพลตฟอร์ม
 - 8.2.4 กิจกรรมและสื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัล
 - 8.2.5 ผลสรุปแนวทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์
 - 8.3 ภาพบรรยากาศการประชุมระดมความคิด
- รายละเอียดดังต่อไปนี้

8.1 การดำเนินงานจัดประชุมระดมความคิดและผู้ทรงคุณวุฒิที่เข้าร่วมประชุม

การจัดประชุมระดมความคิดในครั้งนี้เป็นหนึ่งในกิจกรรมหลักของโครงการ ฯ โดยเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิทั้งนักวิชาการและนักวิชาชีพจากหลากหลายสาขาที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมประชุมรับฟังผลงานวิจัยดังกล่าว วิเคราะห์องค์ความรู้จากการวิจัยในกิจกรรมที่ 1 ร่วมระดมความคิดในการพัฒนาแนวทางและสร้างเว็บไซต์การเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียนและเนื้อหาเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์สำหรับเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสำหรับประชาชน โดยการประชุมจัดขึ้นใน วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563 เวลา 08.30 - 12.00 น. ณ ห้อง Executive Junction ชั้นใต้ดิน โรงแรมปทุมวัน ปริ๊นเซส กรุงเทพมหานคร การประชุมมีเนื้อหาและกิจกรรมโดยสรุปดังต่อไปนี้

1. การนำเสนอผลการวิจัยขั้นที่ 1 ถ่ายทอดองค์ความรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความผูกพัน (engagement) ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

2. การระดมความคิดเพื่อหาแนวทางเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้แก่ประชาชน

3. การระดมความคิดเพื่อสร้างเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียน และเนื้อหาเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชนที่เหมาะสม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มความสามารถด้านความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับประชาชนได้ใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มความสามารถของตนเอง

ผู้ทรงคุณวุฒิที่เข้าร่วมการประชุมประกอบด้วยในนักวิชาการและนักวิชาชีพหลากหลายสาขา ได้แก่ สาขาวิชานิติศาสตร์/วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัล สาขาครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ และสาขาวิชานิติศาสตร์และการตลาด รวมทั้งสิ้น 26 ท่าน รายละเอียดดังนี้

1) สาขาวิชานิติศาสตร์ / วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

จำนวน 7 ท่าน ดังนี้

นักวิชาการ

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ มาลี บุญศิริพันธ์ | อดีตคณบดี คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร. ชุตินันต์ เกติวิบูลย์เวช | ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีสารสนเทศ และอาจารย์ประจำคณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ |

- | | |
|---|---|
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร. นันทิยา ดวงภุมเมศ | อาจารย์ประจำ สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรม
เอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภัคทวี อภินันท์ | อดีตอาจารย์ประจำ คณะวารสารศาสตร์และ
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |

นักวิชาชีพ

- | | |
|-----------------------------|---|
| 5. คุณกฤตตฤณ พรหมเสน | ผู้รับผิดชอบโครงการสูงวัยรู้ทันสื่อ
บริษัท ทำมาป็น จำกัด |
| 6. คุณสุสมา สุขพัฒน์ | กรรมการผู้จัดการ บริษัท ทำมาป็น จำกัด |
| 7. คุณสุธีรา จำลองศุภลักษณ์ | กรรมการผู้จัดการ บริษัท โอพีพีวาย จำกัด |

2) สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัล

จำนวน 7 ท่าน ดังนี้

นักวิชาการ

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร. พยุง มีสัจ | คณบดี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร. โชติรัตน์ รัตนามหัทธนะ | อาจารย์ประจำคณะวิศวกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |

นักวิชาชีพ

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 3. คุณอิสระ เศรษฐวิทยานุกิจ | Solution Architect
บริษัท แอ็พซินท์ เอเชีย จำกัด |
| 4. ว่าที่ร้อยตรี ดร. งาม อุ่นอนันต์ | กรรมการผู้จัดการ บริษัท โอพีเอที จำกัด |
| 5. คุณธัญดา นันทพันธ์ | กรรมการผู้จัดการ บริษัท จี แกรดทีจุด จำกัด |
| 6. คุณจิตติกา อัสวเดชเมธากุล | Programmer บริษัท จี แกรดทีจุด จำกัด |
| 7. คุณเมศชนันท์ โอบนพันธ์ | System Administrator
บริษัท จี แกรดทีจุด จำกัด |

3) สาขาวิชาครุศาสตร์ / ศึกษาศาสตร์

จำนวน 5 ท่าน ดังนี้

- | | |
|--|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร. อรรถวิทย์ ณะแก้วทุ่ง | อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา เชื้อทอง | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
ธนบุรี |

- | | |
|--|--|
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร. สุรพล บุญลือ | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรถพล อนันตวรสกุล | อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |

นักวิชาชีพ

- | | |
|--------------------------|--|
| 5. คุณสุจิตรา สาระอินทร์ | Project Manager New gen & Society development เว็บไซต์ Dek-d.com |
|--------------------------|--|

4) สาขาวิชานิเทศศาสตร์และการตลาด

จำนวน 7 ท่าน ดังนี้

นักวิชาการ

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ กัลยกร วรกุลสถิตินันท์ | อาจารย์ประจำคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 2. อาจารย์ วรชยุต คงจันทร์ | อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3. อาจารย์ พันธุ์ทิติต์ สิริภพธาดา | ที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาชุมชน นักจัดรายการวิทยุ และบรรณาธิการ |

นักวิชาชีพ

- | | |
|-----------------------------|---|
| 4. ดร. ศรีดา ตันทะอธิพานิช | กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยและอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ |
| 5. คุณพีรพล อนุตรโสทธิ | ผู้ดำเนินรายการศูนย์ข่าวก่อนแซร์ สำนักข่าวไทย อสมท. |
| 6. คุณปวิพัทธ์ สุสำเภา | กรรมการผู้จัดการ บริษัท โอเพ่นดรีม จำกัด |
| 7. คุณดวงกมล ตั้งจิตต์พิชัย | ภาคีด้านการออกแบบ บริษัท โอเพ่นดรีม จำกัด |

8.2 ข้อเสนอแนะทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์เพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัล

ข้อเสนอแนะทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์เพื่อเพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัลจากการประชุมระดมความคิดร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิทั้งนักวิชาการและนักวิชาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้เป็น 4 ประเด็น ได้แก่ กลุ่มเป้าหมาย สารเนื้อหา แพลตฟอร์มและโครงสร้างแพลตฟอร์ม และกิจกรรมและสื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัล ดังนี้

8.2.1 กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าใช้งานแพลตฟอร์มเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้นี้แบ่งออกเป็น 4 ช่วงวัยคือ วัยรุ่น อายุ 15 - 22 ปี วัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุ 23 - 39 ปี วัยผู้ใหญ่ อายุ 40 - 59 ปี และผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ประเด็นการสร้างแพลตฟอร์มเว็บไซต์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้งานในมุมมองของผู้ทรงคุณวุฒิจึงแบ่งเป็น 2 แนวทาง ดังนี้

แนวทางที่ 1 เสนอให้แบ่งแยกตามแต่ละช่วงวัย โดยให้ออกแบบบทเรียนที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย เนื่องจากความสามารถในการรับรู้และข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน จึงอยากให้แบ่งการสร้างบทเรียนเสริมสร้างความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยสร้างขึ้นเฉพาะของแต่ละกลุ่ม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอและความสะดวกในการเข้าถึง

“การพยายามทำแพลตฟอร์ม DIL เพื่อทุกคนเพื่อจะสร้างให้คนไทยทุกกลุ่ม 4 ช่วงวัย ที่นี้มันจะเป็นความท้าทายมากมายเลย ถ้าไม่จำกัดกลุ่มเป้าหมายให้มันแคบลงไปกว่านั้นสักนิดนึงนะคะ เพราะว่า กำลังคิดว่า กลุ่มเด็กจนถึงกลุ่มวัยทำงานเขาอาจจะพอไปด้วยกันได้นะคะ แต่ว่าพอเป็นกลุ่มผู้สูงอายุแล้วเนี่ยจะไปด้วยยากมาเท่าที่ทำงานสัมผัสกับผู้สูงอายุในต่างจังหวัดและในกรุงเทพฯ ในเรื่องของ Media Literacy” (นันทิยา ดวงภุมเมศ, สัมภาษณ์)

“ผมมองว่าการที่เราจะสร้างสื่ออะไรขึ้นมาสักอย่างเนี่ย แล้วจะให้ตอบโจทย์แต่ละช่วงอายุ ผมว่า Media ที่เราจะใช้นี้เนี่ย มันต้องไม่เหมือนกัน ถูกไหมครับ เพราะว่าการทำอะไรขึ้นมาไปให้คนอื่นใช้นี้เนี่ยมันเราออกแบบ อีกกลุ่มก็ไม่ชอบแล้วก็ไม่สนใจ ดังนั้นผมมองว่าแพลตฟอร์มรวมถึงเนื้อหาในแพลตฟอร์มที่จะเกิดขึ้นเนี่ยมันต้องแยกตามช่วงอายุนะ” (พันธุ์ทิพย์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

“ผมว่าเราต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนนะครับ เพราะว่าถ้าเราทำกว้างมันก็จะกว้างไปแล้วไม่มี Impact กับสังคมด้วย” (สุรพล บุญลือ, สัมภาษณ์)

“กลุ่มเป้าหมายอาจมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงอายุ ดังนั้นทีมอาจจะต้องทำการศึกษาเพื่อจัดแบ่งกลุ่มประชาชนว่าประชาชนแต่ละกลุ่มมีความเสี่ยงด้านใด และจัดการรณรงค์แก่แต่ละกลุ่มให้เหมาะสม” (กัลยกร วรกุลสถฐานี, สัมภาษณ์)

ซึ่งความคิดเห็นข้างต้นสอดคล้องกับการเสนอความคิดเห็นของนักวิชาชีพ ซึ่งเสนอว่าควรมีการแบ่งช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดังกล่าวให้ชัดเจนเพื่อนำเสนอองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ช่วงวัยเดียวกันย่อมมีความแตกต่างและข้อจำกัดในการใช้สื่อเช่นเดียวกัน

“มองเหมือนกับอาจารย์แต่ละท่านนะครับผม ในเรื่องของการจัดกลุ่มอายุให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะว่าจากที่ทำงานกับผู้สูงอายุมันจะมีความยากอยู่มาก แล้วนอกจากนี้ยังมีเรื่องผู้สูงอายุในต่างจังหวัดและในเมือง รวมถึงชนบทด้วย มันก็จะมีข้อจำกัดที่แตกต่างกันในเรื่องของการเข้าถึงเทคโนโลยีและการเข้าถึงสื่อด้วย” (กฤตตฤณ พรหมเสน, สัมภาษณ์)

แนวทางที่ 2 คือการสร้างบทเรียนออนไลน์ที่ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ โดยใช้ประเด็นความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นประเด็นหลักในการเรียนรู้ เนื่องจากความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ประชาชนแต่ละช่วงวัยพบเจอในแต่ละประเด็นมีลักษณะคล้ายกัน ดังนั้นข้อจำกัดในแต่ละช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมายจึงอาจไม่ใช่ข้อจำกัดในการเรียนรู้

“เรื่อง ‘วัย’ จะแบ่งเป็นตามวัย คือเรื่องการเรียนรู้แต่ละช่วงวัย ผมว่าเอาจริง ๆ มันตัดไม่ขาดเลยนะที่เดี่ยวนะครับ มันเปลี่ยนผ่านได้ จริง ๆ มันก็ไม่ได้เป็น Subset เลยนะที่เดียว ดังนั้นผมมองว่า เรื่องของวัยมันอาจจะเป็นไปได้เป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงเท่าไรมันเปลี่ยนผ่านกันได้” (พยุง มีสีจ, สัมภาษณ์)

“ถ้าเอาจริง ๆ แล้ว ประเด็นความเสี่ยงมันมีประเด็นหลัก ๆ อยู่ คืออันนี้เราสมมุติว่าถ้าเราอยากเสริม skill 7 อันนี้ถูกปะคะ เราก็ต้องหา Concept การเรียนรู้ก่อน เช่น อย่างเรื่อง Text Understanding กับ Social Communication ถูกปะคะ เราก็ต้องดูตรงนี้ก่อนว่า Concept 2 Skill นี้ มันต้องใช้อะไร แล้วจะเสริมทักษะอะไรให้เขาได้รู้ แล้วก็ไปหาจุดร่วมของแต่ละกลุ่มวัยว่าเขาเรียนรู้ผ่านอะไร” (ดวงกมล ตั้งจิตต์พิชัย, สัมภาษณ์)

“เท่าที่คิดนะคะ การที่เราจะส่งความรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่มันค่อนข้างกว้างมาก ๆ นะคะ แต่ถ้าในเรื่องของการส่งข้อมูลไปยังกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายในปัจจุบันมีหลายกระบวนการ แต่อย่างที่บอกไปว่าอายุอะคะ วันนี้เขา 15 พรุ่งนี้เขาอาจจะ 20 แล้วก็ได้อายุมันเปลี่ยนถ่ายได้ คือถ้าเรา Design สื่อเพื่อให้มันเหมาะกับทุกคน โดยอยู่พื้นฐานของเรื่องความเสี่ยงบนโลกออนไลน์และความรู้เรื่องการรู้เท่าทันแทน” (ธัญดา นันทพันธ์, สัมภาษณ์)

“ถึงช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างจะมีความแตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตามก็เป็นอายุที่มีความต่อเนื่องกัน เพราะ วันนี้เขา 22 อีกต่อไปก็ 23 มันก็คนละกลุ่มแล้ว แต่จากผลการศึกษามันเห็นว่าความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ที่พบเจอมันคล้าย ๆ กัน ดังนั้นเนื้อหาอาจปรับให้เข้ากับคนทุกวัยได้” (เมศชนันฐ์ โอบนพันธ์, สัมภาษณ์)

“ความเสี่ยงจากสื่อสังคมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นได้ทุกเพศและทุกวัย ดังนั้นการออกแบบ

แพลตฟอร์มจึงควรออกแบบแพลตฟอร์มที่มันสามารถครอบคลุมกับทุกช่วงวัย อย่างใน
เว็บไซต์เด็กดี เราก็พยายามพัฒนาแพลตฟอร์มที่สามารถใช้ร่วมกันในเด็กทุกช่วงวัยได้”
(สุจิตรา สาระอินทร์, สัมภาษณ์)

“เรื่องของการแบ่งกลุ่มเป้าหมายนั้นอาจไม่ใช่ตัวแปรหลัก เนื่องจากเราสามารถสร้างบทเรียน
ที่สามารถใช้เรียนกันได้ทุกช่วงวัย โดยก่อนเริ่มใช้งานนั้นอาจมีประเมินผลก่อนเพื่อวัดระดับ
ความเสี่ยงต่าง ๆ แล้วใช้บทเรียนนั้นอิงตามความเสี่ยงของกลุ่มตัวอย่างที่พบเจอ” (จิตติกา
อัสวเดชเมธากุล, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ แพลตฟอร์มที่จะสร้างขึ้นควรคำนึงถึงความครอบคลุมไปยังประชาชนกลุ่มเสี่ยงกลุ่ม
อื่น ๆ ด้วย เช่น กลุ่มที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี ผู้ทุพพลภาพ และผู้ด้อยโอกาสในด้านต่าง ๆ

“ตอนนี้ขาดกลุ่มที่อายุต่ำกว่า 15 ปี เพราะอย่างตอนนี้ลูกผมก็เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตดูหนัง ฟัง
เพลงเกาหลีแล้ว ก็ต้องยอมรับว่าคนเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์ตั้งแต่เด็กแล้ว เราก็ต้องเพิ่มกลุ่ม
ตัวอย่างตรงนี้เข้าไปด้วย” (พยุง มีสัจ, สัมภาษณ์)

“เห็นด้วยนะคะว่าเราต้องทำบทเรียนหลากหลายรูปแบบโดยขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายตามที่
เข้าคั่นเคยนะคะหรือความสามารถในการเรียนรู้ของเขาเป็นแบบไหนที่เหมาะสม แล้วต้องไม่
ตกหล่นด้วยนะคะ กลุ่มคนพิการและคนด้อยโอกาสนะคะ เพราะว่าคนพิการที่ทำงานด้วยใน
กลุ่มเด็กหูหนวกหรือเด็กพิการทางสติปัญญาก็เป็นเหยื่อของการถูกล่วงละเมิดทางเพศเยอะ
เลย เพราะว่าโดนหลอก” (ศรีดา ตันหะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

โดยสรุป ประเด็นการออกแบบสร้างเว็บไซต์ในครั้งนี้อาจไม่จำเป็นต้องแยกกลุ่มผู้ใช้งานออกเป็น
ช่วงอายุต่าง ๆ แต่ให้ออกแบบแพลตฟอร์มและบทเรียนเว็บไซต์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัล
และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชนในลักษณะที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและใช้งานได้ทุกช่วงวัย
(Universal platform) และควรครอบคลุมไปยังประชาชนกลุ่มเสี่ยงกลุ่มอื่น ๆ เช่น ผู้ทุพพลภาพ ผู้ด้อยโอกาส
รวมถึงเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีที่เป็นหนึ่งในผู้ใช้งานและเติบโตขึ้นในสังคมสื่อดิจิทัลด้วย โดยใช้กลยุทธ์และกลวิธี
การสื่อสารที่เหมาะสม ขณะที่ส่วนสาระเนื้อหาที่เป็นบทเรียนเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัล
และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นั้นควรออกแบบบนพื้นฐานของ “ความเกี่ยวพันกับความเสี่ยง” (Risk
Involvement) ที่ได้นำเสนอผลการวิจัยเชิงสำรวจเรื่องความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์จำนวน 15 เรื่องที่กลุ่ม
ตัวอย่างแต่ละช่วงวัยได้พบเจอความเสี่ยงในลักษณะใกล้เคียงกัน

8.2.2 สาระเนื้อหา

การออกแบบสาระเนื้อหาเพื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัลที่ควรพิจารณาเพื่อให้สอดคล้อง
และสามารถประยุกต์ใช้กับประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้ควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ของเว็บไซต์

รวมถึงการตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของเนื้อหา การเน้นย้ำเนื้อหาในด้านความเสี่ยงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบรุนแรง การส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ การเพิ่มเนื้อหาสาระเพื่อลดความเสี่ยงจากการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล รวมถึงการเปิดโอกาสให้มีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ดังนี้

1) การคำนึงถึงวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ของเว็บไซต์

การออกแบบสาระเนื้อหาควรคำนึงถึงผลสัมฤทธิ์ที่ประชาชนจะได้รับจากการเข้าเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ (Learning outcome) เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยกำหนดวัตถุประสงค์การสื่อสารให้ชัดเจนว่าต้องการให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้หรือมีทักษะในระดับใด เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสาระเนื้อหาที่ตอบโจทย์วัตถุประสงค์ และสามารถออกแบบวิธีการวัดผลประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

“อยากให้ทางทีมอะครับ กำหนดเรื่อง Learning outcome ที่ต้องการให้เกิดขึ้นด้วย เช่น ต้องให้รู้ ต้องการให้ตระหนัก หรือต้องการให้เขาป้องกันตัวเองได้ด้วย” (สุรพล บุญลือ, สัมภาษณ์)

“เรากำลังจะทำอะไร ก็ตั้งเป้าหมายไว้ให้ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการให้ความรู้ ใช้เป็นแหล่งอ้างอิง หรือใช้เป็นเครื่องมือป้องกัน เราควรจะทำให้ชัดเจน เพื่อที่จะได้นำไปสร้างเป็นเครื่องมือที่ถูกต้องได้ เพราะว่าตอนนี้เรากำลังจะทำเครื่องมือที่ใช้พัฒนาคน มันจึงต้องอยู่ที่เป้าหมายว่าเราอยากให้เขาได้อะไรกลับไปด้วย” (นันทิยา ดวงกุ่มเมศ, สัมภาษณ์)

2) ความถูกต้องของสาระเนื้อหา

สาระเนื้อหาของบทเรียนที่เพื่อเพิ่มความสามารถในการความรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชนควรมีการตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือโดยผู้เชี่ยวชาญ

“ในส่วนของเนื้อหาอยากให้มีผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาแต่ละด้านที่น่าเชื่อถือได้มาช่วยยืนยัน หรือสนับสนุนข้อมูลที่ใช้ในบทเรียนว่าน่าเชื่อถือได้ และเป็นข้อมูลที่เป็นจริง นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาแล้วควรมีผู้ที่มีประสบการณ์ตรงมาร่วมแบ่งปันปัญหาที่พบเจอรวมถึงวิธีการแก้ไขปัญหาที่พบเจอ” (สรัญญา เชื้อทอง, สัมภาษณ์)

“อยากให้ทางทีมงานพิจารณาเรื่องความถูกต้องของเนื้อหาด้วย เพื่อจะได้ใช้เป็นแหล่งให้ข้อมูลที่ถูกต้อง โดยให้มีผู้เชี่ยวชาญเข้ามาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาหรือมาสนับสนุนบทเรียนด้วย” (สุรพล บุญลือ, สัมภาษณ์)

3) การเน้นย้ำเนื้อหาด้านความเสี่ยงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบรุนแรง

เนื้อหาที่อยู่ในบทเรียนควรเน้นเรื่องความเสี่ยงที่พบเจอในสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นอันตราย มีผลกระทบรุนแรงหรือขอบเขตกว้างขวาง เพื่อยกให้เป็นประเด็นนำร่องในการพัฒนาเนื้อหาที่ต้องการเน้นย้ำใน

ช่วงแรก เพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้และเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน เช่น การถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) การถูกล่อลวงหรือการถูกละเมิดทางเพศ และการหลอกลวงในเรื่องต่าง ๆ

“กลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มเสี่ยง น่าจะเป็นทุกกลุ่ม แต่อาจมีความเสี่ยงในการใช้งานสื่อออนไลน์ที่แตกต่างกันไป เช่น กลุ่มเด็กอาจจะต้องระมัดระวังในการล่อลวงทางเพศ ค้ามนุษย์ กลุ่มสูงอายุอาจจะเป็นการหลอกลวงด้านการเงิน การให้ข้อมูลส่วนบุคคลทางออนไลน์ เป็นต้น” (กัญญา วรกุลลัญญานีย์, สัมภาษณ์)

“ในฐานะของเว็บไซต์เด็กดีที่ทำงานอยู่กับกลุ่มวัยรุ่นนะคะ ก็จะเห็นได้ว่าก็ยังคงมีปัญหาความเสี่ยงเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) ทั้งจากรูปลักษณ์ภายนอก การเหยียดเพศ เพื่อน Anti เรื่องเรียน ฯลฯ จนกลายเป็นต้นเหตุของโรคซึมเศร้า” (สุจิตรา สารอินทร์, สัมภาษณ์)

“คือ ตัวเองก็ทำงานอยู่กับเยาวชนไทยกับภัยออนไลน์มานานนะคะ ก็จะเห็นว่าส่วนใหญ่จะเป็น Cyber bullying จะเป็นอันดับหนึ่ง แล้วก็เรื่องของถูกละเมิดทางเพศที่โดนถ่ายคลิปแบบนี้ ที่นี้ก็กลุ่มผู้สูงอายุที่จะต่างกับเด็กตรงที่ว่าพวกเขาจะเป็นเรื่องของข่าวปลอม โดนหลอก เรื่องของสุขภาพต่าง ๆ เลยจะบอกว่าเวลาเราพัฒนาเนื้อหาที่จะอยู่ในระบบมันควรมีเนื้อหาที่ให้เขาได้รับมือกับปัญหาจริง ๆ มากกว่า มาให้ความรู้ว่ามันคืออะไร”

(ศรिता ตันพะอติพานิช, สัมภาษณ์)

ขณะที่ความเสี่ยงในเรื่องการเผยแพร่ข่าวปลอม (Fake News) ข้อมูลบิดเบือน เช่น ข้อมูลด้านสุขภาพที่มีการส่งต่อ ๆ กันมาทางโลกออนไลน์ ก็เป็นอีกประเด็นสำคัญที่ประชาชนจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้มีความรู้เท่าทันและไม่ตกเป็นกลุ่มเสี่ยงในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารโดยเฉพาะผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน

“เรื่องของ Fake news ก็เป็นเรื่องใหญ่ที่ควรให้ความสำคัญและพยายามที่จะสร้างความเข้าใจให้กับคนในสังคม” (พยุ่ง มีสัจ, สัมภาษณ์)

“ในเรื่องของ Fake new คือ มันเป็นเรื่องที่จะนิยามไม่ง่ายเลย เพราะว่าเราไม่รู้ว่าจะอะไรมันปลอมอะไรไม่ปลอม แล้วเรื่องข่าวปลอมนี้เองเป็นเรื่องที่เวลาเราไปถามกลุ่มเยาวชนเขาบอกเขาเสพข่าวปลอม เพราะรู้ว่ามันปลอม แต่ถ้าไปถามผู้สูงอายุเขาก็จะบอกว่าไม่เสพ แต่จริง ๆ อาจจะไม่บอกเวลาเสพแต่ไม่รู้ด้วย ก็เป็นเรื่องที่ตรวจได้ยาก จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจมากที่จะช่วยให้ความรู้กับคนที่เข้ามาใช้บทเรียนของเราเพื่อให้เขารู้ความหมายและเข้าใจในเบื้องต้นด้วย” (ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช, สัมภาษณ์)

“ทุกกลุ่มมีความเสี่ยงที่จะได้รับข้อมูลปลอมจากสื่อสังคมออนไลน์ เพราะข้อมูลเหล่านี้อาจมีความไม่ถูกต้องคลุมเครืออยู่ จึงควรมีการสร้างองค์ความรู้เพื่อให้เขารู้เท่าทันข้อมูลต่าง ๆ”

(สุภัทวดี อภินันท์, สัมภาษณ์)

“ในกลุ่มความเสี่ยงอาจจัดกลุ่ม โดยวิเคราะห์สาเหตุของความเสียหายแต่ละชนิดด้วยว่า เป็นสาเหตุเชิงเทคนิค เช่น หลอกกลางด้วยเว็บปลอม Phishing หรือ เชิงเนื้อหา เช่น ข่วปลอม หลอกลงทุน เว็บปลอม หรือในเชิงการไม่ตระหนักระวังการให้ข้อมูลส่วนตัว จนนำไปสู่ความเสียหาย” (พีรพล อนุตรโสทธิ, สัมภาษณ์)

“จากที่เห็นจากงานวิจัยในส่วนของผู้สูงอายุ เนื้อหาค่อนข้างตรงกับที่ทำงานงานมา คือ ปัญหาที่ผู้สูงอายุเจอจะกลุ่มที่สนใจเรื่องสุขภาพ แล้วก็ติดตามเรื่องพวกนี้ก็ทำให้ถูกการหลอกกลางต่าง ๆ เช่น ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริงบ้าง เรื่องสมุนไพรร หรือพวกการซื้อของออนไลน์ ก็อยากให้เราสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องพวกนี้ไว้ด้วย” (สุสมา สุขพัฒน์, สัมภาษณ์)

“อีกอย่างหนึ่งในเรื่องของข้อมูลข่วปลอมหรือแม้แต่ข่วสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องของสุขภาพ การหลอกกลางในลักษณะต่าง ๆ อย่างเรื่องยาสมุนไพรร เราควรจะให้ห่อะไรที่สามารถชี้ช่อง หรือบอกจุดว่าถ้าเกิดลักษณะแบบนี้ หรือมีการชี้จุดที่เด่น ๆ ให้เห็น หรือถ้ามีลักษณะที่น่าสงสัยว่าประเด็นนี้ถูกหรือเปล่า ข่ววันนี้เชื่อถือได้ไหม หรือข่วพวกนี้อ่านแล้วสามารถตรวจสอบได้ตรงไหนบ้าง แล้วเราสามารถบอกเขาได้ในเบื้องต้นหรือแบบง่าย ๆ ก็จะมีมาก” (กฤตตฤณ พรหมเสน, สัมภาษณ์)

4) การส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายเกี่ยวกับสื่อออนไลน์

ผู้ทรงคุณวุฒิได้เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการส่งเสริมความรู้เรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ เช่น กฎหมายการครอบครองภาพลามกอนาจารเด็ก พรบ. คอมพิวเตอร์

“อันนี้ก็เป็นสิ่งที่อยากเสนออีกเรื่อง ก็คือเรื่องของกฎหมายที่อยากให้เพิ่มเข้าไปด้วยนะคะ เพราะว่า จากประสบการณ์การทำงานที่ผ่านมาก็ยังเห็นว่าเด็กหรือผู้ใหญ่เองก็ไม่รู้ว่าไอภาพลามกอนาจารเด็กที่อยู่ใน LINE ก็ถือว่าเป็นความผิดแล้ว ในฐานะครอบครองนะคะ ไม่ต้องโหลดเก็บไว้ก็ผิด เพราะ มันอยู่ใน LINE คือถ้ากดแล้วมันอยู่ในเครื่องก็คือผิดแล้ว แล้วก็ยังมีเรื่องพรบ. คุ้มครองเด็ก แล้วก็เรื่องพรบ. คอม” (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

5) การเพิ่มเนื้อหาสาระเพื่อลดความเสี่ยงทางดิจิทัล

การใช้ชีวิตประจำวันในโลกดิจิทัลอาจพบเจอความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้นการเพิ่มเนื้อหาบทเรียนเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ในแง่มุมต่าง ๆ ให้มากขึ้นจึงอาจช่วยสร้างภูมิคุ้มกันและลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้

“ที่อยากให้เพิ่มเติม ประเด็นแรกน่าจะเป็นส่วนของการสร้างภูมิคุ้มกัน และการจัดการตัวเอง เมื่อ Bully หรือหากเพื่อนโดน Bully เราจะช่วยเหลือเพื่อนได้อย่างไร หรือแม้กระทั่ง ทำอย่างไร เราจึงไม่กลายเป็นผู้ Bully คนอื่นเสียเอง (Cyberbullying Management) และ

ประเด็นที่สองคืออยากให้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนในขณะที่ยังเรียนเกี่ยวกับด้านดิจิทัล เพื่อปูทางไปสู่อาชีพใหม่ๆด้านดิจิทัล และรองรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างแท้จริง” (สุจิตรา สาระอินทร์, สัมภาษณ์)

“อยากให้สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้กันอย่างมาก ว่าเป็นพื้นที่ส่วนบุคคล ในการติดต่อสื่อสารกับคนรู้จัก คือมันไม่ใช่แค่ มันมีลักษณะเป็นพื้นที่สาธารณะมากกว่า และอยากให้เพิ่มหรือสอดแทรกเกี่ยวกับเรื่องการระมัดระวังตัวและการป้องกันตัวเองบนสื่อสังคมออนไลน์อีกด้วย” (กัลยกร วรกุลสถฐานีย์, สัมภาษณ์)

“อยากให้สาระเนื้อหาที่เกิดในแพลตฟอร์มนี้ควรมีการสร้างความรู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เพื่อให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายได้จริง และนอกจากนี้เนื้อหาทั้ง 7 ด้านที่เกี่ยวกับความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อาจใช้เป็นเพียงเป้าหมายเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์เนื้อหาที่ตอบโจทย์ในแต่ละข้อก็ได้ ซึ่งในบางเนื้อหาสาระนั้นก็สามารถตอบโจทย์ได้หลายข้อควบคู่กัน” (พีรพล อนุตรโสทธิ, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ ยังควรเป็นแหล่งข้อมูลอ้างอิงในการค้นหาและตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง รวมถึงมีพื้นที่สาธารณะที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่ใช้งานเว็บไซต์ได้พูดคุยและร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน โดยสามารถเลือกได้ว่าจะเปิดเผยตัวตนหรือไม่

“นอกจากจะให้ข้อมูลความรู้แล้ว มันควรมีพื้นที่ให้เขาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสามารถสื่อสารอะไรก็ได้บ้างไม่ใช่ให้เข้าไปเรียนอย่างเดียว นอกจากนี้ก็ควรมีพื้นที่ให้สำหรับ Search อย่างแบบใน Google ที่มันใช้ Keyword ค้นหาเลย แต่อย่างไรในแพลตฟอร์มของเรา ก็สามารถสร้างให้เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเสียวอะไรก็ให้เข้ามาค้นหาได้เลย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องตรวจสอบข้อมูลข้อเท็จจริงต่าง ๆ อะไรพวกนี้ได้เลย” (พันธุทิติต์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

“เพื่อสร้างความสบายใจให้กับผู้ใช้งาน ก็ควรมีการให้เลือกว่าจะเปิดเผยหรือปิดบังตัวตนใน ส่วนที่ให้เป็นเว็บบอร์ดให้พูดคุยกัน เพราะบางคนอาจไม่อยากจะเปิดเผยตัวเอง ก็ให้เขาสามารถใช้นามแฝง หรือไม่เปิด Social Media ที่เข้าใช้ก็ได้” (สรัญญา เชื้อทอง, สัมภาษณ์)

จากการประชุมระดมความคิดเห็นและข้อเสนอเพิ่มเติมจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาต่าง ๆ สามารถสรุปแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ด้านสาระเนื้อหาได้ว่า ลักษณะเนื้อหาที่ใช้เป็นบทเรียนในการเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ที่ประชาชนจะได้รับจากการเข้าเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเว็บไซต์ โดยลักษณะของเนื้อหาเน้นย้ำในด้านความเสี่ยงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบรุนแรงและวงกว้างเพื่อเป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนบทเรียนดังกล่าวได้ฝึกฝนและเตรียมตัวรับมือกับความเสียวบนสื่อสังคมออนไลน์ไปในตัว โดยเนื้อหาในแต่ละบทเรียนจะมีการจัดกลุ่มของความเสี่ยงแต่ละชนิด

ตามลักษณะที่เหมือนกัน โดยต้องพิจารณาความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาเป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังควรเพิ่มเติมเนื้อหาสาระต่าง ๆ เช่น การป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งหรือการไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ การให้ความรู้ด้านการใช้สื่อออนไลน์และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เพื่อนำความรู้ที่ได้จากบทเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.2.3 แพลตฟอร์มและโครงสร้างแพลตฟอร์ม

แพลตฟอร์มและโครงสร้างแพลตฟอร์มของเว็บไซต์ไม่เพียงเป็นพื้นที่สำหรับประชาชนในการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ แต่แพลตฟอร์มดังกล่าวควรมีบทบาทหน้าที่อื่นเพิ่มเติมด้วย นอกจากนี้แพลตฟอร์มที่จะสร้างขึ้นควรมีลักษณะที่ผู้ใช้งานทุกเพศ ทุกวัย สามารถเข้าถึงได้ง่าย (Access) มีหลากหลายรูปแบบเพื่อให้ตอบรับกับทุกช่วงวัย ขั้นตอนไม่ยุ่งยาก เชื่อมต่อง่ายและรองรับได้ในทุกประเภทอุปกรณ์ (Device)

“ช่องทางการ Access ระบบต้องง่าย ไม่ต้องการใช้อุปกรณ์สเปกสูง ๆ ในการเข้าใช้งาน”
(ศรिता ตันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

“จริง ๆ มันอาจไม่จำกัดแพลตฟอร์มว่าจะเป็น App เป็น Web หรือเป็นอะไรก็ได้ เพราะตอนนี้ Concept หลักคือการเสริม Skill และ Knowledge” (ดวงกมล ตั้งจิตต์พิชัย, สัมภาษณ์)

“แพลตฟอร์มที่ใช้จะต้องรองรับได้ทั้ง PC Smart phone และมี Design ที่ทันสมัย”
(เมศชนันท์ โอบนพันธ์, สัมภาษณ์)

“ช่องทางในการสื่อสารควรครอบคลุมในหลาย ๆ แพลตฟอร์ม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ยูทูบ เพื่อให้เข้าถึงทุกกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง และใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการพัฒนาและเผยแพร่เนื้อหาด้วย” (สุภัทวดี อภินันท์, สัมภาษณ์)

ทั้งนี้ แพลตฟอร์มที่ลงความเห็นว่าคุณควรใช้ในการนำเสนอบทเรียนเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ควรเป็นเว็บไซต์ดังที่นำเสนอ เนื่องจากเว็บไซต์มีลักษณะของพื้นที่กลางที่ผู้ใช้งานทุกช่วงวัยสามารถเข้ามาใช้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ อีกทั้งยังสามารถเพิ่มเติม หรือดัดแปลงไปสู่แพลตฟอร์มอื่น ๆ ได้ง่าย โดยการสร้างเว็บไซต์ควรออกแบบให้รองรับการใช้งานบนสมาร์ตโฟน (Smart phone) ด้วยโดยสร้างเว็บไซต์ที่สามารถใช้งานได้เหมือนใช้งานแอปพลิเคชัน

“ช่วงปีนี้ตัวโปรแกรม Progressive Web App นะครับที่เขาเริ่มที่จะมาเล่นกันนะครับ เป็นตัวทำเว็บไซต์ให้คล้าย ๆ กับ App มันก็ช่วยให้คนเขาใช้ง่าย ”

(ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช, สัมภาษณ์)

“ตอนนี้ทุกคนในประเทศไทยมี Smart phone มันเลยเป็นเครื่องมือที่เข้าถึงได้ง่าย แล้วสิ่งที่คู่กับ Smart phone คือ เว็บไซต์ ที่มีสามารถเข้าถึงได้ง่ายมาก ๆ ไม่จำเป็นต้องโหลด

Application ให้อุ่นวาย ค้นหาได้ง่าย ทำอะไรขึ้นมาก็ได้เลย Content ข้างในก็สร้างขึ้นม
ได้” (พันธุ์ทิพย์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

“อย่างแพลตฟอร์ม Dek-D ที่ทำแล้วและสามารถส่งเสริมความรู้เรื่องความรอบรู้ทางดิจิทัล
และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก็มีเว็บไซต์ ข้อดีคือ ทำง่ายในมุมมองของคนทำอะนะคะ
แล้วก็เข้าถึงได้ง่าย เรียกดูข้อมูลได้ตลอดเวลา มีความน่าเชื่อถือด้วย นอกจากนี้สามารถ
เพิ่มเติมเรื่องต่าง ๆ เข้าได้ เช่น สามารถให้เขียนบทความเสริมความรู้ในเรื่องนี้ ได้หลากหลาย
ทั้งการเตือนภัย เผื่อระวัง แนวทางแก้ไข เป็นต้น บทความนี้รองรับการแชร์สู่สังคมออนไลน์
เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เพื่อให้เกิดช่องทางในการเผยแพร่ และเข้าถึงกลุ่มคนรับสื่อได้
หลากหลายมากขึ้น แล้วก็มีการสื่อกิจกรรมออนไลน์ที่เด็กดีทำให้แบบมีอาจารย์มาสอนเรื่อง
ต่าง ๆ แล้วถ้าเรียนจบตามที่คอร์ส outline ก็จะได้ใบประกาศนะ”

(สุจิตรา สารอินทร์, สัมภาษณ์)

“โดยส่วนตัวเห็นว่าเว็บไซต์หรือทำสื่อต่าง ๆ แล้ว Upload สื่อต่าง ๆ เข้าไป แล้วก็เอา
เว็บไซต์ของเราไปกระจายตามหน่วยงานต่าง ๆ น่าจะเป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกว่า
อันอื่น ๆ ทั้งในเรื่องของความง่ายในการเข้าถึง การปรับเปลี่ยนเวอร์ชัน เนื้อหา การเผยแพร่”
(ฐิติกา อัครเดชเมธากุล, สัมภาษณ์)

ในส่วนของการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ที่ใช้เป็นบทเรียน ควรออกแบบเพื่อตอบสนองต่อการ
ใช้งานจริงของผู้ใช้งานจริง ๆ โดยออกแบบให้ใช้งานง่ายและเหมาะสมตามกลุ่มช่วงวัยของผู้ใช้ เช่น ปุ่มกดที่
น้อยและง่ายในการใช้งาน ตัวหนังสือที่มีขนาดเหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย รูปภาพที่น่าสนใจ รวมถึงพัฒนา
เว็บไซต์ให้สามารถรองรับกับทุกเครื่องมือการใช้งาน โดยออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ (User Interface : UI)
เช่น ชุดหน้าจอ เว็บไซต์ องค์ประกอบต่าง ๆ ของเว็บไซต์ เช่น ปุ่มและไอคอน ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการใช้
งานของผู้ใช้ มีการออกแบบผ่านประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience : UX) ที่พัฒนาปรับปรุงตาม
ความคุ้นเคยของผู้ใช้งาน (UI)

“การพัฒนาแพลตฟอร์มและโครงสร้างของแพลตฟอร์ม อยากรให้ออกแบบให้เข้ากับ
ประชาชนทุกวัยใช้งาน มีฟังก์ชันสำหรับแต่ละวัย เช่น ผู้สูงอายุอาจมีตัวหนังสือตัวใหญ่ ๆ
ปุ่มกดง่าย ๆ ปุ่มไม่เยอะ สำหรับกลุ่มวัยรุ่นก็อาจเป็นรูปคนจริง ๆ ที่ไม่ใช่รูปการ์ตูน ที่เป็นรูป
คนจริง ๆ จะได้มีความรู้สึกว่ายากมีส่วนร่วมด้วย...จากที่เมื่อสักบอกว่าเรื่องปุ่มที่จะออกแบบ
มาให้มันใช้งานง่าย ง่ายในที่นี้คือมันสอดคล้องกับประสบการณ์การใช้งานของเขาละ คือ
เข้าใจลักษณะการใช้งานของเขาตามหลักสากลที่เขาู้กัน” (สรัญญา เชื้อทอง, สัมภาษณ์)

“ในการทำแพลตฟอร์ม ถ้าจะทำแบบไหนเราควรศึกษาพวก UI UX ด้วย เพื่อจะได้ออกมาได้
ตรงกับกลุ่มเป้าหมายด้วย” (ชุตินันต์ เกติวิบูลย์เวช, สัมภาษณ์)

“แพลตฟอร์มควรที่มีการสร้างและออกแบบออกมาให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานจริง ๆ เพื่อจะได้

“ให้พวกเขาสามารถใช้งานได้อย่างสะดวกสบายมากที่สุด” (เมคซันธู โอปันธุ์, สัมภาษณ์)

นอกจากการออกแบบเว็บไซต์ให้ง่ายต่อการใช้งานแล้ว การออกแบบตามหลักการ Learning experience design เพื่อให้รูปแบบของเว็บไซต์และบทเรียนสามารถตอบสนองต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด และการจัดการเรียนให้ผู้เรียนเป็น Active Learner ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมหรือบทเรียนต่าง ๆ ยังเป็นจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสิทธิภาพมากที่สุด โดยสร้างการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไปเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะที่มีอยู่ รวมถึงสร้างองค์ความรู้ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

“การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เขาได้ประสิทธิภาพมากที่สุด คือ การจัดการเรียนให้ผู้เรียนเป็น Active Learner ให้เขาเรียนรู้ด้วยตัวเอง ส่วนเราก็มีหน้าที่สร้างบทเรียนที่หรือแพลตฟอร์มที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้แบบ Active learner ด้วย Activity ต่าง ๆ อะไรพวกนี้”

(สุรพล บุญลือ, สัมภาษณ์)

“ถ้าเรา Design เพื่อให้เขาได้ข้อมูลเหล่านี้ง่าย ๆ โดยที่เขาไม่รู้สึกรู้ว่าเรากำลังสอนเขาจริง ๆ แล้วเราก็เอามาจัดการเรียนรู้แบบ Learning Experience Design ให้ ตอนนี้น่าจะง่าย ๆ เราก็จะมีอยู่ 2 ส่วน คือ การพัฒนาทักษะทั้ง 7 ด้านตรงนั้น แล้วก็เรื่องความเสี่ยงอันนั้นเราก็เอามารวมเป็น Concept ที่ง่าย ๆ กระชับเพื่อจะ让他เอาไปใช้ได้เลย”

(ธัญดา นันทพันธ์, สัมภาษณ์)

“เพื่อให้ได้รับความสนใจจากประชาชนสูงสุด แพลตฟอร์มที่สร้างขึ้นต้องให้การสร้างการเรียนรู้ให้เขาแบบค่อย ๆ สอนเขาไป เรียนจากประสบการณ์ เรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคม แล้วบอกว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวของเขา แต่ไม่ให้เรื่องการสอนวัตถุประสงค์โดยตรงเพราะอาจทำให้กลุ่มเป้าหมายไม่สนใจ และอาจเป็นการไปแย่งชิงเวลาจาก ‘ความผูกพัน’ ของกลุ่มเป้าหมาย” (พีรพล อนุตรโสทธิ, สัมภาษณ์)

ในแง่ของบทเรียนไม่ควรสร้างเป็นบทเรียนแบบเดี่ยวหรือบทเรียนเดี่ยวแล้วจบ แต่ควรสร้างบทเรียนที่มีความเชื่อมโยงเป็นหลายบทเรียนเข้าด้วยกันเพื่อสร้างการเรียนรู้และเพิ่มพูนทักษะทางดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

“บทเรียนที่เราจะทำขึ้นมาเนี่ย อาจไม่ได้ปล่อยออกมาทีเดียวหมดทุกตัวเลย อาจค่อย ๆ ปล่อยออกมาเพื่อจะได้ Educate คนจะได้มีความรู้เท่าทันสื่อโดยเริ่มต้นตั้งแต่พื้นฐาน แล้วก็มีตัวที่ 2 3 4 เป็นซีรีส์เลย ต่อไปเรื่อย ๆ เพื่อให้เขามีทักษะเรื่องดิจิทัลด้วย”

(พันธุ์ทิพย์ สิริภราดา, สัมภาษณ์)

“เห็นด้วยนะคะที่เราจะสร้างบทเรียนให้เขาที่ไม่ได้มีแค่อันเดียวแล้วจบไปเลย มันต้องพัฒนาทักษะพวกนี้ในระยะยาวด้วย มันต้องค่อย ๆ ให้เขาเรียนรู้ไปเรื่อย ๆ จะได้เป็นภูมิคุ้มกันให้

เขาได้” (ศรีดา ตันทะอทิพานิช, สัมภาษณ์)

ยิ่งไปกว่านั้น ยังมีข้อเสนอแนะในการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพิ่มเติมจากการทำเป็นบทเรียนต่อเนื่อง โดยเสนอให้สร้าง National Core System เป็น 3 ระยะ (phase) เพื่อช่วยในการตรวจสอบข้อเท็จจริงของข้อมูลข่าวสารให้กับผู้ใช้งานร่วมกับการเรียนรู้ความเท่าทันสื่อสารสนเทศ ได้แก่ การออกแบบเนื้อหาการเรียนรู้ (Learning Content) การแนะนำเนื้อหาที่เหมาะสมในเชิงรับ (Recommend) และการสร้างเนื้อหาที่ดีและเหมาะสม (Good Content) ในเชิงรุก

“อันนี้ที่ผมคิดนะครับ มันเกินกว่าสิ่งที่เรากำลังทำตอนนี้ แต่ถ้าทำได้มันจะเป็นอะไรที่ดีมาก ๆ เลย คือ ผมอยากเสนอสร้าง National Core System คือ มันจะช่วยให้เราได้หลาย ๆ เรื่องเลย คือในแง่ของ Fact Finding อะไรพวกนี้ มันจะเริ่มด้วยกัน 3 ช่วง คือ ช่วงแรกเป็นช่วงสร้างระบบขึ้นมา ก็จะเป็นการให้ Content ต่าง ๆ ในระบบ แล้วก็ใช้ AI Machine learning ประมวลผลทำให้ระบบฉลาดพอ จากนั้นก็จะเข้าสู่ช่วงที่ 2 คือ ระบบก็จะเข้าใจ Content แล้วก็สามารถประมวลได้ว่าข้อมูลที่เข้ามาในระบบนี้มันเป็น Fact หรือ Fake แล้วถ้าเป็น Fake ก็จะมี Recommend ได้ว่าคุณจะดู Content ตัวไหนต่อเพราะมันสามารถบอกได้ว่าความจริงเป็นยังไง จากนั้นก็เข้าสู่ช่วงที่ 3 คือ ระบบสามารถ Generate Content ขึ้นมาได้” (อิสระ เศรษฐวิทยานุกิจ, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม เพื่อให้มั่นใจได้ว่าแพลตฟอร์มและโครงการการออกแบบสอดคล้องกับความต้องการของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย และกลุ่มเป้าหมายจะใช้งานจริง จึงเสนอว่าควรศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มก่อนการเลือกแพลตฟอร์มและพัฒนาโครงสร้างจริง จากนั้นควรมีการทดสอบการใช้งานผลิตภัณฑ์เพื่อทดสอบการใช้งานจริงของประชาชน (Usability Testing) ว่าเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นสามารถตอบสนองต่อผู้ใช้งานได้จริงหรือไม่ หรืออย่างน้อยเพียงใด

“ผมคิดว่าเราควรมีการทำ Usability test ด้วย เพื่อจะได้ตรงกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายจริง ๆ เพราะไม่เช่นนั้นมันจะเกิดทำเสร็จมาแล้วไม่มีคนใช้ อย่างหลาย Application ที่ผมรับผิดชอบทำออกมาแล้วไม่มีคนใช้ ทั้ง ๆ ที่คิดว่ามันน่าจะดีนะ” (ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช, สัมภาษณ์)

“เห็นด้วยค่ะ เราต้องมีการเอาไปลองให้คนที่จะเป็นกลุ่มเป้าหมายจริง ๆ ใช้งานเพื่อเป็นการลองดูว่าเขาใช้แล้วเป็นยังไงบ้าง” (ศรีดา ตันทะอทิพานิช, สัมภาษณ์)

“เครื่องมือที่เราจะเอาไปเสริมเข้าเนี่ยหน้าตาเป็นยังไงก็ยังไม่รู้ แต่ว่าเครื่องมือที่จะเอาไปให้เขาใช้แล้วจะมีคนใช้ไหม ถ้าไม่มีใช้มันก็จบ Requirement สำคัญมาก เราต้องลงพื้นที่สำรวจความต้องการของเขาด้วย” (พนัญทิติต์ สิริภาพธาดา, สัมภาษณ์)

การสร้างแพลตฟอร์มและโครงสร้างแพลตฟอร์มเว็บไซต์เพื่อพัฒนาการเพิ่มความสามารถใน ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับแนวทางในการ สร้าง National Core System นับเป็นความท้าทายและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างองค์ความรู้และ เครื่องมือด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งการออกแบบโครงสร้างแพลตฟอร์ม ที่สามารถเข้าถึง (Access) ได้ง่าย สามารถปรับใช้งานได้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานทุกช่วง วัยด้วยขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยาก เชื่อมต่อง่ายและรองรับได้ในทุกประเภทอุปกรณ์ (Device) โดยเฉพาะ โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone โดยมีการสอบถามถึงความต้องการของผู้ใช้งานและการพัฒนาร่วมกับการ ทดลองใช้งานจริง (Usability Testing) โดยประชาชนกลุ่มเป้าหมาย ย่อมจะช่วยให้แพลตฟอร์มเว็บไซต์ที่ กำลังพัฒนาขึ้นนี้สามารถเข้าถึงประชาชนผู้ใช้งานและบรรลุผลการใช้งานจริงตามที่ตั้งใจได้มากยิ่งขึ้น

8.2.4 กิจกรรมและสื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัล

กิจกรรมและสื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อาจใช้แนว ทางการพัฒนาโดยมีแนวคิดจาก Internet of things (IoT) หรืออินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง ที่ทุกสิ่งบนโลกนี้สามารถ เชื่อมต่อกันได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดย Internet of things จะเอื้อให้การพัฒนาระบบ กิจกรรมและ สื่อเสริมสร้างความรู้ที่กำลังพัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ชีวิต ท่ามกลางสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ระบบยังสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เนื้อหาความเสี่ยงใหม่ ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ ตลอดเวลาอีกด้วย

ทั้งนี้บทเรียนเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัลควรเริ่มต้นจากภารกิจกรมการประเมินหรือการ ทดสอบระดับความรู้ทางดิจิทัลและระดับความเสี่ยงของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนหรือผู้ใช้งาน กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ระบบได้จัดสรรบทเรียนเพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมได้อย่างเหมาะสมและตรงกับระดับความ รอบรู้ทางดิจิทัลและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการสร้างผู้เรียนแบบ Active learner ที่เต็มใจเรียนรู้ในสิ่งที่ยังขาดหายหรือต้องการเพิ่มเติม

“เพื่อให้คนเข้ามาเรียนบทเรียนเสริมการเรียนรู้ นะคะ ให้เขาได้เรียนรู้ในสิ่งที่เขาขาด หรือ เดิม ในสิ่งที่เขายังมีแต่มีไม่พอ ก็ควรให้คนที่เข้ามาทำแบบทดสอบก่อนเพื่อจะได้ให้เขาไม่รู้สึกรว่า ต้องเรียนหมดทุกอันเลยเธอ” (ศรिता ดันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

“เห็นด้วยกับหลาย ๆ ท่านนะคะ ที่บอกว่าควรมีระบบที่จะทำให้เขาเข้ามาทดสอบดูก่อนว่า ตัวเองอยู่ในระดับไหน แต่ไม่ใช่ว่าตอนบอกผลเขาอ่อนมาก หรืออะไรพวกนี้นะคะ ก็ให้บอกว่า เขาต้องเติมอะไรตรงไหนก็พอ แล้วก็ให้ระบบคัดสรรบทเรียนให้เขาได้ถูกต้อง”

(สรัญญา เชื้อทอง, สัมภาษณ์)

“ตอนนี้ผมทำเรื่อง AI ในการวิเคราะห์ผู้เรียน ปรากฏว่าคนที่เรียนจบก็มันน้อยเพราะว่า เขา ได้เรียนไอทีเขาไม่ยอมเรียน แต่พอเราทำแบบสอบถามก่อน แล้วก็ให้ AI เป็นตัววิเคราะห์ว่า ระดับความรู้ของเขาเป็นแบบไหน แล้วก็ให้ระบบแนะนำบทเรียนให้เขาไปเรียนในส่วนนั้น”

(สุรพล บุญลือ, สัมภาษณ์)

นอกจากการประเมินหรือทดสอบระดับความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนเรียนของผู้เรียนแล้ว ควรมีการพัฒนาาระบบที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่ต้องการและเหมาะสมกับตนเองได้

“เราก็ทำให้เขาเลือกไปเลยว่าอยากเรียนแบบไหน เช่น เป็นวิดีโอคลิปแบบคนแสดง แบบที่เป็นแอนิเมชัน หรือเป็นอีบุ๊ก เป็นเกม เป็นอะไรก็ให้เขาเลือกไปเลย เพื่อจะได้ตรงตามความต้องการของเขา” (พันธุทิวัต สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

“ก็อยากให้มีระบบหรือมีอะไรก็ได้ที่สามารถช่วยให้พวกเขาสามารถเลือกที่จะเรียนหรืออะไรที่เขาสามารถเรียนรู้ผ่านสิ่งต่าง ๆ ตามความสามารถของพวกเขาได้ง่าย ๆ เช่น แบบถ้าเป็นเด็ก ๆ ก็ให้เรียนผ่านเกม แต่ถ้าเป็นผู้สูงอายุก็จะให้มีเนื้อหาที่สั้น ๆ ง่าย ๆ เป็นวิดีโอที่มันเข้าใจง่าย แล้วก็เป็นอย่างที่เข้าถึงง่ายด้วย” (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

“เสริมจากที่ว่ามีใช้ AI ในการวิเคราะห์ผู้เรียนนะครับ ก็ตอนนี้กำลังพัฒนา AI ที่จะช่วยให้เขาสามารถช่วยเลือกบทเรียนในรูปแบบที่เหมาะสมกับสภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อยู่ครับ คืออย่างคนชอบเรียนแบบ Video ใช้ครูสอน ก็จะทำให้ AI ดึง Content ที่ตรงความต้องการของเขา มา เพียงแค่เราต้องทำ Content หลายแบบ เพื่อให้ AI สามารถดึงบทเรียนที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน” (สุรพล บุญลือ, สัมภาษณ์)

ทั้งนี้ กิจกรรมการประเมินหรือทดสอบหลังจบการเรียนรู้เป็นอีกหนึ่งข้อเสนอแนะสำคัญในการใช้งานเว็บไซต์เพื่อพัฒนาการเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นี้ เพื่อประเมินระดับความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อของผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้น โดยผลการประเมินหรือผลการทดสอบหลังเรียนไม่จำเป็นต้องบอกว่าผลการเรียนดีหรือไม่ แต่เป็นการติดตามประเมินผลระยะยาวเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจระดับทักษะของตัวเอง สร้างความตระหนักรู้ในความเสี่ยงทางดิจิทัล และพัฒนาตนเองจนกลายเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizen) ในระดับที่สูงขึ้นได้ ทั้งนี้อาจมีการมอบใบประกาศนียบัตรหลังจากผ่านการเรียนในระดับที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้มีความใฝ่รู้มากขึ้น

“สนใจเรื่องการติดตามประเมินผลระยะยาวว่าเรียนรู้แล้ว สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้จริง สามารถพัฒนาตัวเองเป็น Digital citizen ในระดับที่สูงขึ้นได้ อันนี้ดิฉันหมายถึงการทดสอบที่ไม่ใช่แค่ Pre - Post Test ความรู้อย่างเดียวนะ”

(ศรีดา ตันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

“ในเรื่องการประเมินผลที่ได้จากการเรียนนะคะ ที่ออฟฟิศมีโปรแกรมหนึ่งจะใช้ Chatbot เพื่อรายงานความรุนแรงที่เกิดขึ้นในผู้หญิง โดยจะมีการศึกษา Pattern การรายงานและรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อ Predict ว่าคนที่ใช้จะมีลักษณะความเสี่ยงอย่างไร แล้วก็ดูแนวโน้ม

ความน่าจะเป็นและรายงานออกมาเป็น Stage ต่าง ๆ” (ดวงกมล ตั้งจิตต์พิชัย, สัมภาษณ์)
“มีการประเมินความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ แล้วก็อาจมีการให้ใบประกาศที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ โดยไม่ใช่ว่าจะให้กับคนทุกคนที่มาลงทะเบียนเรียนนะคะ ก็อาจจะให้กับคนที่เก็บคะแนนไปเรื่อย ๆ สะสมจนได้ใบประกาศใช้เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความใฝ่รู้มากขึ้น” (สรัญญา เชื้อทอง, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเว็บไซต์ดังกล่าวจะออกแบบให้มีการลงทะเบียนผู้ใช้งานเพื่อยืนยันตัวตนและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งสิ่งสำคัญที่ไม่ควรละเลยก็คือการเก็บความลับเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ของผู้ใช้งานและการรักษาความเป็นส่วนตัว แต่เมื่อเข้าใช้งานในส่วนของคุณออนไลน์หรือเว็บบอร์ด ระบบก็ควรได้รับการออกแบบให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกได้ว่าจะเปิดเผยตัวตนหรือไม่ในการแสดงความคิดเห็นในพื้นที่สาธารณะ เพื่อความสบายใจของผู้ใช้งาน

“ผมมองว่าการสร้างแพลตฟอร์มนี้ควรมีการออกแบบโดยคำนึงถึงการรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งานในทุกชั้นด้วยนะครับ” (พีรพล อนุตรโสทธิ, สัมภาษณ์)

“เพื่อสร้างความสบายใจให้กับผู้ใช้งาน ก็ควรมีการให้เลือกว่าจะเปิดเผยหรือปิดบังตัวตนในส่วนที่ให้เป็นเว็บบอร์ดให้พูดคุยกัน เพราะบางคนอาจไม่อยากจะเปิดเผยตัวเอง ก็ให้เขาสามารถใช้นามแฝง หรือไม่เปิด Social Media ที่เข้าใช้ก็ได้” (สรัญญา เชื้อทอง, สัมภาษณ์)

“บางคนเขาไม่สบายใจ เวลาเปิดเผยตัวเองในพื้นที่สาธารณะ เราก็ให้เขาเลือกได้ว่าจะเปิดเผยหรือไม่เปิดเผยตัวเอง เพื่อจะ让他ใช้งานในส่วนของเว็บบอร์ดได้อย่างสบายใจ”

(สุสมา สุขพัฒน์, สัมภาษณ์)

ในส่วนของกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัล ผู้ทรงคุณวุฒิมีข้อเสนอแนะว่าควรมีความสนุกสนาน แปลกใหม่ เข้าใจง่าย เหมาะสมกับผู้ใช้งานแต่ละช่วงวัย รวมถึงมีเรื่องราวใหม่ ๆ ที่ทันสมัย สถานการณ์บ้านเมืองสอดแทรกในบทเรียนเพื่อสร้างความน่าสนใจและทำให้บทเรียนไม่น่าเบื่อ โดยใช้รูปแบบของสื่อสาระบันเทิง (Edutainment) รวมทั้งการมีส่วนร่วมในการคิดและทดลองทำกิจกรรมจริงในรูปแบบของ Online workshop เพื่อให้ผู้ใช้งานหรือผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และได้รับทั้งสาระความรู้และความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน

“กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้น ควรเน้นกิจกรรมเป็นหลัก คือ เป็นกระบวนการที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการคิดเป็นในรูปแบบของ Online workshop คือ ได้ลองทำจริง ๆ มีเนื้อหาที่กระชับ เข้าใจง่าย และเน้นการปฏิบัติ และระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละบทเรียนนั้นไม่ควรนานเกินไป” (กฤตตฤณ พรหมเสน, สัมภาษณ์)

“ผมว่าไม่ว่าเราจะทำบทเรียนอะไรออกมามันอยู่ที่ Media คือ ทำออกมาให้รูปของสื่อที่มีทั้งสาระและความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน ไม่ว่าจะทำออกมาเป็น E-book หรือ MOOC หรือ

อะไรก็ได้ แล้วก็เอามาเป็นบทเรียนเพื่อใช้สอนเรื่องความเสี่ยงบนโลกออนไลน์อะไรพวกนี้”

(พันธุทิวัต สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

“มันเป็นเรื่องที่ดีนะครับ ที่เราจะสร้างบทเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น MOOC Youtube หรืออะไรที่มันให้ทั้งความรู้และความบันเทิงไปพร้อม ๆ กันได้”

(พยุ่ง มีสัจ, สัมภาษณ์)

“บทเรียนที่เราจะสร้างนั้นควรมีทั้งความบันเทิงและสาระไปพร้อม ๆ กัน เพื่อให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและจริงจังเกินไป แล้วก็ยังสามารถทำให้คนที่เข้ามาเรียนเขาเอาความรู้ไปเข้าใช้ได้จริง ๆ ด้วยค่ะ” (สรัญญา เชื้อทอง, สัมภาษณ์)

“ต้องสร้างจุดสนใจให้กับผู้ที่เข้ามาใช้งานในบทเรียนของเรา ด้วยการสร้างบทเรียนที่น่าสนใจ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเรื่องใหม่ ๆ ทันสถานการณ์บ้านเมือง รวมถึงมีจุดสนใจหรือรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ๆ เข้าไปด้วย” (สุภัทวดี อภินันท์, สัมภาษณ์)

“ตอนนี้นั้นก็มีวิธีการเรียนใหม่ ๆ เข้ามา อย่างที่ตอนนี้ทำงานกับผู้สูงอายุ ก็จะเห็นว่าผู้สูงอายุเขาชอบอะไรที่เข้าใจง่าย ๆ น่าสนใจ ไม่ใช่อะไรที่เด็ก ๆ แต่ก็ไม่ใช่ยากเกินไป”

(สุสมา สุขพัฒน์, สัมภาษณ์)

“โดยส่วนตัวแล้วผมมองว่าการเรียนแบบ E-learning ไม่ได้มีอะไรเปลี่ยนแปลงไปเท่าไรแล้วครับ ไม่ว่าจะเป็นการใช้รูปแบบของ Edutainment ที่ใช้ความสนุกเพิ่มเข้าไป หรือจะเป็น MOOC อะไรพวกนี้ แต่ว่าเราต้องมี Solution เพิ่มเติมเข้าไป อย่างตอนนี้มันมีอันที่เรียกว่า Micro learning” (อิสระ เศรษฐวิธานุกิจ, สัมภาษณ์)

รูปแบบที่น่าสนใจในการออกแบบกิจกรรมและสื่อเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัลเพื่อช่วยกระตุ้น สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่สนุกสนานก็คือ การใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินบทเรียนอย่างไม่ซับซ้อนและสร้างให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานทุกกลุ่มช่วงวัย ร่วมกับการใช้กราฟิก (Graphic) แอนิเมชัน (Animation) หรืออินโฟกราฟิก (Infographic) ที่กระชับ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับบทเรียน หรือใช้รูปแบบของสื่อประเภทอื่น ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของผู้ใช้งาน

“ผมมองว่าน่าจะใช้รูปแบบที่เป็น Gamification มันจะมีลักษณะเป็น Micro learning มันเป็นจุดเชื่อมคนเข้ากับระบบที่เข้ามาเล่น มันจะดึงดูดให้คนเข้ามาใช้บริการของเรา ซึ่งมันจะตอบสนองความต้องการของคนได้คือ คนต้องการเอาชนะแล้วแข่งกับคนอื่นได้ ด้วยการมี Leader board ขึ้นมา คนก็อยากขึ้นไปอยู่ที่ 1 แล้วก็เป็นเรื่องของ Fulfillment ความสามารถของตัวเองได้ด้วย” (อิสระ เศรษฐวิธานุกิจ, สัมภาษณ์)

“หากลูกเล่นให้เว็บไซต์ของเรา เพื่อสร้างความน่าสนใจของเรา เช่น อาจมีส่วนที่ใช้ทดสอบตัวเอง เช่น จัดอันดับกับเรื่องต่าง ๆ ของผู้ใช้ เช่น คุณโดนหลอกง่ายแค่ไหน โดยมีการเชิญชวน

ขอให้ผู้ใช้ นำความคิดมาร่วมเล่นโดยการใช้ Ranking ว่าสุดท้ายแล้วโดนหลอกง่ายแค่ไหน หรือจะทำเป็น Mini-game ก็ได้” (พิรพล อนุตรโสทธิ, สัมภาษณ์)

“ควรเป็นสื่อที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับทุกช่วงวัย เช่น อาจเป็นเกม เป็น Video ที่ไม่ยาวมาก ใช้สถานการณ์จริงเข้ามานำเสนอ หรือเป็นรูปภาพ Graphic หรือรูปคนเพื่อให้ รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องจริง ๆ ไม่ใช่เป็นเรื่องแต่งขึ้นมา แล้วก็ข้อความต้องกระชับ สั้น ได้ใจความ และไม่ซับซ้อน” (เมศชนัฐ โอปนพันธ์, สัมภาษณ์)

“เราต้องหาจุดร่วมของรูปแบบสื่อมาก่อนว่าแต่ละกลุ่มชอบการเรียนรู้แบบไหนที่สุด แล้วเราก็ทำสื่อมันส่งเสริมกับการเรียนรู้ของทุกกลุ่มจริง ๆ อย่างถ้าทำเป็นเกมก็ไม่ใช่ว่าทำให้มันง่ายไปสำหรับผู้ใหญ่บางคน ถ้าเป็นวิดีโอสอนก็ไม่ใช่ว่าหนักเกินไป หรือถ้าเป็นข้อความเยอะ ๆ ก็เอามาปรับให้เป็น Info เพื่อมันอ่านง่ายกับทุกคน ก็ตอนแรกก็ทำเท่านี้ก่อนก็ได้แล้วค่อย ๆ ขยายไปทำในสื่อรูปแบบอื่นต่อ ๆ ไป” (ฐิติกา อัครเดชเมธากุล, สัมภาษณ์)

“ทำสื่อก็ทำออกมาในรูปแบบของ Infographic ภาพ Graphic ต่าง ๆ ที่กระชับ สั้น เข้าใจง่าย ส่งต่อแชร์ต่อง่าย หรือจะเป็น Video ที่มีความบันเทิงแล้วก็ให้ความรู้พร้อมกันไปในตัวนะ คะ” (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

“มีกิจกรรมเสริมความรอบรู้ทางดิจิทัลที่เน้นกิจกรรมในหลาย ๆ รูปแบบ เช่น การใช้ Infographic ในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ การใช้ Video animation แล้วตอนนี้ก็มีอะไรที่เขาฮิต ๆ กันเป็นพวก Podcast ที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ตอนนี้ก็อาจเอามาใช้เป็นสื่อรูปแบบหนึ่ง ได้” (สุจิตรา สาระอินทร์, สัมภาษณ์)

รวมไปถึงการเพิ่มเติมในส่วนของการเป็นฐานข้อมูลสำหรับค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารที่ประชาชนอาจได้รับมาด้วยความไม่แน่ใจว่าเป็นความจริงหรือไม่หรือมีความถูกต้องมากน้อยเพียงใด

“ผมว่านอกจากบทเรียนเสริมความสามารถทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์แล้ว มันน่าจะมีส่วนที่ไว้ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารนะ คือผมว่าทำเป็นแบบ Search Engine เลย คือแบบเป็นคล้าย ๆ Google เลย แต่อันนี้ไว้ค้นหาจากฐานข้อมูลจากรัฐ หรือหน่วยงานต่าง ๆ ว่าเป็นความจริงหรือไม่ หรือความจริงมันเป็นยังไงอะไรแบบนี้”

(พันธุ์ทิพย์ สิริภธาตา, สัมภาษณ์)

“อันนี้ก็ยากให้เรามี คือ เป็นเรื่องเครื่องมือไว้ค้นหาข้อมูล แบบว่าถ้าแบบว่าเกิดเรื่องขึ้นกับตัวเองหรือลูกหลานตัวเองก็จะไม่เข้ามา เราก็เอาตรงนี้ไว้เป็นจุดขายก็ได้ว่า เราสามารถใช้ตรวจสอบความจริงได้ ข่าวที่ได้เห็นหรือได้ยินมานั้นเป็นมีค่าความถูกต้องมากแค่ไหนก็พอ” (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

นอกจากกิจกรรมและสื่อที่จะจัดขึ้นภายในเว็บไซต์แล้ว ผู้ทรงคุณวุฒิได้เสนอแนะให้มีการจัดกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์นี้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่รู้จักของประชาชนทั่วไป รวมถึงอาจร่วมมือกับหน่วยงาน สถาบันการศึกษา และองค์กรต่าง ๆ เพื่อเป็นการสร้างพันธมิตรแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ

“อาจมีเวทีประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ที่จะเกิดขึ้นนี้ให้กับทุกคน หรืออาจไป Co กับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งของภาครัฐหรือเอกชนต่าง ๆ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ด้วยกันก็ได้คะ” (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, สัมภาษณ์)

“ควรมีการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายให้ทราบถึงความสำคัญและประโยชน์ของเว็บไซต์ที่จัดทำขึ้น อาจมีเครือข่ายหรือพันธมิตรทั้งภาครัฐและเอกชน ร่วมกันรณรงค์ และสื่อสารเพื่อสร้างกระแสให้กับสังคม หรือในส่วนตัวและเยาวชนอาจพิจารณาขอความร่วมมือกับสถาบันต่าง ๆ ให้นำแพลตฟอร์มออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนได้” (กัลยกร วรกุลสถฐานีย์, สัมภาษณ์)

“ควรมีการนำเว็บไซต์ของเราไปประชาสัมพันธ์กับหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่รู้จัก หรือไม่ก็อย่างบางหน่วยงานเขามีพนักงานไปอบรมเรื่องการรู้เท่าทันสื่ออะไรพวกนี้ ก็ใช้เว็บไซต์ที่จะทำขึ้นมาสร้างเป็นสื่อที่เขาใช้อบรมพนักงานของเขาด้วย หรือไม่ก็ไปใช้ตามโรงเรียนต่าง ๆ ด้วยนะครับ” (พีรพล อนุตรโสทธิ, สัมภาษณ์)

“อาจมีการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเป็นผู้ผลิตสื่อให้ความรู้ หรือรณรงค์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เช่น ทำอินโฟกราฟิก ไวรัลคลิป (viral clip) หนังสั้น หรือ ทำวล็อก (Vlog) ต่าง ๆ หรือพอดคาสท์ (Podcast) เพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์และทำให้เว็บไซต์เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป” (สุจิตรา สาระอินทร์, สัมภาษณ์)

จากการประชุมระดมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งนักวิชาการและนักวิชาชีพในประเด็นการออกแบบกิจกรรมและสื่อ สามารถสรุปได้เป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรกเป็นบทเรียนเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน ควรมีกิจกรรมที่ใช้เสริมการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นสื่อสาระบันเทิง (Edutainment) คือ มีทั้งสาระความรู้และให้ความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งการออกแบบรูปแบบสื่ออาจมีทั้ง วิดีโอ (Video) แอนิเมชัน (Animation) หรือภาพกราฟิกต่าง ๆ และการใช้เกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ทำให้บทเรียนดำเนินเรื่องลักษณะเหมือนเกมไปในตัวด้วยจะทำให้บทเรียนสนุกและน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบก็คือ การตอบสนองกับความต้องการใช้งานของประชาชนกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย

ส่วนที่สอง เป็นส่วนที่ใช้สำหรับตรวจสอบข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ โดยอาจมีการออกแบบให้เหมือนกับ Search Engine ที่สามารถตรวจสอบข่าวสารกับแหล่งข้อมูลที่เป็นต้นทาง

ของหน่วยงานต่าง ๆ ได้ ซึ่งแม้ว่าบางครั้งอาจจะไม่สามารถบอกถึงความถูกต้องของข่าวสารได้ แต่ก็สามารถบอกได้ว่าข่าวนี้มีความถูกต้องมากน้อยเพียงใด และสามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงที่มาของข่าวได้

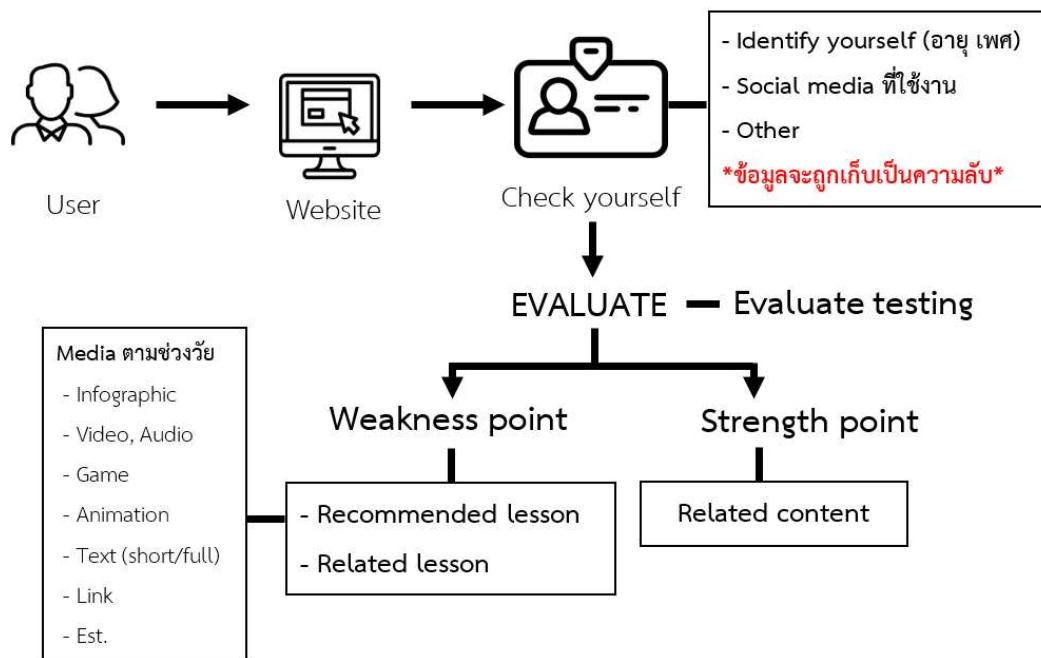
ส่วนสุดท้าย เป็นการสร้างกิจกรรมภายนอกเว็บไซต์ โดยจัดกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ในรูปแบบต่าง ๆ ให้เป็นที่รู้จักของประชาชนทั่วไป รวมถึงการร่วมมือและเป็นเครือข่ายพันธมิตรเพื่อแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อกับหน่วยงาน สถาบันการศึกษา และองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อให้ประชาชนทั่วไปได้รู้จัก สามารถเข้าถึง และใช้งานเว็บไซต์เพื่อความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้มากยิ่งขึ้น

8.2.5 ผลสรุปแนวทางการพัฒนาและสร้างเว็บไซต์

แนวทางการพัฒนาและสร้างแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียนและเนื้อหาเพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จากการวิเคราะห์องค์ความรู้จากการวิจัยในกิจกรรมที่ 1 ร่วมกับการระดมความคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนคำแนะนำที่เป็นประโยชน์จากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งนักวิชาการและนักวิชาชีพ สามารถสรุปได้ว่า แพลตฟอร์มที่ควรใช้เป็นพื้นที่ในการนำเสนอบทเรียนและเนื้อหาดังกล่าวควรเป็น “เว็บไซต์” เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่ประชาชนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงง่าย สามารถดัดแปลงไปสู่แพลตฟอร์มอื่น ๆ ได้ง่าย และสามารถเปิดเป็นพื้นที่ตรงกลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ร่วมกันได้ โดยข้อสรุปแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อเพิ่มความรู้ทางดิจิทัลดังกล่าวจะแบ่งเป็น 3 ส่วนหลัก ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 เป็นบทเรียนเพื่อเสริมความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยส่วนที่เป็นบทเรียนจะออกแบบให้รองรับกับการใช้งานของผู้ใช้งานกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ประกอบด้วย กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มวัยทำงานตอนต้น กลุ่มผู้ใหญ่วัยทำงาน และกลุ่มผู้สูงอายุ โดยใช้องค์ความรู้เรื่องทักษะความรู้ทางดิจิทัลทั้ง 7 ทักษะ และความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นเกณฑ์ เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง เนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ ข่าวปลอม ทั้งนี้เน้นรูปแบบการนำเสนอเป็นสื่อสาระบันเทิง (Edutainment) ที่ให้ทั้งสาระและความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะของ Active learning ซึ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและบทเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย ซึ่งสำหรับการทำงานของเว็บไซต์ในเบื้องต้นนั้นระบบจะกำหนดให้ผู้ใช้งานลงทะเบียนข้อมูลส่วนตัวและทำแบบทดสอบเพื่อประเมินระดับความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นระบบเว็บไซต์จะแนะนำบทเรียนที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มเติมความสามารถในความรู้และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในส่วนที่ผู้ใช้งานยังขาดหายหรือควรต้องเพิ่มเติม รวมถึงแนะนำเนื้อหาในรูปแบบสื่อต่าง ๆ ที่น่าสนใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับผู้ใช้งานเพิ่มเติม ทั้งนี้รูปแบบของบทเรียนอาจมีหลากหลาย เช่น ภาพ อินโฟกราฟิก วิดีโอ แอนิเมชัน สื่อเสียง เกม เป็นต้น ขั้นตอนการทำงานของเว็บไซต์ในส่วนบทเรียนเสริมการเรียนรู้สามารถสรุปได้ดังแผนภาพที่ 1

แผนภาพที่ 8.1 การทำงานของเว็บไซต์ในส่วนบทเรียนเสริมการเรียนรู้



ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่ใช้ค้นหาเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้เป็นส่วนที่ตรวจสอบความถูกต้อง และเป็นแหล่งอ้างอิงได้ว่า ข้อมูลข่าวสารนี้มีที่มาจากแหล่งใด โดยจะใช้ฐานข้อมูลของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ศูนย์ข่าวร็อก่อนแซร์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) เป็นต้น

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนที่มีลักษณะเป็นเครือข่ายสังคม (Social Community) โดยมีพื้นที่ตรงกลางเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับข่าวสารในโลกออนไลน์ ตอบปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่าง ๆ เป็นต้น โดยในส่วนนี้จะมีลักษณะเหมือนการตั้งกระทู้ถาม และให้ผู้ใช้งานคนอื่น ๆ เข้ามาตอบหรือร่วมแสดงความคิดเห็นในกระทู้ นั้น ๆ

8.3 ภาพบรรยากาศการประชุมระดมความคิด

การประชุมระดมความคิดในหัวข้อ “การนำเสนอผลงานวิจัยและประชุมระดมความคิดแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์และเนื้อหาเสริมสร้างความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน” ดำเนินการในวันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563 ณ ห้องประชุม Executive Junction โรงแรม ปทุมวัน ปริ้นเซส กรุงเทพมหานคร เวลา 08.30 - 12.00 น. โดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งนักวิชาการและนักวิชาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มสาขาวิชานิติศาสตร์/วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน กลุ่มสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัล กลุ่มสาขาวิชาครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ และสาขาวิชานิติศาสตร์และการตลาด



ภาพที่ 8.1 ผู้ทรงคุณวุฒิในที่ประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 8.2 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 8.3 บรรยายภาคการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 8.4 บรรยายภาคการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 8.5 บรรยายภาคการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 8.6 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 8.7 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 8.8 บรรยากาศการประชุมระดมความคิด วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563

บทที่ 9

การออกแบบระบบและพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้

การดำเนินการออกแบบระบบและพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ซึ่งนำไปสู่การเพิ่มความสามารถใน ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อช่วยลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ของประชาชน ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินงานขั้นที่ 1 ในการศึกษาวิจัยสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับ ความผูกพัน ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ และความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงระดับ ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไป ประกอบด้วย กลุ่ม วัยรุ่น วัยทำงานตอนต้น ผู้ใหญ่วัยทำงาน และผู้สูงอายุ ร่วมกับข้อสรุปจากการดำเนินการขั้นที่ 2 ในการประชุม ระดมความคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งด้านวิชาการ นักวิชาชีพ และนักพัฒนาจากองค์กร ไม่หวังผลกำไร เพื่อวางแนวทาง ออกแบบ และพัฒนาขึ้นเป็นเว็บไซต์เพิ่มความรู้และรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นแบบเรียนและเนื้อหาเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence and Literacy) ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ การนำเสนอในส่วนของ การออกแบบระบบ และพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 9.1 แนวคิดการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้
- 9.2 การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้
- 9.3 การออกแบบโครงสร้างข้อมูลหน้าจอบริเวณเว็บไซต์
- 9.4 การวางกรอบการพัฒนาเว็บไซต์
- 9.5 การออกแบบโครงสร้าง (Lay Out) หน้าเว็บไซต์
- 9.6 การพัฒนางานหน้าเว็บไซต์
- 9.7 การดำเนินงานด้านระบบบริการของเว็บไซต์ (Web Service)
- 9.8 การดำเนินงานระบบหลังบ้าน หรือ Back-office
- 9.9 การออกแบบระบบฐานข้อมูล
- 9.10 การดำเนินการด้านระบบเครือข่าย
- 9.11 ผู้ดูแลระบบปฏิบัติการและบริหารจัดการข้อมูล

9.1 แนวคิดการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้

เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากผลการวิจัยและข้อสรุปจากการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ โดยมีแนวคิดหลักในการสร้างเว็บไซต์คือ เป็นเว็บไซต์ที่สะดวกและง่ายต่อการใช้งานของประชาชนผู้ใช้งานทั้ง 4 กลุ่มวัย ได้แก่ วัยรุ่นและเยาวชน วัยหนุ่มสาว วัยผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ ประกอบกับเพื่อมุ่งเน้นกระบวนการด้านการเพิ่มความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วางแนวทางเบื้องต้นในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์โดยเริ่มต้นจากการนำผลการวิจัยมาสร้างเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับความผูกพัน ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ และความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงระดับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นพัฒนาขึ้นเป็นบทเรียนเพื่อเสริมสร้างความคิด ความรอบรู้ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พร้อมกับการสอดแทรกกิจกรรมต่างเพื่อตอบสนองต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของประชาชนผู้เข้าใช้บริการเว็บไซต์หรือผู้เรียน ให้เป็น Active Learner ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมหรือบทเรียนต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

บทเรียนเพื่อเสริมสร้างความคิด ความรอบรู้ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

บทเรียนเพื่อเสริมความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในส่วนที่เป็นบทเรียนเพื่อเสริมสร้าง “ความคิด” จะมีการออกแบบให้รองรับกับการใช้งานของประชาชนกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าใช้งานแพลตฟอร์มเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย 4 ช่วงวัยคือ วัยรุ่น อายุ 15 - 22 ปี วัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุ 23 - 39 ปี วัยผู้ใหญ่ อายุ 40 - 59 ปี และผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป โดยใช้กลยุทธ์และกลวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม ขณะที่ส่วนสาระเนื้อหาที่เป็นบทเรียนเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นั้นจะออกแบบบนพื้นฐานของ “ความเกี่ยวพันกับความเสี่ยง” (Risk Involvement) ที่ได้นำเสนอผลการวิจัยเชิงสำรวจเรื่องความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์จำนวน 15 เรื่องที่กลุ่มตัวอย่างแต่ละช่วงวัยได้พบเจอความเสี่ยงในลักษณะใกล้เคียงกัน โดยเน้นรูปแบบการนำเสนอเป็นสื่อสาระบันเทิง (Edutainment) ที่ให้ทั้งสาระและความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะของ Active learning ซึ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและบทเรียนในรูปแบบต่าง ๆ หลากหลาย เช่น ภาพ อินโฟกราฟิก วิดีโอ แอนิเมชัน สื่อเสียง เกม เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากบทเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันบนโลกออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สาระเนื้อหาที่ใช้เป็นบทเรียนในการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อจะได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ที่ประชาชนจะได้รับจากการเข้าเว็บไซต์บทเรียน โดยเน้นย้ำด้านความเสี่ยงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบรุนแรงและวงกว้าง รวมไปถึงประเด็นอื่น ๆ ดังนี้

1) การคำนึงถึงวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ของเว็บไซต์ การออกแบบสาระเนื้อหาควรคำนึงถึงผลสัมฤทธิ์ที่ประชาชนจะได้รับจากการเข้าเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ (Learning outcome) เพื่อเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยกำหนดวัตถุประสงค์การสื่อสารให้ชัดเจนว่าต้องการให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้หรือมีทักษะในระดับใด เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสาระเนื้อหาที่ตอบโจทย์วัตถุประสงค์ และสามารถออกแบบวิธีการวัดผลประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ความถูกต้องของสาระเนื้อหา สาระเนื้อหาของบทเรียนที่เพื่อเพิ่มความสามารถในการความรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชนควรมีการตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือโดยผู้เชี่ยวชาญ

3) การเน้นย้ำเนื้อหาด้านความเสี่ยงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบรุนแรง เนื้อหาที่อยู่ในบทเรียนจะเน้นย้ำเรื่องความเสี่ยงที่พบเจอในสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นอันตราย มีผลกระทบรุนแรงหรือขอบเขตกว้างขวาง เพื่อยกให้เป็นประเด็นนำร่องในการพัฒนาเนื้อหาที่ต้องการเน้นย้ำในช่วงแรก เพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้และเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน เช่น การถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) การถูกล่อลวงหรือการถูกละเมิดทางเพศและการหลอกลวงในเรื่องต่าง ๆ ขณะที่ความเสี่ยงในเรื่องการเผยแพร่ข่าวปลอม (Fake News) ข้อมูลบิดเบือน เช่น ข้อมูลด้านสุขภาพที่มีการส่งต่อ ๆ กันมาทางโลกออนไลน์ ก็เป็นอีกประเด็นสำคัญที่ประชาชนจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้มีความรู้เท่าทันและไม่ตกเป็นกลุ่มเสี่ยงในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารโดยเฉพาะผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน

4) การส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ โดยสอดแทรกสาระเนื้อหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการส่งเสริมความรู้เรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ เช่น กฎหมายการครอบครองภาพลามกอนาจารเด็ก พรบ. คอมพิวเตอร์

5) การเพิ่มเนื้อหาสาระเพื่อลดความเสี่ยงทางดิจิทัล การใช้ชีวิตประจำวันในโลกดิจิทัลอาจพบเจอความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้นการเพิ่มสาระเนื้อหาบทเรียนเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ในแง่มุมต่าง ๆ ให้มากขึ้นจึงอาจช่วยสร้างภูมิคุ้มกันและลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้

ทั้งนี้ การเข้าสู่บทเรียนเสริมสร้างความรู้ทางดิจิทัลจะเริ่มต้นจากการประเมินหรือการทดสอบระดับความรู้ทางดิจิทัลและระดับความเสี่ยงของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนหรือผู้ใช้งานกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ระบบได้จัดสรรบทเรียนเพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมได้อย่างเหมาะสมและตรงกับระดับความรู้ทางดิจิทัลและความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการสร้างผู้เรียนแบบ Active learner ที่เต็มใจเรียนรู้ในสิ่งที่ยังขาดหายหรือต้องการเพิ่มเติม และทดสอบหลังจบการเรียนรู้เพื่อประเมินระดับความรู้ทางดิจิทัลและการ

รู้เท่าทันสื่อของผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้น โดยผลการประเมินหรือผลการทดสอบหลังเรียนจะเป็นการติดตามประเมินผลระยะยาวเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจระดับทักษะของตัวเอง สร้างความตระหนักรู้ในความเสี่ยงทางดิจิทัล และพัฒนาตนเองจนกลายเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizen) ในระดับที่สูงขึ้นได้ ทั้งนี้อาจมีการมอบใบประกาศนียบัตรหลังจากผ่านการเรียนในระดับที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้มีความใฝ่รู้มากขึ้น

การสอดแทรกกิจกรรมเพื่อตอบสนองต่อประสบการณ์การเรียนรู้

การออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ตามหลักการ Learning experience design เพื่อให้รูปแบบของเว็บไซต์และกิจกรรม รวมถึงบทเรียนสามารถตอบสนองต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด และการจัดการเรียนให้ผู้เรียนเป็น Active Learner ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมหรือบทเรียนต่าง ๆ เป็นหนึ่งในการเสริมสร้างความคิด ความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากความรอบรู้และรู้เท่าทันไม่ได้มาจากการเรียนรู้ผ่านบทเรียนเท่านั้น แต่มาจากการได้ทำกิจกรรมหลากหลายรวมถึงการได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นในแง่มุมต่าง ๆ เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารในโลกออนไลน์ด้วย เพื่อตอบสนองต่อประสบการณ์การเรียนรู้ดังกล่าว

เว็บไซต์อันนำไปสู่การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นี้จึงได้รับการออกแบบให้มีกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ตรงกลางให้มีลักษณะเป็นเครือข่ายสังคม (Social Community) โดยเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับข่าวสารในโลกออนไลน์ โดยในส่วนนี้สามารถออกแบบในลักษณะคล้ายการตั้งกระทู้ถาม และให้ผู้ใช้งานคนอื่น ๆ เข้ามาตอบหรือร่วมแสดงความคิดเห็นในกระทู้นั้น ๆ โดยตอบปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเพิ่มเติมกิจกรรมที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมในการคิดและทดลองทำกิจกรรมจริงในรูปแบบของ Online workshop เพื่อให้ผู้ใช้งานหรือผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงเพิ่มเติมระบบที่ช่วยให้ผู้ใช้งานกลุ่มเป้าหมายสามารถใช้เว็บไซต์ในการค้นหาเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้เป็นส่วนที่ตรวจสอบความถูกต้อง ประกอบกับการเป็นฐานข้อมูลและเป็นแหล่งอ้างอิงได้ว่าข้อมูลข่าวสารนี้มีที่มาจากแหล่งใด โดยจะใช้ฐานข้อมูลของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ศูนย์ข่าววีอาร์ก่อนแฮร์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) สำหรับค้นหาข้อมูลที่ถูกต้องจากหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารที่ประชาชนอาจได้รับมาด้วยความไม่แน่ใจว่าเป็นความจริงหรือไม่หรือมีความถูกต้องมากน้อยเพียงใด เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนผู้ใช้งานได้สามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของตนเอง และช่วยลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ในส่วนของการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ ได้วางแนวทางด้านการออกแบบเพื่อตอบสนองต่อการใช้งานจริงของผู้ใช้งานจริง ๆ โดยออกแบบให้ใช้งานง่ายและเหมาะสมตามกลุ่มช่วงวัยของผู้ใช้ เช่น ปุ่มกดที่น้อยและง่ายในการใช้งาน ตัวหนังสือที่มีขนาดเหมาะสม รูปภาพที่น่าสนใจ รวมถึงควรออกแบบให้เชื่อมต่ออย่างและรองรับได้ในทุกประเภทอุปกรณ์ (Device) โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ประชาชนส่วนใหญ่ทุกช่วงวัยใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ โดยสร้างเว็บไซต์ที่สามารถใช้งานได้เหมือนใช้งานแอปพลิเคชัน ออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ (User Interface : UI) เช่น ชุดหน้าจอ เว็บไซต์ องค์ประกอบต่าง ๆ ของเว็บไซต์ เช่น ปุ่มและไอคอน ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการใช้งานของผู้ใช้ มีการออกแบบผ่านประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience : UX) ที่พัฒนาปรับปรุงตามความคุ้นเคยของผู้ใช้งาน (UI) โดยการสอบถามถึงความต้องการของผู้ใช้งานและการพัฒนาร่วมกับการทดลองใช้งานจริง (Usability Testing) ของประชาชนกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำมาปรับปรุงให้แพลตฟอร์มเว็บไซต์ที่กำลังพัฒนาขึ้นนี้สามารถเข้าถึงประชาชนผู้ใช้งานและบรรลุผลการใช้งานจริงตามที่ตั้งใจได้มากยิ่งขึ้น

การพัฒนาและนำเสนอบนเว็บไซต์ด้วยแนวคิด “คิด คุย ค้น”

จากผลการวิจัยและข้อสรุปจากการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ในข้างต้นโดยมีแนวคิดหลักคือ สร้างเว็บไซต์ที่ประชาชนผู้ใช้งาน 4 กลุ่มวัย ได้แก่ วัยรุ่นและเยาวชน วัยหนุ่มสาว วัยผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุสามารถใช้งานได้สะดวกและไม่ซับซ้อน ประกอบกับการสร้างเว็บไซต์เพื่อมุ่งเน้นกระบวนการเพิ่มความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยได้ประโยชน์ซึ่งสามารถสรุปได้เป็น 3 กระบวนการ ได้แก่

- 1) การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ (Online Interactive Learning Object)
- 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเนื้อหาที่ช่วยลดความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการสร้างกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกผู้ใช้งาน
- 3) การลงมือปฏิบัติผ่านเครื่องมือสนับสนุนการตรวจสอบข้อมูล ข่าว ที่สงสัยว่าถูกต้อง เป็นจริง น่าเชื่อถือหรือไม่ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญเพื่อความรอบรู้และรู้เท่าทัน

จากกระบวนการเพิ่มความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยได้ประโยชน์ทั้ง 3 กระบวนการดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำเสนอบนเว็บไซต์ด้วยแนวคิด “คิด คุย ค้น” โดยออกแบบและพัฒนาขึ้นเป็นรายการใช้งานหลัก 3 ส่วนของเว็บไซต์ ดังต่อไปนี้

คิด คือ การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ (Online Interactive Learning Object) เป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย เพื่อให้มีความรู้ ฝึกทักษะ และการตอบสนองอย่างปลอดภัยต่อเหตุการณ์ความเสี่ยง ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ ฝึกทักษะการตอบสนองต่อเหตุการณ์ความเสี่ยง 6 เรื่องสำคัญ ดังนี้

1. ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วย หวยออนไลน์ หุ้นออนไลน์ พันันออนไลน์ แชร้ออนไลน์
2. ความเสี่ยงจากความรุนแรง ประกอบด้วย ความรุนแรง ถูกกลั่นแกล้ง
3. ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง ประกอบด้วย ข่าวปลอม ข้อมูลสุขภาพไม่จริง และโฆษณาเกินจริง
4. ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง ประกอบด้วย การถูกหลอกจากคนแปลกหน้า การซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกหลอกลวงด้วยการชักชวนทำงาน
5. ความเสี่ยงเรื่องเพศ ประกอบด้วย การเข้าถึงเนื้อหาเรื่องเพศ และภาพลามกอนาจาร
6. ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ระบบคอมพิวเตอร์มัลแวร์ (Malware) และการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว

ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ เน้นการให้ความรู้ การฝึกทักษะ การสร้างความสามารถที่ตอบสนองต่อเหตุการณ์ความเสี่ยงได้อย่างปลอดภัย เน้นทักษะและความสามารถในการรอบรู้ทางดิจิทัลที่เป็นพื้นฐาน 2 ด้าน ได้แก่ ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) และการติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social communication)

ทั้งนี้ จากสถานการณ์ความเสี่ยงและทักษะความสามารถที่กล่าวมา นำมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ จำนวน 8 เรื่อง ดังต่อไปนี้

เรื่องที่ 1 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication) เน้นการเรียนรู้และฝึกทักษะการสื่อสารในสังคมออนไลน์ได้อย่างมีมารยาท รวมถึงรู้จักวัฒนธรรมการสื่อสารบนสังคมออนไลน์

เรื่องที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) เน้นความเข้าใจเรื่องการตีความ การทำความเข้าใจเนื้อหา ภาพ คลิปบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถเข้าใจทั้งความหมายตรงและความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหา

เรื่องที่ 3 ความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ เรื่องหวยออนไลน์ หุ้นออนไลน์ การพนันออนไลน์ และชร้ออนไลน์ เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านการประเมินข้อมูลข่าวสาร และความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรู้เท่าทันการชักชวนเข้าสู่การพนัน และการเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินที่แฝงมากับเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ

เรื่องที่ 4 ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องความรุนแรงและการถูกกลั่นแกล้ง (Bully) เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการลดความเสี่ยงเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าถึงเนื้อหาความรุนแรง และไม่หลงไปกับเนื้อหาเหล่านี้

เรื่องที่ 5 ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่อง ข่าวปลอม (Fake news) ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง และโฆษณาเกินจริง บทเรียนนี้เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้าน ความ

เข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคม ออนไลน์ด้าน ค้นหา สืบค้นข้อมูลที่จริงและมีความน่าเชื่อถือ

เรื่องที่ 6 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องการถูก หลอกจากคนแปลกหน้า การซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกชวนให้ทำงาน เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้าน ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการลดความเสี่ยง

เรื่องที่ 7 ความเสี่ยงเรื่องเพศ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องเพศและภาพลามก อนาจาร ทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเตือนและระมัดระวังการเปิดเผยและเก็บรักษาข้อมูลตัวตนบนโลก ออนไลน์อย่างปลอดภัย

เรื่องที่ 8 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ เรื่องภัยจากระบบคอมพิวเตอร์และถูกหลอกให้กรอกข้อมูลส่วนตัว (Phishing) เน้นทักษะความรู้ทาง ดิจิทัล ด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสารการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์เพื่อมิให้ ได้รับความเสียหายอันเกิดจากระบบโปรแกรมที่จงใจทำอันตรายผู้ใช้งาน

การออกแบบสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ทั้ง 8 เรื่องที่กล่าวมา ให้ความสำคัญกับการคำนึง ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา อันเนื่องจากการนำเสนอเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจจะเป็นการทำให้ผู้ใช้งาน เกิดเรียนรู้วิธีการที่ไม่เหมาะสม โดยดั่งนั้นในสาระจึงต้องแสดงให้เห็นถึงผลเสียอย่างชัดเจนอันเกิดจากความเสี่ยงที่ เกิดขึ้น และต้องนำเสนอเนื้อหาโดยหลีกเลี่ยงมิให้เป็นแบบอย่างเชิงลบที่นำไปปฏิบัติได้

คุย คือ ส่วนของเนื้อหาที่ให้ความรู้ เตือน แนะนำการปฏิบัติตน ที่ช่วยลดความเสี่ยงและอันตรายจาก การใช้งานที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา นำเสนอเนื้อหาที่ทันต่อเหตุการณ์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นใหม่ ๆ และยัง สามารถเชื่อมโยงไปยังเฟซบุ๊ก ยูทูป ของโครงการวิจัย นอกจากนี้ในเว็บบไซต์ยังสร้างกระแงที่ให้สมาชิกแลกเปลี่ยน เรียนรู้ แสดงความคิดเห็น เป็นพื้นที่ส่วนกลางที่กระตุ้นการสร้างกลุ่มระหว่างสมาชิกผู้ใช้งาน ในการเพิ่มทักษะและ ความสามารถด้วยการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ใช้งานทุกช่วยวัย และคาดหวังจะสร้างชุมชนคน รอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้

ค้น คือ เครื่องมือสืบค้นสำหรับการตรวจสอบเนื้อหา ข่าวสารที่ผู้ใช้งานได้รับการส่งต่อมาทางสื่อ สังคมออนไลน์ และต้องการตรวจสอบว่าเป็นจริงหรือไม่ มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ได้อย่างสะดวกสบาย โดยใช้ หลักการสืบค้นข้อมูลที่ผ่านตัวกรองที่กำหนดให้สืบค้นตรวจสอบจากเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือ และเชื่อมโยงไปยัง เว็บไซต์ตรวจสอบข่าวปลอมชื่อ “Thai DI Machine” ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นสำหรับการตรวจสอบข่าวปลอม ตามโครงการวิจัยของ หน่วยปฏิบัติการวิจัยและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน

สื่อ (DIRU) คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งเครื่องมือสืบค้นตรวจสอบที่พัฒนาขึ้นนี้จะช่วยสนับสนุนให้ประชาชนมีทักษะและความสามารถในการสืบค้นข้อมูล และประเมินความถูกต้องของข้อมูลเนื้อหา ข่าวสาร ที่มีการตั้งคำถามถึงความถูกต้องได้ด้วยตนเอง ก่อนที่จะส่งต่อข้อมูลทันที ช่วยลดการแพร่กระจายของเนื้อหาที่ไม่ถูกต้องและข่าวปลอม รวมถึงช่วยลดปัญหาที่เกิดจากการแพร่กระจายเนื้อหาที่ไม่ถูกต้องและข่าวปลอมดังกล่าว

ทั้งนี้สามารถสรุปการออกแบบ พัฒนา เพื่อนำเสนอบนเว็บไซต์ด้วยแนวคิด “คิด คุย ค้น” ได้ดังแผนภาพที่ 9.1 ดังนี้

ตารางที่ 9.1 แผนผังการออกแบบและนำเสนอบนเว็บไซต์ด้วยแนวคิด “คิด คุย ค้น”

เว็บไซต์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์			
ระบบจัดการสมาชิก	ระบบจัดการเรียนรู้	ระบบจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	ระบบจัดการสืบค้น
	คิด	คุย	ค้น
ระบบสมัครสมาชิกเว็บไซต์ กำหนดให้สมาชิกลงทะเบียน username & password ในการเข้าสู่บทเรียน	บทเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ 8 เรื่อง 1. การสื่อสารทางสังคม 2. ความเข้าใจตัวบทสื่อสังคมออนไลน์ 3. ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ 4. ความเสี่ยงจากความรุนแรง 5. ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง 6. ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง 7. เรื่อง ความเสี่ยงเรื่องเพศ 8. ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ	เนื้อหาเสริมความสามารถ - บทความ 15 เรื่อง - อินโฟกราฟิก 10 เรื่อง - วิดีทัศน์ 5 เรื่อง กระทุสนทนา สมาชิกตั้งกระทู้ และแสดงความเห็น	เครื่องมือสืบค้นข้อมูล ข่าวที่นำเชื่อถือ - กำหนดตัวกรองให้สืบค้นจากเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ - เชื่อมต่อกับเว็บไซต์ตรวจสอบข่าวปลอม “Thai DI Machine” (www.thaidimachine.org)

9.2 การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้

การดำเนินการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้เริ่มต้นจากการนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ความต้องการ และการใช้งาน จากนั้นจึงออกแบบและพัฒนาขึ้นเป็นเว็บไซต์โดยใช้หลากหลายเครื่องมือทางดิจิทัล ได้แก่ การใช้ Cloud เพื่อเป็นพื้นที่ติดตั้งระบบ การสร้างสภาพแวดล้อมของระบบโดยรวมด้วย Bootstrap Framework ReactJS HTML5 CSS3 เพื่อจัดทำเป็นเว็บแบบ Progressive Web App ซึ่งเป็นมาตรฐานการทำเว็บจาก Google ที่นำจุดเด่นของเว็บไซต์ (Website) และแอปพลิเคชัน (Application) มารวมกัน โดยผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงและใช้งานเสมือนว่าเว็บไซต์ดังกล่าวเป็นแอปพลิเคชัน (Application) ทั้งหน้าตาและคุณลักษณะการทำงาน แต่โดยเบื้องหลังแล้วยังเป็นเทคโนโลยีของเว็บไซต์อยู่เช่นเดิม จากนั้นใช้ ASP.net Framework Core 3.x และ

ภาษา C# เป็น Web Framework แบบ Open Source จาก Microsoft ที่มีความรวดเร็วในการทำงาน มีความปลอดภัยสูง มีความเสถียร สามารถติดตั้งได้ทุกแพลตฟอร์ม รวมถึงรองรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่าง Web Socket gRPC และ Web Assembly ได้ทันที และเครื่องมือสุดท้ายคือ MongoDB 4.x ซึ่งเป็นหนึ่งใน Database แบบ No-SQL ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดในปัจจุบัน เพื่อให้ออกมาเป็นเว็บไซต์ที่พร้อมให้บริการและสามารถรองรับการใช้งานของประชาชนได้อย่างทั่วถึง การดำเนินการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชนได้ดำเนินการตามแผนการดำเนินงาน โดยมีการดำเนินการในส่วนต่าง ๆ ดังนี้

9.2.1 การจด Domain Name

Domain Name ของเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ของโครงการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อ Domain Name ว่า www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดยุคค้น.net โดยชื่อในส่วนของภาษาไทยจะตรงกับแนวคิดและรายการการใช้งานหลักของเว็บไซต์คือ คิด ยุค และค้น เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำและการเข้าถึงเว็บไซต์ของประชาชนผู้ใช้งานเป็นหลัก

9.2.2 การออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) เว็บไซต์

การออกแบบตราสัญลักษณ์เว็บไซต์ กำหนดให้มีความหมายสื่อถึง ความเป็นดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับกลุ่มประชาชน สื่อความหมายชัดเจน เข้าใจง่าย โดยใช้สีซึ่งเป็นสีขององค์กรที่ร่วมดำเนินการและสนับสนุนโครงการ ทั้ง 3 องค์กร ดังนี้

สีฟ้า	กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ หรือ กทปส (สำนักงาน กสทช.)
สีชมพู	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สีน้ำเงินกรมท่า	หน่วยปฏิบัติการวิจัยและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ หรือ DIRU คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



โดยในเบื้องต้นทางโครงการได้จัดทำแบบร่าง แบบตราสัญลักษณ์ของเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดยุคค้น.net จำนวน 5 แบบ ดังภาพที่ 9.1

ภาพที่ 9.1 แบบร่างแบบตราสัญลักษณ์ของเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net



จากนั้นจึงได้พิจารณาคัดเลือก 2 แบบ คือ แบบที่ 1 กับแบบที่ 3 เพื่อนำมาปรับแก้ไขและสรุปเป็นตราสัญลักษณ์เว็บไซต์ โดยมีแนวทางการปรับปรุง ดังตารางที่ 9.2

ตารางที่ 9.2 แนวทางการปรับปรุงแบบร่างแบบตราสัญลักษณ์เว็บไซต์ที่ได้รับการคัดเลือก

	
<p style="text-align: center;">รูปแบบที่ 1</p> <p>ปรับรูปแบบของเส้นโค้งให้สามารถสื่อความหมายถึง Thai Digital Citizen หรือความเป็นพลเมืองดิจิทัลชาวไทยมากขึ้น เช่น การปรับเส้นโค้งให้เป็นสัญลักษณ์ของหน้าคนยิ้ม คนจับมือกัน และปรับเส้นสีน้ำเงินให้เป็นเส้นที่สื่อความหมายถึงดิจิทัล</p> <p>ปรับตัวอักษร THAI DIGITAL CITIZEN ให้มีความสอดคล้องและไปในทิศทางเดียวกันกับสัญลักษณ์มากขึ้น และเพิ่มเติมชื่อเว็บไซต์ภาษาไทยว่า คิดคุยคั้น เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและรายการการใช้งาน และเป็นที่จดจำได้ง่ายยิ่งขึ้นสำหรับผู้ใช้งาน</p>	<p style="text-align: center;">รูปแบบที่ 3</p> <p>ปรับรูปแบบของเส้นบางส่วนให้เป็น digital มากขึ้น เช่น การใช้ 010101 (๐ - ๐ - ๐ - ๐ - ๐ -) และ ตัวอักษรคำว่า THAI DIGITAL CITIZEN ยังมีความแตกต่างกันปรับให้ง่ายต่อการอ่านและชัดเจนในเรื่องของความหมายมากขึ้น และเพิ่มเติมชื่อเว็บไซต์ภาษาไทยว่า คิดคุยคั้น เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและรายการการใช้งาน และเป็นที่จดจำได้ง่ายยิ่งขึ้นสำหรับผู้ใช้งาน</p>

ทั้งนี้ทางโครงการได้พิจารณาคัดเลือกแบบร่างแบบตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 1 ซึ่งหลังจากการปรับแก้ไขตามแนวทางในข้างต้นจนสมบูรณ์แล้ว จึงได้แบบตราสัญลักษณ์ที่พร้อมใช้งานบนเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยคั้น.net ดังภาพที่ 9.2

ภาพที่ 9.2 แบบตราสัญลักษณ์ของเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net



9.2.3 การออกแบบโครงสร้างข้อมูลหน้าเว็บไซต์

จากกลยุทธ์การออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นการสร้างการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายช่วงวัย แต่มีจุดร่วมกันในด้านความเสี่ยงที่จะได้รับความเสียหายจากสื่อสังคมออนไลน์นั้น สามารถออกแบบโครงสร้างข้อมูลหน้าเว็บไซต์ในด้านการเรียนรู้จากข้อมูลประเด็นความเสี่ยงร่วมของทุกช่วงวัย และประเด็นความเสี่ยงที่ก่อให้เกิดความเสียหายที่ร้ายแรง โดยใช้กลยุทธ์ในการสร้างการเรียนรู้ผ่านทางเว็บไซต์ใน 3 กระบวนการซึ่งเชื่อมโยงกับแนวคิด คิด คุย ค้น คือ

คิด : การเพิ่มทักษะและความสามารถ ด้วยการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ ฝึกฝนเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ ด้วยบทเรียนออนไลน์ที่สามารถเรียนได้ด้วยตนเองตาม อัจฉริยะ

คุย : การเพิ่มทักษะและความสามารถ ด้วยการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ใช้งานเว็บไซต์ทุกช่วงวัย และการรวมตัวเป็นชุมชนคนรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ค้น : การเพิ่มทักษะและความสามารถ ด้วยการสืบค้นข้อมูล และประเมินความถูกต้องของข้อมูล เนื้อหา ข่าวสาร ที่มีการตั้งคำถามถึงความถูกต้องได้ด้วยตนเอง และการสนับสนุนจากระบบเทคโนโลยี

จากกลยุทธ์การออกแบบเว็บไซต์ดังกล่าวซึ่งเชื่อมโยงกับผลการวิจัย การประชุมระดมร่วมกับความคิดผู้เชี่ยวชาญ และแนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ในข้างต้น สามารถออกแบบจัดทำเป็นแผนผังข้อมูลเว็บไซต์ดังรายละเอียดในตารางที่ 9.3

ตารางที่ 9.3 แผนผังการออกแบบและนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ด้วยกระบวนการ “คิด คุย คั้น”

เว็บไซต์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์			
ระบบจัดการสมาชิก	ระบบจัดการเรียนรู้	ระบบจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	ระบบจัดการสืบค้น
	คิด	คุย	คั้น
ระบบสมัครสมาชิกเว็บไซต์ กำหนดให้สมาชิกลงทะเบียน username & password ในการเข้าสู่บทเรียน	บทเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ 8 เรื่อง 1. การสื่อสารทางสังคม 2. ความเข้าใจด้วยทสื่อสังคมออนไลน์ 3. ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ 4. ความเสี่ยงจากความรุนแรง 5. ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง 6. ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง 7. เรื่อง ความเสี่ยงเรื่องเพศ 8. ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ	เนื้อหาเสริมความสามารถ - บทความ 15 เรื่อง - อินโฟกราฟิก 10 เรื่อง - วิดีทัศน์ 5 เรื่อง กระตุ่นทนา สมาชิกตั้งกระทู้ และแสดงความ คิดเห็น	เครื่องมือสืบค้นข้อมูล ข่าวที่ นำเชื่อถือ - กำหนดตัวกรองให้สืบค้นจาก เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ - เชื่อมต่อกับเว็บไซต์ตรวจสอบ ข่าวปลอม “Thai DI Machine” (www.thaidimachine.org)

9.3 การออกแบบโครงสร้างข้อมูลหน้าจอบริษัท

จากแผนผังข้อมูลเว็บไซต์ สามารถนำมาจัดทำโครงสร้างข้อมูลหน้าจอบริษัท โดยมีรายละเอียดในแต่ละรายการ ดังนี้

9.3.1 รายการ (Menu) “หน้าหลัก”

หน้าเว็บไซต์หลักถือเป็นหน้าแรกที่ใช้สร้างการรับรู้และสร้างความผูกพันกับผู้ใช้งานเว็บไซต์ การออกแบบหน้าหลักในครั้งนี้จึงได้ออกแบบเพื่อให้สะท้อนถึงแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมและข้อมูลบนเว็บไซต์ รวมถึงประโยชน์ที่ผู้ใช้งานเว็บไซต์หรือผู้เรียนจะได้รับเป็นสำคัญ โดยมีการนำเสนอข้อมูลใน 2 ส่วน ดังนี้

1. การนำเสนอข้อมูลสถิติจำนวนการเข้าถึงกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ หรือรับรู้ข่าวสารจากข้อมูลเว็บไซต์ของบุคคลทั่วไปและสมาชิกในเว็บไซต์ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าของข้อมูลบนเว็บไซต์ รวมถึงเป็นการสร้างความสนใจในการติดตามข้อมูลข่าวสารในเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง
2. การนำเสนอข้อมูลที่นำเสนอที่น่าสนใจ (Highlight) ในส่วนของกลยุทธ์ในการสร้างการเรียนรู้ใน 3 ส่วนหลัก คือ
 - คิด : นำเสนอบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่มีผู้คนสนใจเข้าเรียนมากที่สุดในช่วงระยะเวลา 1 สัปดาห์

- **คุย :** นำเสนอบทความ หรือเรื่องราวในกระทู้ที่มีผู้คนสนใจร่วมแสดงความคิดเห็นมากที่สุดในช่วงระยะเวลา 1 สัปดาห์
- **ค้น :** นำเสนอข้อมูลที่มีผู้คนสืบค้นมากที่สุดในช่วงระยะเวลา 1 สัปดาห์

9.3.2 รายการ (Menu) “เกี่ยวกับโครงการ”

นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ประกอบด้วย ความสำคัญของโครงการ วัตถุประสงค์ กรอบแนวคิด โครงการ กิจกรรมการดำเนินงาน ผลผลิต ผลลัพธ์ ประโยชน์สาธารณะอันเกิดจากโครงการ องค์กร หน่วยงาน ผู้สนับสนุนการดำเนินงาน และผู้ดำเนินโครงการ

9.3.3 รายการ (Menu) “คิด”

เป็นส่วนที่ให้บริการเพื่อเข้าสู่การเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ จำนวน 8 เรื่อง โดยเบื้องต้นระบบจะแนะนำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่สอดคล้องกับผลการประเมินความเสี่ยงในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของสมาชิก และสมาชิกสามารถเลือกเข้าเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ทั้ง 8 เรื่องได้ตามอัธยาศัย ทั้งนี้หากสมาชิกต้องการได้รับใบประกาศนียบัตรเพื่อรับรองการเรียนรู้ผ่านทางเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้นี้ สมาชิกจำเป็นต้องเรียนบทเรียนให้ครบถ้วน ทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครบทุกเรื่อง และทำแบบประเมินความรู้หลังเรียนให้ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

9.3.4 รายการ (Menu) “คุย”

ได้รับการออกแบบให้เป็นศูนย์รวมในการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบสื่อต่าง ๆ และเปิดพื้นที่ให้สมาชิกสามารถแสดงความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้จากเครื่องมือใน 2 ส่วน คือ

- บทความ ข้อมูลอินโฟกราฟิก (Infographic) และวิดีโอ โดยสมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมแสดงความคิดเห็น รวมถึงการแชร์ข้อมูลจากเว็บไซต์ ไปยังสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ
- กระทู้ พูดคุย หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในประเด็นต่าง ๆ โดยเปิดให้มีการสอบถามในสิ่งที่สงสัยเกี่ยวกับความรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทัน ที่ผู้ดูแลเว็บไซต์สามารถคัดกรอง และให้คำตอบได้ รวมทั้งเปิดกว้างสำหรับผู้ใช้งานที่มีทักษะและความสามารถที่ผ่านการคัดกรองจากโครงการแล้ว ให้สามารถตอบข้อสงสัย ให้คำแนะนำได้ ทั้งนี้ผู้ดูแลระบบจะมีการติดตามตรวจสอบตลอดเวลาเพื่อป้องกันการให้ข้อมูลที่ผิด หรือเกิดคำหยาบคายในเว็บไซต์

9.3.5 รายการ (Menu) “ค้น”

เป็นส่วนที่ให้บริการการสืบค้นข้อมูลที่นำเชื่อถือให้กับผู้ใช้งานเว็บไซต์ โดยระบบจะดำเนินการสืบค้นและนำเสนอผลการสืบค้นที่เป็นข้อมูลจากเว็บไซต์หรือแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือ และเปิดให้เข้าถึงแบบสาธารณะ โดยโครงการได้ประสานเชื่อมต่อข้อมูลกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น สำนักงานอาหารและยา ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

เว็บไซต์ Thai DI Machine เครื่องมือตรวจสอบข่าวปลอม ศูนย์ข่าวก่อนแชร์ ไลน์แอดเคาท์โคแฟก (CoFact) รวมทั้งการติดตั้งระบบตัวกรองข้อมูล (Filter) ที่ช่วยคัดกรองผลการสืบค้นข้อมูลเฉพาะเว็บไซต์หรือแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเนื้อหา ข่าว ข้อมูล ที่สงสัยว่าถูกต้อง และน่าเชื่อถือหรือไม่ ด้วยตนเอง

9.3.6 รายการ (Menu) “สมาชิก”

การออกแบบการจัดการสมาชิกเพื่อรองรับการสร้างการเรียนรู้ตามกลยุทธ์ในการออกแบบเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net ได้ออกแบบการเรียนรู้ใน 2 ระดับ คือ

1. ระดับบุคคลทั่วไป คือ สามารถศึกษาเรียนรู้ข้อมูลเพื่อการพัฒนาความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้จาก บทความ อินโฟกราฟิก วิดีทัศน์ และข่าวสาร ได้
2. ระดับสมาชิก เมื่อผู้ใช้งานเว็บไซต์ ลงทะเบียนเป็นสมาชิกเว็บไซต์แล้ว จะสามารถเข้าสู่การเรียนรู้ต่าง ๆ เพิ่มเติมได้ ดังนี้
 - เข้าเรียนในสื่อทเรียนออนไลน์ และทำแบบประเมินความรู้ จนจบกระบวนการตามเกณฑ์และข้อกำหนด และได้รับใบประกาศนียบัตรออนไลน์จากทางโครงการ
 - มีการเก็บบันทึกความก้าวหน้าของข้อมูลการเรียนรู้ เพื่อปรับระดับสมาชิก
 - สามารถแสดงความคิดเห็น ร่วมกับสมาชิกท่านอื่น ๆ เพื่อเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในส่วนของบทความ อินโฟกราฟิก และกระทู้ของเว็บไซต์

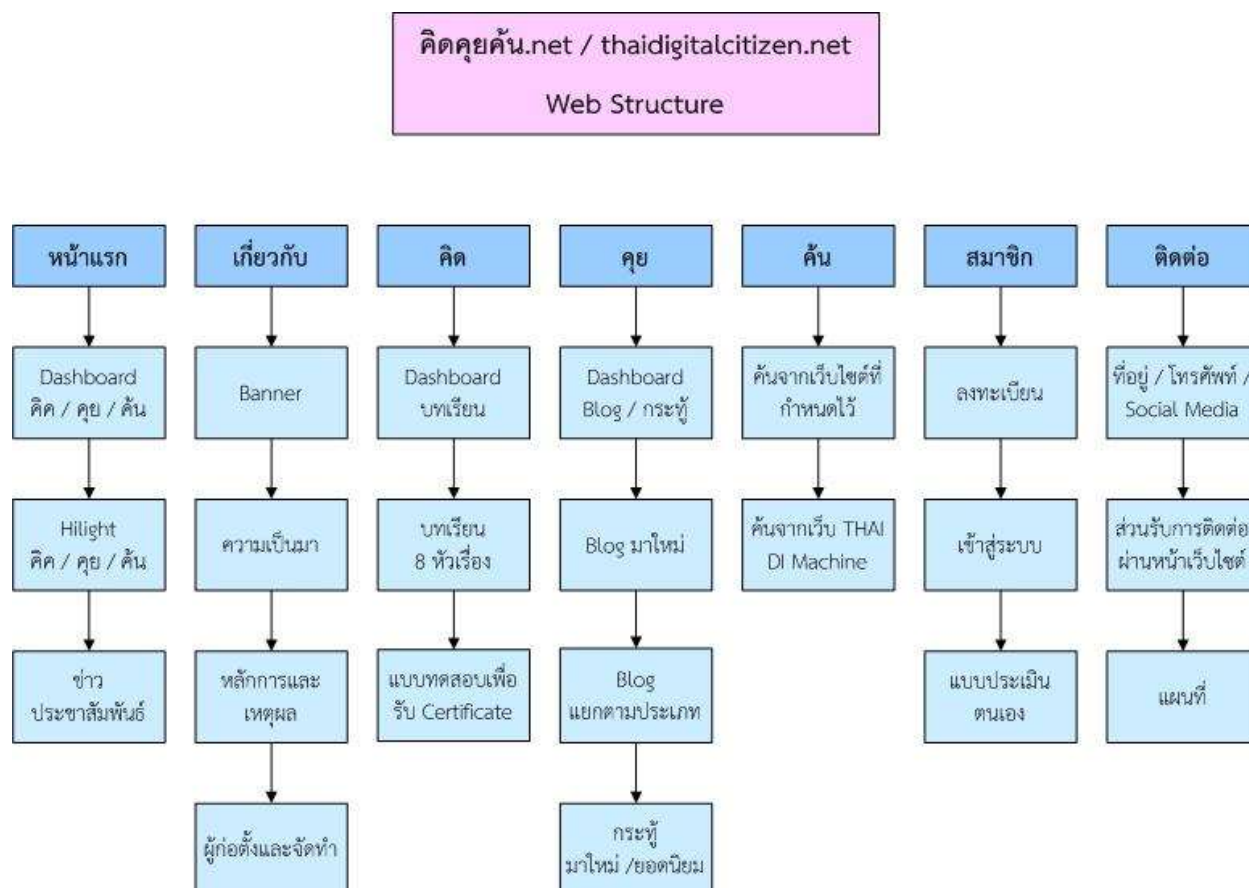
ทั้งนี้ในส่วนของระบบการจัดการสมาชิกนั้น ระบบสมัครสมาชิกเว็บไซต์จะกำหนดให้สมาชิกลงทะเบียนชื่อผู้ใช้งาน (username) และรหัสผ่าน (password) ในการเข้าสู่บทเรียนซึ่งอยู่ในรายการ “คิด”

9.3.7 รายการ (Menu) “ติดต่อ”

แสดงข้อมูลในการติดต่อกับหน่วยงานผู้ดูแลเว็บไซต์ เพื่อขอรับข้อมูลเพิ่มเติม หรือขอความช่วยเหลือไปพัฒนาความรู้ หรือไปต่อยอดในการพัฒนาในส่วนอื่น ๆ

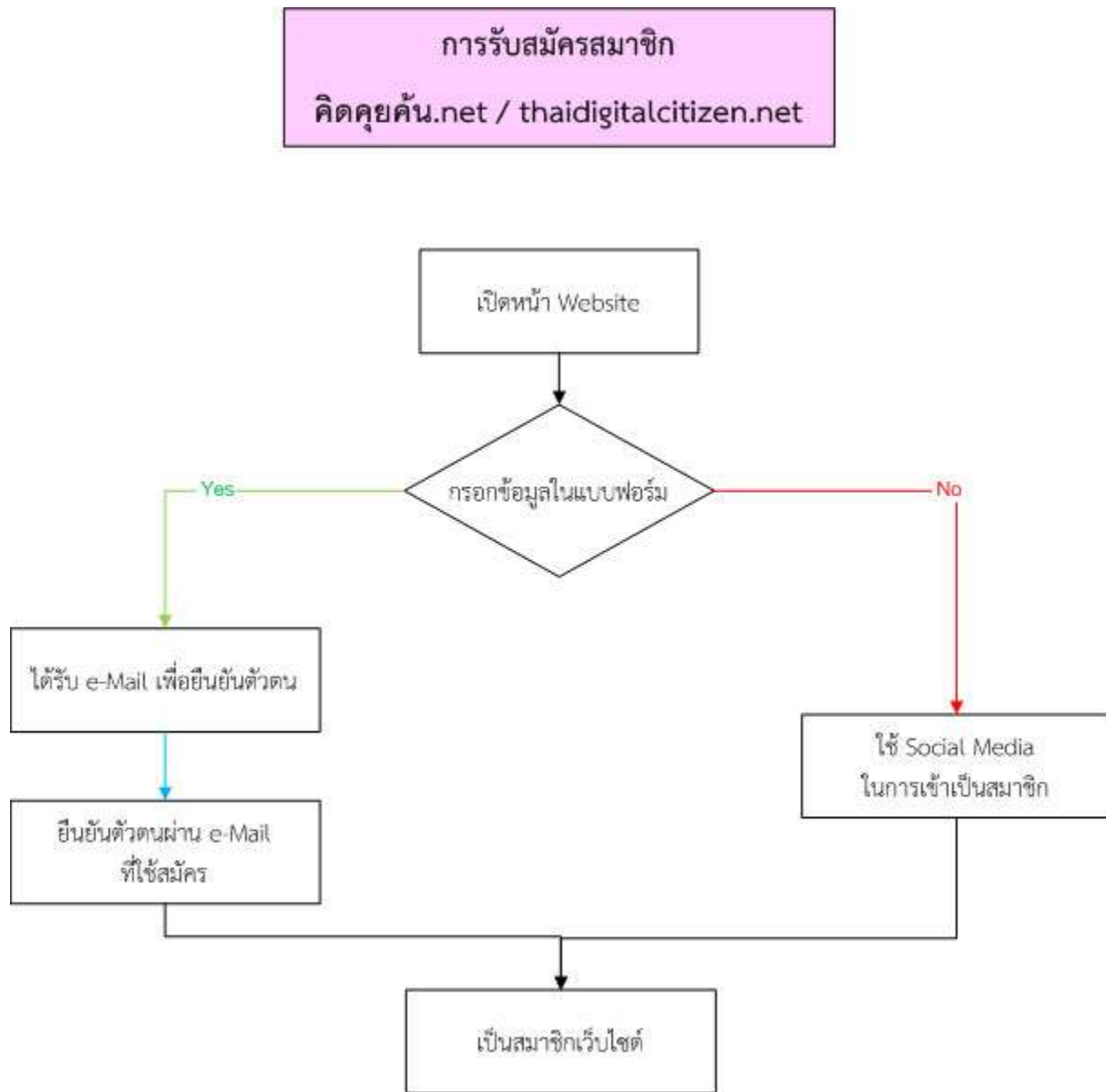
จากคำอธิบายในข้างต้นสามารถสรุปการออกแบบโครงสร้างข้อมูลหน้าจอบริษัททั้ง 7 รายการของ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net ได้ดังแผนภาพที่ 9.1 ดังนี้

แผนภาพที่ 9.1 โครงร่างข้อมูลหน้าจอบริษัท www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net

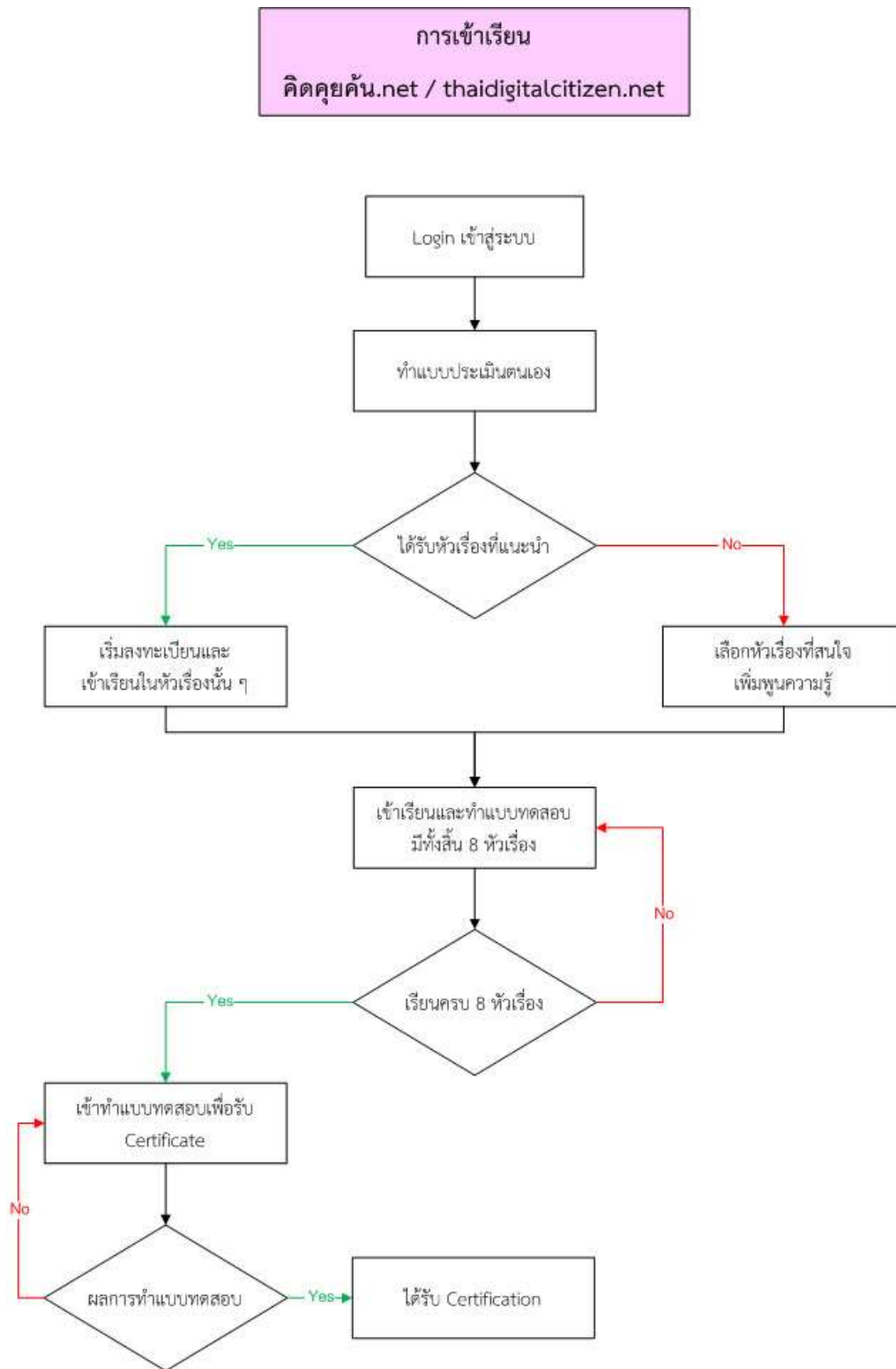


ทั้งนี้ ในส่วนของระบบสมัครสมาชิกเว็บไซต์ และการเข้าสู่บทเรียนหรือระบบจัดการเรียนรู้ในส่วนของกระบวนการ “คิด” มีขั้นตอนและรายละเอียดการเข้าถึงและการใช้งานดังแผนภาพที่ 9.2 และแผนภาพที่ 9.3 ดังนี้

แผนภาพที่ 9.2 ขั้นตอนการสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดยุคัน.net



แผนภาพที่ 9.3 ขั้นตอนการเข้าสู่บทเรียนหรือระบบจัดการเรียนรู้ในส่วนของกระบวนการ “คิด”



9.4 การวางกรอบการพัฒนาเว็บไซต์

การสร้างเว็บไซต์ได้พัฒนาระบบจัดการเนื้อหาของเว็บไซต์ (Content Management System; CMS) ทั้งในส่วน Front-end ของผู้ใช้งาน และ Back-end ของผู้ดูแลระบบ ดังนี้

9.4.1 การออกแบบและพัฒนาระบบ Front-end และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของเว็บไซต์

การออกแบบ Front-end และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI; User Interface) มีรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน เทคนิคที่นำมาใช้ และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา ดังตารางที่ 9.4 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9.4 แสดงการออกแบบและพัฒนาระบบ Front-end และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของเว็บไซต์

ขั้นตอน	เทคนิคที่ใช้	เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา
ออกแบบโครงร่างข้อมูลหน้าเว็บ (Wireframe)		Balsamiq Cloud ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อความสะดวก รวดเร็ว และสามารถรวบรวมข้อเสนอแนะในการร่วมออกแบบพัฒนาได้
พัฒนาโครงร่างต้นแบบเว็บไซต์	Responsive Web Design เพื่อออกแบบหน้าเว็บไซต์ให้แสดงผลได้ถูกต้องสวยงาม โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องประเภทของอุปกรณ์ที่เปิดใช้งาน	1) Adobe XD 2) Adobe Photoshop 3) Adobe Illustrator ซึ่งเป็นมาตรฐานของเครื่องมือออกแบบและพัฒนางานเว็บและ Graphic Design
งานหน้าเว็บไซต์	Progressive Web App เพื่อให้ผู้ใช้งานหน้าเว็บไซต์สามารถโหลดข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และสามารถใช้งานแบบ Offline ได้	1) Bootstrap Framework v4.x เป็น framework ที่เรียกได้ว่า เป็นมาตรฐานในการจัดการ Layout หน้าเว็บแบบ Responsive Design 2) ReactJS (จาก Facebook) เป็น UI framework ที่นักพัฒนา Frontend ใช้กันอย่างแพร่หลาย 3) HTML5 และ 4) CSS3 เป็นมาตรฐานการพัฒนาหน้าเว็บของ W3C

9.4.2 การออกแบบและพัฒนาระบบหลังบ้าน หรือ Back-end

การออกแบบและพัฒนาระบบหลังบ้าน หรือ Back-end เป็นจัดการฐานข้อมูล โครงสร้างเว็บไซต์ การเขียนโค้ด (code) ควบคุม สำหรับการดูแลระบบ การเพิ่ม การลบ การปรับแก้ไข การเปลี่ยนแปลงเว็บไซต์ การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล การปรับปรุงข้อมูล การบันทึกสำเนาข้อมูล (backup) การทำงานของเว็บไซต์ ความเร็วในการแสดงผล มีรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน เทคนิคที่นำมาใช้ และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา ดังตารางที่ 9.5

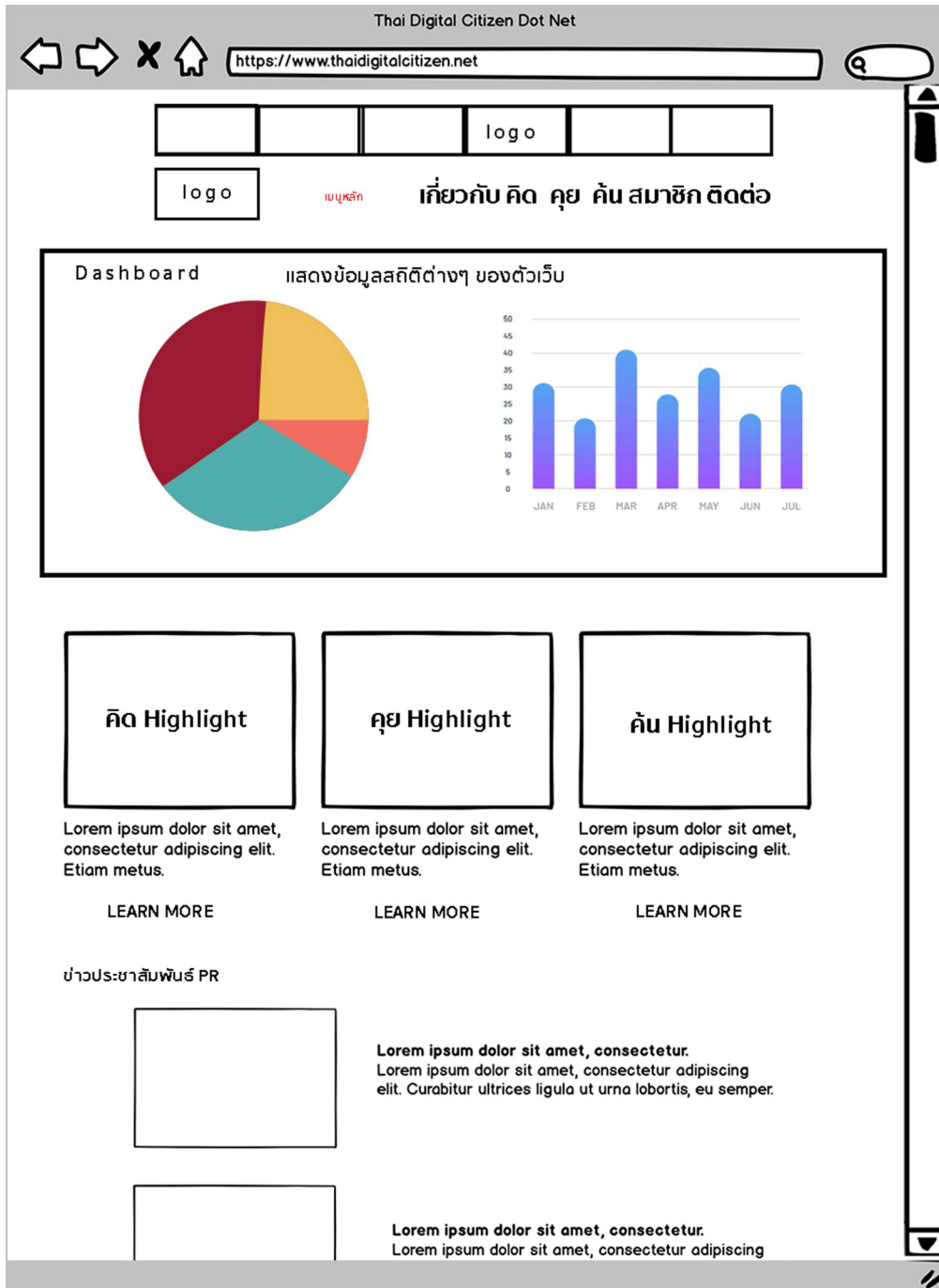
ตารางที่ 9.5 การออกแบบและพัฒนาระบบหลังบ้าน หรือ Back-end

ขั้นตอน	เทคนิคที่ใช้	เครื่องมือที่ใช้
งาน Web Service	Model View Controller เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานการออกแบบระบบ Web Service ที่แยกโค้ดออกเป็น 3 ส่วน คือ <ul style="list-style-type: none"> - Model – ส่วนเชื่อมต่อฐานข้อมูล - View – ส่วนเชื่อมต่อ User Interface - Controller – ส่วนควบคุมการทำงาน ซึ่งทำให้สามารถปรับปรุงแก้ไขโค้ดในแต่ละส่วนได้เป็นอิสระจากกัน เช่น ถ้าต้องการแก้ไขส่วนเชื่อมต่อฐานข้อมูล เราสามารถแก้ไขเพียงโค้ดของ Model เป็นต้น	ASP.net Framework Core 3.x และภาษา C # เป็น Web Framework แบบ Opensource จาก Microsoft ที่มีความรวดเร็วในการทำงาน ความปลอดภัยสูง มีความเสถียร สามารถติดตั้งได้บนทุกแพลตฟอร์ม รวมถึงรองรับเทคโนโลยีใหม่ เช่น Web Socket gRPC และ Web Assembly ได้
งาน Back Office	Component Based Web App เพื่อให้สามารถพัฒนาระบบงานในแบบ Object Oriented Programming ที่สามารถนำ Component มาใช้ซ้ำเพื่อต่อยอดคุณสมบัติของงานได้อย่างรวดเร็ว	
งาน Database	เพื่อให้สามารถแก้ไขเพิ่มเติมฟิลด์และตารางข้อมูลได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยไม่ต้องปรับโครงสร้างฐานข้อมูลและเวลาที่ใช้ในการพัฒนาระบบงาน	MongoDB 4.x เป็น Database แบบ No-SQL ที่มีผู้ใช้งานแพร่หลาย

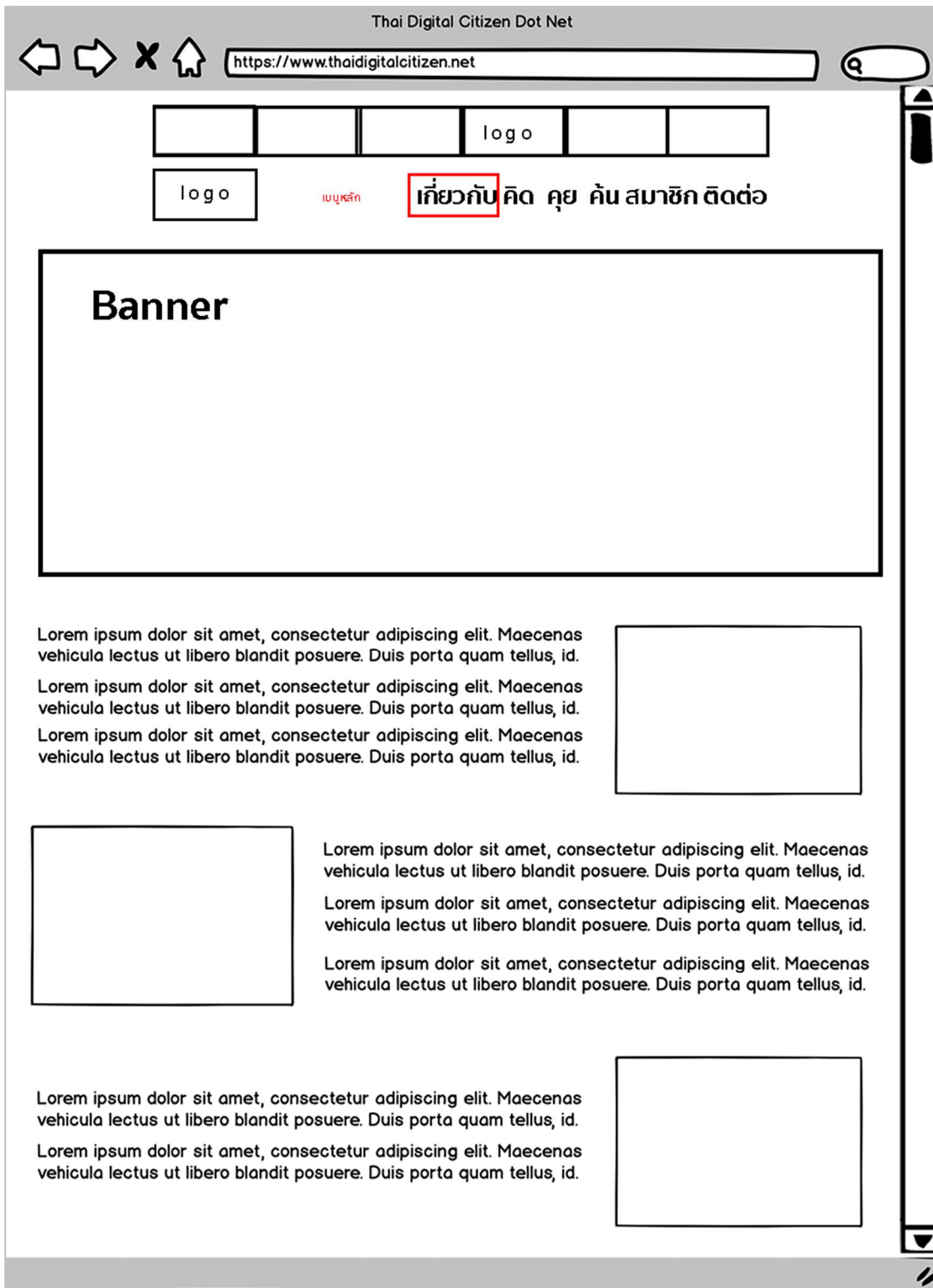
9.5 การออกแบบโครงสร้าง (Lay out) หน้าเว็บไซต์

โครงสร้างเว็บไซต์แต่ละส่วน ได้แก่ หน้าหลัก หน้าเกี่ยวกับโครงการ หน้า “คิด” หน้า “คุย” หน้า “ค้น” หน้า “สมาชิก” หน้า “ติดต่อ” ได้มีการออกแบบโครงสร้าง (Lay out) ดังภาพที่ 9.3 – 9.9 ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 9.3 โครงสร้าง “หน้าหลัก” ของเว็บไซต์



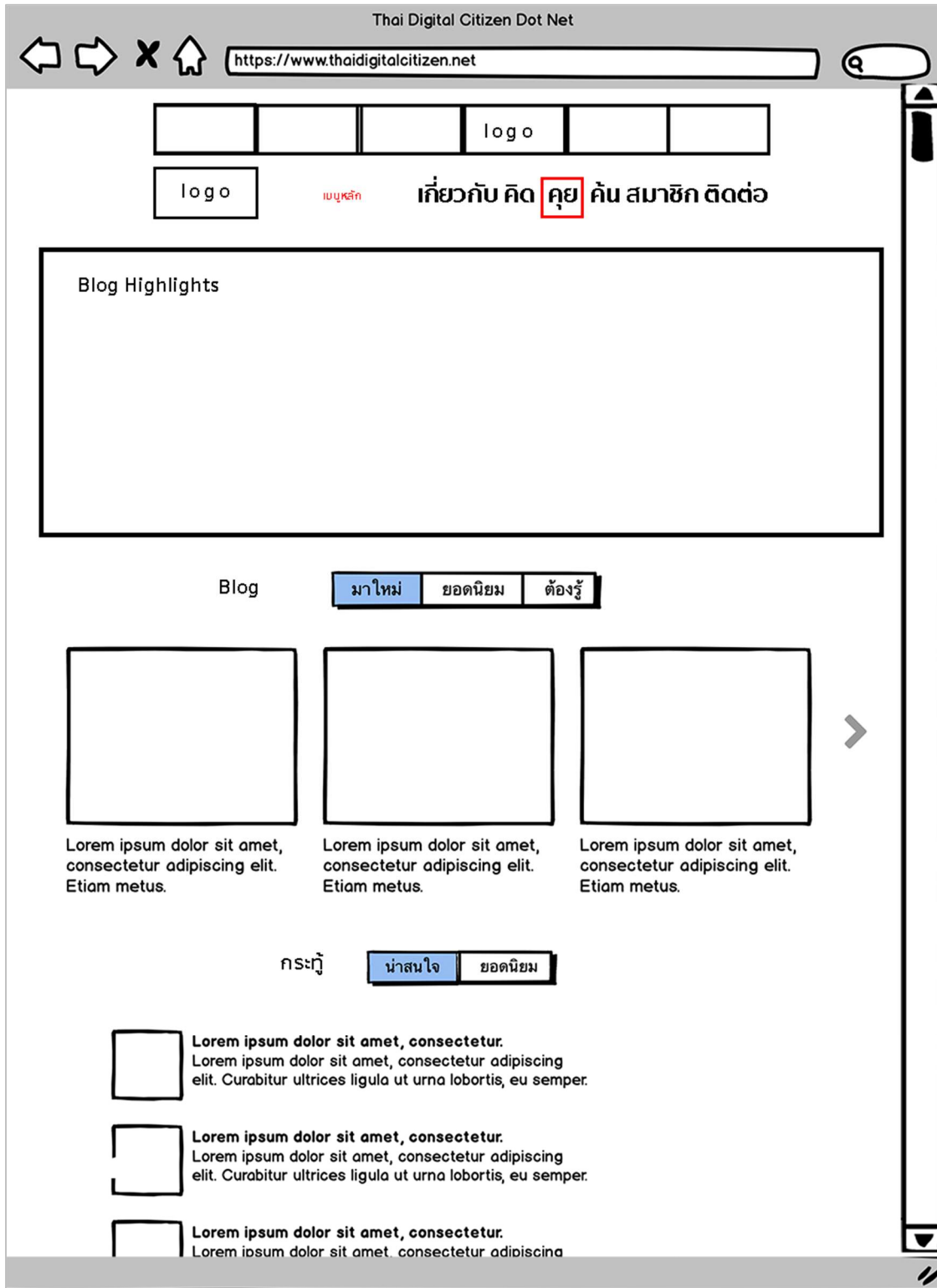
ภาพที่ 9.4 โครงร่างหน้า “เกี่ยวกับโครงการ” ของเว็บไซต์



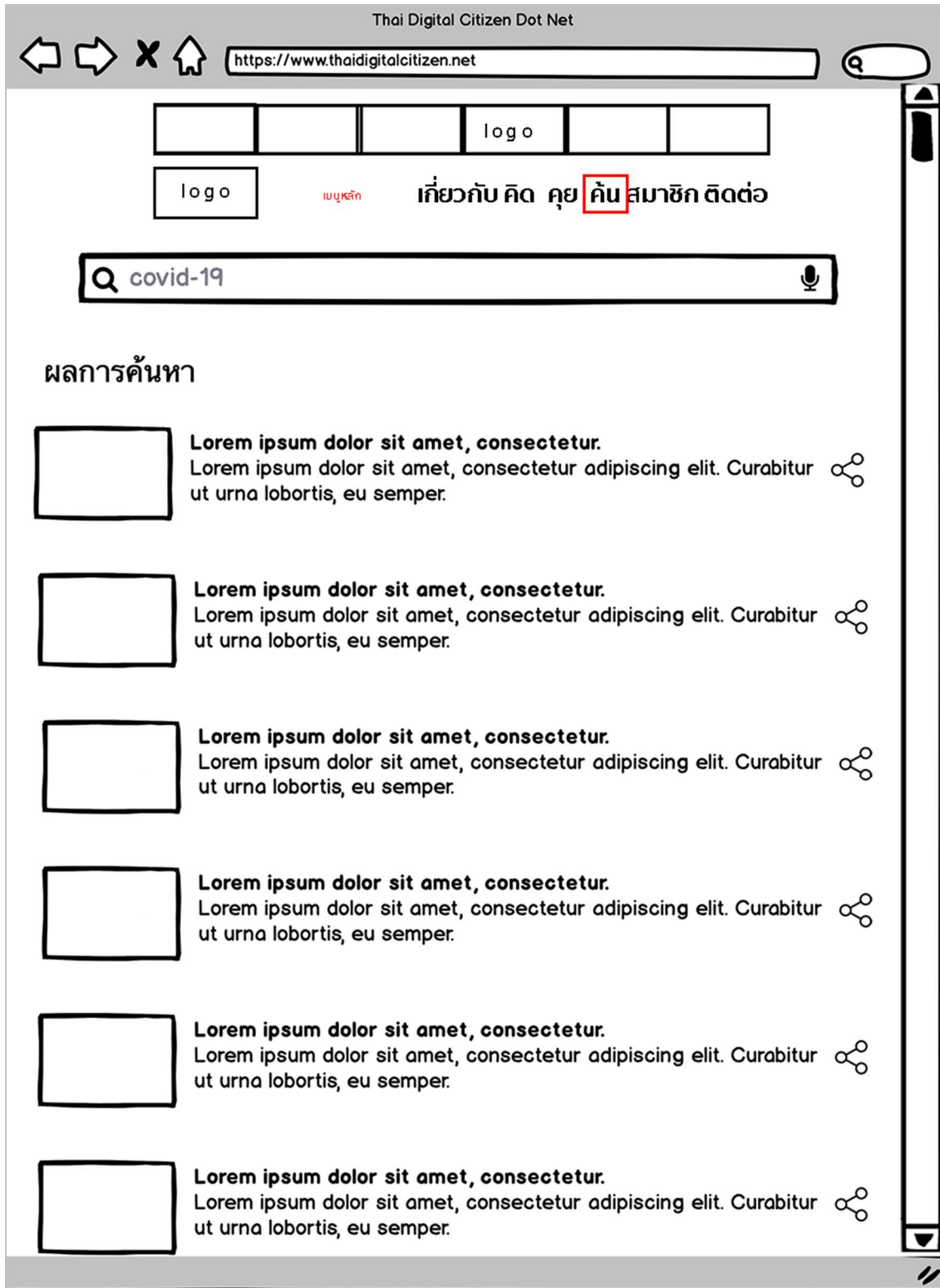
ภาพที่ 9.5 โครงร่างหน้า “คิด” ของเว็บไซต์



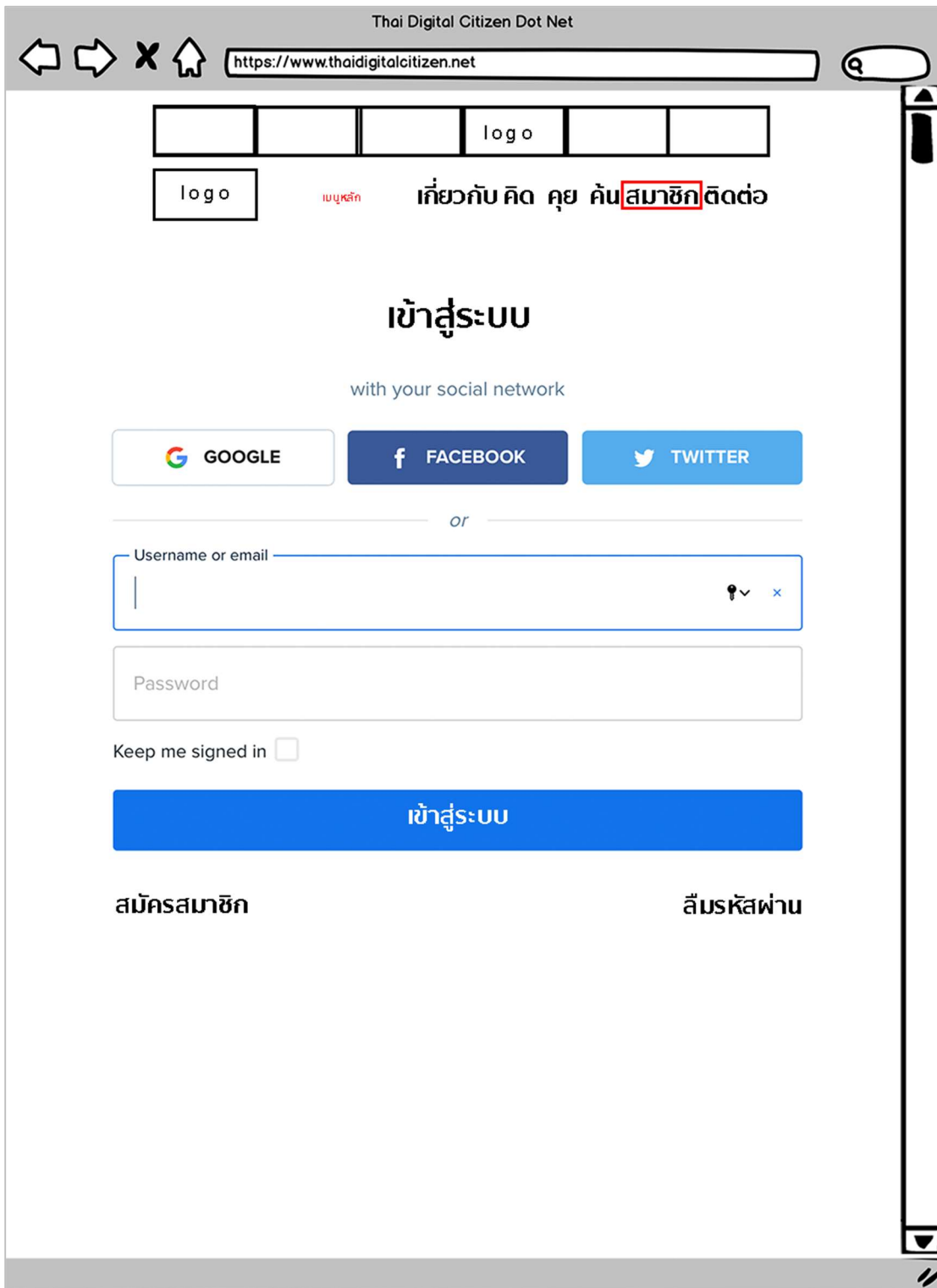
ภาพที่ 9.6 โครงร่างหน้า “คุย” ของเว็บไซต์



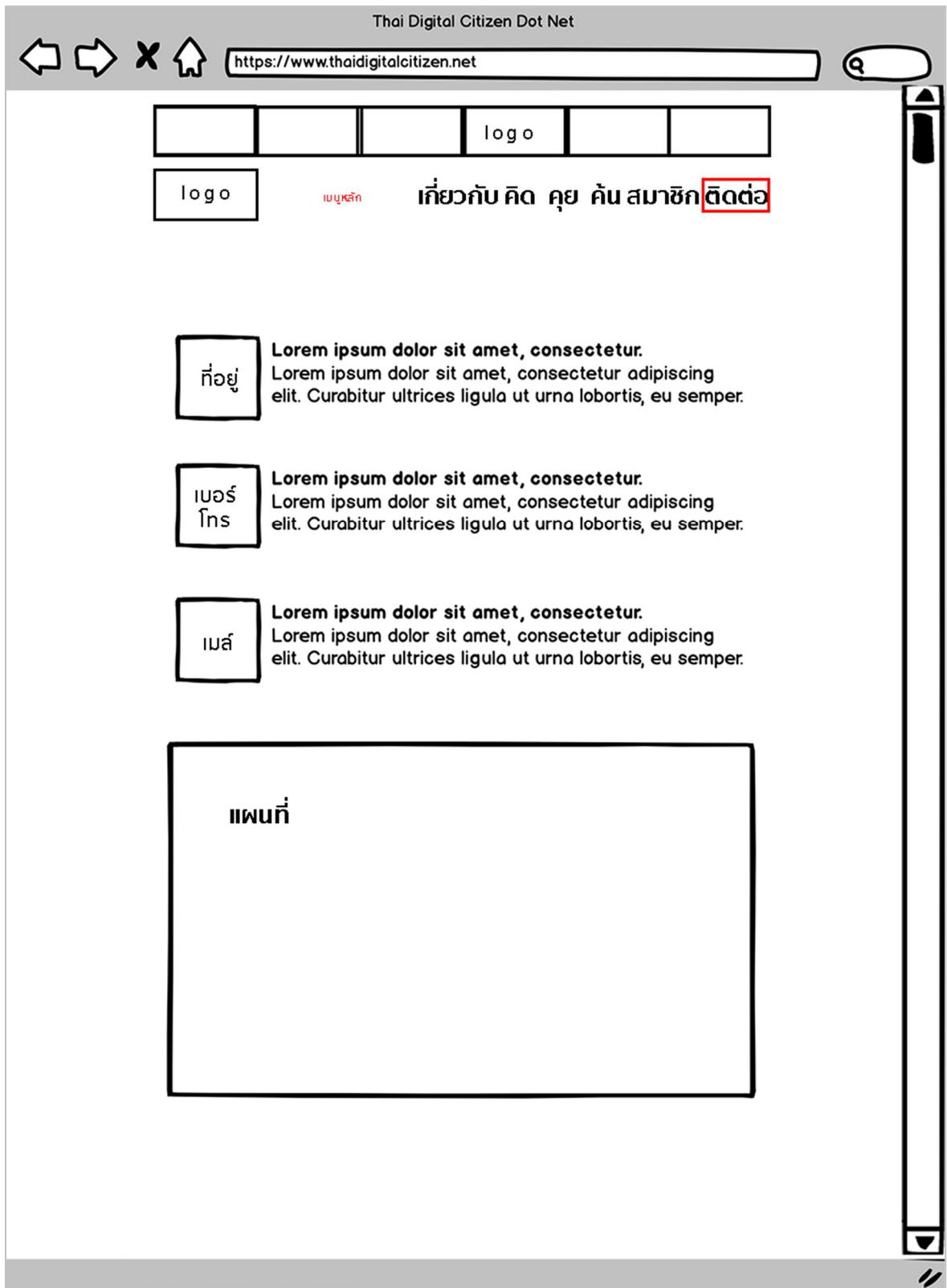
ภาพที่ 9.7 โครงร่างหน้า “ค้น” ของเว็บไซต์



ภาพที่ 9.8 โครงร่างหน้า “สมาชิก” ของเว็บไซต์



ภาพที่ 9.9 โครงร่างหน้า “ติดต่อ” ของเว็บไซต์



9.6 การพัฒนางานหน้าเว็บไซต์

จากการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเว็บไซต์ ชื่อเว็บไซต์ และโครงร่าง (Lay out) ของโครงสร้างเว็บไซต์แต่ละส่วน ได้แก่ หน้าหลัก หน้าเกี่ยวกับโครงการ หน้า “คิด” หน้า “คุย” หน้า “ค้น” หน้า “สมาชิก” หน้า “ติดต่อ” ทางโครงการได้ดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงโครงสร้างในส่วนต่าง ๆ ให้มีความชัดเจน เข้าถึงง่าย และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นเพื่อพร้อมเปิดให้บริการทดสอบและใช้งานจริง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

9.6.1 รายการ (Menu) “หน้าหลัก”

เป็นหน้าที่แสดงข้อมูลที่มีความโดดเด่นและเป็นส่วนสำคัญของตัวเว็บไซต์ โดยในส่วนของโครงสร้างเนื้อหาหน้าหลัก แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 Dashboard เป็นการแสดงสถิติต่าง ๆ ของการใช้งานข้อมูลในเว็บไซต์ ได้แก่

- สถิติบทเรียนยอดนิยมน 3 อันดับ (ข้อมูลจากหน้าคิด)
- สถิติ Blog ที่มีคนเข้าอ่านมากที่สุด และสถิติ ประเด็นหัวข้อที่มีการพูดคุยสื่อสารกันมากที่สุด 3 อันดับ (ข้อมูลจากหน้าคุย)
- สถิตาคำที่มีการสืบค้นมากที่สุด (ข้อมูลจากหน้าค้น)

ส่วนที่ 2 นำเสนอข้อมูลที่ได้รับคามนิยมสูงสุดของหน้าคิด หน้าคุย และหน้าค้น โดยแบ่งออกดังนี้

- แสดงบทเรียน 1 บทเรียนที่ผู้ใช้ให้ความสนใจและเข้าเรียน มากที่สุด
- แสดง Blog ที่ผู้ใช้ให้ความสนใจและเข้าชมเยอะที่สุดเพียง 1 เรื่องจากบทความ อินโฟกราฟิก และวิดีโอ
- แสดงคำค้นที่ผู้ใช้ค้นเยอะที่สุด 20 อันดับโดยเรียงจากมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ ตรวจสอบข่าวปลอมที่กำลังเป็นประเด็นอยู่ในปัจจุบัน ข่าวเกี่ยวกับความเสี่ยง และข่าวเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่

ทั้งนี้รายการ (Menu) “หน้าหลัก” ที่ได้รับการพัฒนางานหน้าเว็บไซต์ที่สมบูรณ์มีรายละเอียดปรากฏดังภาพที่

ภาพที่ 9.10 “หน้าหลัก” ของเว็บไซต์

เกี่ยวกับ คิด คุย ค้น สมาชิก ติดต่อ

คิด คุย ค้น

THAIDIGITAL CITIZEN

คิด คุย ค้น

บทเรียนยอดนิยม

001 002 003

257

Blog ยอดนิยม

ผู้เข้าชมอันดับ 1 คนไทยมีสถิติการใช้สื่อสังคมในระดับ

กระทู้ยอดนิยม

ผู้เข้าชมอันดับ 1 ขบวนการบูลลี่บนสื่อสังคมออนไลน์

คำค้นยอดนิยม

คนละครึ่ง 103 Bully 96 covid-19 49

คิด : การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้

คุย : การเรียนรู้ จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ค้น : การเรียนรู้ จากการสืบค้นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

คิด

การสื่อสารในสังคมออนไลน์

DI01 การสื่อสารในสังคมออนไลน์

เข้าเรียน

คุย

สื่อดิจิทัลสื่อสังคม (Digital Media)

คนไทยมีสถิติเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคม (Digital Media) ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Line, Facebook,

เข้าดู

ค้น

ค้นหามากที่สุด

คนละครึ่ง Bully covid-19 cyberbullying มะเร็งลำไส้ รักษา บำบัด ทวี ตบของเพชร นำมาварรักษาแม่เรียง

มาตรการป้องกันโควิดระลอก2 ปลายๆ แจกเพิ่ม 3,000 บาท กอดมัน ขยับขึ้น วันแม่

ข่าวสารน่ารู้

ขนส่ง ผ่อนผันช่วงโควิด-19 ห้ามจับหากใบขับขี่หมดอายุจริงหรือ ?

ตามที่มิว่าบปรากฏในสื่อต่างๆ เกี่ยวกับประเด็นเรื่องขนส่ง ผ่อนผันช่วงโควิด-19 ห้ามจับหากใบขับขี่หมดอายุจริงหรือ ?

คลิกขยับแก้กรดไหลย้อนได้จริงหรือ?

โรคไหลย้อน (Gastroesophageal Reflux Disease: GERD) หมายถึง ภาวะที่น้ำย่อยในกระเพาะอาหารซึ่งมีฤทธิ์

PDPA พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล บรรทัดฐานใหม่ของชีวิตดิจิทัล

แม้เรื่องข้อมูลส่วนบุคคลจะใกล้ตัวเรามากก็ใช่ว่าเราจะรู้เรื่อง แต่กว่าที่กฎหมายฉบับนี้จะออกมาได้ก็เจอโรดเลอสมมา

ดูทั้งหมด

อาคารมกุฏกษัตริยรังสรรค์ห้อง 201 คณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

Copyright © 2020 Thai Digital Citizen

9.6.2 รายการ (Menu) หน้า “เกี่ยวกับโครงการ”

เป็นหน้าที่แสดงข้อมูลรายละเอียดโดยสังเขปเกี่ยวกับ ความเป็นมา หลักการและเหตุผล ผู้ก่อตั้งและจัดทำ ของเว็บไซต์นี้เพื่อให้ผู้เข้าชมและผู้ใช้งานเว็บไซต์ได้ทราบถึงรายละเอียดและความเกี่ยวข้องกับโครงการวิจัย ทั้งนี้ หน้า “เกี่ยวกับ” มีรายละเอียดปรากฏดังภาพที่ 9.11

ภาพที่ 9.11 “หน้าเกี่ยวกับ” ของเว็บไซต์

ความเป็นมา หลักการและเหตุผล ผู้ก่อตั้งและจัดทำ

**ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันที่ฝัง
ความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน**

การออกแบบเนื้อหาเพื่อพัฒนาความรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน เป็นเนื้อหาส่วนขยายผลจากเว็บไซต์พัฒนาความสามารถรู้เท่าทันของประชาชน www.thaidigitalcitizen.net ที่โครงการพัฒนามาขึ้น เนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันได้รับการพัฒนาขึ้นจากผลการวิจัย บทเรียนออนไลน์ที่บันทึกและ ความสามารถในการเรียนรู้ทางดิจิทัลของโครงการ โดยเป็นผลการวิจัยเรื่องความเชื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของประชาชน และบทเรียนออนไลน์ มาจัดทำเนื้อหาเพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้ และกระตุ้นความสนใจเว็บไซต์ ของโครงการ

1. คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)
2. กองทุนวิจัยและพัฒนาการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ: (กทปส.)
3. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. หน่วยปฏิบัติการวิจัยและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ (DIRU) คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. บริษัท G-Gratitude

การพัฒนาความสามารถความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชนด้วยการสร้างแหล่งการเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ตามกลยุทธ์ “คิด คุย ค้น” ของโครงการ ได้กำหนดให้การจัดทำเนื้อหาขยายผลการเรียนรู้ โดยนำสาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์ ผลงานวิจัย ความรู้กิจกรรมของสมาชิกเว็บไซต์ มาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของโครงการที่จัดทำขึ้น โดยเฉพาะ และสะดวกในการเข้าถึง ส่งเสริมการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยเพิ่มความสามารถความรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนทุกช่วงวัย เป็นพิเศษเฉพาะความรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล และสิ่งสังคมออนไลน์ ที่เข้าถึงได้สะดวก และง่ายต่อการเรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาของประชาชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 4 กลุ่มวัย คือ วัยรุ่นและเยาวชน ช่วงอายุ 15 – 22 ปี, วัยหนุ่มสาว ช่วงอายุ 23 – 39 ปี, ผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 40 – 59 ปี, ผู้สูงอายุ ช่วงอายุ 60 ปีขึ้นไป

อาคารนงกตเกษมด้วยกิจอง 201 คณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

Copyright © 2020 Thai Digital Citizen

9.6.3 รายการ (Menu) หน้า “คิด”

เป็นส่วนที่ให้บริการเพื่อเข้าสู่การเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้บทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ จำนวน 8 เรื่อง โดยผู้ใช้งานจำเป็นต้องสมัครเป็นสมาชิกก่อนถึงจะสามารถเข้าเรียนได้ ทั้งนี้ในเบื้องต้นระบบจะแนะนำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่สอดคล้องกับผลการประเมินความเสี่ยงในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของสมาชิก และสมาชิกสามารถเลือกเข้าเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ทั้ง 8 เรื่องได้ตามอัธยาศัย ทั้งนี้ หน้า “คิด” มีรายละเอียดปรากฏดังภาพที่ 9.12

ภาพที่ 9.12 หน้า “คิด” ของเว็บไซต์

เกี่ยวกับ คิด คุย กับ สมาชิก คิดต่อ

THAIDIGITAL CITIZEN

คณะนิเทศศาสตร์
FACULTY OF COMMUNICATION ARTS
Chulalongkorn University

Di:RU GRATITUDE

สถิติการเรียนรู้

49	4	D101 การสื่อสารในสังคมออนไลน์
32	3	D102 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์
29	2	D103 ความเสี่ยงจากการลงทุนเสียเงินในโลกออนไลน์
26	2	D104 ความเสี่ยงจากความรู้แรงบนสื่อออนไลน์
27	2	D105 ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง
42	3	D106 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกหลวง
27	2	D107 ความเสี่ยงเรื่องเพศ
25	3	D108 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบเข้าเรียน
เข้าเรียน	แชร์	

บทเรียนยอดนิยม

90 D106 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกหลวง

87 D101 การสื่อสารในสังคมออนไลน์

59 D107 ความเสี่ยงเรื่องเพศ

การสื่อสารในสังคมออนไลน์ สม่ัครเรียน

ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ สม่ัครเรียน

ความเสี่ยงจากการลงทุนเสียเงินในโลกออนไลน์ สม่ัครเรียน

ความเสี่ยงจากความรู้แรงบนสื่อออนไลน์ สม่ัครเรียน

ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง สม่ัครเรียน

ความเสี่ยงจากการถูกหลอกหลวง สม่ัครเรียน

ความเสี่ยงเรื่องเพศ สม่ัครเรียน

ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ สม่ัครเรียน

เรียนครบทุกบทเรียนเพื่อทำแบบประเมินความเสี่ยง

กิจกรรมกลุ่มเชิงคิดของ 201 คณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

Copyright © 2020 Thai Digital Citizen

นอกจากนี้ สมาชิกที่ได้เรียนรู้สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์จะได้รับประกาศนียบัตรจากโครงการวิจัย เพื่อเป็นการแสดงถึงความรู้ ทักษะและความสามารถในด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ เมื่อเข้าเรียนในสื่อบทเรียนออนไลน์ และทำแบบประเมินความรู้ และได้ผลคะแนนตามเกณฑ์และข้อกำหนด โดยสามารถพิมพ์บันทึกไฟล์เอกสารและพิมพ์ใบประกาศนียบัตรของตนเองจากระบบได้ ตัวอย่างประกาศนียบัตรปรากฏดังภาพที่ 9.13

ภาพที่ 9.13 ตัวอย่าง “ประกาศนียบัตร” เมื่อสมาชิกผ่านการประเมินความรู้หลังเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด



9.6.4 รายการ (Menu) หน้า “คุย”

เป็นศูนย์รวมในการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบสื่อต่าง ๆ ได้แก่ บทความ ข้อมูลอินโฟกราฟิก (Infographic) และวิดีโอ นอกจากนี้ในหน้า คุย ยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์สามารถแสดงความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ โดยสามารถสอบถามในสิ่งที่สงสัยเกี่ยวกับความรู้ทางดิจิทัล และรู้เท่าทัน ที่ผู้ดูแลเว็บไซต์สามารถคัดกรอง และให้คำตอบได้ รวมทั้งเปิดกว้างสำหรับผู้ใช้งานที่มีทักษะและความสามารถที่ผ่านการคัดกรองจากทางโครงการแล้ว ให้สามารถตอบข้อสงสัยและให้คำแนะนำกับเพื่อนสมาชิก โดยมีการดูแลและตรวจสอบจากทีมผู้ดูแลระบบอยู่ตลอดเวลา เพื่อป้องกันการให้ข้อมูลที่ผิด หรือเกิดคำหยาบคาย ในเว็บไซต์ ทั้งนี้ หน้า “คุย” มีรายละเอียดปรากฏดังภาพที่ 9.14

ภาพที่ 9.14 หน้า “คุย” ของเว็บไซต์

เกี่ยวกับ คัด คุย ค้น สมาชิก ติดต่อ

จำนวนการเข้าชม Blog 277

- 1 คนที่กระป๋องสตูดิโอสร้างวีดิทัศน์เรื่อง
- 2 15 ความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์
- 3 สกตตตตตตต เรื่องน่ารู้ของคนที่อยู่กับสื่อดิจิทัล

จำนวนการเข้าชมกระทู้ 59

- 1 ปัญหาการถูกส่งสิ่งส่งผลกระทบต่อความเป็นส่วนตัว
- 2 สกตตตต Social Media ในไทยมีที่ผ่านๆ
- 3 สงสัยว่าตัวเองเป็นโรคราพผิด

Blog มาใหม่

บทความ **อุปพลีเคชัน** เพื่อรู้เท่าทันไวรัสโควิด-19
ดูวิดีโออุปพลีเคชัน เพื่อรู้เท่าทันไวรัส โควิด-19

Infographic **หยุด! ภัยพิบัติทางสังคม**
หยุดคิด! สกตตต พิชิตข่าวปลอม

Vdo ความเสี่ยงจากวีดิทัศน์ราชการระบบ

บทความ อินโฟกราฟิก 5C1to

ใหม่ **ฉลาดลับ** การทำงาน ในสภาวะ โควิด-19 ทุกราย
เกิดสิ่งในการทำงาน ในสภาวะ โควิด-19 ทุกราย

ใหม่ **รู้ลึกถึงภัยพิบัติทางสังคม**
อย่าเป็นเหยื่อ Phishing ในโลกออนไลน์

ใหม่ **รู้ให้ลึก** ไขขมกาทันทีจริง
รู้ให้ทันในขมกาทันทีจริง

ใหม่ **หยุด! ภัยพิบัติทางสังคม** บนสื่อออนไลน์
หยุด! ภัยพิบัติทางสังคม บนสื่อออนไลน์

“ลงทุนน้อย รวยเร็ว มีจริงหรือ?”
“ลงทุนน้อย รวยเร็ว” มีจริงหรือ?

สกตตตตตต เรื่องน่ารู้ของคนที่อยู่กับสื่อดิจิทัล

มารยาทสังคมในชุมชนออนไลน์

ดูทั้งหมด

กระทู้ [เขียนกระทู้](#)

[ล่าสุด](#) [ยอดนิยม](#)

สำรวจความคิดเห็น 2563 จำกัดฉบับ เราผ่านความเสี่ยงบนโลกออนไลน์
ฉบับร่าง - 30/12/2563
👍 1

สกตตตต Social Media ในไทยมีที่ผ่านๆ
- 21/11/2563
👍 17

ปัญหาการถูกส่งสิ่งส่งผลกระทบต่อความเป็นส่วนตัว
taewinee2528 - 21/11/2563
👍 29

สงสัยว่าตัวเองเป็นโรคราพผิด
vousmemaei - 21/11/2563
👍 12

ดูทั้งหมด

สาธารณูปการระบบด้วยตัวคือ 201 คณะ: ศึกษาศาสตร์ วิชา: ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏวชิรเวศน์ เชียงใหม่ เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวง: วังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

Copyright © 2020 Thai Digital Citizen

9.6.5 รายการ (Menu) “ค้น”

เป็นส่วนที่ให้บริการการสืบค้นข้อมูลที่นำเชื่อถือให้กับผู้ใช้งานเว็บไซต์ โดยระบบสืบค้นจะดำเนินการสืบค้นและนำเสนอผลการสืบค้น ที่เป็นข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือ และเปิดให้เข้าถึงแบบสาธารณะ โดยโครงการได้ประสานเชื่อมต่อข้อมูลกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น สำนักงานอาหารและยา ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม เว็บไซต์ Thai DI Machine เครื่องมือตรวจสอบข่าวปลอม ศูนย์ข่าววีรก่อนแชร์ รวมทั้งการติดตั้งระบบตัวกรองข้อมูล (Filter) ที่ช่วยคัดกรองผลการสืบค้นข้อมูลเฉพาะเว็บไซต์หรือแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเนื้อหา ข่าว ข้อมูล ที่สงสัย ว่าถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ด้วยตนเอง ทั้งนี้ หน้า “ค้น” มีรายละเอียดปรากฏดังภาพที่ 9.15

ภาพที่ 9.15 หน้า “ค้น” ของเว็บไซต์

ค้นหา

ค้น

คำค้นยอดนิยม

คนละครึ่ง Bully covid-19 cyberbullying มะเร็งลำไส้รักษา น้ำขิง ทีวี
ตะบองเพชร น้ำมะนาวรักษา มะเร็ง มาตรการป้องกันโควิดระลอก2 ปลาทุ แจกเพิ่ม 3,000 บาท
ทอดมัน ขมิ้นชัน วันแม่ โพ่ใหม่เขาวราช ภูเก็ตปิดเมืองครั้งที่ 2 ข่าวปลอม ฟักลายใจ
สลัดผัก

ตรวจสอบข่าวปลอมจาก Thai DI Machine

ค้นหา

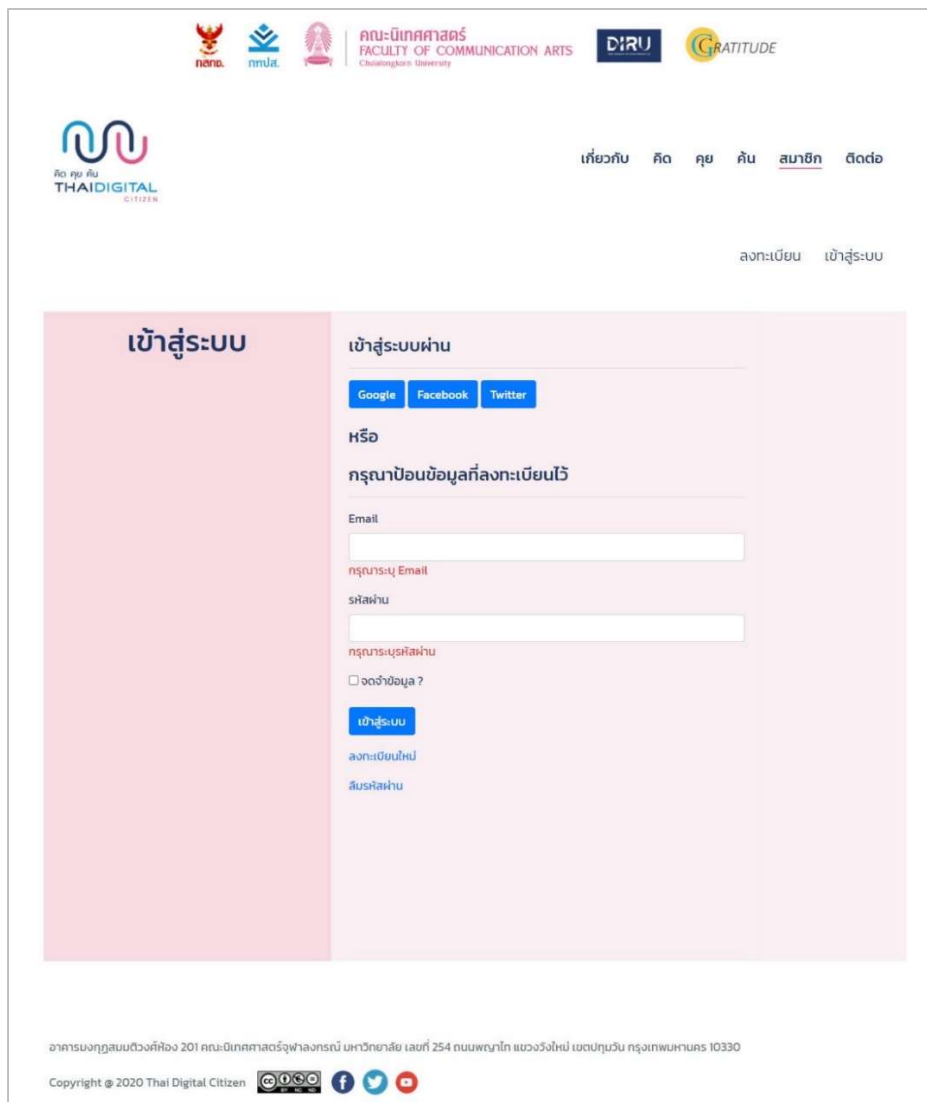
อาคารมงกุฎสมเด็จองค์ที่อง 201 คณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

Copyright © 2020 Thai Digital Citizen

9.6.6 รายการ (Menu) “สมาชิก”

ในส่วนของการลงทะเบียนสมัครสมาชิกนั้นเป็นไปเพื่อรองรับการสร้างการเรียนรู้ใน 2 ระดับ คือ 1) ระดับบุคคลทั่วไป คือ สามารถศึกษาเรียนรู้ข้อมูลเพื่อการพัฒนาความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้จาก บทความ อินโฟกราฟิก วิดีทัศน์ และข่าวสาร และ 2) ระดับสมาชิก โดยผู้ใช้งานเว็บไซต์ที่เป็นสมาชิกจะสามารถเข้าสู่การเรียนรู้ต่าง ๆ เพิ่มเติมได้คือ เข้าเรียนบทเรียนออนไลน์และทำแบบประเมินความรู้จนจบกระบวนการ และได้รับประกาศนียบัตรจากทางโครงการวิจัย มีการเก็บบันทึกความก้าวหน้าของข้อมูลการเรียนรู้เพื่อปรับระดับสมาชิก และสามารถแสดงความคิดเห็นร่วมกับสมาชิกท่านอื่นเพื่อเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทั้งนี้การลงทะเบียนสมัครสมาชิกสามารถดำเนินการได้ 4 ช่องทาง ได้แก่ อีเมล กูเกิ้ล เฟซบุ๊ก และทวิตเตอร์ รายการหน้า “สมาชิก” มีรายละเอียดปรากฏดังภาพที่ 9.16

ภาพที่ 9.16 หน้า “สมาชิก” ของเว็บไซต์



ทั้งนี้ในส่วนของการลงทะเบียนสมัครสมาชิกใหม่นั้น ระบบจะแจ้งให้ทราบถึงรายละเอียดเบื้องต้นของเว็บไซต์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย และขอรับการยินยอมเข้าร่วมใช้งานเว็บไซต์จากผู้สมัครสมาชิกในการให้ข้อมูลบุคคลเบื้องต้นและข้อมูลการใช้งานเว็บไซต์ โดยจะไม่ระบุตัวตนและเป็นการนำไปใช้เพื่อการพัฒนาทางการวิจัยเท่านั้น เมื่อกด ยอมรับเข้าร่วมใช้งานเว็บไซต์ ระบบจะกำหนดให้ผู้สมัครตั้งชื่อผู้ใช้งาน ตั้งรหัสผ่าน และสอบถามข้อมูลเบื้องต้นของผู้สมัคร เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ สิ่งที่น่าสนใจ เป็นต้น รายละเอียดปรากฏดังภาพที่ 9.17 – 9.18

ภาพที่ 9.17 รายละเอียดและการขอรับคำยินยอมเข้าร่วมใช้งานสำหรับการลงทะเบียนสมาชิก

The screenshot shows a registration form with the following elements:

- Logos:** nsnb, กทปส., คณะนิเทศศาสตร์ (Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University), DIRU, and GRATITUDE.
- THAIDIGITAL CITIZEN Logo:** A stylized 'n' and 'u' logo with the text 'คิด คุย กับ THAIDIGITAL CITIZEN'.
- Navigation:** A menu with items: 'เกี่ยวกับ', 'คิด', 'คุย', 'ค้น', 'สมาชิก', 'ติดต่อ'.
- Form Fields:** 'ลงทะเบียน' (Register) and 'เข้าสู่ระบบ' (Login).
- Registration Section:**
 - Section Header:** ลงทะเบียนสมาชิก
 - Text:** เว็บไซต์ "คิด คุย ค้น" พัฒนาขึ้นจากผลการวิจัยในโครงการวิจัยเรื่อง "การเพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน" เพื่อเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ให้ประชาชนได้ใช้เพื่อเพิ่มความสามารถและทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์
 - Text:** เว็บไซต์นี้อยู่ในขั้นตอนการทดสอบการใช้งานตามกระบวนการวิจัย จะมีการวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งานของผู้ใช้ในภาพรวมโดยไม่ระบุตัวตนและนำข้อมูลไปใช้พัฒนาโครงการวิจัยเท่านั้น
 - Form Element:** ยอมรับเข้าร่วมใช้งานเว็บไซต์
 - Button:** ตกลง (Submit)

ภาพที่ 9.18 การลงทะเบียนสมาชิกและข้อมูลสมาชิกใหม่

The image shows a web registration form for 'THAIDIGITAL CITIZEN'. At the top, there are logos for 'nso', 'mpt', 'คณะนิเทศศาสตร์ FACULTY OF COMMUNICATION ARTS Chulalongkorn University', 'DIRU', and 'GRATITUDE'. The form title is 'ลงทะเบียนสมาชิก' (Register Member) and the section is 'ข้อมูลสมาชิกใหม่' (New Member Information). The form includes input fields for Email, รหัสผ่าน (Password), ยืนยันรหัสผ่าน (Confirm Password), ชื่อบัญชีผู้ใช้งาน (Username), and อายุ (Age). There are radio buttons for เพศ (Gender) with options: ชาย (Male), หญิง (Female), and ไม่ระบุ (Not Specified). There are also radio buttons for ระดับการศึกษา (Education Level) with options: ไม่เคยเรียนหนังสือ (Never Studied), and ปริญญา (Degree).

ทั้งนี้ หากลงทะเบียนสมัครสมาชิกด้วยอีเมล ผู้สมัครจะได้รับอีเมลตอบกลับจากทางเว็บไซต์ของโครงการเพื่อยืนยันการลงทะเบียนสมัครสมาชิก ดังตัวอย่างในภาพที่ 9.19

ภาพที่ 9.19 ตัวอย่างอีเมลตอบกลับจากเว็บไซต์เพื่อยืนยันการลงทะเบียนสมัครสมาชิก



9.6.7 รายการ (Menu) “ติดต่อ”

แสดงข้อมูลในการติดต่อกับหน่วยงานผู้ดูแลเว็บไซต์เพื่อขอรับข้อมูลเพิ่มเติม หรือขอความช่วยเหลือ หรือไปพัฒนาความรู้ หรือไปต่อยอดในการพัฒนาในส่วนอื่น ๆ รายละเอียดปรากฏดังภาพที่ 9.20

ภาพที่ 9.20 หน้า “ติดต่อ” ของเว็บไซต์

ติดต่อ

เกี่ยวกับ คิด คุย ค้น สมาชิก ติดต่อ

+662-218-2197 | diru@chula.ac.th | อาคารมงกุฎสมเด็จพระศรี 201 คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

ติดต่อเรา

ชื่อ-นามสกุล*

อีเมล

เบอร์โทรศัพท์

เรื่องที่ติดต่อ*

พิมพ์ข้อความหาเราได้เลย ...

ช่องทางติดต่อกลับ

อีเมล เบอร์โทรศัพท์

ส่งข้อความ

อาคารมงกุฎสมเด็จพระศรี 201 คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

Copyright © 2020 Thai Digital Citizen

9.7 การดำเนินการงานระบบการบริการบนเว็บไซต์ หรือ Web Service

โครงการวิจัยได้ดำเนินการจัดทำระบบเพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานการออกแบบระบบการบริการบนเว็บไซต์หรือ Web Service ในการให้บริการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างอุปกรณ์ในโลกอินเทอร์เน็ต โดยดำเนินการแบบแยกรหัสหรือโค้ด (code) ออกจากกันเพื่อให้สามารถปรับปรุงแก้ไขโค้ดในแต่ละส่วนได้อย่างเป็นอิสระและมีความสะดวกในการทำงานส่วนย่อย โดยโค้ด 3 ส่วนของระบบการบริการบนเว็บไซต์หรือ Web Service ของ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net ได้แก่

- Model – ส่วนเชื่อมต่อฐานข้อมูล
- View – ส่วนเชื่อมต่อ User Interface
- Controller – ส่วนควบคุมการทำงาน

ดังนั้น ผู้ดูแลระบบปฏิบัติการเว็บไซต์จึงสามารถปรับปรุงแก้ไขโค้ดในแต่ละส่วนได้อย่างเป็นอิสระ เช่น หากต้องการแก้ไขส่วนเชื่อมต่อฐานข้อมูล ผู้ดูแลระบบปฏิบัติการก็จะแก้ไขเฉพาะโค้ดในส่วนของ Model เท่านั้น เป็นต้น นอกจากนี้การแยกโค้ดยังมีข้อดีที่ช่วยให้สามารถพัฒนาระบบงานในแบบ Object Oriented Programming ที่สามารถนำส่วนประกอบหรือส่วนเสริม (Component) ที่มีอยู่มาใช้ซ้ำเพื่อต่อยอดคุณสมบัติของงานได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้ภาษาโปรแกรมมิ่ง ASP.net และภาษา C# ประกอบกับการใช้ Framework Core 3.x ซึ่งเป็น Web Framework แบบแหล่งข้อมูลเปิด (Opensource) จาก Microsoft ที่มีความรวดเร็วในการทำงาน มีมาตรฐานความปลอดภัยสูง มีมาตรฐานในการใช้งานและมีเสถียรภาพที่ดี มีความยืดหยุ่นในการใช้งานจึงสามารถติดตั้งได้ทุกบนแพลตฟอร์ม รวมถึงสามารถรองรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่าง Web Socket gRPC และ Web Assembly ได้ทันที

9.8 การดำเนินงานระบบหลังบ้าน หรือ Back-office

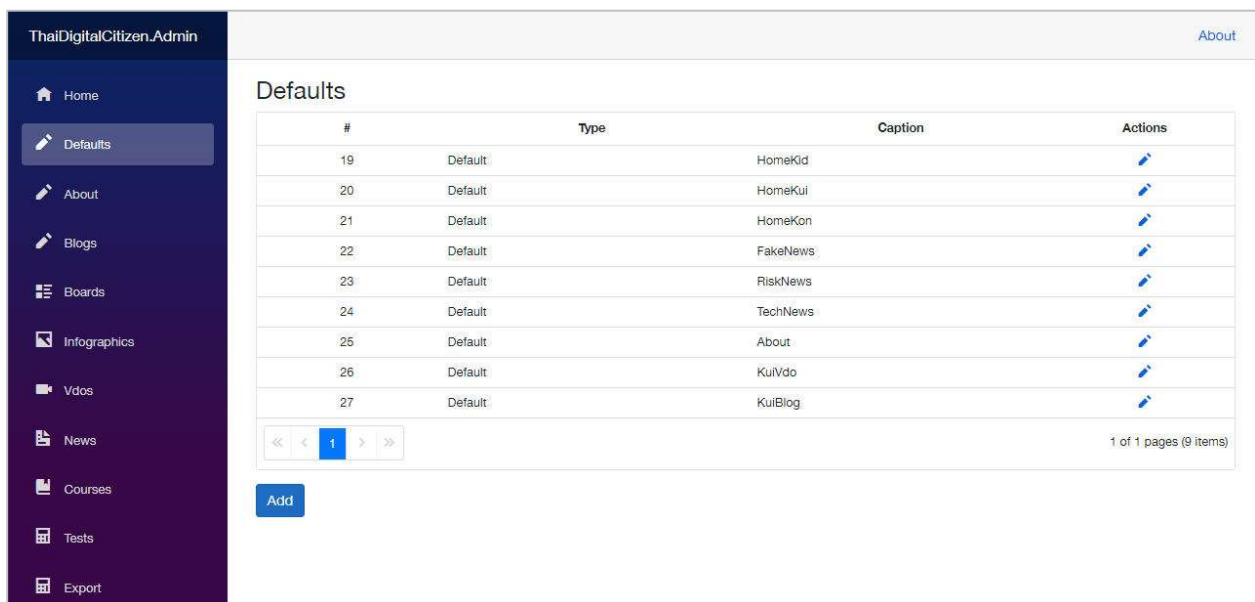
การดำเนินงานระบบหลังบ้าน หรือ Back-office เป็นระบบการปฏิบัติงานทางเทคนิคและการประมวลผลคำสั่งทางคอมพิวเตอร์ที่จะช่วยจัดการความเรียบร้อยของระบบการใช้งานเว็บไซต์ ดูแลการทำงานด้านโปรแกรม จัดการเนื้อหาข้อมูล รวมถึงระบบการเข้าถึงเว็บไซต์ ระบบสมัครสมาชิก ยอดสมาชิก การเพิ่มเติมหรือลบข้อมูล การอัปเดตโปรแกรมหรือข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น โดยมีเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลระบบการทำงานหลังบ้านหรือระบบปฏิบัติการทางเทคนิคของเว็บไซต์ หรือที่เรียกโดยทั่วไปว่า แอดมิน เป็นผู้ดูแล คอยอำนวยความสะดวกให้

การใช้งานเว็บไซต์หรือหน้าบ้านสามารถทำงานได้อย่างสะดวกราบรื่น และเป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัยและความต้องการในการใช้งานของผู้เข้าชมเว็บไซต์ เช่นเดียวกับการดำเนินงานระบบหลังบ้าน หรือ Back-office ของ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยคั่น.net ซึ่งมีการดำเนินงานระบบหลังบ้านในการเพิ่มเติมปรับเปลี่ยนแก้ไข และลบข้อมูลจากหน้าเว็บไซต์ เช่น ข้อมูลเนื้อหา รูปภาพ วิดีทัศน์ กราฟิกต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์และความต้องการในการใช้งาน โดยสามารถปรับแก้ที่รหัสส่วนย่อย แทนการปรับแก้ที่รหัสต้นทาง หรือ ซอร์สโค้ด (Source code) โดยตรง เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการทำงานและการประมวลผล ทั้งนี้สามารถศึกษารายละเอียดการดำเนินงานระบบหลังบ้าน หรือ Back-office ของเว็บไซต์ได้จากภาคผนวก “คู่มือการใช้งานระบบ Thai Digital Citizen (คิดคุยคั่น) Front-end” และ “คู่มือการใช้งานระบบ Thai Digital Citizen (คิดคุยคั่น) Back-Office”

ตัวอย่างหน้าจอและหัวข้อการดำเนินงานระบบหลังบ้าน หรือ Back-office ที่สำคัญของ www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยคั่น.net ประกอบด้วย Defaults About Blogs Boards Infographics Vdos News Courses Tests และ Export โดยมีรายละเอียดการทำงานพอสังเขปและภาพตัวอย่างของแต่ละหัวข้อดังต่อไปนี้

9.8.1 Defaults ใช้สำหรับปรับแก้ไขข้อความ คำอธิบาย และรูปภาพ เพื่อปรากฏในส่วนหน้าบ้าน (Front-office) ของเว็บไซต์ในรายการ หน้าหลัก เกี่ยวกับ และข่าวสาร ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า Defaults ปรากฏดังภาพที่ 9.21

ภาพที่ 9.21 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Defaults



9.8.2 About ใช้สำหรับปรับแก้ไขข้อความ เพื่อปรากฏในส่วนหน้าบ้าน (Front-office) ของเว็บไซต์ ในรายการ เกี่ยวกับ นโยบายความเป็นส่วนตัว ข้อจำกัดการใช้บริการ นโยบายเกี่ยวกับการใช้งานคุกกี้ ตัวอย่าง หน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า About ปรากฏดังภาพที่ 9.22

ภาพที่ 9.22 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า About

#	Type	Caption	Actions
28	About	Section1	
29	About	Section2	
30	About	Section3	
31	About	Contact	
39	About	Privacy	
40	About	Terms	
41	About	Cookies	

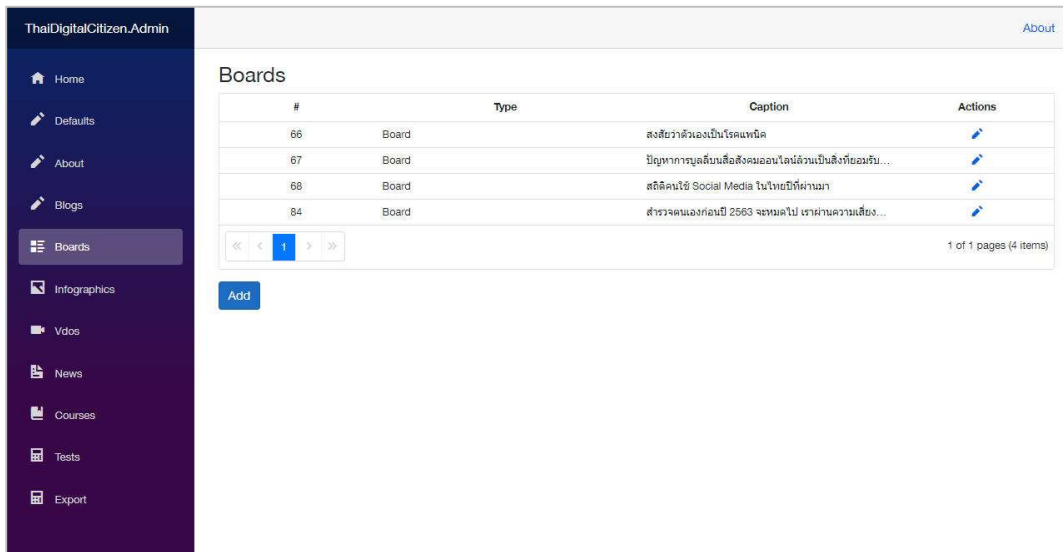
9.8.3 Blogs ใช้สำหรับเพิ่มเติม ปรับแก้ไข หรือลบเนื้อหาเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบของ บทความ เพื่อปรากฏบนเว็บไซต์หน้าบ้าน (Front-office) ในส่วนบทความต่าง ๆ ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงาน ระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า Blogs ปรากฏดังภาพที่ 9.23

ภาพที่ 9.23 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Blogs

#	Type	Caption	Actions
62	Blog	สถิติดีดหน้าจอก เรื่องน่ารู้ของคนไทยกับสื่อดิจิทัล	
72	Blog	มารยาทสังคมในชุมชนออนไลน์	
73	Blog	รู้ไว้ทันโฆษณาเกินจริง	
74	Blog	"ลงทุนน้อย รายรับ" มีจริงหรือ ?	
75	Blog	หยุด! พฤติกรรม Bully บนสื่อออนไลน์	
83	Blog	อย่าเป็นเหยื่อ Phishing ในโลกออนไลน์	
93	Blog	เคล็ดลับในการทำงาน ในสภาวะ โควิด-19 ยุคราน	
94	Blog	รู้จักใช้ออปพลิเคชัน เพื่อเท่าทันไวรัส!! โควิด-19	

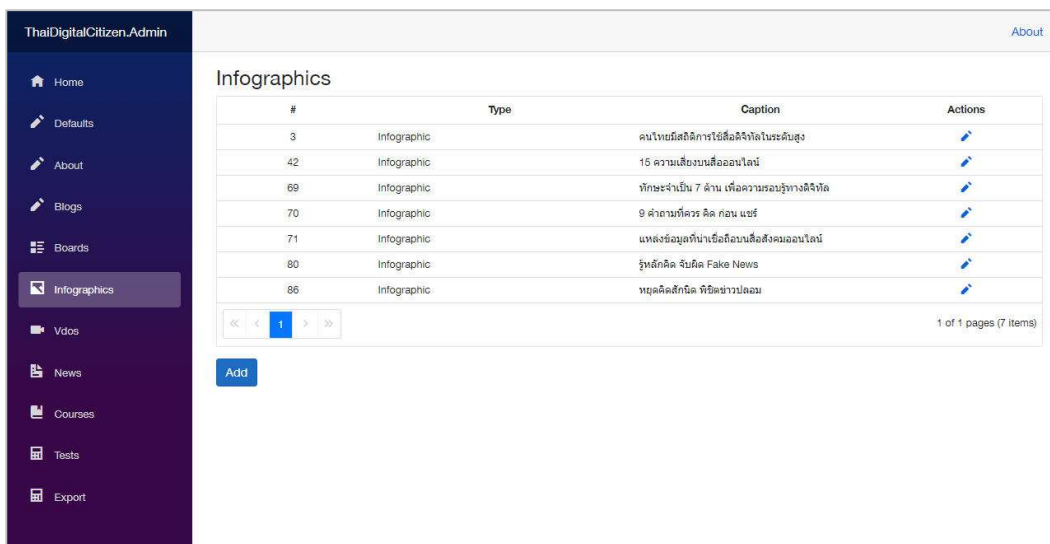
9.8.4 Boards ใช้สำหรับเพิ่มเติม ปรับแก้ไข หรือลบเนื้อหากระทู้ที่มีสมาชิกตั้งขึ้นหรือแลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็น เพื่อปรากฏบนเว็บไซต์หน้าบ้าน (Front-office) ในส่วนของกระทู้ต่าง ๆ ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า Boards ปรากฏดังภาพที่ 9.24

ภาพที่ 9.24 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Boards



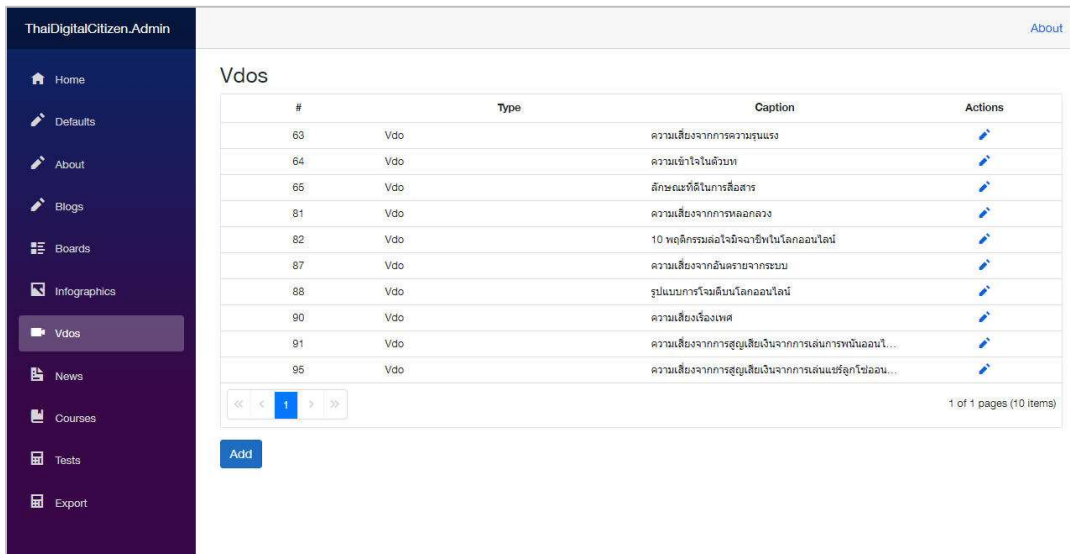
9.8.5 Infographics ใช้สำหรับเพิ่มเติม ปรับแก้ไข หรือลบเนื้อหาเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบของอินโฟกราฟิก (Infographics) เพื่อปรากฏบนเว็บไซต์หน้าบ้าน (Front-office) ในส่วนของอินโฟกราฟิกต่าง ๆ ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า Infographics ปรากฏดังภาพที่ 9.25

ภาพที่ 9.25 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Infographics



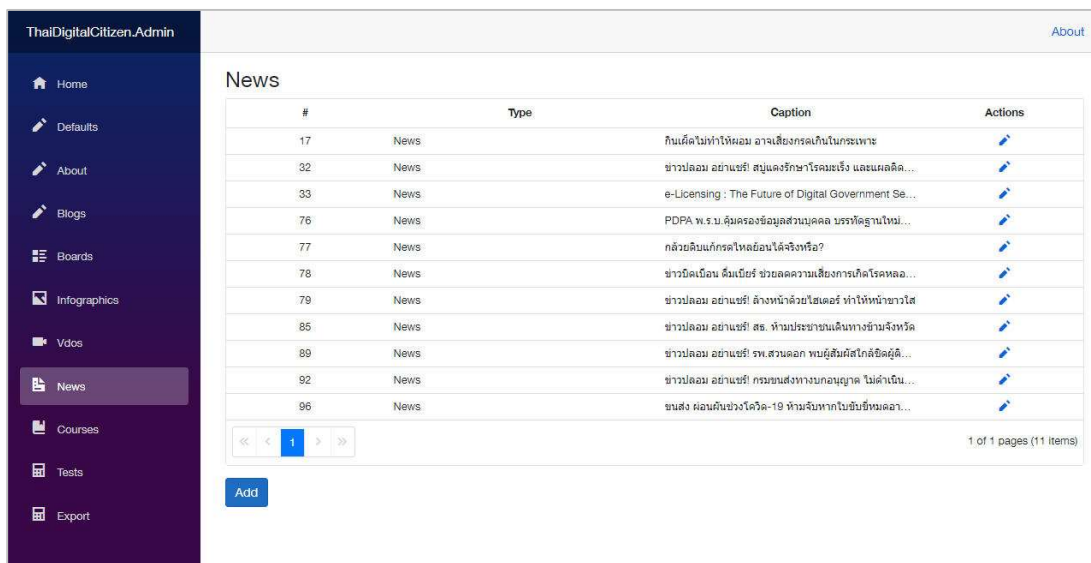
9.8.6 VDO ใช้สำหรับเพิ่มเติม ปรับแก้ไข หรือลบเนื้อหาเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบของ วิดีทัศน์ (VDO) เพื่อปรากฏบนเว็บไซต์หน้าบ้าน (Front-office) ในส่วนของวิดิทัศน์ต่าง ๆ ตัวอย่างหน้าจอการ ดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้าวิดิทัศน์ หรือ VDO ปรากฏดังภาพที่ 9.26

ภาพที่ 9.26 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า VDO



9.8.7 News ใช้สำหรับเพิ่มเติม ปรับแก้ไข หรือลบเนื้อหาข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งในที่นี้แบ่งประเภท เนื้อหาออกเป็น 3 กลุ่ม คือ การตรวจสอบข่าวปลอมที่กำลังเป็นประเด็นในปัจจุบัน ข่าวเกี่ยวกับความเสี่ยง และ ข่าวเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ เพื่อปรากฏบนเว็บไซต์หน้าบ้าน (Front-office) ในส่วนข่าวสารนำรัฐประเภทต่าง ๆ ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า News ปรากฏดังภาพที่ 9.27

ภาพที่ 9.27 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า News



9.8.8 Courses ใช้สำหรับเพิ่มเติม ปรับแก้ไข หรือลบเนื้อหาบทเรียนออนไลน์ในแผนการเรียนรู้ หัวข้อเรื่องต่าง ๆ เพื่อปรากฏบนเว็บไซต์หน้าบ้าน (Front-office) ในรายการหน้า “คิด” ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า Courses ปรากฏดังภาพที่ 9.28

ภาพที่ 9.28 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Courses

#	Type	Caption	Actions
18	Course	DI06 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง	
34	Course	DI07 ความเสี่ยงเรื่องเพศ	
35	Course	DI05 ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง	
49	Course	DI02 ความเข้าใจสื่อบทของสื่อสังคมออนไลน์	
56	Course	DI01 การสื่อสารในสังคมออนไลน์	
58	Course	DI04 ความเสี่ยงจากความรุนแรง	
59	Course	DI03 ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์	
60	Course	DI08 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ	

9.8.9 Tests ใช้สำหรับเพิ่มเติม ปรับแก้ไข หรือลบเนื้อหาในส่วนของแบบทดสอบหรือแบบประเมิน และนำไปใช้งานในบทเรียนที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์หน้าบ้าน (Front-office) ในรายการหน้า “คิด” ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า Tests ปรากฏดังภาพที่ 9.29

ภาพที่ 9.29 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Tests

#	Type	Caption	Actions
57	Test	unit01Pretest	

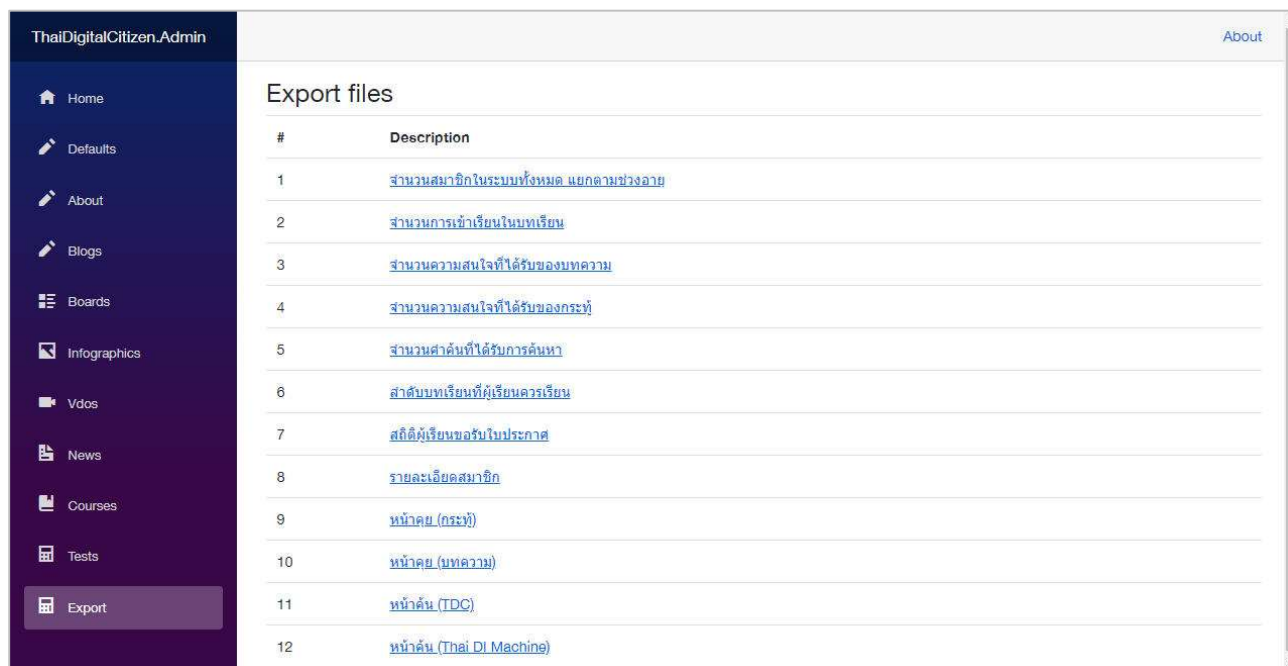
9.8.10 Export หรือ Export files ใช้สำหรับดาวน์โหลด (Download) ไฟล์เอกสารข้อมูลทางสถิติ

ในหัวข้อต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันทางโครงการได้ออกแบบระบบหลังบ้านให้สามารถดาวน์โหลดข้อมูลรายงานทางสถิติทั้งหมด 12 รายการ ได้แก่

- จำนวนสมาชิกในระบบทั้งหมด แยกตามช่วงอายุ
- จำนวนการเข้าเรียนบทเรียน
- จำนวนความสนใจที่ได้รับของแต่ละบทความ
- จำนวนความสนใจที่ได้รับของแต่ละกระทู้
- จำนวนคำค้นหาที่ได้รับของแต่ละคำค้นหา
- ลำดับบทเรียนที่ผู้เรียนควรเรียน
- สถิติที่ผู้เรียนขอรับประกาศนียบัตร
- รายละเอียดสมาชิก
- หน้าคุย (กระทู้)
- หน้าคุย (บทความ)
- หน้าค้น (TDC)
- หน้าค้น (Thai Di Machine)

ทั้งนี้ ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) ของหน้า Export ปรากฏดังภาพที่ 9.30

ภาพที่ 9.30 ตัวอย่างหน้าจอการดำเนินงานระบบหลังบ้าน (Back-office) หน้า Export หรือ Export files

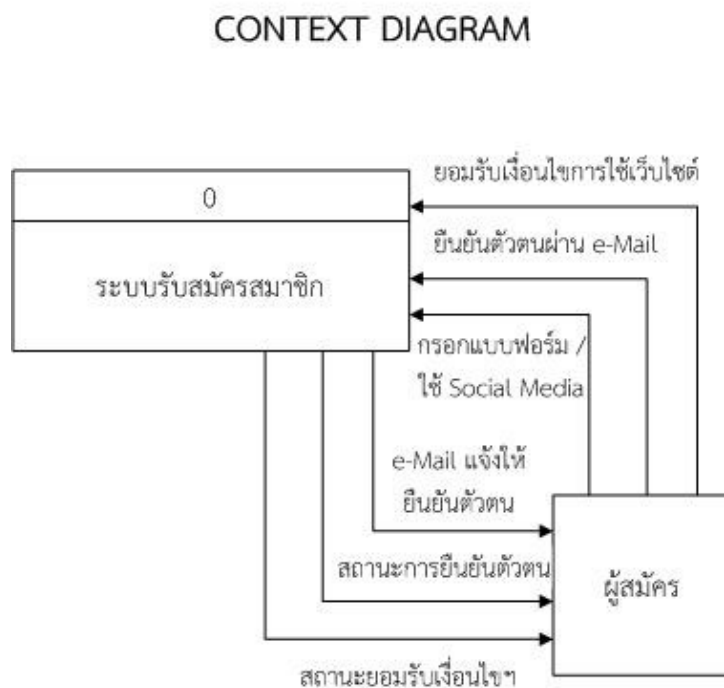


#	Description
1	จำนวนสมาชิกในระบบทั้งหมด แยกตามช่วงอายุ
2	จำนวนการเข้าเรียนในบทเรียน
3	จำนวนความสนใจที่ได้รับของบทความ
4	จำนวนความสนใจที่ได้รับของกระทู้
5	จำนวนคำค้นหาที่ได้รับการค้นหา
6	ลำดับบทเรียนที่ผู้เรียนควรเรียน
7	สถิติผู้เรียนขอรับประกาศนียบัตร
8	รายละเอียดสมาชิก
9	หน้าคุย (กระทู้)
10	หน้าคุย (บทความ)
11	หน้าค้น (TDC)
12	หน้าค้น (Thai Di Machine)

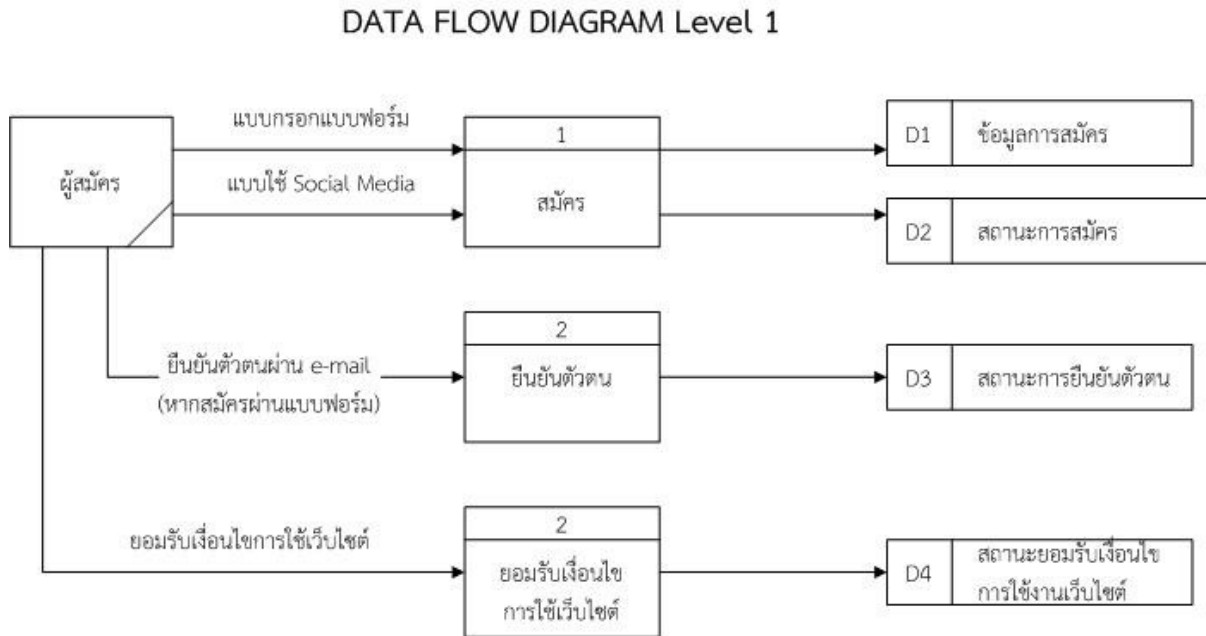
9.9 การออกแบบระบบฐานข้อมูล

ในส่วนของการออกแบบระบบฐานข้อมูล โครงการวิจัยเลือกใช้ฐานข้อมูล MongoDB 4.x ซึ่งเป็น Database แบบ No-SQL ที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน โดยได้ออกแบบการใช้งานฐานข้อมูลเพื่อให้สามารถแก้ไขและเพิ่มเติมฟิลด์และตารางข้อมูลได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานที่อาจเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพื่อลดความกังวลในด้านการปรับโครงสร้างฐานข้อมูลและลดทอนเวลาที่ใช้ในการพัฒนาระบบงาน ทั้งนี้ การทำงานของระบบฐานข้อมูล www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net แบ่งออกเป็น 2 ระบบ คือ 1) ระบบรับสมัครสมาชิกเว็บไซต์ และ 2) ระบบเข้าเรียนผ่านเว็บไซต์ โดยสามารถออกแบบการทำงาน 2 ระบบดังกล่าวได้เป็น Context Diagram และ Data Flow Diagram Level 1 ได้ดังแผนภาพที่ 9.4 - 9.7

ภาพที่ 9.4 Context Diagram ของระบบฐานข้อมูลการรับสมัครสมาชิกเว็บไซต์

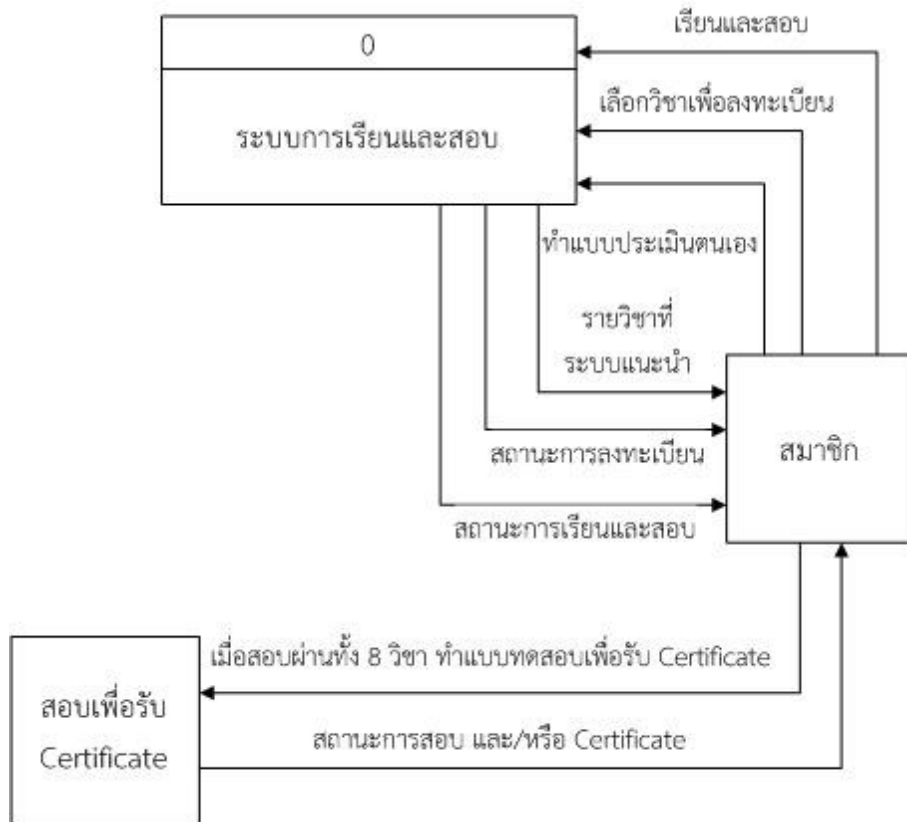


ภาพที่ 9.5 Data Flow Diagram Level 1 ของระบบฐานข้อมูลการรับสมัครสมาชิกเว็บไซต์

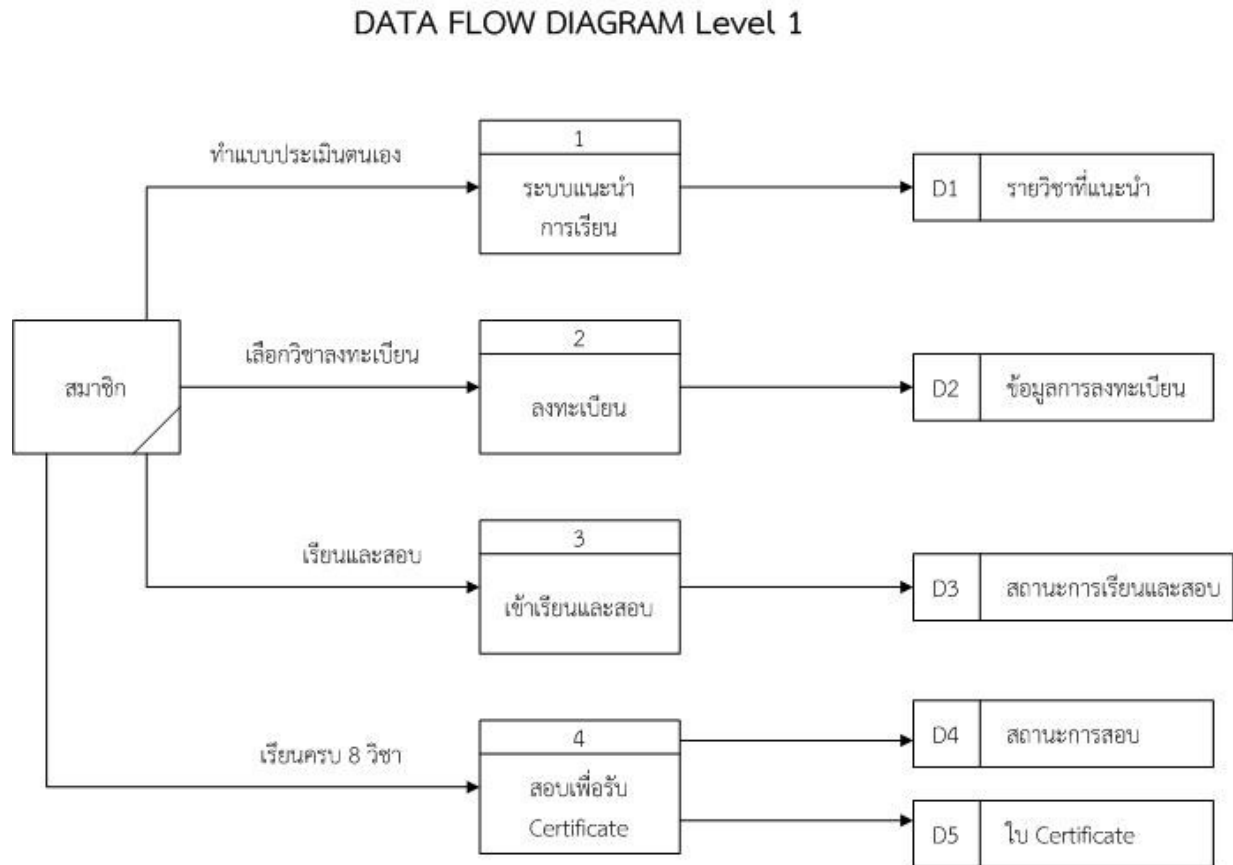


ภาพที่ 9.6 Context Diagram ของระบบฐานข้อมูลการเข้าเรียนผ่านเว็บไซต์

CONTEXT DIAGRAM



ภาพที่ 9.7 Data Flow Diagram Level 1 ของระบบฐานข้อมูลการเข้าเรียนผ่านเว็บไซต์



ทั้งนี้ สามารถศึกษารายละเอียดความเชื่อมโยงของฐานข้อมูลและคำอธิบายด้านการออกแบบฐานข้อมูลได้จากภาคผนวก ER-Diagram และ Data Dictionary

9.10 การดำเนินการด้านระบบเครือข่าย

เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ Thai digital citizen หรือ คิตคยุคััน ดำเนินการเช่าระบบเครือข่ายในรูปแบบของคลาวด์ (Cloud) เพื่อใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์ (Server) ตามรูปแบบการทำงานและการใช้งานที่ต้องการ เพื่อความยืดหยุ่นในการปรับเพิ่มหรือลดทรัพยากรของเครื่อง และสอดคล้องกับงบประมาณและระยะเวลาการดำเนินการของโครงการวิจัย

9.11 ผู้ดูแลระบบปฏิบัติการและบริหารจัดการข้อมูล

ทางโครงการได้จัดให้มีเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลระบบการทำงานหลังบ้านหรือระบบปฏิบัติการทางเทคนิคของเว็บไซต์ หรือที่เรียกโดยทั่วไปว่า แอดมิน เป็นผู้ดูแล คอยอำนวยความสะดวกให้การใช้งานเว็บไซต์หรือหน้าบ้านสามารถทำงานได้อย่างสะดวกราบรื่นและมีประสิทธิภาพ บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยและความต้องการในการใช้งานของผู้ใช้บริการเว็บไซต์ โดยแอดมินหรือผู้ดูแลระบบปฏิบัติการจะช่วยดูแลแก้ไขปัญหาทางเทคนิค ให้คำแนะนำ และตอบปัญหาการใช้งานต่าง ๆ พร้อมทั้งอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้บริการทั้งที่เป็นและไม่เป็นสมาชิก ซึ่งอาจพบกับปัญหาการขัดข้องทางระบบหรือทางเทคนิคบางประการในระหว่างการใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็วและทันท่วงที เช่น ระหว่างการเรียนบทเรียนออนไลน์ ด้านการทำแบบทดสอบแบบประเมิน การตั้งกระทู้ เป็นต้น ในขณะที่ในส่วนของการบริหารจัดการข้อมูลบทเรียนซึ่งมีขั้นตอนที่ค่อนข้างซับซ้อนนั้น จะมีผู้เชี่ยวชาญในการติดตั้งระบบและจัดการโครงสร้างข้อมูลรายวิชาเป็นผู้ให้คำแนะนำและตอบปัญหาการใช้งานให้กับผู้ใช้บริการเว็บไซต์เช่นเดียวกัน เพื่อให้การเรียนรู้และการเข้าเรียนบทเรียนออนไลน์สามารถดำเนินการได้อย่างสะดวกและราบรื่น

บทที่ 10

การออกแบบบทเรียนออนไลน์

เพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

บทเรียนเพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับประชาชน เป็นเนื้อหาสำคัญบนเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชน www.thaidigitalcitizen.net และ www.คิดคุยค้น.net ในส่วนของรายการ “คิด” ซึ่งประชาชนผู้ใช้บริการเว็บไซต์สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยจากเข้าเรียนผ่านเว็บไซต์ดังกล่าว ทั้งนี้ทางโครงการวิจัยได้การออกแบบและพัฒนาบทเรียนขึ้นจากผลการวิจัยและข้อสรุปจากการประชุมระดมความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ทั้งนักวิชาการ นักวิชาชีพ และนักพัฒนาจากองค์กรไม่หวังผลกำไร ในสาขานิเทศศาสตร์ วารสารและสื่อสารมวลชน สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัล สาขาวิชาครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ และสาขาวิชานิเทศศาสตร์และการตลาด เพื่อวางแนวทางและพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดการออกแบบบทเรียนออนไลน์ที่เน้นการเพิ่มทักษะและความสามารถในการเรื่องความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทัน (Digital Intelligence and Literacy) ตลอดจนสร้างภูมิคุ้มกันเกี่ยวกับความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ โดยการออกแบบบทเรียนในครั้งนี้ได้ให้ความสำคัญกับเรียนรู้ของประชาชนทุกช่วงวัย ได้แก่ วัยรุ่น วัยทำงานตอนต้น วัยผู้ใหญ่ วัยทำงาน และวัยผู้สูงอายุ การนำเสนอในส่วนของกรอบแนวคิดการออกแบบบทเรียนออนไลน์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 10.1 แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาบทเรียน
- 10.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์
- 10.3 สาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์เพิ่มความสามารถสำหรับประชาชน
- 10.4 แผนการจัดการเรียนรู้
- 10.5 การออกแบบและพัฒนาบทเรียนออนไลน์
- 10.6 ขอบเขตการดำเนินการ
- 10.7 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์
- 10.8 กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์
- 10.9 การวิเคราะห์เนื้อหาองค์ความรู้ของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์
- 10.10 รายละเอียดสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์
- 10.11 แผนการเรียนรู้บทเรียนออนไลน์ 8 เรื่อง

10.1 แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาบทเรียน

การพัฒนาบทเรียนดำเนินการออกแบบส่วนสำคัญของบทเรียน ได้แก่ การออกแบบสาระการเรียนรู้ การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และกำหนดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยแบ่งเป็นเรื่องต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์การวิจัย และนำไปจัดทำเป็นบทเรียนออนไลน์ให้ประชาชนทุกกลุ่มวัยได้เข้าเรียนตามอัธยาศัย

สาระสำคัญของบทเรียนและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เน้นการเพิ่มทักษะและความสามารถด้านความรู้ทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ตามกรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งประกอบด้วยทักษะและความสามารถที่สำคัญ 7 ด้าน ดังนี้

- ด้านที่ 1 การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)
- ด้านที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding)
- ด้านที่ 3 การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation)
- ด้านที่ 4 การใช้ประโยชน์ (Utilization)
- ด้านที่ 5 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social communication)
- ด้านที่ 6 การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)
- ด้านที่ 7 การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

ทักษะและความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลข้างต้นนี้ เป็นสิ่งสำคัญที่ประชาชนจำเป็นต้องนำมาใช้เพื่อลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ผลการวิจัยเชิงสำรวจสรุปได้ว่าประชาชนมีความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในภาพรวม 15 เรื่อง ดังนี้

1. การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า ให้ทำผิดกฎหมาย การถูกล่อลวง
2. ขวาลอม ขวาลือ ขวาลวง ที่เผยแพร่ ส่งต่อ ๆ กันบนสื่อสังคมออนไลน์
3. เนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ เกี่ยวกับการรักษาโรค การดูแลสุขภาพที่ไม่ถูกต้องตามหลักการแพทย์
4. การชักชวนเล่นการพนัน ถูกทักทายเป็นเหตุให้สมัครเป็นสมาชิกเพจการพนันเพื่อเล่นการพนัน ได้รับเชิญชวนจากระบบคอมพิวเตอร์ การเชิญชวนจากสมาชิกในกลุ่มสนทนา ให้สมัครเป็นสมาชิกเพจหรือกลุ่มเฉพาะการพนัน
5. การเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ ลามกอนาจาร เช่น เห็นเน็ตไอดอล นุ่งน้อยห่มน้อย เพื่อนส่งภาพโป๊ เปลือยเข้ากลุ่มสนทนา เห็นเน็ตไอดอล นุ่งน้อยห่มน้อย ไปในแนวโป๊ เปลือย อนาคตเห็นเพื่อนส่งภาพโป๊ เปลือยเข้ากลุ่มสนทนา สมัครเข้ากลุ่ม ติดตามเพจ ทวิตเตอร์เพื่อดูภาพ คลิปโป๊ เปลือย อนาคตเห็นโฆษณาเพจ กลุ่ม ทวิตเตอร์ ชวนเข้าชมภาพ คลิปโป๊ เปลือย
6. โฆษณาสินค้าที่ไม่ได้การรับรองความปลอดภัย สินค้าผิดกฎหมาย เช่น เน็ตไอดอลแฝงโฆษณาขายผลิตภัณฑ์ความงาม อาหารเสริม ยาที่ไม่ได้รับ อย. โฆษณาสินค้าที่ผิดกฎหมาย อดอ้างสรรพคุณเกินจริง

7. ข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปใช้เพื่อประโยชน์อื่นจนเกิดความเสียหาย ถูกคนอื่นแอบเข้าสู่ระบบ (hack) เพื่อปลอมเป็นตัวตนไปก่ออาชญากรรมในบัญชีผู้ใช้งาน โดนมอยข้อมูลส่วนตัวเพื่อไปหลอกคนอื่น ไปกลั่นแกล้งผู้อื่น ถูกบังคับให้ต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เมื่อจะสมัครใช้งานเพจ หรือเข้ากลุ่มออนไลน์

8. การหลอกลวงโดยการชวนให้ไปทำงาน หรือหารายได้ที่ให้อัตราเงินเดือน หรือผลตอบแทนสูง แต่กลับเป็นการเสนอขายสินค้า หลอกให้โอนเงิน

9. การหลอกลวงจากการซื้อสินค้าออนไลน์ สั่งซื้อสินค้าแล้วได้ของที่ไม่มีคุณภาพ หรือไม่ได้รับการรับรองคุณภาพ หรือมีเลข อย. ปลอม สั่งซื้อสินค้า โอนเงินแล้ว แต่ไม่ได้รับสินค้า ได้รับสินค้าที่ไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ ใช้สินค้าแล้วเกิดผลเสียต่อสุขภาพ ร่างกาย

10. การถูกกลั่นแกล้งจนเกิดความเสียหาย โดยเพื่อนปลอมตัวตนจากบัญชีใช้งานแล้วไปคุยกับบุคคลอื่นจนเกิดความเข้าใจผิด นำบัญชีใช้งานไปทำสิ่งไม่ดีจนทำให้บัญชีใช้งานถูกระงับการใช้งาน คนอื่นแอบเข้าบัญชีส่วนตัวของเรา แล้วไปกระทำเรื่องเสื่อมเสีย

11. หวยออนไลน์ โดยได้รับเลขเด็ด ใ้หวย เชิญชวนเข้ากลุ่มเล่นหวย กระตุ้นให้ส่งต่อเลขใ้หวย ใช้การใ้หวยเลขเด็ดมาจูงใจให้สั่งซื้อสินค้า

12. แชร์ออนไลน์ โดยถูกเชิญชวนจากสมาชิกในกลุ่มสนทนา ให้เล่นแชร์ออนไลน์ สมัครเข้ากลุ่มแชร์ออนไลน์ ได้รับข้อความเชิญชวนให้เข้ากลุ่มเล่นแชร์ออนไลน์ ผ่านการส่งต่อ (share) กันมา

13. หุ่นออนไลน์ การลงทุนเงินดิจิทัล โดยถูกเชิญชวนให้เข้าร่วมเล่นหุ้น ถูกเชิญชวนให้ลงทุนในตลาดเงินดิจิทัล

14. ภาพ คลิป คำพูดที่มีความรุนแรง การแสดงความเห็นเชิงตำหนิ เสียดสี ประจานให้อาย ถูกคนอื่นโพสต์เสียดสี ตำหนิด้วยคำหยาบคาย นำภาพ ข้อมูลส่วนตัวมาโพสต์ประจาน

15. ความเสียหายที่เกิดจากระบบคอมพิวเตอร์ โดยการเข้าถึงเนื้อหาแล้วติดไวรัสคอมพิวเตอร์ การนำเสนอเนื้อหาโฆษณาโดยระบบคอมพิวเตอร์

เมื่อพิจารณาสถานการณ์ความเสี่ยง 15 เรื่องข้างต้นนี้ สามารถจัดกลุ่มเหตุการณ์ความเสี่ยงที่นำไปสู่อันตรายได้เป็น 6 กลุ่มเรื่อง ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นสาระการเรียนรู้ของบทเรียนที่จะพัฒนาขึ้น ดังต่อไปนี้

10.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์ประกอบด้วยเนื้อหาความเสี่ยง 6 กลุ่มหลัก ดังนี้

1. ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วย หวยออนไลน์ หุ่นออนไลน์ พนันออนไลน์ แชร์ออนไลน์
2. ความเสี่ยงจากความรุนแรง ประกอบด้วยความรุนแรง ถูกกลั่นแกล้ง
3. ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง ประกอบด้วย Fake news ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง และโฆษณาเกินจริง

4. ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง ประกอบด้วย การถูกหลอกจากคนแปลกหน้า การซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกชวนทำงาน (เอาเรื่องงานมาบังหน้าแต่ถูกชวนไปเรื่องอื่น)
5. ความเสี่ยงเรื่องเพศ ประกอบด้วย เรื่องเพศ และภาพลามกอนาจาร
6. ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ ประกอบด้วย ระบบคอมพิวเตอร์ (Malware) และการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว

การเพิ่มความสามารถของประชาชนเพื่อลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จากความเสี่ยง 6 กลุ่มเรื่องนี้ สามารถดำเนินการได้ตามแนวคิดการให้ความรู้และฝึกทักษะความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัล ดังนั้นบทเรียนเพิ่มความสามารถของประชาชน ควรเน้นการสร้างทักษะและความสามารถในการรอบรู้ทางดิจิทัล เมื่อพิจารณาสถานการณ์ความเสี่ยงร่วมกับทักษะความสามารถ 7 ด้าน จึงออกแบบบทเรียนโดยกำหนดทักษะและความสามารถพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการลดความเสี่ยงทั้ง 6 กลุ่มเรื่อง นอกจากนี้ สถานการณ์ความเสี่ยงแต่ละกลุ่มเรื่องนั้น มีรายละเอียดเหตุการณ์เฉพาะที่ต้องใช้ทักษะความสามารถความรอบรู้ทางดิจิทัลเพื่อลดความเสี่ยงแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ ดังนั้นจึงออกแบบบทเรียนตามสถานการณ์และกำหนดทักษะความเสี่ยงที่จำเป็นในแต่ละสถานการณ์ได้ดังนี้

ทักษะและความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลที่เป็นพื้นฐานสำหรับการลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) และ ด้านการติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social communication) ซึ่งเป็นทักษะความสามารถที่สามารถนำไปใช้ลดความเสี่ยงทั้ง 15 เรื่องได้ ประกอบกับความเสี่ยงทั้ง 6 กลุ่มเรื่องนี้ จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลหลายด้านประกอบกัน สรุปได้ดังนี้

1. ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) และการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation)
2. ความเสี่ยงจากความรุนแรง การกลั่นแกล้ง จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถ ด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation) และการลดความเสี่ยง (Risk Reduction)
3. ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง เช่น ข่าวปลอม ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง โฆษณาเกินจริง จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถ ด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation) และ การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) ในเชิงการตรวจสอบข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
4. ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า การซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกชวนทำงาน จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถ ด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation) และการลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

5. ความเสี่ยงเรื่องเพศ และภาพลามกอนาจาร จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถ ด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) และการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation)

6. ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบคอมพิวเตอร์ (Malware) และการถูกระบบขโมยข้อมูลส่วนตัว จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถ ด้านการใช้ประโยชน์ (Utilization) ด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) และการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation)

แนวคิดที่กล่าวมานำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชนที่จะเผยแพร่บนเว็บไซต์ต่อไป

10.3 สารการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์เพิ่มความสามารถสำหรับประชาชน

จากกรอบแนวคิดการออกแบบบทเรียน นำมาพัฒนาเป็นสารการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์จำนวน 8 เรื่อง ดังต่อไปนี้

เรื่องที่ 1 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication) เป็นบทเรียนที่เน้นการเรียนรู้และฝึกทักษะการสื่อสารในสังคมออนไลน์ได้อย่างมีมารยาท รวมถึงรู้จักวัฒนธรรมการสื่อสารบนสังคมออนไลน์

เรื่องที่ 2 ความเข้าใจตัวตนของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) เป็นบทเรียนที่เน้นการตีความ การทำความเข้าใจเนื้อหา ภาพ คลิปบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถเข้าใจทั้งความหมายตรงและความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหา

เรื่องที่ 3 ความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วยความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องห่วยออนไลน์ หุ่นออนไลน์ การพนันออนไลน์ และแชร์ออนไลน์ เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัล ด้านการประเมินข้อมูลข่าวสาร และความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรู้เท่าทันการชักชวนเข้าสู่การพนันและการเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินที่แฝงมากับเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ

เรื่องที่ 4 ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วยความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องความรุนแรง และการถูกกลั่นแกล้ง (Bully) เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการลดความเสี่ยงเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าถึงเนื้อหาความรุนแรงและไม่หลงไปกับเนื้อหาเหล่านี้

เรื่องที่ 5 ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง ประกอบด้วยความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่อง ข่าวปลอม (Fake news) ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง และโฆษณาเกินจริง บทเรียนนี้เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ด้านค้นหา สืบค้นข้อมูลที่จริงและมีความน่าเชื่อถือ

เรื่องที่ 6 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง ประกอบด้วยความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องการถูกหลอกจากคนแปลกหน้า การซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกชวนให้ทำงาน เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการลดความเสี่ยง

เรื่องที่ 7 ความเสี่ยงเรื่องเพศ ประกอบด้วยความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องเพศและภาพลามกอนาจาร ทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเตือนและระมัดระวังการเปิดเผยและเก็บรักษาข้อมูลตัวตนบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย

เรื่องที่ 8 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องภัยจากระบบคอมพิวเตอร์และถูกหลอกให้กรอกข้อมูลส่วนตัว (Phishing) เน้นทักษะความรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร การใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์เพื่อมิให้ได้รับความเสียหายอันเกิดจากระบบ โปรแกรมที่จงใจทำอันตรายผู้ใช้งาน

การออกแบบบทเรียนทั้ง 8 เรื่องที่กล่าวมา ต้องคำนึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา อันเนื่องมาจากบทเรียนได้นำเสนอเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่อาจจะเป็นการทำให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการที่ไม่เหมาะสม โดยบทเรียนจำเป็นต้องแสดงให้เห็นถึงผลเสียอย่างชัดเจนอันเกิดจากความเสี่ยงที่เกิดขึ้น และต้องนำเสนอเนื้อหาบทเรียนด้วยการหลีกเลี่ยงมิให้เป็นแบบอย่างที่น่าไปปฏิบัติได้

10.4 แผนการจัดการเรียนรู้

โครงการได้พัฒนา “แผนการจัดการเรียนรู้” ของบทเรียนออนไลน์เพื่อเพิ่มความสามารถในความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน และผลิตเป็นบทเรียนออนไลน์นำไปเผยแพร่บนเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ เพื่อให้ประชาชนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้นี้ยังสามารถจัดทำเป็นคู่มือการสอนสำหรับใช้ในการสอนเรื่องความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียนได้ แผนการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้

- **สาระสำคัญในการเรียนรู้** เป็นแก่นสาระหลักของบทเรียนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้
- **จุดประสงค์การเรียนรู้** กำหนดผลการเรียนรู้ประกอบด้วย ความรู้ (Knowledge) ทักษะ/กระบวนการ (Process) คุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude) และจุดเน้นความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
- **สาระการเรียนรู้** เป็นเนื้อหารายละเอียดในการเรียนรู้ของบทเรียนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้รายละเอียด
- **กิจกรรมการเรียนรู้** เน้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบการประกอบสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructive Approach) ผ่านกรณีศึกษา สถานการณ์ตัวอย่าง การสมมติบทบาท ประเด็นปัญหา การเรียนรู้ด้วยการคิดวิเคราะห์ (Critical Approach) และการตอบสนองต่อ

สถานการณ์อย่างเหมาะสมโดยผู้เรียนสามารถตอบโต้กับบทเรียนได้ (Interactive Learning) บทเรียนกำหนดสถานการณ์ที่สอดคล้องกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และใกล้ตัวผู้เรียนแต่ละวัย ได้แก่ วัยรุ่น ผู้ใหญ่วัยทำงานตอนต้น ผู้ใหญ่วัยทำงาน และผู้สูงอายุ ที่สามารถเลือกทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัยของตนเองได้

กิจกรรมการเรียนรู้กำหนดตามลำดับขั้นการสอนเนื้อหาบทเรียน โดยเริ่มจากกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน : ขั้นนำ ต่อด้วยกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ : ขั้นสอน ซึ่งออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางที่กล่าวมา และสอดคล้องกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของแต่ละกลุ่มวัย ที่ผู้เรียนสามารถเลือกกิจกรรมได้ตามวัยของตนเอง และจบลงด้วยกิจกรรมรวบยอด : ขั้นสรุป

- **การวัดและประเมินผล** ระบุตัวชี้วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยออกแบบให้ระบบเก็บข้อมูลการทำกิจกรรมและคำตอบในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อการวัดผลการเรียนรู้ ทั้งนี้ระบบจะจัดให้มีการทดสอบก่อนเริ่มเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดพัฒนาด้านความรู้ทั้ง 8 บทเรียน
- **สื่อการเรียนรู้** เป็นแหล่งการเรียนรู้และสื่อการสอนที่ใช้ในบทเรียน
- **เอกสารอ้างอิง** เป็นรายการเอกสาร แหล่งเรียนรู้ในบทเรียนที่สามารถค้นคว้าเพิ่มเติมต่อได้

หลังจากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปสร้างเป็นบทเรียนออนไลน์ โดยจัดทำเป็นเส้นทางการเรียนรู้ (Learning Journey) และบทบรรยายพร้อมภาพและเสียง ผลิตบทเรียนออนไลน์ และนำขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์

10.5 การออกแบบและพัฒนาบทเรียนออนไลน์ 8 เรื่อง

แผนการจัดการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์ 8 เรื่อง ที่จะไปผลิตเป็นบทเรียนออนไลน์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในสังคมยุคดิจิทัล มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ประโยชน์และอำนวยความสะดวกอย่างมากในการดำเนินชีวิตประจำวัน ในขณะที่เดียวกันอาจจะต้องเผชิญกับความเสี่ยงจากการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัลด้วยเช่นกัน ข้อค้นพบงานวิจัยต่าง ๆ ในด้านการใช้งานสื่อดิจิทัล ค้นพบไปในทิศทางเดียวกันว่า ประชาชนมีโอกาสที่ได้รับผลเสียหรืออันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัลในหลาย ๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็น การกลั่นแกล้งบนออนไลน์ การชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ ความเป็นส่วนตัว การชักชวนเจอหน้ากัน รวมทั้งเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและอาจก่อให้เกิดอันตราย เช่น ภาพโป๊เปลือย เนื้อหารุนแรง และการเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิด

กฎหมาย เช่น การพนัน การดื่มแฮลกฮอล์ และยาเสพติด (Yamakami, 2012; Chang et al., 2016; พิมพ์พร พุฒิสาร, 2553; เอมิกา เหมมินทร์, 2556; หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง, 2558; พนม คลีฉายา, 2559; คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชน, 2560) ซึ่งเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและทำให้ประชาชนได้รับอันตรายจากสื่อดิจิทัลที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์นั้น ก็เป็นภัยสังคมที่เราควรจะได้รับการป้องกันพร้อมเตือนภัย เพื่อไม่ให้พวกมิฉฉาชีพเข้ามาทำร้ายหรือเข้ามาหลอกลวงประชาชน จนต้องสูญเสียทรัพย์สิน เงินทอง หรือเรื่องเพศ ที่เป็นอันตรายมากในปัจจุบันนี้

ดังนั้น ทางคณะผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการป้องกันภัยจากความเสี่ยง จึงได้จัดทำบทเรียนออกมาเป็นสื่อการเรียนการสอนทั้งหมด 8 เรื่อง คือ การสื่อสารทางสังคม ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์ ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่เป็นจริง ความเสี่ยงเรื่องเพศ และความเสี่ยงอันตรายจากระบบ ทั้งนี้ภายในบทเรียนจะมี ภาพ เสียง กราฟิก และเนื้อหาที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของประชาชน และเป็นการเตือนภัยให้กับประชาชนด้วย

10.6 ขอบเขตการดำเนินการ

โครงการดำเนินการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ โดยนำองค์ความรู้จากผลการวิจัยเรื่องความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนมาพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ที่มีรูปแบบสวยงาม น่าสนใจ และมีเนื้อหากระตุ้นให้เกิดความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนทุกกลุ่มวัย และง่ายกับการเรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาของประชาชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 4 กลุ่มวัย ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

- วัยรุ่นและเยาวชน ช่วงอายุ 15 - 22 ปี
- วัยหนุ่มสาว ช่วงอายุ 23 - 39 ปี
- ผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 40 - 59 ปี
- ผู้สูงอายุ ช่วงอายุ 60 ปี ขึ้นไป

โดยในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์มีเนื้อหา ครอบคลุมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งหมด 8 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 การสื่อสารทางสังคม

เรื่องที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์

เรื่องที่ 3 ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์

เรื่องที่ 4 ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์

เรื่องที่ 5 ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่เป็นจริง

เรื่องที่ 6 ความเสี่ยงจากการถูกลอกลวง

เรื่องที่ 7 ความเสี่ยงเรื่องเพศ

เรื่องที่ 8 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ

10.7 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้บริการความรู้ให้กับกลุ่มประชากรที่มีความหลากหลาย เช่น ช่วงอายุ ระดับการศึกษา เพศ รวมถึงประสบการณ์ในการเกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ทางโครงการจึงออกแบบสื่อการเรียนรู้ภายใต้กรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์
2. การออกแบบบทเรียนออนไลน์
3. รูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE MODEL)
4. ทฤษฎีประสบการณ์เรียนรู้ Learning Experience Design (LX design)
5. ทฤษฎีกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์

บทเรียนออนไลน์เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เริ่มนำมาใช้ในการศึกษากันอย่างแพร่หลาย ถือเป็นบทเรียนออนไลน์รูปแบบใหม่ของการสร้างสื่อในการเรียนการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ โดยนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผนวกกับความสามารถของการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการนำเอาประสิทธิภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาผสมผสานกับเทคโนโลยีการศึกษาและเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต บทเรียนออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องต่าง ๆ (พิพัฒน์ คงสัจย์, 2546:8-43) ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือบทเรียน CAI มาจากคำว่า "Computer aided instruction หรือ บางแหล่งอาจจะใช้คำว่า "Computer-assisted instruction" โดยแท้จริงแล้ว คำว่า "บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน " ไม่ได้หมายถึง CAI เท่านั้น แต่ยังรวมถึงคำอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่

CAL ย่อมาจาก Computer-assisted learning

CBE ย่อมาจาก Computer-based education

CBI ย่อมาจาก Computer-based instruction

CBT ย่อมาจาก Computer-based training

CMI ย่อมาจาก Computer-managed instruction

CML ย่อมาจาก Computer-management learning

IMMCAI ย่อมาจาก Interactive-multimedia CAI

สรุปได้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ก็คือ การจัดการกระบวนการเรียนการสอน โดยนำสื่อคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหา เรื่องราวต่าง ๆ มีลักษณะเป็นการเรียนโดยตรงเป็นการเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์คือ สามารถโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ได้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี: 2545) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ลักษณะสำคัญของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ในฐานะที่เป็นบทเรียนแบบโปรแกรมชนิดหนึ่ง ดังนั้นควรมีลักษณะของบทเรียนที่เหมาะสมสำหรับการเรียนด้วยตนเอง (Self-learning) ที่สำคัญอยู่ 4 ประการ (รสริน พิมลบรรยงก์, 2544) คือ

- 1) แบ่งบทเรียนออกเป็นหน่วยย่อย ๆ สั้น ๆ และเรียนรู้ตามลำดับจากง่ายไปยาก (Gradual approximation) บทเรียนที่มีลักษณะย่อย ๆ สั้น ๆ และเรียงลำดับเป็นอย่างดีจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ง่ายและเรียนได้ดีขึ้น
- 2) เป็นสื่อที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระฉับกระเฉง (Active participation) นั่นคือให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนให้มากที่สุด
- 3) ให้ผู้เรียนได้รู้ผลการกระทำทันที (Immediate feedback) เพราะการให้ผู้เรียนได้รู้ผลการเรียนทันทีว่าการกระทำนั้นถูกหรือผิด จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งยังเป็นการเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจในการเรียนอีกด้วย
- 4) การให้โอกาสผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนเป็นระยะ (Successful experience) บทเรียนที่ดีควรเป็นบทเรียนที่เข้าใจได้ง่ายไม่ยุ่งยาก

ซับซ้อนจนเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบผลสำเร็จในการเรียน อันจะ
ทำให้เกิดกำลังใจที่ดีในการเรียนต่อไป

1.2 ประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจากลักษณะของบทเรียน

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนดังที่กล่าวมาแล้วนั้น สถาบันส่งเสริมการ
สอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(2545) ได้สรุปถึงประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อการเรียน
การสอน ดังนี้

- 1) สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
- 2) ดึงดูดความสนใจ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอด้วยกราฟิก แสง สี เสียง
ภาพเคลื่อนไหว สวยงาม และเหมือนจริง
- 3) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วด้วยวิธี
ง่าย ๆ
- 4) ผู้เรียนมีการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์และผู้เรียนมีโอกาสเลือก
ตัดสินใจและได้รับการเสริมแรงจากการได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที
- 5) ช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้สูงเพราะมีโอกาสปฏิบัติ
กิจกรรมด้วยตนเองซึ่งจะเรียนรู้ได้จากขั้นตอนที่ง่ายไปหายาก
ตามลำดับ
- 6) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจ และความสามารถของตนเอง
บทเรียนมีความยืดหยุ่นสูง สามารถเรียนซ้ำได้ตามที่ต้องการ
- 7) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต้องควบคุมการเรียนด้วย
ตนเอง มีการแก้ปัญหาและฝึกคิดอย่างมีเหตุผล
- 8) สร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียน เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
- 9) สามารถรับรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างรวดเร็ว เป็นการท้าทาย
ผู้เรียน และเสริมแรงให้อยากเรียนต่อ
- 10) ช่วยให้ครูมีเวลามากขึ้นที่จะช่วยเหลือผู้เรียนในการเสริมความรู้ หรือ
ช่วยผู้เรียนคนอื่นที่เกิดปัญหาในการเรียน
- 11) ประหยัดเวลาและงบประมาณในการจัดการเรียนการสอน โดยลด
ความจำเป็นที่จะต้องใช้ครูที่มีประสบการณ์สูง หรือเครื่องมือราคาแพง
เครื่องมืออันตราย

12) ลดช่องว่างการเรียนรู้ระหว่างโรงเรียนในเมืองและชนบท เพราะว่าสามารถส่งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปยังโรงเรียนชนบทให้เรียนรู้ได้ด้วย อย่างไรก็ตามแนวโน้มของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะเปลี่ยนแปลงจากระบบที่ใช้งานโดยลำพัง (Standalone-based system) ไปเป็นระบบที่ใช้งานผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Net-based system) ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว พัฒนาการของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอไปเป็นบทเรียนที่นำเสนอบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอน

2. บทเรียนออนไลน์

บทเรียนออนไลน์ หมายถึง การนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผนวกกับการรวมเอาเครื่องมือต่าง ๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้ามาประกอบเพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอน เช่น e-mail, Webboard, Chat room, เครื่องมือสืบค้น (Search engine) การประชุมทางไกล (Video conferencing) เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (ปรัชญนันท์ นิลสุข, 2543 : 54) เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่นำเสนอผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้เว็บเบราว์เซอร์เป็นตัวจัดการ จะมีความแตกต่างจากบทเรียน CAI / CBT อยู่บ้างในส่วนของการใช้งาน ได้แก่ ส่วนระบบการติดต่อกับผู้ใช้ (User interfacing system) ระบบการนำเสนอบทเรียน (Delivery system) ระบบการสืบห้องข้อมูล (Navigation system) และระบบการจัดการเรียนการสอน (Computer-managed system) เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่นำเสนอผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตใช้หลักการนำเสนอแบบไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ประกอบข้อมูลเป็นเฟรม หลักหรือเรียกว่า โหนดหลัก (Main node) และโหนดย่อย (Sub node) รวมทั้งมีการเชื่อมโยงแต่ละโหนดซึ่งกันและกันเรียกว่า ไฮเปอร์ลิงค์ (Hyperlink)

2.1 ส่วนประกอบของบทเรียนออนไลน์

ส่วนประกอบของบทเรียนออนไลน์ซึ่งมีการนำเทคโนโลยีการใช้เว็บ และเว็บเบราว์เซอร์มาใช้ในระบบการเรียนการสอน เป็นดังต่อไปนี้ (มนต์ชัย เทียนทอง, 2544: 73)

- 1) สื่อสำหรับนำเสนอ (Presentation media) ได้แก่
 - ข้อความกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว (Text, graphics and animation)
 - วิดีทัศน์และเสียง (Video stream and sound)
- 2) การปฏิสัมพันธ์ (Interactivity)

3) การจัดการฐานข้อมูล (Database management)

4) ส่วนสนับสนุนการเรียนการสอน (Course support) ได้แก่

- กระดานสนทนา (Electronic board) เช่น BBS, Webboard
- จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
- การสนทนาผ่านเครือข่าย (Internet relay chat) เช่น ICQ, Chat room

ส่วนประกอบ 3 ส่วนแรก คือ สื่อสำหรับนำเสนอการปฏิสัมพันธ์และการจัดการฐานข้อมูลนั้นเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอโดยใช้หลักการของไฮเปอร์เท็กซ์ โดยเน้นการปฏิสัมพันธ์พร้อมทั้งมีระบบการจัดการฐานข้อมูลเพื่อใช้ควบคุมและจัดการบทเรียน อันได้แก่ ระบบการลงทะเบียน การตรวจเช็คข้อมูลส่วนตัวของผู้เรียน และการตรวจสอบความก้าวหน้าทางการเรียนในขณะที่ส่วนสนับสนุนการเรียนการสอนเป็นส่วนที่อำนวยความสะดวกต่อกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียน สามารถติดต่อกับผู้ดูแลบทเรียนหรือใช้สนับสนุนกิจกรรมของบทเรียน เช่น การอภิปรายปัญหาพร้อมกันผ่านบอร์ดอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการซักถามปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้ โดยใช้ในรูปแบบของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในการติดต่อสื่อสาร

2.2 การเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น นักเทคโนโลยีการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายไว้ในหลายประเด็นดังนี้

กิดานันท์ มลิทอง (2543 : 344) ให้ความหมายว่า การเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการใช้เว็บเป็นฐานในการเรียนการสอนโดยอาจใช้เพื่อนำเสนอบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติของวิชาทั้งหมดตามหลักสูตร หรือใช้เพียงการเสนอข้อมูลบางอย่างเพื่อประกอบการสอนก็ได้รวมทั้งใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะต่างๆ ของการสื่อสารที่มีอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต เช่น การเขียนโต้ตอบกันทาง e-mail การพูดคุยสดด้วยข้อความและเสียงมาใช้ประกอบด้วยเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

Clark (1996) ให้ความหมายว่า การเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นกระบวนการเรียนการสอนรายบุคคลที่อาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งส่วนบุคคลหรือสาธารณะผ่านทางโปรแกรมค้นผ่าน (Web browser) โดยลักษณะการเรียนการสอนไม่ได้เป็นการดาวน์โหลด โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนลงมาที่เครื่องของตนเอง แต่เป็นการเข้าไปในเครือข่ายของอินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาเนื้อหาความรู้ที่

ผู้จัดได้บรรจุไว้ในเครื่องแม่ข่าย (Server) โดยที่ผู้จัดสามารถปรับปรุงพัฒนาเนื้อหาให้ทันสมัยได้อย่างรวดเร็วและตลอดเวลา

Camplese (1998) ให้ความหมายของการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตว่า เป็นการจัดการเรียนการสอนทั้งกระบวนการหรือบางส่วน โดยใช้ WWW เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้แลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลระหว่างกัน เนื่องจาก WWW มีความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง จึงเหมาะแก่การเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาการเรียนการสอน

Carlson และคณะ (1998) กล่าวว่า การเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นภาพที่ชัดเจนของการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันกับกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน (Instructional design) ซึ่งก่อให้เกิดโอกาสที่ชัดเจนในการนำการศึกษาไปสู่คนที่ด้อยโอกาสเป็นการจัดหาเครื่องมือใหม่ๆ ส าหรับส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มเครื่องมืออำนวยความสะดวกที่ช่วยจัดปัญหาเรื่องสถานที่และเวลา

Hannum (1998) กล่าวถึงการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตว่าเป็นการจัดสภาพการเรียนการสอนบนพื้นฐานของหลักและวิธีการออกแบบการเรียนการสอนอย่างมีระบบ

จากความคิดเห็นของนักวิชาการและนักการศึกษาหลาย ๆ ท่าน ที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นจะเห็นได้ว่าการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการเรียนโดยอาศัยคุณสมบัติและทรัพยากรของเว็บเป็นสื่อในการสนับสนุนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพโดยอาจบรรจุเนื้อหาวิชาทั้งหมดจัดเป็นการเรียนการสอนทั้งกระบวนการหรือนำมาใช้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียน รวมทั้งประโยชน์จากคุณลักษณะต่าง ๆ ของ WWW มาใช้ประกอบเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

การออกแบบบทเรียนออนไลน์

การใช้บทเรียนออนไลน์จะมีความแตกต่างจากการใช้บทเรียนในลักษณะของสิ่งพิมพ์เช่นหนังสือ บัตรคำแผ่นพับหรือสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ เนื่องด้วยเป็นบทเรียนที่จัดทำขึ้นโดยอาศัยเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีการศึกษาและเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ผสมผสานกันดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ดังนั้นในส่วนของการออกแบบบทเรียนออนไลน์จึงต้องรวบรวมองค์ประกอบในการออกแบบหลายประการ ได้แก่ ลักษณะการ

เรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ รูปแบบการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ ส่วนประกอบที่จำเป็นของบทเรียนข้อดีและข้อจำกัดในการใช้บทเรียนออนไลน์จนกระทั่งถึงหลักการในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ลักษณะการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์

การเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์สามารถกระทำได้ในหลายลักษณะ โดยในแต่ละสถาบัน และแต่ละเนื้อหาของหลักสูตร จะมีวิธีการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันออกไปซึ่งในประเด็นนี้ตามแนวคิดของ Parson (1997) ได้แบ่งลักษณะของการเรียนการสอนออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.1 การเรียนการสอนแบบรายวิชาเดียว (Stand - alone courses) เป็นรายวิชาที่มีเครื่องมือและแหล่งที่เข้าไปถึงและเข้าหาได้โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตอย่างมากที่สุด ถ้าไม่มีการสื่อสารก็สามารถที่จะไปผ่านระบบคอมพิวเตอร์สื่อสารได้ (Computer mediated communication : CMC) ลักษณะของการเรียนการสอนแบบนี้มีลักษณะเป็นแบบวิทยาเขต มีนักศึกษาจำนวนมาก ที่เข้ามาใช้จริงแต่จะมีการส่งข้อมูลจากรายวิชาทางไกล

1.2 การเรียนการสอนแบบสนับสนุนรายวิชา (Web supported courses) เป็นรายวิชาที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมที่มีการพบปะระหว่างครูกับนักเรียนและมีการกำหนดงานที่ให้ทำในบทเรียน การกำหนดให้อ่าน การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือการมีหน้าเอกสารที่สามารถชี้ตำแหน่งของแหล่งบนพื้นที่ของเว็บไซต์โดยรวมกิจกรรมต่าง ๆ เอาไว้

1.3 การเรียนการสอนแบบศูนย์การศึกษา (Web pedagogical resources) เป็นชนิดของบทเรียนที่มีวัตถุติบ เครื่องมือ ซึ่งสามารถรวบรวมรายวิชาขนาดใหญ่เข้าไว้ด้วยกันหรือเป็นแหล่งสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษาซึ่งผู้ที่เข้ามาใช้ก็จะมีสื่อให้บริการหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นต้น

2. รูปแบบการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์

นักการศึกษาหลายท่านได้จัดรูปแบบของการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ไว้ในหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ (บุปผชาติพิทักษ์ภรณ์, 2542 : 12 ; Hiltz, 1993 : 71-98 ; Turoff,1995 ; Hannum, 1998)

2.1 รูปแบบของการศึกษาทางไกล (Distance education)

เนื่องจากเป็นการเรียนการสอนที่อาศัยระบบเครือข่ายเชื่อมโยงในระยะไกลครอบคลุมทั่วโลก

2.2 รูปแบบการเผยแพร่ รูปแบบนี้สามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ชนิด คือ

1) รูปแบบห้องสมุด (Library model) เป็นรูปแบบที่ใช้ประโยชน์จากความสามารถในการเข้าไปยังแหล่งทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่หลากหลาย โดยวิธีการจัดเตรียมเนื้อหาให้ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงไปยังแหล่งเสริมต่าง ๆ เช่น สารานุกรม วารสาร หรือหนังสือออนไลน์ทั้งหลาย ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำเอาลักษณะทางกายภาพของห้องสมุดที่มีทรัพยากรจำนวนมากมาประยุกต์ใช้ ส่วนประกอบของรูปแบบนี้ ได้แก่ สารานุกรมออนไลน์วารสารออนไลน์ หนังสือออนไลน์ สารบัญการอ่านออนไลน์ (Online reading list) เว็บไซต์ห้องสมุดเว็บงานวิจัย รวมทั้งการรวบรวมรายชื่อเว็บไซต์ที่สัมพันธ์กับวิชาต่าง ๆ

2) รูปแบบหนังสือเรียน (Textbook model) การเรียนการสอนรูปแบบนี้เป็นการจัดเนื้อหาของหลักสูตรในลักษณะออนไลน์ให้แก่ผู้เรียน เช่น คำบรรยาย สไลด์นิยามศัพท์และส่วนเสริม ผู้สอนสามารถเตรียมเนื้อหาออนไลน์ที่ใช้เหมือนกับที่ใช้ในการเรียนในชั้นเรียนปกติและสามารถทำสำเนาเอกสารให้กับผู้เรียน รูปแบบนี้ต่างจากรูปแบบห้องสมุดคือรูปแบบนี้จะเตรียมเนื้อหาสำหรับการเรียนการสอนโดยเฉพาะ ในขณะที่รูปแบบห้องสมุดช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการจากการเชื่อมโยงที่ได้เตรียมไว้ ส่วนประกอบของรูปแบบหนังสือเรียนนี้ประกอบด้วยบันทึกของหลักสูตร บันทึกคำบรรยาย ข้อเสนอแนะของห้องเรียนสไลด์ที่นำเสนอ วิดีโอและภาพที่ใช้ในชั้นเรียน เอกสารอื่นที่มีความสัมพันธ์กับชั้นเรียน เช่น ประมวลรายวิชา รายชื่อในชั้น กฎเกณฑ์ข้อตกลงต่าง ๆ ตารางการสอบและตัวอย่างการสอบครั้งที่แล้ว ความคาดหวังของชั้นเรียนงานที่มอบหมาย เป็นต้น

3) รูปแบบการสอนที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive instruction model) รูปแบบนี้จัดให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ได้รับโดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์มีการให้คำแนะนำการปฏิบัติการให้ผลย้อนกลับ รวมทั้งการให้สถานการณ์จำลอง

2.3 รูปแบบการสื่อสาร (Communications model)

การเรียนการสอนรูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเพื่อการสื่อสาร (Computer-mediated communications model) ผู้เรียนสามารถที่จะสื่อสารกับผู้เรียนคนอื่น ๆ ผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญได้โดยการอาศัยรูปแบบของการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตซึ่งได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์กลุ่มอภิปราย การสนทนาการอภิปรายและการประชุมผ่านคอมพิวเตอร์ เหมาะสำหรับการเรียนการสอนที่ต้องการส่งเสริมการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

2.4 รูปแบบผสม (Hybrid model)

เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่นำเอารูปแบบ 2 ชนิด คือ รูปแบบการเผยแพร่กับรูปแบบการสื่อสารมารวมเข้าด้วยกัน เช่น บทเรียนที่รวมเอารูปแบบห้องสมุดกับรูปแบบหนังสือเรียนไว้ด้วยกัน บทเรียนที่

รวบรวมเอาบันทึกของหลักสูตรรวมทั้งคำบรรยายไว้กับกลุ่มอภิปรายหรือบทเรียนที่รวมเอารายการแหล่งเสริมความรู้ต่าง ๆ และความสามารถของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ไว้ด้วยกัน เป็นต้น รูปแบบนี้มีประโยชน์อย่างมากกับผู้เรียน เพราะผู้เรียนจะได้ใช้ประโยชน์ของทรัพยากรที่มีในอินเทอร์เน็ตได้อย่างหลากหลาย

2.5 รูปแบบห้องเรียนเสมือน (Virtual classroom model)

รูปแบบห้องเรียนเสมือนเป็นการนำเอาลักษณะเด่นหลายๆ ประการของแต่ละรูปแบบที่กล่าวมาแล้วข้างต้นมาใช้ Hiltz (1993, หน้า 71-98) ได้นิยามว่า ห้องเรียนเสมือนเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่นำแหล่งทรัพยากรออนไลน์มาใช้ในลักษณะการเรียนการสอนแบบร่วมมือ โดยการร่วมมือระหว่างนักเรียนด้วยกัน นักเรียนกับผู้สอน ชั้นเรียนกับสถาบันการศึกษาอื่นและกับชุมชนที่ไม่เป็นเชิงวิชาการ ส่วน Turoff (1995) กล่าวถึงห้องเรียนเสมือนว่าเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่ตั้งขึ้นภายใต้ระบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือเป็นกระบวนการที่เน้นความสำคัญของกลุ่มที่จะร่วมมือทำกิจกรรมร่วมกัน นักเรียนและผู้สอนจะได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากกิจกรรม การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และข้อมูลลักษณะเด่นของการเรียนการสอนรูปแบบนี้คือ ความสามารถในการลอกเลียนลักษณะของห้องเรียนปกติมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนบนอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยความสามารถต่าง ๆ ของอินเทอร์เน็ต มีส่วนประกอบ คือ ประมวลผลรายวิชา เนื้อหาในหลักสูตร รายชื่อแหล่งเนื้อหาเสริมกิจกรรมระหว่างผู้เรียนผู้สอน คำแนะนำและการให้ผลป้อนกลับ การนำเสนอในลักษณะมัลติมีเดีย การเรียนแบบร่วมมือ รวมทั้งการสื่อสารระหว่างกัน รูปแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนโดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ที่จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์มีรูปแบบเฉพาะของตนเองแตกต่างไปจากการสอนด้วยสื่ออื่น ๆ จะต้องคำนึงถึงการออกแบบบทเรียนที่สอดคล้องกับศักยภาพของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การสื่อสารระหว่างครูกับผู้เรียน การสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน เป็นต้น ที่สามารถกระทำได้แตกต่างไปจากการเรียนการสอนแบบเดิม เช่น การคุยกันใน Chat room การฝากข้อความบน Webboard หรือจะส่งผ่าน e-mail ก็สามรถกระทำได้ในระบบนี้

3 ส่วนประกอบที่จำเป็นในบทเรียนออนไลน์

เนื่องด้วยบทเรียนออนไลน์มีการเผยแพร่เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต จึงมีความคล้ายกับการเผยแพร่ข้อมูลของเว็บไซต์โดยทั่วไป คือ จะมีส่วนประกอบสำคัญที่คล้ายคลึงกัน ซึ่ง กิตติภักดีวัฒนกุล (2540, หน้า 37) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ที่จำเป็นดังนี้

- Text เป็นข้อความปกติโดยสามารถตกแต่งให้สวยงามและมีลูกเล่นต่าง ๆ ได้
- Graphic ประกอบด้วยรูปภาพ ลายเส้น ลายพื้น ต่าง ๆ

- Multimedia ประกอบด้วยรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหวและแฟ้มเสียง
- Counter ใช้นับจำนวนผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชม
- Cool links ใช้เชื่อมโยงไปยังหน้าอื่น ๆ
- Forms เป็นแบบฟอร์มที่ให้ผู้ใช้งานกรอกรายละเอียดแล้วส่งกลับมายังผู้สร้าง
- Frames เป็นการแบ่งจอภาพเป็นส่วน ๆ แต่ละส่วนจะแสดงข้อมูลที่แตกต่างกัน และเป็นอิสระจากกัน
- Image maps เป็นแผนที่ภาพขนาดใหญ่ที่กำหนดส่วนเชื่อมโยงต่าง ๆ บนรูป เพื่อเชื่อมโยงไปยังหน้าเอกสารอื่นๆ
- Java applets เป็นโปรแกรมย่อยที่เขียนขึ้นในเอกสาร เพื่อช่วยให้การใช้งานของเว็บไซต์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4 ข้อดีและข้อจำกัดในการใช้บทเรียนออนไลน์

การเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ผู้สอนจะพลิกบทบาทมาเป็นผู้จัดการและควบคุมการเรียนการสอนแทน เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสร่วมกันทำกิจกรรมต่างๆ โดยใช้บริการที่มีอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนก็ยังคงมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด โดยนักการศึกษาหลาย ๆ ท่านได้ชี้ให้เห็นข้อดีและข้อจำกัด ดังต่อไปนี้ (McManus, 1996 ; Ellis,1997 ; Hall,1997 ; IBM, 1997 ; Khan,1997 ; Hannum,1998)

ข้อดีของการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์

1) ความยืดหยุ่นและความสะดวกสบาย (Flexibility and convenience)

นักเรียนสามารถที่จะเข้าไปเรียนในบทเรียน โดยไม่มีข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ ลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน มักจะมีการกำหนดตารางเวลาตายตัว แต่ถ้าหากใช้การเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์แล้วจะลดปัญหาเรื่องของการกำหนดเวลา สถานที่ รวมไปถึงราคาค่าใช้จ่ายบางประการลงไปได้

2) ความเหมาะสมในการเรียนรู้ (Just-in-time learning)

การเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความต้องการที่จะเรียนรู้และเวลา นักเรียนที่เข้ามาเรียนจะได้รับความรู้ที่มีความสำคัญและมีประโยชน์ หากผู้ออกแบบการเรียนการสอนได้เพิ่มแรงจูงใจและการระลึกถึงความรู้

ได้ สิ่งนี้จะเป็นสิ่งที่สำคัญเพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตหากพวกเขามีความต้องการที่จะเรียนรู้

3) การควบคุมโดยผู้เรียน (Learner control)

สภาพการเรียนรู้ในแบบนี้เป็นลักษณะการควบคุมการเรียนรู้โดยผู้เรียนจะตัดสินใจ และกำหนดเส้นทางการเรียนตามความต้องการของตนเอง

4) รูปแบบมัลติมีเดีย (Multimedia format)

บทเรียนออนไลน์จะมีการนำเสนอเนื้อหาของหลักสูตร โดยใช้สื่อมัลติมีเดียที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ เสียงวีดิทัศน์ และการสื่อสารในเวลาเดียวกัน ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการนำเสนอได้ตามความยืดหยุ่นของบริการบนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

5) แหล่งทรัพยากรข้อมูล (Information resource)

ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแหล่งทรัพยากรข้อมูลมี 2 ตัวแปร คือ จำนวนและความหลากหลายของเนื้อหาที่มีอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตข้อมูลสามารถได้มาจากหลาย ๆ แหล่ง เช่น การศึกษา ธุรกิจ หรือรัฐบาล เป็นต้น จากทั่วทุกมุมโลกถือได้ว่าเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่และเป็นที่เก็บข้อมูลได้หลากหลายชนิดผู้ออกแบบการเรียนการสอนจะต้องออกแบบให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแหล่งทรัพยากร ซึ่งไม่ได้มีอยู่ในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม ตัวแปรที่สอง คือ ข้อความหลายมิติ (Hypertext) ซึ่งช่วยในการเข้าไปค้นหาข้อมูลจากแหล่งอื่น ๆ ได้อย่างง่ายดายกว่าการค้นหาข้อมูลในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม

6) ความทันสมัย (Currency)

เนื้อหาที่ใช้เรียนในชั้นเรียนแบบการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์สามารถปรับปรุงได้อย่างง่ายดาย แหล่งทรัพยากรอื่น ๆ ที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ตโดยมากมักจะมีคามทันสมัย ช่วยให้ผู้สอนในชั้นเรียนแบบนี้สามารถจะเสนอข้อมูลที่เป็ปัจจุบันให้แก่ผู้เรียน ประโยชน์ที่ได้รับจะสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับหลักสูตรได้ตลอดเวลา

7) ความสามารถในการประชาสัมพันธ์ (Publishing capabilities)

การเรียนการสอนในรูปแบบนี้ให้โอกาสนักเรียนที่จะเสนองานที่ได้รับมอบหมายบนอินเทอร์เน็ตอีกทั้งนักเรียนยังมีโอกาสที่จะมองเห็นงานของผู้อื่นและเพิ่มแรงจูงใจภายนอกโดยการใช้การทำงานของนักเรียนได้

8) ทักษะทางเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น (Increasing technology skills)

นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์จะได้เพิ่มพูนทักษะทางเทคโนโลยี โดยเนื้อหาที่นักเรียนเรียนจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเหมาะสมและเพิ่มแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ ให้นักเรียนได้เพิ่มพูนความรู้จะได้รับประสบการณ์และฝึกฝนทักษะได้จากเทคโนโลยีอันหลากหลาย

ข้อจำกัดของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

นอกจากข้อดีดังกล่าวแล้ว การเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ก็ยังมีข้อจำกัดอยู่หลายประการ ดังนี้

1) รูปแบบของการใช้ (Format)

รูปแบบการเข้าถึงมัลติมีเดียและรูปแบบของประสิทธิภาพการเรียนรู้ส่วนบุคคล ทั้งสองสิ่งนี้เป็นข้อได้เปรียบที่จะนำการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์มาใช้งาน ข้อความที่อ่านได้ง่าย และใช้ในรูปของสิ่งพิมพ์ วิดีทัศน์แบบออนไลน์ที่ช้ากว่าแถบบันทึกเสียง หรือโทรทัศน์และการสื่อสารโดยทันทีที่ไม่สามารถจับเสียงของมนุษย์ได้เหมือนกับการใช้โทรศัพท์ขณะที่นักเรียนกำลังพิมพ์เนื้อหาออกมาหรือรอวีดิทัศน์ที่กำลังดาวน์โหลดจะทำให้สูญเสียความสนใจจากการเรียน

2) เส้นทางการเข้าสู่เนื้อหา (Content line)

รูปแบบข้อความหลายมิติจะให้นักเรียนได้ย้ายจากสภาพแวดล้อมของห้องเรียนไปยังสภาพแวดล้อมของอินเทอร์เน็ตด้วยการเชื่อมโยงไปยังแหล่งต่างๆ การควบคุมผู้เรียนสามารถจำกัดได้ถ้าผู้เรียนหลงทางในสภาพแวดล้อมของอินเทอร์เน็ต การหลงทางและสูญเสียความสนใจเป็นปัญหาใหญ่สำหรับผู้เรียน การใช้ส่วนชั้นนำในบทเรียนที่ชัดเจนจะเป็นการช่วยเหลือให้ผู้เรียนลดปัญหาเหล่านี้ไปได้

3) การติดต่อสื่อสาร (Communication)

ผู้เรียนบางคนชอบสภาพของการเรียนแบบที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนนักเรียนด้วยกัน ผู้สอนจะได้รับทราบถึงปฏิกิริยาของผู้เรียนว่าเป็นอย่างไร แต่ผู้สอนในรูปแบบการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์จะไม่สามารถรู้ได้เลยว่าผู้เรียนกำลังสับสนหรือเข้าใจในเนื้อหาหรือไม่ ถ้าไม่ได้ติดต่อสื่อสารกันสภาพการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ผู้เรียนมีโอกาสจะได้มีปฏิสัมพันธ์เช่นเดียวกับการเรียนแบบดั้งเดิมแต่จะมีวิธีการต่างไปโดยอาศัยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การ

อภิปราย หรือวิธีการอื่น ๆ ได้แต่ผู้เรียนบางคนอาจขาดการติดต่อ และขาดปฏิสัมพันธ์กับชั้นเรียนซึ่งประเด็นนี้ก็ยังเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้ง

4) แรงจูงใจ (Motivation)

นักเรียนในการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ต้องมีแรงจูงใจส่วนตัว และจัดระบบการเรียน การขาดการวางแผนการเรียนจะทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จกับการเรียนและอาจสอบไม่ผ่านในหลักสูตรนั้น ๆ ได้

5) การกระจายของเนื้อหา (Content diffusion)

เนื้อหาของการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ที่เสนอให้กับผู้เรียนนั้นมีการเชื่อมโยงของเนื้อหา บางครั้งผู้เรียนจะไม่รู้ว่าขอบเขตของเนื้อหาสิ้นสุดที่ใด หากหัวข้อ หรือหลักสูตรของการเรียนเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้งก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดอุปสรรคต่อการเรียนได้จากข้อเปรียบเทียบทั้งในข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์จะเห็นได้ว่ามีผลต่อการสอนในชั้นเรียน คุณภาพของการสอนไม่ได้เป็นเพียงสื่อที่ใช้ แต่เป็นความตั้งใจที่จะต้องเรียนให้ประสบความสำเร็จของผู้เรียน ส่วนประกอบที่สำคัญที่จะสร้างคุณภาพแก่ผู้สอน คือ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนและผู้สอน การให้ผลย้อนกลับโดยทันที ความสัมพันธ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันของการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้หากสังเกตดูแล้วการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ก็จะไม่เหมาะสมในทุกสถานการณ์ หรือผู้เรียนทุกคน แต่ลักษณะเด่นต่าง ๆ ของบทเรียนออนไลน์และความยืดหยุ่นที่มีผู้สอนจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้หลายรูปแบบ ซึ่งคุณภาพและความสำเร็จจากการเรียนการสอนขึ้นกับเครื่องมือที่เกี่ยวข้องและการปฏิบัติการในการเรียนการสอน

5 หลักการในการออกแบบบทเรียนออนไลน์

การออกแบบบทเรียนออนไลน์ มีนัยกออกแบบและพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหลายท่านให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบบทเรียนออนไลน์หลักการออกแบบบทเรียนออนไลน์และขั้นตอนในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ในการออกแบบบทเรียนออนไลน์นั้น MagicWiz (1999) ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า การออกแบบควรคำนึงถึงในเรื่องต่อไปนี้

1) การเลือกเนื้อหา การเลือกเนื้อหาถือเป็นส่วนสำคัญในการเริ่มต้นสร้างบทเรียนออนไลน์ทั้งการจัดโครงสร้าง และความนิยมของบทเรียนควรเริ่มต้นจากการสำรวจตัวเองว่าชอบหรือสนใจสิ่งใดมากที่สุด มีความรู้ด้านใดมากที่สุดหรือเชี่ยวชาญด้านใดมากที่สุดแล้วพยายามเลือกสิ่งนั้นเป็นเนื้อหา

2) โครงสร้างของบทเรียนออนไลน์ การจัดโครงสร้างมีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ การที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลในบทเรียนได้อย่างเป็นระบบ ประการแรกต้องพิจารณาถึงกลุ่มของผู้เรียน เพราะผู้เรียนแต่ละกลุ่มก็จะค้นหาข้อมูลที่แตกต่างกัน ดังนั้นในโครงสร้างของบทเรียนก็ควรจัดตามความต้องการที่แตกต่างของผู้เรียน สิ่งที่จะต้องปฏิบัติต่อไปก็คือ การจัดกลุ่มของข้อมูลที่กระจัดกระจาย ให้รวมข้อย่อยต่างๆ ให้อยู่ในหัวข้อหลักโดยมีจุดมุ่งหมายให้จำนวนข้อหลักน้อยที่สุด เพราะฉะนั้นหัวข้อย่อยบางหัวข้ออาจต้องตัดทิ้งเพื่อความเหมาะสม นอกจากนี้การจัดไฟล์และห้องเก็บเอกสารก็จะช่วยให้การดูแลรักษา และการตรวจสอบความผิดพลาดของบทเรียนง่ายขึ้น เช่น การจัดไฟล์รูปภาพไว้ที่เดียวกันหรือจัดหน้าเอกสารที่เป็นเรื่องเดียวกันไว้ในห้องเก็บเอกสารเดียวกัน เป็นต้น

3) ความสามารถในการรองรับการใช้งานของ Software ที่เป็นสากล การสร้างบทเรียนออนไลน์ควรสร้างเพื่อให้สามารถดูได้จากทุกๆ Version ของ Software ต่างๆไม่ว่าจะเป็น Netscape Communicator, Internet Explorer หรืออื่น ๆ เพราะถ้าสามารถดูได้จากเพียง Software บางตัว ก็จะเป็นการลดจำนวนผู้เรียนที่จะเข้ามาเรียนลงไปด้วย นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ เช่น สีที่ใช้ รูปภาพ frames, style sheets, Cookie, Java, Javascript และ plug-in ที่อาจทำให้ผู้เรียนบางคนเห็นเนื้อหาของบทเรียนแตกต่างกันไป นอกจากจะดูได้แล้วควรดูติดต่อกันด้วย เพราะมีความเป็นไปได้ที่เว็บเพจที่ออกมาอาจแสดงไม่เหมือนกันบน Browser ที่ต่างกัน รวมถึงการใช้ Version ที่ต่างกันด้วย

4) ความเร็วในการโหลดเนื้อหา สิ่งที่ต้องคำนึงในการสร้างบทเรียนออนไลน์อีกสิ่งหนึ่งคือ ความเร็วในการโหลดเนื้อหา ผู้เรียนไม่ควรใช้เวลาอันเกินในการรอเวลาโหลดเนื้อหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหน้าแรกของการโหลด เพราะบ่อยครั้งที่ผู้เรียนจะหยุดการโหลดเนื้อหาของบทเรียนและเปลี่ยนไปหาข้อมูลจากที่อื่นซึ่งถือเป็นความผิดพลาดของผู้ทำบทเรียนปัจจัยที่จะกระทบต่อความเร็ว ได้แก่ ขนาดของรูปภาพที่ใช้ จำนวนของรูปภาพที่ใช้และปริมาณของตัวอักษรที่อยู่บนหน้านั้น ๆ หรือความเร็วในการโหลดบทเรียน อาจอยู่ที่ Server ว่ามีความสามารถสูงเพียงใดด้วย ขนาดของรูปภาพที่ใช้ควรมีขนาดไม่เกิน 20-30K ต่อรูป ถ้าขนาดของรูปภาพใหญ่เกินไปอาจตัดแบ่งให้ขนาดเล็กลงและใช้ตารางช่วยในการจัดรูปภาพนั้นๆ แต่ไม่ควรมีจำนวนมากเกินไปเพราะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ลดความเร็วของการโหลดข้อมูล การที่เนื้อหาหน้านั้น ๆ มีจำนวนตัวอักษรมากก็จะลดความเร็วในการโหลดข้อมูลเช่นกันดังนั้นถ้ามีเนื้อหามาก ๆ ควรจะตัดแบ่งออกเป็นตอน ๆ เพื่อช่วยเพิ่มความเร็วในการโหลดและยังเป็นการให้ผู้เรียนอ่านง่ายยิ่งขึ้นด้วย

5) ความง่ายในการค้นหาข้อมูล ความอดทนของผู้เรียนมีความแตกต่างกันหากใช้เวลาพอสมควรแล้วยังไม่สามารถหาข้อมูลจากบทเรียนอาจจะเปลี่ยนไปหาจากที่อื่นได้ สิ่งนี้ไม่เป็นการดีอย่างแน่นอน ทำอย่างไรผู้เรียนจะสามารถค้นหาข้อมูลที่มีอยู่ในบทเรียนได้ง่ายและมีประสิทธิภาพสูงสุด ปัจจัยหลักขึ้นอยู่กับโครงสร้างของบทเรียน นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีกเช่น การมีแถบนำทาง (Navigator bar) ในทุก ๆ หน้าของบทเรียน และถ้าให้บริการสืบค้น(Search) ได้ก็จะเป็นสิ่งที่จะช่วยให้ค้นหาข้อมูลได้ง่าย

6) ตัวอักษร ฉากหลัง และสี บ่อยครั้งที่ผู้เรียนพบปัญหาจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างบทเรียนโดยการใช้สีบนตัวอักษร หรือบนฉากหลัง รวมถึงการใช้รูปเป็นฉากหลัง สิ่งเหล่านี้อาจทำให้เกิดปัญหากับระบบประสาทตาของผู้เรียนได้ถ้าต้องการกำหนดประเภทของตัวอักษร ควรใช้ที่เป็นสากลนิยม เช่น ในกรณีภาษาอังกฤษ อาจใช้รูปแบบของตัวอักษร Arial หรือ Times เป็นต้น ส่วนภาษาไทยอาจใช้รูปแบบของตัวอักษร MS SansSerif หรือ ตัวอักษร UPC อื่น ๆ เป็นสากลนิยมของภาษาไทย การเลือกใช้ตัวอักษรภาษาไทยนั้นต้องระวังเป็นพิเศษ เพราะในกรณีที่เครื่องของผู้เรียนไม่มีตัวอักษรนั้น ๆ อาจทำให้ไม่สามารถอ่านตัวอักษรได้เลย ฉากหลังที่ใช้นั้นไม่ควรให้เด่นเกินตัวอักษรที่อยู่บนหน้าเอกสารเพราะจะทำให้อ่านยากและทำให้เนื้อหาไม่น่าสนใจ ในกรณีที่หน้าเอกสารมีรายละเอียดมากจำนวนตัวอักษรในแต่ละบรรทัดเราอาจช่วยให้ผู้เรียนอ่านรายละเอียดได้ง่ายขึ้นได้โดยใช้ตารางแบ่งเป็น 2-3 แถว แต่ก็ไม่ควรบรรทัดสั้นเกินไป เพราะจะทำให้อ่านแล้วไม่ได้ใจความ

7) รูปภาพ รูปภาพในบทเรียนออนไลน์นิยมใช้กันอยู่ 2 ประเภท คือ ไฟล์นามสกุล GIF หรือ JPEG หลักการพิจารณาการใช้เพื่อประสิทธิภาพสูงสุด คือ จำนวนสีของรูปภาพนั้น ๆ ถ้าเป็นภาพแต่ง หรือภาพถ่ายที่มีสีมาก ๆ ก็ควรใช้ไฟล์ประเภท JPEG แต่ถ้าเป็นเพียงปุ่มหรือป้ายที่มีสีไม่มากก็ควรใช้ไฟล์ประเภท GIF ในบางครั้งการมองด้วยตาเปล่าแทบจะไม่สามารถบอกได้ถึงความแตกต่างได้เลย ถ้าเป็นไปได้ควรทดสอบด้วยตนเองโดยการเปรียบเทียบไฟล์ทั้งสองประเภทและใช้ประเภทของไฟล์ที่พอใจ พร้อมกับพิจารณาเรื่องขนาดของไฟล์ด้วย ควรจะมีการคาดคะเนขนาดของรูปภาพที่ใส่ในบทเรียนก่อนเพื่อที่จะได้ใช้ขนาดและอัตราส่วนที่พึงพอใจมากที่สุด

8) องค์ประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นและองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้เช่น หัวข้อที่สอนเนื้อหา ผู้สอน อาจเป็นประวัติความเป็นมาและ/หรือ ข้อมูลปัจจุบัน (About us) สิ่งเหล่านี้ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับผู้เรียนที่มีต่อเนื้อหา ผู้สอน เนื่องจากบทเรียนออนไลน์เป็นสื่อที่สามารถโต้ตอบกันได้ซึ่งแตกต่างจากสื่อเดิม ๆ เช่น หนังสือพิมพ์วิทยุโทรทัศน์หรือวิทยุกระจายเสียง ดังนั้น วิธีที่จะติดต่อผู้สอนไม่ว่าจะเป็นทางจดหมาย โทรศัพท์โทรสาร (Fax) หรือ e-mail (Contact us) เมื่อผู้เรียนมีปัญหาหรือต้องการข้อมูลใด ๆ เพิ่มเติมก็จะสามารถติดต่อเพื่อจะได้ข้อมูลที่สมบูรณ์มากที่สุด

9) การทดสอบประสิทธิภาพและความถูกต้องก่อนใช้ ก่อนที่จะนำเอาบทเรียนออนไลน์ upload ไปยัง server ควรมีการทดสอบโดยใช้ทั้ง Netscape communicator และ Internet ว่า ความเร็วในการโหลดเข้าหรือเร็วเพียงใด การเชื่อมโยงทั้งภายในและภายนอกถูกต้องหรือไม่ รูปภาพ ถูกต้องหรือไม่ พิสูจน์อักษรและอ่านข้อมูลเพื่อให้แน่ใจว่าข้อมูลต่าง ๆ ถูกต้อง ถ้าเป็นไปได้ควรทดสอบด้วยความละเอียดของจุดสีบนจอภาพต่าง ๆ กันด้วย เช่น 600 x 480 pixels และ 800 x 600 pixels เป็นต้น และบนคุณภาพที่แตกต่างของจอภาพ เช่น 256 สี 16 bit และ 24 bit สรุปแล้ว คือ ทดสอบให้มากที่สุด

10) การทดสอบหลังใช้และการปรับปรุง หลังจากที่ใช้บทเรียนเผยแพร่ ควรทดสอบเพื่อความแน่ใจอีกครั้งหนึ่ง การทดสอบทั้งก่อนและหลังเป็นสิ่งสำคัญและควรกระทำอย่างสม่ำเสมอ นอกจากการทดสอบแล้วสิ่งที่จะต้องกระทำหลังเผยแพร่ คือ การสำรวจ ปรับปรุงและดูแลรักษา เมื่อพบข้อคิดเห็นดี ๆ ที่อาจนำมาปรับปรุงบทเรียนได้ควรจะจดบันทึกไว้ถ้าเป็นการแก้ไขเล็กน้อยก็ควรทำการแก้ไขทันที แต่ถ้าเป็นการแก้ไขที่ต้องใช้เวลานานควรรอสักระยะรวบรวมสิ่งที่ต้องแก้ไขทั้งหมดแล้วจึงดำเนินการแก้ไข ผลตอบรับต่าง ๆ จากผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องนำมาพิจารณารวมถึงคำถามและคำแนะนำต่าง ๆ จากผู้เรียน

หลักการของการออกแบบบทเรียนออนไลน์

ในส่วนของหลักการในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ Neilsen (1999) ได้ให้คำแนะนำไว้ว่า

- 1) ต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน
- 2) ต้องทราบรายละเอียดของผู้เรียน เช่น เข้ามาเรียนในช่วงเวลาใดเป็นใครและเข้าใช้จากที่ใด มีผู้เรียนจำนวนเท่าใด เป็นต้น
- 3) ต้องสามารถวัดผลและประเมินผลการเรียนได้อย่างน่าเชื่อถือ
- 4) ใช้ Graphic user interface ที่เป็นมาตรฐาน
- 5) ต้องเป็นบทเรียนที่มีการรับรอง โดยระบุผู้จัดทำ ชื่อบทเรียน วันเดือน ปีที่สร้าง และวัน เดือน ปีที่แก้ไข
- 6) ควรมีการอ้างอิงเอกสาร เนื่องจากการอ้างอิงเอกสารย่อมจะเป็นประโยชน์ต่อการสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการอ้างอิงด้วยระบบออนไลน์
- 7) ไม่ใช้การเปลี่ยนที่อยู่ของบทเรียนอัตโนมัติโดยผู้เรียนไม่ทราบ เพราะจะทำให้ผู้เรียนสับสนเกี่ยวกับแหล่งที่อยู่แท้จริงของบทเรียน
- 8) หัวข้อของเนื้อหาตรงกับรายละเอียดที่นำเสนอ ซึ่งจะส่งผลให้การสืบค้นจาก Search engine แสดงผลได้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน
- 9) เลือกใช้ Server ที่บริการข้อมูลได้รวดเร็วและปลอดภัย

- 10) ไม่จัดรูปแบบการนำเสนอข่าวราวกับเป็นการโฆษณาชวนเชื่อ หรือโฆษณาสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะป็นหน้าจอบแบบเปิดซ้อนหรือแถบโฆษณาที่ออกแบบเหมือนกับการโฆษณาสินค้า เพราะผู้เรียนอาจจะเข้าใจผิดว่าเป็นการโฆษณา ซึ่งจะละความสนใจหรือปิดหน้าต่างไปโดยไม่ได้อ่านข้อความ
- 11) เลือกใช้สีของพื้นหลังที่ดีไม่ส่งผลให้ผู้เรียนปวดตาเมื่อต้องดู หรืออ่านเป็นเวลานาน และไม่ใช้พื้นหลังชนิดลวดลายที่เป็นอุปสรรคต่อการมอง
- 12) เลือกใช้ตัวอักษรที่เหมาะสม โดยพิจารณาจากความชัดเจนของการมองเห็นเมื่อเปรียบเทียบกับสีของพื้นหลัง ขนาดของตัวอักษร การจัดช่องไฟและการลำดับความสำคัญของเนื้อหา
- 13) ต้องสามารถแสดงผลได้ตรงตามจุดประสงค์เมื่อตรวจสอบผลการแสดงเอกสารจาก Browser หลาย ๆ แบบ เพื่อป้องกันปัญหาการแสดงผลที่แตกต่างกันของ Browser
- 14) ไม่ใส่แฟ้มภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพยนตร์และอื่น ๆ ที่มีขนาดใหญ่เกินไป ในหน้าเดียวกันทั้งหมดเพราะจะต้องใช้เวลาในการส่งข้อมูลนาน ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนจะเกิดความเบื่อหน่ายและอาจจะเปลี่ยนไปเว็บไซต์อื่นได้ หากรอนานเกินกว่า 6 วินาที และจะไม่รอนานข้อมูลนานเกินกว่า 30 วินาที
- 15) ควรมีการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทรัพยากรจากแหล่งข้อมูลและเครือข่ายที่ทันสมัย
- 16) ต้องจัดระบบของเอกสารให้สะดวกต่อการใช้ ผู้เรียนจะต้องเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ภายในการเชื่อมโยงข้อมูลไม่เกิน 6 ครั้ง

6. ขั้นตอนในการออกแบบบทเรียนออนไลน์

นอกจากที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นการออกแบบบทเรียนออนไลน์ควรมีขั้นตอนในการออกแบบ ดังนี้ (จिरดา บุญอารยะกุล,2542:38-39)

- 1) ควรมีรายการสารบัญแสดงรายละเอียดของบทเรียน โดยอาจทำในรูปแบบของสารบัญ หรือจุดเชื่อมโยง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลภายในบทเรียนได้อย่างรวดเร็ว

- 2) เชื่อมโยงข้อมูลไปยังเป้าหมายได้ตรงกับความต้องการมากที่สุด ด้วยข้อมูลความรู้บางเรื่องมีเนื้อหาสาระมาก ไม่สามารถสร้างบทเรียนได้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด ดังนั้นหากทราบแหล่งข้อมูลอื่นว่าสามารถให้ความรู้แก่ผู้เรียนเพิ่มเติมได้ ควรที่จะนำเอาแหล่งข้อมูลนั้นมาเขียนเป็นจุดเชื่อมโยง (Links) เพื่อที่ผู้เรียนจะได้ค้นหาเพิ่มเติมได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น
- 3) เนื้อหากระชับ สั้นและทันสมัย เนื้อหาที่น่าเสนอควรเป็นประเด็นที่มีความสำคัญ เป็นเรื่องที่ต้องการให้ผู้เรียนทราบและควรปรับปรุงให้ทันสมัยอยู่เสมอ
- 4) สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้อย่างทันท่วงที ควรกำหนดจุดที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นหรือให้คำแนะนำได้ เช่น ใส่หมายเลข e-mail ลงในบทเรียน เป็นต้น
- 5) การใส่ภาพประกอบ ควรใช้รูปภาพที่สื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์การใช้รูปภาพเป็นพื้นหลังไม่ควรเน้นสีสันทึบมืดมากเกินไป เพราะอาจจะไปลดความเด่นชัดของเนื้อหาหลักอีกประการคือรูปภาพไม่ควรมีขนาดใหญ่หรือมีจำนวนมากเกินไปเพราะอาจทำให้เนื้อหาสาระของบทเรียนถูกลดความสำคัญลง
- 6) เข้าสู่กลุ่มผู้เรียนได้ถูกต้อง การกำหนดกลุ่มผู้เรียนที่ชัดเจนทำให้สามารถกำหนดเนื้อหาและเรื่องราวเพื่อให้ตรงกับผู้เรียนได้มากที่สุด
- 7) ใช้งานง่าย การสร้างบทเรียนออนไลน์จะต้องใช้งานง่าย เนื่องจากอะไรก็ตามถ้ามีความง่ายในการใช้งานแล้ว โอกาสที่จะประสบความสำเร็จย่อมสูงขึ้นตามลำดับ
- 8) เป็นมาตรฐานเดียวกัน บทเรียนออนไลน์ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้น อาจมีจำนวนข้อมูลมากมายหลายหน้า การที่จะทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความสับสนกับข้อมูล จำเป็นต้องกำหนดข้อมูลให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยอาจแบ่งเนื้อหาออกเป็น ส่วน ๆ ไปหรือจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อความเป็นระเบียบในการนำมาใช้งาน

สรุปแล้วจะเห็นได้ว่าการที่จะสร้างบทเรียนออนไลน์ที่ดีและมีความน่าสนใจ เราจะต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างในการออกแบบเพื่อให้บทเรียนมีความสมบูรณ์และมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด นอกจากนั้นต้องปรับปรุงและแก้ไขข้อมูลให้เหมาะสมทันต่อเหตุการณ์ในแต่ละช่วงเวลาอย่างสม่ำเสมอ

จากแนวคิดในประเด็นต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันนี้ การใช้บทเรียนออนไลน์เข้ามาสนับสนุนกระบวนการเรียนการสอนเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนหรือประชาชนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองอีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนหรือประชาชนได้มีโอกาสร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ กับผู้อื่น ๆ

พร้อมทั้งผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ดำเนินการได้ทุกภาคส่วน โดยการใช้บริการที่มีอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร นอกจากนี้ยังมีส่วนสำคัญในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นสังคมที่ทำให้ผู้เรียนหรือประชาชนมีความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้ที่ไม่จำกัดอยู่แต่เพียงในห้องเรียนแคบ ๆ เท่านั้น และเป็นการช่วยกระจายโอกาสทางการศึกษาออกไปอย่างกว้างไกล จึงอาจกล่าวได้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์มีส่วนสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้ที่สามารถเตือนภัยหรืออันตรายที่จะเกิดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ ได้ พร้อมทั้งเป็นประโยชน์สำหรับประชาชนมากยิ่งขึ้น

รูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE MODEL)

ADDIE MODEL คือ การออกแบบระบบการเรียนการสอน กล่าวคือกระบวนการพัฒนาโปรแกรมการสอน จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุด มีแบบจำลองจำนวนมากมายที่นักออกแบบการสอนใช้และสำหรับตามความประสงค์ทางการสอนต่าง ๆ กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ADDIE สามารถสรุปเป็นขั้นตอนทั่วไป ได้เป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1. Analysis (การวิเคราะห์)
2. Design (การออกแบบ)
3. Development (การพัฒนา)
4. Implementation (การนำไปใช้)
5. Evaluation (การประเมินผล)

ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. Analysis (การวิเคราะห์)

ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนการออกแบบการสอนขั้นตอนอื่น ๆ ในระหว่างขั้นตอนนี้ คุณจะต้องระบุปัญหา, ระบุแหล่งของปัญหา และวินิจฉัยคำตอบที่ทำได้ ขั้นตอนนี้อาจประกอบด้วยเทคนิคการวินิจฉัยเฉพาะ เช่น การวิเคราะห์ความต้องการ(ความจำเป็น) , การวิเคราะห์งาน, การวิเคราะห์ภารกิจ ผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้มักประกอบด้วย เป้าหมาย และ รายการภารกิจที่จะสอน ผลลัพธ์เหล่านี้จะถูกนำไปยังขั้นตอนการออกแบบต่อไป

2. Design (การออกแบบ)

ขั้นตอนการออกแบบเกี่ยวข้องกับการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับการสอน ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องกำหนดโครงสร้างวิธีการให้บรรลุถึงเป้าหมายการสอน ซึ่งได้รับการวินิจฉัยในระหว่างขั้นตอนการวิเคราะห์ และขยายผลสารัตถะการสอน ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

1. การออกแบบ Courseware (การออกแบบบทเรียน) ซึ่งจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) สื่อ กิจกรรม วิธีการนำเสนอ และแบบทดสอบหลังบทเรียน (Post-test)

2. การออกแบบผังงาน (Flowchart) และการออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) (ขั้นตอนการเขียนผังงานและสตอรี่บอร์ดของอแลสซี)

3. การออกแบบหน้าจอภาพ (Screen Design) การออกแบบหน้าจอภาพ หมายถึง การจัดพื้นที่ของจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ภาพ และส่วนประกอบอื่น ๆ สิ่งที่ต้องพิจารณา มีดังนี้

1. การกำหนดความละเอียดภาพ (Resolution)
2. การจัดพื้นที่แต่ละหน้าจอภาพในการนำเสนอ
3. การเลือกรูปแบบและขนาดของตัวอักษรทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
4. การกำหนดสี ได้แก่ สีของตัวอักษร (Font Color), สีของฉากหลัง

(Background), สีของส่วนอื่น ๆ

5. การกำหนดส่วนอื่น ๆ ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้บทเรียน

3. Development (การพัฒนา)

ขั้นตอนการสร้าง/เขียนโปรแกรมและผลิตเอกสารประกอบการเรียน ขั้นตอนการพัฒนาสร้างขึ้นบนขั้นตอนการวิเคราะห์และการออกแบบ จุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือ สร้างแผนการสอนและสื่อของบทเรียน ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องพัฒนาการสอน และสื่อทั้งหมดที่ใช้ในการสอน และเอกสารสนับสนุนต่างๆ สิ่งเหล่านี้จะประกอบด้วย ฮาร์ดแวร์ (เช่น เครื่องมือสถานการณ์จำลอง) และซอฟต์แวร์ (เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน) ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

1. การเตรียมการ เกี่ยวกับองค์ประกอบดังนี้

1.1 การเตรียมข้อความ

1.2 การเตรียมภาพ

1.3 การเตรียมเสียง

1.4 การเตรียมโปรแกรมจัดการบทเรียน

2. การสร้างบทเรียน หลังจากได้เตรียมข้อความ ภาพ เสียง และส่วนอื่น เรียบร้อยแล้ว ขั้นต่อไปเป็นการสร้างบทเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จัดการ เพื่อเปลี่ยน story board ให้กลายเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3. การสร้างเอกสารประกอบการเรียน หลังจากสร้างบทเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ในขั้นต่อไป จะเป็นการตรวจสอบและทดสอบความสมบูรณ์ขั้นต้นของบทเรียน

4. Implementation (การนำไปใช้)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการให้เป็นผล หมายถึงการนำสิ่งที่แท้จริงของการสอน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบชั้นเรียน หรือห้องทดลอง หรือรูปแบบใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานก็ตาม จุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือการนำส่งการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ขั้นตอนนี้จะต้องให้การส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนในสารปัจจัยต่าง ๆ สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัตถุประสงค์ต่าง ๆ และ เป็นหลักประกันในการถ่ายโอนความรู้ของผู้เรียนจากสภาพแวดล้อมการเรียนไปยังการทำงานได้เป็นการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้ โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่างมา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนในขั้นต้น หลังจากนั้น จึงทำการปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพ

5. Evaluation (การประเมินผล)

การประเมินผล คือ การเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนแบบปกติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เรียนด้วยบทเรียน ที่สร้างขึ้น 1 กลุ่ม และเรียนด้วยการสอนปกติอีก 1 กลุ่ม หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม ทำแบบทดสอบชุดเดียวกัน และแปลผลคะแนนที่ได้ สรุปรูปเป็นประสิทธิภาพของบทเรียน ขั้นตอนนี้วัดผลประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการสอน การประเมินผลเกิดขึ้นตลอดกระบวนการออกแบบการสอนทั้งหมด กล่าวคือ ภายในขั้นตอนต่าง ๆ และระหว่างขั้นตอนต่าง ๆ และภายหลังการดำเนินการให้เป็นผลแล้ว การประเมินผล อาจจะเป็นการประเมินผลเพื่อพัฒนา (Formative evaluation) หรือการประเมินผลรวม (Summative evaluation) โดยสองขั้นตอนนี้จำดำเนินการดังนี้

การประเมินผลเพื่อพัฒนา (Formative evaluation)

ดำเนินการต่อเนื่องในภายในและระหว่างขั้นตอนต่างๆ จุดมุ่งหมายของการประเมินผลชนิดนี้ คือ เพื่อปรับปรุงการสอนก่อนที่จะนำแบบฉบับขั้นสุดท้ายไปใช้ให้เป็นผล

การประเมินผลรวม (Summative evaluation)

โดยปกติเกิดขึ้นภายหลังการสอน เมื่อแบบฉบับขั้นสุดท้ายได้รับการดำเนินการใช้ให้เป็นผลแล้ว การประเมินผลประเภทนี้จะประเมินประสิทธิผลการสอนทั้งหมด ข้อมูลจากการประเมินผลรวมโดยปกติมักจะถูกใช้เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับการสอน

จากแนวคิด ADDIE MODEL เป็นกระบวนการออกแบบระบบการเรียนการสอน ที่เป็นรูปแบบในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมการสอน จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุด โดยมีแบบจำลองที่มีจำนวนมากมายที่นำออกแบบการสอนใช้และให้เหมาะสมตามความประสงค์หรือความต้องการทางการสอนต่าง ๆ กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ADDIE จะประกอบไปด้วย Analysis (การวิเคราะห์) , Design (การออกแบบ) , Development (การพัฒนา) , Implementation (การนำไปใช้) และ Evaluation (การประเมินผล) ถ้าเราทำตามกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน ตามลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนก็จะประสบผลสำเร็จตามที่ผู้สอนได้กำหนดไว้

ทฤษฎีประสบการณ์เรียนรู้ Learning Experience Design

การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (LX design) เป็นกระบวนการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่ต้องการโดยเน้นที่มนุษย์เป็นศูนย์กลางและมุ่งเน้นเป้าหมาย ประสบการณ์

ทุกสิ่งที่เราเรียนรู้มาจากประสบการณ์นั้นคือความจริง ดังที่กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ประสบการณ์คือสถานการณ์ใด ๆ ที่คุณพบซึ่งต้องใช้เวลาระยะหนึ่งและทิ้งความประทับใจไว้ ประสบการณ์เหล่านี้ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นในสถานศึกษาเช่นโรงเรียน สามารถจัดขึ้นที่บ้านนอกสำนักงานหรือที่อื่น ๆ

ไม่ใช่ทุกประสบการณ์จะนำศึกษาเท่ากับครั้งต่อไป ประสบการณ์บางอย่างอาจเป็นเรื่องน่าเบื่อหรือน่ารำคาญ โชคดีที่เราทุกคนมีประสบการณ์ที่น่าศึกษาและจะคงอยู่ไปตลอดชีวิต ความสามารถในการออกแบบประสบการณ์อันทรงพลังเช่นนี้ถือเป็นคุณภาพหลักของนักออกแบบ LX ที่ดี

ออกแบบ

ดีไซน์ LX คือวินัยในการออกแบบ คุณต้องการที่จะคิดและทำงานเหมือนนักออกแบบ ซึ่งหมายถึงการใช้กระบวนการออกแบบซึ่งโดยทั่วไปจะรวมถึงการวิจัยการทดลองความคิดการกำหนดแนวความคิดการสร้างต้นแบบการทำซ้ำและการทดสอบ ไม่ใช่กระบวนการที่เป็นระบบที่ละขั้นตอน แต่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอนในตอนแรกและชัดเจนในที่สุด เช่นเดียวกับในสาขาการออกแบบอื่น ๆ นักออกแบบของ LX ใช้การผสมผสานระหว่างคุณสมบัติเชิงสร้างสรรค์แนวคิดสติปัญญาและการวิเคราะห์เพื่อให้ได้โซลูชันที่หรูหราที่ใช้ได้ผล ความแตกต่างที่สำคัญกับสาขาการออกแบบอื่น ๆ คือการออกแบบของคุณมีจุดประสงค์เพื่อเรียนรู้

การเรียนรู้

การออกแบบ LX เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียนรู้และไม่เกี่ยวกับการสอนการสอนหรือการฝึกอบรมมากนัก จุดเน้นคือจุดที่ควรอยู่: ที่ผู้เรียนและกระบวนการที่ผู้เรียนผ่านไป คุณต้องเข้าใจอย่างแน่นอนว่าทำไมและวิธีที่ผู้คนเรียนรู้เพื่อให้มีประสิทธิภาพ การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยเฉพาะเป็นส่วนหนึ่งของรากฐานของการออกแบบ LX ตามที่ระบุไว้ในคำจำกัดความของ lxd คุณต้องการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่ต้องการ แต่คุณจะทำอย่างไร? โดยทำให้ประสบการณ์เป็นศูนย์กลางของมนุษย์และมุ่งเน้นเป้าหมาย

มนุษย์เป็นศูนย์กลาง

การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมของมนุษย์และดีกว่า การให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการออกแบบของคุณเรียกว่าการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง นี่เป็นส่วนสำคัญของการออกแบบ LX และวิธีการทำงาน ซึ่งหมายความว่า คุณต้องทำความรู้จักและเข้าใจคนที่คุณออกแบบให้ คุณต้องการค้นหาว่าอะไรขับเคลื่อนพวกเขาและคุณจะจุดประกายแรงจูงใจภายในของพวกเขาได้อย่างไร นั่นเป็นเหตุผลที่การติดต่อกับกลุ่มเป้าหมายของคุณผ่านการสัมภาษณ์การสังเกตและการร่วมสร้างจึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ คนเป็นทั้งสิ่งมีชีวิตที่มีเหตุผลและมีอารมณ์ เราทุกคนมีความต้องการความหวังความกลัวและความสงสัย ดังนั้นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยืดเยื้อจึงต้องเชื่อมโยงกันในระดับส่วนตัว ในการทำเช่นนั้นความสามารถในการแยกแยะและดำเนินการตามความแตกต่างระหว่างกลุ่มผู้เรียนและผู้เรียนแต่ละคนเป็นกุญแจสำคัญ

มุ่งเน้นเป้าหมาย

ประสบการณ์การเรียนรู้จะไม่สมเหตุสมผลหากคุณไม่บรรลุเป้าหมาย การเลือกและกำหนดเป้าหมายที่เหมาะสมเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ สิ่งนี้อาจเป็นความท้าทายขึ้นอยู่กับขนาด

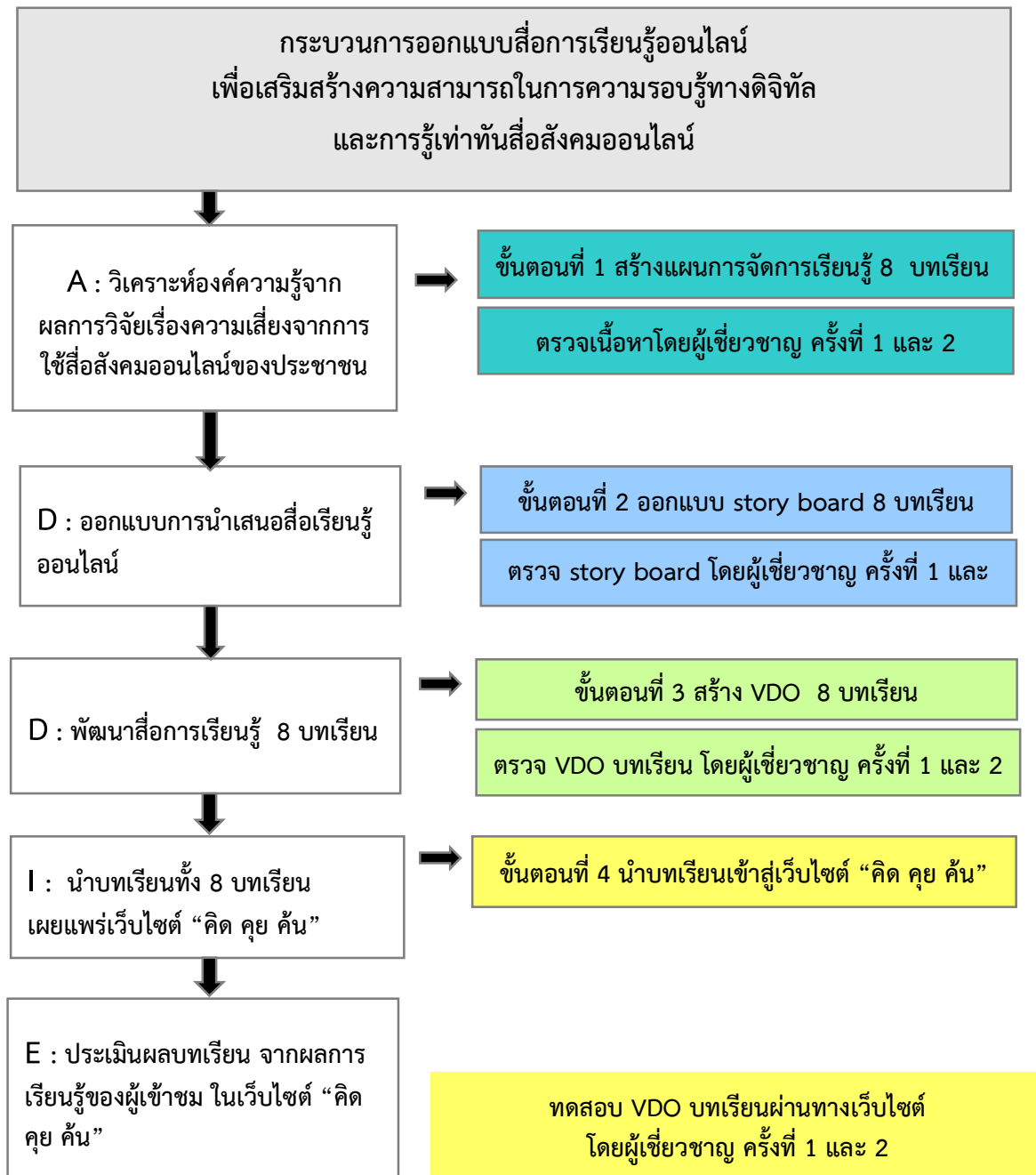
และความซับซ้อนของประสบการณ์ที่คุณออกแบบ การจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงคือสิ่งที่แยกนักออกแบบ LX ที่ดีออกจากนักออกแบบที่ยอดเยี่ยม นั่นคือสิ่งที่วิธีการที่ละเอียดถี่ถ้วนและสร้างสรรค์เช่นการทำงานกับ Learning Experience Canvas สามารถสร้างความแตกต่างได้อย่างแท้จริง

สิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่งของ LX Design คือรูปแบบสื่อหรือเทคโนโลยีที่คุณเลือกสำหรับประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งพิจารณาจากเป้าหมายของผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งหมายความว่า คุณเริ่มต้นด้วยการกำหนดผลการเรียนรู้ที่ต้องการและทุกขั้นตอนต่อไปในกระบวนการออกแบบรวมถึงการเลือกสื่อหรือเทคโนโลยีของคุณจะมุ่งไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการ

จากแนวคิดการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (LX design) เป็นกระบวนการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่ต้องการโดยเน้นที่มนุษย์เป็นศูนย์กลางและมุ่งเน้นเป้าหมายเพื่อจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้จัดประสบการณ์ของตนเอง

10.8 กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

การดำเนินการออกแบบสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นั้น ได้นำเอากรอบทฤษฎีการออกแบบการเรียนรู้ออนไลน์ รูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE MODEL) มาพัฒนาเป็นกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ดังนี้



10.9 การวิเคราะห์เนื้อหาองค์ความรู้ของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

จากการวิเคราะห์องค์ความรู้จากผลการวิจัยเรื่องความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน ได้รวบรวมและจัดเป็นองค์ความรู้ที่สามารถเสริมสร้างความสามารถในการความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 8 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication) เน้นการเรียนรู้และฝึกทักษะการสื่อสารในสังคมออนไลน์ได้อย่างมีมารยาท รวมถึงรู้จักวัฒนธรรมการสื่อสารบนสังคมออนไลน์

เรื่องที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) เน้นความเข้าใจเรื่องการตีความ การทำความเข้าใจเนื้อหา ภาพ คลิปบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถเข้าใจทั้งความหมายตรง และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหา

เรื่องที่ 3 ความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ เรื่องหายออนไลน์ หุ่นออนไลน์ การพนันออนไลน์ และแชร์ออนไลน์ เน้นทักษะความรอบรู้ทางดิจิทัล ด้านการประเมินข้อมูลข่าวสาร และความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรู้เท่าทันการชักชวนเข้าสู่การพนันและการเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินที่แฝงมากับเนื้อหารูปแบบต่าง ๆ

เรื่องที่ 4 ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องความรุนแรงและการถูกกลั่นแกล้ง (Bully) เน้นทักษะความรอบรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการลดความเสี่ยงเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าถึงเนื้อหาความรุนแรงและไม่หลงไปกับเนื้อหาเหล่านี้

เรื่องที่ 5 ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่อง ข่าวปลอม (Fake news) ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง และโฆษณาเกินจริง บทเรียนนี้เน้นทักษะความรอบรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงและใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ด้านค้นหา สืบค้นข้อมูลที่จริงและมีความน่าเชื่อถือ

เรื่องที่ 6 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องการถูกหลอกจากคนแปลกหน้า การซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกชวนให้ทำงาน เน้นทักษะความรอบรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการลดความเสี่ยง

เรื่องที่ 7 ความเสี่ยงเรื่องเพศ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องเพศและภาพลามกอนาจาร ทักษะความรอบรู้ทางดิจิทัลด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงและใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเตือนและระมัดระวังการเปิดเผยและเก็บรักษาข้อมูลตัวตนบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย

เรื่องที่ 8 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องภัยจากระบบคอมพิวเตอร์และถูกหลอกให้กรอกข้อมูลส่วนตัว (Phishing) เน้นทักษะความรอบรู้ทาง

ดิจิทัลด้านความเข้าใจด้วยบทของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสารการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์เพื่อมิให้ได้รับความเสียหายอันเกิดจากระบบโปรแกรมที่จงใจทำอันตรายผู้ใช้งาน

การออกแบบสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ทั้ง 8 เรื่องที่กล่าวมา ให้ความสำคัญกับการคำนึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา อันเนื่องจากการนำเสนอเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจจะเป็นการทำให้ผู้ใช้งานเกิดเรียนรู้วิธีการที่ไม่เหมาะสม โดยตั้งนั้นในสาระจึงต้องแสดงให้เห็นถึงผลเสียอย่างชัดเจนอันเกิดจากความเสี่ยงที่เกิดขึ้น และต้องนำเสนอเนื้อหาโดยหลีกเลี่ยงมิให้เป็นแบบอย่างเชิงลบที่นำไปปฏิบัติได้

10.10 รายละเอียดสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์จำนวน 8 เรื่อง

สื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองจำนวน 8 เรื่องมีรายละเอียดสาระการเรียนรู้และกิจกรรม ดังนี้

เรื่องที่ 1 การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ชี้ให้เห็นว่า ทุกคนใช้สื่อสังคมออนไลน์กันมากขึ้น ทั้งเพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ติดต่อพูดคุยกับคนในครอบครัว เพื่อน คนใกล้ชิด และติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสังคม เป็นต้น ความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์ที่คนไทยทำมากที่สุด ได้แก่ กดไลค์ เลิฟ โปสต์ข้อความ ภาพ คลิป ร่องลงมาได้แก่ แชร์ ส่งต่อ แสดงความคิดเห็น กดแชร์ กดโกรธ และน้อยที่สุดคือ ไลฟ์ (Live) ซึ่งการกระทำต่าง ๆ ข้างต้น อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงที่มาจากตัวของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เอง ความเสี่ยงจากผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่พบเห็นได้บ่อย คือ การโพสต์ข้อความ ภาพ หรือคลิป ที่มีการใช้คำพูดรุนแรงและหยาบคาย หรือการกลั่นแกล้งโพสต์เรื่องที่เสียหาย นำอับอายแก่ผู้อื่น ด้วยเหตุนี้การสื่อสารในสังคมออนไลน์ ผู้สื่อสารจึงจำเป็นต้องมีวิจารณญาณในการรับ-ส่งข่าวสาร และแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ บนพื้นฐานของกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์

วัตถุประสงค์ของเรื่องนี้ต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรม โดยเน้นให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์แบบการเข้าถึงและการทำงานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) บทเรียนจะเป็นกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน เมื่อเราอยู่ภายใต้สถานการณ์ในสื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกันไป และสรุปผลกิจกรรมจะสรุปได้ว่าผู้เรียนควรพัฒนาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านใดบ้างในการสื่อสารบนโลกออนไลน์

เรื่องที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding)

ความเข้าใจด้วยบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) เป็นความสามารถในการตีความหมายเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งในรูปแบบสารที่เป็นตัวอักษร ภาพ วิดีโอ การไลฟ์เหตุการณ์สด (live) โดยสามารถเข้าใจความหมายตรง ความหมายโดยนัย ความหมายแฝง ความสามารถในการผสมผสานเนื้อหานำมาสร้างความหมายได้ ความสามารถในการติดตามเนื้อหาเรื่องเดียวกันที่นำเสนอหลายช่องทางและ

เชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันได้ (transmedia navigation) ของสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตสารบนสื่อสังคมออนไลน์

การที่ผู้เรียนจะเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ หากได้รับข้อมูลข่าวสารผ่านโซเชียลมีเดียช่องทางใดมาก็ตาม ไม่ว่าจะทางไลน์หรือเฟซบุ๊กผู้เรียนจะต้องเข้าใจหลักการ “ตรวจสอบความจริง” ให้ได้ก่อนเพื่อที่จะสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ทุกมุมมอง

เรื่องนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ให้รู้เท่าทันข่าวปลอม ฝึกคิดได้ด้วยตนเองว่า จะต้องตื่นตัวต่อปัญหาข่าวปลอมทุก เรียนรู้ว่าการลดความเสี่ยงเริ่มได้ที่ตนเอง และตัดสินใจว่าจะ “เชื่อ” หรือไม่ การตัดสินใจว่าจะ “แชร์” หรือไม่

กิจกรรมในบทนี้จะป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้จับคู่คำหรือวลีต่าง ๆ ที่มีความหมายเดียวกัน และให้ตรวจสอบความจริงว่า สิ่งที่โจทย์ให้มาจริงหรือไม่ ช่วยให้เข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) ได้มากขึ้น

เรื่องที่ 3 ความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินบนโลกออนไลน์

ในสังคมออนไลน์มีคนมากมายหลายตาอยู่ร่วมกัน สิ่งที่เรพบเห็นได้บ่อยคือ การถูกล่อลวงให้ตกเป็นเหยื่อสูญเสียเงิน ทั้งการหลอกล่อให้เล่นการพนัน เล่นหวย หุ้น และแชร์ลูกโซ่ ซึ่งพบเจอความเสี่ยงจากการถูกชักชวนให้สมัครเป็นสมาชิกเพจการพนัน บ่อนออนไลน์ กลุ่มเล่นการพนันออนไลน์ ได้รับเลขเด็ด ใ้หวยบนเฟซบุ๊กหรือไลน์ แล้วชวนเข้ากลุ่มเล่นหวย การถูกเชิญชวนให้สมัครเข้ากลุ่มแชร์ออนไลน์ รวมถึงการถูกเชิญชวนให้เข้าร่วมเล่นหุ้นกับเว็บไซต์หุ้นออนไลน์จากทั้งในและต่างประเทศ ล้วนแล้วแต่เป็นกลุ่มคนวัยทำงานที่มีอายุตั้งแต่ 23-39 ปี ในขณะที่เดียวกันกลุ่มคนอายุ 15-22 ปี มีความเสี่ยงจากการถูกชักชวนให้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ กลุ่มคนอายุ 40-59 ปี มีความเสี่ยงในการถูกชักชวนให้เข้าร่วมกลุ่มหวย ถูกชักชวนให้เล่นการพนันออนไลน์ ถูกล่อลวงให้ซื้อสินค้าโดยใช้การใ้หวย และลงทุนในหุ้นออนไลน์ ส่วนกลุ่มคนอายุ 60 ปีขึ้นไป มักมีความเสี่ยงจากการดูดวง ใ้หวย และเสี่ยงโชคทางออนไลน์ ดังนั้นบุคคลทุกเพศทุกวัย จึงจำเป็นต้องมีความสามารถในการป้องกันตนเองไม่ให้ถูกหลอกและสูญเสียเงินไปกับการพนัน หวย หุ้น และแชร์ออนไลน์

จุดประสงค์การเรียนรู้ของกิจกรรมในเรื่องนี้ ต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจในทักษะความสามารถด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) และการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation) ดังนั้นในกิจกรรมจะแทรกความรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับลักษณะของการพนัน หวย หุ้น และแชร์ลูกโซ่ รวมถึงวิธีการในการป้องกันการถูกสูญเสียเงินจากการเล่นการพนัน หวย หุ้น แชร์ลูกโซ่ บนสื่อสังคมออนไลน์ เพิ่มด้านทักษะ/กระบวนการ (Process) เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการป้องกันการถูกสูญเสียเงินจากการเล่นการพนัน หวย หุ้น แชร์ลูกโซ่ บนสื่อสังคมออนไลน์

เรื่องที่ 4 ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์

ปัญหาความรุนแรงที่พบเห็นได้บ่อยบนโลกออนไลน์ คือ การระรานกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ซึ่งปัญหานี้ได้ส่งผลกระทบต่อความเสียหายทั้งกับผู้ที่กระทำและผู้ถูกกระทำ การระรานกลั่นแกล้งจึงไม่ใช่เรื่องล้อเล่นอีกต่อไป กลุ่มคนที่พบเจอความรุนแรงและการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ได้แก่ วัยรุ่นอายุตั้งแต่ 15-22

ปี ซึ่งวัยรุ่นและเยาวชน กล่าวว่า ตนเองเคยมีประสบการณ์พบเห็นการทะเลาะกันของเพื่อนบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีการต่อกันด้วยถ้อยคำที่หยาบ ความรุนแรงบนโลกออนไลน์สามารถทำให้ผู้ที่ได้รับความรุนแรงเกิดความอับอาย หวาดกลัว หวาดระแวง หดหู่ โดดเดี่ยว เศร้าหมอง ท้อแท้ สิ้นหวังและไร้ค่าได้ ดังนั้นผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงจำเป็นต้องเข้าใจถึงลักษณะของความรุนแรงบนโลกออนไลน์และวิธีการในการยับยั้งความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์

จุดประสงค์การเรียนรู้ในเรื่องนี้คือ ต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding) และการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information evaluation) รวมถึงการลดความเสี่ยง (Risk Reduction) โดยกิจกรรมจะสอดแทรกการให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของความรุนแรงบนโลกออนไลน์และวิธีการยับยั้งความรุนแรงบนโลกออนไลน์ เสริมสร้างด้านทักษะให้ผู้เรียนมีทักษะในการยับยั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ และเพิ่มด้านคุณลักษณะให้ผู้เรียนเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และเคารพสิทธิส่วนบุคคล

กิจกรรมในเรื่องนี้ เป็นการนำเหตุการณ์เกี่ยวกับการระรานกลั่นแกล้งที่ปรากฏเป็นข่าว มาให้ผู้เรียนได้ทบทวนสถานการณ์ที่ และฝึกให้ใช้ความรู้ที่นำเสนอมาตอบสนองต่อเหตุการณ์อย่างเหมาะสม ลดความเสี่ยงที่นำไปสู่การระรานและถูกระรานบนสื่อสังคมออนไลน์

เรื่องที่ 5 ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง

เรื่องนี้เน้นความเสี่ยงที่อาจเกิดกับผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ คือ การได้รับข่าวสารที่ไม่เป็นความจริง การได้รับเนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ และการโฆษณาเกินจริง ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจผิดต่อบุคคล รวมถึงหลอกลวงให้ซื้อสินค้าที่ไม่ได้มีคุณภาพตรงตามที่กล่าวอ้าง การได้รับข่าวปลอมและโฆษณาเกินจริงอาจเกิดจากการส่งต่อกันมาของครอบครัวหรือแสดงขึ้นมาในหน้าจอของผู้ใช้งานเอง ด้วยเหตุนี้ ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จึงจำเป็นต้องมีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมินข้อมูลข่าวสาร เข้าใจความหมายของข้อมูลตามบริบท และเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้

วัตถุประสงค์เรื่องนี้คือ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ที่จะสามารถสังเกตลักษณะของข่าวปลอม เนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือและโฆษณาเกินจริง และผู้เรียนมีทักษะในการวิเคราะห์ ประเมินข้อมูลข่าวสาร เข้าใจความหมายของข้อมูลตามบริบท และเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ รวมถึงมีวิจรรย์ญาณในการรับข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ เน้นความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้านการเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) ในเชิงการตรวจสอบข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) และการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)

กิจกรรมในเรื่องนี้ช่วยเสริมสร้างทักษะในบทนี้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ สังเกตลักษณะข่าวปลอม เนื้อหาที่ไม่น่าเชื่อถือ และนำทักษะการสังเกตมาใช้วิเคราะห์ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้เรียนจะทำกิจกรรมลักษณะการถาม-ตอบ สนุกไปกับโจทย์ที่ได้รับ ทำให้การเรียนรู้และทดสอบทักษะตนเองได้มากขึ้น

เรื่องที่ 6 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง

เรื่องนี้จะกล่าวถึง ความเสี่ยงจากการถูกลอกหลวงจากการใช้สื่อออนไลน์ โดยให้ความรู้ว่า วิธีการที่มีฉฉฉฉฉฉฉฉใช้ในการลอกหลวงผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีหลากหลาย เช่น การถูกลอกจากคนแปลกหน้าโดยเริ่มต้นจากการเข้ามาขอความรักหรือสร้างความสัมพันธ์ฉฉฉฉฉฉฉฉ การซื้อสินค้าออนไลน์ที่อาจถูกลอกหลวง การโน้มน้าวหรือลอกให้ซื้อสินค้าเพื่อแลกกับเลขเด็ดสำหรับเล่นการพนัน การชักชวนไปทำงานอย่างฉฉฉฉฉฉฉฉที่ต่างประเทศ โดยใช้เรื่องงานรายได้สูง และความสะดวกสบายมาบังหน้า แต่ผลสุดท้ายกลับถูกลอกให้ทำงานด้านอื่น การส่งต่อข้อมูลเนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือหรือข่าวปลอมในรูปแบบต่าง ๆ จนเกิดความตื่นตระหนกหรือความเสียหาย เป็นต้น ผู้เรียนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องตระหนักถึงวิธีการที่มีฉฉฉฉฉฉฉฉใช้ในการลอกหลวง รวมถึงวิธีการในการป้องกันตนเองจากความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นได้

วัตถุประสงค์ของเรื่องนี้ มุ่งให้ผู้เรียนมีรู้ทันการถูกลอกในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถวิเคราะห์ความเสี่ยงจากการถูกลอกหลวงในรูปแบบต่าง ๆ ได้ สามารถป้องกันตนเองจากการถูกลอกหลวงในรูปแบบต่าง ๆ ได้ รวมถึงตระหนักถึงภัยที่เกิดจากการลอกหลวงในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมที่สร้างเสมือนจริงในบทเรียน

จุดเน้นและความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ที่ควรจะได้จากบทเรียนนี้คือการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation) การลดความเสี่ยง (Risk Reduction) และความเข้าใจต่อบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) ผ่านการฟังเรื่องราวของผู้เสียหายจากการถูกล่อหลวงในกิจกรรม

เรื่องที่ 7 ความเสี่ยงเรื่องเพศ

ความเสี่ยงที่มีโอกาสที่ได้รับผลกระทบหรืออันตรายจากการเข้าถึงเนื้อหาเรื่องเพศ เช่น ภาพโป๊เปลือย เนื้อหาอนาจาร การชักชวนไปมีเพศสัมพันธ์ และการเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย ซึ่งสำหรับประเด็นความเสี่ยงเรื่องเพศ มีข้อบ่งชี้จากงานวิจัยว่า กลุ่มประชาชนรับรู้ว่าการนัดหมายบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นความเสี่ยงที่เกิดจากการลอกหลวงไปมีเพศสัมพันธ์นำไปสู่ปัญหาต่อเนื่อง เช่น การตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การติดเชื้อโรคทางเพศสัมพันธ์ ความรุนแรงทางเพศ รวมทั้งความอันตรายต่ออารมณ์และร่างกายเกิดจากบุคคลที่ไม่น่าไว้วางใจบนสื่อออนไลน์

จุดเน้นและความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในเรื่องนี้คือ การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access) การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation) การลดความเสี่ยง (Risk Reduction) การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication) และความเข้าใจต่อบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) ผ่านกิจกรรมที่ให้มีการเลือกเพศของแต่ละผู้เรียน เพื่อจะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะเพศแต่ละคนในยุคปัจจุบันมีความหลากหลายมากขึ้น การได้รับทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้นั้นก็แตกต่างกันไปแต่ละบุคคล

วัตถุประสงค์หลักของเรื่องนี้คือ มุ่งหวังให้ผู้เรียนเข้าใจอันตรายที่เกิดจากเนื้อหาเรื่องเพศและภาพลามก สามารถหลีกเลี่ยงเนื้อหาเรื่องเพศและภาพลามกได้ รวมทั้งมีวิจารณญาณในการรับชมสื่อที่มากขึ้นกว่าเดิม

เรื่องที่ 8 ความเสี่ยงอันตรายจากระบบคอมพิวเตอร์

ปัญหาการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัวไปใช้เพื่อประโยชน์โดยผู้อื่นจนเกิดความเสียหาย ไม่ว่าจะเป็นการถูกบังคับให้ต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เมื่อสมัครใช้งานเพจ หรือเข้ากลุ่มออนไลน์ ซึ่งการนำข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกิจกรรมทางออนไลน์อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงอันตราย เชื่อมโยงมายังประเด็นเรื่องการรักษาความปลอดภัยในการใช้งาน เช่น การป้องกันการถูกขโมยรหัสล็อกอิน หรือถูกแฮ็กจากการล็อกอิน ดังนั้น ผู้เรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้จักวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดภัยจากระบบคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้ของเรื่องนี้คือ ให้ความรู้เกี่ยวกับตัวช่วยในการป้องกันไวรัส รู้วิธีการป้องกันการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว และเพิ่มทักษะการตรวจสอบการติดไวรัสของอุปกรณ์สื่อสาร สามารถวิเคราะห์ความเสี่ยงของการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว และแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและปรับเปลี่ยนเพื่อความปลอดภัยได้ มีการตระหนักถึงอันตรายที่เกิดจากระบบและการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว

กิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องนี้จะสร้างสถานการณ์เสมือนจริง ให้ผู้เรียนได้กำหนดรหัสผ่านอย่างปลอดภัย ตามสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดทักษะและความสามารถในการลดความเสี่ยงและป้องกันอันตรายที่เกิดจากการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว การถูกโจมตีจากไวรัสคอมพิวเตอร์

10.11 แผนการเรียนรู้บทเรียนออนไลน์ 8 เรื่อง

แผนการจัดการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์ 8 เรื่อง ที่จะไปผลิตเป็นบทเรียนออนไลน์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องที่ 1

เรื่อง การสื่อสารในสังคมออนไลน์ (Social Communication)

1 สาระสำคัญ

จากผลสำรวจของโครงการวิจัยเรื่อง การเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันที่มีต่อความผูกพันและความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อสังคมเป็นเวลา 0.5-1 ชั่วโมงต่อครั้ง รวม 7-8 ครั้งต่อวัน โดยใช้งานเพื่อความบันเทิงมากที่สุด เช่น การติดต่อพูดคุยกับคนในครอบครัว เพื่อน คนใกล้ชิด ดูหนัง ฟังเพลง ดูคลิปตลก และติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ทำมากที่สุดได้แก่ การกดไลค์ กดเลิฟ โพสต์ข้อความ ภาพ คลิป ร่องลงมาได้แก่ แชร์ ส่งต่อ แสดงความคิดเห็น กดแชร์ กดโกรธ และน้อยที่สุดคือ ไลฟ์ (Live) ซึ่งการกระทำต่าง ๆ ข้างต้นอาจก่อให้เกิดความเสี่ยงที่มาจากตัวของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เอง ความเสี่ยงจากผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่พบเห็นได้บ่อยคือ การโพสต์ข้อความ ภาพ หรือคลิป ที่มีการใช้คำพูดรุนแรงและหยาบคาย หรือการกลั่นแกล้ง โพสต์เรื่องที่เสียหาย นำอับอายแก่ผู้อื่น ด้วยเหตุนี้การสื่อสารในสังคมออนไลน์ ผู้สื่อสารจึงจำเป็นต้องมีวิจารณญาณในการรับ-ส่งข่าวสาร และแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ บนพื้นฐานของกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ด้านความรู้ (Knowledge)

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารในสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรม

2.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการสื่อสารในสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรม

2.3 ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

เพื่อให้ผู้เรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีจิตสาธารณะในการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์

2.4 จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

การสื่อสารในโลกออนไลน์ (Social Communication)

3. จุดเน้นความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

.....X.....การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)

.....ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)

.....การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)

-การใช้ประโยชน์ (Utilization)
-การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)
-การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)
-การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

4. สาระการเรียนรู้

ทักษะการเป็นพลเมืองดีในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่

4.1 การสร้างภาพลักษณ์ของตนเองในสื่อสังคมออนไลน์ในเชิงบวกทั้งความคิดและความรู้สึก

4.1.1 เลือกใช้น้ำเสียงให้เหมาะสม (Hone your tone) โดยใช้น้ำเสียงในข้อความที่เป็นธรรมชาติและเป็นกลาง หลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำที่ถากถางและการประชดประชัน ถึงแม้ว่าจะมีเจตนาเพื่อให้เกิดความตกลงขบขันก็ตาม ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความที่ส่งไปจะถูกตีความอย่างไร สามารถใช้สัญลักษณ์บางอย่างในเชิงบวกหรืออีโมจิมาประกอบเพื่อให้ผู้รับข้อความเข้าใจเจตนาได้ดียิ่งขึ้น และอย่าลืมตรวจสอบความถูกต้องของการพิมพ์ข้อความให้ดี เพราะถ้าหากมีการพิมพ์ข้อความผิด อาจทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไปได้

4.2 การใช้วิจารณญาณในการแสดงความคิดเห็น และรับ-ส่งข่าวสาร มีความเห็นอกเห็นใจและมีความรับผิดชอบต่อผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์

4.2.1 สื่อสารให้กระชับแต่ไม่กระชับจนเกินไป (Keep it concise, but not too concise) ใช้ประโยคแค่เพียงไม่กี่ประโยคในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องสื่อสารกับคนที่เราไม่ได้รู้จักเขาเป็นอย่างดี การส่งข้อความยาว ๆ เปรียบเสมือนเป็นการถากถางข้อความใส่ผู้รับสาร และเป็นการเร่งเร้าให้ผู้รับสารต้องตอบสนองทันที ถ้ามีสิ่งที่ต้องสื่อสารจำนวนมาก ควรใช้การโทรคุยกันผ่านวิดีโอ และในขณะเดียวกันการส่งข้อความที่สั้นเพียงแค่ว่าคำเดียวหรือส่งเพียงอีโมจิ ทำให้การสื่อสารนั้นห้วนเกินไปและอาจทำให้ผู้รับสารรู้สึกที่เรากำลังยุ่งอยู่หรือไม่ได้ให้ความสนใจผู้รับสาร ซึ่งถ้าเรายังไม่วางที่จะสื่อสารหรือต้องการที่จะตอบกลับ ให้ส่งข้อความตอบกลับเป็นประโยคสั้น ๆ ที่นุ่มนวล

4.2.2 ไม่ส่งหลายข้อความ (Don't multi-message) ถ้าหากส่งแค่ข้อความเดียวก็เพียงพอต่อความเข้าใจของผู้รับสาร การแจ้งเตือนที่แสดงขึ้นมาหลาย ๆ ข้อความอาจรบกวนสมาธิหรือสร้างความรำคาญแก่ผู้รับสารได้ ซึ่งทำให้ผู้รับสารไม่สามารถปลีกตัวออกจากโทรศัพท์ได้เลย การส่งข้อความหลาย ๆ ข้อความในกลุ่มสนทนาอาจทำให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มรู้สึกที่เรา กำลังครอบงำเขาอยู่ และสามารถสร้างความสับสนให้กับสมาชิกที่กำลังติดตามการสนทนาได้ และถ้าหากมีสมาชิกบางคนที่ไม่ได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ตลอดเวลา และกลับมาเจอการแจ้งเตือนข้อความจำนวนมาก ก็อาจจะทำให้เขาไม่สามารถที่จะติดตามเรื่องราวที่สนทนากันได้ทัน

4.2.3 แชร์ด้วยความใส่ใจ (Share with care) อย่าส่งต่อข้อความไปยังบุคคลที่สาม ถึงแม้ว่าเจ้าของข้อความจะอนุญาตแล้วหรือได้รับการร้องขอจากบุคคลที่สามให้ส่งต่อ เพราะสิ่งที่ส่งต่ออาจจะเป็นรูปภาพที่เป็นความลับในครอบครัว ถึงแม้ว่าเราจะได้รู้สึกว่าเป็นความลับก็ตาม ถ้าหากมีข้อสงสัยให้สอบถาม

ก่อน อย่าเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นในกลุ่มสนทนา การถามอย่างเปิดเผยเกี่ยวกับการออกเดทครั้งล่าสุดของเพื่อนอาจทำให้พวกเขาารู้สึกอึดอัดใจและอับอาย

4.2.4 ทำความรู้จักผู้รับสาร (Know your audience) หากได้รับเชิญให้เข้ากลุ่มสนทนา ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีใครเกี่ยวข้องอยู่ในกลุ่มก่อนที่เราจะส่งข้อความ การไม่ทำความคุ้นเคยกับผู้รับสารอาจทำให้เราเสี่ยงต่อการสนทนาที่ไม่ระมัดระวัง หลีกเลี่ยงการแชร์เรื่องตลกหรือที่ทำให้ผู้ที่อยู่ในกลุ่มรู้สึกต่ำกว่าตัวเอง ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังสนทนากันในกลุ่ม โดยควรสนทนากับกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับคนส่วนใหญ่ในกลุ่ม หากมีเรื่องที่ต้องการสนทนาเฉพาะบุคคลบางคนในกลุ่มให้แยกห้องสนทนาออกมาเป็นรายบุคคล

4.2.5 อย่าให้ผู้รับสารต้องรอ (Don't leave them hanging) ถ้าสมาชิกของกลุ่มสนทนาส่งข้อความเข้ามาแต่ไม่มีใครตอบรับเลย เราสามารถบรรเทาความอึดอัดนั้นได้โดยการตอบสนองต่อข้อความนั้น ถ้าหากเราไม่ทราบว่าจะตอบกลับข้อความนั้นอย่างไรอาจใช้การกดไลค์ข้อความต้องเขา ซึ่งสามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้อื่นตอบกลับข้อความนั้นด้วยได้เช่นกัน ถ้าเราเป็นฝ่ายรอ ให้ติดตามภายใน 24 ชั่วโมงหลังจากส่งข้อความไปแล้ว ว่ามีการตอบสนองจากคนอื่น ๆ หรือไม่

4.2.6 ตอบกลับอย่างรวดเร็วอยู่เสมอ (Abide by the quick reply) การตอบกลับอย่างรวดเร็วแสดงถึงความสุภาพได้รูปแบบหนึ่ง แต่ถ้าเรายุ่งมากหรือรู้ว่าข้อความนั้นไม่ใช่เรื่องเร่งด่วน อาจจะไม่อ่านมันจนกระทั่งเรามีเวลาพอที่จะนั่งตอบข้อความนั้นได้ อีกทางเลือกหนึ่งคือเปิดรับการแจ้งเตือนเพื่อให้เห็นเบื้องต้นบนหน้าจอได้ว่าใครส่งข้อความอะไรมา โดยที่ผู้ที่ส่งไม่ทราบว่าเราได้อ่านเบื้องต้นแล้ว ซึ่งจะทำให้เราสามารถจัดการการตอบข้อความได้ในเวลาที่สะดวก ขณะเดียวกันการที่ยังไม่ได้กดอ่านการแจ้งเตือนก็จะช่วยย้ำเตือนความจำให้เราอ่านข้อความนั้น ๆ และถ้าข้อความที่เราส่งไปหาผู้อื่นไม่ได้เป็นเรื่องเร่งด่วน ถึงแม้ว่ามีคนอื่นแล้วแต่ไม่มีการตอบกลับ ให้รออย่างน้อยหนึ่งวันในการแจ้งเตือนให้เขาตอบกลับมา การติดตามผู้รับสารทันทีหลังจากที่เพิ่งส่งข้อความไปไม่กี่ชั่วโมงอาจทำให้คนอื่นไม่ได้สนใจและในขณะเดียวกันอาจทำให้คนอื่น ๆ รู้สึกต่อต้าน

4.2.7 อย่าหายเงียบไปเลย (Give up the ghosting) หากเราไม่สนใจการสนทนาในกลุ่มสนทนาที่เราอยู่ ไม่ควรที่จะตัดการสื่อสารทันทีโดยไม่มีการแจ้งเตือนต่อผู้คนที่อยู่ในกลุ่ม อย่างไรก็ตามความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้า โดยการเพิกเฉยข้อความต้องคนอื่น ๆ อาจทำให้คนอื่นที่รู้สึกไม่แน่นอนและวิตกกังวลได้ ถ้าเราต้องการที่จะจบการมีปฏิสัมพันธ์กับใคร ให้ทำการพูดคุยอธิบายอย่างสุภาพและกระชับ โดยการโทรไปหาพวกเขาหรือทำให้พวกเขาทราบอย่างเป็นทางการเป็นส่วนตัว

4.2.8 ออกจากกลุ่มด้วยวิธีการที่ดี (Practice good exit-quiette) หากเราเบื่อกับการได้รับรูปถ่ายอาหารอยู่ตลอดเวลาในกลุ่มสนทนาของครอบครัว หรือต้องการออกจากกลุ่มสนทนาที่พูดคุยแต่เรื่องการเป็นเพื่อนเจ้าสาว ก่อนที่เราจะออกจากกลุ่ม ควรต้องมีการวางแผนให้ดีเสียก่อน โดยเริ่มจากการอธิบายความจริงอย่างกระชับว่าเหตุใดเราถึงต้องออกจากกลุ่ม ยกตัวอย่างเช่น “เพื่อน ๆ ตอนนี้ฉันกำลังงานยุ่งมากและใกล้ต้องส่งงานแล้ว ฉันอาจจะต้องพักการเล่นโทรศัพท์เพื่อนั่งทำงานนะ” แล้วจึงออกจากกลุ่มโดยไม่ต้องรอคำตอบจากผู้อื่น หากคุณเพียงต้องการที่จะปลีกตัวออกมาจากการสนทนาที่เพียงสักพัก โดยที่ไม่ได้ต้องการออกจากกลุ่มสนทนานั้น อาจทำการปิดเสียงและปิดการแจ้งเตือนต่าง ๆ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสนทนานั้นได้

4.2.9 จบการสนทนาอย่างมีชั้นเชิง (Sign off in style) เราไม่จำเป็นต้องมีการบอกลาที่มากจนเกินไป เราอาจจะทำเช่นเดียวกับคนในยุคก่อนที่มักจะลงท้ายจดหมายว่า “รักพ่อ” แต่การจะทิ้งผู้ที่กำลังสนทนากับเราไปเฉย ๆ ก็อาจทำให้เขาเกิดความสับสนได้ ถ้าเราต้องการที่จะจบการสนทนาเพื่อไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ทางที่ดีที่สุดควรบอกให้ผู้ที่กำลังสนทนากับเราทราบด้วยประโยคง่าย ๆ เช่น “เดี๋ยวฉันกลับมาคุยด้วยใหม่นะ”

การมีความรู้ด้านกฎหมายและจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ รวมถึงระบบต่าง ๆ ที่ถูกควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัตินี้ถูกตั้งขึ้นมาเพื่อป้องกันควบคุมการกระทำผิดที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้คอมพิวเตอร์ หากมีผู้กระทำความผิดตาม ก็จะต้องได้รับการลงโทษตามที่พระราชบัญญัติกำหนดไว้ การกระทำที่ผิดกฎหมายพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ปี 2560 ได้แก่

1. การส่งอีเมลแก่บุคคลอื่นที่มีลักษณะก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้รับข้อมูล โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้รับข้อมูลแจ้งความประสงค์ในการปฏิเสธการตอบรับข้อความนั้นได้โดยง่าย
2. การจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด
3. การกระทำโดยมิชอบต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะ
4. การนำข้อมูลที่บิดเบือน ปลอมหรือเป็นเท็จไม่ว่าจะบางส่วนหรือทั้งหมดเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลนั้นสามารถสร้างความเสียหายแก่ประชาชนและความมั่นคงของประเทศได้
5. การเผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลที่ผิดกฎหมายในระบบคอมพิวเตอร์
6. การให้ความร่วมมือ ยินยอม หรือรู้เห็นเป็นใจให้มีการกระทำความผิดบนระบบคอมพิวเตอร์
7. การนำภาพที่สร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือตัดแปลง เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ โดยเป็นการทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น เกลียดชัง จนได้รับความอับอายการแก้ไข ตัดแปลง หรือทำให้ข้อมูลของผู้อื่นเสียหาย

จริยธรรมที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์จำเป็นต้องยึดถือ ได้แก่

1. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการละเมิดหรือทำร้ายผู้อื่น
2. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการก่อกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ไม่เปิดดู สอดแนม หรือแก้ไขแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการโจรกรรมข้อมูลของบุคคลอื่น
5. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างข้อมูลหรือหลักฐานอันเป็นเท็จ
6. ไม่คัดลอก ทำซ้ำ หรือตัดแปลงโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ไม่ใช้งานคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์หรือไม่ได้รับอนุญาต

8. ไม่คัดลอกผลงานหรือนำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
9. คิดถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลหรือโปรแกรมที่ตัวเองสร้างขึ้นอยู่เสมอ
10. เคารพกฎระเบียบ กติกา และมารยาทของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์

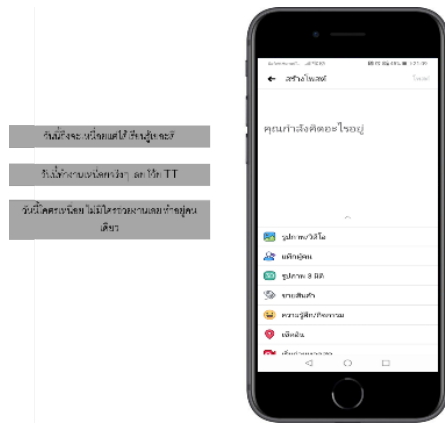
5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน : ชำนาญ

1. ผู้เรียนเข้าสู่กิจกรรมการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ Social Communication มีเสียงคนพูดกล่าวต้อนรับ “ขอต้อนรับเข้าสู่กิจกรรม การสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ Social Communication วันหนึ่งคุณเดินทางกลับบ้านทันทีหลังจากที่คุณเสร็จสิ้นภารกิจที่เกิดขึ้นตลอดวัน เมื่อถึงบ้านคุณก็ทิ้งตัวลงบนโซฟา แล้วหยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมา”
2. ผู้เรียนพบกับสถานการณ์แรก พร้อมคำบรรยายว่า “คุณได้กดเข้าไปเช็คเฟซบุ๊กเป็นอันดับแรก และพบว่าโพสต์ของเพื่อนคุณมีประโยชน์และน่าแชร์ คุณเลือกที่จะกดแชร์ทันทีหรือขออนุญาตเพื่อนแล้วค่อยกดแชร์” โดยผู้เรียนต้องกดเลือก “กดแชร์ทันที” หรือ “ขออนุญาตเพื่อนแล้วค่อยกดแชร์”



3. ผู้เรียนพบกับสถานการณ์ที่ 2 พร้อมคำบรรยายว่า “เมื่อแชร์เสร็จแล้ว คุณอยากจะโพสต์ความรู้สึกของคุณเกี่ยวกับงานที่ทำในวันนี้ด้วยว่าเหนื่อยล้าแค่ไหน เลือกประโยคที่คุณอยากจะโพสต์ได้เลย” โดยผู้เรียนต้องกดเลือก “วันนี้ถึงจะเหนื่อยแต่ได้เรียนรู้เยอะดี หรือ วันนี้ทำงานเหนื่อยจริง ๆ เลย ไว้ย TT หรือ วันนี้โคตรเหนื่อย ไม่มีใครช่วยงานเลย ทำอยู่คนเดียว”



4. ผู้เรียนพบกับสถานการณ์ที่ 3 พร้อมคำบรรยายว่า “อยู่ดี ๆ เพื่อนก็ทักมาถามเรื่องงาน จะตอบเลยหรือปล่อยไว้ก่อนแล้วค่อยมาตอบดีนะ” โดยผู้เรียนต้องกดเลือก “ตอบทันที” หรือ “ชี้แจง เดี่ยวค่อยตอบทีหลัง”



5. ถ้าข้อใดผู้เรียนได้ 0 คะแนน จะมีคำแนะนำพร้อมเสียงบรรยายขึ้นมว่า คุณควรพัฒนา
- ความใส่ใจที่มีต่อเจ้าของโพสต์ (หากได้ 0 คะแนนในข้อ 1)
 - การสื่ออารมณ์และความหมายในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ (หากได้ 0 คะแนนในข้อ 2)
 - ความใส่ใจในการตอบกลับข้อความสำคัญในทันที (หากได้ 0 คะแนนในข้อ 3)

เพื่อให้คุณมีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น เราขอพาคคุณเข้าสู่บทเรียน การสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ คลิก

ถ้าผู้เรียนตอบได้ 1 คะแนนทุกข้อ จะมีข้อความพร้อมเสียงบรรยายขึ้น “ยินดีด้วย! คุณมีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์พื้นฐานเป็นอย่างดี เพื่อการมีทักษะที่ดียิ่งขึ้น เราขอพาคคุณเข้าสู่บทเรียน การสื่อสารในสังคมออนไลน์ คลิก”

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ : ชั้นสอน

1. ผู้เรียนเข้าสู่วิดีโอการเรียนรู้ทักษะการสื่อสารในสังคมออนไลน์ Social Communication Skill (เป็น Animation และมีเสียงบรรยาย)

รู้หรือไม่ ในปัจจุบันคนเราใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยวันละ 1 ชั่วโมง หรือวันละ 7-8 ครั้ง ส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ติดต่อกับคนใกล้ชิด และติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสังคม สิ่งที่คุณมักจะทำกันบนสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดได้แก่ การกดไลค์ กดเลิฟ โพสต์ข้อความ ภาพหรือคลิป รองลงมาคือ การแชร์ แสดงความคิดเห็น กดแชร์ กดโกรธ และน้อยที่สุดคือ การไลฟ์ (Live) ซึ่งการกระทำทั้งหมดดังกล่าว อาจทำให้ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เกิดความเสี่ยงที่มาจากการทำงานของตัวเองได้ ความเสี่ยงที่พบเห็นได้บ่อยคือ การโพสต์ข้อความ ภาพ หรือคลิป ที่มีการใช้คำพูดรุนแรงและหยาบคาย หรือการกลั่นแกล้งกัน โดยการโพสต์เรื่องที่น่าอับอายแก่ผู้อื่น ด้วยเหตุนี้การสื่อสารในสังคมออนไลน์ ผู้สื่อสารจึงจำเป็นต้องมีวิจารณญาณในการรับ-ส่งข่าวสาร และแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ บนพื้นฐานของกฎหมายและจริยธรรมในสื่อสังคมออนไลน์

การสร้างทักษะการสื่อสารที่ดีในสื่อสังคมออนไลน์สามารถทำได้ด้วยการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีในสื่อสังคมออนไลน์ การเป็นพลเมืองดีในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถทำได้ง่ายๆ โดย

1. การสร้างภาพลักษณ์ของตนเองในสื่อสังคมออนไลน์ในเชิงบวกทั้งความคิดและความรู้สึก โดยการเลือกใช้น้ำเสียงให้เหมาะสมใช้น้ำเสียงในข้อความที่เป็นธรรมชาติและเป็นกลาง หลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำที่ถากถางและการประชดประชัน ถึงแม้ว่าจะมีเจตนาเพื่อให้เกิดความตกลงขบขันก็ตาม ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความที่ส่งไปจะถูกตีความอย่างไร สามารถใช้สัญลักษณ์บางอย่างในเชิงบวกหรืออีโมจิมาประกอบเพื่อให้ผู้รับข้อความเข้าใจเจตนาได้ดียิ่งขึ้น และอย่าลืมตรวจสอบความถูกต้องของการพิมพ์ข้อความให้ดี เพราะถ้าหากมีการพิมพ์ข้อความผิด อาจทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไปได้
2. การใช้วิจารณญาณในการแสดงความคิดเห็น และรับ-ส่งข่าวสาร มีความเห็นอกเห็นใจและมีความรับผิดชอบต่อผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ สามารถทำได้โดย
 - สื่อสารให้กระชับแต่ไม่กระชับจนเกินไป ใช้ประโยคแค่เพียงไม่กี่ประโยคในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องสื่อสารกับคนที่เราไม่ได้รู้จักเขาเป็นอย่างดี การส่งข้อความยาว ๆ เปรียบเสมือนเป็นการถาโถมข้อความใส่ผู้รับสาร และเป็นการเร่งเร้าให้ผู้รับสารต้องตอบสนองทันที ถ้ามีสิ่งที่จะต้องสื่อสารจำนวนมาก ควรใช้การโทรคุยกันผ่านวิดีโอ และในขณะเดียวกันการส่งข้อความที่สั้นเพียงแค่คำเดียวหรือส่งเพียงอีโมจิ ทำให้การสื่อสารนั้นห้วนเกินไปและอาจทำให้ผู้รับสารรู้สึกที่เรากำลังยุ่งอยู่หรือไม่ได้ให้ความสนใจผู้รับสาร ซึ่งถ้าเรายังไม่วางที่จะสื่อสารหรือต้องการที่จะตอบกลับ ให้ส่งข้อความตอบกลับเป็นประโยคสั้น ๆ ที่นุ่มนวล

- ไม่ส่งหลายข้อความ ถ้าหากส่งแค่ข้อความเดียวก็เพียงพอต่อความเข้าใจของผู้รับสารแล้ว การแจ้งเตือนที่แสดงขึ้นมาหลาย ๆ ข้อความอาจรบกวนสมาธิหรือสร้างความรำคาญแก่ผู้รับสารได้ ซึ่งทำให้ผู้รับสารไม่สามารถปลีกตัวออกจากโทรศัพท์ได้เลย การส่งข้อความหลาย ๆ ข้อความในกลุ่มสนทนาอาจทำให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มรู้สึกที่เรากำลังครอบงำเขาอยู่ และสามารถสร้างความสับสนให้กับสมาชิกที่กำลังติดตามการสนทนาได้และถ้าหากมีสมาชิกบางคนที่ไม่ได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ตลอดเวลาและกลับมาเจอการแจ้งเตือนข้อความจำนวนมาก ก็อาจจะทำให้เขาไม่สามารถที่จะติดตามเรื่องราวที่สนทนากันได้ได้ทัน
- แชรต์ด้วยความใส่ใจ อย่าส่งต่อข้อความไปยังบุคคลที่สาม ถึงแม้ว่าเจ้าของข้อความจะอนุญาตแล้วหรือได้รับการร้องขอจากบุคคลที่สามให้ส่งต่อ เพราะสิ่งที่ส่งต่ออาจจะเป็นรูปภาพที่เป็นความลับในครอบครัว ถึงแม้ว่าเราจะได้รู้สึกว่าเป็นความลับก็ตาม ถ้าหากมีข้อสงสัยให้สอบถามก่อน อย่าเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นในกลุ่มสนทนา การถามอย่างเปิดเผยเกี่ยวกับการออกเดทครั้งล่าสุดของเพื่อนอาจทำให้พวกเขาารู้สึกอึดอัดใจและอับอาย
- ทำความรู้จักผู้รับสาร หากได้รับเชิญให้เข้ากลุ่มสนทนา ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีใครเกี่ยวข้องอยู่ในกลุ่มก่อนที่จะส่งข้อความ การไม่ทำความคุ้นเคยกับผู้รับสารอาจทำให้เราเสี่ยงต่อการสนทนาที่ไม่ระมัดระวัง หลีกเลียงการแชร์เรื่องตลกหรือที่ทำให้ผู้ที่อยู่ในกลุ่มรู้สึกว่าตัวเองไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังสนทนากันในกลุ่ม โดยควรสนทนากับกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับคนส่วนใหญ่ในกลุ่ม หากมีเรื่องที่ต้องการสนทนาเฉพาะบุคคลบางคนในกลุ่มให้แยกห้องสนทนาออกมาเป็นรายบุคคล
- อย่าให้ผู้รับสารต้องรอ ถ้าสมาชิกของกลุ่มสนทนาส่งข้อความเข้ามาแต่ไม่มีใครตอบรับเลย เราสามารถบรรเทาความอึดอัดนั้นได้โดยการตอบสนองต่อข้อความนั้น ถ้าหากเราไม่ทราบว่าจะตอบกลับข้อความนั้นอย่างไรอาจใช้การกดไลค์ข้อความต่อเขา ซึ่งสามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้อื่นตอบกลับข้อความนั้นด้วยได้เช่นกัน ถ้าเราเป็นฝ่ายรอให้ติดตามภายใน 24 ชั่วโมงหลังจากส่งข้อความไปแล้วว่ามีการตอบสนองจากคนอื่น ๆ หรือไม่
- ตอบกลับอย่างรวดเร็วอยู่เสมอ การตอบกลับอย่างรวดเร็วแสดงถึงความสุภาพได้ แต่ถ้าเรายุ่งมากหรือรู้ว่าข้อความนั้นไม่ใช่เรื่องเร่งด่วน อาจจะไม่อ่านมันจนกระทั่งเรามีเวลาพอที่จะนั่งตอบข้อความนั้นได้ อีกทางเลือกหนึ่งคือเปิดรับการแจ้งเตือนเพื่อให้เห็นเบื้องต้นบนหน้าจอได้ว่าใครส่งข้อความอะไรมา โดยที่ผู้ที่ส่งไม่ทราบว่าเราได้อ่านเบื้องต้นแล้ว ซึ่งจะทำให้เราสามารถจัดการการตอบข้อความได้ในเวลาที่สะดวก ขณะเดียวกันการที่ยังไม่ได้กดอ่านการแจ้งเตือนก็จะช่วยย้ำ

เตือนความจำให้เราอ่านข้อความนั้น ๆ และถ้าข้อความที่เราส่งไปหาผู้อื่นไม่ได้ เป็นเรื่องเร่งด่วน ถึงแม้ว่ามีคนอื่นแล้วแต่ไม่มีการตอบกลับ ให้อ่านอย่างน้อยหนึ่ง วันในการแจ้งเตือนให้เขาตอบกลับมา การติดตามผู้รับสารทันทีหลังจากที่เพิ่งส่ง ข้อความไปไม่กี่ชั่วโมงอาจทำให้คนไม่ได้สนใจและในขณะเดียวกันอาจทำให้คนอื่น ๆ รู้สึกต่อต้าน

- อย่าหายเจียบไปเลย หากเราไม่สนใจการสนทนาในกลุ่มสนทนาที่เราอยู่ ไม่ควรที่จะตัดการสื่อสารทันทีโดยไม่มีการแจ้งเตือนต่อผู้คนในกลุ่มอย่างไรก็ตามความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้า โดยการเพิกเฉยข้อความต่อคนอื่น ๆ อาจทำให้คนเหล่านั้นรู้สึกไม่แน่นอนและวิตกกังวลได้ ถ้าเราต้องการที่จะจบการมีปฏิสัมพันธ์กับใคร ให้ทำการพูดคุยอธิบายอย่างสุภาพและกระชับ โดยการโทรไปหาพวกเขาหรือทำให้พวกเขาทราบอย่างเป็นทางการเป็นส่วนตัว
- ออกจากกลุ่มด้วยวิธีการที่ดี ก่อนที่เราจะออกจากกลุ่ม ควรต้องมีการวางแผนให้ดีเสียก่อน โดยเริ่มจากการอธิบายความจริงอย่างกระชับว่าเหตุใดเราถึงต้องออกจากกลุ่ม ยกตัวอย่างเช่น “เพื่อน ๆ ตอนนี้ฉันกำลังงานยุ่งมากและใกล้ต้องส่งงานแล้ว ฉันอาจจะต้องพักการเล่นโทรศัพท์เพื่อนั่งทำงานนะ” แล้วจึงออกจากกลุ่มโดยไม่ต้องรอคำตอบจากผู้อื่น หากคุณเพียงต้องการที่จะปลีกตัวออกมาจากการสนทนาที่เพียงสักพัก โดยที่ไม่ได้ต้องการออกจากกลุ่มสนทนานั้น อาจทำการปิดเสียงและปิดการแจ้งเตือนต่าง ๆ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสนทนานั้นได้
- จบการสนทนาอย่างมีชั้นเชิง เราไม่จำเป็นต้องมีการบอกกล่าวที่มากจนเกินไป เราอาจจะทำเช่นเดียวกับคนในยุคก่อนที่มักจะลงท้ายจดหมายว่า “รักพ่อ” แต่การจะทิ้งผู้ที่กำลังสนทนากับเราไปเฉย ๆ ก็อาจทำให้เขาเกิดความสับสนได้ ถ้าเราต้องการที่จะจบการสนทนาเพื่อไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ทางที่ดีที่สุดควรบอกให้ผู้ที่กำลังสนทนากับเราทราบด้วยประโยคง่าย ๆ เช่น “เดี๋ยวฉันกลับมาคุยด้วยใหม่นะ”

3. การมีความรู้ด้านกฎหมายและจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ รวมถึงระบบต่าง ๆ ที่ถูกควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัตินี้ถูกตั้งขึ้นมาเพื่อป้องกัน ควบคุมการกระทำผิดที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้คอมพิวเตอร์ หากมีผู้กระทำความผิดตาม ก็จะต้องได้รับการลงโทษตามที่พระราชบัญญัติกำหนดไว้

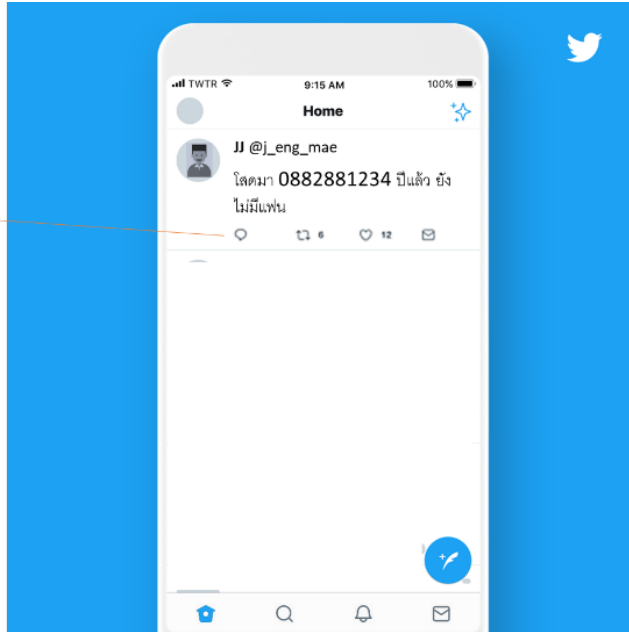
การกระทำที่ผิดกฎหมายพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ปี 2560 ได้แก่

- การส่งอีเมลแก่บุคคลอื่นที่มีลักษณะก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้รับข้อมูล โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้รับข้อมูลแจ้งความประสงค์ในการปฏิเสธการตอบรับข้อความนั้นได้โดยง่าย
- การจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด
- การกระทำโดยมิชอบต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะ
- การนำข้อมูลที่บิดเบือน ปลอมหรือเป็นเท็จไม่ว่าจะบางส่วนหรือทั้งหมดเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลนั้นสามารถสร้างความเสียหายแก่ประชาชนและความมั่นคงของประเทศได้
- การเผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลที่ผิดกฎหมายในระบบคอมพิวเตอร์
- การให้ความร่วมมือ ยินยอม หรือรู้เห็นเป็นใจให้มีการกระทำความผิดบนระบบคอมพิวเตอร์
- การนำภาพที่สร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลง เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ โดยเป็นการทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น เกลียดชัง จนได้รับความอับอายการแก้ไข ดัดแปลง หรือทำให้ข้อมูลของผู้อื่นเสียหาย

จริยธรรมที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์จำเป็นต้องยึดถือ ได้แก่

- ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ในการละเมิดหรือทำร้ายผู้อื่น
 - ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ในการก่อกวนการทำงานของผู้อื่น
 - ไม่เปิดดู สอดแนม หรือแก้ไขแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
 - ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ในการโจรกรรมข้อมูลของบุคคลอื่น
 - ไม่ใช่คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างข้อมูลหรือหลักฐานอันเป็นเท็จ
 - ไม่คัดลอก ทำซ้ำ หรือดัดแปลงโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
 - ไม่ใช่งานคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์หรือไม่ได้รับอนุญาต
 - ไม่คัดลอกผลงานหรือนำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
 - คิดถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลหรือโปรแกรมที่ตัวเองสร้างขึ้นอยู่เสมอ
 - เคารพกฎระเบียบ กติกา และมารยาทของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์
2. ผู้เรียนเข้าสู่สถานการณ์จำลองการสื่อสารในโลกออนไลน์ โดยมีคำแนะนำขึ้นว่า “เมื่อเข้าใจถึงวิธีการสร้างทักษะการสื่อสารในโลกออนไลน์ที่ดีแล้ว ลองมาใช้ทักษะในโลกออนไลน์กันเลย” และจะมีคำถามถามว่า “ก่อนเข้าสู่โลกออนไลน์ บอกเราหน่อยว่าคุณเป็นคนกลุ่มใด” โดยคำตอบมี 4 กลุ่ม ได้แก่ 15-22 ปี / 23-39 ปี / 40-59 ปี / 60 ปีขึ้นไป (recheck ตัวเลขข้างหน้าอีกทีว่าตรงไหม ตรงเลข 2)

3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะพบกับสถานการณ์ที่แตกต่างกัน
 กลุ่ม 15-22 ปี สถานการณ์มีดังนี้
 “ยินดีต้อนรับเข้าสู่ทวีเตอร์ ลองเช็คความเคลื่อนไหวในทวีเตอร์ของคุณดูสิ”



ถ้าคุณจะคอมเมนต์ทวีตนี้ คุณจะคอมเมนต์ว่าอะไร

มุกโคตรเสียว
น่ารักดี
กล้าเล่นเนอะ
เป็นไรอะ
ปัญญาอ่อนจริงๆ
ขอให้ได้ขอให้โดน
คิดนานปะ
ซีเหว้ง ถึงไม่มีแฟน
ชอบๆ ขอยิ้มไปสิมั้ง

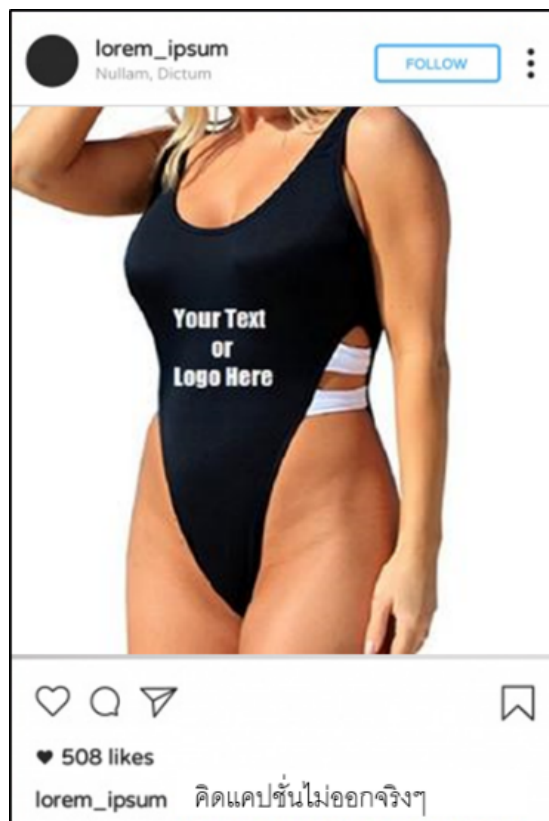
ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีแดง ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้มีให้ความรู้สึกในเชิงลบ” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “ว่าเราทำไม เรารู้สึกไม่ดีเลย” ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีเหลือง ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้ให้ความรู้สึกคลุมเครือ ผู้รับอาจสงสัยในเจตนาของคุณได้” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “นี่เธอว่าเราไร้เปล่าอะ” และถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีเขียว ให้ขึ้นคำ

เตือนว่า “ข้อความนี้ให้ความรู้สึกในเชิงบวก” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “ขอบคุณน้ำ”

เข้าสู่ส่วนสรุปกิจกรรม จากกิจกรรมเราจะเห็นได้ว่า ข้อความของเราสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ที่เราสนทนาด้วยเสมอ ทั้งความรู้สึกที่ดีและไม่ดี ด้วยเหตุนี้เองในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เราจึงจำเป็นต้องมีความคิดและความรู้สึกในเชิงบวก ความเข้าใจผู้อื่นและความเคารพกฎหมายในรวมถึงมีจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพียงเท่านี้ เราก็จะสามารถสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ได้อย่างดีเยี่ยม ไร้ปัญหาความขัดแย้ง และความสับสนซึ่งจะกระทำผิดกฎหมายหรือจริยธรรมได้ เลือกกดปุ่มกลับไปยังเกมการสื่อสารในสังคมออนไลน์ Social Communication

กลุ่ม 23-39 ปี สถานการณ์มีดังนี้

“ยินดีต้อนรับเข้าสู่ Instagram ลองเช็คความเคลื่อนไหวดูสิ”



ถ้าคุณจะคอมเมนต์ที่โพสต์นี้ คุณจะคอมเมนต์ว่าอะไร

หุ่นดีจัง
อ้วนมากนะ
สวยยยยจ้า
ขายของเก่ง
ว้าว เข้มซึ้งมาก
คนหรือหมู
เอิ่ม ไม่พูดดีกว่า
10 10 10 ไปเลยจ้า
โห ชุดจะแตก

ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีแดง ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้มีให้ความรู้สึกในเชิงลบ” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “ว่าเราทำไมเสียใจจัง” ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีเหลือง ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้ให้ความรู้สึกคลุมเครือ ผู้รับอาจสงสัยในเจตนาของคุณได้” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “นี่เธอว่าเรารึเปล่าอะ” และถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีเขียว ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้ให้ความรู้สึกในเชิงบวก” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “ขอบคุณน้ำ”

เข้าสู่ส่วนสรุปกิจกรรม จากกิจกรรมเราจะเห็นได้ว่า ข้อความของเราสามารถส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ที่เราสนทนาด้วยเสมอ ทั้งความรู้สึกที่ดีและไม่ดี ด้วยเหตุนี้เองในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เราจึงจำเป็นต้องมีความคิดและความรู้สึกในเชิงบวก ความเข้าอกเข้าใจผู้อื่นและความเคารพกฎหมายในรวมถึงมีจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพียงเท่านี้ เราก็จะสามารถสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ได้อย่างดีเยี่ยม ไร้ปัญหาความขัดแย้ง และความสับสนซึ่งจะกระทำผิดกฎหมายหรือจริยธรรมได้ เลือกกดปุ่มกลับไปยังเกมการสื่อสารในสังคมออนไลน์ Social Communication

กลุ่ม 40-59 ปี สถานการณ์มีดังนี้

“ยินดีต้อนรับเข้าสู่ เฟซบุ๊ก ลองเช็คความเคลื่อนไหวดูสิ”



“ถ้าคุณจะคอมเมนต์โพสต์นี้ คุณจะคอมเมนต์ว่าอะไร”

ซื้อจวดวะ
บ้านไหน บ้านนอกหรือ
น่ากินมากอะ
รสชาติจะเป็นยังไงเนี่ย
ขอกินด้วยคนสิ
นึกว่าเซฟทำเองเลยนะเนี่ย
ทำไมมีแต่แป้ง
ทำเองหรือ ไม่เห็นน่ากินเลย
ซื้อมารีเปล่า

ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีแดง ให้ขึ้นคำตอบว่า “ข้อความนี้ทำให้ความรู้สึกในเชิงลบ” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “โห แรงจัง เสียใจอะ” ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีเหลือง ให้ขึ้นคำตอบว่า “ข้อความนี้ทำให้ความรู้สึกคลุมเครือ ผู้รับอาจสงสัยในเจตนาของคุณได้” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “พูดเหมือนตูดถูกเลยนะเนี่ย” และถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีเขียว ให้ขึ้นคำตอบว่า “ข้อความนี้ให้ความรู้สึกในเชิงบวก” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “ไว้วันหลังจะทำให้กินนะ”

เข้าสู่ส่วนสรุปกิจกรรม จากกิจกรรมเราจะเห็นได้ว่า ข้อความของเราสามารถส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ที่เราสนทนาด้วยเสมอ ทั้งความรู้สึกที่ดีและไม่ดี ด้วยเหตุนี้เองในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เราจึงจำเป็นต้องมีความคิดและความรู้สึกในเชิงบวก ความเข้าอกเข้าใจผู้อื่นและความเคารพกฎหมายในรวมถึงมีจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพียงเท่านี้ เราก็จะสามารถสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ได้อย่างดีเยี่ยม ไร้ปัญหาความขัดแย้ง และความสับสนเสี่ยงที่จะกระทำผิดกฎหมายหรือจริยธรรมได้ เลือกกดปุ่มกลับไปยังเกมการสื่อสารในสังคมออนไลน์ Social Communication

กลุ่ม 60 ปีขึ้นไป สถานการณ์มีดังนี้

“ยินดีต้อนรับเข้าสู่ไลน์ ลองเช็คความเคลื่อนไหวดูสิ”



“ถ้าคุณตอบกลับข้อความของเพื่อนคนนี้ คุณจะตอบกลับว่าอะไร”

- | |
|---------------------------|
| ไม่ได้อยากรู้สักหน่อย |
| สวยมาก น่าไปเหมือนกันนะ |
| ไปญี่ปุ่นแค่นี้ทำเป็นอวด |
| อ้อหออ ก็ดีนะ |
| อิจจาจริงๆ |
| ใครๆ เขาก็เคยไปแล้ว |
| ครอบครัวสุขสันต์เลยเพื่อน |
| อยากไปด้วยคน |
| รับทราบ |

ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสีแดง ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้มีให้ความรู้สึกในเชิงลบ” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเพื่อนอีกคนในกลุ่มว่า “พูดแรงไปรี

เปล่า เพื่อนจะเสียใจเอานะ” ถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสี่เหลี่ยม ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้ให้ความรู้สึกคลุมเครือ ผู้รับอาจสงสัยในเจตนาของคุณได้” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเพื่อนอีกคนหนึ่งในกลุ่มว่า “เธอเป็นอะไรีเปล่า” และถ้าผู้เรียนกดเลือกข้อความในกล่องสี่เหลี่ยม ให้ขึ้นคำเตือนว่า “ข้อความนี้ให้ความรู้สึกในเชิงบวก” และหากผู้เรียนกด send ข้อความนี้ ให้ขึ้น reply จากเจ้าของโพสต์ว่า “คราวหน้าไปด้วยกันมั๊ย ไปหลายๆ คนสนุกดี”

เข้าสู่ส่วนสรุปกิจกรรม จากกิจกรรมเราจะเห็นได้ว่า ข้อความของเราสามารถส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ที่เราสนทนาด้วยเสมอ ทั้งความรู้สึกที่ดีและไม่ดี ด้วยเหตุนี้เองในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เราจึงจำเป็นต้องมีความคิดและความรู้สึกในเชิงบวก ความเข้าอกเข้าใจผู้อื่นและความเคารพกฎหมายในรวมถึงมีจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพียงเท่านั้น เราก็จะสามารถสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ได้อย่างดีเยี่ยม ไร้ปัญหาความขัดแย้ง และความสับสนี่จะกระทำผิดกฎหมายหรือจริยธรรมได้ เลือกลงปุ่มกลับไปยังเกมการสื่อสารในสังคมออนไลน์ Social Communication

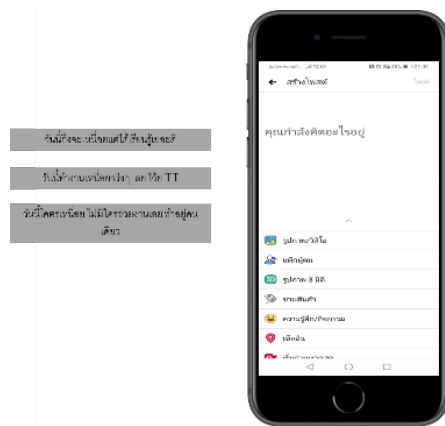
กิจกรรมรวบยอด : ชั้นสรุป

1. ผู้เรียนเข้าสู่กิจกรรมการสื่อสารในสังคมออนไลน์ Social Communication มีเสียงคนพูดกล่าวต้อนรับ “ขอต้อนรับเข้าสู่กิจกรรมการสื่อสารในสังคมออนไลน์ Social Communication วันหนึ่งคุณเดินทางกลับบ้านทันทีหลังจากที่คุณเสร็จสิ้นภารกิจที่เกิดขึ้นตลอดวัน เมื่อถึงบ้านคุณก็ทิ้งตัวลงบนโซฟา แล้วหยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมา”
2. ผู้เรียนพบกับสถานการณ์แรก พร้อมคำบรรยายว่า “คุณได้กดเข้าไปเช็คเฟซบุ๊กเป็นอันดับแรก และพบว่าโพสต์ของเพื่อนคุณมีประโยชน์และน่าแชร์ คุณเลือกที่จะกดแชร์ทันทีหรือขออนุญาตเพื่อนแล้วค่อยกดแชร์” โดยผู้เรียนต้องกดเลือก “กดแชร์ทันที” หรือ “ขออนุญาตเพื่อนแล้วค่อยกดแชร์”



3. ผู้เรียนพบกับสถานการณ์ที่ 2 พร้อมคำบรรยายว่า “เมื่อแชร์เสร็จแล้ว คุณอยากจะโพสต์ความรู้สึกของคุณเกี่ยวกับงานที่ทำในวันนี้ด้วยว่าเหนื่อยแค่ไหน เลือกลงปุ่มที่ว่าคุณอยากจะโพสต์

ได้เลย” โดยผู้เรียนต้องกดเลือก “วันนี้ถึงจะเหนื่อยแต่ได้เรียนรู้เยอะดี หรือ วันนี้ทำงานเหนื่อยจริง ๆ เลย ้วย TT หรือ วันนี้โคตรเหนื่อย ไม่มีใครช่วยงานเลย ทำอยู่คนเดียว”



4. ผู้เรียนพบกับสถานการณ์ที่ 3 พร้อมคำบรรยายว่า “อยู่ดี ๆ เพื่อนก็ทักมาถามเรื่องงาน จะตอบเลยหรือปล่อยไว้ก่อนแล้วค่อยมาตอบดีนะ” โดยผู้เรียนต้องกดเลือก “ตอบทันที” หรือ “ขี้เกียจ เดี่ยวค่อยตอบทีหลัง”



5. ถ้าข้อใดผู้เรียนได้ 0 คะแนน จะมีคำแนะนำพร้อมเสียงบรรยายขึ้นมาว่า คุณควรพัฒนา
- ความใส่ใจที่มีต่อเจ้าของโพสต์ (หากได้ 0 คะแนนในข้อ 1)
 - การสื่ออารมณ์และความหมายในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ (หากได้ 0 คะแนนในข้อ 2)
 - ความใส่ใจในการตอบกลับข้อความสำคัญในทันที (หากได้ 0 คะแนนในข้อ 3)

เพื่อให้คุณมีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น เราขอพาคคุณเข้าสู่บทเรียน การสื่อสารในสังคมออนไลน์ คลิก ถ้าผู้เรียนตอบได้ 1 คะแนนทุกข้อ จะมีข้อความพร้อมเสียงบรรยายขึ้น “ยินดี

ด้วย! คุณมีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์พื้นฐานเป็นอย่างดี ขอให้คุณรักษาและพัฒนาทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่เสมอ

5. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้	การทำแบบทดสอบหลังเรียน	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ		ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ		ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

6. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์เรื่อง “การสื่อสารในสังคมออนไลน์ (Social Communication)”

7. เอกสารอ้างอิง

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) (2562). **วัยใส วัยเก๋า ฉลาดรู้เน็ต 2**. เข้าถึงได้จาก <https://www.etda.or.th/publishing-detail/internet-for-better-life-handbook-2.html>

พนม คลี่ฉายา. (2559). รายงานการวิจัย เรื่อง “การใช้งาน ความผูกพัน ความเสี่ยงและความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน” สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. ๒๕๖๐. เข้าถึงได้จาก <https://ictlawcenter.etda.or.th/files/law/file/80/59100b296f08176ad3bd2c1615489253.pdf>

พิจิตรา เพชรเกีรี. (2562). **พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)**. เข้าถึงได้จาก [https://www.thaihealth.or.th/Content/48161-%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A5%20\(Digital%20Citizenship\).html](https://www.thaihealth.or.th/Content/48161-%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A5%20(Digital%20Citizenship).html)

มติชนสุดสัปดาห์. (2560). **ประกาศใช้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ปี 2560 แล้ว**. เข้าถึงได้จาก https://www.matichonweekly.com/hot-news/article_22406

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2558). **คุณธรรมและจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต.**
เข้าถึงได้จาก <http://oho.ipst.ac.th/internet-moral-ethics/>

Facebook and Debrett's. (2019). **The art of digital messaging: a guide to communication in the digital age.** Retrieved from The-Art-of-Digital-Messaging_A-Guide-to-Communication-in-the-Digital-Age.pdf

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 2

ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding)

1. สาระสำคัญ

ความเข้าใจตัวบทหรือเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding) เป็นความสามารถในการตีความหมายเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งในรูปแบบสารที่เป็นตัวอักษร ภาพ วิดีโอ การไลฟ์เหตุการณ์สด (live) โดยสามารถเข้าใจความหมายโดยตรง ความหมายแฝง ความสามารถในการผสมผสานเนื้อหา นำมาสร้างความหมายได้ ความสามารถในการติดตามเนื้อหาเรื่องเดียวกันที่นำเสนอหลายช่องทางและเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันได้ (transmedia navigation) ของสื่อสังคมออนไลน์ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตสารบนสื่อสังคม ออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

- มีความรู้เกี่ยวกับความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์

2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

- สามารถวิเคราะห์รูปแบบของสารในลักษณะต่าง ๆ ได้

3. ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

- มีวิจรรณญาณในการรับสาร

3. จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

..... การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)

..... การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)

..... การนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ (Utilization)

..... การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)

..... การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

..... การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

...X.... ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)

4. สาระการเรียนรู้

ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์มีมากมายหลายรูปแบบ การรับสารจากสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันจะต้องทำความเข้าใจในตัวบท หรือการตีความหมายของเนื้อหาอย่างถ่องแท้ มิฉะนั้นอาจจะก่อให้เกิดผลเสียหรือปัญหาตามมา

ตัวบท หมายถึง ผลผลิตของสื่อทุกชนิด ทั้งออนไลน์ และ ออฟไลน์ เช่น รายการโทรทัศน์ หนังสือโปสเตอร์ โปสต์ต่าง ๆ คลิปในยูทูป ไลฟ์ ฯลฯ มนุษย์เรามีการเลือกรับสาร และการตีความตัวบทที่ตลกต่างกันอย่างออกไป นอกจากนี้ ยังมีคำต่าง ๆ ที่มักใช้ในการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ ที่อาจจะสร้างความสับสนในการสนทนาได้อีกมากมาย

ดังนั้นผู้รับสารจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตีความตัวบทที่สนทนากันว่าในสถานการณ์นั้น ผู้พูดเจตนาใช้ความหมายโดยตรง หรือความหมายแฝงนั่นเองค่ะ และการตีความหมายก็เป็นเรื่องของประสบการณ์ในการตีความแต่ละคน

นอกจากตัวสารที่เป็นคำพูดแล้วนะคะ เรายังพบว่ามีการสื่อสารในรูปแบบอื่น ๆ เช่น รูปภาพ คลิปวิดีโอ ที่เมื่อโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์แล้วอาจทำให้คนดูเข้าใจแบบผิดได้ด้วย

ควรทำความเข้าใจว่า ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน ตามบริบทสังคมนั้น ๆ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาทำความเข้าใจกับคำ ประโยคที่เปลี่ยนไปจะทำให้เราสามารถเข้าใจ และสื่อสารกับคนในสังคมได้ง่ายและตรงประเด็น

4. สาธารณการเรียนรู้

ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์มีมากมายหลายรูปแบบ การรับสารจากสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันจะต้องทำความเข้าใจในตัวบท หรือการตีความหมายของเนื้อหาอย่างถ่องแท้ มิฉะนั้นอาจจะก่อให้เกิดผลเสียหรือปัญหาตามมา

ตัวบท หมายถึง ผลผลิตของสื่อทุกชนิด ทั้งออนไลน์ และ ออฟไลน์ เช่น รายการโทรทัศน์ หนังสือโปสเตอร์ โปสต์ต่าง ๆ คลิปในยูทูป ไลฟ์ ฯลฯ มนุษย์เรามีการเลือกรับสาร และการตีความตัวบทที่ตลกต่างกันอย่างออกไป นอกจากนี้ ยังมีคำต่าง ๆ ที่มักใช้ในการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ ที่อาจจะสร้างความสับสนในการสนทนาได้อีกมากมาย

ดังนั้นผู้รับสารจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตีความตัวบทที่สนทนากันว่าในสถานการณ์นั้น ผู้พูดเจตนาใช้ความหมายโดยตรง หรือความหมายแฝงนั่นเองค่ะ และการตีความหมายก็เป็นเรื่องของประสบการณ์ในการตีความแต่ละคน

นอกจากตัวสารที่เป็นคำพูดแล้วนะคะ เรายังพบว่ามีการสื่อสารในรูปแบบอื่น ๆ เช่น รูปภาพ คลิปวิดีโอ ที่เมื่อโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์แล้วอาจทำให้คนดูเข้าใจแบบผิดได้ด้วย

ควรทำความเข้าใจว่า ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน ตามบริบทสังคมนั้น ๆ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาทำความเข้าใจกับคำ ประโยคที่เปลี่ยนไปจะทำให้เราสามารถเข้าใจ และสื่อสารกับคนในสังคมได้ง่ายและตรงประเด็น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน : ชี้นำ

-ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งเป็นการจับคู่ คำ กับ ความหมาย โดยคำที่เลือกมาให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบนั้น เป็นคำในสมัยใหม่และใช้กันมากในโลกออนไลน์

Pretest

นก	ไอดอลที่มีลักษณะนิสัยหรือทักษะบางอย่าง เด่นกว่าคนอื่น
ยานแม่	ผิดหวัง
งามใส	มั่นใจในความสวย
มันหน้า	ทำตัวนาราคาญ
ลำไย	ทำเรื่องไม่ดี

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ : ชี้นำสอน

ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอและตอบคำถาม โดยคลิปวิดีโอจะเป็นบทสนทนาสถานการณ์ เพื่อวัดความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจในตัวสาร ซึ่งมีทั้งความหมายโดยตรง และความหมายแฝง ตลอดจนการวัดว่าผู้เรียนเข้าใจ

เจตนาของการส่งสารมากน้อยเพียงใด ซึ่งในขณะที่ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอนั้น จะมีคำถามปรากฏขึ้นเป็นระยะๆ เพื่อวัดความเข้าใจ เมื่อผู้เรียนตอบคำถาม ก็จะมีคำบรรยายในคำตอบนั้น ๆ ปรากฏขึ้น

สถานการณ์ที่ 1

A : นี่ ๆ เธอ ชื่อเพชบุรีเธอเขียนแบบนี้หรือเปล่า

B : ผิด เพชบุรีฉันของจริง ทุกคนรู้ แฟนคลับรู้ ฉันใช้ภาษาไทยตลอด เพราะฉันคือคนไทย และคนไทยแปลว่า อีสระ

A : ตาย! นี่คุณแม่สิตางค์ บัวทอง หรือเปล่าเนี่ยะ

C : แกๆ สิตางค์ บัวทอง นี่ใครหรอ

จะเห็นว่า ในสถานการณ์นี้ A และ B กำลังโต้ตอบด้วยประโยคสนทนาที่กำลังฮิตในโลกโซเชียล ส่วน C นั้นไม่เข้าใจประโยคสนทนาที่ A และ B พูดคุยกัน

สถานการณ์ที่ 2

A : ฉันจะไปซื้อผลไม้ที่ร้านข้างๆ ตึก เธอเอาอะไรหรือเปล่า

B : ฉันเอา ฝรั่ง จ้า

A : ตายแล้ว เพื่อนฉันชอบของนอกก็ไม่บอก

B : ไม่ใช่ๆ ฉันหมายถึงฝรั่งที่เป็นผลไม้ ไม่ใช่ฝรั่งที่เป็นคน

A : จ้า แล้วเธอละ C เอาอะไรไหม

C : เตียวขอคิดแปะนึงนะ ฉันอยากกินมะม่วง ชมพู่ สับปะรด อยากกินหลายอย่างเลยเธอ

A : เร็วๆ ค่ะ รีบเลือกมา อย่ากินลำไย

C : อะไรเธอ ร้านข้างๆ ตึกไม่มีขายลำไยนะ

B : โถ! น่าสงสาร โดนเพื่อนว่าแล้วยังไม่รู้ตัว

C : ลำไยคืออะไร ฉัน....งง!!

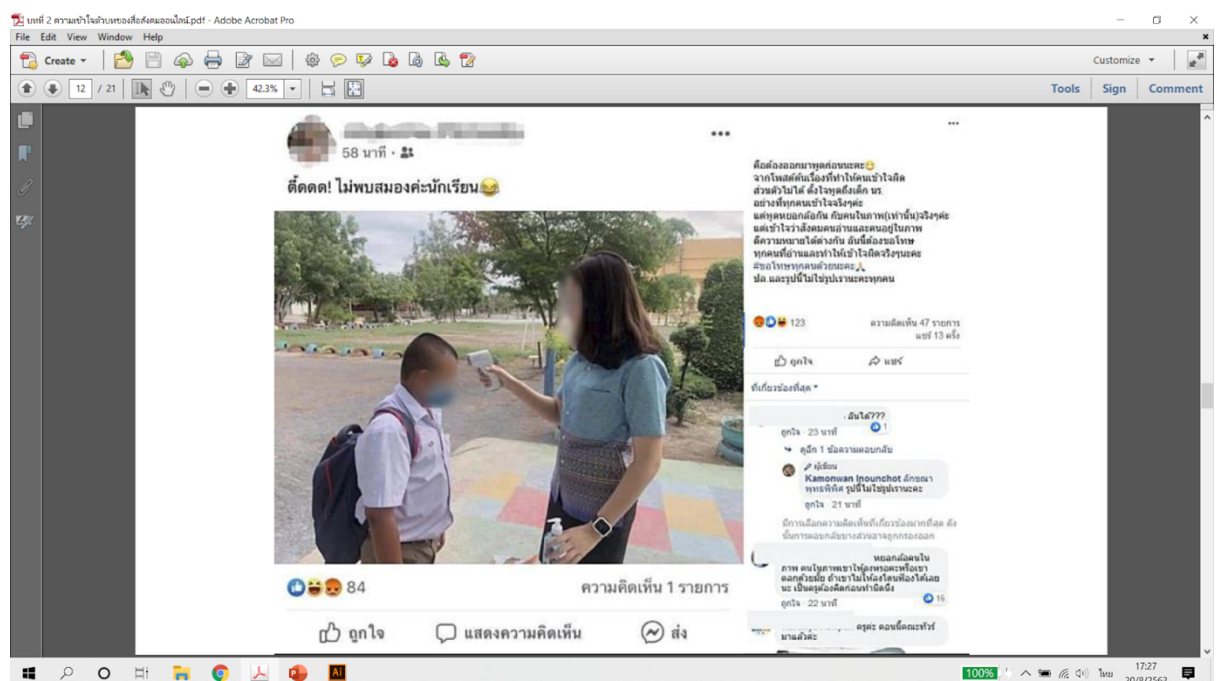
B : ก็ลำไย แปลว่า หล่อนนะ ทำตัวเรื่องมาก

น่ารำคาญยิ่งง่ะ

เห็นใหม่ว่าบทสนทนา ที่เกี่ยวกับ ฝรั่ง และ ลำไย ที่ได้ดูไปนั้น ทั้ง ฝรั่ง และ ลำไย แท้จริงแล้วตีความหมาย มากกว่า 1 ความหมาย ฝรั่งมีทั้งที่แปลว่า ผลไม้ และ แปลว่า ชาวต่างชาติ

ส่วน ลำไย มีความหมายถึงผลไม้ และเป็นคำแสลงแปลว่าทำตัวน่ารำคาญ

สถานการณ์ที่ 3



จากรูปที่เป็นประเด็น เห็นว่า ผู้โพสต์นำภาพ ครูกำลังตรวจจุดหน้านักเรียนมาโพสต์พร้อมคำบรรยายภาพว่า “ต๊อด! ไม่พบสมอง” ทำให้เมื่อคนมาเห็น เกิดการตีความได้ว่า ครูในภาพ คือ คนเดียวกับผู้

โพสต์ และมองว่า ครูท่านนั้นกำลังกลั่นแกล้งล้อเลียนนักเรียน รูปแบบของสารที่บิดเบือนเช่นนี้จึงส่งผลเสียหายต่อตัวบุคคล ดังนั้น หากพบเห็นรูปภาพลักษณะนี้ สิ่งที่ต้องพิจารณาคือ ให้สังเกตว่า ภาพที่คนคนนั้นโพสต์เป็นภาพถ่ายตัวบุคคลนั่นเอง หรือเป็นภาพที่เขาเอามาจากที่อื่น ตรวจสอบให้แน่ใจว่าคนโพสต์กับคนในภาพคือคนคนเดียวกันหรือเปล่า

สถานการณ์ที่ 4

เจอโพสต์คนทั่วไป ตี๋ม...ปัสสาวะ...รักษาโรคได้ดีจริง!!

เน็ตไอดอลเตือน ตี๋มปัสสาวะเป็นอันตราย เท่ากับตี๋มของเสีย

คุณหมอ Live แจงโทษจากการตี๋มน้ำปัสสาวะ

คุณคิดว่า ใครถูกต้อง หรือไม่แน่ใจ นำสู่การอภิปราย

กิจกรรมรวบยอด : ชั้นสรุป

-ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นการจับคู่ คำ กับ ความหมาย โดยคำที่เลือกมาให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบนั้น เป็นคำในสมัยใหม่และใช้กันมากในโลกออนไลน์ แบบทดสอบหลังเรียนนี้ เป็นแบบทดสอบที่เหมือนกับแบบทดสอบก่อนเรียน

นก	ไอดอลที่มีลักษณะนิสัยหรือทักษะบางอย่าง เด่นกว่าคนอื่น
ยานแม่	ผิดหวัง
งามไส้	มั่นใจในความสวย
มันหน้า	ทำตัวน่ารำคาญ
ลำไย	ทำเรื่องไม่ดี

6. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ มีความรู้เกี่ยวกับความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์	แบบทดสอบเรื่องความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ สามารถวิเคราะห์รูปแบบของสารในลักษณะต่าง ๆ ได้	แบบทดสอบเรื่องความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ มีวิจารณญาณในการรับสาร	แบบทดสอบเรื่องความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

7. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์ เรื่องที่ 2 ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์

8. แหล่งอ้างอิง

<https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/644835>

<https://www.etda.or.th/publishing-detail/shopping-online-and-knowledge-about-cybercrime.html?fbclid=IwAR3NznMrOsYleblamm7B2pX20fEjwmlt1tF7pJNqrz8ZbpBmKqsQczqL8g>

<http://www.diru.commarts.chula.ac.th/>

Facebook Fanpage: DIRU: Digital Intelligence and Literacy Research Unit

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินบนโลกออนไลน์

1. สาระสำคัญ

โลกออนไลน์ในปัจจุบันถือเป็นคลังข้อมูลที่มีขนาดใหญ่มหาศาลและช่วยให้ผู้คนสามารถสื่อสารกันได้อย่างคล่องตัวและรวดเร็ว ความไร้ขีดจำกัดของโลกออนไลน์ ทำให้มีฉ้อโกงเห็นโอกาสในการแสวงหาผลประโยชน์จากเหยื่อได้มากขึ้นเช่นเดียวกัน การหาผลประโยชน์จากเหยื่อในโลกออนไลน์ที่พบเห็นได้บ่อยคือการล่อลวงให้เหยื่อสูญเสียทรัพย์สินจากการพนัน หวย หุ้น และแชร์ลูกโซ่ ซึ่งกลุ่มบุคคลที่พบเจอความเสี่ยงมากที่สุดเกิดจากการถูกชักชวนให้สมัครเป็นสมาชิกเพจการพนัน บ่อนออนไลน์ ถูกชักชวนให้เข้าร่วมกลุ่มเล่นการพนัน ไบ์หวาย แชร์ และหุ้นออนไลน์ ล้วนแล้วแต่เป็นกลุ่มคนวัยทำงานที่มีอายุตั้งแต่ 23-39 ปี ในขณะที่กลุ่มคนอายุ 15-22 ปีก็มีความเสี่ยงจากการถูกชักชวนให้เล่นการพนันฟุตบอลมากที่สุด ส่วนกลุ่มคนอายุ 40-59 ปี มีความเสี่ยงในการถูกล่อลวงให้ซื้อสินค้าที่อ้างว่าเป็นการไบ์หวาย ถูกชักชวนให้เข้าร่วมกลุ่มเล่นหวย การพนันออนไลน์ และการลงทุนในหุ้น อีกทั้งกลุ่มคนที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปก็มีความเสี่ยงในการถูกหลอกจากการดูดวง ไบ์หวาย และการพนันออนไลน์ จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่าบุคคลทุกเพศทุกวัยล้วนแล้วแต่มีความเสี่ยงในการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ด้วยกันทั้งสิ้น ดังนั้นคนทุกวัยจึงจำเป็นต้องมีความสามารถในการป้องกันตนเองไม่ให้ถูกหลอกและสูญเสียเงินไปกับการพนัน หวย หุ้น และแชร์ลูกโซ่ออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ด้านความรู้ (Knowledge)

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับลักษณะของการพนัน หวย หุ้น และแชร์ลูกโซ่ รวมถึงวิธีการในการป้องกันการสูญเสียเงินจากการเล่นการพนัน หวย หุ้น แชร์ลูกโซ่ บนสื่อสังคมออนไลน์

2.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการป้องกันการถูกสูญเสียเงินจากการเล่นการพนัน หวย หุ้น แชร์ลูกโซ่ บนสื่อสังคมออนไลน์

2.3 ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

เพื่อให้ผู้เรียนไม่เรียนรู้ และมีจิตสาธารณะ

3. จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

-การเข้าถึงและการทำงานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)
-X....ความเข้าใจด้วยบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)
-X....การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)
-การใช้ประโยชน์ (Utilization)
-การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

.....การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)

.....การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

4. สารการเรียนรู้

ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์

ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ที่พบได้บ่อยมีทั้งหมด 4 ความเสี่ยงหลัก ดังต่อไปนี้

1. ความเสี่ยงสูญเสียเงินจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมออนไลน์มีกลลวงดังนี้

- โฆษณาเชิญชวนผ่านสื่อออนไลน์ถึงเหยื่อโดยตรงผ่านเว็บไซต์ที่เหยื่อชอบเข้าไปชม
- เริ่มเล่นโดยการสมัครสมาชิกเพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว รวมไปถึงการระบุเลขบัญชีที่จะใช้ในการโอนและรับเงินพนัน
- เล่นง่าย เล่นได้ทุกที่ สามารถเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาไม่จำกัดสถานที่
- รูปแบบเกม ทั้งภาพและเสียงมีความเร้าใจให้เล่นอย่างต่อเนื่องไม่หยุด

2. ความเสี่ยงสูญเสียเงินจากการเล่นหวยออนไลน์ หวยออนไลน์มีกลลวงดังนี้

- โฆษณาชักชวนว่ามีโอกาสถูกรางวัลสูง ได้เงินจำนวนมากจริงในเวลารวดเร็ว
- เปิดรับแทงทุกตัวเลข ไม่จำกัดเลขดัง
- บังคับให้เหยื่อระบุเลขบัญชีธนาคาร เพื่อเข้าสู่ระบบในการเล่นหวย
- เมื่อเหยื่อไม่ถูกรางวัลจะต้องจ่ายเงินให้กับเว็บไซต์จริง
- หากเหยื่อถูกรางวัลจำนวนมาก ๆ มักไม่ได้รับเงิน และไม่สามารถติดตามทวงจากเว็บไซต์ได้

3. ความเสี่ยงสูญเสียเงินจากการเล่นแชร์ลูกโซ่ออนไลน์ แชร์ลูกโซ่ออนไลน์มีกลลวงดังนี้

- ชักชวนเหยื่อให้ร่วมลงทุนในโครงการขนาดใหญ่ของหน่วยงานรัฐ ธุรกิจน้ำมัน ธุรกิจขายตรง ธุรกิจแก๊งกำไรจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ ธุรกิจแก๊งกำไรราคาสินค้าเกษตรล่วงหน้า ธุรกิจแก๊งกำไรราคาทองคำ แต่บริษัทไม่ได้มีการประกอบธุรกิจจริงตามกฎหมาย
- อ้างว่าธุรกิจที่นำเงินไปลงทุนมีผลตอบแทนสูง
- มุ่งหาสมาชิกหรือเครือข่ายเพิ่มจำนวนมากโดยมีค่าใช้จ่ายรายหัวในการระดมทุนจากสมาชิกเป็นเงินก้อนจำนวนมาก
- จูงใจให้เหยื่อไปชักชวนคนใกล้ชิดมาลงทุน โดยสัญญาว่าจะให้ค่าคอมมิชชั่น ถ้าเหยื่อหาสมาชิกเพิ่มได้
- เหยื่อจะได้รับผลตอบแทนหากกลุ่มมีกำไรสามารถนำไปลงทุนต่อและได้ผลตอบแทนกลับมา
- หากไม่สามารถระดมทุนต่อได้ กลุ่มมีกำไรจะปิดกิจการหนีไป และเหยื่อก็ก็นำเงินไปลงทุนต่อ

4. ความเสี่ยงสูญเสียเงินจากการเล่นหุ้นออนไลน์ หุ้นออนไลน์มีกลวงดังนี้

- ชักชวนให้เหยื่อลงทุนเก็งกำไรในหุ้นไทย หุ้นต่างประเทศ อนุพันธ์ต่างประเทศ และอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ โดยมีฉ้อโกงที่ไม่มีใบอนุญาตที่ถูกต้อง
- มีฉ้อโกงตั้งตัวเป็นครูสอนการลงทุน โดยหลอกให้เหยื่อจ่ายค่าเรียนในราคาที่สูงเกินจริง แต่ไม่สามารถทำให้เหยื่อลงทุนได้ผลตอบแทนตามที่ฉ้อโกงกล่าวอ้าง
- ชักชวนให้เหยื่อเปิดพอร์ตหุ้นโดยเหยื่อต้องจ่ายเงินประกันการลงทุนให้ฉ้อโกงและฉ้อโกงจะส่งคำสั่งเทรดให้สมาชิกเทรดตาม
- การันตีว่าจะได้กำไรมากกว่าขาดทุนเมื่อเหยื่อได้กำไร ต้องแบ่งกำไรให้ฉ้อโกง โดยต้องโอนเงินส่วนหนึ่งให้ฉ้อโกงก่อน
- เหยื่อไม่ได้ผลตอบแทนตามที่ฉ้อโกงกล่าวอ้างในตอนที่ยกชวนให้ลงทุน

วิธีการในป้องกันการสูญเสียเงินจากการพนัน หวย แชร์ลูกโซ่และหุ้นออนไลน์ ทำได้ดังนี้

- มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ โฆษณา และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้วางใจ
- ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่ดีคิดว่าอาจจะได้รับเงินลมมองความจริง
- ตรวจสอบข้อมูล จากหลายๆ และติดตามข่าวสารอยู่เสมอ
- ถ้าเจอการลงทุนผลตอบแทนสูงเกินจริง ให้สงสัยไว้ก่อนว่าเป็นเรื่องหลอกลวง และสามารถแจ้งเบาะแสได้ที่กระทรวงการคลัง โทร.1359 หรือ ศคจ. โทร 1213
- ก่อนการลงทุนผู้ลงทุนสามารถตรวจสอบข้อมูลรายชื่อบริษัทที่ได้รับอนุญาตให้เสนอขายหลักทรัพย์ต่อประชาชนได้ที่ www.sec.or.th และแอปพลิเคชัน SEC Check First หากมีเบาะแสเกี่ยวกับการดำเนินการที่น่าสงสัย สามารถแจ้ง SEC Help Center ที่สายด่วน ก.ล.ต. โทร. 1207

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ผู้เรียนพบกับแบนเนอร์ที่มีโฆษณาทั้งหมด 4 ชิ้นที่เชิญชวนให้เข้าร่วมเสี่ยงโชค ดังนี้

หัวก้อย ลุ้นรางวัลสูงสุด 1,000,000 รวยไวภายใน 5 นาที สมัคร คลิกเลย	ไวไอพีล๊อตโต้ จ่ายจริง สูงสุดบาทละ 900 ลุ้นแจ็กพ็อตเพิ่มอีก 1,000,000 รวยไวภายใน 5 นาที สมัคร คลิกเลย	ลงทุน ผลตอบแทนสูง! เครดิตแน่น ดอกเบี้ยงาม กำไรสูงสุด 1 ล้าน สมัครไวภายใน 5 นาที สมัคร คลิกเลย	เปิดพอร์ตหุ้น กับคณวงใน การันตีรายได้สูงสุด 1,000,0000 สมัครไวภายใน 5 นาที สมัคร คลิกเลย
--	--	---	---

เข้าสู่บทเรียน

2. โดยผู้เรียนสามารถเลือกเสี่ยงดวงแบบใดก็ได้ โดยกดที่ “สมัคร คลิกเลย” หรือหากผู้เรียนไม่ต้องการที่จะเสี่ยงดวง สามารถกด “เข้าสู่บทเรียน” ได้

3. หากผู้เรียนกดเลือก “สมัคร คลิกเลย” ที่โฆษณา “หัวก้อย”

<p>หัวก้อย</p> <p>ลุ้นรางวัลสูงสุด 1,000,000 รวยไวภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>	<p>ไวไอพีลือตโต้</p> <p>จ่ายจริง สูงสุดบาทละ 900 ลุ้นแจ๊คพอตเพิ่มอีก 1,000,000 รวยไวภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>	<p>ลงทุน</p> <p>ผลตอบแทนสูง! เครดิตแน่น ดอกเบี้ยงาม กำไรสูงสุด 1 ล้าน สมัครไวภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>	<p>เปิดพอร์ตหุ้น</p> <p>กับคณวงใน การันตีรายได้สูงสุด 1,000,000 สมัครไวภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>
---	---	--	--

4. จะมีข้อความขึ้นมาเตือนว่า “คุณมีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อการพนันออนไลน์” พร้อมการบรรยายข้อสังเกตกลางของการพนันออนไลน์ว่า “สังเกตกลางของการพนันออนไลน์ได้ง่ายๆ ดังนี้

- โฆษณาเชิญชวนผ่านสื่อออนไลน์ถึงเหยื่อโดยตรงผ่านเว็บไซต์ที่เหยื่อชอบเข้าไปชม
- เริ่มเล่นโดยการสมัครสมาชิกเพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว รวมไปถึงการระบุเลขบัญชีที่จะใช้ในการโอนและรับเงินพนัน
- เล่นง่าย เล่นได้ทุกที่ สามารถเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาไม่จำกัดสถานที่
- รูปแบบเกม ทั้งภาพและเสียงมีความเร้าใจให้เล่นอย่างต่อเนื่องไม่หยุด”

จากนั้นผู้เรียนได้รับฟังการบรรยาย “วิธีการในป้องกันการสูญเสียเงินจากการพนันออนไลน์ ว่า

- มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ โฆษณา และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้วางใจ
- ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่คิดว่าอาจจะได้รับจนลืมมองความจริง
- ตรวจสอบข้อมูล จากหลายๆ และติดตามข่าวสารอยู่เสมอ



มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ โฆษณา
และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้วางใจ



ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่คิดว่า
อาจจะได้รับ จนลืมมองความจริง



ตรวจสอบข้อมูลจากหลายๆ
แหล่งและติดตามข่าวสารอยู่เสมอ

เมื่อฟังการอธิบายเสร็จแล้ว ผู้เรียนกดเข้าชมวิดีโอสรุปบทเรียน

5. หากผู้เรียนกดเลือก “สมัคร คลิกเลย” ที่โฆษณา “วีไอพีล็อตโต้”

<p>หัวก้อย</p> <p>ลุ้นรางวัลสูงสุด 1,000,000 รายไวกภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>	<p>วีไอพีล็อตโต้</p> <p>จ่ายจริง สูงสุดบาทละ 900 ลุ้นแจ็กพอตเพิ่มอีก 1,000,000 รายไวกภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>	<p>ลงทุน</p> <p>ผลตอบแทนสูง!</p> <p>เครดิตแน่น ดอกเบี้ยงาม</p> <p>กำไรสูงสุด 1 ล้าน สมัครไวกภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>	<p>เปิดพอร์ตหุ้น</p> <p>กับคณวงใน</p> <p>การันตีรายได้สูงสุด 1,000,0000 สมัครไวกภายใน 5 นาที</p> <p>สมัคร คลิกเลย</p>
--	--	--	---

6. จะมีข้อความขึ้นมาเตือนว่า “คุณมีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อหวยออนไลน์” พร้อมการบรรยายข้อสังเกตกลางของหวยออนไลน์ว่า “สังเกตกลางของหวยออนไลน์ได้ง่าย ๆ ดังนี้

- โฆษณาชักชวนว่ามีโอกาสถูกหวยสูง ได้เงินจำนวนมากจริงในเวลารวดเร็ว
- เปิดรับแทงทุกตัวเลข ไม่จำกัดเลขตั้ง
- บังคับให้เหยื่อระบุเลขบัญชีธนาคาร เพื่อเข้าสู่ระบบในการเล่นหวย
- เมื่อเหยื่อไม่ถูกรางวัลจะต้องจ่ายเงินให้กับเว็บไซต์จริง
- หากเหยื่อถูกรางวัลจำนวนมาก ๆ มักไม่ได้รับเงิน และไม่สามารถติดตามทวงจากเว็บไซต์ได้

จากนั้นผู้เรียนได้รับฟังการบรรยาย “วิธีการในป้องกันการสูญเสียเงินจากหวยออนไลน์ ว่า

- มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ โฆษณา และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้ใจ
- ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่คิดว่าอาจจะได้รับจนลืมมองความจริง
- ตรวจสอบข้อมูล จากหลาย ๆ และติดตามข่าวสารอยู่เสมอ



มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ โฆษณา
และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้ใจ



ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่คิดว่า
อาจจะได้รับ จนลืมมองความจริง



ตรวจสอบข้อมูลจากหลายๆ
แหล่งและติดตามข่าวสารอยู่เสมอ

เมื่อฟังการอธิบายเสร็จแล้ว ผู้เรียนกดเข้าชมวิดีโอสรุปบทเรียน

7. หากผู้เรียนกดเลือก “สมัคร คลิกเลย” ที่โฆษณา “ลงทุนผลตอบแทนสูง!”

ลงทุน
ผลตอบแทนสูง!
เครดิตแน่น ดอกเบี้ยงาม
กำไรสูงสุด **1** ล้าน
สมัครไวภายใน **5** นาที
สมัคร คลิกเลย

จะมีข้อความขึ้นมาเตือนว่า “คุณมีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อแฮร์ลุคโซออนไลน์” พร้อมการ บรรยาย
ข้อสังเกตกลวงของแฮร์ลุคโซออนไลน์ว่า “สังเกตกลวงของแฮร์ลุคโซออนไลน์ได้ง่าย ๆ ดังนี้

- ชักชวนเหยื่อให้ร่วมลงทุนในโครงการขนาดใหญ่ของหน่วยงานรัฐ ธุรกิจน้ำมัน ธุรกิจขายตรง
ธุรกิจเก็งกำไรจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ ธุรกิจเก็งกำไรราคาสินค้าเกษตร
ล่วงหน้า ธุรกิจเก็งกำไรราคาทองคำ แต่บริษัทไม่ได้มีการประกอบธุรกิจจริงตามกฎหมาย
- อ้างว่าธุรกิจที่นำเงินไปลงทุนมีผลตอบแทนสูง
- มุ่งหาสมาชิกหรือเครือข่ายเพิ่มจำนวนมากโดยมี ค่าใช้จ่ายรายหัวในการระดมทุนจากสมาชิก
เป็นเงินก้อนจำนวนมาก
- จูงใจให้เหยื่อไปชักชวนคนใกล้ชิดมาลงทุน โดยสัญญาว่าจะให้ค่าคอมมิชชั่น ถ้าเหยื่อหา
สมาชิกเพิ่มได้
- เหยื่อจะได้รับผลตอบแทนหากกลุ่มมีฉฉาชีพสามารถนำไปลงทุนต่อและได้ผลตอบแทนกลับมา
- หากไม่สามารถระดมทุนต่อได้ กลุ่มมีฉฉาชีพจะปิดกิจการหนีไป และเหยื่อก็คงไม่ได้รับ
ผลตอบแทนอีก

จากนั้นผู้เรียนได้รับฟังการบรรยาย “วิธีการในป้องกันการสูญเสียเงินจากแฮร์ลุคโซออนไลน์ ว่า

- มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ โฆษณา และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้วางใจ
- ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่คิดว่าอาจจะได้รับจนลืมมองความจริง
- ตรวจสอบข้อมูล จากหลาย ๆ และติดตามข่าวสารอยู่เสมอ
- ถ้าเจอการลงทุนผลตอบแทนสูงเกินจริง ให้สงสัยไว้ก่อนว่าเป็นเรื่องหลอกลวง และสามารถ
แจ้งเบาะแสได้ที่กระทรวงการคลัง โทร.1359 หรือ ศคช. โทร 1213
- ก่อนการลงทุนผู้ลงทุนสามารถตรวจสอบข้อมูลรายชื่อบริษัทที่ได้รับอนุญาตให้เสนอขาย
หลักทรัพย์ต่อประชาชนได้ที่ www.sec.or.th และแอปพลิเคชัน SEC Check First หากมี

เบาะแสเกี่ยวกับการดำเนินการที่น่าสงสัย สามารถแจ้ง SEC Help Center ที่สายด่วน ก.ล.ต. โทร. 1207

มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ ไร้สาระ และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้ใจ

ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่ดีว่า อาจจะได้รับ จนลืมมองความจริง

ตรวจสอบข้อมูลจากหลายๆ แหล่งและติดตามข่าวสารอยู่เสมอ

ถ้าเจอการลงทุนผลตอบแทนสูงเกินจริง ให้สงสัยไว้ก่อนว่าเป็นเรื่องหลอกลวง และสามารถแจ้งเบาะแสได้ที่กระทรวงการคลัง โทร. 1359 หรือ ศง. โทร. 1213

ก่อนการลงทุนผู้ลงทุนสามารถตรวจสอบข้อมูลรายชื่อบริษัทที่ได้รับอนุญาตให้เสนอขายหลักทรัพย์ต่อประชาชนได้ที่ www.sec.or.th และแอปพลิเคชัน SEC Check First หากมีเบาะแสเกี่ยวกับการดำเนินการที่น่าสงสัย สามารถแจ้ง SEC Help Center ที่สายด่วน ก.ล.ต. โทร. 1207

เมื่อฟังการอธิบายเสร็จแล้ว ผู้เรียนกดเข้าชมวิดีโอสรุปบทเรียน

8. หากผู้เรียนเลือก “สมัคร คลิกเลย” ที่โฆษณา “ลงทุนผลตอบแทนสูง!”

เปิดพอร์ตหุ้น

กับคนวงใน

การันตีรายได้สูงสุด

1,000,000

สมัครไวภายใน 5 นาที

สมัคร คลิกเลย

จะมีข้อความขึ้นมาเตือนว่า “คุณมีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อแชร์หุ้นออนไลน์” พร้อมการบรรยายข้อสังเกตกลวงของหุ้นออนไลน์ว่า “สังเกตกลวงของหุ้นออนไลน์ได้ง่ายๆ ดังนี้

- ชักชวนให้เหยื่อลงทุนเก็งกำไรในหุ้นไทย หุ้นต่างประเทศ อนุพันธ์ต่างประเทศ และอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ โดยมีฉ้อฉลไม่มีใบอนุญาตที่ถูกต้อง
- มีฉ้อฉลตั้งตัวเป็นกูรูสอนการลงทุน โดยหลอกให้เหยื่อจ่ายค่าเรียนในราคาที่สูงเกินจริง แต่ไม่สามารถทำให้เหยื่อลงทุนได้ผลตอบแทนตามที่ฉ้อฉลกล่าวอ้าง
- ชักชวนให้เหยื่อเปิดพอร์ตหุ้นโดยเหยื่อต้องจ่ายเงินประกันการลงทุนให้ฉ้อฉล และฉ้อฉลจะส่งคำสั่งเทรดให้สมาชิกเทรดตาม
- การันตีว่าจะได้กำไรมากกว่าขาดทุนเมื่อเหยื่อได้กำไร ต้องแบ่งกำไรให้ฉ้อฉล โดยต้องโอนเงินส่วนหนึ่งให้ฉ้อฉลก่อน

- เหยื่อไม่ได้ผลตอบแทนตามที่มิจฉาซีพกล่าวอ้างในตอนที่ยักขวนให้ลงทุน

จากนั้นผู้เรียนได้รับฟังการบรรยาย “วิธีการในป้องกันการสูญเสียเงินจากการหวยออนไลน์ ว่า

- มีสติ ไม่หลงเชื่อเว็บไซต์ โฆษณา และคำชักชวนที่ไม่น่าไว้วางใจ
- ไม่โลภ มองเห็นแต่สิ่งที่ดีคิดว่าอาจจะได้รับเงินลิมมองความจริง
- ตรวจสอบข้อมูล จากหลายๆ และติดตามข่าวสารอยู่เสมอ
- ถ้าเจอการลงทุนผลตอบแทนสูงเกินจริง ให้สงสัยไว้ก่อนว่าเป็นเรื่องหลอกหลวง และสามารถแจ้งเบาะแสได้ที่กระทรวงการคลัง โทร.1359 หรือ ศคจ. โทร 1213
- ก่อนลงทุนผู้ลงทุนสามารถตรวจสอบข้อมูลรายชื่อบริษัทที่ได้รับอนุญาตให้เสนอขายหลักทรัพย์ต่อประชาชนได้ที่ www.sec.or.th และแอปพลิเคชัน SEC Check First หากมีเบาะแสเกี่ยวกับการดำเนินการที่น่าสงสัย สามารถแจ้ง SEC Help Center ที่สายด่วน ก.ล.ต. โทร. 1207



9. หากผู้เรียนเลือก “เข้าสู่บทเรียน” จะพบกับข้อความว่า “คุณแน่ใจหรือ? ที่จะทิ้งเงิน 1,000,000 ไป เราให้อีกาสคุณเลือกอีกครั้ง” และจะมีปุ่มขึ้นมาให้ผู้เรียนกดเลือกระหว่าง “กลับไปเสี่ยงดวง” และ “เข้าสู่บทเรียน” ซึ่งหากผู้เรียนกด “กลับไปเสี่ยงดวง” ผู้เรียนจะได้กลับไปเลือกกว่าจะเสี่ยงดวงรูปแบบใด แต่หากผู้เรียนกด “เข้าสู่บทเรียน” ผู้เรียนจะได้เข้าไปรับชมวิดีโอที่บรรยายความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์

10. เมื่อผู้เรียนผ่านกิจกรรมข้างต้นแล้วผู้เรียนจะได้รับชมวิดีโอบรรยายความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ พร้อมวิธีการในการป้องกันตนเองจากความเสี่ยง

6. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้	การทำกิจกรรมในระหว่างการเรียนรู้	ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ		ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ		ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

7. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์เรื่อง “ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์”

8. เอกสารอ้างอิง

ไทยรัฐ. (2562). มีจริง! หวยออนไลน์ 15 นาทีออกครึ่ง สวคอตกสูญเฉียดแสน ช่วยข้าศาลไม่รับฟ้อง.

เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/scoop/1295246>

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน). (มปป.). สารพัดรูปแบบกลโกงการลงทุนต้องรู้ให้ทัน. เข้าถึงได้จาก

<https://www.scb.co.th/th/personal-banking/stories/tips-for-you/investment-scams.html>

เนชั่นทีวี. (2562). ดร.จับ 2 มิฉฉาซีพหลอกลงทุนหุ้น อ้างตัวเป็นมือโปรฯหุ้น. เข้าถึงได้จาก

<https://www.nationtv.tv/main/content/378726530/>

แนวหน้า. (2562). แฉกลหลอกเหยื่อ เว็บพนันออนไลน์ ล่อดึงเด็ก-เยาวชน. เข้าถึงได้จาก

<https://www.naewna.com/local/454314>

พนม คลีฉายา. (2559). รายงานการวิจัย เรื่อง “การใช้งาน ความผูกพัน ความเสี่ยงและความรอบรู้ทางดิจิทัลและรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน” สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม. (มปป.). พนันออนไลน์กับภัยท้าทายยุค 4.0. เข้าถึงได้จาก

https://www.mculture.go.th/nakhonpathom/article_attach/article_fileattach_20180720112048.pdf

พลุตินัย พรารพันธ์. (มปป.). การพนันออนไลน์ภัยใกล้ตัว. เข้าถึงได้จาก

<https://www.dsi.go.th/Files/25620626/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%A5%E0%B8%99%E0%B9%8C%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8>

%A2%E0%B9%83%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B9%89%E0%B8%95%E0%B8%B1%E
0%B8%A7.pdf

สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค. (2559). **รู้จักแชร์ลูกโซ่...ก่อนตกเป็นเหยื่อ**. เข้าถึงได้จาก
http://knowledge.ocpb.go.th/download/article/article_20190320102559.pdf

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 4 เรื่อง ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์

1. สาระสำคัญ

ปัญหาความรุนแรงที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดบนโลกออนไลน์ คือ การระรานกันบนโลกออนไลน์ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นทุกวันกับคนทุกเพศทุกวัย และกำลังได้รับความสนใจจากคนในสังคม เนื่องจากปัจจุบันปัญหานี้ได้ส่งผลกระทบต่อทั้งกับผู้ที่กระทำและผู้ถูกระงับ การระรานกำลังถูกจับตามองจากสังคมอย่างเข้มงวด และไม่ใช้เรื่องล้อเล่นอีกต่อไป โดยกลุ่มคนที่พบเจอความรุนแรงและการระรานบนโลกออนไลน์มากที่สุดได้แก่ วัยรุ่นอายุตั้งแต่ 15-22 ปี ซึ่งวัยรุ่นและเยาวชนส่วนใหญ่กล่าวว่า ตนเองเคยมีประสบการณ์พบเห็นการทะเลาะกันของเพื่อนบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีการด่ากันด้วยถ้อยคำที่หยาบ ความรุนแรงบนโลกออนไลน์สามารถทำให้ผู้ที่ได้รับความรุนแรงเกิดความอับอาย หวาดกลัว หวาดระแวง หดหู่ โดดเดี่ยว เศร้าหมอง ท้อแท้ สิ้นหวังและไร้ค่าได้ ดังนั้นผู้ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงจำเป็นต้องเข้าใจถึงลักษณะของความรุนแรงบนโลกออนไลน์และวิธีการในการยับยั้งความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ด้านความรู้ (Knowledge)

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของความรุนแรงบนโลกออนไลน์และวิธีการยับยั้งความรุนแรงบนโลกออนไลน์

2.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการยับยั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์

2.3 ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

เพื่อให้ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้ มีจิตสาธารณะ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และเคารพสิทธิส่วนบุคคล

3. จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

.....การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)

.....X....ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)

.....X....การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)

.....การใช้ประโยชน์ (Utilization)

.....การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

.....การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)

.....X....การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

4. การระรานเรียนรู้

การระราน (Bullying) หมายถึง พฤติกรรมที่ตั้งใจทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์และความเจ็บปวดอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ตนเองรู้สึกมีพลังและอำนาจเหนือผู้อื่น

การระรานบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) หมายถึง การใช้เครื่องมือสื่อสารอย่างโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ อิน스타그램 แชนท หรือ เว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือหลักในการรังแกและระรานกัน

การระรานกันในโลกออนไลน์ที่พบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน มี 4 รูปแบบหลัก ดังนี้

1) การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีบุคคลโดยเฉพาะ (Exclusion) คือ การตั้งเพจโจมตีบุคคลหนึ่งขึ้นมา มีการจับผิดทุกอิริยาบถ แล้วนำมาถกประเด็นให้เกิดความเสียหายต่อคนที่ตัวเองไม่ชอบ หรืออาจมีการโน้มน้าวให้คนอื่นรู้สึกรังเกียจ และกีดกันให้ออกจากกลุ่ม ทำให้เหยื่อรู้สึกโดดเดี่ยวจากสังคมที่อยู่

2) การโจมตี ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย (Harassment) คือ การโพสต์คำทอ พุดจาต่อเสียดให้ร้าย หรือชูทำร้าย ผ่านช่องทางการสนทนา หรือโพสต์อย่างโจ่งแจ้งที่หน้าโซเชียลมีเดียของผู้ถูกระราน

3) การล้อเลียนและการแฉ (Outing) คือ การโพสต์รูป คลิปที่เป็นความลับของเหยื่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ การแชร์ต่อกันไปอย่างกว้างขวาง หรือการใส่ร้ายป้ายสี การตัดต่อรูปภาพให้เกิดความเสียหาย หรือการแอบถ่ายภาพหลุดมาโพสต์ประจาน และแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนานเกินเลย

4) การบั่นทอนศักดิ์ศรีของบุคคล (Dissing) คือ การโพสต์เรื่องที่ไม่ใช่ความลับ แต่ทำให้เหยื่อเกิดความอับอาย การถ่ายคลิปไปประจาน

วิธีการในการยับยั้งการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ทำได้โดย

1. STOP หยุดระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น
2. BLOCK ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โพสต์ หรือระรานเราได้อีก
3. TELL บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์ระรานรังแกไปแจ้งเจ้าหน้าที่
4. REMOVE ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์
5. BE STRONG เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้ อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา ควรใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้น ก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ


5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ผู้เรียนเข้าสู่หน้าพีดีข่าว พร้อมฟังคำบรรยายว่า “เช็คข่าวกับสำนักข่าว Thai digital citizen news คลิกข่าวที่คุณสนใจได้เลย”
2. หากผู้เรียนกดเลือกข่าวที่ 1 จะพบกับหัวข้อข่าว “เด็กวัย 12 ข่าต้วตาย เหตุถูก “ไซเบอร์บูลลี่”

และได้อ่านเนื้อหาว่า “เกิดเหตุเด็กหญิงวัย 12 ปีที่ฆ่าตัวตายจากการถูกล้อเลียน ฟ้องร้องโรงเรียนในรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา ด้วยข้อกล่าวหาว่าล้อเลียนที่จะป้องกันเหตุแก๊งค์กันในโรงเรียน โดยกล่าวว่าโรงเรียนเพิกเฉยหลายครั้งต่อคำร้องทุกข์ว่าลูกสาวของพวกเขาถูกล้อเลียนศาลกล่าวว่า เด็กหญิงได้รับข้อความทางแอปพลิเคชันสแน็ปแช็ตที่ตำเธอว่าเป็น “ไอ้ซีแพ้” ล้อเลียนรูปลักษณ์ของเธอ และช่วยเธอให้จบชีวิตของตนเอง ขณะที่ทางโรงเรียนปฏิเสธทุกข้อกล่าวหา คดีความนี้เป็นคดีแรกที่มีการระรานในโลกออนไลน์จนนำไปสู่การฆ่าตัวตายของรัฐนิวเจอร์ซีย์ โดยครอบครัวของกลุ่มเด็กผู้หญิงที่ระรานเด็กหญิงวัย 12 ปีคนนี้ได้รับแจ้งให้ทราบแล้วว่าพวกเขาจะถูกฟ้องร้องด้วย”

THAI DIGITAL CITIZEN NEWS

เด็กวัย 12 ฆ่าตัวตาย เหตุถูก “ไซเบอร์บูลลี่”



เกิดเหตุเด็กหญิงวัย 12 ปีที่ฆ่าตัวตายจากการถูกล้อเลียนแก๊งค์ ฟ้องร้องโรงเรียนในรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา ด้วยข้อกล่าวหาว่าล้อเลียนที่จะป้องกันเหตุแก๊งค์กันในโรงเรียน โดยกล่าวว่าโรงเรียนเพิกเฉยหลายครั้งต่อคำร้องทุกข์ว่าลูกสาวของพวกเขาถูกล้อเลียน

ศาลกล่าวว่า เด็กหญิงได้รับข้อความทางแอปพลิเคชันสแน็ปแช็ตที่ตำเธอว่าเป็น “ไอ้ซีแพ้” ล้อเลียนรูปลักษณ์ของเธอ และช่วยเธอให้จบชีวิตของตนเอง ขณะที่ทางโรงเรียนปฏิเสธทุกข้อกล่าวหา

คดีความนี้เป็นคดีแรกที่มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์จนนำไปสู่การฆ่าตัวตายของรัฐนิวเจอร์ซีย์ โดยครอบครัวของกลุ่มเด็กผู้หญิงที่กลั่นแกล้งเด็กหญิงวัย 12 ปีคนนี้ได้รับแจ้งให้ทราบแล้วว่าพวกเขาจะถูกฟ้องร้องด้วย

https://www.khaosod.co.th/around-the-world-news/news_1244610

เมื่ออ่านข่าวเสร็จผู้เรียนต้องตอบคำถาม โดยจะมีคำพูดบรรยายขึ้นว่า “จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คุณคิดว่าจุดเริ่มต้นของความรุนแรงในข่าวเกิดจากการระรานกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbully) รูปแบบใดบ้าง โดยคุณสามารถเลือกคำตอบได้มากกว่า 1 ข้อ” เมื่อเลือกเสร็จแล้วผู้เรียนกดส่งคำตอบ



ผู้เรียนได้ฟังเฉลย โดยมีคะแนนแสดงขึ้นมาว่า “คุณตอบถูกทั้งหมด.....ข้อ” และมีเสียงพูดบรรยายขึ้นว่า “จุดเริ่มต้นของความรุนแรงเกิดจากเด็กผู้หญิงในข่าวถูกระรานโดยเพื่อนร่วมชั้นเรียนทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่”

- การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีบุคคลโดยเฉพาะ (Exclusion) พร้อมมีเสียงบรรยายขึ้นว่า “สังเกตได้จากผู้ปกครองของเด็กหญิงจะฟ้องร้องทางกฎหมายกับกลุ่มเด็กผู้หญิงที่ร่วมกันระรานลูกสาวของเธอ”
- การโจมตี ขู่ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำข่มขู่ (Harassment) พร้อมมีเสียงบรรยายขึ้นว่า “สังเกตได้จากการที่เด็กผู้หญิงถูกเพื่อนด่าทอ และยุยงให้เด็กผู้หญิงฆ่าตัวตาย”
- การล้อเลียนและการแฉ (Outing) “สังเกตได้จากการที่เด็กผู้หญิงถูกเพื่อนด่าทอ และยุยงให้เด็กผู้หญิงฆ่าตัวตาย”

หลังจากนั้นผู้เรียนกดติดตามข่าวต่อไป เพื่อไปยังข่าวที่ 2

3. หากผู้เรียนกดเลือกข่าวที่ 2 จะพบกับหัวข้อข่าว “จับมียิงฝ่าแฟนเก่าดับพร้อมเพื่อนคุมเชิงดูเมียตบกัน สาวสดคนเก่าตายคนใหม่ติดคุก”



และได้อ่านเนื้อหาข่าวว่า “นายก๊อฟ อายุ 24 ปี ฉายา “ก๊อฟเมืองมั่งกร” ก่อนเกิดเหตุ นายก๊อฟ ได้พา แฟนสาวชื่อ น.ส.นัท อายุ 24 ปี มาเคลียร์ปัญหา กับ น.ส.ณิชนันท์ ที่เคยทะเลาะกันทางเฟซบุ๊ก โดยมี นายสาธิต แฟนหนุ่มของ น.ส.ณิชนันท์ และ นายศุภวัฒน์ มาร่วมด้วย แต่ปรากฏว่า น.ส.นัท และ น.ส.ณิชนันท์ เกิดคุยกันไม่เข้าใจจนเกิดปากเสียงและลงมือตบตีกันอีกครั้ง นายสามิตและนายศุภวัฒน์ เห็นท่าไม่ดี จึงเข้าไปช่วย น.ส.ณิชนันท์ ส่วน นายก๊อฟ ก็เข้ามาช่วยแฟนตนเองและใช้อาวุธปืนลูกซอง ที่พกติดตัวมากระหน่ำยิงไปที่กลุ่มคู่กรณีถึง 3 นัด ลูกซองของ นายสามิตและนายศุภวัฒน์ จนเสียชีวิต คาที่ หลังเกิดเหตุ นายก๊อฟ ได้รับพา น.ส.นัท แฟนสาวขึ้นรถกระบะหลบหนี”

เมื่ออ่านข่าวเสร็จผู้เรียนต้องตอบคำถาม โดยจะมีคำพูดบรรยายขึ้นว่า “จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คุณคิดว่าจุดเริ่มต้นของความรุนแรงในข่าวเกิดจากการระรานกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbully) รูปแบบใด” เมื่อเลือกเสร็จแล้วผู้เรียนกดส่งคำตอบ

	
<p>การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีบุคคลโดยเฉพาะ (Exclusion)</p>	<p>การโจมตี ขู่ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย (Harassment)</p>
	
<p>การล้อเลียนและการแฉ (Outing)</p>	<p>การบั่นทอนศักดิ์ศรีของบุคคล (Dissing)</p>

ผู้เรียนได้ฟังเฉลย โดยมีข้อความแสดงขึ้นมาว่า “ถูกต้องหรือผิด” และมีเสียงพูดบรรยายขึ้น ว่า “จุดเริ่มต้นของความรุนแรงเกิดจากการโจมตี ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย (Harassment) สังกัดได้จากการที่ผู้หญิงทั้งสองคนได้ทะเลาะกันบนเฟซบุ๊กมาก่อน แล้วจึงต่อเนื่องมามีปากเสียง ทะเลาะกันแบบตัวต่อตัว จนเกิดการปะทะกันอย่างรุนแรงในที่สุด” หลังจากนั้นผู้เรียนกดติดตามข่าวต่อไป เพื่อไปยังข่าวที่ 3

4. หากผู้เรียนกดเลือกข่าวที่ 3 จะพบกับหัวข้อข่าว “สาวใหญ่แฉความ ค้างค่าทำผม 70 บาท แต่โดนประจาน”



และได้อ่านเนื้อข่าวว่า “สาวใหญ่ 52 ปี เดินทางมาแจ้งความดำเนินคดีกับเจ้าของร้านเสริมสวยแห่งหนึ่งในข้อหาหมิ่นประมาทตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ เนื่องจากเจ้าของร้านเสริมสวยรายนี้ นำภาพและข้อความไปโพสต์ประจานตนเองในโซเชียลจนเสื่อมเสียซึ่ง โดยเมื่อช่วงเที่ยงของวันที่ 6 ก.ย. ที่ผ่านมา ไปทำผมที่ร้านเสริมสวยดังกล่าว โดยทางร้านคิดค่าบริการ 70 บาท แต่ด้วยความรีบร้อนจะไปงานศพจึงลืมหยิบกระเป๋าสตางค์ไปด้วย เลยกบอกทางร้านว่า กลับจากงานศพจะนำเงินมาจ่ายให้ทันที ซึ่งทำตามที่พูดไว้ คือ นำเงินมาจ่ายที่เห็นในเย็นวันเดียวกันซึ่งทางร้านก็ไม่ได้ทำอะไร กระทั่งมีคนมาเล่าบอกว่า ทางร้านได้มีการนำภาพของตนเอง พร้อมด้วยข้อความกล่าวหาในทางเสียหายไปโพสต์ในเฟซบุ๊กในทำนองว่า “ทำผมเสร็จ รีบวิ่งออกจากร้านโดยไม่จ่ายเงิน เหตุผลคือ รีบ ไม่ได้เอากระเป๋าตางค์มาบนนี้หลาย ๆ ครั้ง” แล้วก็มีคนเข้ามาแสดงความคิดเห็นเป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่ก็จะโพสต์ในลักษณะต่อว่า จึงขอให้ทางร้านลบโพสต์ดังกล่าวออกแต่ก็ได้รับการปฏิเสธ เลยเดินทางไปแจ้งความเอาผิดร้านเสริมสวยฐานหมิ่นประมาทตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์”

เมื่ออ่านข่าวเสร็จผู้เรียนต้องตอบคำถาม โดยจะมีคำพูดบรรยายขึ้นว่า “จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คุณคิดว่าจุดเริ่มต้นของความรุนแรงในข่าวเกิดจากการระรานกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbully) รูปแบบใด” เมื่อเลือกเสร็จแล้วผู้เรียนกดส่งคำตอบ

	
<p>การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีบุคคลโดยเฉพาะ (Exclusion)</p>	<p>การโจมตี คุกคาม หรือใช้อภัยคำหยาบคาย (Harassment)</p>
	
<p>การล้อเลียนและการแฉ (Outing)</p>	<p>การบั่นทอนศักดิ์ศรีของบุคคล (Dissing)</p>

ผู้เรียนได้ฟังเฉลย โดยมีข้อความแสดงขึ้นมาว่า “ถูกต้อหรือผิด” และมีเสียงพูดบรรยายขึ้นว่า “จุดเริ่มต้นของความรุนแรงเกิดจากการบั่นทอนศักดิ์ศรีของบุคคล (Dissing) สังเกตได้จากการที่เจ้าของร้านได้ทำการโพสต์เฟซบุ๊ก เพื่อประจานการกระทำของลูกค้า ทำให้เกิดเหตุการณ์บานปลายจนถึงขั้นแจ้งความดำเนินคดี” หลังจากนั้นผู้เรียนกดติดตามข่าวต่อไป เพื่อไปยังข่าวที่ 4

5. หากผู้เรียนกดเลือกข่าวที่ 4 จะพบกับหัวข้อข่าว “ซ็อกสะเทือนเลื่อนโลก ! “ซอลลี f(x)” เสียชีวิต”

THAI DIGITAL CITIZEN NEWS

ซ็อกสะเทือนเลื่อนโลก ! “ซอลลี f(x)” เสียชีวิต



โศกนาฏกรรมครั้งนี้ทำเอาแฟนคลับเกิร์ลกรุ๊ปกลุ่มนี้ช็อกไปทั่วโลก หลังเจ้าหน้าที่จากสถานีตำรวจนครหลวง จ.คยองกี ของเกาหลีใต้ เผยในสื่อท้องถิ่นว่า ได้รับแจ้งว่านางสาว “ซอ จินฮี” หรือ “ซอลลี” (Sulli) อดีตสมาชิกวงเอฟเอ็กซ์ (f(x)) ถูกพบร่างไร้ซึ่งลมหายใจ เสียชีวิตวัย 25 (14 ธ.ค.) ในน้ำที่ทางของเธอยเอง

การตัดสินใจฆ่าตัวตายครั้งนี้ น่าจะเป็นผลพวงสืบเนื่องมาจากการโจมตีทางสังคมที่แฟนคลับโซเชียลมีเดียมาตลอดระยะเวลาหลายปี ซอลลีได้รับการโจมตีทั้งผ่านสื่อความทรงจำในโซเชียลอย่างหนักหน่วงตลอด ตั้งแต่ประเด็นการลาออกจากวง บทบาทของซอลลีในฐานะนักแสดง ไปจนถึงบทบาทนำเคสอินไบบรรณคดีแมงกรีนนิคส์ ซึ่งประเด็นหลังจุดทำให้เธอตกเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก

<https://www.newtv.co.th/news/42946>

และได้อ่านเนื้อข่าวว่า “โศกนาฏกรรมครั้งนี้ทำเอาแฟนคลับเกิร์ลกรุ๊ปกลุ่มนี้ช็อกไปทั่วโลก หลังเจ้าหน้าที่จากสถานีตำรวจนครหลวง จ.คยองกี ของเกาหลีใต้ เผยกับสื่อท้องถิ่นว่า ได้รับแจ้งว่า

นางสาว “ซเว จิน-รี” หรือ “ซอลลี” (Sulli) อดีตสมาชิกวงเอฟเอ็กซ์ (f(x)) ถูกพบร่างไร้ซึ่งลมหายใจเมื่อปลายวันนี้ (14 ต.ค.) ในบ้านพักของเธอเอง การตัดสินใจฆ่าตัวตายครั้งนี้ น่าจะเป็นผลพวงสืบเนื่องมาจากการโจมตีของกลุ่มคนที่ไม่ชอบเธอผ่านสื่อโซเชียลมีเดียมาตลอดระยะเวลาหลายปี ซอลลีได้รับการโจมตีผ่านข้อความทางอินเทอร์เน็ตอย่างหนักมาตลอด ตั้งแต่ประเด็นการลาออกจากวงบทบาทของซอลลีในฐานะนักแสดง ไปจนถึงบทบาทนักเคลื่อนไหวรณรงค์แนวเฟมินิสต์ ซึ่งประเด็นหลังสุดทำให้เธอตกเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก”

เมื่ออ่านข่าวเสร็จผู้เรียนต้องตอบคำถาม โดยจะมีคำพูดบรรยายขึ้นว่า “จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คุณคิดว่าจุดเริ่มต้นของความรุนแรงในข่าวเกิดจากการระรานกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbully) รูปแบบใด” เมื่อเลือกเสร็จแล้วผู้เรียนกดส่งคำตอบ



ผู้เรียนได้ฟังเฉลย โดยมีข้อความแสดงขึ้นมาว่า “ถูกต้องหรือผิด” และมีเสียงพูดบรรยายขึ้นว่า “จุดเริ่มต้นของความรุนแรงเกิดจากการสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีบุคคลโดยเฉพาะ (Exclusion) สังเกตได้จากการที่ข่าวเสนอว่าการตัดสินใจฆ่าตัวตายครั้งนี้ น่าจะเป็นผลพวงสืบเนื่องมาจากการโจมตีของกลุ่มคนที่ไม่ชอบเธอผ่านสื่อโซเชียลมีเดียมาตลอดระยะเวลาหลายปี” หลังจากนั้นผู้เรียนกดติดตามข่าวต่อไป เพื่อไปยังข่าวที่ 3

6. เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมเสร็จครบแล้วทั้ง 4 ข้อ ผู้เรียนเข้าสู่ช่วงท้ายของกิจกรรม โดยการเรียงลำดับ “การรับมือกับความรุนแรงบนโลกออนไลน์” โดยมีเสียงบรรยายขึ้นว่า “หากย้อนเวลากลับไปและคุณมีโอกาสจะช่วยเหลือเหยื่อแต่ละคนในข่าวได้ คุณจะช่วยเหลือเหยื่อตามลำดับอย่างไร ให้นำวิธีการทางซ้าย มาจัดเรียงลำดับความช่วยเหลือในด้านขวาของคุณ” เมื่อเรียงลำดับเสร็จ ผู้เรียนกดส่งคำตอบ

- BLOCK ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โพสต์ หรือระรานเราได้อีก
- TELL บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์ระรานร้องแกไปแจ้งเจ้าหน้าที่
- STOP หยุดระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น
- BE STRONG เข้มแข็ง อดทน ยึดมั่น อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา ควรใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้น ก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ
- REMOVE ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

ผู้เรียนได้ฟังเฉลย โดยมีข้อความแสดงขึ้นมาว่า “คุณตอบถูก...ข้อ” และมีเสียงบรรยายขึ้นว่า “เราสามารถจัดการกับความรุนแรงและการถูกระรานได้โดย ปฏิบัติตามลำดับดังนี้”

- STOP หยุดระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น
- BLOCK ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โพสต์ หรือระรานเราได้อีก
- TELL บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์ระรานร้องแกไปแจ้งเจ้าหน้าที่
- REMOVE ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์
- BE STRONG เข้มแข็ง อดทน ยึดมั่น อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา ควรใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้น ก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ

7. ผู้เรียนฟังการสรุปกิจกรรม โดยมีเสียงบรรยายขึ้นว่า “..จากทุกข่าวที่เราได้นำเสนอ สรุปได้ว่า ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการระรานกันบนโลกออนไลน์ หรือ Cyberbully ที่พบได้บ่อยในชีวิตประจำวันมีทั้งหมด 4 รูปแบบ”

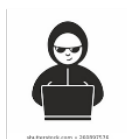
Cyberbully ที่พบได้บ่อย 4 รูปแบบ



การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีบุคคลโดยเฉพาะ (Exclusion)



การโจมตี ขู่ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย (Harassment)



การล้อเลียนและการแฉ (Outing)



การบั่นทอนศักดิ์ศรีของบุคคล (Dissing)

และ “หากมีความรุนแรงหรือการระรานกันเกิดขึ้นแล้ว วิธีการในการจัดการสามารถทำได้โดย”

- STOP หยุดระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น
- BLOCK ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โฟสต์ หรือระรานเราได้อีก
- TELL บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์ระรานร้องแกไปแจ้งเจ้าหน้าที่
- REMOVE ลบภาพหรือข้อความระรานรั้งแกออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์
- BE STRONG เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้ อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา ควรใช้พลังผลักดันให้เราดำเนิน ก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ

5. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้	การทำกิจกรรมในระหว่างการเรียนรู้	ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ		ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ		ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

6. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์เรื่อง “ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์”

7. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์เรื่อง “ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์”

8. เอกสารอ้างอิง

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). **วัยใส
วัยเก๋า ฉลาดรู้เน็ต 2**. เข้าถึงได้จาก <https://www.etda.or.th/publishing-detail/internet-for-better-life-handbook-2.html>

มูลนิธิยุวพัฒน์. (2562). **การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม**. เข้าถึงได้จาก <https://www.yuvabadhanafoundation.org/th/>

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 5 เรื่อง ความเสี่ยงจากเนื้อหาไม่จริง

1. สาระสำคัญ

หนึ่งในความเสี่ยงที่อาจเกิดกับผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ คือ การได้รับข่าวสารที่ไม่เป็นความจริง การได้รับเนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือ และการโฆษณาเกินจริง เพื่อสร้างความเข้าใจผิดให้กับบุคคล รวมถึงหลอกลวงให้ซื้อสินค้าที่ไม่ได้มีสรรพคุณตรงตามที่กล่าวอ้าง โดยบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15-22 ปี จัดเป็นกลุ่มที่ได้รับข่าวปลอมมากที่สุด รองลงมาคือบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 23-39 ปี 40-59 ปี และ 60 ปีขึ้นไปตามลำดับ การได้รับข่าวปลอมและโฆษณาเกินจริงอาจเกิดจากการส่งต่อกันมาของคนรอบข้างหรือแสดงขึ้นมาในหน้าจอของผู้ใช้งานเอง ด้วยเหตุนี้ ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จึงจำเป็นต้องมี ความรู้ ทักษะ และความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมินข้อมูลข่าวสาร เข้าใจความหมายของข้อมูลตามบริบท และเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ด้านความรู้ (Knowledge)

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับลักษณะของข่าวปลอม เนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือและโฆษณาเกินจริง

2.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการวิเคราะห์ ประเมินข้อมูลข่าวสาร เข้าใจความหมายของข้อมูลตามบริบท และเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

2.3 ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

เพื่อให้ผู้เรียนไม่เรียนรู้อะไร มีวิจารณญาณในการรับข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์

3. จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

-X.....การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)
-X.....ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)
-X.....การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)
-การใช้ประโยชน์ (Utilization)
-การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)
-การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)
-การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

4. สาธารณการเรียนรู้

ในยุคนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้การรับรู้ข่าวสารและการส่งต่อข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว แต่ความรวดเร็วอาจทำให้มีข้อมูลหรือข่าวสารจำนวนมากที่ถูกส่งต่อผ่านการกดแชร์ โดยไม่ได้ถูกตรวจสอบว่าเป็นข่าวจริงหรือไม่ ซึ่งอาจทำให้ผู้ส่งข่าวสารนั้นกลายเป็นผู้ร่วมเผยแพร่ข่าวลวงโดยไม่รู้ตัว

ประเภทของเนื้อหาที่ไม่เป็นความจริง

เนื้อหาที่ไม่เป็นความจริง ประกอบด้วย

เนื้อหาที่ผิด คือ เนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงแบบผิดๆ หรือมีเนื้อหาชักนำให้ผู้รับสารเข้าใจผิด

เนื้อหาที่บิดเบือน คือ เนื้อหาที่มีบริบทความเป็นเท็จ การแอบอ้าง การตัดแปลง และถูกแต่งขึ้น เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจผิดและกระทำบางอย่างตามที่เนื้อหาชักนำ

วิธีการสังเกต วิเคราะห์ และจัดการกับข้อมูลที่ผิด และข้อมูลที่บิดเบือน

- ดูความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ที่เผยแพร่ข่าว ถ้าเป็นเว็บไซต์ข่าวที่มีไม่กี่ยี่สิบปี ไม่ระบุที่อยู่สำหรับติดต่อหรือแหล่งข้อมูล อาจเป็นไปได้ว่า เว็บไซต์นั้นเป็นเว็บไซต์ที่ถูกสร้างเพื่อเผยแพร่ข้อมูลที่ผิด หรือข้อมูลที่บิดเบือน
- ตรวจสอบเว็บไซต์หรือแหล่งข่าวอื่นว่ามีการเผยแพร่ข่าวเดียวกันหรือไม่ ถ้ามีเพียงแหล่งข่าวเดียว ก็อาจเป็นไปได้ว่าเป็นข่าวที่ไม่น่าเชื่อถือ
- บ่อยครั้งข่าวลวงมักใส่ภาพจากข่าวเก่าที่ไม่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ดูน่าเชื่อถือ ผู้ใช้อาจใช้ Google Reverse Image Search เพื่อค้นหาวารูปดังกล่าวปรากฏอยู่ในช่วงข่าวเก่าหรือไม่
- ตรวจสอบโดยการนำชื่อข่าว หรือเนื้อความในข่าวมาค้นหาใน Google เพื่อตรวจสอบว่าข่าวนั้นเป็นข่าวลวงหรือไม่ หรือดูวันที่เผยแพร่ข่าว อาจพบว่าเป็นข่าวจริงแต่เคยถูกเผยแพร่มาแล้วในอดีต
- สอบถามบนเว็บไซต์หรือติดต่อสำนักข่าวที่น่าเชื่อถือให้ช่วยตรวจสอบ
- หากพิจารณาแล้วเห็นว่าน่าจะเป็นข่าวปลอมแต่ยังไม่แน่ใจ ทางที่ดีที่สุดในการป้องกันความผิดพลาดควรหลีกเลี่ยงการแชร์ เพื่อลดผลกระทบความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ผู้เรียนรับชมคลิปรายการ “ข่าวไหนข่าวจริง” พิธีกรกล่าวต้อนรับเข้าสู่รายการว่า “สวัสดีครับท่านผู้ชม พบกับผมและรายการ ข่าวไหนข่าวจริงกันอีกแล้วนะครับ วันนี้ผมมีข่าวมาให้ท่านผู้ชมได้ทาย 5 ข่าวด้วยกัน สำหรับคำตอบท่านผู้ชมสามารถตอบกันมาได้ผ่าน SMS นะครับ ถ้าคุณคิดว่าข่าวที่ผมจะเล่าต่อไปนี้ เป็นข่าวจริง ให้กด 1 ถ้าคิดว่าไม่ใช่ข่าวจริง กด 2 และถ้าไม่แน่ใจให้กด 3 นะครับ ขอเริ่มต้นกันที่ข่าวแรก”
2. ผู้เรียนพบกับข่าวแรกพร้อมเสียงบรรยายขึ้นว่า “จากเฟซบุ๊กผู้ใช้งานชื่อ สมะริงกิ่งก้อง ได้โพสต์เฟซบุ๊กว่า พัทยามีคนป่วยโคโรนาตาย 1 คน ทำไมต้องปิดข่าวหรือ ประชาชนจะได้ระวังตัวกันห่าง

เศรษฐกิจมากกว่าประชาชนจะได้ระวังตัวกัน ห่วงเศรษฐกิจมากกว่าประชาชน คุณคิดว่าชาวนี้เป็นข่าวจริงหรือไม่”

**พ่ียมามีคนป่วยโคโรน่า ตาย
1 คน ทำไมต้องปิดข่าวหรือ
ประชาชนจะได้ระวังตัวกัน
ห่วงเศรษฐกิจมากกว่า
ประชาชน 🙄**

ผู้เรียนต้องกตเลือก กต1 ข่าวจริง หรือ กต 2 ข่าวปลอม หรือ กต 3 ไม่แน่ใจ เมื่อเลือกเสร็จแล้ว
ผู้เรียนต้องตอบว่าที่เลือกกต 1, 2 หรือ 3 นั้นพิจารณาจากอะไร โดยกตเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

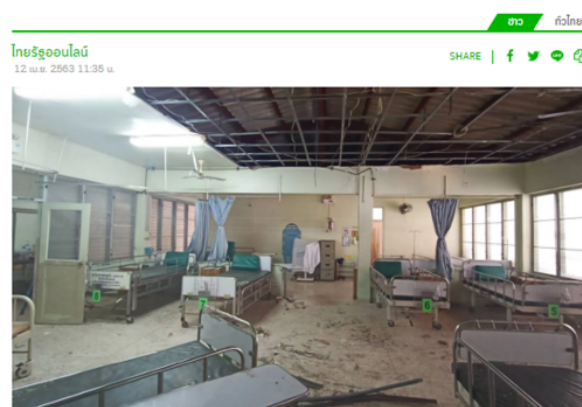
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> แหล่งข่าวหรือเจ้าของโพสต์ | <input type="checkbox"/> การพิมพ์ จัดหน้าข้อความ |
| <input type="checkbox"/> มีคำที่เรียกร้องความสนใจ | <input type="checkbox"/> ภาพประกอบข่าว |
| <input type="checkbox"/> เรื่องราว เหตุการณ์ในข่าว | <input type="checkbox"/> ข้อความยั่วให้แชร์ต่อ |
| <input type="checkbox"/> ข้อมูลรายละเอียดในข่าว | <input type="checkbox"/> อาจจะมีอคติ หรือมุ่งโจมตี |
| <input type="checkbox"/> เนื้อหาตรงกับที่เคยเชื่อ | |

จากนั้นกตเลือกกว่าจะทำอย่างไรกับข่าวนี้

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> แชร์ต่อ | <input type="checkbox"/> ไม่แชร์ต่อ | <input type="checkbox"/> ตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ |
| <input type="checkbox"/> แจ้งศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม | <input type="checkbox"/> เฉยไว้ ไม่ทำอะไร | |

3. ผู้เรียนพบกับข่าวที่ 2 พร้อมเสียงบรรยายขึ้นว่า “จากเว็บไซต์ไทยรัฐออนไลน์ รายงานว่า ฝนตกทำฝ้าเพดานอาคารรองรับผู้ป่วย “โควิด-19” พังถล่ม โชคดีไม่มีคนเจ็บ คุณคิดว่าชาวนี้เป็นข่าวจริงหรือไม่”

ฝนตกหนัก ทำฝ้าเพดานอาคารรองรับผู้ป่วย “โควิด-19” พังถล่ม โชคดีไม่มีคนเจ็บ



เกิดฝนตกหนัก และกระหน่ำแรง ทำฝ้าเพดานอาคารรองรับ "โควิด-19" โรงพยาบาลโคตมีชัย ๓ เชียงใหม่ พังถล่ม
ผู้บาดเจ็บมีเพียง โศกโศกไม่มีคนได้รับบาดเจ็บ

ผู้เรียนต้องกดเลือก กต1 ชาวจริง หรือ กต 2 ชาวปลอม หรือ กต 3 ไม่แน่ใจ เมื่อเลือกเสร็จแล้ว ผู้เรียนต้องตอบว่าที่เลือกกต 1, 2 หรือ 3 นั้นพิจารณาจากอะไร โดยกดเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> แหล่งข่าวหรือเจ้าของโพสต์ | <input type="checkbox"/> การพิมพ์ จัดหน้าข้อความ |
| <input type="checkbox"/> มีคำที่เรียกร้องความสนใจ | <input type="checkbox"/> ภาพประกอบข่าว |
| <input type="checkbox"/> เรื่องราว เหตุการณ์ในข่าว | <input type="checkbox"/> ข้อความยั่วให้แชร์ต่อ |
| <input type="checkbox"/> ข้อมูลรายละเอียดในข่าว | <input type="checkbox"/> อาจจะมีอคติ หรือมุ่งโจมตี |
| <input type="checkbox"/> เนื้อหาตรงกับที่เคยเชื่อ | |

จากนั้นกดเลือกว่าจะทำอย่างไรกับข่าวนี้

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> แชร์ต่อ | <input type="checkbox"/> ไม่แชร์ต่อ | <input type="checkbox"/> ตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ |
| <input type="checkbox"/> แจ้งศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม | <input type="checkbox"/> เฉยไว้ ไม่ทำอะไร | |

4. ผู้เรียนพบกับข่าวที่ 2 พร้อมเสียงบรรยายขึ้นว่า “จากแฟนเพจเจ้าพ่อ คลิปเด็ด ชาวตั้ง รายงานว่า รักษาโรคสะกิดเงิน ทั้งแก้คันและโรคอื่นๆหายได้!! “ด้วยพืชชนิดหนึ่ง ชื่อว่า... ต้นครอบครัวจากรวด โดยนำไปต้มดื่ม”



ผู้เรียนต้องกดเลือก กต1 ชาวจริง หรือ กต 2 ชาวปลอม หรือ กต 3 ไม่แน่ใจ เมื่อเลือกเสร็จแล้ว ผู้เรียนต้องตอบว่าที่เลือกกต 1, 2 หรือ 3 นั้นพิจารณาจากอะไร โดยกดเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> แหล่งข่าวหรือเจ้าของโพสต์ | <input type="checkbox"/> การพิมพ์ จัดหน้าข้อความ |
| <input type="checkbox"/> มีคำที่เรียกร้องความสนใจ | <input type="checkbox"/> ภาพประกอบข่าว |
| <input type="checkbox"/> เรื่องราว เหตุการณ์ในข่าว | <input type="checkbox"/> ข้อความยั่วให้แชร์ต่อ |
| <input type="checkbox"/> ข้อมูลรายละเอียดในข่าว | <input type="checkbox"/> อาจจะมีอคติ หรือมุ่งโจมตี |
| <input type="checkbox"/> เนื้อหาตรงกับที่เคยเชื่อ | |

จากนั้นกตเลือกว่าจะทำอย่างไรกับข่าวนี้

- แชรต์ต่อ ไม่แชร์ต่อ ตรวจสอบว่าจริงหรือไม่
 แจ้งศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม เฉยไว้ไม่ทำอะไร

5. ผู้เรียนเข้าสู่ช่วงเฉลย พร้อมเสียงบรรยายว่า “Script “ที่นี้เรามาดูกันว่าคุณตอบถูกไปกี่ข้อนะครับ”

ข้อที่ 1: “ข่าวที่ 1 เต็ม 7 คะแนน คุณได้ไป...คะแนน ข่าวที่ 1 เป็นข่าวปลอมนะครับ สังเกตได้จากแหล่งที่มาของข่าวที่ไม่น่าเชื่อถือ มีคำที่เรียกร้องความสนใจ และอาจมีอคติหรือมุ่งโจมตีอยู่หน้าครับ สำหรับสิ่งที่เราควรทำกับข่าวรูปแบบนี้คือไม่แชร์ต่อ ตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ แจ้งศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม”

ข้อที่ 2: “ข่าวที่ 2 เต็ม 8 คะแนน คุณได้ไป...คะแนน ข่าวที่ 2 เป็นข่าวจริงนะครับ สังเกตได้จากแหล่งที่มาของข่าวที่น่าเชื่อถือ เรื่องราว เหตุการณ์ในข่าว ข้อมูลรายละเอียดในข่าว การพิมพ์ จัดหน้าข้อความ และภาพประกอบข่าวที่เป็นภาพจริง ซึ่งข่าวรูปแบบนี้เราสามารถแชร์ต่อ หรืออ่านเฉย ๆ ไม่ทำอะไรก็ได้”

ข้อที่ 3: “ข่าวที่ 3 เต็ม 8 คะแนน คุณได้ไป...คะแนน ข่าวที่ 3 เป็นข่าวที่ดูยังไม่แน่ใจว่าเป็นข่าวจริงหรือไม่นะครับ สังเกตได้จากแหล่งที่มาของข่าวที่ไม่น่าเชื่อถือ เรื่องราว เหตุการณ์ในข่าว ข้อมูลรายละเอียดในข่าวที่มีการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้ที่เคยใช้จริง แต่การพิมพ์ และการจัดหน้าข้อความดูไม่น่าเชื่อถือ รวมถึงภาพประกอบข่าวที่ไม่แน่ใจว่าเป็นภาพจริงหรือไม่ ซึ่งข่าวรูปแบบนี้เราควรยังไม่แชร์ต่อ แล้วตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ หากพบว่าไม่จริงให้แจ้งศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม”

6. ผู้เรียนเข้าสู่ส่วนสรุป พร้อมเสียงบรรยายขึ้นว่า “จากกิจกรรมเมื่อสักครู่นี้ผมขออธิบายสรุปสั้น ๆ อย่างนี้ครับว่า

ลักษณะของข่าวลวง ได้แก่

1. มีเนื้อหาที่ผิด หมายถึง เนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงแบบผิด ๆ หรือมีเนื้อหาชักนำให้ผู้รับสารเข้าใจผิด
2. เนื้อหาที่บิดเบือน หมายถึง เนื้อหาที่มีบริบทความเป็นเท็จ การแอบอ้าง การดัดแปลง และถูกแต่งขึ้น เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจผิดและกระทำบางอย่างตามที่เนื้อหาชักนำและขอลาไปด้วยการสรุปวิธีการสังเกตและจัดการกับเนื้อหาที่ไม่เป็นความจริงนะครับ

การสังเกตว่าข่าวใดเป็นข่าวปลอม สังเกตได้จากความน่าเชื่อถือของ

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> แหล่งข่าวหรือเจ้าของโพสต์ | <input type="checkbox"/> การพิมพ์ จัดหน้าข้อความ |
| <input type="checkbox"/> มีคำที่เรียกร้องความสนใจ | <input type="checkbox"/> ภาพประกอบข่าว |
| <input type="checkbox"/> เรื่องราว เหตุการณ์ในข่าว | <input type="checkbox"/> ข้อความยั่วให้แชร์ต่อ |
| <input type="checkbox"/> ข้อมูลรายละเอียดในข่าว | <input type="checkbox"/> อาจจะมีอคติ หรือมุ่งโจมตี |
| <input type="checkbox"/> เนื้อหาตรงกับที่เคยเชื่อ | |

“สำหรับข้อแนะนำเพิ่มเติม หากคุณไม่แน่ใจว่าข่าวไหนจริงข่าวไหนปลอม คุณสามารถตรวจสอบใน Google ได้ โดยการค้นหาชื่อข่าวที่น่าสงสัย เพราะอาจมีรายงานหรือข่าวจากแหล่งอื่น ๆ ที่แจ้งว่าข่าว

นี่คือข่าวปลอมได้หรืออีกทางหนึ่ง ให้นักสืบตามเว็บบอร์ดหรือเพจต่าง ๆ เช่น นักสืบพันทิป ช่วยกันสืบ หน้อยว่าข่าวนี้จริงหรือไม่จริงอย่างไรและทางที่ดีที่สุดหากคุณไม่แน่ใจเลยว่าข่าวไหนจริงหรือปลอม อย่าเพิ่งกดแชร์นะครึบ เพื่อป้องกันความผิดพลาดและผลเสียที่อาจเกิดขึ้นตามมา”อย่ากดแชร์ข่าวที่ไม่แน่ใจว่าเป็นข่าวจริงหรือไม่ วันนี้ผมขอลาไปก่อน สวัสดีครับ

6. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้	การทำกิจกรรมในระหว่างการเรียนรู้	ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ		ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ		ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในกิจกรรมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

7. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์เรื่อง “ความเสี่ยงจากเนื้อหาไม่จริง”

8. เอกสารอ้างอิง

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). **วัยใสวัยเก๋า ฉลาดรู้เน็ต 2**. เข้าถึงได้จาก <https://www.etcha.or.th/publishing-detail/internet-for-better-life-handbook-2.html>

ข่าวสดออนไลน์. (2563). **พุทธิพงษ์ บุกถึงบ้าน สาวโพสต์มั่วพททยาปิดข่าวติดไวรัสดับ รับเสียงอ่อยวงในให้ข่าว**. เข้าถึงได้จาก https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news_3491760

เชียงใหม่นิวส์. (2561). **ฮือฮา!! สมุนไพรพื้นบ้าน “ต้นมะก่องข้าว” ลุงยันแก้โรคสะกิดเงิน-คันและสารพัดโรคได้ชะงัก**. เข้าถึงได้จาก <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/752825>

ไทยรัฐออนไลน์. (2563). **ฝนตกหนัก ทำฝ้าเพดานอาคารรองรับผู้ป่วย "โควิด-19" พังถล่ม โชคดีไม่มีคนเจ็บ**. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/news/local/northeast/1818544>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง

1. สาระสำคัญ

ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงเป็นหนึ่งในความเสี่ยงที่พบเจอได้บ่อยครั้งจากการใช้สื่อออนไลน์ โดยวิธีการหรือเทคนิคที่มีฉ้อโกงมักใช้ในการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์นั้นมีหลากหลาย แต่ที่พบเจอบ่อยครั้งนั้น ประกอบด้วย การถูกหลอกจากคนแปลกหน้าโดยเริ่มต้นจากการเข้ามาขอความรักหรือสร้างความสัมพันธ์กับคนรัก การซื้อสินค้าออนไลน์ที่อาจถูกหลอกลวง การโน้มน้าวหรือหลอกให้ซื้อสินค้าเพื่อแลกกับเลขเด็ดสำหรับเล่นการพนัน การชักชวนไปทำงานอย่างสุจริตที่ต่างประเทศ โดยใช้เรื่องงาน รายได้สูง และความสะดวกสบาย มาบังหน้าแต่ผลสุดท้ายกลับถูกหลอกให้ทำงานด้านอื่น การส่งต่อข้อมูลเนื้อหาสุขภาพที่ไม่น่าเชื่อถือหรือข่าวปลอมในรูปแบบต่าง ๆ จนเกิดความตื่นตระหนกหรือความเสียหาย เป็นต้น ผู้เรียนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องตระหนักถึงวิธีการหรือเทคนิคที่มีฉ้อโกงมักใช้ในการหลอกลวง รวมถึงวิธีการในการป้องกันตนเองจากความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

- มีความรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงจากการถูกหลอกในรูปแบบต่างๆ

2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

- สามารถวิเคราะห์ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงในรูปแบบต่างๆได้

- สามารถป้องกันตนเองจากการถูกหลอกลวงในรูปแบบต่างๆได้

3. ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

-ตระหนักถึงภัยที่เกิดจากการหลอกลวงในรูปแบบต่างๆ

3. จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

..... การเข้าถึงและใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)

...X.... การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)

..... การนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ (Utilization)

..... การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)

...X.... การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

..... การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

...X.... ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)

4.สาระการเรียนรู้

ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงบนสื่อออนไลน์ มีสถานการณ์ที่นำไปสู่การหลอกลวงหลายสถานการณ์ ได้แก่ การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า การถูกหลอกลวงจากการซื้อสินค้าออนไลน์ การถูกหลอกลวงไปทำงาน

4.1 การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า

โรแมนซ์สแกม (Romance Scam) คือภัยรูปแบบใหม่ของผู้หญิงที่กำลังเกิดขึ้นในโลกยุคปัจจุบันที่สามารถสื่อสารกับคนทั้งโลกได้ในคลิกเดียว “โรแมนซ์สแกม” คือการที่ “โรแมนซ์สแกมเมอร์” เป็นมิชชันนารีที่หลอกลวงเอาเงินเหยื่อผ่านทางช่องทางสื่อสารต่างๆ ทั้งในโซเชียลเน็ตเวิร์ก โปรแกรมแชต วิดีโอคอลต่างๆ หรือแม้แต่แอปแชตหาคู่ที่กำลังเป็นที่นิยมในตอนนี้ โดยที่ “โรแมนซ์สแกมเมอร์” จะสร้างโปรไฟล์ปลอม โดยใช้รูปโปรไฟล์เป็นชายชาวต่างชาติหน้าตาดี ดูมีชาติตระกูล แต่งตัวดี โปรไฟล์เลิศ อ้างตัวว่าประกอบอาชีพระดับสูง ทั้งเป็นวิศวกร หมอ สถาปนิก นักธุรกิจ ทหาร บางแก๊งอ้างถึงขนาดว่าเป็นเจ้าชายหรือเป็นสมาชิกราชวงศ์จากเมืองชื่อแปลกๆ ก็มี จากนั้นก็มักจะอ้างว่าโสด หย่าร้าง เมียตาย ตามด้วยภาพการใช้ชีวิตไฮโซ ล่องเรือยอร์ช กินอาหารร้านแพงๆ ในร้านหรู แล้วก็ปั้นแต่งเรื่องราวให้หรูหราเสียยิ่งกว่านิยาย จากนั้นก็ออกตัวทำทางจีบ โปรยคำหวานให้สาวๆ คลั่งไคล้หลงใหล สร้างความสัมพันธ์กับเหยื่อราวกับว่าเป็นคนรัก เป็นพรหมลิขิตจากแดนไกลที่ตามหามานาน หลังจากนั้นก็จะออกอุบายด้วยการแต่งเรื่องปลอมๆ เพื่อให้เหยื่อส่งเงินไปให้ด้วยการยกเหตุผลแปลกๆ ขึ้นมาอ้าง อาทิ

- อยากแต่งงานด้วย แต่ติดปัญหาบางอย่างทำให้เดินทางไม่ได้ ให้โอนเงินมาก่อนเพื่อจะได้เดินทางไปแต่งงานด้วย

- ชวนทำธุรกิจด้วยกัน แต่อยากได้เงินมาหมุนในธุรกิจก่อน พอแต่งงานแล้วเดี๋ยวมาร่วมทำธุรกิจกันจริงๆ จังๆ

- ส่งของขวัญแพงๆ มาให้ แต่ติดอยู่ที่ด่านศุลกากร ถ้าอยากได้ของ ให้โอนเงินมา เดี่ยวเอาไปจ่ายที่ศุลกากรให้ (ซึ่งต่อให้มีหลักฐาน ก็เป็นหลักฐานปลอมทั้งนั้น)

- กำลังป่วยหนัก (ตัวเอง/ลูก/พ่อแม่/ญาติ) อยากให้ช่วยส่งเงินมา ถ้าหายแล้วจะได้เดินทางไปแต่งงาน

- บางคนซ้าร้าย อาจมีการชักชวนให้เหยื่อมีกิจกรรมทางเพศแบบเปิดก๊อ้งทางออนไลน์ หรือคุยเช็กส์โฟน ซึ่งคนร้ายจะแอบบันทึกภาพและเสียงเอาไว้ เพื่อเอาไว้แบล็คเมล์เหยื่อในภายหลัง

ถ้าไม่yantตกเป็นเหยื่อโรแมนซ์สแกม ควรตรวจสอบดังนี้

- ภาพโปรไฟล์หล่อ ทั้ง ๆ ที่โปรไฟล์นั้นอาจมีคนติดตามน้อยจนผิดปกติ

- ออกอาการให้เห็นว่าตกหลุมรักอย่างทันด่วน รู้จักกันไม่เท่าไร แต่ใช้คำเรียกว่า Honey, Baby, My wife, My love ทั้ง ๆ ที่ตัวก็ยังไม่ทันเจอกัน ที่แน่ๆ เลยคือ พวกนี้จะไม่เรียกชื่อจริงของเรา เพราะด้วยความที่ต้องคุยหลอกล่อเหยื่อพร้อม ๆ กันหลาย ๆ คน เลยใช้วิธี Copy ข้อความแล้ว Paste เพื่อกันโป๊ะแตกคุยผิดคน อีกทั้งยังให้ความหวังราวกับว่าเราเป็นเจ้าของหญิง ทำให้เรารู้สึกเหมือนว่าเป็นพรหมลิขิต

- บางคนก็ขอโทรมาคุยเป็นเรื่องเป็นราว เพื่อสร้างความประทับใจว่า มีตัวตนจริง ๆ นะ ไม่ได้มีแค่โปรไฟล์

- รักกันอยู่ดี ๆ ก็มีเรื่องให้เสียเงิน แล้วก็มักจะเป็นเรื่องประหลาด ๆ เสียด้วย
- **ชวนให้มีเซ็กส์ออนไลน์** ในบางรายอาจถูกชักจูงให้มีเซ็กส์แบบออนไลน์ ตั้งแต่คุยเซ็กส์โฟนจนไปถึงการโชว์เซ็กส์ผ่านเว็บแคม ซึ่งคนร้ายจะบันทึกภาพและเสียง เพื่อเก็บไว้แบล็คเมลล์ภายหลัง
- **เขียนภาษาอังกฤษแบบผิดไวยากรณ์** คนร้ายคดีโรแมนซ์สแกมที่ถูกจับกุม มักเป็นชาวแอฟริกันผิวสี เช่นชาวไนจีเรีย เซเนกัล ฯลฯ (ซึ่งบางแก๊งอาจมีชาวไทยร่วมด้วย) ปลอมตัวมาเป็นฝรั่งผิวขาว ไม่แปลกที่ภาษาอังกฤษในแชตจึงเพี้ยน
- **ขอเปิดกล้องก็ไม่เปิดให้** ขอรูปเพิ่มก็ไม่ให้ เปิดเว็บแคมหน่อยก็ไม่เปิดให้ พอจะนัดเจอตัวก็ง่ายเปี้ยง

4.2 การซื้อสินค้าออนไลน์

การซื้อขายบนสื่อออนไลน์ ยังมีปัญหาเรื่องความปลอดภัย การถูกหลอกลวง และอาชญากรรมทางเศรษฐกิจอยู่ด้วย โดยเทคนิคที่ใช้เอาเปรียบหรือชวนเชื่อให้ซื้อสินค้าอาจเป็นการลดราคาสินค้าจนราคาถูกลงจนเกินไป การแจกหรือแถมสินค้าในปริมาณมาก การแอบอ้างสรรพคุณของสินค้าจนเกินความจริง การชักชวนให้ซื้อสินค้าเพื่อแลกกับการบอกเลขเด็ดสำหรับการพนัน เป็นต้น ดังนั้นการซื้อขายออนไลน์จึงต้องทำด้วยการรู้เท่าทัน เพื่อป้องกันการถูกหลอกลวง และป้องกันอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ

สมาคมผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ไทย ที่เป็นศูนย์กลางของผู้ประกอบการ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ หรืออีคอมเมิร์ซ (e-Commerce) มีคำแนะนำในการซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกซื้อสินค้า ทางออนไลน์อย่างมั่นใจและปลอดภัย รวมถึงคำแนะนำสำหรับผู้ประกอบการค้าขายออนไลน์ ในการสร้างความมั่นใจให้กับผู้ซื้อ ดังนี้

1. เปรียบเทียบราคาในท้องตลาดก่อนซื้อ หากเจอสินค้าที่ราคาถูกกว่าราคาท้องตลาดมากจนผิดสังเกต ให้ตรวจสอบรายละเอียดให้ดีเสียก่อน อย่าเห็นแก่ของราคาถูกและรีบโอนเงินไป เพราะผู้ร้ายมักตั้งราคาสินค้าให้ถูกกว่าท้องตลาด เพื่อโน้มน้าวให้น่าสนใจและสั่งซื้อ ซึ่งอาจทำให้ได้ของปลอมหรือของไม่มีคุณภาพได้ ในสินค้าบางประเภท เช่น แลปท็อป (โน้ตบุ๊ก) หรือโทรศัพท์มือถือ ต่างก็มีเว็บไซต์ที่ช่วยรวบรวมราคาสินค้า ให้ผู้ซื้อสามารถตรวจสอบราคาและเปรียบเทียบราคากลาง ของสินค้าชนิดนั้น ๆ ประกอบการตัดสินใจด้วย

2. ควรตรวจสอบข้อมูลผู้ขาย ว่ามีตัวตนจริงหรือไม่ โดยค้นหาจากชื่อจริง นามสกุล จริง เบอร์โทรศัพท์ หรือเลขที่บัญชีของร้านค้าที่แสดงอยู่เพื่อให้โอนเงินชำระค่าสินค้า ควรค้นหาและ ตรวจสอบข้อมูลที่มีใน Google เสียก่อนก่อนว่ามีประวัติอย่างไรบ้าง เพราะหากเป็นชื่อหรือบัญชีที่เคยมีการโกงมาก่อน ก็อาจจะเจอผู้เสียหายรายอื่นแสดงความเห็นไว้ และหากเป็นบัญชีธนาคารใน รูปแบบบริษัทหรือนิติบุคคล ก็จะมีที่น่าเชื่อถือมากขึ้น

3. ตรวจสอบชื่อเว็บไซต์ ว่าเว็บไซต์นี้ ตั้งมานานแล้วหรือยัง โดยตรวจสอบได้ที่ <http://dawhois.com> สำหรับ .com และสำหรับชื่อเว็บที่ลงท้ายด้วย .th ตรวจสอบได้ที่

<http://thnic.co.th/whois> ซึ่งเว็บไซต์ที่เปิดมานานเกิน 6 เดือนขึ้นไป ก็จะมีค่าน่าเชื่อมากกว่า เว็บไซต์ที่เพิ่งเปิดมาเพียงไม่กี่เดือน เพราะส่วนใหญ่เว็บไซต์ที่หลอกลวงจะเปิดได้ในเวลาสั้น ๆ เท่านั้น

4. ตรวจสอบจากการพูดคุยและโต้ตอบกันก่อนหน้าของผู้ขายหรือเว็บนั้น ๆ เช่น ในเว็บบอร์ดหรือ เครือข่ายสื่อสังคม ดูว่ามีคนเข้าไปเขียนตอบอะไรบ้าง หรือกระทู้ล่าสุดที่ตอบคือ เมื่อไร เพราะหากคำถามถูกทิ้งไม่ได้ตอบไว้นานจะมีความน่าเชื่อถือน้อยกว่า และต้องตรวจสอบว่ามีผู้ เคยได้รับสินค้าแล้วหรือไม่ด้วย เพราะจะสามารถตรวจสอบตัวตนของเจ้าของนั้นได้ และควรระวัง บัญชีผู้ใช้ที่เพิ่งสร้างขึ้นใหม่

5. ตรวจสอบความเคลื่อนไหวของร้าน ความใหม่ของสินค้าและการอัปเดตข้อมูลหน้า เว็บไซต์ หากมีการอัปเดตเป็นประจำ เช่น มีสินค้าใหม่ ๆ มีการเปลี่ยนแปลงโปรโมชั่น การเปลี่ยนแปลงข่าวสารหน้าเว็บ ก็แสดงให้เห็นว่าเจ้าของร้านดูแลหน้าเว็บไซต์เป็นประจำ ทำให้เรามั่นใจได้มากขึ้น

6. ตรวจสอบจากการรีวิวร้านค้า ดูว่ามีลูกค้าที่เคยซื้อสินค้ากับร้านนี้หรือไม่ แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับร้านนี้ไว้อย่างไร หากเป็นเว็บไซต์ก็สามารถตรวจสอบจากเว็บบอร์ดของร้านได้ หากมีข้อมูลแนบไว้ก็ลองติดต่อไปสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากลูกค้าที่เคยใช้บริการจากร้านค้าก่อน เพื่อเพิ่มความมั่นใจ

7. ตรวจสอบเกี่ยวกับตัวสินค้า การโฆษณาขายต่าง ๆ หากเป็นสินค้าที่ขายปัจจุบัน จะต้องเป็นภาพถ่ายจากร้านค้าเอง มีรีวิวจากร้านหรือลูกค้า หรือเพื่อแน่ใจว่า มีสินค้าจริง ไม่แอบอ้างนำภาพจากแหล่งอื่นมาใช้ กรณีเป็นสินค้าพรีออเดอร์ ผู้ซื้อต้องใช้วิจารณญาณในการซื้อสินค้า โดยใช้ ข้อมูลอื่น ๆ ประกอบการตัดสินใจ

8. ตรวจสอบเบอร์ติดต่อของร้านค้า ที่มีเบอร์ขึ้นต้นด้วย 02 หรือเบอร์บ้าน จะมีความ น่าเชื่อถือมากกว่า เพราะมีที่อยู่หลักแหล่งแน่นอน ในเว็บไซต์ควรมีที่อยู่ของธุรกิจแสดงอยู่ เพื่อป้องกัน บอกร้านค้าหรือเจ้าของร้านอยู่ที่ไหน จะดีกว่าเว็บไซต์ที่ไม่แสดงข้อมูล

9. หากเว็บไซต์นั้น ๆ มีการจดทะเบียนกับกรมพัฒนาธุรกิจ กระทรวงพาณิชย์ก็จะ น่าเชื่อถือมากขึ้น ซึ่งสามารถตรวจสอบได้ที่ <http://www.dbd.go.th/edirectory>

10. อ่านข้อมูลสินค้าและเงื่อนไขให้ละเอียดก่อนตัดสินใจซื้อทุกครั้ง เช่น เงื่อนไขการชำระเงิน เงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงสินค้า หรือการรับประกันสินค้า (ถ้ามี)

4.3 การถูกหลอกลวงไปทำงาน

เทคนิคของนักต้มตุ๋น ลวงไปทำงานต่างประเทศ

- บริษัทดูน่าเชื่อถือ อยู่ในเขตชุมชน ชอบอ้างคนดัง อาจเป็นพวกนอกราชการ อดีตนายทหาร นายตำรวจ

- แอบอ้างว่าเป็นคนรู้จักของคนนั้นคนนี่ ต่อ ๆ กันมา โดยมักเข้ามาตีซื้อที่ดิน จนผู้ถูกหลอกเชื่อว่าสนิทกับคนนั้น ๆ ที่ถูกแอบอ้างชื่อจริง ๆ และชอบอ้างว่าคนนั้นคนนี่ไปแล้วร่ำรวยกลับมา

- สำนักงานจัดหางานเถื่อน อาจมีสำนักงานที่ดูน่าเชื่อถือ ดูดี แต่แท้จริงแล้วไม่ได้ขึ้นทะเบียนกับหน่วยงานราชการที่ถูกต้อง พวกนี้จึงมักย้ายที่ หรือย้ายทำเลไปเรื่อย ๆ

- พูดจาโน้มน้ำหนักหรือเร่งรัดเกินจริง เช่น ถ้าไม่ไปงวดนี้ก็หมดโอกาสแล้วนะ เขาปิดรับคนแล้ว

- อ้างว่า 'งานสบาย เงินดี' ไม่ต้องลำบากก็ได้เงินมาง่าย ๆ ถ้าบอกอย่างนี้ให้คิดไว้ก่อนว่าอาจจะพาไปขายตัว นอนสบาย เงินดี
- อ้างว่าจะพาไปเป็นเด็กเสิร์ฟ ซึ่งเป็นอาชีพยอดฮิตที่มักนำมาอ้าง เพราะคนไทยมักเชื่อกันว่างานเสิร์ฟที่ต่างประเทศมีรายได้ดี ทั้งยังไม่ต้องใช้ทักษะมากนัก
- อ้างว่าจะพาไปเป็นแม่บ้าน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นประเทศแถบยุโรป บางรายก็ได้เป็นแม่บ้านจริงตามที่ตกลงกัน แต่ถูกบังคับให้บริการทางเพศแก่เจ้าของบ้านด้วย ค่าตอบแทนก็ต่ำ แต่หนีไปไหนไม่ได้ ทั้งไม่รู้ช่องทางหนีหรือถูกยึดหนังสือเดินทาง
- ให้ทำอะไรแปลก ๆ หรือผิดกฎหมาย เช่น ให้จดทะเบียนสมรสกับคนต่างชาติเพื่อเข้าเมือง ซึ่งถือเป็นวิธีที่เข้าข่ายไม่ชอบมาพากล หลบเลี่ยงกฎหมาย
- ให้เดินทางด้วยวิธีแปลก ๆ เช่น เข้าไปซ่อนในท้ายรถ และกำชับให้รีบหนีก่อนจะโดนจับตัวได้
- พรรคพวกที่ไปทำงานมีแต่สาว ๆ สวย ๆ คิดไว้เลยว่าไม่ปกติแน่ ไม่พาไปขายแรง แต่พาไปขายร่าง
- อ้างว่าจะจัดทำเอกสารการเดินทางให้เสร็จสรรพ เช่น พาสปอร์ต วีซ่า หรือไม่ให้ออกเอกสารการเดินทางไว้กับตัว แต่จะมีคนมาคอยเก็บไว้ให้ตลอด

วิธีป้องกันตัวเองจากขบวนการค้ากามข้ามชาติ หรือพวกหลอกไปทำงานต่างแดน

- สำคัญที่สุดอยู่ที่ตัวของคุณเอง อย่าไว้เนื้อเชื่อใจใครง่าย ๆ แม้จะเป็นผู้ใหญ่ที่นับถือ คนแถวบ้าน หรือเพื่อนสนิท ไปจนถึงสำนักจัดหางานที่เปิดกันเกลื่อนเมือง
- ใช้บริการจัดหางานจากสำนักจัดหางานที่ถูกต้องตามกฎหมาย ในสังกัดกระทรวงแรงงาน และได้รับการรับรองจากกระทรวงต่างประเทศ
- ควรสอบถามข้อมูลจากคนรู้จักที่เคยไปทำงานต่างประเทศ หรือควรศึกษาข้อมูลของงานและประเทศที่เราจะไปทำงาน เช่น จะไปทำงานเมืองใด เมืองหลวงอยู่ตรงไหน มีสถานทูตไทยอยู่ที่ไหน มีคนรู้จักไหม มีชุมชนคนไทยอยู่ตรงไหนของเมือง สามารถติดต่อกลับประเทศได้หรือไม่ อย่างไร
- หากมีข้อมูลเกี่ยวกับการค้ากามข้ามชาติ ให้แจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจ หรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง เช่น มูลนิธิปวีณา มูลนิธิผู้หญิง มูลนิธิเพื่อนหญิง และศูนย์พิทักษ์สิทธิหญิงบริการ

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน : ชี้นำ

- ผู้เรียนชมวิดีโอคลิปผู้สื่อข่าวกำลังนำเสนอข่าวเกี่ยวกับการถูกหลอกลวงในโลกออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย การถูกหลอกลวง 3 รูปแบบ คือ การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า การถูกหลอกให้ซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกหลอกให้ไปทำงานต่างประเทศ การนำเสนอข่าวของนักข่าว มีเนื้อหาในเชิงเกริ่นนำ ว่าในปัจจุบันนี้มีภัยซึ่งเกิดจากการถูกหลอกลวงในโลกออนไลน์มากมาย ตามคำบรรยายดังนี้

นักข่าว : โลกโซเชียลในปัจจุบันนี้ ถ้าเราสังเกตดี ๆ จะพบว่า เป็นแหล่งชุมนุมของบรรดามิจฉาชีพมากหน้าหลายตา และในปัจจุบันก็มีการหลอกลวงในหลากหลายรูปแบบ ไม่รู้ว่าแต่ละคน มาดี หรือ มาร้าย วันนี้ผมจะนำท่านผู้ชมไปรู้จักกับกลวิธีในการหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อจะได้รู้และระวังตัวไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ และเราจะได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน มีอะไรบ้างไปรับชมเลยครับ

- เมื่อจบวิดีโอคลิป ให้ผู้เรียนคลิก “ถัดไป” เพื่อเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ : ชั้นสอน

- ผู้เรียนทำกิจกรรม มาดี หรือ มาร้าย โดยกิจกรรมแบ่งเป็น 3 สถานการณ์ตามรูปแบบการหลอกลวงคือ การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า การถูกหลอกให้ซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกหลอกให้ไปทำงานต่างประเทศ โดยการให้ผู้เรียนดูภาพบัญชีเฟซบุ๊ก แล้วเลือก มาดี มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ

1. สถานการณ์จำลองเมื่อมีคนแปลกหน้าขอเป็นเพื่อนในเฟซบุ๊ก ให้ผู้เรียนเลือกพิจารณาว่าชายผู้นี้ มาดี มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ

กิจกรรม มาดี หรือ มาร้าย ให้ดู แล้วให้เลือกว่า มาดี หรือ มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ



เมื่อจู่ๆ ก็มีคนนี้แอดเฟสมา

- มาดี
- มาร้าย
- ไม่แน่ใจ

กิจกรรม มาดี หรือ มาร้าย

ให้ดู แล้วให้เลือกว่า มาดี หรือ มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ



เมื่อคลิกที่คำตอบ จะมี pop up คำเตือนก่อน จากนั้นให้กดยืนยัน เมื่อกดยืนยันจะเข้าสู่คลิป เรื่องถูกหลอกจากคนแปลกหน้า

เมื่อผู้เรียนเลือกคำตอบ จะมีข้อความแจ้งเตือนให้ทราบก่อนที่จะกดยืนยัน

เมื่อผู้เรียนกดยืนยันก็จะนำผู้เรียนไปสู่วิดีโอคลิป เรื่องการถูกหลอกจากคนแปลกหน้า ซึ่งเป็นวิดีโอคลิปที่นำเสนอการสัมภาษณ์หญิงสาวที่ตกเป็นเหยื่อของกลุ่มมิจฉาชีพที่เข้ามาหลอกลวงโดยใช้เรื่องความรักบังหน้า โดยเข้ามาพูดคุย ส่งข้อความจีบ เพื่อให้ผู้ถูกหลอกหลงเชื่อหรือตายใจ จนโอนเงินให้ หรือทำสิ่งผิดกฎหมาย (Romance Scammer) มีเนื้อหาตามสคริปต์ดังนี้

A: การหลอกลวงผู้อื่นโดยใช้เรื่องความรัก (Romance Scam) คือภัยรูปแบบใหม่ของผู้หญิง

A: เขาใช้รูปโปรไฟล์เป็นชายชาวต่างชาติหน้าตาดี เห็นเว็บแรกคือมีชาติตระกูล เหมือนจะเป็นนายทหารระดับสูง คือมีอายุ แต่ดูดี

A: เขาก็อินบ็อกซ์มาจีบเรา บอกว่าหย่ากับภรรยาเขา อยากหาคู่ชีวิตใหม่ นู่นนั่นนี่ พยายามใช้คำหวานกับเรา

A: พอคุยกันซักระยะหนึ่ง ก็เริ่มพูดทำนองว่ามีปัญหาเรื่องโอนเงิน จะขอช่วยให้เราโอนเงินให้เพื่อนเขาก่อน แล้วเดี๋ยวเขาจะโอนคืนให้

A: แต่เงินที่เขาให้เราโอน มันเยอะ 3,000 ดอลลาร์ เราก็ไม่มี เลยไปปรึกษาจะขอยืมเพื่อน พอไปคุยกับเพื่อน ดินะที่เพื่อนเตือน ก็เลยเอาชื่อเฟซบุ๊กไปค้นหาข้อมูลดู ปรากฏว่าเป็นพวกกลุ่มต้มตุ๋น

เมื่อจบวิดีโอคลิปก็จะเข้าสู่สถานการณ์ถัดไป

2. สถานการณ์จำลองเมื่อเห็นโพสของร้านขนมเจ้าดังในหน้าฟีด ให้ผู้เรียนเลือกพิจารณาว่าจะซื้อเลย ไม่แน่ใจ หรือโดนหลอก

กิจกรรม มาดี หรือ มาร้าย

ให้ดู แล้วให้เลือกว่า มาดี หรือ มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ



ร้านขนมเจ้าดังดังขึ้นมาหน้า feed

- ซื้อเลย
- ไม่แน่ใจ
- หลอกชั่ววูร

เมื่อผู้เรียนเลือกตอบ จะมีข้อความแจ้งเตือนให้ทราบก่อนที่จะกดยืนยัน

กิจกรรม มาดี หรือ มาร้าย

ให้ดู แล้วให้เลือกว่า มาดี หรือ มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ



เมื่อคลิกที่คำตอบ จะมี pop up คำเตือนก่อน จากนั้นให้กดยืนยัน เมื่อกดยืนยันจะเข้าสู่คลิก เรื่องถูกหลอกจากการซื้อของออนไลน์

เมื่อผู้เรียนกดยืนยันก็จะนำผู้เรียนไปสู่วิดีโอคลิป เรื่องการถูกหลอกจากการขายสินค้าออนไลน์ ซึ่งมีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

A: อยากจะกินเค้กเจ้าดัง แต่สั่งยาก ต้องรอคิวนาน เลยลองไปค้นหาข้อมูลเพื่อหาคนรับหิ้วดู

A: ก็ไปเจอเพจรับหิ้ว ด้วยความที่รีบก็เลยทักแชทแม่ค้าไปเลยว่ายากได้ของ เขาก็บอกว่ามีของพร้อมส่ง ให้รับ โอน ไม่งั้นของจะหลุด เราก็รีบโอนไปเลย

A: มารู้อีกทีคือ เขาบล็อกเฟซเราหนีไปแล้ว ก็เลยลองเอาชื่อ นามสกุล เลขบัญชีไปเล็ชดู ปรากฏ มีคนโดน หลอกเยอะมาก

นักข่าว: หากท่านผู้ชมโดนหลอกในลักษณะนี้ สามารถแจ้งได้ที่สายด่วน 1212 ศูนย์ร้องเรียนซื้อของออนไลน์ และเมื่อจบวิดีโอคลิปก็จะเข้าสู่สถานการณ์ถัดไป

3. สถานการณ์จำลองเมื่อเห็นโพสต์ประกาศชวนคนไปทำงานต่างประเทศ ให้ผู้เรียนเลือกพิจารณาว่ามาดี มา ร้าย หรือ ไม่แน่ใจ

กิจกรรม มาดี หรือ มาร้าย

ให้ดู แล้วให้เลือกว่า มาดี หรือ มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ



เห็นโพสต์แบบนี้จะตัดสินใจอย่างไร

- มาดี
- มาร้าย
- ไม่แน่ใจ

เมื่อผู้เรียนเลือกคำตอบ จะมีข้อความแจ้งเตือนให้ทราบก่อนที่จะกดยืนยัน

กิจกรรม มาดี หรือ มาร้าย ให้ดู แล้วให้เลือกว่า มาดี หรือ มาร้าย หรือ ไม่แน่ใจ



เมื่อคลิกที่คำตอบ จะมี pop up คำเตือนก่อน จากนั้นให้กดยืนยัน เมื่อกดยืนยันจะเข้าสู่คลิป เรื่องถูกหลอกให้ไปทำงาน

เมื่อผู้เรียนกดยืนยันก็จะนำผู้เรียนไปสู่วิดีโอคลิป เรื่องการถูกหลอกให้ไปทำงานต่างประเทศ ซึ่งมีเนื้อหาดังนี้

A: เห็นโพสรับสมัครนางแบบไปทำงานที่สิงคโปร์ ก็เลยลองทักพี่เขาไปดู

A: เขาก็ให้ส่งรูปไป แล้วพอสองสามวันเขาก็บอกว่าผ่าน ให้ถ่ายหน้าพาสปอร์ตไปให้เขา

A: เขาก็จัดการเรื่องตัวให้เรา นัดแนะเสร็จสรรพ

นักข่าว: มารู้ตัวตอนไหนว่าโดนหลอก

A: พอไปถึงสิงคโปร์ คนที่มารับอะคะ บอกว่าขอเก็บพาสปอร์ต จะเอาไปเดินเรื่องให้ พอเราไม่ให้เขาก็มีท่าที่ไม่พอใจ ก็เลยรู้ว่ามันแปลก ๆ รู้เลยว่าน่าจะหลอกมาขายบริการ เพราะเคยอ่านเจอมา ลักษณะนี้

และเมื่อจบวิดีโอคลิปให้ผู้เรียนคลิก “ถัดไป” เพื่อเข้าสู่บทสรุป

กิจกรรมรวบยอด : ชั้นสรุป

-ผู้เรียนชมวิดีโอคลิป เรื่อง 10 พุทธิกรรมล่อใจมิฉาชีพในโลกโซเซียล ซึ่งเป็นการบรรยายของผู้สื่อข่าวประกอบภาพกราฟิก

10 พุทธิกรรมล่อใจมิฉาชีพในโลกโซเซียล

สุข เศร้า เหงา กลัว ทุกอารมณ์ ฉันโพลลง โซเซียลหมด	เหงาเก่ง สงสาร เก่ง ใครทักมาก็ ใจอ่อนหมด	อัยยาศัยดี บริหารสเน่ห์ไป เรื่อยในโลก โซเซียล	เข้าแอปหาคู่ บีดซ้ายบีดขวา เป็นประจำ	โสด/สาวหม้าย สถานะถูกใจ เหยื่อ
โพสรูปที่ ชนิด ที่ว่าไปไหน อยู่ กับใคร คนทั้ง โลกต้องรู้	โลกสวย คิด เข้าข้างตัวเอง มโนเก่ง เทิดทูน บูชาความรัก	อวดร่ำ อวดรวย แสดงตัวตนเป็น สายเปย์	ตอบรับทุกคน เป็นเพื่อ เสมือน ว่ารู้จักกันมาสิบ สิบปี	กดติดตาม กดไลค์ หนุ่ม หล่อ/สาวสวย เป็นประจำ

6. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ - มีความรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงจากการถูก หลอกในรูปแบบต่าง ๆ	แบบทดสอบเรื่องความเสี่ยง จากการถูกหลอกกลาง	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบ ได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ - สามารถวิเคราะห์ความเสี่ยงจากการถูก หลอกกลางในรูปแบบต่าง ๆ ได้ - สามารถป้องกันตนเองจากการถูก หลอกกลางในรูปแบบต่าง ๆ ได้	แบบทดสอบเรื่องความเสี่ยง จากการถูกหลอกกลาง	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบ ได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ -ตระหนักถึงภัยที่เกิดจากการหลอกกลาง ในรูปแบบต่าง ๆ	แบบทดสอบเรื่องความเสี่ยง จากการถูกหลอกกลาง	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบ ได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

7. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์ เรื่องที่ 6 ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง

8. เอกสารอ้างอิง

<http://www.diru.commarts.chula.ac.th/>

Facebook Fanpage: DIRU: Digital Intelligence and Literacy Research Unit

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง ความเสี่ยงเรื่องเพศ

1. สาระสำคัญ

ท่ามกลางยุคดิจิทัล ประชาชนมีโอกาสดูได้รับผลกระทบ หรืออันตรายจากความเสี่ยงเรื่องเพศ เช่น ภาพโป๊เปลือย เนื้อหาอนาจาร การชักชวนไปมีเพศสัมพันธ์ และการเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย ซึ่งสำหรับประเด็นความเสี่ยงเรื่องเพศ มีข้อบ่งชี้จากงานวิจัยว่า กลุ่มประชาชนรับรู้ว่าการนัดหมายบนสื่อสังคม ออนไลน์เป็นความเสี่ยงที่เกิดจากการหลอกลวงไปมีเพศสัมพันธ์นำไปสู่ปัญหาต่อเนื่อง เช่น การตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การติดเชื้อโรคทางเพศสัมพันธ์ ความรุนแรงทางเพศ รวมทั้งความอันตรายต่ออารมณ์ และร่างกาย เกิดจากบุคคลที่ไม่น่าไว้วางใจบนสื่อออนไลน์ (Couch, Liamputtong, & Pitts, 2012)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

- เข้าใจอันตรายที่เกิดจากเนื้อหาเรื่องเพศและภาพลามก

2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

- สามารถหลีกเลี่ยงเนื้อหาเรื่องเพศและภาพลามกได้

3. ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

- มีวิจารณญาณในการรับชมสื่อ

3. จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

...X.... การเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)

...X.... การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)

..... การนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ (Utilization)

..... การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)

...X.... การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

..... การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

...X.... ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)

4. สาระการเรียนรู้

ผลกระทบอันร้ายแรงที่จะเกิดขึ้นเมื่อได้รับสื่อลามก มีดังนี้

เกิดความบิดเบือนมุมมองทางเพศของวัยรุ่นสาว สำหรับผู้ชายสื่อลามกนั้นจะส่งผลเสียทำให้พวกเขามองผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศมากกว่ามนุษย์ ส่วนผู้หญิงก็จะสูญเสียความนับถือตัวเองและมองตัวเองเป็นแค่วัตถุทางเพศ นอกจากนั้นยังทำให้พวกเขายอมรับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมถึงมองว่าเรื่องข่มขืนกลายเป็นเรื่องปกติ

อาจเกิดความเสี่ยงต่อการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรและเสี่ยงต่อการทำแท้งสำหรับเด็กผู้หญิง เสี่ยงต่อการมีบุตรก่อนวัยอันควรทั้งเด็กผู้ชายและเด็กหญิง นอกจากนี้ยังเสี่ยงต่อการติดเชื้อติดต่อทางเพศสัมพันธ์

ทำลายความสัมพันธ์ จากการศึกษาในปี 2014 พบว่า ผู้ใหญ่ที่เคยแต่งงานจำนวน 20,000 คน รู้สึกไม่พอใจในการแต่งงานของพวกเขา หลังจากได้ดูสื่อลามก ทำให้เกิดการนอกใจและการหย่าร้าง

เพิ่มความเสี่ยงของการติดเชื้อลามก คนที่เริ่มดูสื่อลามกตั้งแต่อายุยังน้อยมีแนวโน้มว่าจะติดมากขึ้นทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง จากการศึกษาโดยนักวิทยาศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ แสดงให้เห็นว่า การสแกนสมองของผู้ที่ชมภาพลามกอนาจาร มีความคล้ายคลึงกับสมองของผู้ที่ติดยาเสพติด ในขณะที่ชายหนุ่มคนหนึ่งที่กำลังมองหาวิธีการรักษาอาการติดยาเสพติด ได้อธิบายเอาไว้ในบล็อกส่วนตัวว่า ความต้องการดูหนังโป๊ของเขาก้าวหน้าไปมาก จากนาน ๆ ครั้งตอนเรียนชั้นประถมศึกษา เป็น 3 ครั้งต่อสัปดาห์ในมหาวิทยาลัย และเมื่อไหร่ที่ไม่ได้ดูสื่อลามกสักช่วงระยะเวลาหนึ่งจะทรมาณจากอาการถอน รวมถึงอัตราการเต้นของหัวใจก็สูงขึ้นอย่างมาก เกิดความวิตกกังวล หงุดหงิด มือสั่นขึ้นรุนแรง

วิธีการหลีกเลี่ยงความเสี่ยงจากเนื้อหาด้านเพศ สื่อลามก

1. **ล้างข้อมูลคอมพิวเตอร์** หากคุณพบว่ามียูทูปวิดีโอลามกมาอยู่ในคอมพิวเตอร์ของคุณ ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม คุณอาจจะต้องหลีกเลี่ยงมันด้วยการลบสื่อลามกต่าง ๆ ที่ถูกเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ ของคุณเสียก่อน นอกจากนี้คุณยังสามารถล้างเบราว์เซอร์ พยายามลบเบราว์เซอร์แคช ประวัติการใช้งาน และ Google Search เพราะว่าหากคอมพิวเตอร์ของคุณบันทึกไว้ว่า คุณเข้าไปเยี่ยมชมเว็บไซต์บ่อยครั้ง ต่อให้มันเป็นโดยอุบัติเหตุก็เถอะ มันก็จะคิดว่าคุณต้องการเจอสื่อลามกมากขึ้น และมันก็จะยังมีโฆษณาเกี่ยวกับสื่อพวกนี้ รวมถึงพวก เว็บไซต์ที่ไม่ปลอดภัยต่าง ๆ แฝงเข้ามาด้วย

2. **ตั้งค่าเซ็นเซอร์ทางอินเทอร์เน็ต** มีหลายวิธีที่คุณสามารถตั้งค่าเซ็นเซอร์ทางอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งอาจจะช่วยให้คุณและคนอื่นปลอดภัยจากสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต คุณสามารถบล็อกและเหลือไว้เฉพาะบางเว็บไซต์ หรือจะบล็อกเฉพาะเว็บที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ หรือเนื้อหาแนวลามกอนาจาร หรือคุณอาจจะบุเฉพาะชื่อเว็บนั้น ๆ เลยก็ได้ คุณก็แค่เลือกวิธีที่เหมาะสมกับคุณเท่านั้นเอง เช่น ใช้ StayFocused ซึ่งเป็นโปรแกรมแอด-ออน (Add-on) ในตัวเบราว์เซอร์ของ Chrome ซึ่งจะช่วยให้คุณตั้งค่าควบคุมได้ว่า คุณจะยังสามารถเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ไหนได้บ้าง และใช้เวลาในแต่ละ เว็บไซต์ได้นานเท่าไร มันเป็นวิธีควบคุมพฤติกรรมตัวเองได้ดีวิธีหนึ่ง และเป็นการต่อสู้กับการเสพติดสื่อลามกได้

3. **พยายามใช้เวลาสังสรรค์ในพื้นที่ส่วนกลางกับครอบครัวของคุณ** ไม่ใช่อยู่คนเดียวตลอดเวลา พยายามรวบรวมคอมพิวเตอร์ ในบ้านเอาไว้ในส่วนกลางของบ้าน และออกกฎว่า ถ้าใครใช้คอมพิวเตอร์ ในห้องส่วนตัวต้องเปิดประตูทิ้งไว้ นโยบายแบบเปิดเผยเช่นนี้ จะช่วยให้สมาชิกในครอบครัวคุณ รวมถึงตัวคุณด้วย มีความซื่อสัตย์และมีการควบคุมตัวเองในนิสัยแย ๆ ได้ดีขึ้น ดังนั้น คุณอาจเริ่มด้วยการนำคอมพิวเตอร์ของลูกชายคุณ จากห้องนอนของเขา นำมาวางไว้ที่มุมใดมุมหนึ่งในห้องนั่งเล่นก็ได้

4. **ปรับตารางกิจกรรมเวลาที่อยู่นอกบ้าน** เนื่องจากสถานที่บางแห่งในที่สาธารณะ อาจจะมีความเสี่ยงและล่อแหลมต่อการพาตัวเองไปยุ่งเกี่ยวกับสื่อที่ไม่เหมาะสมได้ถึงแม้ว่าสถานที่

บางแห่งจะเป็นพื้นที่แจ้งก็ตาม ดังนั้นการตระหนักถึงความเหมาะสมในการใช้เวลาในแต่ละสถานที่ จึงสามารถช่วยหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการยั่วยุของสื่อได้

5. มองหาคำปรึกษา หากปัญหานี้ยังก่อกวนจิตใจคุณอยู่ไม่รู้จบ. หากคุณไม่สามารถควบคุมตัวเองได้จริง ๆ ก็ลองพิจารณาไปปรึกษาหมอนักจิตวิทยา เพราะคุณอาจจะมีปัญหาใหญ่ที่ยังไม่ได้รับการระบุหรือค้นหา ซ่อนอยู่ในจิตใจ และอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตของคุณก็เป็นได้ ซึ่งหากคุณหมอนักจิตวิทยา หรือผู้เชี่ยวชาญที่คุณหมอแนะนำมา ได้ทราบสาเหตุของปัญหาแล้ว พวกเขา ก็จะช่วยให้คุณ สามารถเผชิญหน้าและรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน : ชำนาญ

- กระตุ้นความคิดของผู้เรียนด้วยการให้ผู้เรียนเลือกสัญลักษณ์ของแอปพลิเคชัน ที่ผู้เรียนเคยพบเห็นเนื้อหาลามก อนาจาร

ชำนาญ

เราพบสื่อลามกจากช่องทางใดบ้าง



กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ : ชั้นสอน

- ให้ผู้เรียนเลือกระบุตัวตน โดยระบุเพศของตนเอง คือ เพศชาย เพศทางเลือก และเพศหญิง
จากนั้น ผู้เรียนทำกิจกรรมตามเพศที่ผู้เรียนได้ระบุตัวตนไว้

- สำหรับผู้ที่ระบุตัวตนเป็น “เพศชาย” บทเรียนจะนำไปสู่หน้ากิจกรรม โดยมีหน้าต่าง
โฆษณาปรากฏขึ้น ให้ผู้เรียนเลือกกดเข้าไปในลิงค์โฆษณา หรือเลือกปิด

กิจกรรม

กรูณาระบุตัวตน



ชาย



เพศทางเลือก



หญิง

ไม่ว่าคุณจะเป็นเพศไหนก็ตาม คุณก็มีความเสี่ยงเรื่องเพศด้วยกันทั้งสิ้น

กิจกรรม (สำหรับ ชาย)

เมื่อคุณท่องเว็บอยู่ แล้วมี Pop up เด้งขึ้นมาฉ่ยารนใจ

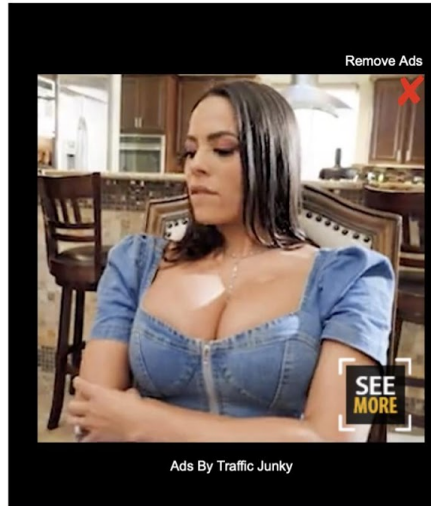


NOTE : ถ้าเลือก Remove Ads ก็จะต้องไปหน้าปลอดภัย

เมื่อผู้เรียนเลือกเสร็จ จะเข้าสู่หน้าคำอธิบายความเสี่ยงที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาดังกล่าว

กิจกรรม (สำหรับ ชาย)

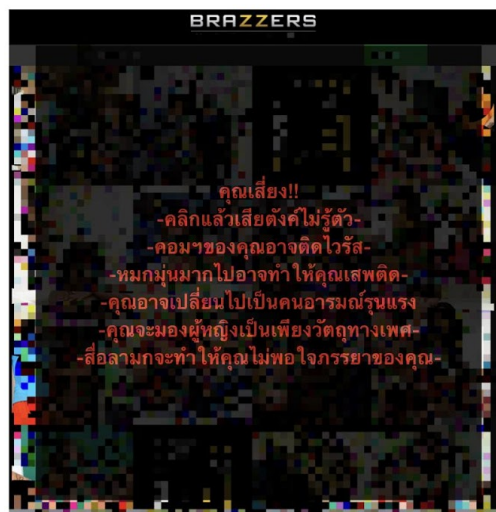
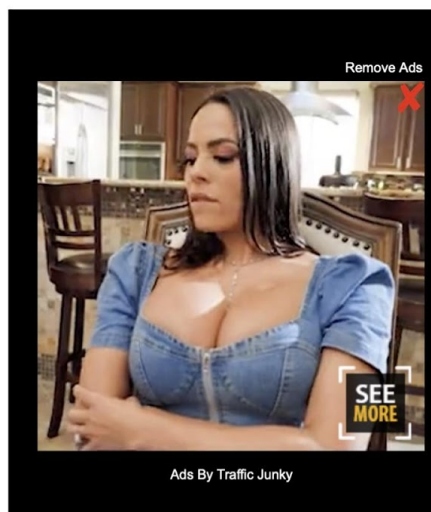
เมื่อคุณท่องเว็บอยู่ แล้วมี Pop up ดังขึ้นมาขำข่วนใจ



NOTE : ถ้าเลือก See More ก็จะลิงค์ไปหน้าเว็บลามก(ของปลอม) และมีค่าเดือน

กิจกรรม (สำหรับ ชาย)

เมื่อคุณท่องเว็บอยู่ แล้วมี Pop up ดังขึ้นมาขำข่วนใจ



NOTE : ถ้าเลือก See More ก็จะลิงค์ไปหน้าเว็บลามก(ของปลอม) และมีค่าเดือน

- สำหรับผู้เรียนที่ระบุตัวตนเป็น “เพศทางเลือก” บทเรียนจะนำไปสู่หน้ากิจกรรม โดยมี หน้าต่างโฆษณาปรากฏขึ้น ให้ผู้เรียนเลือกปิด หรือเลือกลิงค์ไปยังแอปพลิเคชันไลน์

เมื่อผู้เรียนเลือกเสร็จ ก็จะไปสู่หน้าคำอธิบายความเสี่ยงที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาลามก ดังกล่าว

กิจกรรม (สำหรับ เพศทางเลือก)



เมื่อคุณเล่นโซเชียลอยู่ แล้วไปพบกับโฆษณานี้



คุณสามารถปิดได้ โดยการพยายามมองหาเครื่องหมายกากบาท

หรือจะลงแอดไลน์ไปสอบถาม

NOTE : เมื่อโฆษณาปรากฏ จะมีคำแนะนำขึ้นมาให้ผู้เรียนรู้จักวิธีปิด

กิจกรรม (สำหรับ เพศทางเลือก)



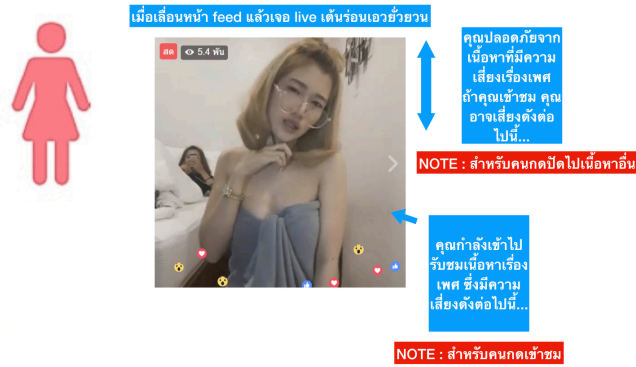
เมื่อคุณเล่นโซเชียลอยู่ แล้วไปพบกับโฆษณานี้



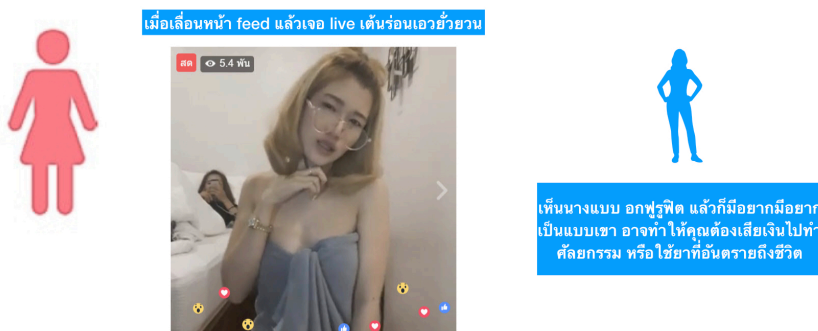
เมื่อคุณแอดไลน์กลุ่มดังกล่าว คุณอาจถูกหลอกให้เปิดเผย ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ ไลน์ และเลขบัญชีธนาคาร ซึ่งจะนำไปสู่การถูกหลอกกลางในโลกโซเชียล

- สำหรับผู้เรียนที่ระบุตัวตนเป็น “เพศหญิง” บทเรียนจะนำไปสู่หน้ากิจกรรม โดยมีหน้า live ปรากฏขึ้น ให้ผู้เรียนเลือกว่าจะชมเนื้อหา หรือเลื่อนหน้าจอไปยังเนื้อหาอื่น ๆ

กิจกรรม (สำหรับ เพศหญิง)



กิจกรรม (สำหรับ เพศหญิง)



เมื่อผู้เรียนเลือกเสร็จ ก็จะเข้าสู่หน้าคำอธิบายความเสี่ยงที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาลามกดังกล่าว

กิจกรรมรวบยอด : ชั้นสรุป

ผู้เรียนชมเนื้อหา “4 ทักษะ เพื่อลดความเสี่ยงเรื่องเพศ” ซึ่งมีดังต่อไปนี้

ชั้นสรุป			
4 ทักษะที่เอาไว้ เพื่อลดความเสี่ยงเรื่องเพศ			
Access การเข้าถึง และการใช้สื่อออนไลน์ ควบคุมตัวคุณเองในการใช้งาน สื่อโซเชียล ไม่กดเข้าไปดู เนื้อหาลามก ควบคุมระยะเวลา ในการอยู่กับเนื้อหาให้น้อยลง คุณอาจจะใช้โปรแกรม Security ช่วยก็ได้	Information Evaluation การประเมินข้อมูลข่าวสาร คุณต้องประเมินเนื้อหาที่รับชม ทั้งในแง่ความถูกต้อง ความน่า เชื่อถือของข้อมูล และการ ประเมินในเชิงจริยธรรม	Media Text Understanding ความเข้าใจในเนื้อหา ทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่ชม ทั้งความหมายตรง ความหมาย แฝง เชื่อมโยงเนื้อหาจากแหล่ง เนื้อหาที่หลากหลาย ตลอดจน สร้างเนื้อหาที่สร้างสรรค์ลงโลก โซเชียล	Risk Reduction การลดความเสี่ยง ไม่สนับสนุนเนื้อหาลามกบน โลกโซเชียล โดยแจ้งรายงาน เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

6. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ - เข้าใจอันตรายที่เกิดจากเนื้อหา เรื่องเพศและภาพลามก	แบบทดสอบ เรื่อง ความเสี่ยงเรื่องเพศ	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ไม่ ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ - สามารถหลีกเลี่ยงเนื้อหาเรื่องเพศ และภาพลามกได้	แบบทดสอบ เรื่อง ความเสี่ยงเรื่องเพศ	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ไม่ ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ - มีวิจารณญาณในการรับชมสื่อ	แบบทดสอบ เรื่อง ความเสี่ยงเรื่องเพศ	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ไม่ ต่ำกว่าร้อยละ 80

7. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์ เรื่องที่ 7 ความเสี่ยงเรื่องเพศ

8. แหล่งอ้างอิง

<http://www.diru.commarts.chula.ac.th/>

Facebook Fanpage: DIRU: Digital Intelligence and Literacy Research Unit

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

เรื่อง ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ

1. สาระสำคัญ

เราจะพบว่ามีความเกี่ยวข้องกับการนำข้อมูลส่วนตัวไปใช้เพื่อประโยชน์อื่นจนเกิดความเสียหาย ไม่ว่าจะเป็นการถูกบังคับให้ต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เมื่อสมัครใช้งานเพจ หรือเข้ากลุ่มออนไลน์ การนำข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกิจกรรมทางออนไลน์จึงอาจก่อให้เกิดความเสี่ยงอันตรายกับผู้ใช้จากระบบได้ ดังนั้นผู้เรียนจึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องรักษาความปลอดภัย (security) และรู้จักวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดภัยอันตรายที่เกิดจากระบบ เช่น การป้องกันการถูกขโมยรหัสล็อกอิน หรือถูกแฮ็กจากการล็อกอิน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

- รู้วิธีการทางคอมพิวเตอร์ที่มีฉ้อโกงมาใช้ในการเข้าถึงข้อมูล

2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

- สามารถวิเคราะห์ความเสี่ยงของการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว

- แก้ไขข้อมูลส่วนตัวและปรับเปลี่ยน

3. ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

- ตระหนักถึงอันตรายที่เกิดจากระบบและการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว

3. จุดเน้น ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

..... การเข้าถึงและการทำงานสื่อสังคมออนไลน์ (Access)

...X... การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Information Evaluation)

...X... การนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ (Utilization)

..... การแสดงตัวตนและความเป็นพลเมือง (Identity and Citizenship)

..... การลดความเสี่ยง (Risk Reduction)

..... การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

...X... ความเข้าใจตัวบทของสื่อสังคมออนไลน์ (Media Text Understanding)

4. สาระการเรียนรู้

ภัยอันตรายจากระบบ มีด้วยกัน 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การแฮกข้อมูล หรือการเจาะระบบ โดยมี Hacker ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจอย่างสูงเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ทั้งในด้านเครือข่ายและระบบปฏิบัติการ เป็นผู้ปฏิบัติการในการเจาะระบบ ซึ่งมักเป็นการกระทำโดยไม่ได้รับอนุญาต ทั้งนี้ Hacker จะสามารถทราบและเข้าถึงช่องโหว่ของระบบ ทราบว่า

สามารถค้นหาช่องโหว่ได้จากส่วนใดบ้าง สามารถเข้าถึงข้อมูลที่เก็บไว้ รวมถึงทำลายระบบหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งเมื่อมองในแง่ของหลักจริยธรรมและกฎหมายแล้ว การแสกข้อมูลหรือการเจาะระบบอาจมีความหมิ่นเหม่ต่อการผิดต่อพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จริยธรรมในการใช้งาน และการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต

วิธีการการแสกข้อมูลหรือการเจาะระบบใน Internet มีหลายวิธี แต่วิธีที่นิยมมากมี 3 วิธี ดังนี้

1. Password Sniffers เป็นโปรแกรมเล็ก ๆ ที่ซ่อนอยู่ในเครือข่าย และถูกสั่งให้บันทึกการ Log on และรหัสผ่าน (Password) แล้วนำไปเก็บในแฟ้มข้อมูลลับ
2. Spooling เป็นเทคนิคการเข้าสู่คอมพิวเตอร์ที่อยู่ระยะทางไกล โดยการปลอมแปลงที่อยู่อินเทอร์เน็ต (Internet Address) ของเครื่องที่เข้าได้ง่ายหรือเครื่องที่เป็นมิตร เพื่อค้นหาจุดที่ใช้ในระบบรักษาความปลอดภัยภายใน วิธีการคือ การได้มาถึงสถานภาพที่เป็นแก่นหรือราก (Root) ซึ่งเป็นการเข้าสู่ระบบขั้นสูงสำหรับผู้บริหารระบบ เมื่อได้รากแล้วจะสร้าง Sniffers หรือโปรแกรมอื่นที่เป็น Back Door ซึ่งเป็นทางกลับลับๆ ใ้ไว้ในเครื่อง
3. The Hole in the Web เป็นข้อบกพร่องใน World -Wide-Web (WWW) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต เนื่องจากโปรแกรมที่ใช้ในการปฏิบัติการของ Website จะมีหลุมหรือช่องว่างที่ผู้บุกรุกสามารถทำทุกอย่างที่เจ้าของ Site สามารถทำได้

2. การสแปม คือชื่อเรียกของการส่งข้อความที่ผู้รับไม่ได้รับรองขอ ผ่านทางระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยส่วนมากจะทำให้เกิดความไม่พอใจต่อผู้รับข้อความ สแปมที่พบเห็นได้บ่อย ได้แก่ การส่งสแปมผ่านทางอีเมล ในการโฆษณาชวนเชื่อ หรือโฆษณาขายของ โดยการส่งอีเมลที่เราไม่ต้องการ จากที่ใดก็ได้ในโลก โดยที่เราไม่รู้เลยว่าผู้ที่ส่งมาให้มันเป็นใคร หรือเป็นการแอบอ้างหรือไม่ เนื่องจากปัจจุบันมีการส่งสแปมที่สามารถปลอมชื่อและอีเมลผู้ส่งได้ จุดประสงค์คือ ผู้ส่งส่วนใหญ่ต้องการที่จะโฆษณา สินค้าหรือบริการต่าง ๆ ของบริษัทของตนเอง ซึ่งเป็นประเภทหนึ่งของเมลขยะซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้รับรำคาญใจและเสียเวลาในการกำจัดข้อความเหล่านี้แล้ว สแปมยังทำให้ประสิทธิภาพการขนส่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตลดลงด้วย สแปมในรูปแบบอื่นนอกจากอีเมลสแปม ได้แก่ เมสเซนเจอร์สแปม นิวส์กรุ๊ปสแปม บล็อกสแปม และเอสเอ็มเอสสแปม

การส่งสแปมเริ่มแพร่หลายเนื่องจากค่าใช้จ่ายในการส่งข้อความผ่านทางระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าใช้จ่ายน้อยมากเมื่อเทียบกับการส่งข้อความชักชวนทางอื่น เช่นทางจดหมาย หรือการโฆษณาทางสื่อต่าง ๆ ทำให้ผู้ส่งประหยัดค่าใช้จ่ายในการส่งข้อความเชิญชวน และในขณะเดียวกันกฎหมายเกี่ยวกับระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับสแปมยังไม่ครอบคลุม

3. การฟิชชิ่ง (Phishing) คือ เทคนิคหลอกลวงทางอีเมล SMS หรือหน้าเว็บไซต์ปลอม โดยสร้างสถานการณ์ให้เหยื่อเกิดความตื่นตระหนก หรือเข้าใจผิดว่าได้รับผลประโยชน์บางอย่าง จนนำไปสู่การกดลิงก์เพื่อหลอกให้กรอกข้อมูลสำคัญ หรือเปิดไฟล์แนบที่มีความประสงค์ร้ายและนำไปสู่ความเสียหายต่าง ๆ กับเหยื่อ

วิธีป้องกันภัยซึ่งเกิดจากระบบคอมพิวเตอร์ สามารถทำได้ดังต่อไปนี้

1. การตั้งรหัสผ่านที่แข็งแรง

- ควรใช้รหัสความยาวอย่างน้อย 12 ตัวอักษรขึ้นไป เพื่อป้องกันไม่ให้มีจจาซีพีสามารถสืบค้นหรือเข้าถึงรหัสผ่านได้ง่าย โดยเฉพาะการป้องกันข้อมูลด้านการเงิน ที่ควรตั้งรหัสผ่านแบบคละทั้ง ตัวเลข สัญลักษณ์ ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ ตัวอักษรพิมพ์เล็ก เพื่อให้ยากต่อการเดาสุ่ม

- ไม่ควรใช้คำศัพท์ในพจนานุกรม (Dictionary) ไม่ว่าจะเป็นคำศัพท์แบบเดี่ยว เช่น building หรือนำหลาย ๆ คำมารวมกัน เช่น NiceGreenBuilding เนื่องจากแฮกเกอร์สามารถใช้โปรแกรมการเดารหัสผ่านโดยเปรียบเทียบจากฐานข้อมูลคำศัพท์

- หลีกเลี่ยงการตั้งรหัสผ่านที่เป็นรูปแบบ (Pattern) ที่นิยมใช้กันทั่วไป หน่วยงานวิจัยของกระทรวงกลาโหมของสหรัฐฯ (Darpa) เคยทำการศึกษาและพบว่ามึรูปแบบหลัก ๆ 3 รูปแบบ ดังนี้

- ตัวพิมพ์ใหญ่ 1 ตัว + ตัวอักษรพิมพ์เล็ก 5 ตัว + ตัวเลข 3 หลัก เช่น Komand123

- ตัวพิมพ์ใหญ่ 1 ตัว + ตัวพิมพ์เล็ก 6 ตัว + ตัวเลข 2 หลัก เช่น Komando12

- ตัวพิมพ์ใหญ่ 1 ตัว + ตัวพิมพ์เล็ก 3 ตัว + ตัวเลข 5 หลัก เช่น Koma12345

- อย่าแทนตัวอักษรหรืออักขระบางตัวด้วยตัวเลขที่ดูคล้ายกัน เช่น ตั้งรหัสผ่านว่า H0use โดยใช้เลข 0 (เลขศูนย์) แทน o (อักษรโอ) คนทั่วไปก็สามารถคาดเดาได้ถึงแม้จะผสมกัน หรือ BigHouse\$123 มี 12 ตัวอักษร ได้แก่ ตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวอักษรตัวพิมพ์เล็ก สัญลักษณ์และตัวเลข ซึ่งมันเป็นคำจากพจนานุกรม มีสัญลักษณ์ตัวเดียวและตัวเลขเรียงทั้งหมดอยู่ท้าย รหัสผ่านลักษณะนี้ก็คาดเดาได้ง่ายเช่นกัน

2. การไม่รับบุคคลแปลกหน้าเป็นเพื่อน เพราะบุคคลที่เราไม่รู้จักเหล่านี้อาจเป็นบุคคลปลอมที่คนร้ายใช้เป็นช่องทางในการล้วงข้อมูลและติดต่อกับเราได้โดยง่าย ดังนั้น ควรที่จะรับเป็นเพื่อนเฉพาะบุคคลที่เรารู้จักในชีวิตจริงเท่านั้น

3. ไม่กดรับ request เกม หรือ แอป ใดจากเพื่อนๆ จนกว่าจะแน่ใจว่าเป็น เกม หรือ แอปพลิเคชันจริง ๆ

4. อย่าคลิกลิงค์ /โฆษณาแปลกๆ ที่ขึ้นมาหน้าวอลต์ตนเอง

5. การยืนยันรหัส 2 ชั้น ซึ่งปกติเวลาเราทำการเข้าสู่ระบบก็จะใช้แค่เพียง Username กับ Password ซึ่งสองสิ่งนี้อาจจะไม่ปลอดภัยมากพอ เพราะหลายครั้งที่เราใช้รหัสชุดเดียวกันหลายเว็บ ทำให้คนที่รู้ข้อมูลของคุณจากเว็บหนึ่ง สามารถเข้าสู่บัญชีในบริการอื่นได้ด้วย รวมถึงใช้พาสเวิร์ดที่ง่ายต่อการคาดเดาอย่างเช่น เบอร์โทร วันเกิด ก็อาจจะไม่ปลอดภัยมากพอ เพื่อเพิ่มความปลอดภัยบริการออนไลน์ส่วนใหญ่ อาทิ Google, Apple, Dropbox, Github หรือแม้กระทั่ง Social Network ที่อย่าง Facebook ได้มีการเพิ่มเติมระบบล็อกอินสองชั้น (2-Step Verification) เพื่อเป็นระบบรักษาความปลอดภัยช่วยป้องกันผู้อื่นมาแฮ็กบัญชี ด้วยการยืนยันตัวตนครั้งที่สอง แบบเดียวกับบริการธนาคารออนไลน์ที่ต้องยืนยันตัวตนด้วยรหัสผ่านและ OTP หลังจากเข้าไปเปิดใช้แล้ว ก็มีวิธียืนยันตัวตนครั้งที่สองหลากหลายวิธี เช่น SMS, ผ่านการโทรศัพท์, กดยืนยันจากเครื่องที่เคย login แล้ว, ผ่านโปรแกรมตระกูล 2FA เช่น Google Authenticator, ผ่านบัตร NFC หรืออุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ USB ได้, รหัสกู้คืน (Recovery codes) หรือ Backup codes เพื่อให้เห็นภาพมากขึ้นเราขอยกตัวอย่าง การทำ 2-Step Verification ของบัญชี Gmail ให้เข้าใจมากขึ้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน : ชี้นำ

- กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยคำถาม “ท่านรู้จักคำศัพท์เหล่านี้หรือไม่” ซึ่งคำศัพท์ที่นำเสนอ จะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอันตรายที่เกิดจากระบบคอมพิวเตอร์ เช่น แสกเกอร์ สปแอม ฟิชซิ่ง การยืนยันสอง ขั้นตอน เป็นต้น

คุณรู้จักคำศัพท์เหล่านี้หรือไม่

พาสเวิร์ด

แสกเกอร์

หากท่านไม่รู้จักคำเหล่านี้ ท่านอาจตกเป็นเหยื่อ ของมิจฉาชีพ ที่มาพร้อมภัยภัยจากระบบ

สปแอม

ฟิชซิ่ง

ล็อกแฮ้าท์

รหัสผ่าน2ชั้น

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ : ชี้นำสอน

รูปแบบการโจมตีในโลกออนไลน์



การ HACK การพยายามหาวิธี หรือหาช่องโหว่ของระบบ เพื่อแอบลักลอบเข้าสู่ระบบ เพื่อล้างความลับ หรือแอบดูข้อมูลข่าวสาร บางครั้งมี การทำลายข้อมูลข่าวสาร หรือทำความเสียหายให้กับบัญชีผู้ใช้

รูปแบบการโจมตีในโลกออนไลน์



การ SPAM การส่งข้อความที่ผู้รับไม่ได้รับขอร้อง ผ่านทางระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยส่วนมากจะทำให้เกิดความไม่พอใจต่อผู้รับข้อความ

-ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการโจมตีระบบคอมพิวเตอร์ของคนร้าย ซึ่งประกอบด้วย 3 วิธี ดังนี้

รูปแบบการโจมตีในโลกออนไลน์



การฟิชชิ่ง (Phishing) คือ เทคนิคหลอกลวงทางอีเมล SMS หรือหน้าเว็บไซต์ปลอม โดยสร้างสถานการณ์ให้เหยื่อเกิดความตื่นตระหนก หรือเข้าใจผิดว่าได้รับผลประโยชน์บางอย่าง จนนำไปสู่การกดลิงก์เพื่อหลอกให้กรอกข้อมูลสำคัญ หรือเปิดไฟล์แนบที่มีความประสงค์ร้าย และนำไปสู่ความเสียหายต่างๆ กับเหยื่อ

จากนั้น ผู้เรียนศึกษาวิธีการตั้งค่าการใช้งานเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย ดังวิธีการต่อไปนี้

1. ให้ผู้เรียนฝึกตั้งรหัสผ่านที่แข็งแรง ซึ่งในบทเรียนจะอธิบายวิธีการตั้งรหัสผ่านที่ปลอดภัยให้ผู้เรียนศึกษาและทำการตั้งรหัสผ่าน จากนั้นระบบจะประเมินความแข็งแรงของรหัสผ่าน หากผู้เรียนยังตั้งรหัสผ่านที่แข็งแรงไม่มากพอก็จะไม่ผ่าน

มาลองตั้ง Password กัน

Username

Password [Forgot your password?](#)

Keep me logged in (for up to 30 days)

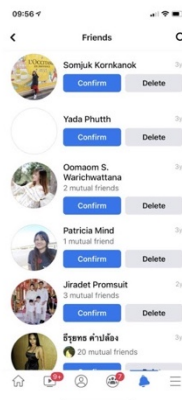
Log in

- วิธีตั้งรหัสผ่านที่ปลอดภัย
- ควรใช้ความยาวอย่างน้อย 12 -14 ตัวอักษร
 - ไม่ควรใช้คำศัพท์ในพจนานุกรม (Dictionary)
 - หลีกเลี่ยงการตั้งรหัสผ่านที่เป็นรูปแบบ (Pattern) ที่นิยมใช้กันทั่วไป เช่น
ตัวพิมพ์ใหญ่ 1 ตัว + ตัวอักษรพิมพ์เล็ก 5 ตัว + ตัวเลข 3 หลัก เช่น Komand123
ตัวพิมพ์ใหญ่ 1 ตัว + ตัวพิมพ์เล็ก 6 ตัว + ตัวเลข 2 หลัก เช่น Komando12
ตัวพิมพ์ใหญ่ 1 ตัว + ตัวพิมพ์เล็ก 3 ตัว + ตัวเลข 5 หลัก เช่น Koma12345
 - รหัสผ่านไม่ควรเชื่อมโยงกับตัวเรา เช่น ไม่ควรใช้ ชื่อ-นามสกุล บ้านเลขที่ วันเกิด เป็นต้น

NOTE: ให้ผู้เรียนตั้งพาสเวิร์ดแล้วดูว่าพาสที่ตั้งง่าย ปานกลาง หรือยาก

2. การไม่รับบุคคลแปลกหน้า โดยการจำลองหน้าเพิ่มเพื่อนของเฟซบุ๊ก ให้ผู้เรียนพิจารณาว่ารู้จักบุคคลซึ่งขอเป็นเพื่อนหรือไม่ บุคคลเหล่านี้เป็นบุคคลที่ไม่มีตัวตนจริง ดังนั้นผู้เรียนจะต้องกดปฏิเสธคำขอ

ท่านรู้จักบุคคลเหล่านี้หรือไม่ ถ้าไม่ กรุณา กด Delete



3. การไม่กดรับ request เกม หรือ แอป ใดจากเพื่อน ๆ จนกว่าจะแน่ใจว่าเป็น เกม หรือ แอป จริง ซึ่งเป็นการจำลองหน้า request ของเกม ผู้เรียนจะต้องกด ปฏิเสธคำขอ



4. การไม่คลิกลิงค์ /โฆษณาแปลก ๆ ที่ขึ้นมาหน้าวอลต์ตนเอง เป็นการจำลองหน้าโฆษณาปลอม โดยให้ผู้เรียนตรวจสอบโฆษณาซึ่งเป็นเว็บเลียนแบบ จากนั้นให้ผู้เรียนเลื่อนผ่าน เพื่อไม่ต้องตกเป็นเหยื่อของการเข้าสู่ลิงค์ปลอม

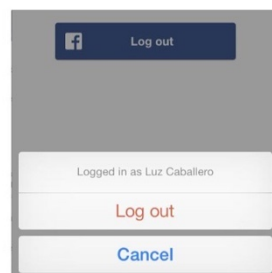


5. การยืนยันตัวตน 2 ชั้น เป็นการจำลองการยืนยันตัวตน 2 ชั้น โดยให้ผู้เรียนลงชื่อเข้าใช้ด้วย Username และ Password แบบปกติ จากนั้นจะมีหน้าต่างที่ 2 ให้ผู้เรียนยืนยันตัวตนผ่านรหัส OTP ที่ปรากฏขึ้น



6. การใช้อุปกรณ์สาธารณะ ต้อง log out ทุกครั้ง เป็นหน้าจำลองการลงชื่อออก เมื่อผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ ผู้เรียนจะต้องลงชื่อออกจากระบบทุกครั้ง

กรุณาคัด log out เพื่อออกจากระบบ



กิจกรรมรวบยอด : ชั้นสรุป

เมื่อจบบทเรียน จะเตือนผู้เรียนให้ผู้เรียนไม่หลงลืมที่จะทำสิ่งที่ได้เรียนไปกับทุกโปรแกรม ทุกแอปพลิเคชัน ที่ผู้เรียนใช้

6. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ - รู้วิธีการทางคอมพิวเตอร์ที่มีจรรยาบรรณนำมาใช้	แบบทดสอบ เรื่อง ความอันตรายจากระบบ	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านทักษะ/กระบวนการ - สามารถวิเคราะห์ความเสี่ยงของการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว - แก้ไขข้อมูลส่วนตัวและปรับเปลี่ยน	แบบทดสอบ เรื่อง ความอันตรายจากระบบ	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
ด้านคุณลักษณะ - ตระหนักถึงอันตรายที่เกิดจากระบบและการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว	แบบทดสอบ เรื่อง ความอันตรายจากระบบ	ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

7. สื่อการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์ เรื่องที่ 8 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ

8. แหล่งอ้างอิง

<https://www.dharmniti.co.th/2-step-verification/>

<https://www.catcyfence.com/it-security/article/how-to-make-strong-password/>

<https://www.catcyfence.com/it-security/article/how-to-make-strong-password/>

<http://www.diru.commarts.chula.ac.th/>

Facebook Fanpage: DIRU: Digital Intelligence and Literacy Research Unit

บทที่ 11

การออกแบบเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทัน

การออกแบบเนื้อหาเพื่อเพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับประชาชน เป็นเนื้อหาส่วนขยายผลจากเว็บไซต์เพิ่มความสามารถการรู้เท่าทันของประชาชน www.thaidigitalcritizen.net หรือ www.คิดคุยค้น.net ที่โครงการพัฒนาขึ้นเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันได้รับการพัฒนาขึ้นจากผลการวิจัย บทเรียนออนไลน์เพิ่มทักษะและความสามารถในการรอบรู้ทางดิจิทัลของโครงการ โดยนำผลการวิจัยเรื่องความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน และบทเรียนออนไลน์ มาจัดทำเนื้อหาเพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้ และกระตุ้นความสนใจเว็บไซต์ของโครงการ การนำเสนอในส่วนของการออกแบบเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 11.1 แนวคิดการออกแบบเนื้อหา
- 11.2 การพัฒนาเนื้อหาเพื่อรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
- 11.3 รูปแบบเนื้อหา
- 11.4 แพลตฟอร์มเผยแพร่เนื้อหา

11.1 แนวคิดการออกแบบเนื้อหา

การเพิ่มความสามารถในการรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับประชาชน ด้วยการสร้างแหล่งการเรียนรู้เกี่ยวกับความสามารถทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ตามกลยุทธ์ “คิด คุย ค้น” ของโครงการ ได้กำหนดให้มีการจัดทำเนื้อหาขยายผลการเรียนรู้ โดยนำสาระการเรียนรู้ของบทเรียนออนไลน์ ผลงานวิจัย ความรู้ กิจกรรมของสมาชิกเว็บไซต์ มาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของโครงการที่จัดทำขึ้น โดยเฉพาะ และสะดวกในการเข้าถึง ส่งเสริมการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยเพิ่มความสามารถในการรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนทุกกลุ่มวัย เป็นพื้นที่เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ ที่เข้าถึงได้สะดวก และง่ายกับการเรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาของประชาชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 4 กลุ่มวัย ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

- วัยรุ่นและเยาวชน ช่วงอายุ 15 - 22 ปี
- วัยหนุ่มสาว ช่วงอายุ 23 - 39 ปี
- ผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 40 - 59 ปี

- ผู้สูงอายุ ช่วงอายุ 60 ปี ขึ้นไป

การออกแบบเนื้อหาที่กำหนดกรอบการพัฒนาตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเพิ่มความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันแก่ประชาชน ทั้งในกลุ่มที่เคย และไม่เคยได้รับผลกระทบ รวมถึง กลุ่มที่มีความเสี่ยงจะได้รับผลกระทบในอนาคต
2. เพื่อกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการตระหนักรู้และจัดการเพื่อลดความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันแก่ประชาชน ทั้งในกลุ่มที่เคย และไม่เคยได้รับผลกระทบ รวมถึง กลุ่มที่มีความเสี่ยงจะได้รับผลกระทบในอนาคต

การกำหนดชื่อและจดทะเบียนผู้ใช้งาน

มีการเสนอชื่อที่จะจดทะเบียนผู้ใช้งาน โดยจะนำไปตรวจสอบจดทะเบียน ดังนี้

- DigiZen มาจากคำว่า Digital Citizen
- Gen-Digi มาจากคำว่า Generation Digital
- ต่างวัยหัวใจดิจิทัล
- Gen I (Intelligence)
- Gen DI ปลอดภัยได้ประโยชน์
- รู้ไว้ปลอดภัย ได้ประโยชน์
- ต่างรุ่นวัย ใส่ใจดิจิทัล
- คิดได้ Kit D มาจากคำว่า คิดได้ คิดดี ส่วนคำว่า KIT แปลว่า ชุด โดย D มาจากคำว่า Digital และ คำว่า ดี

11.2 การพัฒนาเนื้อหาเพื่อรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

กำหนดขอบเขตเนื้อหาที่จะช่วยเพิ่มความสามารถในด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อของโครงการ 3 กลุ่มสาระ ดังนี้

เนื้อหากลุ่มที่ 1 ความรู้ส่งเสริมทักษะและความสามารถ

เป็นเนื้อหาที่นำเสนอข้อมูล ความรู้จากงานวิจัยของโครงการ เพื่อสร้างการเรียนรู้ เพิ่มทักษะและความสามารถในการลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน ตัวอย่างเนื้อหาในส่วนนี้มีดังต่อไปนี้

1. สถิติติดหน้าจอ เรื่องน่ารู้ของคนไทยกับสื่อดิจิทัล

สถิติการใช้สื่อออนไลน์ต่าง ๆ ความเสี่ยงที่ประเมินได้ในแต่ละช่วงวัย และข้อเสนอแนะการประยุกต์ใช้

2. สื่อสังคมออนไลน์กับคนไทย

สรุปสาระสำคัญของงานวิจัยในโครงการให้เข้าใจง่าย เรื่องความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์ และความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์

3. ความเสี่ยง จากสื่อออนไลน์ของคนไทย

ชี้ให้เห็นความเสี่ยงที่กลุ่มวัยต่าง ๆ มีโอกาสพบเจอบนสื่อสังคมออนไลน์

4. นำเสนอ 15 ความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์ของคนไทย

ความเสี่ยงที่คนไทยมีโอกาสพบเจอในระหว่างการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ 15 เหตุการณ์

5. ความรอบรู้ทางดิจิทัล และรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ทักษะจำเป็น 7 ด้าน เพื่อความรอบรู้ทางดิจิทัล

6. สถิติและสถิติบนสื่อสังคมออนไลน์

กระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ตัวเลขสถิติที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน

7. มารยาทสังคมในชุมชนออนไลน์

ความจำเป็น และมารยาทที่เหมาะสมบนโลกออนไลน์

8. ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์

การกระทำที่เป็นความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ และความผิดตามกฎหมาย

9. ช้า แต่ชัวร์ คิดก่อนแชร์

เตือนให้ระวังและจัดการกับเนื้อหาหลอกลวง

10. หยุด! พฤติกรรม Bully บนสื่อออนไลน์

ประเด็นผลกระทบทางสังคมที่เกิดจากการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์

11. รู้ให้ทัน Fake News

เตือนให้ระวังและจัดการกับข่าวปลอม ให้ข้อมูลการตรวจสอบข่าวปลอม

12. รู้ให้ทันโฆษณาเกินจริง

การวิเคราะห์โฆษณาเกินจริง และการตอบสนองอย่างปลอดภัย

13. อย่าเป็นเหยื่อ Phishing ในโลกออนไลน์

ให้ความรู้และเตือนการหลอกลวงในรูปแบบ Phishing เช่น e-Mail Phishing / SMS Phishing / Website ปลอม

14. "ลงทุนน้อย รวยเร็ว" มีจริงหรือ?

เตือนและให้วิธีการตอบสนองอย่างปลอดภัยกับความเสี่ยงจากการพนันออนไลน์

เนื้อหากลุ่มที่ 2 สารจากบทเรียนออนไลน์

เป็นเนื้อหาที่นำเสนอสาระการเรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์ทั้ง 8 เรื่อง โดยนำมาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการขยายผล และเป็นการเชื่อมโยงผู้สนใจเข้าสู่เว็บไซต์ ขยายกลุ่มประชาชนให้เข้ามาเรียนรู้จากเว็บไซต์มากขึ้น ในขณะเดียวกันยังสามารถขยายขอบเขตเนื้อหาบทเรียนสู่ประชาชนได้กว้างขวางมากขึ้น

ตัวอย่างเนื้อหาในส่วนนี้ 8 เรื่อง มีดังต่อไปนี้

1. การติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social Communication)

การสื่อสารในสังคมออนไลน์ได้อย่างมีมารยาท รวมถึงรู้จักวัฒนธรรมการสื่อสารบนสังคมออนไลน์

2. ความเข้าใจตัวตนของสื่อสังคมออนไลน์ (Media text understanding)

การตีความ การทำความเข้าใจเนื้อหา ภาพ คลิปบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถเข้าใจทั้งความหมายตรงและความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหา

3. ความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินบนโลกออนไลน์

ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่องห่วยออนไลน์ หุ่นออนไลน์ การพนันออนไลน์ และแชร์ออนไลน์ การชักชวนเข้าสู่การพนันและความเสี่ยงจากการสูญเสียทรัพย์สินที่แฝงมากับเนื้อหารูปแบบต่าง ๆ

4. ความเสี่ยงจากความรุนแรงบนโลกออนไลน์

เน้นความรุนแรง และการถูกกลั่นแกล้ง (Bully) และการลดความเสี่ยงเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าถึงเนื้อหาความรุนแรง และไม่หลงไปกับเนื้อหาเหล่านี้

5. ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่จริง

ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เรื่อง ข่าวปลอม (Fake news) ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง และโฆษณาเกินจริง ให้ทักษะในการตีความหมายตัวของสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ด้านค้นหา สืบค้นข้อมูลที่จริงและมีความน่าเชื่อถือ

6. ความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวง

เตือนให้ระวังเรื่องการถูกหลอกจากคนแปลกหน้า การซื้อสินค้าออนไลน์ และการถูกชวนให้ทำงาน ให้ทักษะการประเมินข้อมูลข่าวสาร และการลดความเสี่ยง

7. ความเสี่ยงเรื่องเพศ

อันตรายจากการเข้าถึงเรื่องเพศและภาพลามกอนาจาร

8. ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบคอมพิวเตอร์

เตือนภัยจากระบบคอมพิวเตอร์และถูกหลอกให้กรอกข้อมูลส่วนตัว (Phishing) เน้นทักษะการประเมินข้อมูลข่าวสาร การใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์เพื่อมิให้ได้รับความเสียหายอันเกิดจากระบบ โปรแกรมที่จงใจทำอันตรายผู้ใช้งาน

เนื้อหากลุ่มที่ 3 ความรู้เพื่อการรู้เท่าทันตามกระแสความนิยมบนสื่อสังคมออนไลน์

เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง เชื่อมโยงกับกระแสความนิยม กระแสข่าวที่คนบนสื่อสังคมออนไลน์ให้ความสนใจที่จะให้ความรู้ ข้อเตือนใจแก่ประชาชนให้สามารถรู้เท่าทันกระแสความนิยมบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนทักษะและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ช่วยลดความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

การเผยแพร่เนื้อหาของโครงการ จะเริ่มเผยแพร่เดือนสิงหาคมเป็นต้นไป จะมีการวิเคราะห์กระแสความนิยมเพื่อนำมาสร้างเนื้อหา ยกตัวอย่างเนื้อหา ดังนี้

New Normal อย่างรู้เท่าทัน

แนวโน้มหลังการแพร่ระบาดของไวรัส Covid-19 จะยังคงมีอย่างต่อเนื่อง จะนำเรื่องการรู้เท่าทันผูกโยงกับการดำเนินชีวิตปกติแบบใหม่บนสื่อสังคมออนไลน์ และจับประเด็นมาให้คำแนะนำเพื่อสร้างการรู้เท่าทัน

ความรู้ทางดิจิทัล คือ ความจำเป็นของ New Normal

นำทักษะจำเป็น 7 ด้าน มาผูกโยงกับพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์และความเสี่ยงที่อาจจะเกิดจากการดำรงชีวิตปกติแนวใหม่บนโลกออนไลน์ โดยนำประเด็นที่เป็นกระแสนำเสนอ และให้คำแนะนำ

11.3 รูปแบบเนื้อหา

เนื้อหาที่สร้างขึ้นจะสื่อสารบนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ ในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสมกับสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละแพลตฟอร์ม รูปแบบนำเสนอเนื้อหา ประกอบด้วย ข้อความโพสต์ อินโฟกราฟิก กราฟิก แอนิเมชัน คลิป บทความ

ตัวอย่างรูปแบบเนื้อหา ตามภาพที่ 11.1 – 11.32

ภาพที่ 11.1 แสดงเนื้อหาจากงานวิจัยความผูกพันบนสื่อสังคมออนไลน์



ภาพที่ 11.2 แสดงเนื้อหาจากงานวิจัยความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์



The infographic features a red background with a circular illustration of a man sitting on a large white thumbs-up icon, holding a laptop and a smartphone. Below him, a woman and a man are lying on the floor, also using mobile devices. In the top left corner, there are logos for 'nanb.' and 'ทปส.'. The main title is '7 ความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์' (7 Risks on Social Media) and the subtitle is 'กลุ่มช่วงอายุ 15-22 ปี' (Age Group 15-22 years).



ความรุนแรง



โฆษณาเกินจริง



ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง



ข่าวปลอม



เนื้อหาลามก



การพนันออนไลน์



ถูกล่อ
การซื้อสินค้า

ในการจัดทำเว็บไซต์ www.thaidigitalcitizen.net หรือ www.คิดยุคค้น.net ได้มีการออกแบบพัฒนาสื่อในรูปแบบ บทความ อินโฟกราฟิก และวีดิทัศน์เพื่อให้การเรียนรู้สำหรับผู้ใช้งานเว็บไซต์ในประเด็นการรู้เท่าทันความเสี่ยงในโลกออนไลน์มีความหลากหลายมากขึ้น โดยในส่วนของบทความ จะมีบทความและภาพประกอบ จำนวน 15 บทความ ในส่วนอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับความรู้ด้านการรู้เท่าทันความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ จำนวน 10 ชิ้น และส่วนวีดิทัศน์ (30 วินาที) มีจำนวน 5 วีดิทัศน์ มีรายละเอียด ดังนี้

บทความที่ 1 : สถิติติดหน้าจอ เรื่องน่ารู้ของคนไทยกับสื่อดิจิทัล

วันที่เผยแพร่ : 21 พฤศจิกายน 2563

บทความเรื่องนี้ ต้องการให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ทราบถึงพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของคนไทย ว่ามีรายละเอียดอย่างไร และผู้ใช้งานจะได้สำรวจตนเองในด้านการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อจะให้ระวังในการใช้สื่อดิจิทัลไม่ให้เกิดความผูกพันเกินความจำเป็น และทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองได้ในอนาคต มีรายละเอียดบทความดังนี้

ภาพที่ 11.3 สถิติติดหน้าจอ เรื่องน่ารู้ของคนไทยกับสื่อดิจิทัล



เมื่อพฤติกรรม “ก้มหน้า” ดูจอ Smartphone หรือ “นั่งเฝ้า” ดู Laptop ของผู้คนเป็นภาพที่เราคุ้นชินในแต่ละวัน จนมีคำถามเกิดขึ้นว่า สังคมไทยกำลังจะกลายเป็น “สังคมก้มหน้า” แล้วหรืออย่างไร ซึ่งจากการศึกษาของ หน่วยปฏิบัติการวิจัยและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า คนไทยใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media) เฉลี่ยวันละ 7 – 8 ชั่วโมง ประเภท

สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Line, Facebook, Twitter, Instagram และ YouTube เพื่อความบันเทิง ติดต่อบุคคล ติดตามข่าวสาร การทำงาน และการเรียน โดยคนไทยแต่ละคนจะมีจำนวนเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ ประมาณ 101 – 500 คน แบ่งเป็นกลุ่มสนทนา 11 – 20 กลุ่ม และในกรณีการใช้ Facebook คนไทยแต่ละคนจะติดตาม Facebook Fanpage ประมาณ 16 – 25 Fanpages

การใช้สื่อดิจิทัลของคนไทย จนมีสถิติการใช้สูงในแต่ละวันนั้น ส่วนใหญ่เป็นการใช้เพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ Platform ต่าง ๆ ที่มีให้บริการบนโลกนี้ แต่ที่นิยมใช้สำหรับคนไทย คือ Line, Facebook, YouTube, Instagram และ Twitter ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ ETDA ในปี พ.ศ. 2560 ที่ระบุว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ YouTube (97.1%), Facebook (96.6%), Line (95.8%) และ Instagram (56%)

นอกจากนี้แล้ว การศึกษาครั้งนี้ยังแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนไทย ที่มักจะเน้นไปที่การให้ความบันเทิงกับตนเอง เช่น ดูภาพยนตร์ หรือ Clip VDO ฟังเพลง และเพื่อการติดต่อ พูดคุย ถามไถ่สารทุกข์สุกดิบในครอบครัว ญาติ เพื่อน คนใกล้ชิด รวมถึง การติดตามความเคลื่อนไหว ข่าว เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม และติดต่อเรื่องงาน หรือการเรียนบนสื่อสังคมออนไลน์

หลังจากติดตามเนื้อหาที่สนใจ หรือ “ส่อง” ญาติ เพื่อน คนใกล้ชิด หรือคนดังคนโปรดแล้ว คนไทยยังชอบกดถูกใจ (Like หรือ Love) ข้อความ ภาพ หรือ Clip VDO ในขณะที่การส่งต่อ (Share) แสดงความคิดเห็น (Comment) กดแชร์ กดโกรธ จะอยู่ในระดับปานกลาง และการสร้างเนื้อหาด้วยตนเองแล้วโพสต์ (Post) หรือที่ปัจจุบันนิยมการไลฟ์สด (live) ยังอยู่ในระดับน้อย แต่เชื่อว่าจะมีสัดส่วนเพิ่มมากขึ้นในอนาคต ทั้งสัดส่วนการใช้สื่อดิจิทัลในระดับสูง ถึงวันละ 7 – 8 ชั่วโมง และพฤติกรรมกับการมีส่วนร่วมหรือความผูกพันของคนไทยบนสื่อสังคมออนไลน์ดังกล่าว จึงไม่น่าแปลกใจที่การศึกษาครั้งนี้จะพบว่า คนไทยจะรู้สึกอึดอัดใจที่ถูกบังคับให้ “งด” ใช้สื่อสังคมออนไลน์!

แหล่งอ้างอิง

ดร.พนม คลี่ฉายา. การใช้สื่อดิจิทัลและความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดร.พนม คลี่ฉายา. (2562). การพัฒนาแบบเรียนด้วยตนเองโมดูลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บทความที่ 2 : มารยาทสังคมในชุมชนออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 22 พฤศจิกายน 2563

บทความเรื่องนี้ จุดประสงค์ต้องการจะให้ผู้ใช้สื่อดิจิทัล เข้าใจในการใช้งานของสื่อดิจิทัลต่างๆ เพื่อให้เกิดมารยาทที่เหมาะสมในการใช้งาน โดยไม่ทำให้ทั้งตนเองและผู้อื่นเดือนร้อนในสังคมออนไลน์ เพราะสื่อดิจิทัลที่เราใช้ในปัจจุบันมีความรวดเร็วและพัฒนาไปไกลมาก หากเราไม่ทราบถึงมารยาทในการใช้งานหรือตระหนักคิดในการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับสังคม ก็อาจจะเกิดภัยร้ายมาสู่เราได้ง่ายยิ่งขึ้น มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.4 มารยาทสังคมในชุมชนออนไลน์



ถึงแม้ว่าการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นการสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วที่สุดและได้รับความนิยมแพร่หลายในสังคมปัจจุบัน แต่เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าบางครั้งความง่ายสะดวกเร็วในการสื่อสารออนไลน์ก็ก่อให้เกิดความคิดพลาดและอาจสร้างความเสียหายอย่างมากมาตามมา หลายต่อหลายครั้งที่เราแสดงอารมณ์และทัศนคติส่วนตัวบนโลกสังคมออนไลน์ โดยลืมที่จะหยุดคิดว่าจะส่งผลกระทบต่อผู้อื่น เพื่อนครอบครัว หรือแม้แต่ตัวเราเองอย่างไรบ้าง

สื่อสังคมออนไลน์ มีรูปแบบและลักษณะการสื่อสารที่หลากหลายและซับซ้อน และเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีผู้รับสารมากมาย อาจส่งผลให้ผู้รับสารบางกลุ่มแปลความหมายตามแต่ความเข้าใจของตนเอง โดยไม่รู้พื้นฐานหรือบริบทที่แท้จริงของการสื่อสารนั้น ๆ ทำให้การแปลความเป็นไปตามความรู้ ทัศนคติ และประสบการณ์ของแต่ละคน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมให้เกียรติกันและกัน สังคมเกิดความสงบสุขนั้น จำเป็นต้องมีการทำความเข้าใจต่อมารยาทการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น ด้วยการใช้สติในการรับฟังและใช้ความคิดก่อนจะโพสต์

หรือเผยแพร่ข้อความ ภาพ หรือเสียงทุกครั้ง สามารถทำได้โดยลองตั้งคำถามกับตัวเองดูว่า สิ่งต่าง ๆ ที่ทำนั้น ตรงกับคำถามเหล่านี้หรือไม่

-จะก่อให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือไม่

-จะก่อให้เกิดการละเมิดความคิดทางปัญญาหรือลิขสิทธิ์ของผู้อื่นหรือไม่

-ข้อความ ภาพ และเสียง ที่มีการเผยแพร่ นั้น เข้าข่ายความผิดทางศีลธรรมหรือความผิดทางกฎหมายหรือไม่

-จะก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมหรือไม่

-จะก่อให้เกิดการละเมิดสิทธิ ความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นหรือไม่

-จะเป็นการหลอกลวง ล่อลวง ฉ้อโกง หรือไม่

-จะเป็นการล่วงละเมิดข้อมูลของผู้อื่น เพื่อนำไปใช้ในทางที่ผิดหรือไม่

-จะก่อให้เกิดความรำคาญ การทะเลาะ การใช้ความรุนแรง หรือไม่

-จะก่อให้เกิดการแตกความสามัคคีของคนในสังคมหรือไม่

พื้นที่บนโลกออนไลน์ ก็เปรียบเสมือนพื้นที่สาธารณะหลาย ๆ แห่งบนโลกความเป็นจริงของพวกเรา หากผู้คนมีจิตใต้สำนึกที่ดีในการอยู่ร่วมกัน ให้ความสำคัญต่อการเคารพสิทธิและให้เกียรติซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะโลกแห่งความจริง หรือโลกออนไลน์ ก็จะมีแต่ความน่าอยู่มากยิ่งขึ้น เพราะฉะนั้นควรตระหนักและให้ความสำคัญกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ให้คุณค่ากับสิทธิมนุษยชนและประชาธิปไตย วัฒนธรรมและความหลากหลาย โดยพิจารณาควบคู่กับมารยาทและจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เกิดความสงบสุขและความปลอดภัยแก่สังคมออนไลน์ต่อไป

แหล่งอ้างอิง

จริยธรรม มารยาทในโซเชียล. สืบค้นได้จาก <https://konkao.net/read.php?id=31508>

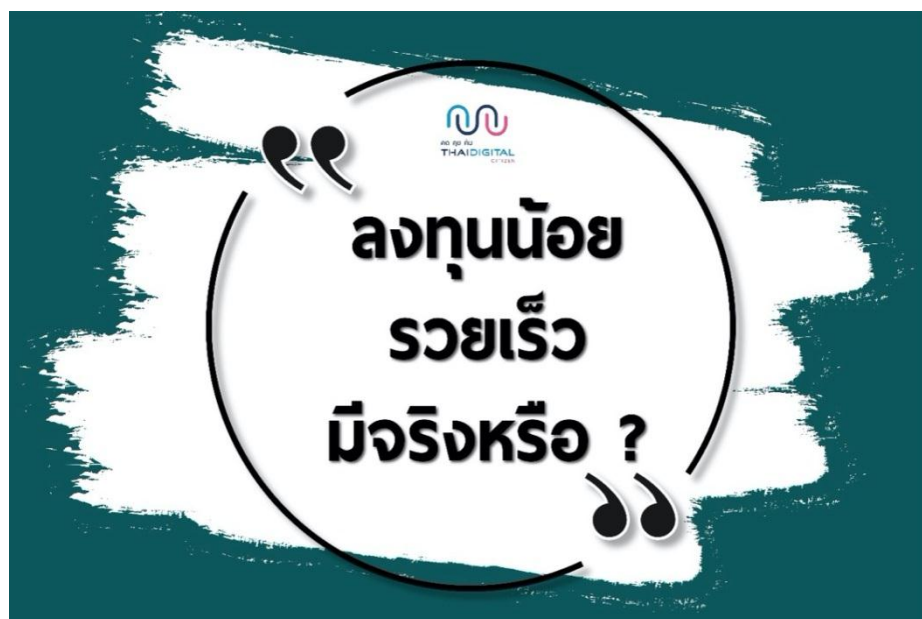
ความรับผิดชอบและมารยาทในการใช้สื่อสังคมออนไลน์. สืบค้นได้จาก <https://tcsd.go.th>

บทความที่ 3 : “ลงทุนน้อย รวยเร็ว” มีจริงหรือ ?

วันที่เผยแพร่ : 22 พฤศจิกายน 2563

บทความเรื่องนี้ต้องการให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ตระหนักถึงความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการพนันต่าง ๆ ที่มีจะอ้างว่าลงทุนไม่มาก แต่รวยเร็ว ซึ่งในความเป็นจริงคือคำกระตุ้นล่อลวงให้ผู้ที่ต้องการรวยทางลัด กลับไปสู่หลุมพรางของการติดพนันจนเคยตัว ยิ่งในปัจจุบันการเล่นพนันสามารถเล่นทางออนไลน์ได้ ยิ่งง่ายในการเข้าถึง และจะนำภัยร้ายต่าง ๆ มาสู่เรา ดังนั้นในบทความนี้จึงมี วิธีการตอบสนองอย่างปลอดภัยกับความเสี่ยงจากการพนันออนไลน์ให้ผู้ใช้เว็บไซต์ทราบและนำไปปฏิบัติได้ มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.5 “ลงทุนน้อย รวยเร็ว” มีจริงหรือ ?



ข่าวคราว ความเสียหาย และสูญเสียจากการพนันออนไลน์ เริ่มปรากฏขึ้นในสังคมไทยและมีมูลค่าความเสียหายในจำนวนที่เพิ่มมากขึ้น โดยผู้เสียหายจากการพนันออนไลน์นั้นอยู่ในทุกเพศ ทุกวัย ในประเทศไทยที่ถือว่าการพนันออนไลน์ เป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่ก็ยังเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยถูกสร้างขึ้นหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นเกมกีฬา เช่น การพนันบอล หรือ การพนันเสี่ยงโชค เช่น คาสีโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ หวยออนไลน์ เป็นต้น พร้อมทั้งนี้ก็มี การปล่อยโฆษณาชักจูงใจ เชิญชวนให้ผู้คนมาเล่นการพนันออนไลน์ เกิดขึ้นอย่างมากมายแฝงมาตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ ด้วยเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารที่หลั่งไหลเข้ามาจากทุกทิศทางบนโลกออนไลน์ ก็ไม่อาจสามารถปิดกั้นการพนันออนไลน์เหล่านั้นกับผู้ใช้งานทุกเพศทุกวัยได้โดยสิ้นเชิง

ผู้ผลิตสื่อการพนันออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ จะทำการวางระบบที่ทำให้ใคร ๆ ก็สามารถเข้าไปเล่นได้ง่าย และมักจะมีการดึงดูดผู้เล่นด้วยการใช้ถ้อยคำโฆษณาในลักษณะที่ว่า “ลงทุนน้อย รวยเร็ว” เพื่อกระตุ้นให้เกิดการอยากลองโดยที่ผู้เล่นอาจคิดว่าลองสักตาสองตา ก็ไม่น่าจะเสียหายอะไร และทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าจะทำเงินได้ง่าย ไม่ลองก็ไม่รวย แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีหลายต่อหลายคนที่เสียทรัพย์ไปกับการพนันออนไลน์ หรือบางคนถึงขั้นเกิดอาการติดการพนันจนหมดตัว

และเพื่อเป็นการป้องกันการตกเป็นเหยื่อที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเองและทรัพย์สิน ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกคน จึงควรรู้ถึงวิธีการตอบสนองอย่างปลอดภัยกับความเสี่ยงจากการพนันออนไลน์ ซึ่งมีดังนี้

1. สถาบันครอบครัวและสถาบันสังคม ต้องให้ความรู้เกี่ยวกับการเสพสื่ออย่างมีสติและสร้างสรรค์กับเด็กเยาวชน และคนไทยผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกคน
2. ผู้ใช้สื่อฯ ต้องมีสติ รู้จักแยกแยะข้อมูล ไม่หลงเชื่อคำโฆษณาเชิญชวน
3. สร้างการรับรู้เกี่ยวกับโทษภัย และผลกระทบที่เกิดจากการพนันในทุกรูปแบบ เพื่อลดปัญหาครอบครัวและสังคม
4. เมื่อพบเห็นสื่อการพนันออนไลน์ ให้แจ้งเจ้าหน้าที่รัฐ

สภาพปัญหาการพนันออนไลน์ เป็นเรื่องที่น่าห่วงอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้พวกเขาสามารถเข้าถึงสื่อการพนันออนไลน์ได้ง่าย ดังนั้น สังคมยังต้องช่วยกันสอดส่องดูแล และส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน ตระหนักรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัล ร่วมเป็นกระบอกเสียงเพื่อรณรงค์ให้เด็กและเยาวชน หลีกเลี่ยงเกมพนันออนไลน์ทุกรูปแบบ มีสติในการใช้สื่อ มุ่งมั่นตั้งอยู่ในคุณธรรมจริยธรรม และมีแนวทางการดำเนินชีวิตที่มีภูมิคุ้มกันที่ดี เพื่อชีวิตและอนาคตที่ดีของตนเอง ครอบครัว และประเทศชาติต่อไป

แหล่งอ้างอิง

พนันออนไลน์กับการลงทุนต่างกันอย่างไร. สืบค้นได้จาก <https://msclub888.com/>

ลงทุนคาสีโน หลายท่านอาจจะยังไม่เคย รู้จักกับคาสีโน ว่ามันคืออะไร ?. สืบค้นได้จาก

<https://mlennoncatering.com/>

เรื่องลงทุน “เริ่มเร็ว” ชนะ “เงินเยอะ”. สืบค้นได้จาก <https://www.finnomena.com/z-admin/better-invest-fast/>

บทความที่ 4 : หยุด! พฤติกรรม Bully บนสื่อออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 22 พฤศจิกายน 2563

บทความเรื่องนี้จุดประสงค์คือต้องการให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์หยุดพฤติกรรม Bully บนสื่อออนไลน์ ไม่ใช่ต่อทั้งตัวเอง แต่รวมไปถึงผู้อื่นที่กำลังกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ซึ่งเราจะพบเห็นมากมายในหลายรูปแบบในปัจจุบัน และเป็นปัญหาความเสี่ยงอันดับต้น ๆ ที่ทุกคนสามารถพบ ดังนั้นบทความจะช่วยแนะนำว่าสิ่งไหนเป็นการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ บางครั้งเราไม่อาจทราบได้เลยว่าพฤติกรรมที่เรากระทำคือการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ และถ้าหากเราโดนกลั่นแกล้งเราจะต้องแก้ปัญหาเหล่านี้อย่างไร ซึ่งจะช่วยไม่ให้เกิดการสูญเสียตามมา

ภาพที่ 11.6 หยุด! พฤติกรรม Bully บนสื่อออนไลน์



พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนสังคมออนไลน์ เป็นการกระทำที่ไม่พึงปรารถนา และผู้กระทำมีเจตนาที่จะทำให้ผู้ตกเป็นเหยื่อเกิดความกลัว ถูกข่มเหง ถูกรังแก รู้สึกว่าไม่ปลอดภัยและได้รับความทุกข์ทรมานทางจิตใจซ้ำ ๆ ต่อเนื่อง และเป็นเวลานาน โดยใช้ช่องทางเครือข่ายสังคมเข้าถึงผู้ตกเป็นเหยื่อแทนการกลั่นแกล้งรังแกต่อตัวผู้ตกเป็นเหยื่อโดยตรง เช่น Facebook, Twitter, Instagram เป็นต้น และในนิยามทางกฎหมาย การกลั่นแกล้งบนสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างจงใจ เพื่อทำอันตรายผู้อื่น โดยรูปแบบของการกลั่นแกล้งกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อาจทำได้ด้วยการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อ

ข้อมูลลับอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้อื่นเสียหาย ได้รับความรู้สึกเจ็บปวด ส่งผลกระทบทางจิตใจจนนำไปสู่การทำร้ายตนเอง หรือการฆ่าตัวตาย

การกลั่นแกล้งกันบนสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและเป็นประเด็นในปัจจุบัน มักเริ่มก่อตัวจากความขัดแย้ง ความเห็นต่าง หรือมีกรณีพิพาทระหว่าง 2 คน ลูกถามจนเป็นชนวนของการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ผู้คนยังเข้าใจว่าสื่อสังคมออนไลน์คือพื้นที่ส่วนตัว สามารถใช้ระบายความรู้สึกได้ ถ้อยคำที่ใช้โพสต์จึงออกแนวจนแรง โพสต์เสียสติ หรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายและแสดงอารมณ์แง่ลบออกมาได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องเกรงใจ

จากรายงานการศึกษาสถานการณ์การกลั่นแกล้งกันในโรงเรียนไทย ที่เข้าร่วมโครงการป้องกันและลดการใช้ความรุนแรง และการกลั่นแกล้งกันในสถานศึกษา ในพื้นที่กรุงเทพฯ ซึ่งจัดทำโดย มูลนิธิแพธทูเฮลท์ ในปี 2557 ได้สรุปลักษณะของนักเรียนที่มักถูกกลั่นแกล้งเป็นประจำซ้ำ ๆ ทุกวัน ไว้ว่า มักเป็นคนที่ “อ่อนแอและแตกต่างจากเพื่อน” ซึ่งสรุปลักษณะได้ดังนี้

- นักเรียนพิเศษ เช่น สมาธิสั้น ดาวน์ซินโดรม อัจฉริยะแต่เข้าสังคมไม่ได้

- นักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ เช่น เกย์ กะเทย ทอม

- นักเรียนที่อยู่โดดเดี่ยวมีเพื่อนน้อย

- นักเรียนที่ไม่สู้คน เป็นได้ทั้งทางด้านร่างกาย เช่น นักเรียนที่ตัวเล็กกว่าคนอื่น ๆ หรือด้านจิตใจ เช่น เป็นคนมีความอดทนอดกลั้นหรือมีเมตตาสูง

- นักเรียนที่มีปัญหาทางบ้าน มีความทุกข์สะสมในใจ เก็บตัว

- นักเรียนที่มีลักษณะภายนอกโดดเด่นหรือต่างจากผู้อื่น เช่น ฟันเหยิน ผิวค้ำ อ้วน เป็นต้น

และเมื่อเกิดเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้งรังแกบนสื่อออนไลน์กับพวกเขาเหล่านั้น ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งอาจมีภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวล ส่งผลต่อความรู้สึกโดดเดี่ยว มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการนอนหลับ การรับประทานอาหาร และการสูญเสียความสนใจในกิจกรรมที่พวกเขาเคยสนุก ภาวะซึมเศร้านี้อาจส่งผล ไปถึงวัยผู้ใหญ่ ปัญหาด้านสุขภาพ รวมไปถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลงและมีแนวโน้มที่จะออกจากโรงเรียนกลางคันมากขึ้น

นอกจากนี้ ผู้ที่มักจะเป็นผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่นและมีพฤติกรรม Bully บนสื่อออนไลน์บ่อย ๆ จะส่งผลให้เขาอาจเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่เสพติดแอลกอฮอล์หรือสารเสพติดอื่น ๆ มีพฤติกรรมลักขโมยและเรียนไม่จบ มีพฤติกรรมทางเพศก่อนวัยอันควร อาจจะเป็นอาชญากรในอนาคต รวมทั้งมีพฤติกรรมใช้ความรุนแรงกับ คู่สมรสหรือลูก และคนใกล้ชิด

ดังนั้น เราทุกคนจึงควรใช้สติในการแก้ไขปัญหา นึกถึงใจเขาใจเราให้มาก ๆ ควรใช้ความคิดพิจารณาถึงข้อดีและข้อเสียของพฤติกรรมที่จะกระทำลงไป ว่าจะส่งผลเสียไปถึงใครบ้าง และที่สำคัญเราทุกคนควรจะต้องมี

ความสามารถในการรับรู้จัดการกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียลได้ เพื่อเป็นการ หยุด! พฤติกรรม Bully ให้สังคมออนไลน์น่าอยู่มากยิ่งขึ้น

แหล่งอ้างอิง

นายสุรียา ฮ่องเสนาะ. (2561). ปัญหาการรังแกกัน (Bullying) ในสถานศึกษา. วิทยากรชำนาญการพิเศษกลุ่มงานบริการวิชาการ 3 สำนักวิชาการ

การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม. สืบค้นได้จาก<https://www.yuvabadhanafoundation.org/th>

Stop Bullying หยุดการกลั่นแกล้ง ยุติความรุนแรงในสังคม. สืบค้นได้จาก<https://www.posttoday.com/life/work-life-balance/603557>

บทความที่ 5 : รู้ให้ทันโฆษณาเกินจริง

วันที่เผยแพร่ : 22 พฤศจิกายน 2563

บทความเรื่องนี้จุดประสงค์คือต้องการให้ผู้อ่านรู้ให้ทันโฆษณาในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความเกินจริง ซึ่งในปัจจุบันมีมากมาย จนบางครั้งเราไม่สามารถแยกออกได้ โดยในบทความจะมีวิธีการวิเคราะห์โฆษณาที่เกินจริง ตามประเภทของสินค้า ทำให้เราเข้าใจและไม่ถูกหลอกได้ง่ายเมื่อต้องการซื้อสินค้าต่าง ๆ และในบทความได้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาเมื่อผู้บริโภคพบเจอโฆษณาเกินจริงบนสื่อสังคมออนไลน์ หรือต้องตกอยู่ในสภาวะผู้เป็นเหยื่อของการโฆษณาที่เกินความเป็นจริง เพื่อให้ผู้บริโภคจัดการกับความสูญเสียได้เสียหายน้อยที่สุดเมื่อได้เกิดการหลงเชื่อคำโฆษณา มีรายละเอียดบทความดังนี้

ภาพที่ 11.7 รู้ให้ทันโฆษณาเกินจริง



จากอดีตจนถึงปัจจุบัน องค์กรภาคธุรกิจการค้าขายสินค้า ผลิตภัณฑ์ และบริการต่าง ๆ ก็มักจะหันมาใช้เครื่องมือในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อทำการโฆษณาสินค้า ผลิตภัณฑ์ และบริการของตนเองต่อกลุ่มเป้าหมายเพื่อเพิ่มยอดขายมากขึ้น เนื่องจากเป็นช่องทางการเผยแพร่ที่สะดวก ง่าย และมีต้นทุนต่ำ แต่อย่างไรก็ตามการใช้เครื่องมือในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการโฆษณาดังกล่าวนั้น ก็ยังขาดกระบวนการคัดกรองที่ดี จะเห็นได้จากการพบเห็นโฆษณาที่มีลักษณะเกินจริงอยู่มากมาย ซึ่งเกิดขึ้นจากผู้ประกอบการที่ขาดจรรยาบรรณในการค้าขายสินค้า ผลิตภัณฑ์ และบริการของตนอย่างตรงไปตรงมา ทำให้ผู้บริโภคเกิดความเข้าใจผิด ซึ่งเสี่ยงต่อการเกิดผลเสียต่อผู้บริโภคไม่มากนัก

การระมัดระวังและรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นสิ่งที่ผู้บริโภคควรมี เพื่อยับยั้งความเสี่ยงในการถูกล่อลวงจากโฆษณาที่เกินจริงได้ โดยวิธีการวิเคราะห์โฆษณาเกินจริง สามารถแบ่งตามลักษณะของสินค้าที่โฆษณา ได้ดังนี้

1. โฆษณาอาหาร

ผู้บริโภคต้องสังเกตสัญลักษณ์เลขที่อนุญาตโฆษณา ขอ. .../... เนื่องจากการโฆษณาคุณประโยชน์คุณภาพหรือสรรพคุณ ต้องขออนุญาตโฆษณา และข้อสังเกตโฆษณาเกินจริง สามารถดูได้ว่าโฆษณานั้นๆ ต้องไม่แสดงสรรพคุณเรื่องการรักษาโรค และสรรพคุณทางเวชสำอาง เช่น ทำให้ผิวขาวขึ้น ลดความอ้วน ลดไขมันส่วนเกินหรือรักษาโรคได้ครอบจักรวาล ระวังกลิ่น หน้าอกเต่งตึง

2. โฆษณายา

ผู้บริโภคต้องสังเกตสัญลักษณ์เลขที่อนุญาตโฆษณา ขท. .../... โดยการสังเกตว่าเข้าข่ายโฆษณาเกินจริงหรือไม่นั้น โฆษณานั้นต้องไม่แสดงสรรพคุณอันเป็นเท็จ หรือเกินจริง เช่น บำบัดรักษาโรคให้หายขาด รักษาโรคเรื้อรังร้ายแรงได้ เช่น มะเร็ง โรคหัวใจ เสริมสมรรถภาพทางเพศ

3. โฆษณาเครื่องสำอาง

ไม่ต้องขออนุญาตโฆษณา โฆษณาได้แต่ต้องไม่ให้เกิดความเข้าใจผิดในสาระสำคัญของเครื่องสำอาง และต้องไม่แสดงสรรพคุณเกินจริง เช่น ผิวขาวภายใน 7 วัน หน้าเรียวแดงภายใน 1 นาที ลดสิวภายใน 3 วัน ใช้น้ำแล้วเสริมอำนาจบารมี เงินทอง เรียกเสน่ห์ พุดอะไรก็เชื่อ

อย่างไรก็ตาม หากผู้บริโภคพบเจอโฆษณาเกินจริงบนสื่อสังคมออนไลน์ หรือต้องตกอยู่ในสภาวะผู้เป็นเหยื่อของการโฆษณาที่เกินความเป็นจริงแล้วละก็ จะต้องตั้งสติและเลือกใช้วิธีการตอบสนองที่จะทำให้ตนเองปลอดภัย ซึ่งสามารถกระทำได้ตามขั้นตอนดังนี้

1. รวบรวมเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ได้แก่

- หน้าเว็บไซต์ที่ขายของ
- ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทร บัญชีของร้านค้า
- ข้อความในแชทที่พูดคุยกับพ่อค้าแม่ค้าทุกช่องทาง
- หลักฐานการโอนเงินเข้าบัญชี เช่น สลิป ใบนำฝาก

2. แจ้งความ

โดยให้นำหลักฐานทั้งหมดเข้าแจ้งความที่สถานีตำรวจในท้องที่เกิดเหตุ โดยระบุว่าต้องการแจ้งความ เพื่อดำเนินคดีจนกว่าจะถึงที่สุด ไม่ใช่แค่ลงบันทึกประจำวันหรือจะเข้าแจ้งความที่กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ปอท.) ที่ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ถนนแจ้งวัฒนะ ซึ่งจะมีความสามารถด้านเทคโนโลยีในการติดตามหาตัวคนร้ายได้รวดเร็ว

ทั้งนี้ หลังจากแจ้งความแล้ว พนักงานสอบสวนจะส่งเลขบัญชีให้ธนาคารตรวจสอบว่า เจ้าของบัญชีเป็นใคร ใช้ตัวจริงไหม หรือแอบอ้าง นำบัตรประจำตัวประชาชนคนอื่น มาสวมรอย รวมทั้งตรวจสอบหลักฐานการกุดเงิน ความเคลื่อนไหวทางบัญชีต่าง ๆ และอีกทางหนึ่งก็คือการตรวจสอบทะเบียนราษฎร เพื่อรวบรวมพยานหลักฐาน พร้อมกับตรวจสอบเลข IP Address จากนั้นจะออกหมายเรียกเจ้าของบัญชีมาสอบปากคำ ก่อนจะดำเนินการตามกระบวนการทางกฎหมายต่อไป

แหล่งอ้างอิง

โฆษณาเกินจริง. สืบค้นได้จาก <https://news.mthai.com/tag/>

รู้ทันคำโตของโฆษณาเกินจริง. สืบค้นได้จาก https://www.consumerthai.org/_howto.html

Tag คำว่า "โฆษณาเกินจริง". สืบค้นได้จาก <https://www.thaihealth.or.th/tag/>

บทความที่ 6 : อย่าเป็นเหยื่อ Phishing ในโลกออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 19 ธันวาคม 2563

บทความนี้ต้องการให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ทราบถึงหลักการและวิธีการแก้ปัญหาของ Phishing ซึ่งเป็นเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้จิตวิทยาผ่านระบบคอมพิวเตอร์ มักเกิดขึ้นในรูปแบบของการส่งอีเมล SMS หรือเว็บไซต์ เพื่อหลอกล่อให้เหยื่อเผยข้อมูลลับต่าง ๆ หากเราไม่ทราบกลวิธีก็จะทำให้เราสูญเสียหลายสิ่งไปได้อย่างง่ายดาย โดยเราจะพบเจอความเสี่ยงในเรื่องแบบนี้มากมายในสื่อออนไลน์แทบจะทุกคน ทำให้เราต้องมีการระวังและป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาที่สายเกินแก้ ในบทความจะแนะนำในการแก้ปัญหานี้ทั้งหมด มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.8 อย่าเป็นเหยื่อ Phishing ในโลกออนไลน์



(Concept : ให้ความรู้และเตือนการหลอกลวงในรูปแบบ Phishing เช่น e-Mail Phishing/ SMS Phishing/ Website ปลอม)

ภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ที่มาในรูปแบบของการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกกันว่า “Phishing” Phishing (ฟิชซิง) เป็นคำที่อ่านออกเสียงเช่นเดียวกับคำว่า Fishing (ฟิชซิง) ซึ่งแปลว่า การตกปลา โดยสาเหตุที่ใช้คำพ้องเสียงเช่นนี้เนื่องจาก Phishing (ฟิชซิง) คือ รูปแบบหนึ่งของการหลอกลวงผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อลวงข้อมูลลับที่สำคัญจากเหยื่อ คล้ายกับการตกปลาโดยใช้เหยื่อล่อนั่นเอง

โดยหลักการของ Phishing เป็นเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้จิตวิทยาผ่านระบบคอมพิวเตอร์ มักเกิดขึ้นในรูปแบบของการส่งอีเมล SMS หรือเว็บไซต์ เพื่อหลอกล่อให้เหยื่อเผยข้อมูลลับต่าง ๆ เช่น บัญชีผู้ใช้งาน รหัสผ่าน

หรือหมายเลขบัตรเครดิต เป็นต้น รวมไปถึงการหลอกล่อให้เหยื่อคลิกเพื่อแอบติดตั้งมัลแวร์ลงบนคอมพิวเตอร์ โดยที่เหยื่อไม่รู้ตัว ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่จะระบุประมาณว่า ชื่อบัญชีของท่านมีปัญหาหรือหมดอายุ จำเป็นต้องอัปเดตชื่อบัญชีใหม่ ให้คลิกตามที่แนบมาเพื่อรอกข้อมูล ซึ่งลิงก์ดังกล่าวไม่ได้เชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บไซต์ทางการของธนาคารหรือ Social Media แต่อย่างไร แต่จะเป็นเว็บไซต์ที่มีฉฉฉฉฉฉขึ้นมาเพื่อให้คล้ายคลึงกับเว็บไซต์ต้นฉบับ ผู้ใช้ที่ไม่สังเกตถึงความผิดปกติดังกล่าวและเผลอรอกข้อมูลส่วนตัวลงไป ข้อมูลเหล่านั้นก็จะตกสู่มือของมิจฉาชีพโดยทันที

ถึงแม้ Phishing จะเป็นภัยคุกคามในโลกออนไลน์ที่สร้างความเสียหายมากมาย แต่ผู้ใช้อก็สามารถระมัดระวังการใช้อินเทอร์เน็ตของตนให้ปลอดภัยอยู่เสมอได้ ทั้งนี้ ศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย หรือ ThaiCERT ได้ให้คำแนะนำสำหรับวิธีหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อของ Phishing ไว้ดังนี้

ระมัดระวังไม่หลงเชื่อข้อความใด ๆ ในอีเมล หรือโทรศัพท์ที่ได้รับ หากมีการอ้างว่าส่งอีเมลหรือติดต่อมาจากสถาบันหรือบริษัทใดก็ตาม ควรค้นหาหมายเลขโทรศัพท์ของสถาบัน หรือบริษัทนั้น หรือติดต่อไปยัง Call Center ของบริษัทนั้น ๆ โดยไม่ต้องติดต่อไปตามหมายเลขโทรศัพท์ที่มีอยู่ในอีเมลต้องสงสัยฉบับนั้น เพื่อตรวจสอบว่ามีการส่งอีเมลลักษณะดังกล่าวจริงหรือไม่

ไม่คลิกลิงก์ในอีเมลเพื่อการเข้าสู่เว็บไซต์ ให้ใช้วิธีพิมพ์ URL เข้าสู่เว็บไซต์ของบริษัทดังกล่าวด้วยตัวเอง เพื่อป้องกันไม่ให้เผลอคลิกเข้าสู่เว็บไซต์ปลอมที่กลุ่มผู้ร้ายได้เตรียมไว้

ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล เช่น หมายเลขบัตรประชาชน บัตรเครดิต เลขที่บัญชี รหัส ATM แก่คนอื่นผ่านทางอีเมล โดยหมั่นตรวจสอบข้อมูลการทำรายการธุรกรรมของตนเองอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่จำเป็นต้องรอให้ครบ 1 เดือน ตรวจสอบใบแจ้งรายการใช้บัตรเครดิตทุกครั้งที่ได้รับ และตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีรายการธุรกรรมแปลกปลอม หากพบรายการที่น่าสงสัยให้ติดต่อธนาคารหรือบริษัทผู้ออกบัตรทันที

กำหนด Password ที่มีความมั่นคงปลอดภัย ธนาคารพาณิชย์ชั้นนำที่ให้บริการธนาคารออนไลน์ต่างตระหนักถึงความมั่นคงปลอดภัยโดยการเพิ่มมาตรการความมั่นคงปลอดภัย ไม่ว่าจะเป็น การติดตั้งระบบตรวจจับการเจาะข้อมูล และติดตั้งระบบความมั่นคงปลอดภัย 2 ชั้นแล้วก็ตาม ก็ยังมีปัจจัยภายนอกที่ธนาคารไม่สามารถควบคุมได้ นั่นก็คือความมั่นคงปลอดภัยในส่วนที่ขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้บริการ ที่บ้านหรือที่ทำงาน เนื่องจากผู้ใช้งานไม่น้อยยังไม่ได้ให้ความสำคัญในการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของ Password ในฐานะสิ่งที่เข้ามาช่วยเพิ่มความมั่นคงปลอดภัย

แต่ถ้าหากผู้ใช้งานหลงกลตกเป็นเหยื่อในการ Phishing แล้วละก็ สิ่งที่ผู้ใช้งานควรกระทำ คือ ต้องเร่งดำเนินการเปลี่ยนรหัสผ่านในบัญชีทั้งหมดที่เรามี ไม่ว่าจะเป็นบัญชีเงิน บัญชีเกมส์ หรือบัญชีอีเมล เป็นต้น เก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นหลักฐาน

ดำเนินการติดต่อกับผู้ให้บริการ หรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยแจ้งให้เจ้าหน้าที่ทราบว่า มีความสงสัยว่ากำลังถูกมิจฉาชีพเข้าถึงข้อมูล และให้เจ้าหน้าที่ตรวจสอบว่าบัญชีของท่านมีความเคลื่อนไหวใดที่ผิดปกติหรือไม่

แจ้งหน่วยงานอื่น ๆ ที่บังคับใช้กฎหมาย เช่น ตำรวจ หรือแจ้งศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย หรือ ThaiCERT โดยสามารถติดต่อทางอีเมล report@thaicert.or.th หรือเบอร์โทรศัพท์ 02-123-1212

แหล่งอ้างอิง

2-step Verification ยืนยันตัวตน 2 ชั้น เสริมความปลอดภัย. เข้าถึงได้จาก <https://www.dharmniti.co.th/2-step-verification/>

ตั้งรหัสผ่านอย่างไรให้ปลอดภัยและจำได้. เข้าถึงได้จาก <https://www.catcyfence.com/it-security/article/how-to-make-strong-password/>

บทความที่ 7 : เคล็ดลับในการทำงาน ในสภาวะ โควิด-19 รุกราน

วันที่เผยแพร่ : 15 มกราคม 2564

บทความนี้จุดประสงค์ต้องการนำเสนอเคล็ดลับในการทำงานในสภาวะโควิด-19 ที่ในช่วงนี้กำลังเป็นปัญหาที่สุุดของโลกและรวมถึงใกล้ตัวเราด้วย ในบทความจึงได้นำเสนอทางเลือกในการทำงานที่เราต้องอยู่ไปพร้อมกับปัญหาในสภาวะโควิด-19 นี้ให้ได้ ซึ่งเป็นการทำงานในรูปแบบ Work from Home และหลายท่านก็มักจะใช้วิธีนี้ในการทำงานเมื่อเกิดปัญหานี้ แต่หลายท่านก็ยังไม่ทราบ บทความนี้จะช่วยชี้แนะให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากที่สุด มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.9 เคล็ดลับในการทำงาน ในสภาวะ โควิด-19 รุกราน



สิ่งสำคัญที่เราควรทำ ในสภาวะการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 จะทวีความรุนแรงและส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตและการทำมาหากินของเราอย่างมากมาย คือ ไม่ตื่นตระหนก ทำการศึกษาและติดตามข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่ถูกต้อง และยอมรับและทำความเข้าใจในสภาพปัญหาของการระบาด รวมถึงตั้งสติและหาวิธีรับมือกับการระบาดของไวรัสโควิด-19 โดยปรับแนวทางในการดำเนินชีวิตและการทำงานให้อยู่รอดปลอดภัยจากการแพร่ระบาดของโควิด-19

บริษัทหลาย ๆ แห่ง ได้ปรับรูปแบบการทำงานให้กับพนักงาน ในหลากหลายรูปแบบ เช่น การสลับวันทำงาน การทำงานที่บ้าน หรือแม้กระทั่งการลดวันทำงานและปรับลดเงินเดือน การทำงานในรูปแบบของการ

Work from Home จึงเป็นทางเลือกใหม่สำหรับบริษัทในยุคโควิด-19 ที่ได้รับผลกระทบไม่มากนักและยังต้องทำงานอย่างต่อเนื่อง ซึ่งนับว่าเป็นความท้าทายของธุรกิจ และ เพื่อให้ธุรกิจดำรงอยู่ได้ และเป็นการช่วยพนักงานให้ได้รับเงินเดือนตามปกติ

ดังนั้น หากต้องทำงานในรูปแบบ Work from Home เราจะต้องรักษาระดับการทำงาน ให้มีประสิทธิภาพเท่าเทียมกับการทำงานที่บริษัท มีเคล็ดลับดังนี้

1. จำกัดพื้นที่ในการทำงานของตนเอง

พื้นที่ในการทำงานของตนเอง ควรมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม มีอากาศถ่ายเท ปราศจากสิ่งรบกวนที่จะก่อให้เกิดความเครียด และไม่มีบุคคลใดเข้ามารบกวนในการทำงาน เพราะพื้นที่ในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่จะทำหน้าที่ของตนให้เหมือนกับอยู่ที่บริษัท พื้นที่ในการทำงานไม่ควรต้องออกไปทำข้างนอกบ้านให้เกิดความเสี่ยงจากโควิด-19 ควรเลือกสถานที่ภายในบ้านของตนเองและตั้งใจในการทำงาน เพื่อให้งานที่ทำออกมามีประสิทธิภาพตามที่ตั้งใจไว้

2. ปิดกั้นเสียงรบกวนจากภายนอก

ในการทำงาน Work from Home เราจะมีสิ่งรบกวนจากภายนอกมากมาย เช่น เสียงจากคนในครอบครัว เสียงจากสัตว์เลี้ยง หรือเสียงที่ตั้งจากภายนอก อาทิ เสียงรถวิ่ง เสียงคุยจากคนข้างบ้าน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ถือเป็นสิ่งที่จะรบกวนสมาธิในการทำงานของเราได้ เราจึงต้องรู้จักหาวิธีในการในการกำจัดสิ่งรบกวนเหล่านี้ โดยการใส่หูฟัง หรือทำความเข้าใจกับคนในครอบครัว เพื่อให้ทุกคนในครอบครัวเข้าใจรูปแบบการทำงานของเรา รับรู้และให้ความร่วมมือ เพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับคนในครอบครัวเราเอง

3. วางแผนการทำงาน

การทำงาน Work from Home เราควรจะมีการวางแผนการทำงานหรือจัดตารางการทำงานที่เหมาะสมกับหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้งานที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าเสร็จตามกำหนดเวลา และกำหนดเวลาในการทำงานที่ชัดเจน ให้เสมือนกับที่เราทำงานอยู่ที่บริษัท มีเวลาพักเหมือนกัน เพื่อจะได้ไม่วอกแวกหรือคิดถึงเรื่องอื่นแทนเรื่องงานของตนเอง การวางแผนการทำงานควรปฏิบัติอย่างเคร่งครัด และควรสร้างวินัยในตนเอง เพื่อเป็นการพิสูจน์ความรับผิดชอบของตนเอง

4. เตรียมความพร้อมในการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน

การทำงานที่บ้านถือเป็นการทำงานที่อยู่กับตัวเองมากที่สุด จะไม่มีเพื่อนร่วมงานมาพูดคุยกับเราหรือเห็นหน้าเราในขณะที่ทำงาน แต่เราสามารถที่จะติดต่อสื่อสารกันทางโซเชียลมีเดียได้ เพื่อให้การทำงานไม่เกิด

ความเครียดหรือรู้สึกเหงา เมื่อต้องทำงานคนเดียว เราสามารถที่จะใช้โปรแกรม zoom หรือแอปพลิเคชัน ต่าง ๆ ในกันติดต่อกับเพื่อนร่วมงาน ในขณะที่ปฏิบัติงานได้ และทำให้เรามีความสุขในการทำงานที่บ้านได้อีกด้วย

สุดท้ายในการทำงาน Work from Home ก็มีข้อเสียอยู่บ้าง เพราะการทำงานที่บ้าน จะเป็นพื้นที่ที่มีความจำกัดจึงทำให้ไม่เป็นส่วนตัว รวมถึงมีเสียงรบกวนต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในบ้าน ทำให้รบกวนสมาธิในการทำงาน รวมทั้งอุปกรณ์หรือเครื่องมือในการทำงานที่บ้านอาจจะมีไม่ครบถ้วน จึงทำให้เราเกิดความหงุดหงิด และทำงานไม่สำเร็จตามที่กำหนดไว้ ดังนั้น เพื่อลดความเครียดหรือต้องการแก้ไขปัญหาในด้าน ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เราควรที่จะมีเวลาพักและผ่อนคลาย หลังจากที่เรปฏิบัติงานตามแผนงานที่กำหนดไว้เรียบร้อยแล้ว เราก็ควรที่จะเก็บอุปกรณ์ในการทำงานให้เรียบร้อย เพื่อจะได้เตรียมไว้ใช้ในวันต่อไปได้อย่างสะดวก

แม้การทำงานที่บ้าน (Work from Home) จะเป็นเรื่องใหม่สำหรับมนุษย์เงินเดือน แต่ด้วยสถานการณ์ฉุกเฉินที่เกิดขึ้นได้ ทั้งองค์กร หน่วยงาน และพนักงานก็ต้องพร้อมปรับตัวรับมือกับเหตุการณ์เฉพาะหน้าและคงความรับผิดชอบในการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

แหล่งอ้างอิง

<https://time.com/5801725/work-from-home-remote-tips/>

<https://www.forbes.com/sites/bryanrobinson/2020/03/14/9-tips-to-be-productive-when-working-at-home-during-covid-19/?sh=514193035a38#2e>

<https://www.scb.co.th/th/personal-banking/stories/salary-man/work-from-home.html>

บทความที่ 8 : รู้จักใช้แอปพลิเคชัน เพื่อรู้เท่าทันไวรัส!! โควิด-19

วันที่เผยแพร่ : 15 มกราคม 2564

บทความนี้ ต้องการให้ผู้ใช้งานรู้เท่าทันในเรื่องไวรัสโควิด-19 ซึ่งเป็นการแนะนำให้รู้จักใช้แอปพลิเคชันที่สามารถช่วยให้เราไม่ละเลยต่อสิ่งทีอาจเกิดขึ้นได้กับเราได้อีกช่องทางหนึ่ง โดยในบทความจะแนะนำแต่ละแอปพลิเคชันว่าแต่ละแอปพลิเคชันนั้นมีลักษณะอย่างไร ใช้งานในด้านไหนได้บ้าง กลุ่มไหนที่ควรใช้บ้าง เพื่อที่จะทำให้ผู้ใช้งานเลือกใช้งานได้อย่างเหมาะสมแต่ละสถานการณ์ เพราะถ้าหากเกิดการติดโควิด-19 แล้วเราอาจจะไม่สามารถจัดการปัญหาตรงหน้าได้ทันท่วงที เราจึงต้องรู้จักใช้แอปพลิเคชันให้เกิดประโยชน์สูงสุด และเราจะสามารถรู้เท่าทันไวรัสโควิด-19 อย่างแท้จริง มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.10 รู้จักใช้แอปพลิเคชัน เพื่อรู้เท่าทันไวรัส!! โควิด-19



การแพร่ระบาดของโควิด-19 กำลังสร้างความหวาดวิตกกังวลให้กับประชาชนทั่วโลก ก่อให้เกิดการดำเนินชีวิตในรูปแบบใหม่ หรือ New Normal โดยมีการรักษาระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) เพื่อเป็นการลดความเสี่ยงในการติดเชื้อ การป้องกันตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการใส่หน้ากากอนามัยทุกครั้งที่ออกจากบ้าน การล้างมือให้สะอาดด้วยน้ำสบู่หรือการล้างมือด้วยเจลแอลกอฮอล์เป็นประจำ

นอกจากนี้ ยังมีอีกหนทางที่จะช่วยให้เรารอดพ้นจากไวรัสโควิด-19 คือ การรู้เท่าทันข่าวสารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 จาก “แอปพลิเคชัน” ต่าง ๆ จากหน่วยงานที่น่าเชื่อถืออย่างใกล้ชิด สิ่งเหล่านี้เป็น

ประโยชน์ที่เราควรรู้และใส่ใจในการป้องกันตนเองจากโควิด-19 เราได้รวบรวมแอปพลิเคชันที่น่าสนใจและให้ทุกคนได้ลองตรวจสอบสถานที่ อาคารเบื้องต้นที่ตนเองสงสัย และการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโควิด-19 ดังนี้

1. Away Covid-19

เป็นมินิแอปพลิเคชันของไลน์ที่จะช่วยให้สามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับโควิด-19 เพียงกดเพิ่มเพื่อน (add friend) ที่บัญชี Away Covid-19 ก็จะมีรายละเอียดให้เราสามารถเลือกใช้บริการที่มีฟังก์ชันในการค้นหาเส้นทางสถานที่ให้บริการตรวจเชื้อโควิด-19 แผนที่ข้อมูลร้านจำหน่ายเจลล้างมือแอลกอฮอล์ หน้ากากอนามัย นอกจากนี้ยังมีการแจ้งเตือนก่อนเข้าสถานที่ที่มีผู้ติดเชื้อป่วยเป็นโควิด-19 และบอกสถานะของผู้ติดเชื้อแต่ละรายได้ด้วย

2. หมอชนะ (MorChana)

เป็นแอปพลิเคชันที่จะช่วยเราในการตรวจดูอาการเบื้องต้นว่ามีความเสี่ยงที่จะติดเชื้อโควิด-19 หรือไม่ และยังช่วยบันทึกอาการต่าง ๆ ที่เราบันทึกลงไป เพื่อเป็นประวัติและติดตามดูผลย้อนหลังว่าเรามีความเสี่ยงแค่ไหนที่จะเป็นโควิด-19 รวมถึงยังช่วยลดความเสี่ยงในการเดินทางไปโรงพยาบาลได้ เพราะในแอปพลิเคชันนี้จะมีแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ และทีมจิตอาสาเฉพาะทางมาร่วมตอบคำถามให้เราได้ เท่านั้นเราก็เหมือนมีหมออยู่ใกล้ตัวเราตลอดเวลา

3. DCC-Care

เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยในเรื่องการติดตามและประเมินผลสุขภาพผู้ที่มีความเสี่ยงติดเชื้อโควิด-19 ซึ่งจะต้องกักตัวภายในที่พักอาศัยเป็นระยะเวลา 14 วัน ซึ่งกรมควบคุมโรคจะประเมินความเสี่ยงจากข้อมูลสุขภาพที่ได้จากระบบ เพื่อให้คำแนะนำและช่วยเหลือได้ทันทั่วทั้งที่มีอาการ ทั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 - กลุ่มผู้ป่วยที่มาตรวจที่โรงพยาบาล และโรงพยาบาลพิจารณาว่าเป็นผู้ที่มีความเสี่ยง จะได้รับคำแนะนำให้ติดตั้งแอปพลิเคชัน DDC-Care

กลุ่มที่ 2 - ผู้ป่วยที่เดินทางเข้ามาตรวจและผลตรวจออกเป็น Positive กลุ่มผู้ที่ใกล้ชิดกับผู้ป่วยจะต้องได้รับการติดตั้งแอปพลิเคชัน DDC-Care

ทุก ๆ ความเสี่ยงจากโควิด-19 เราสามารถที่จะผ่านมันไปได้ ถ้าเราเลือกและใส่ใจในการดูแลสุขภาพของตนเอง เริ่มตั้งแต่การติดตั้ง แอปพลิเคชันต่าง ๆ เหล่านี้ก็สามารถทำให้เราทุกคนอุ่นใจและปลอดภัยจากโควิด-19 ไปด้วยกัน

แหล่งอ้างอิง

https://www.khaosod.co.th/lifestyle/news_5661765

<https://www.nstda.or.th/th/news/13102-ddc-care>

<https://www.dga.or.th/th/profile/2176/>

บทความที่ 9 : รู้เท่าทันข่าวสารสถานการณ์โควิด

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

บทความนี้ต้องการให้ผู้ใช้งานรู้เท่าทันข่าวสารสถานการณ์โควิด เพราะในปัจจุบันข่าวสารเรื่องโควิดล้วนมีหลากหลายช่องทางให้เราติดตาม แต่ในฐานะผู้ติดตามข่าวหรือผู้รับสารเราจะต้องเลือกรับสารที่มีประโยชน์และถูกต้องสำหรับตัวเรา เพื่อไม่ให้เกิดการรับสารที่มีความผิดพลาดเกิดขึ้น การตั้งสติ ไม่ตื่นตระหนกกับข้อมูลที่ได้รับ และค่อย ๆ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลตามคำแนะนำจากในบทความ จะทำให้เราได้รับข่าวสารที่มีประโยชน์และถูกต้อง เพราะมีเช่นนั้นแล้วการรับข่าวสารที่ผิดพลาด อาจจะทำให้เกิดผลเสียต่อตัวเราได้ รวมถึงคนรอบข้างที่เราส่งต่อข่าวสารสามารถเกิดผลกระทบได้เช่นกัน มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.11 รู้เท่าทันข่าวสารสถานการณ์โควิด



ในสภาวะการณ์ที่ประชาชนกำลังตกอยู่ในความวิตกกังวล เกี่ยวกับการระบาดไวรัสโควิด - 19 ในปัจจุบัน ส่งผลให้เกิดการติดตามข้อมูลข่าวสารสถานการณ์รายวัน ผ่านช่องทางสื่อสารต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อโซเชียลมีเดียที่นับว่าเป็นสื่อหลักที่ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ใช้ในการตรวจสอบหรือเช็คสถานการณ์ที่เกิดขึ้นรวมถึงการติดตั้งแอปพลิเคชันในการตรวจสอบข้อมูลเกี่ยวกับไวรัสโควิด - 19 ในทุกวัน

ในขณะที่เดียวกันข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการระบาดไวรัสโควิด - 19 ที่เผยแพร่ในช่องทางโซเชียลมีเดียก็มีมากมายทั้งข่าวจริง ข่าวปลอม ข่าวที่น่าเสนอข้อมูลที่ผิดเพี้ยน แพร่กระจายออกไปจนก่อให้เกิดความตื่นตระหนกในสังคม อีกทั้งยังมีพวกมิจฉาชีพที่มักจะแฝงตัวเข้ามาหารายได้กลับประชาชนที่อยู่ในอาการหวาดกลัว ตื่น

ตระหนก และต้องการสิ่งของเครื่องใช้ หรือยารักษาโรคมารักษาป้องกันสุขภาพของตนเอง โดยการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ หรือจากแหล่งโซเชียลที่มาในรูปแบบการขายสินค้าในราคาที่สูงกว่าความเป็นจริง การโฆษณาเกินจริงมีการแอบอ้างสรรพคุณต่าง ๆ มากมาย จนทำให้ประชาชนหลงเชื่อและสั่งซื้อกันเป็นจำนวนมาก จนลืมนึกที่จะศึกษาข้อมูลก่อนของสิ่งของที่ตนเองได้สั่งไป กลุ่มบุคคลที่ตื่นตระหนกและคล้อยตามสิ่งเหล่านี้ง่ายที่สุดก็คือกลุ่มของผู้สูงอายุของพวกเรานั่นเอง

ดังนั้น ถึงแม้ว่าเราต้องตกอยู่ในสภาวะที่มีความวิตกกังวลเกี่ยวกับโรคระบาด และต้องป้องกันตัวเองและบุคคลรอบตัวให้รอดพ้นจากโควิด-19 แล้ว เรายังคงต้องดูแลป้องกันตัวเองและคนรอบข้างให้รอดพ้นจากภัยคุกคามที่ตามมาจากข่าวสารของโควิด-19 ด้วยเช่นกัน โดยเริ่มจากการตั้งสติ ไม่ตื่นตระหนกกับข้อมูลที่ได้รับ และค่อย ๆ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลตามคำแนะนำ ดังนี้

1. ใช้สติในการ “Check” คือ อย่าหลงเชื่อในทันที ให้ตั้งสติ และตรวจสอบหาข้อมูลก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ หรือตัดสินใจในการแชร์ข้อมูลที่ตนเองพบเห็นมา

2. สืบค้นแหล่งที่มา คือ การตรวจสอบหาแหล่งที่มาที่ชัดเจนก่อนทุกครั้ง ว่าเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่ เช่น หน่วยงานภาครัฐ หรือหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบ หรือข่าวนี้มีแหล่งที่มา สถานที่ วันและเวลาบอกให้เราทราบทุกครั้ง รวมถึงในการตัดสินใจซื้อของออนไลน์ การตรวจสอบแหล่งที่มา ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เรารู้ว่าสินค้านี้ผลิตจากที่ไหน

3. ตรวจสอบการใช้ ภาษา การสะกดคำ คือ การตรวจสอบข้อมูล และข้อความที่ได้รับจากการส่งต่อกันมา ภาษาที่ใช้มักมีการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง ในแง่ของการสะกดคำ หรือเป็นภาษาพูด และไม่ใช้ภาษาที่เป็นทางการแม้จะมีการอ้างอิงว่ามาจากสถาบันต่าง ๆ ที่เชื่อถือได้

4. ทำใจให้เป็นกลางไม่อคติ คือ การวางตัวของเราเป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่ง เพราะถ้าเราสังเกตว่าข้อความนี้น่าจะเป็นข่าวปลอม หรือข้อมูลนี้น่าจะเป็นข้อความเท็จที่จะมักให้เราส่งต่อกันเป็นทอด ๆ เพราะทำยข้อความเรามักจะบอกว่า “อย่าลืมส่ง” “โปรดแชร์เพื่อคนที่คุณรัก” หรือ “รีบส่งให้เพื่อนทุกคน” หรือในบางครั้งก็จะมีข้อความที่ไม่เหมาะสมแนบท้ายมาด้วย ในการทำแบบนี้จะสามารถทำให้ข้อความกระจายไปได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น

5. แฉใจแล้วจึงกด “Share” คือ เมื่อเราตรวจสอบข้อมูลครบทุกอย่างแล้ว เราก็สามารถที่ แชร์ข้อมูลที่เราสงใจให้กับบุคคลอื่นได้อ่านได้ และในการแชร์ทุกครั้งเราก็ควรให้เครดิตของเจ้าของหรือผู้เขียน แต่ถ้าข้อมูลที่เรตรวจสอบมาแล้วไม่เป็นจริงเราก็อาจจะไม่แชร์ออกมา เพื่อเป็นการป้องกันภัยให้สังคมอีกทางหนึ่ง

ดังนั้น เมื่อเราทำการรวบรวมข้อมูล ข้อความ รูปภาพ และแหล่งที่มาครบถ้วนแล้ว และเราจะทำการแชร์ข้อมูลไปให้กับบุคคลอื่นได้รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์เราก็สามารถที่จะทำได้โดยใช้สติทุกครั้งถ้าเราจะกดแชร์ ยกตัวอย่างข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่น กรณีโควิด - 19 เราอาจติดตามได้จากเว็บไซต์ของกระทรวงสาธารณสุข หรือสำนักข่าวที่มีตัวตนจริง แต่ถ้าเกิดมีบุคคลที่ส่งข้อมูลไม่น่าเชื่อถือมาให้เราก็ไม่ควรจะไปต่อว่า หรือโมโหใส่ แต่

ให้เราเก็บรวบรวมข้อมูลเอาไว้ เพื่อเป็นการไปโพสต์เตือนภัยให้กับบุคคลอื่นได้และเป็นการป้องกันภัยที่มักจะแฝงเข้ามาตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนี้อีกด้วย

แหล่งอ้างอิง

<https://www.thaiticketmajor.com/variety/lifestyle/13024/>

<https://www.shopback.co.th/blog/sm-hi->

[%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0](#)

[%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD/](#)

บทความที่ 10 : ทำอย่างไร...ให้สนุกกับการเรียนออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

บทความนี้ต้องการจะแนะนำให้กับวัยที่กำลังศึกษาอยู่และได้รับผลกระทบกับการเรียนจากสถานการณ์โควิด ให้เกิดความสุขกับการเรียนออนไลน์มากยิ่งขึ้น ในเมื่อเราไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงสถานการณ์โควิดที่ระบาดทั่วโลกได้ เราจึงต้องมีการปรับตัวให้คุ้นชินกับสถานการณ์ และในบทความได้มีการแนะนำ เพื่อตอบสนองความต้องการของตัวผู้เรียน และให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนการสอนออนไลน์ด้วย มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.12 ทำอย่างไร...ให้สนุกกับการเรียนออนไลน์



เมื่อไวรัสโควิด-19 ได้แพร่กระจายไปทั่วโลก ทำให้เกิดการดำเนินชีวิตของผู้คนที่จะต้องมีมาตรการป้องกัน และเลี่ยงโรคระบาดที่เรียกว่า "New Normal" หรือ รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบใหม่ ซึ่งรูปแบบวิถีชีวิตใหม่ ประกอบด้วยวิถีคิด วิถีเรียนรู้ วิธีสื่อสาร วิธีปฏิบัติและการจัดการ การใช้ชีวิตแบบใหม่ ซึ่งวิธีการเรียนรู้แบบใหม่นี้เองที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาทั่วโลก นักเรียน นักศึกษา โรงเรียน บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้แบบใหม่ พร้อมหาวิธีที่จะทำให้นักเรียน นักศึกษาได้รับความรู้อย่างเต็มรูปแบบ โดยหน่วยงาน สถานศึกษาต่าง ๆ ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสม รวมถึงวิธีการป้องกัน ลดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID 19 ที่เรายังไม่สามารถวางใจได้ สถานการณ์นี้นำมาซึ่งการปรับตัว ปรับวิถีชีวิต และใช้ชีวิตได้อย่างปกติ ประเทศไทยและหลายประเทศทั่วโลกจึงต้องมีการปรับแผนให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน สถานศึกษา หน่วยงาน และสถาบันต่าง ๆ ได้มีการเปิดคอร์สหลัก

สูตรการเรียนการสอนออนไลน์ออกมามากมาย เพื่อตอบสนองความต้องการของตัวผู้เรียนด้วย และให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนการสอนออนไลน์ ดังนี้

1. สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน

การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน เป็นเรื่องสำคัญมากในการสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนการสอน ครู ควรมีการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อให้สร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ซึ่งการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนผ่านเครื่องมือสื่อสารออนไลน์นั้น สามารถทำได้ทั้ง 2 รูปแบบ คือ ซิงโครนัส (synchronous) คือ การสื่อสารและเข้าเรียน พร้อมกัน สื่อการกันได้ทันที กับ อะซิงโครนัส (asynchronous) คือ การเรียนรู้และสื่อสารโดยไม่ต้องเข้าเรียนในเวลาเดียวกัน โดยเปิดให้นักเรียนได้เรียนรู้ในเวลาที่ต้องการ และส่งงาน หรือการบ้านผ่านเครื่องมือสื่อสารไว้ เพื่อให้ครูตรวจสอบและให้ Feedback กลับ

การออกแบบการสอนโดยใช้การสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน ทั้ง 2 แบบ อย่างเหมาะสม กับเนื้อหา กิจกรรมการเรียน และสภาพแวดล้อมของนักเรียน จะช่วยส่งผลให้นักเรียนเกิดการอยากเรียนรู้และพร้อมที่จะให้ความร่วมมือที่จะเข้าร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ได้

2. การให้ความร่วมมือจากผู้ปกครอง

ผู้ปกครองถือเป็นบุคคลที่สำคัญอีกคนหนึ่ง ที่จะช่วยสนับสนุนให้นักเรียนสามารถเรียนออนไลน์ได้อย่างมีความสุขและสนุกกับการเรียนออนไลน์ โดยผู้ปกครองจะต้องทำความเข้าใจกับรูปแบบการเรียน และกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ และวางแผนช่วงเวลาในการมีส่วนร่วมและให้คำแนะนำนักเรียน ในขณะที่กำลังเรียนรู้หรือทำกิจกรรม ทั้งนี้ผู้ปกครองอาจจะคอยสอดส่องดูแลการปฏิบัติงานของนักเรียนจากที่บ้าน พร้อมมีการ Feed back กับครูผู้สอน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็จะช่วยให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ความร่วมมือและความรับผิดชอบของนักเรียน

การกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นถือเป็นเรื่องที่ยาก แต่ถ้าผู้ปกครอง และครูผู้สอนช่วยกัน ก็สามารถที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขและสนุกกับการเรียน และพร้อมที่จะทำกิจกรรมจากการเรียนออนไลน์ ทั้งนี้การกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม ผู้ปกครองและครูจะต้องเสริมแรงให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายจากผู้ปกครองและครูผู้สอนด้วย

4. บทเรียนและสื่อการเรียนการสอน

บทเรียนและสื่อการเรียนการสอนควรมีการปรับเปลี่ยนให้มีความทันสมัย และมีเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย มีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และให้ผู้เรียนเป็นตัวกำหนดเรื่องราวในการเรียนรู้มากกว่าที่ครูจะเป็นผู้ชี้แนะ เพราะบทเรียนและสื่อการเรียนการสอนถ้าไม่น่าสนใจ ผู้เรียนก็จะไม่เข้าไปเรียนออนไลน์ ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนควรจัดทำขึ้นมาให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนด้วย เพราะครูไม่สามารถที่จะคิดแทนผู้เรียนได้ แต่ครูสามารถที่จะนำความคิดของผู้เรียนมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียน และนำไปสู่กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้

ถ้ารูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์มีความสมบูรณ์ มีรูปแบบที่น่าสนใจ ผู้เรียนก็อยากที่จะหันมาเรียนรู้ออนไลน์มากกว่าที่จะเรียนรู้ในห้องเรียน เพราะการเรียนรู้ในห้องเรียนไม่ได้เปิดกว้างให้ผู้เรียนได้เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน แต่เพียงให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้เท่านั้นเอง ถ้าเปรียบกับการเรียนการสอนออนไลน์ผู้เรียนจะต้องสร้างองค์ความรู้และตั้งใจที่จะเรียนรู้และหาสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง พร้อมกับแสดงความคิดจากสื่อโซเชียลในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

แหล่งอ้างอิง

<https://www.learneducation.co.th/>

บทความที่ 11 : ข่าว Facebook สนุก รั้าใจ แต่ (อาจไม่) จริง

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

บทความนี้ต้องการจะชี้ให้เห็นถึงความเสี่ยงของข่าวใน Facebook ที่มีการเขียนขึ้นมาจากความจริงหรือไม่จริงบ้าง ซึ่งผู้ใช้เว็บไซต์ในฐานะผู้รับสื่อจะต้องตระหนักให้ดี ว่าสิ่งที่เราอ่านมีความสนุกและรั้าใจนั้น อาจจะไม่ใช่ว่าเรื่องจริง ในบทความจะมีการให้คำแนะนำการตรวจสอบการเข้าถึงข่าวปลอมบนเฟซบุ๊ก ที่เราสามารถตรวจสอบลักษณะของข่าวปลอมได้ด้วยตนเอง หากผู้ใช้งานเว็บไซต์ได้อ่านบทความ สามารถทำให้วิเคราะห์ข่าวที่เราเห็นในเฟซบุ๊กได้ดียิ่งขึ้นไป มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.13 ข่าว Facebook สนุก รั้าใจ แต่ (อาจไม่) จริง



เมื่อความสามารถในการเชื่อมต่อข้อมูลอยู่บนมือ(ถือ)ของทุกคน สื่อโซเชียลมีเดียจึงเป็นโลกใบใหม่ของการสื่อสาร ผู้คนหันมานิยมติดตามข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ จากสื่อโซเชียล เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และทวิตเตอร์ เพราะสะดวก เข้าถึงง่าย รวดเร็ว ทันใจ รวมถึงการนำเสนอสวยงามน่าสนใจ นอกจากนี้สื่อโซเชียลยังทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วไปสามารถแสดงบทบาทในการเป็นผู้นำเสนอข่าวได้ด้วยตนเอง โดยมีผู้ที่อ่านจำนวนไม่น้อยที่ให้ความสนใจและคอยติดตาม เนื่องจากการนำเสนอข่าวที่รวดเร็ว แปลกใหม่ และถ่ายทอดอารมณ์ได้รั้าใจ ก็จะเป็นจุดสนใจจากประชาชนหรือผู้ที่ติดตาม เพราะคนส่วนใหญ่นิยมที่จะบริโภคข่าวที่เห็นภาพ เสียง และสถานการณ์ที่เป็นจริง กับอารมณ์ของผู้นำเสนอ ถ้าถ่ายทอดได้ดีก็จะมีคนติดตามเป็นจำนวนมาก แต่เราไม่สามารถรู้ได้เลยว่าข่าวที่เราบริโภคเข้าไปนั้น มีความจริงมากน้อยเพียงใด คนส่วนใหญ่คิดแต่อารมณ์ที่ถ่ายทอดออกมาจากความรู้สึกของ

ผู้นำเสนอข่าวเป็นส่วนใหญ่ และบวกกับการโน้มน้าวจิตใจให้หลงเชื่อจากถ้อยคำที่แสดงออกมา ผู้คนเหล่านี้จึงตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอมได้

หากเราใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการรับรู้และเชื่อถือข่าวสารโดยขาดวิจารณญาณหรือการรู้เท่าทันนั้นเป็นเรื่องสำคัญที่ไม่ควรจมองข้าม ข่าวสารที่ไม่มีความจริงที่เผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์นั้น อาจส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวมได้หากผู้ที่รับข่าวสารนั้นขาดความรู้เท่าทันในการเชื่อถือข่าวนั้นโดยไม่ตระหนักถึงผลที่อาจเกิดขึ้น การที่เราจะรู้ให้ทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กได้ เราจะต้องคิดไตร่ตรองข่าวที่เราจะบริโภคหรืออ่านก่อนทุกครั้ง ว่าข่าวที่ได้มาเป็นการเล่าปากต่อปาก หรือเป็นการโพสต์จากประสบการณ์จริงของผู้ที่พบเห็นสถานการณ์นี้ด้วยตนเอง และจึงนำมาโพสต์เตือนภัยบนเฟซบุ๊ก กับบางส่วนของที่มีสถานการณ์จริงแต่มีการใส่เนื้อหาเพิ่มเติม หรือแต่งเติมให้ดูน่าสนใจ เพื่อเป็นการเชิญชวนให้ผู้อ่านสนใจมากขึ้น ดังนั้น การตรวจสอบการเข้าถึงข่าวปลอมบนเฟซบุ๊ก เราสามารถตรวจสอบลักษณะของข่าวปลอมได้ดังนี้

1. การเข้าถึงสื่อของข่าว ผู้ที่อ่านข่าวเราจะสังเกตได้จาก บุคคลที่อ่านข่าวนั้นและสามารถเข้าใจในเนื้อหาของข่าวได้จากการอ่านข่าวเพียงแค่ครั้งเดียว ก็สามารถเข้าใจในเนื้อหาของข่าวที่สื่อออกมาได้

2. การวิเคราะห์สื่อของข่าว จากการโพสต์ข่าวบนเฟซบุ๊กของบุคคลทั่วไป หรือบุคคลที่เป็นคนของแหล่งข่าวจะมีการพุดจาโดยการอ้างอิงจากแหล่งข่าวที่ได้ไปตรวจสอบมาจากสถานที่จริง และมาทำการเรียบเรียงเพื่อจะถ่ายทอดออกมาให้ผู้อ่านเข้าใจในรูปแบบของข่าวที่น่าเสนอ แต่ถ้าเป็นบุคคลทั่วไปที่ชอบโพสต์ข่าวจากปากต่อปาก ก็จะมีการพาดหัวข่าวที่ดูเกินจริง และเมื่อผู้อ่านเจอข่าวนี้อาจจะตกใจและหลงเชื่อทันที ดังนั้น ในฐานะของผู้อ่านข่าวก็ควรจะใช้วิจารณญาณในการคิดไตร่ตรองข่าวที่ได้รับมาก่อนที่จะเชื่อถือทุกครั้ง

3. การประเมินสื่อของข่าว ข่าวโดยทั่วไปก็จะมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ และมีแหล่งที่มาอย่างชัดเจน เพราะบางข่าวมีการระบุสถานที่ เวลาที่เกิดขึ้น หรือมีการระบุชื่อของผู้ที่เกิดเหตุหรือประสบเหตุไว้ชัดเจน ดังนั้น การประเมินสื่อของข่าวจึงควรตรวจสอบให้ดีก่อนทุกครั้ง ไม่ควรหลงเชื่อแค่เพียงรูปแบบการนำเสนอเพียงอย่างเดียว

4. การสร้างสรรค์สื่อของข่าว ด้วยเทคโนโลยีที่มีมากมายให้รูปแบบ บวกกับความทันสมัยที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจึงทำให้บุคคลที่เมื่อเห็นข่าวที่ตนเองสนใจ ก็เกิดการอยากที่จะค้นแปลงให้ข่าวนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จึงทำการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของข่าว โดยการสร้างรูปภาพ ข้อความ และเสียง ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยไม่นึกถึงผู้บริโภคคนอื่น ดังนั้น การที่จะทำการตัดแปลงหรือสร้างข่าวใหม่นั้น เราควรที่จะสร้างข่าวให้อยู่ในขอบเขตของความเป็นจริงมากกว่าที่จะเป็นข่าวปลอม

ไม่ว่าข่าวที่รับบริโภคเข้าไปในแต่ละวัน มันจะมีเนื้อหาหรือข้อมูลที่แปลกไปจากเดิม สิ่งสำคัญในฐานะของผู้อ่านข่าว ควรจะใช้วิจารณญาณทุกครั้ง เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของพวกที่ชอบสร้างข่าวปลอมเพื่อหลอกลวงประชาชนอีกต่อไป

แหล่งอ้างอิง

บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนในยุคที่ใคร ๆ ก็ (อยาก) เป็นสื่อได้. สืบค้นได้จาก [http:// www. presscouncil. or.th/archives/4113](http://www.presscouncil.or.th/archives/4113)

ปิยพร อรุณเกรียงไกร. (2560). คุณกำลังถูกเฟซบุ๊กต้มตุ๋น !? วิฤตข่าวปลอมทะลักโลกออนไลน์ เมื่อพิจารณาญาณ ก็อาจไม่ เพียงพอ. สืบค้นได้จาก <https://themomentum.co/momentum-feature-social-media-s-algorithm/>

สุกัญญา บุรณเดชาชัย. (2560). ผลของการเปิดรับข่าวจากอินเทอร์เน็ต ที่มีต่อวิธีการดำเนินชีวิตของนักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยในภูมิภาคตะวันออก.

บทความที่ 12 : ภัยเงียบที่อยู่ใกล้ตัวเรา “สื่อกับความรุนแรงบนโลกออนไลน์”

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

บทความนี้ต้องการให้เห็นถึงภัยเงียบที่อยู่ใกล้ตัวเรา ในด้านความรุนแรงบนโลกออนไลน์ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศ ทุกวัย ดังนั้นการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ หรือที่เรียกว่า การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ เป็นรูปแบบหนึ่งของการกลั่นแกล้ง หรือการคุกคามที่อยู่ในโลกออนไลน์ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นภัยเงียบที่น่ากลัวที่สุด โดยที่หลายคนจะตั้งใจให้เกิดหรือไม่ให้เกิดก็ตาม ในบทความนี้นอกจากจะให้เห็นถึงภัยเงียบแล้ว ยังชี้ให้เห็นถึงต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งกัน และถ้าหากเราตกอยู่ในสภาวะเช่นนั้น อาจจะทำให้เราเกิดการกลั่นแกล้งผู้อื่นโดยไม่รู้ตัว บทความจึงทำให้เราเห็นด้านนี้และผู้อ่านจะนำมาใช้สำรวจตนเองหรือคนรอบข้างได้ ก่อนที่จะเกิดความรุนแรงบนโลกออนไลน์ขึ้นมาก่อน มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.14 ภัยเงียบที่อยู่ใกล้ตัวเรา “สื่อกับความรุนแรงบนโลกออนไลน์”



การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ หรือที่เรียกว่า การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ เป็นรูปแบบหนึ่งของการกลั่นแกล้ง หรือการคุกคามโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือสื่อโซเชียลในรูปแบบต่าง ๆ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจดี สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นภัยเงียบที่น่ากลัวที่สุด เพราะเราไม่รู้เลยว่าคนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือถูกล่วงละเมิดทางไซเบอร์ จะเป็นคนที่เรารู้จักกันเป็นอย่างดีหรือไม่สนิทกัน คนที่ถูกกระทำบนโลกออนไลน์แบบนี้ เราอาจจะเรียกว่าเป็นการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ ซึ่งในปัจจุบันถือเป็นเรื่องธรรมดาามาก โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ที่ชอบเล่นอะไรที่แปลก ๆ รุนแรง หรือชอบกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ คำว่า “การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์” หมายถึง การรังแก หรือก่อกวนผู้อื่นในเว็บไซต์ของโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการรังแกที่เป็นอันตรายอาจรวมถึงการโพสต์ข่าวลือ การคุกคาม การพูดเรื่องเพศ หรือการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เสียหาย รวมถึงการพูดจาดูถูก การรังแกหรือการล่วงละเมิดสามารถระบุได้โดยพฤติกรรมซ้ำ ๆ และเจตนาที่

ต้องการทำลายชื่อเสียงของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ หรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งจะทำให้เหยื่อเกิดความรู้สึกแค้น ไม่ดี เช่น อาจมีความนับถือตนเองต่ำ เกิดความคิดอยากฆ่าตัวตาย หวาดกลัว หงุดหงิด โกรธ และ หดหู่ ซึ่งสิ่งสำคัญที่เกิดขึ้นในด้านการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ล้วนเกิดมาจากสื่อและความรุนแรงที่นิยมทำเลียนแบบกันในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. พฤติกรรมการเลียนแบบ มนุษย์ทุกคนชอบที่จะเลียนแบบการกระทำของบุคคลที่เป็นต้นแบบ อยากที่จะทำตามบุคคลอื่น เพื่อให้ได้พฤติกรรมที่คล้ายกับบุคคลที่เราได้กระทำตาม จนลืมไปว่าพฤติกรรมที่เราเลียนแบบนั้น เป็นพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ดี และเป็นสิ่งที่เราทำแล้วจะเกิดอะไรขึ้นกับเราบ้าง แต่มนุษย์ก็เลือกที่จะเลียนแบบพฤติกรรมต่อไป โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมา

2. การสร้างความหมายใหม่ให้กับคำว่า “ความรุนแรง” เช่น การใช้ความรุนแรงให้เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ หากเหยื่อหรือผู้ถูกกระทำเป็นคนแล้ว การลงโทษด้วยความรุนแรงเป็นสิ่งที่ถูกต้อง และหากการแก้แค้นเป็นสิ่งที่น่าเชื่อถือ การกระทำรุนแรงต่อเพศหญิงก็เป็นเรื่องที่ทำได้ แต่ทั้งหมดนี้ความรุนแรงก็ต้องมีขอบเขตของการใช้ความรุนแรงด้วยเช่นกัน

3. ความชินชาในที่นี้ หมายถึง เมื่อเราได้พบเจอสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นระยะเวลาานาน ความรู้สึกนั้นก็จะเป็นกลายเป็นความเฉยชา หรือไม่ก็ไม่มีผลอะไรกับตัวเราเอง ต่อให้การพบเห็นหรือกระทำที่เกิดจากความรุนแรง มากระทบต่อจิตใจเรา เราก็จะรับรู้แต่จะไม่ตอบสนอง เพราะสิ่งเหล่านี้มันเป็นความเคยชินที่เราจะต้องประสบพบเจอในทุก ๆ วัน นอกจากนี้ความชินชายังส่งผลให้เรามีความเห็นอกเห็นใจต่อเหยื่อหรือผู้ถูกกระทำน้อยลง

4. สร้างความรู้สึกในการตื่นตัวและลดความยับยั้งชั่งใจ การที่บุคคลจะมีความรู้สึกตื่นตัว ตื่นตัวกับสิ่งที่ตนเองทำ เพื่อตอบสนองความต้องการตัวเองโดยไม่นึกถึงผลที่จะตามมา จึงทำให้การทำอะไรที่ทำหายนั่นจะเป็นแรงกระตุ้นร่างกายให้อยากที่จะทำ อยากที่จะเสี่ยงทั้ง ๆ ที่รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นกับตัวเอง แต่ถ้าคนเรารู้จักยับยั้งชั่งใจตัวเองได้ ผลที่จะเกิดขึ้นตามมาก็จะเป็นผลดีกับตัวบุคคลที่เลือกยับยั้งชั่งใจตนเองก่อนที่จะสายเกินไป

5. การตอบสนองความคิดที่เกี่ยวกับความรุนแรง มนุษย์จะมีรูปแบบการคิดบางอย่างเก็บไว้ในความจำ และสามารถกระตุ้นให้ได้มาซึ่งสิ่งที่คาดหวังเอาไว้ โดยสิ่งที่กระตุ้นบางอย่าง นั้นขึ้นอยู่กับตัวบุคคล หรืออาจจะเป็นตัวเองก็ได้ และส่งผลให้สิ่งที่กระตุ้นออกมาถูกตีความ ในรูปแบบความคิดที่เกี่ยวกับความรุนแรง เช่น บางคนเห็นภาพที่ไม่เหมาะสม ก็อาจกระตุ้นให้เกิดความคิด อารมณ์ หรือพฤติกรรมที่รุนแรงขึ้นมาได้ เป็นต้น

แหล่งอ้างอิง

ความรุนแรง. สืบค้นได้จาก http://km.moi.go.th/km/18_gender/gender35.pdf

ความหมายของความรุนแรง. สืบค้นได้จาก <https://sites.google.com/site/violenceinsociety2233/home/khwam-hmay-khxng-khwam-runraeng>

สาเหตุของการเกิด “พฤติกรรมความรุนแรง”. สืบค้นได้จาก <https://www.sanook.com/health/20525/>

บทความที่ 13 : รู้เท่าทันเทคนิคกลโกงของการซื้อขายออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

บทความนี้ต้องการจะให้ผู้ใช้เว็บไซต์เข้าใจและรู้เท่าทันเทคนิคกลโกงของการซื้อขายออนไลน์ ซึ่งการซื้อขายออนไลน์ในปัจจุบันมีการเติบโตอย่างรวดเร็วมาก ดังนั้นเราจึงต้องเลือกผู้ขายให้ดี เพราะปัจจุบันนี้กระแสกลโกงของการซื้อขายออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบ ผู้บริโภคจะต้องรู้จักตรวจสอบและหาวิธีการป้องกันภัยเงียบด้วยรูปแบบต่าง ๆ ด้วยตนเองให้ได้ ซึ่งในบทความนี้จะแนะนำกระบวนการตรวจสอบต่าง ๆ ของมีจฉฉฉและกลโกงออนไลน์ เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกหลอก บทความนี้จะช่วยลดความเสี่ยงที่เราอาจจะเจอมิจฉฉฉในโลกออนไลน์ได้ในเบื้องต้น มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.15 รู้เท่าทันเทคนิคกลโกงของการซื้อขายออนไลน์



ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันที่มีการพัฒนาเกี่ยวกับการซื้อขายออนไลน์ที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ในส่วนของร้านค้าหรือบริษัทต่าง ๆ จึงมีบริการที่เป็นทางเลือกให้กับลูกค้ามากยิ่งขึ้น ซึ่งลูกค้าสามารถเลือกสั่งซื้อสินค้าผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้ง่าย สะดวก รวดเร็ว สินค้ามีความทันสมัย และสามารถสั่งซื้อซื้อขายได้ตลอดทุก 24 ชั่วโมง ผู้ขายก็หารายได้เพิ่ม เปลี่ยนเสมือนรายได้เสริมมากขึ้นและมีช่องทางผ่านสื่อออนไลน์โดยไม่ต้องมีหน้าร้านก็สามารถประกอบธุรกิจได้ แต่จากปัจจัยที่เข้าถึงง่ายสะดวกนี้เอง ทำให้การซื้อขายออนไลน์เป็นที่นิยมและเติบโตอย่างรวดเร็ว ด้วยการประกอบธุรกิจออนไลน์ก็ทำให้เกิดปัญหาหลายอย่างตามมา เช่น ได้รับสินค้าที่ไม่มีคุณภาพ หรือ

คุณภาพต่ำกว่าที่โฆษณาขายไว้ทางออนไลน์ ได้สินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ หรือไม่ตรงกับความต้องการ รวมไปถึงการโฆษณาเกินจริง หลอกลวงผู้บริโภค จนกลายเป็นปัญหาที่มีการร้องเรียนเข้ามายัง สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) เป็นจำนวนมาก เพราะด้วยความไม่ซื่อสัตย์ของผู้ประกอบธุรกิจออนไลน์ที่แฝงมาในรูปแบบของพวกมิจฉาชีพ จึงทำให้แม่ค้าพ่อค้า หรือผู้ประกอบการธุรกิจออนไลน์ที่มีความซื่อสัตย์โดนเหมารวมได้ด้วย เพราะปัจจุบันนี้กระแสกลโกงของการซื้อขายออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบ จึงทำให้ผู้บริโภคจะต้องรู้จักตรวจสอบ และหาวิธีการป้องกันภัยเงียบด้วยรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. ตรวจสอบเว็บไซต์ของร้านค้า ว่ามีการจดทะเบียนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์กับกระทรวงพาณิชย์หรือไม่ การตรวจสอบนี้จะทำให้ผู้บริโภคสบายใจได้ในระดับหนึ่ง เพราะการจดทะเบียนพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ ผู้จัดต้องเป็นเจ้าของร้านค้าออนไลน์ ต้องมีการระบุข้อมูลส่วนตัวต่าง ๆ เพื่อขอขึ้นจดทะเบียน ซึ่งถ้าหากเป็นมิจฉาชีพคงจะไม่อยากแสดงตัวตน ให้ผู้อื่นรู้ สังเกตได้จากหน้า Contact Us ในการจดทะเบียนผู้ขายจะได้รับเลขรหัสทะเบียน และจะมีการแสดงสัญลักษณ์ทะเบียนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ถ้าหากรู้ว่าไม่จริงก็อย่านิ่งนอนใจควรจะหาวิธีการป้องกันไม่ให้ร้านค้าออนไลน์ปลอมไปหลอกลวงคนอื่นได้อีก

2. ตรวจสอบเลือกร้านค้าที่มีชื่อเสียงตอบรับในทางที่ดี วิธีสังเกตง่าย ๆ คือ ร้านค้าที่มีเสียงตอบรับที่ดี ให้ดูจากหน้ากระทู้ หรือจำนวนการส่งสินค้า การรีวิวจากลูกค้าที่สั่งซื้อสินค้าจากทางร้านว่าเป็นอย่างไร และให้ตรวจสอบคอมเมนต์ว่าคนที่มาคอมเมนต์มีตัวตนจริงหรือไม่ ก่อนที่จะตัดสินใจซื้อสินค้าในร้านนี้

3. ตรวจสอบสินค้าในเว็บไซต์ที่มีอายุการขายอย่างน้อย 1 ปี โดยผู้บริโภคสามารถตรวจสอบได้ง่าย ๆ โดยการใส่ชื่อเว็บไซต์นั้น ๆ ลงไปใน Google เพื่อดูว่าร้านค้านี้มีการขอขึ้นจดทะเบียนแล้วหรือยัง และตรวจสอบว่าร้านนี้ขายสินค้าประเภทนี้จริงหรือไม่

4. ตรวจสอบเงื่อนไขการรับประกันสินค้าหรือบริการหลังการขาย เนื่องจากการซื้อสินค้าผ่านทางเว็บไซต์ หากสินค้ามีปัญหาไม่ว่าจะเป็นการส่งที่ผิดพลาด หรือสินค้าไม่ได้มาตรฐาน ทางร้านจะมีการรับประกัน และสามารถเปลี่ยนหรือคืนสินค้าได้หรือไม่ ระยะเวลาในการรับประกันมีมากน้อยเพียงใด หากทางผู้ขายไม่ได้ระบุไว้ ผู้บริโภคก็ควรถามให้เข้าใจ และชัดเจนก่อนการตัดสินใจซื้อ ซึ่งในทางที่ดีควรสอบถามผ่านทาง เว็บบอร์ดหรืออีเมล เพื่อจะได้มีหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร และไม่ควรตกลงซื้อขายกันทางโทรศัพท์

5. สินค้าที่ซื้อไม่ควรเป็นสินค้าที่ผิดกฎหมาย เช่น ซิตีเลียน สินค้าปลอม สินค้าผิดกฎหมาย หรือสินค้าที่มีราคาสูงมาก ๆ จนเกินไป เพราะถ้าไม่ใช่สินค้าพวกนี้ก็ไม่ต้องกังวลใจมากมาย เราสามารถที่จะตัดสินใจในการสั่งซื้อสินค้าได้ตามความชอบของตนเอง แต่ปัญหาส่วนใหญ่ที่จะเกิดมักจะเป็นสินค้าประเภทนี้ที่กล่าวมาข้างต้น

ในการตรวจสอบทั้ง 5 วิธีที่สามารถทำให้เรามั่นใจในการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ ได้อย่างสบายใจ และปลอดภัยมากขึ้นถ้าเราใส่ใจในรายละเอียด และใช้สิทธิการเป็นผู้บริโภคที่ดี อย่าเห็นแต่ส่วนลดหรือของแถม ควรยึดตัวสินค้า และคุณภาพของสินค้าที่เราต้องการและอยากที่จะสั่งซื้อในโลกออนไลน์

แหล่งอ้างอิง

รู้ทัน "มิจอาชีพและกลโกงออนไลน์" ป้องกันยังไงไม่ให้ถูกหลอก. สืบค้นได้จาก <https://www.moneybuffalo.in.th/business-economy/>

แนะ 6 วิธีป้องกันถูกหลอก ซื้อ-ขายผ่านออนไลน์. สืบค้นได้จาก <https://www.thairath.co.th/content/372421>

รู้ให้ทัน ป้องกันไม่ให้ถูกหลอกจากมิจอาชีพในโลกออนไลน์. สืบค้นได้จาก <https://moneyduck.com/th/articles/1078E0>

“รู้ทัน กลโกง” กับการซื้อขายออนไลน์. สืบค้นได้จาก <https://www.indigital.co.th>

บทความที่ 14 : ความเสี่ยงของคนไทย จากสื่อสังคมออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

บทความนี้ต้องการนำเสนอในเรื่องของความเสี่ยงของคนไทย จากสื่อสังคมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ทั้งหมด ซึ่งในบางครั้งผู้ใช้งานเว็บไซต์อาจจะไม่อาจทราบได้ว่ากำลังตกอยู่ในภาวะความเสี่ยง เราซึ่งเป็นผู้ใช้สื่อออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเพศไหน หรือวัยใดก็ตาม จะต้องจัดการตนเองให้ไม่อยู่ในภาวะความเสี่ยงเหล่านั้นได้ เพราะมีเช่นนั้นแล้วเราก็จะเกิดอันตรายต่อตัวเราและคนรอบข้างเราได้ มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.16 ความเสี่ยงของคนไทย จากสื่อสังคมออนไลน์



แน่นอนว่าเมื่อสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมของคนไทยจำนวนมาก ในทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับฐานะ อาชีพ ครอบคลุมทุกกลุ่ม ทุกชนชั้นในสังคม จึงย่อมเกิดช่องว่างของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือหาประโยชน์ของมิจฉาชีพ และบุคคลบางประเภทในสังคม

การศึกษาครั้งนี้ จึงพบความเสี่ยงในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนไทย ซึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับการถูกหลอกลวง การฉ้อโกง ให้ผู้ใช้สูญเสียทรัพย์สินหรือการเข้าสู่สิ่งผิดกฎหมาย หรือต้องเดือดร้อนรำคาญ จากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และการกลั่นแกล้งกัน โดยสามารถประมวลเป็น 15 ความเสี่ยงที่คนไทย ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ควรตระหนักและเฝ้าระวัง คือ เนื้อหาที่มีความรุนแรง การโฆษณาสินค้าเกินจริง ข้อมูลสุขภาพที่ไม่จริง ข่าวปลอม เนื้อหาลามก หวยออนไลน์ การพนันออนไลน์ หลอกลวงให้ซื้อสินค้า หลอกลวงชักชวนหารายได้ ภัยจากระบบ

คอมพิวเตอร์ แชนออนไลน์ การหลอกลวงจากคนแปลกหน้า การขโมยข้อมูลส่วนตัว หุ่นออนไลน์ และการถูกกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์

โดยความเสี่ยงเหล่านี้ มักจะเกิดขึ้นกับผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีช่วงอายุระหว่าง 23 – 39 ปี และสำหรับแต่ละช่วงวัย จะมีความเสี่ยงที่ควรตระหนักและเฝ้าระวังแตกต่างกัน คือ

กลุ่มอายุ 15 - 22 ปี มักพบกับความเสี่ยงเกี่ยวกับการถูกหลอกลวงจากคนที่ไม่รู้จัก พบเจอเนื้อหา ลามกอนาจาร ถูกล่อลวงเล่นการพนันออนไลน์ การถูกกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ และถูกขโมยข้อมูลส่วนตัวไปปลอมแปลงสร้างความเสียหายแก่ตนเองและผู้อื่น เป็นต้น

กลุ่มอายุ 23 – 39 ปี จะพบกับความเสี่ยงเกี่ยวกับการถูกหลอกลวงโดยคนแปลกหน้า ข่าวดราม่า การพนันออนไลน์ การเข้าถึงเนื้อหาลามก และการโฆษณาสินค้าเกินจริง เป็นต้น

กลุ่มอายุ 40 – 59 ปี จะเป็นกลุ่มที่พบกับความเสี่ยงที่นำไปสู่การทะเลาะเบาะแว้ง จนสูญเสียความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัว และการชกแจงเล่นการพนันออนไลน์ หรือการลงทุน เพื่อรวยทางลัด เช่น การถูกกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ หรือถูกขโมยข้อมูลส่วนตัวไปปลอมแปลงสร้างความเสียหายแก่ตนเองและผู้อื่น การถูกหลอกลวงโดยคนแปลกหน้า และการได้รับข้อมูลสุขภาพที่ไม่เป็นจริง เป็นต้น

กลุ่มอายุ 60 ปี ขึ้นไป มักพบกับความเสี่ยงที่มาจากหลอกลวงโดยคนแปลกหน้า ข่าวดราม่า การโฆษณาสินค้าเกินจริง หวยออนไลน์ พนันออนไลน์ และถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น

ข้อเสนอแนะจากการสถิติติดหน้าจอ

จากผลการศึกษาครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่าคนไทยทุกคน ทุกช่วงวัย มีโอกาสพบความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วยกันทั้งสิ้น ดังนั้น การป้องกันความเสี่ยงด้วยความตระหนักและเฝ้าระวังถึงอันตรายจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จึงควรเป็นภารกิจสำคัญทั้งในระดับครอบครัว สถาบันการศึกษา และหน่วยงานภาคเอกชน และรัฐที่เกี่ยวข้อง ที่จะเพิ่มความรอบรู้ทางดิจิทัลให้คนไทย ทุกเพศ วัย และทุกกลุ่ม ให้รู้เท่าทันความเสี่ยงต่าง ๆ ที่มากับสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์

แต่ที่สำคัญ คือ คนไทยทุกคนในยุคดิจิทัล ควรใช้สื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีสติในทุกครั้งที่จะก้มหน้าติดจอ และฝึกตั้งคำถามกับเนื้อหาที่พบเจอในสื่อต่าง ๆ ถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา และความถูกต้องของเนื้อหานั้น ๆ อยู่เสมอ เพื่อหลีกเลี่ยงสถานการณ์เป็น “เหยื่อ” ในสื่อสังคมออนไลน์ ดังที่ได้พบเห็นอยู่เสมอในปัจจุบันนี้

แหล่งอ้างอิง

จุฬาฯ เปิด 15 ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์. สืบค้นได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/865601>

15 ความเสี่ยงโลกออนไลน์ของคนไทย. สืบค้นได้จาก <https://www.thairath.co.th/news/local/1766671>

บทความที่ 15 : ปรับตัวให้ได้ เพื่ออยู่กับไวรัสโควิด – 19

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

บทความเรื่องนี้ต้องการนำเสนอในเรื่องของการปรับตัวให้ได้ เพื่ออยู่กับไวรัสโควิด – 19 ที่กำลังระบาดหนักในช่วงนี้ ทางเว็บไซต์เห็นว่าเรื่องนี้จำเป็นที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ในการอยู่กับสถานการณ์ความเสี่ยงต่าง ๆ ในรอบตัวเรา เราจึงต้องมีข้อมูลที่สามารถนำพาให้กับผู้ใช้งานเว็บไซต์ลดความเสี่ยงในการจะเจอภัยอันตรายมากที่สุด มีการแนะนำปรับเปลี่ยนรูปแบบการประกอบอาชีพ และรวมไปถึงการแนะนำในเรื่องของความไม่ประมาทและการป้องกันของตนเองภายใต้ความเสี่ยงนี้ ซึ่งเป็นบทความที่ผู้ใช้งานเว็บไซต์สามารถนำไปใช้ได้จริง และจะลดความเสี่ยงได้อย่างดีในระดับหนึ่ง มีรายละเอียดบทความ ดังนี้

ภาพที่ 11.17 ปรับตัวให้ได้ เพื่ออยู่กับไวรัสโควิด – 19



จากสถานการณ์ในปัจจุบันที่เราทราบกันดีอยู่แล้วว่า ประเทศไทยและต่างประเทศได้รับผลกระทบจากไวรัสโควิด – 19 กันอย่างแพร่หลาย จนทำให้หลายองค์กรต้องหยุดงาน ร้านอาหารและร้านขายของต่าง ๆ มียอดขายที่ตกลง บางบริษัทถึงกับหยุดชะงัก เรียกได้ว่ามีความเสี่ยงในด้านการขาดรายได้กันทุกกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มมนุษย์เงินเดือน อาชีพอิสระ และเจ้าของกิจการ ก็ได้รับผลกระทบอย่างมาก แต่ในขณะที่รายได้หลักหยุดไปแต่รายจ่ายกับหนี้สินยังคงวิ่งอยู่และก็จะมียิลเรียกเก็บมาทุก ๆ สิ้นเดือน บางคนอาจได้รับผลกระทบอย่างหนักหนา แต่บางคนอาจจะยังมีเงินเก็บอยู่บ้าง และในส่วนพนักงานบริษัทที่เป็นมนุษย์เงินเดือนที่ใช้เงินเดือนแบบเดือนชนเดือน ก็จะมีวิธีในการสร้างรายได้เพิ่มเติมเพื่อให้ตนเองสามารถมีรายได้เสริมมาช่วยเหลือในแต่ละเดือนอีกด้วย ด้วยเหตุนี้พอมียิลของไวรัสโควิด – 19 ที่เข้ามาอยู่รอบตัวเราเพิ่มมากขึ้น จนทำให้ทุกคนต้องหาทาง

ออกโดยการหารายได้เพิ่มจากวิกฤตเหล่านี้ โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการประกอบอาชีพตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น พนักงานส่งเดลิเวอรี่อาหาร พนักงานส่งสินค้า หรือการประกอบอาชีพแบบออนไลน์ เช่น การสอนตัวเตอร้ออนไลน์ การแสดงลิเกแบบออนไลน์ การขายสินค้าแบบออนไลน์ นักเขียนออนไลน์ และทำธุรกิจท่องเที่ยว แบบ Mass Tourism เป็นต้น เพราะเมื่อเราจับจุดได้เราก็จะสามารถที่จะดำเนินชีวิตไปพร้อมกับไวรัสโควิด – 19 ได้ แต่ที่สำคัญเราจะต้องไม่ประมาทหรือหาวิธีป้องกันภัยจากไวรัสโควิด – 19 นี้

นอกจากนี้เราควรจะต้องเดินหน้าต่อสู้และแก้ไขปัญหาคต่อไป เพราะเราไม่รู้ว่ไวรัสโควิด – 19 มันจะอยู่กับเรานานแค่ไหน แต่ทุกคนจะต้องผ่านโรคร้ายนี้ไป เพื่อให้ได้โลกใบเดิมของเรากลับมาอีกครั้ง และรู้จักใช้วิกฤตที่เกิดขึ้นนี้ให้เป็นโอกาสและก้าวข้ามผ่านมันไปให้ได้

แหล่งอ้างอิง

โควิด-19 จะทำ‘คนตกงาน’ แค่ไหน และ ‘กลุ่มไหน’ เสี่ยงสุด. สืบค้นได้จาก <https://www.marketingoops.com/reports/research/thailand-unemployment-rate-covid-19/>

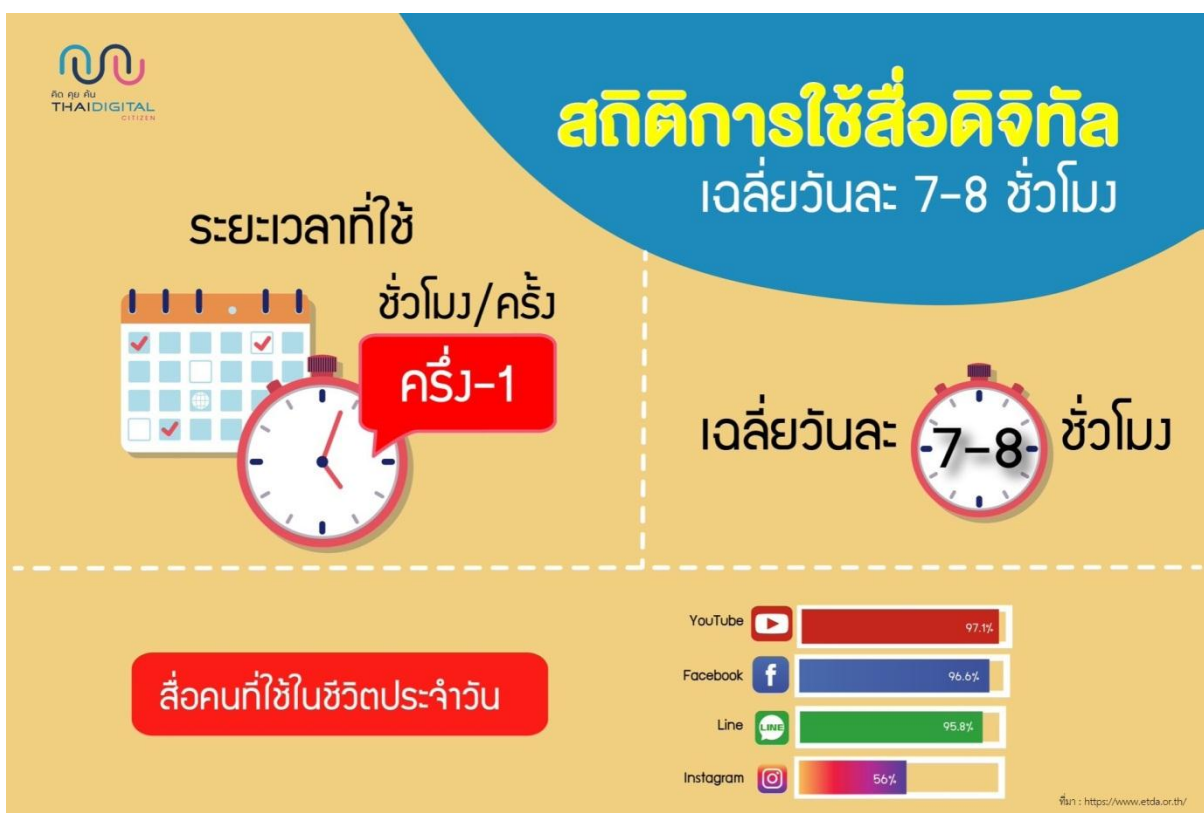
โควิด-19 เปลี่ยนโลก “ธุรกิจ” ปรับรอบทิศรับโจทย์ใหม่. สืบค้นได้จาก <https://www.prachachat.net/economy/news-584527>

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 1 : คนไทยมีสถิติการใช้สื่อดิจิทัลในระดับสูง

วันที่เผยแพร่ : 11 สิงหาคม 2563

อินโฟกราฟิกนี้ต้องการให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ตระหนักและเห็นถึงสถิติการใช้งานสื่อดิจิทัลในประเภทต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เราทราบถึงแต่ละวันว่าเราใช้งานแต่ละประเภทมากน้อยเพียงใด เพราะบางครั้งเราอาจจะไม่ทราบได้ว่าเราใช้สื่อแต่ละประเภทไปเท่าใด และถ้าเราไม่รู้ตนเองก็จะทำให้เราใช้สื่อดิจิทัลเกินมากไป และเกิดความไม่พอดีต่อการใช้งานสื่อดิจิทัลต่าง ๆ มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.18 คนไทยมีสถิติการใช้สื่อดิจิทัลในระดับสูง



คนไทยมีสถิติเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media) ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Line, Facebook, Twitter, Instagram และ YouTube โดยใช้เพื่อความบันเทิง ติดต่อสื่อสาร ติดตามข่าวสาร การทำงาน และการเรียน เฉลี่ยวันละ 7-8 ชั่วโมง หมายความว่า คนไทยใช้เวลาถึง 1 ใน 3 ของแต่ละวัน ติดอยู่กับหน้าจอสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 2 : 15 ความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 17 กันยายน 2563

อินโฟกราฟิกเรื่องนี้ต้องการแสดงสถิติให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ได้รับทราบและตระหนักถึง 15 ความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมดิจิทัล และเราไม่อาจหลีกเลี่ยงที่จะพบเจอได้ แต่เราสามารถที่จะป้องกันความเสี่ยงเหล่านี้ได้ ซึ่งหากเราเข้าใจใน 15 ความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์ เราก็จะปลอดภัยจากอันตรายในโลกออนไลน์ มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.19 15 ความเสี่ยงบนสื่อออนไลน์



นับวันเทคโนโลยีการสื่อสารในไทย อย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน มีการเจริญเติบโตของเครือข่าย ข้อมูล และมีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมากขึ้นตามกาลเวลา และแน่นอนว่าโอกาสเสี่ยงที่ประชาชนคนไทยจะพบเจอในระหว่างการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ก็ต้องมีมากขึ้นเช่นกัน

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 3 : 9 คำถามที่ควร คิด ก่อน แชร

วันที่เผยแพร่ : 21 พฤศจิกายน 2563

อินโฟกราฟิกนี้จุดประสงค์ต้องการให้ผู้เข้าใช้เว็บไซต์ทราบถึง 9 คำถามที่ควรคิดก่อนแชร์ ซึ่งเสมือนเป็นการตั้งคำถามให้กับตัวเองก่อนว่า สิ่งที่เราจะเผยแพร่ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ หรือเสียงนั้น มีความเข้าใจในมารยาทการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากน้อยเพียงใด ที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย และหากเราตั้งคำถามเหล่านี้ก่อนทุกครั้งก็จะทำให้การเผยแพร่สิ่งต่างๆ ในโลกออนไลน์ไม่ละเมิดสิทธิต่อผู้อื่นให้ผู้อื่นเดือดร้อน มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.20 9 คำถามที่ควร คิด ก่อน แชร



พื้นที่บนโลกออนไลน์ ก็เปรียบเสมือนพื้นที่สาธารณะหลาย ๆ แห่งบนโลกความเป็นจริง หากทุกคนมีจิตได้สำนึกที่ดีในการอยู่ร่วมกัน ให้ความสำคัญต่อการเคารพสิทธิและให้เกียรติซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะโลกแห่งความจริงหรือโลกออนไลน์ ก็จะมีแต่ความน่าอยู่มากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมให้เกียรติกันและกัน สังคมเกิดความสงบสุขนั้น จำเป็นต้องมีการทำความเข้าใจต่อมารยาทการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 4 : ทักษะจำเป็น 7 ด้าน เพื่อความรอบรู้ทางดิจิทัล

วันที่เผยแพร่ : 21 พฤศจิกายน 2563

อินโฟกราฟิกในเรื่องนี้ต้องการให้ผู้เข้าใช้งานเว็บไซต์ตระหนักถึงทักษะที่จำเป็น 7 ด้าน เพื่อความรอบรู้ทางดิจิทัล เพราะเราปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการใช้งานโลกออนไลน์เราใช้งานอยู่เกือบตลอดเวลา ดังนั้น อินโฟกราฟิกจะสามารถทำให้เราเรียนรู้ขั้นตอนการใช้งานโลกออนไลน์อย่างถูกวิธีและสร้างเกราะป้องกันความเสี่ยงที่จะเกิดกับผู้ใช้งานได้ มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.21 ทักษะจำเป็น 7 ด้าน เพื่อความรอบรู้ทางดิจิทัล



หลายต่อหลายครั้งที่เราได้พบเห็นข่าวสารเกี่ยวกับความเสียหายที่เกิดจากความเพเลียงพล้ำในการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ มีรูปแบบและลักษณะการสื่อสารที่หลากหลาย และเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีผู้รับสารมากมาย เราจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยความรอบรู้สามารถวัดได้จากความสามารถและทักษะ 7 ด้าน

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 5 : แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือบนสื่อสังคมออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 21 พฤศจิกายน 2563

อินโฟกราฟิกต้องการให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ได้ตรวจสอบในแหล่งข้อมูลที่จะต้องมีความน่าเชื่อถือบนสื่อสังคมออนไลน์ ก่อนที่จะเชื่อในเรื่องนั้นว่าเป็นความจริงหรือไม่ เราต้องมีการตรวจสอบที่มาของแหล่งข้อมูลให้ชัดเจนว่ามีความถูกต้องมากน้อยเพียงใด เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะลดความเสี่ยงที่เกิดขึ้นบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.22 แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือบนสื่อสังคมออนไลน์



เมื่อสื่อสังคมออนไลน์ ได้ก้าวเข้ามามีบทบาทต่อการเปิดรับข่าวสารของผู้คนในสังคม ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน จะต้องหมั่นทำความเข้าใจ และรู้เท่าทันข้อมูลสถิติต่าง ๆ เหล่านั้นให้ดี แยกแยะความถูกต้องและดูว่ามีความน่าเชื่อถือมากน้อยแค่ไหน โดยวิธีการหนึ่งที่สามารถกระทำได้ คือ ผู้รับข้อมูลต้องตรวจสอบแหล่งที่มาของแหล่งข้อมูลว่ามีความน่าเชื่อถือและมีความแม่นยำมากน้อยเพียงไร

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 6 : รู้หลักคิด จับผิด Fake News

วันที่เผยแพร่ : 11 ธันวาคม 2563

อินโฟกราฟิกนี้ต้องการให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ทราบถึงหลักจับผิดของ Fake News หรือข่าวปลอม โดยในโลกออนไลน์นั้นมีข่าวปลอมมากมายไหลหมุนเวียนอยู่ตลอดเวลา การที่เราจะต้องกันไม่ให้เกิดความเสี่ยงในข่าวปลอมจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทราบถึงหลักการในการตรวจสอบข่าวที่เราพบเจอ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ เสียง หรือรูปภาพ มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.23 รู้หลักคิด จับผิด Fake News



ในทุกวันนี้ เรามักจะได้พบเจอกับข่าวปลอม ข่าวลือ เรื่องราวปลอม ๆ มากมายบนสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเปิดเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ ก็เจอแต่ข่าวปลอม บางเรื่องก็เป็นความจริงเพียงบางส่วน บางเรื่องก็เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาโดยไม่มีความจริงเลย จนหลายๆ คนพลาดพลั้งหลงเชื่อกันไปแล้วก็โยอะ และที่แย่ไปกว่านั้นยังมีการแชร์ข่าวปลอมส่งต่อ ๆ กัน ก็ยิ่งจะเป็นการสร้างความเสียหายกันเข้าไปอีก

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 7 : หยุดคิดสักนิด พิชิตข่าวปลอม

วันที่เผยแพร่ : 4 มกราคม 2564

อินโฟกราฟิกเรื่องนี้ต้องการให้เราตระหนักเรื่องข่าวปลอม ซึ่งก่อนที่เราจะต้องเชื่อนั้นเราจะต้องไตร่ตรองกับทุกข้อความ เสียง รูปภาพ เพื่อให้เกิดความมั่นใจในข่าวที่เราพบเจอ เราจะต้องตั้งสติ อย่าอ่านแค่หัวข้อข่าว และดูแหล่งที่มาให้ชัดเจน นอกจากนี้เราจะต้องดูองค์ประกอบอื่น ๆ ของข่าวประกอบด้วย ตั้งคำถามอย่างเป็นกลาง ถ้าข่าวปลอมก็ควรบอกคนอื่นว่าเป็นข่าวปลอม หรือไม่แน่ใจให้สอบถามผู้รู้จริง ถ้าหากเราทำได้ก่อนจะเชื่อข่าวต่าง ๆ ความเสี่ยงอันตรายทั้ง 15 ความเสี่ยงในโลกออนไลน์ก็จะไม่เกิดขึ้น มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.24 หยุดคิดสักนิด พิชิตข่าวปลอม



เมื่อข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ในโลกปัจจุบันมีมากมายหลากหลายรูปแบบ ทั้งข่าวจริง ทั้งข่าวปลอม ดังนั้นก่อนที่เราจะปักใจเชื่อข้อมูลข่าวสารใด ๆ จากสื่อสังคมออนไลน์ เราควรวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะของข่าวนั้นสักนิด หากพบว่าข่าวดังกล่าวเข้าข่ายที่จะเป็นข่าวปลอม สิ่งที่เราทุกคนพึงกระทำเพื่อเป็นการตรวจสอบให้เกิดความมั่นใจว่าข่าวที่เรากำลังให้ความสนใจอยู่นั้นเป็นข่าวปลอมหรือไม่

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 8 : วิธีหลีกเลี่ยงไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของ Phishing

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

อินโฟกราฟิกเรื่องนี้ต้องการบอกให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์หลีกเลี่ยงไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของ Phishing ที่หมายถึง เทคนิคการหลอกลวงโดยใช้จิตวิทยาผ่านระบบคอมพิวเตอร์ มักเกิดขึ้นในรูปแบบของการส่งอีเมล SMS หรือเว็บไซต์ เพื่อหลอกล่อให้เหยื่อเผยแพร่ข้อมูลลับต่าง ๆ และทำให้เราเกิดภัยอันตรายขึ้นมาได้ ซึ่งวิธีการหลีกเลี่ยงความเสี่ยงเหล่านี้ เราต้องห้ามหลงเชื่อข้อความใด ๆ ที่เราได้รับ ไม่คลิกลิงก์ต่าง ๆ ที่ไม่น่าเชื่อถือ ห้ามเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของตนเอง และต้องกำหนด Password ที่มีความมั่นคงปลอดภัย เพื่อที่จะป้องกันภัยที่จะเกิดขึ้นมาได้จากการใช้งานโลกออนไลน์ตลอดเวลา มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.25 วิธีหลีกเลี่ยงไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของ Phishing



Phishing ภัยคุกคามในโลกออนไลน์ที่สร้างความเสียหายมากมาย แต่ผู้ใช้ก็สามารถระมัดระวังการใช้ อินเทอร์เน็ตของตนให้ปลอดภัยอยู่เสมอได้ ทั้งนี้ ศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ ประเทศไทย หรือ ThaiCERT ได้ให้คำแนะนำสำหรับวิธีหลีกเลี่ยงไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของ Phishing

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 9 : แหล่งข้อมูลสำหรับเช็กข่าวโควิด-19

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

อินโฟกราฟิกเรื่องนี้นำเสนอข้อมูลข่าวสารให้ผู้ใช้งานในเว็บไซต์ทราบในเรื่อง แหล่งข้อมูลสำหรับเช็กข่าวโควิด-19 ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำลังระบาดในช่วงนี้ โดยอินโฟกราฟิกจะมีช่องทางของแหล่งข่าวสารนั้นๆ ให้เราได้ติดตาม และจะทำให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ลดความเสี่ยงที่เกิดขึ้นได้ในอนาคต มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.26 แหล่งข้อมูลสำหรับเช็กข่าวโควิด-19



แหล่งข่าวในปัจจุบันเกิดขึ้นใหม่เยอะมาก ทั้งแหล่งข่าวจริง แหล่งข่าวปลอม เราจึงรวบรวม 4 แหล่งข่าวที่อัปเดตข้อมูลโควิด 19 ที่เชื่อถือได้มาให้ทุกคนได้ติดตามกัน ทั้งสถานการณ์ผู้ติดเชื้อ พื้นที่เสี่ยง ประกาศของภาครัฐ รวมถึงอาการติดเชื้อและการดูแลรักษาสุขภาพ

อินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่องที่ 10 : อยากเริ่มต้นขายของออนไลน์ทำอย่างไรดี?

วันที่เผยแพร่ : 25 มกราคม 2564

อินโฟกราฟิกในเรื่องนี้ เป็นการแนะนำให้ผู้เข้าใช้งานเว็บไซต์ในช่วงของการระบาดของสถานการณ์โควิด ที่เริ่มอยากจะขายของออนไลน์ ว่าควรเริ่มต้นอย่างไร และทำอย่างไรบ้างตั้งแต่ตั้งชื่อร้าน จนถึงระยะเวลาในการส่งสินค้าออนไลน์ เพราะในยุคปัจจุบันการซื้อขายในโลกออนไลน์มีการเติบโตมาก ทำให้ตลาดในโลกออนไลน์ล้วนสามารถทำเงินได้อย่างมหาศาล หากเราพลิกวิกฤติให้เป็นโอกาสจากสถานการณ์ที่น่ากลัวและสร้างปัญหาในระดับโลกนี้ จะทำให้สามารถอยู่กับปัญหาอย่างปลอดภัยและรู้ทันกับสถานการณ์อันไม่ปกติสุขเหล่านี้ได้ มีรายละเอียดอินโฟกราฟิก ดังนี้

ภาพที่ 11.27 อยากเริ่มต้นขายของออนไลน์ทำอย่างไรดี?

**อยากเริ่มต้นขายของออนไลน์
ทำอย่างไรดี?** PAY

1. ตั้งชื่อร้าน
สั้น จำง่าย ติดหู
2. เลือกสินค้า
เลือกจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว
3. เงินทุน
จากเงินเก็บ หรือเงินจากการกู้ยืม
4. จุดเด่นของร้าน
หาจุดเด่นของร้านให้เจอ
สร้างภาพลักษณ์ของตัวเอง
5. ช่องทางขายสินค้า
FACEBOOK, INSTAGRAM หรือ LINE@
6. วางแผนการตลาด
ถึงกลุ่มเป้าหมายให้ตรงกับสินค้า
7. การชำระเงิน
ชำระเงินได้หลายช่องทาง
8. เวลา
ตอนกับเร็ว จัดส่งเร็ว

ที่มา : <https://www.page365.net/9-things-for-starting-online-store>

หลังจากที่มาสถานการณ์โควิด 19 ระบาดรอบ 2 ทำให้หลาย ๆ คนขาดรายได้ และอยากหันมาเริ่มต้นขายของออนไลน์ แต่ไม่รู้จะเริ่มยังไงดี วันนี้เรามี 8 วิธีที่ทำให้การเริ่มต้นขายของออนไลน์เป็นเรื่องง่าย

วีดิทัศน์ (VDO Clip) เรื่องที่ 1 : ความเสี่ยงจากความรุนแรง

วันที่เผยแพร่ : 21 พฤศจิกายน 2563

ในวีดิทัศน์นี้เป็นการนำเสนอเรื่องความเสี่ยงจากความรุนแรง ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ตระหนักถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์และจะไม่ทำให้เกิดความเสี่ยงขึ้นมาทั้งต่อตนเองและต่อคนรอบข้าง หากผู้ใช้งานเว็บไซต์ยังไม่เข้าใจสามารถที่จะไปเรียนรู้เรื่องความเสี่ยงจากความรุนแรงได้ในส่วนของบทเรียนที่ 4 ในเว็บไซต์คิดคุยค้นเพิ่มเติม มีรายละเอียดวีดิทัศน์ ดังนี้

ภาพที่ 11.28 ความเสี่ยงจากความรุนแรง



ปัญหาความรุนแรงที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดบนโลกออนไลน์ คือ การถูกรรานกันบนโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นทุกวันกับคนทุกเพศทุกวัย และกำลังได้รับความสนใจจากคนในสังคม เพราะปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบทางลบกับผู้ที่กระทำและผู้ถูกกระทำ เช่น การล้อเล่นเรื่องปมด้อยของแต่ละคน หรือการโพสต์รูปที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์ ดังนั้น การถูกรรานกันจึงเป็นที่จับตามองจากคนในสังคมอย่างมาก และไม่ใช่เรื่องล้อเล่นอีกต่อไป

วีดิทัศน์ (VDO Clip) เรื่องที่ 2 : ความเสี่ยงจากการหลอกลวง

วันที่เผยแพร่ : 11 ธันวาคม 2563

วีดิทัศน์นี้ต้องการนำเสนอให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ไม่ถูกล่อลวงจากคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งความเสี่ยงที่เกิดขึ้นมากในโลกดิจิทัลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และถ้าหากผู้เข้าชมเว็บไซต์สนใจข้อมูลเพิ่มเติม ก็สามารถที่จะเรียนรู้ได้จากในเว็บไซต์ศึกษาค้นในบทเรียนที่ 6 เพิ่มเติม มีรายละเอียดวีดิทัศน์ ดังนี้

ภาพที่ 11.29 ความเสี่ยงจากการหลอกลวง



ปัจจุบันนี้ คนส่วนใหญ่ใช้งานจากโลกโซเชียลมีเดียมากมายหลายรูปแบบ และพวกมิจฉาชีพจะมีกลองในการฉ้อโกงเหยื่อในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหลอกให้กรอกข้อมูลต่าง ๆ การหลอกให้กด pop-up ที่ขึ้นมาหน้า feed ที่เต็มไปด้วยมัลแวร์แฝงอยู่ และข้อความหวาน ๆ ทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ที่หลอกให้อีกฝ่ายตายใจเพื่อโอนเงินให้ หรือเป็นการชักจูงให้หลงเชื่อและทำการซื้อสินค้าออนไลน์ เป็นต้น

วีดิทัศน์ (VDO Clip) เรื่องที่ 3 : ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ

วันที่เผยแพร่ : 4 มกราคม 2564

วีดิทัศน์นี้เป็นวิดีโอที่นำเสนอเรื่องของความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ ที่ต้องการให้ทุกคนตระหนักและป้องกันกับการใช้งานในสื่อดิจิทัล ไม่ว่าเราจะกรอกข้อมูลใด ๆ ก็ตามเราต้องป้องกันตัวเองเสมอ โดยถ้าหากผู้เข้าใช้เว็บไซต์สนใจข้อมูลเพิ่มเติม ก็สามารถที่จะเรียนรู้ได้จากในเว็บไซต์ศึกษาค้นในบทเรียนที่ 8 ได้ มีรายละเอียดวีดิทัศน์ ดังนี้

ภาพที่ 11.30 ความเสี่ยงจากอันตรายจากระบบ



ปัจจุบัน เราจะพบว่าข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัวมีการนำไปใช้ประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ทั้งด้านการสมัครอีเมล เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่เราสนใจ การกรอกรายละเอียดที่เป็นข้อมูลส่วนตัวตามเว็บก็เป็นความเสี่ยงที่มักเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ เพราะพวกมิจฉาชีพ มักดึงข้อมูลของเราไปทำสิ่งที่ผิดหรือสิ่งที่ไม่ดี

วีดิทัศน์ (VDO Clip) เรื่องที่ 4 : ความเสี่ยงเรื่องเพศ

วันที่เผยแพร่ : 9 มกราคม 2564

วีดิทัศน์นำเสนอในเรื่องของความเสี่ยงเรื่องเพศ ไม่ว่าจะเพศไหน วัยใดก็มักจะเกิดความเสี่ยงได้มากมาย อย่างที่เราไม่คาดคิด ดังนั้นการที่เราเรียนรู้จากวิดีโอในส่วนนี้จะทำให้เราเข้าใจในความเสี่ยงเรื่องเพศมากยิ่งขึ้น และถ้าหากเราต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมในเรื่องความเสี่ยงเรื่องเพศ เราสามารถศึกษาจากบทเรียนในเว็บไซต์คิดคุย ค้นได้ ในบทที่ 7 เพิ่มเติม มีรายละเอียดวีดิทัศน์ ดังนี้

ภาพที่ 11.31 ความเสี่ยงเรื่องเพศ



ปัจจุบันการใช้โซเชียลของคนส่วนใหญ่ มักจะมีความเสี่ยงในเรื่องเพศ เพราะในหน้าโซเชียลที่เราเข้าไปใช้ มักจะมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมขึ้นมาให้เราได้เห็นอยู่บ่อย ๆ เช่น ภาพโป๊เปลือยที่มีเนื้อหอนาจาร การชักชวนไปทำสิ่งไม่ดีหรือการชักชวนไปมีเพศสัมพันธ์ และการเข้าสู่กิจกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือต้องห้าม ผิดกฎหมาย

วิดีโอ (VDO Clip) เรื่องที่ 5 : ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์

วันที่เผยแพร่ : 12 มกราคม 2564

วิดีโอนำเสนอเรื่องความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ หรือการพนันต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ ซึ่งรายละเอียดจะเล่าถึงกลวิธีที่จะเราจะใช้ให้ไม่ตกเป็นเหยื่อของการพนันออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ เป็นหลักเกณฑ์ที่เราสามารถนำมาวิเคราะห์และตัดสินใจเมื่อเจอโฆษณาการพนันออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ให้เราตกเป็นเหยื่อจนอาจจะสูญเสียสิ่งของ เงิน หรือรวมไปถึงชีวิตได้ แต่ถ้าผู้ใช้งานเว็บไซต์ต่ออยากศึกษาเพิ่มเติมให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น จะสามารถเข้าไปเรียนเรื่อง ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์ ได้ในเว็บไซต์คิดคุ้ยค้น บทที่ 3 เพิ่มเติมมีรายละเอียดวิดีโอ ดังนี้

ภาพที่ 11.32 ความเสี่ยงจากการสูญเสียเงินบนโลกออนไลน์



การพนันออนไลน์ในปัจจุบัน เข้ามามีบทบาทกับประชาชนทุกคนมากขึ้น เพราะเมื่อเราเลือกที่จะเสี่ยงดวงเข้าไปแล้ว มันก็มักจะได้ผลตอบแทนกลับมาให้เราเห็นทันที บางคนโชคดี บางคนโชคร้าย และการชวนให้ร่วมลงทุนธุรกิจนำเที่ยว การชวนให้ออมเงิน การเล่นเกมโซเชียลออนไลน์ เป็นกลลวงที่จะเกิดกับผู้ที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับจำนวนผลกำไรที่จะได้รับ และหลงเชื่อจากคำโฆษณาเชิญชวน

11.4 แพลตฟอร์มเผยแพร่เนื้อหา

กำหนดแพลตฟอร์มสำหรับการเผยแพร่เนื้อหาหลัก 3 แพลตฟอร์ม ได้แก่ เฟซบุ๊กแฟนเพจ สถานีวิทยุชุมชน และทีวีเตอร์ ดังนี้

1. เฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook Fan Page)

ดำเนินการสมัครและเปิดแฟนเพจ ออกแบบภาพปก (Cover Photo) ให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกับเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ www.thaidigitalcitizen.net หรือ www.คิดยุคนี้.net กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและความสำคัญของโครงการ สร้างความน่าเชื่อถือให้กับเฟซบุ๊กแฟนเพจนำเนื้อหาที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 กลุ่มเนื้อหา เผยแพร่บนเพจอย่างต่อเนื่อง อย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 เรื่อง รวมทั้งเผยแพร่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมบนเว็บไซต์เพื่อเชื่อมโยงผู้ใช้งานสู่เว็บไซต์การเรียนรู้

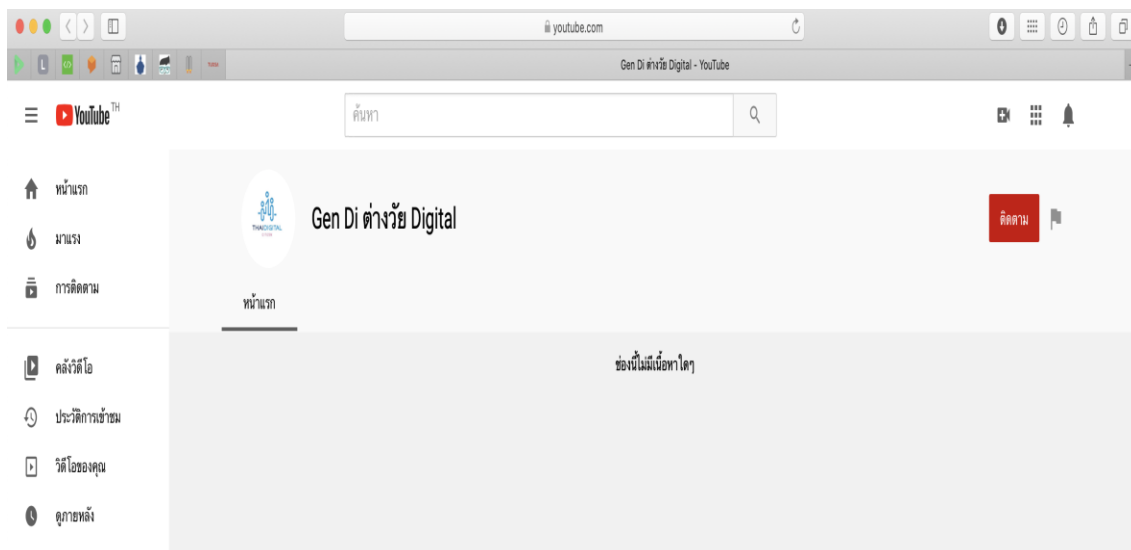
ภาพที่ 11.33 ตัวอย่างแฟนเพจที่จะจัดทำเพื่อเผยแพร่เนื้อหา



2. สถานียูทูบ (YouTube Chanel)

ดำเนินการสมัคร และเปิดสถานียูทูบในชื่อ Thaidigitalcitizen Chanel ปรับแต่งหน้า Chanel Cover ให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกับเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ www.thaidigitalcitizen.net หรือ www.คิดยุคค้น.net กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและความสำคัญของโครงการ นำเนื้อหาที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 กลุ่มเนื้อหาที่เป็นวีดิทัศน์ โดยเฉพาะเนื้อหาบทเรียนออนไลน์มาเผยแพร่ จัดทำ Playlist เนื้อหาในรูปแบบวีดิทัศน์ รวมทั้งเผยแพร่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมบนเว็บไซต์เพื่อเชื่อมโยงผู้ใช้งานสู่เว็บไซต์การเรียนรู้ โดยนำวีดิทัศน์ไปเผยแพร่ในรูปแบบ iframe ในเว็บไซต์

ภาพที่ 11.34 ตัวอย่างสถานียูทูบที่จะจัดทำเพื่อเผยแพร่เนื้อหา



3. ทวิตเตอร์ (Twitter)

ดำเนินการสมัคร และเปิดแอคเคาท์ในทวิตเตอร์ ในชื่อ @thai_digital ปรับแต่งหน้าแอคเคาท์ให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกับเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ www.thaidigitalcitizen.net หรือ www.คิดคุยค้น.net กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและความสำคัญของโครงการ นำเนื้อหาที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 กลุ่มเนื้อหาที่เป็นวิดีโอทัศน์ โดยเฉพาะเนื้อหาในรูปแบบบทความ อินโฟกราฟิก และวิดีโอทัศน์ที่อยู่บนเว็บไซต์มาเผยแพร่ รวมทั้งเผยแพร่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมบนเว็บไซต์เพื่อเชื่อมโยงผู้ใช้งานสู่เว็บไซต์การเรียนรู้ และให้เกิดการแชร์กันในสื่อสังคมออนไลน์

ภาพที่ 11.35 ตัวอย่างทวิตเตอร์ที่จะจัดทำเพื่อเผยแพร่เนื้อหา



บทที่ 12

รายงานผลการวิจัยพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเพิ่มความสามารถ ในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์*

เว็บไซต์เพื่อการเพิ่มความสามารถในความรอบรู้ทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของประชาชนในโครงการวิจัยนี้ พัฒนาขึ้นจากผลการวิจัยและข้อสรุปจากการประชุมระดมความคิด ผู้เชี่ยวชาญ โดยมีแนวคิดหลักคือ สร้างเว็บไซต์ที่ใช้งานได้ง่ายสำหรับ 4 กลุ่มวัย ได้แก่ วัยรุ่นและเยาวชน วัยหนุ่มสาว วัยผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ มุ่งเน้นกระบวนการเพิ่มความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยได้ประโยชน์ 3 กระบวนการ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ (Online Interactive Learning Object) 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเนื้อหาที่ช่วยลดความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการสร้างกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกผู้ใช้งาน 3) การลงมือปฏิบัติผ่านเครื่องมือสนับสนุนการตรวจสอบข้อมูล ข่าว ที่สงสัยว่าถูกต้อง เป็นจริง น่าเชื่อถือหรือไม่ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญเพื่อความรู้และรู้เท่าทัน กระบวนการทั้ง 3 ส่วนนี้ นำเสนอบนเว็บไซต์ “คิด คью คั่น” มีที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคือ <https://www.thaidigitalcitizen.net/>

ทั้งนี้เว็บไซต์คิดค्यूคั่นให้บริการแก่ประชาชนได้ใช้งานตามแผนงานของโครงการวิจัย โดยโครงการกำหนดการเปิดบริการใช้งาน 4 เดือน เริ่มเปิดให้บริการตั้งแต่เดือนตุลาคม 2563 ถึงเดือนมกราคม 2564 มีจำนวนผู้สมัครเป็นสมาชิกใช้งานเว็บไซต์รวม 602 คน และเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์รายงานผลการพัฒนาเว็บไซต์ ประมวลผลและวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistics Package for the Social Sciences) ตามรายละเอียดในเอกสารแนบ ฉบับที่ 2

* รายละเอียดรายงานผลการวิจัยพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเพิ่มความสามารถ
ในความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ตามเอกสารแนบ ฉบับที่ 2

บทที่ 13

ข้อเสนอแนะสำหรับการเสริมสร้างความสามารถของประชาชน ในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์*

ข้อเสนอแนะสำหรับการเสริมสร้างความสามารถของประชาชน ในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ นี้ จัดทำขึ้นจากองค์ความรู้ของโครงการวิจัยเรื่อง “ความผูกพัน ความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ ความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันของประชาชน” เพื่อนำเสนอยุทธศาสตร์เพิ่มความสามารถของประชาชนบนพื้นฐานองค์ความรู้จากโครงการ ตามรายละเอียดในเอกสารแนบ ฉบับที่ 2

* รายละเอียดข้อเสนอแนะสำหรับการเสริมสร้างความสามารถของประชาชน ในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ตามเอกสารแนบ ฉบับที่ 2

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กองบริหารงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา. (2559). *พิมพ์เขียว Thailand 4.0 โมเดล ขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ความมั่งคั่ง มั่นคง และยั่งยืน*. กองบริหารงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม*. พิมพ์ครั้งที่ 1 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- กิตานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลนิดา แยมทิม. (2559). *การวิเคราะห์การสื่อสารของธุรกิจร้านค้าผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของผู้บริโภคเจเนอเรชันวายในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ.
- คณะกรรมการการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชน. (2560). *ผลการศึกษาและข้อเสนอแนะการปฏิรูปการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media)*. สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎรปฏิบัติหน้าที่สำนักงานเลขาธิการสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ, คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชน.
- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2559). *สร้างการรู้เท่าทันสื่อ คือ การพัฒนาคุณภาพสื่อและผู้บริโภคสื่อในสังคมไทยอย่างยั่งยืน*. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ประยุกต์*, 9(2), 89-97.
- จิรนุช เปรมชัยพร. (2561). *เท่าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- จิรดา บุญอารยะกุล. (2542). *การนำเสนอลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบทเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวภณ คารมภ์ และพัชนี เสงยจรรยา. (2558). *นวัตกรรมการสื่อสารผ่านแอปพลิเคชัน ของรายการเกมโชว์โซเชียลกับการตอบสนองของผู้ชม*. รายงานสืบเนื่องประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติประจำปี 2558 สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และ

- นวัตกรรมการจัดการ.
- ณพล ผลากรกุล. (2559). ผลกระทบจากโฆษณาบนเฟซบุ๊ก และแนวทางการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาบนเฟซบุ๊ก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ.
- ตฤณรัชช วงษ์ประเสริฐ. (2558). ทักษะคิดและพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ของวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ.
- เทียนทิพย์ เตียวกี. (2559). จริยธรรมและจรรยาบรรณสื่อในการนำเสนอข่าวยุคดิจิทัล. วารสารการสื่อสารและการจัดการนิต้า, 2(1), 125-143.
- บารมี นวนพรัตน์สกุล. (2556). ระบบนวัตกรรมการค้นคืนเพื่อตรวจสอบการเซ็นเซอร์เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สาขาวิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม(สหสาขาวิชา).
- บุปผชาติ ทักษิณ. (2542). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักงานเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ปรัชญนันท์ นิลสุข. (2543). นิยามเว็บช่วยสอน *Definition of Web-Based Instruction*. วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา, 12 (34), 53-56.
- ปารดา ยังสบาย. (2558). อิทธิพลของสื่อออนไลน์ (Online Media) ที่มีผลต่อความตั้งใจทำกิจกรรมของผู้หญิงในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ.
- ปณิตา วรรณพิรุณ, และนำโชค วัฒนานัน. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล. *พัฒนาเทคนิคการศึกษา*, 29(102), 12-20.
- พนม คลีฉายา. (2556). การรู้เท่าทันสื่อมวลชนกระแสหลักของคนกรุงเทพมหานคร. รายงานการวิจัย, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนม คลีฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย. โครงการวิจัยระยะที่ 1-2. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- พนม คลีฉายา. (2560). การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย. รายงานการวิจัย. คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พนม คลีฉายา. (2561). การพัฒนาแบบเรียนด้วยตนเอง โมดูลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับ
นักเรียนมัธยมศึกษา. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์. สำนักงานคณะกรรมการวิจัย
แห่งชาติ. (วช.)
- พรทิพย์ กิมสกุล. (2553). พฤติกรรมการใช้ยูทูปและประเด็นจริยธรรมทางข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ยูทูป
ในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะ
นิเทศศาสตร์.
- พิพัฒน์ คงสัตย์. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี
สารสนเทศ
พื้นฐาน เรื่องเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการใช้บทเรียนออนไลน์ภาษา
ราชการ กับบทเรียนออนไลน์ภาษาปาก. วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและ
สื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.
- พิมพ์พร พุฒิสาร. (2553). แรงจูงใจ พฤติกรรม และผลกระทบของวิดีโอคลิปออนไลน์.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- เพ็ญพักตร์ เตียวสมบูรณ์กิจ. (2557). ความรู้เท่าทันสื่อของผู้ใช้สื่อโทรทัศน์ไทยภายใต้ภูมิทัศน์สื่อ
โทรทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงไป. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
คณะนิเทศศาสตร์.
- มัทนา นันตา. (2556). เว็บไซต์ยูทูป(ภาษาไทย)กับการสื่อสารความเกลียดชัง. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
โทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (มกราคม-มีนาคม 2544). ก้าวไกล.วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา.13(37) : 73
- เมธาวิ พิเศษพัฒน์. (2553). ความน่าเชื่อถือของเครือข่ายสังคมทวิตเตอร์และสื่อกระแสหลัก.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- รสริน พิมพ์บรรยงก์. (2544). การจัดการนวัตกรรมและสารสนเทศ. [สไลด์]. นครราชสีมา:
สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.
- ลักขมี คงลาภ, อัสพร เสถียรทิพย์, สรานนท์ อินทนนท์, และ พลินี เสริมสินศิริ. (2561). ‘ความฉลาด
ทางดิจิทัล’ (Digital Intelligence: DI) และการศึกษารังแกกันบนโลกไซเบอร์
ของวัยรุ่น. สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).
- วราชมณ อินทรสกุล. (2557). อิทธิพลของอินสตาแกรมบุคคลที่มีชื่อเสียงต่อพฤติกรรมการบริโภค
สินค้าแฟชั่นออนไลน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหาร
ศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ.

- วารสาร หงษ์โต, และ ฐานันท์ ธรรมเมธา. (2555). การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์โดยใช้กระบวนการสร้างความรู้ เพื่อการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 4(1), 90-101.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2550). ผู้ให้บริการ OTT แข่งขันแพร่ภาพรายการผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น รับกระแสทีวีออนไลน์เป็นทางเลือกสำหรับผู้ชม. *CURRENT ISSUE*, 23(2849), 1-5.
- สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง. (2558). *แนวทางการปฏิรูปการสื่อสารมวลชนด้านสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในทศวรรษหน้าของประเทศไทย*. เอกสารวิจัย, คณะนักศึกษาลักษณ์จิตวิทยาความมั่นคง กลุ่มที่ ๔ รุ่นที่ ๑๑๕, สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง, สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2545). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มวิทยาศาสตร์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2561). “ความฉลาดทางดิจิทัล” (*Digital Intelligence*). มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).
- สุภิกา มีนิต. (2558). *ความรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อเฟซบุ๊ก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ *วารสารสำหรับผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์*. กทสช. (ม.ป.ป.) รู้จักสื่อ รู้จักสิทธิ. *วารสารสำหรับผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์*, 2(11), 1-15.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) (2560). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560*. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.).
- สำนักสถิติแห่งชาติ (2560). *สรุปผลที่สำคัญการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560*. สำนักสถิติแห่งชาติ.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) (2561). *ดีป้าเผยผลสำรวจพฤติกรรมออนไลน์ เด็กไทยเสี่ยงภัยคุกคาม 4 แบบ*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

- อริสรา ไวยเจริญ. (2558). รูปแบบการโฆษณาบนโทรศัพท์มือถือที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. รายงานสืบเนื่องประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติประจำปี 2558 สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ.
- เอมิกา เหมมินทร์. (2556). พฤติกรรมการใช้ และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, คณะสถิติประยุกต์.

ภาษาอังกฤษ

- Avidar, R. (2018). *Engagement, Interactivity, and Diffusion of Innovations The Case of Social Businesses*. In K. A. Johnston and M. Taylor (eds), *The Handbook of Communication Engagement*. (pp. 505-514). , First Edition, John Wiley & Sons, Inc. Published 2018 by John Wiley & Sons, Inc.
- Avvisat, F., Hennessy, S., Kozma, R. B., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Review of the Italian Strategy For Digital Schools*. OECD Publishing.
- Balasoorya, I., Mor, E., & Rodriguez, M. E. (2018). *Understanding User Engagement in Digital Education*. In P. Zaphiris and A. Ioannou (Eds.), *Learning and Collaboration Technologies. Learning and Teaching*, (pp. 3-15). Springer Nature https://doi.org/10.1007/978-3-319-91152-6_1
- Balladares, G., Miralles, F., & Kennett, C. (2017). *The Role of Perceived Risk in Online Information Search and Pre-purchase Alternative Evaluation of Products with Significant Experiential Attributes*. In A. Kavoura et al. (eds.), *Strategic Innovative Marketing*, (pp. 238-289). Springer Proceedings
- Besley, J. C. (2015). What do scientists think about the public and does it matter to their online engagement?. *Science and Public Policy*, 42, 201–214.

- Bhatt, S. (2017). How Digital Communication Technology Shapes Markets, Redefining Competition, Building Cooperation. *Palgrave Advances in the Economics of Innovation and Technology*, DOI 10.1007/978-3-319-47250-8_5
- Blank, G., & Lutz, C. (2016). Benefits and harms from Internet use: A differentiated analysis of Great Britain. *new media & society*, 1-23
- Bondebjerg, I et al. (2017). *Transnational European Television Drama*, Palgrave *European Film and Media Studies*. Springer International Publishing AG.
- Buckingham, D. (2003). *Media education literacy, learning contemporary culture*. UK, polity.
- Chang, F.-C et al. (2016). Urban–rural differences in parental Internet mediation and adolescents’ Internet risks in Taiwan. *Health, Risk & Society*, 18(3-4), 188-204.
- Claravall, E., & Castek, J. (2016). *Digital Literacy, Identity, and Academic Engagement among Reading “DisAbled”*: A Theoretical Paper. Paper Submission to Disability Studies in Education SIG: Meeting to be held April 8 – 12, 2016 in Washington, DC.
- Couch, D., Liamputtong, P., & Pitts, M. (2012). What are the real and perceived risks and dangers of online dating? Perspectives from online daters. *Health, Risk & Society*, 14(7-8), 697-714.
- Creer, A. (2018). Introducing Everyday ‘Digital Literacy Practices’ into the Classroom: An Analysis of Multi-layered Media, Modes and their Affordances. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(2), 131-139.
- Cuthbertson, W., & Falcone, A. (2014). Elevating Engagement and Community in Online Courses. *Journal of Library & Information Services in Distance Learning*, 8(3-4), 216-224.
- Cvijikj, I. P., & Michahelles, F. (2013). Online engagement factors on Facebook brand pages. *Soc. Netw. Anal. Min.*, 38, 843–861. DOI 10.1007/s13278-013-0098-8

- Digital Intelligence Quotient Institute. (2017). *Digital Intelligence (DQ) A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship*. Digital, Intelligence Quotient Institute. Leading Digital Education, Culture, and Innovation.
- Dolan, R., Conduit, J., Fahy, J., & Goodman, S. (2016). Social media engagement behaviour: a uses and gratifications perspective. *Journal of Strategic Marketing*, 24(3-4), 261-277.
- Dolan, J., Kain, K., Reilly, J & Bansal, G. (2017). How Do You Build Community and Foster Engagement in Online Courses?. *New Directions for Teaching and Learning*, 151, 45-60.
- DQ Institute (2017), *Digital Intelligence (DQ) A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship*, Innovation Centre Block 2, Singapore.
- Ellis. (1997). *Cooperative learning : theory, research and practice*. U.S.A. : Allyn and Bacon.
- Gainsbury, S. M et al. (2015). How risky is Internet gambling? A comparison of subgroups of Internet gamblers based on problem gambling status. *media & society*, 17(6), 861–879.
- Guldberg, K., & Mackness, J. (2009). Foundations of communities of practice: enablers and barriers to participation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(6), 528-538.
- Hall. 1997. *The Delphi Method : Techniques and Applications*. Massachusetts : Addison Wesley.
- Helsper, E., & Eynon, R. (2013). Pathways to digital literacy and engagement. *European Journal of Communication*, 28(6), 696-713.
- Heath, K., Martin, L., & Shahisaman, L (2017). Global Leadership Competence: The Intelligence Quotient of a Modern Leader. *Journal of Leadership Education*, 134-145. DOI: 1012806/V16/I3/T3
- Hiltz, S. (1993). Correlates of learning in a virtual classroom. *International Journal of Man-Machine Studies*. 3(1), 71-98.

- Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Holmes, B. (2013). School Teachers' Continuous Professional Development in an Online Learning Community: lessons from a case study of an eTwinning Learning Event. *European Journal of Education, 48*(1), 97-112.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2015). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society, 17*(6), 1-17.
- Kawasaki, G. (2011). *Building Online Communities*. In S. L. Sladek (ed), *The End of Membership as we Know It*. (pp. 77-92), ASAE: The Center for Association Leadership.
- Kendall, L. (2011). *Community and the Internet*. In M. Consalvo & C. Ess (eds), *The Handbook of Internet Studies*, (pp. 309-325). Blackwell Publishing Ltd.
- Khan, Badrul H. 1997. *Web-Based Instruction*. Englewood Cliffs, New Jersey : Educational Technology Publications.
- Kuipers, G (2006). The social construction of digital danger: debating, defusing and inflating the moral dangers of online humor and pornography in the Netherlands and the United States. *new media & society, 8*(3), 379-400
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2003). *New Media: a Critical Introduction*. UK: Routledge.
- Literat, I. (2014). Measuring New Media Literacies: Towards the Development of a Comprehensive Assessment Tool. *Journal of Media Literacy Education, 6*(1), 15-27.
- Martin, B. (2016). *Digital Engagement Online Communities, Web Delivery of Benefits, and Social Networking and Media*. In S. Jacobs (ed), *Membership Essentials Recruitment, Retention, Roles, Responsibilities, and Resources*, (pp. 191-205). Second Edition. Published by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey

- MagicWiz. (1999). The design, development, and implementation of a virtual online classroom (distance education, world wide web, instructional design). *Dissertation Abstract International*. 58(8) : 3097-A.
- McCay-Peet, L., & Quan-Haase. A. (2016). *A Model of Social Media Engagement: User Profiles, Gratifications, and Experiences*. In H. O'Brien, P. Cairns (eds.), *Why Engagement Matters*, (pp. 199-217). DOI 10.1007/978-3-319-27446-1_9
- McCormack, K. (2018). Building community online and on the trail: communication, coordination, and trust among mountain bikers. *Information, Communication & Society*, 21(4), 564-577.
- McManus, A.; & Bermudez, A.(1996). Interactivity, distance education and instructional system design converge on the information superhighway. *Journal of Research on Computing in Education*. 29(1). 1-16.
- Mersey, R. D., Malthouse, E. C., & Calder, B. J. (2010). Engagement with Online Media. *Journal of Media Business Studies*, 7(2), 39-56.
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367.
- Mowlabocus, S. (2015). 'Y'all need to hide your kids, hide your wife': Mobile applications, risk and sex offender databases. *media & society*, 18(11) 2469–2484.
- Mosconi, G et al., (2017). *From Facebook to the Neighbourhood: Infrastructuring of Hybrid Community Engagement*. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 26, 959–1003. DOI 10.1007/s10606-017-9291-z
- Neilsen. (1999). *Applying psychology: Individual and organizational effectiveness*. New Jersey: Prentice-Hall.
- O'Brien, H. (2016). *Theoretical Perspectives on User Engagement*. In H. O'Brien, P. Cairns (eds.), *Why Engagement Matters*, (pp. 1-26). DOI 10.1007/978-3-319-27446-1_9

- O'Brien, H. L. (2011). Exploring User Engagement in Online News Interactions. *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology* Volume 48,(1), (n.p)
- Obst, P., & Stafurik, J. (2010). Online We are All Able Bodied: Online Psychological Sense of Community and Social Support Found Through Membership of Disability-specific Websites Promotes Well-being for People Living with a Physical Disability. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 20(6), 525–531.
- Oh, J., Bellur, S., & Sundar, S. S. (2018). Clicking, Assessing, Immersing, and Sharing: An Empirical Model of User Engagement with Interactive Media. *Communication Research*, 45(5) 737–763.
- Panagiotopoulos, P. (2012). Towards unions 2.0: rethinking the audience of social media engagement. *New Technology, Work and Employment*, 27(3), 178-192.
- Park, S. (2017). *Preconditions of Digital Engagement*. published by Springer Nature. DOI 10.1057/978-1-137-59332-0_5
- Plant R. (2004). "Online Community". *Technology in Society*, 26, 51-65.
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy*. 3rd. ed. USA, Sage Publication.
- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools*. The Nine Elements of Digital Citizenship-Digital Etiquette. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Rubin, A. M. (1998). Media literacy. *Journal of Communication*, 48(1), 3-4.
- Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy Keys to Interpreting Media Messages*. USA. Praeger Publishers.
- UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education. (2017). *Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific Outcome Document*. Bangkok. Thailand.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2016). *A Policy Review: Building Digital Citizenship in Asia-Pacific through Safe, Effective and Responsible Use of ICT*. (E. Meleisea, Ed.) France.

- Vesely, P., Bloom, L., & Sherlock, J. (2007). Key Elements of Building Online Community: Comparing Faculty and Student Perceptions. *MERLOT Journal of Online Learning* 3(3), 234-246.
Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- van Varik, F. J. M., & van Oostendorp, H. (2013). Enhancing Online Community Activity: Development and validation of the CA framework. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(4), 454-475.
- Wright, C. L., & Rubin, M. (2017) “Get lucky!” Sexual content in music lyrics, videos and social media and sexual cognitions and risk among emerging adults in the USA and Australia. *Sex Education*, 17(1), 41-56
- Yamakami, T. (2012). *Digital Social Literacy: Literacy Demands for the Virtual-World*. In R. Benlamri (Ed.) *Networked Digital Technologies, Part II* (pp. 429–437). Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Yuan, J., & Kim, C. (2014). Guidelines for facilitating the development of learning communities in online courses. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(3), 220-232.

อิเล็กทรอนิกส์

ภาษาไทย

- ความหมายของระบบการจัดการเนื้อหา (Content Management System : CMS), (2553).
สืบค้นเมื่อ 2564, มกราคม 21, จาก <http://www.warin.ac.th/webboard/index.php%3F>
- จุฑารัตน์ นกแก้ว (ม.ป.ป.). *สื่อสังคมออนไลน์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช*. สืบค้นจาก
https://library.stou.ac.th/odi/ODIDistance/HTML/imega/PDF/Distance_22.pdf
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (ม.ป.ป.). “*ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Quotient*”. บทความทางวิชาการ.
สืบค้นจาก
http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/Digital_Quotient1.pdf

อินเทอร์เน็ตในงานธุรกิจ. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก

<http://chayamon2095.blogspot.com/2014/09/blog-post.html>

ภาษาอังกฤษ

Camplese, C. and Camplese, K. (1998). Web-Based Education. (On-Line). Available:

<http://www.higherweb.com/497/> [20 January 2021]

Carlson, R.D., et al. (1998). So You Want to Develop Web-based Instruction - Points to Ponder. (On-Line). Available:

http://www.coe.uh.edu/insite/elec_pub/HTML1998/de_carl.htm

[20 January 2021]

Clark, G. 1996. Glossary of CBT/WBT terms. (Online). Available:

<http://www.clark.net/pub/nractive/alt5.htm> [20 January 2021]

Chetty, k et al. (2017). *Bridging the Digital Divide: Measuring Digital*

Literacy. Emerging Market Sustainability Dialogues. Retrieved from

http://www.g20-insights.org/wp-content/uploads/2017/04/Digital_Bridging-the-Digital-Divide-Measuring-Digital-Literacy.pdf

Donoso, V., & Verdoodt, V. (n.d.). *White Paper Social media literacy: Time for an update! User Empowerment in a Social Media Culture*. EMSOC.

Retrieved From

<https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/471013/1/>

EMSOC+White+Paper.pdf

du Plessis, A. J., Young, C., & Nel, P. (n.d.). *Using eLearning, blended learning and digital literacy to improve student engagement and retention*.

Department of Management and Marketing Unitec New Zealand.

Retrieved from

<http://unitec.researchbank.ac.nz/bitstream/handle/10652/3380/Paper%20no%20124%20PDF%20Anzam%20December%202015.pdf?sequence=1&is>

Allowed=y

- Hannum, W. 1998. Web based instruction lessons. (On-Line). Available:
http://www.soe.unc.edu/edci111/8-98/index_wbi2.htm [20 January 2021]
- Helsper, E. J. (2015). *Inequalities in digital literacy: definitions, measurements, explanations and policy implications*. Retrieved from
<http://eprints.lse.ac.uk/68329/>
- Helsper, E. J., van Deursen, A. J. A. M. & Eynon, R. (2016). *Measuring Types of Internet Use. From Digital Skills to Tangible Outcomes project report*. Retrieved
From <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/From-digital-skills-to-tangible-outcomes.aspx>
- IBM. (1997). On-demand learning. Available : <http://www.hied.ibm.com/od/>
[20 January 2021]
- International Society for Technology in Education (ISTE). (n.d.). *Digital Citizenship Defined: Teach The 9 Elements to Enhance Students' Safety, Creativity and Empathy*.
Retrieved from
https://cdn2.hubspot.net/hubfs/1818747/Images/Marketing/Campaigns%20and%20Ads/Digital%20Citizenship/Digital_Citizenship_Downloadable_10-2016_v11_web.pdf
- Parson, R. 1997. An investigation into instruction available on the World Wide Web.
(On-Line)
Available: <http://www.osie.on.ca/~rparson/out1d.htm> [20 January 2021]
- Shih. C., et al. (1998). Learning strategies and other factor influencing achievement via web course. Bethesda, Md.: ERIC Document Reproduction Service.
- Turoff, M. (1995). Designing a Virtual Classroom. Available :
<http://www.njit.edu/njit/Department/CCCC/VC/Papers/Design.html>. [20 January 2021]
- Ribble, M. (2016). *Digital citizenship is more important than ever*. Retrieved from
<https://www.iste.org/explore/articledetail?articleid=582>

