



รายงานฉบับสมบูรณ์

ผลการดำเนินงานกิจกรรมและผลสำรวจความรู้ความเข้าใจ
ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนและหลัง

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค “วัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐”

โครงการขอรับการส่งเสริมสนับสนุนได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ

สัญญาเลขที่ B๔-๐๐๒/๑-๖๑

คณะทำงาน

๑. นายพสุธีร์พล จุระณะโกเศศ	หัวหน้าโครงการ
๒. นายบัณฑิต ม่วงพัฒน์	กรรมการ, ฝ่ายศิลปโครงการ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนม คลี่ฉายา	ที่ปรึกษาโครงการ
๔. นางสาวปนัดสร นาครินทร์	ประสานงานพื้นที่
๕. นายบุตรดี ประรินสารมัย	กรรมการ, ทีมงานเขตหุ่น
๖. นายอาคม นาเมืองรักษ์	หัวหน้าฝ่ายเทคนิค
๗. นายณเอก ธนภาคย์กุลเดช	กรรมการ, ดนตรี
๘. นางสาวสร้อยสุวรรณ สุขคล้าย	นักแสดง
๙. นายรณฤทธิ์ บังวรณ	ฝ่ายเทคนิค
๑๐. นายจิรัฏฐ์ เรืองจันทร์	บันทึกภาพ
๑๑. นายเชิดพงษ์ แก้วเอ๋ย	ผู้นำกระบวนการ
๑๒. นายปิติพงษ์ งามญาณ	ผู้ช่วยผู้นำกระบวนการ
๑๓. นางสาวสุชาดา พิศนาคะ	เอกสาร
๑๔. นายอุดม ปาฏิสุทธิ์	รถตู้
๑๕. นายคณพศ มณี	รถกระบะ

ได้รับทุนอุดหนุนจาก

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.)

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค

พลสุธีร์พล จุระณะโกเศศ

กรกฎาคม ๒๕๖๒

เนื่องด้วยปัจจุบันมีช่องทางในการนำเสนอสื่อโฆษณาต่างๆหลากหลายช่องทางไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์หรือในโลกของอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้นซึ่งถือเป็นเรื่องที่ดีที่ผู้บริโภคจะได้มีโอกาสรับรู้ข่าวสารข้อมูลต่างๆ แต่ในขณะเดียวกันการที่จะควบคุมข้อความในการประชาสัมพันธ์ ให้ทั่วถึงนั้น เป็นไปได้ยากหรือแทบจะเป็นไปไม่ได้เลยบ่อยครั้งเราพบเห็นโฆษณาต่างๆ ที่มีข้อความประชาสัมพันธ์เกินจริง การนำเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียวการนำเสนอข้อความที่ไม่เหมาะสมกับคนบางกลุ่ม เช่น เยาวชน รวมถึงสื่อ บางประเภทที่สอดแทรกการชักนำไปสู่ทางที่ไม่ถูกไม่ควรจึงทำให้ปัจจุบัน มีผู้บริโภคมากมายที่ตกเป็นเหยื่อของ โฆษณาเหล่านี้บ้างก็ทำให้เสียเงินทางมากมายถึงยิ่งกว่านั้นอาจทำให้ถึงแก่ชีวิตด้วย ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ดังที่ เราพบเห็นในข่าวปัจจุบัน แม้หน่วยงานรัฐ และเอกชนจะพยายามให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ผู้บริโภคแต่บางครั้ง การแจกเอกสารหรือแผ่นพับนั้นอาจจะยังไม่ทำให้ผู้บริโภคเห็นภาพที่ชัดเจนหรือบ้างอาจจะมองว่าเป็นเรื่อง ไกลตัว

โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภคจึงได้จัดสร้างจัดสร้างละครหุ่นสายที่มีเนื้อหาครอบคลุมทุก องค์ประกอบของการคุ้มครองผู้บริโภค คือ อาหาร และเครื่องดื่ม เครื่องสำอาง เวชภัณฑ์ การบริโภคสื่อ โฆษณาละครทีวี และสิทธิของผู้บริโภคเพื่อให้เยาวชน และประชาชนทั่วไปมีวิจารณญาณในการบริโภคสื่อ เพื่อให้อ่านทันโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ เพื่อป้องกันการเกิดอันตรายต่อชีวิตหรือทรัพย์สินเพื่อให้เกิดความรู้ความ เข้าใจในการเลือกซื้อเครื่องอุปโภคบริโภคซึ่งรวมถึงการให้ความสำคัญกับการอ่านฉลากผลิตภัณฑ์ก่อนซื้อ การ เลือกบริโภคอาหารที่ถูกหลักโภชนาการ การเลือกใช้จ่ายให้ถูกต้องเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิทธิของผู้บริโภค และขอ ควบปฏิบัติเมื่อถูกเอารัดเอาเปรียบ

โดยมีขอบเขตการจัดกิจกรรมการดำเนินงานประชาสัมพันธ์แบบเดินสาย(road show) ในลักษณะ mobile puppet theatre event เดินทางไปทั่วประเทศทั้ง ๖ ภาค นับรวมได้ ๒๐ จังหวัด (๒๐ โรงเรียน) นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ และทักษะในการบริโภค สื่อ ประกอบไปด้วย VTR ดนตรี เกมการแสดง และชุดข้อมูลความรู้ ความยาวในการจัดกิจกรรมทั้งหมด ประมาณ ๒ ชั่วโมง ๓๐ นาที

สารบัญ

บทที่ ๑. บทนำ	๑
ที่มา และความสำคัญของโครงการ	๑
วัตถุประสงค์ และขอบเขตของโครงการ	๑
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๑
ขอบเขต และกิจกรรมการดำเนินงาน	๒
รูปแบบกิจกรรม	๒
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๒
บทที่ ๒. ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๔
แนวความคิด และข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	๔
บทที่ ๓. ผลการดำเนินโครงการ	๑๙
ขั้นตอน และแผนการดำเนินโครงการ	๑๙
ระยะที่ ๑ ขั้นเตรียมงาน	
แผนการดำเนินงาน	๑๙
หลักเกณฑ์ในการเลือกโรงเรียน เป้าหมาย	๒๒
กระบวนการดำเนินจัดกิจกรรมการแสดงละครหุ่นสาย	๒๕
สรุปเนื้อหาบทละคร โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค	๒๙
ระยะที่ ๒ ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่	
ออกแบบและจัดสร้างตัวละครหุ่น	๓๓
รายละเอียดการออกแบบ การติดตั้งเวที และอุปกรณ์ประกอบฉาก	๔๓
การซ้อมแสดงก่อนจัดกิจกรรม	๔๗
แผนพับข้อมูลผู้บริโภคและรายละเอียด	๕๒
ร่างแบบประเมินผลความรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม	๕๗
ระยะที่ ๓ ขั้นลงพื้นที่ทำกิจกรรม	
รายงานสรุปผลการแสดงหุ่นสาย และผลการสำรวจความเข้าใจของกลุ่มผู้ชม	๖๐

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคตะวันออก

- โรงเรียนวัดหนองเสม็ด (อรรถพรสงเคราะห์) จังหวัดตราด ๖๓
- โรงเรียนวัดโชดหินมิตรภาพที่ ๔๒ จังหวัดระยอง ๖๖
- โรงเรียนเทศบาลอินทปัญญา (วัดใหญ่อินทาราม) จังหวัดชลบุรี ๖๙

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคกลาง

- โรงเรียนไทรน้อย จังหวัดนนทบุรี ๗๓
- โรงเรียนประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร ๗๗
- โรงเรียนโพธิสารศึกษา จังหวัดนครสวรรค์ ๘๑

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคเหนือ

- โรงเรียนเทศบาลวัดหนองผา จังหวัดอุดรธานี ๘๔
- โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนวิทยานุสรณ์) จังหวัดตาก ๘๗
- โรงเรียนบ้านโป่งแยงใน จังหวัดเชียงใหม่ ๙๐
- โรงเรียนอารีย์วิทย์ จังหวัดเชียงราย ๙๓

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

- โรงเรียนพัฒนาปัญญา จังหวัดอุดรธานี ๙๖
- โรงเรียนสามัคคีรถไฟ จังหวัดนครราชสีมา ๙๙
- โรงเรียนบ้านสังข์ทอง จังหวัดมหาสารคาม ๑๐๓
- โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี) จังหวัดนครพนม ๑๐๖

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคตะวันตก

- โรงเรียนอนุบาลด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี ๑๐๙
- โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม (อมรวิทยาคาร) จังหวัดราชบุรี ๑๑๒

รายงานผลการจัดการแสดงและการจัดกิจกรรมภาคใต้

- โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ๑๑๕
- โรงเรียนชุมชนวัดขันเงิน จังหวัดชุมพร ๑๑๙
- โรงเรียนบ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐ จังหวัดนครศรีธรรมราช ๑๒๓
- โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จังหวัดนครปฐม ๑๒๗

ระยะที่ ๔ ขึ้นสรุปและประเมินผลโครงการ

ผลการประเมินโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค” ๑๓๒

การเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อออนไลน์ ๑๕๔

บรรณานุกรม ๑๗๙

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก บทละครหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” ๑๘๑

ภาคผนวก ข กำหนดการ และจดหมายเชิญต่างๆ ในโครงการ ๒๐๐

ภาคผนวก ค แบบสอบถามก่อน และหลังเข้าร่วมกิจกรรม ๒๐๔

บทที่ ๑

ที่มา และความสำคัญของโครงการ

เนื่องด้วยปัจจุบันมีช่องทางในการนำเสนอสื่อโฆษณาต่างๆ หลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นสื่อวิทยุ โทรทัศน์หรือในโลกของอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้น ซึ่งถือเป็นเรื่องดีที่ผู้บริโภคจะได้มีโอกาสรับรู้ข่าวสารข้อมูลต่างๆ แต่ในขณะเดียวกันการที่จะควบคุมข้อความในการประชาสัมพันธ์ให้ทั่วถึงนั้น เป็นไปได้ยากหรือแทบจะเป็นไปไม่ได้เลย

บ่อยครั้งเราพบเห็นโฆษณาต่างๆ ที่มีข้อความประชาสัมพันธ์เกินจริง การนำเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียว การนำเสนอข้อความที่ไม่เหมาะสมกับคนบางกลุ่ม เช่น เยาวชน รวมถึงสื่อบางประเภทที่สอดแทรกการขึ้นนำไปสู่ทางที่ไม่ถูกไม่ควร จึงทำให้ปัจจุบันมีผู้บริโภคมากมายที่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาเหล่านี้ บ้างก็ทำให้เสียเงินทองมากมายหรือยิ่งกว่านั้นอาจจะทำให้ถึงแก่ชีวิต

ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ดังที่เราพบเห็นในข่าวปัจจุบัน แม้หน่วยงานรัฐ และเอกชนจะพยายามให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ผู้บริโภค แต่บางครั้งการแจกเอกสารหรือแผ่นพับนั้นอาจจะยังไม่ทำให้ผู้บริโภคเห็นภาพที่ชัดเจน หรืออาจจะมองว่าเป็นเรื่องไกลตัว

จากปัญหาดังกล่าวทำให้ทางมูลนิธิสมาพันธ์ศิลปินเพื่อสังคม ตระหนักถึงความสำคัญในการให้ความรู้ ความเข้าใจต่างๆ เหล่านี้ให้กับผู้บริโภค จึงได้ร่วมกับศิลปินหุ่น และนักวิชาการหยิบยกเอาปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มาทำการออกแบบเพื่อการเล่าเรื่องราวผ่านละครหุ่นสาย เกมวิชาการ สนทนาวิเคราะห์ การถอดบทเรียน เพื่อให้เด็ก เยาวชน และบุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจได้ง่าย และนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ และขอบเขตโครงการ

โครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค” วิทยมนส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. จัดสร้างละครหุ่นสายให้มีเนื้อหาครอบคลุมทุกองค์ประกอบของการคุ้มครองผู้บริโภค คือ อาหาร และเครื่องดื่ม เครื่องสำอาง เวชภัณฑ์ การบริโภคสื่อโฆษณา ละครทีวี และสิทธิของผู้บริโภค เพื่อความรู้ความเข้าใจ และไม่ตกเป็นเหยื่อ ต่อยอดความรู้ด้วยบทละครที่ดูแล้วมีความเข้าใจในแผนงาน Start up ไทยแลนด์ ๔.๐ ของรัฐบาลโดยมุ่งหวังการปลูกสร้าง ความคิดต่อยอด เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการคิด ในการนำประโยชน์ของเทคโนโลยีที่มีอยู่รอบตัวมาเพิ่มศักยภาพให้กับตัวเรา ทั้งความรู้ความสามารถ ตลอดจนมูลค่าให้กับตัวเราได้

๒. เพื่อให้เยาวชน และประชาชนทั่วไปมีวิจรรย์ญาณในการบริโภคสื่อ รู้เท่าทันโฆษณาชวนเชื่อ และรู้จักการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีมาเพิ่มศักยภาพให้กับตัวเรา

๓. เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจสิทธิของผู้บริโภค ข้อควรปฏิบัติเมื่อถูกเอาเปรียบ

๔. เพื่อปลูกสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชน และประชาชนทั่วไป ให้รู้จักการต่อยอด เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการคิด ในการนำประโยชน์ของเทคโนโลยีที่มีอยู่ มาเพิ่มศักยภาพให้กับตัวเรา ทั้งความรู้ ความสามารถ ทั้งมูลค่าให้กับตัวตน ได้ตามแผนงานการพัฒนาประเทศของรัฐบาล

๕. เพื่อวิเคราะห์ และเรียนรู้ ถอดบทเรียนสู่การเรียนรู้เท่าทันสื่อ ผ่านกระบวนการ Play + Learning ที่นำสาระวิชาการมาผสมกับบันเทิงจึงทำให้เด็ก และเยาวชนเข้าใจถึงสาระทางวิชาการได้อย่างแท้จริง

๖. นำประเด็นพิชภัยที่เกิดขึ้นจริงในสังคมกับเด็ก และเยาวชน มาแสดงให้เห็นให้ผู้ชมตระหนัก โดยสะท้อนเรื่องราวผ่านละครหุ่น และสื่อมัลติมีเดีย พร้อมทั้งเกมวิชาการ สนทนาวิเคราะห์ ถอดบทเรียน เพื่อให้เด็ก และบุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจเรียนรู้ได้ง่าย นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขต และกิจกรรมการดำเนินงาน

เป็นกิจกรรมหุ่นสายรู้เท่าทันสื่อเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลความรู้ ถอดชุดความรู้ วิเคราะห์ สอนให้รู้เท่าทัน นำมาปรับใช้ เพื่อนำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน โดยวิธีการการนำความรู้ประชาสัมพันธ์แบบเดินสาย Road show ในแบบ Mobile puppet theatre event โดยเดินทางไปทั่วประเทศทั้ง ๖ ภาค ๒๐ โรงเรียน พร้อม live สดผ่าน Facebook แฟนเพจ “วัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐” นอกจากนี้ยังจัดทำคลิป video voral เพื่อเผยแพร่ในสื่อ social

รูปแบบกิจกรรม

ผู้จัดทำโครงการได้ออกแบบกิจกรรมบันเทิงแฝงวิชาการที่สอดคล้องกับทฤษฎี การเล่น (Play) + การเรียนรู้ (Learning) ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นโปรแกรมที่ประสบความสำเร็จในการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการ ผ่านการเล่น และร่วมทำกิจกรรมได้จริง โดยกิจกรรมประกอบไปด้วย

๑. ละครจำลองเหตุการณ์ที่แสดงถึงประเด็นปัญหาอันตรายจากสื่อออนไลน์ ผ่านรูปแบบละครหุ่น และสื่อมัลติมีเดีย มีเนื้อหาครอบคลุมทุกองค์ประกอบของการคุ้มครองผู้บริโภค คือ อาหารและเครื่องดื่ม เครื่องสำอาง เวชภัณฑ์ การบริโภคสื่อโฆษณา ละครทีวี และสิทธิของผู้บริโภค เพื่อความรู้ความเข้าใจ และไม่ตกเป็นเหยื่อ

๒. ร่วมสนทนาวิเคราะห์ ถอดชุดความรู้จากการเล่นเกมเท่าทันสื่อ ผ่านกิจกรรมรู้ทัน ๔ ประเด็นอันตรายสื่อออนไลน์

๓. รับชม VTR. สร้างแรงบันดาลใจ เพื่อการส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้บริโภคใช้วิจารณ์คุณภาพในการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร รวมถึงโฆษณาต่างๆ มากขึ้น
๒. ผู้บริโภคได้รับความรู้ ความเข้าใจในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการที่ปลอดภัยได้ง่ายขึ้น
๓. ผู้บริโภคเข้าใจสิทธิของตน และรู้ขั้นตอนการร้องเรียนต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อถูกเอาเปรียบ เพื่อให้งานที่เกี่ยวข้องตรวจสอบผลิตภัณฑ์นั้นๆ ต่อไป
๔. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และเห็นตัวอย่างการนำเทคโนโลยีมาเพิ่มศักยภาพในตัวเราทั้งความรู้ ความสามารถ ทั้งมูลค่าให้กับตัวตนหรือสินค้าได้ ตามแผนงานการพัฒนาประเทศของรัฐบาล

ตัวชี้วัดผลผลิต

๑. จากตัวกิจกรรมโครงการ วัดผลด้วยคำถามจากแบบสอบถามก่อน – หลังชมละคร
๒. ได้จำนวนนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม ค่าข้อมูลที่เป็นตัวเลขวัดได้จริง จากใบเช็คชื่อของครูประจำชั้นในแต่ละห้อง ของแต่ละโรงเรียน
๓. เกิดช่องทางสื่อสารสำหรับการเผยแพร่เพื่อการเรียนรู้ ผ่านเพจ “วัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐”

กลุ่มเป้าหมายและสถานที่ดำเนินโครงการ

- สถานศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา และระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับหลักเกณฑ์การคัดเลือก จำนวน ๒๐ โรงเรียน ๖ ภาค ทั่วประเทศไทย
- เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา – ระดับชั้นมัธยม จำนวน ๓๐๐ คน โดยประมาณ ต่อ ๑ สถานศึกษา

ตัวชี้วัดผลลัพธ์

๑. วัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และชมการแสดงสด โดยจัดทำแบบสอบถามก่อน และหลังการชมละครหุ่นสายเพื่อเปรียบเทียบ ชี้วัดความเข้าใจก่อน และหลังของผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรม

บทที่ ๒

แนวความคิดและข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ทำไมวัยมันส์ต้องเท่าทันสื่อออนไลน์ เนื่องจากปัจจุบันสื่อมีบทบาทสำคัญและมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อความคิด ค่านิยมของคนในสังคมในยุคที่มีการบริโภคข้อมูลข่าวสารต่างๆ อย่างมากมายเกี่ยวกับสินค้าและบริการ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้บริโภคจะต้องรู้จักจัดการกับสื่อและรู้ให้เท่าทันสื่อ เช่น การไม่หลงเชื่อตามโฆษณาชวนเชื่อโดยง่ายว่าคุณค่าหรือความงามอยู่ที่ผิวขาวหรือสุขภาพแข็งแรงหายจากโรคร้ายร้ายแรงด้วยการใช้หรือบริโภคสินค้า โดยขาดการยั้งคิดเพื่อไตร่ตรองถึงคุณภาพและประโยชน์ที่แท้จริง ในยุคที่คนทุกเพศ ทุกวัน ทั้งเด็ก และผู้ใหญ่สามารถเข้าสู่เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างง่ายดายเพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัสหน้าจอโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต ก็สามารถโพสต์ข้อความบนเฟซบุ๊กหรือสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เพื่อหาข้อมูลที่ต้องการรู้ ดูวิดีโอผ่านเว็บไซต์ ดูโทรทัศน์ เล่นเกมออนไลน์ หรือแม้แต่การเลือกซื้อสินค้าจากร้านต่างๆ ที่เปิดขายอย่างอิสระ และสะดวกสบาย โดยไม่จำเป็นจะต้องพึ่งพาการออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์อีกต่อไปแล้ว การพัฒนา และเติบโตอย่างรวดเร็วของสังคมออนไลน์ ที่เข้าถึงอย่างง่ายดายเช่นนี้อาจแฝงด้วยภัยคุกคามทางไซเบอร์ในรูปแบบต่างๆ มากมาย ดังนั้นจึงต้องสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ผู้บริโภคโดยเฉพาะกลุ่มเด็ก และเยาวชนเพื่อให้เห็นถึงพฤติกรรมที่สร้างผลกระทบด้านลบต่อการเรียน และการดำเนินชีวิตซึ่งเกิดจากการเสพติดสื่อออนไลน์ หรือการขาดสติในเลือกรับข้อมูลข่าวสารหรือการโฆษณาชวนชวน เพื่อจะได้มีทักษะและวิจารณ์ญาณในการใช้ประโยชน์จากสื่อไม่ว่าจะเป็นมือถือหรืออินเทอร์เน็ตได้อย่างมีสติ และปลอดภัยเพื่อมิให้ตกเป็นเหยื่อของผู้ที่ใช้สื่อออนไลน์เพื่อหาผลประโยชน์ในทางมิชอบ

หน่วยงานภาครัฐที่มีภารกิจเกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภคมีอยู่หลายองค์กร ไม่ว่าจะเป็นสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ หรือกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร และสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (สำนักงาน อย.) ซึ่งเป็นศูนย์กลางในการให้ความรู้คำแนะนำปรึกษา และรับเรื่องราวร้องทุกข์จากผู้บริโภค

1. สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ หรือกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.)

๑.๑ งานคุ้มครองผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์ของสำนักงาน กสทช. ดำเนินการโดยสำนักคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ เพื่อทำหน้าที่คุ้มครองประชาชนผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์ ทั้งในเรื่องของการถูกละเมิด ละเลย ในสิทธิ และเสรีภาพ และการถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบกิจการวิทยุ-โทรทัศน์ โดยมีกระบวนการทำงานในการสร้างความเข้มแข็ง การรวมกลุ่ม และการสร้างเครือข่าย ตลอดจนการดำเนินการเกี่ยวกับการยุติข้อขัดแย้งที่เป็นการเอาเปรียบผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์ รวมถึงการทำงานด้านการ

รู้เท่าทันสื่อ และการส่งเสริมให้คนพิการ ผู้สูงอายุ และผู้ด้อยโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้วย ผู้บริโภค สื่อวิทยุ-โทรทัศน์ สามารถร้องเรียนกับ กสทช. ได้ที่สายด่วน หมายเลข ๑๒๐๐ ในเรื่องต่างๆ เช่น คำร้องเรียนเกี่ยวกับเนื้อหารายการและผังรายการในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์คำร้องเรียนเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายหรือการโฆษณาอันมีลักษณะเป็นการค้ากำไรเกินควร หรือก่อให้เกิดความเดือดร้อนในประการที่น่าจะเป็นการเอาเปรียบผู้บริโภค (ที่มา <http://bcp.nbtc.go.th/>)

๑.๒ งานคุ้มครองผู้บริโภคบริการด้านโทรคมนาคม ของสำนักงาน กสทช. ดำเนินการโดยสำนักรับเรื่องร้องเรียนและคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม ซึ่งผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคมคือผู้บริโภคที่ใช้บริการโทรศัพท์บ้านโทรศัพท์มือถือโทรศัพท์สาธารณะ และบริการอินเทอร์เน็ตเมื่อไม่ได้รับความเป็นธรรมจากการใช้บริการโทรคมนาคมผู้บริโภคสามารถร้องเรียนต่อผู้ให้บริการได้โดยตรง หากร้องเรียนไปยังบริษัทผู้ให้บริการแล้วบริษัทฯ ไม่แก้ไขปัญหาหรือหนึ่งเฉยสามารถร้องเรียนมายังสำนักงาน กสทช. ได้ ตัวอย่างปัญหาเรื่องร้องเรียนของผู้บริโภคที่พบ เช่น ข้อสัญญาการให้บริการที่ไม่เป็นธรรม มาตรฐานและคุณภาพการให้บริการ การคิดค่าบริการผิดพลาด การส่งข้อความ SMS รับกววน (ที่มา <http://tcp.nbtc.go.th/website/home/article/๑๙๗/th>)

2. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ได้มีการจัดตั้งศูนย์รับเรื่องร้องเรียนออนไลน์ขึ้นเพื่อให้เป็นศูนย์กลางในการจัดการแก้ไขปัญหา ตลอดจนเสนอแนวทางในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตให้แก่ผู้บริโภค และผู้ประกอบการที่ประสบปัญหาจากการทำธุรกรรมซื้อขายออนไลน์ พร้อมทั้งช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์หรือ e-Commerce ให้แก่ผู้ประกอบการและผู้บริโภค โดยมีหลักเกณฑ์การรับเรื่องร้องเรียนและกระบวนการในการติดตามจัดการรับเรื่องร้องเรียน เพื่อให้ผู้บริโภคมีช่องทางในการจัดการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ด้วยความสะดวกรวดเร็ว และมีการติดตามผลการดำเนินการอย่างใกล้ชิด เพื่อสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ผู้บริโภคและผู้ประกอบการ(ที่มา <https://www.etda.or.th/>)

3. สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา

มีหน้าที่กำกับดูแลและส่งเสริมให้มีการนำเสนอผลิตภัณฑ์สุขภาพที่มีคุณภาพ มาตรฐานและปลอดภัย รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้บริโภคมีความรู้ความเข้าใจและมีพฤติกรรมการบริโภคผลิตภัณฑ์สุขภาพที่ถูกต้อง โดยงานคุ้มครองผู้บริโภคของสำนักงาน อย. เป็นแหล่งรวบรวมบทความสาระน่ารู้ด้านผลิตภัณฑ์สุขภาพ ไขปัญหาข้อสงสัยต่างๆ พร้อมคำแนะนำดีๆ เพื่อการบริโภคอย่างปลอดภัยโดยผู้บริโภคสามารถร้องเรียนและแจ้งเบาะแสเมื่อประสบปัญหาหรือพบเห็นการกระทำที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สุขภาพได้ และมีศูนย์จัดการเรื่องร้องเรียนและปราบปรามการกระทำผิดกฎหมายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สุขภาพ ซึ่งมีหน้าที่เกี่ยวกับงานเฝ้าระวังและรับเรื่องร้องเรียนให้สอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา และนโยบายของกระทรวงสาธารณสุข รวมทั้งเฝ้าระวัง รับเรื่องร้องเรียน รวบรวมและประมวลเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาเกี่ยวกับ

ผลิตภัณฑ์สุขภาพ และตรวจสอบข้อมูลการกระทำฝ่าฝืนเกี่ยวกับการโฆษณาตามกฎหมายอาหารและยา และกฎหมายอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อดำเนินการตามกฎหมาย (ที่มา <http://www.fda.moph.go.th/๒๐๑๕/>)

ทฤษฎีและแนวความคิด

สื่อออนไลน์ ประโยชน์เยอะ ภัยร้ายแยะ

หากมองย้อนกลับไปในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาเมื่อพูดถึงคำว่า “เครือข่ายสังคมที่เต็มไปด้วยกลุ่มวัยรุ่นที่ทำกิจกรรมติดต่อสื่อสาร พูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลด้านความบันเทิง หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เน้นไปที่การกระจายตัว “ความเป็นเมือง” ไปยังพื้นที่ต่างๆ อย่างทั่วถึง การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทั้งด้านการคมนาคมขนส่ง การค้าและบริการ เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการสื่อสารที่ก้าวไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เราสามารถเข้าถึงบริการด้านข้อมูลข่าวสาร และการติดต่อสื่อสารในยุคการเชื่อมต่อไร้สายผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น

ทั้งนี้ จากการประชุมวิชาการระดับชาติสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ครั้งที่ ๑๑ เรื่อง “ความหลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย ณ ปี ๒๕๕๘” โดยใช้ข้อมูลจากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๕๔ – ๒๕๕๗ ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่ากลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นกลุ่มวัยรุ่น แต่มีการขยายตัวไปยังกลุ่มผู้สูงอายุมากขึ้นด้วย

ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยเรื่อง “ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ : ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม” ของ ดร.ปิยวัฒน์ เกตุวงศา อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่ากลุ่มประชากรที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นกลุ่มเยาวชน (อายุ ๑๕ – ๒๔ ปี) แต่มีการขยายตัวของจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปกลุ่มอื่นๆ อีกด้วย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและผู้สูงอายุ

ดร.ปิยวัฒน์ กล่าวว่า ในช่วง ๕ ปีที่ผ่านมากลุ่มที่มาแรงที่สุด คือกลุ่มผู้สูงอายุ มีการเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ ๙๕ ในการเข้าไปเป็นสมาชิกของสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังพบว่า การเพิ่มขึ้นของความถี่ในการเข้าไปใช้งานและระยะเวลาการใช้งานต่อวันเพิ่มขึ้นด้วย จากเดิมวันละ ๑ ชั่วโมง เพิ่มเป็นสูงสุดวันละ ๗ ชั่วโมง ซึ่งอาจนำไปสู่ภาวะโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เอนซีดี (NCDs) ที่เกิดจากการอยู่นิ่งๆ นานๆ

ขณะที่วัตถุประสงค์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นการใช้เพื่อความบันเทิง ติดตามข้อมูลข่าวสาร และการสนทนา

ภัยร้ายออนไลน์ในวัยรุ่นไทย

“เครือข่ายสังคมออนไลน์” กลายเป็นสังคมที่มีขนาดใหญ่มากขึ้น และมีความหลากหลายทั้งในแง่คุณลักษณะทางเพศและอายุ ตลอดจนวัตถุประสงค์การใช้งาน ที่นับวันภาพของ “สังคมออนไลน์” ก็จะมียิ่งสะท้อนภาพของคนใน “สังคมไทย” เข้าไปทุกที

ขณะเดียวกัน ผลวิจัยเรื่อง “วัยรุ่นใช้สื่อออนไลน์อย่างไรในการหาคู่” ของ นิพนธ์ ดารารุฒิมา ประภรณ์ นักวิจัยสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล พบความน่าเป็นห่วง คือกลุ่มวัยรุ่นใช้สื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็เฟซบุ๊ก ไลน์ ในการหา “กิ๊ก” และคู่นอน โดยพฤติกรรมกรรมามีแฟนและเพศสัมพันธ์แบ่งเป็นกลุ่ม ๔ กลุ่ม คือ (๑) มีแฟนทีละคนไม่มีกิ๊ก หรือกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สื่อออนไลน์ในการพูดคุยกับเพื่อนทั่วไปเท่านั้น (๒) มีแฟนและกิ๊กแต่จะมีเพศสัมพันธ์กับแฟนคนเดียว คือกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการคุยกับกิ๊ก แต่ไม่คุยเพื่อจะมีเพศสัมพันธ์ด้วย และไม่ใช้สื่อออนไลน์ในการหาคู่ (๓) มีแฟนและกิ๊ก และมีเพศสัมพันธ์กับทุกคน และ (๔) มีเพศสัมพันธ์กับใครก็ได้ไม่จำเป็นต้องแฟนหรือกิ๊ก สองกลุ่มหลังนี้คือ กลุ่มที่ใช้สื่อออนไลน์ในการติดต่อกัน เพื่อนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ โดยวัยรุ่นชายจะใช้สื่อออนไลน์ในการหาคู่ชัดเจนกว่าวัยรุ่นหญิง อีกทั้งใช้เวลาพูดคุยทำความรู้จักไม่นานก่อนการมีเพศสัมพันธ์

เจ้าของงานวิจัยเรื่อง “วัยรุ่นใช้สื่อออนไลน์อย่างไรในการหาคู่” ให้ความเห็นว่า โดยปกติแล้วผู้ชายส่วนใหญ่จะสามารถหาคู่ได้ง่ายกว่าผู้หญิง ผู้ชายสามารถมีเช็กส์กับแฟนตัวเอง เพื่อนคนรู้จัก รวมทั้งพนักงานบริการ ขณะเดียวกัน ผู้หญิงสามารถมีเช็กส์ได้กับแฟนตัวเอง สามี ส่วนคนรู้จักอาจถูกบังคับหรือไม่เต็มใจ ทั้งนี้ ผู้ชายจะมีความตั้งใจในการมีเช็กส์มากกว่าผู้หญิง

ความขัดแย้งบนโลกออนไลน์ สู่โลกความเป็นจริง

จะเห็นได้ว่า ตั้งแต่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาอย่างก้าวล้ำ สื่อสังคมออนไลน์กลับส่งผลไปในการลบต่อชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ของคนในสังคมอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น จนกลายเป็นประเด็นทางสังคม ที่ทั้งสื่อ กฎหมายและประชาชนเองจะต้องให้ความสำคัญในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านี้ โดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาไปกับสื่อออนไลน์วันละ หลายชั่วโมง จนอาจนำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท จนถึงขั้นทำร้ายร่างกายตามมา

จากผลการวิจัยหัวข้อ “เหวี่ยง’ และ ‘วิน’ ออนไลน์... ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมของวัยรุ่น” ของผศ.ดร.ภูเบศร์ สมุทรจักร อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่า ความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนและคนรัก การแข่งขันในการเรียน และสถานภาพทางสังคม

“การที่ไม่มีตัวตน หรือมีตัวตนซ่อนเร้นในโลกออนไลน์ ทำให้คนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดง ‘ความแรง’ ออกมาในสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในสังคมวัยรุ่นสมัยนี้ที่มีการสื่อสารห้วนขึ้น สั้นขึ้น แร่งขึ้น หรือวัฒนธรรมแบบสามคำสี่พยางค์ อย่างเวลาที่เราพูดห้วนๆ จะมีความแรงอยู่ด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การวิวาทง่ายขึ้น” ผศ.ดร. ภูเบศร์ กล่าวและว่า การทะเลาะวิวาท ในสังคมออนไลน์มีหลายกรณี เช่น “ทะเลาะในเฟซบุ๊กแล้วไปต่อในไลน์ หรือทะเลาะในไลน์แล้วไปต่อในต่อในเฟซบุ๊ก แล้วออกมาเคลียร์กันตัวต่อตัว” จากความรุนแรงทางความสัมพันธ์ในการสื่อสาร กลายเป็นความรุนแรงทางกายภาพ

ด้านนายแพทย์อภิชาติ จริยาวิลาศ จิตแพทย์โรงพยาบาลศรีธัญญา กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ให้คำแนะนำว่า เพื่อป้องกันปัญหาที่ตามมา ควรระวังบุคคลที่จะสื่อสารด้วย เพราะอาจมีอาชญากรรมแฝงตัว และไม่ควรหมกมุ่นในการสื่อมากเกินไป

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เราสามารถทำได้ในการป้องกันภัยที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ ก็คือการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) โดยต้องเข้าใจสภาพของสื่อออนไลน์ว่าเป็นสังคมที่มีทั้งพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ เรียนรู้การสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์บนโลกออนไลน์กับชีวิตจริงว่า ความรอบคอบและมีสติทุกครั้งในการสื่อสารและแสดงความคิดเห็นต่างๆ บนโลกออนไลน์ คือวิธีป้องกันภัยร้ายได้อย่างดี

อ้างอิงจาก : นิวส์ ๑๐๘ ฉบับที่ ๒๔๑ วันพุธที่ ๑๕ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

<https://www.dga.or.th/th/content/๘๙๐/๑๙๐๔/>

เล่น Social Network ให้ปลอดภัย “รู้” ไว้เสี่ยงอันตราย

ทุกวันนี้ วิธีการสื่อสารของเรานั้นดูเหมือนจะไม่ใช้การโทรศัพท์หากันอีกต่อไป แต่กลายเป็นการส่งข้อความผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือที่เรียกว่า Social Network นั่นเอง ซึ่งแนวโน้มความนิยมใช้ Social Network ทำให้เห็นว่าสิ่งนี้จะกลายเป็นสื่อหลักในการสื่อสารอย่างแน่นอน เรียกว่าเป็น “ยุคของการแพร่หลายทางสังคมออนไลน์ (Social Ubiquity)” ดังจะเห็นจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี ๒๕๕๖ ของ ETDA พบว่า มีผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ถึงร้อยละ ๙๓.๘ จากจำนวนคนที่ทำการสำรวจ ซึ่งนับว่าเป็นจำนวนที่สูงมาก

Social Network มีข้อดีมากมาย โดยเฉพาะในการแสดงออกทางความคิด และกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการรับรู้ข้อมูลจากผู้อื่น ด้านธุรกิจอีคอมเมิร์ซก็เช่นกัน Social Network ทำให้ผู้ขายได้ประชาสัมพันธ์สินค้าง่ายขึ้น ผู้ซื้อก็มีโอกาสเข้าถึงสินค้าได้ง่ายเช่นกัน แต่การที่ผู้ใช้งาน Social Network มีโอกาสเผยแพร่ข้อมูลได้ง่าย รวมทั้งทุกคนสามารถใช้งานได้ ก็ทำให้ข้อมูลใน Social Network อาจจะเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง อีกทั้งมีโอกาที่จะสูญเสียความเป็นส่วนตัวไปได้ ซึ่งแน่นอนว่าคงไม่เสมอไปที่เราจะเจอกับปัญหาต่างๆ ใน

Social Network แต่การรู้ทันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้นั้น ก็เป็นการดีที่เราจะได้ป้องกันและระวังภัยต่างๆ ได้ ดังนี้

๑.คิดให้รอบคอบก่อนโพสต์ข้อมูลใดๆ เพราะอย่าลืมว่าข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการโพสต์ข้อมูลที่สุ่มเสี่ยงก็อาจจะส่งผลร้ายต่อตัวเราเองก็เป็นได้

๒.ใช้ความระมัดระวังในการคลิกลิงก์ต่างๆ ที่มากับการแชร์หรือข้อความ หลีกเลี่ยงลิงก์แปลกปลอมหรือมาจากคนที่ไม่รู้จัก หรือแม้แต่เพื่อนซึ่งใช้ภาษาในการสื่อสารที่ดูแปลกไปจากปกติ เพราะอาจเป็นลิงก์ที่นำไปสู่ไวรัสหรือช่องทางขโมยข้อมูลของเหล่าแฮกเกอร์

๓.พิมพ์ที่อยู่ URL ของเว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์กนั้นๆ โดยตรง โดยบนเบราว์เซอร์ให้หลีกเลี่ยงการเข้าเครือข่ายทางสังคมผ่านทางคลิกลิงก์จากผลแสดงการค้นหา หรือจากอีเมล เพราะอาจเป็น URL ปลอมที่นำเราไปยังเว็บไซต์ปลอม เพื่อหลอกเอาบัญชีผู้ใช้และ Password ได้ เช่น www.facebook.com อาจมี URL หลอกเป็น www.faeebook.com เป็นต้น

๔.คัดกรองคนที่ขอเป็นเพื่อน หรือขอเชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเรา หลีกเลี่ยงการตอบรับคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน เพราะผู้ไม่หวังดีอาจแฝงมากับคนที่ขอเข้ามาเป็นเพื่อนเรา และหากพบคนที่เป็นเพื่อนซึ่งเราไม่รู้จักและน่าสงสัยก็ควรลบออกไป

๕.ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ผู้ให้บริการแต่ละรายจะกำหนดการตั้งค่าส่วนตัวไว้เพื่อไม่ให้ข้อมูล หรือสิ่งที่เราทำ หลุดออกไปยังคนที่ไม่พึงประสงค์ ดังนั้น เราควรตั้งค่าให้เพื่อนเท่านั้นที่เห็นกิจกรรมของเรา และหลีกเลี่ยงการตั้งค่าสิ่งที่เราทำให้เป็นสาธารณะ หรือคนทั่วไปเห็นได้

๖.ไม่แสดงข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความลับ เช่น บัตรประจำตัวประชาชน บัตรเครดิตลงในโซเชียลเน็ตเวิร์ก ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบข้อความ หรือรูปภาพ เพราะแฮกเกอร์และผู้ไม่หวังดีสามารถแฝงตัวมากับกลุ่มเพื่อนที่เราอนุญาตให้เข้าชมได้

๗.เปิดใช้งาน Do Not Track เพื่อป้องกันการติดตามและการเก็บข้อมูลของผู้ให้บริการ ซึ่งอาจรวมไปถึงผู้ไม่หวังดีที่ลักลอบเข้ามาขโมยข้อมูลด้วย ซึ่งปัจจุบันมีเว็บเบราว์เซอร์ที่เปิดใช้งาน Do Not Track ได้แล้ว เช่น Internet Explorer ๑๐

๘.ใช้วิจารณญาณอย่างสูงในการรับข่าวสาร และอย่าปักใจเชื่อข้อมูลที่เผยแพร่เข้ามาในทันที รวมทั้งการกล่าวอ้างถึงแหล่งที่มาของข้อมูลนั้นๆ เพราะอาจมีการสวมรอย หรือสมอ้างจากผู้ไม่หวังดีเพื่อสร้างข่าวหรือสร้างความเสียหายต่อแหล่งที่มาที่นั่นได้

๙.ดูแลและควบคุมการใช้งานของบุตรหลานอย่างใกล้ชิด สอนให้เด็กรู้จักวิเคราะห์ข้อมูล และรู้จักเล่นอย่างถูกวิธี เพราะความรู้ในโซเชียลเน็ตเวิร์กก็มีอยู่มากมาย และปัจจุบันครูอาจารย์ก็ทันสมัยจนแจ่มแจ้งเรื่อง

ต่างๆ แก่ลูกศิษย์ผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ก เช่น Facebook หรือ Twitter กันแล้ว นอกจากนี้ อาจหาเครื่องมือในการควบคุมการใช้งานของบุตรหลานได้ เช่น โปรแกรม Windows Live Family Safety ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ไม่โครซอฟต์เปิดให้ใช้งานได้ฟรีๆ นอกจากนี้จะใช้ควบคุมการเข้าถึงเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมได้แล้ว ยังสามารถกำหนดช่วงเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์ และป้องกันการใช้โปรแกรม หรือเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ได้รับอนุญาตได้อีกด้วย

๑๐.ตระหนักว่ามันเป็นสังคมเสรี แม้ว่าทุกคนจะมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น แต่ทุกคำพูดและการกระทำที่ไม่เหมาะสมก็สามารถเป็นเหตุในการฟ้องร้องได้ และศาลก็อาจจะรับฟังคำร้องด้วย

การหลบหลีกภัย Social Network คงไม่ใช้การเลิกใช้งานไปเลย เพราะยังมีประโยชน์ดีๆ อีกมากมายในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ แต่ถ้ารู้จักใช้อย่างระมัดระวังก็จะช่วยให้เราสามารถสนุกสนานกับสังคมออนไลน์อย่างมั่นใจมากขึ้น อย่างไรก็ตาม แนวทางปฏิบัติเหล่านี้ก็อาจมีขั้นตอนที่แตกต่างกันไปตามแต่ละ Social Network ที่เราสามารถศึกษาได้จากคำแนะนำบนเว็บไซต์เหล่านั้น

อ้างอิงจาก : <https://www.etcha.or.th/content/social-network-security.html>

โรคเสพติดเฟซบุ๊ก

เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อันดับ ๑ ด้วยยอดสมาชิกทะลุ ๔๐๐ ล้านคน พลเมืองจากทั่วโลกต่างแห่กันหลั่งไหลเข้ามาสมัครสมาชิกใช้งาน บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ของตนเองลงไปใน ‘หน้ากระดาน’ หรือ ‘Wall’ ของเฟซบุ๊ก เพื่อเสริมสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ ขณะเดียวกันบางกลุ่มก็ใช้เฟซบุ๊กเป็นสื่อคลายเหงา ระบายความขุ่นข้องใจ แสดงทรรศนะการเมือง ปลุกระดมไปจนถึงทำธุรกิจ การค้า แต่ในกระแสนิยมดังกล่าวนี้เองได้ ทำให้เกิดอาการหรือโรคใหม่ขึ้นมา นั่นคืออาการที่นักจิตวิทยาเรียกว่า โรคเสพติดการเล่นเฟซบุ๊กหรือ Facebook Addiction Disorder : FAD ผลสำรวจล่าสุดในสหรัฐอเมริกาชี้ว่า ผู้หญิงมีความเสี่ยงเกิดอาการนี้มากที่สุด

ปัจจุบัน สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีสถิติผู้ใช้งานเว็บเฟซบุ๊กมากที่สุดในโลก มีจำนวนผู้ลงทะเบียนทั้งหมดราว ๑๒๕,๘๘๑,๒๒๐ คน ในกลุ่มนี้เป็นผู้หญิง ๕๕.๘ เปอร์เซ็นต์ ชายอีก ๔๔.๒ เปอร์เซ็นต์ ผลจากการที่สหรัฐทุบสถิติมีผู้ใช้เฟซบุ๊กสูงสุด ทำให้นักจิตวิทยาแสดงความวิตกกังวลว่าถ้ามีการเล่นโดยปราศจากความยับยั้ง ชังใจ ปัญหาเสพติดเฟซบุ๊ก หรือ FAD อาจทวีความรุนแรงมากขึ้นตามลำดับ ข้อห่วงใยดังกล่าวยังคงย้ำว่าไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ภายหลังบริษัทออกซิเจนมีเดียและไลต์สปีดรีเสิร์ช ทำแบบสอบถามสำรวจพฤติกรรมประชากรสหรัฐฯ วัยผู้ใหญ่ ๑,๖๐๕ คน ระหว่างเดือนพ.ค. - มิ.ย. ๒๕๕๓ และพบข้อมูลว่า ผู้หญิงยุคใหม่ใน

สหรัฐฯ ที่เติบโตมาพร้อมๆ กับความเจริญของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตนั้น ส่วนใหญ่ใช้ชีวิตประจำวัน ‘ผูกพัน - ผูกติด’ กับเฟซบุ๊กอย่างมาก โดยผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นผู้หญิงอายุ ๑๘ - ๓๔ ปี จำนวน ๑ ใน ๓ ระบุว่า สิ่งแรกที่ทำหลังจากตื่นนอนก็ต้องเปิดคอมพิวเตอร์เพื่อเช็คความเคลื่อนไหวในเฟซบุ๊กก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงค่อยเข้าไปแปรงฟัน ทำธุระส่วนตัวในห้องน้ำ นอกจากนี้ ผู้ตอบร้อยละ ๓๙ ยอมรับว่ารู้สึกว่าการเสพติดการเล่นเฟซบุ๊กเข้าให้แล้ว

ส่วนสถิติในด้านอื่นๆ จากการทำสำรวจข้างต้น ยังมีข้อมูลชวนตะลึงเกี่ยวกับสาวๆ อีกหลายข้อ เช่น ร้อยละ ๒๑ บอกว่า ตื่นมากกลางดึกเพื่อเช็คเฟซบุ๊ก ร้อยละ ๖๓ ใช้เฟซบุ๊กเป็นสื่อกลางสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ ร้อยละ ๔๒ มองว่า การโพสต์ภาพความหิวของตัวเองลงในเว็บเฟซบุ๊กเป็นเรื่องธรรมดาๆ ร้อยละ ๗๙ เห็นว่า การโพสต์ภาพจูบกันลงเว็บไม่ใช่เรื่องผิด ร้อยละ ๕๘ จะติดตามพฤติกรรมของคนที่เกี่ยวข้องขึ้นมาผ่านเฟซบุ๊ก ร้อยละ ๕๐ มองว่า การคบหาเป็น ‘เพื่อนใหม่’ กับ ‘คนแปลกหน้า’ ผ่านเฟซบุ๊กเป็นเรื่องปกติ ร้อยละ ๕๐ ตอบว่าพร้อมลองคบหาไปเกี่ยวกับผู้ชายที่พบเจอในเฟซบุ๊ก ร้อยละ ๖ ใช้เฟซบุ๊กหาแฟน ขณะที่หญิงสาวร้อยละ ๕๗ เผยว่า โพสต์ข้อความคุยกับคนในเฟซบุ๊กมากกว่าคนตัวเป็นๆ ที่เจอในชีวิตจริง

๕ สัญญาณที่บอกว่าคุณเสพติดเฟซบุ๊ก

มีข้อมูลดีๆ จากการสัมภาษณ์นักจิตวิทยาชาวอเมริกา จากมหาวิทยาลัยแห่งแคลิฟอร์เนีย ในบทความของ CNN เกี่ยวกับ ๕ สัญญาณที่บอกว่า คุณกำลังกลายเป็นคนติดเฟซบุ๊กหรือไม่ สัญญาณที่ว่านี้ได้แก่

1. คุณต้องอดนอนเพราะเล่นเฟซบุ๊ก เล่นเฟซบุ๊กจนดึก และลุกขึ้นไปทำงานสาย ด้วยสภาพอ่อนเพลีย
2. ใช้เวลาเล่นเฟซบุ๊กมากกว่าวันละ ๑ ชั่วโมง
3. กลายเป็นคนยึดติดและหลงใหลกับความหลังในอดีต เสน่ห์สำคัญของเฟซบุ๊ก ก็คือการได้ติดต่อและเชื่อมสัมพันธ์กับเพื่อนๆ รักเก่าๆ ดังนั้น ใครที่มีการโพสต์รูปเก่า และถวิลหาความหวานในอดีต อีกหนึ่งสัญญาณที่บอกว่าคุณกำลังเสพติด
4. ไม่ยอมทำงานแต่แอบเล่นเฟซบุ๊กในเวลางาน
5. ความคิดที่อยากจะสลัดเฟซบุ๊กให้พ้นจากชีวิต เมื่อลองหยุดเล่นวันแรกแล้ว
6. รู้สึกกังวลใจและหงุดหงิด

๕ วิธี...เอาชนะการติดเฟซบุ๊ก

แม้ว่าการเสพติดเฟซบุ๊กมักไม่ค่อยมีใครสนใจ หากแต่การใช้เวลากับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป อาจกระตุ้นหรือทำให้อาการซึมเศร้าเพิ่มขึ้นได้ อย่างไรก็ตาม เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังมีประโยชน์บางอย่างและเราก็ยังต้อง อยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ไปเรื่อยๆ วิธีการที่ดีที่สุดก็คือเผื่อระวังอาการเสพติด

ของตนเอง พยายามเปิดโอกาสให้ตัวเองได้ใช้เวลากับกิจกรรมและความสนุกสนานในโลกแห่งความเป็นจริงบ้าง และพยายามควบคุมตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

๑. เลือกประเภทการใช้งานจำกัด จำนวนผู้คนที่ต้องการติดต่อกับการเลือกใช้เครือข่ายสังคมเฉพาะกับคนที่ทำงานด้วยกันหรือเกี่ยวข้องกับชีวิตส่วนตัวจริงๆ เท่านั้น หรือแยกประเภทการใช้งานออกจากกัน เช่น แยกเฟซบุ๊กสำหรับการใช้เฉพาะเพื่อนเก่า ใช้ทวิตเตอร์สำหรับเพื่อนร่วมงานเท่านั้น

๒. **คัดออกหรือเลือกสรรเครือข่ายของคุณ** หากคุณไม่รู้จักบางคนดีพอ หรือไม่รู้จักเลย อย่าผูกมัดตัวเองเป็นเพื่อนหรือติดตามข้อมูลของเขา อย่าตอบรับทุกคนที่เสนอตัวเป็นเพื่อน ถึงแม้ว่าจะเป็นเพื่อนหรือคนที่ต้องการจะติดต่อกับจริงๆ ก็ควรตรวจสอบข้อมูลส่วนตัว ควรดูรูปถ่ายให้ดีเสียก่อนเสมอ

๓. ใช้การจัดเรียงและตัวกรองรายชื่อบางครั้งอาจมีเหตุผลส่วนตัวที่คงการเชื่อมต่อกับบุคคลบางคนซึ่งไม่ใช่เพื่อน เอาไว้ คุณควรหาวิธีที่จะจัดกลุ่มบุคคล หรือซ่อนบางคนไว้ ทั้งทวิตเตอร์และเฟซบุ๊กมีรายการซึ่งจะช่วยกำหนดรายชื่อของเพื่อนๆ โดยแยกแยะกลุ่มเฉพาะของเพื่อน คนรู้จักหรือญาติออกเป็นแต่ละกลุ่มย่อย การทำเช่นนี้จะช่วยให้คุณเลือกอัปเดตข้อมูลเฉพาะกลุ่มได้ง่ายขึ้นและ สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์บทบาทกับหน้าที่ในแต่ละกลุ่มย่อย เช่น กลุ่มธุรกิจ กลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต กลุ่มญาติสนิท นอกจากนี้การทำเช่นนี้ยังช่วยให้คุณสะดวกขึ้นในการคัดกรองเฉพาะข้อมูลที่ ต้องการดูจริงๆ เท่านั้น

๔. **กำหนดตารางเวลาการใช้**งอย่าปล่อยให้มีการเปิดเฟซบุ๊กหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ ไว้บนเว็บเบราว์เซอร์ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทวิตเตอร์ ซึ่งมักทำให้คุณเสียสมาธิในการทำงาน เมื่อถูกติดตามหรือติดตามผู้อื่นมากเกินไป วิธีการหนึ่งในการหลีกเลี่ยงปัญหานี้ก็คือกำหนดช่วงเวลาเฉพาะในแต่ละวันที่จะเปิดดูเครือข่ายสังคมออนไลน์ เหมือนที่มีผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้กำหนดเวลาในการเปิดเช็คอีเมลของตนเองในแต่ละวัน หรือกำหนดวันเปิดอีเมลในแต่ละสัปดาห์

๕. **ตั้งเวลาเตือนตัวเอง** หากคุณสามารถลองทำทุกวิธีข้างต้นแล้วยังคงควบคุมเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ได้ ลองใช้โทรศัพท์มือถือหรือนาฬิกาปลุกตั้งเวลาไว้โดยเลือกเสียงที่น่ารำคาญมาก ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และตั้งให้ห่างจากที่มือจะเอื้อมไปปิดถึง คุณจะเริ่มเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปกับการที่ต้องลุกจากเก้าอี้ แล้วไปปิดเสียงปลุกที่น่ารำคาญนั้น วิธีการนี้อาจไม่ได้ช่วยทุกคน แต่ก็น่าที่จะลองทำดูครับ การเฝ้าระวังตนเองไม่ให้เสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจทำได้โดยเตือนตนเองทันทีหากเริ่มตอบอีเมลหรือเปิดดูเฟซบุ๊กในขณะที่กำลัง แปรงฟันหรือเริ่มติดเอาโทรศัพท์มือถือเข้าห้องน้ำไปด้วย ทั้งหมดนี้คงพอจะช่วยให้เราใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประโยชน์แต่ ไม่ตกเป็นทาสของมันด้วยการเสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์จนมากเกินไปนะครับ

อ้างอิงจาก : น.พ.กมลแสงทองศรีกมลกุมารแพทย์จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น

ขอขอบคุณ ข้อมูลจากโรงพยาบาลกรุงเทพ

<http://motherandchild.in.th/content/view/๑๐๔๙/๑๑๓/>

เด็กติดเกม ปัญหาพฤติกรรมที่ต้องให้ความสำคัญ

เด็กติดเกมเป็นปัญหาที่พบบ่อยในเด็กและวัยรุ่น ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการใช้ชีวิตประจำวัน และอาจส่งผลให้เกิดอาการป่วยทางจิตเวชที่ต้องให้ความสำคัญ

การเล่นเกมนับเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งให้ความบันเทิงเป็นหลัก เสริมสร้างความสุขในช่วงเวลาว่างได้ดี แต่บางครั้งก็ทำให้เกิดโทษและกลายเป็นปัญหาตามมาได้หากใช้งานไม่เหมาะสม สำหรับกิจกรรมดังกล่าวสามารถแบ่งได้เป็น ๒ ประเภท ได้แก่ การเล่นเกมทั่วไปและการติดเกม ซึ่งการติดเกมคือปัญหาที่ถือเป็นอาการป่วยทางจิตเวชที่ต้องได้รับการรักษา

ความแตกต่างระหว่างการเล่นเกมทั่วไปกับการติดเกม

ผู้ที่เล่นเกมทั่วไป

- สามารถควบคุมตัวเองได้
- รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมนได้อย่างเหมาะสม
- การเล่นเกมไม่รบกวนหรือส่งผลกระทบต่อกิจกรรมประจำวัน

ผู้ที่มีปัญหาติดเกม

- เล่นเกมมากจนรบกวนกิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน
- ในความคิดจะวอกวนอยู่กับเรื่องเกม แม้ในขณะที่ทำกิจกรรมอื่นอยู่
- ไม่มีแก่จิตแก่ใจจะทำอย่างอื่นนอกจากเล่นเกม
- มีความรู้สึกอยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา
- หากมีสิ่งที่มาขัดขวางการเล่นเกมนจะรู้สึกหงุดหงิด ฉุนเฉียว
- มีความกระวนกระวาย กระสับกระส่าย หากไม่ได้เล่นเกม
- ไม่มีการแบ่งเวลา โดยเวลาส่วนมากจะเอาไปเล่นเกม บางรายโดดเรียนไปเล่นเกมหรือไม่

ยอมนอนเพราะมัวแต่เล่นเกม รวมถึงไม่กินข้าวตามเวลา ไม่ออกไปสังสรรค์กับเพื่อน เป็นต้น

ปัญหาติดเกมเกิดจากสมองที่คุ้นชินกับสิ่งที่ทำแล้วเกิดความสุข จึงมีความต้องการที่จะทำสิ่งนั้นบ่อย ๆ โดยจะส่งผลกระทบต่อกลุ่มเด็กและวัยรุ่น เนื่องจากสมองยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ โดยเฉพาะสมองในส่วนของการยับยั้งชั่งใจ หรือการใช้เหตุผล เด็กวัยนี้จึงควรรักษาศักยภาพของสมองเอาไว้ โดยการฝึกวินัยกับตัวเองให้มาก ๆ ผู้ปกครองก็มีส่วนสำคัญในการป้องกันปัญหาดังกล่าว

การดูแลเด็กและวัยรุ่นเพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม คือผู้ปกครองต้องพยายามฝึกให้เด็กสามารถควบคุมตัวเองได้ เช่น การตั้งกฎกติกาในเรื่องของระยะเวลาการเล่นเกมนของเด็ก กฎกติกาเรื่องของหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องมาก่อนเสมอ รวมถึงการไม่ควรให้เด็กมีเครื่องเล่นเกมนหรือคอมพิวเตอร์ในห้องนอนส่วนตัวของตนเอง เป็นต้น เรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ปกครองเด็กควรดูแลเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ ไม่ควรปล่อยปะละเลย จนกระทั่งเกิดปัญหา เพราะจะแก้ไขได้ยาก

โดยทั่วไปการเล่นเกมนั้นเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น หากใช้งานในระดับที่พอดี ก็ถือเป็นกิจกรรมพักผ่อนที่มีประสิทธิภาพอย่างหนึ่ง หากเด็กคนไหนสามารถแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม ไม่บกพร่องต่อหน้าที่ความรับผิดชอบ การเล่นเกมก็ไม่ทำให้เกิดโทษ แต่ถ้าหากพบว่าเด็กเริ่มมีพฤติกรรมเสพติดหรือหมกมุ่นมากเกินไป อาจก่อให้เกิดปัญหาทางจิตเวชตามมา และเป็นปัญหาที่ผู้ปกครองควรให้ความสำคัญ ที่สำคัญที่สุดพ่อแม่ควรเป็นตัวอย่างที่ดีในการหลีกเลี่ยงหน้าจอเวลามีปฏิสัมพันธ์กับลูก ควบคุมตนเองไม่ใช้หน้าจอเกินความจำเป็น

อ้างอิงจาก : อ.พญ.จิราภรณ์ อรุณากูร กุมารแพทย์เวชศาสตร์วัยรุ่น

คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

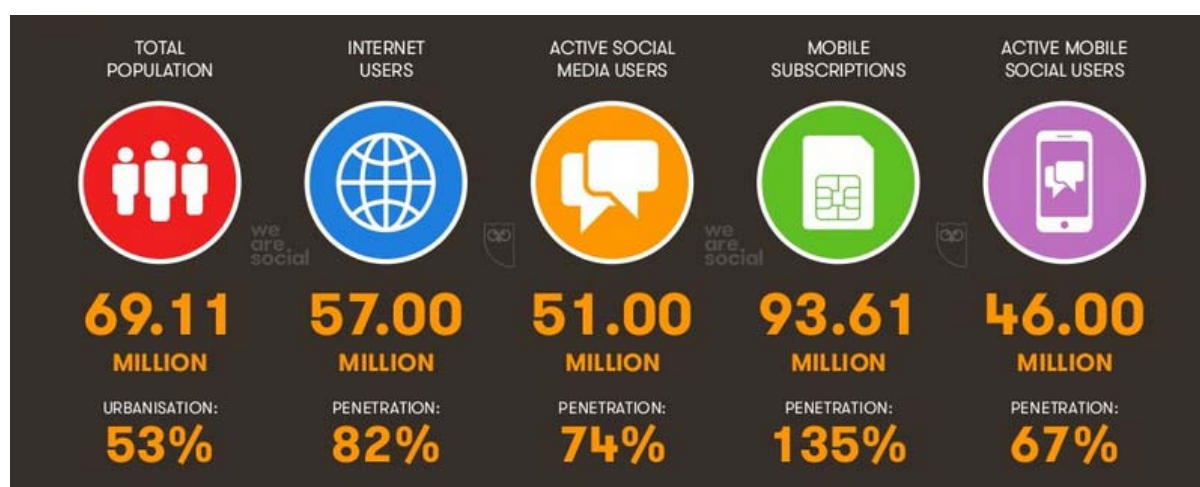
<https://med.mahidol.ac.th/ramachannel/home/article/%E0%B5%80%E0%B8%94%E0%B9%87%E0%B8%81%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B9%A0-%E0%B8%9B%E0%B8%B0%E0%B8%8D%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A4%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3/>

เจาะลึกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ คนไทย ม.ค. ๒๐๑๘

Hootsuite และ Wearesocial ได้เผยแพร่สถิติการใช้งานดิจิทัลของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในเดือนมกราคม ๒๐๑๘ และยังมีผลการแยกเป็นประเทศๆ ออกไปอีกด้วย และแน่นอนมีประเทศไทยอีกด้วย

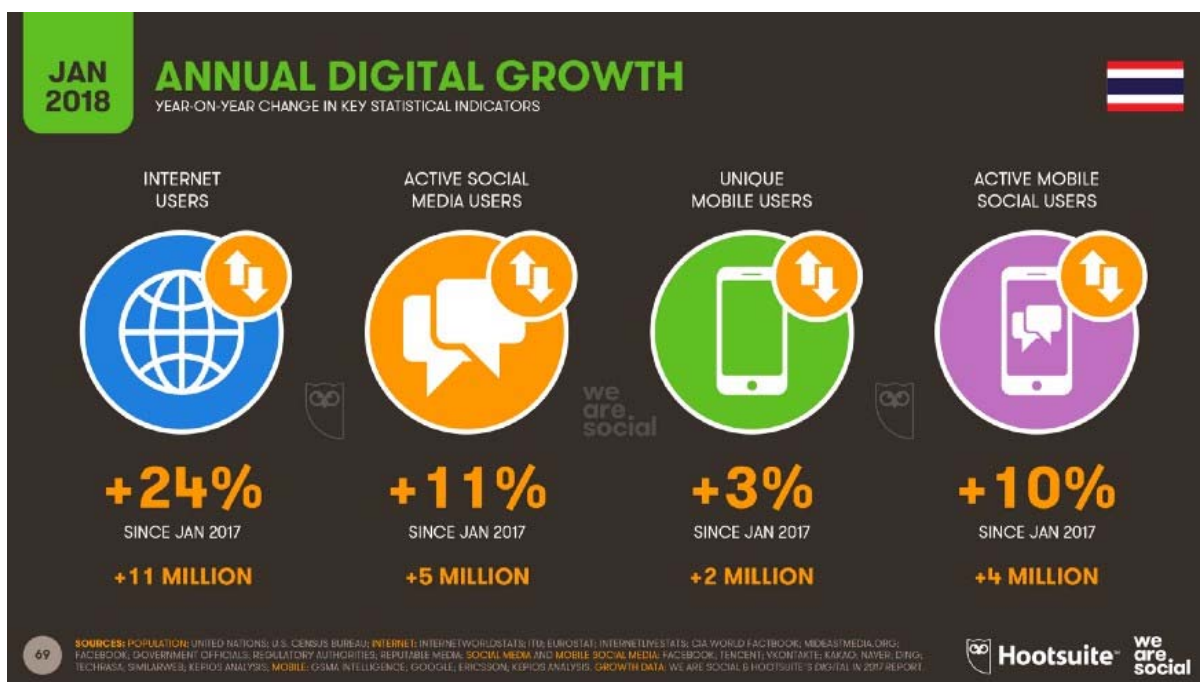
Digital in Thailand

- ประชากร ๖๙.๑๑ ล้านคน ประชากร ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ๕๗ ล้านคน
- ผู้ใช้มือถือ ๕๕.๕๖ ล้านคน โดยเป็น Active Users สำหรับมือถือ ๔๖ ล้านคน



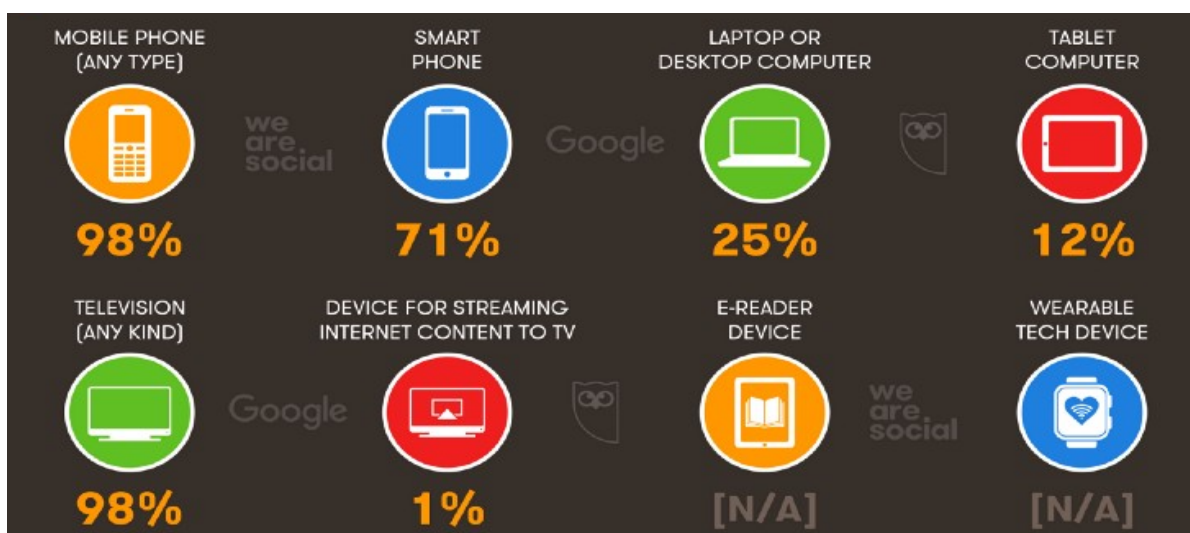
Annual Digital Growth

- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้นใน ๑ ปี ถึง ๒๔%
- ผู้ใช้โซเชียลมีเดีย เพิ่มขึ้นใน ๑ ปี ถึง ๑๑%
- ผู้ใช้มือถือเพิ่มขึ้นใน ๑ ปี ๓%
- ผู้ใช้มือถือ ใช้งานโซเชียลมีเดีย เพิ่มขึ้น ๑๐%



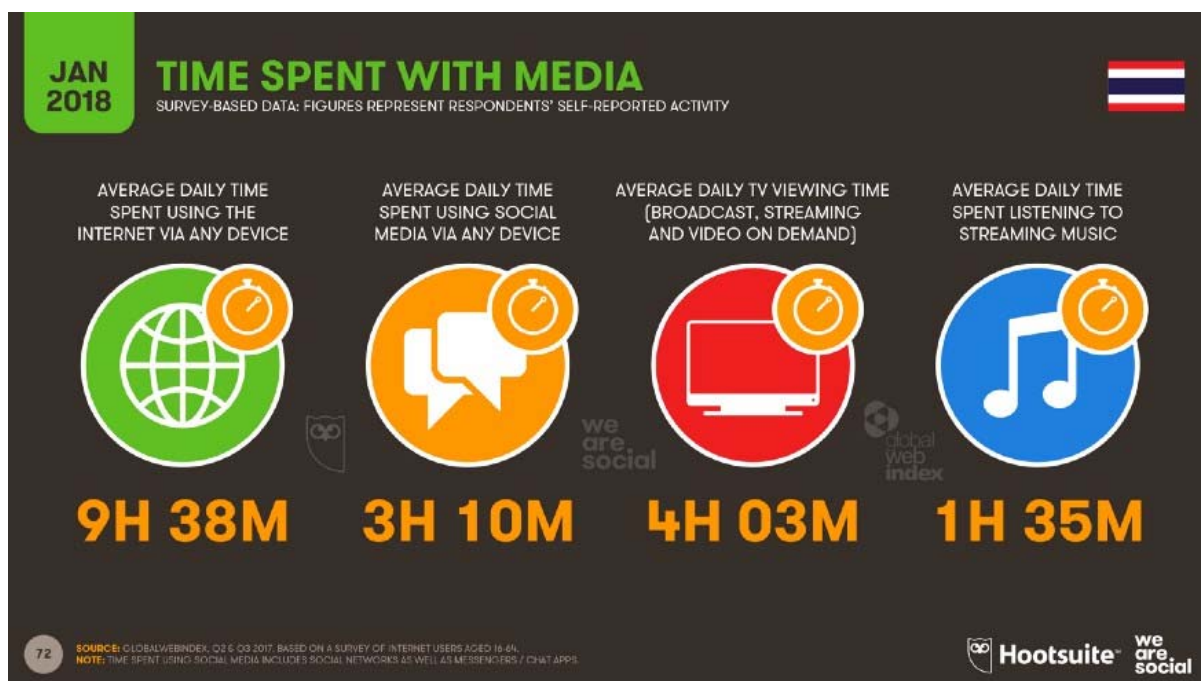
ข้อมูลการใช้ ดีไวซ์ ต่างๆ

- ๙๘% คนไทยใช้มือถือ
- ๗๑% เป็นสมาร์ทโฟน
- ๒๕% เป็น แล็ปท็อป หรือ เดสก์ท็อป
- ๑๒% เป็น คอมพิวเตอร์
- ๙๘% เป็น โทรทัศน์
- ๑% ใช้ดีไวซ์เพื่อการสตรีมมิ่ง คอนเทนต์บนทีวี



Time Spent With Media

- ๙ ชั่วโมง ๓๘ นาที เวลาเฉลี่ยใน ๑ วัน ของการใช้อินเทอร์เน็ต
- ๓ ชั่วโมง ๑๐ นาที เวลาเฉลี่ยใน ๑ วัน ของการใช้โซเชียลมีเดีย
- ๔ ชั่วโมง ๓ นาที เวลาเฉลี่ยใน ๑ วัน ของการรับชมผ่านบรอดคาสต์ สตรีมมิ่ง และวิดีโอออนไลน์
- ๑ ชั่วโมง ๓๕ นาที เวลาเฉลี่ยใน ๑ วัน ของการฟังสตรีมมิ่ง มีวสิค



อ้างอิงจาก : เจาะลึกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ คนไทย ม.ค. ๒๐๑๘

<https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/thailand-digital-in-๒๐๑๘/>

https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-๒๐๑๘-in-southeast-asia-part-๑-northwest-๘๖๘๖๖๓๘๖?source=post_page-----

Play and learn = plearn ...ด้วยกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

PLEARN เป็นศัพท์บัญญัติที่ศาสตราจารย์ ดร.ชัยอนันต์ สมุทรวาณิช อดีตผู้บังคับการวชิราวุธวิทยาลัยบัญญัติขึ้นจากคำว่า Play + Learn ซึ่งเมื่อออกเสียงเป็น “เพลิน” แล้วให้ความหมายที่ดี กล่าวคือ การเล่นเกมทำให้เด็กเพลิน เพราะถ้าเรียน (learn) อย่างเดียวก็เกิดความเบื่อ เล่น (play) อย่างเดียวก็จะเป็นการไร้สาระจนเกินไป ด้วยดร.ชัยอนันต์ เห็นว่าการเรียนในระบบโรงเรียนล้าหลัง และทำให้ทั้งครูและนักเรียนเกิดความทุกข์เพราะระบบโรงเรียนพยายามจะบังคับให้เด็กเรียนและรับในสิ่งที่เด็กไม่สนใจ แต่การที่ให้

ทางเลือก ก็ต้องให้เด็กเข้าใจด้วยว่าเด็กๆควรรู้จักเลือก ไม่ใช่เลือกที่จะเล่นโดยไม่เรียน และก็ไม่ใช่ว่าการเลือก ที่จะเรียนอย่างเดียวโดยไม่เล่น กล่าวคือเป็นทางสายกลาง ซึ่งครูควรเข้าใจและต้องมีความคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) จึงจะสร้างกระบวนการการเล่นได้

สองสัปดาห์มานี้ ในชั้น ม.๑ ผู้เขียนนำ "กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์" มาใช้ในการจัดกิจกรรม โดยตั้งชื่อ กิจกรรมว่า "เรื่องเล่า...ร่ำพลั่ง" จริงๆ ชื่อและกิจกรรมนั้น... ผู้เขียนคิดว่าไม่สัมพันธ์กันเท่าไร แต่ชื่อนั้น สำคัญไฉน...เพราะวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ ผู้เขียนตั้งใจให้เกิด "กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์" บนพื้นฐาน แนวคิด play and learn = plearn ขึ้น เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนและอีกหลายๆ สิ่งที่จะได้รับการ จัดการเรียนรู้... แบบกลุ่มสัมพันธ์ ครั้งนี้ กิจกรรมนี้มีขั้นตอนง่ายๆ ดังนี้

- นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละไม่เกิน ๕-๖ คน จากนั้นตั้งชื่อกลุ่ม
- เมื่อได้กลุ่มและสมาชิกกลุ่มเรียบร้อยแล้ว แต่ละกลุ่มแต่งเพลงกลุ่มพร้อมคิดท่าทางประกอบ
- แต่ละกลุ่มจะได้กระดาษ กลุ่มละ ๑ แผ่น จากนั้น ให้แต่ละคน วาดภาพที่ตนเองอยากจะวาดลงไป ในกระดาษ
- ให้เวลาแต่ละกลุ่มฝึกซ้อมกัน ภายในหนึ่งชั่วโมงของสัปดาห์แรก จากนั้นเตรียมนำเสนอในชั่วโมงที่ ๒ ในสัปดาห์นี้
- แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ โดยเริ่มจาก การแนะนำสมาชิกในกลุ่ม ร้องเพลงและท่าประกอบของกลุ่ม และเล่าเรื่องจากภาพของตนเองให้สัมพันธ์กับภาพของเพื่อนๆ ในกลุ่ม
- สรุปบทเรียนที่ได้รับจากการทำกิจกรรม ให้นักเรียนตอบคนละหนึ่งข้อ โดยไม่ซ้ำกับคนอื่น

ในแต่ละขั้นตอนของการทำกิจกรรม ผู้เขียนใช้เวลาและอิสระในการคิดและแสดงออกกับนักเรียน อย่างเต็มที่ โดย "บทบาทของครู" เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ กระตุ้น และกำกับ ดูแล นักเรียนบางคนที่มี พฤติกรรมไม่ให้ความสนใจกิจกรรมในกลุ่ม โดยเด็กสามารถส่งเสียงดังในขนาดพอเหมาะ พูดคุย นั่ง นอน ยืน ลุก แสดงออกลีลาท่าทางการฝึกซ้อมได้อย่างเสรีตามแนวคิดของแต่ละกลุ่ม...

ในขั้นตอนของการนำเสนอ ผู้เขียนเน้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม โดยมี "ตัวแทนกลุ่ม" เป็นผู้นำ แต่ทุกคนจะ ได้พูดและแสดงออกทุกคน...เน้นการเสริมแรงบวก ด้วย "คำชมเชย" และให้เพื่อนในห้องให้กำลังใจกัน ด้วยการ "ตบมือ"...ให้กับกลุ่มที่จะออกมาแสดงและจบการแสดงในแต่ละครั้ง...

บทเรียนที่นักเรียนได้รับ...(ต้องไม่ซ้ำกับคนอื่น) มีหลากหลายมาก โดย...เด็กจะยกมือและลุกออกมา บอกสิ่งที่ได้เรียนรู้ทีละคน เด็กๆ ต่างแย่งกันออกพูด (อาจเพราะเงื่อนไขที่กำหนดไว้) และได้บอกสิ่งที่ได้รับ สำหรับตนเอง เช่น ได้กล้าแสดงออก ได้ฝึกการแต่งเพลง ฝึกวาดภาพ ได้ทำงานเป็นกลุ่ม ได้ร่วมแสดงความ

คิดเห็น ฝึกการเป็นผู้นำ-ผู้ตาม ได้รับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ได้รับความสนุกสนาน ฯลฯ สิ่งต่างๆ เหล่านี้คือ "บทเรียน" ที่แฝงไว้ในกิจกรรม "กลุ่มสัมพันธ์" ที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน...

สิ่งที่ผู้เขียนได้เรียนรู้การทำกิจกรรม "กลุ่มสัมพันธ์" ในชั้นเรียนครั้งนี้มีมากมาย โดยเฉพาะความสัมพันธ์ของนักเรียนกับเพื่อนในชั้น ผู้เรียนได้รู้ว่าแต่ละห้องมีการแบ่งกลุ่มกันอย่างไรบ้าง พฤติกรรมของเด็กที่เข้าร่วมกลุ่มกันโดยอิสระ ทำให้ทราบ "สังคมมิติ" ของเด็กพอคร่าวๆ เมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกันไป ผู้เขียนเรียนรู้ว่านักเรียนคนไหนมีพฤติกรรมเช่นไรในกลุ่ม เช่น ใครมีลักษณะเป็นผู้นำ-ผู้ตามในกลุ่ม การแสดงความคิดเห็น การกล้าแสดงออก ฯลฯ และสิ่งที่เห็นชัดเจน คือ กลุ่ม "Isolate" ที่เพื่อนไม่ยอมให้เข้าร่วมในกิจกรรมกลุ่ม ทำให้ผู้เขียนตั้งใจศึกษาข้อมูลพฤติกรรมนักเรียนเหล่านี้ต่อไป...

ก่อนสรุปกิจกรรมนี้...ผู้เขียนเก็บรอยยิ้มของเด็กๆ ในช่วงที่ทำกิจกรรม...มาฝากกัน... play and learn ก็ plearn กันจริงๆ ค่ะ

การเรียนรู้ของคน ไม่มีสิ้นสุด...ค่ะ "วันนี้ผู้เขียนเป็นครูผู้สอน...ของนักเรียน และนักเรียนก็เป็นครู...ของผู้เขียนเช่นกัน" ผู้เขียนเรียนรู้ว่า... ความคิดของเด็กๆ ไม่ได้เล็ก ตามขนาดของร่างกาย แต่มันยิ่งใหญ่และกว้างมากๆ หากเราใส่ใจกับการเรียนรู้ที่สะท้อนออกมาจากตัวของพวกเขา...และผู้เขียนเรียนรู้ว่า การเรียนรู้แบบ play and learn = plearn คือ เรียนอย่าง "สนุก" และ มี "ความสุข" กับสิ่งที่เรียน นั่นเอง...

อ้างอิงจาก : play and learn = plearn ...ด้วยกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

<https://www.gotoknow.org/posts/๒๙๓๖๙๘>

บทที่ ๓
ผลการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการ

แบ่งได้เป็น ๔ ระยะ ดังต่อไปนี้

๑. ระยะที่ ๑ ชั้นเตรียมงาน
๒. ระยะที่ ๒ ชั้นเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่ทำกิจกรรม
๓. ระยะที่ ๓ ชั้นลงพื้นที่ทำกิจกรรม
๔. ระยะที่ ๔ ชั้นสรุปและประเมินผลการดำเนินโครงการ

โดยมีรายละเอียดการดำเนินโครงการ ตามขั้นตอนการทำงานดังที่กล่าวมานั้น ดังต่อไปนี้

๑. ระยะที่ ๑ ชั้นเตรียมงาน

๑.๑ แผนการดำเนินงาน (Project Plan) ตลอดระยะเวลาโครงการ

ตาราง ๓.๑ แผนการดำเนินงานโครงการ

เดือน	รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ
ธันวาคม ๒๕๖๑		
๔ ธ.ค.๒๕๖๑	<ul style="list-style-type: none"> • ประชุมทีมงาน ทำความเข้าใจภาพรวมของโครงการ 	พี่ท็อป พสุธีร์พล
๑๐ ธ.ค.๒๕๖๑	<ul style="list-style-type: none"> • ออกแบบหุ่น และโรงละครหุ่น 	น้ำหนู บัณฑิต
๑๒ ธ.ค.๒๕๖๑	<ul style="list-style-type: none"> • ประสานงานโรงเรียนเป้าหมาย ประมาณ ๑๒๐ โรงเรียนทั่วประเทศไทย เพื่อคัดเลือกโรงเรียนที่มีความพร้อม ๒๐ โรงเรียน 	น้องนัฐ ปันด์สร
๑๗ ธ.ค.๒๕๖๑	<ul style="list-style-type: none"> • ประชุมทีมงานออกแบบกิจกรรมหลังชมละคร 	น้ำหนู บัณฑิต
๒๐ ธ.ค.๒๕๖๑	<ul style="list-style-type: none"> • ประชุมทีมงานฝ่ายเทคนิค 	พี่สยาม อาคม
๒๒ ธ.ค.๒๕๖๑	<ul style="list-style-type: none"> • ปรับแก้บทละคร ประชุมทีมพากย์เสียง 	พี่ท็อป พสุธีร์พล
๒๔ ธ.ค.๒๕๖๑	<ul style="list-style-type: none"> • บันทึกเสียง 	พี่ท็อป พสุธีร์พล
	<ul style="list-style-type: none"> • สรุปและส่งรายงานฉบับเบื้องต้น 	พี่ท็อป พสุธีร์พล
	<ul style="list-style-type: none"> • จัดทำเพลงประกอบโครงการ วิทยุมันส์ทันออนไลน์ 	พี่ตั้ม ฌเอก
	<ul style="list-style-type: none"> • ติดตามความคืบหน้าการผลิตหุ่นสาย และหุ่นมือ 	น้ำหนู บัณฑิต

มกราคม ๒๕๖๒		
๓ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ ป้าย Banner สื่อทีมงาน 	<p>น้ำหนู บัณฑิต พีทิม เชิดพงษ์</p>
๔ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ออกแบบ และจัดพิมพ์แบบประเมินผลผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม 	
๗ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ผลิตเวที ฉาก 	<p>น้ำหนู บัณฑิต พีทิม เชิดพงษ์</p>
๘ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • สรุปรูปแผนกิจกรรมเกม และสรุปรูปชุดประเมินผล 	<p>น้ำหนู บัณฑิต</p>
๙ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ผลิตเวที ฉาก 	<p>น้ำหนู บัณฑิต</p>
๑๐ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ผลิตเสื้อผ้าห่มชุดที่ ๑ สำหรับทำสิ่งพิมพ์ 	<p>น้ำหนู บัณฑิต น้องอาร์ท / อู๊ด พีเส่ย วศิน</p>
๑๑ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ผลิตเวที ฉาก / ผลิต VTR. ประกอบการแสดง 	<p>น้ำหนู บัณฑิต น้องอาร์ท / อู๊ด</p>
๑๔ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ติดตามความคืบหน้า เรื่องโรงเรียนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม 	<p>น้องนัฐ ปนัดสร</p>
๑๕ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ปรับแก้หุ่น / ถ่ายภาพนิ่ง สำหรับทำงานสิ่งพิมพ์ 	<p>น้ำหนู / น้องอู๊ด</p>
๑๖ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ปรับแก้เอกสารรายงานความคืบหน้า ทำฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก / เวที 	<p>น้ำหนู / พีท้อป</p>
๑๗ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งเอกสารปรับแก้รายงานความคืบหน้า วางแผนการถ่ายทำ VTR ประกอบการแสดง SOUND AUDIO ส่งให้ช่างตัดต่อ 	<p>น้ำหนู / พีท้อป น้องอาร์ท/สยาม</p>
๑๘ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ออกแบบ ติดตั้ง ทดสอบ ระบบแสง สี แสง 	<p>พีสยาม</p>
๑๙ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ปรับแก้เวทีด้านข้าง 	<p>น้ำหนู / พีท้อป</p>
๒๐ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก, ตกแต่งหุ่นตัวรอง 	<p>น้ำหนู / พีท้อป</p>
๒๑ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ติดต่อรถตู้ รถกระบะ 	
๒๒ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ถ่ายทำ VTR เสริมที่ใช้ในละคร ส่งช่างตัดต่อ 	<p>ฐาน / พีท้อป</p>
๒๓ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ตกแต่งหุ่นตัวรอง ที่ใช้ประกอบการแสดง 	<p>หม่อม / พีท้อป</p>
๒๔ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • สั่งทำแผ่นพับ Print Ad. 	<p>น้ำหนู</p>
๒๕ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งรายงานความคืบหน้าฉบับที่ ๒ 	<p>พีท้อป</p>
๒๘ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ซ้อมการแสดง 	<p>นักแสดงหุ่น</p>
๒๙ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ซ้อมการแสดง 	<p>นักแสดงหุ่น</p>
๓๐ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ซ้อมการแสดง 	<p>ทุกคน</p>
๓๑ ม.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ซ้อมการแสดง 	<p>ทุกคน</p>

กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒		
๓ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.ตราด 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๔ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.วัดหนองเสม็ด จ.ตราด 	ทุกคน
๕ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.ระยอง 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๕ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.วัดโชติหินมิตรภาพที่ ๔๒ จ.ระยอง 	ทุกคน
๖ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.ชลบุรี 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๖ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.เทศบาลอินทปัญญา (วัดใหญ่อินทาราม) จ.ชลบุรี 	ทุกคน
๖ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.นนทบุรี 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๗ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.ไทรน้อย จ.นนทบุรี 	ทุกคน
๘ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.ประชานิเวศน์ กรุงเทพฯ 	ทุกคน
๑๐ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.นครสวรรค์ 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๑๑ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.โพธิสารศึกษา จ.นครสวรรค์ 	ทุกคน
๑๑ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.อุตรดิตถ์ 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๑๒ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.เทศบาลวัดหนองผา จ.อุตรดิตถ์ 	ทุกคน
๑๒ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.ตาก 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๑๓ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.เทศบาล ๔ (รัตนวิทยานุสรณ์) จ.ตาก 	ทุกคน
๑๓ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.เชียงใหม่ 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๑๔ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.บ้านโป่งแยงใน จ.เชียงใหม่ 	ทุกคน
๑๔ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.เชียงราย 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๑๕ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.อารีย์วิทย์ จ.เชียงราย 	ทุกคน
๑๕ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.อุดรธานี 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๑๘ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.พัฒนาปัญญา จ.อุดรธานี 	ทุกคน
๑๘ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.นครราชสีมา 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๒๐ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.บ้านโป่งแยงใน จ.เชียงใหม่ 	ทุกคน
๒๐ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.มหาสารคาม 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๒๑ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.บ้านสังข์ทอง จ.มหาสารคาม 	ทุกคน
๒๑ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.นครพนม 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๒๒ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.เทศบาล ๔ (รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี) จ.นครพนม 	ทุกคน

กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒		
๒๔ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.กาญจนบุรี 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๒๕ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.อนุบาลด่านมะขามเตี้ย จ.กาญจนบุรี • พัก จ.ราชบุรี 	ทุกคน <u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๒๖ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.วัดอมรญาติสมาคม (อมรวิทยาคาร) จ.ราชบุรี • พัก จ.ประจวบคีรีขันธ์ 	ทุกคน <u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๒๗ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.อนุบาลบางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์ • พัก จ.ชุมพร 	ทุกคน <u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๒๘ ก.พ.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.ชุมชนวัดขันเงิน จ.ชุมพร 	ทุกคน
มีนาคม ๒๕๖๒		
๑ มี.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.นครศรีธรรมราช • แสดง ร.ร.บ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐ จ.นครศรีธรรมราช 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๓ มี.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • พัก จ.นครปฐม 	<u>น้องนัฐ</u> ปนัดสร
๔ มี.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • แสดง ร.ร.วัดไผ่ล้อม จ.นครปฐม 	ทุกคน
๕ มี.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ผลิตคลิป Viral เพื่อส่งพร้อมรายงานความคืบหน้า ฉบับ ๓ 	<u>พี่ท็อป</u> พสุธีร์พล
๒๑ มี.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งรายงานความคืบหน้าฉบับที่ ๓ พร้อมคลิป Vial 	<u>พี่ท็อป</u> พสุธีร์พล
๒๒ มี.ค.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ผลิต VTR สรุปโครงการ และจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ 	<u>พี่ท็อป</u> พสุธีร์พล
เมษายน ๒๕๖๒		
๑๐ เม.ย.๒๕๖๒	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ พร้อม VTR ของโครงการ และสรุปงบประมาณค่าใช้จ่ายในกิจกรรม 	<u>พี่ท็อป</u> พสุธีร์พล

๑.๒ หลักเกณฑ์ในการเลือกโรงเรียนเป้าหมาย

๑. เนื่องจากโครงการฯ เน้นประเด็นเรื่องโฆษณาชวนเชื่อ ในช่องทางอินเทอร์เน็ตเราจึงเน้นไปที่โรงเรียนในเมือง ที่คาดว่านักเรียนจะมีโอกาสใช้ช่องทางดังกล่าวซึ่งค่อนข้างเป็นโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

๒. จากกลุ่มเป้าหมายที่ทางคณะทำงานได้จัดตั้งไว้ คือ ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทางคณะทำงานจึงดำเนินการประสานโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาไว้ในโอกาสนี้ทาง

๓. คณะทำงานเล็งเห็นว่า เป็นโอกาสที่ดี ที่เด็ก ๆ จะได้ชมศิลปะการแสดงละครหุ่นสาย และกิจกรรมที่ทางคณะทำงานได้จัดทำขึ้น จึงขยายโอกาสนี้สำหรับโรงเรียนด้อยโอกาสเชิญเข้าร่วมโครงการฯ ในครั้งนี้

ตาราง ๓.๒ รายชื่อโรงเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ จำนวน ๒๐ โรงเรียน

ลำดับ	รายนามโรงเรียน	สังกัด	จังหวัด
ภาคตะวันออก			
๑	โรงเรียนวัดหนองเสม็ด (อรรถพรสงเคราะห์)	สพป.ตราด เขต ๑	ตราด
๒	โรงเรียนวัดโชดหินมิตรภาพที่ ๔๒	สพป.ระยอง เขต ๑	ระยอง
๓	โรงเรียนเทศบาลอินทปัญญา (วัดใหญ่อินทาราม)	สพป.ชลบุรี เขต ๑	ชลบุรี
ภาคกลาง			
๔	โรงเรียนไทรน้อย	สพม.๓	นนทบุรี
๕	โรงเรียนประชานิเวศน์	สำนักงานการศึกษา กทม.	กรุงเทพฯ
๖	โรงเรียนโพธิสารศึกษา	สพป.นครสวรรค์ เขต ๑	นครสวรรค์
๗	โรงเรียนวัดไผ่ล้อม	สพป.นครปฐม เขต ๑	นครปฐม
ภาคเหนือ			
๘	โรงเรียนเทศบาลวัดหนองผา	เทศบาลเมืองอุตรดิตถ์	อุตรดิตถ์
๙	โรงเรียนบ้านโป่งแยงใน	สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เชียงใหม่
๑๐	โรงเรียนอารีวิทย	สพป.เชียงราย เขต ๓	เชียงราย

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ			
๑๑	โรงเรียนพัฒนาปัญญา	สพป.อุดรธานี เขต ๑	อุดรธานี
๑๒	โรงเรียนสามัคคีรถไฟ	สพป.นครราชสีมา เขต ๑	นครราชสีมา
๑๓	โรงเรียนบ้านสังข์ทอง	สพป.มหาสารคาม เขต ๓	มหาสารคาม
๑๔	โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี)	เทศบาลเมืองนครพนม	นครพนม
ภาคตะวันตก			
๑๕	โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนวิทยานุสรณ์)	เทศบาลเมืองตาก	ตาก
๑๖	โรงเรียนอนุบาลด่านมะขามเตี้ย	สพป.กาญจนบุรี เขต ๑	กาญจนบุรี
๑๗	โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม (อมรวิद्याคาร)	สพป.ราชบุรี เขต ๒	ราชบุรี
ภาคใต้			
๑๘	โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน	สพป.ประจวบฯ เขต ๑	ประจวบคีรีขันธ์
๑๙	โรงเรียนชุมชนวัดขันเงิน	สพป.ชุมพร เขต ๑	ชุมพร
๒๐	โรงเรียนบ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐	สพป.นครศรีธรรมราช เขต ๑	นครศรีธรรมราช

๑.๓ กระบวนการดำเนินกิจกรรมวัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐ และกิจกรรมการแสดงละครหุ่นสาย

จัดแสดงละครหุ่นสายเล่าเรื่องราวความรู้เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิทธิของผู้บริโภค และรู้เท่าทันการโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ การแสดงละครประกอบดนตรี มีความยาวประมาณ ๔๐ นาที นอกจากนั้นแล้ว ก่อนรับชมการแสดง และหลังจากจบการแสดงละคร ยังได้จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเด็ก และเยาวชนเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ทั้งก่อน และหลังจากการรับชมการแสดง ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรม ประมาณ ๑ ชั่วโมง ๕๐ นาที รวมใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น ๒ ชั่วโมง ๓๐ นาที โดยมีรายละเอียดในการดำเนินกิจกรรม ดังต่อไปนี้

กำหนดการกิจกรรมการแสดงละครหุ่นสายและกิจกรรมวัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ 4.0 (โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค)

ระหว่างวันที่ 4 กุมภาพันธ์ - 4 มีนาคม 2562 (20 จังหวัดทั่วประเทศ)

ลำดับ	เวลา	นาที	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	อุปกรณ์	หมายเหตุ
1	8.30 น. - 9.00 น.	30	นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทอยเข้าห้องประชุม		- แจกเอกสารให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1.แผ่นพับ 2.ใบแสดงความคิดเห็น (ก่อนชมละคร)	* ร.ร. / นร.เตรียมปากกามาเอง
2	9.00 น. - 9.20 น.	20	กิจกรรมสั้นทนาการเตรียมความพร้อม 1 - ปรบมือสติ - เกมเตรียมความพร้อมของสมอง กำแป จีบ แอล - โยกตัวสมาธิ	- เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมของน้องๆผู้เข้าร่วม ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน - เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันทำให้เกิดความเข้าใจและการเรียนรู้ร่วมกัน - สร้างความสนุกสนานผ่อนคลาย เพื่อเปิดการเรียนรู้ของเด็กๆ - สร้างการเรียนรู้ผ่านการเล่น และลงมือปฏิบัติ	- ให้ทุกคนเล่นเกมเตรียมพร้อมร่างกาย - ให้ทุกคนส่งพลังหนึ่งเดียวกัน - ให้ทำกิจกรรมอย่างตั้งใจตามจังหวัดวิทยากร		
3	9.20 น. - 9.30 น.	10	ประธานในพิธีกล่าวเปิดงาน		- เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ และแสดงให้เห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ - เพื่อเป็นการเปิดงานอย่างเป็นทางการ ส่งต่อการรับรู้จากทุกฝ่ายถึงกิจกรรมที่จะจัดขึ้น - เพื่อเป็นขวัญและกำลังใจให้กับผู้ร่วมกิจกรรม	- เรียนเชิญประธานขึ้นกล่าววัตถุประสงค์การจัดกิจกรรม - ประธานกล่าวเปิดงาน - ถ่ายภาพรวมกัน	

4	9.30 น. - 9.50 น.	20	กิจกรรมสันตนาการเตรียมความพร้อม 2 - ปรมมือสติ - โยกตัวสมาธิ	- เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมของน้องๆผู้เข้าร่วม ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน - เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันทำให้เกิดความเข้าใจและการเรียนรู้ร่วมกัน - สร้างความสนุกสนานผ่อนคลาย เพื่อเปิดการเรียนรู้ของเด็กๆ - สร้างการเรียนรู้ผ่านการเล่น และลงมือปฏิบัติ - เพื่อสร้างความเข้าใจในรูปแบบ การเคลื่อนไหวแบบหุ่น	- ให้ทุกคนเล่นเกมเตรียมพร้อมร่างกาย - ให้ทุกคนส่งพลังหนึ่งเดียวกัน - ให้ทำกิจกรรมอย่างตั้งใจตามจังหวะวิทยากร - ผู้ดำเนินกิจกรรม โยงโยทโยให้น้องๆ แปลงร่างตามสิ่ง		** ทำพร้อมกันทั้งห้องประชุม
5	9.50 น. - 10.00 น.	10	พูดคุยเตรียมความพร้อมก่อนเข้าละคร	- เพื่อเตรียมความพร้อม และสร้างความเข้าใจในการดูละครของผู้ร่วมกิจกรรม - เพื่อเป็นการทำความเข้าใจในการดูละครอย่างสนุกสนานตามกติกาเนื่องจากผู้ชมมีจำนวนมาก - เพื่อเตรียมให้ผู้เข้าร่วมมีกรอบรวมประเด็นสำคัญ แนวคิดหลัก และเชื่อมโยงประเด็นต่างๆ ของเนื้อหาได้	- สอบถามผู้เข้าร่วมว่าใครเคยดูละครบ้าง ละครประเภทไหน - สอบถามว่าใครเคยดูละครหุ่นบ้าง ละครหุ่นประเภทไหน - ชี้แจงกติกาการดูละครอย่างน่ารัก - ชี้ชวนให้ติดตามว่ามีตัวละครอะไรบ้างและมีเหตุการณ์สำคัญอะไรบ้าง		
6	10.00 น. - 10.45 น.	45	การแสดงละครหุ่นเรื่อง " สโนว์ไวท์ "	- เพื่อเป็นการเรียนรู้เนื้อหา "เท่าทันสื่อ"ผ่านการแสดงหุ่นสาย - เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจถึงการตัดสินใจในการใช้สื่อบนมือถือตนเองเพื่อสร้างเกาะป้องกันให้ผู้ชมไม่เดินตามรอยที่ผิดพลาดผ่านการชมการแสดงหุ่นสาย - เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับความเพลิดเพลิน และตระหนักถึงประโยชน์และโทษจากการใช้สื่อต่างๆ บนมือถือ	- ชมการแสดงละครหุ่นเรื่อง " สโนว์ไวท์ "		
7	10.45 น. - 11.15 น.	30	กิจกรรมพูดคุยท้ายละคร	- เพื่อให้ผู้เข้าร่วมทบทวนเหตุการณ์ และทำความเข้าใจในเนื้อหา ในตัวละคร หลังจากได้ชมละครจบ - เพื่อชี้ชวนให้เห็น และเทียบเคียงเหตุการณ์ เพื่อตั้งคำถามกับตัวเรา ซึ่งนำไปสู่แนวทางป้องกัน หากผู้เข้าร่วมตั้งอยู่ในสถานการณ์เดียวกับตัวละคร - เพื่อชี้ให้เห็นถึงโทษ และประโยชน์ของการใช้ข้อมูลบนมือถือ	แนวทางคำถาม - มีตัวละครใดบ้างในเรื่อง - ชอบตัวละครตัวไหน ชอบตบไหน เพราะอะไร - เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้างกับตัวละครนั้น - เหตุการณ์อะไรที่ทำให้ตัวละครตัวนั้นๆเปลี่ยนไป - หากเป็นเราที่อยู่ในสถานการณ์หรือเหตุการณ์นั้นจะทำอย่างไร - จากละครใครคือคนคิดเกมส์ - จากละครใครที่มีแนวโน้มจะกลายเป็นแม่ค้าออนไลน์		

		<p>กิจกรรมเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์</p> <p>1. รู้ทันโลกออนไลน์</p>	<p>- เพื่อให้เยาวชนที่เข้าร่วมได้รับรู้ถึงข้อมูล สถิติของการใช้สื่อออนไลน์ของคนไทย</p>	<p>- ผู้นำกิจกรรมตรวจสอบผู้เข้าร่วมว่า ใครมีโทรศัพท์มือถือบ้าง</p> <p>- ในทุกๆ วัน ใครใช้มือถือวันละกี่ชั่วโมง จันทร์ - ศุภรที่ชั่วโมงเสาร์ - อาทิตย์ กี่ชั่วโมง</p> <p>- ในแต่ละวัน ใช้โทรศัพท์ทำอะไรบ้าง</p> <p>- ชวนผู้เข้าร่วมรู้ถึงผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ว่าคนไทยเพิ่มใช้เทคโนโลยีตั้งแต่ยุคอายุเท่าไร ใช้ไปกับอะไรบ้าง</p> <p>- ชวนผู้เข้าร่วมรู้ถึงความเสี่ยงที่เกิดจากภัยในโลกออนไลน์ ว่ามีอะไรบ้าง</p> <p>- ชวนผู้เข้าร่วมเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้ และเข้าถึงข้อมูลบนโลกออนไลน์ของคนไทย ว่ามีแนวโน้มแตกต่างจากชาติอื่นๆ อย่างไร</p>		<p>- เตรียม PPT ข้อมูลสถิติต่างๆ</p>
		<p>2. รู้ทันตน</p> <p>กิจกรรม คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม</p>	<p>- เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สำรวจและตระหนักถึงคุณค่าแท้ คุณค่าเทียมที่มีอยู่ในตน</p>	<p>- พิธีกรชวนผู้เข้าร่วมเล่นเกมไม้ และทาย คุณค่าแท้คุณค่าเทียม</p> <p>- ส่งตัวแทนแต่ละระดับชั้น ๆ 10 คน</p> <p>- แบ่งกลุ่มละ 4 กลุ่ม</p> <p>- แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน 1 คนเพื่อเป็นคนทาย คนที่เหลือเป็นคนไม้</p> <p>- มีเวลากลุ่มละ 2 นาที ไม้ และทายให้ได้มากที่สุด</p> <p><u>ตัวอย่างคำไม้</u></p> <p>- นาฬิกา สร้อย มือถือ รถยนต์ เครื่องใช้ อยุ่ย</p> <p>- ใจดี สวย ขาว สูง เตี้ย ดำ ช้วน ผอม ผอม ขยับ สุขภาพ มีระเบียบ</p> <p>- ผู้นำกระบวนการชวนระดมว่าคำที่ให้ทาย คำไหนเป็นคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม</p>		<p>** จำนวนผู้ร่วมมากที่สุด 60 คน ในกรณีนี้ผู้เข้าร่วม คือ ม.1 - ม. 6 แบ่งได้กลุ่มละ 15 คน 4 กลุ่ม</p>
		<p>3. รู้ทันสื่อ</p>	<p>- เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เท่าทันสื่อที่จูงใจปิดข้อมูลบางอย่างกับผู้ชม</p>	<p>- ชวนดูคลิปโฆษณาชวนเชื่อที่บอกว่าจะแล้วทำให้เส้นผมยาว</p> <p>- ผู้นำกิจกรรมถามผู้เข้าร่วมว่า มีอะไรที่โฆษณานี้ไม่บอกบอกเรา แต่จำเป็นต้องบอกเพราะต้องทำตามกฎหมายที่กำหนด</p> <p>- ดูคลิปโฆษณาอีกรอบและเฉลย จะเห็นว่าโฆษณามีตัวหนังสือเล็กๆ บอกละเอียดถึงขั้นต้องการให้ผู้ชมได้รู้</p> <p>- ผู้นำกิจกรรมชวนชมคลิปโฆษณาอีกชิ้น คือคลิปโฆษณาทำรักให้ขาว</p> <p>- ผู้นำกิจกรรมใช้คำถามเดียวกับคลิปยาสระผม</p> <p>- สรุปลักษณะที่โฆษณาใช้และเชื่อมโยงถึงพฤติกรรมตัวละครที่ซอมไป คือ ชีต ที่ในโลกออนไลน์พยายาม สร้างภาพว่าตนเองหล่อ ดูดี ซึ่งสวนทางกับโลกความจริงที่จี๊ดเป็น</p> <p>- ผู้นำกิจกรรม ชี้ชวนให้เห็นเชื่อมโยงกับกิจกรรมคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม ให้เห็นถึงความสำคัญของคุณค่าที่มาจากภายใน มากกว่ารูปลักษณ์หรือสิ่งของ ที่เห็นจากภายนอก</p>		

			<p>4. รู้ใช้สื่อ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อสร้างความมั่นใจในการเท่าทันสื่อออนไลน์ - เพื่อชี้ชวนให้เห็นแนวทาง และวิธีใช้สื่อออนไลน์อย่างมีประโยชน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้นำกิจกรรมลงจากเวทีสุ่มถามผู้เข้าร่วม ถึงประโยชน์จากการใช้สื่อออนไลน์ - เปิดคณิศบุคคลที่ใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ในการพัฒนาตนเอง เช่น น้องภูษา เด็กอายุ 12 ขวบ ที่เรียนวาดภาพผ่าน YOUTUBE - ผู้นำกิจกรรมชวนทบทวนกลับไปยังละครที่ได้ชมไป ว่าตัวละครตัวไหนได้ใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์อย่างไรบ้าง 		** ตัวอย่าง ประมาณ 4 - 5 คน
8	11.15 น. - 11.30 น.	15	<p>สรุปกิจกรรม ถ่ายภาพร่วมกัน และปิดเวที</p> <p>- สรุปกิจกรรมทั้งหมด</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักถึงปัญหาและเท่าทันสื่อออนไลน์ - เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ปัญหาและสามารถต่อยอดการใช้เทคโนโลยี ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้นำกิจกรรมชวนผู้เข้าร่วมพูดคุย ร้อยเรียงกิจกรรมตั้งแต่เริ่ม - ผู้นำกิจกรรมตั้งคำถามว่าร่วมกิจกรรมแล้วสามารถนำไปใช้กับตัวเองได้อย่างไรบ้าง - ถ้าหากวันนี้เรายัง มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างไม่เกิดประโยชน์ เรามีวิธีปรับเปลี่ยนอย่างไร - วันนี้เราได้เรียนรู้การใช้สื่อออนไลน์ให้เกิดประโยชน์แล้ว เราสามารถนำความรู้เพื่อป้องกันตนเอง และบอกต่อเพื่อนๆ ได้หรือไม่ อย่างไร 		
			<p>- ทำแบบสอบถามท้ายกิจกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อประเมินความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังทำกิจกรรมว่าเข้าใจถึงประเด็นที่ได้นำเสนอหรือไม่อย่างไร 	<ul style="list-style-type: none"> - แจกแบบสอบถาม 		
			<p>- กล่าวขอบคุณ และถ่ายภาพร่วมกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เชิญผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ จาก กสทช. - เชิญผู้บริหารโรงเรียน และคณะครู 		

๑.๔ สรุปเนื้อหาบทละครโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค.

วัยมันส์ทันออนไลน์ ตอน เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค.

เรื่องโดย ฟารีดา จีระพันธุ์

บทละครหุ่นโดย พสุธีร์พล จุระณะโกเศศ

ที่มาและเหตุผล

บ่อยครั้งเราพบเห็นโฆษณาต่างๆที่มีข้อความประชาสัมพันธ์เกินจริง การนำเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียว การนำเสนอข้อความที่ไม่เหมาะสมกับคนบางกลุ่มเช่นเยาวชน รวมถึงสื่อบางประเภทที่สอดแทรกการชี้นำไปสู่ทางที่ไม่ถูกไม่ควร ทำให้ปัจจุบันมีผู้บริโภคมากมาย ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาชวนเชื่อเหล่านี้ บ้างก็ทำให้เสียเงินทองหรือยิ่งกว่านั้นอาจทำให้ถึงแก่ชีวิตด้วย จากปัญหาดังกล่าวทางทีมงานที่ประกอบไปด้วย ศิลปิน นักวิชาการ นักทำกิจกรรม และช่างเทคนิค จึงได้ร่วมกันออกแบบชุดกิจกรรมเรียนรู้ทันภัยออนไลน์ผ่านสื่อละครหุ่นเพื่อนำเสนอปัญหา การแก้ปัญหา การมองเห็นคุณค่าแท้คุณค่าเทียมของตัวเอง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยเฉพาะกับเยาวชนสามารถเข้าใจ เรียนรู้ได้ง่าย นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังได้แฝงการเรียนรู้ รู้จักการต่อยอด รู้จักการนำนวัตกรรมมาเพิ่มศักยภาพให้กับตัวเองและสังคม ตลอดจนปลูกฝังความอ่อนโยน ความงามของศิลปะและจริยธรรมอันดีงามที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของละครอีกด้วย

รูปแบบวิธีการนำเสนอ

โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภคเป็นกิจกรรมบันเทิงแฝงเนื้อหาวิชาการในรูปแบบ play+learn = plearn ที่ใช้ศิลปะละครหุ่นนำเสนอถึงปัญหาพิษภัยในโลกออนไลน์ที่อยู่ใกล้ตัวเรา ให้ผู้ชมได้เรียนรู้ ตระหนักถึงปัญหา เห็นตัวอย่าง เห็นการแก้ปัญหาทำให้เกิดประสบการณ์ เกิดเป็นความรู้ มีภูมิป้องกันตนเองได้ นอกจากนี้หลังจบละคร ยังมีกิจกรรมพูดคุยท้ายละครเพื่อทบทวนทำความเข้าใจตัวละครอีกครั้ง ก่อนเข้าสู่ช่วง

๑.รู้ทันโลกออนไลน์ที่เน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้มองเห็นคุณค่าแท้คุณค่าเทียมและการเรียนรู้ตามแนวคิด play+learn=plearn

๒.การเรียนรู้หนังสือ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อออนไลน์

๓.รู้ใช้สื่อ เพื่อการใช้สื่อเทคโนโลยีสำหรับการต่อยอดเพื่อการพัฒนา

วัตถุประสงค์.

๑. เพื่อเป็นการเรียนรู้เนื้อหา เกิดประสบการณ์“เท่าทันสื่อออนไลน์”ผ่านการแสดงหุ่นสายและการทำกิจกรรมหลังชมละคร

๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจถึงการตัดสินใจในการใช้สื่อออนไลน์บนมือถือของตนเอง เกิดภูมิคุ้มกันป้องกันให้ผู้ชมไม่เดินตามรอยที่ผิดพลาด ผ่านการชมการแสดงละครหุ่นสายและการเข้าร่วมกิจกรรม
๓. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับความเพลิดเพลิน และตระหนักถึงประโยชน์ - โทษจากการใช้สื่อต่างๆ บนมือถือ
๔. ผู้เข้าร่วมเกิดประสบการณ์ที่จะนำไปสู่แนวทางป้องกันตนเอง หากผู้เข้าร่วมต้องอยู่ในสถานการณ์เดียวกับตัวละคร
๕. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สำรวจและตระหนักถึงคุณค่าแท้ คุณค่าเทียมที่มีอยู่ในตน
๖. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เท่าทันสื่อที่จูงใจปิดข้อมูลบางอย่างกับผู้ชม
๗. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ปัญหาและเกิดแรงบันดาลใจในการต่อยอดการใช้เทคโนโลยี มาเพิ่มศักยภาพตนเอง จากทักษะต่ำไปสู่ทักษะสูง ตามนโยบายการพัฒนาประเทศของรัฐบาล
๘. เพื่อปลูกสร้างความคิดสร้างสรรค์ในเยาวชน ตลอดจนเกิดความประทับใจใน กสทช. , กทปส. ที่ทำให้เกิดโครงการดีๆ
๙. ได้เพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์องค์กร ที่จะแนะนำช่องทางในการติดต่อประสานงานกับ กสทช. เช่น www.nbtc.go.th , ๑๒๐๐ ตลอดจนเรื่องท้องค้การอนามัยโลกได้รับรองมาตรฐานเกี่ยวกับสถานีฐานโทรศัพท์เคลื่อนที่ต่อสุขภาพของประชาชน ซึ่งเป็นเรื่องที่ทาง กสทช. กำลังผลักดันให้ประชาชนรับรู้

ที่มาข้อมูลความรู้ที่สอดแทรกอยู่ในบทละคร.

- ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชนและภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวีดีโอเกม/เกมออนไลน์ เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันโดย อ.ธาม เชื้อสถาปนศิริ (นักวิชาการอิสระด้านสื่อ)
- หนังสือ เจ๋ง! สักอย่าง สร้างความสำเร็จได้ โดย อ.สุกิจ ศุภกิจเจริญ
- คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม จากหลักคิดโยนิโสมนสิการ ของพระพุทธศาสนา (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตโต, ๒๕๕๑)

เรื่องย่อละครหุ่นสายวัยมันส์ทันออนไลน์ ตอน เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค

ครุฑะลิคุณครูประจำชั้นห้อง ม๑/๒ ต้องปวดหัวกับปัญหาของเด็กๆ ที่ตกอยู่ในความสับสนเกี่ยวกับปัญหาอันตรายจากสื่อออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กๆ เซอร์รี่สาวสวยผิวขาวผู้หลงใหลในแฟชั่นเธอซื้อของออนไลน์จนเป็นหนี้สิน เบิ้มหนูน้อยติดเกมออนไลน์จนมีปัญหาความรุนแรงและสมาธิสั้น จิดเป็นคนดังในโลกออนไลน์แต่เค้าไม่มีเพื่อนเลยในโลกแห่งความเป็นจริง น้องแก้วสาวน้อยเรียนเก่งหัวดีผู้มีฝีมือคำขำแต่เธอถูกสื่อโฆษณาจู่โจมเร้าให้เกิดเป็นผู้หญิงผิดต้องขาว

ครุฑะลิเปิดรับสมัครคัดเลือกนักแสดงบทสโนว์ไวท์ แก้วสนใจมาก แต่เธอถูกเบิ้มและเซอร์รี่ล้อเป็นสโนว์แบล็คเจ้าหญิงหิมะดำ แกรมเบิ้มยังบังคับจิดให้ถ่ายแก้วที่ถูกล้อไปโพสต์ในเฟสของโรงเรียนอีกด้วย กลับมาถึงบ้าน แก้วเห็นภาพที่ถูกถ่ายโดนอัปโหลดโชว์หราอยู่บนเฟสของโรงเรียน แก้วอับอายมากมีคนมากมายมากดไลค์ เธอตัดสินใจโทรหาเซอร์รี่ขอเพจที่ขมพู่ที่ขายสินค้าสโนว์ไวท์ วังว้างว้าง ที่ทำให้ตัวขาวได้ภายในข้ามคืน เซอร์รี่ยินดีบอก แต่แก้วต้องสัญญาจะไม่ไปคัดเลือกนักแสดงบทสโนว์ไวท์ในวันรุ่งขึ้น แก้วรับปากอย่างเศร้าๆ เช้าวันรุ่งขึ้นครุฑะลิเช็คชื่อแต่เซอร์รี่ไม่มาเรียนทุกคนแปลกใจ วันนี้ครูสอนเรื่องโลกของเราและความแตกต่างของชนชาติต่างๆในโลกของเรา ครุฑะลิเห็นจิดเอาแต่เล่นมือถือ ครูยึดมือถือจิด เห็นคลิปที่ถ่ายแก้วถูกล้อ คุณครูโมโหมากจะลงโทษจิด แก้วเข้ามาช่วยอธิบายว่าจริงๆแล้วทั้งหมดเกิดจากเบิ้มที่บังคับจิด เบิ้มที่แอบฟังอยู่ได้ยินครูจะจัดการตน เบิ้มแอบหลบออกไป คุณครูมะลิยืนยันที่จะสั่งห้ามจิดเอามือถือมาโรงเรียนเป็นเวลา ๑ เดือน จิดถึงกับสลบ ทำให้ทุกคนรู้ว่าแท้แล้วจิดติดสื่อsocialหนักมาก คุณครูและแก้วช่วยพยาบาลจิดฟื้น จิดประทับใจที่แก้วไม่ถือโทษโกรธตนที่ถ่ายคลิบนั้น คุณครูอธิบายความแตกต่างของผู้คนที่เราเจอในโลกของความเป็นจริงกับในโลกออนไลน์ จิดเข้าใจสิ่งที่ครูพูด ครูมีไอเดียใหม่ ครูจะทำละครเรื่องสโนว์แบล็ค แทนสโนว์ไวท์ แก้วอึดอัดใจเพราะเมื่อคืนได้สัญญากับเซอร์รี่เรื่องจะไม่คัดเลือกนักแสดงสโนว์ไวท์ เพื่อแลกกับการที่เซอร์รี่ส่งเพจสินค้าที่ขมพู่มาให้ จิดนึกขึ้นได้ทันทีว่าใหญ่เมื่อเช้า จิดขอมือถือคืนจากครุฑะลิเค้ารับเปิดคลิปข่าว ตำรวจบุกโรงงานผลิตสินค้าไม่ได้มาตรฐานของขมพู่ ทุกคนตกใจและเป็นห่วงเซอร์รี่ เลยตัดสินใจจะไปเยี่ยมเซอร์รี่ที่บ้านกัน เบิ้มที่วังหนีออกมาก่อน เจอน้ำนึ่งกำลังหัดเล่นกีตาร์จาก youtube เบิ้มหยุดดูเบิ้มสนใจเข้าไปคุยด้วย ทั้งคู่คุยกันถึงเรื่องความฝันและเป้าหมายในชีวิต เบิ้มประทับใจน้ำนึ่งที่ฉลาดและมีฝัน เบิ้มเลยคุยถึงฝันของตนที่จะเป็นนักกีฬา esports ผู้ยิ่งใหญ่ แต่แล้วเบิ้มก็ต้องสะดุดกับสิ่งที่น้ำนึ่งบอก เช่นปัญหาเรื่องความเสี่ยงด้านสุขภาพ การแข่งขันสูง อายุการทำงานสั้น ฯลฯ แต่น้ำนึ่งเองก็เล่นเกมนะเพื่อการผ่อนคลายเพื่อความบันเทิงเราต้องรู้จักพอ และแบ่งเวลาไปทำฝันอื่นๆในชีวิตของเราด้วย เบิ้มชอบใจและอยากให้น้ำนึ่งช่วยสอนดนตรีให้ตน เบิ้มได้ยินเสียงจิดแก้วครุฑะลิเดินมาทางนี้ เค้ารีบหลบไปด้านหลัง และแอบติดตามทั้งหมดไปบ้านเซอร์รี่ ระหว่างทางที่ปากซอยบ้านเซอร์รี่จิดเห็นหมาพิการที่น่าสงสาร เค้าถ่ายรูปมันเก็บไว้และมีความคิดจะใช้สื่อsocialมาช่วยให้หมาพวกนี้ได้รับการช่วยเหลือ ที่บ้านเซอร์รี่ เซอร์รี่ดูข่าวทีวีตำรวจบุกโรงงาน

ของพี่ชมพูที่ผลิตสินค้าไม่ได้มาตรฐาน มีคนได้รับผลกระทบไปแฉถึงความ เซอร์รี่ร้องไห้เสียใจ เนื้อตัวเธอมีรอยดำ รอยแดงขึ้นทั้งตัว พอรู้ว่าคุณครูและเพื่อนๆมาเยี่ยมก็รับหลบด้วยความอาย ครูมะลิและเพื่อนๆให้กำลังใจเซอร์รี่ คุณครูแนะนำเรื่องคุณค่าแท้คุณค่าเทียมในชีวิตคนเรา เด็กๆเข้าใจ ก่อนจะกลับจืดเห็นกระเป๋าผ้า ๓ ใบที่แขวนอยู่ เซอร์รี่บอกเป็นฝีมือตนเองที่ใช้จักรของคุณแม่เย็บขึ้นมาจากเศษผ้า ทุกคนชม และแนะนำเซอร์รี่ว่าสามารถขายและเปิดสอนได้ เย็นมากแล้วหลังจากเด็กๆออกมาจากบ้านเซอร์รี่ก็แยกกับครูมะลิ ระหว่างทางกลับบ้านจืดและแก้ว เห็นเบิ้มวิ่งหนีคนที่ทำหายกันในเกม มีคนที่เบิ้มเคยไปเยี่ยมเงินมาเล่นเกมร่วมด้วย ทั้งหมดรวมทำร้ายเบิ้ม แก้วเข้าไปขวาง พวกนั้นจำได้ นี่คือ สโนว์แบล็คที่โผล่อยู่ในเฟสของโรงเรียน พวกนั้นล้อกันใหญ่ แก้วอ้ออายและเสียใจจนล้มลง เบิ้มเข้าไปขวางและเอาเงินที่ติดหนี้พวกนั้นคืนเขาไป เบิ้มขอโทษแก้วที่เป็นต้นเหตุของเรื่องทั้งหมดแก้วให้อภัยเพื่อน โลกของจืดดีขึ้น มีคนส่งข้อความที่น้องญาญ่าห้อง ๕ เพื่อที่จะคุยกับจืด เธอรู้ดีณเดชห้อง ๑ ที่คุยไลน์กันอยู่คือจืด จืดนึกถึงคำเตือนของครูมะลิ จืดชวนเพื่อนๆไปกินข้าวบ้านตน

เวลาผ่านไปเด็กๆแต่ละคนก็เริ่มมีทิศทางในชีวิตของตนเองชัดเจนขึ้น และแล้ววันแสดงละครก็มาถึง เบิ้มเป็นเจ้าของชายต่อสู้อับมังกรร้าย เมื่อเข้าไปถึงห้องที่เจ้าหญิงนอนอยู่ เบิ้มจุมพิตเจ้าหญิง เจ้าหญิงไม่ตื่น เบิ้มแปลกใจทุกคนหัวเราะเบิ้ม ครูมะลิลบอกกับจืดและเซอร์รี่ว่า แก้วตั้งใจแกล้งเบิ้ม เด็กๆหัวเราะ เจ้าชายเบิ้มอายทำไมเจ้าหญิงไม่ตื่น คนดูหัวเราะดังขึ้นเมื่อเบิ้มเผลอ แก้วตื่นมาหัวเราะ คนดูยิ่งหัวเราะดังขึ้น เบิ้มอาย ดนตรีดังขึ้น

.....จบ.....

๒. ระยะที่ ๒ ชั้นเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่ทำกิจกรรม

๒.๑ ออกแบบ และจัดสร้างตัวละครหุ่น



ตัวละครหุ่นที่สเก็ตด้วยมือลงกระดาษ

ขั้นตอนทำหุ่น



ขั้นตอนการขึ้นหัวหุ่น และแขนหุ่น



ตัวละครในการแสดงละครหุ่นสายโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค”



ตัวละครหุ่นชื่อ เบิ้ม

เบิ้มเป็นเด็กขายนักเรียนโรงเรียนแห่งหนึ่ง เบิ้มจะมีลักษณะอุปนิสัยชอบเล่นเกม ใช้ความรุนแรง แต่สุดท้ายเบิ้มก็ปรับตัวเปลี่ยนนิสัยตัวเองมาค้นหาความถนัดของตัวเองทางยูทูป ทางอินเทอร์เน็ต เรื่องดนตรี และกีฬาฟุตบอล



ตัวละครหุ่นชื่อ แก้ว

แก้วเป็นเด็กหญิงนักเรียนโรงเรียนแห่งหนึ่ง มีลักษณะผิวคล้ำ แก้วมีอุปนิสัยที่เชื่อคนง่าย ไม่มั่นใจในตัวเอง ด้วยลักษณะที่ตัวเองผิวคล้ำเลยเชื่อตามคำโฆษณาชวนเชื่อตามอินเทอร์เน็ตช่วยเรื่องผิวขาว ซึ่งตัวแก้วไม่ได้ไตร่ตรองว่าครีมเหล่านั้น เป็นการโฆษณาเกินจริงและครีมเหล่านั้นไม่มีการผ่าน อย.และไม่ปลอดภัย



ตัวละครหุ่นชื้อ เซอร์รี่

เซอร์รี่เป็นเด็กหญิงนักเรียนโรงเรียนแห่งหนึ่ง มีลักษณะหน้าตาที่สวยงาม บุคลิกดี เป็นคนรักสวยรักงาม และเชื่อในสื่อโฆษณาหลงใหลในแฟชั่น จึงทำให้เกิดปัญหา สุดท้ายได้บทเรียนจากการที่ได้เชื่อสื่อโฆษณาเกินจริง เลยเกิดผลเสียกับตัวเอง จึงเป็นบทเรียนที่เซอร์รี่ได้รับ



ตัวละครหุ่นชื่อ จี๊ด

จี๊ดเป็นเด็กขายนักเรียนโรงเรียนแห่งหนึ่ง ลักษณะบุคลิก ตัวเล็กใส่แว่นตาหนาเตอะ อุปนิสัย เป็นคนขาดความมั่นใจในตัวเอง มักจะคอยเก็บตัวเงียบมีเพื่อนน้อย เก่งแต่ในโลกออนไลน์ และชอบเล่นเกมส์ ชอบอยู่ในโลกออนไลน์เป็นเด็กติดเกม



ตัวละครหุ่นชื่อ น้านึ่ง

น้านึ่งเป็นเด็กขายนักเรียนโรงเรียนแห่งหนึ่ง ลักษณะบุคลิก เป็นคนมั่นใจในตัวเอง เป็นเด็กฉลาด เรียนรู้ได้ไว หาความรู้จากอินเทอร์เน็ต และชอบทางด้านดนตรี



ตัวละครหุ่น คุณครูมะลิ

คุณครูมะลิเป็นคุณครูโรงเรียนแห่งหนึ่ง เป็นคุณครูคนสวยที่เด็กนักเรียนรัก คอยช่วยเหลือเด็กๆ และคอยชี้แนะเด็กๆ ไปในทางที่ดี เอาใจใส่นักเรียนทุกคน ช่วยแก้ปัญหาให้กับเด็กๆ ให้คำปรึกษาที่ดีกับเด็กทุกคน



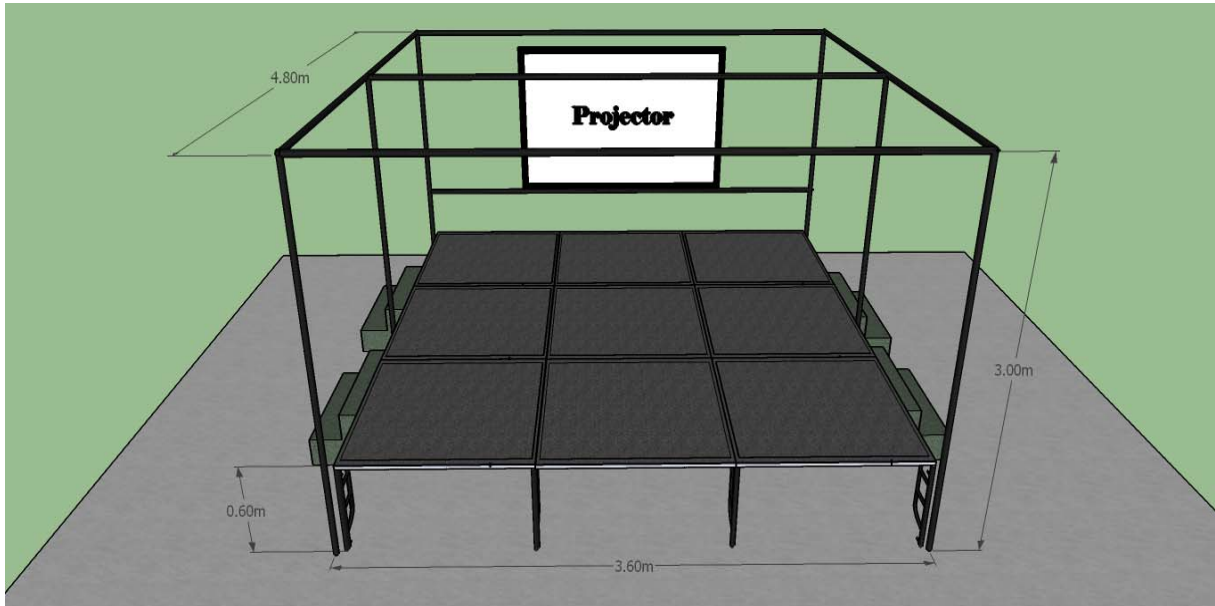
ตัวละครหุ่นมือ เป็นตัวร้ายที่เป็นนักเลงคอยมาทวงหนี้แบ้ม



ตัวละครหุ่นสุนัขแม่ลูกอ่อนที่บาดเจ็บอยู่ข้างทาง

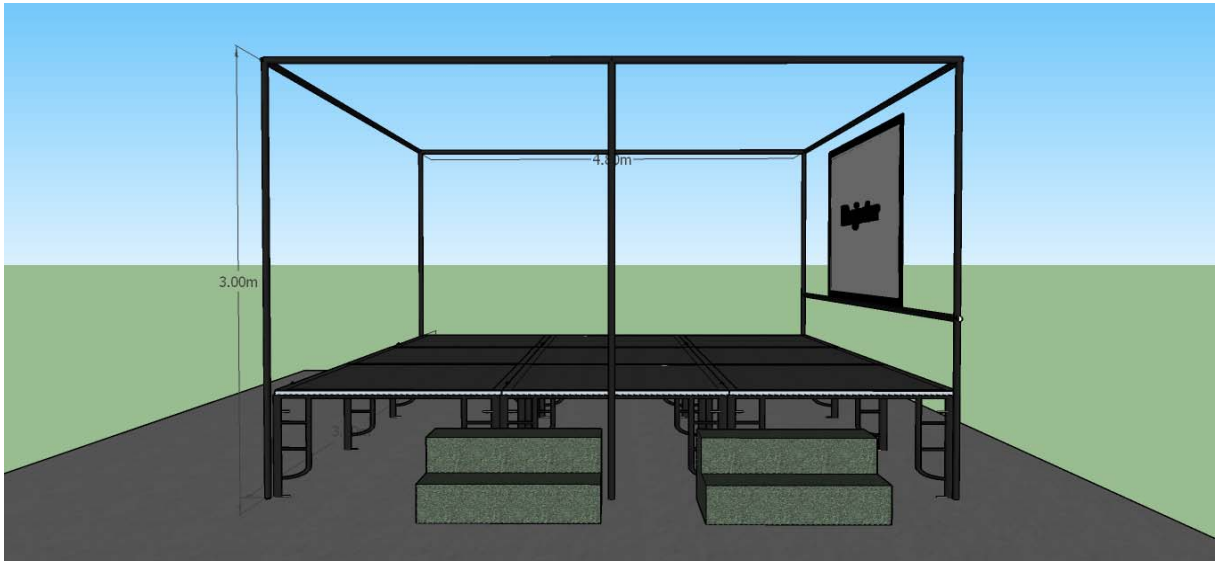
จิตได้เข้าไปช่วยเหลือ โดยการใช้สื่อทางออนไลน์ในการช่วยเหลือได้อย่างเป็นประโยชน์

๒.๒ รายละเอียดการออกแบบ การติดตั้งเวที และอุปกรณ์ประกอบฉาก
แบบเวที พร้อมรายละเอียดและขนาดเวที

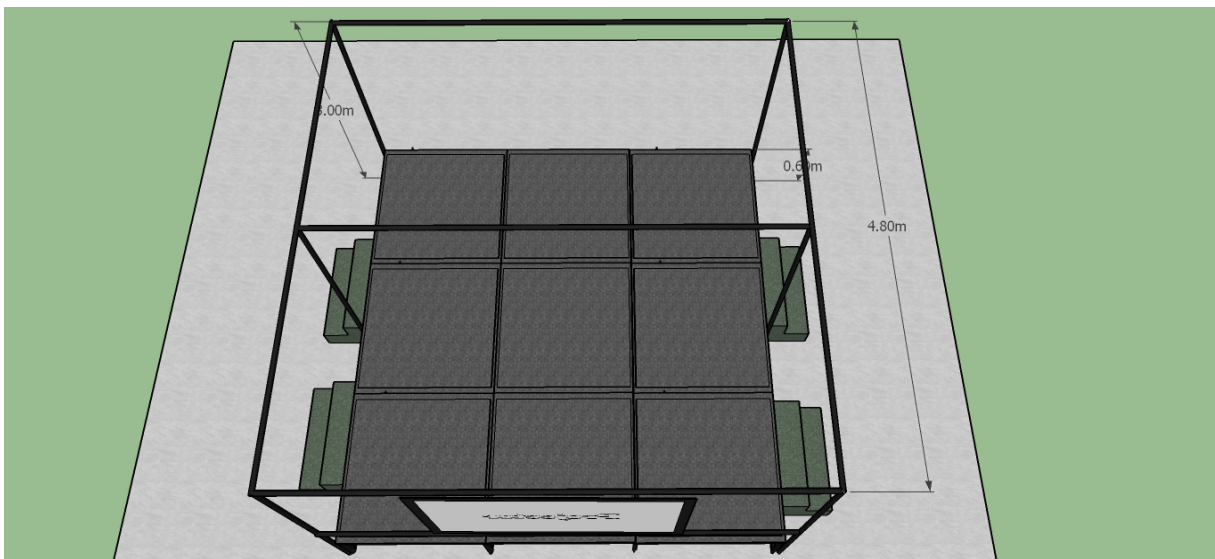


ภาพด้านหน้าเวที (FRONT VIEW)

- เวทีขนาด กว้าง ๔.๘๐ x ยาว ๓.๖๐ เมตร รวมพื้นที่เวทีทั้งหมด ๑๗.๒๘ ตารางเมตร
- ความสูงจากพื้นถึงขอบเวที ๐.๖๐ เมตร
- โครงเหล็กเสาเวทีจากพื้นถึงปลายเสา ความสูง ๓.๐๐ เมตร
- พื้นที่โครงเหล็กด้านหลังเวที สำหรับติดตั้ง จอรับภาพ ขนาด กว้าง ๑.๘๐ x ยาว ๓.๐๐ เมตร
- โครงเหล็กคานกลางเวที สำหรับติดตั้งม่าน เพื่อเปิด และปิดขณะทำการแสดง
- โครงเหล็กคานรอบเวที สำหรับติดตั้งระบบไฟเวที



ภาพด้านข้างเวที (SIDE VIEW)



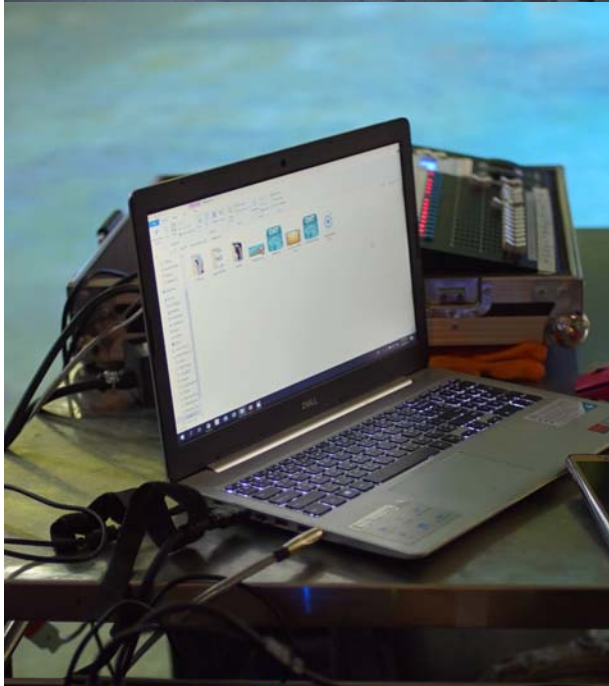
ภาพด้านบนเวที (TOP VIEW)

การติดตั้งเวที และระบบแสง



- ตั้งพื้นเวที และปรับระดับให้สมดุลก่อน
- ขึ้นโครงเหล็กของเวที เพื่อจะแขวนไฟ
- ติดตั้งโปรเจคเตอร์กลางเวที
- ติดตั้งไฟ ทุกมุมเพื่อความสวยงามของฉากแต่ ละฉากติดตั้งผ้า màn เพื่อการเปลี่ยนฉาก และ บังสายตาคนดู
- ทำการเชื่อมต่ออุปกรณ์ไฟ ภาพ แสง สี เสียง
- เช็กระบบเพื่อความพร้อมก่อนการแสดง
- เสร็จขั้นตอนการทำงานติดตั้งอุปกรณ์ ประกอบฉากเวที โดยใช้ระยะเวลาในการทำงานประมาณ ๑.๓๐ ชั่วโมง ถึง ๒ ชั่วโมง แล้วแต่สถานที่





๒.๓ การซ้อมแสดงก่อนจัดกิจกรรม

มีทั้งหมด ๙ ฉาก

๑. ฉากโรงเรียน
๒. ฉากในห้องเรียน
๓. ฉากห้องพักครู
๔. ฉากบ้านแก้ว
๕. ฉากบ้านเซอร์รี่
๖. ฉากบ้านเบิ้ม
๗. ฉากบ้านน้ำนิ่ง
๘. ฉากริมถนน
๙. ฉากโรงละคร

ภาพบรรยากาศการซ้อมการแสดง



ฉากเปิดตัวละครทั้งหมด



क्रमะलिपेदरिबसम्मक्रค้ดเล็อกน้กแสดงบทสโนวีไวท์



ฉากเบ็มบั้งค้บจี้ดให้ถ่ายรูปแก้วที่ถูกล้อว่าพิวดำไปโพสในเฟสของ



ฉากบ้านแก้วโทรหาเซอรี ขอเพลงพี่ชมพูที่ขายสินค้าสโนว์ไวท์ วิ้งวิ้งวิ้ง ที่ทำให้ตัวขาวได้ภายในข้ามคืน



ฉากคุณครูมะลิลงโทษจืด แก้วเข้ามาช่วยอธิบายว่าจริงๆ แล้วทั้งหมดเกิดจากเบ๊มที่บังคับจืด
เบ๊มที่แอบฟังอยู่ใต้ในครูจะจัดการตน เบ๊มจึงแอบหลบออกไป



เบิ้มที่วิ่งหนีออกมาก่อน เจอน้ำนิ่งกำลังหัดเล่นกีตาร์จาก youtube เบิ้มหยุดดูเบิ้มสนใจเข้าไปคุยด้วย ทั้งคู่คุยกันถึงเรื่องความฝันและเป้าหมายในชีวิต เบิ้มประทับใจน้ำนิ่งที่ฉลาดและมีฝัน



ระหว่างทางที่ปากซอยบ้านเซอรี จิตเห็นหมาพิการที่น่าสงสาร เค้ถ่ายภาพมันเก็บไว้ แล้วมีความคิดจะใช้สื่อ social มาช่วยให้หมาพวกนี้ได้รับการช่วยเหลือ



ฉากเซอร์รื่องไห้เสียใจ เนื้อตัวเธอมีรอยตำรอยแดงขึ้นทั้งตัว พอรู้ว่าคุณครู และเพื่อนๆมาเยี่ยม ก็รีบหลบด้วยความอาย ครูมะลิและเพื่อนๆให้กำลังใจเซอร์รี่



ฉากระหว่างทางกลับบ้านจิตและแก้ว เห็นเบิ้มวิ่งหนีคนที่ทำทายนในเกม มีคนที่เบิ้มเคยไปยืมเงินมาเล่น เกมร่วมด้วย ทั้งหมดทรุมทำร้ายเบิ้ม แต่แล้วแก้วคนที่เบิ้มแกล้ง เธอกลับมาช่วยเบิ้มจากพวกตัวร้าย

ข้อมูลแผ่นพับ

ทำไมต้องรู้ทันสื่อ

ปัจจุบัน วิธีการสื่อสารของเราไม่ได้ใช้วิธีการโทรศัพท์หากันอีกต่อไปแล้ว แต่กลายเป็นการรับ-ส่งข้อความข่าวสารผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ และโซเชียล ซึ่งแนวโน้มความนิยมใช้ในสื่อออนไลน์ทำให้เห็นได้ว่าสิ่งนี้จะกลายเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสาร ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคนปัจจุบันจะให้ความสำคัญกับโลกออนไลน์ และสื่อโซเชียลต่างๆ มากขึ้น โดยผ่าน หน้าจอมือถือ หรือแท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการหาความรู้ดูโทรทัศน์ ขายเป็นค้า ติดต่อด้านธุรกิจ เล่นเกมส์ออนไลน์ เหล่านี้ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าประโยชน์ของโลกออนไลน์มีมากมาย แต่เราก็ต้องใช้ความเข้าใจและวิจารณญาณ และทักษะในการเข้าใจข้อมูลต่างๆ ในโลกออนไลน์เหล่านี้ เพราะการเข้าถึงข้อมูลเหล่านี้เราเข้าหาข้อมูลได้โดยอิสระในโลกออนไลน์ และ โซเชียลมีเดียต่างๆ เพื่อไม่ให้ตัวเองเป็นเหยื่อ สร้างภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อหาผลประโยชน์ เราควรรู้ ข้อดี และ ข้อเสีย

ข้อดี

๑. การแสดงออกทางความคิด แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
๒. ด้านธุรกิจต่อยอดทำให้ผู้ขายได้ประชาสัมพันธ์สินค้าง่ายขึ้น ผู้ซื้อก็มีโอกาสเข้าถึงสินค้าได้ง่ายเช่นกัน
๓. รู้จักนำนวัตกรรมมาเพิ่มศักยภาพให้กับตัวเอง และ สังคม
๔. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
๕. ใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ในการช่วยเหลือ เพื่อนมนุษย์ด้วยกันที่เกิดความเดือดร้อน
๖. เรียนรู้ หาความรู้ เราสามารถหาข้อความรู้ และเรียนรู้ได้จาก สื่อออนไลน์โดยอิสระ
๗. คลายเครียดได้สำหรับผู้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ
๘. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

ข้อเสียของ โซเชียลเน็ตเวิร์ค

๑. ข้อความหรือเนื้อหาที่อยู่สื่อออนไลน์อาจจะมีข้อความที่ไม่เหมาะสมในกลุ่มเยาวชน
๒. สื่อออนไลน์เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือสินค้าที่โฆษณาเกินจริง ทำให้เสียเงิน เสียทอง อาจถึงขั้นเสียชีวิต
๓. ติดเกมส์ทำให้ผลกระทบ ไม่มีสมาธิ ไม่มีกิจกรรมร่วมกับคนรอบข้าง อาจนำไปสู่ปัญหาพฤติกรรมต่างๆ ทางร่างกาย สายตา โรคอ้วน กล้ามเนื้อกระตุก ปัญหาการนอน ด้านอารมณ์ มีความก้าวร้าวรุนแรง อารมณ์หงุดหงิด
๔. ใช้สื่อออนไลน์ไปในทางที่ผิด การโพสต์ข้อความละเมิดสิทธิผู้อื่น สนุกโดยไม่ได้คิดถึงผลกระทบของผู้อื่น ทั้งที่เป็นการโพสต์ข้อความ รูปภาพ คลิปวีดีโอก็ตาม การกดไลค์ กดแชร์ทำให้แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว ขาดความรู้เรื่องกฎหมาย นำไปสู่การติดคุก ติดตะรางได้ง่ายๆ

๕. ผู้ใช้ที่ติดอยู่ในสื่อออนไลน์มากเกินไป จนทำให้คุณภาพชีวิตแย่ลง สายตาก็เสีย ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนๆ พ่อแม่ คนรอบข้างหายไป ลดน้อยลง ถ้าผู้ใช้หมกหมุ่นอยู่กับ สื่อออนไลน์มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้

๖. จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไร้ประโยชน์

รู้ทันภัยออนไลน์.

การใช้งาน สื่อออนไลน์ทำให้เผยแพร่ข้อมูลได้ง่าย ทุกคนสามารถใช้งานได้ ข้อมูลในสื่อออนไลน์อาจจะเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง อีกทั้งมีโอกาที่จะสูญเสียความเป็นส่วนตัวไปได้ ซึ่งแน่นอนว่าคงไม่เสมอไปที่เราจะเจอกับปัญหาต่างๆ ใน สื่อออนไลน์แต่การรู้ทันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้นั้น ก็เป็นการดีที่เราจะได้ป้องกันและระวังภัยต่างๆ ได้ ดังนี้

๑. คิดให้รอบคอบก่อนโพสต์ข้อมูลใดๆ เพราะอย่าลืมว่าข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการโพสต์ข้อมูลที่สุ่มเสี่ยงก็อาจจะส่งผลร้ายต่อตัวเราเองก็เป็นได้

๒. ใช้ความระมัดระวังในการคลิกลิงก์ต่างๆ ที่มากับการแชร์หรือข้อความ หลีกเลี่ยงลิงก์แปลกปลอมหรือมาจากคนที่ไม่รู้จัก หรือแม้แต่เพื่อนซึ่งใช้ภาษาในการสื่อสารที่ดูแปลกไปจากปกติ เพราะอาจเป็นลิงก์ที่นำไปสู่ไวรัสหรือช่องทางขโมยข้อมูลของเหล่าแฮกเกอร์

๓. คัดกรองคนที่ขอเป็นเพื่อน หรือขอเชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเราตอบรับคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนเพราะผู้ไม่หวังดีอาจแฝงมากับคนที่ขอเข้ามาเป็นเพื่อนเรา และหากพบคนที่เป็เพื่อนซึ่งเราไม่รู้จักและน่าสงสัยก็ควรลบออกไป

๔. ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ผู้ให้บริการแต่ละรายจะกำหนดการตั้งค่าส่วนตัวไว้เพื่อไม่ให้ข้อมูล หรือสิ่งที่เราทำ หลุดออกไปยังคนที่ไม่พึงประสงค์ ดังนั้น เราควรตั้งค่าให้เพื่อนเท่านั้นที่เห็นกิจกรรมของเรา และหลีกเลี่ยงการตั้งค่าสิ่งที่เราทำให้เป็นสาธารณะ หรือคนทั่วไปเห็นได้

๕. ไม่แสดงข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความลับ เช่น บัตรประจำตัวประชาชน บัตรเครดิตลงในโซเชียลเน็ตเวิร์ก ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบข้อความ หรือรูปภาพ เพราะแฮกเกอร์และผู้ไม่หวังดีสามารถแฝงตัวมากับกลุ่มเพื่อนที่เราอนุญาตให้เข้าชมได้

๖. ใช้วิจารณญาณอย่างสูงในการรับข่าวสาร และอย่าปักใจเชื่อข้อมูลที่เผยแพร่เข้ามาในทันที รวมทั้งการกล่าวอ้างถึงแหล่งที่มาของข้อมูลนั้นๆ เพราะอาจมีการสวมรอย หรือสมอ้างจากผู้ไม่หวังดีเพื่อสร้างข่าวหรือสร้างความเสียหายต่อแหล่งที่มาที่นั่นได้

๗. ดูแลและควบคุมการใช้งาน ควรให้รู้จักวิเคราะห์ข้อมูล และรู้จักเล่นอย่างถูกวิธี เพราะความรู้ในโซเชียลเน็ตเวิร์กก็มีอยู่มากมาย และปัจจุบันครูอาจารย์ก็ทันสมัยจนแจ้งเรื่องต่างๆ แก่ลูกศิษย์ผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ก เช่น เฟสบุ๊กหรือ ทวิตเตอร์กันแล้ว นอกจากนี้ อาจหาเครื่องมือในการควบคุมการใช้งานของบุตร

หลายได้ เช่น โปรแกรม วินโดวส์ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ไม่โครซอฟต์เปิดให้ใช้งานได้ฟรีๆ นอกจากจะใช้ควบคุมการเข้าถึงเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมได้แล้ว ยังสามารถกำหนดช่วงเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์ และป้องกันการใช้โปรแกรม หรือเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ได้รับอนุญาตได้อีกด้วย

๘. ตระหนักว่ามันเป็นสังคมเสรี แม้ว่าทุกคนจะมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น แต่ทุกคำพูดและการกระทำที่ไม่เหมาะสมก็สามารถเป็นเหตุในการฟ้องร้องได้ และศาลก็อาจจะรับฟังคำร้องด้วย

การหลบลีกภัยสื่อออนไลน์คงไม่ใช่การเลิกใช้งานไปเลย เพราะยังมีประโยชน์ๆ อีกมากมายในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ แต่ถ้ารู้จักใช้อย่างระมัดระวังก็จะช่วยให้เราสามารถสนุกสนานกับสังคมออนไลน์อย่างมั่นใจมากขึ้น อย่างไรก็ตาม แนวทางปฏิบัติเหล่านี้ก็อาจมีขั้นตอนที่แตกต่างกันไปตามแต่ละ เครือข่ายออนไลน์ที่เราสามารถศึกษาได้จากคำแนะนำบนเว็บไซต์เหล่านั้น

สิ่งที่ควรทำ และ ไม่ควรทำบน อินเทอร์เน็ต

สิ่งที่ควรทำ

๑. ควรใช้วิธีส่งข้อความทางส่วนตัวทางกล่องข้อความ ไม่ใช่การโพสต์บนกระดานสนทนา
๒. คิดให้ดีกว่าสิ่งที่เราโพสต์จะทำให้คนอื่นคิดมากหรือไม่
๓. ใช้โทรศัพท์การติดต่อข่าวสารสำคัญ อย่าประกาศบนกระดานสนทนา
๔. อย่าโพสต์แสดงความคิดเห็นบ่อยเกินไป
๕. ให้ระวังน้ำเสียง ของข้อความ

สิ่งที่ไม่ควรทำ

๑. อย่าขอเป็นเพื่อนกัน กับ คนที่ไม่รู้จักโดยตรง
๒. แท้กรุปเพื่อนตอนที่ดูไม่ดี (โดยเฉพาะผู้หญิง)
๓. อย่าอัปเดต สถานะตนเองบ่อยเกินไป
๔. การบ่นเกี่ยวกับเรื่องงาน
๕. โพสต์เรื่องที่ส่งต่อๆ กันมาเป็นทอดๆ

ติดต่อมีอาชีพช่วยจัดการ

กระทรวงไอซีที

<https://www.thaicert.or.th/>

โทรศัพท์ ๐๒ ๑๒๓ ๑๒๑๒

กรณี

- เฟซบุ๊กถูกแฮก
- เนื้อหาไม่เหมาะสมบนอินเทอร์เน็ต

สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.)

<http://www.ocpb.go.th/>

สายด่วน ๑๑๖๖

กรณี

- ซื้อตัวเครื่องมือมือถือ / แท็บเล็ตมาแล้วมีปัญหา หรือตัวเครื่องไม่ได้มาตรฐาน
- โฆษณาหลอกลวง / เกินจริง บนสื่ออินเทอร์เน็ต

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ
(สำนักงาน กสทช.)

<https://www.nbtc.go.th/>

สายด่วน ๑๒๐๐ (โทรฟรี)

กรณี

- โฆษณาหลอกลวง/เกินจริง บนสื่อวิทยุและโทรทัศน์
- การใช้บริการโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต เช่น ค่าบริการมือถือแพงเกินจริง สัญญาณอินเทอร์เน็ตช้า

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม MDES

<http://www.mdes.go.th/view/๑/home>

กรณี

- การวางแผน ส่งเสริม และพัฒนาเศรษฐกิจ ดิจิทัล

โทรศัพท์ ๐๒-๑๔๑๖-๗๔๗



แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :
วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐



สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลส่วนตัว เพศ ชาย หญิง ระดับชั้น..... อายุ

โรงเรียน.....

เครื่องมือที่เข้าถึงสื่อออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ / โน้ตบุ๊ก

ช่องทางของสื่อออนไลน์ที่ใช้ เกม ค้นหาข้อมูล ดูหนัง / ฟังเพลง แชท facebook

อื่นๆ ใช้กี่ชั่วโมงต่อวัน จ.- ศ.... ส.-อา.

ส่วนที่ ๒ แบบสอบถามก่อนร่วมกิจกรรม

ข้อ	ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
๑	เด็กที่ติดเกมออนไลน์ เล่นติดต่อกันทั้งวัน ไม่กินไม่นอน มักจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง จนถึงขั้นท าร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม		
๒	เด็กที่ติดเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะหนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน		
๓	เยาวชนในยุคไทยแลนด์ ๔.๐ ควรพัฒนาตนเองให้เป็นเน็ตไอดอล		
๔	เยาวชนควรมีทั้งเพื่อนออนไลน์และเพื่อนในชีวิตจริง		
๕	การเสพติดโลกโซเชียล เช่น เฟซบุ๊ก มีแนวโน้มที่จะทำให้เด็กแยกตัวออกจากสังคม น ำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต		
๖	คุณค่าของแต่ละคนวัดได้จากความสวย ความหล่อ และความร่ำรวย		
๗	เราจะปลอดภัยจากคนที่ จะหลอกเราถ้าเราใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน		
๘	ในโฆษณา อินเทอร์เน็ตมักบอกแต่ประโยชน์ แต่ไม่บอกโทษ		
๙	การใช้สื่อโซเชียลให้เกิดประโยชน์คือการใช้เพื่ออวดตัวเองเท่านั้น		
๑๐	หากพบเห็นโฆษณาหลอกลวงให้แจ้ง กสทช.		
๑๑	เราจะไม่กลั่นแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ให้เพื่อนอาย		
๑๒	การมีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย เด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา		

ส่วนที่ ๓ แบบสอบถามหลังร่วมกิจกรรม

ข้อ	ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
๑	เด็กที่ติดเกมออนไลน์ เล่นติดต่อกันทั้งวัน ไม่กินไม่นอน มักจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง จนถึงขั้นท าร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม		
๒	เด็กที่ติดเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะหนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่ นอน ในเวลากลางคืน		
๓	เยาวชนในยุคไทยแลนด์ ๔.๐ ควรพัฒนาตนเองให้เป็นเน็ตไอดอล		
๔	เยาวชนควรมีทั้งเพื่อนออนไลน์และเพื่อนในชีวิตจริง		
๕	การเสพติดโลกโซเชียล เช่น เฟซบุ๊ก มีแนวโน้มที่จะท ำให้เด็กแยกตัวออกจากสังคม น ำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในการด ำเนินชีวิต		
๖	คุณค่าของแต่ละคนวัดได้จากความสุข ความหล่อ และความร าวรวย		
๗	เราจะปลอดภัยจากคนที่ จะหลอกเราถ้าเราใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน		
๘	ในโฆษณา อินเทอร์เน็ตมักบอกแต่ประโยชน์ แต่ไม่บอกโทษ		
๙	การใช้สื่อโซเชียลให้เกิดประโยชน์คือการใช้เพื่ออวดตัวเองเท่านั้น		
๑๐	หากพบเห็นโฆษณาหลอกลวงให้แจ้ง กสทช.		
๑๑	เราจะไม่กลั่นแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ให้เพื่อนอาย		
๑๒	การมีปัญหการเรียนตกต่า ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย เด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบ ำบัดรักษา		

ข้อเสนอแนะ ดี /ชม หลังร่วมกิจกรรม

.....

.....

.....

จุดมุ่งหมายของร่างแบบประเมินผลความรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

๑. กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนในแต่ละพื้นที่

ผู้ที่เข้าร่วมประเมินผลความรู้เข้าร่วมกิจกรรมตอบแบบสอบถามใน แต่ละภาคพื้นที่ จะอยู่ในช่วงระดับ ประถมศึกษาปีที่ ๔ – มัธยมศึกษาปีที่ ๒ อายุอยู่ที่ประมาณ ๙- ๑๔ ปี

๒. วัตถุประสงค์ในการประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรม

๒.๑ ประโยชน์ที่ได้รับจาก สื่อออนไลน์ เช่น หาความรู้ หาข้อมูล สร้างผลงาน คลายเครียด สร้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อน เป็นต้น

๒.๒ ผลเสียที่จะได้รับจาก สื่อออนไลน์ หมกหมุ่นมากเกินไปก็จะไม่เกิดผลดี ทำให้เสียเวลาไม่มีเวลา และร่วมกิจกรรมอยู่กับผู้คน ส่วนรวมเพื่อนและครอบครัว เป็นช่องทางที่ถูกหลอกลวงได้ เป็นต้น

๒.๓ ควรพัฒนาตนเองให้รู้เท่าทันสื่อออนไลน์ การเข้าถึงสื่อประเภทต่างๆ การวิเคราะห์ ที่มาที่ไป ของข้อมูล จะได้ไม่ถูกหลอกลวง การประเมินค่าสื่อ จะประเมินคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม การ สร้างสรรค์ ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๔ ให้แยกแยะให้ออกระหว่างโลกความจริง กับ โลกออนไลน์ เมื่อเราเข้ามาอยู่ในโลกออนไลน์มาก เกินไปจนทำให้เราห่างไกลชีวิตความเป็นจริงมากขึ้น เราขาดการออกกำลังกาย ขาดการอ่านหนังสือ ที่เป็นเล่ม จริงๆ ขาดการสัมผัส ไม่มีความสัมพันธ์กับผู้คนในแบบตัวตนจริงๆ

๒.๕ ให้อ่านคุณค่าของตัวเอง โดยไม่ได้วัดจากความหล่อ ความสวยงาม และความร่ำรวยเงินทอง

๒.๖ ไม่กลั่นแกล้งเพื่อน โดยโพสต์ให้เพื่อนเดือดร้อน หรืออับอาย

๓. การประเมินผลที่ต้องวัดก่อนหรือหลัง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นต้องการประเมินเพื่อทราบในเรื่อง ดังนี้

๓.๑ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความเข้าใจในประโยชน์ และ โทษของการใช้สื่อออนไลน์มากน้อยแค่ไหน

๓.๒ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีภาวะ ที่ติดเกมส์ หรือ สื่อออนไลน์ มั้ย

๓.๓ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีพฤติกรรมของการใช้สื่อออนไลน์ที่ได้รับผลการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง

๓.๔ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีการวิเคราะห์หรือใช้วิจารณญาณในการเสพข่าวหรือโฆษณาตามสื่อโลก ออนไลน์ได้ดีแค่ไหนการประเมินผลที่ต้องวัดก่อนและหลังกิจกรรมนั้น ผู้ทำกิจกรรมได้ใส่รูปแบบ หรือเนื้อหา ลงไปในบทละคร ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เช่น

เซอร์รี่ หลงเชื่อในโฆษณาเกินจริง คริมว๊ิงว๊ิง เซอร์รี่ได้รับบทเรียนจากการไม่ได้ไตร่ตรอง

เบิ้ม ติดเกมส์ มีอารมณ์รุนแรง เสียเงิน และยังเป็นหนี้อีก

น้ำนึ่ง หาความรู้ หาความเข้าใจจาก สื่อโซเชียล

จืด ติดเฟสบุ๊ค แต่ก็ใช้ประโยชน์จากโซเชียลในการช่วยเหลือสุนัขที่บาดเจ็บ

แก้ว โดนเพื่อนล้อว่าตัวดำ และอยากขาวมาก จนไม่เป็นตัวของตัวเอง, ในบทละครจะสอดแทรก

ความรู้เข้าไปเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้ไปในตัว

๓. ระยะที่ ๓ ชั้นลงพื้นที่ทำกิจกรรม

รายงานสรุปผลการแสดงหุ่นสาย และผลการสำรวจความเข้าใจของกลุ่มผู้ชม

จากการเดินทางไปทั่วประเทศเพื่อดำเนินกิจกรรมประชาสัมพันธ์แบบเดินสาย Road show ในแบบ Mobile puppet theatre event ในโรงเรียนต่างๆ จำนวน ๒๐ โรงเรียน โครงการสามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้โดยเด็ก และเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้ และความสนุกสนานผ่านการเล่าเรื่องราวที่มีสาระประโยชน์ และการร่วมเล่นเกม มีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในโครงการทั้งสิ้น ๕,๖๗๘ คน ประกอบด้วย

นักเรียน	จำนวน	๕,๓๗๙	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๒๙๖	คน
บุคคลทั่วไป	จำนวน	๓	คน

ทั้งนี้ จากการดำเนินการวัดความรู้ความเข้าใจของผู้ชมการแสดง โดยจัดทำแบบสอบถามความรู้ก่อน และหลังการชมการแสดงละครหุ่นสายเพื่อเปรียบเทียบวัดผล สามารถสรุปผลการดำเนินโครงการ ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน รวมทั้งแนวทางการแก้ไขได้ดังต่อไปนี้

ผลการจัดกิจกรรมโครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค : วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิกไลค์ออนไลน์ ใน ๒๐ โรงเรียน ๖ ภาค พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการโดยส่วนใหญ่ เมื่อชมการแสดงละครหุ่นจบแล้ว นอกเหนือจากความสนุกสนานที่ได้รับ ยังมีความรู้ความเข้าใจในประเด็นต่างๆที่สื่อสารผ่านเรื่องราวในละครหุ่น ซึ่งได้แก่ ประเด็นเรื่องสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ และการซื้อสินค้าออนไลน์เพิ่มมากขึ้น รวมถึง การทำกิจกรรมหลังการแสดงก็ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการเข้าใจกระบวนการทางการตลาดที่มุ่งหมายจะสร้างแรงจูงใจเพื่อให้ผู้คนจับจ่ายใช้สอยจนเกินความจำเป็น อีกทั้งตัวแผ่นพับชุดข้อมูลความรู้ก็เสริมในแง่ของการสำรวจตนเองว่าเป็นบุคคลที่ติดการเข้าสังคมออนไลน์มากเกินไปหรือไม่ เป็นผู้ติดเกมออนไลน์หรือไม่ รวมถึงการให้ข้อมูลการติดต่อไปยังแหล่ง หรือ หน่วยงานที่ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถแจ้งความผิดปกติใดใดที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้

แนวทางที่เหมาะสมเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันโลกออนไลน์

ผลจากการลงพื้นที่เพื่อจัดแสดงละครหุ่นสายเรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ ทั้งก่อน และหลังการแสดงนั้น สามารถสรุปแนวทางที่เหมาะสมในการสื่อสารเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้ดังนี้

คณะทำงาน ต้องมีความรู้ ความเข้าใจทั้งในเชิงทฤษฎี และ ในเชิงประสบการณ์ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่ใกล้ชิดตัวผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ต้องสามารถหยิบยกเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องนี้มาอธิบาย ในเชิงเหตุและผลได้ สามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมโครงการเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ เพื่อให้เกิดเป็น

องค์ความรู้ในแบบของผู้เข้าร่วมโครงการ รวมถึงต้องเข้าใจ และเห็นภาพรวมของประเด็นเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร เพื่อเตรียมพร้อมตอบคำถาม ข้อสงสัยต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างทำกิจกรรม

สื่อ ควรเลือกรูปแบบที่เห็นเป็นรูปธรรม สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ เนื่องจากการทำเช่นนี้จะสามารถดึงความสนใจของผู้เข้าร่วมโครงการได้ดีกว่า และก่อให้เกิดการตระหนักรู้ว่า เป็นเรื่องที่คุณเข้าร่วมโครงการควรมีความรู้ ความเข้าใจ ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเอง เพื่อเป็นการปกป้องตนเอง

เนื้อหาความรู้ เนื้อหาความรู้ควรผสมผสานทั้งทางวิชาการ และมองให้สอดคล้องกับประสบการณ์หรือต่อยอดจากประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการ ไม่ตัดสินโดยทันที หากแต่ควรชี้ให้เห็นทั้งสองด้านของโลกออนไลน์ เนื่องจากเครื่องมือออนไลน์ใดก็ได้แต่เป็นเพียงเครื่องมือเครื่องมือหนึ่งเท่านั้น แต่ประเด็นสำคัญหรือหัวใจหลัก คือ ผู้ที่ใช้เครื่องมือ ซึ่งก็คือ ผู้เข้าร่วมโครงการนั่นเอง ดังนั้น การให้ความรู้เพื่อติดเป็นอาวุธในการปกป้องตนเองหรือการสร้างการเป็นผู้ใช้ที่มีคุณภาพ จึงสำคัญการให้ความรู้ในเชิงเทคนิควิธีการเข้าถึงโลกออนไลน์

รูปแบบของการให้ความรู้ เนื่องจากในวัยประถมปลายถึงมัธยมต้น ยังเป็นวัยที่สนุกสนานกับจินตนาการ และบวกผสมกับความเป็นจริง ยังสนุก และมีความรู้สึกร่วมกับละครในการ์ตูน เสมือนเป็นเพื่อนกัน ดังนั้น การใช้หุ่นสายขนาดใหญ่ และการสร้างเรื่องราวที่สอดคล้องกับช่วงวัย และประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการ เสมือนว่าตัวละครเหล่านั้น คือ เพื่อนคนหนึ่งของผู้เข้าร่วมโครงการ ก็เป็นส่วนสำคัญที่จะดึงให้เขาสนใจ และใส่ใจในประเด็นที่เราต้องการสื่อสาร และในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่มีคำถาม ดังนั้น การกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด และการตั้งคำถามต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว โดยเฉพาะในประเด็นการการตลาดหรือการขายสินค้าออนไลน์ จึงเป็นส่วนที่สำคัญ หากผู้เข้าร่วมโครงการมีทักษะในการตั้งคำถามแล้ว จะช่วยลดโอกาสที่จะถูกล่อลวงลง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ก่อนข้างมีความเหมาะสมและลงตัวอยู่ เนื่องจากวัยประถมปลาย ถึงมัธยมต้นนั้น ทั้งการแสดง และกิจกรรมยังสามารถทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการในวัยนี้มีสมาธิ และจดจ่ออยู่กับกิจกรรมได้ แต่สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการที่อายุต่ำกว่ากลุ่มเป้าหมาย แม้ว่าจะมีสมาธิอยู่กับการแสดงได้ หากแต่จะไม่สามารถเข้าร่วมในกระบวนการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ได้

เนื้อหาของสื่อที่นำเสนอ ผ่านบทละคร และการแสดงหุ่นสาย โดยมีสื่อผสมอื่นๆ เข้าร่วมด้วย เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการนอกเหนือจะเห็นประเด็นที่ต้องการนำเสนอแล้ว ยังได้รับความสนุกสนานจากการแสดง ตัวละคร และ เรื่องราวเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นด้วย

ประเด็นที่น่าสนใจ การเข้าถึงโลกออนไลน์ การใช้เฟซบุ๊ก การเล่นเกมออนไลน์ การซื้อขายสินค้าออนไลน์ ไม่ใช่เรื่องผิด สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงเครื่องมือ สิ่งที่สำคัญคือ การใช้เครื่องมือเหล่านี้ต่างหากว่าจะใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์สูงสุด และควรต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องใดที่จะทำให้ไม่เป็นเหยื่อของผู้ที่ใช้เครื่องมือเหล่านี้ทางที่หาผลประโยชน์

กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายที่ทางโครงการควรเข้าไปให้ความรู้ คือ กลุ่มประถมศึกษาตอนปลาย ถึงมัธยมต้น เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความไวต่อการเข้าถึงโลกออนไลน์ การเล่นเกม การซื้อของในเกม การใช้เฟซบุ๊กเพื่อหาเพื่อน หากแต่เป็นกลุ่มที่ยังอาจมีความรู้ ความเข้าใจ ถึงความเสี่ยง และการตกเป็นเหยื่อของระบบการตลาดออนไลน์หรือการใช้เฟซบุ๊กเพื่อกลั่นแกล้งกันในระดับที่น้อย

บุคคลที่ควรมีบทบาท ผู้ที่ควรได้รับเชิญเข้าร่วมโครงการดังกล่าว นอกเหนือจากผู้เข้าร่วมโครงการในกลุ่มเป้าหมายแล้ว ยังสามารถขยายผลไปสู่ครู อาจารย์ และผู้ปกครองด้วย เพื่อให้มีความรู้เท่าทัน และสามารถสื่อสาร และอธิบายได้ เนื่องจากการห้ามเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ ชำร่วยอาจเป็นการกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมายมีความต้องการที่จะกระทำมากขึ้น

การประเมินผลการจัดกิจกรรมให้ความรู้ ในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ถือได้ว่าค่อนข้างประสบความสำเร็จ ผู้เข้าร่วมโครงการสนุกสนานกับละครหุ่นสาย จัดจำตัวละคร และเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ ซึ่งสิ่งนี้เป็นจุดหนึ่งที่ทำให้เด็กมีตัวอย่างในการนำกลับไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นตัวอย่างของการแก้ปัญหาหรือทางออก รวมถึงเป็นตัวอย่างที่ไม่ควรนำไปปฏิบัติด้วย

ปัญหาอุปสรรค และแนวทางการแก้ไข

ปัญหาด้านโสตทัศนอุปกรณ์ ความไม่พร้อมของสถานที่ เนื่องจากคณะทำงาน ประสานงาน และเตรียมความพร้อมค่อนข้างดี จึงไม่ค่อยมีปัญหาในเรื่องนี้ หากแต่บางโรงเรียน เป็นโรงเรียนที่อยู่ในแถบห่างไกล ไม่มีความพร้อมในด้านโสตทัศนอุปกรณ์เลย แต่เนื่องจากหัวใจหลักของการสื่อสารในโครงการนี้ อยู่ที่ละครหุ่นสาย จึงยังสามารถสื่อสารได้ในระดับที่เกิดความรู้ความเข้าใจได้

ปัญหาด้านตัวกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการ บางโรงเรียนเห็นว่าเป็นการแสดงหุ่นสาย เป็นการแสดงที่น่าจะเหมาะกับเด็ก จึงขอให้เด็กระดับอนุบาลมาชมด้วย ซึ่งค่อนข้างจะเด็กไปสำหรับเนื้อหา แต่ เด็กๆก็ยังสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เป็นตัวเรื่อง และตอบคำถามได้จากสถานการณ์ในเรื่องได้

รายละเอียดผลการดำเนินกิจกรรมในแต่ละโรงเรียน (เรียงตามวันที่ดำเนินกิจกรรม) ดังต่อไปนี้

ภาคตะวันออก

๑. โรงเรียนวัดหนองเสม็ด (อรรถพรสงเคราะห์) ต.หนองเสม็ด อ.เมือง จ.ตราด

วันที่ ๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด ๐๓๙-๕๒๑-๕๓๕ / ๐๘๐-๐๙๗-๕๖๐๑

ครูผู้ประสานงาน : คุณนภัสสร (ครูก้อย) ๐๘๙-๒๔๔-๑๗๙๖ / ๐๙๗-๒๐๒-๑๒๘๒

ประธานพิธีเปิดงาน : นายสุชาติ กะไชยวงษ์ (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

แขกผู้ร่วมงาน : นางสาวสุดคณิง ไชยสิทธิ์ (รอง ผอ.สพป.ตราด เขต ๑)

สถานที่ทำกิจกรรม : อาคารอเนกประสงค์

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล ๑ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๑๘๑	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๔	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	๑	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๑๙๖	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แปลีส” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็นได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม การคบเพื่อนที่ดีจะนำไปสู่สิ่งที่ดีๆ

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากห้องประชุมมีเพดานต่ำ ทำให้เสาเวทีไม่สามารถติดตั้งได้เต็มรูปแบบ
- แสงสว่างของห้องประชุมมีมากเกินไป ทำให้ภาพที่ฉายบนจอไม่ชัดเจน

แนวทางแก้ไข

- ปรับลดขนาดความสูงของโครงสร้างของเสาเวทีลง เพื่อให้สามารถใช้ระบบไฟเวทีได้
- เพิ่มม่านด้านข้างเวที ทั้ง ๒ ด้าน เพื่อลดแสงสว่างจากภายนอกที่จะเข้ามา

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยายภาคโรงเรียนวัดหนองเสม็ด จ.ตราด และกรอกแบบสอบถามก่อนร่วมกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



บรรยายภาคการแสดงละครหุ่น



ทบทวนเนื้อหาหลังชมละคร และร่วมเล่นเกม



ร่วมบันทึกภาพเป็นที่ระลึก

๒. โรงเรียนวัดโชติหินมิตรภาพที่ ๔๒ ต.เนินพระ อ.เมืองฯ จ.ระยอง

วันที่ ๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระยอง เขต ๑ ๐๓๙-๕๒๑-๕๓๕/ ๐๘๐-๐๙๗-๕๖๐๑

ครูผู้ประสานงาน : ครูโจ ๐๓๘-๖๘๘-๔๐๘ / ๐๘๗-๗๑๘-๗๗๒๓

ประธานพิธีเปิดงาน : นางบุษบา ธนาภรณ์ (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : อาคารอเนกประสงค์

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๓๖๙	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๙	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๓๘๘	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แปดสี” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็นได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม การแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี ทั้งการมีส่วนร่วมในตัวกิจกรรม และช่วยเหลือทีมงานในการจัดสถานที่ และขนถ่ายอุปกรณ์

ปัญหาและอุปสรรค

- พื้นที่ที่โรงเรียนจัดไว้ไม่เหมาะสม เนื่องจากอยู่ชั้น ๔ และเพดานต่ำ ไม่เหมาะกับรูปแบบของเวที

แนวทางแก้ไข

- ปรับเปลี่ยนสถานที่จัดกิจกรรมลงมายังหอประชุมใหญ่ ทำให้สามารถติดตั้งระบบแสง เสียง และภาพได้อย่างเต็มรูปแบบกิจกรรม

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยากาศโรงเรียนก่อนร่วมกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรมมีการเล่นเกม พร้อมแจกของรางวัลให้กับนักเรียน



เตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



รับชมละครหุ่น



กรอกแบบสอบถามหลังชมละครหุ่นและร่วมบันทึกภาพเป็นที่ระลึก

๓. โรงเรียนเทศบาลอินทปัญญา (วัดใหญ่อินทาราม) ต.บางปลาสร้อย อ.เมือง จ.ชลบุรี

วันที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๑ ๐๓๘-๖๑๔๙๒๑/๐๓๘-๖๑๑๒๓๑

ครูผู้ประสานงาน : ครูเฉลิม ๐๓๘-๒๘๒-๕๓๓ / ๐๙๗-๒๕๑-๙๒๒๓

ประธานพิธีเปิดงาน : นางรังสิมา พิทักษ์วาปี (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : อาคารอเนกประสงค์

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๓	จำนวน	๒๒๔	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๙	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๒๓๓	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- ตลอดการดำเนินกิจกรรม นักเรียนที่เข้าร่วม ให้ความร่วมมือดีตลอดทั้งกิจกรรม รวมทั้งมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ทีมงานต้องการจะสื่อสาร ในเรื่องของการเท่าทันสื่อต่างๆ สามารถตอบคำถามที่ผู้นำกระบวนการถามได้
- นักเรียน และคุณครูที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข ทางโรงเรียนอำนวยความสะดวกให้เต็มที่ เด็กๆ ช่วยทีมงานยกของ ทุกคนกระตือรือร้น และรู้สึกขอบคุณที่มีโครงการนี้มาที่โรงเรียน

ปัญหาและอุปสรรค

- สถานที่ที่ทางโรงเรียนจัดไว้ให้เป็นโรงอาหาร ทำให้มีปัญหาในเรื่องกลิ่นและเสียง บรรยากาศที่ไม่เหมาะการทำกิจกรรมที่มีบรรยากาศของร้านค้าในพื้นที่ และขนาดของพื้นที่จำกัด

แนวทางแก้ไข

- ปรับรูปแบบกิจกรรมให้มีความกระชับ เพื่อดึงความสนใจของผู้เข้าร่วมให้อยู่กับกิจกรรมตลอดเวลา

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยากาศก่อนร่วมกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



ชมละครหุ่น



ทบทวนเนื้อหาหลังรับชมละคร



ทบทวนเนื้อหาหลังรับชมละครหุ่น และกรอกแบบประเมินผลหลังแสดงละคร



กรอกแบบประเมินผลหลังร่วมกิจกรรม และบันทึกภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน

ภาคกลาง

๔. โรงเรียนไทรน้อย ต.ไทรน้อย อ.ไทรน้อย จ.นนทบุรี

วันที่ ๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๓ ๐๒-๑๔๙-๓๙๒๓-๖ / F.๐๒-๙๒๑-๖๖๐๐

ครูผู้ประสานงาน : รองผู้อำนวยการ ๐๒-๕๙๗-๑๑๙๙-๑๐๕ / ๐๘๒-๒๔๘-๕๕๙๙

ประธานพิธีเปิดงาน : นายรังสิมันต์ ยาละ (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : หอประชุมโรงเรียน

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑	จำนวน	๒๒๗	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๙	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และบุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๒๓๖	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- จากการชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเอง และนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม ทักษะคิดที่มีต่อเรื่องความขาวของผู้หญิง การใช้สื่อออนไลน์ให้เป็นประโยชน์ ทั้งเรื่องการหาความรู้ และการต่อยอดเพื่อเป็นอาชีพในอนาคต
- คณะครูและนักเรียนให้การต้อนรับและช่วยเหลือทีมงานเป็นอย่างดี เด็กๆที่นี้ใส่ใจ ชื่นชอบและมีความสุขกับกิจกรรม

ปัญหาและอุปสรรค

- สถานที่ทำกิจกรรมเป็นห้องอเนกประสงค์ขนาดใหญ่ บางครั้งความสนใจของผู้เข้าร่วมจะหลุดไปบ้าง

แนวทางแก้ไข

- ผู้ดำเนินการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อสร้างให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยากาศก่อนร่วมกิจกรรม



พูดคุยเล่นเกมกับนักเรียนพร้อมรับของที่ระลึก



กรอกแบบประเมินผลก่อนชมการแสดง



เริ่มการแสดง โดยเปิดตัวนักแสดง



รับชมละครหุ่นสายจบ และมีการให้น้องๆ ได้ทดลองเชิดหุ่น



กิจกรรมเรียนรู้หลังชมละครหุ่นสาย



ร่วมบันทึกภาพเป็นที่ระลึกพร้อมกันกับอาจารย์ และนักเรียน

๕. โรงเรียนประชานิเวศน์ ซ.๑๐ ถนนเทศบาลรังรักษ์เหนือ แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร

วันที่ ๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานศึกษากรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตจตุจักร ๐๒-๔๓๗-๖๖๓๑-๕

ครูผู้ประสานงาน : ครูสมศรี ๐๒-๕๘๘-๔๐๒๘ / ๐๘๓-๐๗๘-๗๕๐๙

ประธานพิธีเปิดงาน : นางสาวหทัยพัชร ชินวงศ์อมร (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔	จำนวน	๒๖๔	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๓	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๒๗๗	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แปลีส” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม ลดเวลาการดูยูทูป เพื่อใช้เวลากับการศึกษาหาความรู้อื่นๆ เพิ่มเติม การเท่าทันสื่อโฆษณาต่างๆ
- นักเรียนชื่นชอบ และเพลิดเพลินกับกิจกรรมที่จัดครั้งนี้

ปัญหาและอุปสรรค

- ห้องประชุมเพดานต่ำมาก ทำให้เสาเวทีไม่สามารถติดตั้งได้เต็มรูปแบบ
- ห้องประชุมมีขนาดเล็กกว่าจำนวนของผู้เข้าร่วม

แนวทางแก้ไข

- ปรับรูปแบบของเวที เพื่อให้ติดตั้งระบบไฟได้
- จัดการพื้นที่ให้ใช้ประโยชน์ได้มากที่สุด ย้ายของต่างๆ ที่กีดขวางในห้องประชุมออกภายนอกทั้งหมด

ภาพการดำเนินกิจกรรม



ทีมงานจัดเตรียมความพร้อมก่อนกิจกรรม เช็กระบบ เวที แสง เสียงและภาพ



เตรียมความพร้อมนักเรียน และกรอกแบบประเมินผลก่อนร่วมกิจกรรม



ละครหุ่นสายวัยมันส์ทันออนไลน์ แสดงพร้อมระบบ แสง เสียง และภาพ



ทบทวนเนื้อหาหลังชมละคร พร้อมทั้งแนะนำตัวละครหุ่น



กิจกรรม “คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม”



กิจกรรมทายคำ “คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม” และร่วมบันทึกภาพเป็นที่ระลึก

๖. โรงเรียนโพธิสารศึกษา ต.ปากน้ำโพ อ.เมือง จ.นครสวรรค์

วันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต ๑ ๐๕๖-๒๒๒-๕๓๐/๐๕๖-๒๒๗-๘๗๐

ครูผู้ประสานงาน : ครูพรทิพย์ ๐๕๖-๒๒๒-๕๓๐/๐๕๖-๒๒๗-๘๗๐

ประธานพิธีเปิดงาน : นางศิวารมย์ ศิริภาพ (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๕ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๔๙๘ คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๒ คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	- คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๕๑๐ คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- จากการชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเอง และนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การใช้สื่อออนไลน์ให้เป็นประโยชน์ ทั้งเรื่องการหาความรู้ และการต่อยอดเพื่อเป็นอาชีพในอนาคต ก่อนจะซื้อหรือใช้ผลิตภัณฑ์ใดๆ ต้องดูให้ดีก่อนที่จะตัดสินใจใช้
- คณะครู และนักเรียนให้ความสนใจในตัวกิจกรรมตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม น้องๆ ซึ่ชอบและมีความสุขกับกิจกรรม

ปัญหาและอุปสรรค

- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีจำนวนมาก บางกิจกรรมอาจจะทำได้ไม่ทั่วถึง เช่นกิจกรรมถามตอบกิจกรรมทายคำ

แนวทางแก้ไข

- ผู้นำกระบวนการใช้กระบวนการที่ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนยังคงอยู่กับกระบวนการต่างๆ

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยากาศก่อนชมละครหุ่นสาย



กรอกแบบประเมินผลก่อนร่วมกิจกรรม และรับชมการแสดงละครหุ่นสาย



นักเรียนร่วมทดลองชักเชิดหุ่น



กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ท้ายละคร และร่วมบันทึกภาพเป็นที่ระลึก

ภาคเหนือ

๗. โรงเรียนเทศบาลวัดหนองผา จังหวัดอุตรดิตถ์

วันที่ ๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สังกัดเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ๐๕๕-๔๑๑-๒๑๒

ครูผู้ประสานงาน : ครูแอม ๐๕๕-๘๓๐-๔๑๖ / ๐๙๕-๕๗๐-๕๔๔๔

ประธานพิธีเปิดงาน : นายวีระสิทธิ์ คุ่มจั่น (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๒	จำนวน	๒๓๖	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๒๔	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๒๖๐	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- จากการชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเอง เช่น การลดเวลาเล่นเกม การใช้สื่อออนไลน์ให้เป็นประโยชน์ ทั้งเรื่องการหาความรู้ และการต่อยอดเพื่อเป็นอาชีพในอนาคต รวมถึงรู้เท่าทันสื่อโฆษณาที่ต้องการจะขายสินค้าเพียงอย่างเดียว

ปัญหาและอุปสรรค

- มีเด็กอนุบาลร่วมกิจกรรมด้วย ซึ่งบางกิจกรรมอาจจะยังไม่กับช่วงอายุของวัยนี้

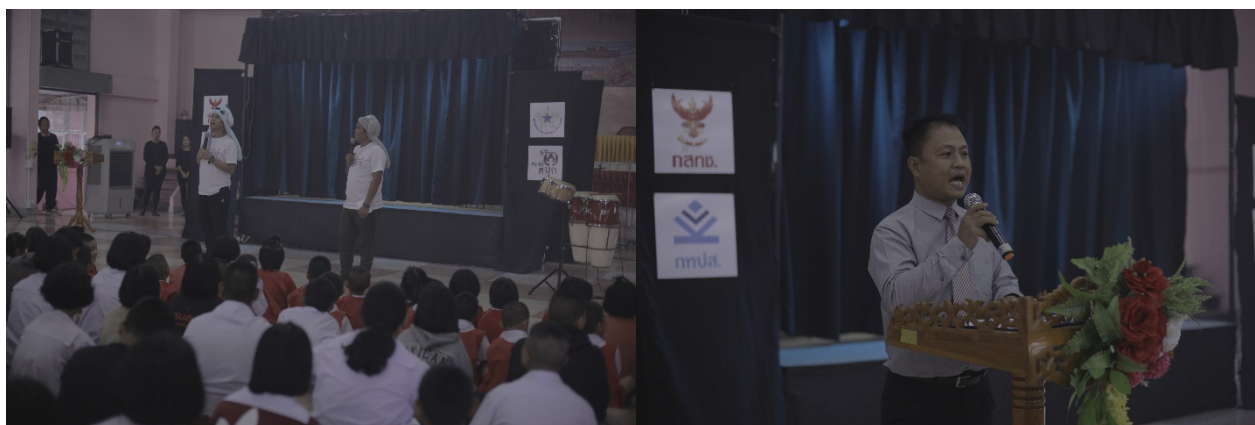
แนวทางแก้ไข

- ใ้รับชมละครหุ่นสายเพียงอย่างเดียว หลังจบละครแล้วให้คุณครูปฐมวัยพาน้องๆ อนุบาลกลับไปยังห้องเรียนก่อน

ภาพการดำเนินกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนรับชมละครหุ่นสาย



แนะนำกิจกรรมก่อนร่วมและชมการแสดง

ท่านผู้อำนวยการ กล่าวเปิดงาน



ความสนุกสนานขณะชมการแสดงละครหุ่นสาย



แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน หลังร่วมกิจกรรมวัยมันส์ทันออนไลน์



บรรยากาศการร่วมกิจกรรมและถ่ายรูปเป็นที่ระลึก

๘. โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนวิทยานุสรณ์) อ.เมือง จ.ตาก

วันที่ ๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สังกัดเทศบาลเมืองตาก กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ๐๕๕-๔๑๑-๒๑๒

ครูผู้ประสานงาน : ครูหนูช ๐๘๙-๙๖๑-๑๖๗๙

ประธานพิธีเปิดงาน : ดร.ศุภชัย ไพโรจน์พิริยะกุล (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

แขกผู้ร่วมงาน :นางศิระพร คงทรัพย์ (ผู้ประสานงานเครือข่ายองค์กรงดเหล้าจังหวัดตาก)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๓ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๒๙๕	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๗	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	๑	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๓๑๓	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- เริ่มกิจกรรมช้ากว่าเวลาที่กำหนด เนื่องจากต้องคอยนักเรียนจากอีก ๑ โรงเรียนที่จะมาร่วมกิจกรรม
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่น่าเสนอได้ดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ในหลายประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม เพื่อเพิ่มเวลาการเรียนรู้สิ่งอื่นๆ การเท่าทันสื่อต่างๆ ในโฆษณา การต่อยอดใช้สื่อออนไลน์ในการตามหาความฝัน
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี ทั้งการมีส่วนร่วมในตัวกิจกรรม และช่วยเหลือทีมงานในการจัดสถานที่ และขนถ่ายอุปกรณ์

ปัญหาและอุปสรรค

- ห้องประชุมอยู่ใกล้โรงอาหาร บางช่วงอาจมีเสียงที่ดึงความสนใจจากเด็กๆ ไปบ้าง

แนวทางแก้ไข

- ปรับกระบวนการให้กระชับขึ้น มีจังหวะกิจกรรมที่ดึงความสนใจจากนักเรียนตลอดเวลา เช่น เกมแจกของรางวัล

ภาพการดำเนินกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม



พิธีเปิดกิจกรรม และกิจกรรมก่อนการแสดงละครหุ่นสาย



กรอกแบบประเมินผลก่อนร่วมกิจกรรม ก่อนการแสดง



การแสดงละครหุ่น กิจกรรมแลกเปลี่ยนรู้ท้ายละคร และร่วมบันทึกภาพเป็นที่ระลึกหลังจากการแสดงจบ

๙. โรงเรียนบ้านโป่งแยงใน ต.โป่งแยง อ.แม่ริม จ.เชียงใหม่

วันที่ ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต๒ ๐๕๓-๗๓๙-๑๓๓/๐๕๓-๗๓๙-๑๖๘

ครูผู้ประสานงาน : ครูอัจฉรา ๐๕๓-๘๗๙-๒๒๙ / ๐๘๑-๗๔๖-๙๗๑๓

ประธานพิธีเปิดงาน : นายสงวนศักดิ์ ปัญใจแก้ว (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : อาคารอเนกประสงค์

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๒๔๕ คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๒ คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	- คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๒๕๗ คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์เบลล์” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น จากเดิมที่บางคนไม่มีความรู้เลย
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี ทั้งการมีส่วนร่วมในตัวกิจกรรม

ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนที่เข้าร่วมเป็นเด็กเล็ก และเป็นชาวเขา ทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมอาจไม่เหมาะสมกับช่วงวัย

แนวทางแก้ไข

- ปรับกระบวนการของกิจกรรม ให้เกิดการกระตุ้นการตื่นตัวตลอดเวลา เช่น เล่นเกม แจกของที่ระลึก

ภาพการดำเนินกิจกรรม



ทีมงานจัดเตรียมความพร้อมก่อนการแสดง



กรอกแบบประเมินผลก่อนร่วมกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



การแสดงละครหุ่นสาย และให้นักเรียนได้ทดลองชักเชิดหุ่น รวมทั้งถ่ายรูปเป็นที่ระลึกร่วมกัน

๑๐. โรงเรียนอารีวิทย อ.แม่สาย จ.เชียงราย

วันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๓

ครูผู้ประสานงาน : ครูเก๋ ๐๘๘-๔๐๔-๗๘๙๓ / ครูแอน ๐๘๘-๒๙๔-๔๖๖๒

ประธานพิธีเปิดงาน : นางสาวสุมาลี ชุ่มมงคล (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล ถึงประถมศึกษาปีที่ ๔	จำนวน	๙๘	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๔	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๑๑๒	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น จากเดิมที่บางคนไม่มีความรู้เลย
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี ทั้งการมีส่วนร่วมในตัวกิจกรรม

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากผู้เข้าร่วมโครงการส่วนใหญ่เป็นเด็กเล็ก กิจกรรมเรียนรู้ที่ต้องใช้ความรู้ความเข้าใจ ในการตัดสินใจจึงไม่เหมาะกับช่วงวัย

แนวทางแก้ไข

- ปรับกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้การแบบเทียบเคียงกับละครหุ่นสายเพิ่มขึ้น ชวนคุยและทำความเข้าใจไปช้าๆ เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ผ่านเรื่องราวในบทละครมากขึ้น

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยากาศก่อนร่วมกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อม และรับชมการแสดงละครหุ่นสาย



การแสดงละครหุ่นสาย



กิจกรรมเรียนรู้หลังชมละครหุ่นสาย และถ่ายภาพเป็นที่ระลึก

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

๑๑. โรงเรียนพัฒนาปัญญา ต.บ้านเลื่อม อ.เมือง จ.อุดรธานี

วันที่ ๑๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต ๑

ครูผู้ประสานงาน : ครูเอ๋ม ๐๘๒-๑๑๗-๓๘๙๓ /ผอ.ดนุช ๐๘๖-๔๕๖-๔๒๖๕

ประธานพิธีเปิดงาน : คุณพิมพ์พิชญา จงเกียรติกาญจน์ (ผู้จัดการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๕	จำนวน	๑๒๘	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๐	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๑๓๘	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในหลายๆ ประเด็นได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม การลดมายาคติเรื่องความขาวของผู้หญิงลง ตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจากสังคมออนไลน์ การใช้สื่อออนไลน์ค้นหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อตามหาความฝันของตัวเอง
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี

ปัญหาและอุปสรรค

- รูปแบบของห้องประชุม ไม่เหมาะสมสำหรับโครงสร้างเวทีของทีมงาน
- ความแตกต่างของช่วงอายุของนักเรียน ทำให้ต้องเพิ่มความเพิ่มการอธิบายในหลายๆ กิจกรรม

แนวทางแก้ไข

- ลดความสูงของเวทีลง และปรับทิศทางของเวทีให้ใช้พื้นที่ได้สูงสุด
- ให้นักเรียนที่เป็นรุ่นพี่คอยช่วยอธิบาย และดูแลน้องๆ ที่อยู่ระดับชั้นต่ำกว่า เพื่อให้น้องเกิดความเข้าใจไปพร้อมๆ กัน

ภาพการดำเนินงานกิจกรรม



บรรยากาศก่อนเริ่มกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม



กิจกรรมเรียนรู้ เท่าทันสื่อ



การแสดงละครหุ่นสาย กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถ่ายภาพที่ระลึกร่วมกัน

๑๒. โรงเรียนสามัคคีรถไฟ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.นครราชสีมา

วันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระถมศึกษานครราชสีมา เขต๑ ๐๔๔-๒๒๐-๙๔๓/๐๔๔-๒๒๐-๙๗๘

ครูผู้ประสานงาน : ครูนิติ ๐๘๗-๒๖๐-๑๒๒๗

ประธานพิธีเปิดงาน : นายทวี กิจสนธิ์ (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : อาคารอเนกประสงค์

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล ๒ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๑๓๑	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๘	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๑๔๙	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในหลายๆ ประเด็นได้ เช่น ตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจากสังคมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ การเท่าทันสื่อ
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากสถานที่จัดกิจกรรมอยู่ที่ใต้ถุนอาคารอเนกประสงค์ ซึ่งมีแสงจำนวนมาก ทำให้จอภาพไม่ชัดเท่าที่ควร

แนวทางแก้ไข

- เพิ่มจอ LCD TV เพื่อให้เห็นภาพจากวิดีโอชัดเจนขึ้น

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยากาศเตรียมความพร้อมก่อนกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนรับชมละครหุ่นสาย



บรรยากาศการแสดงหุ่นสาย



กิจกรรมแลกเปลี่ยนรู้หลังชมละครหุ่นสาย และร่วมถ่ายภาพร่วมกัน

๑๓. โรงเรียนบ้านสังข์ทอง ต.หัวขวาง อ.โกสุมพิสัย จ.มหาสารคาม

วันที่ ๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๓. ๐๔๓-๗๖๒-๓๖๓

ครูผู้ประสานงาน : ผอ.ธัญญลักษณ์ ๐๔๓-๗๖๑-๔๕๑/ ๐๖๒-๙๑๕-๑๕๙๓

ประธานพิธีเปิดงาน : นางธัญญลักษณ์ เกียรติกุลไทย (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับอนุบาล ๑ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๑๙๐	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๓	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๒๐๓	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “สโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ เช่น ลดเวลาเล่นเกม ใช้สื่อออนไลน์ให้เป็นประโยชน์ในการหาข้อมูล ต่อยอดเพื่อเป็นอาชีพได้ในอนาคต มีความเท่าทัน และเข้าใจในระดับหนึ่งถึงวิธีการตลาดที่สร้างแรงจูงใจให้กับสินค้า
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี เด็กๆ ตื่นเต้นกับละคร และกิจกรรม เด็กๆ สนใจมากเพราะไม่เคยมีกิจกรรมการเรียนรู้เช่นนี้มาก่อน

ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนมาร่วมทุกระดับชั้น ทำให้มีความต่างของช่วงอายุผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งมีผลต่อความเข้าใจในเนื้อหา

แนวทางแก้ไข

- ปรับกิจกรรมให้กระชับ และค่อยๆ อธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน

ภาพการดำเนินกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนชมละครหุ่นสาย



การแสดงละครหุ่นสาย



กิจกรรมเรียนรู้หลังชมละครหุ่นสาย นักเรียนได้ทดลองเชิดหุ่นสาย และถ่ายภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน

๑๔. โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี) อ.เมือง จ.นครพนม

วันที่ ๒๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๓๐ – ๑๑.๐๐ น.

พื้นที่ : สังกัดเทศบาลเมืองนครพนม กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ๐๕๕-๔๑๑-๒๑๒

ครูผู้ประสานงาน : ครูสุกัญญา จันทร์แดง ๐๘๖-๕๑๑-๒๓๒๒ / ครูอชัญญา ๐๘๑-๒๖๑-๔๘๙๖

ประธานพิธีเปิดงาน : นายอภิรักษ์ วรกุล (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ลานกีฬาอเนกประสงค์

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๓๓๔	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๒๒	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๓๕๖	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- กิจกรรมเริ่มช้ากว่าเวลาที่ตั้งไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “สโนว์แบล็ค” ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเอง และนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็น เช่น การลดเวลาเล่นเกม การใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาตนเอง

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากทางโรงเรียนเปลี่ยนสถานที่แสดงจากห้องประชุมที่เป็นสถานที่ปิดเป็นลานกีฬาอเนกประสงค์ ซึ่งโล่งแจ้ง ไม่สามารถเห็นภาพสื่อต่างๆ ที่ฉายขึ้นบนจอได้อย่างชัดเจน
- นักเรียนที่เข้าร่วมมีจำนวนมาก และเป็นสถานที่โล่ง ยากต่อการควบคุมให้ทุกคนมีสมาธิสนใจกิจกรรม

แนวทางแก้ไข

- ปรับรูปแบบการนำเสนอละครหุ่นสาย โดยให้หุ่นเข้าใกล้กับผู้ชมมากขึ้น เพื่อดึงให้ผู้ชมยังคงอยู่กับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร
- กระชับรูปแบบกิจกรรมเรียนรู้ ทำทายความสามารถ และสนุกสนานมากขึ้น เพื่อดึงความสนใจให้อยู่กับตัวกิจกรรมต่างๆ

ภาพการดำเนินกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อม และทำแบบประเมินก่อนร่วมกิจกรรม



บรรยายกาศรับชมละครหุ่นสาย



นักเรียนทดลองเชิดหุ่นสาย และถ่ายภาพที่ระลึกร่วมกัน

ภาคตะวันตก

๑๕. โรงเรียนอนุบาลด่านมะขามเตี้ย ต.ด่านมะขามเตี้ย อ.ด่านมะขามเตี้ย จ.กาญจนบุรี

วันที่ ๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต๑ ๐๓๔-๕๖๔-๓๓๐

ครูผู้ประสานงาน : ครูแจจ ๐๘๕-๒๘๒-๘๒๖๕

ประธานพิธีเปิดงาน : นายพินิจ ลิขิตวัฒน์กิจ (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๓ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๑๘๒	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๘	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๑๙๐	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม การแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ต่างๆ การลดมายาคติว่าผู้หญิงต้องขาว และตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจากสังคมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์
- เด็กๆ และคุณครู ทุกคนสนุก มีความสุขกับการร่วมกิจกรรม และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับทีมงาน

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากปรับเปลี่ยนสถานที่แสดงจากโรงอาหาร มาเป็นห้องประชุม ทำให้พื้นที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมมีจำกัด

แนวทางแก้ไข

- ปรับรูปแบบเวที และเคลียร์พื้นที่ในห้องประชุม เพื่อให้มีพื้นที่สำหรับรองรับนักเรียนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น

ภาพการดำเนินกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อม และทำแบบประเมินก่อนร่วมกิจกรรม



กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้



ชมการแสดงละครหุ่นสาย



ทำแบบประเมินผลหลังร่วมกิจกรรม มอบของที่ระลึกให้กับโรงเรียน และถ่ายภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน

๑๖. โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม (อมรวิทยาการ) ต.ท่าหนด อ.ดำเนินสะดวก จ.ราชบุรี

วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต ๒. ๐๓๒-๒๓๒-๙๖๙

ครูผู้ประสานงาน : ครูวรภาพร ๐๓๒-๒๔๑-๒๓๓ / ๐๘๒-๓๖๕-๙๔๘๑

ประธานพิธีเปิดงาน : นายก้องภพ ยี่หระ (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : โรงอาหารโรงเรียน

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๓๓๑	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๒	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๓๔๓	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม การแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ต่างๆ การลดมายาคติว่าผู้หญิงต้องขาว และตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจากสังคมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ การเท่าทันสื่อโฆษณาต่างๆ รวมถึงการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เพื่อประโยชน์ในการประกอบอาชีพในอนาคต
- จากการเด็กๆ ให้ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี เด็กๆ เข้าถึงเนื้อหาได้อย่างสนุกสนาน มีความสุข สนุก ตื่นเต้นกับละครหุ่นสายและกิจกรรมเรียนรู้

ปัญหาและอุปสรรค

- พื้นที่มีขนาดใหญ่ นักเรียนที่อยู่ด้านหลังอาจจะสมาธิหลุดไปจากกิจกรรมบ้างบางครั้ง

แนวทางแก้ไข

- ผู้นำกระบวนการ เน้นให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกคน ได้ทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อให้ยังคงมีสมาธิอยู่กับกิจกรรม

ภาพการดำเนินกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



การแสดงละครหุ่นสาย

ภาคใต้

๑๗. โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน ต.กำเนิดนพคุณ อ.บางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์

วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบฯ เขต ๑. ๐๓๒-๖๖๒-๐๓๑

ครูผู้ประสานงาน : ครูอ้อม ๐๓๒-๖๙๑-๐๐๘ / ๐๘๔-๑๕๘-๓๖๘๖

ประธานพิธีเปิดงาน : นายวิโรจน์ โตแก้ว (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : อาคารกิจกรรม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๓๒๗	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๒๑	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๓๔๘	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังหลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่น่าเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม การแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ต่างๆ การลดมายาคติว่าผู้หญิงต้องขาว และตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจากสังคมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ การเท่าทันสื่อโฆษณาต่างๆ รวมถึงการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เพื่อประโยชน์ในการประกอบอาชีพในอนาคต
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี ทั้งการมีส่วนร่วมในตัวกิจกรรม และช่วยเหลือทีมงานในการจัดสถานที่ และขนถ่ายอุปกรณ์

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากสถานที่จัดกิจกรรมเป็นอาคารอเนกประสงค์ ซึ่งมีแสงจำนวนมาก ทำให้จอภาพไม่ชัดเท่าที่ควร

แนวทางแก้ไข

- เพิ่ม LCD TV เพื่อให้เห็นภาพที่จะสื่อสารชัดเจนขึ้น

ภาพการดำเนินกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



การแสดงละครหุ่นสาย



กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังชมละครหุ่นสาย



ทดลองชักเชิดหุ่น ทำแบบประเมินหลังชมละครหุ่น และถ่ายภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน

๑๘. โรงเรียนชุมชนวัดขันเงิน ต.วังตะกอก อ.หลังสวน จ.ชุมพร

วันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต ๒. ๐๗๗-๕๔๑-๒๒๒

ครูผู้ประสานงาน : ครูพรทิพย์ ๐๘๕-๖๔๑-๘๙๙๔

ประธานพิธีเปิดงาน : คุณไทรรัตน์ วิริยะศิริกุล รองเลขาธิการ กสทช. สายงานยุทธศาสตร์และกิจการองค์กร

แขกผู้ร่วมงาน : พ.ต.อ.นิรันดร์ กันจู (ผู้กำกับสถานีตำรวจภูธรหลังสวน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุม

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๕	จำนวน	๔๕๒	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๒	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	๑	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๔๖๕	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองและนำไปสู่ความต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองได้ในบางประเด็นได้ เช่น การลดเวลาเล่นเกม การแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ การลดมายาคติเรื่องความขาวของผู้หญิง และตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ
- จากการเด็กๆให้ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี เด็กๆเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างสนุกสนาน มีความสุข สนุก ตื่นเต้นกับละครหุ่นสายและกิจกรรมเรียนรู้

ปัญหาและอุปสรรค

- การใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสารระหว่างกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม” บางครั้งผู้นำกระบวนการไม่เข้าใจ

แนวทางแก้ไข

- ตั้งใจฟัง และให้นักเรียนแปลให้ฟังเป็นภาษากลาง

ภาพการดำเนินกิจกรรม



เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม



คุณไตรรัตน์ วีริยะศิริกุล รองเลขาธิการ กสทช. สายงานยุทธศาสตร์และกิจการองค์กร กล่าวเปิดงาน



ชมการแสดงละครหุ่นสาย



กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หลังชมละครหุ่นสาย



ทำแบบประเมินหลังร่วมกิจกรรม เล่นเกมรับของรางวัล และมอบของที่ระลึกให้กับทางโรงเรียน

๑๙. โรงเรียนบ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐ ต.ท่าเรือ อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช

วันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต ๑. ๐๗๕-๓๕๖-๑๕๑

ครูผู้ประสานงาน : ท่านรอง ผ.อ ๐๘๔-๑๘๘-๖๐๙๒

ประธานพิธีเปิดงาน : รอง ผอ.สุมลทา เพชรใส (รองผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : อาคารอเนกประสงค์

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๓๓๒	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๒๕	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๓๕๗	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์เบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ เช่น การแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ เท่าทันสื่อโฆษณา ตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจากสังคมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์
- ครู และนักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัดได้เป็นอย่างดี จากการสังเกตการณ์เด็กๆ และคุณครู ที่ร่วมงานต่างมีความสุข และตื่นตัวไปกับกิจกรรม

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากสถานที่จัดกิจกรรมเป็นอาคารอเนกประสงค์ ซึ่งมีแสงจำนวนมาก ทำให้จอภาพไม่ชัดเท่าที่ควร

แนวทางแก้ไข

- เพิ่ม LCD TV เพื่อให้เห็นภาพที่จะสื่อสารชัดเจนขึ้น

ภาพการดำเนินกิจกรรม



บรรยากาศการเตรียมความพร้อมก่อนร่วมกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อม และทำแบบประเมินก่อนร่วมกิจกรรม



สนุกสนาน และได้ความรู้กับละครหุ่นสายวัยมันส์ทันออนไลน์



สนุกสนานกับละครหุ่นสาย และกิจกรรมรู้ทันโลกออนไลน์



กิจกรรมเรียนรู้หลังชมละครหุ่น และทดลองเชิดหุ่นสาย



คุณครูกล่าวขอบคุณทีมงาน และถ่ายภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน

ภาคกลาง

๒๐. โรงเรียนวัดไผ่ล้อม ต.พระปฐมเจดีย์ อ.เมือง จ.นครปฐม

วันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๑.๓๐ น.

พื้นที่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต ๑. ๐๓๔-๒๕๓-๘๗๙

ครูผู้ประสานงาน : ครูหนู ๐๙๕-๙๒๑-๘๙๕๗

ประธานพิธีเปิดงาน : นายสมชาย มียินดี (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

สถานที่ทำกิจกรรม : ห้องประชุมโรงเรียน

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงประถมศึกษาปีที่ ๖	จำนวน	๓๓๕	คน
ครู – อาจารย์	จำนวน	๑๒	คน
ผู้ได้รับคำเชิญ และ บุคคลทั่วไป	จำนวน	-	คน
รวมมีผู้เข้าร่วมโครงการ		๓๔๗	คน

ผลการจัดกิจกรรม

- สามารถดำเนินงานได้ตามกำหนดการที่วางไว้
- หลังชมละครหุ่นสาย เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค” และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของละคร และกิจกรรมที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถเชื่อมโยงเข้าหาตัวเองได้ เช่น มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการล่อลวง หลอกลวง และภัยที่แฝงมากับสื่อออนไลน์มากขึ้น การลดมายาคติเรื่องความขาวของผู้หญิง การลดเวลาเล่นเกมลง เพื่อเอาเวลาไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม
- จากการสังเกตการณ์ปฏิกิริยาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมพบว่า มีความเข้าใจและรับรู้ในสาระของโครงการ ได้เป็นอย่างดี

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากสถานที่จัดกิจกรรมเป็นอาคารอเนกประสงค์ ซึ่งมีแสงจำนวนมาก ทำให้จอภาพไม่ชัดเท่าที่ควร

แนวทางแก้ไข

- เพิ่ม LCD TV เพื่อให้เห็นภาพที่ใส่อักษรชัดเจนขึ้น

ภาพการดำเนินกิจกรรม



กิจกรรมเตรียมความพร้อม ทำแบบประเมินก่อนร่วมกิจกรรม และมอบของที่ระลึกให้กับโรงเรียน



ชมละครหุ่นสาย และทดลองเชิดหุ่นสายกับพี่ๆ นักแสดง



กิจกรรมทบทวนเนื้อหา และกิจกรรมเรียนรู้หลังชมละครหุ่นสาย



กิจกรรมเรียนรู้ เล่นเกมรับของที่ระลึก และถ่ายภาพเป็นที่ระลึกร่วมกัน

สรุปกิจกรรมโครงการ

หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค “วัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐”

สามารถดำเนินงานได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. ได้จัดสร้างละครหุ่นสายที่มีเนื้อหาครอบคลุมทุกองค์ประกอบของการคุ้มครองผู้บริโภค คือ อาหาร และเครื่องดื่ม เครื่องสำอาง เวชภัณฑ์ การบริโภคสื่อโฆษณา ละครทีวี และสิทธิของผู้บริโภคทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เกิดความรู้ความเข้าใจไม่ตกเป็นเหยื่อ

๒. หลังรับชมละครหุ่นสาย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ร่วมทำกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ (คุณค่าแท้-คุณค่าเทียม) ได้รู้จักกลยุทธ์ทางโฆษณาเพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นว่ากลยุทธ์ทางโฆษณา สามารถเข้ามามีอิทธิพลต่อตัวเราได้

๓. ในส่วนกิจกรรมคลิปสร้างแรงบันดาลใจ จากการใช้สื่อ social ในทางที่สร้างสรรค์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกิดความรู้ความเข้าใจในแผนงาน Start up ไทยแลนด์ ๔.๐ ของรัฐบาลที่มุ่งหวังปลูกสร้าง ความคิดต่อยอด เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ มาเพิ่มศักยภาพการคิด การนำประโยชน์ของเทคโนโลยีที่มีอยู่รอบตัวมาเพิ่มศักยภาพให้กับตัวเรา ทั้งความรู้ความสามารถ ตลอดจนมูลค่าให้กับตัวเราได้

๔. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีวิจารณ์ญาณในการบริโภคสื่อ รู้เท่าทันสื่อโฆษณาชวนเชื่อ และรู้จักการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีมาเพิ่มศักยภาพให้กับตัวเรามากขึ้น

๕. เกิดความรู้ความเข้าใจในสิทธิของผู้บริโภค และข้อควรปฏิบัติเมื่อถูกเอารัดเอาเปรียบ

๖. เกิดการวิเคราะห์ และเรียนรู้ ถอดบทเรียนสู่การรู้เท่าทันสื่อ ผ่านกระบวนการ Play + Learning ที่นำสาระวิชาการมาผสมกับบันเทิง จึงทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นเด็ก และเยาวชนเข้าใจถึงสาระทางวิชาการได้อย่างแท้จริง

๗. เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเรียนรู้สาระทางวิชาการ ได้เห็นถึงพิษภัยที่เกิดขึ้นจริงในสังคมกับเด็ก และเยาวชน ผู้จัดทำโครงการได้วางเนื้อหาที่สะท้อนถึงเรื่องราวปัญหา การใช้สื่อที่เกิดขึ้นจริงในสังคม พร้อมทั้งมีเกมวิชาการ สนทนาวิเคราะห์ถอดบทเรียนและกรอกแบบสอบถาม เพื่อการประเมินผล

ระยะที่ ๔ ขั้นสรุปและประเมินผลการดำเนินโครงการ

ผลการประเมินโครงการ “หุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค”

โครงการ “หุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค” ดำเนินกิจกรรมหลักคือ “การแสดงผลหุ่นสาย” และ “กิจกรรมวัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐” เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้เนื้อหาและเกิดประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เกิดภูมิคุ้มกันไม่ให้เกิดตามรอยที่ผิดพลาด ตระหนักถึงประโยชน์และโทษจากการใช้สื่อออนไลน์ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมและการชมการแสดงละครหุ่นสายที่สนุกสนานเพลิดเพลิน รวมทั้งเกิดประสบการณ์ที่จะนำไปสู่แนวทางในการป้องกันตนเองหากตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกันกับตัวละคร ตลอดจนช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นเยาวชนได้รู้จักและเกิดความประทับใจในองค์กรของภาครัฐ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) ที่สนับสนุนโครงการ ทั้งนี้ทางโครงการใช้การประเมินผลด้วยวิธีเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในรูปแบบการสำรวจ (Survey Research) โดยมีระเบียบวิธีการประเมินและผลการประเมินโครงการ ดังต่อไปนี้

๔.๑ ระเบียบวิธีการประเมิน

การประเมินผลโครงการ “หุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค” ใช้วิธีเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในรูปแบบการสำรวจ (Survey Research) โดยกำหนดระเบียบวิธีการประเมินดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการประเมินครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนที่สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ๕ ภูมิภาคทั่วประเทศไทย ได้แก่ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตกภาคเหนือ และภาคใต้ ซึ่งได้เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายของโครงการ “หุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค” ตั้งแต่ต้นจนจบ และครูผู้ดูแลนักเรียนของแต่ละโรงเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายของโครงการ ทั้งนี้ รายชื่อโรงเรียนที่เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมีทั้งหมด ๑๔ โรงเรียน ดังนี้

๑. โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จ.นครปฐม
๒. โรงเรียนโพธิสารศึกษา จ.นครสวรรค์
๓. โรงเรียนสามัคคีรถไฟ จ.นครราชสีมา
๔. โรงเรียนเทศบาล๔ รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี จ.นครพนม
๕. โรงเรียนบ้านสังข์ทอง จ.มหาสารคาม
๖. โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์
๗. โรงเรียนอนุบาลด่านมะขามเตี้ย จ.กาญจนบุรี

๘. โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม จ.ราชบุรี
๙. โรงเรียนเทศบาล ๔ รัตนวิทยานุสรณ์ จ.ตาก
๑๐. โรงเรียนบ้านโป่งแยงใน จ.เชียงใหม่
๑๑. โรงเรียนอารีย์วิทย์ จ.เชียงราย
๑๒. โรงเรียนเทศบาลวัดหนองผา จ.อุตรดิตถ์
๑๓. โรงเรียนชุมชนวัดขันเงิน จ.ชุมพร
๑๔. โรงเรียนสาธิตองค์การบริหารส่วนจังหวัด (บ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐) จ.นครศรีธรรมราช

โรงเรียนที่เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างครุมีทั้งหมด ๒๐ โรงเรียน จาก ๖ ภูมิภาคทั่วประเทศไทย ได้แก่ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคเหนือ ภาคใต้ และภาคตะวันออก ดังนี้

๑. โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จ.นครปฐม
๒. โรงเรียนโพธิสารศึกษา จ.นครสวรรค์
๓. โรงเรียนไทรน้อย จ.นนทบุรี
๔. โรงเรียนประชาชนิเวศน์ กรุงเทพมหานคร
๕. โรงเรียนสามัคคีรถไฟ จ.นครราชสีมา
๖. โรงเรียนเทศบาล๔ รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี จ.นครพนม
๗. โรงเรียนบ้านสังข์ทอง จ.มหาสารคาม
๘. โรงเรียนพัฒนาปัญญา จ.อุตรธานี
๙. โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์
๑๐. โรงเรียนอนุบาลด่านมะขามเตี้ย จ.กาญจนบุรี
๑๑. โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม จ.ราชบุรี
๑๒. โรงเรียนเทศบาล ๔ รัตนวิทยานุสรณ์ จ.ตาก
๑๓. โรงเรียนบ้านโป่งแยงใน จ.เชียงใหม่
๑๔. โรงเรียนอารีย์วิทย์ จ.เชียงราย
๑๕. โรงเรียนเทศบาลวัดหนองผา จ.อุตรดิตถ์
๑๖. โรงเรียนชุมชนวัดขันเงิน จ.ชุมพร
๑๗. โรงเรียนสาธิตองค์การบริหารส่วนจังหวัด (บ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐) จ.นครศรีธรรมราช
๑๘. โรงเรียนวัดโชดหินมิตรภาพที่ ๔๒ จ.ระยอง
๑๙. โรงเรียนเทศบาลอินทปัญญา วัดใหญ่อินทาราม จ.ชลบุรี
๒๐. โรงเรียนวัดหนองเสม็ด จ.ตราด

ประเด็นการประเมินและการวัดตัวแปร

ประเด็นที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา โรงเรียน กำหนดการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal scale)

ประเด็นที่ ๒ เครื่องมือในการเข้าถึงสื่อออนไลน์และลักษณะการใช้งานสื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย กำหนดการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal scale)

ประเด็นที่ ๓ การทดสอบด้านความรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษา ก่อนและหลัง การเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย กำหนดการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal scale) โดยกำหนดให้ผู้ตอบใส่เครื่องหมาย ✓ เพื่อระบุว่าข้อความคำถามจำนวน ๑๒ ข้อความที่ปรากฏนั้น ใช่ หรือ ไม่ใช่ โดยทางโครงการ ฯ จะตรวจคำตอบตามเฉลยที่กำหนดไว้ และกำหนดเกณฑ์ตัวเลข ๑ และ ๐ เพื่อแทนความหมาย ดังนี้

๑	หมายถึง	ตอบถูก
๐	หมายถึง	ตอบผิด

จากนั้นจึงนำผลคะแนนของนักเรียนที่ทดสอบทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย มาหาค่าเฉลี่ย และกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ เป็น ๕ ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๙.๖๑ – ๑๒.๐๐	หมายถึง	รู้เท่าทันสื่อสูงมาก
ค่าเฉลี่ย ๗.๒๑ – ๙.๖๐	หมายถึง	รู้เท่าทันสื่อสูง
ค่าเฉลี่ย ๔.๘๑ – ๗.๒๐	หมายถึง	รู้เท่าทันสื่อปานกลาง
ค่าเฉลี่ย ๒.๔๑ – ๔.๘๐	หมายถึง	รู้เท่าทันสื่อต่ำ
ค่าเฉลี่ย ๐.๐๐ – ๒.๔๐	หมายถึง	รู้เท่าทันสื่อต่ำมาก

ประเด็นที่ ๔ ข้อเสนอแนะ ดี ชม โครงการ/กิจกรรม ฯ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย โดยเป็นคำถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบเขียนคำตอบได้อย่างอิสระ ทางโครงการ ฯ จึงนำข้อมูลที่มีความหมายเช่นเดียวกันมาลงรหัส (Coding) และกำหนดการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal scale)

ประเด็นที่ ๕ ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย ด้านการบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ฯ กำหนดการวัดแบบอันตรภาค (Interval scale) โดยกำหนดให้ผู้ตอบระบุว่ามีความคิดเห็นด้านการบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ฯ ในระดับใด โดยมีตั้งแต่มากที่สุด จนถึง น้อยที่สุด ซึ่งทางโครงการ ฯ ได้กำหนดเกณฑ์ตัวเลข ๕ - ๑ เพื่อแทนความหมายความคิดเห็นในแต่ละระดับ ดังนี้

๕	หมายถึง	มากที่สุด
๔	หมายถึง	มาก
๓	หมายถึง	ปานกลาง
๒	หมายถึง	น้อย
๑	หมายถึง	น้อยที่สุด

จากนั้นจึงนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเป็น ๕ ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ - ๕.๐๐	หมายถึง	บรรลุผลสูงมาก
ค่าเฉลี่ย ๓.๔๑ - ๔.๒๐	หมายถึง	บรรลุผลสูง
ค่าเฉลี่ย ๒.๖๑ - ๓.๔๐	หมายถึง	บรรลุผลปานกลาง
ค่าเฉลี่ย ๑.๘๑ - ๒.๖๐	หมายถึง	บรรลุผลต่ำ
ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๘๐	หมายถึง	บรรลุผลต่ำมาก

ประเด็นที่ ๖ ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย ด้านคุณภาพของสื่อการแสดง กำหนดการวัดแบบอันตรภาค (Interval scale) โดยกำหนดให้ผู้ตอบระบุว่ามีความคิดเห็นด้านคุณภาพของสื่อการแสดงในระดับใด โดยมีตั้งแต่ดีมาก จนถึง ควรปรับปรุง ซึ่งทางโครงการ ฯ ได้กำหนดเกณฑ์ตัวเลข ๕ - ๑ เพื่อแทนความหมายความคิดเห็นในแต่ละระดับ ดังนี้

๕	หมายถึง	ดีมาก
๔	หมายถึง	ดี
๓	หมายถึง	ปานกลาง
๒	หมายถึง	พอใช้
๑	หมายถึง	ควรปรับปรุง

จากนั้นจึงนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยความคิดเห็นด้านคุณภาพของสื่อการแสดงเป็น ๕ ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ - ๕.๐๐	หมายถึง	มีคุณภาพสูงมาก
ค่าเฉลี่ย ๓.๔๑ - ๔.๒๐	หมายถึง	มีคุณภาพสูง
ค่าเฉลี่ย ๒.๖๑ - ๓.๔๐	หมายถึง	มีคุณภาพปานกลาง
ค่าเฉลี่ย ๑.๘๑ - ๒.๖๐	หมายถึง	มีคุณภาพต่ำ
ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๘๐	หมายถึง	มีคุณภาพต่ำมาก

ประเด็นที่ ๗ ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย ด้านระดับการบรรลุผลสำเร็จของโครงการ ฯ กำหนดการวัดแบบอันตรภาค (Interval scale) โดยกำหนดให้ผู้ตอบระบุว่ามีความคิดเห็นด้านระดับการบรรลุผลสำเร็จของโครงการ ฯ ในระดับใด โดยมีตั้งแต่มากที่สุด จนถึง น้อยที่สุด ซึ่งทางโครงการ ฯ ได้กำหนดเกณฑ์ตัวเลข ๕ - ๑ เพื่อแทนความหมายความคิดเห็นในแต่ละระดับ ดังนี้

๕	หมายถึง	มากที่สุด
๔	หมายถึง	มาก
๓	หมายถึง	ปานกลาง
๒	หมายถึง	น้อย
๑	หมายถึง	น้อยที่สุด

จากนั้นจึงนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยความคิดเห็นด้านระดับการบรรลุผลสำเร็จของโครงการ ฯ เป็น ๕ ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ - ๕.๐๐	หมายถึง	บรรลุผลสูงมาก
ค่าเฉลี่ย ๓.๔๑ - ๔.๒๐	หมายถึง	บรรลุผลสูง
ค่าเฉลี่ย ๒.๖๑ - ๓.๔๐	หมายถึง	บรรลุผลปานกลาง
ค่าเฉลี่ย ๑.๘๑ - ๒.๖๐	หมายถึง	บรรลุผลต่ำ
ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๘๐	หมายถึง	บรรลุผลต่ำมาก

ประเด็นที่ ๘ ข้อเสนอแนะ ดี ชม โครงการ/กิจกรรม ฯ จากกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย โดยเป็นคำถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบเขียนคำตอบได้อย่างอิสระ ทางโครงการ ฯ จึงนำข้อมูลที่มีความหมายเช่นเดียวกันมาลงรหัส (Coding) และกำหนดการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal scale)

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล และระยะเวลา

การประเมินผลโครงการครั้งนี้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายของโครงการ “หุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค” ตั้งแต่ต้นจนจบ และครูผู้ดูแลนักเรียนของแต่ละโรงเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายของโครงการ ฯ เก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ - ๔ มีนาคม พ.ศ.๒๕๖๒ รวมทั้งสิ้น ๒๒ วัน โดยแจกให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาและครูทุกคนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นและเก็บคืนเมื่อจบกิจกรรม จนได้ข้อมูลจากแบบสอบถามที่ครบสมบูรณ์และสามารถนำมาใช้วิเคราะห์ผลการประเมินของนักเรียนประถมศึกษาจำนวน ๒๓๐ ชุด และของครูผู้ดูแลนักเรียนจำนวน ๓๘ ชุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินผลครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ ซึ่งหลังจากรวบรวมแบบสอบถามครบถ้วนสมบูรณ์แล้วทางโครงการ ฯ นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจมาลงรหัส (Coding) เพื่อให้อยู่ในรูปแบบสัญลักษณ์ที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถคำนวณได้ จากนั้นจึงนำรหัสข้อมูลดังกล่าวมาประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS เพื่อคำนวณหาค่าสถิติที่ใช้ในการประเมินผล จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์และนำเสนอผลการประเมินโครงการ ฯ ต่อไป โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

๑) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อพรรณนาข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา โรงเรียน เครื่องมือในการเข้าถึงสื่อออนไลน์และลักษณะการใช้งานสื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ข้อเสนอแนะ ดี ชม โครงการ/กิจกรรม ฯ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษาและครูที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) นำเสนอข้อมูลด้วยตารางแจกแจงความถี่ (Frequency)

๒) สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistics) เพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยการเปรียบเทียบค่าสถิติ ๒ กลุ่มด้วยวิธี t-test แบบไม่อิสระต่อกัน (Paired-Samples t-test) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๔.๒ ผลการประเมินโครงการ ฯ

ผลการประเมินโครงการ ฯ ในครั้งนี้แบ่งออกเป็น ๒ ส่วน คือ

๔.๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ ฯ

๔.๒.๒ ครูผู้ดูแลนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ ฯ

โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

๔.๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ ฯ

ประเด็นที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

ทางโครงการ ฯ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปทางประชากรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาจากทั่วประเทศที่ได้เข้าร่วม “กิจกรรมการแสดงละครหุ่นสายและกิจกรรมวัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐” และตอบแบบสอบถามครบสมบูรณ์จำนวน ๒๓๐ คน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และโรงเรียน ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๔.๑ แสดงจำนวนและร้อยละโดยจำแนกตามเพศของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หญิง	๑๔๐	๖๐.๘๗
ชาย	๙๐	๓๙.๑๓
รวม	๒๓๐	๑๐๐

จากตารางที่ ๔.๑ อธิบายได้ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงมีจำนวน ๑๔๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๐.๘๗ ขณะที่เพศชายมีจำนวน ๙๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๙.๑๓

ตารางที่ ๔.๒ แสดงจำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ยโดยจำแนกตามอายุของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

อายุ (ปี)	จำนวน (คน)	ร้อยละ	Mean	S.D.
๗	๔	๑.๗๔	๑๑.๑๙	๑.๒๒๗
๘	๕	๒.๑๗		
๙	๕	๒.๑๗		
๑๐	๔๔	๑๙.๑๓		
๑๑	๖๖	๒๘.๗๐		
๑๒	๘๗	๓๗.๘๓		
๑๓	๑๗	๗.๓๙		
๑๔	๑	๐.๔๓		
๑๕	๑	๐.๔๓		
รวม	๒๓๐	๑๐๐.๐๐		

จากตารางที่ ๔.๒ อธิบายได้ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม มีอายุเฉลี่ย ๑๑.๑๙ ปี โดยนักเรียนที่มีจำนวนมากที่สุดคือนักเรียนอายุ ๑๒ ปี จำนวน ๘๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๘๓ รองลงมาคือนักเรียนอายุ ๑๑ ปี จำนวน ๖๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๘.๗๐ และนักเรียนอายุ ๑๐ ปี จำนวน ๔๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙.๑๓ ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๓ แสดงจำนวนและร้อยละโดยจำแนกตามระดับการศึกษาของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ป.๒	๙	๓.๙๑
ป.๔	๕๒	๒๒.๖๑
ป.๕	๘๒	๓๕.๖๕
ป.๖	๘๗	๓๗.๘๓
รวม	๒๓๐	๑๐๐

จากตารางที่ ๔.๓ อธิบายได้ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเรียนอยู่ชั้น ป.๖ มากที่สุด จำนวน ๘๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๘๓ รองลงมาคือเรียนอยู่ชั้น ป.๕ จำนวน ๘๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๕.๖๕

ตารางที่ ๔.๔ แสดงจำนวนและร้อยละโดยจำแนกตามภูมิภาคและโรงเรียนของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

ภูมิภาค	โรงเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ภาคกลาง	โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จ.นครปฐม	๒๐	๘.๗
	โรงเรียนโพธิสารศึกษา จ.นครสวรรค์	๒๐	๘.๗
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	โรงเรียนสามัคคีรถไฟ จ.นครราชสีมา	๑๙	๘.๒๖
	โรงเรียนเทศบาล๔ รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี จ.นครพนม	๑๙	๘.๒๖
	โรงเรียนบ้านสังข์ทอง จ.มหาสารคาม	๑๘	๗.๘๓
ภาคตะวันตก	โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์	๑๙	๘.๒๖
	โรงเรียนอนุบาลด่านมะขามเตี้ย จ.กาญจนบุรี	๑๘	๗.๘๓
	โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม จ.ราชบุรี	๑๘	๗.๘๓
	โรงเรียนเทศบาล ๔ รัตนวิทยานุสรณ์ จ.ตาก	๘	๓.๔๘
ภาคเหนือ	โรงเรียนบ้านโป่งแยงโน จ.เชียงใหม่	๑๘	๗.๘๓
	โรงเรียนอารีย์วิทย จ.เชียงราย	๑๑	๔.๗๘
	โรงเรียนเทศบาลวัดหนองผา จ.อุตรดิตถ์	๔	๑.๗๔

ภาคใต้	โรงเรียนชุมชนวัดขันเงิน จ.ชุมพร	๑๙	๘.๒๖
	โรงเรียนสาธิตองค์การบริหารส่วนจังหวัด (บ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐) จ.นครศรีธรรมราช	๑๙	๘.๒๖
รวม		๒๓๐	๑๐๐

จากตารางที่ ๔.๔ อธิบายได้ว่า นักเรียนประถมที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทั้งหมด ๕ ภูมิภาค โดยภูมิภาคที่มีนักเรียนประถมเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุดคือภาคตะวันตก ประกอบด้วย ๔ โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์ จำนวน ๑๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๒๖ โรงเรียนอนุบาลด่านมะขามเตี้ย จ.กาญจนบุรี จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๘๓ โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม จ.ราชบุรี จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๘๓ และโรงเรียนเทศบาล ๔ รัตนวิทยานุสรณ์ จ.ตาก จำนวน ๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๓.๔๘ ตามลำดับ

ประเด็นที่ ๒ เครื่องมือในการเข้าถึงสื่อออนไลน์และลักษณะการใช้งานสื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

ทางโครงการ ฯ ทำการวิเคราะห์เครื่องมือในการเข้าถึงสื่อออนไลน์และลักษณะการใช้งานสื่อออนไลน์จากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนประถมศึกษาที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม และตอบแบบสอบถามครบสมบูรณ์ ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๔.๕ แสดงจำนวนและร้อยละโดยจำแนกตามเครื่องมือที่ใช้เข้าถึงสื่อออนไลน์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้เข้าถึงสื่อออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โทรศัพท์มือถือ	๒๑๗	๙๖.๔๔
คอมพิวเตอร์ / โน้ตบุ๊ก	๕๓	๒๓.๕๖

n = ๒๒๕

*หมายเหตุ คำถามนี้สามารถเลือกตอบได้มากกว่า ๑ คำตอบ

จากตารางที่ ๔.๕ อธิบายได้ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงสื่อออนไลน์มากที่สุด จำนวน ๒๑๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๙๖.๔๔ ขณะที่ใช้คอมพิวเตอร์ / โน้ตบุ๊กในการเข้าถึงสื่อออนไลน์จำนวน ๕๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๕๖

ตารางที่ ๔.๖ แสดงจำนวนและร้อยละโดยจำแนกตามลักษณะการใช้งานสื่อออนไลน์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

ลักษณะการใช้งานสื่อออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง/ฟังเพลง/ดูการ์ตูน/อ่านนิยาย/ถ่ายคลิปทางออนไลน์	๑๖๒	๗๑.๓๗
เล่นเฟซบุ๊ก	๑๓๗	๖๐.๓๕
แชท (พูดคุย)	๑๓๐	๕๗.๒๗
เล่นเกม	๑๒๙	๕๖.๘๓
ค้นหาข้อมูล	๑๑๖	๕๑.๑๐
เล่นไลน์	๔	๑.๗๖
เล่นอินสตาแกรม (IG)	๓	๑.๓๒
อื่น ๆ ได้แก่ ชื่อของออนไลน์ ใช้ตัดต่องานผ่านเว็บไซต์ และใช้แอปพลิเคชัน Discord	๓	๑.๓๒

n = ๒๒๗

*หมายเหตุ คำถามนี้สามารถเลือกตอบได้มากกว่า ๑ คำตอบ

จากตารางที่ ๔.๖ อธิบายได้ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ใช้งานสื่อออนไลน์เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง/ฟังเพลง/ดูการ์ตูน/อ่านนิยาย/ถ่ายคลิปทางออนไลน์ มากที่สุด จำนวน ๑๖๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๑.๓๗ รองลงมาคือเพื่อเล่นเฟซบุ๊ก จำนวน ๑๓๗ คิดเป็นร้อยละ ๖๐.๓๕ และเพื่อแชท (พูดคุย) จำนวน ๑๓๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๗.๒๗ ตามลำดับ

ประเด็นที่ ๓ การทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ทางโครงการ ฯ ทำการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษาที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม โดยให้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นข้อความคำถามชุดเดียวกัน ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้โดยแบ่งออกเป็น ๒ ส่วน คือ

๓.๑.๑ การทดสอบก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

๓.๑.๒ การทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

โดยมีรายละเอียดตามตารางที่ ๔.๗ – ๔.๑๐ ดังต่อไปนี้

๓.๑.๑ การทดสอบก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

ตารางที่ ๔.๗ แสดงจำนวนและร้อยละของข้อความคำถามที่นักเรียนประถมศึกษาสามารถตอบถูก ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

คำถามด้านการรู้เท่าทันสื่อ	นักเรียนตอบถูกต้อง	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ
๑. คุณค่าของแต่ละคนวัดได้จากความสวย ความหล่อ และความร่ำรวย	๒๐๔	๘๘.๗๐
๒. เราจะปลอดภัยจากคนที่จะหลอกเราถ้าเราใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน	๒๐๐	๘๖.๙๖
๓. เยาวชนควรมีทั้งเพื่อนออนไลน์และเพื่อนในชีวิตจริง	๑๙๓	๘๓.๙๑
๔. การใช้สื่อโซเชียลทำให้เกิดประโยชน์คือการใช้เพื่ออวดตัวเองเท่านั้น	๑๙๒	๘๓.๔๘
๕. เยาวชนในยุคไทยแลนด์ ๔.๐ ควรพัฒนาตนเองให้เป็นเน็ตไอดอล	๑๘๙	๘๒.๑๗
๖. การมีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย เด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา	๑๘๗	๘๑.๓๐
๗. เราจะไม่กลั่นแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ให้เพื่อนอาย	๑๘๕	๘๐.๔๓
๘. ในโฆษณา อินเทอร์เน็ตมักบอกแต่ประโยชน์ แต่ไม่บอกโทษ	๑๘๑	๗๘.๗๐
๙. เด็กที่ติดเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะหนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางวัน	๑๘๑	๗๘.๗๐
๑๐. หากพบเห็นโฆษณาหลอกหลวงให้แจ้ง กสทช.	๑๗๗	๗๖.๙๖
๑๑. เด็กที่ติดเกมออนไลน์ เล่นติดต่อกันทั้งวัน ไม่กินไม่นอน มักจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม	๑๖๗	๗๒.๖๑
๑๒. การเสพติดโลกโซเชียล เช่น เฟซบุ๊ก มีแนวโน้มที่จะทำให้เด็กแยกตัวออกจากสังคม นำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต	๑๓๗	๕๙.๕๗

n = ๒๓๐

จากตารางที่ ๔.๗ อธิบายได้ว่า ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย มีนักเรียนประถมที่ตอบคำถามซึ่งมีข้อความว่า *คุณค่าของแต่ละคนวัดได้จากความสวย ความหล่อ และความร่ำรวย* ซึ่งเฉลยก็คือ *ไม่ใช่* ได้ถูกต้องจำนวนมากที่สุด โดยมีนักเรียนตอบถูก ๒๐๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๘.๗๐ รองลงมาคือคำถามที่มีข้อความว่า *เราจะปลอดภัยจากคนที่จะหลอกเราถ้าเราใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน* ซึ่งเฉลยก็คือ *ใช่* โดยมีนักเรียนตอบถูก ๒๐๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๙๖ และอันดับที่ ๓ คือคำถามที่มีข้อความว่า *เยาวชนควรมีทั้งเพื่อนออนไลน์และเพื่อนในชีวิตจริง* ซึ่งเฉลยก็คือ *ใช่* โดยมีนักเรียนตอบถูก ๑๙๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๙๑ ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๘ แสดงค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนประถมก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

คะแนนการรู้เท่าทันสื่อก่อนร่วมกิจกรรม	Mean	S.D.	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ
	๙.๕๓	๑.๘๘	สูง

จากตารางที่ ๔.๘ อธิบายได้ว่า ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย นักเรียนประมามีการรู้เท่าทันสื่อในระดับสูง (Mean = ๙.๕๓)

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย ๕ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๙.๖๑ – ๑๒.๐๐ หมายถึง สูงมาก

ค่าเฉลี่ย ๗.๒๑ – ๙.๖๐ หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย ๔.๘๑ – ๗.๒๐ หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๒.๔๑ – ๔.๘๐ หมายถึง ต่ำ

ค่าเฉลี่ย ๐.๐๐ – ๒.๔๐ หมายถึง ต่ำมาก

๓.๑.๒ การทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

ตารางที่ ๔.๙ แสดงจำนวนและร้อยละของข้อความคำถามที่นักเรียนประถมสามารถตอบถูก หลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

คำถามด้านการรู้เท่าทันสื่อ	นักเรียนตอบถูกต้อง	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ
๑. คุณค่าของแต่ละคนวัดได้จากความสวย ความหล่อ และความร่ำรวย	๒๐๓	๘๘.๒๖
๒. เราจะปลอดภัยจากคนที่จะหลอกเราถ้าเราใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน	๑๙๙	๘๖.๕๒
๓. การมีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย เด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา	๑๙๖	๘๕.๒๒
๔. เราจะไม่กลั่นแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ให้เพื่อนอาย	๑๙๕	๘๔.๗๘
๕. หากพบเห็นโฆษณาหลอกลวงให้แจ้ง กสทช.	๑๘๙	๘๒.๑๗
๖. เยาวชนควรมีทั้งเพื่อนออนไลน์และเพื่อนในชีวิตจริง	๑๘๕	๘๐.๔๓
๗. การใช้สื่อโซเชียลให้เกิดประโยชน์คือการใช้เพื่ออวดตัวเองเท่านั้น	๑๘๓	๗๙.๕๗
๘. เด็กที่ติดเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะหนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน	๑๘๐	๗๘.๒๖
๙. เด็กที่ติดเกมออนไลน์ เล่นติดต่อกันทั้งวัน ไม่กินไม่นอน มักจะมี	๑๗๙	๗๗.๘๓

พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม		
๑๐. เยาวชนในยุคไทยแลนด์ ๔.๐ ควรพัฒนาตนเองให้เป็นเน็ตไอดอล	๑๗๙	๗๗.๘๓
๑๑. การเสพติดโลกโซเชียล เช่น เฟซบุ๊ก มีแนวโน้มที่จะทำให้เด็กแยกตัวออกจากสังคม นำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต	๑๗๙	๗๗.๘๓
๑๒. ในโฆษณา อินเทอร์เน็ตมักบอกแต่ประโยชน์ แต่ไม่บอกโทษ	๑๗๖	๗๖.๕๒

n = ๒๓๐

จากตารางที่ ๔.๙ อธิบายได้ว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย มีนักเรียนประณตตอบคำถามที่มีข้อความว่า *คุณค่าของแต่ละคนวัดได้จากความสวย ความหล่อ และความร่ำรวย* ซึ่งเฉลยก็คือ *ไม่ใช่* ได้ถูกต้องจำนวนมากที่สุด โดยมีนักเรียนตอบถูก ๒๐๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๘.๒๖ รองลงมาคือคำถามที่มีข้อความว่า *เราจะปลอดภัยจากคนที่จะหลอกเราถ้าเราใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน* ซึ่งเฉลยก็คือ *ใช่* โดยมีนักเรียนตอบถูก ๑๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๕๒ และอันดับที่ ๓ คือคำถามที่มีข้อความว่า *การมีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย เด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา* ซึ่งเฉลยก็คือ *ใช่* โดยมีนักเรียนตอบถูก ๑๙๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๕.๒๒ ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๑๐ แสดงค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนประณต**หลัง**เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

คะแนนการรู้เท่าทันสื่อหลังร่วมกิจกรรม	Mean	S.D.	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ
	๙.๗๕	๑.๙๑	สูงมาก

จากตารางที่ ๔.๑๐ อธิบายได้ว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย นักเรียนประณตมีการรู้เท่าทันสื่อในระดับสูงมาก (Mean = ๙.๗๕)

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย ๕ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๙.๖๑ - ๑๒.๐๐ หมายถึง สูงมาก

ค่าเฉลี่ย ๗.๒๑ - ๙.๖๐ หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย ๔.๘๑ - ๗.๒๐ หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๒.๔๑ - ๔.๘๐ หมายถึง ต่ำ

ค่าเฉลี่ย ๐.๐๐ - ๒.๔๐ หมายถึง ต่ำมาก

การทดสอบสมมติฐาน

การศึกษาครั้งนี้ มุ่งทดสอบเพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการรับชมการแสดงละครหุ่นสายและการเข้าร่วมกิจกรรมวัยมันส์ทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพื่อประเมินว่าการจัดกิจกรรมครั้งนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์เพิ่มมากขึ้นหรือไม่ ทั้งนี้ ทางโครงการ ฯ ทดสอบจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนประถมศึกษากลุ่มเดิมซึ่งได้เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายตั้งแต่ต้นจนจบจำนวน ๒๓๐ คน โดยใช้การเปรียบเทียบค่าสถิติ t-test แบบไม่อิสระต่อกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .๐๕ ผลการทดสอบเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ปรากฏในตารางที่ ๔.๑๑ ดังนี้

สมมติฐาน

นักเรียนประถมศึกษามีการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดง แตกต่างกัน

ตารางที่ ๔.๑๑ แสดงผลการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายของนักเรียนประถม

สถานะการรู้เท่าทันสื่อ	Mean	S.D.	n	t-value	t-prob
การรู้เท่าทันสื่อ <u>ก่อน</u> ร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย	๙.๕๓	๑.๘๘	๒๓๐	-๒.๑๔๙	.๐๓๓*
การรู้เท่าทันสื่อ <u>หลัง</u> ร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย	๙.๗๕	๑.๙๑	๒๓๐		

* แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔.๑๑ อธิบายได้ว่า นักเรียนประถมมีการรู้เท่าทันสื่อหลังการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสายมากกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ซึ่งให้เห็นว่า การเข้าร่วมกิจกรรมและการรับชมการแสดงละครหุ่นสายทำให้นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

ประเด็นที่ ๔ ข้อเสนอแนะ ดี ชม โครงการ/กิจกรรม ฯ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

ทางโครงการ ฯ ทำการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ ดี ชม ที่มีต่อโครงการ/กิจกรรม ฯ จากนักเรียนประถมศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม และตอบแบบสอบถามครบสมบูรณ์ ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๔.๑๒ แสดงจำนวนและร้อยละโดยจำแนกตามความคิดเห็นเชิงบวกและข้อเสนอแนะ โครงการ/กิจกรรม ฯ จากนักเรียนประถมที่เข้าร่วมกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ ดี ชม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
๑. ความคิดเห็นเชิงบวก		
สนุกสนาน และตลก	๑๑๗	๖๑.๒๖
ทำให้ได้รับความรู้ มีประโยชน์ และช่วยให้แยกแยะถูกผิดได้	๗๙	๔๑.๓๖
อยากให้มีโอกาสทำกิจกรรมเช่นนี้อีก	๖๑	๓๑.๙๔
เป็นโครงการ / กิจกรรมที่ดี	๒๕	๑๓.๐๙
ชอบตัวละคร/หุ่น และควรเพิ่มตัวละคร	๑๕	๗.๘๕
ขอบคุณทีมงานที่มาให้ความบันเทิง และความรู้	๑๒	๖.๒๘
๒. ข้อเสนอแนะ		
อยากให้เพิ่มปริมาณกิจกรรมมากขึ้น	๗	๓.๖๖
อยากให้แจกของรางวัล / ของที่ระลึก / ขนม	๕	๒.๖๒
ควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน	๕	๒.๖๒
อยากให้มีการแสดงมาากเพิ่ม	๕	๒.๖๒
ควรปรับปรุงระดับความดังของเสียงให้เหมาะสม	๔	๒.๐๙
ควรปรับปรุงให้มีปริมาณสื่อภาพ เสียง และเพลงมากขึ้น	๓	๑.๕๗
อื่น ๆ ได้แก่ ควรปรับปรุงขนาดของหุ่นและเวทีให้ใหญ่ขึ้น ควรปรับปรุงเนื้อเรื่องให้สนุกและสอดแทรกเรื่องทำความดีมากขึ้น และควรจัดให้นักเรียนหญิงได้นั่งด้านหน้า	๖	๓.๑๔

n = ๑๙๑

จากตารางที่ ๔.๑๒ อธิบายได้ว่า นักเรียนประถมที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความคิดเห็นเชิงบวกว่า กิจกรรมสนุกสนานและตลก มากที่สุด จำนวน ๑๑๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๑.๒๖ รองลงมาคือ ทำให้ได้รับความรู้ มีประโยชน์ และช่วยให้แยกแยะถูกผิดเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ได้ จำนวน ๗๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๑.๓๖ และอยากให้มีโอกาสกิจกรรมเช่นนี้อีก จำนวน ๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๑.๙๔ ตามลำดับ

โดยความคิดเห็นเชิงบวกของนักเรียนประถมศึกษาในประเด็นสนุกสนานและตลก ซึ่งมีความถี่สูงสุดคือจำนวน ๑๑๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๑.๒๖ นั้นพบว่า โดยรวมนักเรียนมีความคิดเห็นดังนี้

ด้านละครหุ่นสาย พบว่า ละครหุ่นสายสนุกและตลกทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน เฮฮาพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้อย่างไม่น่าเบื่อในด้านการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ประโยชน์และโทษของการใช้อินเทอร์เน็ต จากการรับชมละครหุ่นสาย โดยนักเรียนโดยรวมแสดงความคิดเห็นว่าจะนำความรู้ที่ได้จากละครไปใช้เมื่อใช้สื่อออนไลน์

ด้านตัวละครหุ่น พบว่า นักเรียนชอบตัวละครหุ่นต่าง ๆ เช่น กล้า แก้ว จี๊ด เบิ้ม โดยเฉพาะक्रमะลิที่เด่นสนุกและเต็มที่ นอกจากนี้ยังเกิดความสนุกสนานเมื่อเห็นทีมงานเซตตัวละครหุ่นสายให้ได้รับชม

ด้านกิจกรรม พบว่า นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและได้ผ่อนคลาย คลายเครียด จากการร่วม เล่น เกม ตอบคำถาม เล่นปริศนาคำทาย และรับชมการแสดงมายากล ที่ทางโครงการเตรียมมาสร้างความบันเทิง

ด้านทีมงานและวิทยากรของโครงการ พบว่า ทีมงานและวิทยากรแสดงละครและจัดกิจกรรมอย่างสนุกสนานเต็มที่ ทำให้นักเรียนที่รับชมละครหุ่นสายและร่วมกิจกรรมรู้สึกสนุกสนานไปด้วย นอกจากนี้ทีมงานยัง คุยสนุก ตลก พุดจาไพเราะ และใจดี ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน มีความสุข และประทับใจจนอยากให้กลับมาจัดกิจกรรมที่โรงเรียนอีกหากมีโอกาส

ด้านข้อเสนอแนะของนักเรียนประถมที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนอยากให้ปริมาณกิจกรรมมากขึ้น มากที่สุด จำนวน ๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓.๖๖ รองลงมา ๓ อันดับคือ อยากให้แจกของรางวัล / ของที่ระลึก / ขนม ควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน และอยากให้มีการแสดงมายากลเพิ่มจำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๖๒ เท่ากัน

๔.๒.๒ ครูผู้ดูแลนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ ฯ

ประเด็นที่ ๕ ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย ด้านการบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ฯ

ทางโครงการ ฯ ทำการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมด้านการบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ฯ ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตารางดังนี้

ตารางที่ ๔.๑๓ แสดงค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความคิดเห็นครูในด้านการบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ฯ

ประเด็นการบรรลุผลตามวัตถุประสงค์	ระดับการบรรลุผล					Mean	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
การแสดงผลและกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความเพลิดเพลิน	๒๗ (๗๑.๐๕)	๑๑ (๒๘.๙๕)	-	-	-	๔.๗๑	๐.๔๖	สูงมาก
การแสดงผลและกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ	๑๙ (๕๐.๐๐)	๑๙ (๕๐.๐๐)	-	-	-	๔.๕๐	๐.๕๑	สูงมาก
การแสดงผลและกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดประสบการณ์ที่จะนำไปสู่แนวทางป้องกันตนเองหากตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกันกับตัวละคร	๒๐ (๕๒.๖๓)	๑๗ (๔๔.๗๔)	๑ (๒.๖๓)	-	-	๔.๕๐	๐.๕๖	สูงมาก
การแสดงผลและกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความประทับใจใน กสทช.	๒๐ (๕๒.๖๓)	๑๗ (๔๔.๗๔)	๑ (๒.๖๓)	-	-	๔.๕๐	๐.๕๖	สูงมาก
การแสดงผลและกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จัก กสทช.	๑๖ (๔๒.๑๑)	๒๐ (๕๒.๖๓)	๒ (๕.๒๖)	-	-	๔.๓๗	๐.๕๙	สูงมาก
การบรรลุผลตามวัตถุประสงค์โดยรวม						๔.๕๒	๐.๔๔	สูงมาก

n = ๓๘

จากตารางที่ ๔.๑๓ อธิบายได้ว่า ในความคิดเห็นของครู โครงการ ฯ บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ โดยรวมในระดับสูงมาก (Mean = ๔.๕๒)

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย ๕ ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ – ๕.๐๐ หมายถึง บรรลุผลสูงมาก

ค่าเฉลี่ย ๓.๔๑ – ๔.๒๐ หมายถึง บรรลุผลสูง

ค่าเฉลี่ย ๒.๖๑ – ๓.๔๐ หมายถึง บรรลุผลปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๑.๘๑ – ๒.๖๐ หมายถึง บรรลุผลต่ำ

ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ – ๑.๘๐ หมายถึง บรรลุผลต่ำมาก

ประเด็นที่ ๖ ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการ แสดงละครหุ่นสาย ด้านคุณภาพของสื่อการแสดง

ทางโครงการ ฯ ทำการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรม ด้านคุณภาพของสื่อการแสดง ซึ่งนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๔.๑๔ แสดงค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความคิดเห็นครูในด้านคุณภาพ ของสื่อการแสดง

คุณภาพของสื่อการแสดง	ระดับคุณภาพ					Mean	S.D.	ระดับ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ควรปรับปรุง			
ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	๓๐ (๗๘.๙๕)	๘ (๒๑.๐๕)	-	-	-	๔.๗๙	๐.๔๑	สูงมาก
กิจกรรมสนุกสนาน	๓๒ (๘๔.๒๑)	๕ (๑๓.๑๖)	๑ (๒.๖๓)	-	-	๔.๗๙	๐.๕๘	สูงมาก
การสอดแทรกสาระด้าน การรู้เท่าทันสื่อ	๒๕ (๖๕.๗๙)	๑๒ (๓๑.๕๘)	๑ (๒.๖๓)	-	-	๔.๖๓	๐.๕๔	สูงมาก
ตัวละครหุ่นสายมีความ สวยงาม	๒๖ (๖๘.๔๒)	๑๑ (๒๘.๙๕)	-	๑ (๒.๖๓)	-	๔.๖๓	๐.๖๓	สูงมาก
องค์ประกอบด้านเวที แสง เสียง	๒๖ (๖๘.๔๒)	๙ (๒๓.๖๘)	๓ (๗.๘๙)	-	-	๔.๖๑	๐.๖๔	สูงมาก
วิธีการนำเสนอ	๒๔ (๖๓.๑๖)	๑๓ (๓๔.๒๑)	-	๑ (๒.๖๓)	-	๔.๕๘	๐.๖๔	สูงมาก

เนื้อเรื่องของละคร	๒๒ (๕๗.๘๙)	๑๕ (๓๙.๔๗)	๑ (๒.๖๓)	-	-	๔.๕๕	๐.๕๕	สูงมาก
การเล่าเรื่อง	๑๖ (๔๒.๑๑)	๒๑ (๕๕.๒๖)	๑ (๒.๖๓)	-	-	๔.๓๙	๐.๕๕	สูงมาก
คุณภาพของสื่อการแสดงโดยรวม						๔.๖๒	๐.๔๒	สูงมาก

n = ๓๘

จากตารางที่ ๔.๑๔ อธิบายได้ว่า ในความคิดเห็นของครู คุณภาพของสื่อการแสดงโดยรวมอยู่ในระดับสูงมาก (Mean = ๔.๖๒)

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย ๕ ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ - ๕.๐๐ หมายถึง มีคุณภาพสูงมาก

ค่าเฉลี่ย ๓.๔๑ - ๔.๒๐ หมายถึง มีคุณภาพสูง

ค่าเฉลี่ย ๒.๖๑ - ๓.๔๐ หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๑.๘๑ - ๒.๖๐ หมายถึง มีคุณภาพต่ำ

ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๘๐ หมายถึง มีคุณภาพต่ำมาก

ประเด็นที่ ๗ ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย ด้านระดับการบรรลุผลสำเร็จของโครงการ ฯ

ทางโครงการ ฯ ทำการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรม ด้านระดับการบรรลุผลสำเร็จของโครงการ ฯ ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๔.๑๕ แสดงค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความคิดเห็นครูในด้านระดับการบรรลุผลสำเร็จของโครงการ ฯ

ประเด็นการบรรลุผลสำเร็จของโครงการ ฯ	ระดับการบรรลุผลสำเร็จ					Mean	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
การบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์โครงการ ฯ หลังจากกลุ่มเป้าหมายได้รับชมการแสดงละครหุ่นสายและทำกิจกรรม	๒๓ (๖๐.๕๓)	๑๔ (๓๖.๘๔)	๑ (๒.๖๓)	-	-	๔.๕๘	๐.๕๕	สูงมาก

n = ๓๘

จากตารางที่ ๔.๑๕ อธิบายได้ว่า ในความคิดเห็นของครู โครงการ ฯ บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ฯ หลังจากกลุ่มเป้าหมายได้รับชมการแสดงละครหุ่นสายและทำกิจกรรมในระดับสูงมาก (Mean = ๔.๕๘) หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย ๕ ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑ – ๕.๐๐ หมายถึง บรรลุผลสูงมาก

ค่าเฉลี่ย ๓.๔๑ – ๔.๒๐ หมายถึง บรรลุผลสูง

ค่าเฉลี่ย ๒.๖๑ – ๓.๔๐ หมายถึง บรรลุผลปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๑.๘๑ – ๒.๖๐ หมายถึง บรรลุผลต่ำ

ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ – ๑.๘๐ หมายถึง บรรลุผลต่ำมาก

ประเด็นที่ ๘ ข้อเสนอแนะ ดี ชม โครงการ/กิจกรรม ฯ จากกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมและรับชมการแสดงละครหุ่นสาย

ทางโครงการ ฯ ทำการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ ดี ชม ที่มีต่อโครงการ/กิจกรรม ฯ จากกลุ่มตัวอย่างครูผู้ดูแลนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม และตอบแบบสอบถามครบสมบูรณ์ ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๔.๑๖ แสดงจำนวนและร้อยละโดยจำแนกตามความคิดเห็นเชิงบวกและข้อเสนอแนะ โครงการ/กิจกรรม ฯ จากความคิดเห็นของครู

ข้อเสนอแนะ ดี ชม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
๑. ความคิดเห็นเชิงบวก		
นักเรียนได้รับความรู้ และเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้ง่ายขึ้น	๑๘	๖๐
ควรส่งเสริมให้จัดกิจกรรมเช่นนี้อีก และยินดีให้นักเรียนร่วมกิจกรรมในครั้งต่อไป	๑๔	๔๖.๖๗
เป็นโครงการ / กิจกรรมที่ดี	๘	๒๖.๖๗
สนุกสนาน	๘	๒๖.๖๗
ขอบคุณที่มาให้ความบันเทิง / ความรู้	๕	๑๖.๖๗
๒. ข้อเสนอแนะ		
ควรเพิ่มกิจกรรม และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น	๕	๑๖.๖๗
ควรเพิ่มเวลาการแสดงให้นานขึ้น เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น	๑	๓.๓๓

n = ๓๘

จากตารางที่ ๔.๑๖ อธิบายได้ว่า ในความคิดเห็นของครู โครงการ/กิจกรรม ฯ นี้ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ และเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้ง่ายขึ้น มากที่สุด จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๐ อันดับ ๒ คือ ควรส่งเสริมให้จัดกิจกรรมเช่นนี้อีกและยินดีให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งต่อไปจำนวน ๑๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๖๗ และอันดับ ๓ มี ๒ ประเด็นคือ คิดว่าเป็นโครงการ/กิจกรรมที่ดี และสนุกสนาน มีจำนวน ๘ คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๖๗ ตามลำดับ

โดยความคิดเห็นของครูในประเด็น นักเรียนได้รับความรู้และเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้ง่ายขึ้น ซึ่งมีความถี่สูงสุดคือจำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๐ พบว่า โดยรวมครูมีความคิดเห็น ดังนี้

ด้านการได้รับความรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ พบว่า เด็ก ๆ ได้รับความรู้ และข้อคิด ด้านการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และเทคโนโลยีต่าง ๆ มากขึ้น จึงสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการป้องกันตนเองจากอันตรายที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ได้ เนื่องจากโดยทั่วไปนักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์และค่อนข้างติดการใช้โทรศัพท์มือถือ

ด้านความทันต่อเหตุการณ์ของความรู้ที่นำเสนอผ่านละคร พบว่า ครูชื่นชมที่ทางโครงการ ฯ นำละครหุ่นสายมาแสดงโดยสอดแทรกความรู้ที่ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน อย่างความรู้ด้านรู้เท่าทันสื่อทำให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์

ด้านความเข้าใจง่ายเกี่ยวกับการนำเสนอความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ พบว่า ครูชื่นชมที่ทางโครงการ ฯ นำความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์มาสอดแทรกในการแสดงละครหุ่นสาย ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจถึงภัยอันตรายที่อาจแฝงมากับสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้นผ่านตัวละครหุ่น ซึ่งนับว่าเป็นตัวเชื่อมที่สำคัญในการสื่อสารกับเด็กนักเรียน นอกจากนี้ยังสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับนักเรียนที่มีโอกาสได้รับชมละครและร่วมกิจกรรม

ด้านข้อเสนอแนะของครู พบว่า ควรเพิ่มกิจกรรม และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๖๗ รองลงมาคือ ควรเพิ่มเวลาการแสดงให้นานขึ้น เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓.๓๓ ตามลำดับ

สรุปผลการเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อออนไลน์
ที่ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายในภูมิภาคอย่างครบถ้วน

การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อออนไลน์

โครงการหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค “วัยมันส์ทันออนไลน์คลิกไลค์ออนไลน์ทัวร์” ๒๐ โรงเรียน ๖ ภูมิภาค



ในปัจจุบัน “การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์” มีบทบาท ความสำคัญ และมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน รวมถึงประชาชนทั่วไป ซึ่งนำมาใช้เป็นเครื่องมือการสื่อสาร ด้วยคุณสมบัติอันโดดเด่นในเรื่องของการลดต้นทุน ช่วยลดค่าใช้จ่าย สามารถทำการสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งนอกจากจะเพิ่มความสะดวกในการติดต่อสื่อสารแล้ว ยังมีบทบาทในการกำหนดประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ดังนั้นสื่อออนไลน์ จึงมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนพฤติกรรมและการเสพข้อมูลข่าวสารของผู้คนในยุคปัจจุบัน

การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้ Facebook ในที่นี้ เป็นการปฏิบัติงานบน Facebook Fanpage “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค ปี ๒” ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือการสื่อสารเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และเผยแพร่การดำเนินกิจกรรม “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค” ตลอดทั้งโครงการ

สำหรับ Facebook Fanpage “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค ปี ๒” ที่ได้เริ่มทำการประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook มาตั้งแต่วันที่ ๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๒ จนถึงปัจจุบัน มียอดเข้าชมเพจ ดังต่อไปนี้

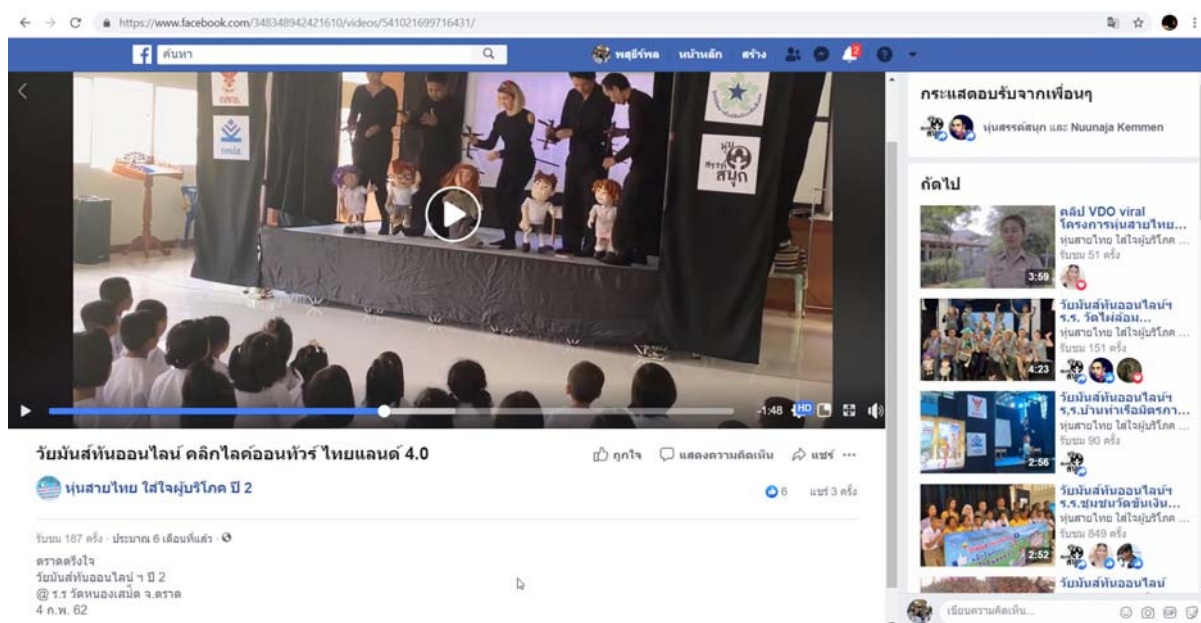
- | | | |
|-----------------------------|-------|-------|
| ● กดติดตามเพจ จำนวน | ๒๗๕ | คน |
| ● กดถูกใจเพจ จำนวน | ๒๐๒ | ครั้ง |
| ● กดแชร์เพจ จำนวน | ๗๖ | ครั้ง |
| ● ยอดเข้าชมเพจทั้งหมด จำนวน | ๔,๑๗๔ | ครั้ง |

ภาคตะวันออก

๑. โรงเรียนวัดหนองเสม็ด (อรรถพรสงเคราะห์) ต.หนองเสม็ด อ.เมือง จ.ตราด

วันที่ ๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๘๗	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๖	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๓	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/541021699716431/>

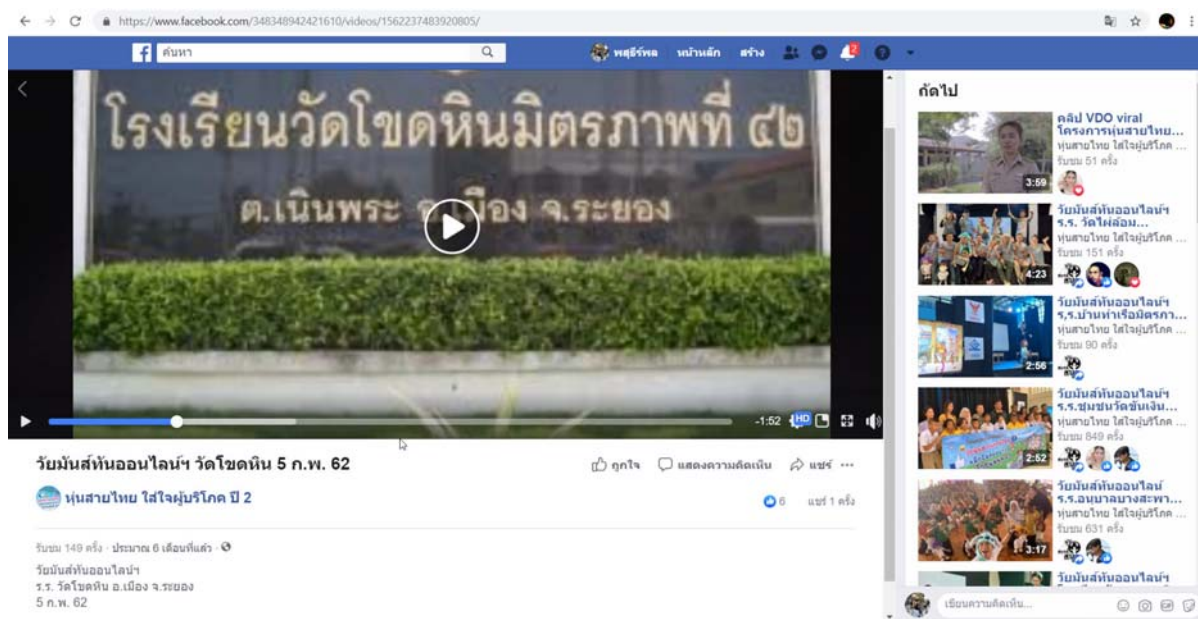
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=350035568919614

๒. โรงเรียนวัดโชติหินมิตรภาพที่ ๔๒ ต.เนินพระ อ.เมืองฯ จ.ระยอง

วันที่ ๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๔๘	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๖	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๑	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/1562237483920805/>

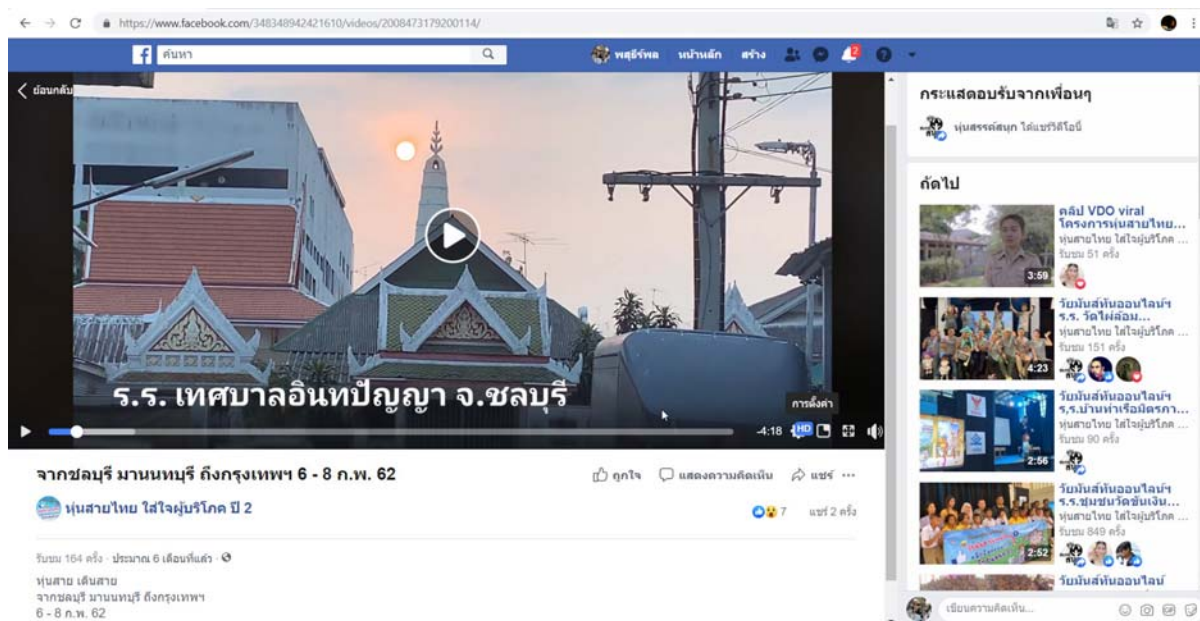
Photo Link :

<https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89>

๓. โรงเรียนเทศบาลอินทปัญญา (วัดใหญ่อินทาราม) ต.บางปลาสร้อย อ.เมือง จ.ชลบุรี

วันที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๖๔	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๗	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/2008473179200114/>

Photo Link :

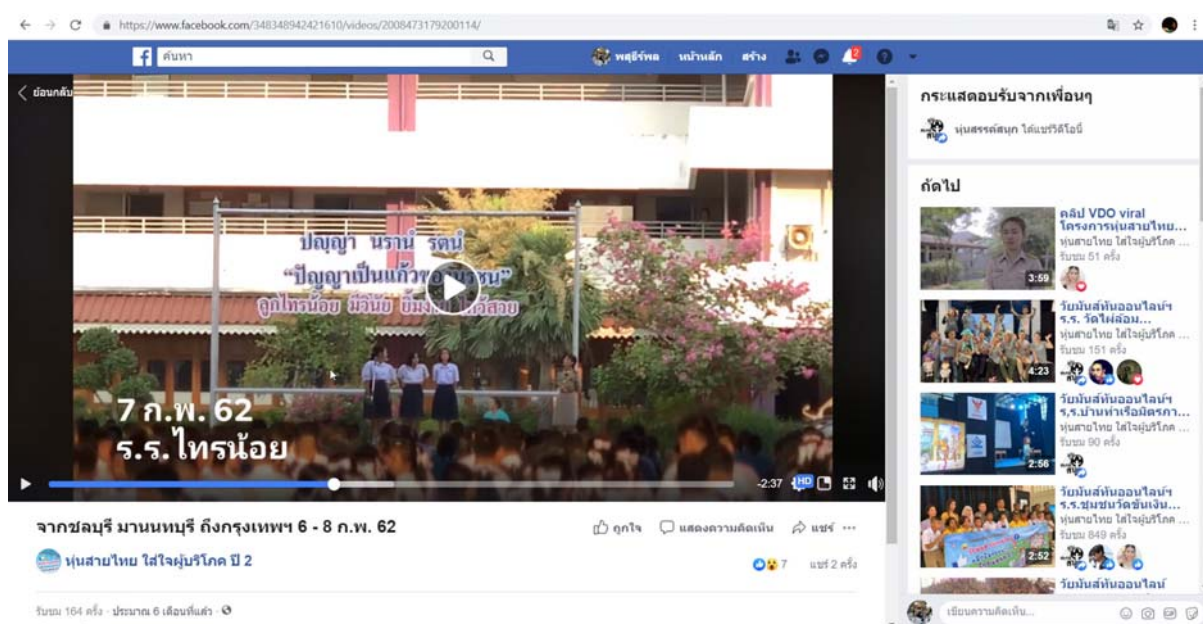
https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=350045892251915

ภาคกลาง

๔. โรงเรียนไทรน้อย ต.ไทรน้อย อ.ไทรน้อย จ.นนทบุรี

วันที่ ๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๖๔	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๗	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/2008473179200114/>

Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=350045892251915

๕. โรงเรียนประชานิเวศน์ ซ.๑๐ ถนนเทศบาลรังรักษ์เหนือ แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร
วันที่ ๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๖๔	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๗	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง

จากมูลนิธิ มานนบุรี ถึงกรุงเทพฯ 6 - 8 ก.พ. 62

มูลนิธิ มานนบุรี ถึงกรุงเทพฯ 6 - 8 ก.พ. 62

รับชม 154 ครั้ง · ประมาณ 6 เดือนที่แล้ว ·

มูลนิธิ มานนบุรี
จากมูลนิธิ มานนบุรี ถึงกรุงเทพฯ
6 - 8 ก.พ. 62

กระแสดาวน์โหลดจากเพื่อน ๆ

กวดไป

คลิป VDO viral โครงการมูลนิธิ...
มูลนิธิ มานนบุรี ถึงกรุงเทพฯ 6 - 8 ก.พ. 62
รับชม 51 ครั้ง

รับชมสัปดาห์ออนไลน์ฯ ร.ร. วัดโสมนัส...
มูลนิธิ มานนบุรี ถึงกรุงเทพฯ 6 - 8 ก.พ. 62
รับชม 151 ครั้ง

รับชมสัปดาห์ออนไลน์ฯ ร.ร. มานนบุรี...
มูลนิธิ มานนบุรี ถึงกรุงเทพฯ 6 - 8 ก.พ. 62
รับชม 90 ครั้ง

รับชมสัปดาห์ออนไลน์ฯ ร.ร. มานนบุรี...
มูลนิธิ มานนบุรี ถึงกรุงเทพฯ 6 - 8 ก.พ. 62
รับชม 849 ครั้ง

เขียนความคิดเห็น...

Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/2008473179200114/>

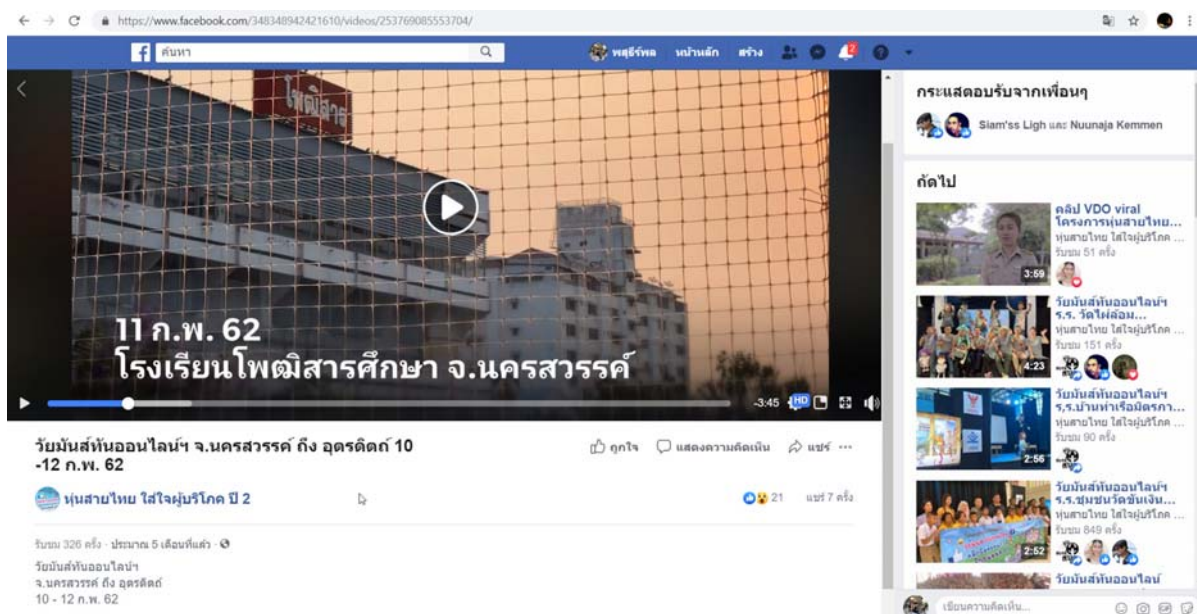
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=350045892251915

๖. โรงเรียนโพธิสารศึกษา ต.ปากน้ำโพ อ.เมือง จ.นครสวรรค์

วันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๓๐๒	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๒๑	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๗	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/253769085553704/>

Photo Link :

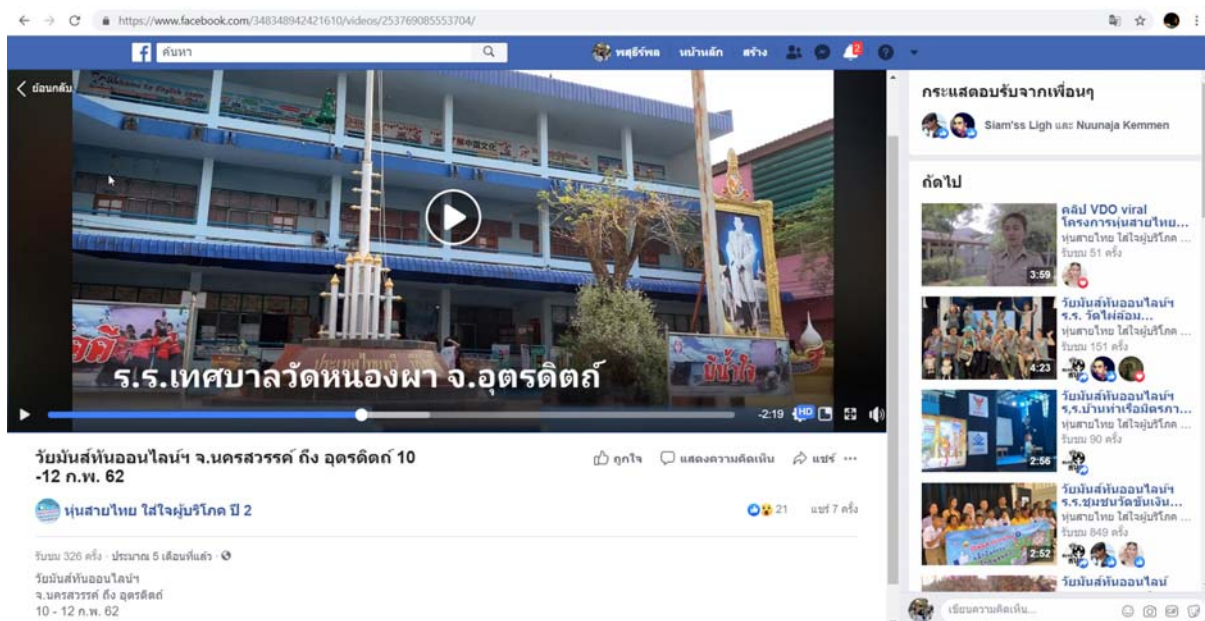
https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=353867381869766

ภาคเหนือ

๗. โรงเรียนเทศบาลวัดหนองผา จังหวัดอุดรธานี

วันที่ ๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๓๐๒	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๒๑	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๗	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/253769085553704/>

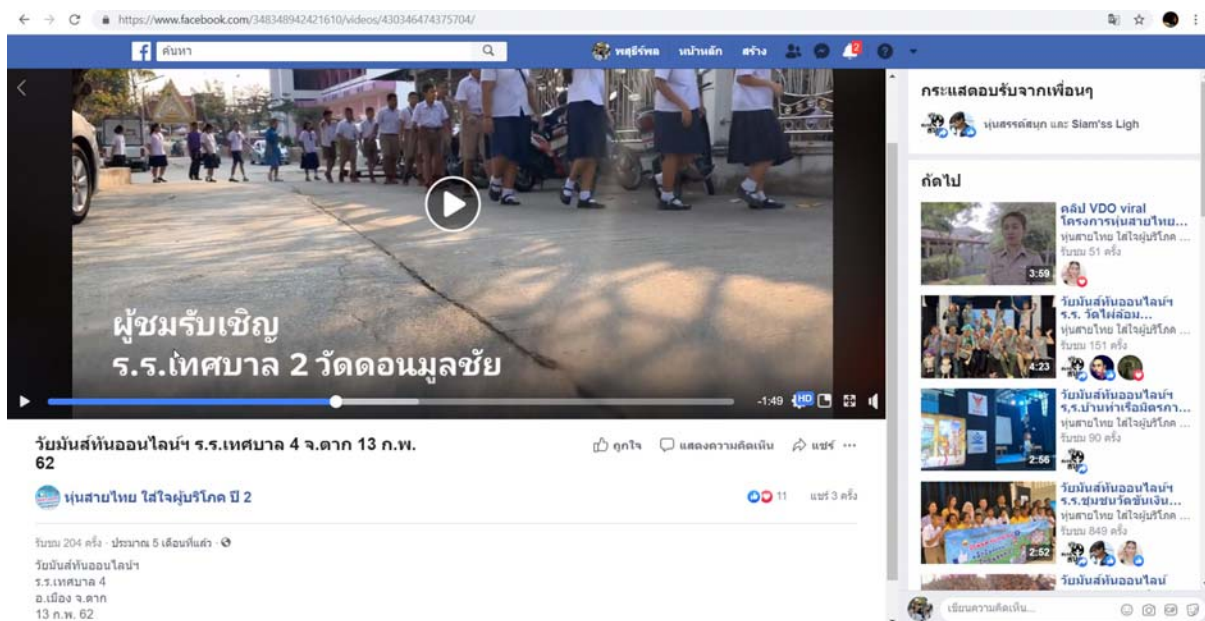
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=353878221868682

๘. โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนวิทยานุสรณ์) อ.เมือง จ.ตาก

วันที่ ๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๒๐๔	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๑๑	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๓	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/430346474375704/>

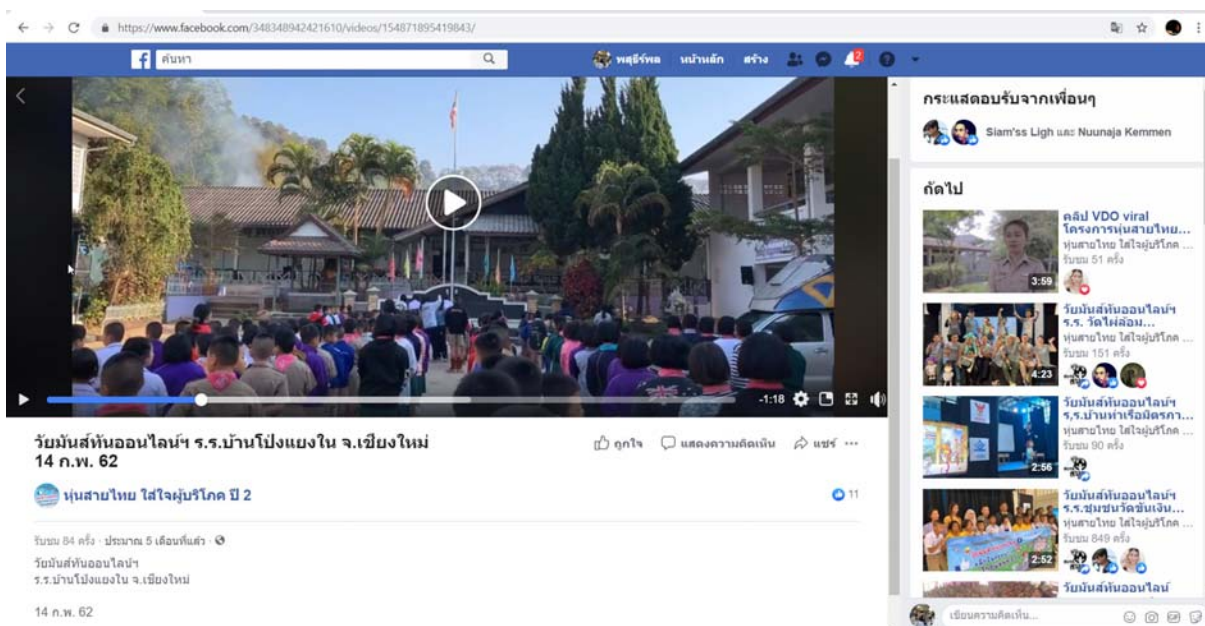
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=354650925124745

๙. โรงเรียนบ้านโป่งแยงใน ต.โป่งแยง อ.แม่อริม จ.เชียงใหม่

วันที่ ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๘๔	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๑๑	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	-	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/154871895419843/>

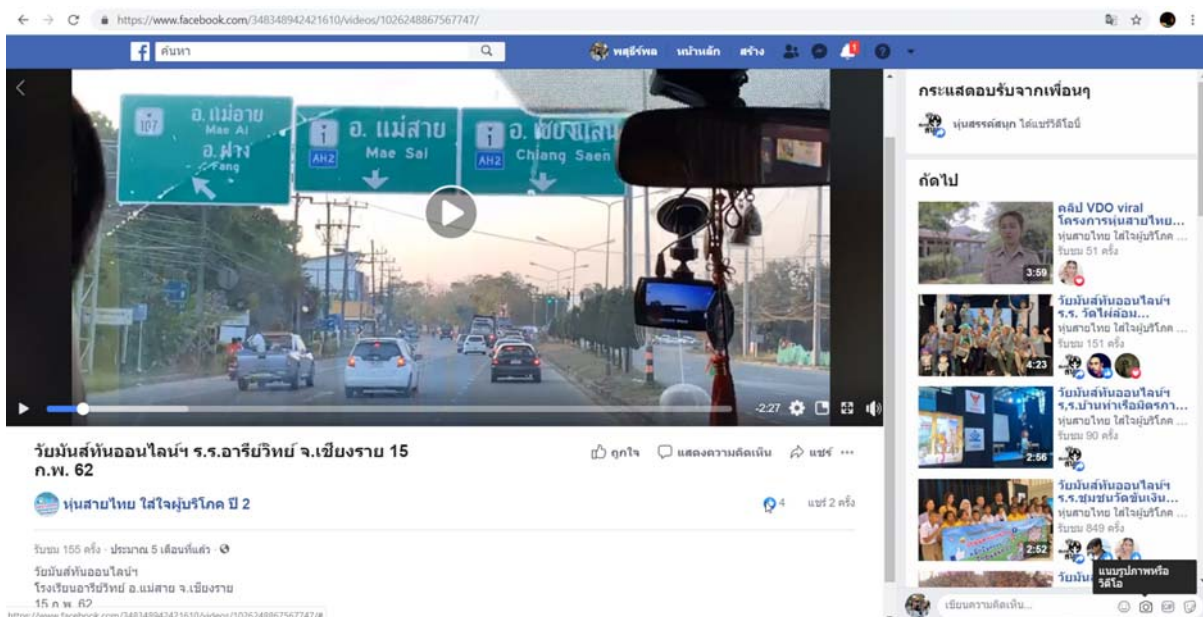
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=354659091790595

๑๐. โรงเรียนอารีวิทย อ.แม่สาย จ.เชียงราย

วันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๕๕	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๔	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/1026248867567747/>

Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361264267796744

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

๑๑. โรงเรียนพัฒนาปัญญา ต.บ้านเลื่อม อ.เมือง จ.อุดรธานี

วันที่ ๑๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๒๐	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๕	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๓	ครั้ง

กรแสดงรับจากเพื่อน ๆ

หุมนสรณ์ตยภ และ Siam's Ligh

ถัดไป

คลิป VDO viral โครงการพัฒนาปัญญา ร.ร.พัฒนาปัญญา จ.อุดรธานี

หุมนสรณ์ตยภ ใสใจผู้ทั่วโลก ...

รับชม 51 ครั้ง

รับชม 151 ครั้ง

รับชม 90 ครั้ง

รับชม 849 ครั้ง

รับชม 120 ครั้ง · ประมาณ 5 เดือนที่แล้ว

รับชม 5 ครั้ง

รับชม 3 ครั้ง

เขียนความคิดเห็น...

Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/1026248867567747/>

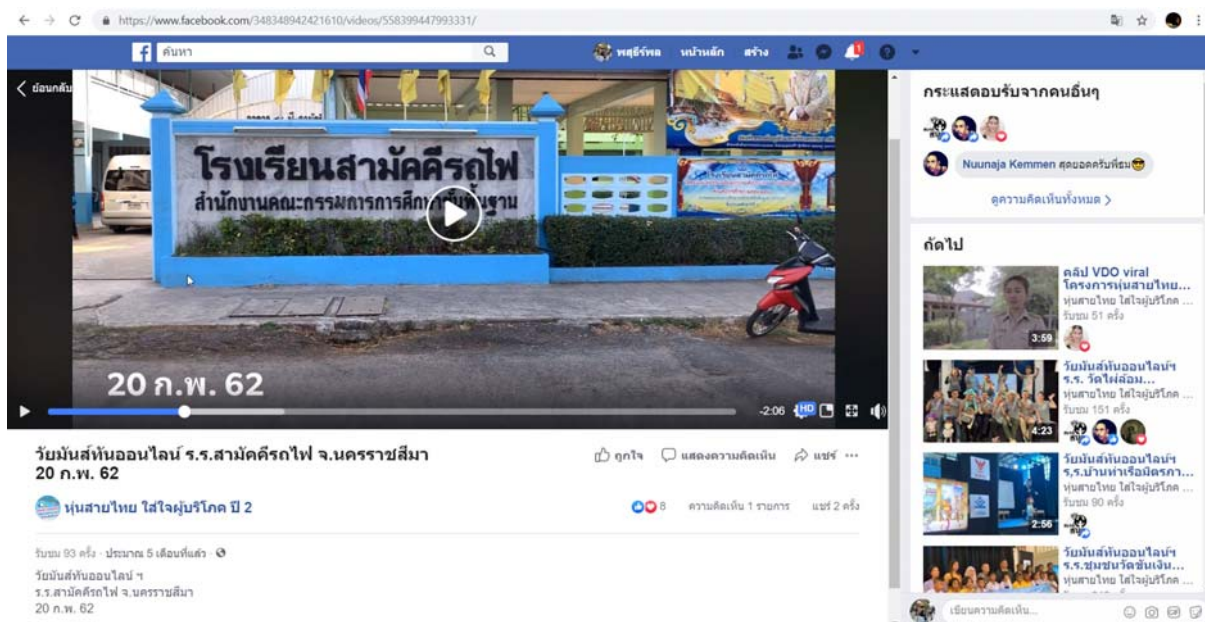
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361272714462566

๑๒. โรงเรียนสามัคคีรถไฟ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.นครราชสีมา

วันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๙๓	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๘	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/558399447993331/>

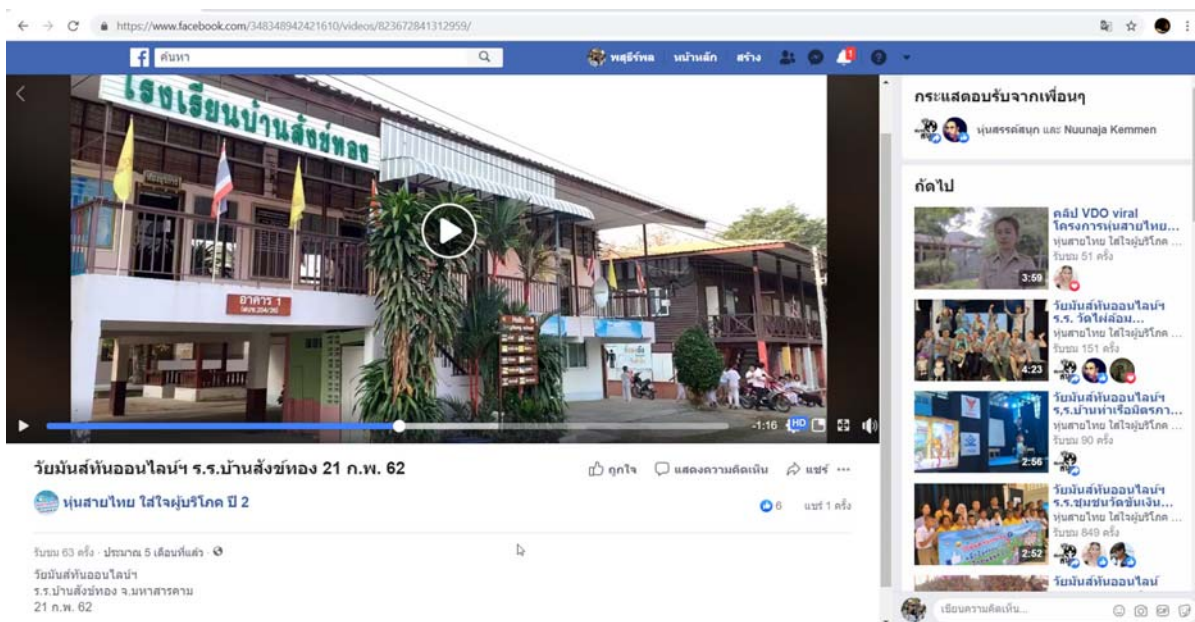
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361277231128781

๑๓. โรงเรียนบ้านสังข์ทอง ต.หัวขวาง อ.โกสุมพิสัย จ.มหาสารคาม

วันที่ ๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๖๓	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๖	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๑	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/823672841312959/>

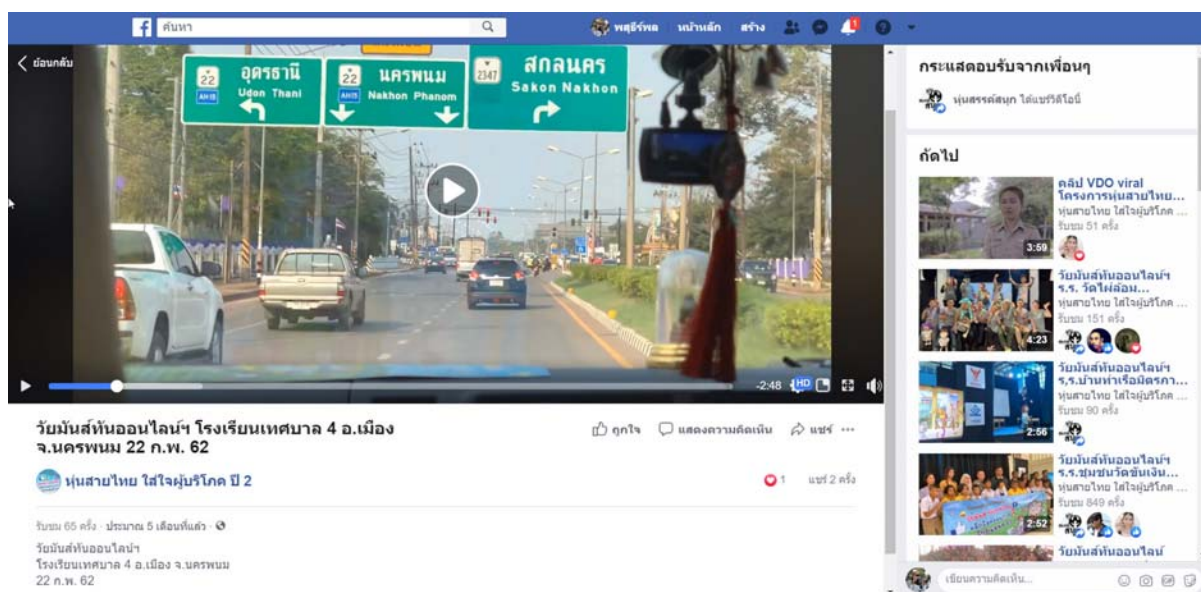
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361283181128186

๑๔. โรงเรียนเทศบาล ๔ (รัตนโกสินทร์ ๒๐๐ ปี) อ.เมือง จ.นครพนม

วันที่ ๒๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๖๕	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๑	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/2000145253624516/>

Photo Link :

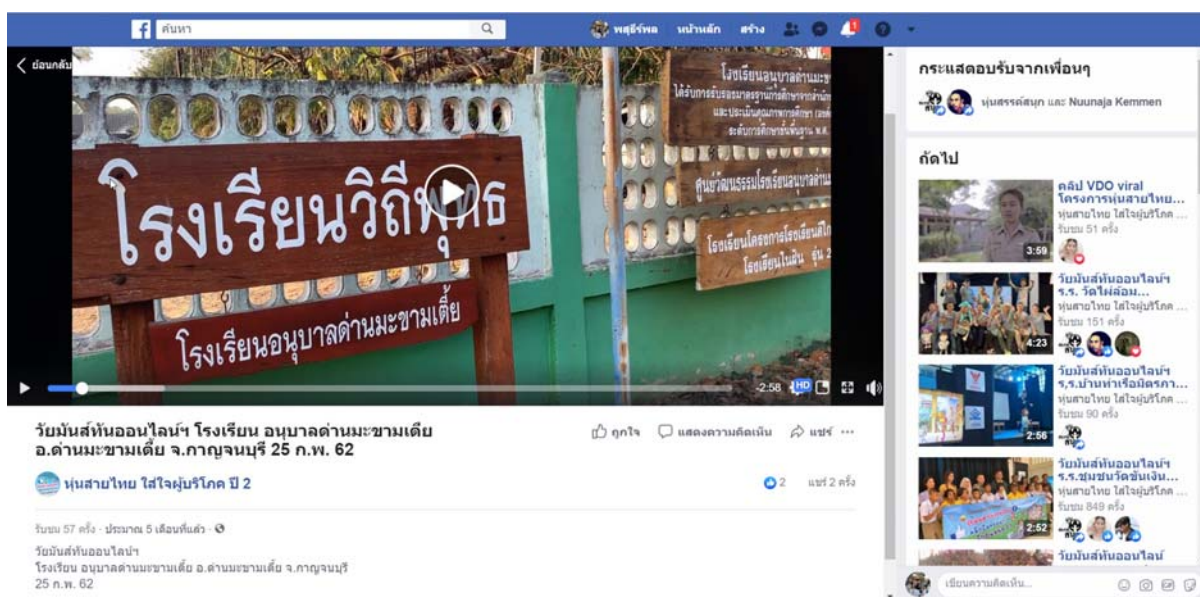
https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361298634459974

ภาคตะวันตก

๑๕. โรงเรียนอนุบาลดำนมะขามเตี้ย ต.ดำนมะขามเตี้ย อ.ดำนมะขามเตี้ย จ.กาญจนบุรี

วันที่ ๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๕๗	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๒	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/420847168684682/>

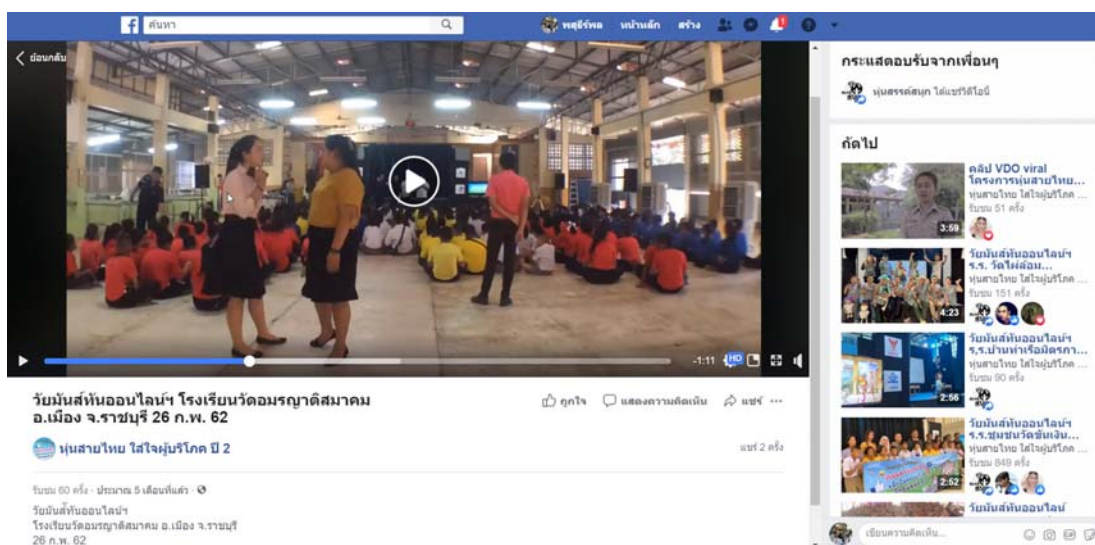
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361304934459344

๑๖. โรงเรียนวัดอมรญาติสมาคม (อมรวิทยาคาร) ต.ท่าหนด อ.ดำเนินสะดวก จ.ราชบุรี

วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๖๐	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	-	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/446851712522566/>

Photo Link :

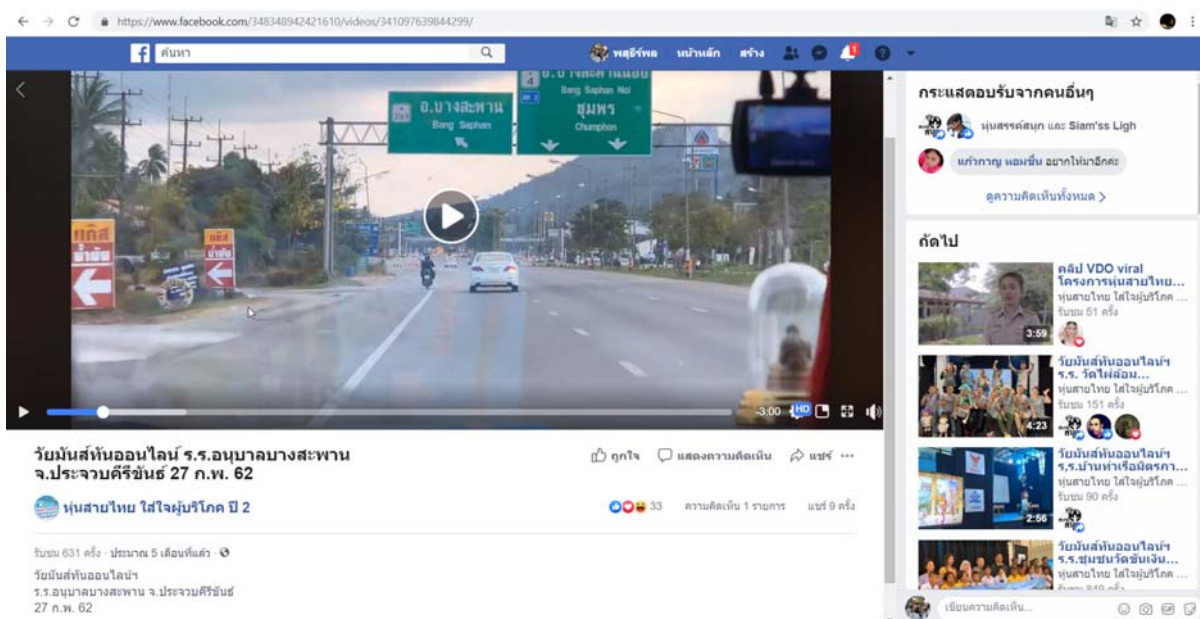
https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361319121124592

ภาคใต้

๑๗. โรงเรียนอนุบาลบางสะพาน ต.กำเนียดนพคุณ อ.บางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์

วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๖๓๑	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๓๓	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๙	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/341097639844299/>

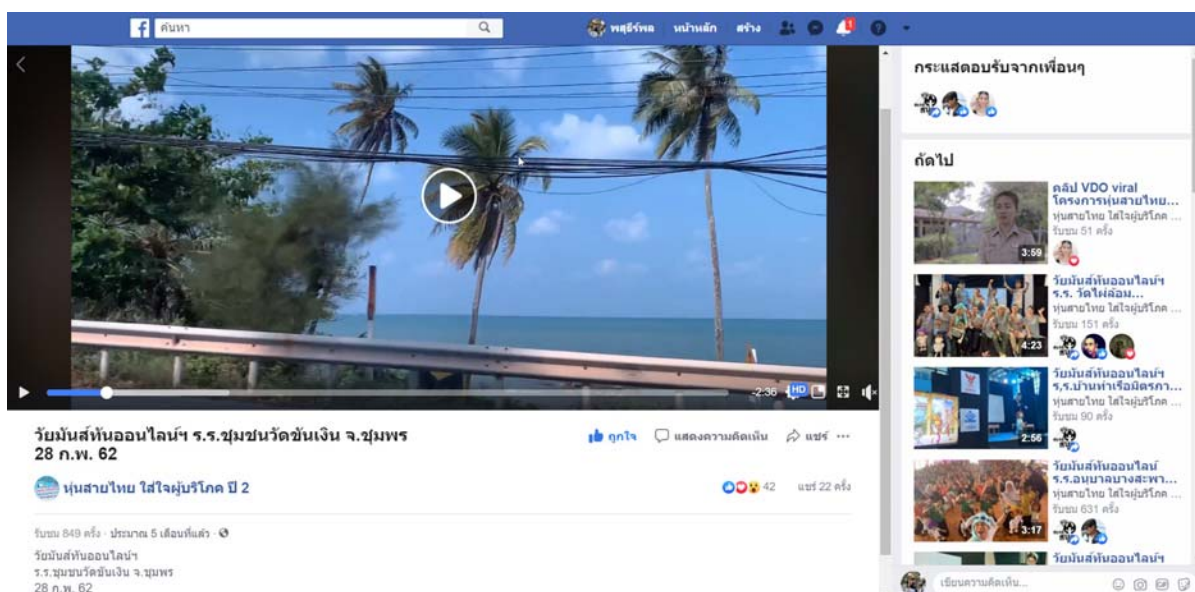
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361326354457202

๑๘. โรงเรียนชุมชนวัดขันเงิน ต.วังตะกอก อ.หลังสวน จ.ชุมพร

วันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๘๔๙	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๔๔	ครั้ง
กดแชร์เพจ	จำนวน	๒๒	ครั้ง



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/445204049556239/>

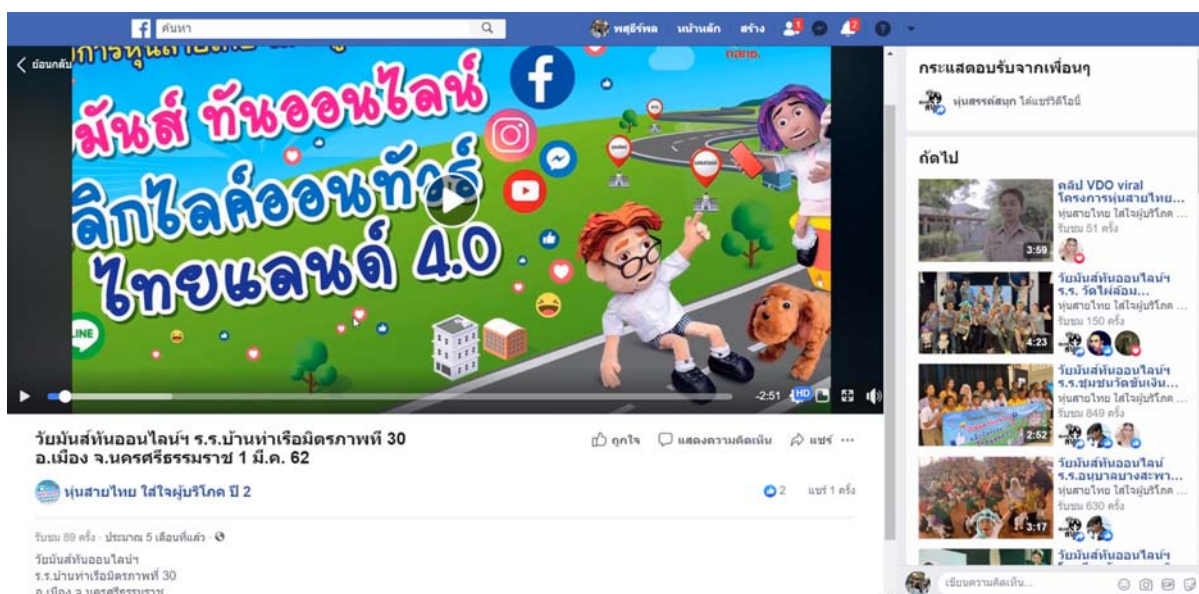
Photo Link :

https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361332821123222

๑๙. โรงเรียนบ้านท่าเรือมิตรภาพที่ ๓๐ ต.ท่าเรือ อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช

วันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๘๙	คน
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๒	คน
กดแชร์เพจ	จำนวน	๑	คน



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/2471813103039182/>

Photo Link :

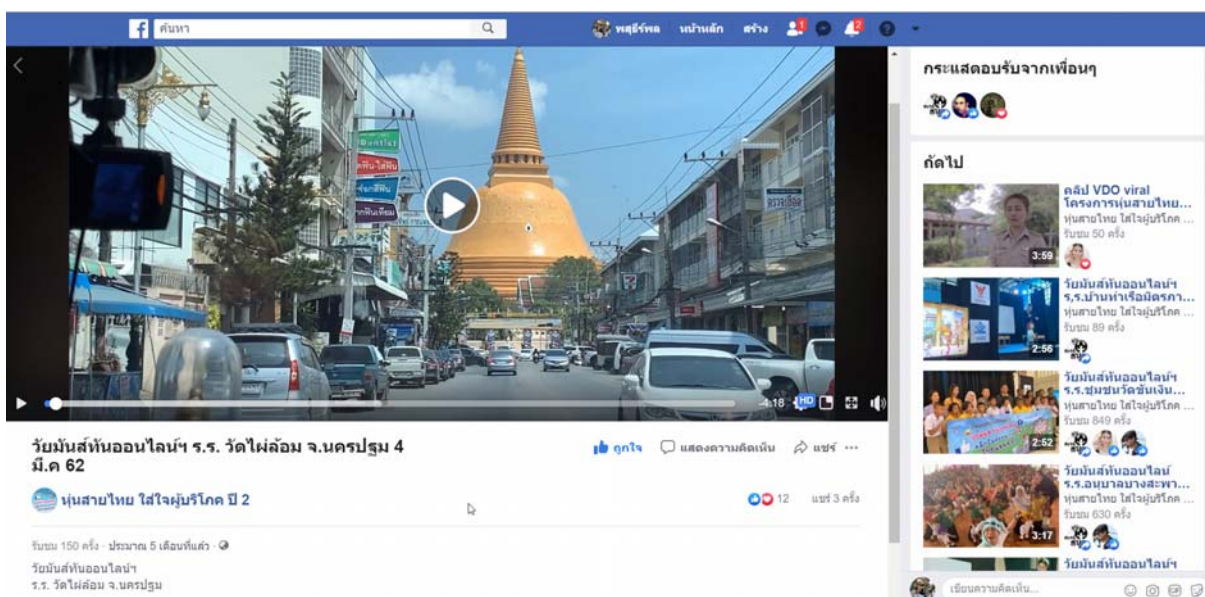
https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/photos/?tab=album&album_id=361342124455625

ภาคกลาง

๒๐. โรงเรียนวัดไผ่ล้อม ต.พระปฐมเจดีย์ อ.เมือง จ.นครปฐม

วันที่ ๔ มีนาคม ๒๕๖๒

รับชม	จำนวน	๑๕๐	คน
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๑๒	คน
กดแชร์เพจ	จำนวน	๓	คน



Video Link :

<https://www.facebook.com/348348942421610/videos/308179246558003/>

Photo Link :


https://www.facebook.com/pg/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B9%83%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A0%E0%B8%84-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2-348348942421610/videos/?ref=page_internal

คลิปวิดีโอ Viral วิทยมนัสทันออนไลน์ ไทยแลนด์ ๔.๐

รับชม	จำนวน	๗๗	ครั้ง
กดถูกใจเพจ	จำนวน	๕	ครั้ง

← → ↻ <https://www.youtube.com/watch?v=jP4bY9kPxU8>

☰ YouTube TH ค้นหา 🔍



โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภคร วิทยมนัสทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนทัวร์ #ปี62

การดู 77 ครั้ง

👍 5 🗨️ 0 ➡️ แชร์ 📌 บันทึก ...

Video Link :

<https://www.youtube.com/watch?v=jP4bY9kPxU8&t=26s>

รายการของที่ระลึก

- | | | | |
|---|-------|-----|-----|
| 1. เสื้อยืดคอกกลมพิมพ์ลายชื่อโครงการสีขาวและสีเทาเข้ม | จำนวน | ๒๐๐ | ตัว |
| 2. กระเป๋าผ้าพิมพ์ชื่อโครงการ | จำนวน | ๓๐๐ | ใบ |
| 3. ชุดเครื่องเขียน | จำนวน | ๔๐๐ | ชุด |



งานออกแบบสิ่งพิมพ์



Banner



J-Flag

ติดต่อมีอากิจฟจับจัดการ

- กระทรวงดิจิทัล <https://www.thaicert.or.th> สายด่วน : 1212 กรณี : • แจ้งถูกแก๊งค์ • แจ้งหาไม่พบระบบอินเทอร์เน็ต
- สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) <http://www.ocpd.go.th> สายด่วน : 1166 กรณี : • ซื้อสินค้าที่มีผิด/เกินปริมาณที่กำหนด หรือสินค้าไม่ได้มาตรฐาน • โฆษณาหลอวง/เกินจริง บนสื่ออินเทอร์เน็ต
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.) <http://www.nbtc.go.th> สายด่วน : 1200 (โทรฟรี) กรณี : • โฆษณาหลอวง/เกินจริง บนทีวีทรูและทรูทอล์ค • การให้บริการโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต เช่น ค่าบริการมือถือเกินงบแจ้งแจ้ง สัญญาณอินเทอร์เน็ตช้า เป็นต้น
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม MDES <http://www.mdes.go.th/view/1/home> โทรศัพท์ : 02-1416-747 กรณี : • การโพสต์ข้อความ ที่เป็นข้อมูลไม่เป็นความจริง
- Healthy Gamer สาขาวิชาจิตเวชและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล โทรศัพท์ : 0-2419-7000 สล 4275 <http://www.healthygamer.net/contact> กรณี : • เลิกติดเกม

สนับสนุนโครงการโดย

กทปส
สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

จัดทำโดย
ศูนย์ประสานงานด้านสื่อสังคม
ศูนย์วิจัยสื่อสังคม

โครงการหุ่นสายไทย ใสใจผู้บริโภค

อัยมัทธ ทัณออนไลน
คลิกไลค์ออนทัวร์
ไทยแลนด์ 4.0

ขอบคุณข้อมูลจาก

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.)

ติดต่อโครงการ

โครงการหุ่นสายไทยใสใจผู้บริโภค62
www.facebook.com/โครงการหุ่นสายไทยใสใจผู้บริโภค62
โทรศัพท์ 083-963-6554

ทำไมต้อง...รู้ทันสื่อ

ทุกวันนี้ วิธีการสื่อสารจะแพร่ไปให้เร็วมากจนคนรับไม่ได้ทันใจแล้ว แพลตฟอร์มการรับ-ส่งข้อความทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือโซเชียลมีเดีย Social Network นั้นเอง ซึ่งจะมีลักษณะเหมือนสื่อออนไลน์ ทำให้ผู้รับได้รับข่าวสารอย่างรวดเร็วทันใจเท่าเทียมกันหมดเลย เรียกว่าเป็น "ศูนย์กลางหรือแพลตฟอร์มของสังคม (Social Ubiquity)" ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียที่ใช้กันแพร่หลาย ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องสำคัญ

Social Network มีข้อดีมากมาย

1. ในการติดต่อขอความช่วยเหลือ
2. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ที่เป็นที่สนใจร่วมกันได้
3. สามารถซื้อของที่มีที่ชื่นชอบ Social Network ทำให้ผู้ขายได้ประชาสัมพันธ์สินค้าต่างๆ ผู้ซื้อก็เลือกได้ง่ายขึ้นด้วยเช่นกัน
4. เป็นสื่อโซเชียลมีเดียที่ช่วยหาเพื่อนและกลุ่มคนที่มีใจเหมือนกันหาเจอ หรือติดต่อหาแม่ในจังหวัดต่างๆ เพื่อไปพบคนที่คิดถึง หรือมีที่หมายใจร่วมกันแบบ
5. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ส่งข้อความเร็ว
6. เป็นสื่อในการหาแหล่งความรู้สินค้าของสิ่งอื่น เช่น ราคาสินค้า ปรากฏวิธีใช้ต่างๆ เพื่อให้ผู้ซื้อได้ทำความเข้าใจและสนใจซื้อสินค้า
7. ใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ หรือรับบริจาค สำหรับรับบริจาค และขอความช่วยเหลือได้ทันใจ
8. ช่วยลดความเครียดและคลายความวิตกกังวล โดยการจ้างงานแบบฟรีๆ
9. ความเครียดที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของคน
10. ช่วยลดความเครียดจากโซเชียลมีเดีย

ข้อเสียของ Social Network

1. เว็บไซต์ที่ให้บริการบนอินเทอร์เน็ตมีข้อมูลส่วนต่างๆ มากเกินไป การไม่ระมัดระวังในการกดปุ่ม อาจถูกหลอกลวงได้ง่ายในทางเสียเปรียบ หรือเกิดข้อผิดพลาด
2. สื่อออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายเร็ว หากใช้ไม่ระวัง อาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียง หรือการดำเนินงานของผู้ประกอบการ
3. เป็นช่องทางในการขโมยข้อมูลส่วนตัว ข้อมูล หรือข้อมูลบางอย่าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ข้อมูล รูปภาพต่างๆ ของเราไปบุคคลอื่นและผู้เกี่ยวข้อง
4. ข้อมูลที่สื่อสารกันโดยอัตโนมัติและแสดงบนเว็บไซต์ ในรูปแบบ Social Network หากมีการตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ส่วนใหญ่จะเกิดปัญหาเกี่ยวกับคนที่ไม่มีตัวตน
5. ผู้ที่โพสต์ ข้อมูลส่วนตัว และข้อมูลต่างๆ บนโซเชียลมีเดียส่วนมากจะมาจากความรู้สึกนึกคิดของตนเอง
6. ผู้ใช้โซเชียลมีเดียส่วนมากจะโพสต์ข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน หรือเหตุการณ์สำคัญต่างๆ
7. จะทำให้มีสื่อโซเชียลมีเดียที่ส่งผลกระทบต่อ

รู้ทัน...ภัยออนไลน์

การใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้มีแต่ประโยชน์อย่างเดียว ทุกคนสามารถใช้งานได้ ข้อมูลที่เจอออนไลน์ อาจจะเป็นข้อมูลที่ผิดๆ ถูกๆ มีการบิดเบือนข้อมูลเป็นจำนวนมากได้ ซึ่งคนส่วนมากจะไม่ค่อยระวังเท่าไรจากปัญหาต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต แต่การรู้ทันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ทัน ก็เป็นการที่เราจะได้ป้องกันและระวังภัยต่างๆ ได้ ดังนี้

1. **คิดให้รอบคอบก่อนโพสต์ข้อมูลใดๆ**
เพราะถ้ามีภัยคุกคามเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัวทุกคนสามารถเข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างง่ายดายในสื่อโซเชียลมีเดีย ก็อาจจะส่งผลกระทบต่อเราและคนอื่นได้
2. **ให้ความระมัดระวังในการคลิกลิงค์ต่างๆ**
เกี่ยวกับการแชร์ข้อความ หรือเชื่อมโยงไปกดปุ่ม หรือคลิกเพื่อซื้อสินค้า หรือคลิกเพื่อสมัครสมาชิกต่างๆ เพราะอาจเป็น URL ปลอมที่นำเราไปยังเว็บไซต์ไวรัส หรือส่งข้อมูลไปยังผู้ประสงค์ไม่ดี
3. **ฉันทักที่ URL ของเว็บไซต์ให้ปลอดภัยไว้ก่อน โดยตรง**
โดยบนเบราว์เซอร์ได้มีลิงค์การแจ้งเตือนอย่างชัดเจน ผ่านแถบคลิกของเบราว์เซอร์ของเรา หรือจากอีเมล เพราะอาจเป็น URL ปลอมที่นำเราไปยังเว็บไซต์ปลอม เมื่อคลิกแล้วผู้ใช้มี Password ได้ เช่น www.facebook.com อาจมี URL หลอกลวงเป็น www.facebook.com เป็นต้น
4. **คัดลอกสิ่งที่เจอเป็นเพื่อน**
หรือเพื่อเชื่อมโยงกับเพื่อนออนไลน์ของเรา หากมีการแชร์กับคนที่ไม่ใช่เพื่อนของเรา เราจะไม่ควรเชื่อใจว่าคนที่ส่งมาจะเป็นเพื่อนเรา และหากคนที่ส่งมาไม่ใช่เพื่อนจริงๆ และไม่รู้จัก ก็ควรระวัง
5. **อย่าดาวน์โหลดไฟล์**
ผู้ให้บริการแต่ละรายจะกำหนดค่าดาวน์โหลดไฟล์ไม่ให้ดาวน์โหลด หรือสิ่งที่เราดาวน์โหลดไปมักจะไม่ดีเท่าไร เพราะเราต้องระวังว่าสิ่งที่เราดาวน์โหลดมาอาจมีไวรัส หรือสิ่งอันตราย และหลีกเลี่ยงการดาวน์โหลดสิ่งที่เราทำไม่ได้ในสถานการณ์หรือคนที่ไม่ใช่เพื่อน
6. **ไม่แสดงข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความลับ**
เช่น ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ เลขบัญชี เลขบัตรเครดิต เลขบัญชีธนาคาร เลขบัญชีธนาคาร หรือข้อมูลอื่นๆ เพราะหากถูกขโมยไปก็อาจนำไปใช้ในทางที่ไม่ดี
7. **เปิดใช้งาน Do Not Track**
เพื่อป้องกันการติดตามและการเก็บข้อมูลของเรา ซึ่งสามารถเปิดได้โดยคลิกที่ตัวเลือก "Do Not Track" ในเบราว์เซอร์ของเรา หรือคลิกที่ตัวเลือก "Do Not Track" ใน Internet Explorer 10
8. **ใช้รายงานข้อมูลต่างๆ ในการแจ้งปัญหา**
และอย่าปิดใจที่จะรายงานถึงคนเหล่านั้นทันที รวมทั้งการกล่าวถึงเพื่อนหรือคนที่เจอในโซเชียลมีเดีย เพราะอาจมีการขโมย หรือส่งข้อมูลไปให้คนอื่นต่อได้ง่าย หรือสร้างความเสียหายกับเพื่อนคนอื่นๆ ได้

สิ่งที่ควรทำ และ ไม่ควรทำ บน อินเทอร์เน็ต

สิ่งที่ควรทำ

- ✓ ควรใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง
- ✓ ไม่ใช้การโพสต์ข้อมูลส่วนตัว
- ✓ คิดให้ดีก่อนที่จะโพสต์ข้อมูลส่วนตัว
- ✓ ไม่ควรส่งข้อความส่วนตัวไปยังคนที่ไม่รู้จัก
- ✓ อย่าไปกดปุ่มกดไลค์หรือกดแชร์
- ✓ ไม่ควรโพสต์ข้อมูลส่วนตัวบ่อยเกินไป
- ✓ ระวังเว็บไซต์ปลอม

สิ่งที่ไม่ควรทำ

- ✗ อย่าขอเป็นเพื่อนกับ คนที่ไม่รู้จักโดยตรง
- ✗ แชร์ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป (โดยเฉพาะข้อมูล)
- ✗ อย่าไปกดปุ่ม กดไลค์หรือกดแชร์
- ✗ การไปกดปุ่มกดไลค์หรือกดแชร์
- ✗ โพสต์เรื่องที่ไม่ดี

แผนพับชุดความรู้เรื่องการเท่าทันสื่อออนไลน์

บรรณานุกรม

๑. Play and learn = plearn ด้วยกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
อ้างอิงจาก : <https://www.gotoknow.org/posts/๒๙๓๖๙๘>
๒. สื่อออนไลน์ ประโยชน์เยอะ ภัยร้ายแยะ
อ้างอิงจาก : นิวส์ ๑๐๘ ฉบับที่ ๒๔๑ วันพุธที่ ๑๕ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๘
<https://www.dga.or.th/th/content/๘๙๐/๑๙๐๔/>
๓. เล่น Social Network ให้ปลอดภัย “รู้” ไว้เลี้ยงอันตราย
อ้างอิงจาก : <https://www.etda.or.th/content/social-network-security.html>
๔. โรคเสพติดเฟซบุ๊ก
อ้างอิงจาก : น.พ.กมลแสงทองศรีกรมการแพทย์จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น
<http://motherandchild.in.th/content/view/๑๐๔๙/๑๑๓/>
๕. เด็กติดเกม ปัญหาพฤติกรรมที่ต้องให้ความสำคัญ
อ้างอิงจาก : อ.พญ.จิราภรณ์ อรุณากร กุมารแพทย์เวชศาสตร์วัยรุ่น
คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล
<https://med.mahidol.ac.th/ramachannel/home/article/%E0%B๙%๙๐%E๐%B๙%๙๔%E๐%B๙%๙๓%E๐%B๙%๙๑%E๐%B๙%๙๕%E๐%B๙%B๔%E๐%B๙%๙๔%E๐%B๙%๙๐%E๐%B๙%๙๑%E๐%B๙%A๑%E๐%B๙%๙๕B%E๐%B๙%B๑%E๐%B๙%๙D%E๐%B๙%AB%E๐%B๙%B๒%E๐%B๙%๙E%E๐%B๙%A๔%E๐%B๙%๙๕%E๐%B๙%B๔%E๐%B๙%๙๑%E๐%B๙%A๓%E๐%B๙%A๓/>
๖. เจาะลึกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ คนไทย ม.ค. ๒๐๑๘
อ้างอิงจาก : เจาะลึกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ คนไทย ม.ค. ๒๐๑๘
<https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/thailand-digital-in-๒๐๑๘/>
https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-๒๐๑๘-in-southeast-asia-part-๑-northwest-๘๖๘๖๖๓๖๖?source=post_page-----
๗. ประภาพรณ สุวรรณสุข.(๒๕๒๕).เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ ๒ กรุงเทพฯ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
๘. ลีริมา ภิญญอนันตพงษ์.(๒๕๕๐).การศึกษาปฐมวัย.กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
๙. ศรีสมวงศ์ วีรศิลป์.(๒๕๒๐).การเล่นของเด็ก.กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเกษม
๑๐. Hurlok,E.B.Z(๑๙๖๕).Development Psychology.๒nd ed.NewYork : McGraw – Hill.
๑๑. Rudolph,M. and Cohen,D.H.(๑๙๘๔).Kindergarten and early Schooling.New York : McGraw – Hill.

ภาคผนวก ก

บทละครหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค”

บทละครหุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค เรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค”

Introduction ดนตรีบรรเลงจังหวะน่ารักๆ ตัวละครหุ่นถูกเชิดออกมาทีละตัว

คุณครูมะลิ ฮัลโหล ฮัลโหล หนึ่งสอง .. สวัสดีค่ะเด็กๆที่น่ารักทุกคน คุณครูมะลิขอเสียงปรบมือดังๆ อย่างภาคภูมิใจในตัวเองหน่อยคร้า!!! วันนี้ครูมะลิจะพาเด็กๆ มารู้จักกับ..... เดอะแกงค์ออนไลน์ พบกับ คนแรก น้องเซอร์รี่ สาวฮอตประจำโรงเรียน ด้วยความเป็นคนเพรณลี่ เซอร์รี่จึงมีเพื่อนเยอะ แชนท์ไลน์เล่นเฟสอัพเดททันกระแสตลอดทั้งวันอะไรที่เป็นตัวช่วยให้เธอดูสวย ดูดี ดูไฮโซถามเซอร์รี่เลยจ้า คนที่สองพี่เบิ้ม ขาโจ้ประจำโรงเรียน ชอบแสดงความรักกับเพื่อนๆ ด้วยความรุนแรง เป็นกูรูที่รู้จัก รู้จริงเรื่องเกมออนไลน์ สามารถนั่งเล่นเกมส์ได้นานถึง สามวันสามคืน โอ้วคนต่อไปน้องจืด เป็นคนขี้อาย ไม่มั่นใจในตัวเอง พูดไม่ค่อยเก่ง แต่รักหมัดใจ ชอบสังคัมกัมหน้า วันๆ กัมหน้ากัมตาเล่นแต่มือถือจนแทบไม่เงยหน้ามองดูผู้คน มีเพื่อนในเฟซบุ๊กมากมาย แต่ไม่มีเพื่อนในโรงเรียนเลยสักคนเดียว โห!!!! น้องจืด และคนสุดท้าย น้องแก้ว ผู้มีผิวดำขำ ใบหน้าสวยคม สมจริง เป็นเด็กตั้งใจเรียน สอบได้ที่หนึ่งของระดับชั้น ไม่เคยออกนอกกลุ่ม นอกทาง แต่โดนสื่อความขารอบตัวรุมร่ำหลอกหลอน จนเธอทนไม่ไหว น้องแก้วต้องขาว!!!!

และนี่คือเหล่าเดอะแกงค์ออนไลน์ ที่จะมาสร้างเรื่องปวดหัวให้กับครูมะลิ เด็กๆ พร้อมจะดูเรื่องราวของเหล่าเดอะแก๊งรียังคะ

ถ้าพร้อมแล้วขอเสียงปรบมือต้อนรับ ชาวแก๊งออนไลน์ด้วยคะ...

ฉากห้องเรียน ๑

ครูมะลิ อาร์ยูเรดี....

ทุกคน เย้ !!!!!

ครูมะลิ มิวสิก !

เพลงขึ้น..... ทุกคนเต้นจนจบเพลง

ครูมะลิ เก่งมากคะทุกคน วันนี้เราเรียนภาษาอังกฤษกันแค่นี้พอนะคะ ครูเริ่มชอบแล้วคะ เด็กๆ ค่ะงานละครประจำปีของหมวดวิชาภาษาอังกฤษปีนี้ ครูได้รับหน้าที่กำกับละครเวที

แก้ว แก้วอยากเล่นคะ คุณครูทำเรื่องอะไรคะ (รีบยกมือ)

क्रमะลิ เรื่องเจ้าหญิงสโนว์ไวท์

เซอร์รี่ เบิ้มหัวเราะเยาะขึ้นมาทันที ฮ่าๆๆๆๆๆๆๆ

เบิ้ม ตัวดำขนาดนี้ คงได้เล่นเป็นผีป่า ไม่ใช่ป้าธรรมดา แต่เป็น ป้าตงดิบ ไข่ม้อยวะไอ้จืด
จืดหัวเราะเบาๆ ไม่กล้าสบตาแก้ว

เซอร์รี่ ทำไมถึงเป็นผีป่าอะ

เบิ้ม ก็เป็นผีในป่า ที่สโนว์ไวท์อยู่กับคนแคระทั้งเจ็ดไง ฮ่าๆๆ

เซอร์รี่ แร็ง!!! ฮ่าๆๆๆ

क्रमะลิ ตลกกันใหญ่แล้วนะ เซอร์รี่ เบิ้ม เดี่ยวเถอะไปลื้อแก้ว มากไปละ

เซอร์รี่ เซอร์รี่ต้องได้เป็นสโนว์ไวท์แน่ๆคะ เพราะเซอร์รี่ทั้งขาวทั้งสวย และเฟรนด์เหมือนสโนว์ไวท์
มากๆเลยคะ

เบิ้ม ไข่ม้อยน้องเซอร์รี่หวานใจพี่เบิ้มผู้มีผิวขาวดุจหิมะ สโนว์ไวท์ที่ไหนตัวดำ (หัวเราะ)

क्रमะลิ พอได้แล้วนายเบิ้ม เดี่ยวหลังเลิกเรียนวันพรุ่งนี้ เราจะมาคัดเลือกเป็นนักแสดงกัน
เด็กๆเตรียมตัวมานะ ใครอยากเล่นเป็นตัวไหนก็ให้เตรียมตัวซ้อมกันมาวันนี้หมด
เวลาแล้ว พรุ่งนี้เราเจอกัน

เสียงออกดเล็กเรียน ออก

แก้ว ทุกคน .. แต่งกั๊ว ทิชเซอร์ กู้ตบาย ซึยูอะเกน ทูมอร์ไร

क्रमะลิเดินออกไป แก้วเดินไปลบกระดาน เซอร์รี่จืดหยิบมือถือขึ้นมาเล่น

เบิ้ม เฮ้ย (กั๊บจืด)!!! ไอ้จืดแกเคยเห็นหิมะสีดำปะวะ

จืดกั๊มหน้าเล่นมือถือสายหัว

เบิ้ม นั่นไง(ซึ้ไปที่แก้ว) !!! แกลองมองไปที่กระดานสิ

แก้วหันมองเบิ้มด้วยความโกรธ

แก้ว นายเบิ้ม!!!! ฉันทไปขโมยชั้นล้างกั๊นบ้านเธอเธอ ทำไมต้องมาลื้อฉันขนาดนี้ด้วย

เบิ้ม เฮ้ย! โกรธเป็นด้วย ฮ่าๆๆๆ ไอ้จืดเอามือถือถ่ายสโนว์แบล็คโกรธหน่อยดิ

จืดนั่งกั๊มหน้าทำเป็นไม่สนใจ

เบิ้ม ไอ้จืด (ตะโกน)นี่พี่เบิ้มสั่ง แกต้องทำตาม เข้าใจมั๊ย!!!! อย่าให้ต้องลงไม้ลงมือ

จืดรีบทำตามด้วยความกลัว

เบิ้ม เออ เอาลงเฟสของโรงเรียนเลยนะ โปสต์ว่า พบกับน้องแก้วเจ้าหญิงสโนว์แบล็ค
เร็ว ๆ นี้ พิมพ์ ฮ่า ฮ่า ฮ่า ยาวๆ ด้วยนะ

แก้วเสียวใจร้องไห้ แก้ววิ่งออกไป

เบิ้ม ไฉ่จืดตามไปถ่าย เร็ว!!!

จิตริบทำตามคำสั่งเบิ้มอย่างลนลาน เบิ้ม เซอร์รี่หัวเราะเบิ้มวิ่งตะโกนตามออกไป

“ สโนว์แบล็ค ๆ ๆ ๆ ”

ฉาก๒ ห้องเรียน

เหลือเซอรียู่คนเดียวในห้อง

เซอรี่ ฮี ฮี บทสโนว์ไวท์จะต้องเป็นของเซอรี่คนเดียวเท่านั้น รู้ไว้เลยนะ ฮีฮี

เซอรี่ปุดกับตัวเอง

“เอ๊ะ มีคนมากดไลค์รูปโปรไฟล์ใหม่รียังน่า ” เซอรี่หยิบโทรศัพท์มาดู กดถูกใจๆๆๆ ให้คนที่กดไลค์เธอทุกคน เซอรี่นึกขึ้นได้ “เดี๋ยวต้องเช็คคะแนนความสวยหน่อยละ ” เซอรี่กดแอป แล้วยกโทรศัพท์ ขึ้นมาถ่ายหน้าตัวเอง แอปพลิเคชันจับสัญญาณรูป ใบหน้าของเซอรี่ แล้วให้คะแนน๑๐๐ “ โห๊ะ โห๊ะ โห๊ะ .. คนสวยยังงี้ก็สวย วันยังค้ำขนาดแอปยังให้ขึ้นร้อยคะแนนเต็มเลย โห๊ะ โห๊ะ.. ”

เสียงไลน์ดังขึ้น เซอร์รี่แชทไลน์หลายกลุ่มมาก เห็นเพื่อนส่งสติ๊กเกอร์มาใหม่

เซอรี่ อ้อย ..สติ๊กเกอร์ใหม่ สวยๆ ทั้งนั้นเลย “ ไม่ได้ฉันต้องซื้อเพิ่ม ”

เซอรี่กดซื้อ ไปหลายแบบมาก.. (क्रमะลิแอบอยู่ เห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง)

क्रमะลิ เยอะไปแล้วนะซื้อ

เซอรี่ เสียงใคร!!!! เสียงใคร!!!!

क्रमะลิ เจียบ..

เซอรี่ เอ๊ะ หรือเราจะหุฟาดไป ช่างมันซื้อต่อดีกว่า

क्रमะลิ หาเงินเองได้แล้วเหอ ที่ซื้อนะ

เซอรี่ เอ๊ย.. นี่ฉันไม่ได้หุฟาดแน่ๆ มีเสียงจริงๆ

क्रमะลิ เธอไม่ได้หุฟาด ..เซอรี่.... ฮี ฮี

เซอรี่ ผีหลอก กรี้ดตดตดตดตดตดตดตด

เซอรี่วิ่งหนีออกไป

क्रमะลิ แย่จริงๆ เซอรี่ ตกเป็นทาสค่านิยมพุ่งเพ้อไปแล้ว ใช้เงินขนาดนี้ระวังจะเป็นหนี้ติดคุก หัวโตเอาได้นะ เราต้องหาวิธีเตือนเธอให้รู้ตัวซะแล้ว **ครูเดินออกไป**

ลักพักเบิ้มเดินเข้ามานั่งเล่นเกมในมือถืออย่างคุดี๊ด

เบิ้ม กลัวจ้งเลยเดี๋ยวจะเอาให้หัวกระจุยเลย
 MAC๐๐๑ อย่าเก่งแต่ปาก ใครอยู่ในห้องลูยมั่นเลย
 Killer ทำเป็นซ่า เดี่ยวจัดให้
 เบิ้ม เล่นอ่อนเองอะ ช่วยไม่ได้
 MAC๐๐๑ มาเข้ามา !
 เบิ้ม โงงเปล่าเนี่ย ทำไมยังไม่ตายเลยอะ
 Killer ทำเป็นซ่า เดี่ยวจัดให้
 เบิ้ม เล่นอ่อนเองอะ ช่วยไม่ได้
 Killer ปากดีจริงนะ ระวังปากหน่อย
 MAC๐๐๑ เกมยังไม่จบ เดี่ยวโดนชุดใหญ่
 เบิ้ม มีปัญญาที่เข้ามา ๕๕๕ กระจอก...๕๕๕ ละ
 MAC๐๐๑ ทำไมเล่นอย่างนี้ละ ก็ตายแล้วยังมายิงซ้ำทำไมอีกละ
 Killer เล่นกวนทรินนี่หว่า เล่นหาเรื่องหรือวะ

ทุกคนที่เล่นในเกมส์เริ่มทนไม่ไหว

เบิ้ม กวนทรินแล้วทำไม ไอ้พวกอ่อน!
 MAC๐๐๑ ปากดีนี่กันนะ เดี่ยวโดน
 เบิ้ม ออกมาเจอตัวเป็นๆเลยตีฟา กล้าปาวละ
 Killer เจอตรูแน่ แสรดๆๆ
 เบิ้ม โอเค เย็นพรงนี้เจอกัน หลังโรงเรียนเบิ้มเดินเล่นเกมออกไป

ฉาก๓ ห้องนอนบ้านแก้ว

ดนตรีแก้วในชุดนอน เดินเข้ามาหน้าเซ็งๆ เปิดคอมพิวเตอร์ ดูละครย้อนหลังแก้เซ็ง
 ภาพขึ้นที่จอ เป็นภาพละครโฆษณา ในยูทูป ที่สร้างทัศนคติที่ว่า / เกิดเป็นผู้หญิงต้องขาว แก้ว
 .. มีแต่เรื่องผิวขาว ผู้หญิงต้องขาวสินะ เราเกิดมา (เศร้า) เราเกิดมาตัวดำ คงผิดธรรมชาติของ
 ผู้หญิงมากสินะ
 เสียงมือถือดังขึ้น แก้วเปิดเห็นคลิปที่จัดถ่าย มีเพื่อนๆ มาคอมเม้น กดไลค์เกือบ ๑,๐๐๐
 แก้ว แก้วจะต้องขาวให้ได้ (ทั้งโกรธและเสียใจ)

แก้วรีบเสิร์ชหาข้อมูลครีมหน้าขาว ภาพขึ้นที่จอ เป็นภาพหน้ากุ๊กกึ่ง มีหลายผลิตภัณฑ์ แก้วคลิกไปที่โฆษณาในเฟซบุ๊ก ขายสินค้าครีมผิวขาว ชวนเชื่อแบบเกินจริง และสร้างทัศนคติเกิดเป็นผู้หญิงต้องขาว

... “ไม่ว่าคุณจะมีผิวหมองคล้ำ ดำเป็นถ่าน ก็ขาวได้ เพียงใช้ครีมพรีนเซ็สสโนว์ไวท์วิ้งค์วิ้งค์วิ้งค์นวัตกรรมที่ดีที่สุดสำหรับคุณผู้หญิงทุกวัย ด้วยสมุนไพรรสกัดจากหิมะขั้วโลกเหนือ อั่งตั้นหมิขาว ผสมกับกลูต้าไรโอน หมดปัญหาผิวหมองคล้ำ ดำซิด สีผิวไม่สม่ำเสมอ ทาได้ตลอดทั้งวัน คุณจะขาวใสดุจหิมะขั้วโลกเหนือ... พรีนเซ็สสโนว์ไวท์วิ้งค์วิ้งค์ ชมพู่คอนเฟิร์ม จะรออะไรคะ ผู้หญิงต้องขาว เพื่อชีวิตที่ดีกว่า ขาวเปลี่ยนโลก!!! สั่งซื้อวันนี้ รับส่วนลดทันที ๕๐% ครีมพรีนเซ็สสโนว์ไวท์วิ้งค์วิ้งค์ ขาวทันทีที่ใช้ คุณจะขาวภายในพริบตา ขาวทันที ขาวทันใจ ขาวทันใจ ขาวทันที”

แก้ว จะซื้อมาใช้ดีมัยนะ (เศร้า)

แก้วหยิบมือถือขึ้นมาเปิดแอปให้คะแนนความสวย ยกขึ้นถ่ายใบหน้า แอปจับสัญญาณตีค่าตัวเลขได้ ๔๕ “เฮ้อ!!!! ...ขนาดแอปยังพุดถูก ฉันคงไม่มีบุญได้เล่นเป็นสโนว์ไวท์ อย่างฉันคงได้เล่นเป็นแค่ผีป่า .. แบบที่เบ้มว่าจริงๆ เฮ้อ...

“ฉันต้องโทรหาเซอรี ” แก้วหามือถือ กดโทรหาเซอรี

เซอรีรับสาย

เซอรี ว่าไงจ๊ะแก้ว มีอะไรโทรมา

แก้ว “หวัดดีจ๊ะเซอรี โทษนะ โทรมาชะตักเลย คือแก้ว.. อยากให้เซอรีแนะนำครีมหรือยาที่ทำให้สวย มีผิวขาว ตัวขาวให้หน่อยสิ แก้วเปิดหาข้อมูลในเน็ตแล้วมันก็เยอะ จนเลือกไม่ถูกเลย

เซอรี “ได้สิ ถ้าให้เซอรีแนะนำนะ เซอรีจะแนะนำครีมพรีนเซ็สสโนว์ไวท์วิ้งค์วิ้งค์ที่มีทั้งกินและทา จะทำให้ตัวขาวในข้ามคืน สินค้าตัวนี้เป็นของเพจพีชมพู่ เซอรีจะส่งลิงค์เพจสินค้าของพีชมพู่ให้นะ ถ้าแก้วสนใจ ”

แก้ว “ขอบใจนะ แล้วสินค้าตัวนี้มีใบรับรองการผลิต หรือใบรับรองความปลอดภัยอะไรพวกนี้มัยล่ะ ”

เซอรี ไม่รู้สิ ก็ไม่เห็นมีใครเป็นอะไรนี่ เห็นยังรีวิวว่าใช้แล้วสวยจริง ชาวจริงกันตั้งเยอะ ชั้นเองก็ใช้นี่แก้ว.. ถ้ากลัวก็ไม่ต้องใช้ ตกลงจะเอาลิ่งค์มัย

แก้ว เอา ๆ อืม..ก็เห็นโฆษณาอยู่”

เซอรี “เออนี้แก้ว ..คือ ”

แก้ว “ว่าไงเซอรี เธอจะพูดอะไรหรอ

เซอรี “คือ เราอยากเล่นเป็นสโนว์ไวท์นะ เซอรีว่า ..แก้วยังไม่ต้องคัดตัวพຽງนี้หรอคะ ว่างินยาให้สวยๆชาวๆก่อน แล้วค่อยเล่นเรื่องหน้าก็ได้ ”

แก้วอึ้ง ตอบกลับไปว่า

แก้ว ได้สิ เธอเหมาะกว่าฉัน เซอรีทั้งสวย และขาว เหมาะจะเป็นสโนว์ไวท์ ”

เซอรี “ขอบคุณนะแก้ว ฉันจะแสดงให้สุดฝีมือเลย เจอกันพຽງนี้นะ บ้ายบายจ้า

เซอรีวางหูโทรศัพท์ไปแล้ว แก้วค่อยๆวางโทรศัพท์ แก้วถอนหายใจ แล้วล้มตัวลงนอน

ฉาก๔ ห้องเรียน

เช้าวันรุ่งขึ้น ครูมะลิกำลังเชคชื่อ

ทุกคนเดินตามเข้ามานั่ง ครูมะลิเดินเข้ามา เชคชื่อ (ยกเว้นเซอรี)

ครูมะลิ แก้ว

แก้ว มาคะ

ครูมะลิ เบิ้ม

เบิ้ม มาครับ

ครูมะลิ นายจืด

จืดกำลังก้มหน้าเล่นโทรศัพท์มือถือ ทุกคนหันมามองจืดยังไม่รู้ตัว

ครูมะลิเดินมาใกล้ แล้วตะโกนขึ้น “นายจืด!!!!”

จืดตกใจลุกขึ้นร้องเพลงชาติ

ครูมะลิ นี่นายจืด มาร้องเพลงชาติอะไรตอนนี้ นี่มันเวลาอะไรเอาแต่เล่นมือถือจนเหม่อลอยส่งมือถือเธอมาให้ครูเดี๋ยวนี้

จืด ครับ / จืดส่งให้ครูด้วยความกลัว/

ครูมะลิหยิบมือถือมาดูเห็นคลิปเมื่อวาน ที่ล้อแก้วเป็นสโนว์แบล็ค (คลิปขึ้นจอ)

ครูมะลิ นายจืดเรามีเรื่องต้องคุยกันที่ห้องพักครูหลังจบวิชาสังคม ตอนนี้ครูจะยึดมือถือเธอไว้ก่อน เอ้า คนต่อไป เซอร์

แก้ว ไม่มาค่ะ

ครูมะลิ เอ๊ะ แปลกจัง วิชาภาษาอังกฤษวันนี้เราจะคัดเลือกสโนว์ไวท์กันนะ เซอร์ไม่น่าขาดเรียน เกิดไรขึ้นมีใครรู้บ้างมัย (ทุกคนสายหัว)ไม่เป็นไร เอาละ นี ดูสไลด์นี้ (ภาพโลกสังคมโลก) วันนี้เราจะมาทำความรู้จักโลกของเราและเผ่าพันธุ์มนุษย์ มีใครรู้บ้างว่าโลกเรามีกี่ทวีปและมีทวีปอะไรบ้าง

แก้ว (รีบยกมือ) ๖ทวีปค่ะ อเมริกา เอเชีย ยุโรป แอฟริกา ออสเตรเลีย และแอนตาร์กติกา

ครูมะลิ เก่งมากจ๊ะ ทุกคนปรบมือให้แก้วหน่อยจ้ะ (ทุกคนปรบแบบไม่เต็มใจ)

ครูมะลิ และประเทศไทยของเราตั้งอยู่ในทวีปอะไรค่ะ แล้ว..

เบิ้ม (พูดสวนขึ้นมา) ทวีปเอเชียครับ

ครูมะลิ เก่งมากจ๊ะ และภูมิภาคอะไรตอบได้มัย

เบิ้ม เอ่อ ..ครูครับคือตะกี้ ผมตอบคำถามได้ ไม่เห็นให้เพื่อนๆปรบมือให้ผมเลยครับ

ครูมะลิ ครูยังบอกคำถามไม่หมด เธอรีบตอบเองนะ ตกลงตอบได้มัย

เบิ้ม (สายหัว) ไม่ได้ครับ

ครูมะลิ ประเทศไทยของเราตั้งอยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเด็กๆเคยสงสัยมัยว่าทำไมคนบนโลก ถึงมีสีผิวที่แตกต่างกันรวมถึงใบหน้าด้วย

เด็ก (สายหัว) ไม่เคยครับ/ค่ะ

ครูมะลิ ก็เพราะเราสืบเชื้อสายหรือเผ่าพันธุ์ที่แตกต่างกัน เช่นคนในทวีปเอเชียจะมีผิวสีเหลืองจนถึงสีน้ำตาลไหม้ ใบหน้าแบน นัยน์ตาเรียว มีเคราเล็กน้อย ผมสีดำเหยียดตรง ซึ่งมีเชื้อสายมองโกลอยด์ แต่ก็มีคนผิวสีเข้ม ดำกว่าพวกเรามากนะ คือพวกนิกรอยด์ ผิวหนังสีดำมีขนดกและมีขนาดความสูงแตกต่างกันมาก มีริมฝีปากหนาและมีจมูกค่อนข้างแบน อาศัยอยู่ในทวีปแอฟริกา เห็นมัย ไม่ใช่ทุกคนบนโลกจะเกิดมาผิวขาวเหมือนคนในทวีปยุโรปนะ เอาละ หมดเวลาวิชาสังคมแล้ว เย็นนี้เราจะคัดเลือกสโนว์ไวท์กัน เบิ้มลองโทรหาเซอร์ให้ครูหน่อยนะ ส่วนเธอนายจืด!! ตามครูไปที่ห้องเดี๋ยวนี้!!

เบิ้ม / จืด ครับ

ครูมะลิเดินออกไป

เบิ้ม ไ้อ้จืด ถ้าครูมะลิถามเรื่องคลิป ห้ามบอกว่าข้าสั่งนะ แกถ่ายเอง เข้าใจมัย!!!

จิตพยักหน้าอย่างเศร้าๆ เดินออกไป

ฉาก ๕ ห้องพักครู

ครูมะลิดูมือถือของจิต ภาพขึ้นที่จอ คลิปแก้วโดนล้อสโนว์แบล็ค ที่หน้าเพจของโรงเรียน จิตเดินเข้ามา

ครูมะลิ จิตการเรียนเธอตอนนี้แย่มาก จากผลการสอบกลางภาค คะแนนเธอต่ำมาก เพราะมัวแต่เอาเวลาไปเล่นเฟสบุ๊ค ไม่สนใจเรียน และที่แย่มากที่สุดคือ เธอใช้โลกออนไลน์ในทางที่ผิด ถ่ายคลิปล้อเลียนเพื่อนโพสในเฟสบุ๊คในเพจของโรงเรียน คนเค้าเห็นทั้งโลก แก้วมีพ่อแม่ มีญาติพี่น้อง ถ้าพวกเค้าได้ดู จะรู้สึกยังไง ความผิดครั้งนี้บวกกับผลการเรียนที่ติดลบหลายๆครุจำเป็นต้องลงโทษ!!!!

“ครูมะลิคะ เตียวก่อนคะ!” แก้ววิ่งเข้ามา

แก้ว ไม่ใช่ความผิดของจิตคะ

จิต แก้วอย่าบอกนะ (กลัวตัวสั้น)/ เบ็้มสะกดรอยตามแก้ว แล้วแอบฟังอยู่ด้านนอก

แก้ว เบ็้มเป็นคนบังคับให้จิตถ่ายคะ ถ้าจิตไม่ทำ เค้าจะทำร้ายจิตคะ

ครูมะลิ นายเบ็้มเป็นนักเรียนดีๆ ไม่ชอบ ชอบทำตัวเป็นนักแสดง ฮี อย่างนี้ต้องโดน!!! ฮึ่มม... / เบ็้มได้ยื่นครุพุดถึงตัวเอง กลัวโดนลงโทษ รีบหนีไป/ ส่วนเธอ นายจิต ถึงยังไงครูกี้ก็ต้องทำโทษเธอ เพราะผลการเรียน ครูขอสั่งห้ามเธอเอาโทรศัพท์มือถือมาโรงเรียนเป็นเวลา ๑ เดือน

จิต (ตกใจร้องลั่น) ไม่นะคร้าบบ!!!!!! อร่ากกก (จิตสลับ)

ครูมะลิ/แก้ว (ช่วยกันเขย่าตัวจิต) จิต จิต นายจิต (จิตรู้สึกตัว)

ครูมะลิ นี่เธอติดมือถือขนาดนี้เลยหรอ

จิต (พยักหน้า) ครับ

ครูมะลิ ครูขอถามหน่อย การที่เธอเล่นมือถือ เล่นเฟสตลอดเวลา เธอรู้สึกยังไง

จิต รู้สึกมีเพื่อนครับ ไม่เหงา ผมไม่รู้จะคุยอะไรกับเพื่อนในห้อง ผมพูดไม่เก่ง ผมรู้สึกกลัวเวลาอยู่ต่อหน้าคนอื่นครับ แต่ถ้าคุยกันทางเฟส ทำให้ผมกล้าเพราะไม่ต้องเจอหน้ากันจริงๆครับ

ครูมะลิ ครูไม่เถียงหรอคะ เรื่องที่เธอจะมีความกล้าในโลกออนไลน์มากกว่าในโลกออฟไลน์หรือโลกแห่งความเป็นจริง แต่ครูขอถามหน่อย ความสุขตรงนั้นมันจะอยู่กับเธอนานแค่ไหน เพราะผู้คนในนั้น เค้าอยู่ที่ไหนจริงๆเธอยังไม่รู้เลย บางทีเค้าโพสว่าเค้าอยู่

เชียงใหม่ แต่เค้าอาจจะอยู่สุโขทัยก็ได้ บางทีเค้าพิมพ์ว่าคุยกับเธอสนุกจัง แต่จริงๆ
 เค้าอาจจะกำลังเบื่อบอกเธอก็ได้ เราจะเชื่อคนที่เราไม่ได้แม้แต่สบตาได้ยังไงกัน
 ครุฑมะลิ (ลูบหัวจิตเบาๆ) จิตเป็นเพื่อนกับแก้วไข่ม้อย

จิต ครับ

ครุฑมะลิ แก้ว เธอเห็นจิตเป็นเพื่อนรึป่าว

แก้ว ค่ะ

ครุฑมะลิ จิต แก้ว ลองหันหน้ามองตากันสิ (กับเด็ก ๆ กับผู้ชม) เด็ก ๆ ทั้งหมด จับคู่มองตากัน
 สิค่ะ

แก้วกับจิตหันหน้ากัน

ครุฑมะลิ เป็นไงจิต เธอเห็นอะไรในตาแก้วบ้าง

จิต ตาดำ ตาขาว ขนตา แล้วก็.. ขี้ตาครับ

ครุฑมะลิ (หัวเราะ) ก็จริงนะ ที่จิตเห็นนี่แหละ ความจริง แล้วที่นี้ความรู้สึกล่ะ เธอรู้สึกยังไงกับ
 การมองตาแก้ว

จิต แก้วตาสวย อ่อนโยน แล้วก็มองผม.. ไม่หลบตาผมครับ

ครุฑมะลิ นั่นหมายความว่า แก้วพร้อมจะมองเธอ อยู่กับเธอเป็นเพื่อนกับเธอจริงๆ

แก้ว ใช่ค่ะ จิต ฉันเป็นเพื่อนเธอเสมอและจะช่วยเหลือเธอเรื่องการเรียนด้วย

จิต แก้วไม่โกรธเราหรือ

แก้ว ไม่หรอก ฉันรู้เธอทำไปเพราะความกลัว

ครุฑมะลิ ต่อไปจิตไม่ต้องกลัวแล้วนะ การมองเห็นอย่างมีสติจะช่วยให้เธอผ่านทุกอย่างไปได้..
 เอาล่ะ ครุฑมีไอเดียใหม่ล่ะ ครูจะเปลี่ยนวิกฤตินี้ให้เป็นโอกาสของแก้ว ครูจะทำเรื่องเจ้า
 หงษ์สโนว์แบล็ค โดยใช้คลิปที่จิตโพสเป็นพ็อดคาสต์จริงๆ ไปเลย

แก้ว จิต หา!!!!!!

แก้ว คือครู อย่าเลยนะค่ะ คืออ..

ครุฑมะลิ ทำไมแก้วไม่ยอมเล่นแล้วหรือ

แก้ว เปล่าค่ะ แต่ ...

ครุฑมะลิ แต่อะไร มีอะไรอีก บอกครูมาเลย ไม่ต้องผ่านเฟส (ครูยิ้ม)

แก้ว คือหนู สัญญากับเซอริว่าจะไม่ลงแข่งคัดเลือกตัวแสดงค่ะ

ครุฑมะลิ เพื่อแลกกับอะไร

แก้ว แลกกับเออออ..... เซอร์รี่อมบอกเพจลินค้าพีชมพู ที่ขายครีมผิวขาว พรินเซสสโนว ไวท์วิ้งค์วิ้งค์ให้ค่ะ คือแก้วอยากขา

จี๊ด แยมแล้ว! (สวนทันที) คุรุมะลิครับ ขอโทรศัพท์ผมก่อนได้มั๊ยครับ เซอร์รี่แยมแล้วครับ

คุรุมะลิ (ตกใจ) อะไรแยม!!!! (รีบส่งมือถือให้จี๊ด)

จี๊ด (รับมือถือ) เมื่อเช้านี้ ข่าวใหญ่ครับ นีครับ ข่าวเพจพีชมพูโดนจับ โฆษณาเกินจริง หลอกขายเครื่องสำอางไม่ได้มาตรฐาน ตำรวจบุกไปถึงโรงงานเลยครับ

ภาพข่าวตำรวจบุก face skin

มีคนที่ใช้แล้วแพ้ หน้าและ ไปแจ้งเจ้าหน้าที่ / ทุกคนเข้ามาใกล้ๆ มาดู /

แก้ว เซอร์รี่!!!

คุรุมะลิ ดีนะที่มีคนกล้าเรียกร้องสิทธิ ไม่ปล่อยให้ผู้ผลิตทำผิด เอาไรต์เอาเปรียบ พวกเธอจำไว้ล่ะ ถ้าเจอแบบนี้ต้องรีบแจ้งเจ้าหน้าที่ ไม่งั้นเค้าก็จะไปหลอกคนอื่นๆอีก แต่ก่อนอื่นเลย พวกเธอจะต้องอ่านฉลากให้ละเอียด พวกเครื่องหมายการค้า เครื่องหมายรับรองความปลอดภัย ที่ถูกต้องได้รับการตรวจสอบแล้ว โดยเฉพาะกับชื่อในอินเทอร์เน็ตนี่ยิ่งน่ากลัว พวกเธอต้องหาข้อมูลให้แน่ใจก่อนทุกครั้ง เข้าใจมั๊ยคะ

แก้ว/จี๊ด ค่ะ ครับ

คุรุมะลิ คุรุจะไปบ้านเซอร์รี่เดี๋ยวนี้

แก้ว / จี๊ด หนูไปด้วยค่ะ/ครับ

ทั้งหมดออกไป

ฉาก๖. หลังอาคารเรียน ตรงม้านั่งใต้ร่มไม้ใหญ่

เบิ้มวิ่งมา หยุดหอบ แฮ่ก แฮ่ก.. เกือบไปแล้วเรา

เบิ้มได้ยินเสียงคนเปิดคลิyou tube สอนดนตรี เบิ้มหันไปมองเห็น เด็กชายคนนึง จ้องคลิป

โทรศัพท์ แล้วมือก็หัดจับกีตาร์ ตามเสียงอธิบายในคลิป

เสียงคลิป “ นีครับ นิ้วชี้ทาบทที่เฟรท๒ นิ้วกลางมาที่สาย๓เฟรท๓ ส่วนนิ้วนางมาที่สาย ๕เฟรท๔ และนิ้วก้อยก็มาที่สาย๔เฟรท๔ ”

เบิ้ม ทำอะไรอยู่นะ

น้ำนึ่ง อ้อ หัดเล่นกีตาร์อยู่อะเบิ้ม

เบิ้ม นายชื่อน้ำนึ่งที่อยู่ห้องข้างๆโซ่มั้ย ห้องครูลักขณานะ

- น้ำนึ่ง ใช้แล้ว ส่วนนายก็นายเบิ้ม ตัวอันตราย ม.๑/๒
- เบิ้ม ๕๕๕ เออเนี่ย แล้วก็ตัวนี้เล่นยากมัย เค้าวามันเจ็บนิ้วไม่ใช่หรอ
- น้ำนึ่ง หึหึ ทุกอย่างที่เราลองทำครั้งแรกมันยากหมดนะแหละ หลังจากนั้นร่างกายและสมองของเรา ก็จะค่อยๆคุ้นชินจนกลายเป็นชำนาญ ยิ่งไงล่ะ
- เบิ้ม นายพูดเหมือนกับเป็นของง่ายๆเลย เราชวามันยากออก
- น้ำนึ่ง ยากสิที .. รั้มมัย ศาสตราจารย์ ดร.เคนิจิโร โมกิ (Kenichiro Mogi) / (ภาพdoctor) นักวิทยาศาสตร์ทางสมองชาวญี่ปุ่น พูดถึงการทำงานของสมองว่า “ เมื่อคนเราทำสิ่งที่ยากได้สำเร็จ สมองจะหลั่งสารโดพามีนออกมา แล้วทำให้เกิดการเรียนรู้แบบเสริมสร้างความแข็งแกร่ง ซึ่งทำให้สมองมีความสามารถสูงขึ้น อย่างก้าวกระโดดได้ ” แล้วเบิ้มรั้มมัยทำไม เราถึงคิดว่าความยากและอุปสรรคเป็นของดี เพราะว่าเราคิดบวก ยิ่งไงล่ะ
- เบิ้ม คิดบวก?
- น้ำนึ่ง ใช่ คิดบวก เปลี่ยนชีวิต คิดบวกขอรับการแข่งขัน เพราะมันสนุกและตื่นเต้น ตื่นตัวดี เรามีเป้าหมายและเราเชื่อว่าเราทำได้ เป้าหมายของฉันทันทีคือ ผลการเรียนดี และมีฝีมือเล่นดนตรีระดับเทพ ฉันทันเชื่อว่ฉันทันทำได้ แล้วนายล่ะเบิ้ม ฝันของนาย
- เบิ้ม ฝันของฉันทันก็คือสุดยอดนักกีฬาเกม Esport ! ๕๕๕
- น้ำนึ่ง เบิ้ม เบิ้มรู้เรื่องข้อเท็จจริงมัย. ที่ว่า
- ๑.โอกาสที่จะเป็นนักกีฬาEsportนั้นมันน้อยมากเช่น ในโลกนี้มีผู้เล่นเกมออนไลน์ราว ๖๗ ล้านคน เล่นเกม LOL ทุกเดือน ในจำนวนนี้มี ๕๐ คน (ในอเมริกาเหนือ) ที่เล่นในระดับมืออาชีพจริง (คิดเป็น๐.๐๐๐๐๗%หรือ๑:๑,๓๔๐,๐๐๐คน)
- ๒.ช่วงสูงสุดของวัยที่เล่นเป็นอาชีพได้คือ ๒๐-๒๓ปี/และมักต้องรีไทร์หลัง๒๕-๒๖ ปี (หมด การจ้าง)แต่กว่าจะเป็นนักกีฬาได้ต้องเล่นมาแล้วอย่างน้อย๕-๖ปี และส่วนมากผู้เล่นกีฬามืออาชีพจะไม่ได้เรียนหรือต้องเลิกเรียนกลางคัน
- และ๓.แน่นอนว่าคนที่จะรวยจริงๆก็ไม่ใช่ นักกีฬาอย่างเราๆผู้ผลิตเกมต่างหาก นอกจากนี้เธอยังเสี่ยงกับปัญหาสุขภาพ ซึมเศร้า ความสัมพันธ์ในครอบครัว ผลกระทบการเรียน และอื่นๆอีกมากมาย แต่เราเองก็เล่นเกมนะ มันช่วยผ่อนคลาย และให้ความบันเทิงกับเราได้สนุกดี เพียงแต่เราต้องแบ่งเวลาเล่นเกมนะเบิ้ม เพื่อเอาเวลาตรงนั้นไปทำตามฝันอื่นๆในชีวิตของเราไงล่ะ

เบิ้ม โอ้โห น้านึ่งข้อมูลนายแน่นปึกเลย เราอายุตัวเองเลย ไซ้...นายพูดถูก เราต้องแบ่งเวลาไปทำฝืนอื่นๆในชีวิตเราด้วย น้านึ่งเราเองก็ชอบฟุตบอลและดนตรีนะ นายแนะนำเราเรื่องดนตรีได้รีเปล่า

น้านึ่ง ได้สิสบายมาก / เบิ้มเดินมาใกล้ๆน้านึ่ง /

เสียงक्रमะลิ กับแก้วและจิต เดินมา / เบิ้มได้ยิน ขอเราหลบก่อนนะ กลัวเจอक्रमะลิ /

เบิ้มแอบไป / หลบหลังพุ่มไม้ / ครุมะลิแก้วจิต เดินเข้ามา

क्रमะลิ อ้าว น้านึ่งทำอะไรอยู่จ๊ะ

น้านึ่ง สวัสดีครับक्रमะลิผมกำลังหัดเล่นกีตาร์ครับ เปิด Youtubeดู

क्रमะลิ ดีแล้วจะน้านึ่ง รู้จักใช้สื่อ social media ให้เป็นประโยชน์ มาพัฒนาตัวเราเพิ่มคุณค่าและศักยภาพให้กับตัวเรา ครูขออวยพรให้เธอสำเร็จในสิ่งที่ปรารถนานะ

น้านึ่ง ขอบคุณครับक्रमะลิ

क्रमะลิ น้านึ่ง ครูขอตัวไปก่อนนะ ครุมะลิธุระ ไปแก้ว จิต เรารีบไปกัน

/ แก้ว จิตเดินตามक्रमะลิออกไป / เบิ้มออกมา

เบิ้ม น้านึ่ง เราขอตัวก่อนนะ เราไม่ลืมที่นายพูดแน่นอน พรุ่งนี้เจอกัน.. / เบิ้มวิ่งตามक्रमะลิออกไป

ฉาก๗. ระหว่างทางไปบ้านเชอรี

क्रमะลิ แก้ว จิต กำลังเดินเข้าไปในซอยบ้านเชอรี ตรงหน้าปากซอย

จิต ครุมะลิ แก้ว คุณันสิ / จิตชี้.. หมาตัวนึ่งขาหลังสองข้างเอนราบไปกับพื้นถนน มันใช้สองขาหน้าพาตัวเองเคลื่อนไปในพงหญ้าฝั่งตรงข้าม ที่ปากของมันคาบถุงอาหาร

จิต ขาหลังคงโดนรถทับมาแน่เลย

แก้ว เอ้ มันคาบถุงอาหารไปไหนนะ

จิต ขอผมตามไปดูมันหน่อยนะครับ / จิต เปิดมือถือ live สด ผ่านเฟส ข้ามถนนตามมันไป / ทุกคนตามจิตไป /

... สวัสดีครับทุกท่านผม นายจิตครับ กำลังไปเยี่ยมเชอรีที่บ้านระหว่างทาง เจอหมาพิการคาบถุงอาหารหายเข้าไปในพงหญ้า เราตามไปดูกันครับ.อ๊วย มีลูกๆของมันด้วย ๒ ตัว น่ารักจัง

क्रमะลิ แม่ที่ไหนก็ย่อมรักลูกเหมือนกันหมด ไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์

แก้ว สงสารแม่หมาจังเลยนะค่ะ เราจะทำยังไงถึงจะช่วยมันได้ละ

จิต ผมมีไอเดียดีๆ ที่จะช่วยแม่หมาและลูกๆของมันครับ ด้วยพลัง socialnetwork ไล่
จิตถ่ายรูปหมา เก็บไว้

क्रमะลิ ไปเรารีบไปหาเชอรีกันดีกว่า เดี่ยวจะมีตชะก่อน / ครับ ค่ะ/ แก้วเดินตามक्रमะลิ
 ออกไป

จิต เดี่ยวเราเจอกันนะ / จิตลูบหัวแม่หมา และลูกๆของมัน / ลุกตามไป/

ฉาก๘. ห้องนอนเชอรี

(ภาพvtrตำรวจบุกโรงงานผลิตเครื่องสำอางค์เถื่อน) จนจบ ปิดทีวี

เชอรีส่องกระจก อยู่ที่หน้ากระจก สะอื้น เห็นหน้าตัวเอง เป็นต่างๆ / ฮือ ฮือ / หยิบโทรศัพท์
 ขึ้นมาเปิดแอปวัดคะแนนความสวย / แอปวัด ตัวเลขขึ้น ๒๔ /

เชอรี ไม่จริง!!!! ฮือ ฮือ เพราะเราเอง ก่อนซื้อไม่ตรวจสอบสินค้าให้ดีซะก่อน โธ่.. พี่ชมพู
 นะ พี่ชมพู ฮือ ฮือ

क्रमะลิ แก้ว จิต เดินเข้ามา

क्रमะลิ เชอรี

เชอรี อัยยสวัสดิ์คะ क्रमะลิ หือ อ้ายยย !! / เชอรีเห็นแก้ว จิต เดินเข้ามาด้วย/ รีบหลบ
 ด้วยความอาย

เชอรี พวกเธอกลับไป ฉันไม่อยากเจอหน้าใคร

क्रमะลิ เพื่อนๆมาเยี่ยมด้วยความเป็นห่วงนะ

เชอรี ไม่เชื่อหรอกค่ะ พวกเค้าจะมาเยาะเย้ยหนู

क्रमะลิ อะไรทำให้เธอคิดอย่างนั้น ลองหันมามองเพื่อนดีๆก่อน เธอกล้าเชื่อคนในเฟสทั้งที่เธอ
 ไม่เห็นหน้าเค้า แต่กับคนที่เธอรู้จักกันมาตั้งแต่ป.๑ จนถึงป.๕ เธอกลับไม่เชื่อเพื่อนเธอ
 เหรอ

เชอรีค่อยๆแหงนหน้ามองทุกคน ทุกคนเข้าไปลอบเชอรี

क्रमะลิ เห็นมั๊ย ครูปอกแล้วว่าเพื่อนๆมาด้วยความเป็นห่วง

เชอรี क्रमะลิ หนูหนู ตัวหนูเป็นผื่นแดงคันไปทั้งตัว เชอรีไม่ได้เล่นเป็นสโนว์ไวท์แล้วค่ะ
 ไม่ได้เล่นแล้ว ฮือ ฮือ..

क्रमะลิ ไม่เป็นไร ปีหน้าเธอยังมีโอกาส ตอนนี้อธิบายตัวก่อน

เชอรี หมอบอกรอยต่างคำที่หน้า อาจจะทำถาวรก็ได้ค่ะ ฮือ ฮือ..

ครูมะลิ อย่าเพิ่งกังวล หมอบอกแค่ว่าจะเท่านั้น แต่ถ้าเป็นจริงๆเธอก็ต้องยอมรับมันให้ได้
เซอรี..ลองมองที่กระจกสิจ๊ะ

เซอรี ไม่ค่ะ หนูกลัว หนูรับไม่ได้

ครูมะลิ ลองมองดูก่อน ว่าเธอเห็นอะไรบ้าง นอกจากรอยต่างดำพวกนั้น

เซอรีมองหน้าครู หันหน้าไปทางกระจก

เซอรี กรีดดดดด.... (ก้มหน้าทันที)

ครูมะลิ เอาอย่างนี้ เธอหลับตา และเงยหน้าขึ้นช้าๆ .. ทีนี้ เซอรีค่อยๆลืมตาขึ้นช้าๆ ช้าๆนะ
ตามจังหวะที่ครูนับ๑-๑๐ ให้เธอเปิดตาเต็มที่พอดีนะ พร้อมมัย

เซอรี (พยักหน้า) พร้อมค่ะ

ครูมะลิ (ค่อยๆนับเลขช้า.) ๑..๒..๓..๔..๕..๖..๗..๘..๙..๑๐ ค่อยๆมองหน้าตัวเอง แล้วบอก

ครูมา ทีละอย่างที่เราเห็น อย่างละเอียดนะ

เซอรี หนูเห็นตา มีตาดำ ตาขาว ขนตา คิ้ว หน้าผาก จมูก รูจมูกสองรู ปากบน ปากล่าง
แก้มซ้าย แก้มขวา รอยดำ รอยแดง อรীয়ยยย

ครูมะลิ (หัวเราะอย่างเอ็นดู) บนใบหน้าเซอรีมีมากกว่ารอยต่างดำพวกนี้ เห็นมัย สิ่งที่เราคิดว่า
ว่าแยะ มันเป็นแค่ส่วนน้อย นิดเดียวเอง ที่เราเสียใจ เพราะเราไปให้คุณค่ากับมันเอง

เซอรี แต่ใครๆเค้าก็ชอบผิวขาว มีคนยอมรับว่าสวย มีคนมอง สวยเปลี่ยนโลกไงคะ

ครูมะลิ ฟังนะเซอรี แก้ว จิตด้วย ถ้าเราอยากให้คนอื่นมอง ยอมรับเราโดยที่ไม่ใช่ตัวตนที่
แท้จริงของเรา เราก็จะต้องเหนื่อยมากและสุดท้ายเราก็จะตกเป็นเหยื่อการโฆษณา
ชวนเชื่อพวกนี้ เค้าจะสร้างโลกที่เราอยู่ทุกวันนี้ ให้มันเป็นแบบที่เค้าต้องการ สร้าง
ภาพเหมารวม ผู้หญิงต้องขาว ต้องผอมเพรียว ไม่มีขนรักแร้ ผู้ชายต้องมีกล้ามเนื้อ
แมน สร้างแบบช้าๆ จนมันเข้าไปในความคิดของเราโดยไม่รู้ตัว แต่ถ้าเรามองอย่างมี
สติ ค่อยๆมองอย่างละเอียดเราก็จะเห็นว่า ในตัวเรามีสิ่งสวยงามอย่างอื่นตั้งมากมาย
คุณค่าในตัวเราอยู่ที่เราจะเป็นคนให้ เพียงแค่มองให้เห็นจริงๆเท่านั้นเอง และความ
แตกต่างคือความจริง ดอกไม้ยังมีหลายสี นกยังมีหลากชนิด มนุษย์ก็เหมือนกัน ก็
อย่างที่คำโบราณว่าไว้ คนเหมือนกันแต่คนไม่เหมือนกัน ใจละ เพื่อโลกของเราจะได้มี
สีสันสวยงามไงจ๊ะ

ทั้งสามโผเข้ากอดครูมะลิ

แก้ว/จิต/เซอรี ขอขอบคุณค่ะ/ครับ ครูมะลิ

ครูมะลิ เอาละ รายต่อไปคือนายเบิ้มจอมบงการ
 แก้ว ครูมะลิจะลงโทษเบิ้มยังไงคะ
 ครูมะลิ ครูมีวิธีของครูจ๊ะ อ้อ เซอร์ ปีนี้ครูไม่ทำเจ้าหญิงสโนว์ไวท์แล้วนะ แต่ครูจะทำเรื่องเจ้าหญิงสโนว์แบล็ค แก้วจะเป็นนางเอก ส่วนเซอร์ไม่ต้องเสียใจ ช่วงปลายปีงานคริสมาส ครูจะหาบทที่เหมาะสมกับเธอ
 จีต แก้ว ไปพวกเรากลับบ้านกันได้ละ เซอร์จะได้พักผ่อน
 เซอร์ เดี่ยวหนูเดินไปส่งคะ
 แก้ว เอ๊ะ เซอร์ กระจเป่าผ้านี้เธอซื้อมาจากที่ไหนสวยจัง
 ครูมะลิ หืม.. เอ๋ สวยดีนะ มีสไตล์
 เซอร์ นี่เป็นกระจเป่าผ้าที่หนูทำขึ้นมาเองคะ ใช้จักรของคุณแม่ เย็บขึ้นมาจากเศษผ้าเหลือๆ
 จีต เซอร์นี้หัวครีเอท มากเลยนะ กระจเป่าผ้า๓ ใบนี้ เราว่าถ้าขาย ก็มีคนซื้อนะ
 เซอร์ เธอคิดว่ามันขายได้หรือ
 ครูมะลิ ครูว่าเซอรียิ่งกว่าชายซะอีก เธอสามารถเปิดคลาสสอนการเย็บกระจเป่าผ้า โดยรับสมัครผ่านทางเฟซบุ๊กก็ได้ นอกจากรายได้ที่เซอร์จะได้ยังมีสังคมใหม่ๆอีกนะ สนุกดี ออก ไม่นั่นนะ..ครูมะลิก็อาจจะมาสมัครเรียนกับเซอร์ก็ได้ล่ะ ครูอยากได้กระจเป่าที่มีช่องไว้ใส่ของ สงสัยต้องทำเองซะแล้ว หึ หึ
 แก้ว/จีต สอนด้วยขายด้วย เซอร์เก่งจัง นีลี ไทยแลนด์๔.๐ ฮ่า ฮ่า
 ครูมะลิ ไปพวกเรา กลับได้แล้ว เซอร์จะได้พักผ่อน
 เซอร์ บ้ายบายค่า / ทั้งหมดเดินออกไป / หือ ทำขายและเปิดสอนหรือ อืมม..
 เสียงดนตรี.....

ฉาก๘. หน้าปากซอยบ้านเซอร์

แก้ว จีต ลาครูมะลิ / ครูมะลิเดินแยกออกไป / แก้วจีตเดินคุยกันมาตามทาง
 จีต เอ๊ะ นั่น นั่น เบิ้ม!!!
 เบิ้มวิ่งหนีมา มีคน๓ คนวิ่งตามมา เบิ้มล้มลง
 Mac๐๐๑ ไง ไหนช่านักไม่ใช่หรือเบิ้มขาใหญ่ ในเกมเห็นเก่งจังเลย
 รูนพี๑ หาตัวมานานแล้ว เป็นหนักก็ต้องใช้หนักสิ
 รูนพี๒ ๓๐๐๐ จ่ายมาซะ จ่ายมา! นี่แน่ะ นี่แน่ะ

เบิ้ม โอ้ย โอ้ย อย่ารุ้มดี แน่จริงอย่ารุ้มสิ โอ้ย..

แก้ว “หยุดนะ!!!! ” แก้วกระโดดเข้ามาขวางกลางวง ปล่อยให้ยืนตัวสั่นอยู่ด้านนอก

แก้ว อย่าทำเพื่อนฉัน!!

Mac๐๐๑ เฮ้ย นี่มันสโนว์แบล็คนี่หว่า ที่ลื้อกันในเฟสโรงเรียน

รุ้นพี๑ สโนว์แบล็ค ๆ

รุ้นพี ๒ ๕๕ หิมะดำมาเองเลยหรอจ๊ะ ๕๕๕

รุ้นพี๑/๒ สโนว์แบล็ค ๆ ๆ ๆ

แก้ว ไม่!!! .. แก้วก้มหน้า มือปิดหู

รุ้นพี ๑ อ๊ะ ..อย่าฟังโกรธสิจ๊ะ หิมะดำหน้าเขียวแล้ว ๕๕๕ สโนว์แบล็ค ๆ

รุ้นพี ๒ สโนว์แบล็ค ๆ

เบิ้มรู้ลึกลับคิด รู้ลึกลับ

เบิ้ม หยุดเดี๋ยวนี้!! นี่เงิน ที่ฉันติดหนี้พวกแก เอาไป !/ เบิ้ม หยิบกระเป๋าตังค์โยนไปที่พื้น / พวกนั้นหยิบแล้วก็ออกไป /

เบิ้มเดินไปหาแก้ว / ประคองแก้วลุกขึ้นมา

เบิ้ม แก้ว เราขอบคุณนะ..และเราก็.. ขอโทษเธอด้วย ตอนนี้เราเห็นแล้ว เราเห็นความกล้า ความมีน้ำใจไม่ทิ้งเพื่อนของเธอ

แก้ว ไม่เป็นไรหรอก ก็เราเป็นเพื่อนกันนี่

เบิ้ม แก้ว...

เสียงมือถือ ของจีดตั้งขึ้น มีคนส่งภาพข้อความไลน์ เป็นภาพการสนทนากันระหว่างคนที่จีดคุย ด้วยกับเพื่อนของเธอ เป็นบทสนทนาเกี่ยวกับจีด ที่จริงๆแล้ว ญาญาเพื่อนนักเรียนหญิงชั้นป.๖ เธอรู้ความจริงว่าจีดเป็นใคร แล้วเธอก็ไม่ชอบจีดและไม่อยากคุยด้วย แต่ต้องทนคุยไปอย่างนั้นเอง

จีดยืนนิ่งนึกถึงคำครุมะลิตี บอกว่า “ บางทีเค้าพิมพ์ว่าคุยกับเธอสนุกจัง แต่จริงๆเค้าอาจจะเบื่อเธออยู่ก็ได้เราจะเชื่อคนที่ไม่ได้แม่แต่สบตาได้ยังไงกัน”

จีดเก็บโทรศัพท์ที่ไม่สนใจ แล้วหันมาบอกทุกคนว่า “เพื่อนๆ ไปกินข้าวบ้านเรามั๊ย ”

แก้ว/เบิ้มหันมองหน้ากัน หันไปมองจีด พยักหน้า“ได้สิจีด ไปเราไปกัน”/ เดินออกไป /

ดนตรี.....

เสียงบรรยาย : หลังจากนั้น เด็กๆก็มีความมั่นใจในพลังของตัวเองมากขึ้น เซอร์ออกแบบและตัดเย็บกระเปาะของตัวเองขายในโลกออนไลน์จนมีชื่อเสียง นอกจากนี้เธอยังเปิดสอนด้วย มีคนเก่งๆมากมายมาเรียนกับเซอร์และที่สำคัญเซอร์เลิกฟุ่มเฟือยแล้วค่ะ ส่วนเบิ้ม ยังคงเล่นเกมออนไลน์แต่เค้ารู้จักพอและแบ่งเวลาไปเตะฟุตบอล ซ้อมดนตรีกับน้ำนิ่ง เพื่อจะทำวงดนตรีประกวดในงานของโรงเรียนในปีหน้าให้ได้ แก้ว เธอเลิกใส่ใจในสื่อที่ประโคมคำโฆษณาชวนเชื่อ ตอนนี้เธอสร้างเพจของตัวเองและนำความรู้เรื่องสมุนไพรรอบตัวเรามาเผยแพร่ จนได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่น แก้วได้เป็นตัวแทนเด็กไทย ไปพบท่านนายกในงานวันเด็ก และจัดหลังจากที่เจอหมาพิการและพบความจริงว่าน้องญาญาไม่ได้ชอบตน เค้าก็ปิดเพจเก่าและเปิดเพจใหม่เพื่อ ระดมทุนรักษาหมาพิการตัวนั้นจนขาหลังของมันหายเป็นปกติ และหาผู้รับดูแลมันต่อทั้งครอบครัวได้ จัดใช้พลัง social ในการสร้างสรรค์สังคมใหม่ จัดแสดงตัวเลขบัญชีอย่างเปิดเผย ทุกๆคนยกย่อง สังคมแห่งนี้ น้ำใจเล็กๆเกิดขึ้นแล้ว น่าภาคภูมิใจจริงๆค่ะ.. และแล้ววันแสดงละคร ก็มาถึง

ฉาก๙. เวทีแสดง

หน้าม่าน / มังกรร้ายสู้กับเจ้าชาย / เจ้าชายเกือบพลาดพลั้งแต่ก็เอาตัวรอดจากมังกรได้/
เจ้าชายกระโดดฟันร่างมังกรแยกเป็นสองส่วน ขาดใจตาย/ เจ้าชายขึ้นมาถึงหอคอย/
“เจ้าหญิง ข้ามาช่วยท่านแล้ว ”

เปิดม่าน

แก้วนอนหลับอยู่ที่เตียง เบิ้มในชุดเจ้าชาย

เจ้าชายเบิ้ม ถึงจะดำก็ดำแค่กาย หาใช่ใจไม่ ข้ามองเห็นหัวใจที่ขาวบริสุทธิ์สุกสว่าง กว่าหญิงที่มีใบหน้าอันงดงาม อย่างหาที่เปรียบมิได้ ขอขอบคุณที่สอนให้ข้าเข้าใจว่า จงอย่ามองคนแค่เพียงเปลือกนอก แต่จงมองให้ลึกลงไปถึงแก่นแท้ไอ้!!!! เจ้าหญิงสโนว์แบล็คของข้า ขอให้จุมพิตของข้านี้ช่วย ทำให้เจ้าหญิงสโนว์แบล็คฟื้นขึ้นด้วยเถิด ข้าขอสัญญาว่า ต่อไปนี้ข้าจะไม่แก้งเพื่อน ไม่ทำตัวเป็นนักเลง ข้าจะเป็นเจ้าชายที่น่ารักของเพื่อนๆ ข้าจะใช้สื่อออนไลน์ในทางสร้างสรรค์ ไอ้!! เจ้าหญิงสโนว์แบล็คของข้า จู๊บ ..จู๊บ .. (จุมพิต แต่แก้วไม่ฟื้น)

จัดถ่ายคลิบอยู่ข้างเวที ครูมะลิ เซอร์เดินมาหาจัด

ครูมะลิ ทำไรจัด ถ่ายเก็บไว้ให้นายเบิ้มดู แค่นั้นพอนะ ไม่ต้องโพส

เซอร์รี่ แหม.. น่าจะโพสต์ให้โลกรู้ล่ะค่ะ รู้กันไปเลยว่า ทีละครต้องมาแสดงเรื่อง สโนว์
แบล็ค นี่ก็เพราะนายเบิ้มคนเดียวที่เป็นคนแก๊งแก้ว เรื่องคลิปกนั้น

ครุฑมะลิ ถ้าเราเอาความผิดพลาดของคนอื่นมาโปสมาแชร์บอกให้โลกรู้ แล้วถ้าวันหนึ่งเค้า
สำนึกได้ กลับตัวใหม่ มันจะกลายเป็นตราบาปติดตัวเค้าไปตลอดชีวิตนะ ครูว่า แค
เบิ้มสำนึกได้จริงๆก็พอแล้ว

จี๊ด/เซอร์รี่ ครับ/ค่ะ

... เสียงดนตรีค่อยๆดังขึ้นที่เวที ..

เบิ้ม โอ้.. เจ้าหญิงสโนว์แบล็คของข้า ได้โปรดตื่นเถิด เจ้าหญิง เจ้าหญิง โอ้!!!

คนดูหัวเราะ หัวเราะ

เซอร์รี่ เอ๊ะ! แล้วทำไมแก้วไม่ฟื้นล่ะ

ครุฑมะลิ ครูบอกว่า แก้วจะฟื้นตอนไหนก็ได้ ให้เป็นฉากเบิ้มขอโทษ จนกว่าแก้วจะพอใจ

เซอร์รี่ เซอร์รี่ว่า นี่แก้วคงเอาคืนเบิ้มแล้วสินะ

จี๊ด แก้วนี้ร้ายจริงๆ บรี้ออ..

ครุฑมะลิ ฮี ฮี ฮี / เบิ้มเดินออกมาด้านข้าง หันหลังให้แก้ว / แก้วลุกขึ้นมาหัวเราะ แล้วนอน
ต่อ / คนดูหัวเราะ / เบิ้มหันกลับมา ไม่มีอะไร / เบิ้มหันไปเคียด / แก้วลุกขึ้นมาหัวเราะ เสียง
คนดูหัวเราะตาม แก้วนอนต่อ/ เบิ้มหันกลับมา ไม่มีอะไร เบิ้มเคียด

เบิ้ม โอ้!!! ข้าสำนึกผิดแล้วจริงๆ เจ้าหญิง ข้าจะไม่ล้อเจ้าหญิงตัวดำอีกแล้ว ข้าขอโทษได้
โปรดยกโทษให้ข้าด้วย โอ้!!! เจ้าหญิงสโนว์แบล็ค ได้โปรดตื่นเถิด โอ้!!! โอ้!!!

คนดูหัวเราะ เสียงหัวเราะ ๕๕๕

ดนตรีบรรเลงดังขึ้น

..... จบ

ภาคผนวก ข

กำหนดการและจดหมายเชิญต่างๆในโครงการ



มูลนิธิพัฒนาพันธุ์สิ่งมีชีวิต
 ๖๘๘/๖๘ ซ.วงศ์สว่าง ๒๘ ถ.วงศ์สว่าง
 แขวงวงศ์สว่าง เขตบางซื่อ กทม. ๑๐๘๐๐
 Fax. ๐๒-๕๑๐-๗๐๘๓ E-mail: sss.siamstar@hotmail.com

กำหนดการ

จัดกิจกรรม “วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์” หัวข้อ รู้เท่าทันภัยออนไลน์

โครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค”

วัน..... เวลา 09.00 น. – 11.00 น.

โรงเรียน

.....(10 นาที)

พิธีเปิด

ผู้แทนโรงเรียน หรือ ข้าราชการผู้ใหญ่กล่าวต้อนรับ

ประธานขึ้นกล่าวเปิดงาน

หัวหน้าโครงการฯ มองของที่ระลึก ให้ประธาน หรือ

หรือ ผู้แทนโรงเรียน

ถ่ายภาพร่วมกัน

.....(30 นาที)

ละครหุ่นสายเรื่อง “เดอะแก๊งออนไลน์”

.....(50 นาที)

กิจกรรม “วัยมันส์ทันออนไลน์”

.....(10 นาที)

ร่วมสนุกถ่ายภาพ กับเหล่าตัวละครหุ่นสาย “เดอะแก๊งออนไลน์” และ
 ทำแบบสอบถามการเข้าร่วมกิจกรรม

หมายเหตุ กำหนดการจัดกิจกรรมจะปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมและความสะดวกของแต่ละโรงเรียนที่
 เข้าร่วมโครงการ



มูลนิธิสมาพันธ์ศิลปินเพื่อสังคม
 ๖๕๕ / ๖๘ ซ.วงศ์สว่าง ๒๕ ถ.วงศ์สว่าง
 แขวงวงศ์สว่าง เขตบางซื่อ กทม. ๑๐๘๐๐
 Fax. ๐๒-๕๑๐-๗๐๘๓ E-mail: sss.siamstar@hotmail.com

โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค
 มูลนิธิสมาพันธ์ศิลปินเพื่อสังคม
 สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์
 และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)

..... 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นประธานในพิธีเปิดและชมการจัดกิจกรรมในโครงการ
 “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค”

เรียน

สิ่งที่แนบมาด้วย 1. รายละเอียดโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค”
 2. กำหนดการการจัดกิจกรรม

เนื่องด้วยคณะละครหุ่นสรรสนุกได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิสมาพันธ์ศิลปินเพื่อสังคมและได้รับทุนสนับสนุนโครงการจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ให้จัดทำโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค” เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจและทักษะในการบริโภคสื่อให้กับเด็ก ผ่านกระบวนการกิจกรรมสร้างสรรค์และละครหุ่นที่จัดขึ้นเฉพาะสำหรับโครงการนี้ ใน 6 ภาค 20 จังหวัด 20 สถานศึกษา มีนักเรียนเข้าร่วมไม่น้อยกว่า 300 คน ต่อสถาบัน โดยจะเป็นนักเรียนช่วงวัยประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีรายละเอียดโครงการตามเอกสารที่แนบมานี้

บัดนี้ คณะผู้ดำเนินงานโครงการจึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นประธานในพิธีเปิดโครงการ ชมการแสดงละครหุ่นสายเรื่อง สโนว์แบล็ค และ ชมการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ภายใต้โครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค ในวันที่ เวลาและสถานที่ดังเอกสารที่แนบมานี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ขอขอบพระคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายพลสุธีร์พล จุระณะโกเศศ)

หัวหน้าโครงการ

ประสานงานโครงการ : น.ส.ปนัดสร นาครินทร์

062-712-6543 , 095-518-8875

หนังสือยืนยัน

เข้าร่วมโครงการ “หุ่นสายไทย ใส่ใจผู้บริโภค”

Thai Puppet for Thai Consumer

จัดโดยมูลนิธิสมาพันธ์ศิลปินเพื่อสังคม ซึ่งได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจาก

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ เพื่อประโยชน์สาธารณะ ประจำปี ๒๕๖๑

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)

ชื่อสถานศึกษา

วัน / เวลาการจัดกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมาย

อาจารย์ผู้ประสานงาน

สิ่งที่ต้องการจากสถานศึกษา

๑. แผนที่โรงเรียน (เพื่อใช้ในการเดินทาง) หากไม่สะดวกสามารถแจ้งเป็นตัวหนังสือบอกเส้นทางและระบุตำแหน่งที่ชัดเจน

๒. รูปสถานที่สำหรับจัดกิจกรรม พร้อมระบุขนาด ความกว้าง ความยาว ความสูงจากพื้นถึงเพดาน และระบุนขนาด ความกว้าง ความยาว ความสูง บริเวณต่างๆ เช่น เวทีความสูงจากพื้นเท่าไร ขอบด้านหน้าเวทีสูงเท่าไร จอโปรเจคเตอร์ โปรเจคเตอร์ และ อื่นๆ (ถ้ามีในสถานที่จัดกิจกรรม)

๓. กำลังไฟ (เนื่องจากคณะทำงาน นำเครื่องเสียง และ แสงไปจัดแสดง

๔. เนื่องจากทางโครงการฯ มีความประสงค์เรียนเชิญหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือ องค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) เป็นต้น เพื่อขยายผลการดำเนินโครงการฯ ในการเข้าร่วมกิจกรรมระดับตำบล อำเภอ และจังหวัดในโอกาสต่อไป ซึ่งทางคณะทำงานขอทำการปรึกษากับทางสถานศึกษา ขอคำแนะนำผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อทางคณะทำงานจะทำการประสานต่อไป

๕. สายต่อปลั๊กไฟ และ สายต่อโน้ตบุ๊ก เข้ากับโปรเจคเตอร์ (เตรียมวันจัดกิจกรรม)

๖. รายชื่อนักเรียนและคณาจารย์ที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด (เตรียมวันจัดกิจกรรม)

กรุณาส่งรายละเอียด ภายในวันที่ โดยส่งทางอีเมลที่

ด้วยความขอบคุณ

ติดต่อ / สอบถามโครงการฯ ได้ที่

น.ส.ปนัดสร นาครินทร์ ๐๖๒-๗๑๒-๖๕๔๓ , ๐๙๕-๕๑๘-๘๘๗๕ (ผู้ประสานงานโครงการ)

ภาคผนวก ค

แบบสอบถามก่อน และหลังเข้าร่วมกิจกรรม



แบบสอบถามโครงการหุ่นสายไทยใส่ใจผู้บริโภค :
 วัยมันส์ทันออนไลน์ คลิ๊กไลค์ออนไลน์ไทยแลนด์ 4.0
 สนับสนุนโครงการโดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
 กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ



ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

เพศ ชาย หญิง ระดับชั้น.....อายุ.....

โรงเรียน.....

เครื่องมือที่เข้าถึงสื่อออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ / โน้ตบุ๊ก

ช่องทางของสื่อออนไลน์ที่ใช้ เกม ค้นหาข้อมูล ดูหนัง / ฟังเพลง แชท facebook

อื่นๆ ใช้กี่โมงต่อวัน จ.-ศ. ส. - อา.

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามก่อนร่วมกิจกรรม

ข้อ	ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
1	เด็กที่ติดเกมออนไลน์ เล่นติดต่อกันทั้งวัน ไม่กินไม่นอน มักจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตาย เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม		
2	เด็กที่ติดเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะหนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน		
3	เยาวชนในยุคไทยแลนด์ 4.0 ควรพัฒนาตนเองให้เป็นเน็ตไอดอล		
4	เยาวชนควรมีทั้งเพื่อนออนไลน์และเพื่อนในชีวิตจริง		
5	การเสพติดโลกโซเชียล เช่น เฟซบุ๊ก มีแนวโน้มที่จะทำให้เด็กแยกตัวออกจากสังคม นำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต		
6	คุณค่าของแต่ละคนวัดได้จากความสุข ความหล่อ และความร่ำรวย		
7	เราจะปลอดภัยจากคนที่จะหลอกเราถ้าเราใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน		
8	ในโฆษณา อินเทอร์เน็ตมักบอกแต่ประโยชน์ แต่ไม่บอกโทษ		
9	การใช้สื่อโซเชียลให้เกิดประโยชน์คือการใช้เพื่ออดตัวเองเท่านั้น		
10	หากพบเห็นโฆษณาหลอกลวงให้แจ้ง กสทช.		
11	เราจะไม่กลั่นแกล้งเพื่อนด้วยการโพสต์ให้เพื่อนอาย		
12	การมีปัญหากับการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย เด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา		



สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ



กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง
กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม
เพื่อประโยชน์สาธารณะ



มูลนิธิสมาพันธ์ศิลปินเพื่อสังคม



คณะละครหุ่นสรรค์สันนุก