

หลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ
และการเสริมสร้างความปลอดภัย
ทางดิจิทัลสำหรับชั้นประถมศึกษา

ผู้แต่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวนพร ธรรมนิตยกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุเบศร์ นภัทรนิทยาธ
รองศาสตราจารย์ ดร.อุษา บิ๊กกิ้นส์

ENTER

หลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับชั้น
ประถมศึกษา

พิมพ์ครั้งที่ 1 ตุลาคม พุทธศักราช 2567 จำนวน 200 เล่ม

คณะผู้จัดทำ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชวพร ธรรมนิตยกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูเบศร์ นภัทรพิทยาธร

รองศาสตราจารย์ ดร. อุษา บิ๊กกินส์

ภายใต้โครงการอบรมพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนในหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อระดับชั้นประถมศึกษา

ปกและรูปเล่ม นภัสนันท์ แต่งทอง

จัดพิมพ์โดย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พิมพ์ที่ ห้างหุ้นส่วนจำกัด ฟรี-วัน

50 อาคารเคยู อเวนิว ชั้นที่ 2

ถนนงามวงศ์วาน แขวงลาดยาว

เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

คำนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตมากับเทคโนโลยีเหล่านี้ต้องเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อน การเข้าถึงข้อมูลจากสื่อต่างๆ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วผ่านแพลตฟอร์มหลากหลาย สิ่งนี้ทำให้เกิดความสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อและความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อให้เยาวชนสามารถใช้สื่อเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย

หนังสือเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการอบรมพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนในหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ ระดับชั้นประถมศึกษา ดำเนินงานโดยคณะกรรมการสภาการศึกษาและสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือ ทั้งกับภาครัฐ สถาบันการศึกษา และภาคีเครือข่าย ต่าง ๆ อาทิ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต 1 โครงการพัฒนาระบบสนับสนุนการสร้างเสริมความรู้ด้านสุขภาพของนักเรียน (Child Impact) คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยได้รับทุนสนับสนุนจาก กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ทั้งนี้ โครงการมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาหลักสูตรและจัดอบรมครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาในด้านการบูรณาการกิจกรรมเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาทักษะในการใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์เข้ากับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา โดยเน้นความเข้าใจในการใช้สื่อและเทคโนโลยี รวมถึงการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย เพื่อให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษาสามารถสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล และเตรียมความพร้อมในรับมือกับโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง นอกจากนี้ หลักสูตรยังมุ่งเน้นการสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องจริยธรรมทางดิจิทัล การเลือกใช้อย่างมีความรับผิดชอบ และการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีในโลกออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชน

คณะผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาและเผยแพร่ความรู้ในเรื่องนี้ เพื่อเสริมสร้างสังคมดิจิทัลที่มั่นคงและยั่งยืน และมุ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาทักษะและความรู้ของเด็กและเยาวชน ให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ พร้อมทั้งเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมไทยในอนาคตต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทนำ	1
รายละเอียดของหลักสูตร	5
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	6
หมวดที่ 2 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	15
หมวดที่ 3 เนื้อหาบทเรียน	19
หมวดที่ 4 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	36
รายวิชาการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ	37
รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	66
ภาคผนวก	94
ประวัติผู้เขียน	96

บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่การสื่อสารและเทคโนโลยีได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมพฤติกรรมและวิถีชีวิตของมนุษย์ ความรู้ความเข้าใจในวิธีการใช้และบริหารจัดการสื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากขึ้น เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตท่ามกลางการพัฒนาเทคโนโลยีที่รวดเร็วมีความเสี่ยงที่จะเผชิญกับปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่ออย่างไม่ถูกต้อง หากปราศจากการแนะแนวทางและเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนาทักษะนี้จะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ขณะเดียวกันก็ต้องตระหนักถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น

ความจำเป็นของหลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ

หลักสูตรนี้มีรากฐานมาจากความจำเป็นของสังคมไทยที่ต้องปรับตัวเพื่อให้เข้ากับบริบทของการก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ประเทศไทยกำลังขับเคลื่อนด้วยนโยบาย *Thailand 4.0* ซึ่งเน้นการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจดิจิทัล ส่งผลให้ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางต่างๆ ได้มากขึ้น ข้อมูลที่ถูกส่งผ่านสื่อเหล่านี้มีความหลากหลายและบางครั้งขาดการควบคุมที่เหมาะสม ทำให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่ไม่ปลอดภัย เช่น สื่อรุนแรงหรือสื่อที่ไม่เหมาะสม เด็กและเยาวชนจะได้รับการเลี้ยงดูหรือสร้างการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีและ ใช้สื่อทั้งในและนอกห้องเรียน แนวโน้มการใช้สื่อดิจิทัลในเด็กปฐมวัยเพิ่มสูงขึ้น ทั้งในเชิงปริมาณ คือ จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อวันสูงขึ้น และเกณฑ์อายุของผู้ใช้งานที่ลดน้อยลงมีปริมาณสูงขึ้น ในเชิงคุณภาพ คือ มีการใช้งานในคุณภาพที่ต่ำลง เนื่องจากสื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่หลอมรวมทุกสื่อมาไว้ในตัวเอง ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และเกมส์ จนทำให้สื่อรูปแบบอื่น ๆ ถูกละทิ้งไปจากชีวิตประจำวัน¹

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับชั้นประถมศึกษา ได้รับการออกแบบมาโดยมุ่งหวังให้เด็กในระดับประถมศึกษาสามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถเฝ้าระวังและป้องกันตนเองจากสื่อที่เป็นอันตราย โดยวัตถุประสงค์หลักของหลักสูตรคือ:

1. ให้เด็กมีความสามารถในการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

¹ งาม เชื้อสถาปนศิริ. (2565). “สื่อจอใส” ภัยร้ายกระทบต่อพัฒนาการและพฤติกรรมของเด็กในยุคดิจิทัล. สืบค้น 23 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://op.mahidol.ac.th/ga/posttoday-45/>

2. เสริมสร้างความสามารถในการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย
3. พัฒนาให้เด็กมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัล การจัดการอารมณ์ และการรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์

รากฐานการพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับชั้นประถมศึกษา มีรากฐานมาจาก **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)** และ **หลักสูตรฐานสมรรถนะ** ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล โดยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในการจัดการกับสื่อและเทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและประสิทธิภาพ เพื่อตอบสนองความต้องการในการปรับตัวให้เข้ากับบริบทของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งทางสังคมและเทคโนโลยี ด้วยแนวทางที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มี **สมรรถนะหลัก** อาทิเช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ดี ในส่วนของ **หลักสูตรฐานสมรรถนะ** ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียน เน้นการเรียนรู้ที่มุ่งผลลัพธ์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเผชิญหน้ากับความท้าทายในโลกยุคใหม่ ทั้งการรู้เท่าทันสื่อ การวิเคราะห์ และการประเมินสื่อ รวมถึงการสร้างทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม องค์ประกอบสำคัญของหลักสูตรนี้ คือการบูรณาการระหว่างการสอน **การรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ** และ **การเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล** ซึ่งทำให้เด็กมีความเข้าใจในการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม และสามารถจัดการกับสื่อในชีวิตประจำวันได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)

แนวทางในการออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ในหลักสูตรนี้นั้นได้ประยุกต์มาจาก *Bloom's Taxonomy*² ในการพัฒนาความรู้ (Knowledge), ทักษะ (Skills), และทัศนคติ (Attitude) โดยผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังคือการที่เด็กสามารถแสดงออกถึงการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย รวมถึงมีความตระหนักในการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมต่อสถานการณ์และบริบททางสังคม ตัวอย่างเช่น เด็กจะสามารถวิเคราะห์และประเมินสื่อที่มีความน่าเชื่อถือได้ รวมถึงสามารถจัดการกับสื่อที่ไม่ปลอดภัยเช่นเกมหรือโฆษณาที่เป็นอันตราย

² Bloom, B.S. (1956) *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook: The Cognitive Domain*. David McKay, New York.

เนื้อหาของหลักสูตร

หลักสูตรนี้เชื่อมโยงกับบริบทการศึกษาไทย โดยการกำหนดโครงสร้างที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับประถมศึกษา เพื่อให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สารการเรียนรู้หลักที่ครอบคลุมในหลักสูตรนี้จะเน้นไปที่การรู้เท่าทันสื่อ การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย และการสร้างความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อให้เด็กมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล เนื้อหาหลักสูตรประกอบไปด้วยสาระสำคัญ 3 ส่วนหลัก:

1. **การรู้เท่าทันสื่อ:** การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูล วิเคราะห์เนื้อหา ประเมินความถูกต้อง และสร้างสรรค์สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือ และวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับจากสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อดิจิทัลหรือสื่อแบบดั้งเดิม ทักษะนี้มีความสำคัญในการเสริมสร้าง วิจารณ์ญาณและความสามารถในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เพื่อใช้สื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และป้องกันการรับข้อมูลผิดพลาดหรือบิดเบือน
2. **การเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย:** การเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็ก ในการรับมือกับเนื้อหาที่อาจเป็นอันตราย เช่น เกมที่ไม่ปลอดภัย เนื้อหาที่มีความรุนแรง หรือโฆษณาที่มีเจตนาหลอกลวง การฝึกฝนทักษะนี้ช่วยให้เด็กสามารถระบุเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้อย่างชัดเจน และพัฒนาวิธีการป้องกันตัวเองจากสื่อเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นการ หลีกเลี่ยง การรายงาน หรือการใช้เครื่องมือที่ช่วยปกป้องตนเองในโลกออนไลน์อย่าง ปลอดภัย
3. **การสร้างความปลอดภัยทางดิจิทัล:** เน้นการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวกับการจัดการอัตลักษณ์ทาง ดิจิทัล การจัดการอารมณ์ และการรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ ความฉลาดทาง ดิจิทัล (Digital Quotient) หรือ DQ เป็นหัวใจสำคัญของหลักสูตรนี้ DQ คือความสามารถใน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยเน้นการพัฒนาความสามารถใน การตัดสินใจ การจัดการอารมณ์ และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสังคมดิจิทัล นอกจากนี้ยัง มุ่งเน้นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กๆ สามารถจัดการกับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ งานสื่อดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผล

นอกจากเนื้อหาที่สอนในห้องเรียนแล้ว หลักสูตรนี้ยังมีกิจกรรมเสริมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยผ่านการทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Competency-based Learning) ครูและบุคลากรทางการศึกษาจะทำหน้าที่เป็นผู้แนะแนวการ

เรียนรู้ที่เหมาะสม และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็ก ทั้งนี้การประเมินผลจะเน้นไปที่การพัฒนาสมรรถนะของเด็กในการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ

บทสรุป

หลักสูตรนี้ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการในการพัฒนาเด็กให้มีทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล ไม่เพียงแต่การใช้งานสื่ออย่างถูกต้องเท่านั้น แต่ยังเน้นไปที่การป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น และเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลในทุกมิติ เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีศักยภาพในการเผชิญหน้ากับโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน และในที่สุดจะเป็นกำลังสำคัญในการสร้างสังคมที่ปลอดภัยและยั่งยืน

รายละเอียดของหลักสูตร
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

รายละเอียดของหลักสูตร

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย: หลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับชั้นประถมศึกษา

ภาษาอังกฤษ: Curriculum of Media Literacy and Intervention, and Digital Quatient Raising for Primary School Students

2. จำนวนชั่วโมงที่เรียนตลอดหลักสูตร

24 ชั่วโมง

3. หลักการและเหตุผลของหลักสูตร

ประเทศไทยได้มีการพัฒนาที่ก้าวหน้าทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยี ที่ก้าวกระโดด รัฐบาลได้ให้การสนับสนุนเพื่อให้ประเทศไทยก้าวเข้าสู่เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (Digital Economy and Society) อย่างสมบูรณ์ ดังนโยบายการก้าวเข้าสู่ Thailand 4.0 หรือดิจิทัลไทยแลนด์ และการรับข้อมูลข่าวสารจากช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ มีความซับซ้อนและผ่านช่องทางสื่อที่หลากหลาย (multiplatform) มากขึ้น ด้วยระบบและเทคโนโลยีที่ทันสมัยได้พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้บุคคล สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เอื้ออำนวยความสะดวก และสอดคล้องกับลักษณะ การดำเนินชีวิต (Lifestyle) ของตน

ปัจจุบัน เด็กและเยาวชนจะได้รับการเลี้ยงดูหรือสร้างการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี และมีแนวโน้ม การใช้สื่อดิจิทัลเพิ่มสูงขึ้น ดังนั้นในการรับมือกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และสนับสนุน ให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยี จึงควรส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy-MIDL) ให้กับนักเรียน ครู/อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา โดยการพัฒนาผ่านหลักสูตรฐานสมรรถนะ เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล และการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งเพื่อพัฒนาครู และบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นครูยุคใหม่ มีศักยภาพในการจัดการเรียน การสอนตามหลักสูตรฐาน สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อและมีความรู้ความสามารถ ในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียน และเพื่อเป็นการติดตั้ง

ภูมิคุ้มกันในการเฝ้าระวังและรู้เท่าทันสื่อ และส่งเสริม ความฉลาดทางดิจิทัลให้กลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการสร้างสรรค์สังคมในอนาคต

4. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 1) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาสามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างรู้เท่าทัน
- 2) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาแสดงออกถึงความสามารถเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย
- 3) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาแสดงออกถึงการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) และระดับการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy

ตารางที่ 1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) และระดับการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy

PLOs		ระดับการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy
PLO1	แสดงออกถึงการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างรู้เท่าทัน	C
PLO2	แสดงออกถึงความสามารถในเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	S
PLO3	แสดงออกถึงการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล	C

หมายเหตุ: A – Attitude, (Ap – Apply, An – Analyze), C - Create, S – Skill

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับ Knowledge / Attitude / Skill

Program Learning Outcome (PLOs)	ความรู้ (Knowledge: K)	ทักษะ (Skills: S)	คุณลักษณะ (Affective: A)
ผลลัพธ์การเรียนรู้หลักของหลักสูตร			
PLO1 แสดงออกถึงการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน	K1 บอกถึงประเภทของสื่อ และสื่อที่ปลอดภัยได้ K2 บอกถึงประเภทของโฆษณาได้ K3 วิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือสื่อได้	S1 แสดงออกถึงทักษะเข้าถึงสื่อสารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย S2 สร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ S3 สร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	A1 ตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน
PLO2 แสดงออกถึงความสามารถในการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	K4 ระบุถึงลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้ K5 ระบุถึงผลกระทบของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้ K6 บอกถึงความหมายและประเภทของโฆษณาได้ K7 ระบุประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณาได้	S4 แสดงออกถึงทักษะประเมินโฆษณาเกินจริง S5 แสดงออกถึงทักษะการประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย S6 แสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย	A2 ตระหนักถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย

Program Learning Outcome (PLOs)	ความรู้ (Knowledge: K)	ทักษะ (Skills: S)	คุณลักษณะ (Affective: A)
		S7 แสดงออกถึงการจัดการตนเอง ให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์	
PLO3 แสดงออกถึงการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล	K8 บอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้ K9 ระบุถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัลได้ K10 บอกถึงวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยอิโมจิในสื่อออนไลน์ K11 ระบุถึงสิทธิดิจิทัลได้	S8 จัดสรรเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม S9 แสดงออกถึงทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย S10 แสดงออกถึงทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล S11 แสดงออกถึงทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล S12 สร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้ S13 แสดงออกถึงทักษะการสื่อสารดิจิทัล S14 แสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ	A3 ตระหนักถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

Program Learning Outcome (PLOs)	ความรู้ (Knowledge: K)	ทักษะ (Skills: S)	คุณลักษณะ (Affective: A)
		S15 แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจ ผู้อื่นทางออนไลน์ได้ S16 สร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของ สังคมได้	

6. การบริหารจัดการหลักสูตร

ขั้นตอนที่ 1 ร่างหลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับชั้นประถมศึกษา และตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรฯ

1) จัดทำ (ร่าง) หลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับ ชั้นประถมศึกษา และรายละเอียดของหลักสูตรฯ

1.1) วิเคราะห์เชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับประถมศึกษา กับบริบทของสถานการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล และความฉลาดทางดิจิทัลในปัจจุบัน

1.2) กำหนดโครงสร้างหลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับชั้นประถมศึกษา แล้วพิจารณาจัดทำรายวิชา และเวลาเรียน ให้สอดคล้องกับบริบทและ จุดเน้นของสถานศึกษา

1.3) กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา จากข้อมูลด้านพัฒนาการของผู้เรียน และประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล และความฉลาดทางดิจิทัล

1.4) จัดทำคำอธิบายรายวิชา

2) ตรวจสอบพิจารณาคุณภาพหลักสูตร

เมื่อจัดทำร่างการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับชั้นประถมศึกษา เสร็จเรียบร้อยแล้ว มีการพิจารณาคุณภาพ ความถูกต้อง เหมาะสม โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 2 นำหลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับชั้นประถมศึกษาไปใช้ และปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

1) นำหลักสูตรการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับชั้นประถมศึกษาไปใช้ โดยสถานศึกษาอาจจะประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนควบคู่ไปกับ วิชาวิทยาการคำนวณ ในสาระเทคโนโลยี หรือการจัดการเรียนรู้ควบคู่ไปในสาระที่เกี่ยวข้องในวิชาอื่น ๆ นอกจากนั้น อาจจัดการเรียนการสอนเป็นกิจกรรมเสริมให้กับผู้เรียนได้

2) การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยถ้าหากว่าผู้เรียนได้บรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในทุกระดับชั้น จะถือได้ว่ามีสมรรถนะในการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล

3) การปรับปรุงหลักสูตร โดยเมื่อได้มีการนำหลักสูตรฯ ไปใช้เรียบร้อยแล้ว ได้ดำเนินการวิพากษ์การใช้หลักสูตรฯ เพื่อการพัฒนา ต่อยอด โดยการเชิญผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน

นักเรียน และผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ และการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล มาช่วยให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้ตอบสนองต่อการใช้หลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพตามบริบทของสถานศึกษา

สาระการเรียนรู้หลักระดับชั้นมัธยมศึกษา

สาระที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อ และเฝ้าระวังสื่อ (ทุกระดับชั้น)

เข้าใจแนวคิดหลักในการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม

และสิ่งแวดล้อม

- K1 บอกถึงประเภทของสื่อ และสื่อที่ปลอดภัยได้
- K2 บอกถึงประเภทของโฆษณาได้
- K3 วิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือสื่อได้
- K4 ระบุถึงลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้
- K5 ระบุถึงผลกระทบของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้
- K6 บอกถึงความหมายและประเภทของโฆษณาได้
- K7 ระบุประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณาได้
- S1 แสดงออกถึงทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย
- S2 สร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์
- S3 สร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย
- S4 แสดงออกถึงทักษะประเมินโฆษณาจริง
- S5 แสดงออกถึงทักษะการประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย
- S6 แสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย
- S7 แสดงออกถึงการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์
- A1 ตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน
- A2 ตระหนักถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย

สาระที่ 2 ความฉลาดทางดิจิทัล (ทุกระดับชั้น)

ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่าง

มีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม รักษาอัตลักษณ์และร่องรอยทางดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

K8 บอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้

K9 ระบุถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัลได้

K10 บอกถึงวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยอิโมจิในสื่อออนไลน์

K11 ระบุถึงสิทธิดิจิทัลได้

S8 จัดสรรเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม

S9 แสดงออกถึงทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

S10 แสดงออกถึงทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล

S11 แสดงออกถึงทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล

S12 สร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้

S13 แสดงออกถึงทักษะการสื่อสารดิจิทัล

S14 แสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ

S15 แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์ได้

S16 สร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคมได้

A3 ตระหนักถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

รายละเอียดของหลักสูตร

หมวดที่ 2

ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

หมวดที่ 2 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 4 สัปดาห์

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน - เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

วัน-เวลาราชการ

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนพฤษภาคม – เดือนกันยายน

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – เดือนมีนาคม

3. หลักสูตร

3.1 หลักสูตร

3.1.1 โครงสร้างหลักสูตร

3.1.2 รายวิชา

- 1) รายวิชาความรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ
- 2) รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล

3.1.3 แผนการศึกษา

ประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาความรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาความรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2

ประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 4		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2

ประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ภาคการศึกษาที่ 1		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ภาคการศึกษาที่ 2		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ภาคการศึกษาที่ 1		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2
ประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ภาคการศึกษาที่ 2		จำนวนชั่วโมง
1	รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ	1
2	รายวิชาความฉลาดทางดิจิทัล	1
	รวม	2

รายละเอียดของหลักสูตร
หมวดที่ 3 เนื้อหาบทเรียน

หมวดที่ 3 เนื้อหาบทเรียน

1. การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและ ดิจิทัล

ยูเนสโก ได้ให้คำจำกัดความการรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศ (Media and information literacy) ครอบคลุมถึงความสามารถของบุคคลในการตีความและการตัดสินใจในฐานะผู้ใช้สารสนเทศและสื่อ ตลอดจนเป็นผู้ที่มีความชำนาญในการสร้างและการผลิตสารสนเทศและเนื้อหาของสื่อตามสิทธิของตนเอง³

กรอบการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศขององค์การสหประชาชาติ (Global Media and Information Literacy Assessment Framework) ประกอบด้วย

- 1) **การเข้าถึง (Access)** ประกอบด้วย การระบุ/การนิยาม (Definition) การค้นหา (Search/Find) การเข้าถึง (Access) และการค้นคืน/การอ้างอิง (Retrieve)
- 2) **การประเมิน (Evaluation)** ประกอบด้วย การเข้าใจ (Understanding) การวิเคราะห์ผล (Assessment) การประเมิน (Evaluation) และการจัดการ (Organization)
- 3) **การสร้าง (Creation)** ประกอบด้วย การสร้าง (Creation) การสื่อสาร (Communication) การมีส่วนร่วม (Participation) และการติดตาม (Monitoring)

พรทิพย์ เย็นจะบก⁴ได้อธิบายองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อในบริบทของสังคมไทย ว่ามีองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ

- 1) **มิติในการรับสื่อ** การรู้เท่าทันสื่อเป็นการเปิดรับสื่อทางประสาทสัมผัสแล้วสวมองสั่งการให้คิดปรุงแต่งให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ตามมา การรู้เท่าทันสื่อในขั้นการรับรู้อารมณ์ตัวเองจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องแยกความคิดและอารมณ์ออกจากกันไม่หลงไหลไปตามการชี้นำของสื่อ เช่น ทำให้เกิดความต้องการสินค้าที่โฆษณา การเลียนแบบดาราดตามแฟชั่น การแสดงอารมณ์รัก โลกโกรธหลง ตามภาพยนตร์หรือละคร ต่าง ๆ ความคิดที่จะทำให้เรารับรู้ถึงความจริงอะไรเป็นสิ่ง

³ UNESCO. (2013). *Media and information literacy: Policy and strategy guidelines*. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606>

⁴ พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). ถอดรหัส ลับความคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ : คู่มือ การเรียนรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ทครีเอชั่น.

ที่สร้างขึ้น อะไรเป็นความจริงที่มีอยู่จริง อารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการนำเสนอสื่อที่เราอารมณ์ประเภทต่าง ๆ เป็นความรู้ที่ไม่เท่าทันสื่อ เพราะถ้าเรารู้เท่าทันสื่อจะเห็นเหตุและผลต่าง ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ทาง ธุรกิจของสื่อ

2) การวิเคราะห์สื่อ การวิเคราะห์สื่อหรือการอ่านสื่อ หมายถึงการแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอ ของสื่อในประเด็นของวัตถุประสงค์ของสื่อ

2.1) กลุ่มเป้าหมายของสื่อ

2.2) สิ่งที่สื่อนำเสนอส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองอย่างไร

2.3) รูปแบบการนำเสนอของสื่อ

2.4) ข้อมูลที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงหรือความเห็น

2.5) ปัจจัยเกี่ยวกับบริบททางสังคม ศีลธรรม ประวัติศาสตร์ ประเพณี ค่านิยม ที่สื่อนำเสนอ อยู่ในกรอบของจรรยาบรรณหรือไม่ ส่งเสริมคุณธรรมให้กับสังคมหรือไม่

2.6) การวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้เห็นภาพความจริงของสื่อได้อย่างชัดเจนขึ้น

3) การเข้าใจสื่อ การเข้าใจสื่อหรือการตีความสื่อเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตัวผู้รับสารหลังจากการเปิดรับสื่อไปแล้ว เพื่อที่จะทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ เข้าใจภาษาเฉพาะของสื่อแต่ละประเภท และรู้จักที่มาของข้อมูลประเภทต่าง ๆ ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนจะมีความเข้าใจสื่อได้ไม่เหมือนกัน ตีความไปคนละแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม พื้นฐานการศึกษา และคุณสมบัติต่าง ๆ ในการเรียนรู้ ตลอดจนการรับรู้ข้อมูลของแต่ละบุคคลที่ไม่เท่ากันมาก่อน

4) การประเมินค่าสื่อ หลังจากที่ ผู้รับสารผ่านการวิเคราะห์ และทำความเข้าใจสื่อแล้ว ผู้รับสารควรทำการประเมินค่าสิ่งที่สื่อเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงใด ไม่ว่าจะ เป็นเนื้อหาที่สื่อเสนอหรือวิธีการนำเสนอในรูปแบบใดก็ตาม สื่อได้ใช้เทคนิคอะไรที่ก่อให้เกิดความสนใจ ความพอใจขึ้น หรือทำให้หลงเชื่อโดยขาดการวิเคราะห์อย่างถ่องแท้

5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ถ้าผู้รับสารได้ใช้การวิเคราะห์และทำความเข้าใจในองค์ประกอบขั้นต้นทั้ง 4 มาได้เป็นอย่างดีแล้ว ผู้นั้นได้ผ่านกระบวนการรู้เท่าทันสื่อที่ครบถ้วน แต่ยังไม่เพียงพอนัก เพราะเมื่อเราเข้าใจองค์ประกอบสื่อ อ่านสื่อได้ ประเมินค่าได้ โดยใช้องค์ปัญญาที่เกิดขึ้น

แต่เราทุกคนไม่สามารถออกไปจากโลกของสื่อได้ ความจำเป็น ที่จะต้องอยู่ในโลกของสื่อต่อไป เราควรปฏิบัติดังนี้

- 5.1) นำสิ่งที่ตนวิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์ได้
- 5.2) เลือกรับสื่อเป็น
- 5.3) สามารถส่งสารต่อได้
- 5.4) มีปฏิกริยาตอบกลับสื่อได้
- 5.5) มีการวางแผนการจัดการเพื่อใช้สื่อให้เหมาะสม ใช้สื่อ ใช้ภาพและเสียง ให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่วางไว้
- 5.6) เลือกข้อมูลเพื่อการคิด เขียนและพูด ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
- 5.7) ผลิตสื่ออย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

องค์ประกอบทั้ง 5 นี้เกี่ยวพันกันเป็นลำดับ เป็นองค์ความรู้ “การรู้เท่าทันสื่อ” ที่ต้องการพัฒนา และปรับใช้ให้เหมาะกับกระบวนการการเรียนรู้ของทุกกลุ่ม

สำหรับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและ ดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) มีการนำเสนอในเอกสารของ ยูเนสโก ครั้งแรก ในปี พ.ศ.2556 เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แนวทางกลยุทธ์และนโยบาย (Media and Information Literacy: Policy and Strategies Guidelines) โดยได้มีการนำเสนอความเชื่อมโยงของการรู้เท่าทันสื่อกับข้อมูลข่าวสาร และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงการเข้าถึงของประชาชนที่กว้างขวาง การหลอมรวมของช่องทาง การเผยแพร่สารสนเทศและสื่อ ในรูปแบบที่หลากหลายเพื่อพัฒนาประชาชนให้มีสมรรถนะที่จำเป็น ในการแสวงหาข่าวสารที่เป็นประโยชน์มากที่สุดและสามารถใช้เสรีภาพในการแสดงออก และ เนื่องจากการหลอมรวมเทคโนโลยีทำให้ไม่สามารถแยกการรู้เท่าทันออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้อีกต่อไป ทางยูเนสโกจึงได้สร้างกรอบความคิดที่ครอบคลุมเป็นแนวคิดเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศขึ้น (Media and Information Literacy-MIL)

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)⁵ ได้นิยามความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลว่า เป็นชุดสมรรถนะ (competency) ที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถ ในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งความสามารถผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคมได้ด้วยตนเอง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลนั้นจะมีลักษณะที่เชื่อมโยง ระหว่างสมรรถนะ 3 เรื่องคือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

นอกจากนี้สมรรถนะชุดดังกล่าวยังมีความสัมพันธ์กับทักษะชุดอื่น ๆ เช่น ทักษะชีวิตที่ครอบคลุมเรื่องทักษะการจัดการตนเอง (Self-Management Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Interpersonal and Communication Skills) อีกด้วย การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศจึงเป็นการสนับสนุนให้ประชาชนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีเช่นกัน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่สามารถนำไปปรับใช้กับความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีอยู่ 4 แบบคือ

1) การเข้าถึง (access) ประกอบด้วยความตระหนักรู้ในด้านความต้องการข้อมูลข่าวสาร รู้แหล่งข้อมูล ข่าวสารว่าอยู่ที่ใดบ้าง ตลอดจนเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสืบค้น เรียกใช้ และจัดเก็บ โดยคำนึงถึงหลักการ ความถูกต้องและการมีจริยธรรม

2) วิเคราะห์ (analyze) ประกอบด้วยความเข้าใจผู้ผลิตรายการ ประเภทรายการ ประเภทผู้ชม วิเคราะห์สื่อที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์อินเทอร์เน็ตเพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้

3) ประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluate) ประกอบด้วย ความสามารถในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ และประเมินคุณค่าของเนื้อหาสื่อและข้อมูลข่าวสารได้

4) การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (create) ประกอบด้วย ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาและการสร้างสรรค์สื่อของผู้รับสารเพื่อสื่อสารกลับไปยังผู้ส่งสาร อีกด้วย

⁵ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. (2559). กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. ในโรงแรมแมนดาริน, เอกสารประกอบการประชุมโต๊ะกลมการพัฒนากรอบแนวคิด และหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ

จากการศึกษาของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ร่วมกับนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์และครุศาสตร์ สามารถสรุปสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กประถมศึกษาได้ดังนี้

ตารางที่ 3 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กประถมศึกษา⁶

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายลักษณะข้อมูลและบทบาทหน้าที่ของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อ และประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> บอกประเภทของสื่อและประโยชน์ในการใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ต่างกันได้
1.3 เข้าใจหลักการและสามารถเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> บอกหลักการและวิธีการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยได้ เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐานอย่างปลอดภัยได้
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการถึง การได้มาซึ่งข้อมูลเข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> บอกความต้องการและวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศรวมทั้งช่องทางการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศได้ เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ

⁶ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. (2559). กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. ใน: โรงแรมแมนดาริน, เอกสารประกอบการประชุมโต๊ะกลมการพัฒนากรอบแนวคิด และหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึงส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> • บอกวิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเข้าถึงส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้ • เข้าถึง ส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะเปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> • ใช้เวลาในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละวันได้อย่างเหมาะสม • อธิบายเหตุผลของตนเองในการใช้เวลากับสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์และประเมินสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	
2.1 เข้าใจกลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	<ul style="list-style-type: none"> • บอกกฎระเบียบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการสื่อสารได้
2.2 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อและเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> • อธิบายความแตกต่างของสื่อแต่ละประเภทได้ • อธิบายวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสื่อและสารสนเทศ
2.3 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อและความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	<ul style="list-style-type: none"> • บอกความหมายและความหมายแฝงที่ปรากฏในสื่อได้
2.4 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อ มีวิจรณ์ญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> • แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดีหรือไม่ดี มีประโยชน์หรือไม่มีประโยชน์ และมีคุณค่า หรือไม่มีคุณค่า เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้ • ประเมินความน่าเชื่อถือได้ ประโยชน์ และคุณค่าของข้อมูลและแหล่งข้อมูล

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
2.5 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ สารสน - เทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายผลกระทบที่เกิดจากการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคมได้
ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ	
3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่น ๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูล สารสนเทศเพื่อนำมาใช้ประโยชน์	<ul style="list-style-type: none"> ยกตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีอื่น ๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศได้ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล สารสนเทศและสร้างสื่อสารสนเทศที่มีประโยชน์ได้
ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง	
4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและ ใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและ การใช้สื่อ สารสนเทศ เพื่อแสดงออก ในฐานะพลเมืองได้
4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> ระบุและเลือกใช้ช่องทางหรือวิธีการเพื่อ สร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบท ทางสังคมวัฒนธรรมได้
4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสาร- สารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบและสร้าง การเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้น ในระดับบุคคล กลุ่มหรือสังคม	<ul style="list-style-type: none"> มีส่วนร่วมในการสร้างหรือใช้สื่อ สารสนเทศ ในการแก้ไขปัญหาหรือสร้างการเปลี่น- แปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ในระดับ บุคคลหรือกลุ่ม

เด็กประถมศึกษา (อายุ 7 - 12 ปี) เป็นกลุ่มที่มีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตค่อนข้างมาก อีกทั้ง พบว่า เด็กอายุ 6 - 14 ปีได้รับการสนับสนุนให้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านทางคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ประเด็น

ที่น่าเป็นห่วงของเด็ก และเยาวชนในปัจจุบันคือ เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและถูกรบกวนได้ โดยสื่อลามกอนาจาร หรือการโฆษณาชวนเชื่อ ดังนั้นนอกจากจะมีการกำหนดแนวทาง มาตรการ หรือนโยบายใด ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาเยาวชนถูกมอมเมาให้เสพติดภาพหรือสื่อลามกอนาจาร ที่ไม่เหมาะสมแล้ว สถาบันการศึกษาควรให้ความรู้ ความเข้าใจ เพื่อให้เยาวชนไทยห่างไกลและรู้เท่าทัน ไม่ตกเป็นเหยื่อจากการถูกมอมเมาด้วยสิ่งเหล่านี้ โดยทำงานร่วมกับผู้ปกครอง

2. ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotient : DQ)

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า ดีคิว เป็นผลการศึกษา และพัฒนาของสถาบันดีคิว (DQ Institute) หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก โดยมีการประสานงานกับเว็ลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม (World Economic Forum) ที่เน้นให้ เด็ก ๆ ทุกประเทศ ได้รับการฝึกฝนทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย

กรอบแนวคิดดีคิว สร้างขึ้นโดย ดร. ยูฮยุน ปาร์ค (Dr. Yuhyun Park) ซึ่งพัฒนาจากทีมวิจัยที่มาจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีนันทยาง (Nanyang Technological University) สถาบันแห่งชาติด้านการศึกษาในสิงคโปร์ (the National Institute of Education in Singapore) มหาวิทยาลัย ไอโอวาสเตต (Iowa State University) และอีกหลายมหาวิทยาลัย ยูฮยุน (Yuhyun) ได้เผยแพร่แนวคิดดีคิว และตีพิมพ์ 2 บทความในเว็ลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม (World Economic Forum) ในปี ค.ศ. 2016 ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา กรอบแนวคิดดีคิว (DQ framework) ก็ได้ใช้อย่างแพร่หลายในหลายองค์กรทั้งองค์กรระดับนานาชาติ รัฐบาล ระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ทั้งภาคธุรกิจและโรงเรียน ยิ่งไปกว่านั้น #DQ EveryChild ได้ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ในด้านการศึกษาระดับโลก เพื่อค้นหาวิธีการเสริมพลังให้เด็กทุกคนเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทาง ดิจิทัล โดยเข้าถึงเด็กกว่า 107 ประเทศ โดยได้รับความร่วมมือจากเว็ลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม (the World Economic Forum) สิงห์เทล (Singtel) เทอร์คเซลล์ (Turkcell) และทวิตเตอร์ (Twitter) และยังมีภาคีอีกกว่า 100 ภาคีที่ร่วมทำงานครั้งนี้

กรอบแนวคิดดีคิว ได้กลายเป็นแนวปฏิบัติที่ดีที่ใช้เป็นมาตรฐานอุตสาหกรรมทั่วโลก สำหรับการพัฒนาทักษะดิจิทัล โดยโครงการเชื่อมต่ออุตสาหกรรมความรู้เท่าทันดิจิทัลของ ไออีอีไอ (IEEE Digital Literacy Industry Connections Program) นอกจากนี้สมาพันธ์เพื่อความฉลาดทางดิจิทัล (The Coalition for Digital Intelligence) ได้ใช้เป็นกรอบแนวคิดสำหรับการรู้เท่าทันดิจิทัล ทักษะ และความพร้อมทางดิจิทัล ในปี ค.ศ. 2019 กรอบแนวคิดดีคิวได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของ กรอบการศึกษาของ

OECD ปี ค.ศ.2030 (OECD Education 2030 Framework) รวมทั้งมีการปรับปรุงตามการเรียนรู้จากกรณีตัวอย่าง 25 กรณีทั่วโลกที่ทำด้านสมรรถนะดิจิทัล (digital competencies)

ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นชุดของสมรรถนะทางด้านสังคมอารมณ์ พุทธิพิสัย (องค์ความรู้) และด้านเทคนิค ที่เข้าใจได้ซึ่งมีรากฐานมาจากคุณค่าทางจริยธรรมที่จะทำให้คนเราเผชิญกับความท้าทายและอันตราย สามารถปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการในการใช้ชีวิตออนไลน์ ความฉลาดทางดิจิทัลมี 3 ระดับ 8 พื้นที่ และ 24 สมรรถนะ⁷

3.1 คุณลักษณะของความฉลาดทางดิจิทัล มี 3 ลักษณะ คือ

1) บูรณาการทั้งหมด (All-embracing) ดีควประกอบไปด้วย ทักษะดิจิทัล (Digital Skills) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) และความพร้อมทางดิจิทัล (Digital Readiness) ในทุกหน่วยและประชากรทุกกลุ่ม แนวคิดนี้เป็นการผสมผสานระหว่างประเด็นทางการศึกษา (การรู้เท่าทันดิจิทัล) การทำงานขององค์กร ธุรกิจเพื่อพัฒนาทักษะทางดิจิทัลที่มีสมรรถนะต่าง ๆ ได้แก่ พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ความยืดหยุ่นทางดิจิทัล (Digital Resilience) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) ความพร้อมในอาชีพ (Job Readiness) ผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) เป็นต้น กรอบดีคว ประกอบด้วย 25 กรอบแนวคิด สำหรับการรู้เท่าทันดิจิทัล และทักษะทางดิจิทัลจากรอบโลก โดยนำเอาสมรรถนะ มารวมกับกรอบดีควที่มีอยู่แล้ว จากนั้นจึงนำมาปรับกรอบแนวคิดดีคว นิยามศัพท์ ความเข้าใจ และ การจัดหมวดหมู่ (Taxonomy)

2) กรอบแนวคิดที่ปรับปรุงได้ (Adaptable Framework) กรอบแนวคิดดีคว เป็นการบูรณาการสมรรถนะทางดิจิทัลด้วยโครงสร้างอย่างเป็นระบบ มีเป้าหมายเพื่อให้องค์กรนำไปปรับใช้ กรอบแนวคิดดีควสามารถนำไปตอบสนองกับความต้องการของหน่วยงานได้ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนและโรงเรียนสามารถพัฒนากรอบแนวคิดดีคว ได้อย่างง่ายดายและเหมาะสมกับ ความต้องการของตนเอง ทั้งเพื่อเป้าหมายทางการศึกษาและปรับใช้กับคนที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

กรอบแนวคิดดีคว ได้แบ่งความฉลาดทางดิจิทัลเป็น 8 ด้าน ตามวิถีชีวิตดิจิทัลของคนเรา ได้แก่ อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital Identity) การใช้ดิจิทัล (Digital Use) ใช้ดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Digital Safety) รักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) ความฉลาดทางอารมณ์ด้านดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) และสิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights)

⁷ DQ Institute. (2019). *DQ Global Standards Report 2019 Common Framework for Digital Literacy, Skills and Readiness*.

สมรรถนะทั้ง 8 ด้านนี้ สามารถแบ่งได้อีก 3 ระดับ ตามระดับวุฒิภาวะ (Maturity) ได้แก่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital Creativity) และการแข่งขันทางดิจิทัล (Digital Competitiveness) เป็นการช่วยให้เรียนรู้การดำเนินงานที่สัมพันธ์กับการดำรงชีวิตของแต่ละคน รวมทั้งสิ้นทำให้เกิดสมรรถนะ ทั้งสิ้น 24 ข้อ และจากคำแนะนำตามโครงสร้างของกรอบการเรียนรู้ด้านการศึกษาศึกษาของ OECD ปี ค.ศ. 2030 (The OECD Education 2030 Learning Framework) นั้นสมรรถนะทั้ง 24 ข้อ ก็สามารถแบ่งได้เป็นด้านความรู้ (knowledge) ทักษะ (skills) ทศนคติ (attitudes) และคุณค่า (values) อีกด้วย

กรอบแนวคิดนี้ สอดคล้องกับกรอบการเรียนรู้ด้านการศึกษาศึกษาของปี ค.ศ. 2030 (The OECD Education 2030 Learning Framework) เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนของ UN (The UN Sustainable Development Goals (SDGs) ปฏิญญาสากลว่า ด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) และตัวชี้วัดความเป็นอยู่ที่ดีของ OECD (the OECD Well-Being indicators) เป้าหมาย ก็เพื่อสร้างความฉลาดทางดิจิทัลให้กับบุคคล ทำให้พวกเขามีทักษะ และมีพลังในโลกดิจิทัลในการจัดการกับ ชีวิตตนเอง สมรรถนะเหล่านี้ เรียนรู้ได้ และถ้าเรียนรู้แล้วจะช่วยให้ขยายผลและเป็นประโยชน์ทางเทคโนโลยี ขณะที่ช่วยลดอันตรายทั้งจากการทำงานและชีวิตส่วนตัวได้

3) การปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว (Agile Evolution)

กรอบแนวคิดดีคิว (The DQ Framework) ได้ออกแบบขึ้นเพื่อพัฒนาและประยุกต์เข้ากับ ความรู้ใหม่และผลสะท้อนกลับที่ได้รับ ซึ่งจะรวบรวมความรู้และกรณีศึกษาจากทั่วโลก ในด้านการศึกษาทักษะ และการรู้เท่าทันดิจิทัล การฝึกอบรม และนโยบายที่ทำให้กรอบแนวคิดทันสมัยอยู่เสมอ ยิ่งไปกว่านั้น เครื่องมือดีคิวออนไลน์ (DQ online tool) ได้เป็นเอกสารที่ทำให้กรอบแนวคิดดีคิวนำไปใช้ได้ทันเวลา และ ใช้ในการศึกษาและโครงการฝึกอบรมร่วมกับการสนับสนุนด้วยนโยบายต่าง ๆ ได้

3.2 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

ความฉลาดทางดิจิทัล มีเป้าหมายที่ครอบคลุมวิถีชีวิตดิจิทัลของแต่ละคน ได้แก่ ชีวิตส่วนตัว อัตลักษณ์ทางสังคม การใช้เทคโนโลยีทั้งเครื่องมือและสื่อ การสื่อสารทางออนไลน์และความสัมพันธ์กับการทำงาน หรือการพักผ่อนหย่อนใจ ความสามารถด้านเทคนิค การดำเนินงาน และการวิพากษ์วิจารณ์ในชีวิตดิจิทัล และการประกอบอาชีพ ความปลอดภัยด้านเทคโนโลยี อารมณ์ และมีมติเชิงความสัมพันธ์กับสิทธิมนุษยชนในยุคดิจิทัล นอกจากนี้ ความเคารพ (respect) ซึ่งกันและกัน เป็นพื้นฐานทางจริยธรรมของปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights (UDHR) หลักการ

สำคัญของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลของแต่ละคน ประกอบด้วยความเคารพในสิทธิมนุษยชน ความภาคภูมิใจ และคุณค่าของคนในทุกด้านของชีวิตในโลกดิจิทัล

รายงานมาตรฐานความฉลาดทางดิจิทัลระดับโลก⁸ ได้แบ่งทักษะความฉลาดทางดิจิทัลเป็น 8 ด้าน ดังนี้ คือ

- 1) อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital Identity) ความสามารถในการสร้างอัตลักษณ์ ทั้งทางสื่อออนไลน์และออฟไลน์
- 2) การใช้ดิจิทัล (Digital Use) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสมดุลทางด้านสังคม สุขภาพ
- 3) ใช้ดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Digital Safety) ความสามารถที่จะเข้าใจการบรรเทา (mitigate) และจัดการความเสี่ยงทางไซเบอร์ที่หลากหลาย ด้วยความปลอดภัย ความรับผิดชอบและใช้อย่างมีจริยธรรม
- 4) การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) ความสามารถในการค้นหา หลีกเลี่ยง จัดการระดับที่แตกต่างกันของอันตรายทางไซเบอร์เพื่อปกป้องข้อมูล เครื่องมือ เครือข่าย และระบบ
- 5) ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) ความสามารถในการตระหนักถึงการนำทาง (navigate) และแสดงอารมณ์ในการสื่อสารภายในบุคคล และการสื่อสารระหว่างบุคคลทางดิจิทัล
- 6) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) ความสามารถในการสื่อสารและร่วมมือกับผู้อื่นที่จะใช้เทคโนโลยี
- 7) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) ความสามารถในการค้นหา อ่าน ประเมิน สังเคราะห์ สร้างสรรค์ พัฒนา แลกเปลี่ยนข้อมูลทางสื่อมวลชนและเทคโนโลยี
- 8) สิทธิดิจิทัล (Digital Rights) ความสามารถในการเข้าใจและยกระดับสิทธิมนุษยชน และสิทธิทางกฎหมายเมื่อใช้เทคโนโลยี

3.3 สมรรถนะความฉลาดทางดิจิทัล 24 ข้อ

สมรรถนะความฉลาดทางดิจิทัล สามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ

- 1) อัตลักษณ์พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและจัดการกับอัตลักษณ์ที่ดีในฐานะพลเมืองดิจิทัลอย่างมีศักดิ์ศรี

⁸ DQ Institute. (2019). *DQ Global Standards Report 2019 Common Framework for Digital Literacy, Skills and Readiness*.

2) การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล (Balanced Use of Technology) ความสามารถในการจัดการสมดุลชีวิต ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ด้วยการควบคุมตนเองในการจัดการกับเวลาหน้าจอ การทำงานหลายหน้าที่ และความผูกพันกับสื่อดิจิทัลและเครื่องมือดิจิทัล

3) การจัดการความเสี่ยงของพฤติกรรมไซเบอร์ (Behavioral Cyber-Risk Management) ความสามารถในการกำหนดและจัดการความเสี่ยงทางไซเบอร์ ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งสัมพันธ์กับพฤติกรรมออนไลน์ส่วนตัว

4) การจัดการความปลอดภัยทางไซเบอร์ส่วนบุคคล (Personal Cyber Security Management) ความสามารถในการค้นหาอันตรายจากไซเบอร์ เช่น การแฮ็ค (hacking) สแกมส์ (scams) และมัลแวร์ (malware) ที่มีผลต่อข้อมูลส่วนตัว และใช้กลยุทธ์ความปลอดภัยที่เหมาะสมเพื่อป้องกันอุปกรณ์

5) ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy) ความสามารถที่จะระวัง รู้สึกและสนับสนุนเข้าใจความรู้สึก ความต้องการและห่วงใยคนอื่นทางออนไลน์

6) การจัดการร่องทางดิจิทัล (Digital Footprint Management) ความสามารถที่จะเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัลและผลกระทบต่อชีวิตจริง จัดการสิ่งเหล่านี้ด้วยความรับผิดชอบและสร้างชื่อเสียงทางดิจิทัลในทางที่ดี

7) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) ความสามารถในการค้นหา จัดการ วิเคราะห์และประเมินสื่อและสารสนเทศด้วยความคิดเชิงวิเคราะห์

8) การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management) ความสามารถในการจัดการกับข้อมูลข่าวสารส่วนตัวที่แลกเปลี่ยนทางออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัว

9) อัตลักษณ์การสร้างสรรค์ร่วมกันทางดิจิทัล (Digital Co-Creator Identity) ความสามารถในการกำหนดและพัฒนาตนเองในการร่วมสร้างสรรค์ในระบบนิเวศทางดิจิทัล

10) การใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ (Healthy Use of Technology) ความสามารถที่จะเข้าใจผลประโยชน์ และอันตรายของเทคโนโลยีต่อสุขภาพจิตและสุขภาพกายและใช้เทคโนโลยี โดยคำนึงถึงสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีก่อน

11) การจัดการความเสี่ยงของเนื้อหาไซเบอร์ (Content Cyber-Risk Management) ความสามารถในการกำหนด และจัดการข้อมูลที่มีความเสี่ยงทางไซเบอร์ เช่น เนื้อหาที่มีผู้สร้างมา และมีอันตรายแอบแฝง ข้อความที่แสดงความเกลียดชังและแบ่งแยก การดูหมิ่นรูปลักษณะผู้อื่น เป็นต้น

12) การจัดการความปลอดภัยทางเครือข่าย (Network Security Management) ความสามารถที่จะสืบค้น หลีกเลี่ยง และจัดการกับอันตรายทางไซเบอร์ในสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัล

13) การจัดการและความตระหนักในตนเอง (Self-Awareness and Management) ความสามารถที่จะสร้างความตระหนักและจัดการกับระบบคุณค่าของตนเอง และสมรรถนะทางดิจิทัลที่เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัล

14) ความร่วมมือและการสื่อสารออนไลน์ (Online Communication and Collaboration) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสื่อสารและร่วมมือ แม้จะอยู่ในระยะห่างกัน

15) การรู้เท่าทันวิทยาการคำนวณและการสร้างเนื้อหา (Content Creation and Computational Literacy) ความสามารถในการสังเคราะห์ สร้างสรรค์ และผลิตข้อมูลข่าวสาร สื่อมวลชนและเทคโนโลยี ในลักษณะสร้างสรรค์และเป็นนวัตกรรม

16) การจัดการสิทธิของทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights Management) ความสามารถที่จะเข้าใจและจัดการกับทรัพย์สินทางปัญญา (เช่น ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า การจดทะเบียน เป็นต้น) เมื่อใช้และสร้างเนื้อหาทางเทคโนโลยี

17) อัตลักษณ์ของผู้ทำการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล (Digital Changemaker Identity) ความสามารถที่จะกำหนดและพัฒนาตนเองเพื่อการเปลี่ยนแปลงในเศรษฐกิจดิจิทัล

18) การใช้เทคโนโลยีของพลเมือง (Civic Use of Technology) ความสามารถที่จะมีส่วนร่วมกับสังคมในด้านความเป็นอยู่ที่ดี การเติบโตของชุมชนท้องถิ่น ชาติ และโลกในการใช้เทคโนโลยี

19) การจัดการความเสี่ยงทางไซเบอร์ในชุมชนและธุรกิจ (Commercial and Community Cyber-Risk Management) ความสามารถที่จะบรรเทา และจัดการกับความเสี่ยงทางออนไลน์ในชุมชนและธุรกิจ เช่น ความพยายามขององค์กรโฆษณาที่ต้องการให้เราซื้อสินค้าหรือบริการ หรือ การโน้มน้าวใจให้คล้อยตามความเชื่อที่ผิด ๆ ทั้งการโฆษณาชวนเชื่อทางการตลาด และการพนันออนไลน์

20) การจัดการความปลอดภัยทางไซเบอร์ขององค์กร (Organizational Cyber Security Management) ด้วยการสร้างความตระหนัก วางแผน ดำเนินการ และรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ขององค์กร

21) การจัดการความสัมพันธ์ (Relationship Management) ความสามารถที่จะจัดการกับความสัมพันธ์ทางออนไลน์อย่างมีทักษะด้วยความร่วมมือ การบริหารความขัดแย้ง และการโน้มน้าวใจ

22) การสื่อสารมวลชนและสาธารณะ (Public and Mass Communication) ความสามารถในการสื่อสารกับผู้รับสารออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อแลกเปลี่ยนข้อความ ความคิดเห็นที่สะท้อนต่อธุรกิจ ในวงกว้างหรือประเด็นทางสังคม

23) การรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์ (AI) และข้อมูล (Data and AI Literacy) ความสามารถในการจัดการ วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลที่มีความหมายจากข้อมูลดิบ และ พัฒนา ใช้ ประยุกต์

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence (AI) และมีกลยุทธ์เพื่อเชื่อมโยงบริษัทที่สัมพันธ์กับกระบวนการตัดสินใจ

24) การจัดการสิทธิในการมีส่วนร่วม (Participatory Rights Management) ความสามารถที่จะเข้าใจและดำเนินการด้วยพลังและสิทธิในการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ เช่น สิทธิที่จะปกป้องข้อมูลส่วนตัว อีสระในการแสดงออกทางความคิดเห็น เป็นต้น

จากสมรรถนะ และทักษะดังกล่าวสามารถแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับระดับความฉลาดทางดิจิทัล ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับของความฉลาดทางดิจิทัลและทักษะความฉลาดทางดิจิทัล⁹

ทักษะ DQ ระดับ DQ	อัตลักษณ์ ทางดิจิทัล	การใช้ดิจิทัล	การใช้ดิจิทัล อย่างปลอดภัย	การรักษา ความปลอดภัย ทางดิจิทัล	ความฉลาด ทางอารมณ์ ดิจิทัล	การสื่อสารดิจิทัล	การรู้เท่าทัน ดิจิทัล	สิทธิดิจิทัล
พลเมืองดิจิทัล	อัตลักษณ์ พลเมืองดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยี อย่างสมดุล	การจัดการ ความเสี่ยงด้าน พฤติกรรม ไซเบอร์	การจัดการ ความปลอดภัย ส่วนบุคคลในโลก ไซเบอร์	ความเห็นอก เห็นใจทางดิจิทัล	การจัดการ รอยเท้าทาง ดิจิทัล	การรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ	การจัดการความ เป็นส่วนตัว
ความคิดสร้างสรรค์ ดิจิทัล	อัตลักษณ์ การสร้างสรรค์ ร่วมกันทางดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยี อย่างมีสุขภาพดี	การจัดการ ความเสี่ยงด้าน เนื้อหาไซเบอร์	การจัดการความ ปลอดภัยทาง เครือข่าย	การจัดการตนเองแ ละความตระหนัก ในตนเอง	ความร่วมมือและ การสื่อสาร ออนไลน์	การรู้เท่าทัน คอมพิวเตอร์และ การสร้างเนื้อหา	การจัดการสิทธิ เกี่ยวกับทรัพย์สิน ทางปัญญา
การแข่งขันทาง ดิจิทัล	อัตลักษณ์ของผู้ทำ การเปลี่ยนทาง ดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยี ในฐานะพลเมือง	การจัดการ ความเสี่ยงด้าน ชุมชนและธุรกิจ ไซเบอร์	การจัดการ ความปลอดภัย ทางไซเบอร์ของ องค์กร	การจัดการ ความสัมพันธ์	การสื่อสารมวล- ชนและสาธารณะ	การรู้เท่าทัน AI และข้อมูล	การจัดการสิทธิใน การมีส่วนร่วม

⁹ DQ Institute. (2019). *DQ Global Standards Report 2019 Common Framework for Digital Literacy, Skills and Readiness*. <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2019/03/DQGlobalStandardsReport2019.pdf>

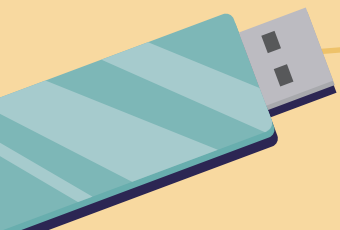
กล่าวโดยสรุป การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลควรพัฒนาทั้ง 3 ระดับ 8 ด้าน และ 24 ข้อไปพร้อม ๆ กัน โดยมุ่งเน้นที่การพัฒนาเด็กและเยาวชน คนในองค์กรต่าง ๆ เพื่อให้สามารถรู้เท่าทันจัดการตนเอง และ เคารพสิทธิ ผู้อื่นในโลกดิจิทัล จึงเป็นสมรรถนะที่จะช่วยให้คนเราเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ขึ้นนั่นเอง

รายละเอียดของหลักสูตร
หมวดที่ 4 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (24 แผน)



รายวิชา

การรู้เท่าทันสื่อ และเผยแพร่รังสีสื่อ



กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง เด็กไทยรู้จักเข้าถึงสื่อ

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างปลอดภัยนั้น นักเรียนควรมีความรู้ในเรื่องประเภทของข้อมูล และประเภทของสื่อต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกถึงประเภทของสื่อในโลกดิจิทัลได้ (K1)
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน (A1)

สาระการเรียนรู้

1. ประเภทของสื่อ
 - สื่อหลัก ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์
 - สื่อออนไลน์ ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อภาพชุด เรื่อง ประเภทของสื่อ (สื่อหลัก-สื่อออนไลน์)
2. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนโดยใช้คำถาม ดังนี้
 - “เด็กในภาพกำลังทำอะไร นักเรียนรู้จักสื่อที่แสดงในสื่อภาพชุดหรือไม่”
 - “นักเรียนเคยใช้สื่อนั้นหรือไม่”
 - “นักเรียนใช้สื่อใดมากที่สุด”

3. ครูแจกใบงาน เรื่อง “บันทึกการใช้สื่อของนักเรียน”
4. ครูและนักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในเรื่อง ความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ และสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน
6. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง ประเภทของสื่อ
ขั้นสรุป (10 นาที)
 1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
 2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Powerpoint สื่อภาพชุด เรื่อง ประเภทของสื่อ
2. ใบงาน เรื่อง “บันทึกการใช้สื่อของนักเรียน”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถบอกถึงประเภทของสื่อ	สามารถบอกถึงประเภทของสื่อ อย่างน้อย 5 ข้อ	สามารถบอกถึงประเภทของสื่อ อย่างน้อย 3 ข้อ	สามารถบอกถึงประเภทของสื่อ อย่างน้อย 1 ข้อ
2. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อ การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน บางส่วน	ไม่แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	6-5	4-3	2-1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การมีทักษะเข้าถึงสื่ออย่างปลอดภัย

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

การมีทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนั้น เป็นทักษะสำคัญที่นักเรียนต้องปฏิบัติได้ เพื่อความปลอดภัยจากการใช้สื่อต่าง ๆ มีที่อยู่มากมาย หากขาดทักษะดังกล่าวอาจทำให้เกิดปัญหาจากการใช้สื่อตามมาได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (S1)

สาระการเรียนรู้

1. ทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย
 - ไม่เข้าถึงสื่อที่มีเนื้อหาด้านความรุนแรงและการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม
 - ไม่ปฏิบัติตนตามสื่อที่มีเนื้อหาด้านความรุนแรงและการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม
 - เชื้อพึงผู้ปกครองเวลาใช้สื่อ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้โดยสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง สื่อที่ปลอดภัย โดยตั้งคำถาม
 - “ผู้ปกครองเคยห้ามไม่ให้ดูสื่ออะไรบ้าง”
 - “ผู้ปกครองเคยบอกหรือไม่ว่าสื่อไหนไม่ดีเพราะอะไร”
 - “นักเรียนเคยเห็นสื่อที่ทำให้กลัว หรือตกใจบ้างหรือไม่”

2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว

3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูเปิดคลิป VDO ที่มีเนื้อหาด้านความรุนแรงและการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม (การ์ตูน)

2. ครูและนักเรียนสนทนาและร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ คลิป VDO ที่ได้ดู และครูตั้งคำถาม

“นักเรียนรู้สึกอย่างไรหลังจากดูคลิป VDO”

“นักเรียนจะทำตามสิ่งที่เห็นในคลิป VDO ได้หรือไม่”

3. ครูเปิดคลิป VDO ที่มีคำสำคัญเกี่ยวกับ “วิธีใช้มือถือให้เกิดประโยชน์”

4. ครูพูดตาม บทพูด “ทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย” แล้วให้นักเรียน พูดตาม

5. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง ทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน

2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิป VDO การ์ตูนการ์ตูนที่ใช้ความรุนแรงและการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม (เกม/การ์ตูน) เช่น การ์ตูนที่ทำร้ายร่างกายกัน เพื่อความตลก สนุกสนาน หรือมีบทสนทนาที่ไม่เหมาะสม”

2. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “วิธีใช้มือถือ ให้เกิดประโยชน์”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนมีทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย	มีทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย อย่างถูกต้องทั้ง 3 ข้อ	มีทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย อย่างถูกต้อง 2 ข้อ	มีทักษะเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย อย่างถูกต้อง 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง การระวังภัยจากสื่อเกม

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

สื่อในปัจจุบันมีมากมาย สื่อที่ไม่ดีโดยเฉพาะสื่อเกมที่มีความรุนแรง หรือมีการใช้คำพูดไม่เหมาะสม นักเรียนควรต้องรู้ว่าสื่อใดที่ไม่ปลอดภัย จะทำให้นักเรียนสามารถป้องกันตนเองจากการเข้าถึงสื่อที่ไม่ปลอดภัยได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุถึงลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้ (K4)

สาระการเรียนรู้

1. ลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัย
 - ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ
 - ใช้ความรุนแรงในเกม
 - เสียงเกมที่ดัง และภาพที่มีสีฉูดฉาด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัย โดยการตั้งคำถาม
 - “นักเรียนเคยเล่นเกมบ้างไหม เล่นเกมอะไร และเล่นเกมนานไหม”
 - “ลักษณะของเกม que เล่นเป็นอย่างไร”
 - “ในเกมมีการใช้ความรุนแรงหรือใช้คำพูดไม่สุภาพบ้างหรือไม่”

2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว

3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูอธิบาย เรื่อง ประเภทของเกม และลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้
2. ครูแจกใบงาน เรื่อง “สื่อเกมที่ไม่ปลอดภัย”

3. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น จากใบงาน “สื่อเกมที่ไม่ปลอดภัย” โดยการตั้งคำถาม

“เกมนี้ปลอดภัยหรือไม่ ถ้าไม่ปลอดภัย ไม่ปลอดภัยอย่างไร”

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง ลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัย
ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบงาน เรื่อง “สื่อเกมที่ไม่ปลอดภัย”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถระบุถึงลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้	ระบุถึงลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้อย่างถูกต้องทั้ง 3 ข้อ	ระบุถึงลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 2 ข้อ	ระบุถึงลักษณะของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง ผลกระทบของสื่อเกมไม่ปลอดภัย

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

หากนักเรียนเข้าถึงสื่อที่ไม่ปลอดภัย จะมีผลกระทบต่าง ๆ ตามมา อาจจะทำให้เกิดผลเสียต่อการดำเนินชีวิตประจำวันได้ การทราบถึงผลกระทบจากสื่อที่ไม่ปลอดภัยจะช่วยให้เด็กมีความระมัดระวังในการเข้าถึงสื่อต่าง ๆ มากขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถระบุถึงผลกระทบของสื่อเกมที่ไม่ปลอดภัยได้ (K5)
2. เพื่อให้เด็กตระหนักถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย (A2)

สาระการเรียนรู้

1. ผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัย
 - ผลกระทบต่อร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดเมื่อยร่างกาย สายตาเมื่อยล้า ฯลฯ
 - ผลกระทบทางจิตใจ เช่น มีอารมณ์รุนแรง ซึมเศร้า วิตกกังวล เครียด ฯลฯ
 - ผลกระทบด้านสังคม เช่น ไม่มีเพื่อน ต่อต้านสังคม ฯลฯ
 - ผลกระทบด้านพฤติกรรม เช่น ก้าวร้าวรุนแรง ขาดความรับผิดชอบ โกหก ไม่เชื่อฟัง เก็บตัว ฯลฯ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัยได้ โดยการตั้งคำถาม
“นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมนาน ๆ จะส่งผลอย่างไรบ้าง”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่วิธีเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยใช้สื่อภาพชุด เรื่อง “ผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัย”

2. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่องความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน

2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อภาพชุด เรื่อง “ผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัย”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถระบุถึงผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัยได้	ระบุถึงผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัยได้ครบทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย จิตใจ สังคม และพฤติกรรม	ระบุถึงผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัยได้ อย่างถูกต้องอย่างน้อย 2 ด้าน	ระบุถึงผลกระทบของสื่อไม่ปลอดภัยได้ อย่างถูกต้องอย่างน้อย 1 ด้าน
2. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยบางส่วน	ไม่แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	6-5	4-3	2-1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง รู้จักสื่อโฆษณา

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

นักเรียนควรรู้จักสื่อโฆษณา เนื่องจากเป็นสื่อที่ส่งผลต่อชีวิตประจำวันได้ และจะได้ไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกถึงความหมายและประเภทของโฆษณาได้ (K6)
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย (A2)

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของโฆษณา
2. ประเภทของโฆษณา
 - โฆษณาทางโทรทัศน์
 - โฆษณาทางวิทยุ
 - โฆษณาทางสิ่งพิมพ์
 - โฆษณาทางออนไลน์
 - ป้ายโฆษณา

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ การดูสื่อโฆษณา โดยการตั้งคำถาม
 - “นักเรียนรู้จักโฆษณาหรือไม่”
 - “นักเรียนเคยดูโฆษณาอะไรบ้าง”
 - “นักเรียนเคยขอให้ผู้ปกครองซื้อของให้เพราะดูโฆษณาหรือไม่”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูเปิดคลิป VDO โฆษณา ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก
2. ครูบรรยายประกอบสไลด์ Power point เรื่อง “ความหมายและประเภทของโฆษณา”
3. นักเรียนและครูร่วมการอภิปราย โดยเน้นประเด็น

“โฆษณาต้องไม่ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจว่าพ่อแม่ผู้ปกครองที่ซื้อสินค้าที่โฆษณาเป็นพ่อแม่ผู้ปกครองที่ดีกว่า ฉลาดกว่า หรือ ใจดีกว่าพ่อแม่ผู้ปกครองที่ไม่ยอมซื้อสินค้านั้น ๆ ให้”

“การโฆษณาจะต้องสื่อสารอย่างชัดเจนว่าเป็นขนมขบเคี้ยวและไม่สื่อสารให้เข้าใจว่าสามารถบริโภคแทนอาหารประจำวันได้”

4. ครูเปิดคลิป VDO ที่มีคำสำคัญเกี่ยวกับ “การรู้ทันโฆษณาขนมเด็ก”
5. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิป VDO โฆษณา ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก
2. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “การรู้ทัน โฆษณาขนมเด็ก”
3. สไลด์ Power point เรื่อง “ความหมายและประเภทของโฆษณา”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถบอกถึงประเภทของโฆษณาได้	บอกถึงความหมายของโฆษณาได้ และบอกถึงประเภทของโฆษณาได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 5 ข้อ	บอกถึงความหมายของโฆษณาได้ และบอกถึงประเภทของโฆษณาได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	บอกถึงความหมายของโฆษณาได้ และบอกถึงประเภทของโฆษณาได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ
2. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	ไม่แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
	ฝ้าระวังสีที่ไม่ปลอด ภัย	ระวังสีที่ไม่ปลอดภัย บางส่วน	

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การประเมินโฆษณาเกินจริง

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

โฆษณาเกินจริงเป็นสื่อที่ไม่ปลอดภัย การที่นักเรียนสามารถบอกถึงการประเมินความน่าเชื่อถือของโฆษณาจากประเภทของข้อมูล ประโยชน์ของข้อมูลและแหล่งข้อมูลได้ จะช่วยให้นักเรียนรอดพ้นผลเสียต่อตนเองที่เกิดจากโฆษณาได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนระบุประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณาได้ (K7)
2. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะประเมินโฆษณาจริง (S4)

สาระการเรียนรู้

1. ประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณา
 - ข้อมูลตัวอักษร
 - ข้อมูลภาพ
 - ข้อมูลตัวเลข
 - ข้อมูลเสียง
 - ข้อมูลอื่น ๆ เช่น กลิ่น รสชาติ ฯลฯ
2. วิธีการประเมินโฆษณาเกินจริง
 - โฆษณาที่ใช้คำพูดเกินจริง เช่น มหัศจรรย์ ยอดเยี่ยม หายแฉ่ ดีที่สุด คักดีสิทธิ์ วิเศษ ปาฏิหาริย์ ฯลฯ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้ เรื่อง “โฆษณา”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (50 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “ประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณา”

2. ครูบรรยายประกอบสื่อ คลิป VDO ที่มีคำสำคัญเกี่ยวกับ “การประเมินโฆษณาเกินจริง”

3. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวน 5 คน ในกิจกรรม “การประเมินโฆษณาเกินจริง” จากเนื้อหาที่เกี่ยวกับการโฆษณาเกินจริงโดยสามารถสืบค้นด้วยคำสำคัญ เช่น นิทาน, ทอฟฟี่, มหัศจรรย์ จากนั้นให้นักเรียนแข่งขัน กันตอบคำถาม ว่าในนิทานที่ครูนำเสนอ มีลักษณะของโฆษณาเกินจริงหรือไม่ และใช้ข้อมูลประเภทใด

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง วิธีการประเมินโฆษณาเกินจริง

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน

2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point เรื่อง “ประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณา”

2. สื่อนิทาน ที่มีคำสำคัญ เช่น “นิทาน, ทอฟฟี่, มหัศจรรย์”

3. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “การประเมินโฆษณาเกินจริง”

4. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “การรู้ทันโฆษณาชวนเด็ก”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนระบุประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณาได้	ระบุประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณาได้อย่างถูกต้องทั้ง 5 ข้อ	ระบุประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณาได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	ระบุประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการโฆษณาได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ
2. นักเรียนแสดงออกถึงทักษะประเมินโฆษณาจริง	แสดงออกถึงทักษะประเมินโฆษณาจริงได้โดยประเมินการใช้คำพูดเกินจริงในโฆษณาได้อย่างน้อย 3 คำ	แสดงออกถึงทักษะประเมินโฆษณาจริงได้โดยประเมินการใช้คำพูดเกินจริงในโฆษณาได้อย่างน้อย 2 คำ	แสดงออกถึงทักษะประเมินโฆษณาจริงได้โดยประเมินการใช้คำพูดเกินจริงในโฆษณาได้อย่างน้อย 1 คำ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

การประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัยจะช่วยให้นักเรียนรับมือกับปัญหาที่เกิดจากบุคคลที่เข้าหาเรา
ได้ทางออนไลน์ได้ และจะทำให้ไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อในการถูกล่อลวงจากบุคคลบนออนไลน์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย (S5)

สาระการเรียนรู้

1. สื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย
 - บุคคลที่มาขอผลประโยชน์จากนักเรียน
 - บุคคลที่มาสอบถามข้อมูลส่วนตัว
 - บุคคลที่ชวนไปพบกันจากการสนทนาทางออนไลน์
 - บุคคลที่ส่งข้อความ รูปภาพหรือคลิป VDO ที่ไม่เหมาะสมมาให้
 - บุคคลที่ไม่เปิดเผยตัวตน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนประเด็น “สื่อที่ไม่ปลอดภัย”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูอธิบายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “สื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวน 5 คน
3. ครูให้แต่ละกลุ่มแข่งขันตอบคำถามจาก สื่อภาพชุด “สถานการณ์จากสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”

ที่ครูกำหนดให้ ว่า สถานการณ์ที่ยกตัวอย่างนั้นเป็นสื่อบุคคลที่ปลอดภัยหรือไม่ เพราะเหตุใด

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่องสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อภาพชุด “สถานการณ์จากสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”
2. สื่อ Power Point เรื่อง “สื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนมีทักษะการประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย	มีทักษะการประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัยอย่างถูกต้อง อย่างน้อย 5 ข้อ	มีทักษะการประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัยอย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	มีทักษะการประเมินสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัยอย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง ทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

การปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย เช่น การไม่สนใจและไม่พูดคุยกับบุคคลที่ไม่รู้จักทางออนไลน์ การบอกผู้ปกครอง การขอความช่วยเหลือ เป็นต้น จะช่วยให้นักเรียนรับมือกับปัญหาที่เกิดจากสื่อที่ไม่ปลอดภัยได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย (S6)

สาระการเรียนรู้

1. ทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย
 - ไม่สนทนากับบุคคลแปลกหน้าที่พบทางออนไลน์
 - บล็อกบุคคลแปลกหน้าที่มาสนทนาด้วยทางออนไลน์
 - บอกผู้ปกครองว่ามีบุคคลแปลกหน้ามาสนทนาด้วยทางออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนประเด็น “สื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “การปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวน 5 คน
3. ครูให้แต่ละกลุ่มแข่งขันตอบคำถามจาก สื่อภาพชุด “สถานการณ์จากสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย” โดยที่ครูกำหนดให้ว่า สถานการณ์ที่ยกตัวอย่างนั้น นักเรียนจะต้องปฏิบัติตนอย่างไร

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่องสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point เรื่อง “การปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”
2. สื่อภาพชุด เรื่อง “สถานการณ์จากสื่อบุคคลที่ไม่ปลอดภัย”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนมีทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย	มีทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย อย่างถูกต้อง ทั้ง 3 ข้อ	มีทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	มีทักษะการปฏิบัติตนเพื่อเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง การจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

เมื่อนักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้แล้ว สิ่งที่นักเรียนอาจพบคือการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์ ดังนั้น นักเรียนควรมีทักษะในการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อให้ใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัยมากยิ่งขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์ (S7)
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล อย่างรู้เท่าทัน (A1)

สาระการเรียนรู้

1. รูปแบบของการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์ (Scamming)
 - การหลอกลวงให้ตกเป็นเหยื่อ (Phishing) เช่น การพนันออนไลน์ เป็นต้น
 - การหลอกให้รักหรือชื่นชอบ (Romance Scamming) เช่น การพูดคุยเรื่องเพศทางออนไลน์ การเตรียมหรือล่อลวงเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ เป็นต้น
2. ผลกระทบที่เกิดจากการหลอกลวงผ่านสื่อ
 - เสี่ยงในการเสียทรัพย์สิน
 - เสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดทางเพศ
3. การจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์
 - ไม่สนทนาตอบโต้สื่อที่มาหลอกลวงทางออนไลน์
 - บล็อกสื่อที่มาหลอกลวงทางออนไลน์
 - กดรีพอร์ตสื่อที่มาหลอกลวงผ่านสื่อสังคมออนไลน์
 - แจ้งผู้ปกครอง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนในประเด็น
“นักเรียนได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ และใช้สื่ออะไรบ้าง”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (50 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “รูปแบบและผลกระทบที่เกิดจากการหลอกลวงผ่านสื่อ และวิธีการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์”

2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวน 5 คน และแจกใบงาน “การจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์” โดยให้นักเรียนระดมสมอง และร่วมกันสืบค้นจากทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำสำคัญ ดังต่อไปนี้ “เด็กถูกลอกลวงออนไลน์” แล้วให้เขียนในใบงานว่า รูปแบบการหลอกลวงคืออะไร วิธีการหลอกลวงทำอะไร ใครเป็นเหยื่อ มีผลกระทบอะไรบ้าง และมีวิธีการป้องกันตนเองอย่างไร

3. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็น ความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่องรูปแบบการหลอกลวงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่เกิดจากรูปแบบของการหลอกลวงผ่านสื่อ

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point เรื่อง “รูปแบบและผลกระทบที่เกิดจากการหลอกลวงผ่านสื่อ และวิธีการจัดการ ตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์”
2. ใบงาน “การจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนแสดงออกถึงการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์	แสดงออกถึงการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	แสดงออกถึงการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	แสดงออกถึงการจัดการตนเองให้ปลอดภัยจากการหลอกลวงผ่านสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ
2. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน	แสดงความคิดเห็นที่เห็นความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน	แสดงความคิดเห็นที่เห็นความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันบางส่วน	ไม่แสดงความคิดเห็นที่เห็นความสำคัญของการเข้าถึงสื่อใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	6-5	4-3	2-1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

หมายเหตุ

หากนักเรียนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ให้ครูปรับการเรียนการสอนตามบริบทของโรงเรียน โดยอาจใช้ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนในการสืบค้นข้อมูลแทน

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 10

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง การวิเคราะห์ และประเมินสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

เมื่อนักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยแล้ว อีกสิ่งที่จำเป็นคือความสามารถในการวิเคราะห์ และประเมินสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือสื่อได้ (K3)

สาระการเรียนรู้

1. หลักการวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ
 - ใครเป็นผู้เผยแพร่สื่อ
 - เผยแพร่ผ่านสื่อใด
 - มีกลุ่มเป้าหมายของสื่อเป็นใคร
 - มีแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือหรือไม่
 - ข้อมูลนี้มีประโยชน์อย่างไร

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูเปิดสื่อภาพชุด “อะไรอยู่ในภาพ” พร้อมตั้งคำถาม “นักเรียนเห็นอะไรอยู่ในภาพบ้าง”
2. ครูขยายกรอบภาพเพื่อให้นักเรียนเห็นภาพเต็ม พร้อมตั้งคำถามว่า “นักเรียนเห็นอะไรเพิ่มเติมบ้าง”
3. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็น “ผู้สร้างสื่อสามารถเลือกนำเสนอเฉพาะด้านที่ไม่เป็นภาพรวมทั้งหมด ดังนั้นจึงควรตั้งคำถามเมื่อเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ”
4. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “หลักการวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ”
 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวน 5 คนต่อกลุ่ม
 3. ครูแจกใบงาน เรื่อง “หลักการวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ”
 4. ครูเปิดคลิป VDO ข่าว แล้วให้นักเรียนทำการวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ แล้วระดมสมองช่วยกันตอบคำถามในใบงาน
 5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน
 6. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่องหลักการวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ
- ขั้นสรุป (10 นาที)
1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
 2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อภาพชุด “อะไรอยู่ในกรอบ”
2. สื่อ Power point เรื่อง “หลักการวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ”
3. ใบงาน เรื่อง “หลักการวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือสื่อได้	สามารถวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือสื่อได้อย่างถูกต้อง ทั้ง 5 ข้อ	สามารถวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือสื่อได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	สามารถวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือสื่อได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 11 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง การสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

ปัจจุบันนักเรียนยังขาดความรู้ในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่เป็นประโยชน์โดยคำนึงถึงสิทธิผู้อื่น ลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและแสดงออกผ่านสื่อ การสร้างสื่อในการแก้ไขปัญหา หรือสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวก เรียกได้ว่าเป็นทักษะการรู้เท่าทันสื่อขั้นสูง เพราะสื่อที่สร้างสรรค์ออกไปนั้น เป็นประโยชน์ต่อบุคคลอื่น และสังคม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ (S2)

สาระการเรียนรู้

1. การสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูตั้งคำถามกับนักเรียน
“นักเรียนรู้จักเน็ตไอดอลใครบ้าง”
“เน็ตไอดอลที่นักเรียนชอบได้สร้างสื่อที่ดีหรือไม่”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (50 นาที)

1. ครูเปิดคลิป VDO ที่สามารถสืบค้นได้จากทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำสำคัญ เช่น “มิวสิควิดีโอ, อีเอ็ม”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับเน็ตไอดอลในคลิป VDO โดยพูดถึงสาเหตุที่ตัวละครต้องเป็นเน็ตไอดอล และผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากความต้องการให้มีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก

3. ครูแจกใบงาน “เน็ตไอดอลน้ำดี checklist” เพื่อให้นักเรียนประเมินสื่อของเน็ตไอดอลที่นักเรียนชอบ โดยให้นักเรียนประเมินว่า เน็ตไอดอลนั้นเป็นใคร ทำไมถึงชอบ พุดจาสุภาพไหม มีเนื้อหารุนแรงหรือไม่ และมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมหรือไม่

4. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “การสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์”

5. ครูให้นักเรียนออกแบบโปสเตอร์ ในประเด็น “การสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์” ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Canva, Power point)

5. ครูสุ่มตัวอย่างนักเรียนมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน

2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบงาน “เน็ตไอดอลน้ำดี checklist”

2. สื่อ Power point เรื่อง “การสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์”

3. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “มิวสิควิดีโอ, อีจีฟิ่ง”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์	สามารถสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์โดยมีเทคนิคในการตกแต่งภาพ มีการใช้ข้อมูลที่ถูกต้อง มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์และมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่ใช้	สามารถสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์โดยมีการใช้ข้อมูลที่ถูกต้อง มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์และมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่ใช้	สามารถสร้างสื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์โดย มีการใช้ข้อมูลที่ถูกต้อง มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

หมายเหตุ หากนักเรียนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ให้ครูปรับการเรียนการสอนตามบริบทของโรงเรียน โดยอาจใช้ ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนในการสืบค้นข้อมูลแทน

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 12

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง การสร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

การส่งสารหรือสื่อที่ตนรับมาต่อได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย โดยสารที่ส่งจะต้องไม่บิดเบือนจากความเป็นจริง และสารที่ส่งต่อนั้นควรมีประโยชน์ต่อสังคม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย (S3)

สาระการเรียนรู้

1. การสร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย
 - ข้อมูลที่ส่งต่อต้องไม่เป็นข้อมูลส่วนตัว เช่น ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ หมายเลขบัตรประชาชน อีเมล หรือพาสเวิร์ด เป็นต้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนในประเด็น
“นักเรียนเคยโพสรูปหรือคลิป VDO ของตนเองลงในสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่”

2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว

3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่วิธีเรียน

ขั้นสอน (50 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “ข้อมูลที่ส่งต่อผ่านสื่อได้”
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนจำนวน 5 คน
3. ครูมอบหมายให้นักเรียนสร้างคลิป VDO การแนะนำตนเอง ไม่เกิน 5 นาที
4. ให้นักเรียนแชร์คลิป VDO ที่ทำเสร็จแล้วให้กับคุณครูผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์แบบปิด (ไลน์กลุ่มห้องเรียน/ เฟซบุ๊กของห้องเรียน)
5. ครูสุ่มตัวอย่างนักเรียนมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point เรื่อง “ข้อมูลที่ส่งต่อผ่านสื่อได้”
2. ใบงาน สร้างคลิป VDO การแนะนำตนเอง

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถสร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	สามารถสร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย ไม่มีข้อมูลส่วนบุคคล	สามารถสร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้ โดยมีข้อมูลส่วนบุคคลมากกว่า 1 ข้อ	สามารถสร้างสื่อส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้โดยมีข้อมูลส่วนบุคคลมากกว่า 2 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้



กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัล

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

ความสามารถในการสร้างลักษณะที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งทางโลกออนไลน์และโลกความจริง จะช่วยให้นักเรียนได้ทราบถึงการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้ (K8)

สาระการเรียนรู้

1. อัตลักษณ์ทางดิจิทัล
2. การสร้างอัตลักษณ์ทางดิจิทัลที่ดี
 - ภาพลักษณ์ในเชิงบวกในการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ เช่น การแสดงความรู้สึกเชิงบวก สีน่ายิ้มแย้ม การหัวเราะ ท่าทางสุภาพ แต่งกายสุภาพ ฯลฯ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ

“นักเรียนเคยเห็น ผู้ปกครองแชร์รูปของนักเรียนลงสื่อสังคมออนไลน์บ้างหรือไม่”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูแจกใบงาน “โตขึ้นอยากเป็นอะไร” แล้วให้นักเรียนวาดรูปของตนเองภายในกรอบรูปที่มีลักษณะ เหมือนกับโทรศัพท์มือถือ
2. ครูให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อนนักเรียน เพื่อให้เพื่อนนักเรียนประเมินโดยใช้โมจิ ใต้กรอบรูปในใบงาน

3. ครูอธิบาย เรื่อง “อัตลักษณ์ทางดิจิทัล” โดยอธิบายว่าหากรูปวาดของนักเรียนถูกส่งต่อไปให้กับผู้อื่น อาจจะมีทั้งผู้ที่ชื่นชอบ และผู้ที่ไม่ชอบรูปของนักเรียน ดังนั้น ต้องระมัดระวังในถ่ายรูป และการส่งต่อรูปของนักเรียน

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “อัตลักษณ์ทางดิจิทัล”

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบงาน “โตขึ้นอยากเป็นอะไร”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้	สามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	สามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	สามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง การจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

นักเรียนต้องทราบถึงการจัดสรรเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อให้ไม่ให้เกิดผลกระทบจากการใช้สื่อต่อตนเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงออกถึงการจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม (S8)

สาระการเรียนรู้

1. การจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม
 - ใช้เวลากับสื่อไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน
 - หยุดใช้และไปทำกิจกรรมอื่น ๆ
 - เชื้อเพลิงผู้ปกครองในการจัดสรรเวลาการใช้สื่อ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ
 - “นักเรียนใช้สื่ออะไรบ้าง และดูอะไรในสื่อเหล่านั้น”
 - “นักเรียนใช้เวลาดูสื่อนานเท่าไร”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูแจกใบงาน เรื่อง “การใช้เวลากับสื่อ” ให้นักเรียนกากบาท ในรูปอุปกรณ์ที่ใช้ดูสื่อ และวาดรูป สิ่งที่นักเรียนดูนานที่สุด
2. ครูเปิดคลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “นิทาน, เป็ดอินดี้, ตัดมือถือน”
3. ครูสรุปประเด็นร่วมกับนักเรียนจากนิทาน

4. ครูอธิบาย เรื่อง “การจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม”
5. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม”
ขั้นสรุป (10 นาที)
 1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
 2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “นิทาน, เปิดอินดี้, ติดมือถือ”
2. ใบงาน เรื่อง “การใช้เวลากับสื่อ”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถแสดงออกถึงการจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม	แสดงออกถึงการจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม อย่างถูกต้อง ทั้ง 3 ข้อ	แสดงออกถึงการจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	แสดงออกถึงการจัดสรรเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

ในชีวิตประจำวันนักเรียนที่เข้าถึงใช้สื่อดิจิทัลได้นั้น ต้องทราบถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อให้เกิด ประโยชน์และป้องกันผลเสียที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่อดิจิทัลได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล (K9)

สาระการเรียนรู้

1. ผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล
 - ผลกระทบเชิงบวก ได้แก่ เป็นแหล่งหาความรู้ ช่วยให้ผ่อนคลาย ทำให้ทราบข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ
 - ผลกระทบเชิงลบ ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างลดลง ควบคุมการนอนหลับ จินตนาการ หดหาย มีผลเสียต่อการเรียนรู้ มีผลเสียต่อร่างกายและจิตใจ ฯลฯ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ
“นักเรียนใช้สื่ออะไรบ้าง และดูอะไรในสื่อนั้น”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “ผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล”
2. ครูอ่านนิทานที่สามารถสืบค้นได้จากทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำสำคัญ เช่น นิทาน, ผลกระทบจากการใช้มือถือ, ตาแดง, นกกะปูด” เพื่อยกตัวอย่างสถานการณ์ แล้วลำดับเหตุการณ์ในนิทานเพื่อทบทวน
3. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนเพื่อประเมินผล

“มีนักเรียนคนใดเคยได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อบ้าง”

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล”
ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. นิทาน ที่มีค่าสำคัญ เช่น นิทาน, ผลกระทบจากการใช้มือถือ, ตาแดง, นกกะปูด”
2. สื่อ Power point เรื่อง “ผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถระบุถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล	สามารถระบุถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล ได้ทั้งผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบอย่างถูกต้องครบถ้วน	สามารถระบุถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล ได้ทั้งผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบอย่างถูกต้องบางส่วน	สามารถระบุถึงผลกระทบจากการใช้สื่อดิจิทัล ได้เพียงผลกระทบเชิงบวกหรือผลกระทบเชิงลบเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่ง

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง ทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

การมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย จะเป็นภูมิคุ้มกันไม่ให้นักเรียนได้รับผลกระทบในทางไม่ดีจากการใช้สื่อดิจิทัลได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย (S9)

สาระการเรียนรู้

1. ทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย
 - ไม่ใช้สื่อเกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน
 - ไม่ใช้สื่อในห้องนอน โต๊ะอาหาร และห้องเรียน
 - ใช้สื่อในการหาความรู้
 - ใช้สื่อเพื่อสร้างความผ่อนคลาย
 - ใช้สื่อภายใต้การดูแลของผู้ปกครอง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้เรื่อง “การใช้สื่อดิจิทัล”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูอธิบาย เรื่อง “ทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย”
2. ครูแจกใบงาน เรื่อง “การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย” แล้วให้นักเรียนร่วมกันระบายสี

ลงในใบงานที่มีรูปภาพ

3. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย”

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อภาพ เรื่อง “การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย	แสดงออกถึงทักษะการใช้สื่อดิจิทัล อย่างปลอดภัยอย่างถูกต้องอย่างน้อย 5 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการใช้สื่อดิจิทัล อย่างปลอดภัยอย่างถูกต้องอย่างน้อย 3 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการใช้สื่อดิจิทัล อย่างปลอดภัยอย่างถูกต้องอย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง รู้จักวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยโม่จิในสื่อออนไลน์

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

เมื่อนักเรียนใช้สื่อดิจิทัล อาจจะมีการพบปะกับผู้อื่นบนออนไลน์ มีความสัมพันธ์เกิดขึ้น และมีอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการเข้าถึงสื่อ ดังนั้นนักเรียนควรรู้จักวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยโม่จิในสื่อออนไลน์ให้เหมาะสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกถึงวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยโม่จิในสื่อออนไลน์ (K10)

สาระการเรียนรู้

1. การแสดงอารมณ์ด้วยโม่จิในสื่อออนไลน์
 - ดีใจ
 - เสียใจ
 - โกรธ
 - ชอบ
 - ไม่ชอบ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ

“นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรบ้างเมื่อนักเรียนดูสื่อ”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “การแสดงอารมณ์ด้วยโม่จิในสื่อออนไลน์”

2. ครูแจกใบงาน “อารมณ์ของฉันเมื่อเห็นภาพในสื่อดิจิทัล” โดยให้นักเรียนวาดรูปอีโมจิตามความรู้สึกของตนเอง

3. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การแสดงอารมณ์ด้วยอีโมจิในสื่อออนไลน์”
ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point เรื่อง “ประเภทของอารมณ์”
2. ใบงาน “อารมณ์ของฉันเมื่อเห็นภาพในสื่อดิจิทัล”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถบอกถึงวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยอีโมจิในสื่อออนไลน์	นักเรียนสามารถบอกถึงวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยอีโมจิในสื่อออนไลน์อย่างถูกต้องอย่างน้อย 5 ข้อ	นักเรียนสามารถบอกถึงวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยอีโมจิในสื่อออนไลน์อย่างถูกต้องอย่างน้อย 3 ข้อ	นักเรียนสามารถบอกถึงวิธีการแสดงอารมณ์ด้วยอีโมจิในสื่อออนไลน์อย่างถูกต้องอย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 6

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง ทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

เมื่อนักเรียนใช้สื่อดิจิทัล อาจจะมีสถานการณ์บนโลกออนไลน์ที่ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ดังนั้นควรรู้จักวิธีการรับมือกับสถานการณ์นั้น ๆ โดยใช้ทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล เพื่อให้ใช้ชีวิต บนโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล (S10)

สาระการเรียนรู้

1. ทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล
 - รับรู้อารมณ์ของตนเอง
 - ไม่แสดงออกในพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและรุนแรง
 - การทำกิจกรรมในการปรับเปลี่ยนอารมณ์จากเชิงลบให้เป็นเชิงบวก

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้ เรื่อง “ประเภทของอารมณ์”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม จำนวน 5 คน
2. ครูแจกใบงาน “ฉันจะทำอย่างไรดีเมื่อเจอสถานการณ์...” โดยยกตัวอย่างสถานการณ์ในสื่อดิจิทัล แล้วให้นักเรียนตอบถึงความรู้สึกหลังจากได้รับรู้สถานการณ์และวิธีการปฏิบัติตนในสถานการณ์นั้น ๆ
3. ครูสุ่มให้นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล”
ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบงาน “ฉันจะอย่างไรดีเมื่อเจอสถานการณ์...”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนมีทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัล	มีทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัลอย่างถูกต้อง ทั้ง 3 ข้อ	มีทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัลอย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	มีทักษะในการจัดการอารมณ์ตนเองทางดิจิทัลอย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล เป็นการเลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด และเลือกใช้เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับปกป้องข้อมูล ความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ครอบคลุมถึงความมั่นคงปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและวิธีการจัดการความปลอดภัยด้วย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล (S11)

สาระการเรียนรู้

1. ทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล
 - การตั้งรหัสผ่านที่ปลอดภัย
 - การล็อกหน้าจอของอุปกรณ์หลังจากใช้งานทุกครั้ง
 - การรักษาข้อมูลส่วนตัว เช่น การไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวทางออนไลน์ เป็นต้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ.

“นักเรียนทราบหรือไม่ว่าข้อมูลส่วนตัวมีอะไรบ้าง”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “การรักษาข้อมูลส่วนตัว”
2. ครูแจกใบงาน “บิงโกข้อมูลของฉัน” แล้วให้นักเรียนกรอกคำที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว”

ให้ลงในใบงาน

3. ครูจับฉลากคำ “บิงโกข้อมูลของฉัน” แล้วให้นักเรียนกากบาทในช่องที่มีคำนั้น และให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายถูกในช่องที่กำหนดให้ โดยประเมินว่าข้อมูลนั้นเป็นข้อมูลส่วนตัวที่แชร์ได้หรือไม่ โดยให้กากบาท “แชร์ได้” หรือ “แชร์ไม่ได้” หากนักเรียนกากบาทเรียงกันได้ครบ 5 คำก่อนจะถือว่าเป็นผู้ชนะ

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “ทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล”
ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point เรื่อง “การรักษาข้อมูลส่วนตัว”
2. ใบงาน “บิงโกข้อมูลของฉัน”
3. ฉลากคำ “บิงโกข้อมูลของฉัน”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล	แสดงออกถึงทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลอย่างถูกต้อง ทั้ง 3 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลอย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลอย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง สิทธิดิจิทัล

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

นักเรียนควรมีความเข้าใจในสิทธิดิจิทัล ซึ่งเป็นความสามารถในการเข้าใจและรักษาสิทธิส่วนบุคคล ของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว เสรีภาพในการพูดและการแสดง ความคิดเห็นและการป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุถึงสิทธิดิจิทัลได้ (K11)

สาระการเรียนรู้

1. สิทธิดิจิทัล
 - สิทธิในความเป็นส่วนตัว
 - เสรีภาพในการพูดและการแสดงความคิดเห็น
 - การป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ
“นักเรียนรู้จักคำว่าสิทธิหรือไม่”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่วิธีเรียน

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง “สิทธิดิจิทัล”
2. ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนจำนวน 2 คน และแจกใบงาน เรื่อง “แผนผังคำศัพท์สิทธิดิจิทัล”
3. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนเลือกคำจากประเด็น เรื่อง “สิทธิดิจิทัล” มาเขียนความหมาย และ ยกตัวอย่าง ในสิ่งที่ควรทำและสิ่งที่ไม่ควรทำตามประเด็นสิทธิดิจิทัล

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “สิทธิดิจิทัล”

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point เรื่อง “สิทธิดิจิทัล”
2. ใบงาน เรื่อง “แผนผังคำศัพท์สิทธิดิจิทัล”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถระบุถึงสิทธิดิจิทัลได้	สามารถระบุถึงสิทธิดิจิทัลได้อย่างถูกต้องทั้ง 3 ข้อ	สามารถระบุถึงสิทธิดิจิทัลได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 2 ข้อ	สามารถระบุถึงสิทธิดิจิทัลได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 9 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง การสร้างอัตลักษณ์ทางดิจิทัลและการสื่อสารดิจิทัล

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งทางโลกและโลกความจริง ตลอดจนความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้ใช้ดิจิทัล

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้ (S12)
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการสื่อสารดิจิทัล (S13)

สาระการเรียนรู้

1. การสร้างอัตลักษณ์ทางดิจิทัลที่ดี
 - ภาพลักษณ์ในเชิงบวกในการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ เช่น การแสดงความรู้สึกรับเชิงบวก สีนัยยิ้มแย้ม การหัวเราะ ทำทางสุภาพ แต่งกายสุภาพ ฯลฯ
2. ทักษะการสื่อสารดิจิทัล
 - เข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัล (digital footprint) ว่าจะคงอยู่ตลอดไปบนโลกออนไลน์
 - ไม่นำข้อมูลที่มีผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของตนเองและผู้อื่นไปเผยแพร่ในโลกออนไลน์
 - มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ
 - “สื่อสังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง”
 - “ทำไมนักเรียนถึงต้องใช้สื่อสังคมออนไลน์”

- นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
- ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

- ครูเปิดคลิป VDO สามารถสืบค้นได้จากทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำสำคัญ เช่น “Digital Footprint คืออะไร”
- นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์ที่ดีในโลกออนไลน์ และทักษะการสื่อสารดิจิทัล”
- ครูมอบหมายให้นักเรียนถ่ายคลิป VDO เวลา ไม่เกิน 2 นาที นำเสนอเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ และ เป็นสิ่งที่คิดว่าอยากจะแชร์ในโลกออนไลน์
- ครูให้นักเรียนส่ง คลิป VDO มาในสื่อสังคมออนไลน์แบบปิด (กลุ่มไลน์ห้องเรียน)

ขั้นสรุป (10 นาที)

- ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
- ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “Digital Footprint คืออะไร”
- ใบงานคลิป VDO เวลา ไม่เกิน 2 นาที นำเสนอเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ และเป็นสิ่งที่คิดว่าอยากจะแชร์ ในโลกออนไลน์

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้	สามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	สามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	สามารถบอกวิธีการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีทางดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ
2. นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการสื่อสารดิจิทัล	แสดงออกถึงทักษะการสื่อสารดิจิทัล อย่างถูกต้อง ทั้ง 3 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการสื่อสารดิจิทัล อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 2 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการสื่อสารดิจิทัล อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	6-5	4-3	2-1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 10 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง การปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

เมื่อนักเรียนใช้สื่อดิจิทัล อาจเจอพบข้อความ รูปภาพ หรือคลิป VDO ที่ไม่เหมาะสม ทำให้มีอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์บนโลกออนไลน์ ดังนั้น ควรรู้จักวิธีการการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์บนโลกออนไลน์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ให้นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบ กระเทือนจิตใจ (S14)

สาระการเรียนรู้

1. การปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ
 - หยุดรับสื่อ หรือออกจากสถานการณ์บนโลกออนไลน์นั้นทันที
 - ปิดกั้นการสื่อสารกับสื่อ หรือบุคคลทางออนไลน์ที่ทำให้กระทบกระเทือนจิตใจ
 - รู้จักการรับมือกับสถานการณ์ทางออนไลน์โดยใช้ทักษะการปฏิเสธ
 - แจ้งครูหรือผู้ปกครองเพื่อขอความช่วยเหลือ
 - รายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้น ๆ
 - บันทึกหลักฐานในสถานการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ

“นักเรียนเคยเห็นข้อความที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์หรือไม่ และนักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร กับข้อความเหล่านั้น”

2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว

3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูบรรยายประกอบสื่อ Power point “การปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ”

2. ครูแจกใบงาน “การปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ” โดยให้นักเรียนทำการประเมินสถานการณ์ที่กำหนดให้และตอบคำถาม

3. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ”

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน

2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อ Power point “การปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์บนโลกออนไลน์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ”

2. ใบงาน “การปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนแสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ	แสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 5 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 3 ข้อ	แสดงออกถึงทักษะการปฏิบัติตนเมื่อเจอสถานการณ์ บนโลกออนไลน์ ที่กระทบกระเทือนจิตใจ อย่างถูกต้อง อย่างน้อย 1 ข้อ

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 11 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง การแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

เมื่อนักเรียนใช้สื่อดิจิทัล อาจจะมีอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์บนโลกออนไลน์ ดังนั้นควรรู้จักการจัดการอารมณ์ตนเอง เอาใจใส่และเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น เห็นอกเห็นใจ แสดงน้ำใจ ตลอดจนสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์ได้ (S15)
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (A3)

สาระการเรียนรู้

1. การแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์
 - เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่ประสบสถานการณ์ที่ไม่ดีในโลกออนไลน์
 - การหลีกเลี่ยงการทำร้ายผู้อื่นบนโลกออนไลน์
 -

ส่งข้อความหรือสัญลักษณ์ในการให้กำลังใจผู้ที่ประสบสถานการณ์ที่ไม่ดีในโลกออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ

“นักเรียนเคยเห็นข้อความการรังแกผู้อื่นบนโลกออนไลน์หรือไม่ และนักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรกับข้อความเหล่านั้น”

2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูเปิดคลิป VDO สามารถสืบค้นได้จากทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำสำคัญ เช่น “Cyber bully, ภัยคุกคาม และ “Digital empathy, การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม”

2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวน 5 คน

3. ครูมอบหมายให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติตามประเด็นที่ครูกำหนดให้

“เมื่อพบเห็นคนที่ถูกผู้อื่นต่อว่าทางออนไลน์ นักเรียนจะอย่างไร”

“ขณะที่เพื่อนกำลังเล่นเกมออนไลน์ แล้วโดนคนในเกมต่อว่า นักเรียนจะอย่างไร”

“เมื่อพบเห็นเพื่อน นำรูปเพื่อนคนอื่นมาล้อเลียนในไลน์กลุ่มห้องเรียน นักเรียนจะอย่างไร”

4. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์”

5. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็น ความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน

2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “Cyber bully, ภัยคุกคาม”

2. คลิป VDO ที่มีคำสำคัญ เช่น “Digital empathy, การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม”

3. แบบประเมินคะแนนกิจกรรมบทบาทสมมติ

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์ได้	แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง ทั้ง 3 ข้อ	แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 2 ข้อ	แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางออนไลน์ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 1 ข้อ
2. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัลบางส่วน	ไม่แสดงความคิดเห็นที่เห็นถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัลบางส่วน

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 12 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง การสร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคม

เวลา 60 นาที

สาระสำคัญ

สื่อที่ดีเป็นประโยชน์ควรถูกส่งต่อไปเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นในสังคมด้วย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนสร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคมได้ (S16)
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (A3)

สาระการเรียนรู้

1. การสร้างและใช้สื่อสารสนเทศเพื่อประโยชน์ของสังคม
 - ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคม
 - เลือกใช้ช่องทางสื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสื่อสารเพื่อประโยชน์ของสังคม
 - รู้จักออกแบบการนำเสนอข้อมูล
 - สร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับ
 - “นักเรียนเคยทำกิจกรรมเพื่อสังคมหรือไม่ และเคยทำอะไรบ้าง”
 - “นักเรียนรู้สึกอย่างไรหลังจากได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคม”
2. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว
3. ครูสรุปประเด็นสำคัญและนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน (50 นาที)

1. ครูเปิดคลิป VDO สามารถสืบค้นได้จากทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำสำคัญ เช่น “การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล” และสรุปประเด็นร่วมกัน
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จำนวน 5 คน

3. ครูมอบหมายให้นักเรียนกำหนดประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น ปัญหาในโรงเรียนหรือชุมชน และให้นักเรียนรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหา หรือประเด็นที่สนใจ
4. ครูให้นักเรียนออกแบบโปสเตอร์ในรูปแบบที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ / แท็บเล็ต / คอมพิวเตอร์ และเน้นย้ำให้คำนึงถึงลิขสิทธิ์
5. ครูให้นักเรียนนำเสนอโปสเตอร์ที่ได้ออกแบบและให้แชร์ในสื่อสังคมออนไลน์ของโรงเรียนหรือห้องเรียน
6. นักเรียนและครูร่วมการอภิปรายในเรื่อง “การสร้างและใช้สื่อสารสนเทศเพื่อประโยชน์ของสังคม”
7. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็น ความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูสุ่มถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียน
2. ครูสรุปประเด็นสำคัญและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยในประเด็นต่าง ๆ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิป VDO ที่มีค่าสำคัญ เช่น “การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล”

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. นักเรียนสร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคมได้	สร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคมได้อย่างถูกต้องครบทุกประเด็น	สร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคมได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วนอย่างน้อย 2 ประเด็น	สร้างสรรค์สื่อเพื่อประโยชน์ของสังคมได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วนอย่างน้อย 1 ประเด็น
2. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล	แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัลบางส่วน	ไม่แสดงความคิดเห็นที่เห็นความสำคัญของการมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัลบางส่วน

เกณฑ์ในการประเมินผล

ระดับคะแนน	3	2	1
เกณฑ์	ดี	ปานกลาง	พอใช้

ภาคผนวก

QR Code สำหรับดาวน์โหลดเล่มหลักสูตรและสื่อการสอน



หากพบปัญหาในการดาวน์โหลดกรุณาติดต่อ

โครงการอบรมพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนในหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อระดับชั้นประถมศึกษา

โทร: 081 4128383

Email: chawaporn@tu.ac.th

ประวัติผู้เขียน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชวพร ธรรมนิตยกุล

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ความสนใจและความเชี่ยวชาญ

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) การส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล การสื่อสารการตลาดเพื่อสังคม นวัตกรรมสื่อสาร การโฆษณาและสื่อสร้างสรรค์ และการสื่อสารองค์กร

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูเบศร์ นภัทรพิทยาร

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ความสนใจและความเชี่ยวชาญ

การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนในโรงเรียน ความรอบรู้ด้านสุขภาพ การส่งเสริมสุขภาพ และสุขศึกษา สรีรวิทยาการกีฬาและการออกกำลังกาย การจัดโปรแกรมการออกกำลังกาย

3. รองศาสตราจารย์ ดร. อุษา บิ๊กกินส์

คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ความสนใจและความเชี่ยวชาญ

การสื่อสารเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนและการขับเคลื่อนประเด็นสาธารณะ การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ความฉลาดทางดิจิทัล การส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล และการสื่อสารและพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่น



SMART TEACHER





SMART TEACHER