

บทที่ 8

การรู้เท่าทันดิจิทัล

GEN0304 รู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)



บทที่ 8

การรู้เท่าทันดิจิทัล

GEN0304 รู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

- 1 ความหมายและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล
- 2 ดิจิทัลคอนเทนต์
- 3 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- 4 สังคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

1 ความหมาย และองค์ประกอบ ของสื่อดิจิทัล



ความหมายของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบโดยสื่อสารทางออนไลน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน

โดยสื่อดิจิทัลประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

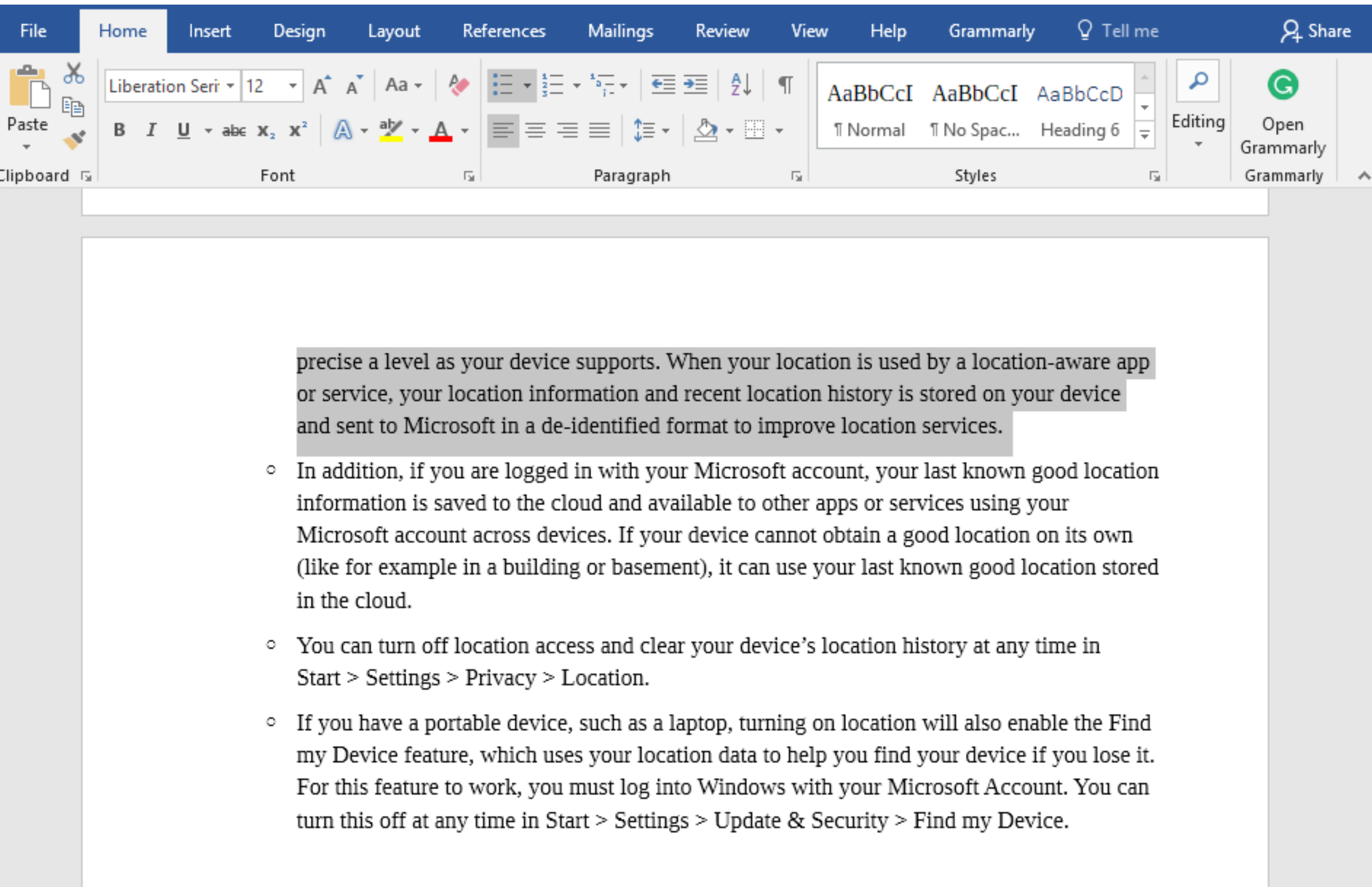


องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

1) ข้อความ (Text)

เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย
ใช้แสดงรายละเอียดของเรื่องที่น่าสนใจ

ปัจจุบันข้อความมีหลายรูปแบบ ได้แก่



องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

1) ข้อความ (Text)

- ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป จากโปรแกรมประมวลผลคำ (Word Processor) เช่น Microsoft Word

familiar with word processing programs, which are made by many companies and allow the computer to operate as a typewriter. We can type data that appear on the screen, revise the data in numerous ways, print the data using our printer, and/or save the data for later retrieval. Agencies use word processing software to enter data in client files, keep worker records of client contact, send letters, and the like.

Software may be designed for a single purpose, such as word processing, or be "integrated," allowing several functions to be accessed within a single program. An integrated system might allow you to type a letter to a client, look in a database to find the client's home address and your last contact with the client, and then use a calendar program to schedule an appointment on your first open date next month. If you were using single-purpose software, you would have had to exit or minimize one program before going into another.

Software exists for an infinite variety of purposes. *Database software* allows us to maintain extensive records and retrieve that data quickly. We might like to know which of our clients we have not seen in the past month. We can easily get a list of those clients and their addresses (sorted by client name or by date if we prefer). If we want to know for which clients a report to the court is due this month, the database will tell us. Just about any piece of information

members, and any other data. At the same time, databases are useful for purposes other than maintaining client records. We could, for example, use a database to keep membership records for a community association or organization, to maintain a record of contributors to a political campaign, or to save a list of social workers and their agencies, phone numbers, and other information. You can also have the database reorganize information into reports. You might want a report on all members of your organization who have not paid their dues. As you can see, a database can be a useful piece of software, whether you are working with macro, mezzo, or micro problems.

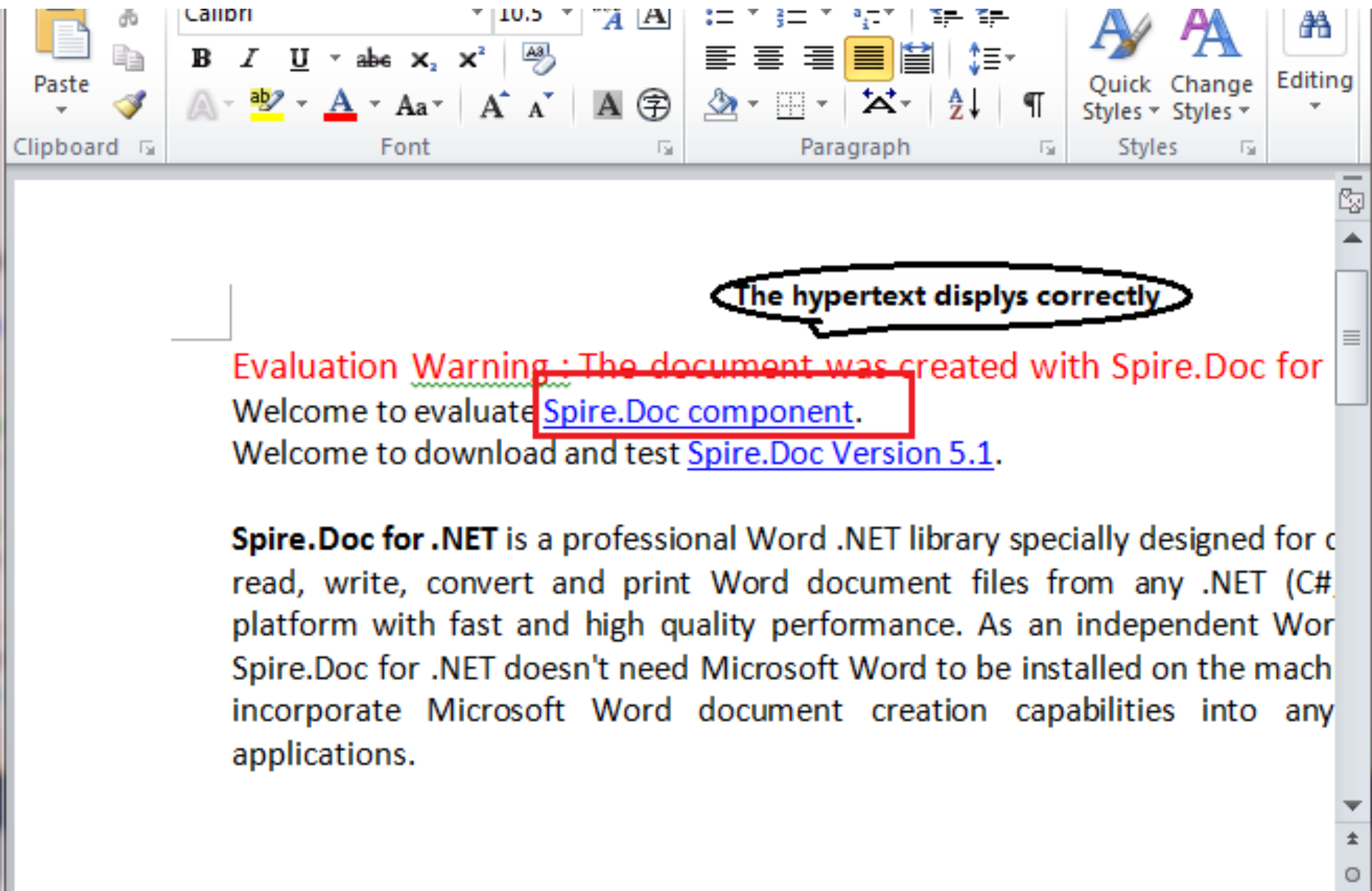
Spreadsheets are software packages that allow us to calculate and maintain various kinds of financial or numerical information. Spreadsheets are essentially electronic accounting ledgers into which we type the same type of information we would write into an accountant's ledger. All software spreadsheets allow us to keep track of what we spend on various projects, and changes in a figure can be automatically reflected in the changed total. Figure 14.2 displays a typical spreadsheet.

A real spreadsheet could have many more columns and rows, depending on the financial information you were recording. Spreadsheets allow you to build a

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

1) ข้อความ (Text)

- ข้อความจากการสแกน
เป็นข้อความในลักษณะภาพ (Image)
ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว
มาทำการสแกนด้วยเครื่องสแกนเนอร์
ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ 1 ภาพ



องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

1) ข้อความ (Text)

- ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hyper Text) เป็นรูปแบบของข้อความที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปแบบของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคการลิงก์ไปยังข้อความหรือจุดอื่นๆ ได้



องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

2) ภาพนิ่ง (Still Image)

เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น

ภาพนิ่งมีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความ เนื่องจาก ภาพจะให้ผลในเชิงการรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า และถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความ ภาพสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ



องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

3) ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหว เพื่อแสดง
สิ่งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่
ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น

ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการ
ให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม



องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

4) เสียง (Audio)

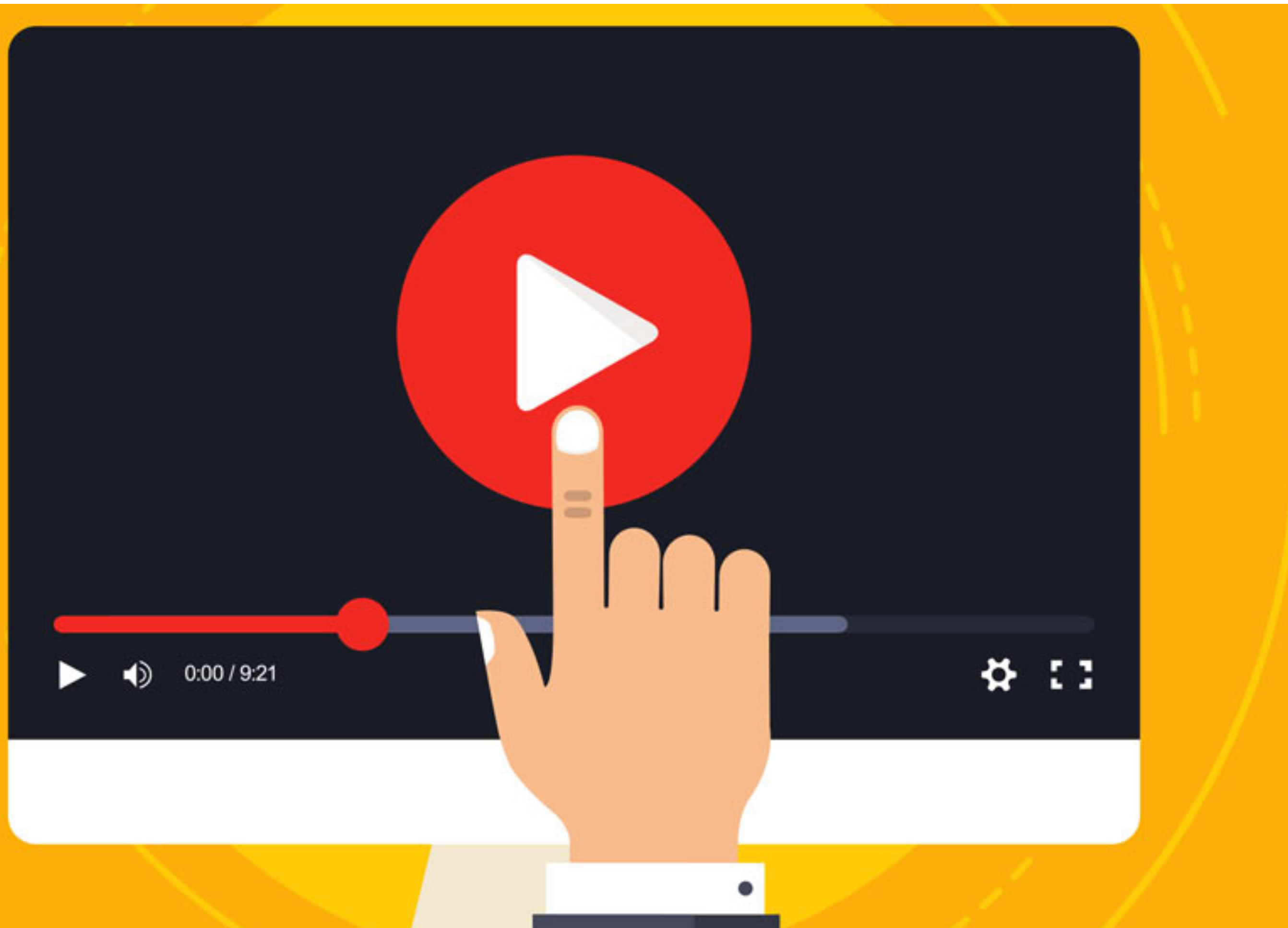
เสียง มีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดีย

หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

5) วิดีโอ (Video)

เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่สำคัญมาก เพราะวิดีโอในระบบสามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์



การออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล

แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

การออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล

แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

ออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยสื่อดิจิทัล

- หนังสือ (Book)
- นิตยสาร (Magazine)
- ภาพโฆษณา (Poster)
- เครื่องหมายการค้า (Logo)
- บรรจุภัณฑ์ (Packaging)



ออกแบบเพื่อใช้ในสื่อดิจิทัลโดยตรง

- Web Page
- Banner
- Animation
- e-Newsletter
- Blog
- e-Book
- VDO

2 ดิจิทัลคอนเทนต์

Digital Content



คอนเทนต์ คือ “เนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อบุคคลอื่น หรือลูกค้า”
แล้วเอาเนื้อหานั้นมานำเสนอในรูปแบบต่างๆ เช่น บทความ, รูปภาพ, Video, Infographics

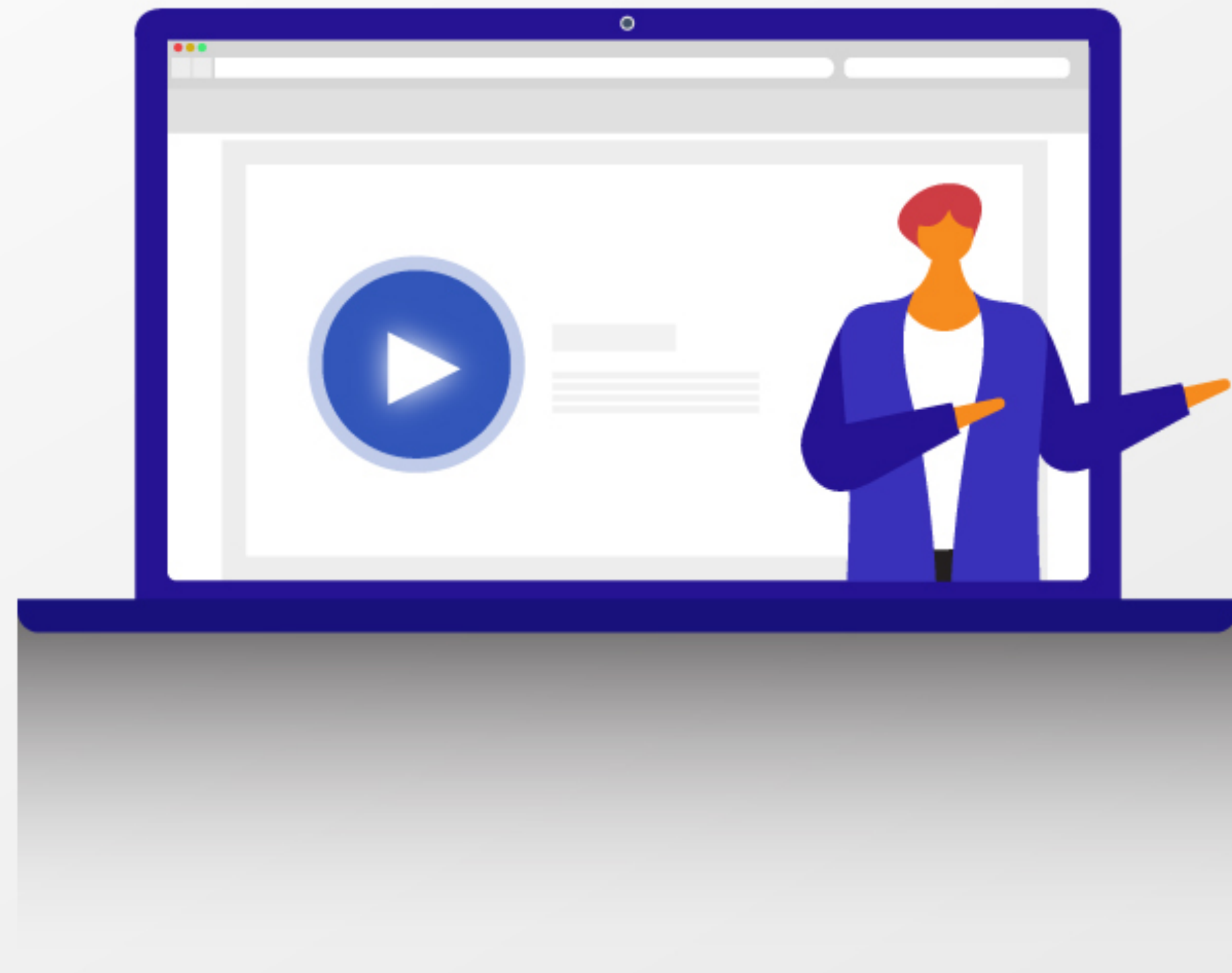


ความหมายของ ดิจิทัลคอนเทนต์

ดิจิทัลคอนเทนต์ คือ สารสนเทศที่มีรูปแบบเป็นดิจิทัล โดยอาศัยการแสดงผลเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร หรือแม้แต่โทรทัศน์ หรือโรงภาพยนตร์ ซึ่งปัจจุบันใช้ระบบดิจิทัลเป็นหลัก

ดิจิทัลคอนเทนต์ ประกอบด้วย

องค์ประกอบของ ดิจิทัลคอนเทนต์



องค์ประกอบของ ดิจิทัลคอนเทนต์

1) Animation

การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่ง
หลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง
ทำให้ผู้ดูเกิดการรับรู้ว่าเป็นภาพเคลื่อนไหว

ภาพต่อเนื่องอาจเป็นภาพแบบ 2 มิติ หรือ
3 มิติ ขึ้นอยู่กับข้อมูลนำเข้า นั่นคือ
เป็นภาพที่วาดด้วยมือ
หรือเป็นวัตถุที่กำหนดในระบบภาพสามมิติ



องค์ประกอบของ ดิจิทัลคอนเทนต์

2) Game

หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นตามเป้าหมายของผู้สร้างเกม โดยมีการนำเทคนิคด้านการสร้างภาพกราฟฟิกมาใช้ในการสร้างภาพ



องค์ประกอบของ ดิจิทัลคอนเทนต์

3) e-Learning

หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์
หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ถ่ายทอดเรื่องราว

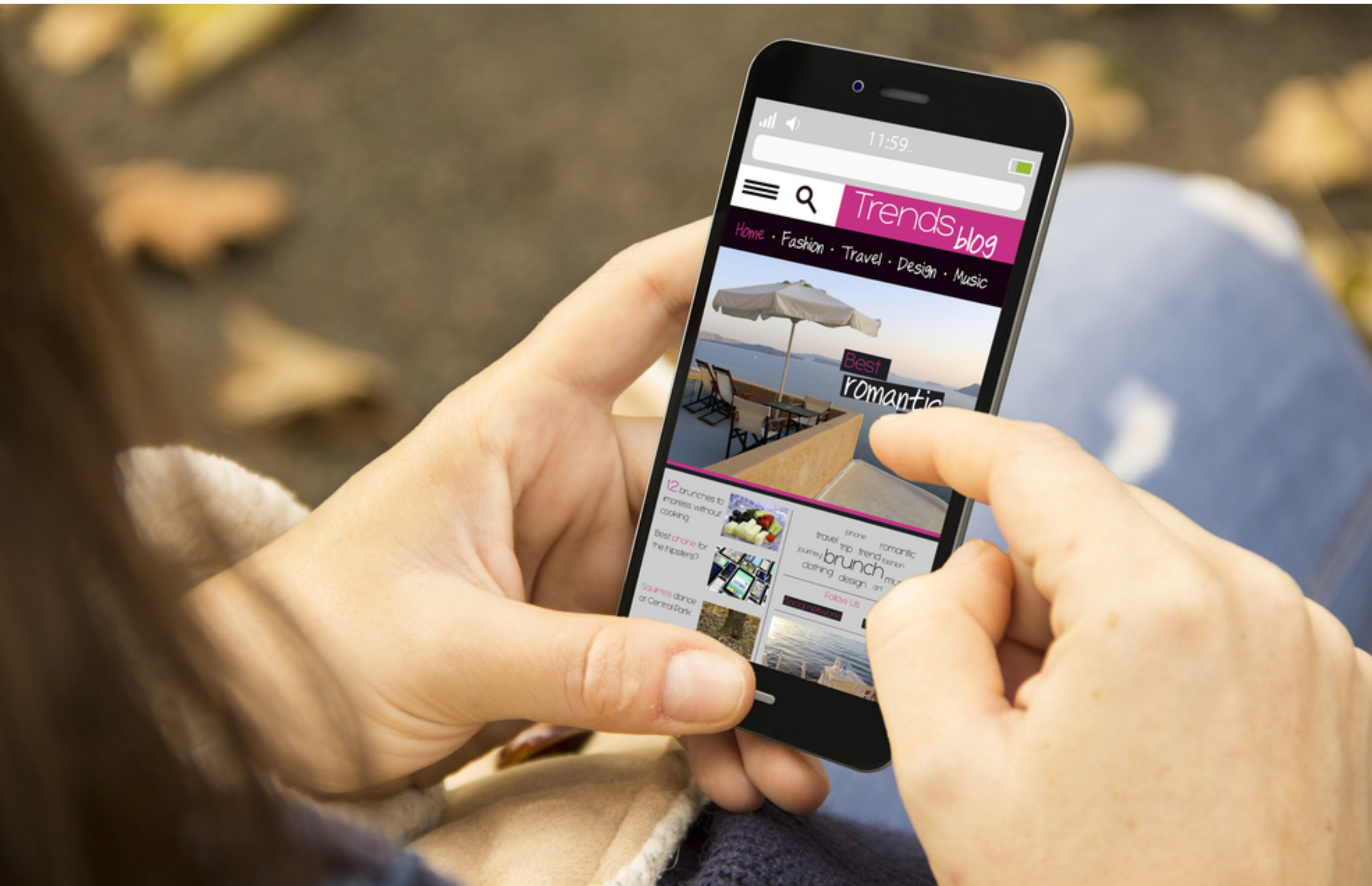
ใช้เทคโนโลยีเว็บ (Web Based Technology)
ถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งระบบการจัดการ
หลักสูตร (Course Management System)
ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ



องค์ประกอบของ ดิจิทัลคอนเทนต์

4) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI

หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่ใช้
ความสามารถของคอมพิวเตอร์
ในการนำเสนอสื่อประสม อันได้แก่
ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ
ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อถ่ายทอด
เนื้อหาบทเรียน หรือองค์ความรู้ในลักษณะ
ที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียน
มากที่สุด



องค์ประกอบของ ดิจิทัลคอนเทนต์

5) Mobile Content

เนื้อหาต่างๆ บนโทรศัพท์มือถือ หมายถึง ไฟล์ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว โปรแกรมเกม หรือโปรแกรมอื่นใดที่ผลิต ออกแบบ และพัฒนาไว้เพื่อใช้งานได้บนโทรศัพท์มือถือ โดยผู้ใช้จะสามารถซื้อผ่านระบบเก็บค่าบริการของผู้ให้บริการที่เตรียมไว้ให้



องค์ประกอบของ ดิจิทัลคอนเทนต์

6) Web Design

การออกแบบ และวางแผนการแสดงผล
ของเว็บไซต์ให้เกิดความเหมาะสม
และมีประสิทธิภาพในการนำเสนอ
แก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน
เข้าใจง่าย และเกิดความน่าสนใจเนื้อหา
ทั้งเว็บให้มากที่สุด



ดังนั้น Digital Content คือ ข้อมูลที่นำมาประมวลผล
แล้วแสดงผลผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ

เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์สื่อสาร รวมถึง Social Media

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

INBOUND MARKETING



ในยุคปัจจุบันดิจิทัลคอนเทนต์กลายเป็นสิ่งจำเป็นในหลายองค์กร ในการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย
เป็นปัจจัยสำคัญในการตลาดแบบแรงดึงดูด (Inbound Marketing)

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

1) ค้นคว้า (Research)



หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

1) ค้นคว้า (Research)

สิ่งที่ควรจะทำก่อนการค้นคว้า คือข้อมูลดังนี้

- **ตัวเรา**

บริษัทหรือสินค้าของเรานั้นแทนคืออะไร
ที่จะตอบโจทย์ผู้บริโภค มีเป้าหมายของ
องค์กร หรือแรงจูงใจอย่างไร



หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

1) ค้นคว้า (Research)

สิ่งที่ควรจะทำก่อนการค้นคว้า คือข้อมูลดังนี้

- กลุ่มเป้าหมาย

หากคอนเทนต์เราสื่อสารตรงกลุ่มเป้าหมาย จะทำให้กลุ่มเป้าหมายประหยัดเวลา ไม่ต้องหาข้อมูลจากที่ไหนเพิ่ม ซึ่งจะเป็นจุดดึงดูดให้ผู้อ่านกลับมาอ่านอีกครั้ง



หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

1) ค้นคว้า (Research)

สิ่งที่ควรจะทำก่อนการค้นคว้า คือข้อมูลดังนี้

- กลุ่มเป้าหมาย

สิ่งแรกที่ต้องทำคือ การกำหนดเป้าหมาย

(1) กลุ่มเป้าหมายให้เป็นที่รู้จัก (Awareness)

(2) กลุ่มเป้าหมายให้เกิดฐานข้อมูลมากขึ้น
(Lead Generation)

(3) กลุ่มเป้าหมายให้เกิดยอดขาย
(Conversion)



หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

1) ค้นคว้า (Research)

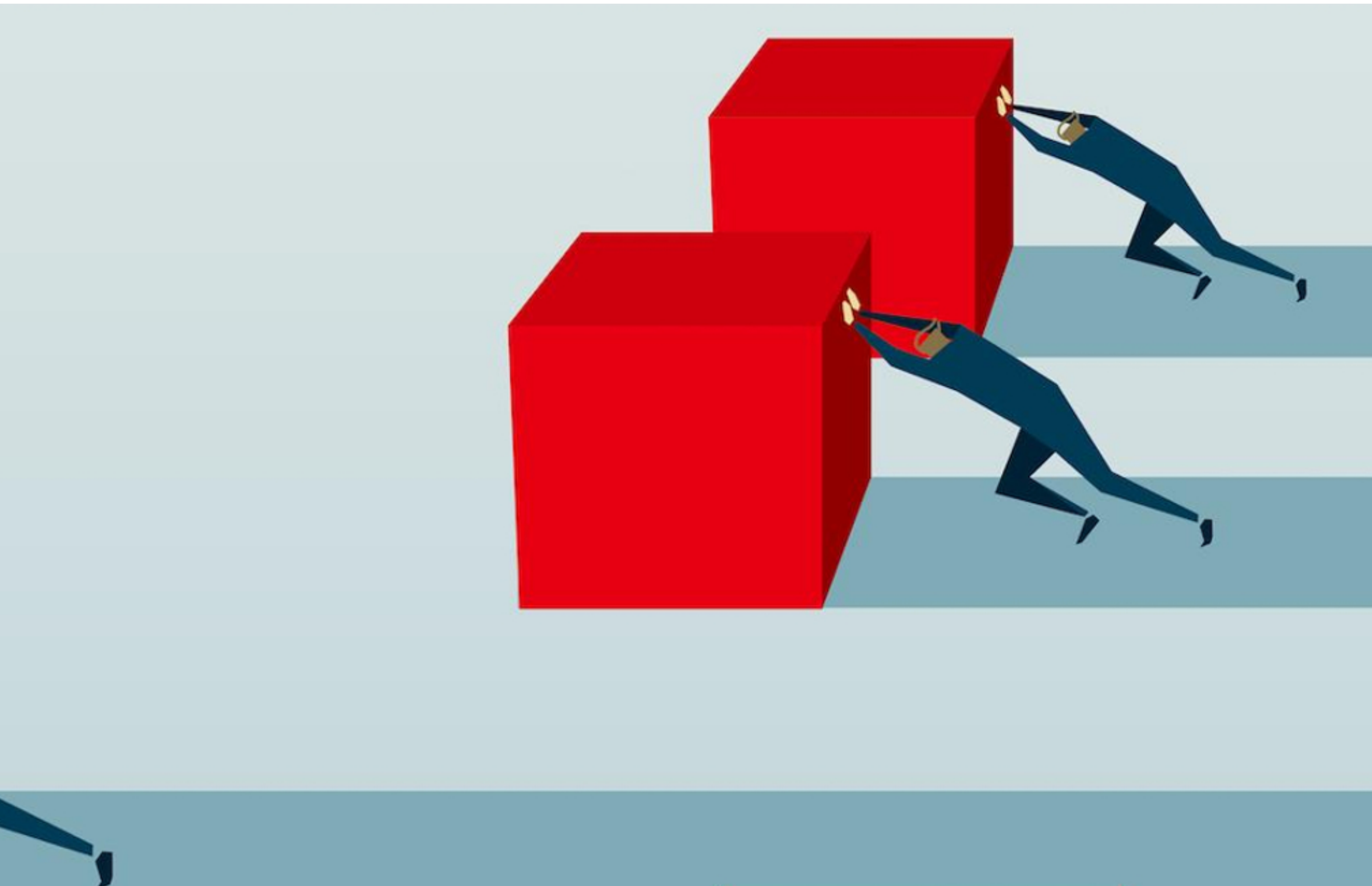
สิ่งที่ควรจะทำก่อนการค้นคว้า คือข้อมูลดังนี้

- กลุ่มเป้าหมาย

สูตรในการทำคอนเทนต์ที่ดีคือ

- ประโยชน์ (Utility)
- แรงบันดาลใจ (Inspiration)
- การเอาใจใส่ (Empathy)

$U + I + E = \text{Quality Content}$



หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

1) ค้นคว้า (Research)

สิ่งที่ควรจะทำก่อนการค้นคว้า คือข้อมูลดังนี้

- คู่แข่ง

คู่แข่งนั้นทำอะไรอยู่บ้าง ?

ใช้วิธีการสื่อสารแบบไหน ?

คนแบบไหนที่คู่แข่งกำลังสนใจอยู่ ?

และทำแบบไหนถึงจะแตกต่างกับคู่แข่ง ?

ซึ่งวิธีการที่ง่ายที่สุดก็คือการใช้ SWOT

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

2) หัวเรื่องคอนเทนต์
(Content Headline)

What Makes A
GOOD

HEADLINE

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

2) หัวเรื่องคอนเทนต์ (Content Headline)

เพื่อให้ได้หัวเรื่องของคอนเทนต์ที่น่าดึงดูด
เข้าถึงได้ง่ายต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยเริ่มจาก
การจัดลำดับคำสำคัญ (Keyword)
แล้วเริ่มสร้างแนวคิดหลัก (Core Idea)
ว่าแต่ละช่องทางที่ต้องทำดิจิทัลคอนเทนต์
ต้องใช้หัวเรื่องคอนเทนต์แบบไหน
โดยแนวทางการเขียนหัวเรื่องคอนเทนต์
มีตัวอย่างดังนี้

- **ใช้สถิติ (Statistic)** เช่น
“มากกว่า 89% ของคนในยุคปัจจุบัน
เลือกที่จะค้นหาข้อมูลผ่านจากสื่อออนไลน์มากกว่าออฟไลน์”
- **ใช้คำว่าเทคนิค (Technique)** เช่น
“3 เทคนิคการป้องกันแสงสีฟ้าจากคอมพิวเตอร์อย่างง่าย”
- **ใช้คำว่าเคล็ดลับ (Secret)** เช่น
“เคล็ดลับการปกป้องดวงตาคู่สวยจากแสงสีฟ้า”
- **ใช้เรื่องของการเปรียบเทียบ (Comparison)** เช่น
“ทรนยุคปัจจุบัน ไอโฟน VS แอนดรอย อะไรดีกว่ากัน”
- **ใช้เรื่องราวสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)** เช่น
โดยนำเรื่องราวประทับใจของลูกค้า มาแบ่งปันให้เห็นความสำเร็จที่เกิดขึ้นจริง (Success Proven)

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

2) หัวเรื่องคอนเทนต์ (Content Headline)

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

3) แผนการปล่อยคอนเทนต์
(Content Plan)

Time	Type	Topic	Post	Link
Day 1 - Monday				
BLOG POST				
8:00 AM	NEW BLOG		Top 5 Vegan Paleo Dishes You Have To Try (You Too, Carnivores)	
TWITTER				
6:15	Club Info	Daily Class Schedule	Monday is for #MuscleMass. Get your kettlebell swing game on point.	PHOTO
11:15	Blog Promo - Paleo	Top 5 Vegan Paleo Dishes You Have To Try (You Too, Carnivores)	Vegan Paleo? It's Possible. Get the recipes here:	ow.ly/sample1
11:45	Promo	#HolidayHealth	Winter is coming... share a photo of your favourite exercise for a chance to win a 10 class pass! Add #HolidayHealth to enter.	PHOTO
17:45	Blog Snippet - Paleo	Proteins	"By combining incomplete proteins, you can get complete proteins"	PHOTO
18:35	Food Tips		Dinner time! Harvest Salad with Chicken:	PHOTO
20:00	Exercise Tips	Strength Training	Moderation is key with leg extensions + Picture	PHOTO
FACEBOOK				
6:00	Club Info	Daily Class Schedule	Monday is for Muscle Mass.	PHOTO
11:15	Blog Promo - Paleo	Top 5 Vegan Paleo Dishes You Have To Try (You Too, Carnivores)	Vegan Paleo? It's Possible. Get the recipes here:	ow.ly/sample1
INSTAGRAM				
6:00	Club Info	Daily Class Schedule	Monday is for Muscle Mass.	PHOTO
14:00	Community	Member of the Month	Extra gold stars for @Casey, our member of the month. She hasn't missed a spin class since she joined!	PHOTO
Day 2 - Tuesday				
TWITTER				
6:15	Club Info	Daily Class Schedule	The Tuesday fitness menu	PHOTO
8:15	Food Tips	Coffee	Grassfed butter, coconut oil, coffee, blend. Have you tried bulletproof coffee yet? Thoughts?	PHOTO
11:15	Exercise Tips	Strength Training	Have you visited the squat rack lately? + Picture	PHOTO
			"Half the battle is just showing up when you said you will." Dave is a huge inspiration to	

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

3) แผนการปล่อยคอนเทนต์ (Content Plan)

เมื่อได้หัวข้อเรื่องคอนเทนต์แล้ว สิ่งต่อมาคือ การรู้ว่าแต่ละเนื้อหานั้นจะปล่อยอย่างไร เวลาไหน และแต่ละเดือนๆ ควรมีคอนเทนต์ที่แค่ไหนออกมา ซึ่งการทำ Editorial Calendar นั้นมีส่วนช่วยในการวางแผนให้มีคอนเทนต์ และทำให้การทำงาน มีขั้นตอนที่แน่นอนและมีประสิทธิภาพ

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

4) เขียนคอนเทนต์
(Content Writing)



หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

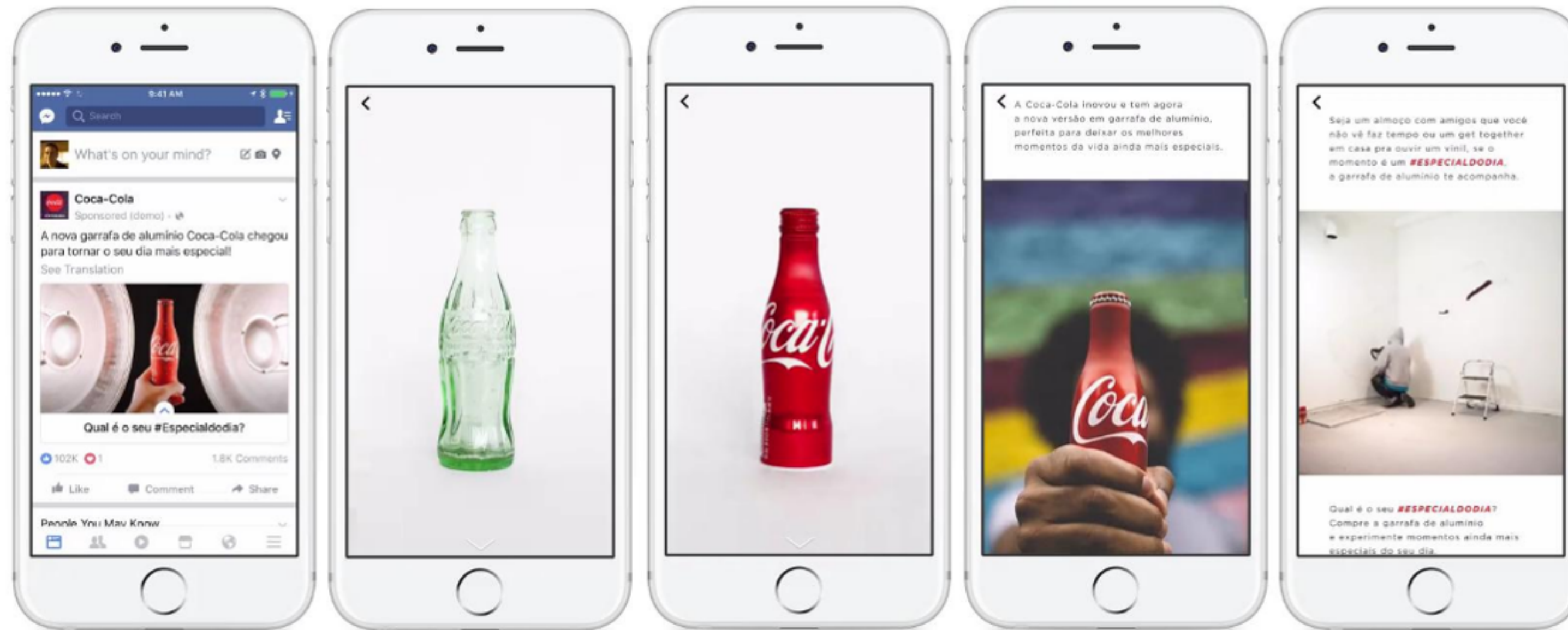
4) เขียนคอนเทนต์ (Content Writing)

สิ่งแรกคือสร้างสไตล์การเขียนคอนเทนต์ (Style Guide) เพื่อเป็นแนวทางให้การเขียนคอนเทนต์ไม่หลุดกรอบ เช่น โครงสร้างการเขียน ลักษณะการสื่อสาร และวิธีการเขียนออกมาที่เหมือนกัน

จากนั้นนำหัวเรื่องคอนเทนต์ (Content
Headline) มาปรับใช้ให้คอนเทนต์น่าดึงดูด

หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

5) รูปแบบการนำเสนอคอนเทนต์
(Content Formats)



หลักการออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์

5) รูปแบบการนำเสนอคอนเทนต์ (Content Formats)

เลือกรูปแบบการนำเสนอดิจิทัลคอนเทนต์
ที่ตอบโจทย์แตกต่างกันไป
ตามกลุ่มผู้บริโภค และช่องทางที่จะเลือกใช้
เช่นตัวอย่างดังนี้

- ชุดภาพ (Photo Series)
- ภาพเคลื่อนไหว (Video)
- บทความ (Text)

3 การรู้เท่าทัน สื่อดิจิทัล

ความสามารถ ในการรู้สื่อดิจิทัล



ความสามารถ ในการรู้สื่อดิจิทัล

1) ใช้ (Use)

ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็น
ในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ
การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ เว็บเบราว์เซอร์
อีเมล และเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ

สู่เทคนิคขั้นสูงขึ้นสำหรับการเข้าถึงความรู้
เช่น Search Engine, Cloud Computing



ความสามารถ ในการรู้สื่อดิจิทัล

2) เข้าใจ (Understand)

การตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่าย
มีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมอง
ของผู้บริโภคสื่ออย่างไร

ความเข้าใจยังช่วยให้ผู้บริโภคสื่อ
พัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศ
เพื่อค้นหา ประเมิน ใช้ติดต่อสื่อสาร
ประสานงานร่วมมือ และแก้ไขปัญหา



ความสามารถ ในการรู้สื่อดิจิทัล

3) สร้าง (Create)

ความสามารถในการผลิตเนื้อหา
และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
ผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย

ความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วย
การใช้ Rich Media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง

ทักษะการรู้สื่อดิจิทัล



ทักษะการรู้สื่อดิจิทัล

1) การรู้สื่อ (Media Literacy)

- ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ
- ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชน และวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม
- สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไร และทำไมถึงถูกผลิตขึ้น
- สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร



ทักษะการรู้สื่อดิจิทัล

2) การรู้เทคโนโลยี (Technology Literacy)

ความชำนาญในเทคโนโลยี ส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน สู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การแก้ไขภาพยนต์ดิจิทัล หรือการเขียนรหัสคอมพิวเตอร์



ทักษะการรู้สื่อดิจิทัล

3) การรู้สารสนเทศ (Information Literacy)

- ครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้บริโภคน่าเชื่อถือ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้
- ดังนั้น การรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มา และเนื้อหา นับเป็นสิ่งจำเป็น



ทักษะการรู้สื่อดิจิทัล

4) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual Literacy)

- สะท้อนความสามารถของผู้บริโภคสื่อเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้
- การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่



ทักษะการรู้สื่อดิจิทัล

5) การรู้การสื่อสาร (Communication Literacy)

- การรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่าย
- ทุกวันนี้ผู้บริโภคนำสื่อจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้



ทักษะการรู้สื่อดิจิทัล

6) การรู้สังคม (Social Literacy)

- การรู้สังคม หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย
- ผู้บริโภคสื่อต้องการทักษะสำหรับการทำงาน ภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการประสานความขัดแย้งของข้อมูล

4 สังคมกับการรู้เท่าทัน สื่อดิจิทัล



ในปัจจุบันนี้ผู้ใหญ่มักเรียกเด็กและเยาวชนว่า

Digital Native หมายถึง กลุ่มคนที่เกิด เติบโตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล



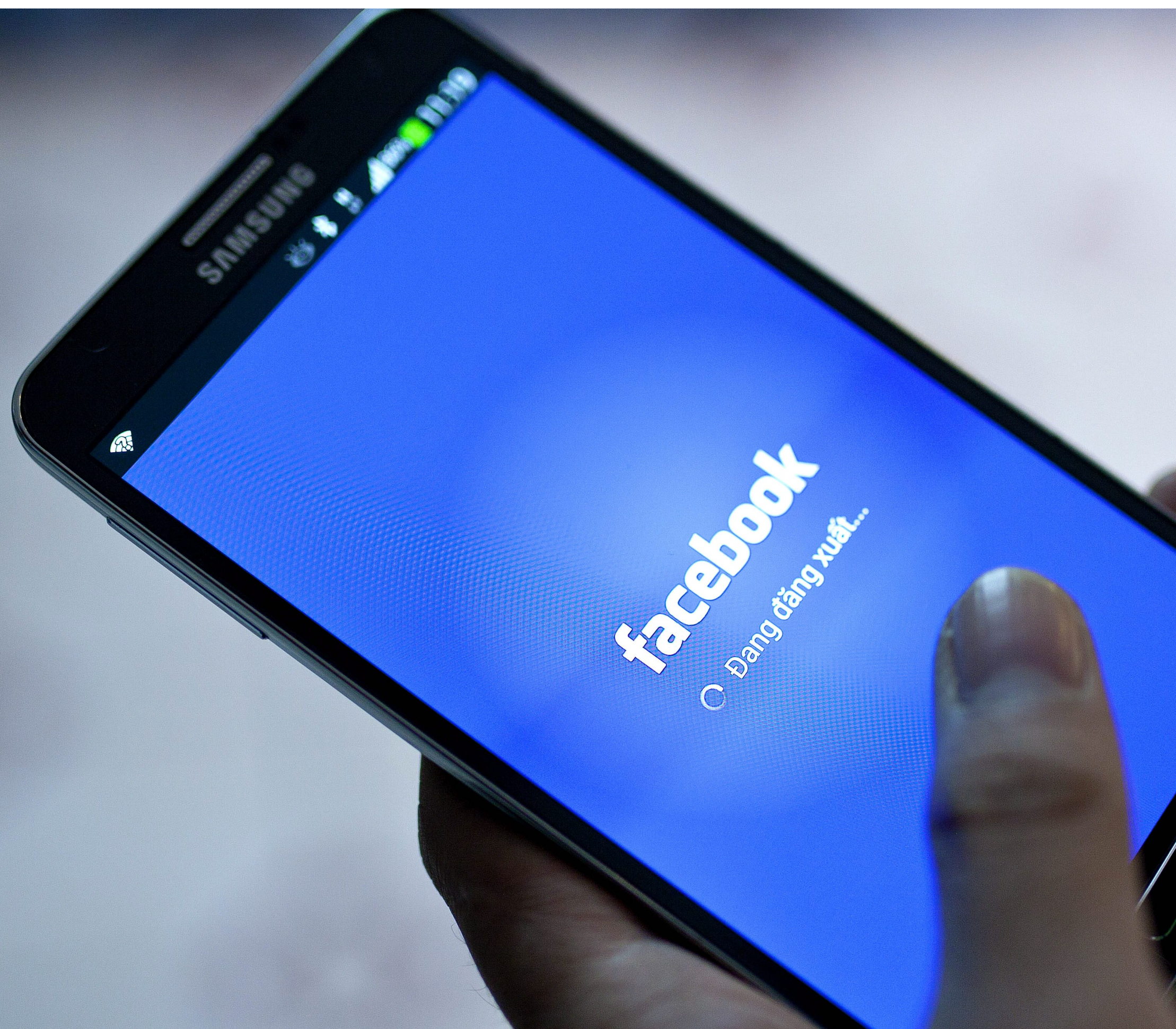
เด็กเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ที่เป็นดิจิทัลด้วยช่องทางที่เข้าถึงได้ในทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ
เช่น Social Networking, Instant-Messaging (IM), Video-Streaming



แต่ทว่าการใช้งานที่ปราศจากคำแนะนำ

จะนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

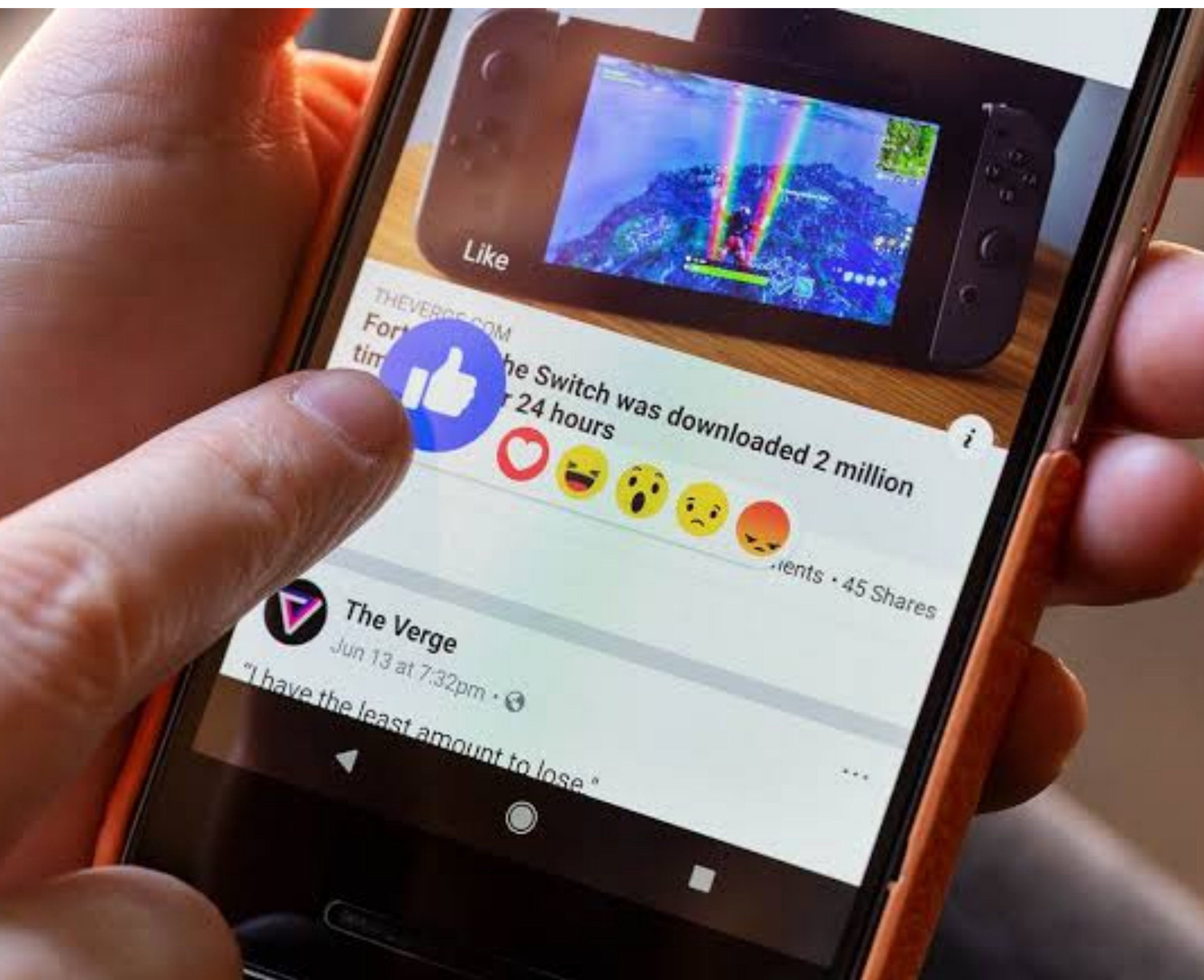
มิติสังคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



มิติสังคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

1) มิติพื้นที่ (Space)

- พื้นที่ของสื่อยุคดิจิทัลนั้น เป็น “พื้นที่ส่วนตนบนพื้นที่สาธารณะ”
- เพราะฉะนั้นทุกๆ อย่างที่โพสต์ขึ้นไป จึงไม่ใช่ในขอบเขตพื้นที่ส่วนตัว แต่เป็นพื้นที่สาธารณะ



มิติสังคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

2) มิติเวลา (Time)

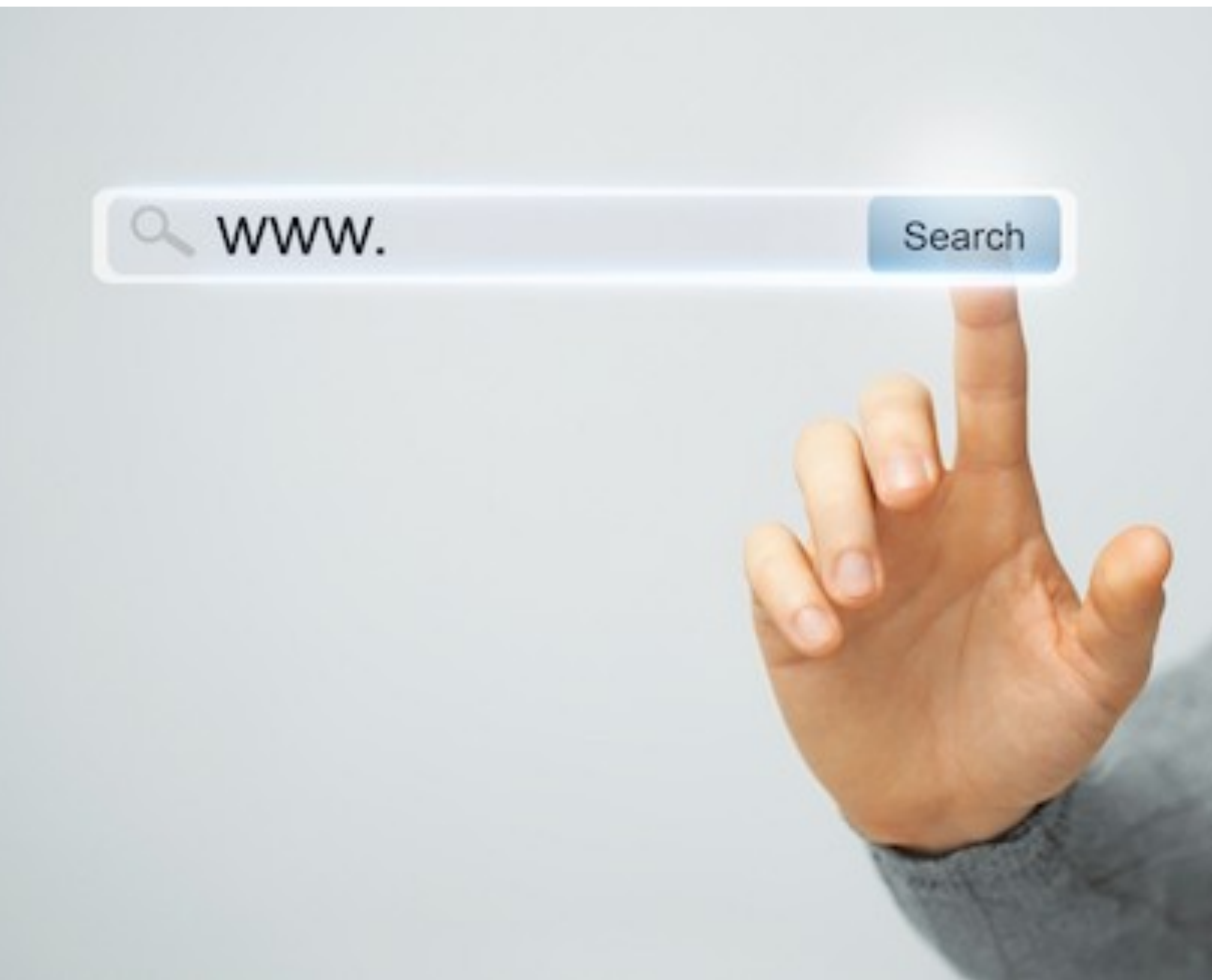
- การรู้เท่าทันสื่อยุคดิจิทัลนั้น คือควรรู้ว่า “กำลังใช้เวลากับมันมากเกินไป หรือควรรู้ว่าเวลาใด ควรใส่ใจกับกิจกรรมอื่นๆ บ้าง”



มิติสัมคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

3) มิติตัวตน (Self)

- วงกรอบตัวตนอย่างไรในยุคดิจิทัลนี้
ตัวตนที่แท้จริงนั้นคืออะไร
ระหว่างในโลกออนไลน์ ในเกมออนไลน์



มิติสัมคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

4) มิติความเป็นจริง (Reality)

- เพราะสิ่งที่รู้ นั้นอาจไม่ใช่ความจริง แต่เป็นข้อเท็จจริงบางส่วน ที่ประกอบสร้างความเป็นจริงขึ้นมากล่อมเกล่าให้หลงเชื่อ เช่น ข่าวหรือโฆษณาทำให้พิวขาว ยาลดความอ้วน



มิติสังคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

5) มิติสังคม (Social)

- ในโลกยุคดิจิทัลผู้คนมีอำนาจที่จะสื่อสารกับโลก ทุกคนหันมาพูดเรื่องตัวเองมากขึ้น ทั้งความโกรธ อวดเก่ง ขี้โอ้อวด ความรุนแรง อคติ คำด่า คำชม ข่าวดู ข่าวจริง ความรัก ความซิง สันติและสงคราม ปรากฏในเครือข่ายสังคมออนไลน์ **จะมีพลังทั้งด้านบวกด้านลบด้วยการใช้สื่อของทุกๆ คน**

ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของ Digital Native



ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของ Digital Native

- เด็กที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี หรือดิจิทัลเนทีฟ มีบุคลิกลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่ว ใช้คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ที่มีการใช้งานง่าย ในการเชื่อมต่อโลกออนไลน์ เพื่อพูดคุย ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม สร้างสังคมออนไลน์ มีโลกส่วนตัว เป็นเพื่อนแท้เหงา
- อย่างไรก็ตาม **สิ่งที่ควรตระหนัก คือการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่เหมาะสม** ทำให้เด็กติดโซเชียล ติดเกม โดนล่อลวงจากเพื่อนแปลกหน้า การเรียนตกต่ำ สุขภาพย่ำแย่ สนใจสิ่งรอบตัวน้อยลง



ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของ Digital Native

- ยังมีพ่อแม่จำนวนมาก เห็นว่าเทคโนโลยีเป็นเรื่องไกลตัว เป็นสิ่งที่ตนไม่สามารถเรียนรู้ได้ จึงเปิดโอกาสให้เทคโนโลยีอยู่ใกล้ชิดกับลูกมากกว่า
- วิธีที่ถูกต้องและดีที่สุดคือ **พ่อแม่ต้องคอยใส่ใจลูก** หมั่นสังเกตพฤติกรรม และฝึกลูกให้มีจิตใจที่เข้มแข็ง
- ที่สำคัญ **ต้องฝึกตัวเองให้รู้เท่าทันสื่อมากกว่าเด็ก** เพื่อทำตัวให้เป็นแบบอย่างที่ดี และสามารถให้คำแนะนำที่ถูกต้องแก่เด็กเมื่อเกิดปัญหาได้



ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของ Digital Native

- เพราะการปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อ โดยขาดการชี้แนะจากผู้ปกครอง จะทำให้เด็กรับข้อมูลและประสบการณ์ที่เกินกว่าจะใช้เหตุใช้ผลตามวัยของตนพิจารณาทำความเข้าใจ ตัดสินใจไม่ได้ว่าข้อมูลที่ได้รับเป็นอย่างไร
- ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมแต่หาได้ง่ายในโลกออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ลามกอนาจาร คลิปวิดีโอ เกมออนไลน์ที่มีความรุนแรง หรือการถูกล่อลวงจากมิจฉาชีพ จึงควรมีแนวคิดเกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันสื่อ”

คำถามท้ายบท

1. ข้อใด ไม่ใช่ ทักษะการเรียนรู้ดิจิทัล

- 1) การรู้เทคโนโลยี
- 2) การรู้สารสนเทศ
- 3) การรู้การสื่อสาร
- 4) การรู้สภาพเศรษฐกิจ

คำถามท้ายบท

1. ข้อใด ไม่ใช่ ทักษะการเรียนรู้ดิจิทัล

1) การรู้เทคโนโลยี

2) การรู้สารสนเทศ

3) การรู้การสื่อสาร

 4) การรู้สภาพเศรษฐกิจ


คำถามท้ายบท

2. ข้อใดให้ความหมายของคำว่า Social Network ได้ครอบคลุมที่สุด

- 1) กลุ่มคนที่มีแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต
- 2) กลุ่มคนที่รวมตัวกันขึ้นเพื่อทำการค้าขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต
- 3) กลุ่มคนที่รวมกันทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต
- 4) กลุ่มคนที่ใช้บริการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail)

คำถามท้ายบท

2. ข้อใดให้ความหมายของคำว่า Social Network ได้ครอบคลุมที่สุด

- 1) กลุ่มคนที่มีแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต
- 2) กลุ่มคนที่รวมตัวกันขึ้นเพื่อทำการค้าขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต
-  3) กลุ่มคนที่รวมกันทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต
- 4) กลุ่มคนที่ใช้บริการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail)

คำถามท้ายบท

3. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

- 1) รู้และตัดสินใจได้ในเรื่องความปลอดภัย การใช้เวลา กฎระเบียบ สิทธิส่วนบุคคล
- 2) รวมกลุ่มเพื่อเรียกร้องการละเมิดสิทธิที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มของตน
- 3) ร้องเรียนกลุ่มที่คำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ
- 4) สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ยาก และใช้เทคโนโลยีที่มีอย่างจำกัด

คำถามท้ายบท

3. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

- ✓ 1) รู้และตัดสินใจได้ในเรื่องความปลอดภัย การใช้เวลา กฎระเบียบ สิทธิส่วนบุคคล
- 2) รวมกลุ่มเพื่อเรียกร้องการละเมิดสิทธิที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มของตน
- 3) ร้องเรียนกลุ่มที่คำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ
- 4) สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ยาก และใช้เทคโนโลยีที่มีอย่างจำกัด