



บทที่ 9

เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้

การรู้ดิจิทัล หรือ ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)



หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

เทคโนโลยีดิจิทัล ครอบคลุมความสามารถ ๔ มิติ



ขอบคุณข้อมูลจาก สำนักงาน ก.พ.



1. ใช้ (Use)

หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ใช้” ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) อีเมล และเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ สู่เทคนิคขั้นสูงขึ้นสำหรับการเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล หรือ เสิร์ชเอนจิน (Search engine) และฐานข้อมูลออนไลน์ รวมถึงเทคโนโลยี ใหม่ๆ เช่น Cloud computing



2. เข้าใจ (Understand)

คือ ชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำและพบบนโลกออนไลน์ ยังรวมถึงการตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและ มุมมองของผู้เรียนอย่างไร มีผลกระทบต่อความเชื่อและความรู้สึก เกี่ยวกับโลกรอบตัวผู้เรียนอย่างไร ยังช่วยพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานงานร่วมมือ และแก้ไขปัญหา



3. สร้าง (Create)

คือ ความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การสร้างด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าแค่การเรียนรู้การใช้โปรแกรมประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมล รวมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่างและหลากหลาย เช่น Blog การแชร์ภาพและวิดีโอ และ Social media รูปแบบอื่นๆ





4. เข้าถึง (Access)

คือ การเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และข้อมูลข่าวสาร เป็นฐานรากในการพัฒนา การสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ผู้เรียน จำเป็นต้องเข้าใจอินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่าง ๆ รวมถึง ข้อดีข้อเสียของแต่ละช่องทางได้ เพื่อให้สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องเข้าใจสื่อทางดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึง การนำไป ประยุกต์ใช้งานในปัจจุบัน

การรู้ดิจิทัล

คือ ความหลากหลายของทักษะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน





1. การรู้สื่อ (Media Literacy)

การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของ
ผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการ
ผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนัก
เกี่ยวกับ

- 1) ศิลปะ ความหมาย และการส่ง
ข้อความในรูปแบบต่างๆ
- 2) ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชน
และวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม
- 3) สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและ
ทำไมถึงถูกผลิตขึ้น
- 4) สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิด
ของเราเองได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร



2. การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)

ความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นเช่นการแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัลหรือการเขียนรหัสคอมพิวเตอร์





3. การรู้สารสนเทศ (Information literacy)

การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และ การรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหาจำเป็นสิ่งจำเป็น



4. การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy)

การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถของ
ของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่
เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น
และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและ
การดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิต
ข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือ
สัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับ
การเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่



5. การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)

การรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคม เครือข่าย ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่เพียงจำเป็นต้อง เข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ พวกเขา ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อ เผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้



6. การรู้สังคม (Social literacy)

การรู้สังคม หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย เยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 9 ด้าน



การใช้งาน
คอมพิวเตอร์



การใช้งาน
อินเทอร์เน็ต



การใช้งานเพื่อความมั่นคง
ปลอดภัย



การใช้โปรแกรม
ประมวลค่า



การใช้โปรแกรม
ตารางคำนวณ



การใช้โปรแกรม
การนำเสนองาน



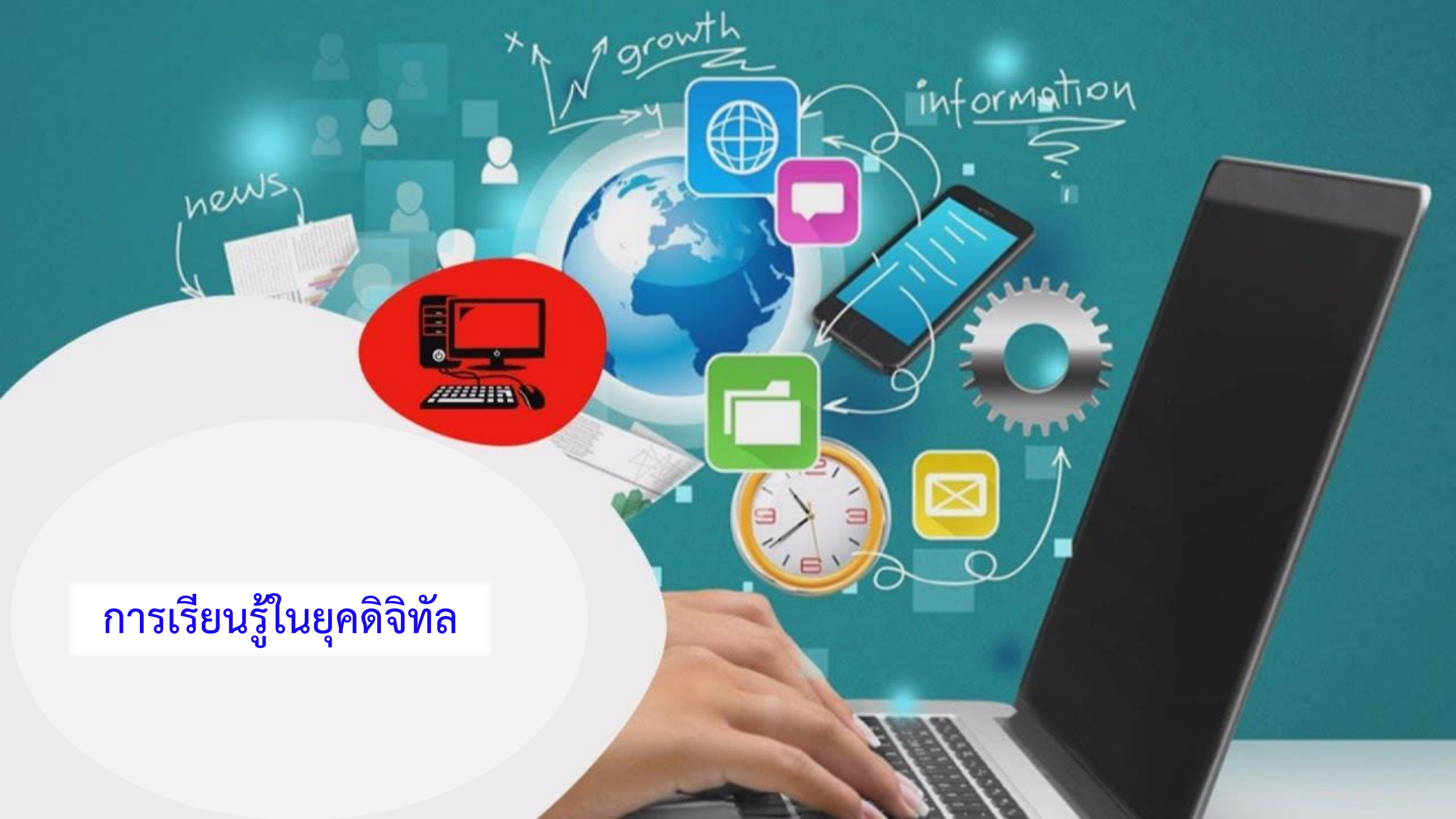
การใช้โปรแกรม
สร้างสื่อดิจิทัล



การทำงานร่วมกัน
แบบออนไลน์



การใช้ดิจิทัล
เพื่อความมั่นคงปลอดภัย



การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

นวัตกรรมเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งผู้เรียนผู้สอน



5G



รับส่งข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 5G รับส่งเร็วกว่า 4G ถึง 20 เท่า ใช้เวลาในการตอบสนองเร็วเพียง 1 มิลลิวินาที ถูกนำไปใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง เช่น ดาวน์โหลดสื่อมัลติมีเดียอย่างหนึ่ง 1 เรื่องใช้เวลาเพียงแค่ 3 - 4 วินาที การใช้ AR และ VR ได้ดีขึ้นผ่านอินเทอร์เน็ตนำไปประยุกต์ใช้ในสถาบันการศึกษา ร้านค้าต่างๆ ได้

2

AI



ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) คือ เครื่องจักร ที่มีฟังก์ชันในการทำความเข้าใจ เรียนรู้ องค์ความรู้ต่างๆ เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ลดต้นทุนการผลิต ลดเวลา สนับสนุนการทำงานของมนุษย์ในด้านต่างๆ ถูกนำมาใช้ในวงการต่างๆ มากมาย สำหรับ AI ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และระบบการเรียนการสอน มีหลายรูปแบบ อาทิ ระบบผู้ช่วยตอบคำถามในการเรียนการสอนพื้นฐาน การจัดระบบบริหารจัดการสำนักงาน AI

3

BLOCKCHAIN



ระบบเก็บข้อมูลความปลอดภัยสูง ระบบฐานข้อมูล ที่ไม่มีศูนย์กลางในการเก็บข้อมูล มีการเข้ารหัสระดับสูง น่าเชื่อถือ และมีความปลอดภัยสูง สามารถเก็บข้อมูลแบบถาวรได้ ซึ่งในด้านการศึกษา Blockchain อาจถูกนำมาใช้เก็บข้อมูลหลักฐานการเรียนรู้และคุณวุฒิของผู้เรียน ที่น่าสนใจคือการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลแบบกระจายศูนย์ (Decentralisation) หากมีการปลอมแปลงวุฒิเพื่อใช้ในระบบ ข้อมูลวุฒิปลอมจะไม่ตรงกับข้อมูลที่ทุกคนในระบบมี วุฒินั้นจะขาดความน่าเชื่อถือ

4

CODING



ภาษาแห่งอนาคต วิชาที่เป็นศาสตร์ที่เหมาะสมในการพัฒนาในยุคดิจิทัล เป็นภาษาที่ 3 วิชา Coding คือ การเขียนโปรแกรมเพื่อสั่งงานระบบจักรกลต่างๆ หรือ คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้พัฒนาทักษะในเรื่องของ กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ รู้จักการวิเคราะห์แก้ไข ปัญหา และคิดสร้างสรรค์ สามารถบูรณาการประยุกต์ กับศาสตร์อื่นได้มากมาย

5

APPS



แอปพลิเคชันช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ไม่ว่าจะสำหรับ ครู นักเรียน ผู้ที่สนใจเรียนรู้เรื่องต่างๆ ทั่วไป ตัวอย่างเช่น NASA แอปพลิเคชันสอนวิชาโลกและดาราศาสตร์ศึกษา รูปที่เกี่ยวข้องถึง 16,000 รูป รวมทั้งดู live NASA TV, 4D Anatomy แอปพลิเคชันสอนวิชาชีววิทยาควบคู่กับ หนังสือเพื่อแสดงผลเป็น 4 มิติทั้งภาพเคลื่อนไหวและ เสียงประกอบ เป็นต้น

6

EDUCATION MODEL



โมเดลการศึกษาเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้และช่องทางใหม่ๆ ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือภาคเอกชน คนทั่วไปสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายขึ้น พัฒนาทักษะได้ตรงตามที่ตนเองสนใจ ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ตัวอย่างเช่น Google มีการให้ใบประกาศนียบัตรรับรองหรือดีลกับบริษัทเอกชนต่างๆ เพื่อรองรับนักศึกษา เป็นต้น

7

MOOCs บทเรียนออนไลน์ / Digital Learning Platform แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์



MOOCs และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ในวงการต่างๆ เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น ทั้งภาคเอกชนที่หันมาทำหลักสูตรออนไลน์ของตนเอง เช่น SEAC Your Next U แพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีการร่วมมือกับสถาบันต่างๆ ในการจัดทำหลักสูตร ทั้งในรูปแบบออนไลน์ เข้าคลาส แลกเปลี่ยนประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญ และคลังความรู้ให้ดาวน์โหลดข้อมูลได้ โดยศูนย์พัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแห่งภูมิภาคอาเซียน (SEAC) เป็นต้น

8

SOCIAL MEDIA ONLINE สื่อสังคมออนไลน์ LEARNING MEDIA สื่อเพื่อการเรียนรู้



ศึกษาค้นคว้าตามเนื้อหาที่สนใจไม่ว่าจะเป็นความรู้รอบตัว ทักษะเฉพาะด้าน ไลฟ์สไตล์ วิชาและทฤษฎีความรู้ด้านต่างๆ ในหลายช่องทาง ทั้ง Facebook Youtube Google Instagram Podcast ตัวอย่างเพจ

เผยแพร่องค์ความรู้ เช่น Krupann.english อินสตาแกรมที่บอกเล่าสอนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นๆ ที่เข้าใจง่าย เป็นต้น

9

VR & AR



VR (Virtual Reality) เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมจริง และจากจินตนาการ เช่น วิดีโอ ภาพ เสียง ฯลฯ โดยต้องใช้งานผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น แว่นตา เมาส์ ทัชสกรีน ฯลฯ เพื่อรับรู้แรงป้อนกลับและตอบสนองกับสิ่งที่จำลองได้ ถูกนำมาใช้จัดการเรียนการสอน เข้าถึงเนื้อหายาก ได้แบบเสมือนจริง

AR (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกแห่งความจริงเข้ากับโลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้น โดยใช้ผ่านอุปกรณ์และเทคโนโลยีต่างๆ อย่างกล้องมือถือ

คอมพิวเตอร์ หรือแว่น โดยแสดงผลผ่านแอปพลิเคชันที่ใช้ AR ภาพที่ปรากฏเป็นภาพเหมือนจริงแบบ 3 มิติ และ 360 องศา ตัวอย่างเช่น นิทานที่ใช้เทคโนโลยี AR ดูผ่านแอปพลิเคชันมือถือ

ความต่างของ VR และ AR คือ VR จะตัดออกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันเข้าสู่สภาพแวดล้อมจำลองเต็มรูปแบบ ส่วน AR รวบรวมและผสมผสานสภาพแวดล้อมจริงเข้ากับวัตถุที่จำลองขึ้นมาให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในขณะนั้น

ความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ ส่งผลกระทบต่อ วงการศึกษา

ผลกระทบ ด้านบวก ผู้เรียน / ผู้สอน

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีต่อการการศึกษาและการเรียนรู้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เรียนและผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดในทางบวกและทางลบ ได้แก่

ผู้เรียน

- + มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้แบบ Real Time ไม่จำกัดพื้นที่เรียนรู้
- + มีอิสระในการเลือกบริโภคข้อมูลวิชาการและองค์ความรู้ในโลกออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศ
- + เข้าถึงข้อมูลความรู้หลากหลายวิชาที่น่าเชื่อถือและมีมาตรฐานในสื่อออนไลน์
- + มีระบบการเรียนรู้และการศึกษาระดับบุคคลสูงชันและดีขึ้น

ผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอด

- + ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาการเรียนการสอน การศึกษา วิจัย ค้นคว้า
- + ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนการสอน รวดเร็ว ทันสมัย
- + ผู้เรียนในห้องเรียนเห็นภาพและเสียงเสมือนจริง กระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมคุณภาพการเรียนรู้

ผลกระทบ ด้านลบ ผู้เรียน / ผู้สอน

ผู้เรียน

- รับข้อมูลองค์ความรู้ที่ไม่ถูกต้อง ไม่เที่ยงตรง ไม่มีคุณภาพ
- เรียนรู้ออนไลน์ไม่ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้านอย่างครบถ้วน
- เรียนรู้ทางสื่อออนไลน์ไม่สมบูรณ์แบบเหมือนการเรียนจากการเห็นของจริง

ผู้สอนหรือสถาบันการศึกษา

- สามารถเลือกเรียนรู้หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ที่หลากหลาย ทั้งแบบฟรีหรือเสียค่าตอบแทน
- ต้องปรับตัวเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนและเทคโนโลยีเรียนรู้ออนไลน์
- เกิดการแข่งขันให้ทันเทคโนโลยีและคู่แข่ง

Digital Intelligence



ความฉลาด
ทางดิจิทัล



ข้อมูลโดย : AIS

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ)



คือ กลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์

(สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม)



พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)

หมายถึง สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความ
หลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลทุกคน
จึงต้องมี 'ความเป็นพลเมืองดิจิทัล' ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลบนพื้นฐานของความ
รับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น
โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้าง
ความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

(<https://www.thaihealth.or.th/Content/>)

การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ

ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง
ไว้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง

ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูล
ออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล
รวมถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่าง
โลกออนไลน์ และโลกภายนอก

ทักษะในการรับมือ กับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคาม
บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง
และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้



ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)

ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง
และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย
ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือสงสัยและน่าเชื่อถือได้

ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล
ว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์
ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้ด้วยความรับผิดชอบ

ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดี
กับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

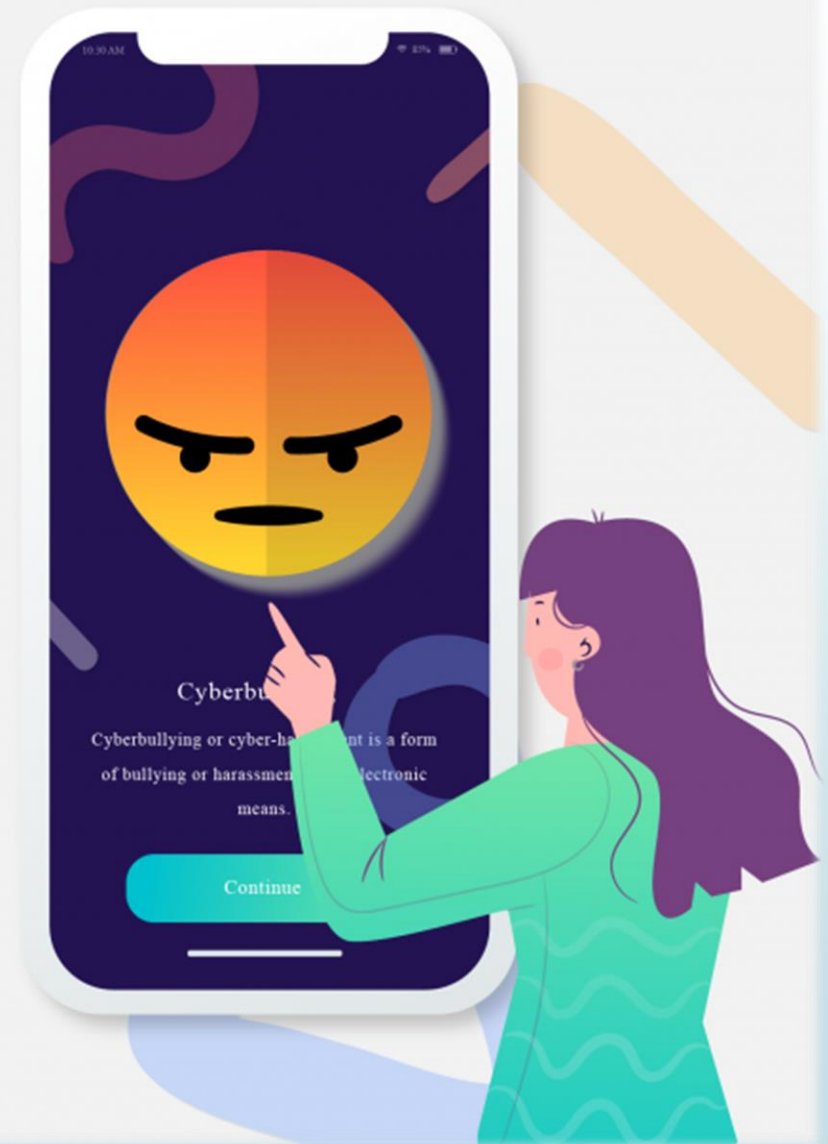


1. Digital Citizen Identity ตัวจริงออนไลน์
2. Privacy Management เข้าใจสิทธิส่วนตัว
3. Critical Thinking คิดเป็น
4. Digital Footprint รู้ถึงผลที่จะตามมา
5. Digital Empathy ใจเขา-ใจเรา
6. Cyber Security ท่องเน็ตอย่างปลอดภัย
7. Cyber - bullying ทำอย่างไรเมื่อโดนรังแก
8. Screen - Time Management ยับยั้งชั่งใจ



CYBERBULLYING

การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต





ราชบัณฑิตสภา ให้คำนิยาม
Cyber Bully ว่าเป็น

"การกระทำความผิดทางไซเบอร์"

หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้
ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือ
การรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่างๆ
เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เป็นต้น

CYBER BULLYING?



คือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
เป็นเครื่องมือ ในการคุกคาม
กลั่นแกล้งผู้อื่น โดยอาจใช้
เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ
ส่งข้อความ อีเมล บล็อก เว็บไซต์
แบ่งปันรูปภาพหรือวิดีโอต่าง ๆ
ผู้กระทำอาจรู้จักกับเหยื่อหรือ
เป็นคนแปลกหน้าก็ได้ ทำให้เหยื่อ
เสี่ยงต่อการเป็น**โรควิตกกังวล**
โรคซึมเศร้า ความเครียด และอาจ
รุนแรงจนถึงขั้นคิด**ฆ่าตัวตาย**ได้





48% ของเด็กไทย
เคยเกี่ยวข้องกับการรังแก
บนโลกออนไลน์

โดนบูลลี่บ่อยสุดเรื่อง
รูปลักษณ์และเพศ

#StopCyberBullying  DROIDSAANS

การกลั่นแกล้งรังแก หรือระรานทางไซเบอร์ (cyberbullying)



การตั้งใจทำร้ายบุคคลหรือกลุ่มบุคคล
ซึ่งกระทำผ่านทางโลกไซเบอร์ (อินเทอร์เน็ต)
สื่อสังคมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์



รูปแบบการกลั่นแกล้งรังแก



คำพูด-จิตใจ

โพสต์ด่าว่า ดูหมิ่นผู้อื่น
โพสต์ข้อความเหยียด
ทำให้เกิดเสียใจ หรือบังคับ
ให้ทำสิ่งต่าง ๆ โดยข่มขู่



ทำให้อับอาย

โพสต์ข้อความ
ภาพ หรือวิดีโอ
ทำให้เกิดความอับอาย



สังคม

กีดกันคนออกจากกลุ่ม
สื่อสังคมออนไลน์
ให้ร้ายเพื่อให้ผู้อื่นเกลียดชัง



IWS

โพสต์ ส่งต่อข้อความ รูปภาพ
หรือวิดีโอเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ
โดยที่ผู้อื่นไม่ต้องการ



ทรัพย์สิน

ส่งของให้เสียทรัพย์สิน

การโจมตี ว่าร้าย

ใช้คำพูดส่อเสียด ดูหมิ่น
เหยียดหยาม ล้อเลียน
ทำให้เสียชื่อเสียง อับอาย

ข้อมูลส่วนตัว

โดยการนำไปโพสต์หรือส่งต่อ
เช่น ภาพหลุด ภาพตลก
เพื่อประจานหรือทำให้อับอาย

หลอกลวง

ทำให้เหยื่อหลงเชื่อ
เพื่อหวังต่อกรพริบ
หรือเพื่อจุดประสงค์อื่น

แอบอ้างตัวตน

แอบเข้าบัญชีออนไลน์
หรือสร้างบัญชีใหม่
โดยใช้ข้อมูลของเหยื่อ



ขับออกจากกลุ่ม

เช่น กลุ่มไลน์ เฟซบุ๊กกรุ๊ป
ทำให้รู้สึกถูกโดดเดี่ยว
ถูกกีดกัน

คุกคามทางเพศ

ใช้ถ้อยคำส่อไปในทางเพศ
การติดต่อภาพโป๊เปลือย

ร่วมรังแก

เห็นการกลั่นแกล้ง
รังแกบนโลกออนไลน์
แล้วเข้าไปร่วมสนับสนุน

สร้างกลุ่มเพื่อโจมตี

เช่น เพจแวนดี้ต่าง ๆ เพื่อจับผิด
ด่าทอ ทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึก
เกลียดชังเหยื่อ

รับมือ



Cyber

Bullying



Stop

หยุดกลั่นแกล้งรังแกคนอื่น
ไม่ตอบโต้ด้วยวิธีเดียวกัน

~~Block~~

Block

เพื่อนที่กลั่นแกล้ง



Tell

ขอความช่วยเหลือ

~~Remove~~



Remove

ลบข้อความ ภาพ ที่โดนกลั่นแกล้ง



Strong

เข้มแข็ง อดทน ยึดมั่น

ผลกระทบ

โกรธ เครียด กังวล

เสียใจ อับอาย หดหู่

ทำร้ายตัวเอง

คิดฆ่าตัวตาย



คนรอบข้าง ช่วยได้

-รับฟังอย่างจริงจัง

-ให้ความรักความอบอุ่น

-ช่วยเหลือ เช่น ลบ ปิดกั้น รายงาน

-สร้างมาตรการ กฎหมาย



วิธีปฏิบัติตัว หากถูกลั่นแกล้งรังแก หรือระรานทางไซเบอร์ (cyberbullying)

ตั้งสติ

ไม่ตอบโต้กลับด้วยอารมณ์

เก็บหลักฐาน

รวบรวมข้อมูลการกลั่นแกล้งรังแก

ขอความช่วยเหลือ

แจ้งบุคคลที่อาจช่วยเหลือได้ เช่น พ่อแม่ ครู ตำรวจ หรือจิตแพทย์ เมื่อมีผลกระทบทางจิตใจ

แจ้งผู้ให้บริการสื่อ

เพื่อระงับการกลั่นแกล้งรังแกและแพร่กระจาย

สิ่งที่พึงกระทำ
หากพบผู้ที่ถูกลั่นแกล้งรังแก

- ไม่ซ้ำเติม
- สอบถามเหยื่อเพื่อช่วยเหลือ หรือห้ามผู้กระทำไม่ให้รังแกซ้ำเติม หากทำได้



การจัดการกับ cyberbullying



ปรับเวลา
การใช้งานให้เหมาะสม
ใช้เวลากับผู้คน
ในชีวิตจริงมากขึ้น

เริ่มต้นได้ด้วย
การประเมิน
การใช้งานโซเชียลมีเดีย
ของตนเอง

เมื่อเกิดการระรานขึ้นกับตัวคุณสามารถปฏิบัติดังนี้

1 อย่า ตอบสนองข้อความกลั่นแกล้ง

ไม่ข้อความนั้นจะรุนแรงต่อเราขนาดไหน อย่าเขียนตอบโต้ เพราะจะทำให้สถานการณ์แย่ลงและนั่นเป็นสิ่งที่ผู้ระรานต้องการให้เกิดขึ้น

2 ไม่ เอาคืน

การแก้แค้นหรือตอบโต้ด้วยวิธีเดียวกันจะทำให้ไม่ต่างจากคนที่กลั่นแกล้งเรา อาจทำให้เรากระทำผิดและเป็นจำเลยสังคมแทน

3 เก็บ หลักฐาน

บันทึกภาพและข้อความที่ทำร้ายคุณ เพื่อรายงานต่อผู้ปกครอง หรือผู้บังคับใช้กฎหมาย

4 รายงาน ความรุนแรง

ส่งข้อมูลรายงาน (report) ความรุนแรง ที่เกิดขึ้น กับทางโซเชียลมีเดีย

5 ปิดช่องทาง การติดต่อ

ลบ แบน บล็อก ทุกช่องทางที่เชื่อมต่อกับคนที่มาระราน ระมัดระวังการติดต่อกับคุณกลุ่มนี้ในอนาคต

