

พื้นฐานทางด้านการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล
Fundamentals of Media & Digital Literacy

บทที่ 3



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร์
Asst.Prof.Dr.Nutthapat Kaewrattanapat
Suan Sunandha Rajabhat University

รายวิชาวิทยาการคำนวณ (Computational Science) 3(2-2-5) หน่วยกิต
บรรยายนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
ห้องบรรยาย 1121 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



อาจารย์บรรยาย



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร

การศึกษา

- 2565 ปริญญาเอก ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา (GPA. 4.00)
- 2551 ปริญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (GPA. 3.58)
- 2549 ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 1 สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (GPA. 3.66)

คุณวุฒิวิชาชีพและประกาศนียบัตร

- คุณวุฒิวิชาชีพ จาก สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ อาชีพนักจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับธุรกิจ ระดับ 6 เลขที่หนังสือรับรอง PQCN-ICT-ECM-0-251100-B-64/000029
- วิทยาศาสตร์ข้อมูลด้วยภาษาไพทอน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- การโปรแกรมสำหรับนักภาษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหิดล
- การโปรแกรมภาษาไพทอน, มหาวิทยาลัยเพนซิลวาเนีย, สหรัฐอเมริกา
- การโปรแกรมสำหรับทุกคน, มหาวิทยาลัยมิชซิกแกน, สหรัฐอเมริกา

ติดต่อ: nutthapat.ke@ssru.ac.th

Course Description

DTI1306 วิทยาการคำนวณ (Computational Science)

3(2-2-5) บรรยาย 2 ชม ปฏิบัติ 2 ชม ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชม

วิเคราะห์ เทคนิค วิธีการขั้นตอนการแก้ปัญหา ทักษะการคิดเชิงคำนวณ เชิงนามธรรม ฝึกทักษะในการแก้ปัญหาโดยใช้ขั้นตอนการแก้ปัญหา การย่อยปัญหา การแสดงขั้นตอน การแก้ปัญหา โดยการเขียน บอกเล่า วาดภาพ หรือใช้สัญลักษณ์ ออกแบบและเขียนโปรแกรม โดยใช้ซอฟต์แวร์หรืออุปกรณ์ เทคโนโลยีเบื้องต้น เพื่อไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ในการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพและตระหนักถึงการใช้งานสารสนเทศอย่างปลอดภัย พัฒนาโครงงานทางเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษาที่มีการบูรณาการกับสาขาอื่น ๆ อย่างสร้างสรรค์และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

The study analyzed how the process solutions, abstract thinking skills, computational skills to solve problems by using the steps to solve the problem of small steps to solve the problem by writing a story or painting the symbol, designers and programmers using software or technology introduction, to use the solution on a daily basis, decisions efficiently and realize the information securely, technological development project.

Reference: <https://edu.ssru.ac.th/useruploads/files/20230724/1772131ed638786bc8d19918b37249af72c36be4.pdf>

System Theory

Computational Thinking

Decomposition

Abstraction

Pattern Recognition

Algorithm Design

Design Thinking

Standard of Flowchart Design

Flowgorithm

Computer Programming Language

Measurement and Evaluation

การวัดและประเมินผล

1. ระหว่างการจัดการเรียนรู้

- สอบ Pre-test
- การมอบหมายงาน
- สอบ Post-test
- การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

0%
24%
12%
4%

2. การสอบกลางภาค (Midterm Examination)

- ปรนัย 35 ข้อ (35 คะแนน) อัตนัย 1 ข้อ (5 คะแนน)

20%

3. โครงการประจำภาคเรียน (Term Project)

- บทความ และการนำเสนอ

20%

4. การสอบปลายภาค (Final Examination)

- ปรนัย 35 ข้อ (35 คะแนน) อัตนัย 1 ข้อ (5 คะแนน)

20%

ร้อยละ	ระดับผลการเรียน	ความหมาย
86 – 100	A	ดีเยี่ยม
82 – 85	A-	ดีเยี่ยม
78 – 81	B+	ดีมาก
74 – 77	B	ดี
70 – 73	B-	ค่อนข้างดี
66 – 69	C+	ปานกลางค่อนข้างดี
62 – 65	C	ปานกลาง
58 – 61	C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน
54 – 57	D+	ค่อนข้างอ่อน
50 – 53	D	อ่อน
46 – 49	D-	อ่อนมาก
0 – 45	F	ตก

การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ส่ง Lecture Note

ครั้งที่ 1 วันพุธที่ 6 ธันวาคม 2566

ชื่อ-สกุล:
อีเมล:

รหัสนักศึกษา:

Pretest

- | | |
|----|-----|
| 1. | 6. |
| 2. | 7. |
| 3. | 8. |
| 4. | 9. |
| 5. | 10. |

Post-test

- | | |
|----|-----|
| 1. | 6. |
| 2. | 7. |
| 3. | 8. |
| 4. | 9. |
| 5. | 10. |

สรุปเนื้อหาบรรยาย

Course Outline

- บทที่ 1 – พื้นฐานทางวิทยาการคำนวณ
- **บทที่ 2 – พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล**
- บทที่ 3 – พื้นฐานทางด้านการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล
- บทที่ 4 – พื้นฐานการวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึม
- บทที่ 5 – พื้นฐานการโปรแกรมแบบ Block-based ด้วย Scratch
- บทที่ 6 – พื้นฐานการโปรแกรมไมโครคอนโทรลเลอร์เบื้องต้นด้วย Microbit
- บทที่ 7 – พื้นฐานการโปรแกรมภาษาไพทอนเบื้องต้นด้วย Colab
- บทที่ 8 – การพัฒนาโครงงานทางเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

Measurement and Evaluation

ครั้งที่/วันที่	บทเรียน/หัวข้อ	มอบหมายงาน (24%)	สอบ Post-test (12%)	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (4%)
1 พุท 6 ธค 66	แนะนำรายวิชา การวัดและการประเมินผล หัวข้อเรียนรู้ บทที่ 1 พื้นฐานทางวิทยาการคำนวณ	-	-	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
2 พุท 13 ธค 66	บทที่ 2 พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	2 คะแนน	2 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
3 พุท 20 ธค 66	บทที่ 3 พื้นฐานทางด้านความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
4 พุท 27 ธค 66	บทที่ 4 พื้นฐานการวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึม (Flowchart, Flowgorithm และโครงสร้างการควบคุมโปรแกรมแบบเรียงลำดับและโครงสร้างการควบคุมโปรแกรมแบบตัดสั่นใจ)	3 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
5 พุท 3 มค 67	บทที่ 4 พื้นฐานการวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึม (โครงสร้างการควบคุมโปรแกรมแบบทำซ้ำ)	3 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
6 พุท 10 มค 67	บทที่ 5 การโปรแกรมแบบบล็อก (พื้นฐานการโปรแกรมด้วย Scratch)	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
7 พุท 17 มค 67	บทที่ 5 การโปรแกรมแบบบล็อก (การโปรแกรมด้วย Scratch เพื่อการประยุกต์ใช้)	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
8 พุท 24 มค 67	สอบกลางภาค ปรนัย 35 ข้อ (35 คะแนน) และอัตนัย 1 ข้อ (5 คะแนน) 20%			

Measurement and Evaluation

ครั้งที่/วันที่	บทเรียน/หัวข้อ	มอบหมายงาน (24%)	สอบ Post-test (12%)	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (4%)
9 พุท 7 กพ 67	บทที่ 6 การโปรแกรมโมโครคอนโทรลเลอร์เบื้องต้นด้วย Microbit	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
10 พุท 14 กพ 67	บทที่ 6 การโปรแกรมโมโครคอนโทรลเลอร์เบื้องต้นด้วย Microbit (การเชื่อมต่อกับเซ็นเซอร์)	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
12 พุท 21 กพ 67	บทที่ 7 การโปรแกรมภาษาไพทอนเบื้องต้นด้วย Colab (Basic Input/Output, Variables, Operation)	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
13 พุท 28 กพ 67	บทที่ 7 การโปรแกรมภาษาไพทอนเบื้องต้นด้วย Colab (Decision and Iteration Statement)	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
14 พุท 6 มีค 67	บทที่ 8 การพัฒนาโครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (การคิดเชิงออกแบบ, กระบวนการทางโครงการ)	2 คะแนน	1 คะแนน	ขาด/ไม่ทันเช็คชื่อ -1%
15 พุท 13 มีค 67	สอบปลายภาค ปรนัย 35 ข้อ (35 คะแนน) และอัตนัย 1 ข้อ (5 คะแนน) 20%			
16 พุท 20 มีค 67	ส่งบทความ (โครงการ) และนำเสนอ 20%			
17 พุท 27 มีค 67	แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ด้านวิทยาการคำนวณ			

รายวิชาวิทยาการคำนวณ Computational Science

บทที่ 3 พื้นฐานทางด้านการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร์

Pretest



1. ข้อใดไม่ใช่ 3R หรือ ทักษะการรู้หนังสือ (Literacy)

A Reading

C Arithmetic

B Writing

D Respectively

2. การอ่านเอกสารทางวิทยาการคำนวณช่วยในการพัฒนาข้อใด?

A ทักษะการคิดคำนวณ

B ทักษะการเขียน

C ทักษะการอ่านอย่างเข้าใจและ
การประเมินข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ

D ทักษะการคิดวิเคราะห์

3. ทักษะการเขียนที่พัฒนาขึ้นจากวิทยาการคำนวณ คือข้อใด?



การเขียนเรียงเรียงขั้นตอน



การเขียนบทความวิจัย



การเขียนขั้นตอนการแก้ปัญหา
อย่างกระชับ



ถูกทุกข้อ



การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำงานได้
อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

4. วิทยาการคำนวณช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณในด้านใด?

A การแปลงเลขฐาน

B การหาค่าทางสถิติ

C การเปรียบเทียบ

D การใช้เหตุผลทางตรรกะ

E ถูกทุกข้อ

5. ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาที่พัฒนาขึ้นจากวิทยาการคำนวณ คือข้อใด



การออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์



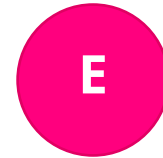
การคิดเชิงออกแบบ



การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน



การคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงนวัตกรรม

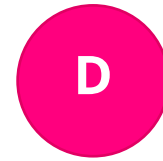


ถูกทุกข้อ

6. 3R8C ในส่วนของ Creativity and Innovation ตรงกับข้อใด?



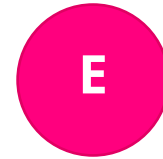
Positive Thinking



Critical Thinking



Negative Thinking



Design Thinking



Testing

7. 3R8C ในส่วนของ Compassion ตรงกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบข้อใด?



Define



Testing



Ideate



Prototype



Empathize

8. ความสามารถในการระบุคดีในสื่อ สัมพันธ์กับข้อใด

A Digital First Mindset

D Design Thinking

B Digital Literacy

E Creativity Thinking

C Media Literacy

9. ข้อใด คือ PDPA

- A** พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562
- B** Personal Data Protection Act
- C** กฎหมายที่ให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของบุคคลทั่วไป
- D** ถูกทุกข้อ

10. Creative Commons (CC) CC BY-NC คือข้อใด

- A** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามดัดแปลงเนื้อหา
- B** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา และอนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่เนื้อหาที่ดัดแปลงได้ โดยต้องระบุที่มาและใบอนุญาตเดียวกัน
- C** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา
- D** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า

11. เว็บไซต์ที่เสี่ยงต่อการ Phishing

- A <https://www.krungsri.com/th/personal>
- B https://krungthai.com/th/personal/detail/333?gad_source=1&gclid=_F6w4iDxYC1T7XD4iC58gwWI3cgaAIT8EALw_wcB
- C <https://www.scb.co.th/>
- D <http://www.gsb.or.th/>

วิทยาการคำนวณ

การคิดเชิงคำนวณ
Computational Thinking

การรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล
Media & Digital Literacy

ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
Digital Technology Skill

3R8C กับรายวิชาวิทยาการคำนวณ

วิทยาการคำนวณ

การคิดเชิงคำนวณ
Computational Thinking

ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
Digital Technology Skill

การรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล
Media & Digital Literacy

3R

การอ่าน
Reading

การเขียน
wRiting

การคิดเลข
aRithmetic



วิทยาการคำนวณเป็นรายวิชาที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ 3R8C ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการทำงานในศตวรรษที่ 21

การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา
Critical thinking and problem solving

การคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงนวัตกรรม
Creativity and innovation

ความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม
Cross-cultural understanding

การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน
Communication and collaboration

ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
Computing and IT literacy

ทักษะด้านอาชีพและความสามารถในการเรียนรู้
Career and learning skills

ความเห็นอกเห็นใจ
Compassion

3R8C กับรายวิชาวิทยาการคำนวณ

ทักษะ 3R8C เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับรายวิชาวิทยาการคำนวณ เนื่องจากวิทยาการคำนวณเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการคิดและแก้ปัญหาโดยใช้คอมพิวเตอร์ การเรียนรู้วิทยาการคำนวณจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ 3R8C ดังต่อไปนี้

3R

- **Reading: การอ่าน** วิทยาการคำนวณช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านอย่างเข้าใจและสามารถประเมินข้อมูลได้อย่างมีวิจารณญาณ โดยผู้เรียนจำเป็นต้องอ่านและเข้าใจเอกสารทางวิทยาการคำนวณ เช่น บทความวิจัย เอกสารประกอบการสอน เป็นต้น
- **(W)riting: การเขียน** วิทยาการคำนวณช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการเขียนที่ชัดเจน กระชับ และเข้าใจง่าย โดยผู้เรียนจำเป็นต้องเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำงานได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- **(A)Rithmetic: การคิดเลข** วิทยาการคำนวณช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดคำนวณอย่างถูกต้องและรวดเร็ว โดยผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะการคิดเลขในการแก้ปัญหาทางวิทยาการคำนวณ เช่น การแปลงเลขฐาน การหาค่าทางสถิติ เป็นต้น

3R8C กับรายวิชาวิทยาการคำนวณ

Question: Which of the following is NOT considered a part of the '3R' literacy skills?

Options:

- A. Understanding written texts
- B. Performing mathematical calculations
- C. Writing coherently
- D. Running at a moderate pace

3R8C กับรายวิชาวิทยาการคำนวณ

8C

- 1. Critical thinking and problem solving การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา** วิทยาการคำนวณช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในการแก้ปัญหาทางวิทยาการคำนวณ เช่น การออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การหาจุดบกพร่องของโปรแกรม เป็นต้น
- 2. Creativity and innovation การคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงนวัตกรรม** วิทยาการคำนวณช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และสามารถคิดหาแนวทางใหม่ๆ ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาสิ่งต่างๆ โดยผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพและน่าสนใจ
- 3. Cross-cultural understanding ความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม** วิทยาการคำนวณเป็นศาสตร์สากลที่พัฒนาโดยนักวิทยาศาสตร์จากทั่วโลก ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมเพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่นจากวัฒนธรรมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4. Communication and collaboration การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน** วิทยาการคำนวณเป็นศาสตร์ที่เน้นการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่นในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาสิ่งต่างๆ

3R8C กับรายวิชาวิทยาการคำนวณ

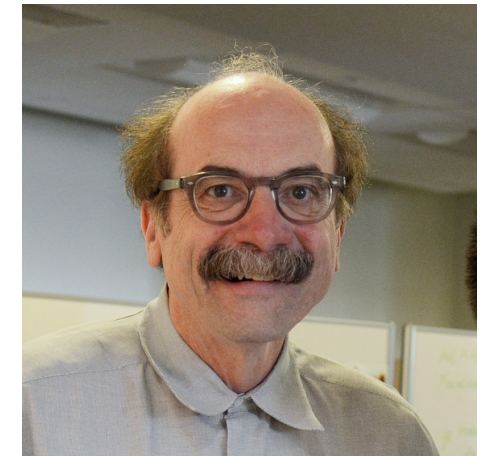
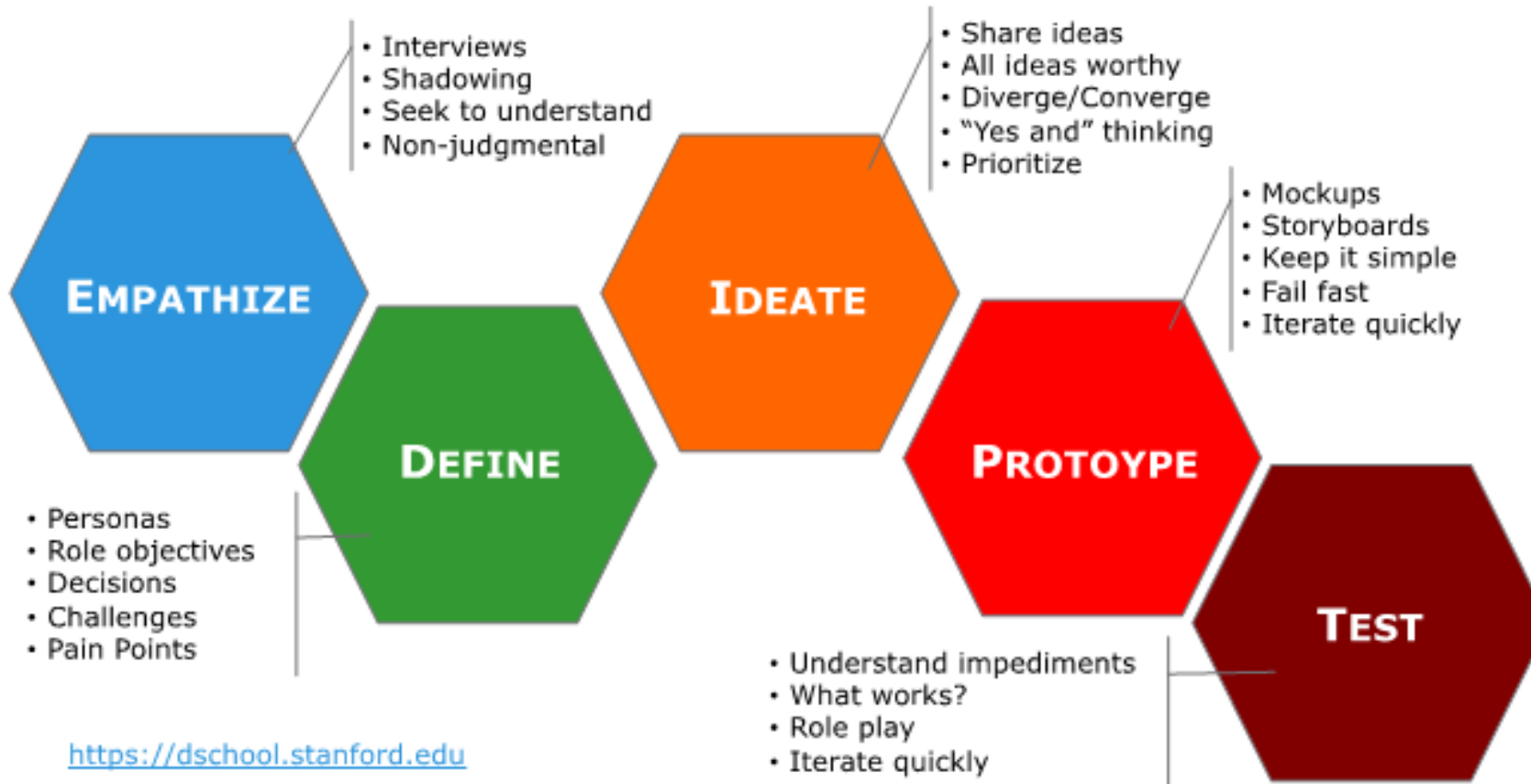
8C

- 5. Computing and IT literacy ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ** วิทยาการคำนวณเป็นศาสตร์ที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อศึกษาและทำงานด้านวิทยาการคำนวณ
- 6. Career and learning skills ทักษะด้านอาชีพและความสามารถในการเรียนรู้** วิทยาการคำนวณเป็นศาสตร์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะด้านอาชีพและความสามารถในการเรียนรู้เพื่อปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงและประสบความสำเร็จในการทำงาน
- 7. Compassion ความเห็นอกเห็นใจ** วิทยาการคำนวณเป็นศาสตร์ที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาและการพัฒนาสิ่งต่างๆ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและเข้าใจผู้อื่นเพื่อสามารถแก้ปัญหาและพัฒนาสิ่งต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ วิทยาการคำนวณยังช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ทักษะการใช้ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิดอย่างมีระบบ เป็นต้น ทักษะเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการทำงานในศตวรรษที่ 21

3R8C กับความคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

Stanford d.school Design Thinking Process



David Kelly
ผู้ก่อตั้ง DEO และ d.school

3R8C กับ การรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล

3R8C เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล เนื่องจากช่วยให้สามารถ

- เข้าถึงข้อมูลและข่าวสารจากสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- แยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น
- แยกแยะข้อเท็จจริงจากสื่อโฆษณา
- รู้เท่าทันเนื้อหาที่มีอคติ
- เสาะหาและเลือกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้
- สร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาดิจิทัลที่มีคุณภาพโดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตรผู้อื่น



ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล

ในยุคปัจจุบันที่สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเราในทุกด้าน **ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล**จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

ทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เราเข้าใจสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างลึกซึ้ง **สามารถประเมินและเลือกรับข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย**

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
Media Literacy

ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล
Digital Literacy

การรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) คือ ความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ ประเมิน และสร้างสื่ออย่างมีวิจารณญาณ การรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เราสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น สื่อโฆษณาหรือเนื้อหาที่มีอคติ และแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้เราสามารถสร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาดิจิทัลที่มีคุณภาพและน่าสนใจ

- **การเข้าถึงสื่อ (Accessing media)** หมายถึง ความสามารถในการค้นหาและเข้าถึงสื่อจากแหล่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ
- **ความเข้าใจสื่อ (Understanding media)** หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความหมายแท้จริงของสื่อต่างๆ เข้าใจรูปแบบของสื่อ
- **การประเมินสื่อ (Evaluating media)** หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาความน่าเชื่อถือและคุณค่าของสื่อ
- **การสร้างสื่อ (Creating media)** หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาดิจิทัลที่มีคุณภาพและน่าสนใจ

การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญสำหรับทุกคนที่ต้องการใช้ชีวิตอย่างมีวิจารณญาณในสังคมปัจจุบันที่สื่อมีบทบาทสำคัญในการกำหนดความคิดและพฤติกรรมของเรา การรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เราสามารถเข้าใจโลกรอบตัวเราได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น และช่วยให้เราสามารถตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม

ตัวอย่างของการรู้เท่าทันสื่อ เช่น

- ความสามารถในการแยกแยะระหว่างข่าวจริงกับข่าวปลอม
- ความสามารถในการระบุอคติในสื่อ
- ความสามารถในการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
- ความสามารถในการวิจารณ์เนื้อหาสื่ออย่างมีเหตุผล
- ความสามารถในการสร้างสื่อที่มีคุณภาพและน่าสนใจ

การรู้เท่าทันดิจิทัล

การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) คือ ความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ ประเมิน และสร้างสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ การรู้เท่าทันดิจิทัลช่วยให้เราสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น สื่อโฆษณาหรือเนื้อหาที่มีอคติ และแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้เราสามารถสร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาดิจิทัลที่มีคุณภาพและน่าสนใจ

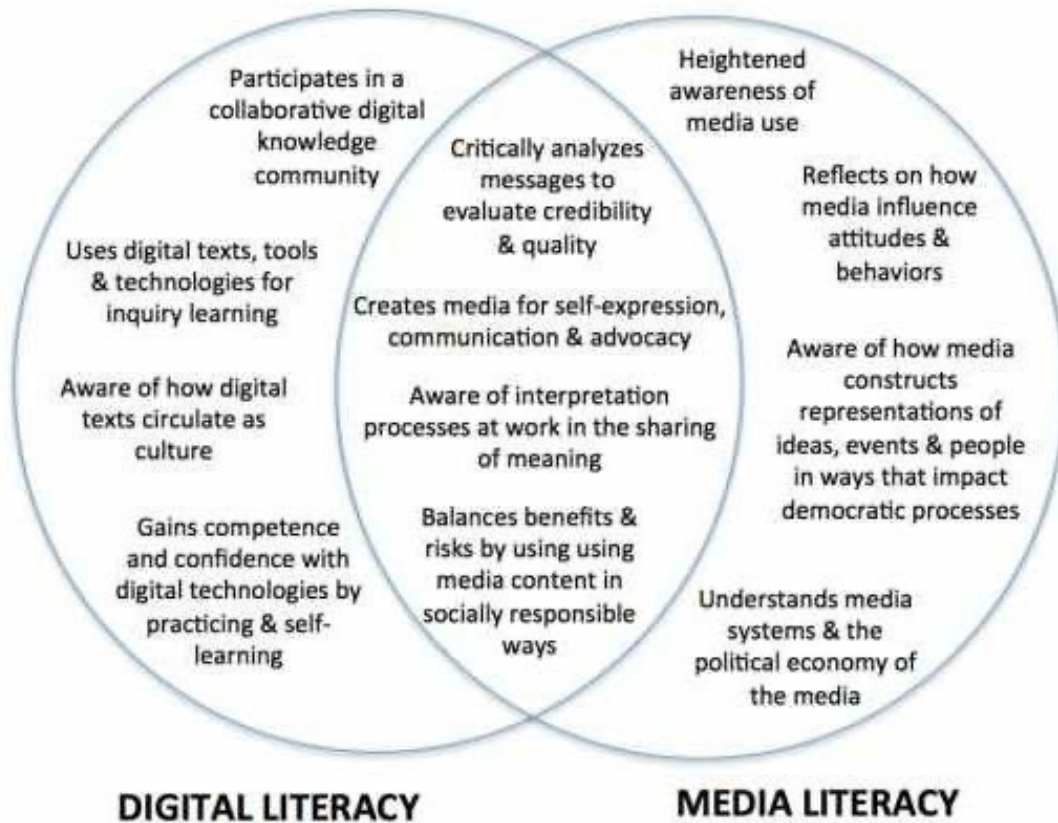
- **การเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Accessing digital media)** หมายถึง ความสามารถในการค้นหาและเข้าถึงสื่อดิจิทัลจากแหล่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ
- **ความเข้าใจสื่อดิจิทัล (Understanding digital media)** หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความหมายของสื่อดิจิทัล และกระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล
- **การประเมินสื่อดิจิทัล (Evaluating digital media)** หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาความน่าเชื่อถือและคุณค่าของสื่อดิจิทัล
- **การสร้างสื่อดิจิทัล (Creating digital media)** หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพและน่าสนใจ

ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลที่สำคัญ ได้แก่

- **ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology skills)** หมายถึง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต ซอฟต์แวร์ต่างๆ เป็นต้น
- **ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Critical thinking and problem-solving skills)** หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหามีประสิทธิภาพ
- **ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy skills)** หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ ประเมิน และสร้างสื่ออย่างมีวิจารณญาณ
- **ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Communication and collaboration skills)** หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารและทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ
- **ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning skills)** หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ

ความแตกต่างระหว่างการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) กับ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

COMPARE AND CONTRAST DIGITAL AND MEDIA LITERACY



การเปรียบเทียบและแสดงความแตกต่างระหว่างความรู้ด้านดิจิทัล (Digital Literacy) กับความรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) ทั้งสองมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน และในบางด้านแต่ก็มีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันดังนี้

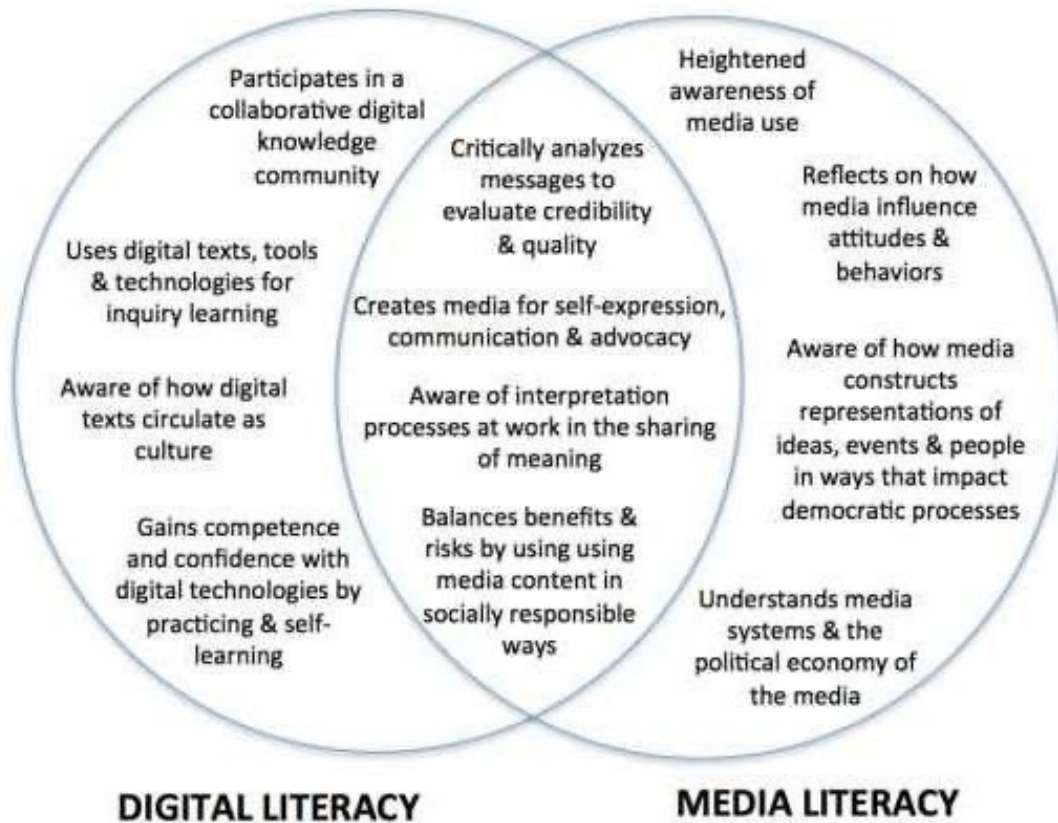
การรู้เท่าทันด้านดิจิทัล ประกอบด้วย

- การมีส่วนร่วมในชุมชนดิจิทัลที่มีการแบ่งปันความรู้ร่วมกัน (Participating in collaborative digital knowledge communities)
- การใช้งานข้อความดิจิทัล, เครื่องมือ, และเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการสืบค้น (Using digital texts, tools, and technologies for inquiry learning)
- การตระหนักเสมอว่าข้อความดิจิทัลมีอิทธิพลต่อสังคมและวัฒนธรรม (Being aware of how digital texts circulate as culture)
- มีความสามารถและความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านการปฏิบัติและการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Gaining competence and confidence with digital technologies by practicing & self-learning)

สิ่งเหล่านี้เน้นทักษะทางเทคนิคและการปฏิบัติที่จำเป็นในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

ความแตกต่างระหว่างการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) กับ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

COMPARE AND CONTRAST DIGITAL AND MEDIA LITERACY



การเปรียบเทียบและแสดงความแตกต่างระหว่างความรู้ด้านดิจิทัล (Digital Literacy) กับความรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) ทั้งสองมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน และในบางด้านแต่ก็มีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันดังนี้

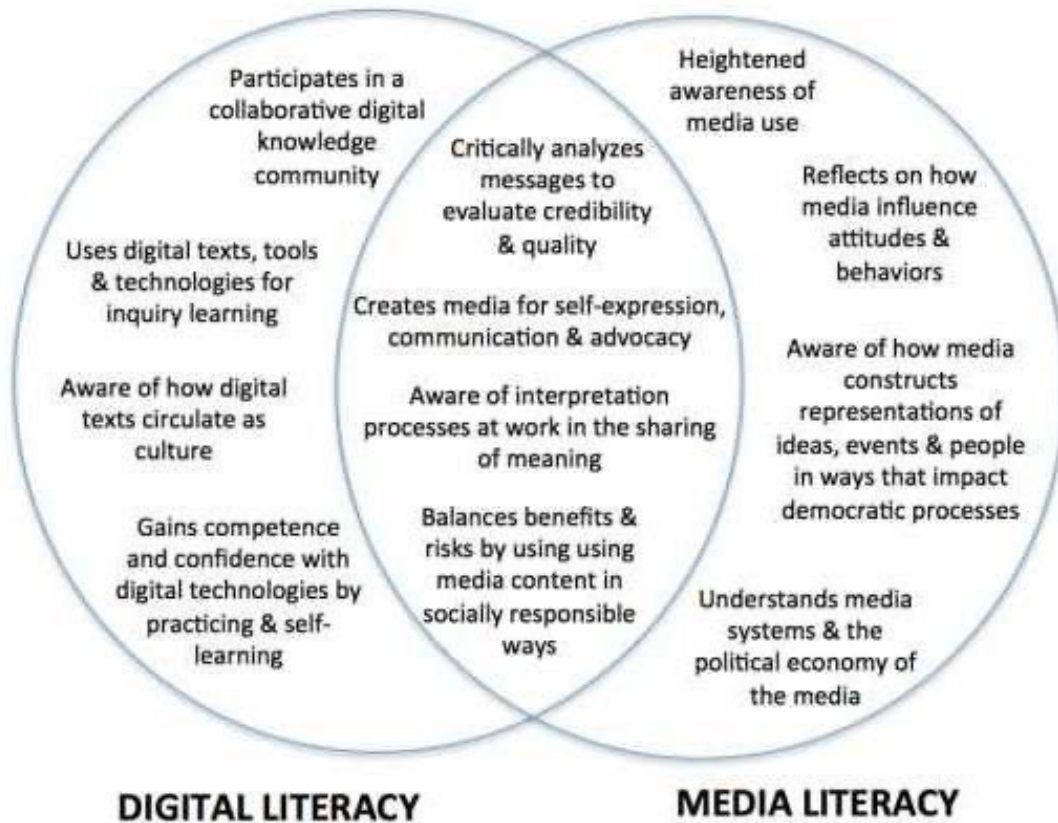
การรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย

- การตระหนักเกี่ยวกับการใช้สื่อเสมอ (A heightened awareness of media use)
- เข้าใจว่าสื่อมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรม (Reflecting on how media influence attitudes & behaviors)
- ตระหนักถึงการแสดงออกทางความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือบุคคลใดๆ ที่เป็นไปตามกระบวนการประชาธิปไตย (Being aware of how media constructs representations of ideas, events & people in ways that impact democratic processes)
- การเข้าใจระบบของสื่อในโลกของระบบเศรษฐกิจและการเมือง (Understanding media systems & the political economy of the media)

สิ่งเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การเข้าใจและการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ, การผลิตสื่อ, และผลกระทบที่มีต่อสังคมและบุคคล

ความแตกต่างระหว่างการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) กับ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

COMPARE AND CONTRAST DIGITAL AND MEDIA LITERACY



การเปรียบเทียบและแสดงความแตกต่างระหว่างความรู้ด้านดิจิทัล (Digital Literacy) กับความรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) ทั้งสองมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน และในบางด้านแต่ก็มีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันดังนี้

ความคล้ายคลึงของการรู้เท่าทันดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย

- การวิเคราะห์ข้อความอย่างมีวิจารณญาณเพื่อประเมินความน่าเชื่อถือและคุณภาพ (Critical analysis of messages to evaluate credibility & quality)
- การสร้างสื่อเพื่อการสื่อสารสามารถช่วยให้ผู้คนเชื่อมต่อกับผู้อื่นและแบ่งปันข้อมูลและความคิดและยังสามารถช่วยให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาหรือสาเหตุที่ต้องการความช่วยเหลือ (Creation of media for self-expression, communication & advocacy)
- การเข้าใจว่าผู้คนมีวิธีตีความข้อความที่ต่างกันอย่างออกไป สิ่งนี้ช่วยให้เราสามารถเข้าใจมุมมองของผู้อื่นได้ดีขึ้น (Awareness of interpretation processes at work in the sharing of meaning)
- การสมดุลระหว่างประโยชน์และความเสี่ยงโดยการใช้เนื้อหาสื่อในแบบที่รับผิดชอบต่อสังคม (Balancing benefits & risks by using media content in socially responsible ways)

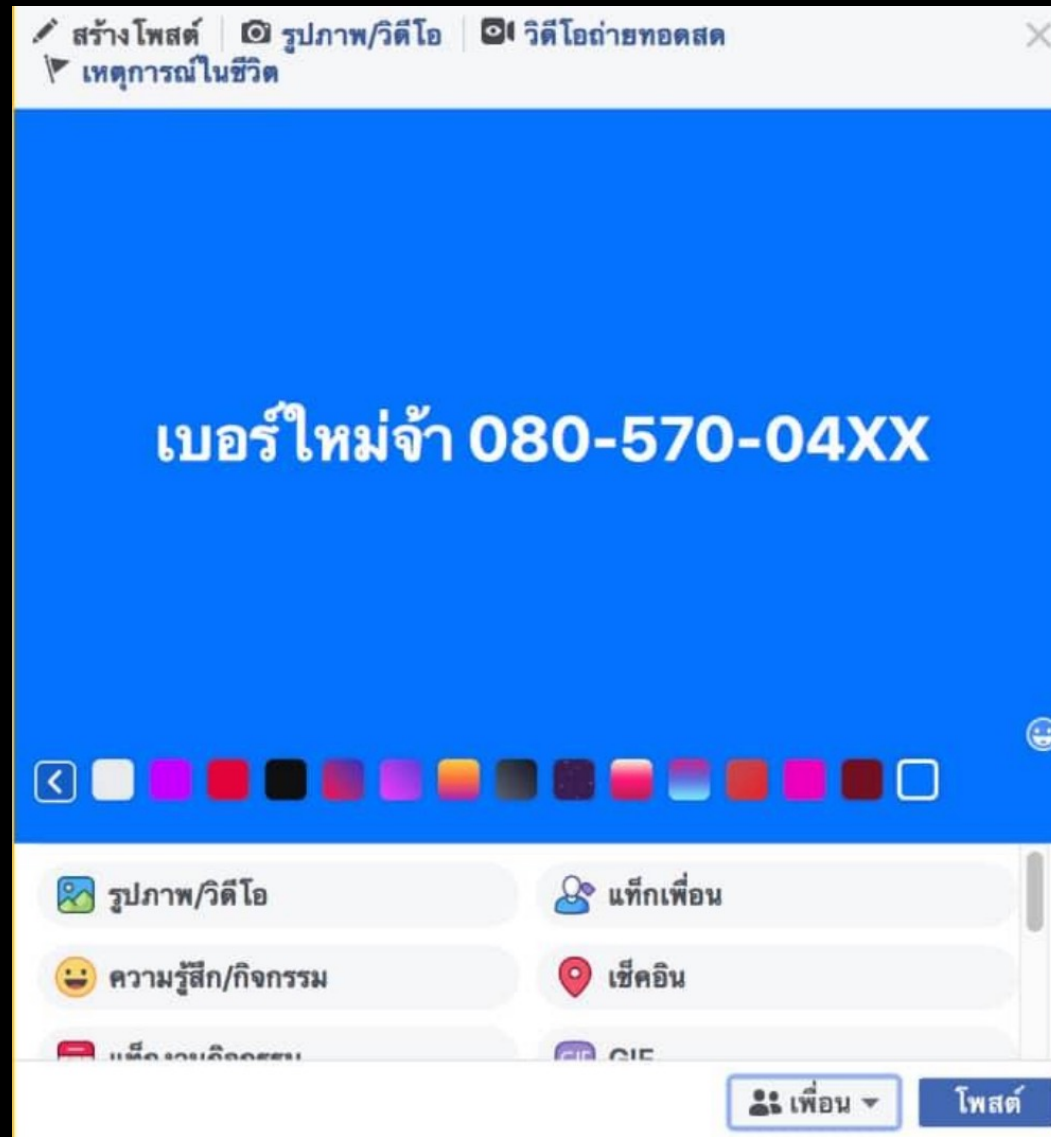
รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint)

ในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะโดยเจตนาหรือไม่ก็ตาม ข้อมูลเหล่านี้สามารถติดตามและนำไปใช้เพื่อระบุตัวตนของเรา ตำแหน่งที่ตั้งของเรา ความสนใจของเรา และพฤติกรรมของเรา

รอยเท้าดิจิทัลของเราประกอบด้วยข้อมูลต่างๆ ดังนี้

- ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ อีเมล หมายเลขโทรศัพท์ ข้อมูลบัตรเครดิต
- ข้อมูลการใช้งาน เช่น ประวัติการท่องเว็บ ประวัติการค้นหา ประวัติการสั่งซื้อ
- ข้อมูลการมีส่วนร่วม เช่น โพสต์บนโซเชียลมีเดีย ความคิดเห็นบนเว็บไซต์ การให้คะแนนผลิตภัณฑ์
- ข้อมูลอุปกรณ์ เช่น หมายเลข IP ข้อมูลเบราว์เซอร์ ข้อมูลอุปกรณ์

รอยเท้าดิจิทัลสามารถถูกติดตามโดยบุคคลหรือองค์กรต่างๆ เช่น รัฐบาล ธุรกิจ หน่วยงานโฆษณา ฯลฯ ข้อมูลเหล่านี้สามารถใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ เช่น ระบุตัวตนของเรา กำหนดเป้าหมายโฆษณาให้เรา ตรวจสอบพฤติกรรมของเรา





MANGO ZERO

เมื่อสักครู่ · 🌐

New Home New Life จ้า

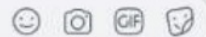


👍 ถูกใจ

💬 แสดงความคิดเห็น



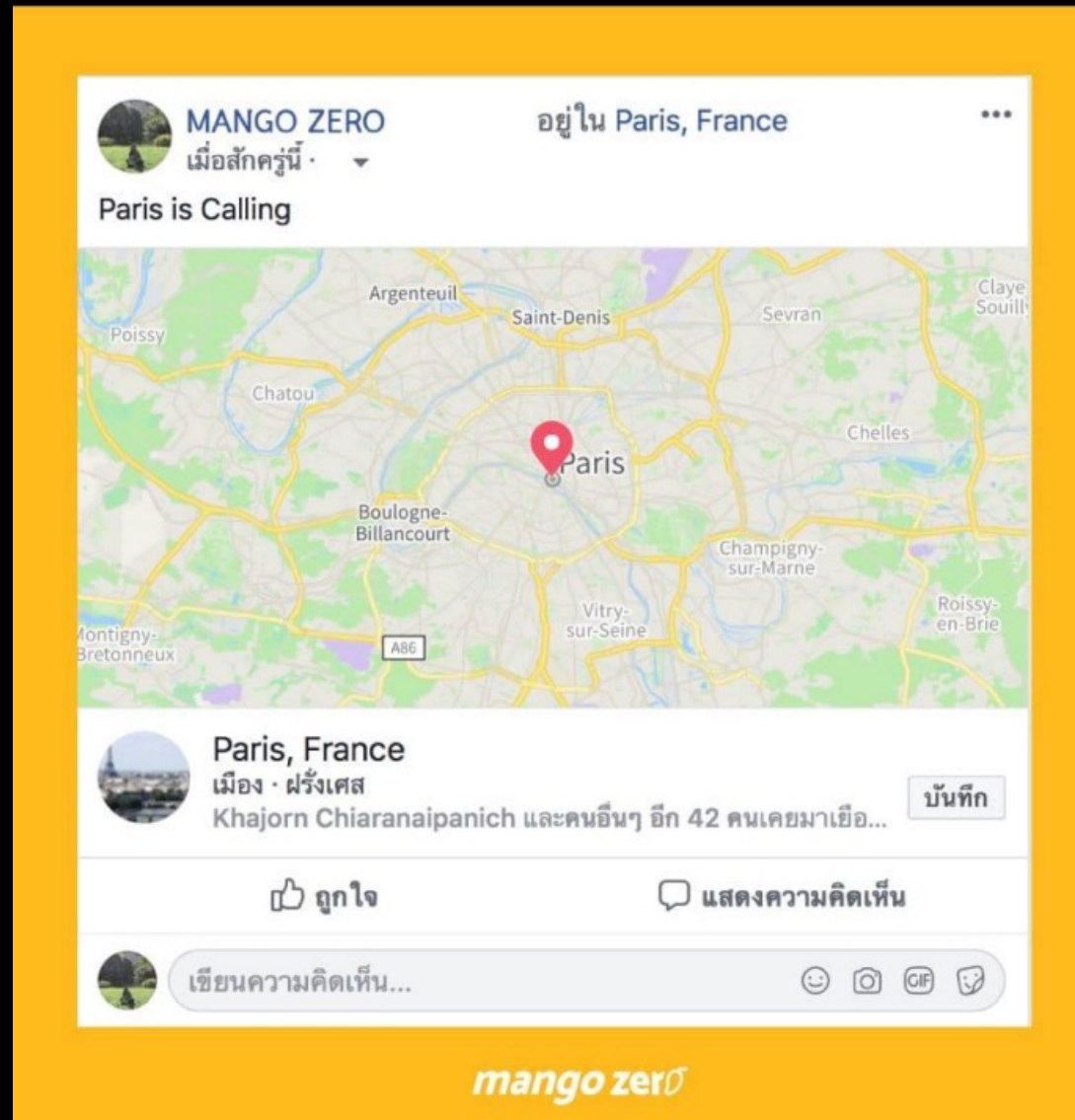
เขียนความคิดเห็น...





mango zero

Check-in สถานที่



The image shows a screenshot of a Facebook post from the user MANGO ZERO. The post is a check-in at the location "Paris, France". The user's profile picture is a circular image of a green field. The post text says "Paris is Calling". Below the text is a map of Paris with a red location pin in the center. The map shows various districts like Argenteuil, Saint-Denis, Sevran, Chelles, Boulogne-Billancourt, and Vitry-sur-Seine. Below the map, there is a section for the location "Paris, France" with a small profile picture of the city, the text "เมือง · ฝรั่งเศส" (City · France), and "Khajorn Chiaranaipanich และคนอื่นๆ อีก 42 คนเคยมาเชือ..." (Khajorn Chiaranaipanich and others 42 people have checked in...). There are two buttons: "บันทึก" (Save) and "ถูกใจ" (Like). Below these are icons for "แสดงความคิดเห็น" (Show comments) and a text input field "เขียนความคิดเห็น..." (Write a comment...). At the bottom of the post are icons for emojis, photos, GIFs, and stickers. The Mango Zero logo is at the bottom of the yellow background.

MANGO ZERO
เมื่อสักครู่นี้ · ▼
อยู่ใน Paris, France

Paris is Calling

Paris, France
เมือง · ฝรั่งเศส
Khajorn Chiaranaipanich และคนอื่นๆ อีก 42 คนเคยมาเชือ... บันทึก

ถูกใจ แสดงความคิดเห็น

เขียนความคิดเห็น...

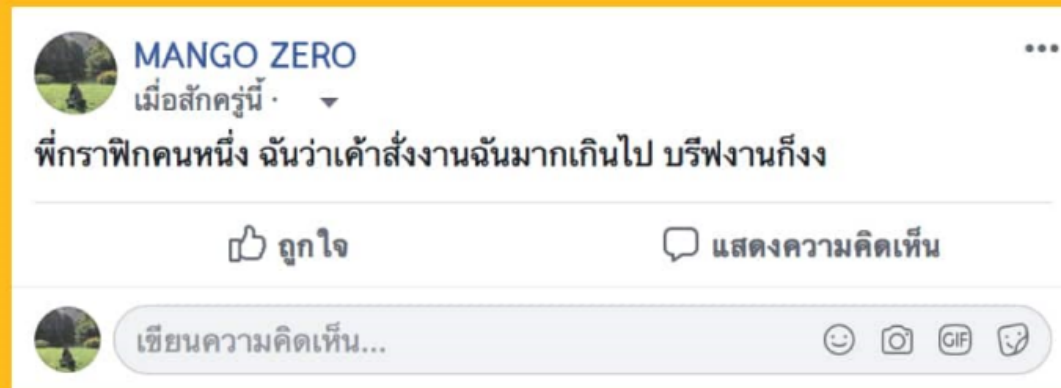
mango zero

โพสต์เรื่องราวส่วนตัวมากเกินไป



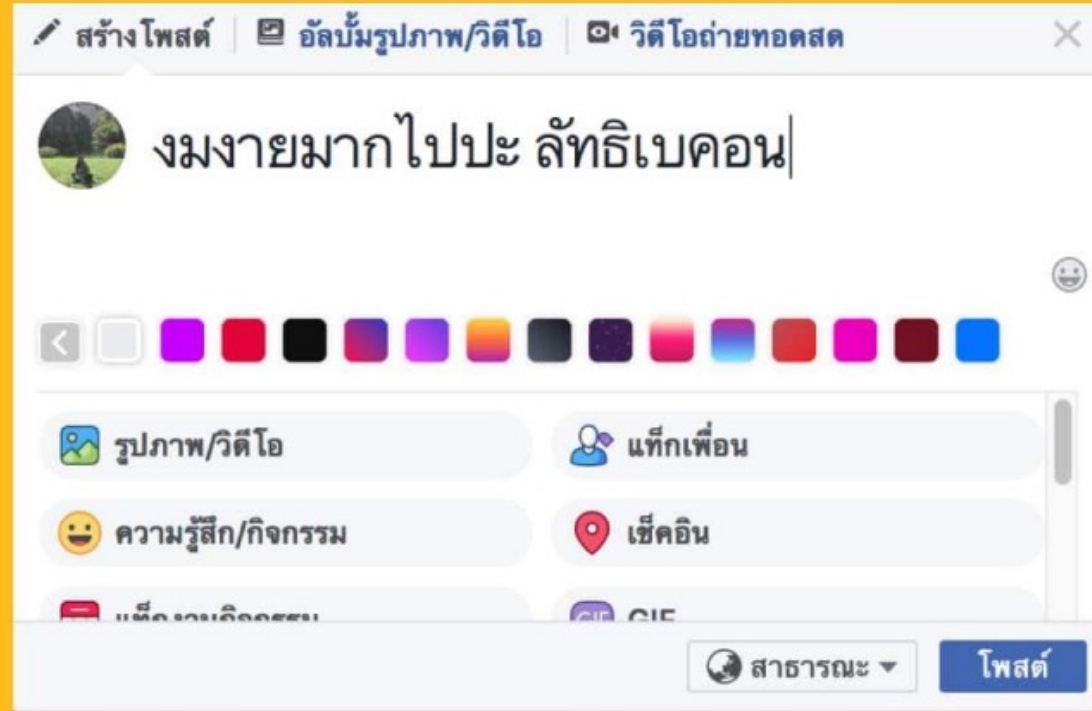
mango zero

วิจารณ์ที่ทำงาน



mango zero

ทัศนศิลป์



mango zero

ข่าวปลอม



mango zero

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ระวัง! อย่าเปิด!

กรมการปกครอง ออกมาเพื่อเช็คว่าใครฉีดวัคซีนอะไรก็เข็มแล้ว รบกวนใส่เลข 13 หลักของบัตร ปชช. นะครับ ตาม link นี้ ครับ <https://webapp.bora.dopa.go.th/mophapp/>

สำนักบริหารการทะเบียน
สำนักบริหารการทะเบียน ตรวจ
สอบราชการ เว็บไซต์สำนัก...

ข่าวปลอม

ข้อเท็จจริง : เว็บไซต์ดังกล่าวเป็นของสำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครองของจริง จึงกำชับเพื่อเพิ่มช่องทางการตรวจสอบข้อมูลของผู้ที่ได้รับการฉีดวัคซีน

หน่วยงานที่ตรวจสอบ : กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย

ANTI-FAKE NEWS CENTER THAILAND ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย

www.antifakenewscenter.com | Anti-Fake News Center Thailand | @antifakenewscenter | @AFNCThailand | GCC 1111 ต่อ 87

Copyright © 2020, Anti-Fake News Center Thailand. All rights reserved. | 15Sumraswongsood@su.22 สิงหาคม 2564

PDPA (Personal Data Protection Act) พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

PDPA ย่อมาจาก Personal Data Protection Act หรือพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 เป็นกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของบุคคลทั่วไป โดยกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล

ข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data) หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลซึ่งทำให้สามารถระบุตัวบุคคลนั้นได้ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม แต่ไม่รวมถึงข้อมูลของผู้ถึงแก่กรรม

PDPA กำหนดสิทธิของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล ดังนี้

- สิทธิในการขอเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล
- สิทธิในการขอแก้ไขข้อมูลส่วนบุคคล
- สิทธิในการขอลบข้อมูลส่วนบุคคล
- สิทธิในการขอระงับการใช้ข้อมูลส่วนบุคคล
- สิทธิในการขอโอนย้ายข้อมูลส่วนบุคคล
- สิทธิในการคัดค้านการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล

PDPA (Personal Data Protection Act) พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

PDPA กำหนดหน้าที่ของผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล ดังนี้

- ต้องแจ้งวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล
- ต้องขอความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลก่อนเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล
- ต้องเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลให้ปลอดภัย
- ต้องแจ้งให้เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลทราบถึงการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล
- ต้องให้เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลมีสิทธิในการเข้าถึง แก้ไข ลบ ระงับการใช้ หรือโอนย้ายข้อมูลส่วนบุคคล
- ต้องปฏิบัติตามคำสั่งของคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

PDPA (Personal Data Protection Act) พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

ตัวอย่างข้อมูลส่วนบุคคลที่ PDPA คุ้มครอง ได้แก่

- ชื่อ-นามสกุล
- ที่อยู่
- เบอร์โทรศัพท์
- หมายเลขบัตรประชาชน
- หมายเลขบัตรเครดิต
- ข้อมูลสุขภาพ
- ข้อมูลการเงิน
- ข้อมูลการติดต่อสื่อสาร
- ข้อมูลการใช้บริการ

ตัวอย่างการละเมิด PDPA ได้แก่

- การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลโดยมิได้รับอนุญาต
- การนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
- การไม่ปฏิบัติตามสิทธิของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล

การละเมิด PDPA มีโทษทั้งทางแพ่ง ทางอาญา และทางปกครอง

Phishing ฟิชซิ่ง การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ตเพื่อขอข้อมูลส่วนบุคคล

ฟิชซิ่ง คือการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ตเพื่อขอข้อมูลส่วนบุคคล เช่น รหัสผ่าน หรือหมายเลขบัตรเครดิต

โดยการส่งข้อความผ่านทางอีเมลหรือเมสเซนเจอร์ ตัวอย่างของการฟิชซิ่ง เช่น การบอกแก่ผู้รับปลายทางว่าเป็นธนาคารหรือบริษัทที่น่าเชื่อถือ และแจ้งว่ามีสาเหตุทำให้คุณต้องเข้าสู่ระบบและใส่ข้อมูลที่สำคัญใหม่

Re: [Status Payment Confirmed] Your receipt from playwith Interactives, Inc. Dated Monday, 19 August 2019.

เปลี่ยนข้อความเป็น: ไทย | ไม่ต้องแปลจาก: อังกฤษ

services@paypal.com <dontrsples3550228@sanskuyzuls.com>
ส 20/8/2019 4:21
mail.repayvalresolutionapp@amazon.com

PayPal

19 August 2019 20:31:08 PM PDT
Receipt Number: 5NELKUWDAMXH98678436T.

Hello,

You have sent a \$ 225.00 USD Payment to playwith Interactives, Inc.

Please note this transaction may take a few moments to appear in your account overview.

[View the details of this transaction online](#)

If it was not you who did this transaction you can dispute the transaction by clicking [Resolve Now](#)

Seller
Playwith Interactive, Inc.

Instructions for the seller
You have not entered instructions.

Description	Price	Quantity	Subtotal
RP's 22500 ROHAN_USER_ID: Mrsandy_20	\$225,00 USD	1	\$225,00 USD
		Subtotal:	\$225,00 USD
		Shipping and Handling:	-
		Total:	\$225,00 USD

This charge will appear on your credit card statement as "PAYPAL *PLAYWITHINS".

Phishing ฟิชซึ่ง การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ตเพื่อขอข้อมูลส่วนบุคคล

เตือน! เว็บไซต์ปลอม

~~http://www.kruthbltd.com/includes/menu/themes/default/ktb/ktb/th/login/login.php~~

~~http://www.kruthbltd.com/includes/menu/themes/default/ktb/ktb/th/index.html~~

เจอบแบบนี้
อย่าคลิกนะ

CALL CENTER 02 111 1111 | www.ktb.co.th | KTB Care | KTB Care | KTB_Care | KTB_Care | KTB_Care

KTB GROWING TOGETHER | กรุงเทพ ก้าวไกล ไปกับคุณ

ธนาคารกรุงไทย
KRUNGTHAI BANK

สาขาวิชาวิทยาการคำนวณ Computational Science
 บทที่ 3 พื้นฐานทางการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร์

อย่าหลงเชื่อ!
เว็บลงทะเบียเงิน
ปลอม

- เราไม่ทิ้งกัน.net
- เราไม่ทิ้งกัน.org
- เราไม่ทิ้งกัน.in.th
- เราไม่ทิ้งกัน.co.th
- เราไม่ทิ้งกัน.or.th
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.cc
- เราไม่ทิ้งกัน.com
- เราไม่ทิ้งกัน.org
- เราไม่ทิ้งกัน.in.th
- เราไม่ทิ้งกัน.org
- เราไม่ทิ้งกัน.net.th
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.co.th
- เราไม่ทิ้งกัน.or.th
- เราไม่ทิ้งกัน.net.th
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.net.th
- เราไม่ทิ้งกัน.or.th
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.co.th
- เราไม่ทิ้งกัน.or.th
- เราไม่ทิ้งกัน.net.th
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.in
- เราไม่ทิ้งกัน.co.th
- เราไม่ทิ้งกัน.cc

KTB CARE | ศูนย์ข้อมูล COVID-19 | สายด่วน 1111

<https://www.cyfence.com/article/what-is-phishing/>

Phishing ฟิชซิ่ง การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ตเพื่อขอข้อมูลส่วนบุคคล

ฟิชซิ่งเป็นภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่พบบ่อยที่สุด และสามารถส่งผลกระทบต่อผู้ใช้ทุกคน ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการฟิชซิ่งอาจสูญเสียข้อมูลส่วนบุคคลและประสบการณ์ทางการเงิน

มีวิธีต่างๆ ในการหลีกเลี่ยงการตกเป็นเหยื่อของการฟิชซิ่ง ดังนี้

- ตรวจสอบลิงก์และที่อยู่อีเมลอย่างรอบคอบ ก่อนคลิกหรือเปิด
- สังเกต URL ที่มี **https://**
- อย่าให้ข้อมูลส่วนบุคคลของคุณกับบุคคลหรือองค์กรที่ไม่รู้จัก
- ใช้รหัสผ่านที่ปลอดภัยและแตกต่างกันสำหรับแต่ละบัญชี
- อัปเดตซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัสและไฟร์วอลล์ของอยู่เสมอ

อคติ (Bias)

THE CONCLUSION
อาสาสรุป

**“อคติ”
13 ประเภท**

ที่ทำให้เราคิดว่า
ตัวเองมีเหตุผล!?

1. อคติจาก การเห็นผู้อยู่รอด
2. อคติจาก การเลือกรับข้อมูล
3. อคติจาก การเชื่อถือผู้มีอำนาจ
4. อคติจาก ข้อมูลที่หาได้ง่าย
5. อคติจาก การรู้ผลลัพธ์อยู่แล้ว
6. อคติจาก การครอบครอง
7. อคติจาก ความเสี่ยงเป็นศูนย์
8. อคติจาก การตัดสินใจจากผลลัพธ์
9. อคติจาก ความเชื่อว่าต้องลงมือทำ
10. อคติจาก การเพิกเฉย
11. อคติจาก การคิดเข้าข้างตัวเอง
12. อคติจาก การรู้สึกไปเอง
13. อคติจาก การสร้างความเชื่อมโยง

จากหนังสือ "The Art of Thinking Clearly" ของ Rolf Dobelli

ตรรกะวิบัติ (Fallacy)

ตรรกะวิบัติ (Fallacy) หมายถึง การอ้างเหตุผลที่ผิดพลาด ส่งผลให้ข้อสรุปที่ได้นั้นไม่ถูกต้องตามหลักตรรกะ ตรรกะวิบัติมีหลากหลายประเภท แต่ละประเภทมีรูปแบบและลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน



คือ การที่โจมตีไปยังตัวบุคคลที่พูดหรือระบุเนื้อหาประเด็นนั้นๆ โดยไม่ได้สนใจในตัวประเด็นเลย

ตัวอย่าง

a : เราควรหันมารักโลกด้วยการงดใช้ถุงพลาสติก

b : แต่เมื่อวานก็เห็นซื้อขวดน้ำพลาสติกอยู่เลยนะ แบบนี้จะน่าเชื่อถือได้ยังไง

การที่ a ซื้อขวดน้ำพลาสติก ถึงแม้จะผิด แต่ก็ไม่ได้ทำให้ความจริงเรื่องความสมควรในการรักโลกด้วยการงดใช้พลาสติกผิดไป ดังนั้นการพูดแบบโจมตีไปที่ตัวบุคคลจึงไม่ถูกต้อง

ตรรกะวิบัติ (Fallacy)



ข้อนี้พวกเรามักเป็นกันโดยไม่รู้ตัว ก็คือการทำตามเพราะคนส่วนใหญ่ทำ
นั่นเอง (ในสุภามิตไทยก็มีนะ คือคำว่า “พวกมากลากไป”)

ตัวอย่าง

a: ชับรบบนฟุตปาร

b: ทำไม่ถึงทำแบบนั้นละ มันเป็นเรื่องที่ผิดนะ

a: ไม่เห็นเป็นอะไรเลย ใครๆ ก็ทำกัน

ความจริงแล้วเป็นการให้เหตุผลที่ผิด เพราะการที่คนส่วนใหญ่ทำสิ่งนั้น ไม่ได้
แปลว่าสิ่งที่ทำจะเปลี่ยนจากผิดเป็นถูกได้

ตรรกะวิบัติ (Fallacy)



เป็นการโต้แย้งด้วยการอ้างถึงความชอบหรือความจงรักภักดี ซึ่งเป็นคนละเรื่องกับประเด็นที่กำลังโต้แย้งกันอยู่

ตัวอย่าง

a: น้ำเปล่าอร่อยที่สุด

b: จริงหรือ แต่เครื่องดื่มอื่นมีน้ำตาล น่าจะทำให้รสชาติกลมกล่อมกว่าหรือเปล่า

กลุ่มที่จงรักภักดีต่อ a : อย่าเถียง a สิ! สิ่งที่ a พุดถูกเสมอ ถ้าไม่จงรักภักดี a ก็ออกไปซะ

ซึ่งเป็นเรื่องที่ผิด เพราะไม่ว่า b จะจงรักภักดี a หรือไม่ ก็ไม่ได้แปลว่าสิ่งที่ a หรือ b พุดนั้นถูกหรือผิด พุดง่ายๆ ก็คือ ความจงรักภักดีไม่ได้เป็นตัวแปรที่ทำให้เหตุผลนั้นๆ กลายเป็นเรื่องที่ถูกหรือผิดได้นั่นเอง

ตรรกะวิบัติ (Fallacy)



ก็คือการใช้อำนาจที่ตัวเองมี คุกคาม ข่มขู่ หรือปิดประเด็นเพื่อทำให้การโต้แย้งนั้นอ่อนลง

ตัวอย่าง

ลูกน้อง : เราควรให้รางวัลพนักงานดีเด่นกับ b โหมครีบ เขาขยันทำงานมาก

หัวหน้า: ผมไม่ให้รางวัลเขาหรอก และถ้าคุณยังพูดอีก ผมจะหักเงินเดือนคุณด้วย

แบบนี้เป็นการให้เหตุผลที่ไม่ถูกต้อง เพราะการข่มขู่ อาจจะทำให้รู้สึกหวาดกลัว แต่ก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความถูกต้องของประเด็นนั้นได้

ตรรกะวิบัติ (Fallacy)



คือการสรุปโดยเอาคำถามมาเป็นคำตอบ เป็นการให้เหตุผลแบบวนไปวนมา สุดท้ายแล้วก็ไม่ได้เหตุผลที่แท้จริง (เป็นการอ่านแล้วแบบ เอ้า แล้วยังไงต่อ)

ตัวอย่าง

ล: หน้าที๋ของลูกคือเชื่อฟังพ่อแม่ เพราะเป็นหน้าที๋ของลูก

การพูดแค่ว่าเป็นหน้าที๋ แต่ไม่ได้แจกแจงว่าเป็นหน้าที๋อย่างไร สุดท้ายแล้วก็จะวกกลับไปที่ต้นประโยคอยู่ดี เป็นการให้เหตุผลที่ไม่ถูกต้อง

ตรรกะวิบัติ (Fallacy)



อีกหนึ่งเหตุผลพิดยอดนิยม เพราะว่าเราคนเป็นคนไทยใจดี นั่นก็คือการยกประเด็นที่ทำให้ตัวเองดูน่าเห็นอกเห็นใจ จนสิ่งที่ตัวเองพูดกลายเป็นประเด็นที่ถูกได้

ตัวอย่าง

า: ให้ผมได้รางวัลนี้เถอะครับ ผมอยู่ตัวคนเดียวและมีแมวที่ต้องเลี้ยงดู

การใช้ความน่าสงสารแบบนี้ถือเป็นเรื่องที่ผิด เพราะความน่าเห็นอกเห็นใจไม่สามารถยืนยันความถูกต้องของเหตุผลนั้นได้

ตรรกะวิบัติ (Fallacy)



คือการด่วนสรุปประเด็นเพราะยังไม่มีหลักฐานหรือพยานยืนยันที่แน่ชัด ก็เลยจบประเด็นมันซะเลย

ตัวอย่าง

ล: เอเลี่ยนไม่มีอยู่จริง เพราะไม่มีหลักฐานมายืนยัน

การให้เหตุผลแบบนี้ผิด เพราะไม่มีหลักฐานพิสูจน์แน่ชัดว่าตกลงแล้วเอเลี่ยนมีจริงหรือไม่ จึงยังไม่สามารถสรุปได้

Gaslighting

Gaslighting เป็นรูปแบบหนึ่งของการควบคุมทางจิตใจ (psychological manipulation) ที่ใช้เพื่อทำให้เหยื่อเชื่อว่าพวกเขากำลังคิด รู้สึก หรือเห็นอะไรบางอย่างที่ไม่เป็นความจริง ผู้ที่ทำการ Gaslighting มักใช้กลยุทธ์ต่างๆ เช่น การปฏิเสธ การบิดเบือนความจริง และการทำให้เหยื่อรู้สึกบ้า



“คิดมากไปหรือเปล่า?”

“คิดไปเองหรือเปล่า?”

“เพราะคุณทำแบบนั้น ฉันเลยเป็นแบบนี้”

“ที่ทำแบบนี้เพราะเป็นห่วงนะ”

“ไม่เชื่อใจกันเลยใช่ไหม?”

“ทำไมไม่อดทนเลย คนอื่นเขายังทนได้”

Gaslighting

Gaslighting สามารถส่งผลกระทบต่อเหยื่อได้หลายวิธี เช่น ทำให้เหยื่อรู้สึกไม่มั่นคง วิทกกังวล และสงสัยในตัวเอง เหยื่ออาจเริ่มถอยห่างจากผู้อื่นและสูญเสียความมั่นใจในตนเอง



หากคิดว่าคุณกำลังตกเป็นเหยื่อของ Gaslighting ควรขอความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญ เช่น นักบำบัดโรคหรือนักจิตวิทยา นักบำบัดโรคสามารถช่วยให้คุณเข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นและช่วยให้คุณฟื้นตัวจากประสบการณ์นี้

การรับมือกับ Gaslighting:

- จดบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อที่คุณจะได้ติดตามและตรวจสอบว่าเกิดอะไรขึ้น
- พูดคุยกับคนที่ไว้ใจได้ เช่น เพื่อน ครอบครัว หรือนักบำบัดโรค
- จำไว้ว่าคุณไม่ได้อยู่คนเดียว มีหลายคนที่ตกเป็นเหยื่อของ Gaslighting

เว็บไซต์ดาวน์โหลดภาพที่ไม่ติดลิขสิทธิ์

- Pixabay เป็นเว็บไซต์ดาวน์โหลดภาพฟรีที่ใหญ่ที่สุดในโลก มีภาพถ่าย รูปวาด ภาพประกอบ และวิดีโอให้เลือกมากกว่า 2.5 ล้านรายการ ภาพทั้งหมดบน Pixabay เผยแพร่ภายใต้ใบอนุญาต Creative Commons CC0 ซึ่งอนุญาตให้ใช้เนื้อหาโดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ ยกเว้นการระบุที่มา
- Unsplash เป็นเว็บไซต์ดาวน์โหลดภาพฟรีอีกแห่งหนึ่ง มีภาพถ่ายให้เลือกมากกว่า 10 ล้านรายการ ภาพทั้งหมดบน Unsplash เผยแพร่ภายใต้ใบอนุญาต Creative Commons CC0
- Pexels เป็นเว็บไซต์ดาวน์โหลดภาพฟรีอีกแห่งหนึ่ง มีภาพถ่ายให้เลือกมากกว่า 3 ล้านรายการ ภาพทั้งหมดบน Pexels เผยแพร่ภายใต้ใบอนุญาต Creative Commons CC0
- Freepik เป็นเว็บไซต์ดาวน์โหลดภาพฟรีและเสียเงิน มีภาพถ่าย รูปวาด ภาพประกอบ ไอคอน และอื่นๆ ให้เลือกมากกว่า 2 ล้านรายการ ภาพฟรีบน Freepik เผยแพร่ภายใต้ใบอนุญาต Creative Commons CC0 หรือใบอนุญาตอื่นๆ ที่กำหนดเงื่อนไขการใช้งานที่แตกต่างกัน
- Flaticon เป็นเว็บไซต์ดาวน์โหลดไอคอนฟรี มีไอคอนให้เลือกมากกว่า 2 ล้านรายการ ไอคอนทั้งหมดบน Flaticon เผยแพร่ภายใต้ใบอนุญาต Creative Commons CC BY 3.0 ซึ่งอนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา

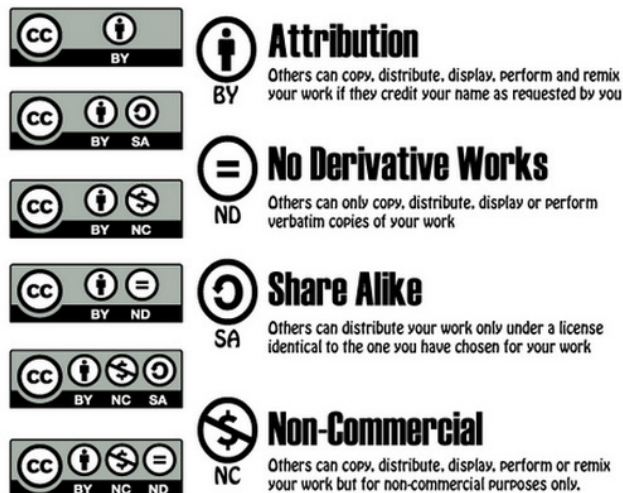
เมื่อเลือกเว็บไซต์ดาวน์โหลดภาพที่ไม่ติดลิขสิทธิ์ สิ่งสำคัญคือต้องอ่านเงื่อนไขการใช้งานของเว็บไซต์อย่างละเอียด เพื่อดูว่าภาพเหล่านั้นสามารถนำไปใช้ในวัตถุประสงค์ใดได้บ้าง ตัวอย่างเช่น บางเว็บไซต์อนุญาตให้ใช้ภาพเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า ในขณะที่บางเว็บไซต์อนุญาตให้ใช้ภาพเพื่อวัตถุประสงค์ส่วนตัวเท่านั้น

<https://chooser-beta.creativecommons.org/>

Creative Commons (CC) เป็นเครื่องหมายการค้าของ Creative Commons, Inc.

เป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่พัฒนาและจัดการใบอนุญาต Creative Commons

ใบอนุญาต Creative Commons ช่วยให้ผู้สร้างเนื้อหาสามารถกำหนดเงื่อนไขการอนุญาตสำหรับการใช้เนื้อหาของตนได้



รายวิชาวิทยาการคำนวณ Computational Science
บทที่ 3 พื้นฐานทางด้านความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภักดิ์

ใบอนุญาต Creative Commons มี 6 ประเภท แต่ละประเภทมีเงื่อนไขที่แตกต่างกัน ดังนี้

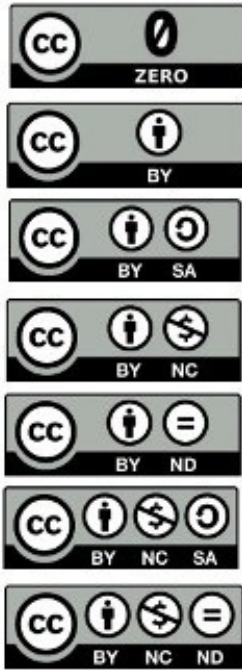
- **CC0** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาโดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ
- **CC BY** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา
- **CC BY-SA** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา และอนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่เนื้อหาที่ดัดแปลงได้ โดยต้องระบุที่มาและใบอนุญาตเดียวกัน
- **CC BY-ND** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามดัดแปลงเนื้อหา
- **CC BY-NC** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า
- **CC BY-NC-SA** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา และอนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่เนื้อหาที่ดัดแปลงได้ โดยต้องระบุที่มาและใบอนุญาตเดียวกัน แต่ห้ามใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า

<https://chooser-beta.creativecommons.org/>



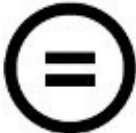
MOST OPEN

Licenses



LEAST OPEN

Icons



Terms of the Licenses

Public Domain Dedication (CC0)

This is considered a dedication to the public domain, and thus the creator(s) associated with this item have waived all their rights to the work worldwide under copyright law.

Attribution (BY)

Others can copy, distribute, display, perform and remix the work if they credit/cite the creator/author.

Derivative Works (ND)

Others can only copy, distribute, display or perform *verbatim* copies of the work. (No modifications allowed.)

Share Alike (SA)

Others can distribute the work only under a license identical to the one attached to the original work.

Non-Commercial (NC)

Others can copy, distribute, display, perform or remix the work but only for non-commercial purposes.

ใบอนุญาต Creative Commons มี 6 ประเภท แต่ละประเภทมีเงื่อนไขที่แตกต่างกัน ดังนี้

- **CC0** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาโดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ
- **CC BY** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา
- **CC BY-SA** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา และอนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่เนื้อหาที่ดัดแปลงได้ โดยต้องระบุที่มาและใบอนุญาตเดียวกัน
- **CC BY-ND** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามดัดแปลงเนื้อหา
- **CC BY-NC** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า
- **CC BY-NC-SA** : อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา และอนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่เนื้อหาที่ดัดแปลงได้ โดยต้องระบุที่มาและใบอนุญาตเดียวกัน แต่ห้ามใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า

This work is a [CC0 Public Domain Dedication](#) work.

Assignment 2

1. ให้นักศึกษาเข้าเว็บไซต์ <https://e-training.tpqi.go.th/> ลงทะเบียนสมัครสมาชิกและกรอกประวัติตามจริง โดยใช้อีเมลส่วนตัวเท่านั้น (ห้ามใช้อีเมลมหาวิทยาลัย เนื่องจากประวัติการอบรมจะติดตัวนักศึกษาผ่านทางอีเมลส่วนตัวของนักศึกษา)
2. ให้นักศึกษาลงทะเบียนและเรียนรายวิชา DL1000 สมรรถนะด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy) ระดับ 1 ทักษะขั้นพื้นฐาน (**ไม่บังคับ**)
ที่ <https://e-training.tpqi.go.th/courses/502/info>
3. ให้นักศึกษาลงทะเบียนและเรียนรายวิชา TPQI_SEZ01 อบรมพัฒนาสมรรถนะความสามารถด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy) **ระดับ 2 (บังคับ)**
ที่ <https://e-training.tpqi.go.th/courses/497/info>
4. นักศึกษาต้องเรียน**ระดับ 2 ทุกคน** เพื่อรับใบประกาศนียบัตร และส่งผ่านระบบ Google Classroom

Post-test



1. ข้อใดไม่ใช่ 3R หรือ ทักษะการรู้หนังสือ (Literacy)

A Reading

C Arithmetic

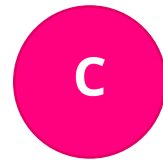
B Writing

D Respectively

2. การอ่านเอกสารทางวิทยาการคำนวณช่วยในการพัฒนาข้อใด?



ทักษะการคิดคำนวณ



ทักษะการอ่านอย่างเข้าใจและ
การประเมินข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ



ทักษะการเขียน



ทักษะการคิดวิเคราะห์

3. ทักษะการเขียนที่พัฒนาขึ้นจากวิทยาการคำนวณ คือข้อใด?



การเขียนเรียงเรียงขั้นตอน



การเขียนบทความวิจัย



การเขียนขั้นตอนการแก้ปัญหา
อย่างกระชับ



ถูกทุกข้อ



การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำงานได้
อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

4. วิทยาการคำนวณช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณในด้านใด?

A การแปลงเลขฐาน

B การหาค่าทางสถิติ

C การเปรียบเทียบ

D การใช้เหตุผลทางตรรกะ

E ถูกทุกข้อ

5. ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาที่พัฒนาขึ้นจากวิทยาการคำนวณ คือข้อใด



การออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์



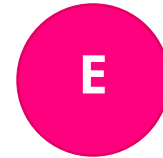
การคิดเชิงออกแบบ



การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน



การคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงนวัตกรรม



ถูกทุกข้อ

6. 3R8C ในส่วนของ Creativity and Innovation ตรงกับข้อใด?



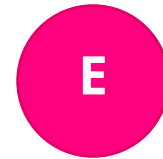
Positive Thinking



Critical Thinking



Negative Thinking



Design Thinking



Testing

7. 3R8C ในส่วนของ Compassion ตรงกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบข้อใด?



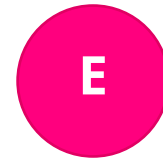
Define



Testing



Ideate



Prototype



Empathize

8. ความสามารถในการระบุคดีในสื่อ สัมพันธ์กับข้อใด

A Digital First Mindset

D Design Thinking

B Digital Literacy

E Creativity Thinking

C Media Literacy

9. ข้อใด คือ PDPA

- A** พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562
- B** Personal Data Protection Act
- C** กฎหมายที่ให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของบุคคลทั่วไป
- D** ถูกทุกข้อ

10. Creative Commons (CC) CC BY-NC คือข้อใด

- A** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามดัดแปลงเนื้อหา
- B** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา และอนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่เนื้อหาที่ดัดแปลงได้ โดยต้องระบุที่มาและใบอนุญาตเดียวกัน
- C** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา
- D** อนุญาตให้ใช้เนื้อหาได้โดยระบุที่มา แต่ห้ามใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า

11. เว็บไซต์ที่เสี่ยงต่อการ Phishing

- A <https://www.krungsri.com/th/personal>
- B https://krungthai.com/th/personal/detail/333?gad_source=1&gclid=_F6w4iDxYC1T7XD4iC58gwWI3cgaAIT8EALw_wcB
- C <https://www.scb.co.th/>
- D <http://www.gsb.or.th/>