



โครงการจ้างที่ปรึกษากิจกรรมศึกษาวิเคราะห์กรอบแนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลเบื้องต้น (Digital Literacy) สำหรับประชาชนทุกกลุ่มวัยที่เหมาะสม กับบริบทของประเทศไทยภายใต้โครงการส่งเสริมการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และรับมือกับข้อต่อสังคม

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล

DIGITAL LITERACY CURRICULUM

สุขภาพดี
ยุคดิจิทัล



ดิจิทัล



ความปลอดภัย
ยุคดิจิทัล



ความเข้าใจ
สื่อดิจิทัล



แนว
สังคม



สิทธิและความ
รับผิดชอบ



การเข้าถึง
สื่อดิจิทัล



การสื่อสาร
ยุคดิจิทัล



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum).....	๑
ข้อมูลทั่วไป	๑
๑. ชื่อหลักสูตร	๑
๒. จำนวนชั่วโมงที่เรียนรู้ตลอดหลักสูตร.....	๑
๓. รูปแบบของหลักสูตร	๑
๔. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร	๑
๕. กลุ่มผู้เรียนรู้	๒
ข้อมูลโครงสร้างหลักสูตร	๒
๑. คำอธิบายรายวิชา.....	๒
๑.๑ สิทธิและความรับผิดชอบ	๒
๑.๒ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	๓
๑.๓ การสื่อสารยุคดิจิทัล	๓
๑.๔ ความปลอดภัยยุคดิจิทัล	๓
๑.๕ ความเข้าใจสื่อดิจิทัล	๓
๑.๖ แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล.....	๓
๑.๗ สุขภาพดียุคดิจิทัล	๔
๑.๘ ดิจิทัลคอมเมอร์ซ	๔
๑.๙ กฎหมายดิจิทัล.....	๔
๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อหลักสูตร	๔
๓. วิธีการสอนที่จะพัฒนาการเรียนรู้.....	๔
๔. วิธีการประเมินผล	๕
๕. แผนการสอน.....	๕
๖. ทรัพยากรและเอกสารประกอบกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้.....	๘
๖.๑ ทรัพยากรหลัก.....	๘
๖.๒ ทรัพยากรเสริม.....	๙
๗. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร.....	๙
๗.๑ กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรโดยผู้เรียนรู้	๙
๗.๒ กลยุทธ์การประเมินกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้.....	๙

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
๗.๓ การปรับปรุงการถ่ายทอดองค์ความรู้	๙
๗.๔ การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนรู้ในหลักสูตร	๑๐
๗.๕ การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิภาพของหลักสูตร	๑๐
ภาคผนวก ก	๑๑
โครงสร้างหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Course Outline)	๑๑
สิทธิและความรับผิดชอบ	๑๕
คำถามสำคัญ	๑๕
จุดประสงค์หลัก	๑๕
สมรรถนะ	๑๖
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก	๑๖
หัวเรื่องหลัก	๑๗
การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	๒๐
คำถามสำคัญ	๒๐
จุดประสงค์หลัก	๒๐
สมรรถนะ	๒๐
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก	๒๑
หัวเรื่องหลัก	๒๑
การสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล	๒๕
การสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล	๒๕
คำถามสำคัญ	๒๕
จุดประสงค์หลัก	๒๕
สมรรถนะ	๒๕
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก	๒๖
หัวเรื่องหลัก	๒๖
ความปลอดภัยยุคดิจิทัล	๒๙
คำถามหลัก	๒๙
จุดประสงค์หลัก	๒๙
สมรรถนะ	๒๙

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก.....	๓๐
หัวเรื่องหลัก.....	๓๐
ความเข้าใจสื่อดิจิทัล	๓๔
คำถามสำคัญ.....	๓๔
จุดประสงค์หลัก	๓๔
สมรรถนะ	๓๔
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก.....	๓๕
หัวเรื่องหลัก.....	๓๕
แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล	๔๑
คำถามสำคัญ.....	๔๑
จุดประสงค์หลัก	๔๑
สมรรถนะ	๔๑
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก.....	๔๒
หัวเรื่องหลัก.....	๔๒
สุขภาพดียุคดิจิทัล	๔๕
คำถามสำคัญ.....	๔๕
จุดประสงค์หลัก	๔๕
สมรรถนะ	๔๕
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก.....	๔๖
หัวเรื่องหลัก.....	๔๖
ดิจิทัลคอมเมอร์ซ	๕๒
คำถามสำคัญ.....	๕๒
จุดประสงค์หลัก	๕๒
สมรรถนะ	๕๒
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก.....	๕๓
หัวเรื่องหลัก.....	๕๓
กฎหมายดิจิทัล	๕๗
คำถามสำคัญ.....	๕๗

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
จุดประสงค์หลัก	๕๗
สมรรถนะ	๕๗
โครงสร้างหัวเรื่องหลัก	๕๘
หัวเรื่องหลัก	๕๘
ภาคผนวก ข. เนื้อหาหลักตามโครงสร้างหลักสูตร	๖๒
๑. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสิทธิและความรับผิดชอบ	๖๓
๒. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาการเข้าถึงสื่อดิจิทัล	๖๓
๓. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาการสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล	๖๓
๔. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาความปลอดภัยยุคดิจิทัล	๖๔
๕. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาความเข้าใจสื่อดิจิทัล	๖๔
๖. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล	๖๔
๗. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสุขภาพดียุคดิจิทัล	๖๕
๘. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาดิจิทัลคอมเมอร์ซ	๖๕
๙. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชากฎหมายดิจิทัล	๖๕
ภาคผนวก ค. เอกสารประกอบการถ่ายทอดองค์ความรู้ (Presentation)	๖๗
ภาคผนวก ง. เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)	๖๘
๑. แบบทดสอบ รายวิชาสิทธิและความรับผิดชอบ	๖๙
๒. แบบทดสอบ รายวิชาการเข้าถึงสื่อดิจิทัล	๗๑
๓. แบบทดสอบ รายวิชาการสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล	๗๓
๔. แบบทดสอบ รายวิชาความปลอดภัยยุคดิจิทัล	๗๕
๕. แบบทดสอบ รายวิชาความเข้าใจสื่อดิจิทัล	๗๗
๖. แบบทดสอบ รายวิชาแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล	๗๙
๗. แบบทดสอบ รายวิชาสุขภาพดียุคดิจิทัล	๘๑
๘. แบบทดสอบ รายวิชาดิจิทัลคอมเมอร์ซ	๘๓
๙. แบบทดสอบ รายวิชากฎหมายดิจิทัล	๘๕

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)

พ.ศ. ๒๕๕๙

จัดทำโดย

มหาวิทยาลัยมหิดล

ที่ปรึกษากิจการรรมศึกษาวิเคราะห์กรอบแนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลเบื้องต้น (Digital Literacy)

สำหรับประชาชนทุกกลุ่มวัยที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

ภายใต้โครงการส่งเสริมการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อสังคม

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ข้อมูลทั่วไป

๑. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : การเข้าใจดิจิทัล

ภาษาอังกฤษ : Digital Literacy Curriculum

๒. จำนวนชั่วโมงที่เรียนรู้ตลอดหลักสูตร

เรียนรู้ไม่น้อยกว่า ๑๘ ชั่วโมง

๓. รูปแบบของหลักสูตร

ภาษาที่ใช้ : ภาษาไทย

กระบวนการในการเรียนรู้ : เรียนรู้ทฤษฎีและกิจกรรมปฏิบัติการ

๔. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนสามารถ

๔.๑. อธิบายทฤษฎีหลักการเข้าถึงและใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและการใช้ชีวิตประจำวันได้

๔.๒. รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อดิจิทัลเพื่อการบริโภคได้อย่างเหมาะสม

๔.๓. ประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม

- ๔.๔. เข้าใจความรู้ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
- ๔.๕. เรียนรู้การใช้งานดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ทางการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล
- ๔.๖. ตระหนักรู้ การใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

๕. กลุ่มผู้เรียนรู้

- ผู้พัฒนาระบบสารสนเทศ โปรแกรมเมอร์ นักพัฒนาระบบ
- ผู้สร้างเนื้อหา กราฟิกดีไซน์เนอร์ ผู้สร้างภาพยนตร์เคลื่อนไหว
- ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานเฉพาะด้าน วิศวกร นักดนตรี นักสถิติ พยาบาล นักบัญชี เป็นต้น
- ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน นักเรียน ข้าราชการ พนักงานบริษัท ตำรวจ ทหาร เป็นต้น
- บุคคลทั่วไป แม่บ้าน เกษตรกร พนักงานแรงงาน ผู้พิการ ผู้สูงอายุ
- บุคคลทางด้านศาสนา พระ บาทหลวง เป็นต้น

ข้อมูลโครงสร้างหลักสูตร

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) มีจำนวนเนื้อหาตลอดหลักสูตร ๙ กลุ่มเนื้อหา ประกอบด้วย สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สุขภาพดียุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และ กฎหมายดิจิทัล

๑.๑ สิทธิและความรับผิดชอบ

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องทราบสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธิในบนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัลในฐานะเป็นประชากรของสังคมในระดับต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับชุมชน ระดับประเทศ ระดับโลก โดยความรับผิดชอบนี้รวมถึงความรับผิดชอบต่อตัวเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งผลกระทบที่เกิดจากการกระทำและทางกฎหมายการใช้สิทธิ เสรีภาพอย่างถูกต้อง จะทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกัน เกิดความสงบสุข ไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศิลธรรม ของสังคม ถือเป็นพื้นฐานประการแรกที่ต้องทราบ เพื่อจะอยู่ในสังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงประชากรจากทุกประเทศทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน

๑.๒ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจอินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่าง ๆ รวมถึงข้อดีข้อเสียของแต่ละช่องทางได้ เพื่อให้สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องเข้าใจสื่อทางดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้งานในปัจจุบัน

๑.๓ การสื่อสารยุคดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจการสื่อสารผ่านทางสื่อ และเครื่องมือทางดิจิทัลในแง่มุมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความเหมาะสม ความแตกต่าง ความเสี่ยงของสื่อ และเครื่องมือพร้อมทั้งสามารถสื่อสารโดยใช้ข้อความหรือถ้อยคำอย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ และเคารพผู้อื่น เพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวม นอกจากนี้ยังรวมถึง ความสามารถวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่บนสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ว่าสิ่งไหนเป็นข้อเท็จจริง สิ่งไหนเป็นความเห็น สิ่งไหนเป็นความจริงบางส่วน สิ่งไหนเป็นความจริงเฉพาะเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการสื่อสารทางดิจิทัล

๑.๔ ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจความมั่นคง ความเป็นส่วนตัว และการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล ในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล รวมถึงภัยในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในแง่วิธีการที่ได้รับการคุกคาม ผลกระทบที่เกิดขึ้น การป้องกัน การลดความเสี่ยง ต่อภัยเหล่านั้น

๑.๕ ความเข้าใจสื่อดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจสารสนเทศและสื่อในยุคดิจิทัล เพื่อที่สามารถระบุข้อมูลที่ต้องการหาข้อมูลนั้น ประเมินประโยชน์ ความเกี่ยวข้อง ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลนั้นจากแหล่งต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้ศึกษาจำเป็นต้องสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาพัฒนาเป็นความรู้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ผ่านทางการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๖ แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องทราบ แนวทางปฏิบัติในสังคม มารยาท และ พฤติกรรมอันพึงปฏิบัติเมื่ออยู่ร่วมในสังคมดิจิทัล เพื่อไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเครียด ความกังวลใจ รวมถึงเป็นสาเหตุของปัญหาทางสภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง การประพฤติตามมารยาทที่เหมาะสม จะทำให้สังคมยอมรับ นับถือ และให้เกียรติเรานั้นมารยาทในสังคมดิจิทัล จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องเรียนรู้ และปูพื้นฐานไว้ในการใช้งานสังคมดิจิทัล

๑.๗ สุขภาพดียุคดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจอันตรายและผลกระทบด้านสุขภาพในแง่มุมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต โรคที่เกิดขึ้น รวมถึงความสัมพันธ์และผลกระทบต่อเยาวชน การใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล เพื่อป้องกัน หลีกเลี่ยง ลดผลกระทบ จนถึงวิธีการรักษาเบื้องต้น ทั้งต่อตัวเอง และคนใกล้ตัว เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในยุคดิจิทัลได้

๑.๘ ดิจิทัลคอมเมอร์ซ

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจการทำธุรกิจออนไลน์ หรือ อีคอมเมอร์ซ ประเภทต่าง ๆ รวมถึงอันตราย ภัย และ ความเสี่ยงจากการทำธุรกรรมนั้น พร้อมทั้งวิธีป้องกัน ลดความเสี่ยงและรับมือ กับอันตราย ภัย และความเสี่ยงเหล่านั้น โดยรู้ขั้นตอนปฏิบัติเมื่อตกเป็นเหยื่อการหลอกลวงเหล่านี้

๑.๙ กฎหมายดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจสิทธิและข้อจำกัดที่ควบคุมการใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งได้ถูกกำหนดโดยภาครัฐ เพื่อที่จะได้สามารถปฏิบัติงานและดำเนินชีวิตได้อยู่ถูกต้องตามกฎหมายระเบียบสังคม ซึ่งจะเป็นการเคารพสิทธิของผู้อื่นอีกด้วย

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อหลักสูตร

จำนวนชั่วโมงบรรยายต่อหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	๖ ชั่วโมง
จำนวนชั่วโมงฝึกปฏิบัติต่อหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	๖ ชั่วโมง
จำนวนชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเอง	ไม่น้อยกว่า	๖ ชั่วโมง

๓. วิธีการสอนที่จะพัฒนาการเรียนรู้

๓.๑ บรรยาย

๓.๒ กรณีศึกษา

๓.๓ การมอบหมายงาน

๓.๔ การนำเสนอผลงาน

๓.๕ การอภิปราย

๓.๖ การฝึกปฏิบัติ

๓.๗ การทบทวน

๔. วิธีการประเมินผล

๔.๑ ความรู้ความเข้าใจดิจิทัลครอบคลุมเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความเข้าใจดิจิทัลประเมินจาก

- (๑) ผลทดสอบก่อนเรียน
- (๒) ผลทดสอบหลังเรียน
- (๓) การตอบคำถามในกระบวนการเรียนรู้
- (๔) การสัมภาษณ์

๔.๒ ทักษะความเข้าใจดิจิทัล เพื่อการใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานและชีวิตประจำวัน ประเมินจาก

- (๑) ผลลัพธ์การทดสอบปฏิบัติการ
- (๒) การสังเกตการณ์
- (๓) การสัมภาษณ์

๔.๓ ทศนคติความเข้าใจดิจิทัล เพื่อการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ประเมินจาก

- (๑) การตอบคำถามในกระบวนการเรียนรู้
- (๒) กระบวนการสังเกตการณ์ของผู้สอน
- (๓) การจำลองสถานการณ์เพื่อประเมินผล โดยกระบวนการจัดลำดับ (Ranking) การให้คะแนน (Rating) การแยกกลุ่ม (Sorting Technique) การเลือกตอบ (Choice Technique) และการวัดทางสรีรวิทยา (Physiological)
- (๔) การพิจารณาแนวคิด (นามธรรม) สะท้อน การกระทำ (รูปธรรม)

๕. แผนการสอน

หัวข้อที่	หัวข้อ	จำนวน (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
		บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	
-	เกริ่นนำรายวิชาและวัตถุประสงค์	๑๐	๐	๐	บรรยาย
-	ประเมินผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (ก่อนเรียน)	๒๐	๐	๐	แบบทดสอบประเมินผล
๑	สิทธิและความรับผิดชอบ - เสรีภาพ ความเข้าใจผิด ปฏิญญาสากล รัฐธรรมนูญ เสรีภาพในการพูดและแสดงออก - สิทธิ ความเป็นส่วนตัว ความเป็นสาธารณะของสื่อออนไลน์ ข้อมูลส่วนตัวและอัตลักษณ์ สิทธิคุ้มครอง	๖๐	๐	๖๐	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา

หัวข้อที่	หัวข้อ	จำนวน (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
		บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	
	ผู้บริโภค ลิขสิทธิ์เบื้องต้น - ความรับผิดชอบ การใช้งานข้อมูลอื่น การเผยแพร่ ต่อข้อมูล การดูแล หมิ่น ประมาท เป้าหมายการพัฒนาอย่าง ยั่งยืน				
๒	การเข้าถึงสื่อดิจิทัล - อินเทอร์เน็ต ๓G, HSPA, ๔G, LTE, Wi-Fi, ADSL, Cable, Fiber, Cloud, IoT, Industry ๔.๐ - สื่อดิจิทัล เสียงดิจิทัล วิดีโอดิจิทัล ภาพถ่ายดิจิทัล หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทีวีดิจิทัล อินเทอร์เน็ตทีวีดิจิทัล ระบบ ส่งข้อความทันที การโทรทางดิจิทัล ประชุมผ่านดิจิทัล ถ่ายทอดสด - การค้นหาข้อมูล เสิร์ชเอนจิน ค้นหา ตำแหน่ง	๔๐	๔๐	๔๐	บรรยาย การสืบค้น ข้อมูลผ่าน เทคโนโลยี สารสนเทศ และ กรณีศึกษา
๓	การสื่อสารยุคดิจิทัล - ประเภทการสื่อสาร ความเหมาะสม การพัฒนาความรู้ ACRL information Literacy - การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การเขียน แสดงความคิดเห็น การแยกแยะความ จริงทางออนไลน์ - การรับมือในสถานการณ์ เมื่อรู้สึกไม่ สบายใจ เมื่อคุยกับคนไม่รู้จัก ติงต๊อง - ภัย แสดงความรัก ประทูลวาจา ภาษาวิบัติ	๔๐	๔๐	๔๐	บรรยาย การสืบค้น ข้อมูลผ่าน เทคโนโลยี สารสนเทศ และ กรณีศึกษา
๔	ความปลอดภัยยุคดิจิทัล - ความเป็นส่วนตัวรอยเท้าดิจิทัล หยุด คิด เชื่อม - ความมั่นคง การพิสูจน์บุคคล การ กำหนดสิทธิ มัลแวร์ การหลอกลวง การ ป้องกัน รหัสผ่าน อันตรายจาก สาธารณะ - ความปลอดภัย ทางด้านกายภาพ	๔๐	๖๐	๒๐	บรรยาย การสืบค้น ข้อมูลผ่าน เทคโนโลยี สารสนเทศ และ กรณีศึกษา

หัวข้อที่	หัวข้อ	จำนวน (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
		บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	
	สุขภาพ				
๕	ความเข้าใจสื่อดิจิทัล - ความเข้าใจสารสนเทศ ลำดับชั้น Data Information Knowledge Wisdom Hierarchy : DIKW การพัฒนาความรู้ ACRL Information Literacy - การคิดเชิงวิพากษ์ ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น ความจริง ความเป็นจริง การคิดเชิงคำนวณ - การนำเสนอ การเล่าเรื่องราว การนำเสนอด้วยภาพ อินโฟกราฟิกส์	๖๐	๖๐	๐	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
๖	แนวปฏิบัติสังคมดิจิทัล - แนวปฏิบัติ มารยาทเน็ต มารยาทการใช้โทรศัพท์ การเอาใจใส่ผู้อื่น - การกลั่นแกล้ง Cyberbullying ยุแหย่ ประทุษวาจา ข่าวลือ พฤติกรรมสร้างความรำคาญ พฤติกรรมบุคคลอันตราย เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว	๖๐	๐	๖๐	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
๗	สุขภาพยุคดิจิทัล - สุขภาพกาย ออฟฟิศซินโดรม การยศาสตร์ สมดุลการอยู่นั่ง การทำงานหลายงานในเวลาเดียวกัน สุขภาพตา กลุ่มอาการเส้นประสาท กลุ่มอาการอักเสบ อันตรายจากหูฟัง ไร้อ้วน - สุขภาพจิต เครียด นอนไม่หลับ ความจำเสื่อม พัฒนาการทางสมองช้า เสพติดดิจิทัล เสพติดดราม่าทางดิจิทัล โมนิโอฟเบีย ติดเกมส์ สมาธิสั้นในที่ทำงาน สูญเสียความรับผิดชอบ สูญเสียการยับยั้งชั่งใจ ผลกระทบต่อครอบครัว/สังคม สภาวะซึมเศร้าจากเฟซบุ๊ก ละเมอแชท เลียนแบบพฤติกรรม การดูแลเยาวชน	๖๐	๐	๖๐	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา

หัวข้อที่	หัวข้อ	จำนวน (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้และการสอนและสื่อที่ใช้
		บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	
๘	ดิจิทัลคอมเมิร์ซ - ประเภทธุรกิจ แบบจำลอง เศรษฐกิจดิจิทัล ประเทศไทย ๔.๐ - อีคอมเมิร์ซ เข้ารหัสข้อมูล Trustmark ชำระเงินออนไลน์ กระเป๋าเงินดิจิทัล ตลาดอิเล็กทรอนิกส์ mCommerce sCommerce ภัยหลอกลวง ข้อพิพาท	๔๐	๔๐	๔๐	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
๙	กฎหมายดิจิทัล - ทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ ข้อตกลงอนุญาตใช้สิทธิ - กฎหมายไทย กระทำความผิดธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลส่วนบุคคล ดูหมิ่น หมิ่นประมาท ยั่วยุยง ปลุกระดม	๖๐	๐	๖๐	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
-	ประเมินผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (หลังเรียน)	๒๐	๐	๐	แบบทดสอบประเมินผล
-	สรุปเนื้อหาการเรียนรู้	๓๐	๐	๐	บรรยายสรุป
รวมจำนวนชั่วโมงตลอดหลักสูตร(นาที)		๕๔๐ (๙ ชั่วโมง)	๒๔๐ (๔ ชั่วโมง)	๓๘๐ (๖ ชั่วโมง ๒๐ นาที)	๑๑๖๐ (๑๙ ชั่วโมง ๒๐ นาที)

๖. ทรัพยากรและเอกสารประกอบกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้

ทรัพยากรและเอกสารประกอบการถ่ายทอดองค์ความรู้ ประกอบด้วย ทรัพยากรหลัก และทรัพยากรเสริม เพื่อให้ทันต่อสถานการณ์และกรณีศึกษาที่เป็นปัจจุบัน ดังนี้

๖.๑ ทรัพยากรหลัก

- โครงสร้างหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Course Outline) ...ภาคผนวก ก.
- เนื้อหาหลักตามโครงสร้างหลักสูตร ๙ รายวิชา ...ภาคผนวก ข.
- เอกสารประกอบการถ่ายทอดองค์ความรู้ (Presentation) ตามโครงสร้างหลักสูตร ๙ รายวิชา ...ภาคผนวก ค.

- เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools) ตามโครงสร้างหลักสูตร ๙ รายวิชา ...ภาคผนวก ง.

๖.๒ ทฤษฎีการเสริม

ทฤษฎีการเสริม จำเป็นสำหรับหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล เพื่อให้ทันต่อสถานการณ์ ในกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้จึงจำเป็นต้องค้นหาทฤษฎีการเสริม ชนิดต่างๆ เช่น เนื้อหาข่าว ระเบียบกฎหมาย สื่อภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง ฯลฯ ที่มีความเกี่ยวข้องกับหลักสูตรใน ๙ รายวิชาโดยผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้จะต้องจัดหาทฤษฎีการเสริม จากฐานข้อมูล เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ในกระบวนการเตรียมการถ่ายทอดองค์ความรู้

๗. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

๗.๑ กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรโดยผู้เรียนรู้

การประเมินประสิทธิผลในหลักสูตรนี้ที่จัดทำโดยผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิด และความเห็นจากผู้เรียนรู้ได้ดังนี้

- ๑) การสนทนากลุ่มระหว่างผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้และผู้เรียนรู้
- ๒) การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียนรู้
- ๓) แบบประเมินผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ และแบบประเมินหลักสูตรรายวิชา

๗.๒ กลยุทธ์การประเมินกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้ ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- ๑) การสังเกตการณ์ถ่ายทอดองค์ความรู้ของผู้ร่วมทีมกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้
- ๒) ผลการสอบ
- ๓) การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

๗.๓ การปรับปรุงการถ่ายทอดองค์ความรู้

หลังจากผลการประเมินกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้ในข้อ ๒ จึงมีการปรับปรุงกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้ โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้ ดังนี้

- ๑) สัมมนาการจัดการเรียนการถ่ายทอดองค์ความรู้
- ๒) การวิจัย

๗.๔ การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในหลักสูตร

ในระหว่างกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้รายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ในรายหัวข้อตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในหลักสูตร ได้จากการสอบถามผู้เรียนรู้ หรือการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียนรู้ รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

๑) การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียนรู้โดยผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร

๒) มีการตั้งคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ผู้เรียนรู้ โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนด้านปฏิบัติ

๗.๕ การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของหลักสูตร

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการถ่ายทอดองค์ความรู้และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

๑) ปรับปรุงรายวิชาทุก ๒ ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ ๔

๒) เปลี่ยนหรือสลับผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนรู้มีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้ความเข้าใจดิจิทัล ที่หลากหลาย

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)

ภาคผนวก ก

โครงสร้างหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Course Outline)

โครงสร้าง

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล

(Digital Literacy Course Outline)

v0.11 @ 2016-11-13 – Mahidol University

การปกป้อง ปกป้องตัวเอง, ปกป้องผู้อื่น	การศึกษา เพิ่มความรู้ตัวเอง, รู้ทันสังคม	การเคารพ เคารพตัวเอง, เคารพผู้อื่น
สุขภาพดี ยุคดิจิทัล 	ดิจิทัลคอมเมอร์ซ 	กฎหมาย ดิจิทัล 
ความปลอดภัย ยุคดิจิทัล 	ความเข้าใจ สื่อดิจิทัล 	แนวปฏิบัติใน สังคมดิจิทัล 
สิทธิและความ รับผิดชอบ 	การเข้าถึง สื่อดิจิทัล 	การสื่อสาร ยุคดิจิทัล 

Change Log

V0.9.2 @ 2016-06-22 โดย ที่ปรึกษากิจการฯ มหาวิทยาลัยมหิดล

- เปลี่ยนรูปหน้าแรก และ หัวเรื่อง จาก “มารยาทในยุคดิจิทัล” เป็น “แนวปฏิบัติยุคดิจิทัล”
- เอาการแบ่งระดับของรูปออก
- แก้คำภาพในภาพโครงสร้างของ “สุขภาพดียุคดิจิทัล”

V0.10 @ 2016-07-11 โดย ที่ปรึกษากิจการฯ มหาวิทยาลัยมหิดล

เพิ่มเนื้อหาของประเทศไทย ตามนโยบายของรัฐบาล

- ดิจิทัลคอมเมอร์ซ
 - เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy)
 - ประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0)

V0.11 @ 2016-11-13 โดย ที่ปรึกษากิจการฯ มหาวิทยาลัยมหิดล

เพิ่มเนื้อหาตามเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล หรือ DQ(Digital Quotient หรือ Digital Intelligence)ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ของ สภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum : WEF) และการนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปขับเคลื่อน เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDG) ของสหประชาชาติ(United Nations : UN)ดังนี้

- สิทธิและความรับผิดชอบ
 - เสรีภาพในการพูดและแสดงออก (Freedom of Speech and Expression)
 - เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน ของ สหประชาชาติ
- ความปลอดภัยยุคดิจิทัล
 - หยุด.คิด.เชื่อมต่อ (Stop.Think.Connect)
- ความเข้าใจสื่อดิจิทัล
 - การคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)
- แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล
 - การเอาใจใส่ผู้อื่น (Empathy)

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)

- พฤติกรรมบุคคลอันตราย
- สุขภาพดียุคดิจิทัล
 - การสร้างสมดุลการอยู่หน้าจอ (Balancing Screen Time)
 - การทำหลายงานในเวลาเดียวกัน (Controlling Multi-tasking)



สิทธิและความรับผิดชอบ

สิทธิและความรับผิดชอบ

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องทราบสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธิในบนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัลในฐานะเป็นประชากรของสังคมในระดับต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับชุมชน ระดับประเทศ ระดับโลก โดยความรับผิดชอบนี้รวมถึงความรับผิดชอบต่อตัวเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งผลกระทบที่เกิดจากการกระทำและทางกฎหมาย

ด้วยการใช้สิทธิ เสรีภาพอย่างถูกต้อง จะทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกัน เกิดความสงบสุข ไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม ของสังคม ถือเป็นพื้นฐานประการแรกที่ต้องทราบ เพื่อจะอยู่ในสังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงประชากรจากทุกประเทศทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน

คำถามสำคัญ

- เราจะใช้สิทธิ เสรีภาพ อย่างไรให้ถูกต้อง และ มีความรับผิดชอบ?
- อะไรคือความเป็นส่วนตัว (Privacy) อะไรคือพื้นที่สาธารณะ(Public) อะไรคือพื้นที่ส่วนตัว (Private)?
- การกระทำอย่างไรเข้าข่ายละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือ ผิดกฎหมาย?
- ความรับผิดชอบเมื่อกระทำในพื้นที่สาธารณะยุคดิจิทัลมีอะไรบ้าง?
- สิทธิ และ เสรีภาพ ในระดับสากลมีอะไรบ้าง?

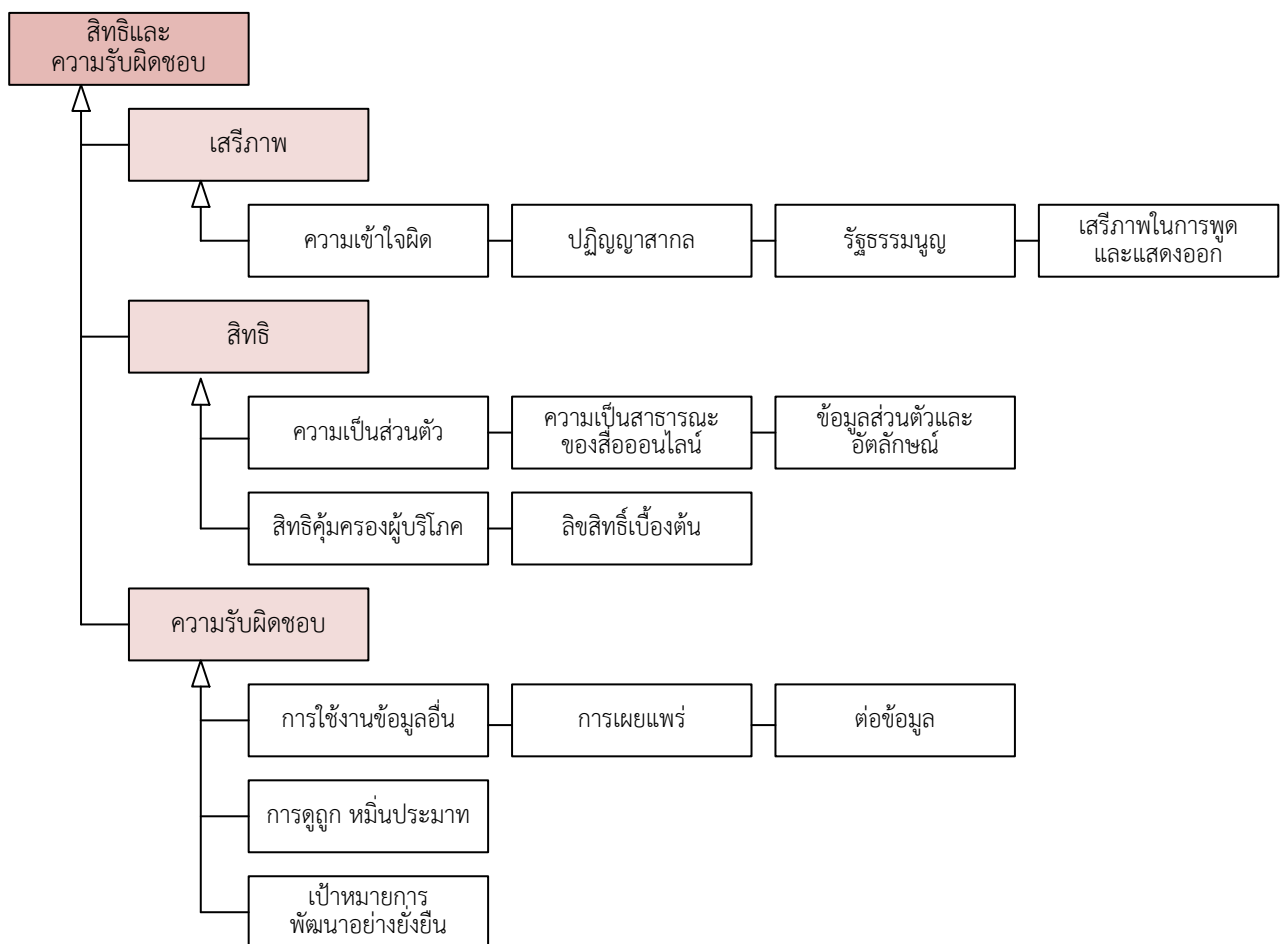
จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ
- เข้าใจความเป็นส่วนตัว (Privacy) พื้นที่สาธารณะ (Public) พื้นที่ส่วนตัว (Private)
- เข้าใจการละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือ ผิดกฎหมาย
- เข้าใจการกำหนดขอบเขตความรับผิดชอบ โดยการยอมรับนโยบาย
- เข้าใจการมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัลในฐานะประชากรของโลก

สมรรถนะ

- สามารถใช้สิทธิ เสรีภาพ ได้อย่างถูกต้องตามหลักสากล ภายใต้กรอบที่กฎหมายกำหนดไว้
- สามารถแสดงความรับผิดชอบในการอยู่ร่วมกันในสังคมที่เหมาะสมตามหลักสากลได้
- สามารถบอกความแตกต่างในการกำหนดความเป็นส่วนตัวได้
- สามารถแยกแยะได้ว่าข้อความและการกระทำชนิดไหน เป็นการละเมิดสิทธิผู้อื่น หรือ หมิ่นประมาท
- สามารถเข้าใจเนื้อหาที่อยู่ในนโยบายการใช้ที่ยอมรับได้ หรือ โกล้เคียง และสามารถปฏิบัติตามนโยบายที่ยอมรับนั้นได้
- สามารถอธิบายความรับผิดชอบในระดับนานาชาติต่อสังคมดิจิทัลในฐานะประชากรดิจิทัลได้

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- ความเข้าใจในเรื่องสิทธิ เสรีภาพ
 - เข้าใจผิดเรื่อง “เรามีเสรีภาพ สามารถทำอะไรก็ได้ โดยไม่ต้องสนใจคนอื่น”
 - การใช้สิทธิของเราโดยไม่ละเมิดสิทธิคนอื่น
 - สิทธิมาพร้อมความรับผิดชอบ
- สิทธิและเสรีภาพ
 - ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) ข้อ 19 และ 29
 - กติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิพลเมืองและสิทธิทางการเมือง (ICCPR – International Covenant on Civil and Political Rights) ข้อ 19
 - การเคารพในสิทธิหรือชื่อเสียงของบุคคลอื่น
 - การรักษาความมั่นคงของชาติ หรือความสงบเรียบร้อย หรือการสาธารณสุข หรือศีลธรรมของประชาชน
 - อิสรภาพในการแสดงออก/พูด (Freedom of Expression/Speech)
 - รัฐธรรมนูญมาตรา 45 – 48
 - ประกาศสากลยูเนสโกว่าด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม (UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity) ข้อ 4 – 6
- เสรีภาพในการพูดและแสดงออก (Freedom of Speech and Expression)
- สิทธิเด็ก
 - อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ของสหประชาชาติ (United Nations Convention on the Rights of the Child)
 - การค้าเด็ก (Optional Protocol on the Sale of Children)
 - การค้าประเวณีเด็กและสื่อลามกที่เกี่ยวกับเด็ก (Child Prostitution and Child Pornography)
 - พรบ. คุ้มครองเด็ก (เบื้องต้น – มีละเอียดในกฎหมาย)
 - เนื่องจากปัจจุบัน ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเด็กมาก
- สิทธิความเป็นส่วนตัว (Privacy)
 - คืออะไร สำคัญอย่างไร
- ความแตกต่างระหว่างพื้นที่สาธารณะ (Public) กับ พื้นที่ส่วนตัว (Private)
 - ความหมายของพื้นที่สาธารณะ (Public) กับ พื้นที่ส่วนตัว (Private)
 - ความรับผิดชอบ เมื่อโพสต์ข้อความลงพื้นที่สาธารณะ

- ความเข้าใจผิดว่าสื่อสาธารณะ เช่น Facebook, Instagram, YouTube, Blog เป็นพื้นที่ส่วนตัว
- ตัวอย่างการกำหนดสิทธิความเป็นส่วนตัวใน Facebook
- ความเข้าใจต่อสื่อสาธารณะ เช่น Facebook, Instagram, YouTube, Blog
 - เข้าใจผิดว่า เราจะสามารถทำอะไรก็ได้ โพสต์อะไรก็ได้ แสดงความคิดเห็นอะไรก็ได้
 - เข้าใจผิดว่า จะต้องไม่มีใครมาแสดงความคิดเห็น ต่ำ ว่า เราได้
- ข้อมูลส่วนตัว และ อัตลักษณ์ (Identity)
 - อันตรายจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในสื่อสาธารณะ
- สิทธิคุ้มครองผู้บริโภคเบื้องต้น (ดูรายละเอียดในเรื่องอีคอมเมิร์ซ)
- ลิขสิทธิ์เบื้องต้น (ดูรายละเอียดในเรื่องกฎหมายดิจิทัล)
 - โจรกรรมทางวรรณกรรม (Plagiarism)
 - Creative Common License
- การมีความรับผิดชอบต่อการรายงาน เมื่อพบผู้ทำผิดกฎหมาย และการถูกลั่นแกล้งต่อผู้อื่น เช่น
 - Report it, don't ignore it – <https://www.youtube.com/watch?v=10JhnGLxXu4>
 - หน่วยงานของรัฐที่รับเรื่องร้องเรียน
- การมีความรับผิดชอบในการรายงานผู้ดูแลระบบหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อมีเหตุการณ์ไม่เหมาะสม เช่น
 - การกลั่นแกล้ง ยั่วยุ หมิ่นประมาท ปลุกกระดม ราวี รังควาน
 - มีการใช้งานผิดประเภท
 - การกระทำที่ผิดกฎหมาย การขโมย การละเมิดทางเพศ การทำอนาจาร
 - การทารุณเด็ก เผยแพร่สื่อลามกอนาจารเด็ก
 - การแสดงการข่มขืน การทารุณ เพื่อความบันเทิง เพื่อเรียกความสนใจ หรือเพื่อประโยชน์ทางการค้า รวมถึงการร่วมสนับสนุนให้การข่มขืน การละเมิดทางเพศ การทารุณ เป็นเรื่องปกติ ที่จำเป็นต้องทำให้มี เพื่อเรียกความสนใจ
- การมีความรับผิดชอบในการใช้ข้อมูลของผู้อื่น
 - ได้รับอนุญาตก่อนนำข้อมูลมาใช้ เป็นลายลักษณ์อักษร
 - ระบุแหล่งที่มาเมื่อนำมาใช้ หลังจากได้รับการอนุญาตแล้ว
- การมีความรับผิดชอบในการโหลดหรือเผยแพร่ ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ อย่างถูกกฎหมาย ไม่ว่าจะ เป็นภาพ เพลง วิดีโอ หนังสือ โปรแกรม เกมส์
- การมีความรับผิดชอบที่จะเก็บข้อมูลสำคัญ ข้อมูลความเป็นส่วนตัว ไว้ในที่ปลอดภัย
- การมีความรับผิดชอบที่จะตรวจสอบความถูกต้องข้อมูล ก่อนเชื่อถือ ก่อนเผยแพร่ ก่อนแชร์

- การมีความรับผิดชอบต่อข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่เปิดเผยเมื่อไม่ได้รับอนุญาต
- การกำหนดขอบเขตความรับผิดชอบ
 - นโยบายการใช้ที่ยอมรับได้ (AUP – Acceptable Use Policy)
 - นโยบายการใช้ที่รับผิดชอบได้ (RUP – Responsible Use Policy)
 - ข้อตกลงการให้บริการ (Terms of Service)
- นโยบายการคุ้มครองความเป็นส่วนตัว (Privacy Policy)
- ข้อปฏิบัติเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัว และการป้องกันคนอื่นเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว
- การดูหมิ่น หมิ่นประมาท ใสความ
 - การโพสต์อย่างไร เข้าข่ายหมิ่นประมาท
 - แนวทางปฏิบัติเมื่อโดนหมิ่นประมาท
 - หมิ่นพระบรมเดชานุภาพ (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112)
 - การหมิ่นประมาทบุคคลสำคัญของรัฐต่างชาติ (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 113 – 114)
- เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) ของสหประชาชาติ (United Nations : UN) และการมีส่วนร่วมของประชาชนทุกคน
- การเร่งความสำเร็จเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจอินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่างๆ รวมถึงข้อดีข้อเสียของแต่ละช่องทางได้ เพื่อให้สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องเข้าใจสื่อทางดิจิทัลชนิดต่างๆ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้งานในปัจจุบัน

คำถามสำคัญ

- สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ด้วยวิธีไหนบ้าง และ แต่ละวิธีเหมาะสมในกรณีไหน?
- สื่อดิจิทัลมีอะไรบ้าง?
- จะค้นหาข้อมูลที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร?

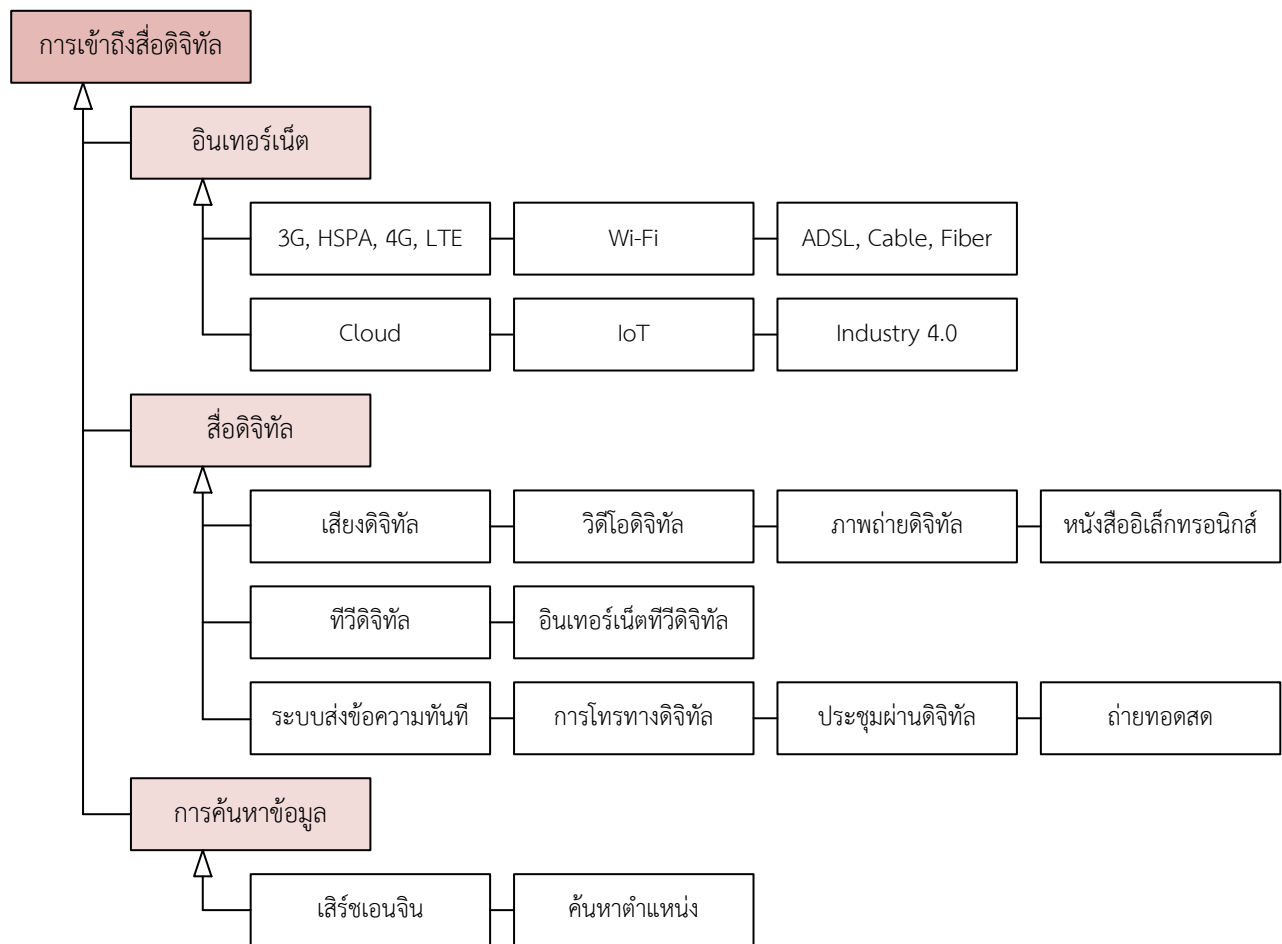
จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจการเข้าถึงข้อมูลและสื่อดิจิทัล ผ่านทางอินเทอร์เน็ต
- เข้าใจการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ผ่านทางสื่อดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึงความแตกต่าง
- เข้าใจข้อมูลประเภทต่าง ๆ ของดิจิทัล
- เข้าใจวิธีการเข้าถึงและค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ

- สามารถแยกแยะประเภทการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยวิธีต่าง ๆ รวมถึงระบุข้อดีข้อเสียได้
- สามารถเข้าใจสื่อดิจิทัลชนิดต่างๆ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้งานในปัจจุบัน
- สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- อะไรคือดิจิทัล (สื่อดิจิทัล)
- วิถีชีวิตดิจิทัล (Digital Lifestyle)
 - ความแตกต่าง ในอดีตกับปัจจุบัน
 - ภาพดิจิทัล, เสียงดิจิทัล, วิดีโอดิจิทัล, ทีวีดิจิทัล, อินเทอร์เน็ตทีวีดิจิทัล
- อินเทอร์เน็ต คืออะไร
 - หลักการทำงาน – เราติดต่อกันทั่วโลกได้อย่างไร?
 - ประวัติโดยสังเขป
 - Web 1.0 – Web 4.0
 - ขั้นตอนการทำงานของเว็บไซต์
 - ทำไมต่ออินเทอร์เน็ตได้ แต่เข้าเว็บบางเว็บไม่ได้?

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)

- ประเภทของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต
 - มือถือ, ไร้สาย, มีสาย
 - ข้อดีข้อเสีย – ความเหมาะสม
 - แบนด์วิดท์ (Bandwidth) คืออะไร
- 3G, HSPA, HSPA+, 4G, LTE
 - ต่างกันอย่างไร
 - ทำโทรศัพท์มือถือเปลี่ยนไป เปลี่ยนมา
 - Wi-Fi ลดการใช้ 3G ลงได้
 - การปิด 3G Data เพื่อป้องกันการใช้ (*106#)
 - Data Roaming คืออะไร – ปิดอินเทอร์เน็ตก่อนไปเมืองนอก
 - เบอร์เปิด ของแต่ละ ค่าย AIS *1292#, DTAC 1234#, True 1131#
- อินเทอร์เน็ตตามสาย
 - ADSL
 - Cable
 - Fiber
- นโยบายการใช้อย่างยุติธรรม (FUP – Fair Usage Policy) คืออะไร
- Bluetooth คืออะไร
- GPS คืออะไร
- Cloud คืออะไร
 - Cloud Service คืออะไร ต่างจากปกติอย่างไร ข้อมูลอยู่ที่ไหน
- IoT คืออะไร
 - Sensor และ Actuator
- อุปกรณ์สวมใส่ได้ (Wearable Device) คืออะไร
- Big Data คืออะไร
 - IoT ส่งข้อมูลจำนวนมากเข้าสู่ระบบ Big Data เลยมีความจำเป็นมากขึ้น
- Smart Home, Smart City
- อุตสาหกรรมยุคที่ 4 (Industry 4.0)
 - อุตสาหกรรมยุคที่ 4 จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีของ IoT
- สื่อดิจิทัลชนิดต่าง ๆ
- เสียงดิจิทัล (Digital Audio)
 - MP3 คืออะไร

- เสียงสังเคราะห์
- การสังเคราะห์เสียง (Speech Synthesis)
- การรู้จำเสียง (Speech Recognition) – Siri
- การจำหน่ายเพลงลิขสิทธิ์ เช่น iTunes
 - การจัดการสิทธิ์ดิจิทัล – ป้องกันการคัดลอก (DRM)
- วิดีโอดิจิทัล (Digital Video)
 - การตัดต่อวิดีโอดิจิทัล
 - การสร้างหนังในยุคปัจจุบัน – Blue Screen, Green Screen, Special Effect
 - ดิจิทัลวิดีโอสตรีมมิ่ง (Digital Video Streaming) – YouTube
 - ภาพยนตร์ – Netflix, iflix, iTunes
 - Global Internet TV เช่น
 - Netflix ปัจจุบันเป็นผู้ผลิตหนังเอง กำลังรุกทำตลาดทุกประเทศทั่วโลก (สมัยก่อนต้องซื้อเวลาจากทางสถานี ที่ได้รับการอนุญาต เช่น ช่อง 3)
- ภาพถ่ายดิจิทัล (Digital Photography)
 - หลักการทำงานเบื้องต้น
 - กล้องมือถือ กับ กล้อง DSLR
 - ช่างช่างกล้อง มาถ่ายงานสำคัญ เช่น รับปริญญา แล้วช่างกล้องใช้ iPhone ถ่าย ทำไมภาพไม่สวย
- หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (eBook)
 - วารสารอิเล็กทรอนิกส์, หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์
- ทีวีดิจิทัล (Digital TV)
 - ต่างจากทีวีเดิมอย่างไร
- อินเทอร์เน็ตทีวีดิจิทัล (Digital Internet TV)
 - Global Internet TV เช่น Netflix ปัจจุบันเป็นผู้ผลิตหนังเอง กำลังรุกทำตลาดทุกประเทศทั่วโลก (สมัยก่อนต้องซื้อเวลาจากทางสถานี ที่ได้รับการอนุญาต เช่น ช่อง 3)
- ระบบส่งข้อความทันที (IM – Instant Messaging)
 - หลักการทำงาน
 - มีคนแอบดักข้อความได้หรือไม่ – การเข้ารหัส
- การโทรทางดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต (Digital and Internet Calling)
 - VoIP
 - LINE Free Call, LINE Video Call

- Facebook Video Call
- Skype Internet Calling
- การประชุมผ่านระบบดิจิทัล, เว็บ (Digital Conference, Web Conference)
 - Skype
 - Google Hangout
- การถ่ายทอดสด
 - Facebook Live, YouTube Live
 - Bigo Live, Camfrog
 - อันตรายจากการถ่ายทอดสด
 - ขาดคนควบคุม กำกับ ดูแล
 - ถ่ายทอด เนื้อหาไม่เหมาะสม
- การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต
- เสิร์ชเอนจิน คืออะไร (Search Engine)
 - ทำงานอย่างไร
 - ข้อมูลประเภทไหนที่ค้นหาได้
- เทคนิคการค้นหา
 - การไม่เอาคำที่ต้องการ – ใช้เครื่องหมายลบหน้าคำ
 - การระบุคำเป็นวลี – ใช้เครื่องหมายคำพูด
 - การค้นหาโดยใช้หลายคน – ใช้ OR เช่น “โลกร้อน” OR “เรือนกระจก”
 - การค้นหาข้อความในเว็บนั้น – site:url keyword
 - การค้นหาเฉพาะประเภทไฟล์ – filetype:PDF keyword
 - ค้นหาคำที่ไม่รู้ในวลีนั้น – ใช้ * เช่น A * History of Philosophy ได้ผลลัพธ์เป็น A Little History of Philosophy
 - หาเว็บที่เกี่ยวข้อง – related:url
 - หาเฉพาะหัวเรื่อง – intitle:keyword
 - ค้นหาโดยใช้ภาพ – หาจาก <https://images.google.com> (ใช้ตรวจหาต้นฉบับภาพได้)
 - การแปลงหน่วย, แปลงค่าเงิน เช่น 100 USD to THB
- การค้นหาตำแหน่ง (Google Map)
 - มุมมองถนน (Street View)
 - ท่องโลก กับ Google Street View – ยกตัวอย่าง เทียวเกาหลี, ญี่ปุ่น



การสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล

การสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจการสื่อสารผ่านทางสื่อ และเครื่องมือทางดิจิทัลในแง่มุมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความเหมาะสมความแตกต่างความเสี่ยงของสื่อ และเครื่องมือพร้อมทั้งสามารถสื่อสารโดยใช้ข้อความหรือถ้อยคำอย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ และเคารพผู้อื่น เพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวม

นอกจากนี้ยังรวมถึง ความสามารถวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่บนสื่อดิจิทัลต่างๆ ว่าสิ่งไหนเป็นข้อเท็จจริง สิ่งไหนเป็นความเห็น สิ่งไหนเป็นความจริงบางส่วน สิ่งไหนเป็นความจริงเฉพาะเหตุการณ์นั้นๆ เพื่อให้ตกเป็นเหยื่อของการสื่อสารทางดิจิทัล

คำถามสำคัญ

- เราจะสื่อสารอย่างไรให้เหมาะสม เกิดประสิทธิภาพ?
- เราจะวิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสาร ที่มีจำนวนมากมหาศาลในยุคดิจิทัลอย่างไร?
- เราจะจัดการกับความสัมพันธ์บนโลกออนไลน์ ทางอินเทอร์เน็ตอย่างไร?

จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจ ความเหมาะสมของสื่อ และเครื่องมือ ทางดิจิทัล ในงานต่าง ๆ
- เข้าใจ อันตรายและความเสี่ยงในแง่ของการสื่อสารออนไลน์
- เข้าใจ ความแตกต่างของคนที่ยู่อักเฉพาะโลกออนไลน์และความเสี่ยงต่างๆ
- เข้าใจ วิธีการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์
- เข้าใจ ข้อเท็จจริงความคิดเห็นความจริงเฉพาะส่วนความจริงเฉพาะสถานการณ์

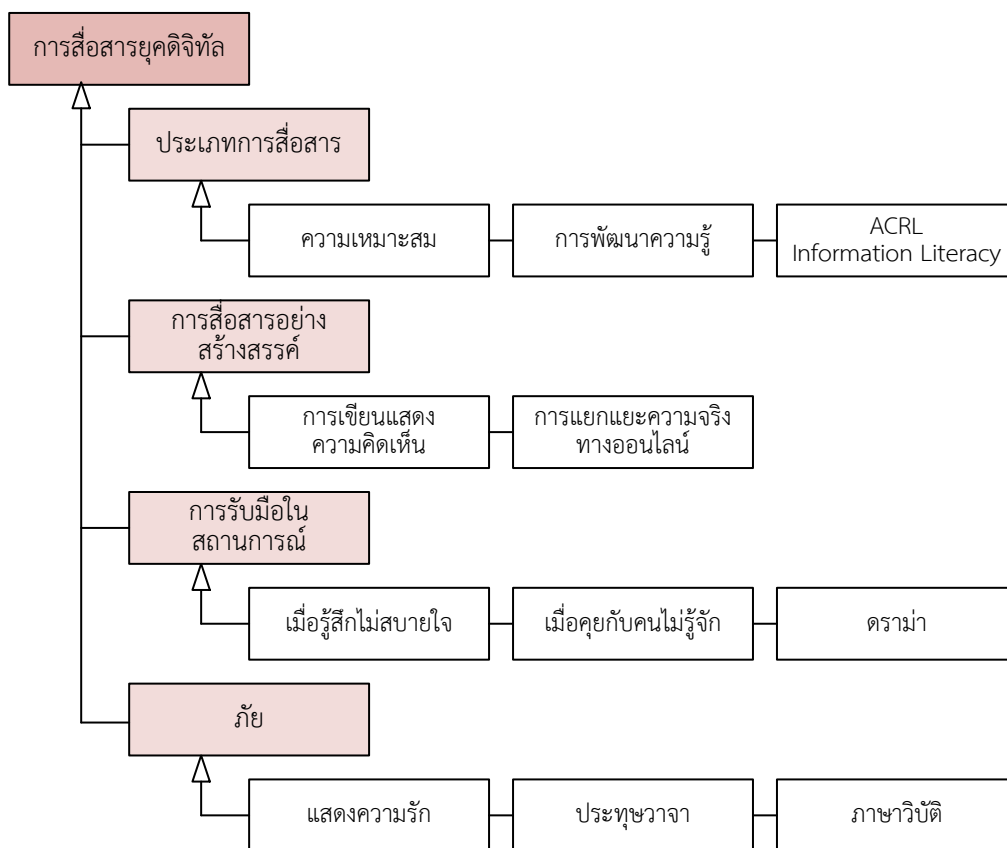
สมรรถนะ

- สามารถเลือกใช้สื่อและเครื่องมือทางดิจิทัล ให้เหมาะสมกับประเภทการใช้งาน การติดต่อ และผู้รับได้
- สามารถแยกแยะ พื้นที่ออนไลน์สาธารณะกับส่วนตัวได้

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)

- สามารถแยกแยะระหว่าง บุคคลที่รู้จักในชีวิตจริง และบุคคลที่รู้จักเฉพาะทางอินเทอร์เน็ต
- สามารถวิเคราะห์ความเสี่ยง การป้องกัน และการรับมือ กับบุคคลที่รู้จักเฉพาะทางอินเทอร์เน็ตได้
- สามารถสื่อสารทางออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์ ชัดเจน และ เคารพผู้อื่น
- สามารถแยกข้อเท็จจริง (Fact) ออกจากความคิดเห็น (Opinion) ได้
- สามารถแยกข้อมูลที่เป็นจริงเฉพาะบางส่วน หรือบางสถานการณ์ได้

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสื่อสารกับคนที่รู้จักในชีวิตจริง ทั้งที่บ้าน ที่เรียน ที่ทำงาน
- ความแตกต่างระหว่างการสื่อสารด้วยวิธีต่าง ๆ และความเหมาะสม
 - Synchronous (เช่น โทรศัพท์) กับ Asynchronous (เช่น email, LINE)
 - ทางการ กับ ไม่ทางการ
 - เรื่องสำคัญ เรื่องเร่งด่วน
 - จำเป็นต้องเก็บหลักฐาน

- ตัวต่อตัว กับ เป็นกลุ่ม
- ประโยชน์ในการสื่อสารออนไลน์ และการเข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในปัจจุบัน
- ชุมชนออนไลน์และการมีส่วนร่วม
- Facebook, Blog ไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว (อยู่ที่การตั้งสิทธิความเป็นส่วนตัว – Privacy)
 - ความเข้าใจผิดที่ว่า Facebook, Blog เป็นพื้นที่ส่วนตัวอยากทำอะไรก็ได้
 - ความผิด/ความรับผิดชอบ เมื่อเราโพสต์ลงบนสื่อออนไลน์ (เบื้องต้นเพราะมีในกฎหมายแล้ว)
 - การกำหนดความเป็นส่วนตัวและส่วนตัวในเครื่องมือต่างๆ เช่น Facebook, Blog
- การสื่อสารทางออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์ ชัดเจน และเคารพผู้อื่น
 - วิธีการเขียนข้อความ
 - คิดถึงผู้รับ และจุดมุ่งหมายในการส่งข้อความนั้น
 - คิดก่อนส่ง
 - ชัดเจน เข้าใจง่าย ใช้ถ้อยคำให้มีความหมายเหมาะสม
 - ตรวจสอบ แหล่งที่มาของข้อมูล และความน่าเชื่อถือ
 - ไม่แสดงความคิดเห็นโดยใช้เพียงแต่อารมณ์ ขาดสติในการแสดงความคิดเห็น
 - ใช้ภาษาสุภาพ ไม่ก้าวร้าว ไม่หยาบคาย
- หลักการเขียนแสดงความคิดเห็น (Comment) อย่างสร้างสรรค์ เช่น
 - การลำดับเรื่อง
 - การเปิดเรื่องปิดเรื่อง
 - หาข้อมูลหลักฐานมาประกอบความคิดเห็น
 - การแสดงความคิดเห็น
 - เพื่อให้ข้อเท็จจริง
 - เพื่อตั้งข้อสังเกต
 - เพื่อสนับสนุนข้อเท็จจริง
 - เพื่อโต้แย้งข้อเท็จจริง
 - เพื่อประเมินค่า
- การแยกแยะระหว่าง ข้อเท็จจริง (Fact) และความคิดเห็น (Opinion) – ในหัวเรื่องนี้เพียงแต่ให้เกิดความตื่นตัว รายละเอียดอยู่ในหัวข้อ “ความเข้าใจสื่อดิจิทัล”
- การแยกแยะความจริงบางส่วนหรือบางสถานการณ์ ของข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เช่น
 - สมุนไพรรักษาโรค แต่สภาพร่างกายของแต่ละคนไม่เหมือนกันต้องการยาต่างชนิดกัน
 - ทดสอบสินค้า เช่น ใช้แต่วิธีการทดสอบ เพื่อเอื้อประโยชน์กับสินค้าลักษณะหนึ่ง หรือการใช้งานแบบหนึ่ง

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)

- การแยกแยะระหว่าง บุคคลที่รู้จักในชีวิตจริง กับ รู้จักเฉพาะในออนไลน์
 - ความเสี่ยงในการพัฒนาความสัมพันธ์กับคนที่รู้จักเฉพาะในออนไลน์
- ความแตกต่างระหว่างการสื่อสารตัวต่อตัว กับ บนออนไลน์ เช่น
 - ทางออนไลน์ มักสามารถสำเนาไว้ได้ ทำให้สามารถนำไปเผยแพร่ต่อได้
 - ทางออนไลน์ จะทราบได้ลำบากกว่าผู้รับ/ผู้ส่ง รู้สึกอย่างไร
 - ทางออนไลน์ ยากที่จะยืนยันตัวตนส่ง/รับ จริงได้ เช่น แพนแอบเอาไปอ่าน/ส่ง
- วิธีการที่เหมาะสม เพื่อรับมือกับเหตุการณ์ที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ เช่น
 - ไม่อยากคุยด้วย
 - ไม่อยากรับเป็นเพื่อน (เมื่อมีคนส่งคำขอมา)
- วิธีการที่เหมาะสม เมื่อต้องคุยกับคนที่ไม่รู้จักบนโลกออนไลน์
- ข้อควรระวัง และความเสี่ยงในการแสดงความรัก/ภาพล้อแหลมบนสื่อออนไลน์
 - ไม่มีความลับบนโลกออนไลน์ สามารถสำเนา/หลุดไปได้เสมอ
 - แม้จบความสัมพันธ์ กับคนเดิมไปแล้วหลักฐานทั้งหมดยังอยู่บนอินเทอร์เน็ต
- ประทุษวาจา(hate speech)และผลกระทบต่อบุคคลกลุ่ม และชุมชน
- ดราม่าทางออนไลน์ และวิธีรับมือ
- ภาษาวิบัติ เช่น โทศัพท์ ->โทสัป | ไซ้ไหม ->ชะมะ หรือชิมิหรือชะ | เปล่า ->ป่าวหรือปะ หรือปล่าว



ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจความมั่นคง ความเป็นส่วนตัว และการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล ในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล รวมถึงภัยในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในแง่วิธีการที่ได้รับการคุกคาม ผลกระทบที่เกิดขึ้น การป้องกัน การลดความเสี่ยง ต่อภัยเหล่านั้น

คำถามหลัก

- เราจะใช้อุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ อย่างปลอดภัย ได้อย่างไร?

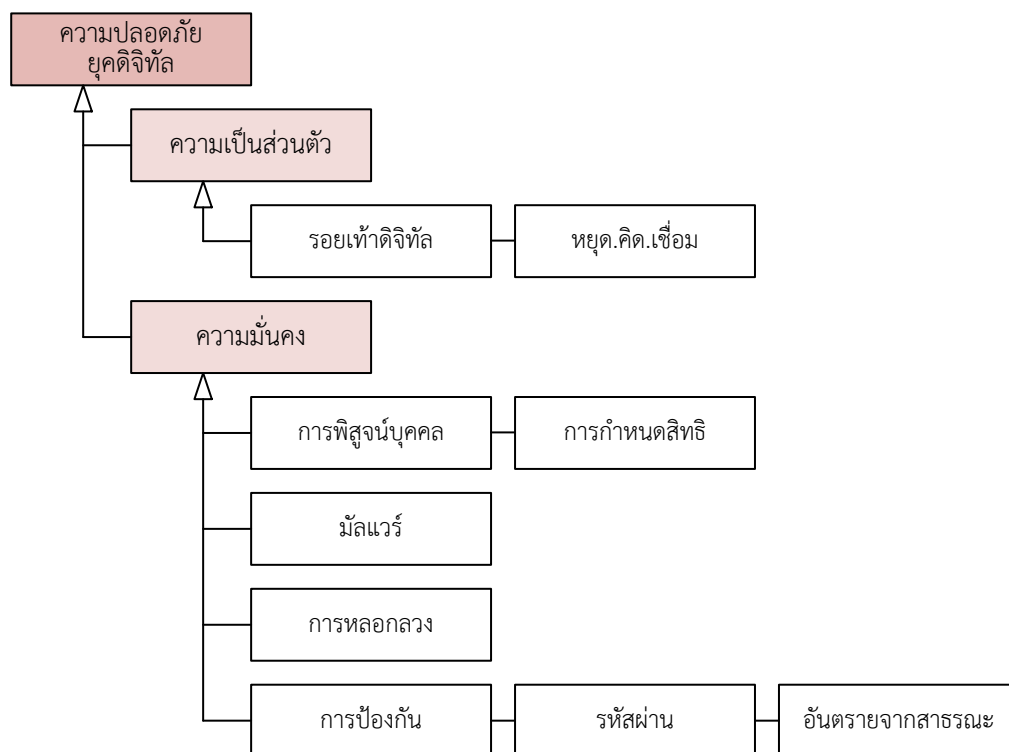
จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจความมั่นคง (Security) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) และการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) ไว้ในโลกออนไลน์
- เข้าใจวิธีการ และผลกระทบ ของภัยในรูปแบบต่าง ๆ
- เข้าใจการปฏิบัติเพื่อป้องกัน และลดความเสี่ยงต่อการถูกภัยคุกคาม

สมรรถนะ

- สามารถประเมินได้ว่าการกระทำใดเป็นการเสี่ยงต่อความมั่นคง เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และทิ้งรอยเท้าดิจิทัลได้
- สามารถประเมินได้ว่าการกระทำใดเป็นการหลอกลวง จูโจม ซึ่งจะเป็นภัยต่อเราได้
- สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนที่เหมาะสมเพื่อป้องกัน และลดความเสี่ยงต่อการถูกภัยคุกคามได้

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- ความมั่นคง (Security) กับ ความเป็นส่วนตัว (Privacy)
- รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint)
 - ภาพและข้อมูลส่วนตัว
 - การดำเนินชีวิต และ การเป็นอยู่ของเรา
 - ภาพกับเพื่อนร่วมงาน เพื่อนมหาลัย หรือกลุ่มต่าง ๆ
 - ความสัมพันธ์กับคนต่าง ๆ (ที่เราไปบ่นไว้ใน Facebook)
- อันตรายของการทิ้งรอยเท้าดิจิทัลไว้
 - ทดสอบค้นหาชื่อตัวเอง
 - ข้อมูลมีโอกาสดำเนินไปไหนไปนั้นบ้าง
 - อยู่ในมือผู้ไม่หวังดี
 - เสียภาพพจน์ และภาพลักษณ์โดยไม่อาจแก้ไขได้
- โครงการ หยุด.คิด.เชื่อมต่อ (Stop.Think.Connect)
- การพิสูจน์ตัวบุคคล
 - การพิสูจน์ตัวบุคคล โดยใช้ 2 ปัจจัย (Two-Factor Authentication)

- การพิสูจน์ตัวตนบุคคล โดยใช้หลายปัจจัย (Multi-Factor Authentication)
- การกำหนดสิทธิ์ (Authorization)
 - หลักการให้สิทธิ์น้อยที่สุด (Principle of Least Privilege)
 - ปกติปฏิเสธ (Default Deny)
- การเข้ารหัสข้อมูล
 - HTTPS
 - WPA2
- มัลแวร์ (Malware – Malicious Software)
 - ไวรัส (Virus)
 - ม้าโทรจัน (Trojan Horses)
 - ประตูหลัง (Backdoors)
 - สปายแวร์ (Spyware)
 - คีย์ล็อกเกอร์ (Keystroke logging)
 - เวิร์ม (Worm)
 - บอทเน็ต (Botnet)
 - แอ็ดแวร์ (Adware)
 - รุกคิท (Rootkit)
 - DoS - Denial of Service
- การหลอกลวง (Scam)
- การโจมตีแบบวิศวกรรมสังคม (Social engineering)
 - ฟิชชิ่ง (Phishing)– การสร้างเว็บไซต์ปลอม
 - ตัวอย่างการโจมตี
- ความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยของมือถือ และอุปกรณ์พกพา (Mobile Security and Privacy)
 - การเก็บข้อมูลสำคัญ – มือถือหายถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว ภาพลับหลุดหมด
 - คุยอะไร ดูอะไร ทำอะไร คนข้างหลัง ข้างๆ เห็นหมด
 - เกิดอะไรขึ้นถ้า ณ ตอนนี้มีมือถือคุณไปอยู่ที่คนอื่น
 - เครื่องติดโปรแกรมไม่มีลิขสิทธิ์ (Jailbreak, Root) ซึ่งมักประกอบด้วยไวรัส
 - การส่งตำแหน่งไปให้ Server ตลอดเวลา
 - การสำรองข้อมูลสำคัญบนมือถือ
 - เอกสารสำคัญเรื่องงานบนโทรศัพท์
- แนวทางการปกป้องเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ติดตั้งโปรแกรมต่อต้านไวรัส (Antivirus) และต่อต้านสปายแวร์ (Antispyware)

- อย่าปล่อยให้ผู้อื่นมาใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ดิจิทัล โดยไม่มีการเฝ้า
- รหัสผ่านอันตราย
 - ใช้รหัสเดียวกันหมด รู้รหัสเดียวสามารถเข้าถึงได้ทุกอย่าง
 - ไม่มีการเปลี่ยนรหัสผ่าน
 - รหัสผ่านเดาง่าย เช่น 00000000, 1234567890
 - ประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เบอร์โทรหรือวันเกิด
 - ใช้คำมีความหมาย เช่น love, happy
 - ใช้ตัวพิมพ์เลยหมด หรือ ไม่มีตัวอักษร หรือตัวเลขผสม
- รหัสผ่านที่ดี
 - มีความยาวไม่ต่ำกว่า 8 อักขร
 - ผสมด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ พิมพ์เล็ก ตัวเลข และ สัญลักษณ์
 - ไม่ประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคล
 - ไม่มีความหมาย
 - ไม่เขียนใส่กระดาษแล้วติดไว้ข้างจอ
- พฤติกรรมเสี่ยงเมื่อใช้อุปกรณ์ในที่สาธารณะ
 - เชื่อมกับไวไฟที่ไม่ได้เข้ารหัส
 - ไม่ระวังว่ามีผู้อื่นแอบฟังบทสนทนาอยู่
 - ไม่ระวังผู้อื่นแอบดูหน้าจอ
 - ไม่ระวังรอบตัว
 - ลุกไปทำธุระโดยทิ้งของไว้ไม่สนใจ เช่น ตามร้านกาแฟ
- การหลอกลวงออนไลน์ (Fraud)
 - การหลอกลวงในการซื้อขายสินค้าออนไลน์
 - หลอกขอหมายเลขบัตรเครดิต เพื่อนำไปลักลอบใช้
 - ตั้งรหัสผ่านที่ยากต่อการคาดเดา
 - สังเกตความเปลี่ยนแปลง เช่น มีโปรแกรมแปลกปลอมใหม่
 - หมั่นอัปเดต ระบบปฏิบัติการ และโปรแกรมต่าง ๆ
 - ลงซอฟต์แวร์เท่าที่จำเป็น
 - หลีกเลี่ยงเว็บไซต์เสี่ยง
 - ไม่ทำธุรกรรมออนไลน์กับเว็บไซต์ที่ไม่น่าไว้วางใจ หรือไม่ได้มีการเข้ารหัสข้อมูล (HTTPS)
 - ระวังการใช้งาน เมื่ออยู่ในที่สาธารณะ
 - ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวลงในโซเชียลเน็ตเวิร์ค และอินเทอร์เน็ต
 - ปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต

- อันตรายจากการใช้ไวไฟสาธารณะ
 - การตั้งจุดกระจายสัญญาณปลอม (Access Point) – Access Point ตั้งชื่อเป็นอะไรก็ได้ เช่น ตั้งเป็นชื่อเดียวกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต
 - ไม่ได้เปิดใช้การเข้ารหัสข้อมูล (WPA2) – ทำให้สามารถดักจับข้อมูลที่ส่งได้



ความเข้าใจสื่อดิจิทัล

ความเข้าใจสื่อดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจสารสนเทศและสื่อในยุคดิจิทัล เพื่อที่สามารถระบุข้อมูลที่ต้องการหาข้อมูลนั้น ประเมินประโยชน์ ความเกี่ยวข้อง ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลนั้นจากแหล่งต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้ศึกษายังจำเป็นต้องสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาพัฒนาเป็นความรู้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ผ่านทาง การนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำถามสำคัญ

- ต้องมีความรู้อย่างไรบ้างถึงจะสามารถนำข้อมูลในยุคดิจิทัลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้?
- ทักษะการคิด (Thinking Skills) ที่จำเป็นในยุคดิจิทัลคืออะไร?
- ข้อมูลและสารสนเทศไหนเป็นความจริง?
- การนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัลต้องทำอย่างไร?

จุดประสงค์หลัก

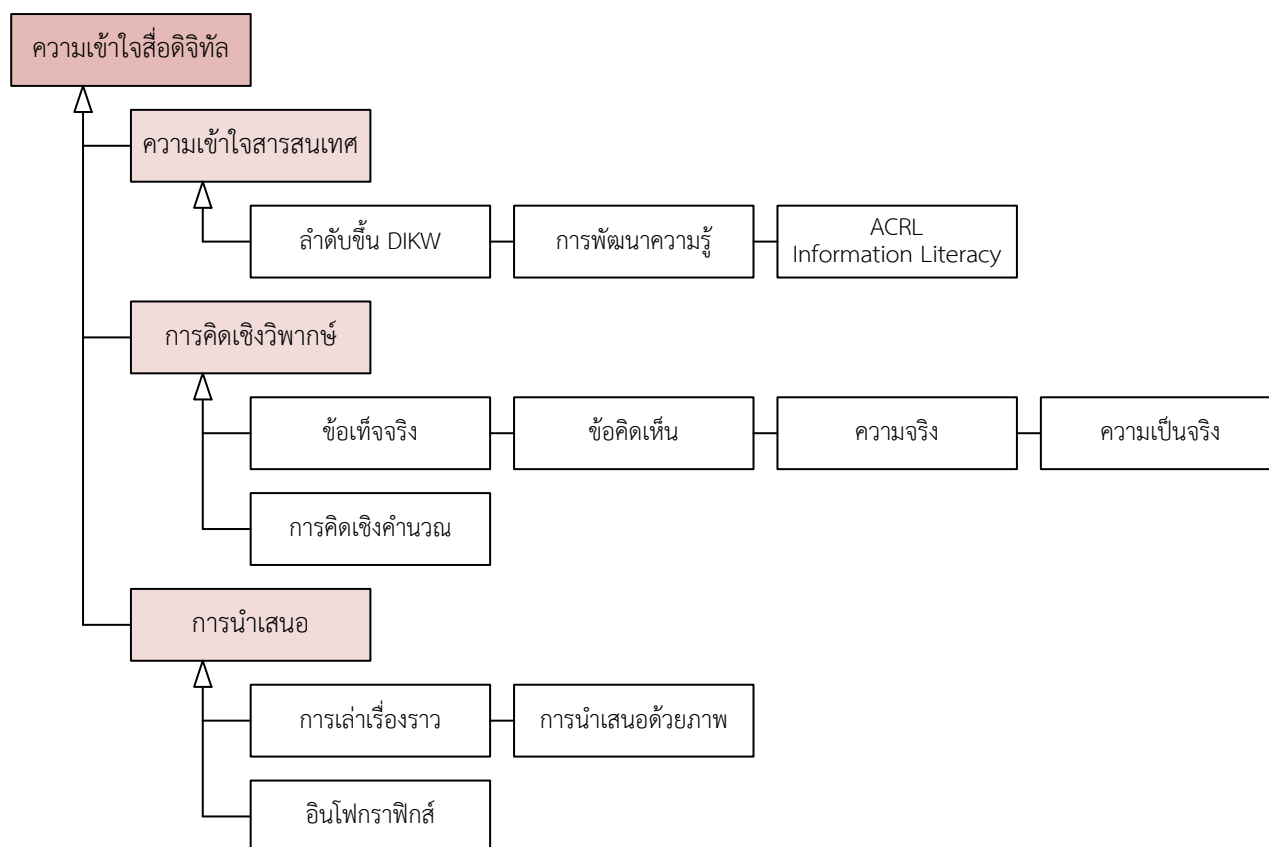
- เข้าใจสารสนเทศและสื่อ (Information and Media Literacy) ผ่านทางสื่อดิจิทัล (Digital)
- เข้าใจวิธีการแยกแยะและเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ต
- เข้าใจการประเมินข้อมูลด้วยวิธี การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)
- เข้าใจความแตกต่างระหว่าง ข้อเท็จจริง (Fact) ความจริงบางส่วน (Half-Truth) ความคิดเห็น (Opinion)
- เข้าใจวิธีการนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมในยุคดิจิทัล

สมรรถนะ

- สามารถเปรียบเทียบและแยกแยะความแตกต่างของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ได้
- สามารถประเมินข้อมูลโดยวิธีการคิดเชิงวิพากษ์ได้

- สามารถตัดสิน ความมีประโยชน์ (Usefulness) หรือ ความสัมพันธ์ (Relevance) และความเป็นจริง (Truthfulness) หรือความน่าเชื่อถือ (Credibility) ของแหล่งข้อมูลกับเนื้อหาที่สนใจได้
- สามารถแยกแยะระหว่าง ข้อเท็จจริง (Fact) กับความคิดเห็น (Opinion) ได้
- สามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับยุคดิจิทัล

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- ความแตกต่างของสารสนเทศและสื่อในยุคดิจิทัล
 - ข้อมูลมีปริมาณมหาศาล มีหลายแหล่ง
 - ขาดการตรวจสอบ ขาดคนควบคุม ขาดคนกำกับ
 - ใช้เวลาไม่เกิน 5 วินาที ในการตัดสินว่าน่าสนใจหรือไม่
 - ส่วนใหญ่สร้างโดยผู้ทั่วไป
 - เป็นความเห็น มากกว่าข้อเท็จจริง

- ความสำคัญของการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ในยุคข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล
- ลำดับชั้น DIKW(DIKW Hierarchy)
 - ข้อมูล (Data)
 - สารสนเทศ (Information) Know-Who, What,Where, When
 - ความรู้ (Knowledge) Know-How
 - ปัญญา (Wisdom) Know-Why
- การพัฒนาความรู้
 - ข้อมูล (Data)
 - เมื่อหาความหมาย (Meaning)
 - จนเข้าใจความสัมพันธ์ (Relation)
 - จนเกิดเป็นสารสนเทศ (Information)
 - สารสนเทศ (Information)
 - เมื่อมีประสบการณ์ (Experience)
 - จนเข้าใจรูปแบบ (Pattern)
 - จนเกิดเป็นความรู้ (Knowledge)
 - ความรู้ (Knowledge)
 - เมื่อมองทะลุจนเข้าใจเหตุผล (Insight)
 - จนเข้าใจหลักการ (Principle)
 - จะเกิดเป็นปัญญา (Wisdom)
- การเข้าใจสารสนเทศ (Information Literacy) ของ ACRL
 - กำหนด (Determine)ขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการ
 - เข้าถึง (Access) สารสนเทศที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ
 - ประเมิน (Evaluate) สารสนเทศและแหล่งที่มาของมัน เชิงวิพากษ์
 - รวมด้วยกัน (Incorporate) สารสนเทศที่เลือกไว้ให้เป็นความรู้
 - ใช้ (Use)สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุตามจุดหมายที่ตั้งไว้
 - เข้าใจ (Understand)สภาพแวดล้อมไม่ว่าจะด้าน เศรษฐกิจ สังคม กฎหมาย ในการใช้สารสนเทศ และใช้สารสนเทศนั้นอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย
- การอ่านจับใจความสำคัญ
- การอ่านวิเคราะห์

- การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)
 - แบบจำลอง RED ของ Pearson (Pearson's RED Model of Critical Thinking)
 - ระบุข้อสันนิษฐาน (Recognize Assumptions) แยกข้อเท็จจริง (Fact) ออกจากข้อคิดเห็น (Opinion)
 - ประเมินเหตุผลข้อพิสูจน์ข้อโต้แย้ง (Evaluate Arguments) ประเมินเหตุผลทั้งหลายอย่างยุติธรรมโดยยังไม่ตัดสินอะไร
 - หาข้อสรุป (Draw Conclusion) ตัดสินใจการกระทำต่อไป
 - 6 คำถามสำคัญ
 - ใคร (Who) – ใครเป็นคนพูด?
 - อะไร (What) – คำพูดว่าอะไร? เป็นข้อเท็จจริงหรือความเห็น ข้อเท็จจริงแค่ไหน?
 - ที่ไหน (Where)– คำพูดที่ไหน? แอบพูด หรือ ให้อีกฝ่ายมีโอกาสรู้ไหม
 - เมื่อไหร่ (When) – เมื่อไหร่? ข้อเท็จจริงบางอย่างถูกแค่เฉพาะช่วงเวลาหนึ่ง
 - ทำไม (Why) – ทำไมเค้าต้องพูด?
 - อย่างไร (How)– คำพูดอย่างไร? พูดด้วยอารมณ์ หรือขาดสติ หรือไม่
- เทคนิคและเครื่องมือในการคิดเชิงวิพากษ์
 - แผนภูมิต้นไม้ (Tree Diagram)
 - แผนภูมิการไหล (Flow Diagram)
 - แผนภูมิก้างปลา (Fish Bone Diagram)
- การแยกแยะข้อเท็จจริง (Fact) ข้อคิดเห็น (Opinion)
 - ลักษณะของข้อเท็จจริง และลักษณะของข้อคิดเห็น
- การแยกแยะข้อเท็จจริง (Fact) ข้อกล่าวอ้างอวดอ้าง (Claim, assertion) อ้างเหตุผล (Argument)
 - การกล่าวอ้างเท็จ (False Claim)
 - การกล่าวอ้างที่ยังไม่ได้ทดสอบ (Untested Claim)
เช่น การกล่าวอ้างสรรพคุณในการรักษาโรค
- การแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริง (Fact) ความจริง (Truth) ความเป็นจริง (Reality) กับ เช่น
 - อวดอ้าง = สมุนไพรร ก สามารถลดความดันได้
 - อ้างเหตุผล = สมุนไพรร ก สามารถลดความดันได้จริงตามผลการวิจัยของมหาลัย A
 - ความจริงบางส่วน = สมุนไพรร ก สามารถลดความดันจาก 120 เป็น 110
 - ความจริง = สมุนไพรร ก สามารถลดความดันเฉลี่ยจาก 120 เป็น 110
ในหนูทดลอง แต่ไม่มีนัยสำคัญตามหลักสถิติ
 - ข้อเท็จจริง = สมุนไพรร ก เมื่อใช้ในปริมาณ 50mg เป็นเวลา 6 เดือน กับหนูทดลองจำนวน 50 ตัวพบว่าความดันเฉลี่ยลดลงจาก 120 เป็น 110 แต่ไม่มี

นัยสำคัญตามหลักสถิติ

- หลักฐาน = ผลการทดลอง
- ความคิดเห็น = ผู้ทดลองกล่าวว่า หนูที่ได้รับสมุนไพร ก แม้ว่าจะลดความดันได้จริงแต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นจำเป็นต้องมีการศึกษาต่อไป
- ความเป็นจริง = มีการทดลองให้สมุนไพร ก แก่หนูทดลองโดยนักวิจัยมหาวิทยาลัย A ซึ่งหนูบางตัวความดันก็ลด บางตัวก็เท่าเดิม บางตัวก็เพิ่มขึ้น
- ในสินค้า = มีปริมาณเพียง 5mg เท่านั้น
- การคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)
- การนำการคิดเชิงวิพากษ์และการคิดเชิงคำนวณมาใช้แก้ปัญหา
- เทคนิคการนำเสนอ (Presentation)
 - เป้าหมาย คือ ช่วยให้เห็นคนอื่นเห็นในสิ่งที่เราเข้าใจ ->ดังนั้นเราต้องเข้าใจและเห็นเองก่อน
 - ปัญหา คือ เราพยายามยัดตัวหนังสือ จนเต็มหน้าจอ ->ตาลาย น่าเบื่อ ไม่เห็นภาพ
 - 3 ขั้นตอนในการนำเสนอ
 - วางแผน - ความคิดเรา ตัวเรา ผู้ฟังของเรา
 - เตรียมตัว - มีเนื้อเรื่อง
 - นำเสนอ - ด้วยภาพ
- เทคนิคการเล่าเรื่องราว (Storyteller)
 - การเขียนเนื้อเรื่อง (Storyline) 4 รูปแบบ (จาก Show and Tell ของ Dan Roam)
 - รายงาน (Report) – ใช้ลำดับการนำเสนอ และการบรรยายเพื่อให้เกิดเรื่องราว เช่น อินโฟกราฟิกส์
 - อธิบาย (Explanation) – อธิบายเป็นขั้นตอน
 - ขว้าง (Pitch) – เสนอปัญหา แสดงวิสัยทัศน์เสนอทางออกที่มองข้ามปัญหา
 - ละคร (Drama) – วันธรรมดา มีเหตุให้วิกฤต ชีวิตตกต่ำ ถึงจุดเปลี่ยน ได้เรียนรู้
 - เข้าถึงอารมณ์ – เข้าถึงหัวใจ การเข้าถึงสมอง
 - มีประเด็นนำเสนอชัดเจน เรียงลำดับเป็นขั้นตอนไม่สับสน
 - มีเหตุการณ์ หรือ ข้อเท็จจริง ทำให้เปลี่ยนแปลง เช่น เปลี่ยนความคิด เปลี่ยนข้อเท็จจริง เปลี่ยนความรู้ เปลี่ยนการกระทำ เปลี่ยนความเชื่อ
 - ให้ผู้ฟังคิดเอง แก้ปัญหาเอง แต่ อยากรู้ว่าเราให้เค้าคิดเอง
 - เนื้อเรื่อง 3 ส่วน
 - เนื้อเรื่องหลัก
 - เนื้อเรื่องสนับสนุนความคิด
 - เนื้อเรื่องสุดท้าย

- ตัวอย่าง ขั้นตอน
 - กำหนดจุดมุ่งหมาย หรือ ประเด็นสำคัญที่จะเล่า
 - กำหนดประโยคเด็ด ประโยคปิดท้าย หรือเหตุการณ์สรุป
 - เล่าทุกอย่างเพื่อไปที่จุดมุ่งหมายนั้น
 - ให้คำมั่นสัญญาว่าจะไปเจออะไรสักอย่างที่คุ้มค่าในตอนจบ
 - ตัวละครทุกตัวมีจุดมุ่งหมายบางอย่างที่ต้องการบรรลุในตอนจบ
 - ปูพื้น โดยการสร้างฉาก เปิดตัวละคร
 - การเดินทาง เรื่องราว กว่าจะไปถึงเป้าหมายนั้น
 - จุดเปลี่ยน อารมณ์
 - ละครม่า คือ ความคาดหวังประสมกลมเกลียวกับความไม่แน่นอน (Drama is anticipation mingled with uncertainty โดย William Archer)
 - สร้างความคาดหวังในระยะสั้น และระยะยาว (ให้ผู้ฟังรู้สึกกังวลอยากรู้ว่าเกิดอะไร)
 - กำหนด การเชื่อมโยง การส่งต่อประเด็น
 - หาแหล่งอ้างอิงมาประกอบ หรืออุปมาอุปไมยกับสิ่งที่คนอื่นรู้อยู่แล้วเพื่อให้เข้าใจง่าย
- การนำเสนอด้วยภาพ
 - เสนออะไร
 - ใคร? อะไร? ภาพคนหรือสิ่งของ
 - เท่าไหร่? กราฟ
 - ที่ไหน? แผนที่
 - เมื่อไหร่? Timeline
 - อย่างไร? Flowchart
 - ทำไม? เปรียบเทียบตัวแปรตามแกน x, y
 - รูปแบบไหน
 - ง่าย/ซับซ้อน
 - เเชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ
 - ให้เห็นภาพ/ให้ลงมือทำ
 - เดี่ยว/เปรียบเทียบ
 - เปลี่ยนแปลง/ปัจจุบัน

- การนำเสนอข้อมูลยุคใหม่ด้วย อินโฟกราฟิกส์ (Info-graphic)
 - ประโยชน์ของการใช้อินโฟกราฟิกส์
 - สะดุดตา
 - เป็นการบอกเล่าเรื่องราวที่มองเห็นได้
 - ทำให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย และน่าสนใจ
 - 75% ของสมอง เป็นการประมวลผลภาพ
 - ส่วนประกอบหลัก – ภาพ (Visual) เนื้อหา (Content) ความรู้ (Knowledge)
 - ขั้นตอนการสร้าง
 - ระดมสมองเลือกเป้าหมายหลักในการนำเสนอ และโฟกัสเฉพาะเรื่องนั้น
 - กำหนดหัวเรื่องให้ดึงดูด น่าสนใจ
 - หาข้อมูล และข้อเท็จจริงของเรื่องนั้น
 - หาแรงบันดาลใจ และจุดเด่นของเรื่องนั้น – ทำไมคนอื่นต้องสนใจ
 - วางแผนลำดับการเล่าเรื่องราวของข้อมูลนั้น
 - ร่างภาพ และข้อความ
 - หาแรงบันดาลใจจากงานอื่น ๆ
 - ใช้สีและสัญลักษณ์เพื่อให้เห็นความแตกต่างของข้อมูลที่ต้องการนำเสนอได้ง่าย
 - สอบถามความคิดเห็นจากคนอื่น
 - ปรับปรุงผลงาน
 - การนำเทคนิคเล่าเรื่องมาเสริมอินโฟกราฟิกส์



แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องทราบ แนวทางปฏิบัติในสังคม มารยาท และ พฤติกรรมอันพึงปฏิบัติเมื่ออยู่ร่วมในสังคมดิจิทัล เพื่อไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเครียด ความกังวลใจ รวมถึงเป็นสาเหตุของปัญหาทางสภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง การประพฤติตามมารยาทที่เหมาะสม จะทำให้สังคมยอมรับ นับถือ และให้เกียรติเรานั้นมารยาทในสังคมดิจิทัล จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องเรียนรู้ และปูพื้นฐานไว้ในการใช้งานสังคมดิจิทัล

คำถามสำคัญ

- มารยาทในการร่วมอยู่สังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง?
- พฤติกรรมที่สร้างความรำคาญ ไม่เหมาะสม ในสังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง?
- จะรับมือกับบุคคลที่สร้างความรำคาญอย่างไรให้เหมาะสม?

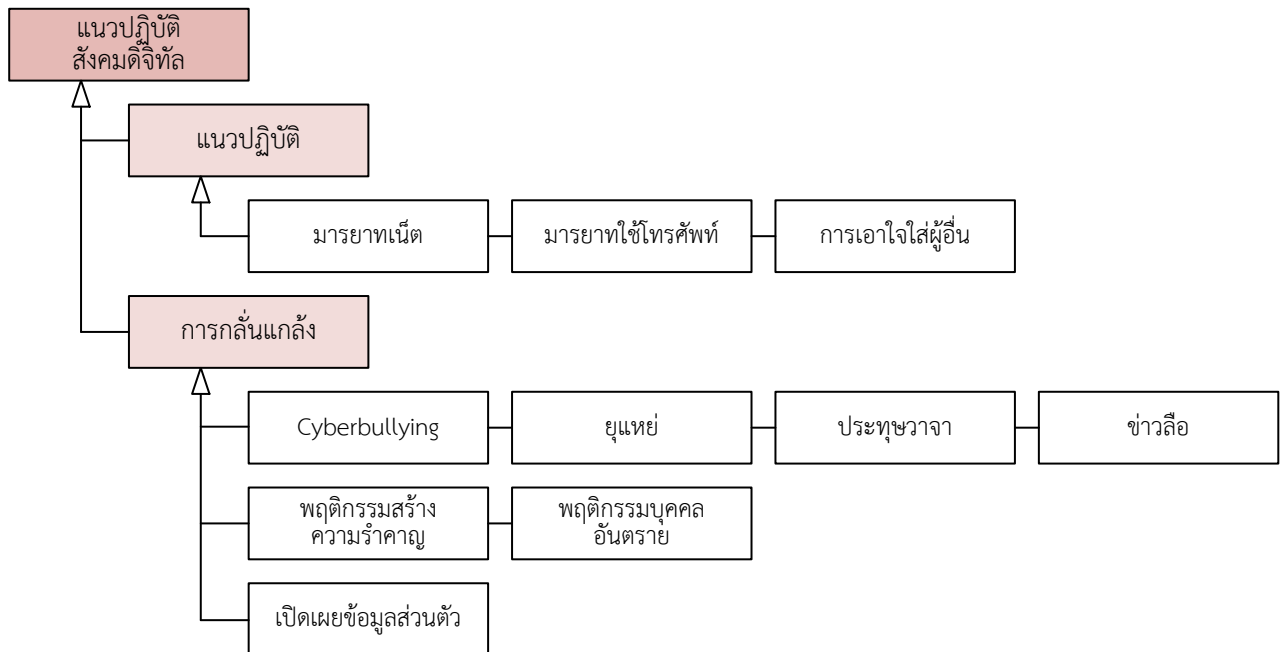
จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจมารยาทที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกับสังคมออนไลน์
- เข้าใจพฤติกรรมอันจะสร้างความรำคาญ เดือดร้อน ให้แก่ผู้อื่นและสังคม
- เข้าใจวิธีรับมือเมื่อโดนบุคคลอื่นสร้างคำรณูได้อย่างเหมาะสม

สมรรถนะ

- สามารถปฏิบัติตามหลักมารยาทที่เป็นที่ยอมรับในสากลได้
- สามารถแยกแยะพฤติกรรมที่จะสร้างความรำคาญให้คนอื่นได้
- สามารถปฏิบัติเมื่อโดนบุคคลอื่นสร้างความรำคาญได้อย่างเหมาะสม

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



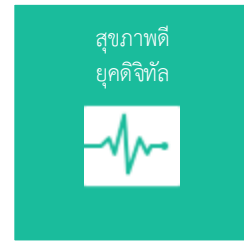
หัวเรื่องหลัก

- มารยาทเน็ต 10 ข้อ (Netiquette)
 - กฎข้อที่ 1 อย่าลืมว่าคุณกำลังติดต่อกับคนที่มีตัวตนจริง ๆ (Rule 1: Remember the Human)
 - กฎข้อที่ 2 การสื่อสารออนไลน์ให้ยึดมาตรฐานความประพฤติเดียวกับการสื่อสารในชีวิตจริง (Rule 2: Adhere to the same standards of behavior online that you follow in real life)
 - กฎข้อที่ 3 รู้ว่าคุณอยู่ที่ไหนในไซเบอร์สเปซ (Rule 3: Know where you are in cyberspace)
 - กฎข้อที่ 4 เคารพเวลาและการใช้แบนด์วิดท์ (Rule 4: Respect other people's time and bandwidth)
 - กฎข้อที่ 5 ทำให้ตัวเองดูดีเวลาออนไลน์ (Rule 5: Make yourself look good online)
 - กฎข้อที่ 6 แบ่งปันความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ (Rule 6: Share expert knowledge)
 - กฎข้อที่ 7 ช่วยกันควบคุมสงครามการใส่อาฆมณิ (Rule 7: Help keep flame wars under control)
 - กฎข้อที่ 8 เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น (Rule 8: Respect other people's privacy)

- กฎข้อที่ 9 อย่าใช้อำนาจในทางไม่สร้างสรรค์ (Rule 9: Don't abuse your power)
- กฎข้อที่ 10 ให้อภัยในความผิดพลาดของผู้อื่น (Rule 10: Be forgiving of other people's mistakes)
- มารยาทการใช้โทรศัพท์ในที่สาธารณะ
 - เคารพสถานที่ เช่น ห้ามเสียงดัง ห้ามมีแสงสว่าง
 - ไม่ใช่โซเชียลเน็ตเวิร์คขณะประชุม
 - กดโทรศัพท์มากกว่าคุยกับเพื่อน กำหนดเวลาสนทนา
 - ไม่รับโทรศัพท์ขณะขึ้นลงรถยนต์ หรือข้ามถนน
- การเอาใจใส่ผู้อื่น (Empathy)
- การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) หรือการข่มขู่ คุกคาม ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
 - พฤติกรรมที่เรียกว่าการกลั่นแกล้ง
 - ผลกระทบกับคนที่โดนกลั่นแกล้ง
 - สิ่งที่ต้องทำเมื่อโดนกลั่นแกล้ง
 - เช่น Stop, Block, Tell
 - ความแตกต่างระหว่าง การกลั่นแกล้งปกติ กับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เช่น
 - ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นได้ ความถี่
 - เช่น ปกติเกิดเมื่อไปเรียนไปทำงานเจอหน้ากัน ออนไลน์เกิดได้ตลอดเวลา
 - ความแตกต่างของอันตรายที่เกิดขึ้น
 - เช่น ปกติมักจะอันตรายทางกายภาพด้วย
 - จำนวนคนรู้เห็น
 - เป้าหมาย
 - การแยกแยะความแตกต่างระหว่าง เข้าข่าย กับ กลั่นแกล้งและอื่น ๆ เช่น
 - การรบกวน (Harassing)
 - การหลอกลวง (Deceiving)
 - การยุแหย่ (Flaming)
 - ประทุษวาจา (Hate Speech)
 - ข่าวลือ (Rumors)
 - การลุกขึ้นช่วยเหลือ ในเหตุการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
 - ความแตกต่างระหว่างการนิ่งเฉยไม่ช่วยเหลือผู้ถูกกระทำ (Passive Bystander) กับ ลุกขึ้นช่วยเหลือ (Up Stander)
 - วิธีการช่วยเหลือที่เหมาะสม
 - นักเลงคีย์บอร์ด

- ไม่สอบถามข้อมูลส่วนตัว รวมถึงแจ้งข้อมูลส่วนตัวให้กับผู้อื่น
- ไม่โพสต์รูปคนอื่น สถานะของคนอื่น โดยไม่ได้รับอนุญาต
 - ผู้ประสงค์ร้าย สามารถติดตามสถานะ และตำแหน่งได้โดยง่าย
 - มีเหยื่อพยายามฆ่าตัวตาย หรือเป็นโรคซึมเศร้า เพราะถูกล้อเลียนจากภาพแอบถ่าย
 - หนีเที่ยว หนีงาน หนีประชุม หนีเมีย แล้วโดนจับได้
- ไม่ระบายอารมณ์ ความในใจ ลงในสื่อออนไลน์
 - คนรู้เห็นอาจจะมีมากเกินไปจนจะควบคุมได้
 - ผู้ประสงค์ร้าย สามารถทำสำเนาเก็บไว้ได้
 - ทำให้มีปัญหาในการทำงาน หรือ หางานใหม่ได้ เพราะว่าเค้าสามารถมาดูพฤติกรรมและความคิดก่อนรับเข้าทำงานได้
- ไม่ทำพฤติกรรมสร้างความรำคาญและหลอกลวง เช่น
 - สเปน (Spam)
 - ฟิชชิ่ง (Phishing)
 - การฝากร้านใน IG, Facebook
 - อีเมลล์ลูกโซ่ข้อความลูกโซ่
 - อีเมลล์ ทำงานที่บ้าน รายได้ดี
 - ไม่อ่าน คำถามที่ถามบ่อย (FAQ) ก่อนถาม
 - การระรานออนไลน์ หรือโทรล (Troll) หรือเกรียนจงใจพยายามที่จะทำให้ลายชุมชนหรือเรียกความสนใจและการทะเลาะวิวาทด้วยข้อความยั่ว
 - ก่อกวน เว็บรายงานสดเหตุการณ์สำคัญ
 - การก่อกวนโดยการขัดขวางไม่ให้อ่านงานได้ตามปกติ (Griever) เช่น เปิดไมค์เสียงดังให้ห้องสนทนา รวม ทำให้คนอื่นไม่สามารถใช้งานได้ พิมพ์ข้อความเยาะๆ เร็วๆ เพื่อจะได้ไม่เห็นข้อความของคนอื่น
- ไม่ใช่เครือข่ายสังคมออนไลน์ เผยแพร่ข้อความอันเป็นเท็จ ไม่รู้แหล่งที่มา ไม่สามารถยืนยันความถูกต้องได้
- ไซเบอร์ สต็อกกิ้ง (Cyber Stalking) การเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่นจนทำให้เหยื่อรู้สึกหวาดกลัว
- พฤติกรรมบุคคลอันตราย
- การนำมารยาทในชีวิตประจำวัน มาใช้กับโลกดิจิทัล เช่น
 - เคารพต่อผู้ใหญ่ และผู้อื่น
 - พุดจาไพเราะ มีหางเสียง

สุขภาพดียุคดิจิทัล



สุขภาพดียุคดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจอันตรายและผลกระทบด้านสุขภาพในแง่มุมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต โรคที่เกิดขึ้น รวมถึงความสัมพันธ์และผลกระทบต่อเยาวชน การใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล เพื่อป้องกัน หลีกเลี่ยง ลดผลกระทบ จนถึงวิธีการรักษาเบื้องต้น ทั้งต่อตัวเอง และคนใกล้ตัว เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในยุคดิจิทัลได้

คำถามสำคัญ

- การจะมีสุขภาพดีทั้งกาย และใจในยุคดิจิทัลต้องทำอย่างไรบ้าง?

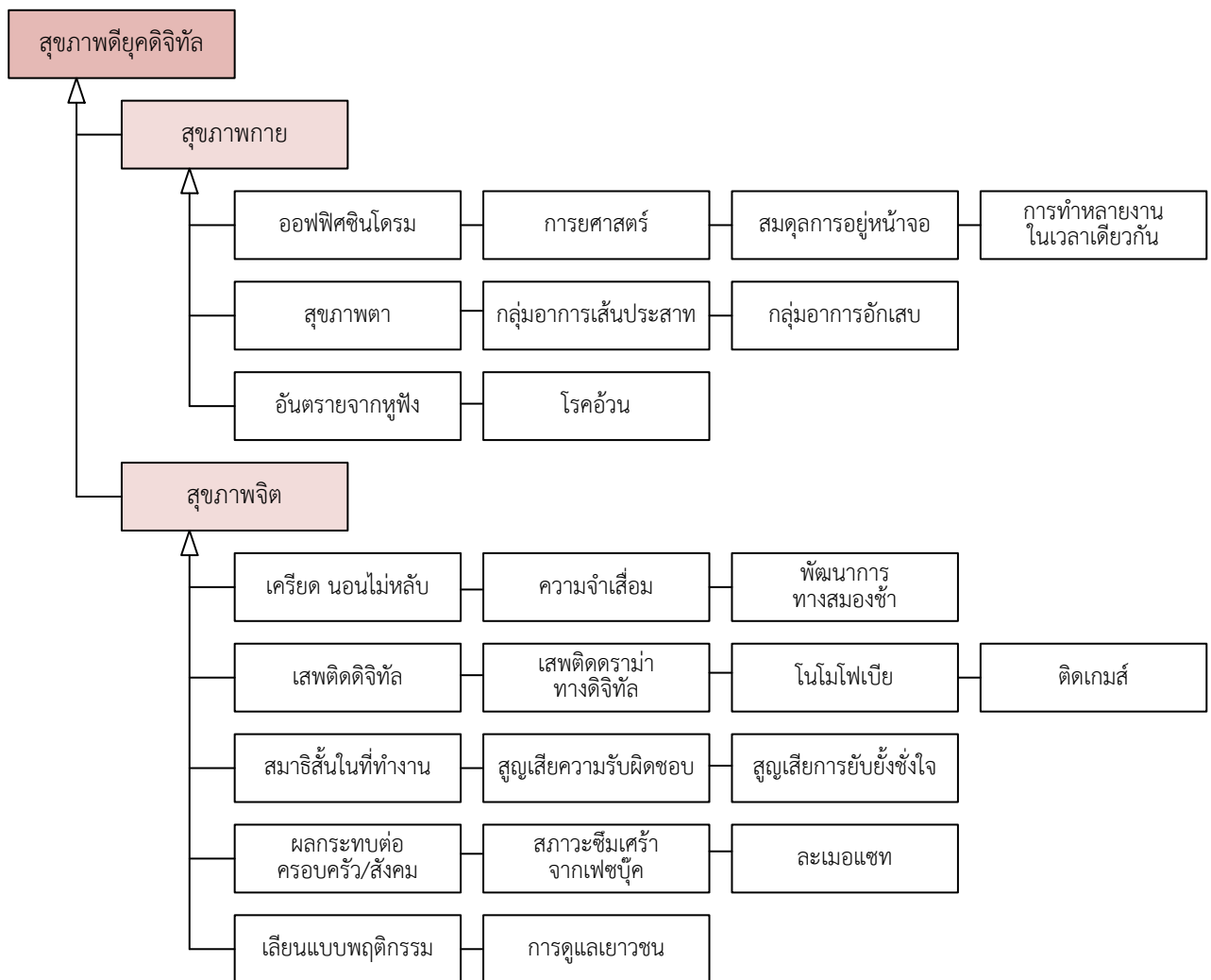
จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจอันตรายและผลกระทบด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิต จากการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล
- เข้าใจโรคที่เกิดขึ้นเนื่องจากการใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล
- เข้าใจแนวทางป้องกันและลดผลกระทบเมื่อต้องทำงานกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
- เข้าใจอาการทางจิตของตัวเองและคนใกล้ตัวอันเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตและออนไลน์

สมรรถนะ

- สามารถระบุพฤติกรรม และอาการเบื้องต้นที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ ทั้งสุขภาพกาย และสุขภาพจิต อันเป็นผลเนื่องมาจากการใช้คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ได้
- สามารถป้องกัน ลดผลกระทบ หรือรักษาเบื้องต้น เมื่อเกิดอาการได้
- สามารถตรวจสอบบุคคลรอบข้างพร้อมให้คำแนะนำเบื้องต้นเมื่อมีอาการที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพได้

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- สังคมก้มหน้า และอันตรายจากการเป็นสังคมก้มหน้า
 - อันตราย เช่น ช้ำมถนนขับรถไป Chat ไป
- ข้อมูลสุขภาพที่ไม่ถูกต้อง ไม่ครบถ้วน ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ของเรา
 - พยายามรักษาโรคด้วยตัวเองจากวิธีที่มีการแชร์ทางออนไลน์ โดยขาดความรู้ความเข้าใจ
 - มีอันตรายถึงตายมาแล้วหลายกรณี
 - โดนหลอกขายสินค้าสุขภาพ ที่ไม่มีมาตรฐาน ผิดกฎหมาย สรรพคุณเกินจริง
 - ไม่สามารถควบคุมการแอบอ้างได้เหมือนสื่อชนิดอื่น
 - สมุนไพรหลายตัว กินเดี่ยวๆ ไม่ได้ต้องกินตัวอื่นประกอบด้วย
 - สมุนไพรหลายตัวเหมาะสมกับแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน ไม่ใช่กินได้ทุกคน

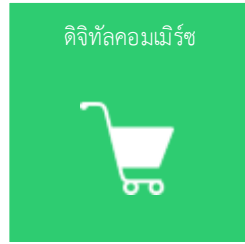
- โรคออฟฟิศซินโดรม (Office Syndrome)
 - พฤติกรรมที่ทำให้เกิด
 - การปรับพฤติกรรมเพื่อลดผลกระทบ
 - ออกกำลังกายเส้นบริหาร
- หลักการยศาสตร์ (Ergonomics) หรือ การออกแบบที่เหมาะสมตามสรีระศาสตร์ (Ergonomic Design)
 - ท่าทางการนั่งทำงานที่ถูกต้อง
 - อุปกรณ์ที่ออกแบบตามหลัก การยศาสตร์เช่น Keyboard Microsoft
 - แสงสว่างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการทำงาน
- การสร้างสมดุลการอยู่หน้าจอ (Balancing Screen Time)
- การทำหลายงานในเวลาเดียวกัน (Controlling Multi-Tasking) และ ผลเสียของมัน
- สุขภาพตาหรือกลุ่มอาการทางตาที่เกิดจากการใช้คอมพิวเตอร์มากเกินไป (CSV – Computer Vision Syndrome)
 - อาการ เช่น เมื่อยตาวัดตา เคืองตา ตาแห้ง น้ำตาไหล ตามัว เห็นภาพซ้อน ปวดคอ หลัง และไหล่
 - โรควุ้นในตาเสื่อมต่อกระจกต้อหิน
- โรคจากการอยู่ท่าเดิมซ้ำกันนานๆ (RSI – Repetitive Strain Injury หรือ Repetitive Stress) เช่น การนั่งทำงานหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานๆ
- อาการท้องร่วงเพราะคีย์บอร์ด และหน้าจอ (Qwerty Tummy) – อุปกรณ์มีแบคทีเรียและเชื้อโรคสะสมอยู่ และกินอาหารไปด้วย ใช้งานอุปกรณ์ไปด้วย
- กลุ่มอาการโรคการกดทับเส้นประสาทบริเวณข้อมือ (Carpal Tunnel Syndrome) เช่น
 - โรคนิ้วล็อกโรคอักเสบบริเวณข้อมือโรคเส้นประสาทถูกกดทับบริเวณข้อมือ โรคข้อเสื่อมทางมือโรคนิ้วสะดุด – เนื่องจากกดมือถือมากเกินไป
- กลุ่มอาการอักเสบต่าง ๆ
 - กล้ามเนื้ออักเสบ (Myofascial Pain Syndrome)
 - หมอนรองกระดูกปลิ้น/เคลื่อน กดทับเส้นประสาท (HNP – Herniated Nucleus Pulposus)
 - กระดูกสันหลังยึดติด (Lumbar Dysfunction)
 - เส้นเอ็นข้อศอกด้านนอกอักเสบ (Tennis Elbow)
 - เส้นเอ็นข้อศอกด้านในอักเสบ (Golfer Elbow)
- โรคอ้วนภาวะ เคาชิโปเตโต้ (Couch Potato)

- อันตรายจากการเสียบหูฟัง
 - อันตรายมาถึงตัวไม่รู้เรื่อง – เช่น ข้ามถนน ข้ามทางรถไฟ (มีข่าวตาย)
 - โรคหูเสื่อมโรคหูดับ เนื่องจากเสียบหูฟังเสียดัง
 - เมื่ออยู่ในที่สาธารณะยิ่งต้องเปิดให้เสียงดังกว่าเดิม
- กระเพาะปัสสาวะอักเสบ – นั่งทำงานนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตจนลืมเข้าห้องน้ำ
- โรคเครียดนอนไม่หลับความดัน โลหิตสูงหายใจไม่ทั่วท้อง
- โรคเครียดจากคอมพิวเตอร์ (CSS – Computer Stress Syndrome)
 - อุปกรณ์ทำงานขัดข้อง ระบบทำงานผิดพลาด
 - มีความซับซ้อนเกินไป เข้าใจลำบาก
 - ไม่สามารถแก้ไขได้ ใช้โปรแกรมไม่เป็น
 - กังวลกับระบบใหม่ โปรแกรมใหม่
 - เกิดปัญหาทางเทคนิคแล้วแก้ไขไม่ได้
- โรคความจำเสื่อมจากดิจิทัล (Digital Dementia)
- การพัฒนาทางสมองช้า เก็บตัว สมาธิสั้น กลุ่มอาการคล้ายออทิสติก (Autistic Spectrum Disorder) ขาดทักษะทางสังคม เช่น เนื่องจากการสื่อสารทางเดียว
- อันตรายจากการแพร่รังสีของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น มือถือ
- โรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction), โนโมโฟเบีย (Nomophobia – No Mobile Phone Phobia) และ โรคสมาธิสั้นในที่ทำงาน (ADT – Attention Deficit Traits)
 - ท่างมือถือคอมพิวเตอร์ไม่ได้
 - แอบเล่นอินเทอร์เน็ตในที่ทำงาน และเวลาเข้าสังคม
 - สามารถใช้เวลาบนออนไลน์ได้หลายชั่วโมง โดยไม่เบื่อ
 - ไม่มีเวลาทำกิจกรรมอย่างอื่น เพราะใช้เวลาส่วนใหญ่ออนไลน์
 - ขาดวินัยในตัวเอง คิดจะทำอะไรก็มักกลายเป็นเล่นอินเทอร์เน็ตแทน
 - เมื่อเครียดก็หนีเข้าสู่โลกออนไลน์ เอาโลกออนไลน์เป็นที่พึ่งทางจิตใจ
 - แม้อยู่กับเพื่อน หรือ เข้าห้องน้ำ ก็ต้องกดโทรศัพท์
 - จิตตก หงุดหงิด กระทบกระวายเป็น เวลาไม่มีสัญญาณ Wi-Fi 3G หรือแบตเตอรี่หมด
- สูญเสียความรับผิดชอบในการทำงานสูญเสียความรับผิดชอบในครอบครัว
- แนวทางปฏิบัติเมื่อรู้ตัวว่าเป็นโรคเสพติดดิจิทัล หรือโรคสมาธิสั้นในที่ทำงาน
- การสูญเสียการยับยั้งชั่งใจในโลกออนไลน์ (Online Disinhibition Effect)
 - การที่ไม่ต้องเปิดเผยตัวทำให้บุคลิกตัวตนออนไลน์แยกจากตัวจริง (Dissociative Anonymity)

- การมองไม่เห็นหน้ากัน (Invisibility)
- การไม่เป็นไปตามกันระหว่างตัวจริงกับตัวตนในออนไลน์ (Asynchronicity)
- การมีแนวคิดและนิสัยในกลุ่มไปทางเดียวกันและยึดเป็นศูนย์กลาง (Solipsistic Introjection)
- การมีจินตนาการเบี่ยงไปจากตัวจริง (dissociative imagination) และ
- การ(คิดว่า)ปลอดภัยจากเจ้าหน้าที่และกฎเกณฑ์ต่างๆ (Minimization of Authority)
- สภาวะซึมเศร้าจากเฟซบุ๊ก (Facebook Depression Syndrome)
 - โรคเซลฟี – ทำอะไรต้องเซลฟีตัวเองก่อนเสมอ
 - ความเป็นจริงเทียม (Artificial Reality) – โปสต์แต่เรื่องดี ๆ เพื่อสร้างภาพ
 - อยากได้รับการยอมรับจากสังคม อยากได้ยอดกดไลค์
 - เครียด กังวล กระทบการหายใจ เสียหน้า เมื่อไม่มีคนไลค์ (Like)ข้อความเรา
 - เมื่อมีคน มาโพสต์ต่อว่า หรือไม่ก็จะเครียด
 - เปรียบเทียบชีวิตของตัวเองกับคนอื่น นำไปสู่ความเครียดอิจฉาไร้ค่า
 - หลอกตัวเอง หลอกคนอื่น สร้างภาพ หมกมุ่นกับการหลอกหลวง
 - เข้าใจผิดเกี่ยวกับความเป็นจริงของคนอื่น ที่สร้างหลอกขึ้นมา ว่าเป็นเรื่องจริง
 - ตกเป็นเหยื่อทางอารมณ์ของกิจกรรมชีวิตประจำวันของผู้อื่น
 - พยายามอัปเดตสถานะโพสต์ เพื่อดึงดูด สร้างภาพ หลอกหลวงว่า เราเก่งเจ๋งมีความสุข เกาะติดสถานการณ์เป็นผู้นำ
- อาการละเมอแชท (Sleep-Texting)
 - นอนหลับๆ ตื่นๆ กังวลว่าจะมีข้อความ หรือเหตุการณ์ใหม่ในออนไลน์
 - หลับไปแล้วเมื่อมีข้อความส่งมา สมองก็จะปลุกร่างกายเพื่อตอบสนองไปโดยอัตโนมัติ
- โรคเสพติดดราม่าทางดิจิทัล (Digital Drama Addiction) สภาวะเรียดจากการเสพติด
 - เช่น ติดตามอ่านกระทู้ใน Pantip.com
 - มีอารมณ์ร่วม ทั้งที่ไม่ทราบว่าเป็นเรื่องนั้นเป็นความจริงหรือไม่ หรือบุคคลนั้นเป็นใคร
 - สภาวะเครียดจากการเมือง (Political Stress Syndrome)
 - เครียดจากการโดนด่า โดนว่า ในกระทู้ ในโพสต์ ในโลกออนไลน์
- ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ลดลงเมื่อมีการใช้งานอินเทอร์เน็ต
- ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ต่อครอบครัว และสังคม
 - คอยวิตกกังวลว่าคนที่ตัวเองสนใจส่งอะไรมาใน LINE, Facebook บ้าง
 - ขาดสมาธิในการทำงาน ปฏิบัติงาน ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง ผลงานออกมาแย่
 - วิตกกังวลว่าคนที่ตัวเองสนใจแอบไปคุยกับใครที่ไหนบ้าง
 - ติดตามตำแหน่งคู่ตัวเองจากระบบ GPS ตลอดเวลา

- ต้องคอยรายงานสถานะการณ์ให้คู่ตัวเองทราบ เช่น กำลังประชุมกินอะไรบ้างอยู่ไหนแล้ว
- เครียด วิตกกังวล หงุดหงิด กระทบการหายใจ เมื่อคนที่ตัวเองสนใจไม่อ่าน LINE หรือไม่ตอบ LINE
- ไม่พอใจ เกิดความเครียด ทะเลาะ เมื่ออีกฝ่าย ไม่ยอมให้แสดงความสัมพันธ์เพื่อแสดงให้คนอื่นเห็นผ่านทางสื่อออนไลน์เช่น Facebook Instagram
- การเลียนแบบพฤติกรรมไม่เหมาะสมเสียที่ไม่เหมาะสม เช่น มีความรุนแรงไม่เหมาะสมกับวัย
- ติดเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมออนไลน์โดยมาก
 - ต้องเล่นแข่งกับคนอื่น เมื่อหยุดเล่น จะโดนคนอื่นนำหน้า
 - ต้องเล่นพร้อมกับคนอื่นทำให้ไม่สามารถหยุดได้เมื่อต้องการจะหยุด (เพราะต้องช่วยเพื่อนเล่นต่อ)
 - ต้องใช้เงินจริงมหาศาลเพื่อใช้ซื้อ Item ในเกมส์เพื่อให้มีข้อได้เปรียบคนอื่น
- การดูแลเยาวชนในยุคดิจิทัล
 - พ่อแม่โยนมือถือให้ลูกไม่สนใจ – ให้สื่อดิจิทัลเป็นที่เลี้ยงหรือพ่อแม่มือสอง
 - เด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบไม่ควรสัมผัสสื่อทีวีและดิจิทัล
 - พ่อแม่ติดมือถือ จนลูกประสบอุบัติเหตุ จนเสียชีวิต
 - พ่อแม่ ไม่สนใจทำกิจกรรมกับลูก
 - พ่อแม่ ทำตัวเป็นตัวอย่างที่ไม่ดี
- หน่วยงานที่ควรติดต่อ เมื่อเกิดปัญหาสุขภาพจิตอันเนื่องมาจากออนไลน์
- แนวทางการนำธรรมะ มาใช้แก้ปัญหาชีวิตในยุคดิจิทัล
- แนวทางการขับพิษดิจิทัล(Digital Detox, Digital Diet)
- สรุปรูปแนวทางการดูแลสุขภาพยุคดิจิทัล
- สรุปรูปแนวทางการแนะนำ และช่วยเหลือคนใกล้ตัวเมื่อมีอาการ

ดิจิทัลคอมเมิร์ซ



ดิจิทัลคอมเมิร์ซ

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจการทำธุรกิจออนไลน์ หรือ อีคอมเมิร์ซ ประเภทต่าง ๆ รวมถึงอันตราย ภัย และ ความเสี่ยงจากการทำธุรกรรมนั้น พร้อมทั้งวิธีป้องกัน ลดความเสี่ยงและรับมือ กับอันตราย ภัย และ ความเสี่ยงเหล่านั้น โดยรู้ขั้นตอนปฏิบัติเมื่อตกเป็นเหยื่อการหลอกลวงเหล่านี้

คำถามสำคัญ

- เราจะทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ให้ปลอดภัยได้อย่างไร?

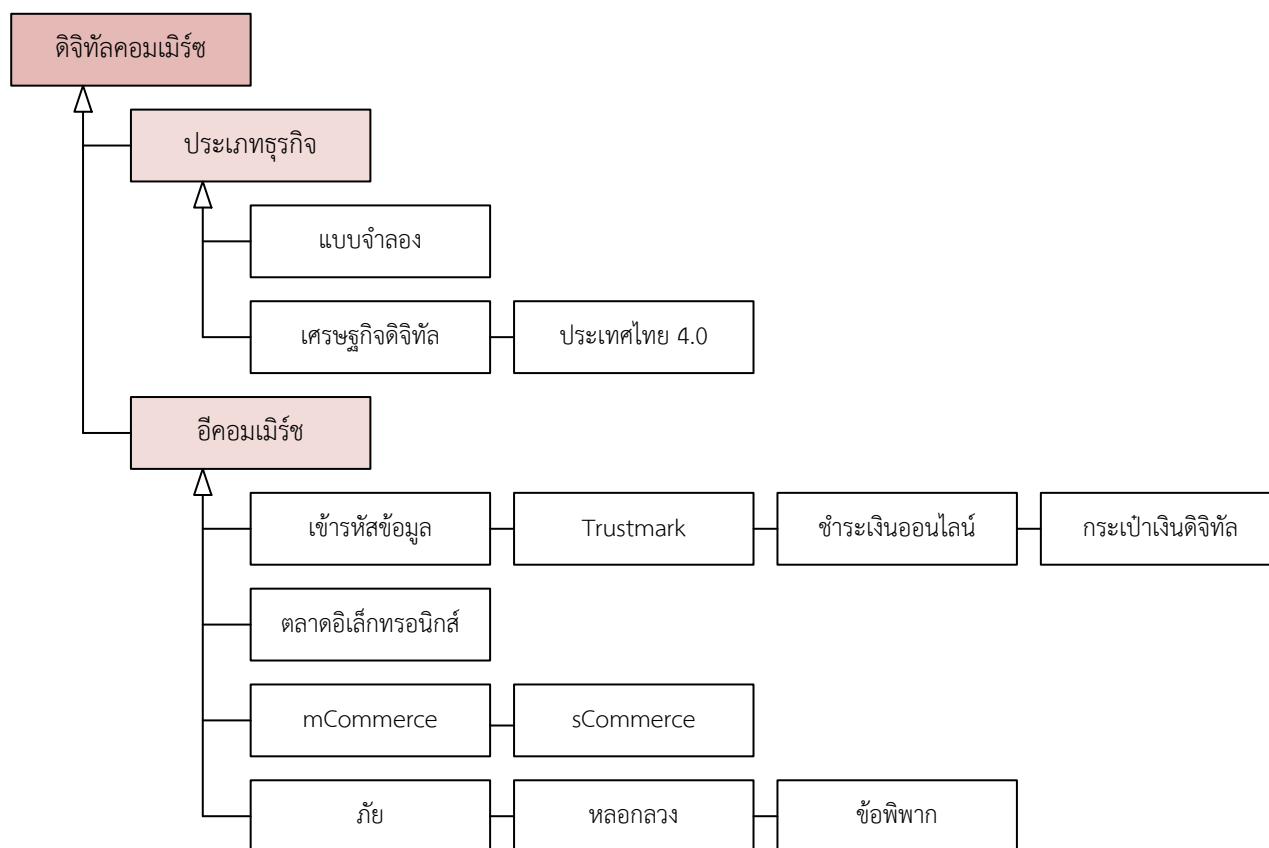
จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจธุรกิจและอีคอมเมิร์ซประเภทต่าง ๆ
- เข้าใจภัยอันตรายจากการซื้อของออนไลน์
- เข้าใจเล่ห์เหลี่ยมของผู้ขายที่ไม่ประสงค์ดี และขั้นตอนเมื่อโดนโกง

สมรรถนะ

- สามารถแยกแยะประเภทของการทำธุรกิจออนไลน์หรืออีคอมเมิร์ซได้
- สามารถประเมินความน่าเชื่อถือ และความปลอดภัยของเว็บไซต์ที่จะทำธุรกรรมด้วยได้
- สามารถป้องกันตัวเองจากการถูกหลอกลวงได้
- สามารถปฏิบัติได้เหมาะสม เมื่อโดนหลอกลวงจากการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- แบบจำลองธุรกิจ 4 ประเภท
 - B2C – ธุรกิจกับผู้บริโภค (Business to Customer)
 - เช่น ขายปลีก, สถานบริการ
 - B2B – ธุรกิจกับธุรกิจ (Business to Business)
 - เช่น ขายส่ง, Supply Chain
 - C2C – ผู้บริโภคกับผู้บริโภค Customer to Customer)
 - เช่น ขายของมือ 2 เปิดท้ายขายของ
 - C2B – ผู้บริโภคกับธุรกิจ(Customer to Business)
 - เช่น หาผู้ตอบแบบสำรวจหาคนทำงานรับซื้อของเก่า
- แบบจำลองธุรกิจ กับภาครัฐ 5 ประเภท
 - G2C เช่น การให้ข้อมูล ให้บริการภาครัฐะเบียบ
 - G2B เช่น การให้ข้อมูล ให้บริการ กำกับดูแล
 - G2G เช่น ความร่วมมือ

- C2G เช่น ภาษีบุคคลธรรมดา และอากร
- B2G เช่น การจัดซื้อพัสดุ
- เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy)
 - ยุทธศาสตร์ทั้ง 6
- ประเทศไทย 4.0
 - ประเทศไทย 1.0 ถึง 4.0
- อีคอมเมิร์ซ (e-Commerce) ทำไมเราถึงซื้อสินค้าออนไลน์
 - สามารถเข้าถึงร้านค้าได้มาก และง่ายกว่า
 - สามารถซื้อจากผู้ผลิตโดยตรงได้ ทำให้โอกาสที่สินค้าหมดจากร้านน้อยกว่า
 - ขงหายาก พอลาได้จากออนไลน์
 - ซื้อจากที่ไหนก็ได้แล้วไปส่งที่บ้าน
 - เลือกร้านที่ให้ข้อเสนอดีที่สุด
 - เอาของไปขายเองก็ได้
 - มักราคาถูกกว่าซื้อตามร้านปกติ เนื่องจากค่าบริหารจัดการถูกกว่า
- การตรวจดูว่าเว็บไซต์ที่กำลังเข้าใช้งานมีการเข้ารหัสข้อมูลหรือไม่ ?
- เครื่องหมายแสดงความน่าเชื่อถือ (Trustmark)
 - DBD Registered โดย กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์
 - Smile Mark โดย สำนักพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
 - Reliability Seal Program
 - buySAFE Seal
- การชำระเงินออนไลน์ (Online Payment)
- กระเป๋าเงินดิจิทัล (Digital Wallet)
- ตลาดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Marketplace)
 - แหล่งรวมผู้ขายหลายเจ้า
 - มีการคัดกรองเบื้องต้นมาจากเจ้าของตลาดอิเล็กทรอนิกส์
- mCommerce (Mobile Commerce)
 - ทุกที่ ทุกเวลา
 - บริการธนาคารบนมือถือ (Mobile Banking)
 - ชำระเงินบนมือถือ (Mobile Payment)
 - ซื้อตัวผ่านมือถือ
 - ซื้อสื่อดิจิทัล ข้อมูล เช่น เพลง หนังสือ ผ่านมือถือ

- sCommerce (Social Commerce) เช่น
 - ขายผ่าน Facebook (หรือบางทีเรียก fCommerce), Twitter, YouTube
 - ขายโดยรวมกลุ่มกันเพื่อซื้อ เช่น Groupon
 - ลักษณะ
 - เป็นกันเอง ช่วยเหลือกัน
 - เป็นชุมชน หรือแฟนคลับ
 - มีการพิสูจน์จาก คนอื่นในสังคมนั้น
 - มักมีพูดคุยกับผู้ขาย หรือผู้ผลิตก่อนซื้อ
- เล่ห์เหลี่ยมร้านออนไลน์
 - ขายราคาถูกผิดปกติ และให้โอนเงินไปก่อน
 - กำลังจะเอาของมาให้แต่เกิดเหตุ ขอให้โอนเงินมาให้บางส่วนก่อน
- ข้อควรระวังเมื่อซื้อของออนไลน์
 - ตรวจสอบ URL ให้แน่ใจว่าเข้าถูกเว็บไซต์ ไม่ได้เข้าเว็บไซต์ปลอม
 - กรณีเชื่อมต่อผ่านไวไฟ ตรวจสอบให้แน่ใจว่า การเชื่อมต่อได้มีการเข้ารหัส WPA2
 - อย่ากดซื้อสินค้ามาจากเมล เพราะส่วนมากจะเป็นเมลปลอมเพื่อหลอกขายสินค้า
 - อย่าลืมหอกจากระบบเมื่อมีการสั่งซื้อสินค้า
 - ตรวจสอบให้มั่นใจว่าอุปกรณ์ที่ใช้มีระบบป้องกันไวรัส
 - ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ เช่น ดูจาก Trustmark (ต้องกดไปหลักฐานด้วย ไม่งั้นทำสัญลักษณ์ปลอมได้)
 - ศึกษาเงื่อนไขในการสั่งซื้อสินค้า การคืนสินค้า ก่อนตัดสินใจซื้อสินค้า
 - ตรวจสอบราคาท้องตลาดก่อน – ถูก/แพง ผิดปกติให้สงสัยไว้ก่อน
 - เมื่อต้องซื้อของราคาแพง เดินทางไปเจอตัวเพื่อจ่ายเงิน ปลอดภัยกว่า
 - ตรวจสอบเอกสาร ยืนยันการซื้อ หรือ ติดต่อ เช่น สำเนาบัตรประชาชน (อย่าลืมขีดคร่อม)
 - ทดสอบสิ่งของราคาถูกหรือจำนวนน้อยกว่าก่อน
 - อย่าไว้ใจความคิดเห็น รีวิว และ โซเชียลเน็ตเวิร์ค เพราะโดยมากผู้ขายเป็นคนสร้างขึ้นมาเอง
 - ตรวจสอบประวัติผู้ขาย เช่น นำชื่อไปค้นหาใน Google ก่อน
 - ทดลองติดต่อ สอบถาม พูดคุย กับผู้ขายก่อนตัดสินใจซื้อ
 - ควรชำระเงินด้วยบัตรเครดิต เนื่องจากเมื่อมีปัญหาจะสามารถติดต่อธนาคารขอยกเลิกการซื้อได้ถ้าโอนเงินจะไม่สามารถเอาเงินคืนได้
 - ควรชำระเงินผ่านผู้รับชำระ ซึ่งเป็นบุคคลที่ 3 ที่น่าเชื่อถือ เพื่อป้องกันร้านค้าเอาข้อมูลบัตรเครดิตไปลักลอบใช้ เช่น PayPal, PaySBuy
 - ควรซื้อกับผู้ที่มีหน้าร้านทางอินเทอร์เน็ตถาวรมากกว่า

- ควรซื้อจากร้านค้าที่เป็นที่รู้จัก หรือ เปิดร้านอยู่บนคนกลางที่เชื่อถือได้
- ตัวอย่างโฆษณาสินค้าที่หลอกลวง อดอ้างสรรพคุณ
 - เช่น อาหารเสริมทั้งหลาย
- ข้อปฏิบัติเมื่อมีการลักลอบใช้บัตรเครดิต
 - ติดต่อธนาคารเจ้าของบัตรเพื่อระงับการจ่าย และอายัดบัตร พร้อมทำบัตรใหม่
 - ดำเนินการเขียนคำร้องเพื่อขอคืนเงิน ตามขั้นตอนที่ธนาคารกำหนด
- ข้อปฏิบัติเมื่อโดนหลอกให้โอนเงิน
 - ทำใจว่าจะไม่ได้เงินคืน
 - แจ้งตำรวจ พร้อมหลักฐาน
- เมื่อเกิดข้อพิพาทกับผู้ขาย หรือต้องการคืนเงิน
 - ติดต่อผู้ขาย เพื่อหาข้อยุติ
 - ถ้าไม่สำเร็จ
 - กรณีจ่ายเงินผ่านบัตรเครดิต หรือผ่านผู้ให้บริการรับชำระเงิน ให้ติดต่อขอเงินจากผู้ออกบัตรและผู้ให้บริการรับชำระเงิน
 - กรณีเงินสด หรือโอนเงิน
 - ถ้าเป็นเว็บไซต์ที่เป็นที่รู้จัก ติดต่อแจ้งความพร้อมหลักฐาน
 - ถ้าไม่มีเว็บไซต์ หรือเป็นเว็บไซต์เถื่อนให้ทำใจ
- หน่วยงานที่รับแจ้งเมื่อมีปัญหา
 - สายด่วน 1212 ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนออนไลน์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
 - สายด่วน 1213 ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย
 - สายด่วน 1166 สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค



กฎหมายดิจิทัล

กฎหมายดิจิทัล

ผู้ศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจสิทธิและข้อจำกัดที่ควบคุมการใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งได้ถูกกำหนดโดยภาครัฐ เพื่อที่จะได้สามารถปฏิบัติงานและดำเนินชีวิตได้อยู่ถูกต้องตามกฎหมายระเบียบสังคม ซึ่งจะเป็นการเคารพสิทธิของผู้อื่นอีกด้วย

คำถามสำคัญ

- เราจะใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลอย่างไรให้ไม่ผิดกฎหมาย?

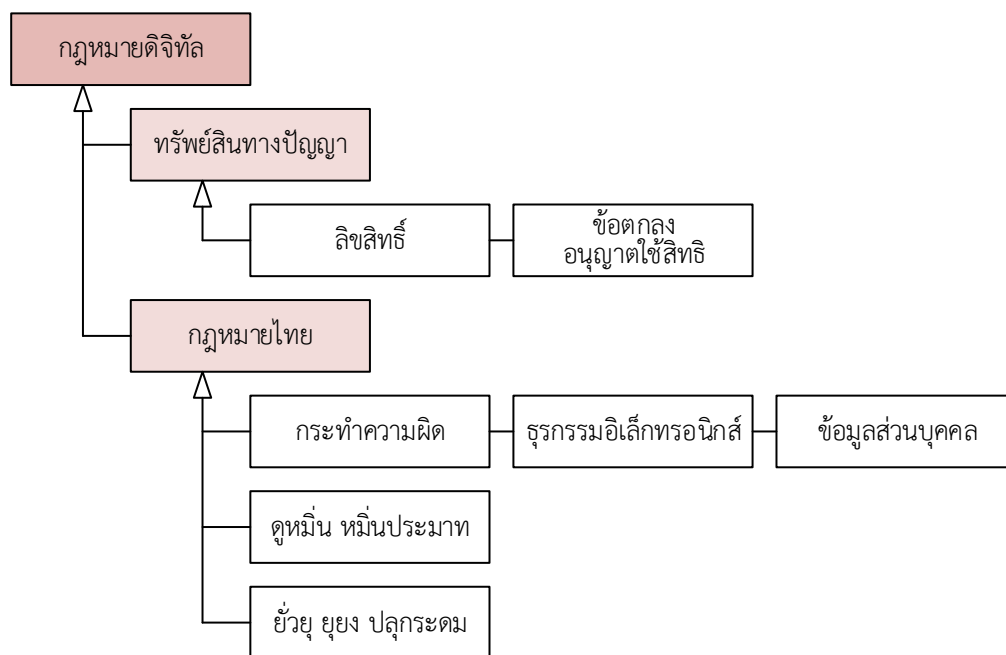
จุดประสงค์หลัก

- เข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล และรู้วิธีปฏิบัติตามกฎหมาย รวมถึงป้องกันตัวเองจากการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่เป็นธรรมของเจ้าหน้าที่
- เข้าใจเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา และความแตกต่างของทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ
- เข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ และความแตกต่างของข้อตกลงอนุญาตใช้สิทธิแบบต่าง ๆ
- เข้าใจขั้นตอนเมื่อต้องการใช้งานผลงานข้อมูล ภาพและสื่อต่าง ๆ ที่มีลิขสิทธิ์

สมรรถนะ

- สามารถดำเนินชีวิตปฏิบัติงาน ผ่านการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ ได้อย่างถูกกฎหมาย และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์
- สามารถนำข้อมูล/ผลงานในอินเทอร์เน็ตมาใช้ให้ถูกวิธี ทั้งการส่งต่อ (Share) นำไปใช้ในงานนำไป Remix โดยไม่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ และผิดกฎหมาย
- สามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง เมื่อมีผู้ละเมิดลิขสิทธิ์เรา/เราไปละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น/เราต้องการขออนุญาตใช้สิทธิของผลงานที่ผู้อื่นถือครองสิทธิ

โครงสร้างหัวเรื่องหลัก



หัวเรื่องหลัก

- ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)
 - ความแตกต่างของ
 - ® Registered Trademark
 - © Copyright
 - ™ Trademark
 - ™ Service Mark
 - Patent Pending
 - เครื่องหมายการค้า
 - <https://www.youtube.com/watch?v=ASB8SxN4qyo>
- ลิขสิทธิ์ (Copyright)
 - การละเมิดลิขสิทธิ์ (Copyright Violation)
 - การใช้งาน, ขาย, ติดตั้ง, เผยแพร่ ที่ผิดกฎหมาย
- ข้อตกลงอนุญาตใช้สิทธิ (License Agreements)
 - Creative Commons license
 - CC ทั้ง 6 แบบ

- Copy left
- สัญญาอนุญาตซอฟต์แวร์ (Software License Agreements)
 - ประเภทต่าง เช่น
 - อนุญาตให้ใช้งาน
 - อนุญาตให้สำเนา
 - อนุญาตให้แก้ไข
 - อนุญาตให้เผยแพร่/กระจาย
 - อนุญาตให้ทำสัญญาย่อยได้
 - Open-Source, Freeware, Shareware, Freemium, BSD, GPL, MIT, Apache
- ขั้นตอนปฏิบัติ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์
 - เมื่อต้องการใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น
 - เมื่อมีผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ของเรา
 - เมื่อเราไปละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น
- กฎหมายลิขสิทธิ์
 - พรบ. ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2, 3) พ.ศ. 2558
 - พรบ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537
 - แหล่งหาภาพถ่ายถูกลิขสิทธิ์ – ภาพที่ประกาศลิขสิทธิ์เป็นแบบ Creative Commons (CC มีอนุญาตให้ใช้การคำ และไม่อนุญาตทางการคำ)เช่น
 - <https://www.pexels.com>
 - <https://www.flickr.com/creativecommons/>
 - <https://search.creativecommons.org/>
 - http://budgetstockphoto.com/creative_commons_images.html
- การค้าหารูปให้ถูกลิขสิทธิ์บน Google (ถูกในเบื้องต้น ต้องตรวจสอบกับเว็บอีกครั้ง)
 - เครื่องมืออื่น ๆ >สิทธิ์ในการใช้งาน >ติดป้ายกำกับว่าสามารถใช้ซ้ำ..... – (คำอธิบายตามสิทธิ CC)
- กฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
 - พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550
 - ร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2558
 - ความรับผิดในทางแพ่ง (ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์) สำหรับผู้กระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (มาตรา 420 – 421)

- ความรับผิดชอบในทางอาญา (ประมวลกฎหมายอาญา) สำหรับผู้กระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (มาตรา 73 – 76)
- กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
 - พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544
 - พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2551
 - พระราชกฤษฎีกากำหนดประเภทธุรกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ที่ยกเว้นมิให้นำกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มาใช้บังคับ พ.ศ. 2549
 - ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการรับรองสิ่งพิมพ์ออก พ.ศ. 2555
 - ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องหน่วยงานรับรองสิ่งพิมพ์ออก พ.ศ. 2555
 - ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการในการจัดทำหรือแปลงเอกสารและข้อความให้อยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2553
- กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
 - รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 (มาตรา 4, 35)
 - ร่างพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2558
 - พระราชบัญญัติข้อมูลข่าวสารราชการ พ.ศ. 2540
 - ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง แนวนโยบายและแนวปฏิบัติในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของหน่วยงานของรัฐ พ.ศ. 2553
 - ปริญญาสาเกล้าด้วยสิทธิมนุษยชน
- กฎหมายการดูหมิ่น และหมิ่นประมาท
 - หมิ่นประมาท (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 326)
 - หมิ่นประมาทโดยการโฆษณา (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 328)
 - หมิ่นประมาททางเพ่ง (ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 423)
 - ดูหมิ่นซึ่งหน้า (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 393)
 - หมิ่นพระบรมเดชานุภาพ (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112)
 - การหมิ่นประมาทบุคคลสำคัญของรัฐต่างชาติ (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 113 – 114)
- กฎหมายเด็ก
 - พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546
- กฎหมาย ยั่วยุยง ปลุกกระดม
 - ยั่วยุยงให้เกิดความปั่นป่วน หรือกระทำความผิดรัฐธรรมนูญ (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 116)
 - ยุยงให้หยุดงาน ปิดงาน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกฎหมาย (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 117)

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)

- ชมชื่นใจเจ้าพนักงาน โดยการชู้เชียวว่าจะใช้กำลัง (ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 118)
- กฎหมายนานาชาติ
 - ICCPR: International Covenant on Civil and Political Rights
- หน่วยงานที่รับรองเรียน หรือให้ความช่วยเหลือ

ภาคผนวก ข. เนื้อหาหลักตามโครงสร้างหลักสูตร

๑. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสิทธิและความรับผิดชอบ

๑. ผู้สอนชี้ให้เห็นว่า เมื่อตัวเองโดนปฏิบัติที่ไม่เหมาะสม ตัวเราเองก็จะไม่ชอบ ดังนั้นไม่ควรปฏิบัติกับคนอื่น โดยการเรียนผู้เรียนมาสัมภาษณ์ว่าถ้าโดนปฏิบัติไม่เหมาะสมจะรู้สึกอย่างไร
๒. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) เราจะใช้สิทธิ เสรีภาพ อย่างไรให้ถูกต้อง และ มีความรับผิดชอบ?
 - ๒) อะไรคือความเป็นส่วนตัว (Privacy) อะไรคือพื้นที่สาธารณะ(Public) อะไรคือพื้นที่ส่วนตัว (Private)?
 - ๓) การกระทำอย่างไรเข้าข่ายละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือ ผิดกฎหมาย?
 - ๔) ความรับผิดชอบเมื่อกระทำในพื้นที่สาธารณะยุคดิจิทัลมีอะไรบ้าง?
๓. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑
๔. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) เราจะใช้สิทธิ เสรีภาพ อย่างไรให้ถูกต้อง และ มีความรับผิดชอบ?
 - ๒) อะไรคือความเป็นส่วนตัว (Privacy) อะไรคือพื้นที่สาธารณะ(Public) อะไรคือพื้นที่ส่วนตัว (Private)?
 - ๓) การกระทำอย่างไรเข้าข่ายละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือ ผิดกฎหมาย?
 - ๔) ความรับผิดชอบเมื่อกระทำในพื้นที่สาธารณะยุคดิจิทัลมีอะไรบ้าง?
๕. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน

๒. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

๑. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ด้วยวิธีไหนบ้าง และ แต่ละวิธีเหมาะสมในกรณีไหน?
 - ๒) สื่อดิจิทัลมีอะไรบ้าง?
 - ๓) จะค้นหาข้อมูลที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร?
๒. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒
๓. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ด้วยวิธีไหนบ้าง และ แต่ละวิธีเหมาะสมในกรณีไหน?
 - ๒) สื่อดิจิทัลมีอะไรบ้าง?
 - ๓) จะค้นหาข้อมูลที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร?
๔. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน

๓. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาการสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล

๑. ผู้สอนยกตัวอย่าง ข้อความ/บทความ ที่ประกอบด้วยข้อเท็จจริง และ ข้อคิดเห็น และแยกแยะให้ผู้เรียนเห็นถึงความแตกต่าง พร้อมทั้งสร้างความตระหนักให้เห็นว่า การเข้าใจว่าข้อคิดเห็น คือ ความเป็นจริง จะทำให้เกิดผลเสีย อย่งไรบ้าง

๒. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) ต้องมีความรู้อย่างไรบ้างถึงจะสามารถนำข้อมูลในยุคดิจิทัล ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้?
 - ๒) การนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัลต้องทำอะไร?
๓. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓
๔. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) ต้องมีความรู้อย่างไรบ้างถึงจะสามารถนำข้อมูลในยุคดิจิทัล ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้?
 - ๒) การนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัลต้องทำอะไร?
๕. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาความปลอดภัยยุคดิจิทัล

๑. ผู้สอนยกตัวอย่าง โดยให้ผู้เรียนลองค้นหาชื่อของเพื่อนใน Google
๒. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) เราจะใช้อุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ อย่างปลอดภัย ได้อย่างไร?
๓. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔
๔. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) เราจะใช้อุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ อย่างปลอดภัย ได้อย่างไร?
๕. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน

๕. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาความเข้าใจสื่อดิจิทัล

๑. ผู้สอน ขออาสาสมัครผู้เรียนออกมาด้านหน้า แล้วให้ยกตัวอย่าง ข้อความ/บทความ ที่เคยประสบมาในชีวิตจริง และให้ผู้เรียนแยกแยะ ข้อเท็จจริง และ ข้อคิดเห็น จากนั้นจึงสอบถามว่าถ้าไม่มีการแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริง และ ข้อคิดเห็นจะทำให้เกิดผลกระทบอะไรกับตัวเราบ้าง
๒. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) ต้องมีความรู้อย่างไรบ้างถึงจะสามารถนำข้อมูลในยุคดิจิทัล ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้?
 - ๒) การนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัลต้องทำอะไร?
๓. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕
๔. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) ต้องมีความรู้อย่างไรบ้างถึงจะสามารถนำข้อมูลในยุคดิจิทัล ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้?
 - ๒) การนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัลต้องทำอะไร?
๕. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน

๖. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

๑. ผู้สอนชี้ให้เห็นว่า เมื่อตัวเองโดนปฏิบัติที่ไม่เหมาะสม ตัวเราเองก็จะไม่ชอบ ดังนั้นไม่ควรปฏิบัติกับคนอื่น โดยการเรียนผู้เรียนมาสัมภาษณ์ว่าถ้าโดนปฏิบัติไม่เหมาะสมจะรู้สึกอย่างไร
๒. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้

- ๑) มารยาทในการร่วมอยู่สังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง?
 - ๒) พฤติกรรมที่สร้างความรำคาญ ไม่เหมาะสม ในสังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง?
 - ๓) จะรับมือกับบุคคลที่สร้างความรำคาญอย่างไรให้เหมาะสม?
๓. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖
๔. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
- ๑) มารยาทในการร่วมอยู่สังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง?
 - ๒) พฤติกรรมที่สร้างความรำคาญ ไม่เหมาะสม ในสังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง?
 - ๓) จะรับมือกับบุคคลที่สร้างความรำคาญอย่างไรให้เหมาะสม?
๕. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน
๗. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสุขภาพศึกษาดิจิทัล
๑. ผู้สอนเน้นให้เห็นว่าคนรอบตัว ณ ปัจจุบันกำลังประสบปัญหาจากการติดอินเทอร์เน็ต และ พฤติกรรมหลายอย่าง ที่เราเห็นว่าผู้อื่นทำไม่เหมาะสมเรากับเป็นคนทำเอง
 ๒. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) การจะมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัลต้องทำอะไรบ้าง?
 - ๒) การจะมีสุขภาพใจในยุคดิจิทัลต้องทำอะไรบ้าง?
 ๓. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๗
 ๔. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) การจะมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัลต้องทำอะไรบ้าง?
 - ๒) การจะมีสุขภาพใจในยุคดิจิทัลต้องทำอะไรบ้าง?
 ๕. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน
๘. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาดิจิทัลคอมเมอร์ซ
๑. ผู้สอนนำเสนอข่าวที่มีการหลอกลวงขายสินค้าทางออนไลน์มาเป็นตัวอย่าง
 ๒. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) เราจะทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ให้ปลอดภัยได้อย่างไร?
 ๓. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๘
 ๔. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) เราจะทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ให้ปลอดภัยได้อย่างไร?
 ๕. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน
๙. กิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชากฎหมายดิจิทัล
๑. ผู้สอนชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมใดในชีวิตประจำวันที่ผิดลิขสิทธิ์บ้าง

๒. ผู้สอนนำเสนอข่าวที่มีการบุงกั๊บของตำรวจเป็นตัวอย่าง
๓. ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามต่อไปนี้
 - ๑) เราจะใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลอย่างไรให้ไม่ผิดกฎหมาย?
๔. ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑
๕. ผู้สอนเสนอแนะให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล เพิ่มเติมดังนี้
 - ๑) เราจะใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลอย่างไรให้ไม่ผิดกฎหมาย?
๖. ผู้เรียนแต่ละคนดำเนินการสืบค้นข้อมูลภายนอกที่ได้แนะนำนอกเวลาเรียน

ภาคผนวก ค. เอกสารประกอบการถ่ายทอดองค์ความรู้ (Presentation)

(เอกสารแนบ)

ภาคผนวก ง. เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

๑. แบบทดสอบ รายวิชาสิทธิและความรับผิดชอบ
คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. เสรีภาพในการแสดงออก ข้อไหนถูกต้อง ?
 - ก. เราสามารถพูดอะไร หรือ ทำอะไรก็ได้ ไม่ว่าที่ไหน
 - ข. เราสามารถพูดอะไร หรือ ทำอะไรก็ได้ ใน Facebook ของเรา
 - ค. เราสามารถแสดงออกได้ตามที่กฎหมายกำหนดสิทธิให้ และ ไม่รบกวนผู้อื่น
 - ง. เราไม่สามารถแสดงออกอะไรได้เลย
๒. Facebook เป็นพื้นที่ส่วนตัวหรือสาธารณะ?
 - ก. พื้นที่สาธารณะ (Public)
 - ข. พื้นที่ส่วนตัว (Private)
 - ค. พื้นที่ของบริษัท
 - ง. ขึ้นอยู่กับการตั้งความเป็นส่วนตัว (Privacy)
๓. เพื่อพบเห็นการค้าเด็ก หรือ ค่าประเวณีเด็ก เราควรทำอะไร?
 - ก. แชร์ให้เพื่อนทราบ เพื่อให้คนที่สนใจทดลองใช้บริการ
 - ข. แจ้งผู้รับผิดชอบ เพื่อเข้าจัดการ หรือ ช่วยเหลือ
 - ค. ไม่ต้องสนใจ เพราะไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรา
 - ง. พยายามติดต่อเด็ก หรือ ผู้ที่เป็นนายหน้า เพื่ออบรม หรือ ปรับทัศนคติ
๔. ข้อใดถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิส่วนตัว (Privacy)
 - ก. ผู้อื่นนำข้อมูลส่วนตัวของเรา เช่น การนำอาหารที่เรากิน มาเปิดเผยบน Facebook
 - ข. ผู้อื่นเข้ามาแอบอ่าน Facebook ของเรา
 - ค. ผู้อื่นมาแสดงความคิดเห็นบน Facebook ของเรา
 - ง. ผู้อื่นแชร์ข้อความของเราโดยไม่บอกที่มา
๕. เมื่อต้องการดูภาพยนตร์ออนไลน์ต้องทำอะไร?
 - ก. หาเว็บเถื่อน เพื่อดูออนไลน์
 - ข. หาเว็บเถื่อนโหลดฟรี มาดู
 - ค. ซื้อภาพยนตร์ที่ต้องการมาอย่างถูกกฎหมาย เช่น ผ่าน iTunes
 - ง. ถามคนที่ใช้กระดานสนทนา เช่น pantip.com ว่าใครมีภาพยนตร์บ้างช่วยเผยแพร่ฟรีหน่อย

๖. อะไรคือข้อมูลส่วนตัวของเรา?
- ก. คำสัมภาษณ์ที่ให้ไว้กับหนังสือพิมพ์
 - ข. บทความวิชาการ
 - ค. ที่อยู่ของเรา
 - ง. หนังสือที่เราเป็นผู้แต่ง
๗. ข้อตกลงการให้บริการ (Terms of Service) มีประโยชน์อย่างไร ?
- ก. เพื่อให้ผู้ใช้กดปุ่ม ยอมรับ ก่อนเริ่มใช้บริการ
 - ข. เพื่อเข้าใจว่าผู้ให้บริการ/ผู้ผลิต จะรับผิดชอบแค่ไหน และ เราต้องรับผิดชอบต่ออะไร
 - ค. ช่วยให้เราเข้าใจขั้นตอนการให้บริการ หรือ โปรแกรม
 - ง. ช่วยให้เราผู้ใช้บริการทางออนไลน์ได้ง่ายขึ้น
๘. เมื่อเราต้องการเผยแพร่ข้อมูลที่น่าสนใจบน Facebook เราควรทำอย่างไร?
- ก. กด LIKE ก่อนแชร์
 - ข. คัดลอกมาเก็บไว้ก่อน ๑๐ วัน แล้วจึงโพสต์ใหม่เป็นของเรา
 - ค. แสดงขอความขอบคุณก่อนนำไปแชร์
 - ง. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อน
๙. ถ้าพบการกระทำความผิดทางกฎหมายในอินเทอร์เน็ต เราควรทำอย่างไร?
- ก. ขอร่วมกระทำด้วย
 - ข. แจ้งผู้รับผิดชอบเว็บไซต์นั้นให้ดำเนินการ
 - ค. ไม่ต้องสนใจ เนื่องจากไม่เกี่ยวอะไรกับเรา
 - ง. เรียกเงินจากผู้กระทำผิด ถ้าไม่ให้เงินชู้ว่าจะแจ้งตำรวจ
๑๐. เมื่อเราเขียนใส่ร้ายบุคคลที่ ๓ ใน Facebook ของเรา จะเข้าข่ายหมิ่นประมาทหรือไม่?
- ก. เข้าข่ายหมิ่นประมาท
 - ข. ไม่เข้าข่ายหมิ่นประมาท เพราะว่าอยู่ Facebook ของเรา
 - ค. ไม่เข้าข่ายหมิ่นประมาท เพราะว่าเป็นการกล่าวถึงบุคคลอื่น
 - ง. ไม่เข้าข่ายหมิ่นประมาท เพราะเรามีเสรีภาพ จะทำอะไรก็ได้ตามที่เรต้องการ

๒. แบบทดสอบ รายวิชาการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. เมื่ออยู่ที่บ้าน และ ต้องการดูวิดีโอ YouTube ใช้วิธีการไหนเหมาะสมที่สุด?
 - ก. ๒G EDGE
 - ข. ๓G HSPA
 - ค. ๔G LTE
 - ง. Wi-Fi จาก อินเทอร์เน็ตตามสาย
๒. เมื่อเรานำโทรศัพท์ไปใช้งานที่ต่างประเทศ เราควรทำอะไร เพื่อป้องกันค่า Roaming?
 - ก. เตรียมข้อความเพื่อโพสต์ใน pantip เพื่อเรียกร้อง เมื่อมีการเก็บค่าบริการจำนวนมาก
 - ข. ปิด Data Roaming เพื่อป้องกันการใช้ Data Roaming
 - ค. แจ้งให้เพื่อนทราบว่าจะไปต่างประเทศ จะได้มีหลักฐานเมื่อมีการเก็บค่าบริการ
 - ง. ลงบันทึกประจำวัน เพื่อเป็นหลักฐานทางกฎหมาย ว่าเราจะเดินทางไปต่างประเทศ
๓. ข้อใดจัดเป็นประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตตามสาย หรือ อินเทอร์เน็ตบ้าน เมื่อเทียบกับ ๓G, ๔G?
 - ก. ป้องกันรังสี UV ที่จะมีผลกระทบได้
 - ข. สามารถใช้ได้เมื่อมีพายุฝน
 - ค. ไม่มี FUP ทำให้โหลดข้อมูลจำนวนมากได้
 - ง. สามารถเข้าเว็บได้หลากหลายมากกว่า
๔. ทำไม อุตสาหกรรมยุคที่ ๔ จำเป็นต้องใช้ IoT
 - ก. เพราะเป็นเทคโนโลยีใหม่ล่าสุด
 - ข. เป็นวิธีการมาตรฐานที่กำหนดมาโดยหน่วยงานระหว่างประเทศ
 - ค. เนื่องจากมีผู้ผลิตจำนวนมากทำให้ราคาถูกลง
 - ง. เพราะ ว่า อุตสาหกรรมยุคที่ ๔ เป็นเรื่องของอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เซนเซอร์ ติดต่อกันเพื่อทำงานอัตโนมัติ
๕. ถ้าต้องการฟังเพลง ควรใช้ไฟล์ชนิดไหน ถึงจะเหมาะสม
 - ก. MP๓
 - ข. JPEG
 - ค. DOCX
 - ง. PDF

๖. การจัดการสิทธิ์ดิจิทัล เช่น DRM คืออะไร
- ก. การกำหนดสิทธิ์ให้กับไฟล์นั้นว่าใครสามารถนำไปใช้ได้ เช่น ใครสามารถนำไฟล์เพลงไปฟังได้
 - ข. ระบบที่ใช้ติดตามว่าใครนำไฟล์ไปใช้ที่ไหนบ้าง
 - ค. ระบบที่ใช้แสดงว่าไฟล์นี้ใครเป็นเจ้าของตอนที่เราใช้งาน
 - ง. ระบบที่ทางการนำมาใช้เพื่อใช้จับการละเมิดลิขสิทธิ์
๗. ถ้าเราต้องการถ่ายทอดสด กิจกรรมของเราให้ผู้อื่นดู ควรใช้อะไร?
- ก. YouTube Live
 - ข. LINE
 - ค. Gmail
 - ง. Google
๘. ถ้าเราต้องการประชุมที่ไม่สำคัญเป็นเวลา ๑ ชม. กับคนที่อยู่ต่างจังหวัด ควรใช้วิธีไหน ถึงจะเหมาะสม และประหยัดค่าใช้จ่าย?
- ก. ขึ้นเครื่องบินเพื่อไปประชุม
 - ข. เหมารถตู้
 - ค. ใช้ Video Conference
 - ง. ขึ้นรถทัวร์
๙. ถ้าต้องการค้นหาเว็บไซต์ที่ต้องการ ควรจะเริ่มค้นหาจากเว็บไหน
- ก. Facebook
 - ข. Pantip
 - ค. Google
 - ง. Gmail
๑๐. ถ้าต้องการค้นหาใน Google แต่ไม่ต้องการบาง Keyword เราควรทำอย่างไรกับ Keyword นั้น
- ก. ติดต่อ Google ให้เอา Keyword นั้นออก
 - ข. ติดต่อผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อแจ้งปัญหาให้ทราบ
 - ค. พิมพ์ Keyword นั้นด้านหลังต่อจากคำที่เราค้นหา
 - ง. เพิ่ม Keyword นั้นในการค้นหาโดยใช้ “เครื่องหมายลบ” นำหน้า Keyword ที่ไม่ต้องการ

๓. แบบทดสอบ รายวิชาการสื่อสาร (และความสัมพันธ์) ยุคดิจิทัล
คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ถ้าต้องการข้อมูลเร่งด่วน ควรติดต่อด้วยวิธีไหน?
 - ก. ส่ง Email ไปขอ
 - ข. ส่ง LINE ไปขอ
 - ค. โพสต์ Facebook ไปขอ
 - ง. โทรศัพท์ไปขอ
๒. เมื่อเพื่อนแชร์ข้อมูลมา เราควรทำอะไร
 - ก. LIKE และแชร์ต่อ โดยไม่ต้องอ่าน
 - ข. เชื่อถือ และ ปฏิบัติตาม
 - ค. พิจารณาความน่าเชื่อถือ และ ถูกต้องของข้อมูล
 - ง. แสดงความชื่นชมเพื่อที่นำข้อมูลมาแชร์
๓. ถ้าต้องการเก็บหลักฐานการคุย/ติดต่อ เพื่อใช้ อ้างอิงในอนาคต ไม่ควรใช้วิธีไหน?
 - ก. Email
 - ข. LINE
 - ค. Facebook Messenger
 - ง. โทรศัพท์
๔. ถ้าต้องการเปลี่ยน Facebook ให้เป็นส่วนตัว เห็นเฉพาะคนที่เราต้องการเท่านั้น ต้องทำอะไร?
 - ก. ตั้งค่า Privacy ใน Facebook
 - ข. ตั้งค่า Privacy ในอุปกรณ์โทรศัพท์
 - ค. ติดต่อผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อตั้งค่า Privacy
 - ง. แจ้งคำร้องไปยัง Facebook เพื่อให้แสดงข้อความเฉพาะคนที่เราต้องการเท่านั้น
๕. ก่อนจะส่งข้อความไปยังสื่อออนไลน์เราควรทำอะไรก่อน?
 - ก. จัดภาพหน้าจอเพื่อเป็นหลักฐานทุกครั้งที่ส่ง
 - ข. คิดพิจารณา ในด้านต่าง ๆ ก่อนส่ง
 - ค. หาถ้อยที่เหมาะสมก่อนส่ง
 - ง. ดูว่าคนที่ต้องการรับข้อความเรา ใช้งานอยู่หรือไม่

๖. เมื่อต้องการติดต่อกับอาจารย์/เจ้านาย/หัวหน้า ควรสื่อสารอย่างไร?
- ก. สื่อสารให้เหมือนกับการสื่อสารกับเพื่อน เพื่อสร้างความคุ้นเคย
 - ข. สื่อสารโดยใช้ภาษาสมัยใหม่ หรือ ภาษาวัยรุ่น เพื่อแสดงความทันสมัยให้เห็น
 - ค. สื่อสารด้วยความเคารพ และ ชัดเจน
 - ง. สื่อสารให้เกิดความงุนงงมากที่สุด เพื่อให้ อาจารย์/เจ้านายติดต่อกลับมาหาเราเอง
๗. เราควรแสดงความคิดเห็นอย่างไร จึงจะเป็นไปในทางสร้างสรรค์?
- ก. ปลุกกระตุ้น เพื่อให้เกิดการรวมกลุ่มเรียกร้องในสิ่งที่ต้องการ
 - ข. ให้ข้อเท็จจริงที่เหมาะสมกับสถานการณ์ และเกิดประโยชน์
 - ค. ใช้อารมณ์เพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์หรือข้อความนั้น
 - ง. พยายามโต้แย้ง เพราะให้คนอื่นเข้าใจตามที่เรต้องการให้เข้าใจ
๘. เมื่อมีคนมาแสดงความคิดเห็นตำหนิเราใน Facebook ที่เรากำหนดให้เป็นสาธารณะ เราควรทำอย่างไรเป็นอันดับแรก?
- ก. เข้าใจว่า เนื่องจากเรากำหนดให้ Facebook ของเราเป็นสาธารณะ ดังนั้นคนอื่นสามารถแสดงความคิดเห็นได้
 - ข. โต้ตอบว่า Facebook เป็นพื้นที่ส่วนตัวของเราคนอื่นไม่มีสิทธิมาแสดงความคิดเห็น
 - ค. แจ้ง Facebook ว่ามีคนมาแสดงความคิดเห็นใน Facebook ที่เราเปิดเป็นสาธารณะ
 - ง. ไปโพสต์เพื่อเรียกร้องใน pantip ว่าโดนคนอื่นมาโพสต์ใน Facebook ของเราที่เปิดเป็นสาธารณะ
๙. ประทุษวาจา ทำให้เกิดประโยชน์ในด้านไหน?
- ก. ทำให้เกิดความสามัคคี
 - ข. ทำให้เราสามารถมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์นั้นได้
 - ค. ทำให้ผู้อื่นรู้สึกดีขึ้น
 - ง. ไม่เกิดประโยชน์อะไร
๑๐. เมื่อเกิดดราม่าทางออนไลน์เราควรทำอย่างไร?
- ก. พยายามติดตามทุก ๑๐ นาที เพื่อไม่พลาดเหตุการณ์สำคัญ
 - ข. พยายามติดตามทุก ๖ ชั่วโมง ว่ามีความคืบหน้าอะไรบ้าง
 - ค. พยายามช่วยหาข้อมูล และ อ่านทุกข้อความที่มีการโพสต์ เพื่อมีส่วนร่วมในดราม่า
 - ง. พิจารณาว่า มันเกิดประโยชน์หรือไม่เกิดประโยชน์ ที่เราจำเป็นต้องรู้หรือติดตามเรื่องนั้น

๔. แบบทดสอบ รายวิชาความปลอดภัยยุคดิจิทัล
คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อใดเป็นการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล?
 - ก. โพสต์ว่าไปกินข้าวกับแฟนที่ไหน
 - ข. อ่านอีเมล
 - ค. เล่นเกมออนไลน์
 - ง. อ่านบทความออนไลน์
๒. ข้อใดเป็นอันตรายของการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล
 - ก. เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
 - ข. ผู้ประสงค์ร้ายสามารถทราบความเคลื่อนไหว และ ชีวิตเรา
 - ค. ผู้อื่นสามารถสำเนาข้อมูลไปเก็บไว้ เพื่อสร้างปัญหาให้เราตอนหลังได้
 - ง. เป็นผลเสียทุกข้อ
๓. WPA๒ คืออะไร
 - ก. การตั้งรหัสผ่านเพื่อไม่ให้คนอื่นมาใช้เครื่องของเรา
 - ข. วิธีการเข้ารหัสข้อมูลเมื่อส่งข้อมูลผ่านไวไฟ
 - ค. ระบบป้องกันไวรัสที่จะเข้ามาทำอันตรายเรา
 - ง. ระบบป้องกันการคัดลอกไฟล์มัลติมีเดีย
๔. ข้อใดไม่จัดเป็นมัลแวร์
 - ก. ไวรัส
 - ข. โทรจัน
 - ค. สปายแวร์
 - ง. แชนร์แวร์
๕. เมื่อเอาโทรศัพท์ไปซ่อม เราจะเสี่ยงต่อสิ่งใดบ้าง
 - ก. ภาพลับที่เราถ่ายไว้ โดนเปิดเผย
 - ข. ข้อมูลต่าง ๆ โดนคัดลอกไว้โดยช่าง
 - ค. แอปติดโปรแกรมไม่พึงประสงค์ หรือ มัลแวร์ มาในเครื่องเรา
 - ง. ถูกทุกข้อ

๖. เราจะทราบได้อย่างไรว่า เว็บไซต์ ที่เรากำลังใช้งาน มีการเข้ารหัสข้อมูลเพื่อความปลอดภัยก่อนส่ง?
- ก. บริษัทเจ้าของเว็บไซต์อยู่ในตลาดหุ้น
 - ข. มีการแสดงรูปกุญแจ ตรงกลางหน้าจอ
 - ค. มีการใช้ HTTPS ในการติดต่อ
 - ง. ได้มีการประกาศรับรองจากหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง
๗. คอมพิวเตอร์ของเรา เมื่อไม่ได้มีการใช้ เป็นระยะเวลาหนึ่ง เช่น ไปห้องน้ำ ควรทำอย่างไร?
- ก. เปิดทิ้งไว้ เพื่อมีเพื่อนต้องการข้อมูลจะได้มาใช้ได้
 - ข. Lock User เพื่อไม่ให้คนอื่นมาใช้
 - ค. เรียกเพื่อน มานั่งเฝ้าในช่วงที่เราไปห้องน้ำ
 - ง. ปิดคอมพิวเตอร์ ถอดปลั๊ก
๘. รหัสผ่าน (Password) แบบไหนที่เราควรตั้ง
- ก. ๑๒๓๔๕๖๗๘
 - ข. ๐๐๐๐๐๐๐๐
 - ค. AqKjc\$_๔๓!O>
 - ง. P@ssword
๙. เมื่อเว็บไซต์มีการขอหมายเลขบัตรเครดิตของเรา เราต้องทำอย่างไร?
- ก. รีบให้ข้อมูล เนื่องจากเป็นข้อมูลสำคัญ
 - ข. ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ และ การเข้ารหัสข้อมูล และจึงให้ข้อมูล
 - ค. แจ้งตำรวจ เพื่อดำเนินการจับกุมโดยทันที
 - ง. เลิกใช้งานเว็บไซต์นั้น
๑๐. เมื่อใช้ไวไฟสาธารณะจะมีความเสี่ยงอย่างไร?
- ก. ข้อมูลที่ส่งผ่านไวไฟไม่ได้มีการเข้ารหัส
 - ข. เชื่อมต่อกับจุดกระจายสัญญาณปลอม
 - ค. มีการดักข้อมูล
 - ง. ถูกทุกข้อ

๕. แบบทดสอบ รายวิชาความเข้าใจสื่อดิจิทัล

คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อใดอันตรายของสารสนเทศในยุคดิจิทัล?
 - ก. เป็นความเห็น มากกว่าข้อเท็จจริง
 - ข. ข้อมูลสร้างโดยผู้ทั่วไป ไม่มีการตรวจสอบ/ควบคุม/กำกับ
 - ค. ไม่มีแหล่งที่มา ความถูกต้อง หรือ หลักฐาน
 - ง. ถูกทุกข้อ
๒. เมื่อต้องการนำเสนอ เราควรนำเสนอในรูปแบบไหน
 - ก. ใช้ตัวหนังสือเยอะ ๆ เพื่อให้สามารถอ่านได้ตอนนำเสนอ
 - ข. ใช้ตัวหนังสือเยอะ ๆ เพื่อให้ข้อมูลโดยละเอียด
 - ค. ใช้ตัวหนังสือให้น้อย รูปภาพให้เยอะเพื่อสื่อความหมาย
 - ง. ไม่ควรใช้ Slide นำเสนอควรพูดปากเปล่า เพื่อให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการเอง
๓. สารสนเทศ มีความแตกต่างจาก ข้อมูล ตามปกติอย่างไร?
 - ก. ไม่มีความแตกต่างกัน
 - ข. สารสนเทศ เป็นคำเรียกข้อมูล เมื่อใช้กับคอมพิวเตอร์
 - ค. สารสนเทศ คือ ข้อมูลที่มีความหมาย
 - ง. สารสนเทศ คือ คำที่เป็นทางการ ของข้อมูล
๔. เมื่อเห็นบทความ/ข้อความ เราควรวิเคราะห์อะไร
 - ก. ผู้ที่เขียนขึ้นมา เป็นคนที่เราชื่นชอบหรือไม่
 - ข. ผู้ที่เขียนขึ้นมา เขียนมาเพื่อจุดประสงค์อะไร
 - ค. ผู้ที่เขียนขึ้นมา มีบ้านอยู่ที่ไหน
 - ง. ผู้ที่เขียนขึ้นมา เสียภาษีถูกต้องตามกฎหมายหรือไม่
๕. เทคนิคการเล่าเรื่องราวมี่ประโยชน์ ต่อการนำเสนออย่างไร
 - ก. ช่วยฝึกให้เราสามารถเป็นนักแสดงชื่อดังได้
 - ข. ช่วยให้การนำเสนอเรื่องราวมี่ความน่าสนใจและน่าติดตาม
 - ค. ช่วยใช้สามารถยืดระยะเวลาการนำเสนอให้นานขึ้น
 - ง. ช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์ข้อเท็จจริงของเรื่องราวนั้นได้

๖. เมื่อเห็นการโฆษณาสินค้าทางออนไลน์ สิ่งใดที่เราควรจะให้ความสนใจ เพื่อตัดสินใจ?
- ก. คำอวดอ้าง
 - ข. การอ้างเหตุผล
 - ค. ข้อเท็จจริง
 - ง. ความคิดเห็น
๗. ถ้าเราต้องการนำเสนอข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบปริมาณ ควรนำเสนอแบบไหนให้เข้าใจง่าย?
- ก. กราฟ
 - ข. แผนที่
 - ค. รูปภาพ
 - ง. ข้อความ
๘. ถ้าต้องการนำเสนอขั้นตอนการทำงาน ควรนำเสนอแบบไหนให้เข้าใจง่าย?
- ก. กราฟ
 - ข. แผนที่
 - ค. Flowchart
 - ง. ตาราง
๙. ถ้าต้องการนำเสนอข้อมูลจำนวนมากให้น่าสนใจโดยใช้ระยะเวลาสร้างไม่นาน ควรนำเสนอด้วยวิธีไหน?
- ก. บทความทางวิชาการ
 - ข. อินโฟกราฟิกส์
 - ค. เขียนหนังสือ
 - ง. ทำ Slide ที่ประกอบด้วยข้อความรายละเอียด
๑๐. อินโฟกราฟิกส์มีข้อดีอย่างไร?
- ก. สะดุดตา น่าสนใจ ทำให้เข้าใจข้อมูลได้ง่าย
 - ข. ให้ข้อมูลที่มีรายละเอียดมาก ๆ
 - ค. สนับสนุนผู้พัฒนาโปรแกรมสร้างกราฟิก
 - ง. โหลดได้เร็วกว่าข้อความ

๖. แบบทดสอบ รายวิชาแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. เมื่อมีการติดต่อกับผู้อื่นทางออนไลน์ เราควรตั้งความคิดไว้อย่างไร?
 - ก. เราทำอะไรก็ได้ เพราะว่า ไม่มีใครรู้ว่าเราเป็นใคร
 - ข. ตระหนักว่า ผู้นั้นก็เป็นผู้คนจริง ๆ ที่มันตัวตน มีจิตใจเหมือนเรา
 - ค. ปลดปล่อยความคิดได้เต็มที่ เพราะว่า เราไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัว
 - ง. สร้างตัวแทนเราขึ้นมาหลายตัว (Avatar) เพื่อใช้ในกรณีต่าง ๆ และปลอมเป็นหลายบุคคล
๒. การกระทำใดจัดเป็นมารยาทเน็ต
 - ก. เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
 - ข. ให้อภัยในความผิดพลาดของผู้อื่น
 - ค. อย่าลืมนำคุณกำลังคุยกับคนที่ตัวตนจริง ๆ
 - ง. ถูกทั้งหมด
๓. เมื่อเกิดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เราควรทำอย่างไร
 - ก. ตอบโต้โดยตรงไปตรงมา เพื่อรักษาสิทธิของเรา
 - ข. ติดต่อเพื่อน เพื่อวางแผนรับโต้กลับ
 - ค. แจ้งผู้ปกครอง/ครอบครัว/ผู้รับผิดชอบระบบ ให้ดำเนินการจัดการปัญหา
 - ง. ปลุกระดม ยุแหย่ เพื่อให้มีเหตุการณ์ร่วมกับเหตุการณ์มากขึ้น
๔. เมื่อเห็นผู้อื่น/เพื่อน โดนกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เราควรทำอย่างไร
 - ก. ช่วยตอบโต้โดยตรงไปตรงมา เพื่อรักษาสิทธิของเพื่อนเรา
 - ข. ติดต่อเพื่อน เพื่อวางแผนรับโต้กลับ
 - ค. แจ้งผู้ปกครอง/ครอบครัว/ผู้รับผิดชอบระบบ ให้ดำเนินการจัดการปัญหา
 - ง. ปลุกระดม ยุแหย่ เพื่อให้มีผู้เกิดอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์มากขึ้น
๕. เมื่อเราทำผิดกฎที่กำหนด จนทำให้เกิดความเสียหายต่อตัวเองหรือผู้อื่น เราควรทำอย่างไร?
 - ก. ตั้งกระทู้ใน pantip เพื่อเรียกร้องความเห็นใจ
 - ข. โพสต์ใน Facebook โดยให้ข้อเท็จจริงบางส่วน เพื่อให้สังคมเข้าใจผิดและเห็นใจ
 - ค. แต่งเรื่องโดยใช้เทคนิคการนำเสนอ พร้อมสร้างหลักฐานเท็จ เพื่อให้คนอื่นเห็นใจ
 - ง. ไม่ควรทำทั้งหมดที่กล่าวมา

๖. ข้อใดเป็นการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่สาธยายอย่างมีมารยาท
- ก. ปิดเสียงโทรศัพท์ เมื่อต้องเข้าประชุม โรงหนัง หรือ ห้องสมุด
 - ข. พยายามเปิดเพลงให้เสียงดังที่สุด เพื่อที่ผู้อื่นจะได้ยินชัดเจน
 - ค. พยายามคุยให้เสียงดังที่สุด เพื่อที่คนอื่นจะได้ทราบว่าเรากำลังติดโทรศัพท์อยู่
 - ง. พยายามใช้โทรศัพท์ระหว่างข้ามถนน หรือ ลงรถยนต์ เพื่อที่รถคันที่ขับตามมาจะได้ระวังเรา
๗. การกระทำใด สร้างความรำคาญให้ผู้อื่น
- ก. ฝากร้านใน IG, Facebook
 - ข. ส่งอีเมล ทำงานที่บ้าน รายได้ดี
 - ค. พิมพ์ข้อความจำนวนมาก เพื่อให้คนอื่นไม่สามารถอ่านข้อมูลที่ต้องการได้
 - ง. ถูกทุกข้อ
๘. เมื่อมีปัญหาครอบครัว เช่น ทะเลาะกับแฟน สิ่งใดไม่ควรทำ?
- ก. ระบายความในใจในสื่อออนไลน์เช่น Facebook
 - ข. ตั้งกระทู้ ถามใน Facebook ว่ามีใครเหมือน หรือ เรียกร้องความสนใจ
 - ค. นำข้อมูลส่วนตัวของแฟนมาเผยแพร่ เพื่อให้ผู้อื่นทราบถึงปัญหาของเรา
 - ง. ไม่ควรทำทั้งหมด
๙. ไชเบอร์ สต็อกกิ้ง (Cyber Stalking) ทำให้เกิดประโยชน์ข้อใดกับเรา
- ก. ทำให้คนที่โดนเกาะติด เกิด ความรำคาญ/หวาดกลัว
 - ข. ทำให้เรารู้การเคลื่อนไหวของคนอื่น
 - ค. ทำให้เรามีเรื่องไปพูด/เล่าให้คนอื่นฟังได้
 - ง. ไม่มีประโยชน์อะไรกับเรา
๑๐. เมื่อมีการถ่ายทอดสดเหตุการณ์สำคัญระดับนานาชาติ ระหว่างชมการถ่ายทอดสด เราควรทำอย่างไร?
- ก. พยายามพิมพ์ข้อความให้มากที่สุด เพื่อให้คนอื่นเห็นข้อความเรา ไม่เห็นข้อความของคนอื่น
 - ข. รับชมด้วยการมีมารยาท ไม่รบกวนผู้อื่น
 - ค. พยายามใช้คำไม่สุภาพ คำหยาบ เพื่อให้ผู้คนจากทั่วโลกให้ความสนใจ
 - ง. พยายามส่งคำถาม ไปให้มากที่สุด เพื่อที่จะเป็นการมั่นใจว่าเราจะได้รับคำตอบ

๗. แบบทดสอบ รายวิชาสุขภาพศึกษาคิดดิจิทัล

คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อมูลการกินเพื่อรักษาโรคที่มีการแชร์ทางอินเทอร์เน็ต เราควรเชื่อถือหรือไม่?
 - ก. ควรเชื่อถือ เพราะเพื่อเป็นคนแชร์มา
 - ข. ควรเชื่อถือ เพราะว่าเป็นข้อมูลที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต
 - ค. ไม่ควรเชื่อถือ เพราะไม่มีหลักฐาน หรือ ที่มา
 - ง. ไม่ควรเชื่อถือ เพราะว่าเป็นคนที่แชร์ไม่ใช่เพื่อนของเรา
๒. เมื่อนั่งทำงานผิดท่าทางเป็นเวลานาน จะทำให้เกิดปัญหาอะไร?
 - ก. โรคออฟฟิศซินโดรม หรือ กล้ามเนื้ออักเสบต่าง ๆ
 - ข. ไม่มีเรื่องให้โพสต์บน Facebook
 - ค. ไม่สามารถเซลฟี่ได้
 - ง. จิตตก กระทบกระวายเป็น หงุดหงิด
๓. เมื่อทำงาน เราควรทำอย่างไร?
 - ก. นำโทรศัพท์มาตั้งตรงหน้า เพื่อที่จะเห็นได้ทันทีเมื่อมีคนส่งข้อความมาหาเรา
 - ข. เตรียมพร้อม ตอบข้อความที่ส่งมาจาก LINE
 - ค. พยายามตรวจ Facebook, Pantip ทุก ๕ นาทีเพื่อให้ไม่พลาดกิจกรรมสำคัญของเพื่อน
 - ง. เลิกใช้สื่อออนไลน์ชั่วคราว แล้วตั้งใจทำงาน
๔. พฤติกรรมใด จัดว่าเรามีอาการผิดปกติ ที่สมควรจะปรับปรุงพฤติกรรม?
 - ก. ไม่สนใจ Facebook
 - ข. ไม่สนใจ LINE
 - ค. ไม่สนใจ กระทั่งใน pantip
 - ง. ถ้าไม่มีคนมากด LIKE โพสต์ของเราแล้ว จะเกิดความเครียด กังวล
๕. ถ้าระหว่างใช้อินเทอร์เน็ตแล้ว สัญญาไวไฟหายไป เราควรทำอย่างไร?
 - ก. ขว้างโทรศัพท์ทิ้ง
 - ข. เลิกเล่นชั่วคราว และหันไปทำอย่างอื่น
 - ค. จิตตก กระทบกระวายเป็น หงุดหงิด
 - ง. รับผิดชอบต่อผู้ให้บริการ เพื่อไว้วางใจ และ ร้องเรียน

๖. สิ่งใดควรกระทำเมื่อเห็นโพสต์ของผู้อื่น ไปเที่ยวต่างประเทศ/ไปกินอาหารในห้าง?
- ก. เปรียบเทียบชีวิตของเรากับคนอื่น และ พยายามและถ่ายรูปมาโชว์บ้าง
 - ข. พยายามหลอกตัวเอง พยายามสร้างภาพ เพื่อให้เท่าเทียมกับโพสต์ของผู้อื่น
 - ค. จิตตก กระทบกระวายเป็น หงุดหงิด
 - ง. ไม่ต้องสนใจ เรื่องที่ปราศจากสาระ และไม่ก่อให้เกิดประโยชน์กับชีวิต
๗. ถ้าเห็นเพื่อน/คนในครอบครัว ไม่สามารถอยู่ห่างจากโทรศัพท์ที่ได้ติดอินเทอร์เน็ต เราควรทำอะไร?
- ก. วางแผน เพื่อดำเนินการรักษากิจการเสพติด อย่างค่อยเป็นค่อยไป ด้วยความเข้าใจ
 - ข. ไม่ต้องสนใจ เพราะไม่เกี่ยวกับเรา
 - ค. สนับสนุนให้ติดโทรศัพท์ต่อไป เพื่อจะได้ไม่ไปทำอย่างอื่น
 - ง. ว่ากล่าว และ ดุด่า ทุกครั้งที่เห็น
๘. เราควรจะเลี้ยงดูบุตรหลานอย่างไร
- ก. เอาโทรศัพท์ หรือ iPad ให้ลูกเล่น เพื่อจะได้ไม่มากวนเรา
 - ข. ให้ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เมื่อจำเป็น และอยู่ในการดูแลของเรา
 - ค. สนับสนุนให้ลูกใช้ iPad ตั้งแต่เด็ก จะได้ไม่ต้องเข้าสังคมในอนาคต
 - ง. ให้ลูกใช้ให้มากที่สุด จะได้ลดการพัฒนาการด้านอื่น มาเพิ่มพัฒนาการด้านการใช้ iPad
๙. พฤติกรรมไหนจัดว่าเป็นโรคซึมเศร้าจากเฟซบุ๊ก?
- ก. ทำอะไรต้องถ่ายรูปลงเฟซบุ๊กเสมอ
 - ข. ถ้าไม่มีใครกด LIKE จะเครียด กังวล
 - ค. มีคนมาโพสต์ต่อว่า จะเครียด
 - ง. เป็นทั้งหมด
๑๐. การติดออนไลน์มาก ทำให้เกิดผลดีด้านใดกับครอบครัวบ้าง?
- ก. ทำให้แต่ละคนมีเวลาเป็นส่วนตัวมากขึ้น เพราะต่างคนต่างก็มีหน้าที่ใช้มือถือ
 - ข. ทำให้แฟนสนใจเรามากขึ้นเนื่องจากต้องคอยเป็นห่วงและกังวลว่าเราจะแอบไปคุยกับใคร
 - ค. ทำให้ความสัมพันธ์เพิ่มขึ้นเพราะต้องคอยคิดถึงว่าเมื่อไหร่คนที่เรารักจะอ่านข้อความเรา
 - ง. ไม่เกิดข้อดีใดต่อความสัมพันธ์

๘. แบบทดสอบ รายวิชาดิจิทัลคอมเมอร์ซ

คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. การขายของมือ ๒ ระหว่างผู้ใช้งานเอง จัดเป็นธุรกิจแบบไหน?
 - ก. B๒C
 - ข. B๒B
 - ค. C๒B
 - ง. C๒C
๒. ถ้าเว็บขายของไม่มีการเข้ารหัสข้อมูลจะทำให้เกิดความเสี่ยงอย่างไร?
 - ก. ได้สินค้าราคาแพง
 - ข. ได้สินค้าผิดลิขสิทธิ์
 - ค. ข้อมูลทางการเงินโดนเปิดเผย
 - ง. บริษัทนำของปลอมมาหลอกขาย
๓. วิธีการชำระเงินทางออนไลน์ไหน มีความปลอดภัยที่สุดในทางทฤษฎี?
 - ก. โอนเงินให้ผู้ขายโดยตรง
 - ข. ชำระเงินผ่านบัตรเครดิต ผ่านผู้ใช้บริการชำระเงิน บุคคลที่ ๓ ที่น่าเชื่อถือ
 - ค. แจ้งหมายเลขบัตรเครดิต ให้กับเว็บไซต์ที่เราต้องการซื้อโดยตรง
 - ง. ให้เพื่อน/แฟน โอนเงินให้ผู้ขายโดยตรง
๔. ข้อใดเป็นประโยชน์ของการซื้อสินค้าออนไลน์
 - ก. สามารถหาของที่ต้องการได้จากหลายแหล่ง
 - ข. สามารถหาซื้อของหายาก หรือ ไม่มีในร้านค้าปกติได้
 - ค. มักมีราคาถูกกว่าร้านค้าทั่วไป เนื่องจากค่าดำเนินการต่ำกว่า
 - ง. ถูกทุกข้อ
๕. ข้อใดเป็นเครื่องหมายแสดงว่าน่าเชื่อถือ (Trustmark)
 - ก. DBD Registered
 - ข. Facebook
 - ค. Instagram
 - ง. Google

๖. ตลาดอิเล็กทรอนิกส์ คือ ข้อใด
- ก. เว็บไซต์ที่สามารถสั่งซื้อของจากตลาดสดได้
 - ข. เว็บไซต์ที่สามารถสั่งซื้อของจากเกษตรกรได้โดยตรง
 - ค. เว็บไซต์ที่รวมผู้ขายหลายเจ้า
 - ง. เว็บไซต์ที่รับแจ้งปัญหาการขายของจากตลาด
๗. ถ้าซื้อสินค้าทางออนไลน์ ซึ่งมีราคาสูง เราควรปฏิบัติอย่างไร?
- ก. รีบโอนเงินไปให้ผู้ขายก่อน เพื่อป้องกันผู้ขายไปขายให้คนอื่นก่อนเรา
 - ข. ขอสำเนาบัตรประชาชนผู้ขาย แล้วจึงรีบโอนเงินไปให้
 - ค. นัดเจอในสถานที่สาธารณะ เพื่อรับสินค้า และจ่ายเงินเมื่อตรวจสอบสินค้าแล้วเรียบร้อย
 - ง. จับภาพหน้าจอการติดต่อไว้เป็นหลักฐาน แล้วรีบโอนเงิน
๘. เมื่อเจอเว็บไซต์ขายโทรศัพท์รุ่นใหม่ล่าสุด เช่น iPhone ๗ ลดราคา ๙๐% เราควรทำอย่างไร
- ก. รีบสั่งซื้อมาเก็บไว้เป็นจำนวนมาก เพื่อไว้ขายเก็งกำไร
 - ข. รวมกลุ่มเพื่อนให้ได้จำนวนมากที่สุด เพื่อต่อรองขอส่วนลดจากร้านค้าเพิ่ม
 - ค. แชร์ให้เพื่อนและคนรู้จักให้มากที่สุด เพื่อมีใครสนใจจะซื้อ
 - ง. สันนิษฐานว่าอาจจะเป็นการหลอกลวง และแจ้งให้ผู้รับผิดชอบเว็บไซต์นั้นตรวจสอบ
๙. ข้อใดเป็นบริการชำระเงินออนไลน์
- ก. PayPal
 - ข. Google
 - ค. Gmail
 - ง. Alibaba
๑๐. ข้อใดไม่ใช่เว็บตลาดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Marketplace)
- ก. Facebook
 - ข. LwnShop
 - ค. WeLoveShopping
 - ง. Tarad.com

๙. แบบทดสอบ รายวิชากฎหมายดิจิทัล

คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. การค้นหาภาพ Google และแอบนำมาใช้ แต่บอกแหล่งที่มา ถึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือไม่?
 - ก. ละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะบอกแหล่งที่มาแล้ว
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะหาจาก Google
 - ง. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะไม่ได้เอาภาพไปขายต่อ
๒. แอบนำข้อความหรือภาพ ที่มีคนโพสต์ใน Facebook มาใช้ในโพสต์ของเรา แต่ให้เครดิต ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่?
 - ก. ละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะให้เครดิตแล้ว
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะนำมาจาก Facebook
 - ง. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะไม่ได้นำไปโฆษณา
๓. ส่งข้อความไปขออนุญาตใช้ภาพจากเจ้าของ แต่ยังไม่ได้รับการตอบจากเจ้าของ แต่ไม่ยอมเสียเวลารอ จึงแอบนำภาพไปใช้ พร้อมทั้งให้เครดิตเรียบร้อย ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่?
 - ก. ละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะให้เครดิตแล้ว
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะได้ส่งข้อความไปขออนุญาตแล้ว
 - ง. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะมีหลักฐานการขออนุญาตใช้แล้ว
๔. เจ้าของร้านกาแฟเปิดเพลงจาก YouTube ในร้านกาแฟถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่?
 - ก. ละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะมีให้ดูฟรีใน YouTube
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะไม่ได้มีการเรียกเก็บเงินเพื่อรับฟัง
 - ง. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะเป็นร้านกาแฟไม่ใช่สถานีวิจัย
๕. เจ้าของร้านขนมเปิดเพลงจากวิทยุ ให้ลูกค้าที่มาทานขนมฟัง ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่?
 - ก. ละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะว่าเป็นการเผยแพร่ทางวิทยุ
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะว่าเป็นสิ่งที่ DJ ของสถานีวิจัยเปิด ไม่ใช่เราเปิด
 - ง. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะแค่เปิดให้ฟังไม่ได้มีการคัดลอก หรือ สำเนา
๖. เปิดฟรีทีวีช่องที่มีการฉายมิวสิควีดีโอให้ลูกค้าที่มานั่งรอใช้บริการ ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่?
 - ก. ละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะว่าเป็นการเปิดฟรีทีวี
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะเจตนาเปิดเพื่อให้ลูกค้าที่มานั่งรอใช้บริการ
 - ง. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะแค่เปิดให้ฟังไม่ได้มีการคัดลอก หรือ สำเนา

๗. หาภาพจาก Google ด้วยวิธีปกติเพื่อนำไปใช้ทำเอกสารงานสัมมนา/งานโชว์/งาน Event ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่?
- ก. ละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะหาฟรีจาก Google
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะว่าเป็นเพียงงานโชว์ งานสัมมนา
 - ง. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะภาพในอินเทอร์เน็ตถือเป็นของที่ใครก็สามารถนำไปใช้ได้ตามต้องการ
๘. ร้านขายแผ่นเลื่อนตามห้างสรรพสินค้า ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่?
- ก. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ทางห้างสรรพสินค้าได้ตรวจสอบแล้ว
 - ข. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะได้มีการจ่ายเงินเพื่อซื้อแผ่นเลื่อนมาแล้ว
 - ค. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้ครอบคลุมถึงการแผ่นเลื่อน
 - ง. ละเมิดลิขสิทธิ์
๙. ข้อใดไม่เป็นการกระทำผิดกฎหมาย
- ก. ส่งอีเมลล์ลูกโซ่ โดยปกปิดที่มา เกิน ๒๐ คน
 - ข. แอบนำ ID และ Password ของเพื่อนไปใช้โดยไม่ได้อนุญาต
 - ค. โปสข้อความด่า หรือ จงใจกล่าวหา ใส่ร้ายผู้อื่น
 - ง. ชี้นำสังคมให้เกิดค่านิยมในการข่มขืน โดยสร้างหนังให้พระเอกข่มขืนนางเอก
๑๐. การโพสต์ ว่ากล่าว บุคคลที่ ๓ เพื่อให้เกิดความเสียหายหรือเข้าใจผิดใน Facebook ของเราเองถือว่าการผิดกฎหมายหรือไม่?
- ก. ไม่เป็นความผิด เพราะว่าเป็น Facebook ของเราเอง
 - ข. ไม่เป็นความผิด เพราะว่าเป็นการกล่าวถึงบุคคลที่ ๓
 - ค. เป็นความผิด กฎหมายหมิ่นประมาท
 - ง. เป็นความผิด กฎหมายละเมิดลิขสิทธิ์



มหาวิทยาลัยมหิดล
Mahidol University

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล

DIGITAL LITERACY CURRICULUM

จัดทำโดย
มหาวิทยาลัยมหิดล

โครงการจ้างที่ปรึกษากิจกรรมศึกษาวิเคราะห์กรอบแนวทาง
การพัฒนาทักษะดิจิทัลเบื้องต้น (Digital Literacy)
สำหรับประชาชนทุกกลุ่มวัยที่เหมาะสม
กับบริบทของประเทศไทยภายใต้โครงการส่งเสริมการใช้ดิจิทัล
อย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อสังคม