

ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคล  
เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

ฉบับสมบูรณ์



สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

# สารบัญ

หน้า

สารบัญ

สารบัญตาราง

บทนำ

บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของการทำวิจัย

บทที่ 2 ปัญหาและความท้าทายในศตวรรษที่ 21

2.1 การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

2.2 การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

บทที่ 3 คุณค่าของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลต่อสังคม

3.1 ความเป็นมาของการรู้เท่าทันสื่อ

3.2 การรู้เท่าทันสื่อ

3.3 แนวคิดหลักของการรู้เท่าทันสื่อ

3.4 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

3.5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

3.6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ

3.7 การรู้เท่าทันสารสนเทศ

3.8 การรู้เท่าทันดิจิทัล

3.9 การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

3.10 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

บทที่ 4 ความสัมพันธ์ของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล กับความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

บทที่ 5 ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

5.1 แนวทางการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับบุคคล

5.2 การตรวจทานข้อมูล

5.3 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กปฐมวัย

5.4 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กประถมศึกษา

5.5 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กมัธยมศึกษา

5.6 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของระดับมหาวิทยาลัย

5.7 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มคนวัยทำงาน

5.8 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มคนผู้สูงอายุ

บทที่ 6 การวัดพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง  
ประชาธิปไตย

6.1 การกำหนดจุดมุ่งหมายในการวัด

6.2 การทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

6.3 การสร้างตัวบ่งชี้การวัดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL)

6.4 การสร้างข้อคำถามเพื่อวัดพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

6.5 การนำเครื่องมือไปทดลองใช้

6.6 การตรวจสอบคุณภาพและคัดเลือกข้อคำถาม

6.7 การรายงานและแปลผลการวัด

## บทที่ 7 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้และการขับเคลื่อน

7.1 การจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

7.2 รูปแบบการดำเนินงานเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

## สารบัญตาราง

หน้า

- ตารางที่ 2.1 ตารางเปรียบเทียบ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการกลั่นแกล้งทางกายภาพ
- ตารางที่ 3.1 แนวคิดหลักและคำถามหลักของการรู้เท่าทันสื่อ
- ตารางที่ 3.2 เปรียบเทียบสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลกับสมรรถนะสำหรับการรู้เท่าทันดิจิทัล
- ตารางที่ 4.1 กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล
- ตารางที่ 5.1 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กปฐมวัย
- ตารางที่ 5.2 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กประถมศึกษา
- ตารางที่ 5.3 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กมัธยมศึกษา
- ตารางที่ 5.4 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของระดับมหาวิทยาลัย
- ตารางที่ 5.5 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มคนวัยทำงาน
- ตารางที่ 5.6 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มผู้สูงอายุ
- ตารางที่ 7.1 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 3-5 ปี
- ตารางที่ 7.2 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 6-12 ปี
- ตารางที่ 7.3 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 13-18 ปี
- ตารางที่ 7.4 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 18-25 ปี
- ตารางที่ 7.5 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 25 ปีขึ้นไป

## บทนำ

การขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในสังคมไทยมีมากกว่า 30 ปีแล้ว โดยมีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ เริ่มต้นปี พ.ศ.2523-2533 ได้มีการขับเคลื่อนโดยองค์กรพัฒนาเด็ก มีการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ค่ายเด็กและเยาวชนเท่าทันสื่อ การรณรงค์คัดค้านสื่อที่ไม่เหมาะสม แต่เป็นกิจกรรมเล็กๆในชุมชน โรงเรียน โดยองค์กรพัฒนาเอกชนด้านเด็กและเยาวชน

ต่อมาประมาณปีพ.ศ.2525 เช็มพร วิรุณราพันธ์ ซึ่งขณะนั้นทำงานอยู่ที่มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กหรือ มพด. ได้ผลักดันให้เกิดโครงการ “สื่อมวลชนเพื่อเด็ก” เพราะอยากเห็นสื่อดี สื่อสร้างสรรค์เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน

เช็มพร วิรุณราพันธ์ ได้เล่าให้ฟังว่า

“ตอนนั้นทำงานกันภายใต้องค์กรเล็กๆ คือมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก งบประมาณอะไรก็ไม่มี สังคมทั่วไปถ้าจะบริจาคอะไรให้เด็ก มักบริจาคให้กับโครงการอาหารกลางวัน งานด้านสื่อที่ทำอยู่ คนส่วนใหญ่จึงมองไม่เห็นว่ามีผลกระทบยังไงคือทำงานกันไปยังไม่เกิดผลกระทบในวงกว้าง ไม่เห็นการเปลี่ยนแปลงอะไรทำ ให้แค่จุดเล็กๆเหมือนเป็นการสะสมองค์ความรู้มากกว่า”

พอมาถึงปี พ.ศ.2531 ก็ได้มีความพยายามผลักดันประเด็น “เท่าทันสื่อ” ให้ใช้กับครูและสถาบันฝึกหัดครูได้เชื่อมโยงเรื่องนี้เข้าสู่การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน โดยพยายามนำเสนอประเด็นการรู้เท่าทันสื่อไปยังรัฐบาลแต่ละชุด ผ่านทางเครือข่ายองค์กรพัฒนาเอกชนด้านเด็กและเยาวชน แต่ก็ยังไม่สามารถสร้างกระแสสังคมได้ดีเท่าที่ควร

จนต่อมาปี พ.ศ. 2535 ในสมัยรัฐบาล ฯพณฯ อานันท์ ปันยารชุนได้เริ่มให้ความสนใจเรื่องนี้ เป็นครั้งแรกโดยมีมติให้จัดตั้งคณะอนุกรรมการขึ้นมา เพื่อศึกษาบทบาทของสื่อที่มีต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน มีการกล่าวถึงการจัดกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อเอาไว้ในเอกสารที่เป็นข้อเสนอแนะต่อรัฐบาลด้วย แต่เป็นเพียงข้อเสนอแนะที่ไม่มีนโยบายใดๆรองรับที่จะทำให้เกิดการปฏิบัติ

จนมาถึงปี พ.ศ. 2538มีการจัดสัมมนาระดับชาติเรื่องการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างองค์กรพัฒนาเอกชนและคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หัวข้อสัมมนาเกี่ยวกับทิศทางการจัด “สื่อมวลชนศึกษาในประเทศไทย” เพื่อให้เนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรการผลิตครูให้ครูรุ่นใหม่มีความเข้าใจและตระหนักในการสอนเด็กให้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังไม่สามารถนำผลการสัมมนาไปขยายต่อในระดับมหาวิทยาลัยได้

พ.ศ. 2544-2546เกิดความตื่นตัวของภาคประชาสังคม มีกิจกรรมของกลุ่มที่ทำงานด้านเด็กและโรงเรียนที่ตระหนักถึงความสำคัญในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อเกิดขึ้น ได้แก่ โครงการเด็กไทยรู้ทันในโรงเรียน การทดลองพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนคาทอลิก ยูเนสโกและมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์จัดทำร่างหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อสำหรับมัธยมตอนต้น ทดลองใน 8 โรงเรียน และจัดอบรมครูและนักเรียนในโรงเรียนที่สนใจ

ต่อมาระหว่างปี พ.ศ.2547-2549 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ริเริ่มโครงการเท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพด้วยการสนับสนุนโครงการวิจัยมันส์เท่าทันสื่อในพื้นที่ต่างๆ มีการรณรงค์เรื่องสื่อดี และการเฝ้าระวังสื่อของภาคีเครือข่ายครอบครัว

ในปี พ.ศ.2550 เข็มพร วิรุณราพันธ์ได้ทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ หรือสสส. ในนาม มพด. โดยจับมือกันสร้าง “แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน” ขึ้น ครั้งนี้ไม่ได้มองแค่เรื่อง “เท่าทันสื่อ” แต่มองทั้ง “ระบบสื่อ” ในแง่ของผู้ผลิต กลไกภาครัฐ ผู้รับสื่อว่าจะมีการพัฒนาสื่อเพื่อจะสร้างสุขภาวะที่ดีให้แก่เด็กได้อย่างไร โดยได้กำหนดยุทธศาสตร์ว่าควรมีการส่งเสริมขีดความสามารถของคนโดยให้น้ำหนักที่การพัฒนาเด็กและเยาวชน เน้นให้รู้จักการปกป้องตนเองและเข้าถึงสื่อสร้างสรรค์ ในขณะที่เดียวกันก็สร้างปัจจัยแวดล้อมรอบตัวเด็กและเยาวชนให้ใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างสร้างสรรค์ มีการสร้าง “พื้นที่สร้างสรรค์” มาผนวกกับ “เท่าทันสื่อ” ให้เด็กและเยาวชน สามารถเท่าทันสื่อที่มากกระทบโดยเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนมีบทบาทในการสร้างสรรค์สื่อขึ้นมาได้ด้วยตนเองและเป็นคนสร้าง “ระบบสื่อใหม่” ขึ้นมาในชุมชนของพวกเขาเองได้

จากนั้นการขับเคลื่อนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้แพร่หลายมากขึ้น ช่วงปี พ.ศ.2551-2553 องค์กรกำกับดูแลสื่อ พระราชบัญญัติเกี่ยวกับการประกอบกิจการสื่อและองค์กรกำกับดูแลประกาศใช้มีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติดังกล่าว ทำให้เกิดสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ทำหน้าที่กำกับดูแลกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ ขณะเดียวกันโทรทัศน์สาธารณะก็เกิดขึ้น และดำเนินการเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างเป็นทางการ

นอกจากการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ ตามที่กล่าวแล้วข้างต้น ยังมีองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อในต่างประเทศส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อแก่ประชาชน โดยองค์กรที่มีบทบาทสำคัญในสหรัฐอเมริกา เช่น สมาคมแห่งชาติ เพื่อการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (National Association for Media Literacy Education หรือ NAMLE เป็นองค์กรระดับชาติที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นทักษะชีวิตพื้นฐานในศตวรรษที่ 21 โดยดำเนินงานเกี่ยวกับการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อในสหรัฐอเมริกา ศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy หรือ CML) เป็นองค์กรทางการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างและการมีส่วนร่วมในเนื้อหาของสื่อ ทั้งยังมีส่วน

ช่วยให้ประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนได้มีโอกาสในการพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์และทักษะการผลิตสื่อที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ในวัฒนธรรมสื่อแห่งศตวรรษที่ 21

สำหรับองค์กรในประเทศไทยที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ องค์กรวิชาชีพสื่อสารมวลชน องค์กรภาคสังคม เช่น มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) มูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม) สื่อมวลชนคาทอลิก ประเทศไทย มูลนิธิกระจกเงา ขบวนการตาข่ายประรด และสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา) องค์กรทางการศึกษาเช่น การเปิดสอนรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาศิลปนิเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เป็นต้น หน่วยงานภาครัฐเช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นหน่วยงาน ที่ริเริ่มผลักดัน กระตุ้น สนับสนุนและร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในการขับเคลื่อนกระบวนการสร้างเสริมสุขภาพ เพื่อให้คนไทยมีสุขภาพดี โดยมีการสนับสนุนงบประมาณในการจัดโครงการที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ เช่น โครงการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ โครงการการสังเคราะห์องค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย และโครงการการพัฒนาองค์ความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ เป็นต้น

การขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อในสังคมไทยได้เริ่มพัฒนาและขยายเครือข่ายมากขึ้นเนื่องจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ให้การสนับสนุนแผนงานสื่อสร้างสุขภาพทำให้องค์กรที่ดำเนินกิจกรรมประเด็นการรู้เท่าทันสื่อมาตลอด ได้รับการสนับสนุนงบประมาณอย่างสม่ำเสมอเนื่อง การดำเนินกิจกรรมจึงมีประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางขึ้น การทำงานด้านนี้สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ได้ทำงานร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และ ศูนย์ประสานงานเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (Thai Civic Education Center-TCE) ได้ร่วมกันจัดกิจกรรมในการอบรมการรู้เท่าทันสื่อกับกลุ่มครูและนักการศึกษาหลายรุ่น

ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2560 สสย. ได้ทำงานร่วมกับ สสส. และศูนย์ประสานงานเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย จัดสัมมนาเรื่อง MIDL อำนาจในมือพลเมือง ผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง การสัมมนาครั้งนี้ได้เชิญวิทยากรทั้งชาวไทยและต่างประเทศจากหลายทวีปมาร่วมแบ่งปันประสบการณ์ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ฝ่ายต่างๆ เข้ามาร่วมขับเคลื่อนสังคมด้วยการแลกเปลี่ยนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในการพัฒนาพลเมืองในสังคม

นอกจากนี้ยังมีองค์กรกำกับดูแลสื่ออย่าง สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ซึ่งกำหนดให้มีแผนแม่บทกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2555-2559) โดยระบุประเด็นการรู้เท่าทันสื่อเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ที่ต้องดำเนินการภายในปี พ.ศ.2560



สสย. และเครือข่ายได้พัฒนาความร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม (กสทช.) เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ เดือน พุศิจิกายน พ.ศ.2558 ร่วมกันจัดงานสัมมนาวิชาการเรื่อง Media and Information Literacy in The Digital Era

การเกิด พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ.2558 ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนประเด็นการรู้เท่าทันสื่อก็ทำให้เกิดการหนุนเสริมการทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นเช่นกัน

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยแก้ปัญหาการวัดสื่อและใช้สื่อในทางที่ผิดได้ เข็มพร วิรุณราพันธ์ ได้อธิบายว่า การขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศนั้นคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน ได้มองว่าการให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่เด็กและเยาวชนจะสามารถแก้ปัญหาการใช้สื่อในทางที่ผิด ปัญหาการบริโภค ปัญหาพฤติกรรมในเรื่องเพศและความรุนแรง และค่านิยมฟุ้งเฟ้อ การพนันออนไลน์ต่างๆ เป็นต้น

การทำงานของเครือข่ายสื่อเพื่อเด็ก เยาวชนและครอบครัว จะประกอบไปด้วย 3 แนวทางคือ

1. **ภาคความรู้** สร้างความรู้ สร้างเครื่องมือการเรียนรู้ รูปแบบการทำงาน และสรุปเป็นองค์ความรู้
2. **ภาคสังคม** สร้างเครือข่ายระดับพื้นที่ในภูมิภาคต่างๆ พร้อมๆกับการประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง

3. **ภาคนโยบาย** นำเสนอข้อเสนอเชิงนโยบายและผลักดันกฎหมาย เพื่อให้เกิดการทำงานในประเด็นการรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่อง มีงบประมาณดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ จนเกิดพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 ซึ่งใช้เวลาผลักดันมา 12 ปี 8 รัฐบาล โดยคาดหวังว่าภายใต้พระราชบัญญัตินี้จะทำให้ประเด็นการรู้เท่าทันสื่อเป็นที่เข้าใจ นำไปสู่การปฏิบัติอย่างกว้างขวางในทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

ล่าสุดสสย.ได้ทำงานร่วมกับ “เครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย” โดยมีเป้าหมายทางสังคมเพื่อร่วมสร้างพลเมืองที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้หรือที่เรียกว่า พลเมืองที่กระตือรือร้น (active citizen)

ความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเป็นทักษะที่พลเมืองควรมี อีกทั้งเป็นทักษะในศตวรรษที่ 21 การรู้เท่าทันสื่อจะเป็นทักษะของพลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น

เข็มพร วิรุณราพันธ์ กล่าวว่า “การใช้สื่อของพลเมืองทุกคนต้องมีความรับผิดชอบทำให้เกิดโอกาสของคนกลุ่มต่างๆที่จะมีส่วนร่วม เพราะความเป็นประชาธิปไตย ไม่ใช่แค่รูปแบบของสังคมแต่เป็นวิถีชีวิตที่ถ้า

จะอยู่รวมกัน ต้องเคารพสิทธิของคนอื่น เคารพความคิดที่หลากหลายเวลาใช้สื่อ จึงต้องคำนึงถึงผลกระทบว่าการใช้สื่อของเราไปส่งผลกระทบต่อใครบ้าง ทำให้คนอื่นมีปัญหาหรือเปล่า เราเปิดรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นหรือไม่”

ยิ่งไปกว่านั้น สสย.ยังให้ความสำคัญกับการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อร่วมกับเครือข่ายนักวิชาการ ได้แก่การสร้างตัวบ่งชี้เชิงสังคม และการสร้างตัวบ่งชี้เชิงปัจเจกบุคคลเพื่อใช้ในการวัดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อของบุคคล และสังคมซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาที่ได้เหมาะสม

## บทที่ 1

### ความเป็นมาและความสำคัญของการทำวิจัย

การพัฒนาการของสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสังคมไทยได้เคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม (Convergent Media) ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงในการดำเนินชีวิตให้คนในสังคม จากข้อมูลของ Internet World Stats ปี พ.ศ. 2558 พบว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกสามพันกว่าล้านคน (Internet World Stats, 2015) เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบเดิมไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในโลกเสมือนจริง ผู้คนเข้าถึงสื่อ ได้รับข้อมูลข่าวสารมากมายและรวดเร็ว ส่งผลต่อการดำรงชีวิตของคนทุกกลุ่มวัยในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

สำหรับประเทศไทย จากการศึกษาของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ช่วงระยะเวลา 5 ปีตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2552 ถึง พ.ศ. 2556 ประชากรของไทย ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างมาก เมื่อแยกตามกลุ่มอายุ เปรียบเทียบระหว่างปี พ.ศ. 2554 กับ พ.ศ. 2556 พบว่ากลุ่มอายุ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดเพิ่มขึ้น จากร้อยละ 51.9 เป็นร้อยละ 58.4 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6-14 ปี เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 38.3 เป็นร้อยละ 54.1 จึงเห็นได้ว่า เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์และเข้าถึงเครือข่ายสารสนเทศอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นอย่างชัดเจน นอกจากนี้ แนวโน้มของการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอื่นๆ เช่น สมาร์ทโฟน ในกลุ่มเด็กและเยาวชน อายุระหว่าง 6-14 ปี และ 15-24 ปี ก็มีเพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน การใช้เวลาอยู่กับสื่อสารสนเทศและดิจิทัลมากขึ้น ส่งผลให้เด็กและเยาวชนเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลงในโลกความเป็นจริง แต่กลับเพิ่มเวลาที่ใช้ติดต่อกับสื่อสารกับผู้คนในโลกเสมือนมากขึ้น รวมทั้งมีวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีดิจิทัลและแหล่งข้อมูลสารสนเทศบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy) จึงเป็นสมรรถนะที่สำคัญจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควรได้รับการฝึกฝนและพัฒนา เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างสมดุลและใช้ประโยชน์อย่างเท่าทันมากขึ้น

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เป็นชุดของสมรรถนะ (competency) ที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวกับความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์รวมทั้งความสามารถผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคม ได้ด้วยตนเอง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลนั้นมีลักษณะเชื่อมโยงกันระหว่าง สมรรถนะ 3 เรื่องคือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) นอกจากนี้สมรรถนะชุดดังกล่าวยังมีความสัมพันธ์กับทักษะชุดอื่นๆ เช่น ทักษะ

ชีวิต ที่ครอบคลุมเรื่องทักษะการเท่าทันตัวเอง (Self Management Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) และ ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Interpersonal and Communication Skills) อีกด้วย

การเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ ถือเป็นสิทธิพื้นฐานในฐานะพลเมืองและเป็นสิทธิมนุษยชน ทั้งนี้เพื่อคุ้มครองสิทธิที่พลเมืองที่จะใช้สื่อและสารสนเทศเพื่อประกอบในการคิด ตัดสินใจและลงมือปฏิบัติในฐานะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย โดยเฉพาะในสังคมยุคปัจจุบันนี้ หากพลเมืองมีความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ เท่าทันและใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการปกป้องสิทธิของตนเองได้ และสามารถตรวจสอบ ขับเคลื่อน ต่อสู้ ต่อรองกับอำนาจรัฐ อำนาจทุน ธุรกิจสื่อ เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมได้

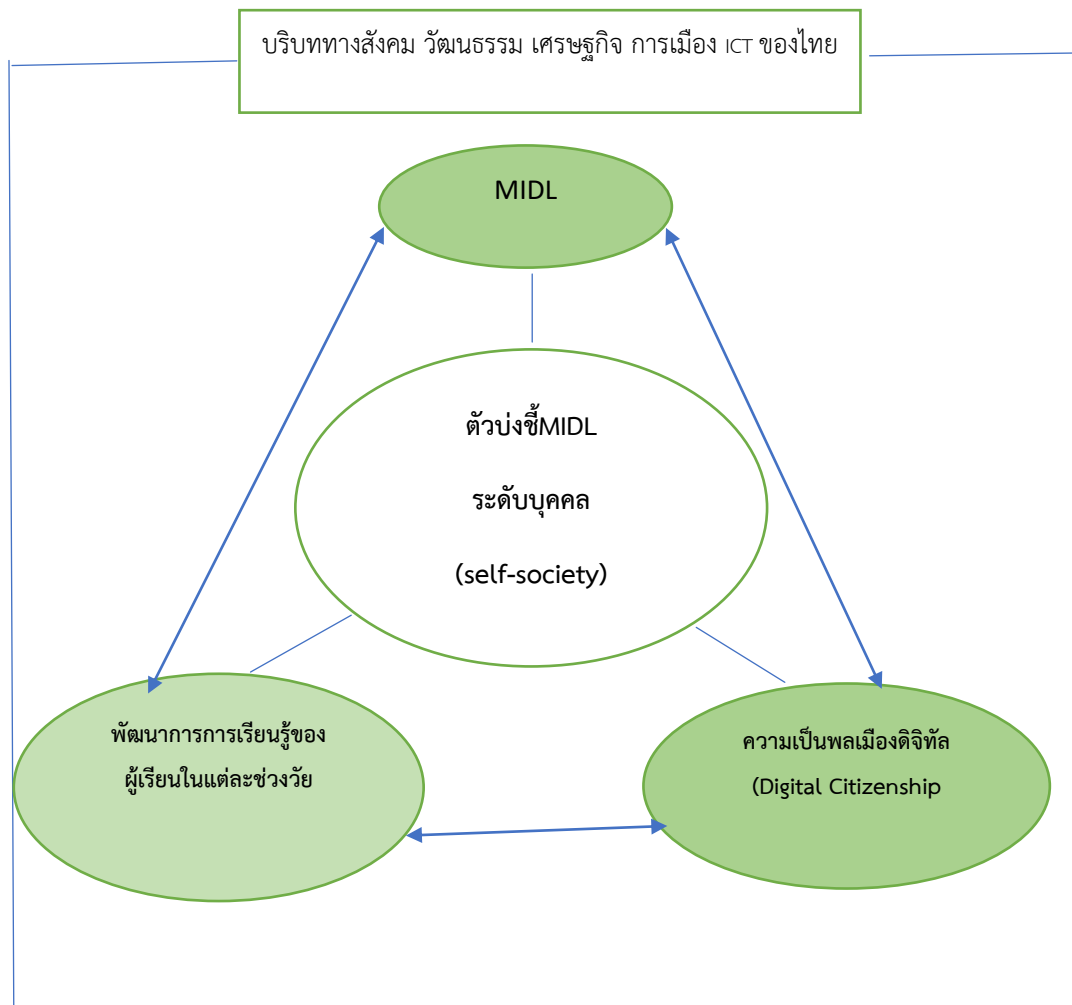
แม้ในปัจจุบันเรื่องพลเมือง ประชาธิปไตย การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ความสามารถในการด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะชีวิต จะเริ่มมีปรากฏอยู่ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานแห่งชาติ พ.ศ. 2551 หลักสูตรการศึกษาในระดับอุดมศึกษาบางแห่งและกิจกรรมต่างๆที่ จัดโดยภาคประชาชนที่ขับเคลื่อนในประเด็นดังกล่าว แต่ความท้าทายที่เกิดขึ้น คือยังขาดการทำงานเชื่อมโยง ประเด็นเหล่านี้เข้าด้วยกันเพื่อเป้าหมายการพัฒนาคนแต่ละช่วงวัยอย่างต่อเนื่องและมีทิศทางที่ชัดเจนร่วมกัน

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ได้ทำงานร่วมกับศูนย์ประสานงานเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย (Thai Civic Education Center) เพื่อขยายและพัฒนาแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อนำไปสู่การส่งเสริมความเป็นพลเมือง

ที่มาของโครงการวิจัยนี้ มาจากจุดเริ่มต้นที่คุณ เข็มพร วิรุณราพันธ์ เห็นว่า “มีกิจกรรมที่เราทำเยอะ แต่ไม่สามารถวัดได้เลย ในภาคสังคมแต่ตอบไม่ได้ว่ามี MIDL ศึกษาจาก UNESCO มีการทำตัวบ่งชี้ด้านสังคม แต่จุดอ่อนไปไม่ถึงระดับบุคคล ดังนั้น สสย.เห็นว่า น่าจะทำ ประกอบกับได้ทำ MIDL เล่มสี่ชมพูจึงคิดว่าน่าจะ ทำระดับบุคคล การทำงานร่วมกับเครือข่ายนักวิชาการ นักวิจัยโดยการสนับสนุนจากสกว.สร้างตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อแต่ละช่วงวัย ซึ่งเป็นโครงการระยะเวลา 3 ปี คาดว่าจะก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่นำไปสู่การขับเคลื่อนงานระดับกลไกและนโยบายต่อไปได้”

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน จึงได้เริ่มพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ช่วงปฐมวัย (3-6 ปี) ประถมศึกษา (7-12 ปี) มัธยมศึกษา (13-18 ปี) มหาวิทยาลัย (19-24 ปี) วัยทำงาน (25-59ปี) และผู้สูงอายุ 60ปีขึ้นไปโดยสังเคราะห์ความรู้ทั้งในและต่างประเทศ มีทีมนักวิจัยที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านครุศาสตร์ ด้านนิเทศศาสตร์ และความเป็นพลเมือง ร่วมทีมกันและแบ่งกันพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของแต่ละช่วงวัย เพื่อศึกษาสภาพการณ์เกี่ยวกับ การเข้าถึงและการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย พฤติกรรมและความต้องการเกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัล ปัญหาจากการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัล และผลกระทบต่อความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ศึกษาผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าว คุณลักษณะและ

สมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับพลเมืองประชาธิปไตย และสร้างตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศและดิจิทัลระดับบุคคล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยสำหรับแต่ละช่วงวัย โดยมีระยะเวลาการทำงาน ตั้งแต่พฤษภาคม 2560- เมษายน 2561 ภายใต้กรอบแนวคิดด้านล่างนี้



ในการศึกษาดังกล่าวได้กำหนดคำสำคัญ(keywords) ดังต่อไปนี้คือ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้สื่อมวลชนประเภทต่างๆ ทั้งสื่อดั้งเดิมเช่นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อแพร่ภาพกระจายเสียง สื่อภาพยนตร์ และสื่อใหม่เช่นเว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ การวิเคราะห์และเข้าใจในรูปแบบของสื่อสารมวลชนและเทคนิคต่างๆ ที่ผู้ผลิตสื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่าน วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้

การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการเข้าถึง ประเมินความถูกต้อง และคุณค่าทางจริยธรรมเลือกใช้และสื่อสารข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหลากหลายรูปแบบ

การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่างๆ เพื่อค้นหาและเข้าถึงข้อมูล เข้าใจและประมวลผลข้อมูล ประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ข้อมูลได้ ในหลากหลายรูปแบบ

กรอบสมรรถนะพลเมืองทางดิจิทัล (Digital Citizenship Competency Framework) หมายถึง เป็นชุดความรู้ ทักษะ ทักษะ (รวมทั้งความสามารถ กลยุทธ์คุณค่าและความตระหนัก) ซึ่งเป็นที่ต้องการเมื่อใช้ไอซีที และสื่อดิจิทัลเพื่อให้ทำตามภารกิจแก้ปัญหา การสื่อสารการจัดการข่าวสาร ความร่วมมือ สร้างและแลกเปลี่ยนเนื้อหาและสร้างความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล ในที่นี้ประกอบด้วย การสื่อสาร แลกเปลี่ยน และความร่วมมือ การแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างรับผิดชอบ การเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมิน สื่อ ข้อมูล ข่าวสารและการสร้างสรรค์ เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ ซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการจัดการตนเอง (self-management) และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (empathy) และสมรรถนะเหล่านี้จะทำให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลทางด้าน มีความเชื่อมั่นในความยุติธรรมทางสังคม มีจิตประชาธิปไตย กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง เคารพในความหลากหลาย และใช้กระบวนการสันติวิธี

พลเมืองประชาธิปไตย (Democratic Citizenship) หมายถึง พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตรวจสอบ ตีความคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณประเมินประโยชน์และโทษ เลือกรับ ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่าง รับผิดชอบและใช้สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลง ในฐานะพลเมืองประชาธิปไตย ยุคดิจิทัลที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญในที่นี้หมายถึงมีความเชื่อมั่นในทางยุติธรรมทางสังคม มีจิตประชาธิปไตย กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง เคารพในความหลากหลาย และใช้กระบวนการสันติวิธี

ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (Indicators of Media Information and Digital Literacy for Democratic Citizen) หมายถึง มาตรฐานในการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในระดับบุคคลและระดับสังคมเพื่อติดตามระดับที่พลเมืองสามารถมีส่วนร่วมในสังคมแห่งความรู้ได้ และมีความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยในด้านต่างๆ ดังนี้คือมีความเชื่อมั่นในทางยุติธรรมทางสังคม มีจิตประชาธิปไตย กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง เคารพในความหลากหลาย และใช้กระบวนการสันติ

พลเมือง (Citizen) บุคคลในช่วงวัยต่างๆ ได้แก่ ช่วงปฐมวัย (3-6 ปี) ประถมศึกษา (7-12 ปี) มัธยมศึกษา (13-18 ปี) มหาวิทยาลัย (19-24 ปี) วัยทำงาน (25-59 ปี) และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป

จากการทำวิจัยอย่างเป็นระบบและมีการประชุมระดมสมองกันอย่างต่อเนื่องจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อแต่ละช่วงวัยขึ้นเป็นครั้งแรก

## บทที่ 2

### ปัญหาและความท้าทายในศตวรรษที่ 21

สังคมในยุคปัจจุบันเป็นสังคมที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ผ่านสื่อในรูปแบบที่หลากหลายทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อสมัยใหม่ซึ่งสื่อมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอยู่ตลอดเวลาตามกระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ผู้บริโภคข่าวสารเอง ก็สามารถสร้างสรรค์สื่อได้ด้วยตนเองซึ่งบางครั้งเนื้อหาที่สื่อสารอาจมีทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมโดยเฉพาะการสื่อสารผ่านสื่อใหม่

ยุคสังคมสารสนเทศ (Information Age Society) ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศ ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรมการศึกษา เศรษฐกิจหรือแม้แต่การเมืองการปกครองเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นพลังขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สารสนเทศคืออำนาจ (Information is power) เมื่อความเจริญก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีและวิทยาการต่างๆ มีมากขึ้น ก็ทำให้ปริมาณสารสนเทศเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกัน

ในขณะที่ผู้บริโภคสื่อก็จำเป็นต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันที่ดี ทำให้พวกเขาสามารถตีความ เข้าใจและประเมินสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้โดยเฉพาะสื่อใหม่ ผู้รับสารจะรู้จักการเลือกและประเมินเนื้อหาของสื่อก่อนที่จะนำไปใช้สร้างสรรค์สื่อต่างๆ ต่อไป

เดวิด เซงก์ (David Shenk) นักเขียนชาวอเมริกัน ได้อธิบายถึงปัญหาของสารสนเทศที่มีจำนวนมากว่า เป็น “หมอกควันของสารสนเทศ” ซึ่งปัจจุบันนำมาสู่ปัญหาหลายๆด้าน ได้แก่ ด้านปริมาณของสื่อและสารสนเทศที่มีทั้งดีและไม่ดี ด้านความเร็วที่เพิ่มขึ้น สื่อและสารสนเทศเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเรามีความต้องการใช้สารสนเทศเพิ่มขึ้น นำไปสู่การตัดสินใจที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น รวมทั้งคนเรามีทั้งความรู้สึกรังเกียจกังวลหรือความเครียดในการรับและส่งข้อมูลว่ามีเพียงพอหรือไม่ และการแสวงหาข้อมูลสารสนเทศที่ต้องทำงานแข่งกับเวลาแต่เมื่อคนเปิดรับสื่อสารสนเทศมากขึ้น ก็อาจทำให้เกิดคุณและโทษ หากขาดภูมิคุ้มกันได้แก่การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่ดี

เราจะเห็นได้ว่า ความเสี่ยงต่างๆ มาจากการใช้สารสนเทศทางสื่อใหม่ ซึ่งสื่อใหม่มีคุณลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้คือ

1. มีความฉาบ เพราะได้บันทึกไว้และก่อให้เกิดผลกระทบยาวกว่าการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา



2. สามารถขยายขอบเขตจากการสื่อสารธรรมดาเป็นการสื่อสารสาธารณะได้
3. สามารถทำซ้ำได้ หลายเวอร์ชัน และไม่แตกต่างจากต้นฉบับอีกทั้งทำได้ง่ายอย่างไร้ร่องรอย
4. สามารถค้นหาได้ ตลอดเวลาที่มีการสร้างขึ้นใหม่ นอกจากนี้สื่อใหม่ยังทำให้เราติดต่อกับคนแปลกหน้าได้ง่ายอีกด้วย
5. ผู้รับสารไม่ปรากฏตัวตน ไม่สามารถเห็นหน้าค่าตาผู้ที่เราสื่อสารด้วย เป็นแบบไม่มีตัวตน
6. การสื่อสารไม่มีขอบเขตและไม่มีบริบททางสังคมที่ชัดเจน
7. ไม่มีเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างความเป็นส่วนตัวและความเป็นสาธารณะ

นอกจากนี้สื่อใหม่หรือสื่อออนไลน์ ไม่เกี่ยวข้องกับสถานะและบทบาททางสังคม และการสื่อสารแบบไม่มีความเป็นส่วนตัวเลย ดังนั้นจึงทำให้เกิดความเสี่ยงได้ง่าย การสื่อสารออนไลน์สามารถข้ามผ่านระยะทาง และวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลาย ทำให้ได้สื่อสารได้กับผู้คนจำนวนมาก สิ่งนี้จึงทำให้เราปกป้องเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงด้านต่างๆ ได้ยากขึ้นเช่นเดียวกัน

จากการศึกษาพบว่าเนื้อหาที่เสี่ยงทางโลกออนไลน์จะมีประเด็นดังต่อไปนี้คือ

1. ภาพที่แสดงความรุนแรงจะรบกวนจิตใจของผู้ที่ได้รับสื่อ
2. การดูถูก ทำให้อับอาย การทุบตี การต่อสู้อ การล่วงละเมิดทั้งด้วยคำพูดและภาพ
3. การโต้เถียงอย่างรุนแรง ด้วยความก้าวร้าวและใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ
4. การนำรูปที่น่าอับอายของบางคนมานำเสนอ หรือเนื้อหาที่น่าอับอายเพื่อแลกกับวัตถุสิ่งของ การมีเพศสัมพันธ์ และผลประโยชน์อื่นๆ
5. ทำให้คนอื่นดูต่ำต้อย
6. การล่วงละเมิดซ้ำๆ ซึ่งทำให้เหยื่อเกิดความกลัว
7. แกล้งทำเป็นคนอื่น นำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปโพสต์เพื่อสร้างปัญหาให้บุคคลนั้นๆ
8. ข้อความที่สื่อไปทางเพศ หรือภาพเซ็กซี่ที่มีทั้งภาพโป๊และเปลือย
9. แสร้งทำเป็นเพื่อน การหลอกลวง ชักชวนให้คนอื่นเปิดเผยข้อมูลที่น่าอับอาย

ปัจจุบันนี้การคุกคามทางไซเบอร์เกิดขึ้นได้ในหลายรูปแบบด้วยกันบางทีก็เป็นทางระบบเครือข่าย บางทีก็เป็นทางการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

สรานนท์ อินทนนท์ (2561) กล่าวว่ามีการโจมตีทางระบบเครือข่ายนั้นจะมีในลักษณะที่เป็นการแพร่กระจายมัลแวร์ผ่านอีเมล ฟิชซิง (Phishing) และมีการหลอกให้คลิกลิงก์หรือเปิดไฟล์แนบที่มีสคริปต์ที่อันตรายและเป็นภัยต่อระบบดังต่อไปนี้

1. **Malicious Software** หรือ มัลแวร์ (Malware) เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบมาเพื่อมุ่งร้ายต่อคอมพิวเตอร์และเครือข่าย ดังนั้นผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ควรรู้จักลักษณะและพฤติกรรมของมัลแวร์แต่ละประเภทดังนี้

- 1.1 **Virus** มักจะแฝงตัวมากับโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือไฟล์ และสามารถแพร่กระจายไปยังเครื่องอื่นๆ ได้โดยแนบตัวเองไปกับโปรแกรมหรือไฟล์ดังกล่าว แต่ไวรัสจะทำงานก็ต่อเมื่อมีการใช้โปรแกรมหรือเปิดไฟล์เท่านั้น
- 1.2 **Worm** สามารถแพร่กระจายตัวเองไปยังคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อื่นๆ ผ่านทางระบบเครือข่ายเช่นอีเมลหรือระบบแชร์ไฟล์
- 1.3 **Trojan** จะหลอกล่อผู้ใช้งานว่าเป็นโปรแกรมที่ปลอดภัย ทำให้ผู้ใช้หลงเชื่อนำไปติดตั้ง โดยที่ผู้ใช้ไม่รู้ตัวว่ามีโปรแกรมอันตรายแฝงมาด้วย
- 1.4 **Spyware** จะแอบดูพฤติกรรมและบันทึกการใช้งานของผู้ใช้และอาจขโมยข้อมูลส่วนตัว เช่นบัญชีชื่อผู้ใช้งาน รหัสผ่านหรือข้อมูลทางการเงิน เป็นต้น พร้อมทั้งส่งข้อมูลดังกล่าวไปในเครื่องปลายทางที่ถูกระบุเอาไว้อีกด้วย
- 1.5 **Ransomware** จะเข้ารหัสหรือล็อกไฟล์ ผู้ใช้จะไม่สามารถเปิดไฟล์หรือคอมพิวเตอร์ได้ จากนั้นก็จะส่งข้อความ “เรียกค่าไถ่” เพื่อแลกกับการถอดรหัสเพื่อจะได้กู้ข้อมูลคืนมา
- 1.6 **Scareware** เป็นโปรแกรมที่เขียนขึ้น เพื่อให้ทำให้ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์เข้าใจว่าเครื่องคอมพิวเตอร์มีไวรัส โดยมักจะมีการแจ้งเตือนว่าพบไวรัสในเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ใช้หลงเชื่อให้ข้อมูลบัตรเครดิต ชื่อหรือดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ เพื่อกำจัดไวรัส นั้น ซึ่งซอฟต์แวร์ดังกล่าวเป็นซอฟต์แวร์ปลอมที่ส่งผลให้เกิดอันตรายต่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวและคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ได้นั่นเอง
- 1.7 **Adware** หมายถึงแพ็คเกจซอฟต์แวร์ใดๆที่สามารถทำงาน แสดงหรือดาวน์โหลดสื่อโฆษณาโดยอัตโนมัติ ไปยังคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการติดตั้งซอฟต์แวร์ชนิดนี้ไว้ หรือขณะที่โปรแกรมประยุกต์กำลังเรียกใช้ ซอฟต์แวร์โฆษณาบางประเภทเป็นซอฟต์แวร์สอดแนม (spyware)

2. **DoS Attack (denial-of-service attack)** หรือ distributed denial-of-service (DDoS)

attack การโจมตีโดยปฏิเสธการให้บริการ เป็นความพยายามทำให้เครื่องหรือเครือข่ายสำหรับผู้ใช้งานเป้าหมายใช้บริการไม่ได้ เช่น ขัดขวางหรือชะลอบริการของแม่ข่ายที่เชื่อมโยงกับอินเทอร์เน็ตอย่างชั่วคราวหรือถาวร อาชญากรผู้โจมตีมักมุ่งเป้าไปยังเว็บไซต์หรือบริการซึ่งตั้งอยู่ในเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่มีการเข้าชมสูงอย่างเช่น ธนาคาร เกตเวย์ชำระบัตรเครดิต โดยมีแรงจูงใจเบื้องหลังเป็นการแก้แค้น การแบล็กเมล์ หรือการเคลื่อนไหวทางการเมือง เป็นต้น

3. **Phishing** เป็นกลลวงที่แยบยลทางอินเทอร์เน็ตซึ่งมักจะมาในรูปแบบของการปลอมแปลงอีเมลหรือข้อความที่สร้างขึ้นเพื่อล่อลวงให้เหยื่อเปิดเผยข้อมูลทางการเงินหรือข้อมูลส่วนตัวต่างๆ Phishing สามารถทำได้โดยการส่งอีเมล หรือข้อความที่อ้างว่ามาจากองค์กรต่างๆ ที่เราติดต่อกับ เช่น บริษัท ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือธนาคาร โดยส่งข้อความเพื่อให้เรา “อัปเดต” หรือ “ยืนยัน” ข้อมูลบัญชีของเรา หากไม่ตอบกลับอีเมลดังกล่าว อาจก่อให้เกิดผลเสียตามมาได้

ส่วนการคุกคามทางไซเบอร์เป็นการทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของคนในโลกออนไลน์ ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

## 2.1 การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เป็นการกลั่นแกล้งหรือการคุกคามผู้อื่นผ่านช่องทางออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความสั้น ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ รวมไปถึงเครือข่ายทางสังคม (Social Network Site) ซึ่งเป็นกระทำโดยตั้งใจและกระทำต่อผู้ถูกกระทำซ้ำๆ ได้ และทำให้เกิดความตึงเครียดทางอารมณ์ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำๆ และต่อเนื่อง อีกทั้งสามารถกระจายเรื่องดังกล่าวในสังคม เช่น การใช้คำพูดที่รุนแรง การดูถูกดูแคลน รวมทั้งการส่งอีเมล หรือโทรศัพท์ไปรบกวนผู้อื่น ซึ่งการกระทำในลักษณะนี้จะเกิดขึ้นได้ในทุกที่ทุกเวลาเนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารและอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงผู้ใช้งานได้ (ซินดนัย ศิริสมชัย, 2560)

ชาญวิทย์ พรนภดล ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ระบุว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือ cyberbullying หมายถึงการกลั่นแกล้งโดยใช้สื่อดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ส่งหรือแชร์ข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอที่มีเนื้อหาแง่ลบของผู้อื่นสู่โลกออนไลน์ เพื่อล้อเลียนให้ผู้อื่นถูกกลั่นแกล้งอับอายหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง

ลักษณะการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีหลากหลายแบบทั้งในและต่างประเทศจากโครงการ EU Kids Online (Livingstone et al, 2011) มีเด็กจำนวน 13% ที่มีอายุระหว่าง 9-16 ปีเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ 50% ของเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 11-16 ปี รู้สึกมั่นใจเมื่อพวกเขาใช้อินเทอร์เน็ต และ 30% ของพวกเขามีการติดต่อกับคนแปลกหน้า มีเพียง 9% ที่พบตัวจริงของคนที่เขาติดต่อทางออนไลน์

ในสังคมไทย สื่อสังคมออนไลน์คือช่องทางที่เหยื่อได้รับการกลั่นแกล้งมากที่สุด ข้อมูลจากหนังสือพิมพ์หอข่าว (7-12 มกราคม พ.ศ.2560) พบว่า มีการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ผ่าน Facebook มากที่สุด รองลงมาคือ Line, Instagram และ Twitter โดยมีรายละเอียดดังนี้

-ในชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นเพศหญิง จะพบว่าในเฟซบุ๊ก 60% ไลน์ 28% และอินสตาแกรม 12% และเพศชาย จะพบในเฟซบุ๊ก 50% ไลน์ 27% ทวิตเตอร์ 19% และอินสตาแกรม 4%

-ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นเพศหญิง พบในเฟซบุ๊ก 75% ไลน์ 20% และทวิตเตอร์ 5% และเพศชาย พบในเฟซบุ๊ก 70% ไลน์ 20% และอินสตาแกรม 10%(สรานนท์ อินทนนท์,2561)

นอกจากนี้เด็กและเยาวชนจะใช้สื่อออนไลน์เพื่อค้นหาภาพโป๊และการใช้สื่อลามกมีการส่งและรับเนื้อหาทางเพศที่ล่อแหลม มีการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีความเกลียดชังทางออนไลน์ การฆ่าตัวตาย จากปัญหาที่พบ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นำเสนอในรูปแบบใหม่ๆ เสมอ ส่วนใหญ่เด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมชอบกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ก็จะกระทำในชีวิตจริงด้วย

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สามารถทำได้ง่ายและไม่ต้องใช้ทักษะมากนัก ผู้กลั่นแกล้งสามารถส่งข้อความหรือรูปภาพผ่านสื่อดิจิทัลในสถานที่และเวลาใดก็ได้ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้การติดต่อภาพถ่ายทำได้ง่ายและมีความสมจริงมากขึ้น การที่ผู้กลั่นแกล้งสามารถปกปิดตัวตน ยิ่งทำให้ไม่ต้องเกรงกลัวการตอบโต้หรือไม่ต้องสนใจสถานภาพในชีวิตจริงของคู่กรณี การที่ผู้กลั่นแกล้งและเหยื่อไม่ต้องอยู่ในสถานที่หรือเวลาเดียวกัน และผู้กลั่นแกล้งปกปิดตัวตนที่แท้จริงได้ จึงไม่ต้องเลือกเวลาหรือสถานที่ อีกทั้งเหยื่อไม่สามารถหลบเลี่ยงการกลั่นแกล้งได้ แม้แต่ที่ปลอดภัยที่สุดเช่นในบ้านหรือในห้องนอนก็สามารถถูกคุกคามได้ นอกจากนี้การไม่ต้องเผชิญหน้ากันระหว่างคู่กรณี ทำให้การกลั่นแกล้งผ่านโลกไซเบอร์ป้องกันได้ยากเพราะผู้กลั่นแกล้งอาจจะมาจากที่ไหนก็ได้ เพราะเทคโนโลยีสมัยนี้ ผู้ใช้สามารถใช้ได้ง่ายและสะดวก จะโพสต์ค่าผู้อื่นทำคลิปอะไรก็ได้ที่สร้างผลกระทบในแง่ลบแก่ผู้อื่น หรือยังโจมตีผู้อื่นเมื่อไรก็ได้

บางครั้งการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นผลมาจากการกลั่นแกล้งกันเช่นคนที่ไม่ชอบหน้ากัน ก็มักจะทะเลาะกันก็มาสร้างความขัดแย้งกันต่อในพื้นที่ไซเบอร์ได้

หากเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการกลั่นแกล้งทางกายภาพ จะสามารถแสดงให้เห็นได้ดังตารางต่อไปนี้คือ

ตารางที่ 2.1 ตารางเปรียบเทียบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการกลั่นแกล้งทางกายภาพ

ทางกายภาพ (Physical Term)	จุดร่วม	โลกไซเบอร์ (Cyber Term)
-เกิดขึ้นได้เมื่อคู่กรณีเผชิญหน้ากัน -เหยื่อหลีกเลี่ยงได้ -มีผู้ร่วมรับรู้ในวงจำกัด -ระบุตัวตนผู้กลั่นแกล้งได้ -รับรู้ถึงผลกระทบที่เหยื่อได้รับ -ผู้กลั่นแกล้งและเหยื่ออยู่ในพื้นที่และเวลาเดียวกัน	-เป็นการกระทำในลักษณะก้าวร้าวรุนแรง -เป็นการกระทำที่ทำซ้ำๆหลายครั้ง -มีความสัมพันธ์เชิงอำนาจ	-เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา -เหยื่อหลีกเลี่ยงไม่ได้ -มีผู้ร่วมรับรู้อย่างกว้างขวาง ผ่านโลกออนไลน์ -ผู้กลั่นแกล้งปกปิดตัวตนที่แท้จริง -ผลกระทบที่เหยื่อได้รับไม่อาจรู้ได้ -ไม่มีข้อจำกัดเชิงพื้นที่ -คนถูกกลั่นแกล้งเป็นเป้าหมายของการรังแกได้ง่าย

ที่มา : สรานนท์ อินทนนท์(2561)

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการทำให้เกิดความอับอาย การคุกคามทำให้เกิดความเจ็บปวดหรือการตัดออกจากกลุ่มก็ตาม ซึ่งได้แบ่งรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ดังนี้

รูปแบบที่ 1 การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ครอบครัวและเพื่อนทั้งข้อมูลที่เป็นความจริงและเป็นความเท็จที่ส่งผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอายและเสื่อมเสียชื่อเสียง

รูปแบบที่ 2 การเผยแพร่รูปภาพทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของรูปภาพ

รูปแบบที่ 3 การเผยแพร่วิดีโอหรือคลิปโดยที่ไม่ได้รับอนุญาตหรือวิดีโอคลิปที่เจ้าของทำขึ้นโดยเลือกเผยแพร่เฉพาะ

รูปแบบที่ 4 การตัดออกจากกลุ่มสังคมโดยการบล็อกบุคคลออกจากรายชื่อการเป็นเพื่อน

สำหรับในสังคมไทย จากการศึกษาของวิมลทิพย์พันธ์ (2552) เรื่อง A Study of Cyber Bullying among Thai Student in the Whole Kingdom ซึ่งเป็นงานที่ขยายผลมาจากงานวิจัยปี พ.ศ. 2552 โดยการเก็บข้อมูลจาก 5 ภาคในประเทศไทยคือภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคใต้ และพื้นที่กรุงเทพฯ โดยได้แบ่งรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่กระทำกันในสังคมไทยพบว่าสามารถแบ่งได้ดังนี้คือ

1. การโจมตีกันด้วยข้อความที่รุนแรงหรือหยาบคายผ่านเว็บไซต์หรือมือถือ (Flaming)
2. การก่อกวน คุกคามผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์อย่างซ้ำๆ (Harassment)
3. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น ไปเผยแพร่ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต (Outing and Trickery)
4. การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความเท็จเกี่ยวกับผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตหรือมือถือส่งผลให้บุคคลอื่นได้รับความเสียหาย เสื่อมเสียชื่อเสียงอับอาย ถูกดูถูกดูหมิ่น หรือเกลียดชัง (Denigration)
5. การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้ถูกกระทำเพื่อให้ร้าย ต่ำท้อหรือประสังข์ร้ายทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ตต่อผู้อื่น (Impersonation)
6. การข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่นอย่างซ้ำๆจริงจังและรุนแรงผ่านมือถือหรืออินเทอร์เน็ต (Cyberstalking) ซึ่งมีลักษณะทำนองเดียวกับการก่อกวนผู้อื่น แต่มีความรุนแรงกว่า
7. การลบบล็อกหรือปฏิเสธผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ (Exclusion or Ostracism)
8. การเผยแพร่คลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นซึ่งส่วนใหญ่นำเสนอวิดีโอผู้นั้นถูกกระทำรุนแรงทางกายอันเป็นผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอายเสื่อมเสียชื่อเสียง (ชินตนัย ศิริสมชัย, 2560)

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีหลายประเภท ดังนี้คือ

1. การแกล้งแหย่ (Trolling) ผู้กลั่นแกล้งจะรังแกผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกเหยียดหยามในห้องสนทนาหรือในสังคมออนไลน์ โดยมีเจตนาแหย่ให้เหยื่อตอบโต้กลับมามีถ้อยคำรุนแรง
2. การใส่ความ (Denigration/Dissing) ผู้กลั่นแกล้งเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอายและกลายเป็นตัวตลก
3. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) ผู้กลั่นแกล้ง ลบ บล็อกผู้อื่น ไม่ให้เข้ากลุ่มในสังคมออนไลน์ โดยแสดงอาการหมิ่นหรืออคติผ่านข้อความหรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์เพื่อกีดกันเหยื่อออกจากกลุ่ม
4. การเผยแพร่ความลับ (Outing) ผู้กลั่นแกล้งล่วงรู้แล้วนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ในโลกออนไลน์โดยมีเจตนาเพื่อให้ได้รับความอับอาย
5. การล่อลวง (Trickery) การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือความลับที่น่าอาย แล้วนำไปเผยแพร่ต่อสังคมออนไลน์

6.การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น (Impersonation/Fraping) ผู้กลั่นแกล้งจะแอบเข้าใช้งานบัญชีสื่อออนไลน์ของผู้อื่นแล้วแกล้งโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าอัปยศลงในสื่อออนไลน์

7.การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น (Fake profiles) ผู้กลั่นแกล้งจะซ่อนตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง โดยการสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ปลอมขึ้นมาแล้วส่งรูปภาพหรือข้อความเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น

8.การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) ผู้กลั่นแกล้งจะขโมยรูปภาพของผู้อื่นแล้วนำไปสร้างตัวตนใหม่ เพื่อหวังผลในการหลอกลวง

9.การก่อกวน คุกคาม (Harassment) ผู้กลั่นแกล้งจะคุกคามผู้อื่นซ้ำๆหลายครั้ง โดยส่งข้อความเชิงคุกคาม หรือข่มขู่ให้หวาดกลัว

10. การคุกคามข่มขู่ อย่างจริงจังและรุนแรง ผ่านสื่อดิจิทัล (Cyberstalking) ผู้กลั่นแกล้งข่มขู่จะทำให้เหยื่อเสื่อมเสียชื่อเสียงหรือจะทำร้ายร่างกาย รวมถึงการที่ผู้ใหญ่บางคนส่งข้อความติดต่อเยาวชนผ่านสื่อออนไลน์เพื่อหวังที่จะกระทำอนาจาร

สำหรับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หากปล่อยให้ปัญหานี้เกิดขึ้นอย่างไม่รีบแก้ไขจะทำให้เกิดผลเสียหลัก 2 ประการคือ

1.ผลกระทบในระดับบุคคล โดยจะส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์และจิตใจทำให้ได้รับความอับอาย โกรธและอยากแก้แค้น รู้สึกไม่ปลอดภัย รู้สึกกังวล ซึมเศร้า เมื่อความเครียดสะสมมากขึ้น อาจนำไปสู่การทำร้ายตนเอง และฆ่าตัวตายในที่สุด

2.ระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทำให้เหยื่อดูไม่ดีในสายตาคนอื่นและอาจทำให้พวกเขาไม่กล้าออกไปพบหน้าผู้คนและเก็บตัวอยู่แต่ในห้อง

บางคนรู้สึกโดดเดี่ยวและแยกตัวออกห่าง จากเพื่อนและคนรู้จัก ซึ่งส่งผลเสียต่อพัฒนาการในวัยนี้ เนื่องจากเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อเด็กวัยรุ่นตอนต้นโดยพวกเขาต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและเริ่มออกห่างจากพ่อแม่เมื่อไม่มีเพื่อน เด็กก็จะมีโอกาสมากขึ้นที่จะถูกคนอื่นกลั่นแกล้งมากขึ้นอีก

บางคนไม่อยากไปโรงเรียน เด็กที่ถูกกลั่นแกล้งมีแนวโน้มที่จะหยุดเรียนมากกว่าเด็กปกติ การที่เด็กไม่อยากไปโรงเรียน อาจมีสาเหตุมาจากพวกเขาไม่อยากพบหน้าคนที่แกล้งพวกเขาในโลกไซเบอร์หรือเด็กรู้สึกอับอายเพราะข้อความและรูปภาพที่ถูกส่งต่อในโลกออนไลน์

บางคนถึงขั้นอยากฆ่าตัวตาย การถูกกระทำซ้ำๆ และต่อเนื่องจากการโพสต์และแชร์ข้อความหรือรูปภาพในสังคมออนไลน์ทำให้เด็กรู้สึกสิ้นหวัง หากไม่สามารถจัดการกับความรู้สึกได้ เด็กอาจคิดว่าการฆ่าตัวตายเป็นทางออกของปัญหาเหล่านี้ (สรานนท์ อินทนนท์,2561)

ส่วนผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีผลกระทบต่อความรู้สึก และสภาพจิตใจของเด็กทำให้รู้สึกอับอาย เครียดและเกิดความกังวลใจ มีผลกระทบต่อการเรียน ทำให้มีสมาธิ สิ้นและขาดสัมพันธภาพระหว่างบุคคล เด็กๆ อาจจะไม่อยากไปโรงเรียนและขาดเพื่อน จนทำให้มีผลต่อการ เรียนรู้ได้เช่นกัน

## 2.2 การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) ที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ บางครั้งเนื้อหาที่สื่อสารก็ เต็มไปด้วยอคติและความรุนแรง ซึ่งมีผลกระทบให้เกิดความเกลียดชังต่อบุคคลและกลุ่มคนอื่น ๆ การ แสดงออกถึงความเกลียดชังเป็นการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาหรือสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์เช่นสื่อสังคม ออนไลน์ เว็บไซต์หรืออีเมล การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง เป็นการแสดงออกที่เน้นทำลาย “ความมั่นคง ทางจิตใจ” ของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายโดยผู้แสดงออกและเหยื่อไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้า กันด้วยความรุนแรง ด้วยความเกลียดชังด้วยการเลือกปฏิบัติหรือด้วยการเหยียดหยาม ทั้งนี้เพราะสิ่งเหล่านี้ จะดำเนินไปในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังมีความร้ายแรงเพราะไม่เพียงแต่จะ ส่งผลกระทบต่อบุคคล แต่ยังมีผลเสียต่อสังคมในภาพรวมอีกด้วย

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์คือ การแสดงออกซึ่งความเกลียดชังทางออนไลน์ ทั้งที่ เป็นคำพูด ตัวอักษร ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ เพลงและการสื่อความหมาย ในเชิงสัญลักษณ์อื่นๆ ทั้งที่เป็นการผลิตขึ้นมาใหม่ การผสมผสานเนื้อหาใหม่กับเนื้อหาที่มีการผลิตไว้แล้ว และ การนำเสนอเนื้อหาที่ผลิตไว้แล้วในรูปแบบใหม่ผ่านพื้นที่ออนไลน์ซึ่งเข้าถึงได้โดยมีเทคโนโลยีเครือข่ายหรือ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางช่องทางต่างๆทั้งช่องทางเฟซบุ๊ก ( Facebook) ยูทูบ (Youtube) และ ทวิตเตอร์ (Twitter)

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง มีการแสดงออกได้หลายรูปแบบ ทั้งในลักษณะยุยงหรือส่งเสริมให้ เกิดความเกลียดชังและอคติต่อกลุ่มบุคคลหรือปัจเจกบุคคล โดยมุ่งไปที่รูปลักษณ์ภายนอก ที่เป็นปมด้อยของ เหยื่อทั้งในด้านเชื้อชาติ ศาสนา สีผิว สถานที่เกิด/ที่อยู่อาศัย อุดมการณ์ทางการเมือง อาชีพ เพศสภาพ หรือ ลักษณะอื่นที่สามารถทำให้เกิดการแบ่งแยกได้

รูปแบบการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังมีหลายรูปแบบ ได้แก่

1. การใช้ภาษาหยาบคาย รุนแรง ดูถูกเหยียดหยาม
2. การสร้างความเข้าใจผิด โน้มน้าวใจชักจูงใจให้เชื่อถือด้วยข้อมูลผิดๆหรืออคติส่วนตัว
3. การพูดถึงคนอื่นในเชิงลบทำให้พวกเขาเป็นตัวตลก และมุ่งลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น



4.การสร้างความรู้สึกแบ่งแยก

5. การกีดกันออกจากสังคม

6.การยุบปลุกปั่น ให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชัง สนับสนุนให้ใช้ความรุนแรงกับผู้ที่มีความเห็นแตกต่างกัน

8.การระดมกำลังคนเพื่อขู่คุกคามการลงโทษทางสังคม นำไปสู่การขู่ฆ่าในที่สุด

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง มี 3 ระดับความรุนแรงดังนี้

**ขั้นที่ 1** ตั้งใจแบ่งแยกกีดกัน สร้างความเป็น เขา-เรา ต่อกลุ่มเป้าหมาย

**ขั้นที่ 2** มีความยั่วยุให้เกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มเป้าหมาย

**ขั้นที่ 3** มีการยั่วยุให้เกิดการใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ส่งสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์อาจไม่คิดว่าการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อเหยื่อในชีวิตจริง แต่ในความเป็นจริงแล้ว การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ สามารถส่งผลกระทบต่อเหยื่อเช่นเดียวกัน เหยื่อที่ได้รับสารจะได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจ ซึ่งอาจนำไปสู่ความรู้สึกซึมเศร้าและฆ่าตัวตาย การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ยังมีส่วนทำให้เกิดการเลือกปฏิบัติต่อกลุ่มบุคคลและการแบ่งแยกทางสังคมได้

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ หากปล่อยไว้ให้ปัญหานี้เกิดขึ้นและไม่รีบแก้ไข จะทำให้เกิดผลเสียดังต่อไปนี้คือ

**1.ส่งผลกระทบต่อทุกคนที่ใช้สื่อออนไลน์** ถึงแม้ว่าเหยื่อจะเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดแต่ผู้ใช้สื่อที่ได้พบเห็นข้อความย่ำแย่รู้สึกไม่สบายใจและหงุดหงิดใจที่ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้อีกด้วย

**2.ส่งผลกระทบต่อเยาวชน** เยาวชนจะได้รับผลกระทบจากการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังออนไลน์ผ่านสื่อ เฟซบุ๊ก ( Facebook) และ ยูทูป (Youtube) มากที่สุด

**3.ลดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์** การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง ทำให้เหยื่อรู้สึกไม่ปลอดภัยแปลกแยกและหวาดกลัว รวมทั้งยังบั่นทอนและลดคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของเหยื่อ

**4. ส่งผลกระทบที่รุนแรงต่อสภาพจิตใจของเหยื่อ** การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง การเลือกปฏิบัติและการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ จะส่งผลกระทบที่รุนแรงต่อจิตใจของเหยื่อ

5. **ส่งผลต่อความรุนแรงในชีวิตจริง** การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังจะกระตุ้นให้เกิดความรุนแรงต่อกลุ่มบุคคลบางกลุ่ม และเมื่อมีการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังต่อบุคคลบางกลุ่มในสื่อออนไลน์ก็มักส่งผลต่อเหตุการณ์ที่รุนแรงต่อกลุ่มบุคคลนั้นจริงๆ

6. **เป็นเครื่องมือที่ใช้กลุ่มหัวรุนแรงสุดโต่งในการเผยแพร่** การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังออนไลน์ถูกใช้โดยกลุ่มหรือองค์กรหัวรุนแรงสุดโต่งเพื่อใช้ในการหาสมาชิกใหม่ที่เป็นเยาวชนเพื่อหามาร่วมอุดมการณ์ โดยปลูกฝังโลกทัศน์ที่แบ่งแยกแบบ “พวกเรา/พวกมัน” ขบวนการเหล่านี้ใช้การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังเป็นเครื่องมือเพื่อโน้มน้าวให้เกิดการแบ่งแยกทางอัตลักษณ์เช่นสีผิว เชื้อชาติ ศาสนา โดยการปลูกฝังแนวความคิดที่ผิดๆว่าคนเหล่านี้เป็นผู้ก่อการร้ายมาแย่งชิงทรัพยากรหรือดินแดน เป็นต้น

7. **ทำให้สังคมแตกแยก** เกิดการเลือกปฏิบัติและความไม่เท่าเทียมกันในสังคม หากการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังไม่ได้รับการแก้ไข จะเกิดการเลือกปฏิบัติและแบ่งแยกต่อกลุ่มบุคคลบางกลุ่ม และนำไปสู่ความตึงเครียดทางสังคม การไม่เข้าใจกันและในบางกรณีอาจเกิดความรุนแรงได้ (สรานนท์ อินทนนท์, 2561)

จากสภาพปัญหาทางสื่อออนไลน์ที่กล่าวข้างต้น ทำให้การสร้างภูมิคุ้มกันทางสื่อออนไลน์เป็นเรื่องสำคัญเร่งด่วนในสังคมไทย ด้านหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อทางกระทรวงศึกษาธิการก็ยังไม่ดำเนินการ ส่วนด้านเทคนิคมีองค์กรต่างๆมาร่วมดำเนินงานทั้งกสทช. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ก็ได้ทำงานไปบ้างโดยให้ความสำคัญเรื่องการอบรมและการสร้างพลเมืองดิจิทัล ส่วน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ซึ่งมีกรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้สร้างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์โดยทำงานร่วมกับหลายหน่วยงานสร้างความตระหนักให้สังคมทุกฝ่าย

ศรีดา ดันทะอธิพานิช ได้เสนอแนวทางการสร้างภูมิคุ้มกันทางสื่อออนไลน์ไว้ว่าสังคมควรมีระบบกลไกในการปกป้องเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะเป็นด้านกฎหมาย หรือการชี้แนะโดยพ่อแม่ครูอาจารย์ หากที่โรงเรียนมีหลักสูตรเตรียมความพร้อมเด็ก มีกติการายาในการใช้สื่อออนไลน์ ชุมชน และสังคมตระหนักถึงภัยจากสื่อออนไลน์ช่วยกันสอดส่องดูแล ช่วยกันสร้างหลักสูตรเท่าทันสื่อออนไลน์ก็จะสามารถช่วยปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ได้

ส่วนผู้ประกอบการควรมีความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตก็ควรช่วยสอดส่องดูแลในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม ท้ายที่สุดการจะทำให้เด็กมีภูมิคุ้มกันได้คือเด็กสามารถใช้สื่อออนไลน์ด้วยความรับผิดชอบ รู้กฎหมายและรู้จักสิทธิและเสรีภาพของตนเอง ใช้สื่อในทางที่สร้างสรรค์ และเกิดประโยชน์

สำหรับภาคประชาชน วิธีการแก้ปัญหาที่ดี คือ เสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับทุกกลุ่มวัย หากเด็กๆ ขาดทักษะในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ และไม่รู้จักป้องกันภัยคุกคามจากโลกไซเบอร์

เบอร์ ผู้ปกครองและครูในโรงเรียน ควรมีบทบาทสนับสนุนให้เด็กสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ไม่มีพฤติกรรมในทางลบ รู้จักเห็นอกเห็นใจคนอื่นเมื่อใช้สื่อออนไลน์ มีวิจารณญาณไตร่ตรองข้อเท็จจริง มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence) เพื่อที่จะบริหารจัดการป้องกันตัวเองไม่ว่าจากการเป็นผู้กระทำหรือเป็นเหยื่อทางไซเบอร์ได้

## บทที่ 3

### คุณค่าของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลต่อสังคม

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเป็นภูมิคุ้มกันที่สำคัญให้คนวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทันและผลิตสื่อด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นเรื่องใกล้ตัวและจำเป็นอย่างยิ่งในยุคของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย เด็กและเยาวชนในปัจจุบันที่ไม่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลอาจใช้สื่อในทางที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดปัญหาการเปิดรับสื่อลามกอนาจาร ปัญหาการเลียนแบบพฤติกรรมกรรมการบริโภคตามสื่อโฆษณา ปัญหาการเลือกรับและใช้สื่อที่มีความรุนแรงเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ต่างส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมามากมายได้แก่ ปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาการบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือย การตกเป็นทาสของวัตถุนิยม การเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ก้าวร้าว รุนแรง เป็นต้น หากรู้เท่าทันสื่อก็จะสามารถใช้สื่อเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์ แต่หากไม่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแล้วก็จะตกเป็นเหยื่อของคนในสังคมได้

#### 3.1 ความเป็นมาของการรู้เท่าทันสื่อ

จุดเริ่มต้นของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ เริ่มมาจากที่องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูเนสโก (UNESCO) ได้ทำหน้าที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อโดยปฏิญญา Grunwald ค.ศ. 1982 โดยมีจุดมุ่งหมายในการส่งเสริมความเข้าใจเชิงวิเคราะห์ของพลเมืองในการสื่อสารด้านการเมือง และสนับสนุนโครงการต่างๆ ที่เป็นการช่วยแนะนำการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน (UNESCO, 2010) โดยในช่วงทศวรรษที่ 1990 การรู้เท่าทันสื่อเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา มีการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy education) และจากนั้นก็มีคนตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นต่างๆจำนวนมากเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อว่าเกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง แต่การศึกษาเกี่ยวกับสื่อในขณะนั้นยังคงเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นค่อนข้างจำกัด (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 2557)

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญเกิดขึ้นในเดือนธันวาคม ค.ศ.1992 มีการจัดประชุมผู้นำจำนวน 30 คน ที่เป็นสมาชิกของสถาบัน Aspen Media Literacy Leadership เป็นการประชุมที่มีกำหนดจัดขึ้นเป็นเวลา 3 วัน ที่สถาบัน Wye Conference Center การประชุมในครั้งนั้น ทำให้ผู้นำในสาขาวิชาต่างๆได้มีโอกาสพบปะพูดคุย แบ่งปันประสบการณ์ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน และร่วมกันกำหนดนิยามของการรู้เท่าทันสื่อ วางแผนกลยุทธ์และประสานแผนการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy, 2011a,b)

อย่างไรก็ตาม ยูเนสโก (UNESCO, 2010) ได้ขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง โดยในเดือนมิถุนายน ค.ศ.2008 กำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญจากภูมิภาคต่างๆ ทั่วโลกดำเนินการเกี่ยวกับการแนะนำ

องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในหลักสูตรการฝึกอบรมครูทั่วโลก และในเวลาต่อมาก็ได้กำหนดให้มีพันธกิจที่มุ่งเน้นสังคมแห่งการรู้สื่อและสารสนเทศ โดยสนับสนุนการพัฒนาสารสนเทศแห่งชาติ นโยบายการรู้เท่าทันสื่อและการศึกษาการรู้สื่อและสารสนเทศ ซึ่งมุ่งจัดกิจกรรมการฝึกอบรมครูผู้สอนเพื่อให้ครูตระหนักถึงความสำคัญของการรู้สื่อและสารสนเทศในกระบวนการเรียนการสอนและสามารถบูรณาการในการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม โดยมีการดำเนินการเกี่ยวกับการเตรียมความรู้เชิงวิเคราะห์และเครื่องมือการวิเคราะห์สื่อและสารสนเทศ รวมทั้งให้อำนาจผู้บริโภคสื่อในฐานะผู้ที่มีความเป็นอิสระและการเป็นพลเมืองตลอดจนการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ

### 3.2 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

คำและความหมายเกี่ยวข้องกับความรู้เท่าทันสื่อมีหลายคำเช่นการศึกษาสื่อ (Media Education) การเรียนรู้สื่อ (Media Study) การตระหนักรู้สื่อ (Media Awareness) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสื่อใหม่ (New Media Literacy) ซึ่งเป็นคำที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงวิชาชีพและวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ส่วนคำที่กำหนดโดยยูเนสโก (UNESCO 2010) คือคำว่าความรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศ(Media and Information Literacy) ครอบคลุมถึงความสามารถของบุคคลในการตีความและการตัดสินใจในฐานะผู้ใช้สารสนเทศและสื่อ ตลอดจนเป็นผู้ที่มีความชำนาญในการสร้างและการผลิตสารสนเทศ และเนื้อหาของสื่อตามสิทธิของตนเอง ซึ่งการกำหนดขอบเขตของคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” และ “การรู้เท่าทันสารสนเทศ” มีจุดเน้นที่แตกต่างกัน การรู้เท่าทันสื่อมุ่งเน้นให้บุคคลมีความเข้าใจในหน้าที่ของสื่อและการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ขณะที่การรู้เท่าทันสารสนเทศมุ่งเน้นให้บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศ นอกจากนี้ยังมีผลการศึกษา ของ Lee&So (2014) ที่อธิบายถึงความแตกต่างและความเหมือนของการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศไว้ว่าการรู้เท่าทันสารสนเทศเกี่ยวข้องกับการจัดเก็บ การประมวลผล และการใช้สารสนเทศ ขณะที่การรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของสื่อ อุตสาหกรรมสื่อและผลกระทบทางสังคม ทั้ง 2 คำมีความเหมือนกันคือมีเป้าหมายและทิศทางในอนาคตซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาคนให้มีความรอบรู้ที่สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศในยุคดิจิทัล พร้อมทั้งมุ่งเน้นการใช้มัลติมีเดีย แพลตฟอร์มและการสร้างความรู้(เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง,2557)

สำหรับการกำหนดนิยามของคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” โดยองค์กรหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ นั้นเริ่มขึ้นใน ค.ศ.1992 โดยผู้นำจากการประชุมของสถาบัน Aspen Media Literacy Leadership ได้กำหนดนิยามไว้ว่า “การรู้เท่าทันสื่อคือความสามารถในการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย” และในเวลาต่อมาเมื่อรูปแบบของสื่อมีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้นิยามของการรู้เท่าทันสื่อมีความทันสมัยและใช้ได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy หรือ CML) จึงกำหนดนิยามของการรู้เท่าทันสื่อขึ้นมาใหม่โดยพิจารณาขยาย

ขอบเขตของนิยามดังกล่าวให้ครอบคลุมในบริบทความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการศึกษาของนักเรียน นักศึกษาในศตวรรษนี้ โดยกำหนดว่า “การรู้เท่าทันสื่อคือ วิธีการศึกษาที่เตรียมความสามารถในการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างและการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับข่าวสารต่างๆ ซึ่งมีรูปแบบที่หลากหลายทั้ง จากสื่อสิ่งพิมพ์ วิดีทัศน์และอินเทอร์เน็ต โดยการรู้เท่าทันสื่อสร้างความเข้าใจบทบาทของสื่อในสังคมและ ทักษะสำคัญในการสืบเสาะและความจำเป็นในการแสดงออกของบุคคลสำหรับการเป็นพลเมืองในระบบ ประชาธิปไตย สำหรับคำว่า รู้เท่าทันสื่อ (media literacy) มีนักวิชาการให้ความหมายต่าง ๆ กันที่สำคัญคือ

**ออฟคอม (Ofcom)** หน่วยงานที่สนับสนุนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในประเทศอังกฤษได้นิยามการเรียนรู้เท่าทันสื่อว่าหมายถึงความสามารถในการเข้าถึง (access) เข้าใจ (understand) และสร้างสรรค์การสื่อสารใน บริบทอันหลากหลาย (Buckingham, 2003)

**บัคกิงแฮม (Buckingham, 2003:6)** มองว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหมายถึง การมีทักษะ 3 ด้านได้แก่ การเข้าถึง (access) คือความสามารถในการแสวงหาเนื้อหาของสื่อที่เหมาะสมกับความต้องการของ ผู้รับสารเอง ความเข้าใจ (understand) และการสร้างสรรค์ (create) และยังเห็นว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ นั้นควรเป็นสิ่งที่พัฒนาควบคู่ไปกับเทคโนโลยีของสื่อใหม่และเทคโนโลยีของสื่อเก่า (Buckingham, 2003:32)

**สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2556)** ได้อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อคือทักษะหรือความสามารถในการใช้สื่ออย่างรู้ตัว และตื่นตัวโดยขยาย ความการใช้สื่ออย่างรู้ตัวว่า เป็นความสามารถในการตีความวิเคราะห์ แยกแยะ เนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบได้อย่างมีสติและรู้ตัว ส่วนการใช้สื่ออย่างตื่นตัวเป็นการเปลี่ยนจากฝ่ายตั้งรับเป็นฝ่ายรุก โดยการ แสวงหาข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพรวมทั้งสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

**ศูนย์กลางการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy, 2017:online)** ให้ความหมายของคำว่า การรู้เท่าทันสื่อในการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ว่าหมายถึงการเข้าถึงการวิเคราะห์ การประเมินค่า การสร้างสรรค์ และการมีปฏิสัมพันธ์กับข้อความจากสื่อในหลายๆ รูปแบบไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ วิดีทัศน์ หรืออินเทอร์เน็ต

**สมาคมเพื่อการศึกษาการเรียนรู้เท่าทันสื่อระดับชาติ (National Association for Media Literacy Education, 2017: online)** กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อหมายถึงความสามารถในการเข้าถึงการวิเคราะห์ การ ประเมินค่า การสร้างสรรค์ และการกระทำต่อรูปแบบของการติดต่อสื่อสารทุกรูปแบบ

จากนิยามดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อ นั้น คือการที่บุคคลมีความสามารถในการ เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร (access) ที่ตนเองต้องการ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (analysis) วิพากษ์ (critical) มีความสามารถในการทำความเข้าใจ ตีความเนื้อหาสาระ (understand) ประเมินสาร (evaluation)

และสามารถสร้างสรรค์หรือผลิตสาร (create/produce) สารในรูปแบบต่างๆ ภายใต้บริบทที่หลากหลายได้ รวมทั้งมีความสามารถในการใช้เนื้อหาและผลิตสื่อที่หลากหลายทั้งละครโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ รายการข่าว สารคดี โฆษณา การถ่ายภาพ คลิปวิดีโอ และบริการออนไลน์ต่างๆ ได้อย่างรู้เท่าทัน

Yenjabok, et al. (n.p.) ได้อธิบายว่าการรู้เท่าทันสื่อว่าหมายถึงการอ่านสื่อออกเพื่อพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อ และสามารถสร้างสรรค์สื่อในแบบฉบับของตนเอง

### 3.3 แนวคิดหลักของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อมีแนวคิดที่มุ่งให้ความสำคัญกับผู้ผลิตสาร เนื้อหาของสาร และผู้รับสาร ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินและการสร้างสื่อของบุคคล ซึ่งศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center of Media Literacy) ได้กำหนดคำถามหลักสำคัญ 5 คำถาม โดยเป็นการรู้เท่าทันสื่อแบบสืบเสาะ (inquiry-based media literacy) ประกอบด้วย ข้อคำถามที่เกิดจากแนวคิดหลัก 5 ประการ (Five core concepts) ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 แนวคิดหลักและคำถามหลักของการรู้เท่าทันสื่อ

	คำสำคัญ (Keyword)	5 แนวคิดหลัก (Five Core Concepts)	5 คำถามหลัก (Five Key Questions)
1.	ความเป็นเจ้าของผลงาน (Authorship)	เนื้อหาของสื่อทุกประเภทเกิดจากการประกอบสร้าง	ใครคือผู้สร้างข่าวสารนี้
2.	รูปแบบ (Format)	เนื้อหาของสื่อมีการประกอบสร้างโดยใช้ภาษาที่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ทางภาษา	อะไรคือวิธีการที่ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร
3.	ผู้รับสาร (Audience)	ผู้รับสารที่แตกต่างกันมีประสบการณ์กับเนื้อหาของสื่อเดียวกันที่แตกต่างกัน	ผู้รับสารที่แตกต่างกันมีความเข้าใจในข่าวสารที่แตกต่างกันอย่างไร
4.	เนื้อหา (Content)	สื่อมีค่านิยมและทัศนคติแฝงอยู่	อะไรคือรูปแบบการดำเนินชีวิต ค่านิยมและทัศนคติที่มีการนำเสนอหรือตัดออกจากข่าวสารนี้
5.	จุดมุ่งหมาย (Purpose)	สื่อส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อแสวงหาผลกำไรหรืออำนาจ	ทำไมจึงมีการเผยแพร่ข่าวสารนี้

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าสำคัญในแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อมีรายละเอียดที่สามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์สื่อดังนี้

**1.ความเป็นเจ้าของผลงาน (Authorship)** ความเข้าใจว่าเนื้อหาของสื่ออาจมีการนำเสนอที่ไม่เป็นกลางเพราะมีการประกอบสร้างขึ้น มีการนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ เช่นข่าวโทรทัศน์ ป้ายประกาศ ใบปลิว เป็นต้น ผู้เขียนเนื้อหาอาจเป็นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ นอกจากนี้ยังมีการคัดเลือกเนื้อหาก่อนเผยแพร่ซึ่งอาจมีเนื้อหาเพียงบางส่วนที่ได้รับเลือกให้เผยแพร่เท่านั้น

**2.รูปแบบ (format)** ประกอบด้วย คำ ดนตรี สี การเคลื่อนไหว มุมกล้องและอื่นๆ ซึ่งรูปแบบการสื่อสารขึ้นอยู่กับภาษาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Language) เป็นการสื่อสารจากสิ่งที่เห็น เช่น แสงสว่าง การจัดวางองค์ประกอบ มุมกล้อง การแก้ไข การใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก ภาษาท่าทาง สัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งสามารถสื่อความหมายที่หลากหลายและสร้างความเข้าใจไวยากรณ์ วากยสัมพันธ์และระบบคำอุปมาของสื่อ โดยเฉพาะภาษาที่มองเห็น (visual language) อีกด้วย

**3.ผู้รับสาร (Audience)** ความแตกต่างทางความคิดของผู้รับสารมีอิทธิพลต่อการตีความเนื้อหาของสื่อที่หลากหลายและความคิดที่คล้ายกันจะสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้นได้ แต่ละคนรับสารจากสื่อที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของตนเอง เช่น อายุ เพศ การศึกษา การอบรมเลี้ยงดู เป็นต้น การให้ความสำคัญในการสร้าง การตีความเนื้อหาของสื่อเพื่อประเมินข่าวสาร จนนำไปสู่การยอมรับหรือปฏิเสธ การตีความที่หลากหลายทำให้เกิดการสร้างการยอมรับและการเคารพในวัฒนธรรมที่ต่างกันและการตระหนักถึงความสำคัญในความคิดเห็นของคนส่วนน้อย โดยเฉพาะในโลกที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมเพิ่มขึ้น แนวคิดนี้ให้ความสำคัญต่อความเข้าใจว่าผู้ผลิตสื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างกัน แต่เข้าใจการประกอบสร้างของเนื้อหาของสื่อด้วย

**4.เนื้อหา (Content)** มีการประกอบสร้างและสะท้อนค่านิยม ทศนคติ และมุมมองของคนในการประกอบสร้างสิ่งเหล่านี้แฝงอยู่ในรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์และโฆษณา สามารถระบุแหล่งที่เป็นทางเลือกทั้งข่าวสารและความบันเทิง และประเมินตัวเลือกที่มีค่านิยมแฝงอยู่ ผู้รับสารต้องมีทักษะการตั้งคำถามและระบุค่านิยมที่ชัดเจนและค่านิยมที่ซ่อนเร้นในการนำเสนอผ่านสื่อทั้งที่เป็นข่าวสาร ความบันเทิง และอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะช่วยให้ผู้รับสารสามารถตัดสินใจอย่างชาญฉลาดในการยอมรับหรือปฏิเสธข่าวสารทั้งหมดได้

**5.จุดมุ่งหมาย (Purpose)** เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาที่เหตุจูงใจ (Motive) และจุดมุ่งหมายของเนื้อหาของสื่อ เนื่องจากข่าวสารผ่านสื่ออาจได้รับอิทธิพลจากนายทุน มีอุดมการณ์แอบแฝงอยู่ ผู้รับสารจึงควรพิจารณาให้เข้าใจวัตถุประสงค์เชิงเนื้อหาที่มีทั้งการแจ้งให้ทราบ การโน้มน้าวใจหรือความบันเทิง ซึ่งสื่อจำนวนมากมักสร้างขึ้นในเชิงธุรกิจ เห็นได้จากสื่อหนังสือพิมพ์และนิตยสารที่ให้ความสำคัญกับการลงโฆษณา



เป็นลำดับแรก คนทั่วไปต้องการให้สื่อกำหนดจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นผลทางธุรกิจและเน้นอุดมการณ์ควบคู่กันไป (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 81-83)

สำหรับการสอนการรู้เท่าทันสื่อนักวิชาการจะใช้แนวคิดหลักสำหรับการรู้เท่าทันสื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการตรวจสอบสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่แพร่หลาย (popular culture) ดังต่อไปนี้

- 1) **สื่อมีการประกอบสร้าง** การสร้างสื่อขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของผู้สร้างและบางครั้งก็มีอคติแอบแฝง ดังนั้นเนื้อหาสื่อไม่ได้สะท้อนชีวิตในโลกความเป็นจริงเสมอไป

#### คำถาม

- ใครเป็นผู้สร้างสาร
- มีวัตถุประสงค์อย่างไร
- ความเชื่อที่ผู้สร้างแสดงในเนื้อหาคืออะไร

- 2) **ผู้รับสารมีการต่อรองความหมาย** ผู้รับสารต่างกันก็จะตีความหมายในสื่อแตกต่างกัน การรู้เท่าทันสื่อทำให้เราเข้าใจปัจจัยส่วนบุคคลเช่นอายุ เพศ เชื้อชาติ สถานภาพทางสังคมที่ส่งผลต่อการตีความของสื่อเช่นเดียวกัน

#### คำถาม

- แต่ละคนจะมองเนื้อหาสื่อที่แตกต่างกันอย่างไร
- เนื้อหาสื่อนี้ทำให้ผู้รับสารรู้สึกอย่างไร

3) **สื่อเชิงพาณิชย์** สื่อส่วนใหญ่มุ่งเน้นการแสวงหากำไร นอกจากนี้อุตสาหกรรมสื่อยังอยู่ภายใต้เครือข่ายขององค์กรที่มีอำนาจและมีอิทธิพลต่อเนื้อหาและการแพร่กระจายของสื่อ ดังนั้นควรตั้งคำถามความเป็นเจ้าของและการควบคุมสื่อ

#### คำถาม

- อะไรคือวัตถุประสงค์ทางการค้าของการผลิตสื่อ
- เรื่องนี้มีผลกระทบต่อเนื้อหาและการสื่อสารอย่างไร
- ถ้าไม่ได้ทำเพื่อการค้าแล้วมีวัตถุประสงค์ใดแอบแฝงอีก
- วัตถุประสงค์เหล่านั้นมีอิทธิพลต่อการสื่อสารอย่างไร

- 4) **สื่อมีอิทธิพลจากการเมืองและสังคม** สื่อมักจะแฝงไปด้วยค่านิยมด้านคุณค่า อำนาจและพลัง มีพลังในการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมเช่นกัน รายการข่าวและการโฆษณาที่มีอิทธิพลต่อการเลือกตั้ง

#### คำถาม

- มีใครหรืออะไรที่แสดงในเชิงบวกและในเชิงลบทางสื่อ
- ทำไมถึงนำเสนอคนกลุ่มนี้ในแนวนี้

- มีใครหรืออะไรที่ไม่ได้นำเสนอ
- ผู้รับสารสรุพอะไรจากข้อเท็จจริงเหล่านี้

5)แต่ละสื่อมีรูปแบบของสุนทรียศาสตร์ เนื้อหาของสื่อขึ้นอยู่กับธรรมชาติของสื่อ โดยการนำเสนอมีทั้งการบอกเล่าเรื่องราว แอบแฝงทางธุรกิจ และเชิงเทคนิค

#### คำถาม

- เนื้อหาสื่อใช้เทคนิคอะไรที่ทำให้สนใจและสื่อสารเนื้อหา
- การนำเสนอภาพ มีเทคนิคประกอบอะไรบ้าง ทั้ง แสง การแต่งกาย และมุมกล้อง
- อะไรคือสิ่งที่คาดหวังให้สื่อ (สื่อสิ่งพิมพ์ โฆษณา ละครโทรทัศน์ และมิวสิกวิดีโอ) สะท้อนประเด็นต่างๆ

### 3.4 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

Mastermind (1985) ได้อธิบายถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 ประการคือ

1. **สื่อมีอิทธิพลในกระบวนการประชาธิปไตย** ทุกคนควรมีทักษะ 3 อย่าง สร้างความเป็นพลเมืองระบอบประชาธิปไตย ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแสดงออก และการมีส่วนร่วม ซึ่งทักษะเหล่านี้เกิดขึ้นจากการรู้เท่าทันสื่อ ช่วยให้พลเมืองในอนาคตมีความเข้าใจวาทกรรมทางการเมืองและมีส่วนร่วมทางการเมืองได้อย่างเหมาะสม
2. **สื่อครอบงำสังคม** การเผยแพร่ข่าวสารผ่านสื่อต่างๆ ในแต่ละวันเช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ โทรทัศน์ เพลง วิทยู หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ป้ายโฆษณาและอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งการมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้ประชาชนมีความปลอดภัยจากรูปภาพและสารที่นำเสนอผ่านสื่อดังกล่าว
3. **สื่อมีอิทธิพลต่อการรับรู้ ความเชื่อและทัศนคติ** โดยประสบการณ์สื่อของแต่ละคนมีส่วนสำคัญต่อความเข้าใจ การตีความและการกระทำของเรา ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เราสามารถเข้าใจอิทธิพลของสื่อได้
4. **การสื่อสารและสารสนเทศมีความสำคัญเพิ่มขึ้น** การดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชนมักได้รับอิทธิพลจากรูปภาพที่เห็นได้เช่นตราสัญลักษณ์ของหน่วยงาน ป้ายประกาศขนาดใหญ่ โทรศัพท์มือถือ และเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้วิธีการอ่านสิ่งที่ต้องการสื่อสารด้วยภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในโลกของสื่อที่มีความหมายหลากหลาย
5. **สารสนเทศมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต** การประมวลผลสารสนเทศและการบริการสารสนเทศเป็นส่วนสำคัญของผลผลิตของประเทศ แต่ความเติบโตของอุตสาหกรรมสื่อทั่วโลกกำลังเผชิญความท้าทายกับความคิดเห็นที่อิสระและมุมมองที่หลากหลาย การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้เราสามารถเข้าใจว่าสารสนเทศมาจากไหนและจะค้นหามุมมองที่เป็นทางเลือกได้

### 3.5 องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ

หากกล่าวถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อได้มีการอธิบายดังต่อไปนี้

คณะกรรมการการศึกษายุโรป (European Commission, 2007) และสภาการศึกษาแคนาดา (Canadian Council on Learning, 2008) (อ้างอิงจาก Oxstrand, 2009:10-13) แบ่งองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อเป็น 4 ด้านคือ ความสามารถในการเข้าถึง (Access) เข้าใจ (Understand) ประเมิน (Evaluate) และสร้างสรรค์ (Create) เนื้อหาสื่อในรูปแบบที่หลากหลายภายใต้บริบทที่แตกต่างกัน

ส่วน ลิฟวิงสโตน (Livingstone, 2004: 2-3) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อซึ่งได้รวมถึงการรู้เท่าทันสื่อทางอินเทอร์เน็ตไว้ด้วยดังนี้

**1.การเข้าถึง (Access)** ได้แก่ การเข้าถึงสื่อต่างๆ ทั้งการอัพเดท อัพเกรด เพิ่มประสิทธิภาพฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นคือแต่ละคนมีความสามารถในการเข้าถึงไม่เท่าเทียมกันบางคนขาดความรู้ในการเข้าถึงทางอินเทอร์เน็ต ขาดทักษะในการสื่อสารและการมีส่วนร่วมที่เหมาะสม

**2.การวิเคราะห์ (Analysis)** ความสามารถในการเข้าถึงทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพและเสียง การวิเคราะห์หมายรวมถึงความเข้าใจในการทำงานขององค์กรสื่อ ประเภท เทคโนโลยี ภาษา และภาพตัวแทนต่างๆ

**3.การประเมิน (Evaluate)** หลักการที่ใช้ในการประเมินอาจเป็นเรื่องความงาม การเมือง อุดมการณ์ และเศรษฐกิจ

**4.การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creation)** ปัจจุบันสื่อออนไลน์ได้เปิดโอกาสให้คนทั่วไปสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาทางสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย

จากที่กล่าวมาแล้ว เราสามารถสรุปองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อได้ว่าประกอบด้วย **ความสามารถในการเข้าถึง (The Ability to Access)** โดยผู้รับสารได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างรวดเร็ว รับรู้และเข้าใจเนื้อหาสื่ออย่างเต็มที่ ทำความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ สังเกต จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์สัญลักษณ์และเทคนิคต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร ไม่เชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที แสวงหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆที่หลากหลาย เลือกข้อมูล คัดกรองข้อมูลในส่วนที่ตนต้องการให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของตน **ความสามารถในการวิเคราะห์ วิพากษ์ (The Ability to Analyze)** โดยผู้รับสารสามารถตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและรูปแบบของสื่อ ว่าสิ่งที่น่าสนใจนั้นส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ใช้พื้นความรู้เดิมและประสบการณ์การคาดการณ์ผลที่เกิดขึ้นโดยใช้กลวิธีต่างๆ ในการวิเคราะห์ และตีความความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อ (The Ability to Evaluation) โดย

ผู้รับสารประเมินคุณภาพของเนื้อหาว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารอย่างไร เช่นจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างไร ประสบการณ์กับเนื้อหาของสื่อทำให้เกิดความคิดเห็นในแง่ลบใดบ้าง และความสามารถในการสร้างสรรค์หรือสื่อสาร (The Ability to Create or Communicate Information in a Variety of Form) โดยผู้รับสารเรียนรู้สื่อ และพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเอง (อุษา บิ๊กกินส์ อ้างถึงในสรिया ทับทัน,4)

### 3.6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ

ลิฟวิงสโตนและคณะ (Livingstone et al, 2005:5) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อว่ามีดังต่อไปนี้คือ

1.อายุ (age) เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าถึงและการตอบสนองต่อสื่อซึ่งเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่มีอายุมากกับคนวัยหนุ่มสาวพบว่า ผู้ที่มีอายุมากมีระดับของการเข้าถึงสื่อใหม่น้อยกว่าคนหนุ่มสาวแต่มีความเข้าใจอย่างพิถีพิถันเพราะสูงกว่า

2.สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม (Socio-Economic Status: SES) หมายถึงรายได้ การศึกษา และระดับชั้นทางสังคมซึ่งล้วนแต่มีผลต่อการเข้าถึงความเข้าใจและสร้างสรรค์ในมิติของการรู้เท่าทันสื่อ เช่นรายได้มีความสำคัญต่อการเข้าถึงสื่อหรือการศึกษามีความสำคัญอย่างมากต่อความเข้าใจอย่างพิถีพิถัน

3. เพศ (gender) เป็นปัจจัยสำคัญที่เชื่อมโยงกับทักษะระดับสูงที่เพิ่มขึ้นโดยอยู่บนพื้นฐานของการเข้าถึงสื่อ เช่นเพศชายมีโอกาสในการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อในเว็บไซต์และสื่อชุมชนมากกว่าเพศหญิง

4. ความบกพร่องทางร่างกาย (disability) เป็นอุปสรรคสำคัญของประชาชน ขึ้นอยู่กับลักษณะของเทคโนโลยีและลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อหรือการใช้เทคโนโลยี

นอกจากนี้บัคกิงแฮมและคณะ (Buckingham et al.,2005: 33-37) ได้เสนอความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อไว้ดังต่อไปนี้

1.การออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหา (design) พบว่าถ้าสื่อและแบบเรียนทางการสื่อสารและเทคโนโลยีได้รับการออกแบบมาอย่างดี ความจำเป็นในเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้รับสารก็จะลดน้อยลง แต่ถ้าการออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหาไม่มีคุณภาพก็ย่อมมีผลทำให้ความจำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อของผู้รับสารมีเพิ่มขึ้น

2.ความตระหนักของผู้บริโภคสื่อ (consumer awareness) พบว่า เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือในเนื้อหาสื่อ

3. **คุณค่าที่รับรู้ได้ (perceived value)** อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีคุณค่าที่สามารถรับรู้ได้จึงทำให้การรู้เท่าทันสื่อสามารถเพิ่มขึ้นได้

4. **ความสามารถในตนเอง (self-efficacy)** ความเชื่อมโยงระหว่างทักษะและความมั่นใจในตนเองในการใช้สื่อซึ่งนำไปสู่การค้นคว้าและการเรียนรู้มากขึ้น

5. **เครือข่ายทางสังคม (social networks)** มีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมให้บุคคลเข้าถึงสื่อ โดยเฉพาะเครือข่ายแบบไม่เป็นทางการจะช่วยส่งเสริมทุนทางสังคมในชุมชนได้อย่างดี

6. **ส่วนประกอบทางครอบครัว (family composition)** ครอบครัวที่มีเด็ก ๆ ในบ้านจะช่วยเพิ่มการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านการเข้าถึงสื่อใหม่ได้ง่ายขึ้น โดยเด็ก ๆ สามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของช่องว่างระหว่างวัยและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้สื่อใหม่ของผู้ปกครองของตนเองได้อย่างไม่เป็นทางการ

7. **สถานที่ทำงาน (work)** ช่วยทำให้คนที่ทำงานกับเทคโนโลยีสื่อใหม่อยู่ตลอดเวลาได้มีโอกาสเรียนรู้และเพิ่มประสบการณ์มากขึ้น ส่งผลให้มีการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้นเช่นกัน

8. **ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional stakeholders)** โดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหลายไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ กลุ่มผู้บริโภค โรงงานอุตสาหกรรมและรัฐบาล ต่างก็มีความเกี่ยวข้องกันในการทำให้ประชาชนมีประสบการณ์และความชำนาญด้านสื่อ ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสารได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งจะมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น

สำหรับปัจจัยเสริมที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อมีทั้งหมด 4 ปัจจัยได้แก่

1. **กลุ่มเพื่อนและกลุ่มครู (Peer Group & Teacher)** กลุ่มเพื่อนที่เข้มแข็งช่วยทำให้เกิดความมั่นใจไม่คล้อยตามกระแสสื่อและเกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อในระดับที่มีผลต่อเนื่องถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและกลุ่มครูที่ตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อจะช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้

2. **การเปิดรับสื่อสร้างสรรค์ (Media Exposure)** และการใช้สื่อและเทคโนโลยีสื่ออย่างสร้างสรรค์ (Media Uses) ควรมีสื่อสร้างสรรค์หลากหลายที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ในปริมาณที่มากพอ

3. **การอ่าน (Reading)** เป็นกระบวนการคิดและการตีความซึ่งถือเป็นกระบวนการทางปัญญาที่เป็นฐานสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

4. **สุนทรียภาพ (Aesthetic)** การมีสุนทรียะรู้จักเรื่องความงามทำให้สามารถแยกสื่อไม่ดีออกจากสุนทรียะได้

กล่าวโดยสรุปการเรียนรู้เท่าทันสื่อมีปัจจัยสำคัญ 2 ปัจจัยคือ ปัจจัยภายนอก และปัจจัยภายใน

โดยปัจจัยภายนอกนั้นสามารถแบ่งได้เป็นเครือข่ายทางสังคม (ครู ผู้ปกครอง และเพื่อน) และ ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีสื่อ ส่วนปัจจัยภายในได้แก่ ลักษณะทางประชากร (เพศ อายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม) สภาพร่างกาย และสภาพจิตใจ (ความตระหนัก คุณค่าที่รับรู้และความสามารถในตนเอง)

### 3.7 การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy)

เป็นแนวคิดสากลและสมรรถนะหลักของบุคคลในศตวรรษที่ 21 การรู้เท่าทันสารสนเทศมีความสำคัญอย่างยิ่ง ต่อการดำรงชีวิต และการศึกษาตั้งแต่ระดับพื้นฐานและระดับสูง ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย

การรู้เท่าทันสารสนเทศเป็นความสามารถในการตระหนักว่ามีความจำเป็นต้องใช้ข้อมูลข่าวสารเมื่อไร คนที่รู้เท่าทันสารสนเทศจะสามารถกำหนด (identify) บอกที่ตั้ง (locate) ประเมิน (evaluate) และใช้ (use) สารสนเทศ ในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม (ALA,1989)

การรู้เท่าทันสารสนเทศจะให้ความสำคัญกับการสืบค้นและเลือกข้อมูลข่าวสารอย่างระมัดระวัง ในที่ทำงาน โรงเรียนและในการตัดสินใจด้านต่างๆในด้านความเป็นพลเมืองและด้านสุขภาพ

การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศเน้นที่ความคิดเชิงวิพากษ์ และกระบวนการแสวงหาความรู้ที่ใช้เพื่อจัดข้อมูลข่าวสารในสาขาต่างๆในบริบทที่เหมาะสม Hobbs (2006b) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสารสนเทศเน้นที่การตระหนักถึงคุณภาพของข้อความ แหล่งที่มา และความน่าเชื่อถือ

หากเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสารสนเทศกับการรู้เท่าทันสื่อจะพบว่าการรู้เท่าทันสารสนเทศมีความต้องการใช้ทักษะในด้านการประเมินเชิงวิเคราะห์วิพากษ์ ส่วนในด้านกาู้เท่าทันสื่อจะตรวจสอบการสร้างเนื้อหาสื่อด้วย นอกจากนี้การรู้เท่าทันสารสนเทศก็มักเกิดขึ้นในบริบทการสื่อสารที่หลากหลาย เช่นเดียวกับการรู้เท่าทันสื่อ

Hobbs (2006b) กล่าวว่า การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อสามารถพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สิ่งพิมพ์ ให้ดีขึ้น ส่วนการศึกษาการรู้เท่าทันสารสนเทศนั้นเน้นที่การรู้เท่าทันสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งจำเป็นต้องมีทักษะในการอ่านการประยุกต์ใช้การรู้เท่าทันสารสนเทศก็มักจะเป็นบรรณารักษ์มากกว่าสาขาอื่น ในขณะที่การรู้เท่าทันสื่อจะใช้ควบคู่กับการศึกษาสื่อ (media education) สำหรับ สมาพันธ์ยุโรป (the European Commission, 2007) ก็ใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อกับการสื่อสารเชิงพาณิชย์ (commercial communication) ได้แก่การโฆษณา โดยให้ความสำคัญกับผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชนในการพัฒนาแนวคิดเชิงวิพากษ์กับการสื่อสารเชิงพาณิชย์

**การรู้เท่าทันสารสนเทศ** มีความสำคัญต่อการสร้างสังคมสารสนเทศและสังคมความรู้เป็นทักษะชีวิตที่จำเป็นในสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้กำหนดนโยบายการเรียนรู้ของมนุษย์ไว้ 4 ประการคือ

1. Learn to know เรียนเพื่อให้มีความรู้และมีวิธีการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำความรู้ วิธีการเรียนรู้ที่ได้มาไปต่อยอด แสวงหาหรือผลิต สร้างความรู้ใหม่เพิ่มขึ้นได้

2. Learn to do เรียนเพื่อที่จะทำเป็น หรือใช้ความรู้ไปประกอบอาชีพและสร้างประโยชน์แก่สังคม

3. Learn to live with the others เรียนเพื่อดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ ในสังคมอย่างมีความสุขและสร้างสรรค์

4. Learn to be เรียนเพื่อที่จะเป็นผู้ที่รู้จักตนเองอย่างถ่องแท้ สามารถพัฒนาตนได้เต็มตามศักยภาพ หรือพัฒนาตนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

สำหรับประเทศไทยนั้นมีการกำหนดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสารสนเทศ(information literacy) ไว้ในกรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย ระยะ พ.ศ.2554 – 2563 หรือ ICT2020 ไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 2 คือพัฒนาทุนมนุษย์ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีวิจรรย์ญาณและรู้เท่าทัน รวมถึงพัฒนาบุคลากร ICT ที่มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญระดับสากลและสามารถใช้ ICT เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนธุรกิจและสร้างนวัตกรรมด้านสินค้าและบริการ ข้อกำหนดและมาตรการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าวคือการปรับปรุงเนื้อหาหรือหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาโดยให้เพิ่มเนื้อหาที่เป็นการเสริมสร้างทักษะในการใช้ประโยชน์จาก ICT ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ และการดำรงชีวิตอีกด้วย

### 3.8 การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

คุณสมบัติของสื่อดิจิทัล มีลักษณะสำคัญดังนี้คือ **สื่อดิจิทัลเป็นเครือข่าย** การสื่อสารทางดิจิทัลจะเป็นการสื่อสารอย่างน้อยสองทางเสมอ เพราะมีการเชื่อมโยงเครือข่ายจากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง การสร้างเครือข่ายผ่านทางดิจิทัลทำให้เกิดชุมชนทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ซึ่งมีกลุ่มที่มีคุณค่าและบรรทัดฐานประเภทเดียวกันมาเป็นสมาชิก **เป็นสิ่งที่คงอยู่ ค้นหาได้ และแชร์ได้** ทุกสิ่งที่เราถ่ายทอดผ่านทางสื่อดิจิทัลจะเก็บไว้ในที่ใดที่หนึ่งและสามารถสืบค้นได้เสมอ และข้อมูลเหล่านี้ก็สามารถคัดลอก แชร์และแพร่กระจายได้เช่นเดียวกัน นอกจากนี้สิ่งที่เราสื่อสารไปอาจจะกลับมาแพร่กระจายในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งที่เรารู้จักได้ **มีผู้รับสารที่ไม่รู้และไม่ได้คาดหวัง** เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีการเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายดังนั้นสิ่งที่เราแชร์ทางออนไลน์อาจมีคนที่เรารู้จักเห็นได้ เราควบคุมไม่ได้ถ้าได้โพสต์ข้อความไปแล้ว **ประสบการณ์สื่อดิจิทัลเกิดขึ้นจริงแต่ไม่ได้รู้สึกจริงเสมอไป** การเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายของสื่อดิจิทัลทำให้เราไม่ใช่ผู้รับสารแต่เพียงคนเดียว แต่เรารู้สึกมีส่วนร่วมในเหตุการณ์เหล่านี้ เราไม่ได้รับรู้ความรู้สึกของผู้รับสารผ่านทางสีหน้า น้ำเสียง ดังนั้นเราจึงไม่มีความสงสาร (empathy traps) และไม่ตระหนักถึงผลของการสื่อสารนั้นเท่าที่ควร

ในขณะที่เดียวกันเราก็ไม่สามารถตัดสินใจว่าผู้ที่เราคุยด้วยมีความตั้งใจอย่างไรและมีแรงจูงใจอะไร  
ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า “Poe’s Law”

เมื่อเราไม่ได้มีการสื่อสารกันแบบเห็นหน้าค่าตา ก็ทำให้รู้สึกที่ตัวเองล่องลอยและเหมือนเคลื่อนไหวไป  
ในโลกดิจิทัล ทำให้ลึกลับกระเบียด จริยธรรม และสิทธิในการใช้สื่อออนไลน์ นอกจากนี้ กฎเกณฑ์และคุณค่า  
ของชุมชนออนไลน์ที่เรามีส่วนอยู่นี้จะส่งผลกับบุคลิกภาพและบรรทัดฐานของชุมชนจริงๆที่เราอาศัยอยู่ เพื่อน  
ในโลกออนไลน์ที่เราสื่อสารด้วยมีผลต่อเรามากกว่าตอนที่เรสื่อสารทางสื่อกระแสหลัก ภาพลักษณ์ที่เราสร้าง  
ทางสื่อออนไลน์มีผลต่อเราเพราะเราคิดว่าเรามีตัวตนเป็นแบบนั้นจริงๆ เราตอบกลับและมีความประพฤติด  
อย่างไรเมื่อใช้สื่อดิจิทัลเกิดจากการออกแบบแพลตฟอร์มซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอคติของผู้สร้างแพลตฟอร์มนั้น  
ช่องทางการสื่อสารทางแพลตฟอร์มต่างๆมีผลต่อความหมายและข้อความทางสื่อดิจิทัลรวมทั้งมีผลต่อ  
พฤติกรรมของเราอีกด้วย Danah Boyd อธิบายว่า การออกแบบ ซึ่งเรียกว่า “affordances” ไม่ได้กำหนด  
พฤติกรรมของผู้มีส่วนร่วมแต่สร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้เกิดการผูกพันของผู้มีส่วนร่วมอีกด้วย เช่นเดียวกับสื่อ  
กระแสหลัก อิทธิพลเหล่านี้ไม่ได้เป็นแบบธรรมชาติมักเกิดจากความเชื่อ อคติและสมมติฐานของผู้สร้างบางครั้ง  
ค่านิยมเหล่านี้สร้างขึ้นอย่างจงใจ ถ้าคนออกแบบแพลตฟอร์มให้ความสำคัญของเสรีภาพในการแสดงออก การ  
ปกป้องเรื่องการใช้อ้อยค่าแสดงความเกลียดชัง และ การล่วงละเมิดก็จะไม่มีความสำคัญ

ส่วนการรู้เท่าทันดิจิทัลนั้น **พอล กิลสเตอร์ (Paul Gilster, 1997)** เป็นคนแรกที่นำเสนอแนวคิด  
เรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล

กิลสเตอร์อธิบายการรู้เท่าทันดิจิทัลว่าเป็นความสามารถในการทำความเข้าใจและใช้ข้อมูลข่าวสาร  
จากแหล่งดิจิทัลหลายแหล่งโดยไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างในด้านสมรรถนะ กิลสเตอร์ได้แบ่งสมรรถนะการ  
รู้เท่าทันดิจิทัลว่ามีทั้งหมด 4 ด้านหลักได้แก่

- 1) การค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต
- 2) การสืบค้นไฮเปอร์เท็กซ์
- 3) การรวบรวมความรู้
- 4) การประเมินเนื้อหา

ในช่วงทศวรรษที่ 1990 มีคนพูดถึงความสามารถในการอ่านและเข้าใจไฮเปอร์เท็กซ์(Hypertext)  
เช่นกัน (Bawden, 2001)

คำว่ากรู้เท่าทันดิจิทัลมาจากหลายมิติทั้งด้านการพัฒนาความรู้ ทักษะ สมรรถนะ ความเชื่อมั่นและ  
ความสามารถที่จำเป็นในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยการเรียนรู้ การทำงาน และความคิดสร้างสรรค์  
เทคโนโลยีดิจิทัล การจะเป็นผู้รู้เท่าทันดิจิทัลได้นั้นเราสามารถเรียนรู้วิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการผลิต  
ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ ความปลอดภัยและมีจริยธรรมในการใช้



อาจกล่าวได้ว่า การรู้เท่าทันดิจิทัล = ความรู้ด้านสื่อดิจิทัล + ความคิดเชิงวิพากษ์ + การมีส่วนร่วมของสังคม (นิยามโดย The Guardian Websites ของ Josie Fraser (Anyangwe, 2012)

ต่อมา Bawden (2001) ได้พูดถึงสมรรถนะทางดิจิทัลตามแนวคิดของ สามารถแบ่งคุณสมบัติได้ดังต่อไปนี้

1. การค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร (information retrieval) ซึ่งควบคู่กับการคิดเชิงวิพากษ์ คุณสมบัตินี้มีความใกล้เคียงกับการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร
2. การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร
3. เผื่อระวังด้านคุณค่าของสื่อดั้งเดิมที่สัมพันธ์กับเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. การประกอบสร้างความรู้ คือสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลที่น่าเชื่อถือจากหลายๆแหล่งได้

เจไอเอสซีและสมาคมคอมพิวเตอร์แห่งอังกฤษ (Jisc and the British Computer Society) (BCS) (2014) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันดิจิทัลว่า

“ความสามารถของบุคคลในด้านการใช้ชีวิต การเรียน และการทำงานในสังคมดิจิทัล...การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นมากกว่าการทำงานด้วยทักษะไอที การรู้เท่าทันดิจิทัลมีความหมายลึกซึ้งเกี่ยวกับพฤติกรรมดิจิทัล การปฏิบัติและคุณลักษณะทางดิจิทัล สิ่งที่หมายถึงการรู้เท่าทันดิจิทัลเปลี่ยนไปตามเวลาและบริบท ดังนั้นการรู้เท่าทันดิจิทัลจึงเป็นการปฏิบัติแบบนักวิชาชีพและนักวิชาการท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี”

มาร์ติน (2006:19) ได้อธิบายการรู้เท่าทันดิจิทัลว่า

“การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นความตระหนัก ทักษะและความสามารถของปัจเจกบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลและด้านการแจกแจง การเข้าถึง การจัดการ การบูรณาการ การประเมินผล การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ แหล่งข้อมูลทางดิจิทัล การประกอบสร้างความรู้ใหม่ สร้างสรรค์การแสดงออกทางสื่อ และสื่อสารกับบุคคลอื่นในบริบทของสถานการณ์ชีวิตที่เฉพาะเจาะจง เพื่อสามารถมีพฤติกรรมทางสังคมและสะท้อนกระบวนการเหล่านี้”

การรู้เท่าทันดิจิทัล เป็นความสามารถของคนที่เราจะใช้เครื่องมือดิจิทัลโดยมีความคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ สร้างสรรค์และสร้างความรู้ใหม่ด้วยความรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม

จากคำอธิบายข้างต้นทำให้เราเห็นว่าความสัมพันธ์ของการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัลสามารถอธิบายได้ดังนี้คือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นสมรรถนะในการใช้สื่อต่างๆ รวมถึงการวิเคราะห์และเข้าใจในรูปแบบของสื่อและเทคนิคต่างๆ ที่สื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้ การรู้เท่าทันสารสนเทศ

(Information Literacy) เป็นสมรรถนะในการประเมินเลือกใช้และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่างๆในความหมายเชิงจริยธรรม การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นสมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่างๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ

### 3.9 การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) มีการนำเสนอในเอกสารของ ยูเนสโกครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2556 เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แนวทางกลยุทธ์และนโยบาย (Media and Information Literacy: Policy and Strategies Guidelines) โดยได้มีการนำเสนอความเชื่อมโยงของการรู้เท่าทันสื่อกับข้อมูลข่าวสาร และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงการเข้าถึงของประชาชนที่กว้างขวาง การหลอมรวมของช่องทางการเผยแพร่สารสนเทศและสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาประชาชนให้มีสมรรถนะที่จำเป็นในการแสวงหาข่าวสารที่เป็นประโยชน์มากที่สุด และสามารถใช้เสรีภาพในการแสดงออกและเนื่องจากการหลอมรวมเทคโนโลยีทำให้ไม่สามารถแยกการรู้เท่าทันออกเป็นประเภทต่างๆ ได้อีกต่อไป ทางยูเนสโกจึงได้สร้างกรอบความคิดที่ครอบคลุมเป็นแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศขั้น (Media and Information Literacy -MIL)

จะเห็นได้ว่า ช่วงแรกชุดคำที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันยังประกอบไปด้วยคำสองคำ คือ Media Literacy หรือ รู้เท่าทันสื่อและ Information Literacy คือ การรู้เท่าทันสารสนเทศ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2560 ทาง

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนและเครือข่ายจึงได้เพิ่มคำว่า ดิจิทัล (Digital) รวมเรียกว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) ต่อมากลางปี พ.ศ. 2559 สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ได้ร่วมกับเครือข่ายระดมความคิดเห็นการนิยามความหมายของคำว่า MIDL เพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงของความหมายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล กับความเป็นพลเมือง (โสภิตา วีรกุล เทวัญ, 2561)

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ได้นิยามความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลว่าเป็นชุดสมรรถนะ (competency) ที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมินและนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งความสามารถผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคมได้ด้วยตนเอง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศดิจิทัลนั้นมีลักษณะที่เชื่อมโยงระหว่างสมรรถนะ 3 เรื่องคือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) นอกจากนี้สมรรถนะชุดดังกล่าว ยังมีความสัมพันธ์กับทักษะชุดอื่นๆ เช่นทักษะชีวิต ที่ครอบคลุมเรื่องทักษะการจัดการตนเอง (Self-

Management Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Interpersonal and Communication Skills) อีกด้วย การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจึงเป็นการสนับสนุนให้ประชาชนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีเช่นกัน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่สามารถนำไปปรับใช้ในความเป็นพลเมืองดิจิทัลมี อยู่ 4 แบบคือ

**การเข้าถึง (access)** ประกอบด้วยความตระหนักรู้ในด้านความต้องการข้อมูลข่าวสาร รู้แหล่งข้อมูลข่าวสาร ว่าอยู่ที่ใดบ้าง ตลอดจนเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสืบค้น เรียกใช้และจัดเก็บโดยคำนึงถึงหลักความถูกต้องและการมีจริยธรรม

**วิเคราะห์ (analyze)** ประกอบด้วยความเข้าใจผู้ผลิตรายการ ประเภทรายการ ประเภทผู้ชม วิเคราะห์สื่อที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์อินเทอร์เน็ตเพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้

**ประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluate)** ประกอบด้วย ความสามารถในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของเนื้อหาสื่อและข้อมูลข่าวสารได้

**การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (create)** ประกอบด้วย ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหา และการสร้างสรรค์สื่อของผู้รับสารเพื่อสื่อสารกลับไปยังผู้ส่งสารอีกด้วย

(พรทิพย์ เย็นจะบก อุษา บิ๊กกินส์และชวพร ธรรมนิยกุล, 2561)

หากพลเมืองมีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเป็นอย่างดีก็จะส่งเสริมให้เป็นพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในการใช้สิทธิใช้เสียงในสังคมรวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น โดยไม่ล่วงละเมิด และก่อให้เกิดความเดือดร้อนกับตนเอง ครอบครัวและสังคม

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เป็นสมรรถนะสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างให้เกิดสังคมประชาธิปไตย เอวิวา ซิลเวอร์ (Aviva Silver) หัวหน้าฝ่ายสื่อและการรู้เท่าทันแห่งคณะกรรมการการยุโรป กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น (active citizen) มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสารเพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากเนื้อหาสารที่เป็นอันตราย และมั่วร้าย หรือไม่พึงประสงค์ได้

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนและเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย ได้วิเคราะห์กรอบสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับพลเมือง 3 แบบของ โจเอล เวสต์ไทมเมอร์ (Westheimer, J. 2015) โดยแบ่งพลเมืองเป็น 3 แบบคือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ พลเมืองที่มีส่วนร่วม และพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาพลเมืองประชาธิปไตยกับสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

เหตุผลสำคัญที่ทำให้พลเมืองประชาธิปไตยควรมีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล นั้น มีดังต่อไปนี้คือ

1. พัฒนาการของสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ทำให้สังคมเคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
2. เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต การสื่อสารและการเรียนรู้ของคนในปัจจุบัน
3. เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง (Virtual World) มีผลต่อทำให้เกิดการสื่อสารแบบไร้พรมแดน และเป็นยุคหลังข้อมูลสารสนเทศซึ่งผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว
4. การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลถือเป็นสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐาน ในฐานะพลเมืองและเป็นสิทธิมนุษยชน
5. พลเมืองควรมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และหลากหลายเพื่อใช้ประกอบการคิด ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติในฐานะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย
6. การเข้าถึง เข้าใจ เท่าทัน ใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือและเป็นสมรรถนะสำคัญที่พลเมืองจะใช้ในการปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐาน เพื่อการแสดงออกทางความคิด การติดตามตรวจสอบ ต่อบรรณกับอำนาจรัฐ ทู และธุรกิจสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคมที่ผู้คนอยู่ร่วมกันโดยยึดความยุติธรรมเป็นหลักสำคัญ(โสภิตา วีรกุลเทวัญ,2561)

### 3.10 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีสถาบันและหน่วยงานมากมายที่มาร่วมกันนำเสนอแนวคิดนี้ได้แก่ องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) สมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE) ศูนย์บริการทดสอบทางการศึกษา (ETS) รวมถึงรัฐบาลประเทศต่างๆ เช่นสิงคโปร์ หรือฮ่องกง เป็นต้น

กรอบการเรียนรู้ที่อธิบายทักษะแห่งศตวรรษใหม่นี้ได้เป็นอย่างดีคือของภาคีการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning) หรือที่เรียกว่า P21 ซึ่งเกิดจากการรวมตัวของหลายองค์กรได้แก่ ผู้นำด้านการศึกษา ผู้กำหนดนโยบาย นักวิชาการและภาคธุรกิจ เป็นต้น

ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผสมผสานทั้งเนื้อหาความรู้ (สาระวิชาหลักและความรู้สำคัญในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21) และชุดทักษะต่างๆ ซึ่งรวมถึงทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตแลการทำงานเข้าด้วยกัน โดยผลลัพธ์เหล่านี้เชื่อมโยงกับระบบส่งเสริมการเรียนรู้รอบด้านได้แก่ มาตรฐานและการประเมิน หลักสูตรและวิธีการสอน การพัฒนาวิชาชีพ และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ซึ่งควรได้รับการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21

สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ได้แก่ ภาษาอังกฤษ การอ่านและศิลปะการใช้ภาษา ภาษาต่างประเทศ ศิลปะ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การปกครองและหน้าที่พลเมือง เป็นต้น

ความรู้สำคัญในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21<sup>st</sup> Century Themes) ได้แก่ความรู้เรื่องโลก ความรู้ด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ ความรู้ด้านพลเมือง ความรู้ด้านสุขภาพ และความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา การสื่อสารและความร่วมมือทำงาน เป็นต้น

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ได้แก่ ทักษะด้านสารสนเทศ ทักษะด้านสื่อ และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นต้น

ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) ได้แก่ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความคิดริเริ่มและการชี้นำตนเอง ทักษะทางสังคม และทักษะข้ามวัฒนธรรม การเพิ่มผลิตผล เป็นต้น

ระบบส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่มาตรฐานและการประเมิน หลักสูตรและวิธีการสอน การพัฒนาวิชาชีพ และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ เป็นต้น

มีเดียสมาร์ตส์ (MediaSmarts) อธิบายว่าทั้งแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลเป็นแนวคิดใหม่ นักวิชาการจากทั่วโลกต่างเห็นตรงกันว่า สมรรถนะสำหรับการรู้เท่าทันดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ นั้นมีความสัมพันธ์กันและช่วยเติมเต็มทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องมีและใช้ในการทำงานกับสื่อและสังคมข้อมูลข่าวสาร

สิ่งที่เหมือนกันระหว่างการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัลคือทักษะในการคิดวิเคราะห์ (critical thinking) การรู้เท่าทันสื่อจะเน้นที่การสอนเด็กให้คิดวิเคราะห์ในฐานะผู้บริโภคสื่อ ในขณะที่ การรู้เท่าทันดิจิทัล นั้นเน้นให้เด็กมีส่วนร่วม (participate) ในสื่อดิจิทัลอย่างฉลาด ปลอดภัย และมีจริยธรรม ดังนั้นการรู้เท่าทันดิจิทัลจึงให้ความสำคัญในมิติของปฏิสัมพันธ์เครือข่าย (networked interactivity) ในขณะเดียวกันประเด็นดิจิทัลหลายๆ ประเด็น ไม่สามารถเข้าใจได้ถ้าไม่รู้เท่าทันสื่อ ตัวอย่างเช่น เด็กไม่สามารถเข้าใจได้ว่าทำไมบริการออนไลน์ถึงต้องการเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัว โดยไม่ค้นหาถึงบริการเชิงธุรกิจ

ตารางที่ 3.2 เปรียบเทียบสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล กับสมรรถนะสำหรับการรู้เท่าทันดิจิทัล

สมรรถนะสำหรับการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล (Competencies for Media and Digital Literacy)	สมรรถนะสำหรับการรู้เท่าทันดิจิทัล (Competencies for Digital Literacy)
การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) การคิดเชิงวิเคราะห์ ( Critical Thinking) การรู้เท่าทันทัศน์ ( Visual Literacy) การสร้างความรู้ ( Knowledge Building) สมรรถนะทางวัฒนธรรม ( Cultural Competence) ความเป็นพลเมือง ( Citizenship) จริยธรรม ( Ethics) การสร้างสรรค์ หรือ การสื่อสาร หรือแนวคิดหลัก (Creation/Communication /Key Concepts)	ความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security ) ความสัมพันธ์ทางออนไลน์ (Online Relationships) ความร่วมมือ (Collaboration) การจัดการความเป็นส่วนตัว ( Privacy Management) ความปลอดภัยทางออนไลน์ (Online Safety) ทักษะทางชีวิตหรือการทำงาน (Life/Work Skills)

ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล และการพัฒนาสมรรถนะสำหรับการรู้เท่าทันก็จะทำให้เกิดทักษะในการเข้าถึง วิเคราะห์แยกแยะสื่อ สร้างสรรค์สื่อและประยุกต์ใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม หลักการดังกล่าวก็จะเป็นที่มาของการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในบทต่อไป

## บทที่ 4

# ความสัมพันธ์ของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลกับความเป็นพลเมือง ประชาธิปไตย

พลเมืองประชาธิปไตยในยุคดิจิทัล ควรมีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและตรวจสอบ รวมทั้งสร้างสรรค์สื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้อย่างรับผิดชอบ และเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม

*“พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมี  
วิจารณ์ญาณ สามารถประเมิน ประโยชน์และโทษในการเลือกรับใช้ประโยชน์และ **สร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ**  
และดิจิทัลเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทูน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ  
เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถ**ใช้สื่อ สารสนเทศ**  
และดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลง ในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุค  
ดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ”* (สถาบันสื่อเด็กและ  
เยาวชนและเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559)

หากพลเมืองมีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเป็นอย่างดีก็จะส่งเสริมให้เป็นพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในการใช้สิทธิใช้เสียงในสังคมรวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น โดยไม่ล่วงละเมิดและก่อให้เกิดความเดือดร้อนกับตนเอง ครอบครัวและสังคม

การรู้เท่าทันสื่อเป็นสมรรถนะสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างให้เกิดสังคมประชาธิปไตย Aviva Silver หัวหน้าฝ่ายโครงการสื่อและการรู้เท่าทันแห่งคณะกรรมการยุโรป กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น (active citizen) มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากเนื้อหาที่เป็นอันตราย และมั่วร้าย หรือไม่พึงประสงค์ได้

สำหรับเหตุผลสำคัญที่ทำให้พลเมืองประชาธิปไตยควรมีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล นั้น มีดังต่อไปนี้คือ

1. พัฒนาการของสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ทำให้สังคมเคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2.เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต การสื่อสารและการเรียนรู้ของคนในปัจจุบัน

3.เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง (Virtual World) มีผลต่อทำให้เกิดการสื่อสารแบบไร้พรมแดน และเป็นยุคหลังข้อมูลสารสนเทศซึ่งผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว

4.การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลถือเป็นสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐานในฐานะพลเมืองและเป็นสิทธิมนุษยชน

5. พลเมืองจำเป็นต้องมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และหลากหลายเพื่อใช้ประกอบการคิด ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติในฐานะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

6. การเข้าถึง เข้าใจ เท่าทันและใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือและเป็นสมรรถนะสำคัญที่พลเมืองจะใช้ในการปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐาน เพื่อการแสดงออกทางความคิด การติดตามตรวจสอบ ต่อรองกับอำนาจรัฐ ทุนและธุรกิจสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดในสังคมที่ผู้คนอยู่ร่วมกันโดยยึดความยุติธรรมเป็นหลักสำคัญ(โสภิตา วีรกุลเทวัญ,2561)

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนและเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย ได้วิเคราะห์กรอบสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับพลเมือง 3 แบบของ โจเอล เวสไตเมอร์ (Westheimer, J. 2015) โดยแบ่งพลเมืองเป็น 3 แบบคือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ พลเมืองที่มีส่วนร่วม และพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม และได้เสนอกรอบแนวคิดดังต่อไปนี้

กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล วิเคราะห์ตามแนวคิดแบบของพลเมือง ของโจเอล เวสไตเมอร์ (อรรถพล อนันตวรสกุล, 2560)



ตารางที่ 4.1 กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

	แบบของพลเมือง		
	พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ	พลเมืองที่มีส่วนร่วม	พลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม
<b>คุณลักษณะ</b>	สามารถเข้าถึงสื่อ แหล่งสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่หลากหลายมีทักษะ วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า สื่อ ข่าวสาร เลือกรับ และใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และครอบครัวอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามกฎหมาย เคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น ร้องเรียนให้เกิดการแก้ไขปัญหาเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง	นอกจากความรู้ความเข้าใจ และทักษะที่มีในพลเมืองในแบบที่ 1 แล้ว พลเมืองที่มีส่วนร่วมจะใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองและรวมกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาสื่อข่าวสาร แหล่งสารสนเทศ ให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มและชุมชน	มีความรู้และเข้าใจในเรื่องโครงสร้างระบบสื่อสารสนเทศ สื่อดิจิทัลใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น มีบทบาททำให้เกิดการแก้ไขปัญหาและพัฒนาในระดับโครงสร้างกฎหมาย วัฒนธรรม
<b>การรู้เท่าทันสื่อ</b>	-สามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย -วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของสื่อได้ -กลั่นกรอง เลือกสรร ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว -ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง	-เข้าใจบทบาทหน้าที่ของสื่อประเภทต่างๆ สามารถเข้าถึงสื่อที่มีคุณภาพมากขึ้น -สร้างสื่อได้ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและกลุ่ม -รวมกลุ่มร้องเรียนให้มีการแก้ไขสื่อไม่เหมาะสม	-เข้าใจระบบ โครงสร้างสื่อ นโยบาย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ช่องว่างของการเข้าถึงและการใช้สื่อในการพัฒนาสังคม - ใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น -รวมกลุ่มผลักดันให้เกิดการแก้ไขปัญหาสื่อในระดับโครงสร้าง นโยบายหรือเสนอกฎหมาย กฎระเบียบ

<p><b>การรู้เท่าทันสารสนเทศ</b></p>	<p>-สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย</p> <p>-เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสาร</p> <p>-วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือของข่าวสาร และแหล่งสารสนเทศได้</p> <p>- กลั่นกรอง เลือกสรร ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว</p> <p>-มีความรับผิดชอบ เคารพ กฎระเบียบในการใช้ข้อมูลสื่อสาร</p>	<p>-สำรวจข้อมูลความต้องการและค้นหาแหล่งสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม</p> <p>-มีส่วนร่วมในการพัฒนาให้กลุ่มหรือชุมชนมีแหล่งสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ</p> <p>-จัดตั้งกลุ่มในการกลั่นกรอง เลือกสรร ข่าวสาร</p> <p>-เผยแพร่สารสนเทศที่เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม</p> <p>-ร้องเรียนไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาแหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม</p>	<p>-เข้าใจระบบและโครงสร้างของแหล่งสารสนเทศและความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข่าวสาร</p> <p>-รวมกลุ่มผลักดันให้เกิดการแก้ไขปัญหาระบบข้อมูลข่าวสารในเชิงโครงสร้าง</p> <p>-ใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสารโดยคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลและการแสดงออก (Freedom of Expression) มุ่งสร้างสังคมที่เป็นธรรม</p>
<p><b>การรู้เท่าทันดิจิทัล</b></p>	<p>-สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีที่หลากหลาย</p> <p>-รู้และตัดสินใจได้ในเรื่องความปลอดภัย การใช้เวลา กฎระเบียบสิทธิส่วนบุคคล</p> <p>-วิเคราะห์เนื้อหา เลือกสรร นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้</p> <p>-สร้างเนื้อหาเองและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ และจริยธรรมในการนำเสนอข้อมูล</p>	<p>-ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างกลุ่ม ชุมชนออนไลน์</p> <p>-สื่อสารอัตลักษณ์และใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม</p> <p>-คำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรมและสิทธิในการเข้าถึง ผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลต่อตนเองและผู้อื่นในมิติต่างๆ</p> <p>-รวมกลุ่มเพื่อปกป้องการละเมิดสิทธิที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มของตน</p>	<p>-เข้าใจระบบและโครงสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยี ผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคม เปลี่ยนแปลงโลก</p> <p>-คำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความเป็นส่วนตัวในการใช้สื่อ การเข้าถึงและการใช้สื่อดิจิทัลในฐานะพลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น</p> <p>-รวมกลุ่มเพื่อผลักดันให้มีการแก้ไขปัญหาในระดับนโยบายโครงสร้าง</p>

	-ร้องเรียนให้มีการแก้ไข เมื่อได้รับผลกระทบ		สื่อ ดิจิทัลและวัฒนธรรม ของสังคม
--	---	--	-------------------------------------

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ที่สามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างพลเมืองดิจิทัล มีดังนี้

- เข้าถึง (access) ประกอบด้วยการตระหนักรู้ในความต้องการข้อมูลข่าวสารว่าอยู่ที่ใดบ้าง ตลอดจนการเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสืบค้น เรียกใช้และจัดเก็บโดยคำนึงถึงหลักความถูกต้องและการมีจริยธรรม
- วิเคราะห์ (analyze) ประกอบด้วยความเข้าใจตั้งแต่ผู้ผลิตสื่อ ประเภทเนื้อหา ภาพตัวแทนที่สื่อสะท้อน และกลุ่มผู้รับสาร วิเคราะห์สื่อที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเพื่อสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อประเภทนี้ได้
- ประเมิน (evaluate) เนื้อหาของสื่อ ประกอบด้วยความสามารถในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินค่าเนื้อหาสื่อและข้อมูลข่าวสารได้
- สร้างสรรค์ (create) เป็นการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ

กล่าวโดยสรุป พลเมืองประชาธิปไตยมีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

(MIDL) เนื่องจาก พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถประเมินประโยชน์ และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยในยุคดิจิทัลที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ

## บทที่ 5

### ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลมีความเชื่อมโยงกับความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ในฐานะคุณลักษณะร่วมและเครื่องมือในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย ทั้งนี้การพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวได้นั้น จำเป็นต้องพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อใช้ในการวัดสมรรถนะด้านนี้ในระดับบุคคล การออกแบบตัวบ่งชี้สามารถใช้ทฤษฎีของ Hobbs (2011) เพื่อให้เข้าใจถึงองค์ประกอบย่อยแต่ละด้าน ผู้พัฒนาเครื่องมือวัดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล จึงควรศึกษาความหมายขององค์ประกอบย่อยแต่ละด้าน ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

(1) **เข้าถึง (access)** หมายถึง การค้นหาและการแลกเปลี่ยนสารสนเทศที่มีความเหมาะสมและเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ รวมถึงการใช้เครื่องมือที่เป็นข้อความและเทคโนโลยีเป็นสื่อได้อย่างดี

(2) **วิเคราะห์ (analyze)** หมายถึง การใช้ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของข้อความ กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร คุณภาพ ความจริง ความน่าเชื่อถือ มุมมอง และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากข้อความที่ใช้เป็นสื่อ

(3) **สร้าง (create)** หมายถึง การสร้างหรือการขยายเนื้อหา โดยใช้การแสดงออกที่สร้างสรรค์และความเชื่อมั่น ด้วยความตระหนักในจุดมุ่งหมาย และเทคนิคประกอบต่าง ๆ

(4) **สะท้อน (reflect)** หมายถึง การตระหนักถึงผลกระทบอันเนื่องมาจากข้อความที่สื่อสาร และเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่มีต่อความคิดและกระทำในชีวิตประจำวันและการดำเนินการด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมและหลักจรรยาบรรณที่เชื่อถือ ทั้งนี้รวมถึงพฤติกรรมการสื่อสารและการสร้างสื่อ

(5) **กระทำ (take action)** หมายถึง การทำงานในฐานะปัจเจกชนและการร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้และแก้ปัญหาทั้งในระดับครอบครัว ที่ทำงาน และชุมชน รวมถึงการมีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกในระดับชุมชนในท้องถิ่น ภูมิภาค ชาติ และนานาชาติ ซึ่งองค์ประกอบนี้ ใกล้เคียงกับตัวแปรหรือพฤติกรรมที่สนใจในการศึกษาที่ไม่เพียงแต่มีความเท่าทันในสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แล้ว แต่ยังมีคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยอยู่ภายใต้การกระทำ (take action) ดังกล่าวด้วย (ณัฐภรณ์ หลาวทอง :2561)

ภายหลังจากการศึกษากรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีเรียบร้อยแล้ว ทางสถาบันสื่อ เด็ก และเยาวชน (สสย.) ได้มีการจัดประชุมกับผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องทั้งด้านสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศ จากคณะนิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์ ครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ เพื่อกำหนดองค์ประกอบของ MIDL เป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. เข้าถึงสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (access) 2. วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (analyze and evaluate) 3. สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ (create) และ 4.

ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (reflect and act) เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาสมรรถนะและตัว  
ชี้บ่งชี้MIDL ระดับบุคคลต่อไป

## 5.1 แนวทางการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับบุคคล

ในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับบุคคลนั้นสถาบันสื่อ เด็ก และเยาวชน (สสย.)ได้ทำงานร่วมกับ ผู้เชี่ยวชาญ  
นักวิชาการทั้งภาครัฐและเอกชน ประกอบด้วยนักวิชาการด้านจิตวิทยา ครุศาสตร์ และนิเทศศาสตร์

สสย. ได้มีการแบ่งช่วงวัยสำหรับศึกษา MIDL ไว้หลากหลายช่วงวัย ได้แก่ ปฐมวัย (3-6 ปี)  
ประถมศึกษา (7-12 ปี) มัธยมศึกษา (13-18 ปี) มหาวิทยาลัย (19-24 ปี) วัยทำงาน (25-59 ปี) และผู้สูงอายุ  
(60 ปีขึ้นไป) เมื่อพิจารณาช่วงวัยในการเก็บข้อมูลวัยประถมศึกษา มัธยมศึกษา มหาวิทยาลัย และวัยทำงาน  
เป็นกลุ่มคนที่สามารถตอบคำถามหรือให้ข้อมูลด้วยตนเอง ขณะกลุ่มเด็กวัยปฐมวัยอาจต้องอาศัยผู้ตอบที่เป็น  
ผู้ปกครอง ครูประจำชั้น และการให้ข้อมูลของผู้สูงอายุบางท่านอาจจะให้ข้อมูลด้วยตนเอง ขณะที่บางท่าน  
อาจต้องใช้การสัมภาษณ์ด้วยเพื่อลดข้อจำกัดของผู้ให้ข้อมูลในการอ่านหนังสือหรือการใช้สายตา รวมถึงอาจ  
ต้องอาศัยการให้ข้อมูลของผู้เกี่ยวข้อง อาทิ คนในครอบครัว หรือผู้ดูแลช่วยตอบคำถามแทนกลุ่มผู้สูงอายุใน  
บางท่าน

ขั้นตอนการดำเนินงานมีดังต่อไปนี้คือ

**ขั้นตอนที่ 1** การวิจัยเอกสาร โดยการวิเคราะห์เพื่อกำหนดสมรรถนะ ในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ  
และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

**ขั้นตอนที่ 2** วิเคราะห์สมรรถนะหลักสำหรับสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อ  
ส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ทั้งหมด 4 ด้านคือ

- 2.1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย (Access)
- 2.2 วิเคราะห์ วิพากษ์และประเมินสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Analyze & Evaluate)
- 2.3 สร้างสรรค์เนื้อหา และข้อมูลสารสนเทศ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Create)
- 2.4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect & Act) จากนั้นกำหนดสมรรถนะย่อยซึ่ง  
แบ่งเป็นด้านความรู้ ด้านทักษะและด้านคุณลักษณะ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ  
และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษา  
สภาพการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึง และการใช้สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง  
ประชาธิปไตยจากการวิจัยด้วยการวิจัยเอกสารและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

**ขั้นตอนที่ 3** การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเอกสารและการสัมภาษณ์ใช้การตีความข้อมูลและจัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่ศึกษา เปรียบเทียบข้อมูลและสร้างข้อสรุป

## 5.2 การตรวจทานข้อมูล

สสย. ได้มีการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 ระหว่างวันที่ 13-14 มกราคม 2561 ณ โรงแรมนิวโว ซิตี้ กรุงเทพฯ และครั้งที่ 2 ในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2561 ณ โรงแรมนิวโว ซิตี้ กรุงเทพฯ

จากนั้นในวันที่ 25 มีนาคม 2561 ได้จัดสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ 1 กลุ่มและกลุ่มคนตามช่วงวัยที่กำหนด จำนวน 1 กลุ่มเพื่อปรับปรุงตัวบ่งชี้

ครั้งสุดท้ายคือการรับฟังความคิดเห็นจากองค์กรที่จะนำไปใช้ประโยชน์ ในวันที่ 31 พฤษภาคม 2561 ณ โรงแรมเซ็นจูรี่ กรุงเทพฯ

ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการประชุมเชิงปฏิบัติการ และการสนทนากลุ่มได้นำมาใช้ในการตีความข้อมูลและจัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่ศึกษา เปรียบเทียบข้อมูลและสร้างข้อสรุปจากการดำเนินงานดังกล่าวทำให้ได้สมรรถนะ MIDL ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง

## 5.3 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กปฐมวัย

**เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)** เป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลง ผู้ปกครอง ครู ผู้เลี้ยงดูเด็ก ต่างมีประเด็นถกเถียงกันว่าเด็กควรจะใช้เทคโนโลยีอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับช่วงวัย

พนิดา ซาตยาภา (2559) กล่าวว่านักวิชาการทางปฐมวัยหลายท่านไม่เห็นด้วยกับการนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัย เนื่องจากสมองของเด็กควรจะเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการรับรู้ และเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัว แต่เทคโนโลยีที่นำมาใช้กับเด็กปฐมวัยมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางเดียว ทำให้ไม่สามารถทดแทนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้คนรอบตัวได้ อย่างไรก็ตามได้มีการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยเช่น การนำแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย การใช้โปรแกรมนาฬิกาบนหน้าจอจับเวลาเพื่อสร้างวินัยให้กับเด็กอีกทั้งช่วยฝึกให้เด็กรู้จักการควบคุมตัวเองและทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสิ้นได้ เป็นต้น

สถานการณ์การใช้สื่อของเด็กปฐมวัยในปัจจุบันนี้คือเด็กสามารถเข้าถึงสื่อจากโทรศัพท์มือถือ และ เครื่องมือที่ติดต่อสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่บ้าน สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และเครื่องมือใหม่ๆที่ทำนาย ผู้ปกครองในการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ จากการศึกษาของ (Common Sense, 2017) พบว่าเด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบใช้เวลา 42 นาทีต่อวันอยู่หน้าจอสื่อ ใช้เวลาในการฟังเพลง 23 นาทีต่อวัน 21 นาทีในการอ่าน หรือฟัง เรื่องจากการอ่าน อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่าเด็ก 2 ขวบมีแนวโน้มในการใช้สื่อน้ำจอลดน้อยลงจาก มากกว่า 50 นาทีในปี ค.ศ. 2011 ถึงปี ค.ศ.2013 เหลือเพียง 42 นาทีในปี 2017 การใช้สื่อโทรทัศน์และ DVD ลดลงแต่มีการใช้สื่อผ่านทางโทรศัพท์มือถือเพิ่มมากขึ้น และมีการฟังดนตรีลดลงจาก 39 นาทีต่อวันในปี ค.ศ. 2011 เป็น 23 นาทีต่อวันในปี ค.ศ.2017

ประเด็นท้าทายสำหรับการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็กปฐมวัยเพราะมีการ ใช้เทคโนโลยีเป็นที่เลี้ยงเด็ก และการใช้สื่อเทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม โดยทั้งสองประเด็นนี้ส่งผลต่อสุขภาพ พัฒนาการและการเรียนรู้พฤติกรรมและการทำงานทางสมอง (สมาคมอนุบาลแห่งประเทศไทย, 2560)

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองเด็กพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ได้นำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้กับเด็กเพื่อเป็น การส่งเสริมการเรียนรู้ โดยใช้หนังสือและสิ่งพิมพ์น้อยลง และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากกว่า กิจกรรมที่เด็กได้ทำ เช่นดูการ์ตูน เล่นเกม ในบางครอบครัวได้มีการกำหนดกฎกติกาในการใช้และจำกัดเวลาในการใช้เทคโนโลยี โดยผู้ปกครองเห็นว่า ความรู้บางอย่างเป็นความรู้ที่ผู้ปกครองไม่สามารถให้กับเด็กได้ ผู้ปกครองก็จะให้เด็ก เรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล สำหรับบางครอบครัว เด็กใช้สื่อดิจิทัลค่อนข้างบ่อย จนทำให้ผู้ปกครองเกิดความกังวลใจ ว่าจะส่งผลเสียต่อสุขภาพและได้รับแบบอย่างที่ไม่ดี

จากการศึกษาสถานการณ์ดังกล่าว สามารถสรุปสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กปฐมวัยได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กปฐมวัย

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อสารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access)</b>	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆตามวิธีการโดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ</li> </ul>
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้เครื่องมือสื่อและสารสนเทศได้โดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ</li> </ul>
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยโดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ</li> </ul>
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>บอกความต้องการของตนเองและแสดงการเข้าถึงข้อมูลผ่านเครื่องมืออย่างเหมาะสม</li> </ul>
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยตามที่ได้รับการชี้แนะจากผู้ใหญ่</li> </ul>
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้เวลาในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละวันได้ตามข้อตกลง</li> <li>บอกเหตุผลของตนเองในการเวลากับสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล</b>	
2.1 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อและเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>สามารถใช้สื่อต่างๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้ (4 ปีขึ้นไป)</li> </ul>



2.2 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และ ความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บอกชื่อประเภทของสื่อได้</li> <li>● บอกความหมายที่ปรากฏในสื่อได้</li> </ul>
--	---

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ</b>	
3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆในการสร้าง สื่อ สารสนเทศ สั้งเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบ ข้อมูล สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บอกลำดับขั้นตอนการนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน</li> <li>● แสดงวิธีใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ตามขั้นตอน</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง</b>	
4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและ ใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ปฏิบัติตามหรือร่วมสร้างข้อตกลงในการ สร้างใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกใน ฐานะพลเมือง</li> </ul>
4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● สามารถสื่อสารด้วยวิธีการต่างๆได้อย่าง เหมาะสมกับวัตถุประสงค์</li> </ul>
4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสาร สนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการ เปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้น ในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● มีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศ ในการแก้ปัญหา</li> </ul>

## MIDL ที่พึงประสงค์ 3 - 6 ขวบ

### 3-4 ขวบ

กล่าวนเมื่อสัมพันธ์กัน รื้อค้น ตำรวจ เข้าใจภาษา เวลา มากขึ้น สนใจการเข้ากลุ่ม ต้องการการยอมรับ แต่ไม่เข้าใจ การช่วยเหลือส่วนมือกันนัก เลือกเล่นหรือใช้ของเล่น จินตนาการเพื่อเข้าใจตนเองและสังคมรอบข้างได้ดีขึ้น

### 4-5 ขวบ

ร่างกายแข็งแรงมากขึ้น ชอบสำรวจ ทดลอง ชอบพูดชอบ เล่า เส้นแบ่งความฝันกับความจริงยังไม่ชัด เป็นนักสังเกต เริ่มมีเหตุผล เรียนรู้ความแตกต่าง ชอบอยู่ในกลุ่มเพื่อน รู้จักแบ่งปัน รู้จักวิธีเล่น รู้จักแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดความ ขัดแย้ง

### 5-6 ขวบ

โตเร็วมาก เข้าใจภาษามากขึ้น บอกเล่าได้ชัดเจน ชอบ โฆษณาทางทีวี รายการสำหรับเด็ก เข้าใจเหตุและผลมากขึ้น รู้จักการรอคอย ไม่เข้าใจนามธรรม มีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น อยากรู้ทำให้ผู้ใหญ่พอใจ รู้จักการเป็นผู้นำ การเสนอความเห็น การแบ่งปันและรู้จักการเล่นอย่าง ยุติธรรม

### ใช้สื่อเป็นเครื่องมือให้เกิดประโยชน์

#### สนับสนุนการเรียนรู้ อยู่ในสังคมอย่างรู้เท่าทันและมีความสุข



- ใช้สื่อภายใต้การดูแลของผู้ใหญ่ ชวนคุยตอบโต้
- ใช้เวลาไม่เกิน 20-30 นาที สลับกับกิจกรรมอื่น
- คัดเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับพัฒนาการและธรรมชาติตามวัย
- เด็กอยู่กับสื่อเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย
- สื่อมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในการทำกิจกรรม
- ใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดขวางปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง
- ไม่บั่นทอนสุขภาพกายและจิตของเด็ก
- ใช้สื่อที่เป็น “ของจริง” “ของจำลอง” และ “ภาพ”

## 5.4 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กประถมศึกษา

เด็กประถมศึกษา (อายุ 7-12 ปี) เป็นกลุ่มที่มีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตค่อนข้างมากเช่นเดียวกัน โดยจากการสำรวจสถานการณ์การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กกลุ่มนี้ ของสำนักงานสถิติแห่งชาติในช่วงปีพ.ศ. 2550-2559 โดยเป็นการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือในกลุ่มอายุระหว่าง 6-14 พบว่ามีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 35.9 ในปี พ.ศ. 2553 มาเป็นร้อยละ 61.4 ในปีพ.ศ. 2559 อีกทั้งมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตรองจากกลุ่มวัยรุ่น (อายุ 15-24 ปี) และวัยผู้ใหญ่ (25-34 ปี) ทั้งนี้ในการสำรวจถึงการโทรศัพท์มือถือของเด็กอายุระหว่าง 6-14 ปีพบที่มีการใช้งานเพิ่มขึ้นถึง 4.5 เท่า โดยเพิ่มจากร้อยละ 7 ในปีพ.ศ. 2550 เป็นร้อยละ 32 ในปี พ.ศ. 2557 และเด็กและเยาวชนเกือบทุกคนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีเคยใช้โทรศัพท์มือถือ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560)

นอกจากนี้จากการสำรวจของสำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ สทอ. (ETDA) ซึ่งเก็บข้อมูลผ่านทางอินเทอร์เน็ตจากผู้ตอบที่พักอาศัยในประเทศไทย และยินดีให้ข้อมูลด้วยความสมัครใจ จำนวน 16,661 คน

พบว่า เด็กในวัยประถมศึกษา หรือ เด็ก Gen Z คือเด็กที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 เป็นต้นไป และเป็นช่วงวัยหรือเจนเนอเรชันที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี จะมีการใช้และเข้าถึงสื่อสารสนเทศดังนี้

- 1) จำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ที่ 40.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือคิดเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 5.7 ชั่วโมงต่อวัน
- 2) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 3 อันดับแรก ได้แก่ สมาร์ทโฟน (ร้อยละ 81.4) รองลงมา เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (ร้อยละ 51.7) และคอมพิวเตอร์พกพา (ร้อยละ 50.1)
- 3) ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก Gen Z คือช่วงเวลา 16.01 -20.00 น.ซึ่งเป็นช่วงหลังเลิกเรียนโดยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต Gen Z คิดเป็นร้อยละ 76.1 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็น Gen Z ทั้งหมด
- 4) สถานที่ที่ Gen Z นิยมใช้อินเทอร์เน็ต 3 อันดับแรก ได้แก่ บ้าน/ที่พักอาศัย คิดเป็นร้อยละ 92.6 สถานศึกษาคิดเป็นร้อยละ 40.4 และตามที่สาธารณะ (เช่น ร้านอาหาร ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น) คิดเป็นร้อยละ 17.0
- 5) กิจกรรมออนไลน์ยอดนิยม 5 อันดับแรกของเด็ก Gen Z จะเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่โดยอันดับแรกเป็นการใช้เพื่อพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 95.8) รองลงมาเป็นการชมคลิปวิดีโอผ่าน YouTube (ร้อยละ 90.6) การใช้เพื่อดูโทรทัศน์/ชมภาพยนตร์/ฟังวิทยุออนไลน์ (ร้อยละ 79.2) การใช้เพื่อความบันเทิงโซเชียลมีเดีย/เพลง/ละคร/เกม (ร้อยละ 79.1) และการใช้เพื่อค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 77.0)ตามลำดับ โดยคิดจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็น Gen Z ทั้งหมด

นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กอายุ 6-14 ปี จะได้รับการสนับสนุนให้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านทางคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ขณะที่เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่มีมือถือ จึงใช้มือถือเป็นอุปกรณ์หลักในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเมื่อเด็กเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ง่าย หลายครั้งจึงเกิดความกังวลใจต่อการใช้งานสื่อออนไลน์ของเด็ก และต้องการให้หน่วยงานภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์จากผลการสำรวจที่พบว่า คราวเรือนร้อยละ 47 ต้องการให้ควบคุมเว็บไซต์ลามกอนาจาร รองลงมาคือควบคุมผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต หรือ เกมออนไลน์และควบคุมการตัดต่อ ดัดแปลง เผยแพร่ ข้อมูลภาพ เสียง อันทำให้ผู้อื่นเสียหาย คิดเป็นร้อยละ 26 และ 23.7 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560)

ปัญหาท้าทายสำหรับเด็กประถมศึกษาคือ สำหรับเด็ก Gen Z ปัญหาที่รบกวนเด็กกลุ่มนี้มากที่สุดคือความล่าช้าในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 73.4) ปริมาณโฆษณาออนไลน์ที่รบกวน (ร้อยละ 49.0) การเชื่อมต่อช้าหรือหลุดบ่อย (ร้อยละ 34.3) และการถูกรบกวนด้วยสื่อลามกอนาจาร (ร้อยละ 13.0)

ประเด็นที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบันคือ การที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและถูกรบกวนได้โดยสื่อลามกอนาจาร หรือการโฆษณาชวนเชื่อ ดังนั้น นอกจากจะมีการกำหนดแนวทาง มาตรการหรือนโยบายใดๆ เพื่อแก้ไขปัญหาเยาวชนถูกรบกวนมาให้เสพติดภาพหรือสื่อลามกอนาจารที่ไม่เหมาะสมแล้ว สถาบันการศึกษาควรให้ความรู้ความเข้าใจเพื่อให้เยาวชนไทยห่างไกลและรู้เท่าทัน ไม่ตกเป็นเหยื่อจากการถูกรบกวนมาด้วยสิ่งเหล่านี้ ร่วมกับผู้ปกครอง (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์กรมมหาชน), 2560)

จากการศึกษาดังกล่าวสามารถสรุปสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กประถมศึกษาได้ดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 5.2 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กประถมศึกษา**

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย</b>	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายลักษณะข้อมูลและบทบาทหน้าที่ของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> </ul>
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>บอกประเภทของสื่อ และประโยชน์ในการใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้</li> </ul>
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>บอกหลักการและวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยได้</li> <li>เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐานอย่างปลอดภัยได้</li> </ul>
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้ สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>บอกความต้องการ และวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ รวมทั้งช่องทางการเข้าถึง ข้อมูลสารสนเทศได้</li> <li>เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ</li> </ul>
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง	<ul style="list-style-type: none"> <li>บอกวิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเข้าถึง</li> </ul>

ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<p>ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● เข้าถึง ส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่น โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย</li> </ul>
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะเปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ใช้เวลาในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละวันได้อย่างเหมาะสม</li> </ul> <p>อธิบายเหตุผลของตนเองในการใช้เวลากับสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม</p>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล</b>	
2.1 เข้าใจกลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บอกกฎระเบียบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการสื่อสารได้</li> </ul>
2.2 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อและเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายความแตกต่างของสื่อแต่ละประเภทได้</li> <li>● อธิบายวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสื่อและสารสนเทศ</li> </ul>
2.3 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● บอกความหมายและความหมายแฝงที่ปรากฏสื่อได้</li> </ul>
2.4 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อ มีวิจารณญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>● แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดีหรือไม่ดี มีประโยชน์หรือไม่มีประโยชน์ และมีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้</li> <li>● ประเมินความน่าเชื่อถือได้ ประโยชน์และคุณค่าของข้อมูลและแหล่งข้อมูล</li> </ul>
2.5 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายผลกระทบที่เกิดจากการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคมได้</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
---------	-----------

ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ	
<p>3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สั้งเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูล สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ยกตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีอื่นๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศได้</li> <li>● ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล สารสนเทศและสร้างสื่อ สารสนเทศที่มีประโยชน์ได้</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง</b>	
<p>4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและ การใช้สื่อ สารสนเทศ เพื่อแสดงออกใน ในฐานะพลเมืองได้</li> </ul>
<p>4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ระบุและเลือกใช้ช่องทางหรือวิธีการเพื่อ สร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบททาง สังคมวัฒนธรรมได้</li> </ul>
<p>4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการ เปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้น ในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● มีส่วนร่วมในการสร้างหรือใช้สื่อ สารสนเทศ ในการแก้ไขปัญหา หรือสร้างการ เปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ ในระดับบุคคลหรือกลุ่ม</li> </ul>



### 5.5 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่ฟังประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กมัธยมศึกษา

เด็กมัธยมศึกษา (อายุ 13-18 ปี) หรือเด็กวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย (Physical) จิตใจ (Psychological) และความคิด (Cognitive) ซึ่งเป็นวัยที่มีความเปราะบาง และเสี่ยงต่อสิ่งเร้าภายนอกและภายในตัวเอง กลุ่มนี้ควรมีการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการคิดวิเคราะห์ ทักษะการอ่าน การคำนวณ ซึ่งจะช่วยปลูกฝังให้เขามีทักษะที่ดีในช่วงวัยต่อไป

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของวัยรุ่นมัธยมศึกษาพบว่า สื่อออนไลน์เป็นสื่อที่วัยรุ่นเข้าถึงมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กวัยรุ่นจะเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ประเภทไลน์และเฟซบุ๊กผ่านสมาร์ตโฟน (Smartphone) มากที่สุด มีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อเพื่อสนทนาเรื่องทั่วไปมากที่สุด รองลงมาคือเพื่อคุยเรื่องการเรียนและการบ้าน ทั้งนี้เพศชายจะมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อติดตามข่าวสารและสถานการณ์บ้านเมือง รวมถึงใช้เพื่ออ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์มากกว่าเพศหญิง ขณะที่เพศหญิงส่วนใหญ่ใช้เพื่อผ่อนคลายความเครียดและใช้เพื่อติดตามข่าวสารบันเทิง

นอกจากนี้ยังพบว่าวัยรุ่นนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง การพนัน เนื้อหาเกี่ยวกับการฆาตกรรม และเนื้อหาลามกอนาจาร โดยมีเหตุผลในการเข้าถึง เพราะความอยากรู้อยากเห็น เพื่อความบันเทิง เพื่อนชักชวน และพบเห็นจากคนที่โพสต์หรือแชร์ข้อมูลไว้แล้ว

ในส่วนของการส่งรูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความที่แสดงออกถึงความไม่เหมาะสมนั้นพบว่าเหตุผลที่ส่งมากที่สุด ได้แก่ มีการแชร์ส่งต่อๆ กันมา รองลงมาคือความคึกคะนองและความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ในการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อออนไลน์นั้น เด็กในวัยนี้มีความเห็นว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคล สาเหตุของการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่แสดงออกเพราะอยากดัง รองลงมาคือ อายากโซว์ เรียกร้องความสนใจ เลียนแบบผู้อื่น ระบายความรู้สึก (ด่า) อยากได้เงิน และขาดความอบอุ่นตามลำดับ

จากการศึกษาดังกล่าว สามารถสรุปสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กมัธยมศึกษา ได้ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 5.3 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ( MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ( MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กมัธยมศึกษา**

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย</b>	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายลักษณะ คุณลักษณะพื้นฐานของสื่อต่างๆ ได้</li> <li>สามารถแยกแยะ เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของสื่อต่างๆ ได้</li> </ul>
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายลักษณะเฉพาะและการใช้งานของอุปกรณ์</li> <li>อธิบายลักษณะเฉพาะคุณลักษณะของ software และช่องทางต่างๆ ที่ช่วยในการเข้าถึงข้อมูล</li> </ul>
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>เลือกใช้คำสำคัญในการค้นหาข้อมูล สารสนเทศได้อย่างหลากหลายตามวัตถุประสงค์</li> <li>อธิบายกฎหมายเบื้องต้นเกี่ยวกับ ICT ความเป็นส่วนตัวของบุคคล การหมิ่นประมาท</li> </ul>



	<p>ลักษณะในการเข้าถึงและใช้สื่อ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ประเมินความเสี่ยงของการเข้าถึงระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีได้</li> </ul>
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูลเข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายความต้องการข้อมูลสารสนเทศของตนเองได้</li> <li>● เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ โดยไม่ถูกเบี่ยงเบนความสนใจจากเนื้อหาอื่นๆ</li> </ul>
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้อุปกรณ์ และเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อเข้าถึงส่งต่อและกระจายข้อมูลโดยใช้วิจารณญาณในการพิจารณาหลักความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต หลักกฎหมาย และกรอบของวัฒนธรรม</li> </ul>
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาเหมาะสมในการใช้สื่อและการเข้าถึงข้อมูล</li> <li>● คำนึงถึงและยอมรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นเมื่อใช้สื่อเกินความเหมาะสม</li> <li>● อธิบายและแยกแยะ อารมณ์และพฤติกรรม การแสดงออกที่เหมาะสมและสอดคล้องกัน</li> <li>● เท่าทันอารมณ์และควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ	

สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล	
2.1 รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● จำแนกความแตกต่าง สื่อพาณิชย์ สื่อสาธารณะ สื่อของรัฐได้</li> <li>● อธิบายหน้าที่ของบุคลากรที่ผลิตสื่อ</li> </ul>
2.2 วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์อิทธิพลในด้านต่างๆ ของธุรกิจ และการเมืองที่มีต่อการทำงานของสื่อ</li> <li>● อธิบายบทบาทและหน้าที่ของสื่อในสังคม</li> </ul>
2.3 กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายจริยธรรมของสื่อ</li> <li>● อธิบายกฎระเบียบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการสื่อสารได้</li> </ul>
2.4 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อ และเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้ โดยระบุได้ว่า เป็นสื่อเพื่อสาระ บันเทิงหรือโฆษณาประชาสัมพันธ์</li> <li>● อธิบายและเปรียบเทียบความแตกต่างของกลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้</li> </ul>
2.5 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายเทคนิคพื้นฐานการสร้างสื่อ</li> <li>● แยกแยะความเป็นจริงสิ่งที่สื่อประกอบสร้างขึ้นได้</li> <li>● แยกแยะข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็นในสื่อได้</li> </ul>
2.6 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อมี วิจารณ์ญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>● แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดีมีประโยชน์หรือไม่ มีประโยชน์ และมีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้</li> <li>● ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้</li> <li>● อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้</li> <li>● ตีความข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>● ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า</li> </ul>

<p>2.7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>วิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาสื่อและสารสนเทศจะส่งผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคมได้</li> </ul>
--	--

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<p><b>ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ</b></p>	
<p>3.1 ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อเผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบในฐานะพลเมือง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร</li> <li>สร้างสรรค์ และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือและลิขสิทธิ์ของผลงาน</li> </ul>
<p>3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายยกตัวอย่างเครื่องมือหรืออุปกรณ์การสื่อสารพื้นฐานเพื่อสร้างสรรค์ ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารหรือเนื้อหาสื่อได้ตรงตามวัตถุประสงค์</li> <li>สร้างสรรค์เนื้อหาและมั่นใจในการแสดงออกทางบวกเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ตลอดจนเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและลิขสิทธิ์ของผลงานก่อนการเผยแพร่</li> <li>แสดงความรับผิดชอบต่อผลของการสร้างสรรค์เนื้อหา</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<p><b>ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง</b></p>	

<p>4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายบทบาทและปฏิบัติตนตามหน้าที่ต่อตนเอง และสังคมตามวิถีประชาธิปไตย</li> <li>● วิเคราะห์อิทธิพลของสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศและดิจิทัล ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงและการต่อยอดกับอำนาจรัฐและทุน</li> <li>● วิเคราะห์ประเด็นสาธารณะหรือปัญหาสังคมแล้วตั้งคำถามหรือร่วมแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนได้</li> </ul>
<p>4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้สื่อ ช่องทางหรือวิธีการเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงหรือต่อยอด และมีส่วนร่วมตามกระบวนการประชาธิปไตย</li> <li>● ผลิตเนื้อหาสื่อเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงหรือต่อยอดด้วยวิถีประชาธิปไตยในระดับครอบครัว โรงเรียนหรือชุมชน</li> <li>● ประเมินผลกระทบจากการใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองที่จะเกิดขึ้นต่อตนเอง กลุ่ม ชุมชนหรือสังคม</li> </ul>
<p>4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมผ่านการสื่อสาร การผลิตสื่อและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อริเริ่มการเปลี่ยนแปลงตามโอกาสหรือช่องทางสื่อต่างๆทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคม</li> <li>● แสดงให้เห็นถึงการเคารพสิทธิในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมของผู้อื่น ทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคม</li> </ul>

**สมรรถนะด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย**

ใช้เป็น : รู้จักเลือกใช้ แหล่งข้อมูลออนไลน์ รู้จักใช้ search engine ที่หลากหลาย เปรียบเทียบ ตรวจสอบ และค้นหาที่มา ต้นฉบับของข้อมูลได้

ใช้อย่างถูกต้อง : รู้ กม.คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน รู้ความเป็น ส่วนตัว รู้ลิขสิทธิ์การเข้าถึงและใช้สื่อ

**MIDL ที่พึงประสงค์ 13-18 ปี**



**สมรรถนะด้านที่ 2 วิเคราะห์วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล**

มีองค์ความรู้พื้นฐานที่ช่วยในการคิด ตัดสิน วิเคราะห์ วิจรณ์ และประเมินได้ตาม หลักของเหตุและผล และใช้ข้อมูลรอบด้าน มีทักษะการอ่านจับใจความ เชื่อมโยง ความคิด และวิเคราะห์เนื้อหาที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ได้

**สมรรถนะด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูล สารสนเทศ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล**

สร้างสรรค์ และเผยแพร่อย่างมีจริยธรรม มีความรับผิดชอบ ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของ ผลงานผู้อื่น ต้องมีทักษะในการยับยั้งชั่งใจ การควบคุมอารมณ์ การคิดวิเคราะห์ ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อที่ผลิต

**สมรรถนะด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และ สร้างการเปลี่ยนแปลง**

รู้จักหน้าที่ของพลเมือง สิทธิของตนเอง และการเคารพสิทธิของผู้อื่น และรู้จักใช้ สื่อเพื่อการสร้างการเปลี่ยนแปลง



**5.6 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของระดับมหาวิทยาลัย**

กลุ่มมหาวิทยาลัย (อายุ 19-24 ปี) จากการสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อของกลุ่มคนวัยนี้ ระหว่าง ปี พ.ศ. 2556-2560 พบว่ากลุ่มคนวัยนี้มีพฤติกรรมการใช้สื่อดังต่อไปนี้คือ

ลักษณะประชากร ส่วนใหญ่นับชุมชนเมือง และชุมชนเมืองในต่างจังหวัด เน้นการศึกษาอยู่ใน มหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ ทั้งภาครัฐและเอกชน พื้นฐานทางเศรษฐกิจ สังคมส่วนใหญ่ มาจากครอบครัวชนชั้น กลาง พื้นฐานทางเศรษฐกิจ สังคมส่วนใหญ่ มาจากครอบครัวชนชั้นกลาง โครงสร้างครอบครัว มีครอบครัว หย่าร้างเกือบเท่าครอบครัวที่อยู่ด้วยกัน กลุ่มนี้จะมีโอกาสในการเข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลค่อนข้างสูง เพราะเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากมหาวิทยาลัยและหอพัก ช่วงเวลาและระยะเวลาที่ใช้มักจะใช้ในช่วงเวลาเย็น- ค่ำ เวลาประมาณ 2 ชั่วโมงขึ้นไป แต่ตามพฤติกรรมของ Gen C คือใช้ตลอดเวลาและไม่จำกัดเวลาการใช้ ส่วน ความถี่ในการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่และอินเทอร์เน็ตบ่อยและถี่และการเชื่อมต่อทั้งวัน ประเภทของสื่อที่ใช้สื่อ ออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เน้นหาเน้นความบันเทิงข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม ติดต่อสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น จุดประสงค์ในการเข้าถึงและใช้สื่อ เน้นการเป็นผู้รับสาร เพื่อความบันเทิง ข่าวสาร และเพื่อติดต่อดูสารกับกลุ่มเพื่อน

ปัญหาท้าทายสำหรับคนกลุ่มนี้คือ คนส่วนใหญ่ไม่เท่าทันตัวเอง ไม่ยอมรับว่าติดอินเทอร์เน็ต หรือใช้ ความรุนแรง ความรุนแรงที่นำเสนอผ่านสื่อต่างๆมีผลต่อการรับรู้และการแสดงพฤติกรรม ความรุนแรงทาง วาจาผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้ที่เคยเป็นเหยื่อความรุนแรงทางอินเทอร์เน็ตมักจะมีแนวโน้มในการใช้ความรุนแรง ทางอินเทอร์เน็ตกับผู้อื่น เพศชายจะเป็นเหยื่อของความรุนแรงทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง (อาจเป็น เพราะเพศชายเคยชินกับการใช้ความรุนแรงมากกว่า และอาจมีการยับยั้งชั่งใจเมื่อจะใช้ความรุนแรงทาง อินเทอร์เน็ตกับเพศหญิง)

นอกจากนี้จากข่าวที่เกิดขึ้นในสังคมไทยการเรียกเก็บเงินค่าใช้บริการและซื้อไอเทมเกมคูกี้รัน (Cookie Run) เป็นเงินหลักแสน เพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หลงคิดว่าเกมดังกล่าวให้บริการฟรี การเสพสื่อ ลามกอนาจาร การแสดงออกด้วยความรุนแรง การตบ ตี ทะเลาะวิวาทและพฤติกรรมลอกเลียนแบบ การถูก ล่อลวงผ่านแอปพลิเคชัน BEE TALK การหลงเชื่อคำโฆษณาสินค้า โดยมีความเชื่อผิดๆเกี่ยวกับรูปร่าง น้ำหนัก หรือผิวพรรณ เนื่องจากมายาคติเกี่ยวกับ “ผอมเพรียว ขาว สวย” และอื่นๆ ล้วนเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากการ บริโภคสื่ออย่างไม่รู้เท่าทัน (สรียา ทับทัน,2557 :1)และเป็นความเสี่ยงสำหรับกลุ่มคนวัยทำงานได้

จากการศึกษาดังกล่าวสามารถสรุปสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้าง ความเป็นพลเมืองของระดับมหาวิทยาลัย ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 5.4 สมรรถนะ MIDL ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้ MIDL เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของระดับ มหาวิทยาลัย**

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access)</b>	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายขอบเขตและบทบาทของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>อธิบายวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและ เทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์ การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>จำแนกประเภทและเปรียบเทียบคุณสมบัติ ของสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกันได้</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายประโยชน์ในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้</li> </ul>
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายถึงสิทธิและหน้าที่การเข้าถึงสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย</li> <li>● อธิบายบทบาทและหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและดิจิทัล</li> <li>● ประเมินความเสี่ยงของการเข้าถึงระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีได้</li> <li>● อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้</li> <li>● อธิบายถึงสิทธิของตนเองและเคารพสิทธิของผู้อื่นในการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูลเข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้ช่องทางการเข้าถึงและแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม</li> <li>● แยกแยะและเลือกใช้ข้อมูลและสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการของตนเองและเคารพสิทธิผู้อื่น</li> </ul>
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับช่องทางการสื่อสารเพื่อเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลได้อย่างมีวิจารณญาณและปลอดภัย</li> <li>● วิเคราะห์ถึงความปลอดภัยและผลที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</li> <li>● สามารถป้องกันตนเองจากอันตรายของการเข้าถึง ส่งต่อและกระจายข้อมูลได้</li> </ul>
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อและ</li> </ul>

	<p>เข้าถึงข้อมูล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ประเมินถึงผลทางบวกและทางลบจากการเปิดรับสื่อและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน</li> <li>● เท่าทันอารมณ์และควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม</li> </ul>
--	---

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล</b>	
2.1 รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายโครงสร้างทางธุรกิจและกระบวนการผลิตของสื่อ</li> <li>● อธิบายถึงบทบาทของธุรกิจและโฆษณาในฐานะผู้สนับสนุนสื่อ</li> </ul>
2.2 วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์อิทธิพลในด้านต่างๆของธุรกิจและการเมืองที่มีต่อการทำงานของสื่อ</li> <li>● อธิบายบทบาทและหน้าที่ของสื่อในสังคม</li> </ul>
2.3 กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายหน่วยงานและกลไกการกำกับดูแลสื่อ</li> <li>● อธิบายกระบวนการตรวจสอบการทำงานและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อได้</li> </ul>
2.4 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อ และเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> <li>● อธิบายและเปรียบเทียบความแตกต่างของกลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้</li> </ul>
2.5 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายกระบวนการที่สื่อใช้ประกอบสร้างความหมาย</li> <li>● วิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในสื่อได้</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ประเมินคุณค่าของความหมายแฝงได้</li> <li>● วิเคราะห์ประเด็นสำคัญและข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> </ul>
2.6 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อมี วิจารณ์ญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยี ดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>● แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดีหรือไม่ดี มีประโยชน์หรือไม่มีประโยชน์และมีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่า เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้</li> <li>● ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้</li> <li>● อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้</li> <li>● ตีความข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>● ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า</li> </ul>
2.7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายถึงผลการส่งต่อและการผลิตซ้ำข้อมูล สารสนเทศที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม</li> <li>● อธิบายถึงความเสี่ยง และภัยจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ</b>	
3.1 ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อ เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมี จริยธรรมและรับผิดชอบในฐานะพลเมือง	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร</li> <li>● อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และเผยแพร่งานสร้างสรรค์</li> <li>● สร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบในฐานะ</li> </ul>

	<p>พลเมืองโดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือและ ลิขสิทธิ์ของผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● เปิดกว้างและยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์ เกี่ยวกับสิ่งที่สื่อสารออกไป</li> </ul>
<p>3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆในการสร้าง สื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบ ข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายหรือยกตัวอย่างช่องทางการสื่อสาร ต่างๆที่สามารถสร้างผลกระทบทั้งเชิงบวก และเชิงลบต่อชุมชนและสังคม</li> <li>● เปรียบเทียบคุณลักษณะของเทคโนโลยีที่ เหมาะสมเพื่อสังเคราะห์และจัดการข้อมูล ให้เป็นระบบเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ได้</li> <li>● วิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ของการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสังเคราะห์และ จัดระบบความรู้</li> <li>● เลือกใช้เทคโนโลยีและช่องทางการสื่อสารที่ เหมาะสมได้</li> <li>● จัดระบบข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศเพื่อ นำมาใช้ประโยชน์ในอนาคต</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง</b>	
<p>4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและ ใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์คุณค่าของการสื่อสารและการ แสดงออกในฐานะพลเมืองของตนเองที่มีต่อ สังคม</li> <li>● มีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในการแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาของ สังคมหรือเคลื่อนไหวต่อสู้เพื่อความยุติธรรม</li> </ul>
<p>4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์ความแตกต่างและผลกระทบของ ช่องทางและวิธีการสื่อสารที่ใช้กับ กลุ่มเป้าหมายที่มีบริบททางสังคม วัฒนธรรมแตกต่างกัน</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้สื่อ ช่องทางและวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและบริบทของการสื่อสาร เพื่อตอรอง สร้างความเปลี่ยนแปลง หรือ และมีส่วนร่วมตามกระบวนการประชาธิปไตย</li> <li>● วิเคราะห์ผลตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายที่รับสื่อและผลกระทบจากการสื่อสารของตนเอง</li> </ul>
<p>4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ผลิตเนื้อหาที่สร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกให้แก่ตนเอง กลุ่มและสังคม</li> <li>● สร้างสรรค์ใช้ช่องทางสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแสดงความคิดเห็นมีส่วนร่วม และสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมในฐานะพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย</li> </ul>



**5.7 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มคนวัยทำงาน**

กลุ่มคนวัยทำงาน (อายุ 25-59 ปี) มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทจากวัยศึกษาเล่าเรียน มามีหน้าที่รับผิดชอบมากขึ้น และปรับเปลี่ยนจากวัยรุ่นเป็นวัยผู้ใหญ่เต็มตัว คือการสำเร็จการศึกษา มีหน้าที่การงาน แต่งงานและเป็นบิดามารดา กลุ่มนี้จะมีความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล รู้จักคิดแบบประสานข้อขัดแย้งและความแตกต่าง มีความอดทนและมีความสามารถในการจัดการกับข้อขัดแย้ง กลุ่มนี้จะมีความเข้าใจเรื่องการเมือง ขณะเดียวกันยังรู้จักการจัดการกับระบบระเบียบของสังคม รู้จักจัดการกับเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อย่างมีวุฒิภาวะโดยอาศัยประสบการณ์ในการเรียนรู้จากการทำงาน ฝึกฝนสมอง เพื่อความฉับไว อย่างไรก็ตาม การพัฒนาให้กลุ่มนี้เป็นพลเมืองประชาธิปไตยอย่างสมบูรณ์ต้องเข้าใจว่า พลเมืองวัยนี้มีความสนใจเรียนรู้เมื่อมีความพร้อมและเห็นความสำคัญตลอดจนการเรียนรู้นั้น จะต้องเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม

ด้านกิจกรรม จะประกอบกิจกรรมสื่อร่วมกับการลงทุน การเท่าทันสุขภาพ สิ่งแวดล้อม งานอาสาสมัคร โดยสนใจกิจกรรมด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ การทำธุรกิจใหม่ การสร้างเศรษฐกิจระดับ ย่อมไปถึงการทำธุรกรรมทางการเงิน รวมทั้งกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัว

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประจำปี พ.ศ. 2560 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พบว่าเมื่อพิจารณาจากกลุ่มผู้ใช้วัยทำงานหรือกลุ่ม Gen Y และ Gen X นั้น Gen Y เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย

สูงที่สุด ซึ่งในวันทำงาน หรือวันเรียนหนังสือใช้ 7.12 ชั่วโมง/วัน ส่วนวันหยุดใช้ 7.36 ชั่วโมง/วัน ส่วนสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้กันมากที่สุดคือ YouTube รองลงมาคือ Line และ Facebook ส่วน GenX ในวันทำงาน หรือวันเรียนหนังสือใช้ 5.48 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนวันหยุดใช้ 5.18 ชั่วโมงต่อวัน Line เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ GenX นิยมใช้ในการติดต่อสื่อสารมากที่สุด รองลงมาคือ Facebook และ YouTube ส่วนกิจกรรมออนไลน์ อันดับต้นๆ ได้แก่ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การใช้เพื่อรับส่งอีเมล การซื้อสินค้าและบริการทางออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์

ปัญหาที่ท้าทายกลุ่มคนวัยทำงานในการใช้สื่อออนไลน์คือ ปริมาณโฆษณาที่รบกวน เกิดปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ต แต่ไม่รู้จะไปขอความช่วยเหลือใคร ตลอดจนถูกรบกวนด้วยอีเมลขยะ มีการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังผ่านสื่อออนไลน์ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ รวมถึงการข่มขู่กันในโลกออนไลน์เพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งได้รับความอับอาย เสียใจ ไร้ค่า หรือไม่ปลอดภัย ซึ่งนำไปสู่การทำร้าย การฆ่าตัวตาย การเสียทรัพย์สินเป็นต้น

จากตารางสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มคนวัยทำงาน สามารถอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 5.5 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มคนวัยทำงาน**

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access)</b>	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายขอบเขตและบทบาทของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>อธิบายวิธีการทำงานของสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละประเภท</li> <li>อธิบายวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>จำแนกประเภทและเปรียบเทียบคุณสมบัติและธรรมชาติของสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกันได้</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายประโยชน์ในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้</li> </ul>
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายหลักการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลอย่างถูกต้องและปลอดภัยในการเข้าถึง ส่งต่อและกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่น</li> <li>เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย</li> <li>ประเมินความเสี่ยง ความปลอดภัย และผลที่อาจเกิดจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>เลือกใช้ช่องทางการเข้าถึงและแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม</li> <li>แยกแยะและเลือกใช้ข้อมูลและสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการของตนเองและเคารพสิทธิผู้อื่น</li> </ul>
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับช่องทางการสื่อสารเพื่อเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และปลอดภัย</li> <li>วิเคราะห์ถึงความเสี่ยง ความปลอดภัยและผลที่อาจเกิดจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>สามารถป้องกันตนเองจากอันตรายของการเข้าถึง ส่งต่อและกระจายข้อมูลได้</li> </ul>
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อและเข้าถึงข้อมูล</li> <li>ประเมินถึงผลทางบวกและทางลบจากการเปิดรับสื่อและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายความรู้สึกและความคิดของตนเอง ในขณะที่เปิดรับสื่อได้</li> <li>● เท่าทันและจัดการอารมณ์จากการใช้สื่อ และข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ</li> <li>● ให้คำแนะนำในการจัดการอารมณ์และ จัดสรรเวลาในการใช้สื่อและเทคโนโลยี ดิจิทัลแก่บุคคลอื่นได้</li> </ul>
--	--

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล</b>	
2.1 รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายความสัมพันธ์เชิงอำนาจและ วิเคราะห์ผลกระทบของทุนและการเมืองที่ มีต่อการทำงานของสื่อ</li> <li>● อธิบายถึงโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อได้</li> </ul>
2.2 วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อใน สังคมประชาธิปไตยได้</li> </ul>
2.3 กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์กฎหมายและกลไกเกี่ยวกับการ กำกับดูแลสื่อ</li> <li>● วิเคราะห์กลไกกำกับติดตามสื่อในสังคม ประชาธิปไตยได้</li> </ul>
2.4 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อ และเนื้อหาแต่ละ ประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์ จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> <li>● อธิบายและเปรียบเทียบความแตกต่างของ กลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้</li> <li>● วิเคราะห์ความแตกต่างมิติทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ ที่ส่งผลต่อ สื่อแต่ละประเภท</li> </ul>
2.5 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อได้</li> </ul>

<p>ความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้</li> <li>● อธิบายได้ถึงบริบทเบื้องหลังและกระบวนการที่สื่อใช้ประกอบสร้างความหมาย</li> <li>● วิเคราะห์ประเด็นสำคัญและข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> </ul>
<p>2.6 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อมี          วิจารณ์ญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยี          ดิจิทัล</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดีหรือไม่ดี มีประโยชน์หรือไม่มีประโยชน์และมีคุณค่าและไม่มีคุณค่า เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้</li> <li>● ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้</li> <li>● อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้</li> <li>● ตีความข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>● ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า</li> </ul>
<p>2.7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ          สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น          และสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์ถึงผลการส่งต่อและการผลิตซ้ำข้อมูล สารสนเทศที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม</li> <li>● การประเมินความเสี่ยง ความปลอดภัย และผลที่อาจเกิดจากการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>

<p>สมรรถนะ</p>	<p>ตัวบ่งชี้</p>
----------------	------------------



ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ	
<p>3.1 ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อเผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร</li> <li>● ปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และเผยแพร่งานสร้างสรรค์</li> <li>● สร้าง เผยแพร่เนื้อหาผ่านสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล โดยตระหนักถึงสถานะของตนเองในการเป็นผู้ผลิตเนื้อหา</li> <li>● สร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือและลิขสิทธิ์ของผลงาน</li> <li>● เปิดกว้างและยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสิ่งที่สื่อสารออกไป</li> </ul>
<p>3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายหรือยกตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆในการสร้างสื่อ สารสนเทศที่สามารถสร้างผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อชุมชนและสังคม</li> <li>● เปรียบเทียบคุณลักษณะของเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อสังเคราะห์และจัดการข้อมูลให้เป็นระบบเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ได้</li> <li>● วิเคราะห์คุณค่าหรือประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสังเคราะห์และจัดระบบความรู้</li> <li>● เลือกใช้เทคโนโลยีและช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสมได้</li> <li>● จัดระบบข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในอนาคต</li> </ul>

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
---------	-----------

ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง	
<p>4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ปฏิบัติตามบทบาทของตนเองในการสร้าง และใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกใน ในฐานะพลเมือง</li> <li>● มีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในการแสดง ความคิดเห็น เกี่ยวกับประเด็นปัญหาของ สังคมหรือเคลื่อนไหวต่อสู้เพื่อความยุติธรรม</li> </ul>
<p>4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ประเมิน ตัดสินใจและเลือกใช้ช่องทาง และ วิธีการสื่อสารต่างๆที่เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบททาง สังคมวัฒนธรรม เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง และมีส่วนร่วมตามวิถีประชาธิปไตย</li> <li>● ประเมินผลตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายที่รับ สื่อและผลกระทบจากการสื่อสารของตนเอง</li> </ul>
<p>4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสาร สนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการ เปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้น ในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● มีส่วนร่วมและการพูดคุย แลกเปลี่ยน ถกเถียงอย่างสร้างสรรค์</li> <li>● ใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบและสร้างการเปลี่ยนแปลง</li> <li>● สามารถเสนอแนะแนวทางการใช้สื่อในการ ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงใน ทางบวกให้กับช่วงวัยอื่นๆ</li> </ul>



**5.8 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มผู้สูงวัย**

กลุ่มผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) เป็นช่วงเวลาแห่งการเติบโตสู่ความสมบูรณ์ทางจิตวิญญาณ เข้าใจคุณค่าของชีวิต มีการฟื้นฟูเยียวยาความสัมพันธ์ทางสังคม มีชีวิตที่เต็มไปด้วยภูมิปัญญาจากประสบการณ์ที่ผ่านมาของชีวิต กลุ่มนี้เปิดรับข้อมูลจากสื่อกระแสหลัก ได้แก่ วิทยุ และโทรทัศน์เป็นหลัก ซึ่งมักจะติดตามรายการประเภทบันเทิง ข่าวสาร และโฆษณา จะเข้าถึงสื่อไม่ค่อยหลากหลาย จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อสารก็เข้ามามีบทบาทสำคัญกับผู้สูงอายุเช่นเดียวกัน จากข้อมูลการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2554-2557 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่ามีการขยายตัวของผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุและที่น่าสนใจคือ ผู้สูงอายุมีอัตราการเปลี่ยนแปลงของร้อยละการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดถ้าเทียบกับประชากรวัยอื่นคือ เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 95 ดังนั้นผู้สูงอายุจึงเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่มีบทบาทในการใช้สื่อออนไลน์เช่นเดียวกัน

ผู้สูงอายุจะใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อคลายความเหงา สร้างความสุขทางใจ และสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและลูกหลาน แม้ว่าผู้สูงอายุจะใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวางมากขึ้นแต่ยังเป็นผู้รับและผู้ใช้ประโยชน์มากกว่า การสร้างเนื้อหา สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ ผู้สูงอายุจะเป็นกลุ่มที่เกิดก่อนยุคดิจิทัล และส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับประถมศึกษา และขาดทักษะทางภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ บางคนก็ปฏิเสธการใช้

คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และในการสื่อสารผ่านโทรศัพท์มือถือ ผู้สูงอายุที่มีการศึกษาน้อยกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่ไม่สามารถส่งข้อความและโต้ตอบด้วยข้อความได้ ถ้าสูงกว่าปริญญาตรีอ่านและตอบได้ด้วยวิธีการกด แป้นพิมพ์ได้ รูปแบบการใช้งานที่เหมาะสมคือการรับสายและโต้ตอบด้วยเสียงพูด ในขณะที่ผู้สูงอายุที่พหมี ฐานะ กลับขาดความกล้าลองของใหม่ เข้าใจว่าเป็นสิ่งยุ่งยาก ไม่ชิน ไม่จำเป็น ไม่สำคัญ และผู้สูงอายุบางกลุ่ม ก็ยังมีความกังวลในการใช้สื่อสมัยใหม่ด้วย

ปัญหาท้าทายสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุคือ ผู้สูงอายุใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างไม่เหมาะสม เช่นติด การใช้ไลน์จนลืมเวลา ส่งข้อความและภาพทางไลน์อย่างไม่เหมาะสม เป็นต้น นอกจากนี้กลุ่มผู้สูงอายุมักถูกสื่อ หลอกจากการปลุกกระตุ้นความคิด การเสนอขายผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร และการโฆษณาชวนเชื่อ

จากการศึกษาดังกล่าว สามารถสรุปสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อ สร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มผู้สูงอายุดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.6 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การ รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มผู้สูงอายุ

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access)</b>	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายบทบาทและหน้าที่ของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul>
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์ การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>จำแนกประเภทและเปรียบเทียบคุณสมบัติ ของสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกัน ได้</li> <li>อธิบายประโยชน์ในการใช้งานสื่อและ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อตอบสนอง วัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้</li> </ul>
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและ ปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายข้อดี ข้อเสียและข้อควรระมัดระวัง ในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจาย สารสนเทศให้กับผู้อื่นผ่านสื่อและ เทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> <li>อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● สามารถเข้าถึง ส่งต่อและกระจายสารสนเทศให้กับผู้อื่นผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย</li> </ul>
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้ช่องทางการเข้าถึงและแพร่กระจายสารสนเทศได้ตรงกับความต้องการของตนเอง</li> <li>● เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้อย่างหลากหลาย และสอดคล้องกับความต้องการของตนเอง</li> </ul>
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณเพื่อเข้าถึง ส่งต่อและกระจายข้อมูลได้อย่างปลอดภัย</li> <li>● อธิบายถึงอันตรายของการเข้าระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีได้</li> <li>● สามารถป้องกันตนเองจากอันตรายของการเข้าถึง ส่งต่อและกระจายสารสนเทศได้</li> </ul>
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อและเข้าถึงข้อมูล</li> <li>● ประเมินถึงผลทางบวกและทางลบจากการเปิดรับสื่อและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน</li> <li>● อธิบายถึงความรู้สึกและความคิดของตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อได้</li> <li>● เท่าทันและจัดการอารมณ์จากการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> <li>● ให้คำแนะนำในการจัดการอารมณ์และจัดสรรเวลาในการใช้สื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลแก่บุคคลอื่นได้</li> </ul>

<b>ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล</b>	
2.1 รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายความสัมพันธ์เชิงอำนาจและวิเคราะห์ผลกระทบของทุน และการเมืองที่มีต่อการทำงานของสื่อได้</li> <li>● อธิบายถึงโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อได้</li> </ul>
2.2 วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อในสังคมประชาธิปไตยได้</li> </ul>
2.3 กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์กฎหมายและกลไกเกี่ยวกับการกำกับดูแลสื่อ</li> <li>● วิเคราะห์กลไกการบังคับใช้กฎหมายที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของตนเองและคนในชุมชน</li> </ul>
2.4 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อ และเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์แหล่งที่มาของเนื้อหาสื่อและสารสนเทศได้</li> <li>● อธิบายและเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสื่อและสารสนเทศได้</li> </ul>
2.5 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อได้</li> <li>● วิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในสื่อและสารสนเทศได้</li> <li>● วิเคราะห์ประเด็นสำคัญและข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> </ul>
2.6 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อมี วิจารณ์ญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> <li>● แยกแยะและประเมินสารสนเทศที่ดีหรือไม่ดี มีประโยชน์หรือไม่ประโยชน์ และมีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่า เหมาะสม หรือไม่เหมาะสมได้</li> <li>● ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของสารสนเทศได้</li> <li>● อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ดีความสารสนเทศที่ได้รับจากการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> </ul>
2.7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● วิเคราะห์ถึงผลกระทบทางบวกและทางลบจากการส่งต่อและการผลิตซ้ำสารสนเทศที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมได้</li> <li>● ประเมินความเสี่ยง และภัยจากการเผยแพร่สารสนเทศผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้</li> </ul>

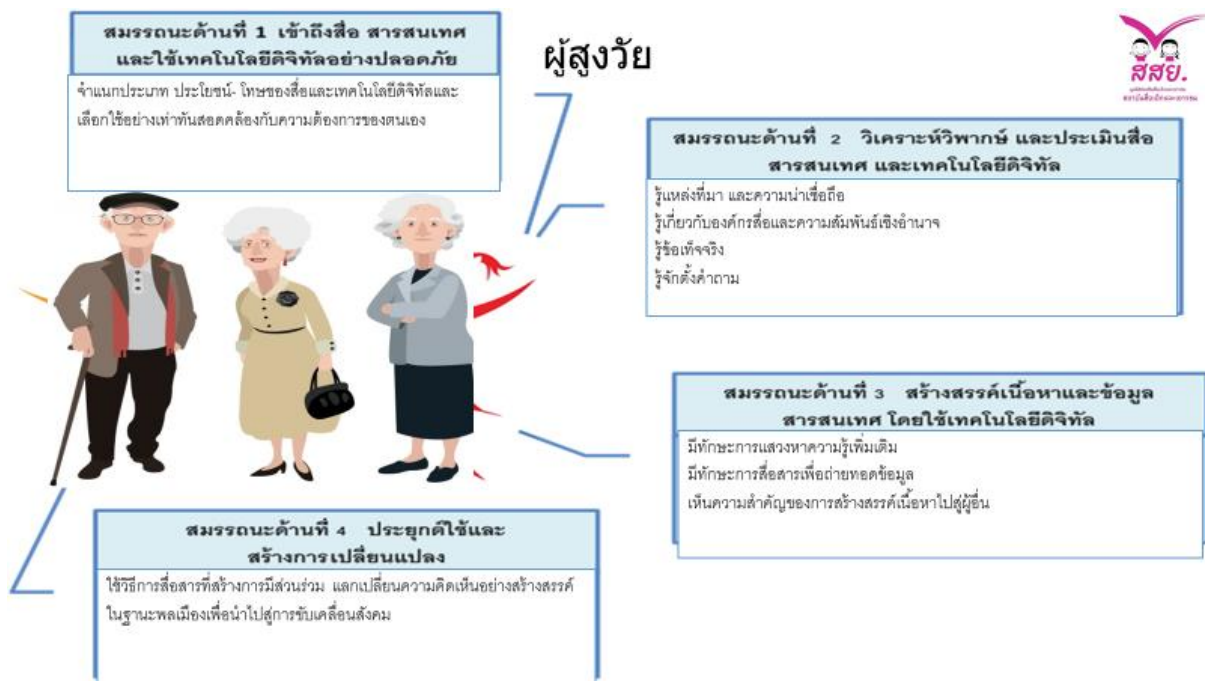
สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ</b>	
3.1 ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อเผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารตามความต้องการของตนเอง</li> <li>● คิดพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนเผยแพร่สารสนเทศ</li> <li>● สร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมืองโดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือและลิขสิทธิ์ของผลงาน</li> <li>● แสดงออกถึงการเคารพความแตกต่างทางความคิดระหว่างสมาชิกในครอบครัวและสังคม</li> </ul>
3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่น ๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เห็นประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นในการสร้างสื่อและสารสนเทศ</li> <li>● ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบและสร้างสรรค์ข้อมูลสารสนเทศ โดยคำนึงถึงประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น</li> <li>● ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับคนทั้งในวัย</li> </ul>

	<p>เดียวกันและต่างวัยอย่างสร้างสรรค์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● แสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากช่องทางหลากหลายเพื่อต่อยอดความรู้เดิมที่ตนเองมี</li> <li>● เรียบเรียงข้อมูลและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ของตนเองให้กับผู้อื่น</li> </ul>
--	--

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
<b>ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง</b>	
4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะพลเมืองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศ</li> <li>● มีส่วนร่วมหรือสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคมโดยใช้ศักยภาพของตนเองได้อย่างเหมาะสม</li> <li>● ใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างประโยชน์เพื่อให้เสริมสร้างคุณค่าและความภาคภูมิใจในตนเอง</li> </ul>
4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เลือกใช้ช่องทางการสื่อสาร และอธิบายได้ถึง ความแตกต่างของวิธีการสื่อสารเพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลง</li> <li>● ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคม วัฒนธรรมในการสร้างการเปลี่ยนแปลงใน ชุมชนของตนเอง</li> <li>● ใช้สื่อ และช่องทางสื่อในการรณรงค์ จูงใจ มีส่วนร่วมและส่งเสริมให้ผู้อื่นมีส่วนร่วมใน ฐานะสมาชิกและพลเมืองของสังคมตามวิถี ประชาธิปไตย</li> </ul>



<p>4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มีส่วนร่วมและการพูดคุย แลกเปลี่ยน ถกเถียงอย่างสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนชุมชนของตนเอง</li> <li>• ใช้ประโยชน์สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องและสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกให้กับบุคคล กลุ่มหรือสังคม</li> </ul>
---	---



กล่าวโดยสรุปสมรรถนะที่มีความจำเป็นสำหรับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล Hobbs ได้เสนอ สมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการรู้ทันสื่อและดิจิทัล ซึ่งทำงานเป็น a spiral of empowerment สนับสนุนให้คนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านกระบวนการบริการและสร้างสรรค์สื่อ ดังตารางต่อไปนี้

สมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
1.การเข้าถึง (Access) การค้นหาและใช้สื่อและเครื่องมือเทคโนโลยีโดยเต็มไปดด้วยทักษะ การแลกเปลี่ยนที่เหมาะสมและข้อมูลข่าวสารที่สัมพันธ์กับผู้อื่น
2.การวิเคราะห์และการประเมิน (Analyze&Evaluate) ข้อความที่เข้าใจและการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อ

วิเคราะห์คุณภาพของข้อความ ความน่าเชื่อถือ และความคิดเห็นขณะที่พิจารณาถึงผลกระทบและผลสืบเนื่องจากข้อความ
3.การสร้างสรรค์ (Create) การประกอบสร้างหรือการสร้างเนื้อหา ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความน่าเชื่อถือในการแสดงออกของตนเอง ด้วยความระมัดระวังถึงเป้าหมาย ผู้รับสารและองค์ประกอบด้านเทคนิค
4.การสะท้อนกลับ (Reflect) การประยุกต์ ความรับผิดชอบต่อสังคมและหลักด้านจริยธรรมกับอัตลักษณ์ของตนเอง ประสบการณ์ชีวิต และพฤติกรรมสื่อสาร
5.การกระทำ (Act) ทำงานคนเดียวหรือเป็นกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแก้ปัญหา ในครอบครัว การทำงานและชุมชนและการมีส่วนร่วมกับสมาชิกในชุมชนทั้งระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ

(Mihailidis, 2019:38)

สำหรับสมรรถนะที่เหมาะสมสำหรับพลเมืองตื่นรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล จากการศึกษาพัฒนาตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง (2561) พบว่าสมรรถนะที่มีความจำเป็นในการพัฒนาพลเมืองตื่นรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลดังตารางต่อไปนี้เป็นคือ การเข้าถึง (Access) รู้ความต้องการของตนเอง จัดสรรเวลา เข้าถึง เข้าใจความหลากหลาย และกระจายข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมิน (Analyze, Criticize and Evaluate) วิเคราะห์กลไกการทำงาน ความแตกต่างของเนื้อหาสื่อ การประกอบสร้าง การประเมินคุณค่าและตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างสรรค์ (Create) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูล สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อ เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อพลเมือง ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Apply and Change)การประยุกต์ใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง ใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม รวมทั้งมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม

## บทที่ 6

การวัดพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

ณัฐภรณ์ หลาวทอง (2559) ได้อธิบายแนวทางการวัดพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยว่าประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่

### 6.1 การกำหนดจุดมุ่งหมายในการวัด

พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ผู้พัฒนา เครื่องมือการวัดควรกำหนดจุดมุ่งหมายในการวัดพฤติกรรมดังกล่าวว่า ต้องการได้ข้อมูลเพื่อบอกสภาพที่ เป็นอยู่ของพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลเป้าหมายที่สนใจศึกษาในภาพรวมซึ่งเป็นการวัดพฤติกรรมของกลุ่มบุคคล ในสังคม หรือต้องการทราบถึงผลของการจัดโปรแกรมการพัฒนาพฤติกรรมดังกล่าวซึ่งถือว่าเป็นการวัด พฤติกรรมรายบุคคล

การวัดพฤติกรรมที่ต้องการศึกษาเพื่อบอกสภาพของสังคมในภาพรวมนั้นเริ่มจากศึกษาค้นคว้าแนวคิด และทฤษฎีการวัดพฤติกรรมดังกล่าวอย่างกว้างขวาง ครอบคลุม และทันสมัย เพื่ออธิบายลักษณะพฤติกรรม ดังกล่าวให้ใกล้เคียงกับสิ่งที่ต้องการวัดมากที่สุด ในขณะที่การวัดพฤติกรรมอันเนื่องมาจากโปรแกรมการพัฒนา พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ควรพิจารณาความ สอดคล้องระหว่างเครื่องมือการวัดกับวัตถุประสงค์และรูปแบบการจัดโปรแกรมการพัฒนาพฤติกรรมนั้นให้ เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ซึ่งไม่จำเป็นต้องตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวัดที่เข้มงวดเท่ากับการวัด พฤติกรรมในระดับสังคมภาพรวม แต่ต้องปรับการตรวจสอบคุณภาพให้เหมาะสมกับกลุ่มคนที่พัฒนาและ บริบทของโปรแกรมการพัฒนาที่มีความเฉพาะเจาะจงของแต่ละโปรแกรม

### 6.2 การทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าเอกสารนี้มีความสำคัญมากในการวัดพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ทั้งนี้เพื่อนำมาสู่การกำหนดนิยามและองค์ประกอบที่ศึกษาที่ โดยจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีผู้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) การรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) และ การรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล (digital and media literacy) แต่ยังไม่พบการศึกษา พฤติกรรม การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย (Media Information and Digital Literacy: MIDL) ดังนั้นเอกสารที่ใช้ศึกษาจึงจัดเป็นเอกสารแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่สนใจ ศึกษา ที่ผู้พัฒนาสามารถใช้ในการเริ่มศึกษาทำความเข้าใจ ความหมาย องค์ประกอบ และเครื่องมือที่ใช้การวัด จากงานวิจัยที่มีอยู่ เพื่อที่จะนำมาสังเคราะห์พัฒนาเป็น นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ และองค์ประกอบของสิ่งที่ ต้องการวัดให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและบริบทของการศึกษา

### 6.3 การสร้างตัวบ่งชี้การวัดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL)

เราสามารถวัดได้หลายวิธีทั้ง การสัมภาษณ์ การสังเกต การสอบถาม รวมถึง การทดสอบ เป็นต้น โดย วิธีการสัมภาษณ์และการสังเกตจะเป็นวิธีการวัดที่ได้ข้อมูลเข้าใจลึกซึ้งความเป็นจริงแต่ต้องใช้ระยะเวลาและ

งบประมาณสูง วิธีการสอบถามและการทดสอบจึงเป็นวิธีการวัดที่ได้ข้อมูลที่สะดวกรวดเร็วในระยะเวลาอันสั้น แต่อาจจะเข้าถึงความเป็นจริงไม่เท่ากับสองวิธีแรก

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในแต่ละวิธีวัด มีเครื่องมือที่เป็นไปได้ในการวัดได้ดังนี้

**การสัมภาษณ์** มักใช้เครื่องมือวัดเป็นแบบสัมภาษณ์ แบบบันทึก หรือแบบตรวจสอบรายการ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลผ่านการพูดคุยซักถาม โดยหากผู้รับการสัมภาษณ์ไม่เข้าใจคำถามสามารถสอบถามผู้สัมภาษณ์ระหว่างการสัมภาษณ์ได้

**การสังเกต** มักใช้เครื่องมือวัดเป็นแบบบันทึก แบบสังเกต หรือแบบตรวจสอบรายการ ซึ่งเป็นการสังเกตพฤติกรรมที่ต้องการศึกษาได้โดยตรง มักใช้วัดความสามารถเชิงทักษะปฏิบัติจากการลงมือทำ

**การสอบถาม** มักใช้เครื่องมือวัดเป็นแบบสอบถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลแสดงสถานะหรือสภาพการณ์ของบุคคล รวมถึงความคิดเห็นของบุคคลต่อสิ่งที่ศึกษา

**การทดสอบ** มักใช้เครื่องมือวัดเป็นแบบทดสอบ แบบวัด มาตราวัด เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจ และคุณลักษณะความรู้สึกร่างกายในของคุณบุคคล แต่อาจมีข้อด้อยในการวัดศักยภาพในเชิงทักษะการปฏิบัติ เมื่อเทียบกับการสังเกต ดังนั้น เพื่อเข้าถึงคุณลักษณะในสิ่งที่สนใจศึกษามากที่สุด อาจจะต้องใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย ภายใต้การคำนึงถึงเงื่อนไขของเวลา งบประมาณ และช่วงวัยของกลุ่มบุคคลในการศึกษา

#### 6.4 การสร้างข้อคำถามเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

สำหรับตัวอย่างการสร้างข้อคำถามจะเน้นการยกตัวอย่างการสร้างแบบวัด แบบทดสอบ หรือแบบสอบถาม ที่มักใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยที่ผ่านมา

ตัวอย่างข้อคำถามในการวิจัยที่ผ่านมาที่รวบรวมมาได้มีตัวอย่างการวัดที่เป็นไปได้ ดังต่อไปนี้ จากงานวิจัยของ Park, Kim, และ Na (2015) ได้สร้างแบบวัดการเท่าทันสื่อดิจิทัล (digital media literacy) โดยประยุกต์มาจากแบบวัดของ Park และ Burford (2013) เป็นแบบวัดที่มีรูปแบบเป็นมาตราการประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ตั้งแต่ 1 = ไม่เคยทำ (not at all) จนถึง 5 = ทำได้อย่างดี (very well) โดยมีตัวอย่างข้อคำถามที่วัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกับกรอบแนวคิดในการศึกษาในแต่ละองค์ประกอบย่อย 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (access) 2. วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (analyze and evaluate) ดังนี้

##### ตัวอย่างข้อคำถามที่วัดการเข้าถึง (access)

digital media literacy	ไม่เคยทำ	ทำได้ น้อย	ทำได้ บาง	ทำได้ มาก	ทำได้ อย่างดี
1. ฉันใช้แอปพลิเคชันหรือซอฟต์แวร์ใหม่ๆ ได้					

2. ฉันใช้ปุ่มปฏิบัติการในอุปกรณ์ดิจิทัลได้					
3. ฉันสามารถนำเสียง ภาพ วิดีโอ ขึ้นเสนอในระบบออนไลน์ได้					
4. ฉันรู้วิธีการแสวงหาแหล่งข้อมูลสารสนเทศในระบบออนไลน์ได้					
5. ฉันรู้วิธีการค้นหาข้อมูลในโปรแกรมค้นหาในอินเทอร์เน็ตได้					

ประยุกต์มาจาก Park, Kim, และ Na (2015)

#### ตัวอย่างข้อคำถามที่วัดการวิเคราะห์และการประเมิน (analyze and evaluate)

digital media literacy	ไม่เคยทำ	ทำได้ น้อย	ทำได้ บาง	ทำได้ มาก	ทำได้ อย่างดี
1. ฉันสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศในระบบออนไลน์ได้					
2. ฉันสามารถบอกไฟล์เพลงและวิดีโอที่ปรากฏในระบบออนไลน์ว่าถูกต้องตามกฎหมายหรือไม่					
3. เมื่อค้นหาข้อมูลบางอย่าง ฉันสามารถตัดสินใจได้ อย่างเป็นที่พอใจว่าข้อมูลใดที่เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ตรงตามที่ต้องการค้นหา					
4. ฉันรู้วิธีการจำแนกเรื่องราวในระบบออนไลน์ว่า เรื่องใดเป็นเรื่องจริงออกจากเรื่องแต่งได้					
5. ฉันสามารถบอกได้ว่าสื่อใดมีอคติหรือลำเอียงในเรื่อง เชื้อชาติ เพศ และอื่น ๆ ได้					

ประยุกต์มาจาก Park, Kim, และ Na (2015)

ตัวอย่างข้อคำถาม จากงานวิจัยของ Park, Kim, และ Na (2015) ได้ทำการประเมินสื่อออนไลน์ดิจิทัล (Digital Online Media Literacy Assessment: DOMLA) สร้างโดย Hallaq (2013) เป็นแบบวัดที่มีรูปแบบเป็นมาตราการประมาณค่า (rating scale 5 ระดับ) ตั้งแต่ 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (strongly disagree) จนถึง 5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง (strongly agree) โดยมีตัวอย่างข้อคำถามที่วัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกับกรอบแนวคิดในการศึกษาในแต่ละองค์ประกอบย่อย 3 องค์ประกอบได้แก่ 1. เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างปลอดภัย (access) 2. วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (Analyze and evaluate) 3. สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ (create) ดังนี้

#### ตัวอย่างข้อคำถามที่วัดการเข้าถึง (access)

digital online media literacy assessment	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เห็น ด้วย บ้าง	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1. ฉันได้รับข้อมูลสารสนเทศที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ต					
2. ฉันสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้หลายช่องทาง เช่น laptop, tablet, ipod, smartphone เป็นต้น					

ประยุกต์มาจาก Hallaq (2013)

#### ตัวอย่างข้อคำถามที่วัดการวิเคราะห์และการประเมิน (analyze and evaluate)

digital online media literacy assessment	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เห็น ด้วย บ้าง	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1. ฉันมั่นใจในความสามารถของฉันในการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศออนไลน์					
2. ฉันมั่นใจในความสามารถของฉันในการประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อออนไลน์ที่ pop-up มาในคอมพิวเตอร์แล้วบอกว่า “click here”					

ประยุกต์มาจาก Hallaq (2013)

#### ตัวอย่างข้อคำถามที่วัดการสร้างสรรค์ (create)

digital online media literacy assessment	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เห็น ด้วย บ้าง	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1. ฉันคุ้นเคยกับการใช้โปรแกรมโอเพนซอร์ส (open-source programs) ที่เปิดให้ใช้ฟรี ในการสร้างโครงการผลิตสื่อ					
2. ฉันมั่นใจในความสามารถนำเข้าวิดีโอที่ฉันสร้างด้วยตนเองไปยัง Youtube, Vimeo หรือเว็บไซต์อื่นๆ					

ประยุกต์มาจาก Hallaq (2013)

จากตัวอย่างข้อคำถามทั้งเรื่อง เข้าถึง วิเคราะห์และประเมิน และสร้างสรรค์ ที่เป็นแนวทางจากการค้นคว้างานวิจัยที่ผ่านมาเป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถามต่อไปแล้ว ยังสามารถนำมาปรับประยุกต์ในการสร้างข้อคำถามสำหรับองค์ประกอบการประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (reflect and act) ตัวอย่างเช่น

MIDL	ไม่เคย	น้อย ครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	สม่ำเสมอ
1. ฉันร่วมลงชื่อทางออนไลน์เพื่อสนับสนุนให้เกิดความยุติธรรมในสังคม เช่น ผู้มีอิทธิพลที่ทำผิดทางกฎหมายแต่ไม่ได้รับการลงโทษ					
2. ฉันเผยแพร่สื่อวิดีโอที่ทำให้คนในสังคมตระหนักถึงการเคารพความหลากหลายทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา					
3. ฉันเตือนเพื่อนที่มักส่งสื่อออนไลน์ความเชื่อที่ยังไม่ได้รับการพิสูจน์ หรือจดหมายลูกโซ่ เป็นต้น					

นอกเหนือจากการสร้างข้อคำถามในรูปแบบมาตราการประมาณค่า (rating scale) รูปแบบการวัดบางประการที่สามารถใช้เป็นต้นแบบสำหรับการสร้างข้อคำถามได้ คือ การใช้ข้อคำถามเชิงสถานการณ์ (situation item) ตัวอย่างการสร้างข้อคำถามเชิงสถานการณ์ในบริบทของการวัดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ซึ่งจะให้ผู้ตอบคำถามเลือกคำตอบที่มีความใกล้เคียงกับพฤติกรรมหรือความเชื่อของตนเองมากที่สุด ดังรายการคำถามในแต่ละด้านดังต่อไปนี้

#### ตัวอย่างคำถามด้านเข้าถึง (access)

- เมื่ออาจารย์ได้แจ้งนิสิตให้ศึกษาไฟล์เพาเวอร์พอยต์และคลิบวิดีโอไว้ในระบบ Blackboard สมใจเป็น นิสิตลงทะเบียนเรียนในวิชานี้ หากท่านเป็นสมใจจะศึกษาเอกสารและสื่อการสอนของอาจารย์อย่างไร
  - ขอให้เพื่อนช่วยบันทึกไฟล์ข้อมูลแล้วส่งเข้าอีเมลให้
  - ถ่ายเอกสารจากเพื่อนและให้เพื่อนที่ดูคลิบวิดีโอเล่าให้ฟัง
  - ดูคลิบวิดีโอและจัดเก็บไฟล์ข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์ของตนเองไว้
  - รอฟังบรรยายในห้องเรียนจะทำให้เข้าใจในเนื้อหาจากผู้สอนโดยตรง

#### ตัวอย่างคำถามด้านวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมิน (analyze and evaluate)

- ในกลุ่มไลน์ที่สมใจเป็นสมาชิกมีการส่งข้อมูลสุขภาพที่แจ้งว่านายแพทย์โรงพยาบาลตั้งให้ข้อมูลว่า “การกิน

น้ำผึ้งผสมมะนาว ช่วยรักษาโรคเบาหวาน” สมจิตมีเพื่อนที่เป็นโรคเบาหวานแต่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มไลน์ดังกล่าว ท่านคิดว่าสมจิตควรทำอย่างไร

1. ส่งไปให้เพื่อนที่เป็นโรคเบาหวาน อย่างน้อยก็อาจสามารถช่วยให้อาการของเพื่อนบรรเทาลงได้
2. ส่งไปถามเพื่อนคนอื่นที่เป็นหมอหรือหน่วยงานที่น่าเชื่อถือช่วยตรวจสอบข้อเท็จจริงก่อน
3. ไม่ส่ง เพราะเป็นการเพิ่มพื้นที่หน่วยความจำในโทรศัพท์แต่ใช้วิธีโทรบอกเพื่อความรวดเร็ว
4. ไม่ส่ง เพราะไม่รู้ว่าจะส่งให้เพื่อนด้วยวิธีใด เพราะไม่ได้เล่นแอปพลิเคชันไลน์

### ตัวอย่างคำถามด้านสร้างสรรค์ (create)

3. สมฤทัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับมอบหมายจากวิชาสังคมศึกษา ให้สร้างสื่อเพื่อรณรงค์ให้นักเรียนไปใช้สิทธิในการเลือกตั้งคณะกรรมการโรงเรียน ถ้าท่านเป็นสมฤทัยท่านจะเลือกสร้างสื่อวิธีใดให้มีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนไปเลือกตั้งให้มากที่สุดในระยะเวลาอันสั้น

1. ทำแผ่นพับไปแจกให้นักเรียนในโรงเรียน โดยนำไปวางไว้ที่ประตูทางเข้าโรงเรียน
2. ทำป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดใหญ่ติดไว้ตามจุดต่างๆ ของโรงเรียนเช่น โรงอาหาร ทางเดิน
3. ทำคลิปวิดีโอสั้น ๆ ไว้ในระบบออนไลน์แล้วส่งต่อผ่านสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ของแต่ละห้องเรียน
4. ขอช่วงเวลาคาบโฮมรูมเพื่อขอเข้าไปพบปะกับนักเรียนแต่ละห้อง เพื่อประชาสัมพันธ์การเลือกตั้ง

### ตัวอย่างคำถามด้านสร้างการเปลี่ยนแปลง (reflect and act)

4. สมฤดีรับทราบข่าวในกระแสสังคมที่พบการกระทำของเจ้าหน้าที่ภาครัฐทำผลกฎหมายหรือคอร์รัปชัน เช่น การทุจริตเงินคนพิการ ชาวเขา คนจน คนด้อยโอกาส ที่พบในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ แต่การดำเนินการลงโทษผู้กระทำผิดเป็นไปด้วยความล่าช้า ถ้าท่านเป็นสมฤดีท่านจะทำอย่างไร

1. เป็นเรื่องที่ใหญ่เกินกว่าชาวบ้านจะทำอะไรได้ ปล่อยให้เจ้าหน้าที่ตำรวจดำเนินการ
2. ติดตามรอฟังข่าวว่าผู้กระทำผิดจะถูกดำเนินการอย่างไร ตามช่องทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ
3. ร่วมลงชื่อรณรงค์เพื่อเร่งรัดการดำเนินการของเจ้าหน้าที่ให้สามารถลงโทษคนกระทำผิด
4. แสดงความคิดเห็นในสื่อออนไลน์เพื่อให้ประเด็นเหล่านั้นเป็นกระแสที่สังคมให้ความสนใจ

## 6.5 การนำเครื่องมือไปทดลองใช้

การทดลองใช้เครื่องมือสามารถทำได้ทั้งระบบออนไลน์หรือใช้สื่อดิจิทัล และหากระบบออนไลน์ไม่เอื้ออำนวยหรือมีสัญญาณรองรับอย่างเสถียรก็สามารถใช้แบบสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามไม่ว่าผู้พัฒนาเครื่องมือวัดจะใช้ระบบใด ทั้งสองระบบต้องนำเสนอคำชี้แจงหรือคำสั่งในการตอบข้อคำถามให้มีความชัดเจน



ประกอบกับข้อคำถามครบถ้วน ครอบคลุมกับสิ่งที่ต้องการวัด การออกแบบจัดหน้ามีรูปแบบ สีสันน่าสนใจ มีรูปภาพชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา นำตอบ รวมถึงมีมาตรฐานการพิมพ์ ไม่มีปัญหาเรื่องการสะกดคำ สำหรับคำที่เป็นภาษาใกล้เคียงกับช่วงวัยของผู้รับการทดสอบ และเมื่อเสร็จสิ้นหลังจากรับการทดสอบแล้ว ผู้พัฒนาเครื่องมือต้องสอบถามถึงความเข้าใจการตอบคำถามในเครื่องมือวัด ปัญหาอุปสรรคที่พบในขณะที่ทำเครื่องมือ รวมถึงจับเวลาในการทำแบบวัดหรือมาตรการประมาณค่า ซึ่งเวลาที่ใช้ไม่ควรใช้ระยะเวลาในการตอบคำถามนานเกินควร ข้อมูลที่เกิดจากการนำเครื่องมือวัดไปใช้เหล่านี้จะนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือให้มีคุณภาพก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นตัวแทนของประชากรที่สนใจในการศึกษาต่อไป

## 6.6 การตรวจสอบคุณภาพและคัดเลือกข้อคำถาม

เป็นการแสดงหลักฐานสนับสนุนความน่าเชื่อถือของเครื่องมือวัด การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดจะดำเนินการในสองระดับ คือ ระดับข้อคำถาม และระดับของคุณภาพเครื่องมือ โดยคุณภาพเครื่องมือที่เป็นระดับข้อคำถามนั้นนิยามตรวจสอบคุณภาพด้านค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถามว่า ข้อคำถามต่าง ๆ นั้นสามารถจำแนกกลุ่มบุคคลผู้ที่มีการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) คะแนนรวมสูงและคะแนนรวมต่ำแตกต่างกันหรือไม่ ทั้งนี้ดัชนีค่าอำนาจจำแนก (discriminant index) ที่อยู่ในโปรแกรมการวิเคราะห์ทางสถิติที่เป็นที่นิยมใช้ คือ ค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวม (item-total correlation) ซึ่งค่าที่ยอมรับได้จะมีค่าตั้งแต่ .20 เป็นต้นไป

ดัชนีค่าอำนาจจำแนกดังกล่าวมักคำนวณค่าที่ได้พร้อมกับการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือด้านความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น (reliability) โดยวิธีวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับ MIDL ส่วนใหญ่นิยมใช้วิธีความสอดคล้องภายในด้วยสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) เนื่องจากเป็นการนำเครื่องมือไปใช้วัดหรือเก็บข้อมูลเพียงครั้งเดียวแล้วสามารถนำมาคำนวณหาค่าคุณภาพของเครื่องมือดังกล่าวได้ อีกทั้งยังสามารถใช้ได้ทั้งการให้คะแนนแบบตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน รวมถึงแบบวัด เช่น มาตรการประมาณค่าที่มีการให้คะแนนแบบหลายค่า เช่น มาตรการประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's scale) ที่มีการให้คะแนนเป็น 5 ระดับ ซึ่งมักพบเห็นการรายงานคุณภาพความเที่ยงวิธีดังกล่าวในบทความวิจัยการพัฒนาเครื่องมือวัดเป็นจำนวนมาก หากผู้วิจัยสนใจนำเครื่องมือไปวัดซ้ำโดยเว้นระยะเวลาไว้ห่างเพียงพอและเหมาะสม โดยช่วงเวลาไม่ควรสั้นมากเกินไปจนผู้รับการทดสอบจำข้อคำถามได้ รวมถึงไม่ควรเว้นช่วงเวลาที่ยาวนานเกินไปจนกระทั่งผู้รับการทดสอบได้รับการพัฒนาพฤติกรรม MIDL ให้เกิดพัฒนาการเพิ่มขึ้น ผู้วิจัยสามารถนำค่าคะแนนรวมที่วัดได้จากครั้งที่หนึ่งและครั้งที่สองมาหาความสัมพันธ์แบบเพียร์สันโปรดักต์โมเมนต์ ซึ่งนำมาสู่หลักฐานความเที่ยงที่แสดงถึงความคงที่สนับสนุนคุณภาพของเครื่องมือได้อีกด้วย โดยหากค่าความเที่ยงที่คำนวณได้มีค่าเข้าใกล้ 1 หมายความว่ามีความเที่ยงในระดับดี ซึ่งเกณฑ์ในการยอมรับค่าความเที่ยงมีค่าตั้งแต่ .70 เป็นต้นไป

สำหรับการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมืออีกด้านที่มีความสำคัญมากที่สุด คือ การตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง (construct validity) ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบ (factor analysis) ทั้งนี้การดำเนินการดังกล่าวอาจจะต้องเก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยกับคนจำนวนหลายร้อยคน หากผู้พัฒนาเครื่องมือต้องการสร้างเครื่องมือสำหรับสำรวจสภาวะหรือสภาพการณ์ของกลุ่มคนในสังคมในภาพรวมนั้นมีความจำเป็นอย่างยี่งที่ต้องผ่านกระบวนการเหล่านี้ แต่หากเป็นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงในการจัดอบรมให้เกิดพฤติกรรมดังกล่าวอาจจะต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ของเครื่องมือด้วยการใช้ดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา ระหว่างนิยามปฏิบัติการกับลักษณะเนื้อหาข้อคำถามในการวัด นอกจากนี้หากนำเครื่องมือที่พัฒนาไปใช้ในการวัดก่อนและหลังการอบรมพัฒนากลุ่มบุคคลให้มีคุณลักษณะหรือพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง แล้วพบว่าคะแนนเฉลี่ยของการวัดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) หลังอบรมมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ปรากฏการณ์ที่ค้นพบดังกล่าวถือเป็นหลักฐานส่วนหนึ่งของการตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง ด้วยดำเนินการในเชิงการทดลอง (pretest-posttest experimental design) หากผู้วิจัยสนใจศึกษาค้นคว้าเครื่องมือวัดที่ผ่านมา พบว่า หากมีเครื่องมือที่มีการวัดคุณลักษณะที่ใกล้เคียงกันที่พัฒนามามีมาตรฐานแล้ว ผู้พัฒนาเครื่องมือวัดอาจนำคะแนนที่ได้จากเครื่องมือดังกล่าวมาหาความสัมพันธ์กับคะแนนของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ การดำเนินการดังกล่าวนี้ถือเป็นการเพิ่มเติมหลักฐานประกอบการยืนยันคุณภาพของเครื่องมือวิจัยที่พัฒนาขึ้นมาใหม่นี้ได้อีกด้วย (Devellis, 2012; ฌฎฐกรณ หลาวทอง, 2559)

## 6.7 การรายงานและแปลผลการวัด

การรายงานและการแปลผลการวัดสามารถกระทำได้ 2 ระดับ และ 2 วิธีการ โดยการรายงานและแปลผลการวัดสามารถกระทำได้ในระดับรายบุคคลและแบบภาพรวมของกลุ่มบุคคล ด้วยวิธีการหาจุดตัดของคะแนน อาทิ แบบอิงเกณฑ์ อิงกลุ่ม และแบบผสมผสานระหว่างอิงเกณฑ์กับอิงกลุ่ม

การรายงานผลเป็นรายบุคคลเป็นการแจ้งผลที่ผู้รับการทดสอบทราบโดยคำนึงถึงสิทธิในการได้รับข้อมูลของตนเองและการรักษาข้อมูลเป็นความลับ โดยผู้ที่ดำเนินการทดสอบไม่ควรเผยแพร่ข้อมูลผลการวัดเป็นรายบุคคลไปให้สาธารณะหรือบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องอื่นทราบโดยไม่ได้รับการอนุญาตจากผู้รับการทดสอบ ขณะที่การรายงานผลในภาพรวมของกลุ่มบุคคลจะสามารถกระทำให้เห็นข้อมูลสภาวะหรือสภาพการณ์ของพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน

โดยทั่วไปการอบรมโปรแกรมการพัฒนาพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) สามารถกระทำได้ทั้งแบบอิงเกณฑ์ อิงกลุ่ม และผสมผสานระหว่างอิงเกณฑ์และอิงกลุ่ม โดยที่มาของจุดตัดพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ที่ใช้วิธีการตัดสินผลแบบอิงเกณฑ์จะต้องอาศัย

ผู้เชี่ยวชาญคุณลักษณะดังกล่าวเป็นผู้กำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำในแต่ละระดับช่วงวัยว่าควรมีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ( MIDL) อย่างไรบ้างแล้วอธิบายออกมาอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นระดับต่าง ๆ ได้ นอกเหนือจากเกณฑ์ผ่าน หรือ ไม่ผ่าน ยังสามารถกระทำให้มีระดับที่หลากหลาย เช่น ความรู้ความสามารถเบื้องต้น ความรู้ความสามารถระดับกลาง และความรู้ความสามารถระดับสูงหรือผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น หลังจากนั้นผู้เชี่ยวชาญอาจต้องพิจารณาเครื่องมือวัดประเมินผลแต่ละข้อคำถามที่ทำการวัดว่าผู้มีความรู้ความสามารถในแต่ละระดับสามารถบรรลุข้อคำถามหรือวัตถุประสงค์ใดได้บ้าง แล้วกำหนดคะแนนผ่านแต่ละระดับให้แยกออกจากกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยอาจใช้วิธีทำกลุ่มสนทนาหรือรวบรวมความคิดเห็นเรื่องเกณฑ์การสร้างจุดตัดจากข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นแต่ละท่านมาหาข้อสรุปร่วมกัน สำหรับการตัดสินใจแบบอิงกลุ่มนิยมใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนในการบอกระดับความรู้ความสามารถหรืออาจจะเป็นร้อยละเฉลี่ยของคะแนนก็สามารถทำได้ สำหรับวิธีการตัดสินที่ผสมผสานทั้งแบบอิงเกณฑ์และอิงกลุ่มนั้น นิยมใช้อิงเกณฑ์เป็นระดับการยอมรับต่ำสุด (based line) โดยทั่วไปเมื่อคิดคะแนนแบบร้อยละนิยมใช้เกณฑ์ร้อยละ 50 หรือทำให้คะแนนทำหายอาจเริ่มต้นที่ระดับร้อยละ 60 เป็นเกณฑ์ขั้นต่ำ หลังจากนั้นเป็นการกำหนดระดับความแตกต่างของความรู้ความสามารถ ด้วยการมีส่วนต่างของคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาเป็นการกำหนดช่วงของคะแนนของผู้มีความรู้ความสามารถสูงแต่ละระดับให้แตกต่างกันออกไป

สำหรับการประยุกต์ใช้ การวัดประเมินผลของกลุ่มบุคคลในภาพรวมนิยมใช้การรายงานผลในระดับกลุ่มบุคคลด้วยเกณฑ์การตัดสินผลแบบอิงกลุ่ม ขณะที่การวัดประเมินผลของรายบุคคลผ่านโปรแกรมการพัฒนาสามารถกระทำได้ทั้งแบบอิงเกณฑ์ อิงกลุ่ม หรือผสมผสานทั้งแบบอิงเกณฑ์และอิงกลุ่ม เป็นต้น

จากรอบขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือในการวัดพฤติกรรมการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการวัด 2. การทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 3. การกำหนดวิธีวัด 4. การสร้างข้อคำถามตามกรอบการวัด 5. การนำเครื่องมือไปทดลองใช้ 6. การตรวจสอบคุณภาพและคัดเลือกข้อคำถาม 7. การรายงานและแปลผลการวัด กระบวนการที่ใช้เป็นกรอบในการนำเสนอของบทความตามเนื้อหาข้างต้นนี้ เป็นสิ่งที่สังเคราะห์มาจากบริบทของการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเครื่องมือวัด โดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนหลักของการพัฒนาเครื่องมือวัดพฤติกรรมการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ผู้อ่านที่สนใจอาจมีระเบียบขั้นตอนการพัฒนาที่แตกต่างไปจากนี้ ใช้สถิติขั้นสูงในการหาหลักฐานสนับสนุนคุณภาพข้อมูลเพิ่มเติม หรือขั้นตอนการสร้างที่ยู่งยากซับซ้อนต่างไปจากนี้ก็สามารถดำเนินการได้ ทั้งนี้เป้าหมายที่สำคัญของการพัฒนาเครื่องมือวัดก็คือการได้มาซึ่งค่าเชิงปริมาณที่แทนพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง มีความคลาดเคลื่อนในการวัดต่ำ มีความน่าเชื่อถือ และมีประสิทธิภาพสูงที่สุดเท่าที่จะสามารถทำได้

## บทที่ 7

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้และการขับเคลื่อน

หากจะนำตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ไปใช้เพื่อการขับเคลื่อนในสังคมไทย เราสามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ให้กับคนในสังคม โดยสามารถแบ่งได้ตามกลุ่มวัยได้แก่ เด็กปฐมวัย เด็กประถมศึกษา เด็กมัธยมศึกษา กลุ่มมหาวิทยาลัย กลุ่มคนวัยทำงานและกลุ่มผู้สูงอายุ จากตัวบ่งชี้ดังกล่าวสามารถเริ่มต้นด้วยการทำวิจัยเพื่อวัดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของคนในสังคมแต่ละกลุ่มวัย จากนั้นจึงวางแผนการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ดังต่อไปนี้คือ

### 7.1 การจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย ที่จัดทำโดย สสย. Thai Civic Education และ กสทช. ได้กล่าวถึง วิธีการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อพลเมืองประชาธิปไตยที่เหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละช่วงวัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### ตารางที่ 7.1 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 3-5 ปี

ลักษณะการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● พัฒนาการเรียนรู้จากการเล่นเกมแบบสมมติ</li> <li>● ชอบการทดลอง สามารถแสดงท่าทางเลียนแบบได้</li> <li>● สามารถสำรวจสิ่งต่างๆที่เหมือนและต่างกันได้ สนทนาโต้ตอบ/เล่าเรื่องด้วยประโยคสั้นๆ ได้ สนใจสิ่งที่เคลื่อนไหวรอบตัว สามารถสร้างผลงานตามความคิดของตนเองได้</li> <li>● ในช่วงวัย4-5 ปี สามารถจำแนกสิ่งต่างๆตามประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้มีความพยายามในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองหลังจากได้รับคำชี้แนะสามารถรับรู้อารมณ์ได้</li> <li>● ระบบคิดยังไม่สามารถแยกแยะระหว่างความจริงกับจินตนาการได้</li> </ul>
วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● เรียนรู้เรื่องใกล้ตัว และเรื่องที่เด็กสนใจจาก</li> </ul>

	<p>สื่อที่เหมาะสมกับวัย เช่นหนังสือภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● จัดกิจกรรมบทบาทสมมุติให้เด็กได้เล่น</li> <li>● สอนวิธีใช้สื่อดิจิทัลในการสืบค้นอย่างง่าย โดยขณะที่เด็กรับรู้ผ่านสื่อต่างๆ ครูหรือพี่เลี้ยงต้องกำกับหรือดูแลอย่างใกล้ชิด</li> <li>● จัดกิจกรรมให้เด็กได้สืบค้นและลงมือค้นหา คำตอบได้ด้วยตนเองภายใต้การดูแลของครู</li> <li>● สร้างข้อตกลงในการใช้สื่อต่างๆ</li> <li>● สร้างกลุ่มการเรียนรู้ เพื่อเปิดรับสื่อ</li> <li>● จัดการเรียนรู้ผ่านการจัดสภาพแวดล้อมที่จัดให้เด็กได้ลงมือกระทำ</li> <li>● จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เรียนรู้จากของจริง</li> </ul>
--	--

**ตารางที่ 7.2 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 6-12 ปี**

<p><b>ลักษณะการเรียนรู้</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● มีความอยากรู้อยากเห็นมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่สนใจเพิ่มมากขึ้น</li> <li>● มีประสบการณ์ทางสังคมเพิ่มขึ้น สามารถเข้าใจคำชี้แจงง่ายๆ มีความสนใจในการเล่นต่างๆ สร้างการเรียนรู้ การมีวินัย และความรับผิดชอบ</li> <li>● แยกแยะการใช้เวลาเล่นกับการเรียนรู้</li> <li>● ตั้งแต่ 9 ปีเป็นต้นไปสามารถใช้เหตุผลในการคิดและตอบคำถามได้ สามารถแก้ปัญหาโดยอาศัยการสังเกตและการให้เหตุผล แต่ยังมีการเล่นแบบสูงเนื่องจากระบบคิดยังอยู่ในช่วงการพัฒนาทั้งด้านความเป็นเหตุเป็นผลและการแยกแยะข้อมูล</li> <li>● เป็นช่วงเวลาที่เด็กต่อยอดการเรียนรู้ตามความมุ่งมั่นของตนเอง เริ่มค้นหาและ</li> </ul>
---------------------------------	---

	ค้นพบตัวเองเริ่มเห็นความชัดเจนของตัวเอง
วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> <li>● สำรวจสื่อ เช่น นาฬิกาสื่อใน 24 ชั่วโมง เราใช้สื่ออะไรตอนไหนบ้าง</li> <li>● วิเคราะห์สื่อ ประเมินสื่อและการให้ feedback สื่อ เช่น วิเคราะห์โฆษณา การให้เรตติ้งรายการ</li> <li>● การเล่านิทาน การเล่าเรื่องการแสดง บทบาทสมมติ</li> <li>● การสอนโดยใช้เกม ข่าว กรณีศึกษา</li> <li>● กิจกรรมผลิตสื่ออย่างง่ายเช่น โปสเตอร์</li> <li>● การอภิปรายและโต้เถียง</li> <li>● การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและมีครูแนะนำ</li> <li>● การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนและมีสะท้อนการเรียนรู้ของเด็ก</li> <li>● กิจกรรมกลุ่ม</li> <li>● กิจกรรมที่ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การอนุรักษ์ทัศนศึกษา</li> <li>● Gallery walk เปิดตลาดแลกเปลี่ยนเรียนรู้</li> <li>● สร้างพื้นที่ บรรยากาศและวัฒนธรรมประชาธิปไตยในการเรียนรู้ของเด็ก</li> </ul>

**ตารางที่ 7.3** ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 13-18 ปี

ลักษณะการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ระบบคิดมีการพัฒนา มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ความจำดี</li> <li>● มีสมาธิมากในสิ่งที่สนใจ มีจินตนาการสูง มีความเชื่อมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างจริงจัง</li> <li>● ขอบการพิสูจน์ สามารถแยกแยะวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับได้ รู้จักใช้ความคิดเพื่อ</li> </ul>
-------------------	--

	<p>พิจารณาสิ่งต่างๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● สามารถแสดงความคิดเห็นร่วมกับคนอื่น รู้จักพิจารณาตนเองและสังเกตผู้อื่นว่ามีความรู้สึกต่อตนเองอย่างไรต้องการการยอมรับและเลือกรับสิ่งที่เป็นตามกระแสหลักได้ง่าย</li> <li>● แสวงหาด้านแบบในอุดมคติมีความต้องการเป็นแบบผู้ใหญ่ แสดงพฤติกรรมเลียนแบบผู้ใหญ่เพื่อแสดงว่าตนเองโตแล้ว</li> <li>● ในช่วงวัย 16 ปี สามารถให้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้และจะพัฒนาสูงสุดจนถึงช่วงวัย 18 ปี</li> <li>● สำหรับผู้เรียนกลุ่มที่ศึกษาผ่านการศึกษานอกระบบโรงเรียน (กศน.) ในช่วงวัยนี้ต้องคำนึงถึง <ul style="list-style-type: none"> <li>• เจือจางในการเรียนรู้เช่น ความพร้อมในด้านเวลา ความสนใจ ระดับความสามารถ</li> <li>• ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมเช่น ความจำเป็นในการประกอบอาชีพ</li> <li>• ปัญหาเฉพาะทางเช่น ปัญหาพฤติกรรม มีปัญหาทางครอบครัว</li> </ul> </li> </ul>
<p>วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม</p>	<p><u>กลุ่มที่เรียนรู้ในระบบโรงเรียน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● การเรียนรู้ตามความสนใจเฉพาะบุคคล การเรียนรู้ผ่านกระบวนการสืบสวนและการใช้โครงงานเป็นฐาน</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การใช้กรณีศึกษา ข่าว เหตุการณ์ ประเด็น ถกเถียงในสังคม</li> <li>● การเรียนรู้จากต้นแบบที่ดี</li> <li>● การสร้างสถานการณ์จำลอง การใช้บทบาทสมมติ ละครและการเล่าเรื่อง</li> <li>● การอภิปราย สานเสวนา แลกเปลี่ยน ร่วมกัน</li> <li>● การลงมือปฏิบัติ</li> <li>● การลงพื้นที่สัมผัสประสบการณ์การใช้แหล่ง การเรียนรู้</li> <li>● การใช้กระบวนการกลุ่ม ทีมเวิร์ค</li> <li>● การนำเสนอผลงานที่ชัดเจน นิทรรศการ ผลงานสร้างสรรค์</li> <li>● การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่น เชื่อมมั่นและเป็นประชาธิปไตย</li> <li>● การมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมในชุมชน หรือ โรงเรียน</li> <li>● การสอนการคิดอย่างสร้างสรรค์</li> <li>● การตั้งคำถาม การประเมินคุณค่า</li> <li>● การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี</li> <li>● การมอบหมายงานหรือให้พัฒนาผลงาน <u>กลุ่มการศึกษานอกระบบโรงเรียน</u></li> <li>● เน้นกิจกรรมที่เชื่อมโยงไปสู่อาชีพและ ชีวิตประจำวัน</li> <li>● เน้นกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านอาชีพ การสร้าง รายได้ งานอดิเรกต่างๆ</li> <li>● จัดทำคอร์สฝึกอบรมระยะสั้น เช่น การ ทำงานออนไลน์ การสร้าง App และ E-payment</li> <li>● กิจกรรมที่เสริมเพิ่มเข้าไปในกลุ่มวิชา “ทักษะชีวิต”</li> </ul>
--	--

ตารางที่ 7.4 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 18-25 ปี

<p>ลักษณะการเรียนรู้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● สามารถคิดอย่างเป็นระบบ เรียนรู้ได้ดีหากตรงกับความต้องการ ความสนใจและประสบการณ์เดิม</li> <li>● เรียนรู้จากการใช้ปัญหาเป็นศูนย์กลาง</li> <li>● ต้องการการยอมรับและปฏิบัติต่อตนเองอย่างเคารพ</li> <li>● ต้องการความเป็นอิสระเสรี สามารถตัดสินใจเองว่าอะไรที่สำคัญควรเรียนรู้</li> <li>● สามารถเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directing)</li> <li>● สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์กับผู้อื่น มีการยอมรับข้อมูลอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อและคุณค่าที่มีอยู่ในตัวเอง</li> </ul>
<p>วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การเรียนการสอนที่มีความหมาย (Transformative learning) อาทิเช่น การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเปลี่ยนแปลงภายใน (จิตปัญญาศึกษา)</li> <li>● การเรียนการสอนโดยใช้การอภิปราย</li> <li>● การเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิดเช่น โยนิโสมนสิการ</li> <li>● การเรียนการสอนที่เน้นการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์</li> <li>● การเรียนการสอนเชิงวิพากษ์</li> <li>● การเรียนการสอนโดยอาศัยการประเมินตนเองและการสะท้อนคิด</li> <li>● การเรียนการสอนที่เน้นวิจัยเป็นฐานและสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมายต่อสังคม</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน</li> <li>● การเรียนการสอนโดยการบริการสังคม (social service learning)</li> <li>● การเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม</li> <li>● การเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเพื่อสังคมที่เป็นธรรม</li> </ul>
--	---

ตารางที่ 7.5 ลักษณะการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัย 25 ปีขึ้นไป

<p>ลักษณะการเรียนรู้</p>	<p><u>ผู้เรียนในวัยผู้ใหญ่หรือวัยทำงาน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● มีความคิดเป็นเหตุผล รู้จักคิดแบบประสานข้อขัดแย้งและความแตกต่าง</li> <li>● สามารถรับรู้สิ่งที่เป็นข้อขัดแย้งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีความอดทน และมีความสามารถในการจัดการกับข้อขัดแย้งนั้นๆ ดังนั้นจึงมีความเข้าใจเรื่องการเมือง</li> <li>● รู้จักจัดการกับระบบระเบียบของสังคมและรู้จักจัดการกับเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีวุฒิภาวะ</li> <li>● ใช้ประสบการณ์ในการเรียนรู้จากการทำงาน ฝึกฝนฝึกสมอง เพื่อความฉับไว</li> <li>● จะมีความสนใจเรียนรู้เมื่อมีความพร้อมและเห็นความสำคัญ</li> <li>● การเรียนรู้ต้องเน้นการเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม</li> </ul> <p><u>ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ที่แน่นอน จะมุ่งเน้นศึกษาเฉพาะสิ่งที่เห็นว่าเป็นประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้ทันที</li> </ul>
--------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ต้องการเวลาเรียนรู้มากกว่าปกติ</li> <li>● มีความพร้อมที่จะเรียนรู้หากได้เรียนตรงกับความต้องการและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม</li> <li>● ไม่ต้องการเป็นเพียงแค่ผู้ดูแต่ต้องมีส่วนร่วมด้วย</li> <li>● ใช้ประสบการณ์ในการเรียนรู้จากการรวมกลุ่ม การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน เน้นประเด็นสุขภาพ การผ่อนคลาย</li> </ul>
<p>วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม</p>	<p><u>กลุ่มวัยทำงาน 25-55 ปี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● กิจกรรมด้านสื่อกับประเด็นที่หลากหลาย เช่น การลงทุน การเท่าทันสุขภาพ สิ่งแวดล้อม งานอาสาสมัคร</li> <li>● กิจกรรมด้านครอบครัวกับการใช้สื่อ</li> <li>● กิจกรรมด้าน start-up/SE/E-payment</li> <li>● กิจกรรมที่เน้นงานอดิเรกในสื่อต่างๆที่สนใจในแต่ละช่วงวัย</li> </ul> <p><u>ผู้สูงอายุ 55 ปีขึ้นไป</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● กิจกรรมธรรมะเดินสาย</li> <li>● กิจกรรมจิตอาสา</li> <li>● พลเมืองรุ่นใหญ่หัวใจไอที</li> <li>● กิจกรรม digital health check-up</li> <li>● เปิดช่องทางการสนทนาผ่านสื่อออนไลน์</li> <li>● -ชมรมผู้สูงอายุทำกิจกรรมต่างๆ</li> </ul>

## 7.2 รูปแบบการดำเนินงานเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

จากงานวิจัยเรื่อง “การประเมินการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศเพื่อส่งเสริมสรณะของพลเมืองดิจิทัลในยุคไทยแลนด์ 4.0 (อุษา บิ๊กกินส์, 2561) มีสาระสำคัญของแนวทางการสร้างเครื่องมือการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศเพื่อส่งเสริมพลเมืองดิจิทัล ดังต่อไปนี้คือ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้เสนอแนะแนวทางการสร้างเครื่องมือการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลดังต่อไปนี้

## 1. กิจกรรม

ปัจจุบันนี้นักวิชาการและภาคส่วนต่างๆ มีการดำเนินงานด้านนี้อยู่แล้ว แต่สิ่งที่ขาดคือการรวบรวมองค์ความรู้และนวัตกรรมที่จะเป็นเครื่องมือส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ให้อยู่ในแหล่งเดียวกัน (หรืออย่างน้อยเป็นแหล่งข้อมูลหลัก) ที่คนทั่วไปสามารถค้นหาได้ ดังนั้น จึงน่าจะมีหน่วยงานหรือองค์กรที่ทำหน้าที่นี้ เพื่อให้การรวบรวมผลงานต่างๆ เป็นไปอย่างมีระบบและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น พรรษาสิริ กุหลาบ (สัมภาษณ์, 9 พฤศจิกายน 2561)

ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมามีการพูดคุยกันเรื่องรู้เท่าทันสื่อทั้งในวงวิชาการและวงวิชาชีพแต่ก็ยังไม่ค่อยชัดเจน การพัฒนาเครื่องมือควรมาจากการทำเกณฑ์ตัวบ่งชี้แยกตามวัยและตามสมรรถนะเป็นแบบไทยๆ มีการทำวิจัยเชิงสำรวจถึงสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของคนไทย และทำรายงานสถานการณ์สังคม และทำ การประเมินสื่อเชิงคุณภาพ (Quality Rating)

“สำหรับผมนะครับก็คือว่าเราควรทำประมาณซัก 3-4 ตัวนะ ถ้าเป็น Tools ขึ้นมาจริงๆ ผมใช้คำว่า ถ้าสมมุติว่า เกณฑ์การบ่งชี้คือผลการรู้เท่าทันสื่อในตัวของคนไทย ตัวของคนไทย แยกตามช่วงวัย และก็แยกตามสมรรถนะ ทั้งหมดเลยเนี่ย อยู่ตรงไหน ผมอยากเห็นมานานแล้ว ” ชาญณรงค์ วงศ์วิชัย (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

“เราลอก Unesco คือเราไปเอา deal 2013 ของยูเนสโกแล้วแปลเป็นของเรา ....คนไทยมีวิธีคิดไม่ใช่ออย่างนั้น เรื่อง freedom ของเราไม่เท่ากับเค้า มันจะเอาของยูเนสโกมาจับเราไม่ได้ ดังนั้นเกณฑ์พวกนี้จะต้องเกิดจากคนไทยเพื่อกราวให้เห็น มันจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเครื่องมือ 3-4 ขึ้นตามมานอกจากนี้ต้องมี survey research ใหญ่เพื่อทำให้เห็นสถานการณ์ของคนไทย ทั้งหมดแล้วออกมาเป็น annual report เป็นขบวนการที่สอง คู่มือที่สองที่เราควรจะทำ annual report ผมใช้คำว่ารายงานสถานะสังคมแต่ละปีว่าคนไทยรู้ไม่รู้ รู้แล้วทำอย่างไร แก้ไขอย่างไร ตัวที่3 ที่เราจะ drive พวกสื่อทั้งหมดได้ในแวดวงสื่อทั้งหมดเนี่ยคนทำสื่อ ผู้เสพสื่อ ภาครัฐ เราจะต้องทำอย่างไร ซึ่งมันไม่่ง่ายนะครับ 10 ปีต่อสู้อันมาแทบใช้คำ

ว่า ล้มกันเยอะ ก็คือว่าเราต้องทำ Quality Rating ใช้ทั้ง online และ on ground คือวิชาการกับวิชาชีพ ต้องคู่กัน Quality Rating เพราะว่าประเด็นสำคัญก็คือ เราไม่ได้ว่าวิชาชีพไม่เก่งนะครับ แต่เชิงการทำมาตรฐาน วัดต่างๆต้องใช้วิชาการมาหลอมแต่ในขนาดเดียวกัน practice ต้องใช้วิชาชีพมาทำ และท้ายสุดก็เกิดเป็น ต้นแบบและถอดบทเรียน ถอดบทเรียนแล้วออกมาเป็น standard แล้วทดลองกับเพื่อนเพื่อทำให้เกิด award แค่นี้มันก็เปลี่ยนแล้ว

“โจทย์หลักก็คือว่า ใครที่จะมาคิดเกมร่วมกันเอาประเด็นร่วม ถ้าประเด็นร่วมเราบอกว่า ท้ายสุดเราตีความ เช่น BBC เอา RQIV (Reach , Quality ,Impact, Value) ที่มันเกิดขึ้นทั้งหมดต่อ audience เอาตีความมาเป็นเกณฑ์ แล้วเราจะเห็นท้ายสุด impact ต่อสังคม สื่อนั้นมันทำให้คนทั้งประเทศเกิด grooming ความคิดใหม่ สื่อนั้นทำให้เกิดครอบครัวดีใหม่ หรือสื่อนั้นทำให้เกิด fake news hate speech ลดลงไหม แค่นี้ มันวัดได้นะ” ชาญณรงค์ วงศ์วิชัย (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

ปัจจุบัน เราเป็น Prosumer คือเป็นทั้งผู้รับสารและผู้สร้างสาร

“prosumer ทั้งหลายไม่ได้เพราะเราก็เป็นทั้งผู้เสพและบางครั้งเราก็เป็นทั้งผู้สร้างสรรค์ไปด้วยกัน ภายใต้วิธีคิดพวกนี้ แต่ท้ายสุดเชื่อไหมครับว่า เราสร้างสิ่งที่ดีๆขึ้นสิ แต่ทำยังไงให้ touch ให้มันติดตลาดมันยากอยู่นะ ก็คือว่าท้ายสุด content ต้องทำให้มันtouch ซึ่งหลายๆอย่างเนี่ยตรงผู้สื่อข่าวพยายามสร้าง” ชาญณรงค์ วงศ์วิชัย (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

เครื่องมือที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการสร้างการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศและพลเมืองดิจิทัล คือมีความเหมาะสมกับบริบทและวัฒนธรรมของแต่ละสังคม ทั้งนี้คำว่าพลเมืองเองก็มีความแตกต่างกันในแต่ละสังคม

*“In my experience as the Director of DIMLE (Digital International Media Literacy eBooks), I have understood and I strongly believe that the tools that are most effective for MILand Digital Citizenship are those that are culture and context sensitive. In other words, those that make sense to the people of one culture and country. For example, the concept of citizenship may vary across cultures and nations, and therefore, the practice of MIL and good (digital) citizenship, may mean one thing in Thailand, and another thing in Italy.”* Sara Gabai (สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2561)

แหล่งข้อมูลและทุนส่วนใหญ่มาจากตะวันตก ซึ่งมีผลต่อการผลิตความรู้ของเรา ดังนั้นคนไทยจึงควรหันมาสนใจทำวิจัย และตีพิมพ์เรื่องนี้ให้มากขึ้นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษโดยปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมไทย

*“Many of the resources and scholarship we access for our work are from the West., this has an impact on the knowledge we produce. My encouragement to Thai MIL scholars is to research and publish more (in Thai and English) and to take into account the local context.”* Sara Gabai (สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2561)

เครื่องมือที่ดีที่สุดคือจะต้องทันกับนวัตกรรมและการพัฒนาอย่างรวดเร็วทางด้านเทคโนโลยี สังคมและวัฒนธรรม เครื่องมือที่ดีควรเพิ่มคุณค่าในด้านพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศควรขยายความรู้ของคนว่าพลเมืองมีความหมายว่าอย่างไรและเกี่ยวข้องกับความปลอดภัย การปกป้องและการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนด้วย

*“Effective tools are those that keep up with innovation and the fast development of technology, society, and culture. Effective tools are those that bring an added value to the ways an individual practices it’s responsible citizenship. MIL can definitely expand individuals’ knowledge on what citizenship means, and what it entails, including the respect, protection and promotion of human rights.”* Sara Gabai (สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2561)

การสร้างเครื่องมือการรู้เท่าทันสื่อสำหรับพลเมืองนั้นจำเป็นต้องเข้าใจว่าพลเมืองดิจิทัลนั้น เสพสื่ออะไร เข้าใจช่องทางที่พวกเขาเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เช่นจากโซเชียลเน็ตเวิร์คจากโทรศัพท์มือถือ

นอกจากนี้ก็ควรทำความเข้าใจพฤติกรรมการใช้ช่องทางเข้าถึงสื่อของเขา

“..เขาใช้มือถือตลอดเวลา ใช้โซเชียลมีเดียตลอดเวลา เพราะฉะนั้นเราก็ต้องให้ผู้ที่เป็น Sender ทุกคนเข้าใจ ผู้บริหารเข้าใจ ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชนแม้แต่เด็กและเยาวชนเองต้องเข้าใจในการที่จะบูรณาการ MIL โดยเฉพาะตัว Information กับตัว Thailand 4.0 ต้องบูรณาการเข้าไปแล้วผลิตเป็นสื่อที่ educate เป็นแนวสร้าง awareness หรือว่า educate แบบซอฟต์แวร์ๆ เช่น Thailand 4.0 มันเป็นอย่างนี้เราเป็นอย่างนี้ผ่านตัวที่เป็น Massive Open Online เพราะว่าสถิติของคนไทยในปัจจุบันคนไทยเสพสื่อ YouTube สูงที่สุดในโลก ผ่านมือถือมากที่สุด หากถามว่าข้อเสนอแนวทางในเครื่องมือที่เขาใช้ผ่านช่องทางที่เขาใช้โดยบูรณาการศาสตร์ทางด้าน MIL กับกรอบนโยบาย Thailand 4.0 และตัวบ่งชี้สมรรถนะของพลเมืองดิจิทัล อันนี้เราสามารถสร้างคนไทยให้เป็น Digital Citizen ได้ไม่ยากเลย... “ กมลรัฐ อินทรทัศน์ (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

นวัตกรรมการสื่อสารควรเข้าถึงคนทุกกลุ่มวัยทั้งที่เป็น Early Adopter และ Laggard ทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อใหม่ได้

“...มันเกิดนวัตกรรมทางการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลคือทุกคนไม่ว่าจะเป็น Early Adopter หรือเป็น Laggard ทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่เป็นมือถือได้เท่าๆ กันเพียงแต่ว่าจะช้าจะเร็วต่างกัน ตัว Early Adopter อาจจะสามารถ ครีเอท Content ได้เร็วกว่า ตัว Laggard ก็สามารถ ครีเอท Content ได้เหมือนกัน ดังนั้น Paradigm ของการสื่อสารมันเกิดนวัตกรรม Innovative process of Communication ในโลกใบใหม่ผ่านสื่อดิจิทัล เพราะฉะนั้นโดยแนวคิดหลักการนี้ประเทศไทยไม่ยากเลยที่จะเคลื่อนคนไทยเข้าสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ถ้าเรามีความเข้าใจที่จะสามารถมอง รู้เท่าทันสื่อกับมองกรอบนโยบาย กับมองจริตของคนไทยในการเสพสื่อมาบูรณาการดีไซน์ Messenger ให้ตรงกับ Priority กับความต้องการของเขา อันนี้เป็นศาสตร์ที่นักนิเทศฯ ทำได้หมดและทำได้ง่ายด้วย” กมลรัฐ อินทรทัศน์ (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

สังคมทุกวันนี้ควรเชื่อมโยงระหว่างสถาบันการศึกษา ทุกคนควรทำงานแบบบูรณาการ ทั้งสถาบันการศึกษา รัฐบาลและประชาชน

การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะชีวิตดังนั้นการใช้เครื่องมือการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศควรเป็นลักษณะของการพัฒนาทักษะซึ่งมาจากระบบการศึกษาที่ช่วยพัฒนาวิธีคิดวิเคราะห์

“กระบวนการที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อเหมือนการพัฒนาทักษะที่อาจจะต้องฝึกในเรื่องของกระบวนการคิด การหาข้อมูล อย่างแรกคือให้เราดูคิดได้ก่อน เพื่อให้รู้ว่ามันไม่ได้ตรงไปตรงมาแบบนั้นนะ บางทีสิ่งที่เราเห็นเป็นการประกอบสร้างมา หรือเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างมาโดยที่เราไม่เห็นก็ได้ แอบๆ ซ่อนๆ มาเหมือนเรื่องการเมืองที่เราเห็นไม่ชัด หรืออย่างเช่น โฆษณา ผลิตภัณฑ์สินค้าเศรษฐกิจที่มันมีผล ซึ่งบางทีมันก็เห็นไม่ชัด “ตรี บุญเจือ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561)

การทำกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อทำได้หลายรูปแบบทั้งที่ทำร่วมกับเด็ก เยาวชนและครอบครัว การทำงานวิจัยแบบพัฒนาเพื่อให้รู้ถึงวัตถุประสงค์และความคิดเห็นของคน นอกจากนี้ก็ศึกษานโยบาย และชุมชนแห่งการเรียนรู้ถอดบทเรียน รวมทั้ง ศึกษาช่องทางเพื่อไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้

“...ถ้ากองทุนทำหน้าที่เป็น social media เราทำแบบเดิมเนียแหละแต่ในขนาดเดียวกันเราพัฒนา channel ที่เป็นคนด้วยมันเป็นในลักษณะ ดึงคนเข้ามาร่วมในเชิงที่เป็น heat topic ที่เราจะสื่อสารไปคนกลุ่มต่างๆ ในกระจายต่อ เราใช้เชิงการเมือง ....message สั้นในบนโต๊ะมีไม่ถึง 10 คน แล้วถามว่า fact คืออะไรอะไรคือไปข้างหน้า มันกับได้ผลมากกว่า social media ...ผมใช้ว่าเป็นกลยุทธ์มากกว่าที่กองทุนสื่อทำซึ่งอาจจะแตกต่างจากบริษัททำ โฆษณา เอเจนซีทำทั่วไปที่เขาใช้พลังสื่อเพื่อ drive แต่ของเราใช้พลังสื่อและคนซึ่งมันไม่ง่าย”ชาญณรงค์ วงศ์วิชย์ (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)



เครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนจะเป็นเกมส์ที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและเปิดรับความคิดเห็น โดยมีทั้งเด็กประถมปลายมัธยมต้น มัธยมปลายและมหาวิทยาลัย และครูผู้นำการรู้เท่าทันสื่อก็จะตั้งคำถามกับเด็กๆ ชี้แนะให้คำแนะนำ

## 2. ชุดฝึกทักษะ

ชุดฝึกทักษะเป็นเครื่องมืออีกอย่างหนึ่งสำหรับพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลซึ่งแบ่งได้ดังต่อไปนี้คือ

1. **ชุดฝึกทักษะผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดทักษะความรู้** เครื่องมือสำหรับผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดทักษะความรู้ ควรประกอบด้วยชุดแบบฝึกทักษะประกอบคำอธิบาย และตัวอย่างการนำไปใช้กับสถานการณ์สื่อที่หลากหลายทั้งรูปแบบ เช่น ภาพโฆษณา สื่อภาพและเสียง และประเภทของสื่อ (platform) และแนะนำวิธีการบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชา ทั้งสายวิทยาศาสตร์ ศิลปศาสตร์ และสังคมศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ต่อไป

2. **ชุดฝึกทักษะสำหรับผู้เรียน** ประกอบด้วยชุดแบบฝึกทักษะต่าง ๆ เช่นเดียวกัน และความซับซ้อนของการใช้ทักษะควรเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยเนื่องจากพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี แบบฝึกทักษะนี้ ควรมีความสากล คือใช้ประกอบการเรียนการสอนในระบบการศึกษาที่เป็นทางการก็ได้ สำหรับการเรียนการสอนนอกเวลาหรือไม่เป็นทางการ (ครอบครัว ชุมชน ภาคประชาสังคม) ก็ได้ (นุติ หนูโพโรจน์ สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2561)

ชุดฝึกทักษะสำหรับผู้เรียนจะประกอบด้วยชุดฝึกทักษะต่าง ๆ เช่นเดียวกัน และความซับซ้อนของการใช้ทักษะควรเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยเนื่องจากพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี ชุดฝึกทักษะนี้ ควรมีความสากล คือใช้ประกอบการเรียนการสอนในระบบการศึกษาที่เป็นทางการก็ได้ สำหรับการเรียนการสอนนอกเวลาหรือไม่เป็นทางการ (ครอบครัว ชุมชน ภาคประชาสังคม) ก็ได้

ในด้านการทำหน้าที่พลเมือง ควรปลูกฝังตั้งแต่วัยเยาว์เช่นเดียวกัน และเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจในแก่นของระบอบประชาธิปไตยมากกว่าเรื่อง “การยอมรับเสียงข้างมาก” และ “การใช้สิทธิเลือกตั้ง” เพราะการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยมีได้ในสังคมหลายระดับ (ปัจเจก ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคม ประเทศ) และเราสามารถทำหน้าที่พลเมืองได้ในทุก ๆ ระดับ แต่สิ่งที่ควรเน้นคือการอยู่ร่วมกันและเคารพในความแตกต่างทั้งความคิดและการดำเนินชีวิต

ชุดฝึกทักษะเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ควรประกอบด้วยทักษะทั้งทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดวิพากษ์ และหลักการใช้เหตุผล

วิธีการพัฒนาชุดฝึกทักษะ ควรมีการศึกษาความต้องการของผู้เรียนด้วยวิธีการสังเกต พฤติกรรมจริง หรือสัมภาษณ์เชิงลึก เนื่องจากพฤติกรรมคนแต่ละคนไม่เหมือนกันและมักเกิดจาก แรงจูงใจที่ แตกต่างกัน คนเรามีเหตุผลมากมายในการผลิตและเผยแพร่ข่าวสารโดยเฉพาะในอินเทอร์เน็ตหรือสื่อเครือข่าย สังคม บางคนก็รู้ว่าไม่ควรส่งต่อแต่ก็ทำ ซึ่งกรณีนี้ก็มีเหตุผลได้หลากหลาย ส่วนในเด็กและเยาวชนบางคนก็รู้ แต่ก็ทำ บางคนเผยแพร่แบบขาดความยับยั้งชั่งใจ แม้ว่าความจริงแล้วก็อาจจะรู้ว่าไม่ใช่สิ่งที่ควรทำ กับอีก กลุ่มคือ ไม่เผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์

**3. การอบรมหรือให้ความรู้แก่ผู้ปกครอง** เพื่อให้เท่าทันสื่อและเด็กยุคดิจิทัลด้วย เช่น ศัพท์คำย่อหรือคำแสลงที่เด็กใช้ที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่พึงประสงค์ เป็นต้น ก็จะช่วย ให้การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีความรอบด้านมากยิ่งขึ้น จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมของผู้เรียน หรือเป้าหมายที่ต้องการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อชุดแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ควรประกอบด้วยทักษะต่างๆ ได้แก่ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดวิพากษ์ และหลักการใช้เหตุผล

วิธีการพัฒนาชุดแบบฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ควรมีการศึกษาความต้องการของผู้เรียน ด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมจริง หรือสัมภาษณ์เชิงลึก เนื่องจากพฤติกรรมคนแต่ละคนไม่เหมือนกันและมักเกิด จาก แรงจูงใจที่แตกต่างกัน คนเรามีเหตุผลมากมายในการผลิตและเผยแพร่ข่าวสารโดยเฉพาะในอินเทอร์เน็ต หรือสื่อเครือข่ายสังคม บางคนก็รู้ว่าไม่ควรส่งต่อแต่ก็ทำ ซึ่งกรณีนี้ก็มีเหตุผลได้หลากหลาย ส่วนในเด็กและ เยาวชนบางคนก็รู้แต่ก็ทำ บางคนเผยแพร่แบบขาดความยับยั้งชั่งใจ แม้ว่าความจริงแล้วก็อาจจะรู้ว่าไม่ใช่สิ่งที่ ควรทำ กับอีกกลุ่มคือ ไม่เผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์

กล่าวโดยสรุปการพัฒนาเครื่องมือการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อส่งเสริมพลเมืองดิจิทัล ควรประกอบด้วยองค์ประกอบหลายด้านที่ส่งเสริมกันและกัน ทั้งความรู้และทักษะ และควรให้มีการปลูกฝัง ตั้งแต่วัยเด็กและเยาวชนซึ่งพัฒนาความซับซ้อนขึ้นตามช่วงวัย

เรามีเด็กเจนเนอเรชันอัลฟ่าที่เกิดมาและมักถูกลี้นงด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยีสื่อแล้ว ในขณะที่เดียวกัน ควรมีการใช้และเผยแพร่อย่างทั่วถึง เพื่อให้เกิดเป็นระบบนิเวศน์ของการรู้เท่าทันสื่อ เริ่ม ตั้งแต่ตนเอง ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ไปจนถึงระดับสังคม เพื่อให้เกิดสำนึกในหน้าที่ของพลเมือง (การไม่ เผยแพร่ข่าวลือ ข่าวสร้างความเกลียดชังและความแตกแยก ก็ถือเป็นหน้าที่ของพลเมืองเช่นกัน) (นุดี หนู ไพโรจน์ สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2561)

### 3.ชุดข้อมูล

รูปแบบของเครื่องมืออาจมีลักษณะเป็นชุดข้อมูล ชุดความรู้ซึ่งมีการอัปเดตตลอดเวลา และมีแหล่งข้อมูลให้ค้นหา

“...ต้องมีชุดข้อมูล ชุดความรู้ การสร้างวิธีคิด ให้เกิดการวิเคราะห์ได้ จริงๆแล้วเครื่องมือต้องไปเรื่อยๆ ไม่ตายตัว ซึ่งปัจจุบันการรู้เท่าทันสื่อยากมาก และความจริงไม่ได้มีชุดเดียวในบางครั้ง ...ปัจจุบันเราเคารพความหลากหลายของวิธีคิด โดยเฉพาะในยุคประชาธิปไตยในยุคที่ข้อมูลข่าวสารถูกเผยแพร่เพราะฉะนั้นหมายความว่า ความคิดเห็นบางเรื่องจึงไม่มีถูกไม่มีผิด แต่ว่าเรามองจากมุมไหน มองจากใครมองบางที่แยกแยะลำบาก เพียงแต่เราอยากให้มีชุดข้อมูลทำให้เขาเข้าใจและฉกคิดได้ก่อนและหาข้อมูลที่หลากหลาย ให้เขาเข้าใจวิธีคิดของสื่อ ซึ่งเป็นเรื่องหนึ่งที่ว่าคนรู้เท่าทันสื่อต้องทำอะไรบ้าง แต่จริงๆมันมีอีกชุดหนึ่งอัปเดตตลอดเวลา บางเรื่องจะหาข้อมูลจากแหล่งไหน อะไรที่เป็นข้อมูลข้อเท็จจริง จริงๆ นอกจากจะมีทักษะแล้วต้องมีแหล่งข้อมูลให้ค้นหาด้วย

อีกส่วนหนึ่งคือชุดข้อมูลบางอย่างที่แบบว่า คนจะเข้าใจได้ไงว่าในสถานการณ์บางอย่าง เช่น ในสถานการณ์บางเรื่องเราควรจะเข้าใจว่ายังไง ควรจะมีข้อมูลบางอย่างที่ช่วยเขาอัปเดต มีคนวิเคราะห์หลายๆแนวทางให้ เป็นเครื่องมือที่จะช่วยได้เพิ่มเติมตามสถานการณ์” ตรี บุญเจือ (สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2561)

ลักษณะเป็นชุดข้อมูล ชุดความรู้ซึ่งมีการอัปเดตตลอดเวลา และมีแหล่งข้อมูลให้ค้นหา และอีกส่วนหนึ่งคือชุดข้อมูลบางอย่างที่อัปเดตตามสถานการณ์ มีคนวิเคราะห์หลายๆแนวทางให้ เป็นชุดข้อมูลเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง

#### 4.กิจกรรมเสริม

กิจกรรมเสริมเป็นเรื่องสำคัญที่จะสอนให้คนรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ เกมส์ ชุดความรู้ ชุดการเรียนรู้ เกมส์การ์ด บอร์ดเกมส์ เป็นต้น

“...หากตอนนี้ยังไม่มีหลักสูตรก็ต้องมีกิจกรรมอะไรที่แทรกเข้าไป คือจริงๆ หลักสูตรก็เป็นส่วนหนึ่ง แต่หลักสูตรในการสอนเป็นแค่เนื้อหา อีกส่วนที่สำคัญคือการลงมือทำจริง และต้องทำให้ได้ เพราะหากทำแล้วเด็กก็จะรับรู้ไปโดยไม่ต้องสอนและจะเข้าใจไปเอง พวกเกมส์ก็ต้องมีชุดความรู้ด้วย ต้องมีสื่อการสอน ซึ่งกองทุนสื่อสามารถสนับสนุนตรงนี้ได้ คือพยายามสร้างชุดการเรียนรู้หรือสื่อการสอนให้กับคนที่เอาไปทำกิจกรรม ทำเกมส์ เกมส์การ์ด บอร์ดเกมส์ หรือว่าส่งเสริมให้คนไปทำกิจกรรมในจังหวัดต่างๆ” วรชัย ครุจิต (สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2561)

“...ในส่วน of เครื่องมือ ทางกองทุนทำเกม ผ่านเกม “การ์ดพลังสื่อ” เหมือนเป็นการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันผ่านบอร์ดเกม เป็นการ์ดเกมให้เด็กได้แลกเปลี่ยน เล่นกัน แชรประสบการณ์ ผ่านตัวเกมนี้ ค่ะ คือมันเหมือนการทำสถานการณ์สื่อปัจจุบันมาสร้างเป็นสถานการณ์ให้เด็กแลกเปลี่ยน ว่าสื่อมาจากไหน ใครเป็นคนสร้างสื่อ คนสร้างสื่อต้องการอะไร แล้วทั้งหมดนี่เป็นโครงการที่แบบว่า เป็นการดำเนินงานด้วยกันทั้งหมด ครูก็นำเครื่องมือนี้ไปใช้ประกอบการเรียนรู้ เด็กก็เอาเครื่องมือนี้ให้เด็กที่เป็นแกนนำไปบอกต่อเพื่อนได้ เกมเครื่องมือนี้ทุกคนเล่นได้ไม่ใช่เฉพาะเด็ก สร้างครูให้เป็นผู้นำเล่นเกม ให้เด็กเป็นผู้นำเล่นเกมก็ได้ใน วุฒิภาวะที่เขาเล่นเกมได้โดยให้เขามาฝึกมาเทรนแล้ว มันเป็นโครงการรวมทุกอย่าง ครู เด็ก เครื่องมือ แล้วก็ กระจายเพิ่มพื้นที่ไปให้ทั่วประเทศ อันนี้จะเป็นส่วนของโครงการทำงานในส่วน of กองทุนฯ “ชนกพรรณ วรติลก (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

สำหรับกิจกรรมเสริมได้แก่ เกมส์ ชุดการเรียนรู้ เกมส์การ์ด บอร์ดเกมส์ เป็นต้น ใช้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะแต่ละกลุ่มวัยทั้งในและนอกระบบการศึกษา อาจเป็นในรูปแบบการจัดทำค่ายอบรมหรือการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการแล้วแต่ความเหมาะสม

## 5. จัดทำค่าย

ทางกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์มีหลายโครงการทั้งโครงการที่ทำเองและโครงการที่ให้ทุนเพื่อทำค่ายครูและค่ายเด็ก

“กองทุน...มีค่ายครูค่ายเด็กและเครื่องมือ เป็นการทำงาน of สามส่วนในเวลาเดียวกัน คือเหมือนแยกส่วนแต่มันไปด้วยกันเป็นค่ายเด็กที่เหมือนพัฒนาทักษะ เหมือนเราให้องค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อค่ะ แต่พาเขาไปถึงจุดปลายการรู้เท่าทันสื่อ คือเขาสามารถผลิตสื่อที่มันสร้างการรู้เท่าทันให้กับตัวเองและสังคมได้ค่ะ ในส่วน of ค่ายครู คือ การพัฒนาครูผู้นำการศึกษาไปสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กของเขาโดยที่ไม่ได้เป็นแบบเดิม มีความสร้างสรรค์ และสอดแทรกไปในสื่อทุกมิติ โดยที่ไม่ต้องใส่สื่อไปตรงๆ ผ่านกระบวนการ “ชนกพรรณ วรติลก (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

## 6. โครงการ

มีการสร้างสรรค์สื่อดีๆ จากแต่ละพื้นที่ กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้ส่งเสริมให้เกิดโครงการสื่อสร้างสรรค์ขึ้น

“โครงการสื่อสร้างสรรค์ ที่เราจะลงพื้นที่ ทั่วประเทศ น่าจะเห็นข่าวอยู่ คือ ไปในแต่ละพื้นที่เป็นการร่วมพลังของคนในพื้นที่ มาใช้สื่อทุกประเภท สื่อท้องถิ่น สื่อวัฒนธรรม สื่อออนไลน์ โครงการดีๆ

ของเขา พื้นที่ของเขามี speaker มีการร่วมมือดีๆจากภาคนี้ มีspeaker จากเมื่อนอกมาพูดในแต่ละภูมิภาค คือมันก็เหมือนเป็นการขับเคลื่อนในแต่ละภูมิภาค คือมันก็เหมือนการสร้าง brand ของกองทุนฯ ด้วยแต่ก็นำสิ่งเหล่านี้เหมือนเราไป shopping สิ่งดีๆจากเขา เขาก็มา shopping สิ่งดีๆจากเราเป็นการแลกเปลี่ยนกัน”  
ชนกพรรณ วรติล (สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2561)

โครงการเกี่ยวกับกลไกการบูรณาการภาคีเครือข่ายเฝ้าระวัง มีพื้นที่ต้นแบบ ในพื้นที่ต้นแบบ มีการลงพื้นที่ทุกภูมิภาค ภูมิภาคละ 1-2 โครงการกระจายกันไปโดยเริ่มต้นในปี

## 7. หลักสูตร

ควรมีหลักสูตรสำหรับครูทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ให้ผ่านการศึกษาและเข้าใจหลักสูตรและเครื่องมือต่างๆ มีการทดลองใช้กับครูบางกลุ่มเพื่อให้มีประสบการณ์ตรงจากห้องเรียนและสามารถนำไปขยายผลได้ เน้นการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน

ให้ความสำคัญกับการสร้างความตระหนักให้ประชาชนเพื่อเปลี่ยนจาก Passive เป็น Active โดยใช้เครื่องมือที่สำคัญเป็นหลักสูตรที่ควรเริ่มตั้งแต่เด็ก แต่ก็เป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก

“...ส่วนเครื่องมือคือต้องทำทุกอย่างเช่นทำยังไงให้คนมีความรู้ ทำให้คนไม่ยอมอยู่กับอะไรที่มันไม่ดี อยู่กับเรื่องเดิมๆโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง ทุกอย่างจึงต้องมีการสอนการเผยแพร่ความรู้ หลักสูตรก็เป็นส่วนหนึ่งที่พูดกันมานานมากแล้วมันควรจะต้องเริ่มไม่ใช่เริ่มจากมหาลัย เพราะตอนนั้นคนมันโตแล้ว และก็สื่อเข้าถึงเด็กแล้วมันก็น่าจะมีหลักสูตรตั้งแต่เด็กแล้ว ดังนั้นเรื่องหลักสูตรก็เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องพยายามผลักดัน แต่ว่ามันก็ค่อนข้างยาก หากเป็นไปได้ก็จะช่วยได้ดี” วรชัญญ์ ครุจิต (สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2561)

อย่างไรก็ตามยังไม่มีนโยบายไม่มีใครสร้างหลักสูตรมาอย่างจริงจัง ระบบการศึกษายังมาจากกระทรวงเป็นส่วนกลาง ดังนั้นต้องรอนโยบายถึงจะดำเนินการได้

“ระบบการศึกษาเรามันก็ต้องมาจากส่วนกลาง มาจากกระทรวงที่เห็นชอบ มันต้องมีคนชอบนโยบายก่อน ซึ่งตอนนี้มันยังไม่เกิดขึ้น ไม่เหมือนกับต่างประเทศว่าเมืองไหนเขาจะทำได้เองอันนั้นเขาก็ทำไปเลยของเมืองเขา แต่ของเราหลักสูตรมันแกนกลางทั่วประเทศ” วรชัญญ์ ครุจิต (สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2561)

ในส่วนของการสร้างเครื่องมือการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศเพื่อส่งเสริมพลเมือง Digital ให้กับนักเรียนนั้นส่วนตัวมองว่าการออกแบบโครงสร้างหลักสูตรเนื้อหาทำได้ดีแล้ว แต่ถ้าจะให้ชัดเจนขึ้นซึ่งตรงนี้อาจจะเป็นการเพิ่มภาระให้กับอาจารย์ในการออกแบบหลักสูตรหรือการทำ ม ค อ. ซึ่งจริง ๆ ก็เห็นว่ามีแต่ๆ บ้างอาจจะต้องมีนโยบายการบรรจุ checklist รู้เท่าทันสื่อที่ชัดเจนขึ้นในการทำโครงสร้างเนื้อหา เพื่อเป็นการบูรณาการแนวคิดนี้เข้าไปในวิชาเรียนและเป็นการย้ำเตือนผู้สอนให้ตระหนักถึงการรู้เท่าทันสื่อและไม่ลืมความสำคัญของการ

ส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ในการสร้างพลเมืองที่กำลังจะเป็นกำลังสำคัญของการพัฒนาประเทศด้วย (ชาวพร ธรรมนิทยกุล สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2561)

กล่าวโดยสรุปหากพิจารณาถึงศักยภาพในการพัฒนาการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศระดับประเทศ

จะเห็นว่า ประเทศไทยมีความตื่นตัวมากในเรื่องนี้ทั้งมีหน่วยงานให้ทุนวิจัยและจัดการองค์ความรู้ได้แก่ กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และกสทช. มี สสย. ทำงานในพื้นที่ร่วมกับนักวิชาการทั้งทางด้านนิเทศศาสตร์ และ ครุศาสตร์ รวมทั้งโรงเรียนต่างๆ และยังมีงานวิจัยร่วมกับสกว. มีกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปกป้องคุ้มครองเด็กจากสื่อออนไลน์ แต่การจะขับเคลื่อนในระดับชาติอย่างเป็นรูปธรรมได้นั้นประเทศไทยยังขาดหลักสูตรในการศึกษาในโรงเรียน ขาดการทำงานนอกระบบโรงเรียน ขาดการบูรณาการความรู้ทั้งในภาควิชาการ ภาคประชาสังคม และภาคนโยบาย ให้ทำงานไปในทิศทางเดียวกันและหนุนเสริมซึ่งกันและกัน จึงยังเป็นความท้าทายสำหรับการดำเนินงานด้านการขับเคลื่อนการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในยุคไทยแลนด์ 4.0

การออกแบบหลักสูตรควรเน้นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ให้เด็กและเยาวชนมีสิทธิเสรีภาพในการเสนอข่าวสาร และรับรู้ข่าวสาร ในขณะเดียวกันก็ควรมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ รู้จักวิเคราะห์แยกแยะประเด็นข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น แล้วยังรู้เท่าทันเกม เท่าทันกลลวงทางออนไลน์ เพื่อให้สามารถใช้สื่อและสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์และมีประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวม

ในการให้การศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการตั้งคำถาม เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ฝึกคิดวิเคราะห์เนื้อหาสื่อและสื่อออนไลน์ ดังต่อไปนี้

1. ผู้เขียน (Authorship) ใครเป็นคนสร้างสาร
2. เป้าหมาย (Purpose) ทำไมถึงสร้าง ใครเป็นกลุ่มเป้าหมาย และรู้ได้อย่างไร
3. เศรษฐกิจ (Economics) ใครจ่ายให้
4. ผลกระทบ (Impact) ใครอาจจะได้รับประโยชน์จากข้อความนี้ ใครอาจจะถูกทำร้ายด้วยข้อความนี้ และอะไรอาจเป็นข้อความที่ส่งผลต่อตนเอง
5. การตอบกลับ (Response) เราควรจะตอบกลับข้อความนั้นอย่างไร
6. เนื้อหา (Content) มีความคิด ค่านิยม ข่าวสารและความคิดเห็นอะไรที่ซ่อนอยู่ อะไรที่นอกเหนือจากข้อความนี้บางทีก็เป็นสิ่งที่ควรรู้
7. เทคนิค (Techniques) ใช้เทคนิคอะไร ทำไมถึงเลือกใช้เทคนิคนั้น และพวกเขาสื่อสารข้อความอย่างไร

8. การตีความ (Interpretation) คนจะเข้าใจข้อความแตกต่างกันอย่างไร และเราตีความหมายว่าอย่างไร และเราเรียนรู้อะไรจากการตีความนั้น

9. บริบท (Context) เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อไหร่ และมีคนนำมาแชร์เมื่อไรและที่ไหน

(NAMLE Core Principles: Mihailidis, 36)

คำถามเหล่านี้สามารถนำมาปรับใช้สำหรับการเรียนการสอนในทุกระดับตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงอุดมศึกษา

หากจะตั้งคำถามเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของพลเมืองในบริบทของสังคมไทยแล้ว ผู้เขียนเห็นว่าสามารถนำมาประยุกต์กับแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล และสามารถตั้งแนวคำถามได้ดังต่อไปนี้คือ

คำสำคัญ	แนวคำถาม
ผู้ผลิตสื่อ (Producer)	ใครเป็นผู้ผลิตเนื้อหาเป็นคน กลุ่มบุคคล หรือองค์กร
เป้าหมาย (Propose)	ทำไมถึงสร้างเนื้อหา เหตุผลที่อยู่เบื้องหลังคืออะไร
เทคนิค (Techniques)	ใช้เทคนิคอะไร เพื่อให้ความรู้ ความบันเทิงหรือโน้มน้าวใจ
รูปแบบ (Format)	ใช้เทคนิคสร้างสรรค์อะไรเพื่อดึงดูดความสนใจและทำให้อยากมีส่วนร่วม
เนื้อหา (Content)	มีการสื่อสารวิถีชีวิต ค่านิยม และความคิดเห็นอย่างไร และมีสิ่งใดที่แฝงเร้นอยู่
ผลกระทบ (Impact)	ใครอาจจะได้รับผลดีและผลร้ายจากข้อความนี้ ทั้งในระดับตนเอง ครอบครัวและสังคม
การตอบกลับ (Response)	เราควรตอบกลับข้อความนั้นอย่างไร และผลที่ตามมาจากการตอบกลับคืออะไร

อ้างอิง อูซา บิกกินส์ (2561)

สำหรับครูมีบทบาทในการจัดทำหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับพลเมือง โดยวิธีการสอนที่มุ่งพัฒนาประชาชนให้มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ 6 ประการดังนี้ (National Association for Media Literacy Education, 2013, 2014)

1. การสืบเสาะอย่างกระตือรือร้นและการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับข่าวที่ได้รับและสร้างขึ้น ประกอบด้วย การเรียนรู้กระบวนการวิเคราะห์สื่อที่มีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาว่าเนื้อหาของสื่อทุกประเภทมาจากการ

ประกอบสร้าง สื่อแต่ละประเภทมีลักษณะ จุดเด่นและภาษาที่ใช้ในการประกอบสร้างที่แตกต่างกัน เนื้อหาของ สื่อถูกสร้างขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยส่วนมากมีจุดมุ่งหมายเพื่อผลกำไรและอำนาจ เนื้อหาของ สื่อมีค่านิยมและทัศนคติแฝงอยู่ ประชาชนใช้ทักษะความเชื่อและประสบการณ์ส่วนตัวเพื่อประกอบสร้าง ความหมายจากเนื้อหาของสื่อ อีกทั้งสื่อและเนื้อหาของสื่อมีอิทธิพลต่อความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม พฤติกรรม และกระบวนการในระบอบประชาธิปไตย การตั้งคำถามเพื่อให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาของสื่อในเชิงลึก ซึ่งเป็นการฝึกการคิดเชิงวิเคราะห์ การฝึกการใช้หลักฐานที่เป็นเอกสารและฝึกการอภิปรายเพื่อสนับสนุนข้อสรุปอย่า มีเหตุผล และการฝึกการวิเคราะห์สื่อจากมุมมองของผู้เรียนด้วยการชมวิดิทัศน์หรือภาพยนตร์และการอ่าน หนังสือหรือคู่มือต่างๆ

2.การขยายแนวคิดของการอ่านออกเขียนได้ในสื่อทุกรูปแบบ ประกอบด้วยการมุ่งเน้นการวิเคราะห์ และการแสดงออกของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็นของตนเอง ผ่านสื่อในหลากหลายรูปแบบ พร้อมทั้ง เชื่อมโยงความเข้าใจและสร้างข้อสรุปจากสื่อที่เห็นหรือได้ยิน การบูรณาการในเนื้อหาของรายวิชาต่างๆของ หลักสูตร การใช้สื่อที่นำเสนอเนื้อหาในขอบเขตกว้างๆ และเป็นสื่อที่ได้รับความนิยม การใช้ห้องเรียนที่มีความ พร้อมในด้านเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์และการผลิตสื่อ และการผนวกแนวคิดด้านการรู้เท่าทันสื่อเข้ากับ การรู้สิ่งพิมพ์การรู้สิ่งที่เห็น การรู้เทคโนโลยี การรู้สารสนเทศ และการรู้อื่นๆ

3.การสร้างและสนับสนุนทักษะของผู้เรียน ในทุกช่วงวัย ที่จำเป็นต้องมีการปฏิบัติเชิงบูรณาการ การ ปฏิบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ และการปฏิบัติซ้ำๆ ประกอบด้วยการพัฒนาความต่อเนื่องของทักษะ ความรู้ ทัศนคติ และการกระทำของผู้เรียน การจัดเตรียมโอกาส การเรียนรู้และการปฏิบัติที่หลากหลายในการพัฒนาทักษะ การวิเคราะห์และการแสดงออกโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน การสร้างทักษะที่สนับสนุนรูปแบบของการดำเนินชีวิตที่ให้ความสำคัญกับ สุขภาพและการตัดสินใจถึงผลกระทบของสื่อที่เชื่อว่าเป็นจริงหรือมีอันตรายอย่างแท้จริงและการจัดการสื่อ และการตัดสินใจเลือกใช้สื่อ

4. การพัฒนาผู้เรียนที่มีความสำคัญสำหรับสังคมประชาธิปไตย ประกอบด้วยการส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ความสนใจข่าวสารและเหตุการณ์ปัจจุบันที่เป็นมิติของความเป็นพลเมือง โดยให้เข้าใจสิทธิและความ รับผิดชอบในการใช้สื่อด้วยตนเอง การออกแบบการสอนที่มุ่งเน้นการสร้างพลเมืองที่มีคุณลักษณะของผู้ที่ขอบ ชักถามและไม่ถูกเหยียดหยามผู้อื่น การมีความคิดเห็นที่หลากหลายและคำนึงถึงความคิดเห็นที่หลากหลาย การศึกษาโครงสร้างของสื่อว่ามีอิทธิพลอย่างไร เช่นการเป็นเจ้าของ การเผยแพร่หรือการสร้างความหมายของ เนื้อหาของสื่อ การสอนให้เกิดความรอบรู้ในเรื่องต่างๆ และการสอนโดยปราศจากการเลือกข้างหรืออคติ

5.การรับรู้ว่สื่อเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและมีหน้าที่ในฐานะที่เป็นตัวแทนของสังคม ประกอบด้วย การบูรณาการเนื้อหาของสื่อที่มีการนำเสนอเสียง มุมมองและชุมชนที่หลากหลาย การศึกษาสื่อที่เป็นทางเลือก



และมุมมองสากล การศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง เรื่องเพศ การเหยียดเชื้อชาติ ทัศนคติของบุคคล และประเด็นอื่นๆที่น่าสนใจ และการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างเจ้าของสื่อ ผู้ผลิตและสมาชิกชุมชนใน ประเด็นผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม

6.การใช้ทักษะส่วนบุคคล ความเชื่อและประสบการณ์ในการประกอบสร้างความหมายของเนื้อหาของสื่อ ประกอบด้วยการเลือกตัวเลือกต่างๆ ที่สอดคล้องกับค่านิยมของตนเอง การเห็นความสำคัญของ ความหมายที่เกิดจากการสร้างเนื้อหาของสื่อและความหมายที่เกี่ยวข้องต่อค่านิยมของผู้เรียน การตีความ เนื้อหาของสื่อโดยผู้เรียนและผู้สอนอาจตีความแตกต่างกันการรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์สื่อที่ แตกต่างของบุคคลในช่วงวัยที่ต่างกัน และการใช้การอภิปรายกลุ่มและการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อเพื่อให้ ผู้เรียนเข้าใจและพึงพอใจในมุมมองและความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

จากวิธีการสอนข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีเป้าหมายสำคัญคือมุ่งให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และ ประเมินเนื้อหาของสื่อ การแสวงหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นหลักฐานยืนยันความถูกต้องของเนื้อหาของสื่อ การ ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกันของบุคคลต่างๆ และการเป็นผู้ผลิตสื่อที่กล้าแสดงออก ทางความคิดอย่าง ตรงไปตรงมาบนพื้นฐานของข้อมูลที่ถูกต้อง (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง , 2557:84-86)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ จะเห็นได้ว่า กลไกการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ควรเริ่ม จากความรู้ ความเข้าใจถึงระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ซึ่งได้จากการประเมินสมรรถนะการ รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ด้วยการใช้ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ระดับบุคคล ขึ้นตอนต่อไปคือ การบูรณาการการทำงานทุกภาคส่วน เพื่อสร้างนวัตกรรม เครื่องมือการพัฒนาการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ให้เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย ทั้งกิจกรรม ชุดฝึกทักษะ การอบรม กิจกรรม เสริม การจัดทำค่าย โครงการต่างๆ และหลักสูตรซึ่งเครื่องมือเหล่านี้จะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อมีเป้าหมายการ พัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของแต่ละช่วงวัยที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

## บรรณานุกรม

- ชินดนัย ศิริสมฤทัย. 2561. **ศึกษาด้านการรับรู้ ทักษะและความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ.
- ณัฐภรณ์ หลาวทอง. 2559. **การสร้างเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. 2557. การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Media Literacy: Skill for 21th Century Learning). **วารสารสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**. 32(September-December): 80.
- พรทิพย์ เย็นจะบก อุษา บิ๊กกินส์และชวพร ธรรมนิตยกุล. 2561. คู่มือการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับศูนย์ดิจิทัลชุมชน. E-Book. ภายใต้โครงการศึกษาวิจัยความสำเร็จของการพัฒนาเครือข่ายศูนย์ดิจิทัลชุมชน. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วรรษัญ ครุจิต. 2554. **10 แนวทาง “รู้เท่าทันสื่อ” ประยุกต์ใช้ในห้องเรียน**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (Thai Civic Education). 2560. **กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. 2556. **"รู้เท่าทันสื่อ" คืออะไร**. ค้นวันที่ 29 มกราคม 2563 จาก <http://bcp.nbtc.go.th/th/detail/2017-01-24-23-12-51>
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. 2560. **รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล**. ค้นวันที่ 13 มกราคม 2563 จาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/39075-รู้เท่าทันสื่อ%20สารสนเทศ%20และดิจิทัล.html>
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. 2559. **กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย**. ใน เอกสารประกอบการประชุมโต๊ะกลม การพัฒนา กรอบแนวคิด และหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองในระบบประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ.

- สรานนท์ อินทนนท์. 2561. ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence). ค้นวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <http://cclickthailand.com/contents/general/dq3.pdf>
- โสภิตา วีรกุลเทวัญ. 2561. **เท่าทันสื่อ อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมเด็กและเยาวชน.
- สรียา ทับทัน. 2557. บทความปริทัศน์ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy). **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม**. 13(พฤษภาคม-สิงหาคม): 1-6.
- อรรถพล อนันตวรสกุลและคณะ. 2556. **กรอบแนวคิดหลักสูตร การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย (Conceptual Framework for Thai Democratic Citizenship Education Curriculum)**. กรุงเทพฯ: บริษัท เทคนิคอิมเมจ จำกัด.
- อุษา บิ๊กกินส์. 2555. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy). **วารสารสุทธิปริทัศน์**. 26(กันยายน - ธันวาคม): 147-162.
- อุษา บิ๊กกินส์. 2554. **มองฝรั่ง สร้างหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อแบบไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปิ่นโตพับลิชชิง.
- อุษา บิ๊กกินส์. 2561. **ประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของพลเมืองดิจิทัลในยุคไทยแลนด์ 4.0**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อุษา บิ๊กกินส์. 2561. **พฤติกรรมการใช้สื่อของดิจิทัลเนทีฟและความเป็นพลเมืองดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟไทย**. กรุงเทพฯ: กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.
- อุษา บิ๊กกินส์. 2561. **ประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของพลเมืองดิจิทัลในยุคไทยแลนด์ 4.0**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- Cornell University. (2009). *What is digital literacy?*. Retrieved from <https://digitalliteracy.cornell.edu/welcome/dpl0000.html>
- Devellis, R. F. (2012). *Scale development: Theory and applications* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Hallaq, T. G. (2013). *Evaluation online media literacy in higher education: Validity and Reliability of the digital online media literacy assessment (DOMLA)* (Unpublished doctoral dissertation). Idaho State University, Idaho, USA.

- Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Thousand Oaks, California: Corwin SAGE.
- Manuel, J., Tornero, P., & Pi, M. (2010). *A new horizon media literacy assessment and children in Europe*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/296680130\\_A\\_New\\_Horizon\\_Media\\_Literacy\\_Assessment\\_and\\_Children\\_in\\_Europe](https://www.researchgate.net/publication/296680130_A_New_Horizon_Media_Literacy_Assessment_and_Children_in_Europe)
- Park, S., & Burford, S. (2013). A longitudinal study on the uses of mobile tablet devices and changes in digital media literacy of young adults. *Educational Media International, 5*, 266-280.
- Park, S., Kim, E., & Na, E. (2015). Online activities, digital media literacy, and networked individualism of Korean youth. *Youth & Society, 47*(6), 829-849.
- Wilhelm, A. G. (2004). *Digital nation: toward an inclusive information society*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Westheimer, J. 2015. **What Kind of Citizen?**. New York: Teacher College Press.
- Westheimer, J. & Kahne, J. 2004. What Kind of Citizen? The Politics of Educating for Democracy. **American Educational Research Journal**. 41(Summer): 237-269.