

รู้เท่าทันสื่อ ICT



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาไทย

www.inetfoundation.or.th/ichappy

สนับสนุนโดย



คำนำ

รู้เท่าทันสื่อและสาร : ทักษะที่จำเป็นของเด็กและเยาวชนยุคใหม่

เด็กและเยาวชน ใช้เวลาอยู่กับสื่อวันละไม่ต่ำกว่า 8 ชั่วโมง รวมๆ แล้วมากกว่าเวลาเรียน มากกว่าเวลาที่อยู่กับครอบครัว แนวโน้มในอนาคต สื่อไอซีที สื่อออนไลน์ จะเข้ามาครอบครองเวลาส่วนใหญ่ของเด็กเยาวชนไปโดยไม่รู้ตัว

เป็นที่ยอมรับกันทั่วโลกว่า สื่อมีอิทธิพลอย่างมากมาย ต่อความคิด พฤติกรรมและวิถีชีวิตของคนเรา เด็กเยาวชนของเรานอกจากจะรับสื่อต่างๆ มากมายแล้ว ยังกลายมาเป็นผู้สร้างสื่อเอง จึงจำเป็นต้องมีทักษะชีวิตหลายด้าน เพื่อดำเนินชีวิตให้เหมาะสมและมีสุขภาวะที่ดี ไม่ตกเป็นเหยื่อของสิ่งมอมเมาต่างๆ ที่มาที่สื่อได้ง่าย

ทักษะที่กำลังมีความสำคัญมากขึ้นทุกขณะ คือทักษะ "การรู้เท่าทันสื่อ" ซึ่งคือความสามารถใน "การอ่านสื่อออก เขียนสื่อได้" หรือ ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาที่สื่อเสนอ รู้จักแสวงหาข้อมูลหลายแหล่ง วิเคราะห์ วิจาร์ณ แยกแยะ คัดกรอง สามารถใช้ประโยชน์ และพัฒนาสื่อในแบบฉบับของตนเองได้

กระบวนการเท่าทันสื่อ ช่วยพัฒนาความคิด เป็นกระบวนการที่จำเป็นอย่างยิ่งในยุคนี้ เพื่อที่จะทำ ให้เด็กและเยาวชนทุกคนดำรงชีวิตที่ดีและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ หลายประเทศทั่วโลกได้พัฒนา หลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านสื่อและ กิจกรรมต่างๆ มากมาย

หนังสือ "รู้เท่าทันสื่อ ICT " เป็นอีกสื่อหนึ่งที่จะช่วยในการเรียนรู้เท่าทันสื่อไอซีที ซึ่งมีความซับซ้อน เหมาะสำหรับเด็กเยาวชน และผู้ใหญ่ทุกคน

เข็มพร วิรุณราพันธ์

ผู้จัดการแผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน สสย.

สารบัญ

1. ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ	4
การรู้เท่าทันสื่อคืออะไร	6
ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ	7
แนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ	8
2. รู้เท่าทันสื่อไอซีที	10
อินเทอร์เน็ต	12
รู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต	13
เกม	17
การติดเกม	18
รู้เท่าทันเกม	19
โทรศัพท์มือถือ	20
รู้เท่าทันมือถือ	21
3. การส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	24
4. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อไอซีที (ใช้ร่วมกับแผ่นซีดี)	26
1. กิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	
2. กิจกรรมอุปกรณ์ไอซีทีที่น่ารู้	
3. กิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์	
4. กิจกรรมข้อมูลส่วนบุคคล	
5. กิจกรรมรู้ทัน พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	
6. กิจกรรมรู้จักด้านบวก-ด้านลบของเกม	
7. กิจกรรมคุณติดเกมแล้วหรือยัง	
8. กิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม	
9. กิจกรรมรู้ทันภัยจากมือถือ	
10. กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย	
11. กิจกรรมการใช้ไอซีทีสร้างสรรค์	
12. กิจกรรมร่วมด้วยช่วยกันรู้ทันสื่อไอซีที	
5. อ้างอิง	63
6. คลิปวิดีโอเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	64

1. ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ

ในโลกยุคดิจิทัล อุปกรณ์ไอซีที (ICT – Information and Communication Technology) เป็นต้นว่า สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตนั้นกลายเป็นสิ่งจำเป็นที่แทบจะขาดไม่ได้เลยในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่น หรือแม้กระทั่งเด็กๆ ต่างก็พกพาอุปกรณ์เหล่านี้เอาไว้ติดต่อสื่อสาร ทำงาน และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ สมาร์ทโฟนทำได้มากกว่าการพูดคุยกันธรรมดาด้วยเสียง แต่มีสิ่งที่สามารถถ่ายทอดภาพของคู่สนทนาได้ แชท (Chat) ได้ เล่นเกมได้ ท่องเว็บไซต์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีช่วยย่อโลกทั้งใบให้เล็กลง เพียงปลายนิ้วสัมผัสผู้คนก็สามารถติดต่อสื่อสารกับคนที่อยู่ในอีกซีกโลกหนึ่งได้อย่างสะดวกรวดเร็วในราคาประหยัด ปัจจุบันมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมากกว่า 2,267 ล้านคน (ธ.ค. 2554 เว็บไซต์ www.internetworldstats.com) และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสาร เป็นผู้สร้างและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร สร้างกระแสข้อมูลปริมาณมหาศาลที่ไหลเวียนบนทางด่วนสารสนเทศ (Information Superhighway) สื่อเดิมอย่างโทรทัศน์และวิทยุต่างก็นำเสนอเนื้อหาหลากหลายซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นไปตามกลไกตลาด นั่นคือ โฆษณา ดารา ละคร เกมโชว์ หรือรายการที่เน้นสร้างคะแนนนิยมให้กับช่องที่นำเสนอเพื่อประโยชน์ธุรกิจเป็นสำคัญ คำถามมีอยู่ว่า สิ่งที่น่าสนใจผ่านสื่อมานานานชนิด ไม่ว่าจะเป็นสื่อเก่าหรือสื่อใหม่ ได้สร้างค่านิยม โน้มนำความคิด มอมเมา หรือให้สาระประโยชน์เพียงใดกับผู้ชม โดยเฉพาะที่วิสาหธารณะ ที่เข้าถึงประชาชนในวงกว้าง อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อไร้การควบคุม สมาร์ทโฟนและสามจี (3G) ที่ทำให้การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องสบายๆ สำหรับคนทุกเพศทุกวัย

จะเกิดอะไรขึ้นหากประชาชนผู้บริโภค โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เกิดอาการจับไม่ได้ไล่ไม่ทันกับเนื้อหาข้อมูลปริมาณมหาศาลที่สื่อรุมนำเสนอ

จากโครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทย โดย พญ. จันทรีเพ็ญ ชูประภาวรรณ นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านสมอง และ นายกสมาคมนักวิจัยไทยเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ที่ได้สำรวจเด็กและเยาวชนจาก 4,200 ครอบครัวทั่วประเทศ ในหลายๆ ประเด็น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 – 2547 เกี่ยวกับเรื่องการใช้สื่อ พบว่า

- เด็กไทยอายุต่ำกว่า 5 ปี ชมภาพความรุนแรง เช่น ตีกัน ฆ่ากันทั้งจากข่าวและละครหรือโฆษณาวินละ 501 ครั้ง
- เด็กๆ ทั่วไปใช้เวลาเรียนหนังสือในโรงเรียนปีละ 900 - 1,000 ชั่วโมง ในขณะที่ใช้เวลาดูโทรทัศน์ ปีละ 1,000 - 1,200 ชั่วโมง
- เด็กประถมทั้งชาย-หญิง ชมรายการการ์ตูนที่เน้นไปในทางเพศเป็นอันดับ 1 ชมละคร อันดับ 2 และชมรายการเกมโชว์ เป็นอันดับ 3
- วัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย ใช้เวลาดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ 4 ชั่วโมง
- วัยรุ่นทั้งหญิง-ชาย ชมละครอันดับ 1 เกมโชว์อันดับ 2 และเพลงอันดับ 3

- เว็บไซต์ที่มีทั่วโลก 7 ล้านเว็บ เป็นเว็บปี 2 ล้านเว็บ โดยเด็ก 1 ใน 5 ทั่วโลกที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้รับอีเมลที่ส่งการล่อลวงทางเพศ

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยใช้เวลาจำนวนมากอยู่กับสื่อ และสื่อก็มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน สื่อบางสื่อนำเสนอเนื้อหาที่ดี มีประโยชน์ แต่บางสื่อก็นำเสนอเนื้อหาที่เกินจริง แต่งเติม สร้างภาพ หรือบิดเบือนความจริงไปก็มี สื่อส่วนใหญ่ก็คือองค์กรที่แสวงหาผลกำไร มีกำไร มีขาดทุน การนำเสนอผ่านสื่อจึงมีการแข่งขันกันเพื่อนำมาซึ่งประโยชน์ที่สื่อมุ่งหวัง เป็นต้นว่า ต้องการตีแผ่ความจริงให้ปรากฏ ต้องการสร้างกระแสความนิยม ต้องการเพิ่มยอดขายสินค้า ซึ่งส่วนใหญ่แล้วปลายทางสุดท้ายที่ต้องการก็คือผลกำไรที่เป็นตัวเงินกลับมาที่องค์กรสื่อนั่นเอง ยกตัวอย่าง เช่น โฆษณา เป็นตัวกระตุ้นความต้องการของผู้รับสื่อให้อยากซื้อ อยากลอง อยากใช้ ใจเสียจนบางครั้งผู้ใหญ่ยังตกเป็นเหยื่อเสียเอง ดังจะเห็นได้จากชาวโฆษณาผลิตภัณฑ์ลดน้ำหนัก ยาทาแก้ฝ้าทำให้ใบหน้าขาวนวลต่างๆ ที่ใช้แล้วเกิดอันตรายเนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ได้มาตรฐาน ไม่ได้รับการรับรองจากองค์การอาหารและยา (อย.)

เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้รับสื่อโดยตรง จะมีการตั้งรับกับการนำเสนอของสื่อเหล่านั้นได้อย่างไร เด็กๆ จะรู้เท่าทันสื่อได้อย่างไร มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย จึงได้จัดทำหลักสูตร “รู้เท่าทันสื่อ ICT” ฉบับนี้ขึ้น เพื่อจะช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ที่คุ้นเคยกับการใช้อินเทอร์เน็ต เล่นเกม อีเล็กทรอนิกส์ และพกสมาร์ตโฟน ด้วยการให้ความรู้เกี่ยวกับแนวทางในการเท่าทันสื่อ หรือ Media Literacy ลักษณะของสื่อไอซีที และมิติของการรู้ทันสื่อไอซีที การสร้างวัฒนธรรมในการใช้งานไอซีทีอย่างสร้างสรรค์ คือ รู้จักใช้ประโยชน์จากไอซีทีที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติ ในขณะที่สามารถหลีกเลี่ยงและลดผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อไอซีทีได้

ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ

ตัวเราล้อมรอบไปด้วยสื่อมากมาย สื่อแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media) ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร การ์ตูน หนังสือ เป็นต้น
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ได้แก่ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

สื่อมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ พฤติกรรม เมื่อสื่ออยู่ล้อมรอบตัวเรา เห็นบ่อยๆ ได้ยินบ่อยๆ ก็มีอิทธิพลต่อความคิดของเราได้ คนจำนวนไม่น้อยเมื่อได้ยินคำโฆษณาผลิตภัณฑ์ในครั้งแรกก็คล้อยตาม รีบไปซื้อหามาใช้ทันที เพราะเชื่อว่าใช้แล้วคงขาวสวยเหมือนนางแบบในโฆษณา

คนไทย เป็นนักเสพสื่อตัวยง สำหรับสถานการณ์การอ่านของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน พบว่า มีการใช้เวลาว่างในการอ่านหนังสือน้อยลง ตัวเลขจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติครั้งล่าสุด พบว่า เด็กและเยาวชนใช้เวลาอ่านหนังสือเฉลี่ยวันละ 39 นาที เดิมเคยใช้เวลาอ่านเฉลี่ยวันละ 50 นาที แต่หมกมุ่นดูทีวี เล่นเกม แชนท์ทางมือถือ และเล่นอินเทอร์เน็ตวันละหลายชั่วโมง เป็นแนวโน้มที่แสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชน หรือแม้กระทั่งผู้ใหญ่ของประเทศเราก็คือเป็นนักเสพสื่อตัวยง

บทบาทของไอซีที มีเพิ่มมากขึ้นทุกขณะ คงไม่มีใครปฏิเสธว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ไอซีที นั้นเข้ามามีบทบาทในวงการสื่อเป็นอย่างมาก กล่าวคือ

ไอซีที : ทำให้เราเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมหาศาล

ไอซีที : ทำให้กระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว

ไอซีที : ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในเนื้อหาข้อมูลและสารสนเทศ

ไอซีที : ทำให้เกิดการหลอมรวมสื่อหลายประเภทเข้าด้วยกัน

ในเมื่อตัวเราล้อมรอบไปด้วยสื่อ และสื่อก็มีอิทธิพลต่อความคิด ทศนคติ และพฤติกรรม คนไทยเรายังใช้เวลาจำนวนมากในแต่ละวันกับสื่อ ทั้งในแง่ของการเปิดรับและการผลิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อไอซีทีเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงและแพร่กระจายเนื้อหาสื่ออย่างกว้างขวางและรวดเร็ว หากไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดีแล้วก็ย่อมตกเป็นเหยื่อของการปลูกฝังความคิดความเชื่อตามที่สื่อหรือผู้ผลิตได้นำเสนอ การสร้างการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนจึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่ผู้ใหญ่จะต้องหันมาให้ความสนใจและทำอย่างจริงจัง

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คืออะไร

การรู้เท่าทันสื่อ คือความสามารถป้องกันตนเองจากการถูกจูงใจจากเนื้อหาของสื่อ การสามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้สามารถควบคุมการตีความเนื้อหาของสื่อที่ดู ฟัง หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย แทนที่จะให้การสื่อความหมายของสื่อเป็นไปตามเจตนาของผู้ผลิตมาควบคุม

พูดในภาษาที่เข้าใจง่ายขึ้น การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การที่เราไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้ อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง แต่สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถาม เป็นต้นว่า จริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูล เขาต้องการสื่ออะไร มีจุดมุ่งหมายแอบแฝงหรือไม่ ต้องการสื่อสารให้ใคร ใครได้ประโยชน์ ฯลฯ

รศ. ดร. อุษษา บิ๊กกินส์ ได้กล่าวถึง ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ในหนังสือ รู้เท่าทันสื่อ ไว้อย่าง น่าสนใจ ดังนี้

ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ มีองค์ประกอบที่สำคัญเรียงตามลำดับ คือ

1. ความสามารถในการเข้าถึง (The ability to Access)

- การได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว
- รับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่ออย่างเต็มที่ ทำความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ
- สังเกต จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร
- ไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที ควรหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย
- เลือกข้อมูล คัดกรองข้อมูล ในส่วนที่เราต้องการ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเรา

2. ความสามารถในการวิเคราะห์ วิพากษ์ (The ability to Analyze)

- ตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อแต่ละประเภทว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้นส่งผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ
- ใช้พื้นความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น
- ใช้กลวิธีการวิเคราะห์ต่างๆ ได้แก่ การเปรียบเทียบ การหาความแตกต่าง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิง เหตุและผล การลำดับความสำคัญ ฯลฯ ในการตีความและคาดการณ์ผลที่จะเกิด

3. ความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อ (The ability to Evaluate)

- ประเมินคุณภาพของเนื้อหา ประเมินว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด ได้แก่ คุณค่าทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี
- สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง
- สร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหา กับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

4. ความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือ สื่อสาร (The ability to Create or Communicate information

in a variety of form) หมายถึง การเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในรูปแบบฉบับของตนเอง ขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ก็จะต้อง วางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบ ความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือ สื่อสาร เนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือ การสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย โดยแยกวิธีการสร้างสื่อให้ออก ดังนี้

- การระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข
- ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์
- สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่กำหนดไว้
- ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

อาจารย์ สุชาติ จักรพิสุทธิ์ ได้กล่าวถึงแนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ ไว้ในการบรรยายในวิชา "พุทธศาสนากับศาสตร์สมัยใหม่" ถวายพระนิสีตปริญญาโทมหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย จ.เชียงใหม่ และเป็นบทความนำเสนอบนเว็บไซต์ของ สมาคมผู้บริโภคสื่อสีขาว พอสรุปได้ดังนี้

แนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ (Code of Conduct)

1. สื่อคือสิ่งที่สร้างขึ้น - Media are Constructions

เนื้อหาของสื่อ ไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น มีการออกแบบ แก้ไข ผลิต ตกแต่งองค์ประกอบต่างๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือความต้องการของผู้ผลิตหรือผู้สนับสนุน (Sponsor) ดังนั้นเนื้อหาของสื่อส่วนใหญ่จึงมาจากความต้องการของผู้ผลิต ที่ต้องการจะนำเสนอสินค้าในทางบวกของตัวเอง เช่น โฆษณาแฮมเบอร์เกอร์ ดูน่ากิน ชื่นใหญ่ แต่ในความเป็นจริง อันเล็กนิดเดียว โฆษณาผลิตภัณฑ์ลดน้ำหนัก ภาพนางแบบก่อนและหลังใช้ผลิตภัณฑ์ดูแตกต่างกันมาก เพราะมีการตกแต่งรีทัชภาพนางแบบ เป็นต้น

2. สื่อมีเป้าหมายทางธุรกิจ/โฆษณา - Media Constructions have Commercial purposes

ส่วนใหญ่แล้วเนื้อหาของสื่อจะมีนัยทางธุรกิจแฝงอยู่ เนื่องจากสื่อมีการประเมินผลประกอบการ กำไรขาดทุน โดยแต่ละธุรกิจต้องเอาตัวรอดจากการขาดทุน ผู้ผลิตสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ เพื่อนำไปสู่การจูงใจผู้บริโภค แต่ความจริงที่เกิดขึ้นคือ สื่อย่อมไม่สามารถทำหน้าที่โดยเที่ยงธรรม หากข่าวสารใดมีผลกระทบต่อภาพลักษณ์และธุรกิจของผู้มีอำนาจ สื่อก็อาจหลีกเลี่ยงหรือนำเสนอแต่เพียงผิวเผิน หรือแม้กระทั่งจูงใจนำเสนอหรือบิดเบือนให้เป็นประโยชน์แก่ผู้สนับสนุนโฆษณาเสียด้วยซ้ำ เช่น โฆษณาแฝงผ่านฉากละคร หรือการให้ตัวละครพูดถึงสินค้านั้นๆ การเชิญชวนให้ส่ง SMS เพื่อตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็น ที่จริงแล้วก็เป็นความร่วมมือทางธุรกิจระหว่างสื่อกับบริษัทมือถือ ที่ต้องการหารายได้จากการส่ง SMS จำนวนมากๆ ใช้ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นฟรีเซ็นเตอร์โฆษณาสินค้า แต่ที่จริงแล้วนักแสดงอาจไม่ได้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นจริงๆ

3. สื่อสร้างค่านิยมและอุดมคติ - Media messages contain Values and Ideologies

เนื้อหาของสื่อมีการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อม ถึงแม้ว่าจุดประสงค์ของการผลิตเนื้อหา นั้น และเนื้อหาของสื่อจะเต็มไปด้วยการสื่อความหมายเชิงบวก แต่ก็สามารถให้ผู้รับคิดเห็นเป็นเชิงลบได้ หรือเรียกได้นำเสนอสองแง่สองง่าม หรือนำเสนอแบบอคติ ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต ทศนคติบางอย่างที่คิดเห็นไม่ตรงกันอาจถูกปกปิด หรือบิดเบือนได้ เช่น ละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาชิงรักหักสวาท สร้างค่านิยมให้เป็นภรรยาน้อย ไม่ต้องทำงานอะไร แค่อั่งเสริมเติมสวยไปวันๆ ก็สบายไปตลอด คู่รักดาราก็ทำตัวเจ้าชู้ หรือ

เล็กกันเป็นว่าเล่น สร้างกระแสการมีก๊ากี้ให้กับเด็กวัยรุ่น การเล่าข่าวโดยผู้ดำเนินรายการ ด้วยลีลาการเล่าบวก การวิพากษ์วิจารณ์อย่างออกรส อาจทำให้ผู้รับสารคล้อยตามทัศนคติที่ผู้เล่าขานนำเสนอ

4. สื่อทำให้มีผลที่ตามมาทางการเมืองและสังคม - Media messages have Social and Political Consequences

เนื้อหาของสื่อที่สื่อมวลชนนำเสนออันมีอิทธิพลต่อทัศนคติทางการเมืองและสังคม การฟังข่าวสารจากสื่อเพียงด้านเดียวอาจทำให้ผู้ฟังรู้สึกเอนเอียงไปฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ หรือทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามสื่อ เช่น กรณีน้ำท่วม เมื่อปลายปี พ.ศ. 2554 ที่ผ่านมา นายกรัฐมนตรีหญิงไม่สามารถแก้ปัญหาน้ำท่วมในภาคกลางได้ แต่กลับแก้ปัญหาน้ำท่วมที่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ ได้ เพราะเนื่องจากเป็นบ้านเกิดของนายกฯ จึงเร่งแก้ปัญหาได้ทันช่วงที่ กรณีการนำเสนอข่าวเช่นนี้ อาจทำให้ผู้รับสารรู้สึกไม่ชอบการบริหารงานของนายกฯ โดยที่ในความเป็นจริง อาจเป็นเพราะ จ.เชียงใหม่ มีแผนการจัดการกับน้ำท่วมเป็นอย่างดีก็ได้

5. สื่อแต่ละชนิดมีเอกลักษณ์และข้อจำกัด - Each Medium has a unique Aesthetic Form

สื่อแต่ละประเภท มีรูปแบบ ลักษณะ และกระบวนการนำเสนอที่แตกต่างกันไป มีการใช้เทคนิค ตัดต่อ แต่งภาพ ใช้เอฟเฟ็ค ดนตรี มุกกล้อง เพื่อประกอบความหมาย หรือมีนัยสำคัญแอบแฝง ซึ่งในกระบวนการผลิตนี้เอง ที่ทำให้ "สาร" บางอย่างถูกตัดตอน ปรับแต่ง ลดปริมาณและคุณภาพ รวมถึงอาจกลายเป็นการสร้างความจริงเทียมขึ้นในที่สุด เช่น การพาดหัวข่าวของหนังสือพิมพ์ ใช้คำที่น่าสนใจ ตัวใหญ่ๆ ทำให้ผู้อ่านตะตะตา และเกิดความรู้สึกอยากอ่านเนื้อหาข่าวจนต้องควักสตางค์ซื้อ แต่ในเนื้อหาข่าวอาจไม่แรงเหมือนพาดหัวข่าว การออกอากาศทางโทรทัศน์มีข้อจำกัดเรื่องเวลา ทำให้ต้องตัดทอนเนื้อหาให้สั้นกระชับ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือผิดประเด็น เป็นต้น

อาจกล่าวได้ว่า เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการผลิตเนื้อหาสื่อและเผยแพร่อย่างมีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง เทคโนโลยีด้านการสื่อสารก้าวหน้าไปมากเท่าใด สื่อยิ่งต้องแข่งขันกันมากขึ้น และยิ่งทำให้สื่อใช้เทคโนโลยีขั้นสูงไปในการสร้างเทคนิควิธี กลยุทธ์เพื่อเอาชนะใจ "ลูกค้า" คือผู้รับสารมากขึ้นเท่านั้น

แนวทางของการรู้เท่าทันสื่อ อันได้แก่ การตั้งคำถาม การวิพากษ์วิจารณ์ และการคิดเชิงวิเคราะห์ การเป็นผู้บริโภคที่กระตือรือร้น แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม ความเห็นเพิ่มเติม การตอบสนองไปสู่สื่อมวลชน เป็นเรื่องที่ต้องฝึกฝนและลงมือปฏิบัติด้วยตัวของผู้บริโภคสื่อทุกคน การสร้างกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน ในประชาชน ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ที่จะต้องร่วมแรงร่วมใจกันระดมเตือนสังคมว่าถึงเวลาแล้วที่สื่อจะต้องปฏิรูปและคนไทยจะต้องรู้เท่าทันสื่อ

2. รู้เท่าทันสื่อไอซีที

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ไอซีที (ICT – Information and Communication Technology) ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ครอบคลุมเกือบทุกพื้นที่ทั่วโลก เชื่อมโยงผู้ใช้งานทุกเพศทุกวัยเข้าด้วยกัน

ICT มาจากคำ 3 คำ ประกอบกัน คือ

I คือ Information หมายถึงสารสนเทศ ในบางครั้งหมายถึงข้อมูล

C คือ Communication หมายถึงการสื่อสาร

T คือ Technology หมายถึงเทคโนโลยี

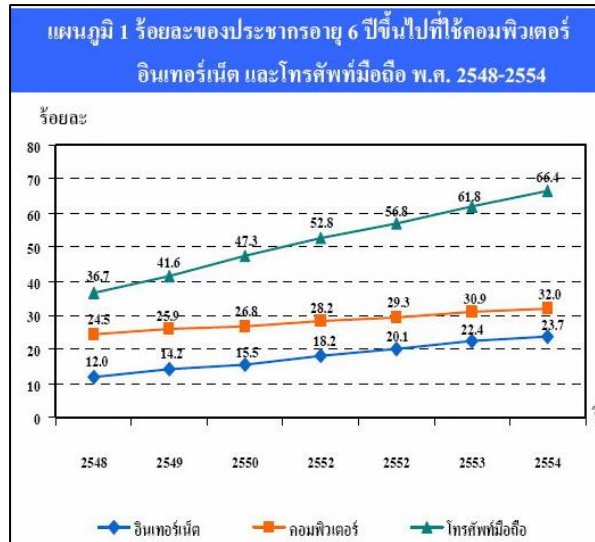
เมื่อนำมารวมกัน ไอซีที หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้จัดการสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องตั้งแต่การรวบรวมจัดเก็บข้อมูล การประมวลผล การพิมพ์ การสร้างงาน การสื่อสารข้อมูล ฯลฯ รวมไปถึงการให้บริการ การใช้ และการดูแลข้อมูล

ดังนั้น สื่อไอซีที หมายถึง สื่อที่ใช้เทคโนโลยีในการจัดการสารสนเทศ ในการสื่อสาร ถ่ายทอดข้อมูล ความรู้ต่างๆ จากผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร ซึ่งในที่นี้จะกล่าวถึงสื่อไอซีทีหลักๆ 3 ตัว ได้แก่ อินเทอร์เน็ต เกมอิเล็กทรอนิกส์ และโทรศัพท์มือถือ เท่านั้น

การใช้งานไอซีทีในสังคมไทย

สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนไทยอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบจำนวนประชากรที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ พฤติกรรมของการใช้ และจำนวนครัวเรือนที่มีอุปกรณ์ไอซีที เช่น โทรศัพท์พื้นฐาน เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโทรสาร และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในครัวเรือน ตลอดจนเรื่องที่ต้องการให้ภาครัฐเข้ามาควบคุมดูแลการใช้ไอซีที ผลการสำรวจที่สำคัญ มีดังนี้

- แนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไป ในระหว่างปี พ.ศ. 2548 – 2554 พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์มีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 24.5 (จำนวน 14.5 ล้านคน) เป็นร้อยละ 32.0 (จำนวน 19.9 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 12.0 (จำนวน 7.1 ล้านคน) เป็นร้อยละ 23.7 (จำนวน 14.8 ล้านคน) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 36.7 (จำนวน 21.7 ล้านคน) เป็นร้อยละ 66.4 (จำนวน 41.4 ล้านคน)



ที่มา : สำนักงานสถิติแห่งชาติ

- สำหรับผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงปี พ.ศ. 2548 – 2554 พบว่าสัดส่วนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือในเขตเทศบาลมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 51.7 เป็นร้อยละ 74.8
- ในปี พ.ศ. 2554 มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 19.9 ล้านคน หรือร้อยละ 32.0 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 14.8 ล้านคน หรือร้อยละ 23.7 มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 41.4 ล้านคน หรือร้อยละ 66.4
- ประชากรในกรุงเทพฯ ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 48.2 ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 40.6 และใช้โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 79.6 มากกว่าภาคอื่นๆ
- ประชากรกลุ่มอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 51.9 มากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆ
- ข้อคิดเห็นจากครัวเรือนต้องการให้ภาครัฐเข้ามาควบคุมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้แก่ ต้องการให้ควบคุมเว็บไซต์ลามกอนาจาร ควบคุมราคาอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ ควบคุมราคาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และมีบทลงโทษเด็ดขาดสำหรับผู้ที่กระทำความผิดเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ ควบคุมผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์ และการเผยแพร่ข้อความ เสี่ยง ภาพตัดต่อ ดัดแปลงอันจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง

ผลการสำรวจดังกล่าว ทำให้ทราบว่าการใช้งานไอซีทีในสังคมไทยมีเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และ แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศ ในการส่งเสริมการใช้งานไอซีทีเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน แต่รัฐบาลก็ต้องไม่ลืมดูแลป้องกันปัญหาจากการใช้งานไอซีทีที่ผิดประเภท ใช้ผิดวัตถุประสงค์ ใช้ผิดกฎหมาย ใช้ผิดศีลธรรม ส่งเสริมการใช้งานไอซีทีอย่างรู้เท่าทันด้วย

อินเทอร์เน็ต (Internet)

เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) อินเทอร์เน็ตทำให้การเคลื่อนย้ายและส่งผ่านข่าวสารข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งทำได้อย่างรวดเร็ว ราคาประหยัด สามารถส่งข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง เด็กๆ คงจะคุ้นเคยกับการส่งอีเมล (email) การแชททางเอ็มเอสเอ็ม (MSN) หรือ สไกป์ (Skype) การแชร์รูปภาพทางเฟซบุ๊ก (Facebook) หรือ การดูวิดีโอทางยูทิวบ์ (Youtube) เหล่านี้ทำได้ในเสี้ยววินาที

อินเทอร์เน็ตถูกสร้างขึ้นแบบเปิด ผู้ใช้ทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาข้อมูล เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูล ในขณะเดียวกันก็เป็นผู้รับข้อมูล เป็นผู้อ่านข้อมูล เป็นผู้แสดงความคิดเห็น ยกตัวอย่างง่ายๆ คือ เราตั้งกระทู้แล้วมีคนมาตอบกระทู้ เราใส่ข้อมูลลงบนเว็บไซต์ก็อาจมีคนสนใจมาอ่านแล้วนำสิ่งที่เราเขียนไปใช้ เป็นต้น อินเทอร์เน็ตจึงเชื้อให้เกิดการส่งผ่านข้อมูล ความรู้ ความคิด ทักษะ มุมมอง ข้อมูลทั้งด้านบวกและลบ อย่างรวดเร็ว โดยไม่มีหน่วยงานใดตรวจเซ็นเซอร์ แม้จะมีความพยายามในการคัดกรองหรือปิดกั้นข้อมูลไม่ดีบนอินเทอร์เน็ต อย่างเช่น เว็บไซต์ลามกอนาจาร การพนัน ความรุนแรง ลัทธิต้องห้ามต่างๆ แต่ก็เป็นการแก้ที่ปลายเหตุ และไม่มีทางที่จะทำได้ทัน การให้ความรู้กับผู้ใช้เพื่อให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสมปลอดภัย ไม่ทำร้ายคนอื่น ใช้ในทางที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ น่าจะเป็นแนวทางที่ดีกว่า

เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตทำอะไรได้บ้าง ?

- สืบค้นข้อมูล (Search) หรือ เปิดดูเว็บไซต์ หรือ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (WWW – World Wide Web) หมายถึง การเรียกดูข้อมูลทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ได้แก่ ไออี (IE – Internet Explorer) หรือ โมซิลล่า ไฟร์ฟอกซ์ (Mozilla FireFox) การเปิดดูเว็บไซต์ ผู้ใช้ต้องรู้ชื่อเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์กูเกิล www.google.co.th เว็บไซต์สนุกดอทคอม www.sanook.com หรือ เว็บไซต์ยูทิวบ์ www.youtube.com
- รับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีเมล (email) หมายถึง การพิมพ์ข้อความที่ต้องการสื่อสารกับอีกฝ่ายหนึ่งในลักษณะของจดหมาย ซึ่งอาจแนบเอกสาร รูปภาพ คลิปวิดีโอ (video clip) หรือคลิปเสียงไปกับจดหมายนี้ได้ จดหมายจะถูกส่งไปยังผู้รับบนอินเทอร์เน็ตในรูปของอีเมล ของผู้รับซึ่งจะต้องมีอีเมลแอดเดรส (email address เช่น noosom@hotmail.com) ผู้รับสามารถมาเปิดอ่านจดหมาย ดูเอกสารแนบต่างๆ และตอบกลับอีเมล (reply) ได้ในลักษณะเดียวกัน
- สนทนาออนไลน์ หรือ แชท (chat) หมายถึง การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาในลักษณะประโยคต่อประโยค ปัจจุบันมักใช้โปรแกรมแชท เช่น MSN หรือ Skype ควบคู่กับการใช้กล้องเล็กๆ ที่

เรียกว่า เว็บแคม (web cam) ไมโครโฟน และหูฟัง เพื่อให้เป็นการพูดคุยแบบธรรมดา คือ เห็นหน้า ได้ยินเสียง แทนการพิมพ์ข้อความ

- การแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยผ่านกระดานข่าว หรือ เว็บบอร์ด (webboard) หมายถึง การโพสต์ (post) กระทู้หรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ลงบนเว็บไซต์ เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ได้ก๊ว จะได้พูดคุยหรือแลกเปลี่ยนทัศนะในเรื่องที่สนใจ เช่น ประเด็นข่าว การเมือง กีฬา หรือประเด็นฮอตฮิตของสังคมในขณะนั้น เว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมในการโพสต์กระทู้ได้แก่ เว็บไซต์พันทิพย์ดอทคอม www.pantip.com
- การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network) เช่น www.twitter.com หรือ www.facebook.com หมายถึง การสร้างกลุ่มเพื่อนเอาไว้ติดต่อพูดคุยและอัปเดตข่าวสารของกันและกัน กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงในหมู่คนไทย สามารถเล่นเกมผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ก็ได้ เช่น เฟซบุ๊ก มีเกมทำฟาร์ม หรือ farmvillage เกมร้านอาหาร หรือ restaurant city เกมแสบปี คนเลี้ยงหมู เป็นต้น
- ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม บนอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์หลายแห่งให้บริการเล่นเกมออนไลน์ ให้ดาวน์โหลด (Download) หนัง ละคร การ์ตูน หรือคลิปวิดีโอมาดูที่บ้านก็ได้ หรือจะคลิกดูออนไลน์ทางเว็บไซต์ก็สามารถทำได้
- ถ่ายภาพดิจิทัลหรือถ่ายคลิปวิดีโอด้วยกล้องหรือโทรศัพท์มือถือ อัปโหลด (Upload) ขึ้นโชว์เพื่อนๆ ทางเว็บไซต์อย่างเฟซบุ๊ก หรือ ฟลิคเกอร์ www.flickr.com หรือ ยูทิวบ์ www.youtube.com

รู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต

เนื่องจากเราทำอะไรได้หลายอย่างบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการสืบค้นข้อมูล การอ่านข่าวสาร การเขียนแสดงความคิดเห็น การพูดคุยสนทนา การเรียกดูและเผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอต่างๆ ฯลฯ ซึ่งก็หมายความว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้เราเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร เป็นทั้งผู้อ่านและผู้เขียน เป็นทั้งผู้บริโภคและผู้ผลิตเนื้อหาข้อมูล เรายังจะต้องระมัดระวังไม่ให้สิ่งที่เราได้ อ่าน ได้ยิน ได้สัมผัสทางอินเทอร์เน็ตมา มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ หรือพฤติกรรมของเรา ในขณะเดียวกัน เราต้องไม่สนใจเขียนหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่จะทำให้ผู้อื่นตกเป็นเหยื่อโดยรู้ไม่เท่าทันเช่นกัน

เด็ก ๆ ต้องรู้เท่าทันเว็บไซต์ - เมื่ออ่านเนื้อหาข้อมูลบนเว็บไซต์ เด็กๆ ต้องรู้จักสงสัยและตั้งคำถาม ใครเป็นคนเขียนข้อมูลบนเว็บไซต์ คนเขียนมีความชำนาญในเรื่องที่เขียนหรือไม่ ข้อมูลใหม่ทันสมัยหรือตกยุคไปแล้ว เว็บไซต์นั้นมีเป้าหมายเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้บริษัทของเขาหรือต้องการเพิ่มยอดขายสินค้าหรือเปล่า กลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์เป็นใคร ผู้เขียนกระทู้มีจุดประสงค์อะไร มีอารมณ์อย่างไรขณะที่โพสต์กระทู้ และ ข้อมูลจากเว็บบอร์ดสามารถนำมาใช้อ้างอิงได้หรือไม่ ฯลฯ

การอ่านบทพจนและทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่อ่านจากเว็บไซต์ การตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบ ก็เพื่อให้รู้จักเลือกใช้ข้อมูล เพื่อไม่ให้เชื่อหรือคล้อยตามและตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาขายสินค้า เพื่อไม่ให้ถูกหลอกถูกโกงจากกระทู้อขายสินค้า เพื่อไม่หลงเชื่อคำบอกกล่าวของคนไม่ใช่หมอแต่ชอบทำตัวเป็นหมอที่คอยให้คำแนะนำกับผู้อ่านเว็บบอร์ดให้กินยาตัวโน้นทายาตัวนี้ เพื่อให้เลิกตื่นตระหนกตกใจกับข่าวโคมลอยทางเน็ต เพื่อไม่หลงใช้ข้อมูลเก่าๆ ล้าสมัยบนเว็บไซต์ เพื่อไม่ไปละเมิดลิขสิทธิ์ข้อมูลที่ก๊อปปี้หรือส่งต่อๆ กันมาแล้วส่งต่อๆ กันไป

อย่าลืมเลือกเว็บไซต์ดีๆ ที่มีสาระ เว็บไซต์ข่าวสาร เว็บไซต์สุขภาพ แหล่งเรียนรู้มากมายทั่วโลกได้ถูกนำเสนอในรูปแบบของเว็บไซต์ที่เราสามารถเข้าไปคลิกชมได้ เช่น พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ สารานุกรมทั้งของไทยและต่างประเทศ สารคดีเนชั่นแนลจีโอกราฟฟี (National Geography) ดิस्कฟเวอรีชาแนล (Discovery Channel) บีบีซี (BBC) ซีเอ็นเอ็น (CNN) หรือแม้แต่ดิสนีย์ (Disney) ก็มีบริการบนเว็บไซต์ หากต้องการสืบค้นข้อมูลหรือค้นหาเว็บไซต์ อย่าลืมใช้เครื่องมือสืบค้น หรือ เสิชเอ็นจิน (Search Engine) ซึ่งมีด้วยกันหลายตัว เช่น กูเกิ้ล www.google.com ยาฮู www.yahoo.com

พบเห็นเว็บไซต์เนื้อหาไม่เหมาะสม ผิดกฎหมาย เป็นอันตรายต่อเด็ก ละเมิดต่อสถาบันอันเป็นที่รักของเราชาวไทย เป็นภัยต่อสังคมและความมั่นคงของประเทศ ช่วยกันสอดส่องและปราบปราม โดยแจ้งชื่อเว็บไซต์ดังกล่าวไปที่ เว็บไซต์ไทยฮอตไลน์ www.thaihotline.org หรือ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ webmonitor.police.go.th หรือ กระทรวงไอซีที www.mict.go.th/main.php?filename=complaint

เด็ก ๆ ต้องรู้เท่าทันคนบนอินเทอร์เน็ต - ไม่ใช่ทุกคนที่พูดคุยกับเราบนโลกออนไลน์จะเป็นมิตรเสมอไป บนอินเทอร์เน็ตมีมีจจาซีพ มีคนดี คนโกง มีเพื่อน มีศัตรู เช่นเดียวกับในสังคมปกติที่เราเดินสวนกันไปมา นั่นก็มีทั้งคนดีและคนเลว เรายังต้องระมัดระวังการคบเพื่อนบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเทคโนโลยีเปิดโอกาสให้เราบอกรับเพื่อนได้ง่ายๆ เพียงแค่เราส่งคำขอเป็นเพื่อนมาทางอีเมล ทางเฟซบุ๊ก ทางเอ็มเอสเอ็ม แล้วเราก็ตอบรับโดยไม่เคยเห็นหน้า ไม่เคยพูดคุย หรือรู้จักกันมาก่อนว่าเขาเป็นลูกเต้าเหล่าใคร บ้านช่องอยู่ที่ไหน โลกอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้แต่ละคนสามารถสร้างตัวตนใหม่ที่สวยกว่า รวยกว่า นิสัยดีกว่า หลอกหลวงกันได้ง่ายๆ

เด็กๆ ต้องตระหนักไว้ในความจริงที่ว่า แม้เราเห็นหรือส่งอีเมลพูดคุยกับใครสักคนมาแล้ว 1 เดือน หรือ 3 เดือน ก็ไม่ได้แปลว่าเรารู้จักเขาแล้ว เพราะการติดต่อสื่อสารกันบนอินเทอร์เน็ตนั้น เริ่มต้นจากการพูดคุยกันด้วยตัวหนังสือ คุรูปถ่ายที่เขาส่งมาให้ ซึ่งอาจไม่ใช่ภาพจริงนิสัยจริงก็ได้ เด็กจำนวนมากโดนหลอกไปล่วงละเมิด

ทางเพศ หายตัวออกจากบ้าน หลังจากแช่กับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต มีจรรยาวัฏแก่งทำดีกับเรา ทำเป็น
เข้าอกเข้าใจเรา อาสาแก้ปัญหาให้เรา เช่น ให้เงินซื้อกระเป๋า รองเท้า ของที่เราอยากได้ ยอมเป็นเพื่อนคุยยาม
เหงา พวกนี้มักมีความอดทน มีจิตวิทยาในการพูดคุย และเมื่อเขาได้ความไว้วางใจจากเราแล้ว เขาจะเริ่มขอ
เบอร์โทรศัพท์ ขอนัดพบ และหลายๆ กรณีที่เกิดขึ้นก็คือภัยมาถึงตัวเมื่อเด็กไปพบตามนัด เยื่อบางรายถูก
คนร้ายมาดักจู่จากบ้านหรือหน้าโรงเรียนเพราะเคยเผลอบอกที่อยู่หรือชื่อโรงเรียน และเคยแลกเปลี่ยน
ดังนั้น ข้อมูลส่วนตัวของเรา เช่น หมายเลขโทรศัพท์ รูปถ่าย ที่อยู่ที่บ้าน บัตรประจำตัว รหัสบัตรต่างๆ ทั้งของ
ตัวเองและของพ่อแม่ เป็นสิ่งมีค่าที่เด็กๆ ไม่ควรโพสต์บนเว็บไซต์ หรือแจกใครๆ บนอินเทอร์เน็ต

เด็ก ๆ ต้องรู้ว่าของทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ตมีเจ้าของ - ใช่ว่าทุกอย่างที่เห็นบนหน้าจอก็จะถือปี่มาใช้ได้
หนัง เพลง รูปภาพ โปรแกรม บทความต่างๆ บนเน็ตล้วนมีเจ้าของ งานบางชิ้นมีลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตร
มีการคุ้มครองตามกฎหมาย เจ้าของผลงานบางคนยินดีให้ถือปี่งานของเขามาใช้ได้โดยไม่คิดเงิน เจ้าของ
บางคนขอให้ระบุข้อความให้เครดิตเขาด้วยหากเราจะนำเนื้อหาข้อมูลหรือรูปภาพของเขามาใช้ เจ้าของบางคน
ไม่ยินยอมให้เผยแพร่ผลงานของเขาหากไม่ได้ขอและอนุญาตกันเป็นลายลักษณ์อักษร เด็กๆ ต้องรู้จักเรื่องลิขสิทธิ์
ทรัพย์สินทางปัญญา รู้จักให้เกียรติให้เครดิตเจ้าของผลงาน ไม่ละเมิด ไม่ขโมยผลงาน หรือแอบอ้างว่าเป็น
ผลงานของตนแม้บนอินเทอร์เน็ตจะเอื้อให้การถือปี่การขโมยผลงานทำได้ง่ายขึ้นก็ตาม

ภาพยนตร์ เพลง ซอฟต์แวร์ หรือผลงานที่จดลิขสิทธิ์ จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ผู้ดาวนโหลดของที่มี
ลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์ และมีความผิดตามกฎหมาย

เด็ก ๆ ต้องไม่หมิ่นประมาท หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล - แม้บนอินเทอร์เน็ตจะเปิดให้รับรู้ข่าวสาร จะพูด จะ
เขียน หรือแสดงความคิดเห็นก็สามารถทำได้ง่ายๆ ในเวลาที่สาธารณะอย่างเว็บไซต์หรือแชททูล แต่ก็ใช่ว่าจะไม่
มีขอบเขต สิทธิเสรีภาพที่ดีจะต้องไม่ไปละเมิดผู้อื่น ดังนั้น การส่งต่อ (forward) คลิปัลบดารา การโพสต์กระทู้
ด่าทอ เสียดสีคนอื่น การตัดต่อภาพที่ทำให้เจ้าตัวเขาได้รับความอับอายหรือถูกดูหมิ่นเกลียดชังจากสังคมนั้น
ผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม ไม่ควรกระทำ

เด็ก ๆ ต้องรู้ว่าของฟรีไม่มีในโลก - มีเว็บไซต์หลายแห่งชอบโปรโมทตัวเองว่าแจกฟรีโปรแกรม หนัง เพลง
พวกเรามากตื่นตื่นเวลาได้ยินคำว่า “ฟรี” จงระลึกไว้เสมอว่าของฟรีไม่มีในโลก ต้องมีใครสักคนที่จ่ายค่า
ความคิด ค่าผลิต และค่าโฆษณา ถ้ามีคนลงทุนแล้วเขาได้อะไรจากการแจกฟรี ยกตัวอย่างเช่น
ฮอตเมล (www.hotmail.com) แจกฟรีอีเมลให้คนทั่วโลก สิ่งที่เขาได้คือค่าโฆษณาบนเว็บไซต์ เว็บไซต์บางแห่ง
ยังส่งโฆษณาสินค้าไปให้สมาชิกทางอีเมล จึงไม่ต้องสงสัยว่าเหตุใดผู้จัดทำจึงอัดแน่นไปด้วยอีเมล
โฆษณา เว็บไซต์ที่ให้บริการดาวนโหลดฟรีต่างๆ บางครั้งก็เอาของที่ละเมิดลิขสิทธิ์มาแจกฟรี ซึ่งอาจทำให้ผู้ใช้

อย่างเราต้องติดคุกในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์ไปด้วย ที่แย่ไปกว่านั้นคือเว็บไซต์แจกฟรีทั้งหลาย มักมีของแถมอีกชนิดหนึ่งคือไวรัสคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมอันตรายต่างๆ ที่พวกแฮกเกอร์แอบวางไว้ เพื่อให้ติดไปกับผู้ใช้งานที่ไม่ระมัดระวังตนเอง โปรแกรมเหล่านี้มักทำอันตรายให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์และข้อมูลของเรา บางครั้งก็ทำให้เครื่องทำงานผิดปกติ เป็นต้นว่า ทำงานช้าลง ฮาร์ดดิสก์เต็มเร็วขึ้น ลำโพงส่งเสียงประหลาด ฯลฯ คำว่าแฮกเกอร์ (Hacker) ใช้กับผู้มีความรู้ความชำนาญพิเศษทางด้านคอมพิวเตอร์ แต่ในระยะหลังแฮกเกอร์ที่ตกเป็นข่าวส่วนใหญ่ใช้ความรู้ความสามารถในทางหาประโยชน์ เช่น เจาะระบบเข้าขโมยข้อมูลธนาคาร แก้ไขตัวเลขในบัญชี จึงทำให้คำว่าแฮกเกอร์ในระยะหลังมีความหมายในด้านลบ

เด็ก ๆ ต้องรู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม - ไม่เล่นเน็ต แชทกับเพื่อน อ่านการ์ตูนออนไลน์ ดูหนัง ฟังเพลง เพลิดเพลินกับกิจกรรมมากมายบนอินเทอร์เน็ตจนลืมการเรียน หรือจะต้องช่วยงานบ้านพ่อแม่ อย่าลืมว่าผู้สร้างอินเทอร์เน็ตต้องการให้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสื่อสาร สืบค้น เข้าถึง กระจาย และหมุนเวียนข้อมูลข่าวสาร เชื่อมโยงผู้คนทั่วโลกให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อการพัฒนาหรือทำให้ดียิ่งขึ้น อินเทอร์เน็ตเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทรงอำนาจที่สุดอย่างที่ไม่เคยมีสื่อใดทำได้มาก่อน ดังนั้น จงใช้อินเทอร์เน็ตให้สมประโยชน์ สมตามความมุ่งหมายของผู้สร้างที่อุทิศสำหรับสร้างสรรค์มาให้พวกเราได้ใช้กัน

เด็ก ๆ ต้องรู้จักมารยาทพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต

- ใช้อินเทอร์เน็ตทำแต่กิจกรรมที่ไม่ผิดกฎหมาย ไม่ผิดศีลธรรม ไม่เป็นภัยต่อสังคม
- ใช้ภาษาสุภาพ เคารพและให้เกียรติผู้อื่น การสื่อสารออนไลน์ให้ยึดมาตรฐานความประพฤติเดียวกับการสื่อสารในชีวิตจริง ต้องนึกว่าเราสื่อสารกับคนที่เรารู้จัก มีตัวตน และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ดังนั้นควรพูดดี และหวังดีต่อกัน
- คิดก่อนโพสต์ หรือส่งอีเมล หากเราจะส่งข้อความ รูปภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอใดๆ ไปในอินเทอร์เน็ต ควรคิดทบทวนเสียก่อนว่าไม่ได้สร้างความเสียหายหรือทำร้ายใคร เพราะเมื่อส่งไปแล้วจะเรียกคืนไม่ได้ หน้าข้อความอื่นอาจก็อปปี้สิ่งที่เราส่งนั้นไปตกแต่ง บิดเบือน หรือส่งต่อ สร้างความเสียหายหรือผลกระทบอย่างที่เราคาดไม่ถึง
- แบ่งปันความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ หากมีสิ่งที่ดีสามารถนำมาแบ่งปันกับเพื่อนๆ ในสังคมออนไลน์ได้ ดังคำกล่าวที่ว่า “ เนื้อหาดีให้กด like เนื้อหาร้ายไม่กด share ” อย่างไรก็ตาม ต้องไม่ลืมตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลข่าวสารนั้นก่อนที่จะกดไลค์หรือแชร์

- ความคุ้มครอง เวลาแสดงความคิดเห็นบนเวทียาสาธารณะอย่างเว็บไซต์ เป็นไปได้ที่จะมีคนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่เราโพสต์ จงยอมรับความเห็นที่แตกต่าง ควรรู้จักยับยั้งชั่งใจหรือควบคุมอารมณ์ไม่ทะเลาะวิวาทกับคนที่มีความเห็นหรือความรู้สึกที่แตกต่างหรืออยู่คนละขั้ว
- เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ไม่เปิดอ่านอีเมลของคนอื่น ไม่ส่งต่อข้อมูลหรือความลับของคนอื่น แม้จะได้รู้ได้เห็นหรือได้รับจากการส่งต่อ (forward) กันมาก็ตาม ไม่มีใครอยากตกเป็นที่ขบขันนินทาเสียหาย หรือเป็นเหยื่อ ของสังคม แม้แต่ตัวเราเอง เพราะฉะนั้นต้องคิดก่อนส่งต่อหรือแชร์ข้อมูล

เกม (Game)

เกม ในที่นี้หมายถึงเกมอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์มีวิวัฒนาการมาจากวิดีโอเกม ซึ่งมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 40 ปี ปัจจุบันแบ่งเกมเป็นหลายประเภท หากแบ่งตามเครื่องเล่น ได้แก่ เกมเครื่อง (เช่น เพลย์สเตชัน) เกมพกพา (เช่น Nintendo, PSP, DS) เกมพีซีคือเล่นบนคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์คือเล่นบนคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วย เกมบนโทรศัพท์มือถือ เกมตู้ (หยอดเหรียญ) เป็นต้น หากแบ่งตามวิธีการเล่น ได้แก่ เกมแอ็คชั่น เกมผจญภัย เกมวางแผน เกมจำลอง เกมสวมบทบาท เป็นต้น

เกมถูกสร้างมาเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานหลายอย่างของคน ถูกออกแบบมาอย่างดีโดยนักออกแบบและพัฒนาเกม ในเกมเราทำภารกิจซ้ำๆ ได้หลายครั้ง เช่น ลองผิดลองถูก ตายแล้วรีเซ็ตเกมใหม่ แต่ในชีวิตจริงเรื่องบางเรื่องเราลองหลายครั้งไม่ได้ เราตายได้ครั้งเดียวเท่านั้น เราสร้างตัวตน ผึกฝนจนเก่งกาจเป็นที่ยอมรับได้ไม่ยากในเกม เราอาจเป็นแชมป์เทนนิสในเกมได้ในเวลาเพียงสามเดือน แต่ในชีวิตจริงนักเทนนิสมืออาชีพที่ประสบความสำเร็จทั้งหลายใช้เวลาเป็นสิบๆ ปีกว่าจะก้าวขึ้นมาถึงจุดที่ได้รับการยอมรับอย่างที่เห็น เกมท้าทายความสามารถ มีด่านยากง่ายให้เล่น มีปริศนาให้แก้ โจทย์ยากขึ้นเรื่อยๆ ยิ่งท้าทายผู้เล่น เกมเติมเต็มจินตนาการ เช่น การผจญภัยในโลกแฟนตาซี เราได้สวมบทบาทตัวละครต่างๆ ในเกม เกมออนไลน์ทำให้เรามีเพื่อนใหม่ๆ เกมทำให้เราหลุดออกจากโลกที่จำเจอย่างการงาน การเรียน หลายๆ เหตุผลที่กล่าวมาแล้วนี้เอง ที่ทำให้คนชอบเล่นเกม และบางรายถึงกับติดเกม

การเล่นเกมนส่งผลอย่างไร

ในด้านบวก เกมสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะมีความสมจริงทั้งภาพ แสง สี และเสียง ผู้เล่นเกมสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกม เกมออนไลน์ทำให้เด็กๆ มีเพื่อนใหม่ที่ร่วมเล่นเกม ทำภารกิจในเกมร่วมกัน เกมยังมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น คลายเครียด ให้ความสนุก เกม

ฝึกทักษะ เช่น เกมกีฬา ฝึกพิมพ์ดีด ฝึกภาษา เกมเฉพาะด้าน เช่น เกมฝึกขับเครื่องบิน การใช้อาวุธ ฝึกยุทธวิธี การรบในวงทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ เป็นต้น

ในด้านลบ เกมอาจทำให้เกิดโทษหากเด็กเลือกเกมไม่เหมาะสม หรือเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป เช่น หากเด็กเล่นเกมรุนแรง เกมผิดศีลธรรม ก็จะมีซึมซับ คุ่นั่นกับพฤติกรรมนั้นๆ ในเกมไปด้วย การใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไป ทำให้เด็กติดเกม เป็นโรคเก็บตัว ซึมเศร้า ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ละเลยการเรียนและกิจกรรมอื่นๆ อาจก่อปัญหาอาชญากรรมเพื่อหาเงินมาจ่ายค่าเกม พ่อแม่ผู้ปกครองควรดูแลเด็กไม่ให้เล่นเกมมากเกินไป ควรเล่นเกมหลากหลายประเภท และเลือกเกมที่เหมาะกับเพศและวัยให้กับลูก หลีกเลี่ยงเกมที่ส่งเสริมความรุนแรง เกมลามก หรือเกมที่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และวัฒนธรรมสังคม

การติดเกม

สิ่งที่พ่อแม่เป็นห่วงคือการที่ลูกๆ ติดเกม โดยทั่วไปแล้ว การเล่นเกม ชอบเกม ติดเกม นั้นไม่เหมือนกัน ทุกคนเล่นเกมได้ เล่นเมื่อว่าง เล่นแก้เซ็ง เล่นคลายเหงา เล่นเพราะเพื่อนชวน ถือว่าแค่เล่นเกม แต่ถ้าเล่นเกมแล้วสนุก มีเวลาว่างเมื่อไหร่ก็เล่นเกม เล่นไปเล่นมาบ่อยๆ ก็พัฒนาจากความชอบ ในระดับนี้คือมีความสนใจอยากเล่น เล่นเมื่อว่าง เป็นงานอดิเรก แต่ถ้ามีภาระงานหรือติดภารกิจก็สามารถงดเล่นได้ คือไม่ได้ทำให้เสียงาน การเรียน หรือกระทบต่อการดำรงชีวิตตามปกติ แต่การติดเกมนั้นจะมีอาการรุนแรงกว่า เป็นต้นว่า อยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา มีภาพเกมในหัว อยากเพิ่มเวลาเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่พยายามลดหรือตัดกิจกรรมอื่นๆ จะโมโหโกรธาหากไม่ได้เล่นหรือถูกบอกให้เลิกเล่น มักปลีกตัวจากสังคมและครอบครัวเพื่อมาเล่นเกม เกิดปัญหาต่อสุขภาพร่างกาย จิตใจ และสังคม งานวิจัยหลายชิ้นระบุว่าการเล่นเกมนานๆ จนเข้าขั้นติดเกม จะมีอาการเหมือนคนติดสารเสพติด คือมีความสุขเมื่อได้เล่น กระจายที่จะเล่นอยู่ตลอดเวลา จะหงุดหงิดโมโหจนถึงก้าวร้าวเมื่อไม่ได้เล่นหรือถูกขัดคอกขณะเล่น

เด็กติดเกมบางคนต้องออกจากโรงเรียน และใช้เวลาบำบัดรักษาเป็นปีๆ กว่าจะกลับเข้าสู่สังคมปกติได้ การรักษาเด็กติดเกมต้องใช้จิตแพทย์พูดคุยร่วมกับการฝึกวินัยและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งพ่อแม่มีส่วนสำคัญในการแก้ไขเด็ก การรักษาเด็กติดเกมบางรายต้องเข้าค่ายควบคู่ไปกับการพูดคุยและปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และใช้เวลาหลายปี ดังนั้น การป้องกันเด็กติดเกมโดยการฝึกระเบียบวินัยและการควบคุมเวลาการเล่นของเด็กตั้งแต่นั้น ย่อมเป็นการป้องกันที่ดีกว่ามาตามแก้ไขกันเมื่อเด็กโตแล้ว ติดเกมมากแล้ว

รู้เท่าทันเกม

เด็ก ๆ ควรรู้ทันเกม – เกมถูกสร้างขึ้นมาให้ติด คือสนุกสนาน สมจริง ทำทนาย สนองตอบความต้องการพื้นฐานหลายอย่างของมนุษย์ คนเล่นเกมจึงมักติดเกมได้ง่ายๆ ผู้ผลิตเกมและร้านเกมสามารถทำเงินได้มากจากการขายแผ่นเกม ขายชั่วโมงเล่นเกม ขายสินค้าในเกม (game item) ดังนั้น ยิ่งผู้เล่นนานเท่าไร เล่นหลายเกมเท่าไร เล่นในระดับสูงขึ้นเท่าไร บริษัทเขาก็ยิ่งได้เงินมากขึ้นเท่านั้น

สำรวจตัวเอง ติดเกมหรือไม่ – กลับบ้านพอวางกระเป๋าก็วิ่งเปิดเครื่องเล่นเกมก่อนเลย ถึงเวลาทานข้าวไม่ยอมลุก ยังเล่นเกมต่อไป อยากจะเล่นเกมทุกลมหายใจ มีภาพเกมในหัว อยากจะเพิ่มเวลาเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ พยายามตัดตัวเองจากกิจกรรมอื่นๆ ที่เคยทำเพื่อเอาเวลามาเล่นเกม เวลาถูกขัดจังหวะหรือใครบอกให้เลิกเล่นเกมจะโมโหหงุดหงิด เก็บตัวเงียบเล่นเกม ไม่ค่อยสูงส่งกับเพื่อนหรือคนในครอบครัวเหมือนเคย ขาดความรับผิดชอบต่อการเรียน การงาน ไม่ช่วยเหลือพ่อแม่ หากน้องๆ มีอาการเหล่านี้เป็นส่วนใหญ่ ก็แสดงว่าติดเกมแล้ว ให้พยายามลด ละ เลิก ฝึกควบคุมตนเองให้ได้ แต่ถ้าเกินความสามารถ คุณพ่อคุณแม่คงต้องพาไปพบจิตแพทย์เพื่อให้ความช่วยเหลือโดยด่วน

ป้องกันการติดเกม โดยการดูแลตัวเองตั้งแต่เริ่มเล่นเกม ควบคุมเวลาในการเล่นไม่ให้เกินวันละ 1-2 ชั่วโมง และไม่จำเป็นต้องเล่นเกมทุกวัน เพื่อไม่ให้พัฒนาไปสู่ระดับการติดเกม จะได้ไม่เสียเงิน เสียเวลา เสียการเรียน เสียสุขภาพ และเสียเพื่อน เล่นเกมนั้นเล่นได้ แต่อย่าเล่นมากจนหมกมุ่น อย่าลืมนว่ามีกิจกรรมอื่นๆ ที่น่าสนใจมากกว่านั่งขลุกอยู่หน้าจอ

เด็ก ๆ ควรรู้ทันเนื้อหาของเกม – เกมมีเนื้อหา มีเรื่องราว มีภารกิจที่ผู้เล่นจะต้องทำให้ได้ในเกม ผู้เล่นจะต้องเข้าใจว่าเกมเป็นเพียงเรื่องสมมุติที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพิ่มสีสัน สร้างอรรถรส ไม่ใช่เรื่องจริง ผู้เล่นจะต้องแยกให้ออก ไม่ซึมซับอารมณ์ บทบาท หรือภารกิจที่ต้องทำในเกมเอาออกมาใช้ในชีวิตจริง เคยมีเด็กประถมกระโดดลงจากโต๊ะเลียนแบบในเกม แต่ผลคือเด็กขาหัก เคยมีวัยรุ่นจี้ชิงทรัพย์คนขับแท็กซี่เลียนแบบวิธีหาเงินในเกม แต่ผลคือวัยรุ่นลั้งมือฆ่าคนขับแท็กซี่แล้วโดนตำรวจจับ

เด็ก ๆ ควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเพศและวัย - เลือกเกมที่เป็นประโยชน์ หรืออย่างน้อยไม่เป็นโทษต่อตัวเรา อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมบ่อยๆ แม้รู้ทันเนื้อหาของเกม แต่บางครั้งก็อาจติดหรือซึมซับอารมณ์ พฤติกรรมหรือบทบาทในเกมโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น พฤติกรรมชกต่อย ขับรถเร็ว ขโมยของ เป็นต้น ทางที่ดีคือไม่เล่นเกมใดเกมหนึ่งติดต่อกันซ้ำๆ เป็นเวลานานหลายเดือน เพื่อป้องกันไม่ให้หมกมุ่นหรือติดเกม ติดพฤติกรรมในเกมแล้วเอามาใช้ในชีวิตจริง

โทรศัพท์มือถือ

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือและใช้บริการหลากหลาย ใช้เวลากับโทรศัพท์มือถือวันละมากๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย ส่งข้อความ เล่นเกมบนมือถือ ถ่ายรูป ถ่ายคลิปวิดีโอ ฟังเพลง รับข่าวสาร ปัจจุบันนี้โทรศัพท์มือถือทำอะไรได้มากมายเรียกว่า สมาร์ทโฟน (Smart Phone) เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ทำให้สามารถเปิดเข้าเว็บไซต์ ใช้บริการเฟสบุ๊ค ไฮไฟร์ ทวิตเตอร์ และส่งข้อความแชทกับเพื่อนๆ ได้ การคุยกันด้วยสมาร์ทโฟนสมัยนี้ ก็กลายเป็นแบบเรียลไทม์ เฟซทูเฟซ (real time face to face) คือถ่ายทอดสดทั้งภาพและเสียงของกลุ่มสนทนา ผ่านระบบเครือข่ายสามจี (3G) กลายเป็นของเล่น เป็นแฟชั่นของคนรุ่นใหม่เลยทีเดียว

โทรศัพท์มือถือช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะในยามคับขันและจำเป็น เป็นเครื่องมือสืบหาข้อมูลและให้ความบันเทิงในยามว่าง ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แต่ก็อาจส่งผลกระทบต่อด้านลบหากใช้อย่างไม่เหมาะสม เป็นต้นว่า ใช้โทรศัพท์มือถือขณะขับรถอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ คุยโทรศัพท์กับเพื่อนมากเกินไปทำให้ละเลยการอ่านหนังสือหรือช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ทำให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย โทรศัพท์มือถือยังเป็นเครื่องมือสนับสนุนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหากเด็กและเยาวชนนำไปใช้ในทางที่ไม่ดี เช่น แอบถ่ายได้กระโปรง โหลดคลิปโป๊ เล่นพนัน ใช้อินเทอร์เน็ต และก่ออาชญากรรมอื่นๆ

ข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือ

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้โทรศัพท์มือถือที่พักอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 641 คน สัมภาษณ์ระหว่างวันที่ 10-14 กุมภาพันธ์ 2555 ที่ผ่านมา พบข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนี้

- ร้อยละ 78.7 ระบุมีโทรศัพท์มือถือ 1 เครื่อง ร้อยละ 17.4 ระบุมีโทรศัพท์มือถือ 2 เครื่อง ขณะที่ร้อยละ 3.9 ระบุมีโทรศัพท์มือถือมากกว่า 2 เครื่อง
- ร้อยละ 49.4 ระบุใช้โทรศัพท์มือถือประเภทหน้าจอสี รองลงมาหรือร้อยละ 43.8 ระบุใช้สมาร์ทโฟน เช่น ไอโฟน (iPhone) แบลคเบอร์รี่ (BlackBerry) ซัมซุงกาแลคซี (Samsung Galaxy) ร้อยละ 12.7 ใช้โทรศัพท์มือถือประเภท 2 ซิม และร้อยละ 7.7 ใช้โทรศัพท์มือถือประเภทหน้าจอขาว-ดำ
- ค่าบริการโทรศัพท์มือถือต่อเดือน พบว่า ร้อยละ 26.6 ใช้ไม่เกิน 300 บาท ร้อยละ 36.3 ใช้ตั้งแต่ 300 บาทแต่ไม่เกิน 500 บาท ร้อยละ 26.6 ใช้ตั้งแต่ 500 บาท แต่ไม่เกิน 1,000 บาท และร้อยละ 10.5 ใช้ตั้งแต่ 1,000 บาทขึ้นไป เฉลี่ยค่าบริการโทรศัพท์มือถือต่อเดือนอยู่ที่ 480 บาท

ข้อมูลที่น่าสนใจจากแหล่งอื่นๆ

- วัยรุ่นไทยใช้โทรศัพท์มือถือโทรหาเพื่อนบ่อยที่สุด ร้อยละ 55.9 รองลงมาเป็นแฟน ร้อยละ 26.2 ตามมาด้วยพ่อแม่ ร้อยละ 16.5 (ข้อมูลปี พ.ศ. 2552 จาก ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ)
- เยาวชนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือครั้งแรกเมื่ออายุ 14 ปี โดยพ่อแม่ผู้ปกครองซื้อให้
- ใช้งานเฉลี่ยวันละประมาณ 1-5 ชั่วโมง โดยมีระยะเวลาโทรคุยต่อเนื่องยาวนานที่สุดประมาณ 1 ชั่วโมง 50 นาที
- ช่วงเวลาที่ใช้โทรศัพท์จะเลือกตามความสะดวก รองลงมาคือช่วงเวลาหกลมถึงเที่ยงคืน
- ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์ระบบเติมเงิน (83.2%)
- พบการโฆษณาในหน้าท้ายๆ เล่มของนิตยสารหลายฉบับ ให้ดาวน์โหลดภาพหรือคลิปวิดีโอแนววาบหวิวโดยใช้โทรศัพท์มือถือ
- ในบางพื้นที่ เด็กซื้อโทรศัพท์มือถือหรือนำโทรศัพท์ไปซ่อม แล้วมีบริการโหลดภาพหรือคลิปวาบหวิวมาให้ในเครื่องเลย
- เด็กซื้อโทรศัพท์ราคาถูก เช่น ไอโฟน (จากแม่สาย) หรือ Blackberry แล้วใช้ซิมแบบแฉัท ในการแชทกับเพื่อนๆ ผ่านมือถือ ไม่ต้องผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์
- ชาวต่างชาติจากประเทศสเปน เด็กอายุ 12 ปี ไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติถ้าไม่มีโทรศัพท์มือถือ นับเป็นรายแรกของประเทศสเปนที่ต้องได้รับการรักษาโรค “เสพติดมือถือ” ในโรงพยาบาลจิตเวช (ข่าวปี พ.ศ. 2551 จากหนังสือ “มือถือในมือเด็ก” ของ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.)

ข้อมูลเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า คนไทยใช้โทรศัพท์มือถือกันมาก และมีแนวโน้มเปลี่ยนเป็นสมาร์ตโฟนมากขึ้นเรื่อยๆ ตามกระแสและความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และคนในเมืองที่มีความพร้อมในเรื่องของเครือข่ายความเร็วสูงมากกว่าก็จะใช้สมาร์ตโฟนในการเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ตด้วย

รู้เท่าทันมือถือ

เด็ก ๆ ควรรู้ทันโฆษณามือถือ – บ่อยครั้งที่เราเห็นดารา นางแบบ นักร้อง หรือศิลปินที่นั่นเองๆ ขึ้นขอบเป็นฟรีเซ็นเตอร์โฆษณาโทรศัพท์มือถือยี่ห้อหนึ่งยี่ห้อนี้ ไม่เฉพาะโทรศัพท์มือถือ แต่เป็นสินค้านานาชนิด บริษัทผู้ผลิตจ้างศิลปินมาใส่เสื้อผ้าสวยๆ มีโทรศัพท์สมาร์ตโฟนรุ่นใหม่ล่าสุดอยู่ในมือ และพูดโน้มน้าวให้เชื่อว่าโทรศัพท์ที่ดีอย่างไร กระผม (ดิฉัน) ตัดใจตรงไหน ที่รูปทรงสวยงามล้ำสมัย ติดกล้องความละเอียดสูง ถ่ายภาพแล้วกดแชร์บนเน็ตได้เลย ฯลฯ เหล่านี้ เป็นเทคนิคทางการค้าที่เอาดาราที่กำลังได้รับความนิยม เอานักร้องที่วัยรุ่นยึดถือเป็นแบบอย่างมาโฆษณา เด็กๆ พร้อมจะทำตามทุกอย่างที่ศิลปินในดวงใจของเขาบอก เด็กๆ ต้องรู้ว่าดารา

ไม่ได้ใช้สินค้าทุกตัวที่โฆษณาแน่ๆ และเราก็ไม่จำเป็นต้องทำตามไปเสียทุกอย่าง การเลือกซื้อสินค้า ควรดูที่ ราคา ความจำเป็นในการใช้งาน ความคุ้มค่า อย่าตามเพื่อน อย่าตามแฟชั่น เป็นตัวของเราเองดีที่สุด

อันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า – โทรศัพท์มือถือปล่อยคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าออกมาขณะติดต่อสื่อสาร ดังนั้น การพูดคุยโทรศัพท์แบบเอาแนบหูเป็นเวลานานก็ยิ่งเป็นอันตราย โดยเฉพาะเมื่อเวลาแบตเตอรี่ใกล้หมด นั้นคลื่นยิ่งแรง การอยู่ใกล้เสาสัญญาณโทรศัพท์มือถือก็ไม่ดี โดยเฉพาะเด็กเล็กๆ ด้วยแล้วคลื่นจะมีผลอันตรายร้ายแรงต่อร่างกายมากกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้น จึงควรใช้โทรศัพท์มือถือพูดคุยแต่น้อย คุยสั้น กระชับ ได้ใจความ และควรใช้หูฟัง หรือใช้บลูทูธช่วย หรือไม่ก็ใช้โทรศัพท์แบบมีสายไปเลยจะดีกว่า

เด็ก ๆ ไม่ควรหลงโปรโมชั่นมือถือ - ด้วยการแข่งขันทางธุรกิจ ผู้ประกอบการมักเสนอแพ็คเกจบริการ หลากหลายเพื่อเป็นทางเลือกให้กับลูกค้า เป็นต้นว่า ยิ่งคุณนานยิ่งราคาถูก , ส่ง SMS 10 แคมฟรี 1 , เหม่าจ่ายรายเดือนโทรไม่อั้น เป็นต้น เหล่านี้ ทำให้เราจ่ายมากขึ้นโดยไม่รู้ตัว เพราะแม้อัตราโทรต่อนาทีจะถูกลง แต่เราจะคุยนานขึ้นทั้งที่ไม่มี ความจำเป็นต้องคุยนานขนาดนั้น เช่นเดียวกัน เราพยายามจะส่งข้อความ SMS 10 ข้อความ เพื่อให้ได้ฟรี 1 ข้อความ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วเราอาจโทรคุยสั้นๆ 2 นาที หรือส่ง SMS 3 ข้อความ ก็สื่อสารกันรู้เรื่องแล้ว รู้แบบนี้แล้วจงตั้งสติ อย่าหลงโปรโมชั่นที่เน้นให้เราใช้เยอะ คุยนาน เราต้อง ยืนหยัดวิธีใช้โทรศัพท์ที่ถูกต้อง คือ สื่อสารแต่พอดี ชัดเจน สั้น ได้ใจความ ประหยัดเงิน ประหยัดเวลา และ หลีกเลี่ยงการได้รับอันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าอีกด้วย

อย่ารีบแจจ ChimPree – ตอนรับแจจ ChimPree มักต้องกรอกใบสมัคร เช่นชื่อ แนบสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน เรามักไม่ค่อยอ่านเอกสาร เพราะมัวตื่นเต้นกับของฟรีจนต้องรีบรับรีบเซ็นชื่อ แต่นั่นเท่ากับเราสมัครจ่าย ค่าบริการรายเดือนโดยไม่รู้ตัว พอครบเดือนจะมีบิลมาเรียกเก็บเงินค่าใช้บริการ ปฏิเสธก็ไม่ได้ เพราะกรอก เอกสาร เซ็นชื่อไปแล้ว จำไว้ว่าของฟรีไม่มีในโลก

เด็ก ๆ ถูกรบกวนทางมือถือ – ดูดวง ฟังข่าว รับข่าวสาร ซิงโซค ขายสินค้านานาชาติ ฯลฯ เยอะแยะไปหมด ถ้าอยากบอกละก็โทรหาผู้ให้บริการเครือข่ายที่เราใช้อยู่ ที่หมายเลข Call center ของแต่ละค่าย เช่น AIS 1175 , TRUE 1331 , DTAC 1678 , HUTCH 1128 , TOT 1100 , TT&T 1103 และ CAT 1322 แจ้งขอ ระวังรับบริการข่าวสาร ดูดวง ขายของต่างๆ แต่หากยังไม่ได้เรื่อง ให้ติดต่อ 1200 กด 1 บริการโทรฟรี ของ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.) หรือ ทางเว็บไซต์ www.tci.or.th อีเมล tci.service@hotmail.com

เด็ก ๆ เคยมีประสบการณ์ใช้บริการฟรี แต่เสียเงิน – ตัวอย่างเช่น มีการเสนอบริการเสียงรอสายฟรี 7 วัน เราก็เห็นว่าดี ตอบตกลง กะว่าพอครบ 7 วัน จะรีบบอกยกเลิกบริการทันที จะได้ไม่เสียค่าบริการ แต่ที่ไหนได้ยกเลิกไม่ได้ แกรมมีข้อความแจ้งเก็บเงินล่วงหน้า 1 เดือน ใช้ครบ 1 เดือน ถึงจะได้รับบริการฟรีอีก 7 วัน ทราบแล้วเปลี่ยน อย่าคิดเอาเปรียบเขาเพราะเราไม่มีทางได้เปรียบบริษัทหรอก

เน็ตความเร็วสูง ขยายฝัน - เวลาดูโทรทัศน์ เห็นสมาร์ตโฟนโชว์โปรแกรม เกมใหม่ๆ เก๋ๆ เท่ๆ ถ่ายภาพ ส่งภาพวิดีโอได้คมชัด รวดเร็ว สมจริง เหมือนคู่สนทนา นั่งอยู่ตรงหน้า เด็กๆ ต้องรู้ว่าความเร็วในการติดต่อสื่อสารไม่ได้ขึ้นกับสมาร์ตโฟนหรือโทรศัพท์รุ่นที่ดีที่สุดเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับความเร็วของเครือข่ายและเทคโนโลยีการรับส่งข้อมูล เช่น 3G, Wi-Fi, GPRS, EDGE ด้วย ดังนั้น หากจังหวัดของเรา ท้องที่ของเรา ยังไม่มีบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมากพอ ชื่อสมาร์ตโฟนมาก็เสียเปล่า เพราะเน็ตเต่า คงดูวิดีโอ คุยกันสดๆ ทั้งภาพและเสียงไม่คมชัดรวดเร็วอย่างที่เห็นในทีวีแน่ๆ

โรคติดมือถือ – เคยมี ตื่นเช้าก็รีบคว้ามือถือก่อนเลย ต้องเช็คดูว่าพลาดรับไปกี่สาย มี SMS อะไรมาบ้าง ต้องรีบตอบก่อนทำอย่างอื่น หูแว่วได้ยินเสียงโทรศัพท์หรือ SMS เข้ามาบ่อยๆ จะกินข้าว เข้าห้องน้ำ เข้านอน ก็ต้องติดมือถือไว้กดดูได้ตลอด ว่างเมื่อไหร่ต้องยกมือถือขึ้นมาดู ไม่มีใครโทรมาก็ขอโทรหาใครสักคนก็ยังดี หงุดหงิดทุกทีที่ต้องปิดมือถือ หากใครมีอาการเหล่านี้ส่วนใหญ่ แสดงว่าติดมือถือเสียแล้ว พยายามลดการใช้งานมือถือลงสักพัก อาการเหล่านี้น่าจะดีขึ้น ถ้าทำด้วยตัวเองไม่ได้ คงจะต้องพึ่งจิตแพทย์อีกแล้ว

อย่าลืมเรื่องมารยาทในการใช้มือถือ – ไม่คุยโทรศัพท์บนโต๊ะอาหารหรือเวลามีแขก ยกเว้นถ้าจำเป็นก็คุยให้สั้นได้ใจความแล้วรีบวางสาย ไม่พูดคำหยาบ ไม่คุยเสียงดังในที่สาธารณะ เพราะไม่มีใครอยากได้ยินเรื่องส่วนตัวของเรา อย่าให้เบอร์มือถือกับคนแปลกหน้า อย่าเอาโทรศัพท์คล้องคอหล่อโจร และหมั่นชาร์ตแบตเตอรี่และเติมเงินไว้ให้พอใช้ในยามฉุกเฉิน และควรเก็บหมายเลขสำคัญๆ ของพ่อแม่ เพื่อน และหมายเลขฉุกเฉินขอความช่วยเหลือ เช่น ตำรวจ รถดับเพลิง โรงพยาบาล จะได้โทรด่วนได้ในยามคับขันจำเป็น แต่อย่าโทรด้วยคึกคะนองไปก่อกวนแจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย เพราะจะทำให้คนอื่นเดือดร้อน

3. การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ บทบาทของแต่ละภาคส่วน

ทุกคนสามารถมีส่วนช่วยในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในสังคมไทย เริ่มที่ตัวเอง ขยายสู่คนรอบข้าง เริ่มที่บ้าน ขยายสู่ชุมชน สังคม และประเทศชาติในที่สุด

เด็กและเยาวชน ต้องมีทักษะในการเข้าถึงสื่อด้วยเครื่องมือด้วยวิธีการที่หลากหลาย รู้จักวิเคราะห์เนื้อหา สื่อ มีวิจารณญาณในการบริโภคสื่อ รู้จักประเมินคุณค่าของสื่อว่ามีประโยชน์กับตัวเรามากน้อยเพียงใด รู้จักเลือกเสพสื่อที่มีเนื้อหา ความคิด มุมมอง และค่านิยมที่ดีและเป็นประโยชน์ รู้จักนำไปใช้ นำไปเผยแพร่ต่ออย่างเหมาะสม

พ่อแม่และผู้ปกครอง ควรเป็นตัวอย่งที่ดีในการบริโภคสื่อ เพราะพฤติกรรม ความคิด หรือรสนิยมต่างๆ ของลูกมักจะคล้ายกับพ่อแม่ เพราะเติบโตมาด้วยการเลี้ยงดูและอยู่กับสิ่งแวดล้อมที่พ่อแม่จัดให้ ในการบริโภคสื่อ ลูกจะมองว่าพ่อแม่ทำอะไร ใช้อะไร ฉะนั้น การที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง เป็นตัวอย่งที่ดีในการบริโภคสื่อ รู้จักเลือกสื่อ และบริโภคอย่างพอดีทั้งเนื้อหาและปริมาณ และสอนให้ลูกเท่าทันสื่อ สร้างค่านิยมในการบริโภคสื่อให้กับลูก หรือพูดคุยวิเคราะห์สื่อร่วมกัน ก็เท่ากับเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้ลูกแต่เยาว์วัย หากพ่อสูบบุหรี่ก็ยากที่ลูกจะเชื่อคำสอนว่าอย่าสูบบุหรี่ มันไม่ดี พ่อเก็บวีซีดีลามกไว้เต็มลิ้นชัก ลูกจะไม่ดูสื่อลามกได้อย่างไร แม่แต่งสายเดี่ยว-เอวลอย เดินตามแฟชั่นในทีวีทุกกระเบียดนิ้ว บางคนไม่กล้าแต่งเองแต่ชอบแต่งตัวให้ลูก ไม่แปลกเลยที่ลูกจะโตขึ้นแล้วแต่งตัวจัด ขอสตังค์ซื้อเสื้อผ้าอินเทรนด์อยู่ตลอดเวลา

พ่อแม่ควรมีข้อตกลงในการใช้สื่อกับลูก เช่น การใช้สื่อไอซีที จำเป็นจะต้องมีกฎกติกา มารยาท เป็นต้นว่า ระยะเวลาในการใช้งาน ข้อพึงระวังในการใช้งาน อะไรที่ทำได้ อะไรที่ทำได้ ต้องไม่มีความลับในครอบครัว พ่อแม่ควรแนะนำสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับช่วงวัยของลูก ปลูกฝังค่านิยม ทศนคติที่ดีในการใช้ชีวิต และการบริโภคสื่อ เช่น เด็กๆ ยังหาเงินใช้เองไม่ได้ จะใช้โทรศัพท์แพงๆ ไปทำไม อาจถูกทำร้ายแย่งโทรศัพท์จะเป็นอันตราย แซ่ทมากไปให้ระวังโดนหลอกเหมือนวัยรุ่นในข่าวนะลูก ค่านิยมในการลดความอ้วนในหมู่เด็กวัยรุ่นสาว ๆ พ่อแม่ควรแนะนำว่าเราเป็นเด็ก กำลังโต อย่านอดอาหาร อย่าใช้ยา ทานแต่พอดีให้ครบ 5 หมู่ และออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ เป็นต้น

ครูและโรงเรียน ควรสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเข้าไปในห้องเรียน ในวิชาที่เรียน หัวใจของการสอนให้รู้เท่าทันสื่อคือการฝึกคิดฝึกปฏิบัติหลายๆ รอบ ครูควรนำข่าวสารข้อมูล หรือเนื้อหาจากสื่อหลากหลายประเภทเข้ามาในห้องเรียน เพื่อให้เด็กได้ฝึกตั้งคำถาม ตีความ วิเคราะห์เนื้อหา ประเมินคุณค่า และคาดการณ์

ผลกระทบต่อผู้รับสื่อ ฝึกสร้างและสื่อสารเนื้อหาที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ไข เรียบเรียงใหม่ไปยังเพื่อนๆ ยิ่งฝึกฝนก็ยิ่งจะทำให้เด็กมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่แข็งแกร่งขึ้นตามลำดับ

โรงเรียนควรจัดกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน โดยการจัดตั้งครูและนักเรียนแกนนำในการรณรงค์ ส่งเสริม ร่วมกิจกรรมเท่าทันสื่อกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความตื่นตัว และเกิดกระแสความนิยมใหม่ที่เป็นผู้บริโภคสื่ออย่างชาญฉลาด ใช้สื่ออย่างเหมาะสมและพอเพียง

ผู้ผลิตและสื่อมวลชน ต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณเป็นหลัก ได้แก่ การซื้อสัตย์ต่อข่าว นำเสนอสิ่งที่เป็นจริง ไม่บิดเบือน ไม่เอนเอียง นำเสนอสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมมากกว่าจำนวนเงินที่จะเข้ากระเป๋า ซึ่งเป็นการเอาเปรียบผู้บริโภค และไม่ได้ทำให้เกิดการพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืน สื่อควรพัฒนามาตรฐานในการนำเสนอ ควรมีส่วนร่วมในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนซึ่งก็คือลูกหลานของพวกเขานั่นเอง

หน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลสื่อ ก็ควรมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการสร้างสื่อดีๆ เพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน และสังคม ควรต่อต้านสื่อที่ส่งเสริมค่านิยม ความคิด หรือพฤติกรรมที่ไม่ดี

รัฐบาล ควรมีการออกกฎหมายควบคุมสื่อและโฆษณา และมีการบังคับใช้กฎหมายอย่างเข้มแข็งจริงจัง ควรมีองค์การทำหน้าที่ควบคุมดูแลจรรยาบรรณของสื่อให้ได้มาตรฐาน ส่งเสริมกลไกการเฝ้าระวังสื่อร้ายที่ทำลายสังคมต่างๆ ควรมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้เท่าทันสื่อผ่านสถาบันต่างๆ ควรสร้างการมีส่วนร่วมให้กับเด็กและเยาวชนในเรื่องสื่อ

4. กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อไอซีที

1. กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ
2. กิจกรรมอุปกรณ์ไอซีทีที่น่ารู้
3. กิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์
4. กิจกรรมข้อมูลส่วนบุคคล
5. กิจกรรมรู้ทัน พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
6. กิจกรรมรู้จักด้านบวก-ด้านลบของเกม
7. กิจกรรมคุณติตเกมแล้วหรือยัง
8. กิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม
9. กิจกรรมรู้ทันภัยจากมือถือ
10. กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย
11. กิจกรรมการใช้ไอซีทีสร้างสรรค์
12. กิจกรรมร่วมด้วยช่วยกันรู้ทันสื่อไอซีที

กิจกรรมที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อ

ระยะเวลา 20-30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องการเท่าทันสื่อ
2. เพื่อสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และสร้างภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ

แนวคิด

เด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันต่างใช้ชีวิตแวดล้อมไปด้วยสิ่งที่เรียกว่า “สื่อ” ซึ่งสื่อทุกชนิดต่างล้วนถูกประกอบสร้างขึ้นเพื่อให้เราเชื่อว่าเป็นจริง การเสพสื่อผ่านช่องทางสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต เคเบิลทีวี และแม้กระทั่งโทรศัพท์มือถือ อาจทำให้เราคล้อยตาม เชื่อ มีอคติ เกิดกิเลส ฯลฯ เราในฐานะ “ผู้รับสาร” ต้องรู้เท่าทันและสร้างภูมิคุ้มกันตนเอง เรียกว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” หรือ Media Literacy

การรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยฐานคิดของคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ แต่ชอบใช้ปัญญาและการคิดเชิงวิเคราะห์ อันหมายถึงการตั้งคำถามต่อที่มาที่ไปของข่าวสาร สิ่งที่ได้พบ ได้ยิน ได้สัมผัสมาว่าจริงแท้เพียงใด มีคุณค่าต่อการเชื่อถือหรือนำไปใช้หรือไม่ รวมถึงการชวนขยายที่จะได้รับข่าวสารจากหลากหลายทิศทางเพื่อถ่วงดุล เป็นต้น

กิจกรรมนี้จะช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ตั้งแต่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์วิพากษ์สื่อ การประเมินคุณค่าของสื่อ การสร้างสรรค์และสื่อสาร

สื่อ-อุปกรณ์

1. ตัวอย่างข่าว ภาพ โฆษณา เนื้อหา ที่ได้มาจากสื่อหลากหลายประเภท เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร แผ่นป้ายโปสเตอร์ โบปปลิว ข่าวจากโทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต รวม 20 ชิ้น
2. ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแจกตัวอย่าง ข่าว ภาพ โฆษณา เนื้อหาต่างๆ จากสื่อ ให้ผู้เล่น
2. ถามผู้เล่นด้วยคำถามต่อไปนี้
 - ท่านได้รับข่าวสารหรือเนื้อหาใด
 - ข่าวสารหรือเนื้อหาที่ท่านได้รับ น่าจะมาจากสื่อประเภทใดบ้าง
 - ท่านได้ะไรจากข่าวสารหรือเนื้อหาดังกล่าว ท่านรู้สึกอย่างไร
 - ท่านมีข้อสงสัย หรือต้องการตั้งคำถามอะไรกับเนื้อหาสื่อดังกล่าวหรือไม่
 - ประเด็นอื่นๆ ที่น่าสนใจ
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมต้องสรุปให้เห็นว่าตัวเราล้อมรอบไปด้วยสื่อมานานานชนิด ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสื่อนำเสนอเนื้อหาข้อมูลซึ่งมีผลต่อความคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมของเรา สังเกตจากการที่เรารับสื่อแล้วเราอยากซื้อสินค้า อยากวิจารณ์ หรือมีอารมณ์ร่วมกับสื่อหรือผู้นำเสนอสื่อนั้น เนื่องจากมีผู้ออกแบบ มีผู้ผลิตสื่อเพื่อโน้มน้าวชักจูงให้เราเชื่อ ให้เราคิดคล้อยตามอย่างที่เขาคต้องการ ดังนั้น เราจึงต้องรู้เท่าทันการโฆษณาเท่าทันต่อเนื้อหาต่างๆ ที่นำเสนอผ่านสื่อ เท่าทันต่อเทคนิคที่ใช้ในการสร้างและปรุงแต่งสื่อ เท่าทันต่อเจตนาของเจ้าของผู้ผลิตสื่อ จะได้ไม่หลงเชื่อง่ายๆ แต่ต้องตั้งคำถามว่าใครผลิต ผลิตให้ใคร เพื่ออะไร ใครได้ประโยชน์ มีคุณค่าต่อตัวเราแค่ไหน ต้องรู้จักตรวจสอบข้อมูล ประเมินคุณค่าเนื้อหาที่ได้รับ เพื่อให้ได้ประโยชน์จากสื่อมากกว่าตกเป็นเหยื่อของสื่อ
2. ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้เล่นหาข่าว โฆษณา เนื้อหาจากสื่อประเภทต่างๆ มาร่วมด้วย เพื่อให้เห็นความหลากหลายของรูปแบบการนำเสนอ และข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท แม้ข่าวเดียวกัน หากนำเสนอในสื่อต่างชนิดกัน ก็อาจมีเนื้อหาและรายละเอียดแตกต่างกันได้ เช่น ข้อจำกัดของเวลาในการนำเสนอ การที่ต้องผ่านกองเซ็นเซอร์ หรือ ค่าใช้จ่ายในการผลิตหรือค่าซื้อเวลาออกอากาศ เป็นต้น

ใบเฉลยกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

รูปที่	สื่อ	เทคนิค/ประเด็นที่สื่อนำเสนอ vs ประเด็นชวนคิด
1	โฆษณาผลิตภัณฑ์เสริมความงาม	การใช้ฟรีเซ็นเตอร์ที่หน้าตาดี รูปร่างดี เพื่อทำให้คนดูรู้สึกหรือเชื่อว่าคนที่ใช้แล้วจะมีรูปร่างดีเหมือนนางแบบโฆษณา ซึ่งแท้จริงแล้วไม่สามารถบอกได้ว่านางแบบใช้ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวหรือไม่
2	โฆษณาผลิตภัณฑ์เสริมความงาม	การใช้ภาพให้ดูเหมือนว่าผู้ใช้มีการเปลี่ยนแปลงหลังจากการใช้ผลิตภัณฑ์ ซึ่งอาจเป็นภาพของคน 2 คน หรือการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ/แต่งภาพเข้ามาช่วย
3	โฆษณาโทรศัพท์มือถือ	ใช้ดาราคือฟรีเซ็นเตอร์ ให้คนดูรู้สึกว่าถ้าอยากเท่ อยากดูดีเหมือนกับดาราก็ต้องซื้อผลิตภัณฑ์เหมือนกัน
4	ละครที่มีเนื้อหาเรื่องภาษา เพศไม่เหมาะสม	ละครที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องภาษา เรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ใช้ดาราดังแสดงเพิ่มอรรถรส แต่อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่ดีได้
5	ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาและการแสดงออกทางเพศ	ภาพยนตร์ดังกล่าวอาจปลูกฝังค่านิยมในเรื่องเพศและการแสดงออกทางเพศให้แก่เด็กและเยาวชนโดยไม่รู้ตัว
6	โฆษณาแฝงและการเล่าข่าว	โฆษณาแฝงในสื่อต่างๆ ก็ทำให้ผู้บริโภคเกิดค่านิยมในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์โดยไม่รู้ตัว การเล่าข่าวของผู้ประกาศข่าวที่แสดงความคิดเห็น อารมณ์ ความรู้สึก หรือข้อมูลที่ไม่เป็นกลาง อาจมีผลต่อความเชื่อ ความคิด พฤติกรรมของคนดูได้
7	การรีทัช (Retouch)	การรีทัชเป็นการใช้เทคนิคการแต่งภาพเพื่อให้ภาพออกมาดูดีโดยไม่มีที่ติ ซึ่งก็อาจทำให้คนดูเชื่อว่าเป็นภาพจริงของคนๆ นั้น
8	การใช้เทคนิคในการสร้างสื่อโฆษณา	โดยเบื้องหลังเป็นการใช้เทคนิคในการตกแต่งอาหาร การจัดภาพและแสง รวมถึงการถ่ายภาพและแต่งภาพให้อาหารดูน่ากินกว่าของจริง
9	สื่อที่ไม่เหมาะสม	สื่อซึ่งมีเนื้อหาในเรื่องเพศ ภาพไม่เหมาะสม แพร่กระจายอย่างรวดเร็วในสื่อหลายประเภท ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ การวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสมของนางแบบและสื่อที่ร่วมเผยแพร่
10	การพาดหัวข่าวแรงๆ	เพื่อเป็นการเพิ่มยอดขาย หนังสือพิมพ์จะใช้การพาดหัวข่าว การใช้คำพูด/ภาษาให้ดูแรงๆ เพื่อดึงความสนใจของผู้อ่าน
11	โฆษณาผลิตภัณฑ์ลดน้ำหนัก	การใช้ภาพให้ดูเหมือนว่าผู้ใช้มีการเปลี่ยนแปลงหลังจากการใช้ผลิตภัณฑ์ ซึ่งอาจเป็นภาพของคน 2 คน หรือการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ/แต่งภาพเข้ามาช่วย
12	การ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง	ปัจจุบันการ์ตูนที่เป็นที่นิยมมักมีเนื้อหาในเรื่องความรุนแรง การต่อสู้ หรือแม้แต่

		เรื่องเพศ ซึ่งเด็กและเยาวชนบริโภคสื่อดังกล่าวบ่อยๆ โดยที่ผู้ใหญ่ไม่คิดอะไร เพราะเห็นว่าเป็นการ์ตูน แต่ก็อาจทำให้คุ้นชินหรือเกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้
13	ภาพหลุด	ภาพพฤติกรรมไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน ทำไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และภาพหลุดออกไปโดยไม่ได้ตั้งใจ เผยแพร่อย่างรวดเร็ว และกลายเป็นข่าวดังในแง่ลบของสังคม
14	การใช้สื่อเพื่อด่าทอ	การสร้างสื่อได้เองของผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต อาจทำให้เกิดการใช้งานที่ไม่เหมาะสม เช่น การนำภาพผู้อื่นมาโพสต์และเขียนข้อความในลักษณะการหมิ่นประมาท อาจทำให้ผู้อ่านคล้อยตาม และเขียนวิจารณ์ร่วมด้วย หรืออาจมีคนเขียนในทางตรงข้ามกัน
15	การใช้สื่อเพื่อด่าทอ	การสร้างสื่อได้เองของผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต อาจทำให้เกิดการใช้งานที่ไม่เหมาะสม เช่น การสร้างกลุ่มคนที่มีความเห็นเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งเหมือนกัน และรวมกลุ่มกันเพื่อเขียนด่าทอ หรือวิจารณ์ในทางไม่ดี
16	การนำเสนอข่าวในลักษณะความเชื่อปาฏิหาริย์	การนำเสนอข่าวในลักษณะของความเชื่อทางไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ ความมั่งงาย เด็กและเยาวชนอาจเชื่อและคิดว่าเป็นค่านิยมในสังคมไทย นำไปสู่การปฏิบัติตาม
17	การเขียนข้อมูลไม่เหมาะสม	การนำเสนอข้อมูลความคิดเห็นของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในลักษณะที่ไม่เหมาะสม ไม่สร้างสรรค์ เพราะคิดว่าเขียนอะไรก็ได้ ทำให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น
18	ภาพความรุนแรงของเด็กและเยาวชน	การนำเสนอภาพความรุนแรงของเด็กและเยาวชน หรือแม้แต่คลิปตบตีกันของวัยรุ่นก็ตาม ล้วนเป็นการสร้างค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง และเป็นการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม เป็นการด่าทอ ประจานผู้อื่น ส่งเสริมพฤติกรรมเลียนแบบ
19	ศิลปิน/ดาราต่างประเทศ	นำไปสู่ค่านิยมและพฤติกรรมเลียนแบบตามศิลปินดาราที่ชื่นชอบ เช่น แฟชั่น การแต่งกาย ทั้งเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม เพลง ทำเดิน หรือแม้แต่ค่านิยมยึดติดกับศิลปินรวมถึงผลิตภัณฑ์ต่างประเทศมากกว่าผลิตภัณฑ์ของไทย
20	การนำเสนอข่าวสารการเมือง	หากสื่อขาดความเป็นกลางในการนำเสนอข่าวสาร จะนำไปสู่การคล้อยตามและเอนเอียง สร้างความแตกแยก จึงอยู่ที่ผู้บริโภคว่าจะเลือกรับสื่อผ่านช่องทางใด รับสื่อหลายทางหรือไม่ เปิดใจรับ คิดวิเคราะห์ได้หรือไม่

กิจกรรมที่ 2 อุปกรณ์ไอซีทีน่ารู้

ระยะเวลา 20-30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักอุปกรณ์ไอซีทีรูปแบบต่างๆ
2. เพื่อให้ผู้เรียนบอกประโยชน์จากการใช้งานอุปกรณ์ไอซีทีต่างๆ นั้นได้ (รวมถึงโทษที่อาจเกิดจากการใช้งานไม่เหมาะสม)

แนวคิด

ไอซีที หรือ ICT มาจากคำ 3 คำ ประกอบกัน คือ

I คือ Information หมายถึงสารสนเทศ ในบางครั้งหมายถึงข้อมูล

C คือ Communication หมายถึงการสื่อสาร

T คือ Technology หมายถึงเทคโนโลยี

ICT หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้จัดการสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องตั้งแต่การรวบรวมจัดเก็บข้อมูล การประมวลผล การพิมพ์ การสร้างงาน การสื่อสารข้อมูล ฯลฯ รวมไปถึงการให้บริการ การใช้ และการดูแลข้อมูล

อุปกรณ์ไอซีที หมายถึง เครื่องมือหรืออุปกรณ์ ที่ช่วยทำให้การประมวลผลข้อมูล หรือ data มีความรวดเร็ว ถูกต้อง แม่นยำ ช่วยทำให้โยงใยไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ไกลออกไปได้ด้วยการใช้สายโทรศัพท์ หรือดาวเทียม ทำให้การรับส่งและแลกเปลี่ยนเอกสารทาง อิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูล ข่าวสาร สามารถติดต่อกันได้ อย่างง่ายดาย โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปเอง

กิจกรรมนี้จะเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ไอซีทีที่หลากหลายชนิด ซึ่งมีการพัฒนารูปปร่างหน้าตาและความสามารถไปมาก เพื่อให้ทราบประโยชน์และการใช้งานอย่างถูกต้อง

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นภาพอุปกรณ์ไอซีที จำนวน 22 ภาพ
2. ใบเฉลยชื่ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมชูแผ่นภาพอุปกรณ์ไอซีทีขึ้นมาทีละใบ
2. ถามผู้เล่นว่า อุปกรณ์ในภาพคืออะไร และมีประโยชน์อย่างไร?
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปพร้อมกันเกี่ยวกับความหมายของอุปกรณ์ไอซีที อุปกรณ์แต่ละชนิด ประโยชน์และการใช้งาน รวมถึงโทษภัยที่อาจเกิดจากการใช้งานผิดวิธี/ผิดวัตถุประสงค์

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมสรุปให้ได้ว่าไอซีทีเป็นเพียงเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงและกระจายข่าวสาร การจัดการข้อมูล ไม่ได้มีความดี-ความเลวในตัวของมันเอง จึงขึ้นกับผู้ใช้ว่าจะนำไปใช้งานในด้านดีหรือร้ายอย่างไร ดังนั้น จึงควรใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลเพื่อการคิดวิเคราะห์ การพัฒนา และการสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์สุขของสาธารณชน หลีกเลี่ยงการใช้งานผิดประเภท การใช้เพื่อหาประโยชน์โดยมิชอบ หรือทำให้เกิดพิษภัยต่อตนเองหรือผู้อื่น
2. ผู้นำกิจกรรมอาจหาภาพอุปกรณ์ไอซีทีเพิ่มเติมมาใช้ในกิจกรรม หรือให้ผู้เล่นช่วยกันคิดชื่ออุปกรณ์ไอซีทีอื่นๆ ที่รู้จักมาร่วมอภิปรายถึงวิธีการใช้งาน ประโยชน์ และโทษ จากประสบการณ์หรือข่าวที่เคยอ่านเจอ

ใบเฉลยชื่ออุปกรณ์ไอซีทีและการใช้ประโยชน์

รูปที่	ชื่ออุปกรณ์	คืออะไร / มีประโยชน์อย่างไร
1	วิทยุ	ไว้ใช้ฟังเพลง และข่าวสารต่างๆ
2	สายแลน	สายสัญญาณที่ใช้ในการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ภายในพื้นที่ระยะใกล้เข้าด้วยกัน เป็นเครือข่ายในพื้นที่ (Local Area Network, LAN) มีหลายแบบไม่ว่าจะเป็น สายโคแอกเซียล (Coaxial) ยูทีพี(UTP) เอสทีพี(STP) และ ไฟเบอร์อปติก (FIBER OPTIC)
3	เมาส์	อุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมตัวชี้บนจอคอมพิวเตอร์ (pointing device) ซึ่งปัจจุบันถูกออกแบบมาให้มีรูปร่าง ลักษณะ สี สัน ต่างๆ กัน บางรุ่นมีไฟประดับให้สวยงาม เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในแต่ละประเภทและความชื่นชอบของผู้ใช้ เช่น มีขนาดเล็ก มีส่วนโค้งและส่วนเว้าเข้ากับอุ้งมือของผู้ใช้ มีรูปร่างสี สัน แปรไปตามจากรุ่นต่างๆ ไป หรือเป็นรูปตัวการ์ตูน รูปหัวใจ เป็นต้น
4	คีย์บอร์ด	อุปกรณ์รับข้อมูลเบื้องต้น มีลักษณะการทำงานคล้ายคีย์บอร์ดของเครื่องพิมพ์ดีด แต่ได้เพิ่มปุ่มควบคุมเฉพาะสำหรับคอมพิวเตอร์ โดยปกติจะมี 101 คีย์ ซึ่งบางรุ่นอาจจะมีน้อยหรือมากกว่าก็ได้
5	ทีวี	หรือโทรทัศน์ เป็นระบบโทรคมนาคมสำหรับการกระจายและรับภาพเคลื่อนไหว และเสียงระยะไกล เพื่อใช้ดูข่าวสาร ละคร รายการโทรทัศน์ต่างๆ เป็นต้น
6	โทรศัพท์	ระบบโทรคมนาคมซึ่งใช้อุปกรณ์ทางไฟฟ้า เป็นเครื่องมือสื่อสารให้ติดต่อพูดคุยกันได้ในระยะไกล
7	USB Hub	อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่แยกหรือต่อพ่วงสาย USB ได้หลายๆ เส้น เมื่อคุณมี USB Hub ต่อกับ Computer เพียงเส้นเดียว ก็สามารถนำสาย USB อื่นๆ มาต่อได้ เป็นการขยาย USB ที่มีอยู่นั่นเอง
8	กล้องวงจรปิด	หรือ CCTV ซึ่งย่อมาจาก Closed Circuit Television เป็นระบบที่ใช้ส่งสัญญาณวิดีโอไป ณ จุดที่เราต้องการ และต่อเข้ากับจอภาพที่ถูกกำหนด ใช้เพื่อการตรวจตราและเฝ้าดูในเรื่องของความปลอดภัยในสถานที่ที่จำเป็นต้องมีการ

		ควบคุมดูแล เช่น ธนาคาร สนามบิน หน่วยงานเกี่ยวกับทางทหาร หรือร้านสะดวกซื้อ เป็นต้น
9	เครื่องเล่น DVD	เครื่องอ่านแผ่น DVD ไว้ใช้ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น ปัจจุบันมีเครื่องเล่น DVD แบบพกพา สามารถใช้งานในรถยนต์ได้
10	เครื่องเล่น MP3 ตลับแบ่ง	เครื่องเล่นเพลงขนาดเล็ก ที่สามารถพกพาไปไหนมาไหนได้อย่างสะดวก
11	โทรศัพท์มือถือ	อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ลักษณะเดียวกับโทรศัพท์บ้าน แต่ไม่ใช่สายโทรศัพท์จึงทำให้สามารถพกพาไปที่ต่างๆ ได้
12	จานดาวเทียม	สายอากาศรูปทรงพาราโบลา ถูกออกแบบมาสำหรับรับหรือส่งสัญญาณกับดาวเทียม โดยทั่วไปพื้นผิวสำหรับรับสัญญาณของจานดาวเทียมจะมีสองลักษณะคือ พื้นผิวแบบทึบ และพื้นผิวแบบโปร่ง พื้นผิวแบบทึบจะไม่สามารถผ่านได้จึงต้านลมมากกว่าแบบโปร่ง ใช้ในการรับชมทีวีได้ชัดเจน และมีช่องรายการมากกว่าทีวีที่ใช้เสา
13	Flash Drive สายข้อมือ	หรือที่หลายคนเรียกว่า Handy Drive, Thumb Drive, USB Drive เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลหรือไฟล์จากคอมพิวเตอร์ มีขนาดเล็กและน้ำหนักเบา สะดวกในการพกพาติดตัว แต่ในขณะเดียวกันก็มีความจุสูง สามารถเก็บข้อมูลได้จำนวนมากตั้งแต่ 128 MB ถึง 8 GB และขนาดความจุข้อมูลก็ได้รับการพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ
14	iPhone 4S	ไอโฟน โฟเอส เป็นโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smart phone) ที่มีความสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตและมัลติมีเดีย ผลิตภัณฑ์โดยบริษัทแอปเปิล โดยการทำงานของไอโฟนสามารถใช้งานส่งอีเมล ส่ง SMS /MMS ท่องอินเทอร์เน็ตผ่านทางซอฟต์แวร์ซาฟารี (Safari) ค้นหาแผนที่ ฟังเพลง ถ่ายรูป ถ่ายวิดีโอ เล่น Social Network ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว เป็นต้น
15	Printer (เครื่องพิมพ์)	อุปกรณ์ส่งออก (output) มาตรฐานชนิดหนึ่ง ที่เชื่อมต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์ เพื่อทำหน้าที่ในการแปลผลลัพธ์ที่ได้จากการประมวลผลข้อมูลของเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ออกมาอยู่ในรูปของอักขระหรือรูปภาพ ลงในกระดาษหรือฮาร์ดก๊อปปี้ (hard copy)

16	กล้องดิจิทัล	อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายภาพเช่นเดียวกับกล้องถ่ายรูปทั่วไป เพียงแต่ภาพที่เก็บได้จะอยู่ในรูปแบบของหน่วยความจำแทนที่จะเป็นฟิล์ม
17	สายไฟเบอร์ ออปติก (Fiber Optic)	สายสัญญาณของระบบเครือข่ายอีกชนิดหนึ่ง ที่มีความสามารถในการรับ-ส่งสัญญาณได้ไกลๆ เป็นกิโลเมตร และมีการสูญเสียของสัญญาณน้อยมาก เมื่อเทียบกับสายแลนทั่วๆ ไป Fiber Optic เรียกเป็นภาษาไทยว่า "เส้นใยแก้วนำแสง"
18	iPad2	ไอแพดทู เป็นคอมพิวเตอร์พกพา หน้าจอสัมผัส ไร้คีย์บอร์ด ผลิตและจำหน่ายโดยบริษัทแอปเปิล สามารถทำงานได้ต่อเนื่อง 10 ชั่วโมง เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่าน Wi-Fi และเครือข่าย 3G ได้ ไร้คีย์บอร์ดเป็นปุ่มเหมือนกับโน้ตบุ๊ก แต่ใช้คีย์บอร์ดบนจอภาพ มาพร้อมกับซอฟต์แวร์มาตรฐานของเครื่องแมคอินทอช (Macintosh) และ iPhone เช่น เว็บเบราว์เซอร์ อีเมล รูปภาพ วิดีโอ เพียงแต่ปรับแต่งให้เหมาะกับหน้าจอสัมผัสขนาดใหญ่มากขึ้น ความสามารถของซอฟต์แวร์จะอยู่ที่กลางระหว่างโทรศัพท์มือถือกับพีซี
19	กล้องวิดีโอ	คือกล้องที่ใช้สำหรับถ่ายภาพเคลื่อนไหว และบันทึกในรูปแบบวิดีโอในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น MPEG-2 หรือไฟล์แบบ DVD
20	ADSL modem	โมเด็มหรือตัวรับสัญญาณของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)
21	Samsung galaxy tab	แท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีความสามารถ หน้าหนักเบา พกพาสะดวก หน้าจอสัมผัส ไร้คีย์บอร์ด สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่าน Wi-Fi และเครือข่าย 3G ได้ ความสามารถคล้าย iPad
22	คอมพิวเตอร์พีซี	คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ ประกอบด้วย 3 ส่วนหลักๆ ดังนี้ 1. ฮาร์ดแวร์ (Hardware) 2. ซอฟต์แวร์ (Software) 3. อุปกรณ์รับ-แสดงผลข้อมูล เช่น คีย์บอร์ด, จอภาพ , เครื่องพิมพ์ , ลำโพง ฯลฯ

กิจกรรมที่ 3 การจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

ระยะเวลา 20-30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เรื่องการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์
2. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักวิเคราะห์เนื้อหาของเว็บไซต์ และเลือกใช้เว็บไซต์ที่เหมาะสม

แนวคิด

เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตมีหลากหลาย ทั้งที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษ เนื่องจากผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถนำเข้าสู่ข้อมูลได้เองตลอดเวลา ไม่มีหน่วยงานคอยตรวจเซ็นเซอร์ เนื้อหาจึงมีทั้งที่ดี (ขาว) ไม่ดี (ดำ) และ ก้ำกึ่ง (เทา) ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตซึ่งมีทุกเพศทุกวัยจึงอาจเข้าถึงเนื้อหาทั้งด้านดี และเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม เว็บไซต์ลามก การพนัน เกมรุนแรง ฯลฯ ได้ทุกเมื่อ

สำหรับประเทศไทยและในอีกหลายๆ ประเทศมีความพยายามในการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์และเกมออนไลน์ โดยการติดป้ายแยกประเภทไว้บนเว็บไซต์ว่าเป็นเว็บไซต์ทางเพศ เปลือย ความรุนแรง หรือใช้ภาษาอย่างไร มีความพยายามในการปิดบล็อก (Block) เว็บไซต์เพื่อไม่ให้เข้าดูเนื้อหาได้ แต่ระบบดังกล่าวไม่ประสบความสำเร็จมากนัก เนื่องจากเว็บไซต์มีจำนวนมากมายหลายล้านเว็บไซต์ มาตรฐานของการจัดประเภทเว็บไซต์ยังไม่เป็นที่ยอมรับ การดูแลแนะนำจากพ่อแม่ผู้ปกครองในการเลือกชมเว็บไซต์ และการรู้จักวิเคราะห์ ประเมินคุณค่า เลือกเนื้อหาข้อมูลและเว็บไซต์ สร้างการรู้เท่าทันสื่อในตัวของเด็กและเยาวชนเอง จึงเป็นแนวทางที่น่าจะมีประสิทธิภาพและควรส่งเสริมมากกว่า

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นภาพตัวอย่างเว็บไซต์ จำนวน 15 แผ่น
2. แผ่นป้ายวงกลม แบ่งตามสี ได้แก่ สีขาว สีเทา สีดำ จำนวน 15 แผ่น
3. ใบความรู้เรื่อง “การจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์”
4. ใบเฉลยกิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นป้ายให้กับผู้เล่น คนละ 3 แผ่นป้าย 3 สี ได้แก่ สีขาว สีเทา สีดำ
2. ผู้นำกิจกรรมชูแผ่นภาพเว็บไซต์ขึ้นมาทีละแผ่น ให้ผู้เล่นวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในเว็บไซต์ตัวอย่างว่าควรจัดอยู่ในเนื้อหาประเภทใด ขาว เทา หรือ ดำ ผู้เล่นชูแผ่นป้ายขึ้นตามสีที่ตนวิเคราะห์ (ในกรณีที่มีจำนวนผู้เล่นมาก อาจนำภาพตัวอย่างเว็บไซต์ฉายขึ้นจอโปรเจคเตอร์)

3. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า ทำไมจึงคิดว่าเป็นเว็บไซต์สีขาว/ดำ/เทา? สังเกตจากอะไร? ผู้เล่นบางรายอาจมีคำตอบและเหตุผลแตกต่างจากเพื่อนๆ ให้อภิปรายร่วมกัน แล้วสรุปประเด็นร่วมกันว่าเราควรใช้หลักเกณฑ์ใดในการแยกประเภทเนื้อหาเว็บไซต์
4. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่องการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์ โดยแจกใบความรู้เรื่อง การจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์ให้กับผู้เล่น เพื่ออธิบายวิธีการดู สังเกต และวิเคราะห์เนื้อหาของเว็บไซต์ พร้อมทั้งแนะนำวิธีการเลือกใช้เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมสามารถหาเว็บไซต์ตัวอย่างมาเพิ่มเติมอีกหลายๆ เพื่อฝึกทักษะการวิเคราะห์เนื้อหาเว็บไซต์ให้กับผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อสร้างการรู้เท่าทันเนื้อหา ทั้งในแง่ของคุณค่าสาระ การใช้เทคนิคและวิธีการประกอบสร้างเนื้อหาเพื่อวัตถุประสงค์อย่างหนึ่งอย่างใด ฯลฯ
2. ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้ร่วมกิจกรรม ไปค้นหาเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่คงที่ หรือเว็บไซต์ที่ตัดสินยากกว่าเป็นเว็บไซต์ขาว เทา หรือดำ มานำเสนอในห้อง เพื่อให้เห็นความเป็นพลวัต (dynamic) ของเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ขึ้นกับวิจรรย์ญาณของผู้ใช้ในการประเมินและเลือกสิ่งที่เป็นประโยชน์ ขึ้นกับกฎหมายและวัฒนธรรมสังคมซึ่งอาจแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศแต่ละภูมิภาคก็ได้

ใบความรู้เรื่อง “การจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์”

การจัดประเภทเนื้อหาของเว็บไซต์ (อย่างง่าย)

สีขาว : เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาสาระส่วนใหญ่เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน ได้แก่ ข่าวสาร ความรู้ ทักษะชีวิต ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ความรักความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นต้น

สีดํา : เว็บไซต์ที่ตั้งใจทำขึ้นเพื่อนำเสนอสิ่งผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม เช่น เว็บไซต์ลามก การพนัน ขายสินค้าผิดกฎหมาย การละเมิดลิขสิทธิ์ เนื้อหาที่ขัดต่อมาตรฐาน วัฒนธรรม หรือศีลธรรมอันดีงามของสังคม เป็นต้น

สีเทา : เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเก้กึ่งระหว่างสีดํากับสีขาว (ไม่เอนเอียงไปทางด้านใดด้านหนึ่งชัดเจน) บางครั้งเป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทั้งเนื้อหาดีและไม่ดี เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้ผู้ใช้เป็นผู้ใส่ข้อมูลโดยปราศจากผู้ดูแลเว็บไซต์คอยตรวจสอบคัดกรองเนื้อหา

แนวทางการเลือกใช้เว็บไซต์

1. ดูชื่อหน่วยงาน/เจ้าของเว็บไซต์/ผู้เขียนข้อมูลว่าน่าเชื่อถือเพียงใด มีความชำนาญในเนื้อหานั้นอย่างไร
2. ดูว่ามีการอัปเดตข้อมูลสม่ำเสมอ ข้อมูลไม่เก่า ไม่ล้าสมัย ไม่นิมน้ำวชักจูงแต่นำเสนออย่างเป็นกลาง
3. เว็บไซต์มีที่อยู่และหมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้
4. เว็บไซต์มีผู้ดูแลคอยตรวจตราเนื้อหา ลบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเป็นประจำ มีปุ่มแจ้งลบเนื้อหาสำหรับผู้ใช้งานสำหรับคลิกแจ้งได้
5. link หรือ banner บนเว็บไซต์ ไม่ได้เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์หรือโฆษณาที่ไม่เหมาะสม
6. ในกรณีที่ผู้ใช้ต้องกรอกข้อมูลส่วนตัวลงบนเว็บไซต์ เว็บไซต์ต้องมีนโยบายรักษาความปลอดภัยของข้อมูล (privacy policy) ด้วย
7. ควรเลือกใช้เว็บไซต์ที่นำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เป็นเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ คือเป็นของหน่วยงานที่น่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม มีคุณภาพมาตรฐานในการให้บริการที่ดี และไม่มีประวัติเสีย เช่น หลอกขายสินค้า ให้ข้อมูลที่สร้างความแตกตื่นให้กับสังคม เคยถูกปิดหรือ block โดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือทางตำรวจ มาก่อน

ใบเฉลยกิจกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

ลำดับที่	เนื้อหาเว็บไซต์ (สี)	เหตุผล
1	สีขาว	เป็นเว็บไซต์ที่ดี มีประโยชน์ นำเสนอข่าวสาร และกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีมุมมองนิโกลดสื่อการเรียนรู้อย่างมากมาย
2	สีดำ	เป็นเว็บไซต์การพนันออนไลน์ ซึ่งการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย
3	สีเทา	เป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์ที่นำเสนอข่าวสาร แต่มีการเขียนคำหยาบคาย ด่าทอผู้อื่น แต่ไม่ระบุชื่อจริงของผู้เขียน
4	สีดำ	นำเสนอรูปภาพลามก อนาจาร ขาหย่า และพนันออนไลน์ ซึ่งผิดกฎหมาย
5	สีเทา	มีส่วนของรูปภาพไม่เหมาะสม นุ่งน้อยห่มน้อย และโฆษณาขายยาทางเพศ ชวนเชื่อต่างๆ แต่อีกส่วนหนึ่งก็นำเสนอรูปภาพสัตว์น่ารักๆ แพชั่น ข่าวสารและบันเทิงต่างๆ
6	สีขาว	เป็นเว็บไซต์ที่ดี มีประโยชน์ นำเสนอความรู้และกิจกรรมดีของเหล่าวัยทีนทั้งหลาย และเคล็ดลับในการเรียนให้ได้เกรดดี
7	สีเทา	นำเสนอภาพไม่เหมาะสม แต่มีส่วนนำเสนอสาระประโยชน์ เช่น ข่าวสารท่องเที่ยว กีฬา สาระน่ารู้ต่างๆ เป็นต้น
8	สีดำ	ขายยาผิดกฎหมาย
9	สีขาว	เว็บไซต์จิตอาสา บอกต่อเรื่องราวดีดี รวบรวมงานจิตอาสาไว้มากมาย
10	สีดำ	ดาวนโหลดหนัง เพลง และโปรแกรมต่างๆ ถ้ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ก็ผิดกฎหมาย
11	สีขาว	เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมกิจกรรมที่ดี สร้างสรรค์ ให้ผู้ที่สนใจได้สมัครเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในช่วงปิดเทอม

12	สีเทา	ตัวอย่างการใช้ social network อย่างไม่เหมาะสม มีการใช้คำพูดหยาบคาย ไม่สุภาพ
13	สีขาว	เว็บประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทย แนะนำสถานที่ กิจกรรม และข้อมูลต่างๆ ใน 76 จังหวัดของประเทศไทย
14	สีดำ	คลิปไม่เหมาะสม ขยายยาผิดกฎหมาย พนัน ชวนเชื่อ ขายของเล่นทางเพศ
15	สีเทา	ตัวอย่างการใช้ social network อย่างไม่เหมาะสม มีการใช้คำพูดหยาบคาย ไม่สุภาพ และแสดงความคิดเห็นทางการเมืองอย่างเอนเอียง ทั้งๆ ที่สามารถใช้ social network ในทางสร้างสรรค์ได้

กิจกรรมที่ 4 ข้อมูลส่วนบุคคล

ระยะเวลา 20-30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้ความหมายและเข้าใจความสำคัญของข้อมูลส่วนบุคคล
2. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล

แนวคิด

มีหลายวิธีที่มีจจาซีพออนไลนัใช้เพื่อใหได้มาซึ่งข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น ได้แก่ การเข้ามาพูดคุยติสนิทเพื่อหลอกเอาข้อมูลสำคัญ เช่น ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ รูปภาพ อีเมล รหัสผ่าน หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน การทำเว็บไซต์ปลอมเพื่อลวงเอาข้อมูลทางการเงิน เช่น หมายเลขบัญชีธนาคาร หมายเลขบัตรเครดิต รหัสลับต่างๆ ข้อมูลเหล่านี้ เมื่อมีจจาซีพได้ไปแล้วก็จะนำไปใช้ในทางมิชอบ เช่น ใช้ในการติดต่อเพื่อข่มขู่ คุกคาม ล่อลวง นัดพบเพื่อชิงทรัพย์หรือลวงละเมิดทางเพศ ปลอมแปลงตัวตนเพื่อทำธุรกรรมการเงินแทนเรา ฯลฯ กิจกรรมนี้จะช่วยให้ผู้เล่นได้รู้ความหมายของข้อมูลส่วนบุคคล ต้นตัวและให้มีความสำคัญในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลมากยิ่งขึ้น

สื่อ-อุปกรณ์

1. ตัวอย่างข่าวจำนวน 5-10 ข่าว
2. ใบงานกิจกรรม “ ข้อมูลส่วนบุคคล ”
3. ใบความรู้เรื่อง “ ข้อมูลส่วนบุคคล ”

วิธีดำเนินการ

1. ให้ผู้เล่นจับกลุ่มๆ ละ 2-3 คน
2. ผู้นำกิจกรรมแจกตัวอย่างข่าวให้กับผู้เล่น กลุ่มละ 1-2 ข่าว ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันอ่านและวิเคราะห์ข่าวเพื่อนำไปตอบใบงานกิจกรรม “ ข้อมูลส่วนบุคคล ” หากตอบคำถามเสร็จแล้ว ให้ช่วยกันสรุปข่าวโดยย่อ เตรียมนำเสนอหน้าห้อง
3. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน ผู้นำกิจกรรมนำอภิปรายคำตอบของแต่ละกลุ่ม
4. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่อง ข้อมูลส่วนตัว โดยแจกใบความรู้เรื่อง “ ข้อมูลส่วนบุคคล ” เพื่อให้รู้ว่าข้อมูลใดบ้างที่สำคัญ และไม่ควรรบอกคนแปลกหน้า รวมถึงการระวังรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคลด้วย

ใบงานกิจกรรม “ข้อมูลส่วนบุคคล”

วิเคราะห์ข่าว

1. ข้อมูลส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องตามข่าว ได้แก่ข้อมูลใดบ้าง?

.....

.....

.....

.....

2. มีอาชีพใดข้อมูลนั้นไปจากเหยื่อโดยวิธีใด?

.....

.....

.....

.....

3. จะป้องกันหรือหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดความเสียหายดังกล่าว ได้อย่างไร?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบความรู้เรื่อง “ข้อมูลส่วนบุคคล”

- ❖ ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ชื่อ ที่อยู่ อายุ เบอร์โทรศัพท์ ชื่อโรงเรียน เลขบัตรประชาชน เลขบัตรประกันสังคม ชื่อและเลขที่บัญชีธนาคาร หมายเลขบัตรเครดิต บัญชีธนาคาร รหัสเอทีเอ็ม อีเมล รหัสผ่าน ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ หรือข้อมูลอื่นใดที่อาจทำให้เราได้รับการติดต่อ การเข้าถึงตัว หรือถูกขโมยตัวตนเพื่อกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดในนามของเรา

- ❖ ข้อมูลส่วนบุคคลถูกเปิดเผยได้หลายทาง ทั้งที่เจ้าตัวตั้งใจและไม่ตั้งใจ ได้แก่ การกรอกแบบฟอร์ม การลงทะเบียนเข้าใช้เว็บไซต์หรือบริการต่างๆ การกรอกแบบสอบถาม การที่เจ้าตัวให้ข้อมูลเอง เช่น การแชท การใส่ไว้ในอีเมล ในเว็บบอร์ด เว็บบล็อก เฟซบุ๊ก ไฮไฟว์ ฯลฯ การถูกโปรแกรมดักจับหรือขโมยข้อมูล การถูกเจาะระบบ ถูกขโมยข้อมูล ถูกหลอกเอาข้อมูล เป็นต้น

- ❖ การระวังรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล ทำได้หลายวิธี เช่น
 1. ตั้งรหัสผ่านที่ยากแก่การเดา
 2. ไม่เก็บชื่อ/เลขที่บัญชีและรหัสผ่านเอาไว้ด้วยกัน
 3. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับเพื่อนออนไลน์
 4. ไม่เก็บข้อมูลส่วนตัว/ข้อมูลสำคัญในเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต
 5. ไม่ถ่ายภาพหรือคลิปส่วนตัวที่ไม่เหมาะสม เก็บไว้ และไม่ส่งต่อไปทางอินเทอร์เน็ต
 6. เข้าใช้บริการแต่เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือเท่านั้น
 7. เข้าใช้บริการเว็บไซต์ที่มีนโยบายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy Policy)
 8. อย่าเห็นแก่ของฟรีที่แจกทางอินเทอร์เน็ต เพราะอาจได้ของแถมเป็นไวรัสหรือโปรแกรมสปาย ที่จะเข้ามาขโมยข้อมูลส่วนตัวในเครื่องของเรา

กิจกรรมที่ 5 รู้ทัน พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ระยะเวลา 15-20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อเพิ่มพูนความรู้เรื่องกฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
2. เพื่อป้องกันการกระทำความผิดกฎหมายโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

แนวคิด

ปัจจุบันเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย ใช้ในการค้นคว้าหาข้อมูลความรู้ ทันเหตุการณ์ด้วยข่าวสาร สารระบับเท็งต่างๆ เทคโนโลยีช่วยในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนผ่าน Social Network เป็นเวทีให้เขียนและแสดงออกถึงความคิดเห็น ความรู้สึก มุมมองที่มี ในด้านหนึ่งเป็นการเปิดโลกกว้างในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แต่อีกด้านหนึ่งอาจมีการใช้งานในทางไม่เหมาะสม ผิดวิธี หรือถึงขั้นผิดกฎหมาย เช่น การหมิ่นประมาท การส่งต่อข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ลักลอบเข้าคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น หรือนำรูปภาพของผู้อื่นมาตัดต่อ หรือดัดแปลง เป็นต้น กิจกรรมนี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ในเรื่องกฎหมายที่บังคับควบคุมการใช้งานสื่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องและเหมาะสม ป้องกันการกระทำผิดจากความไม่รู้ต่างๆ

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นภาพคำถามและคำตอบเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ หรือ หากผู้นำกิจกรรมมีคอมพิวเตอร์สามารถใช้ PowerPoint เกม “รู้ทัน พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ กับพี่ Cyber Kid” แทนได้
2. แผ่นป้ายวงกลม หมายเลข 1 และ 2 จำนวน 20 แผ่น
3. หนังสือความรู้ เรื่อง “เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ.คอมฯ”

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นป้ายวงกลมให้กับผู้เล่น คนละ 2 แผ่น หมายเลข 1 และ 2
2. ผู้นำกิจกรรมชูแผ่นภาพคำถามขึ้นทีละ 1 แผ่น จบครบ 10 คำถาม ให้ผู้เล่นเลือกคำตอบ 1 หรือ 2
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เล่นอธิบายคำตอบว่าเพราะเหตุใดจึงตอบ 1 หรือ 2 อภิปรายร่วมกันทีละข้อ
4. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปว่าการกระทำใดบ้างที่เป็นความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ โดยแจกหนังสือ “เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ.คอมฯ” เพื่อยกตัวอย่างการกระทำความผิด และบทลงโทษต่างๆ เพิ่มเติม

กิจกรรมที่ 6 ด้านบวก-ด้านลบ ของเกม

ระยะเวลา 15-20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักประโยชน์และโทษของเกมและการเล่นเกม

แนวคิด

การเล่นเกม คือการผ่อนคลายรูปแบบหนึ่ง เกมบางเกมถูกสร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกมลับสมอง ประลองปัญญา หรือบางเกมก็ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ต้องต่อสู้ รุนแรง เอาชนะ เพราะฉะนั้นการเล่นเกมก็มีทั้งประโยชน์และโทษ ขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นจะรู้จักเลือกเกมแบบไหนมาเล่น ถ้าเล่นเกมดี มีสาระก็มีประโยชน์ แต่หากหมกมุ่นจนติดเกม เลียนแบบพฤติกรรมไม่ดีในเกม ก็อาจจะทำให้เกิดโทษได้เช่นกัน

กิจกรรมนี้จะให้ผู้เล่นได้ทบทวนประโยชน์และโทษของเกมและการเล่นเกม เพื่อดูแลและเฝ้าระวังตนเองไม่ให้เกิดผลกระทบด้านลบจากการเล่นเกม

สื่อ-อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่
2. ปากกาเคมี
3. กระดาษ A4
4. ดินสอสีต่างๆ
5. ใบความรู้ เรื่อง “ ประโยชน์ของเกม (+) และโทษของเกม (-) ”

วิธีดำเนินการ

1. แบ่งกลุ่มผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มระดมความคิด เขียนประโยชน์ และ โทษ ของการเล่นเกม ลงในกระดาษ A4 ของตนเอง ภายในเวลา 5 นาที
2. ให้แต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอผลงาน ในหัวข้อ “ ประโยชน์ของเกม (+) และโทษของเกม (-) ” โดยให้เขียนความคิดเห็นตัวในข้อ 1 ลงในกระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่ของกลุ่ม และช่วยกันตกแต่งให้สวยงาม
3. ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เมื่อนำเสนอเสร็จทั้งสองกลุ่ม ให้ทุกคนช่วยกันเติมประเด็นที่ยังขาดหายไป
4. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปกิจกรรม

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมอาจเข้าสู่กิจกรรมด้วยการถามผู้เล่นว่ามีใครเล่นเกมบ้าง เกมชื่ออะไร เล่นอย่างไร และมีประโยชน์อย่างไร มีผลกระทบด้านลบหรือไม่ อย่างไร เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เล่นแสดงความคิดเห็น
2. ผู้นำกิจกรรมอาจค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมสร้างสรรค์ เกมที่ควรหลีกเลี่ยง เว็บไซต์ที่แนะนำเกมดี การจัดระดับความเหมาะสมของเกม เพื่อนำมาอภิปรายและแนะนำผู้เล่นได้
3. ผู้นำกิจกรรมอาจชวนคิดชวนคุยเรื่องแท็บเล็ตพีซี อย่างเช่น iPad , Samsung Galaxy , Sony Tablet หรือสมาร์ทโฟน เช่น iPhone ซึ่งสามารถเล่นเกมได้มากมายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ภาพสวยสีสันสดใสได้ อรรถรสด้วยจอภาพระบบสัมผัส อุปกรณ์ดังกล่าวจะมีผลดีผลเสียอย่างไร

ใบความรู้ เรื่อง “ ประโยชน์ของเกม (+) และโทษของเกม (-) ”

ประโยชน์ของเกม (+)	โทษของเกม (-)
<ul style="list-style-type: none"> ● ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน คลายเครียด บางเกมจะฝึกสมาธิ ฝึกการคำนวณ ฝึกความอดทนและความพยายามในการแก้ปัญหา ● ทำให้รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความยุติธรรม การมีน้ำใจ มีการเสียสละต่อเพื่อน ยอมรับความสามารถของเพื่อน เช่น เกมที่ต้องช่วยกันเล่นเป็นทีม ● เพิ่มความเชื่อมั่นให้กับตัวเองสูงขึ้น เนื่องจากได้ฝึกทักษะจากเกม เช่น การวางแผน การแก้ไขปัญหาต่างๆ ● พัฒนาทักษะการเป็นผู้นำที่ดี จากการฝึกคิดสร้างสรรค์ การบริหารจัดการต่างๆ ในเกม ● ฝึกพัฒนาทักษะต่างๆ ของร่างกายให้มีการตอบสนองที่ดีขึ้น เช่น สมอง มือ สายตา ● ออกกำลังกาย เพราะบางเกมมีอุปกรณ์ไว้สำหรับเล่นโดยเฉพาะ เช่น เกมเดิน เกมวีสปอร์ต เป็นต้น ● พัฒนาทักษะทางการค้าขาย เช่น การต่อรองราคาสินค้า การเก็งกำไร การลงทุน และทำธุรกิจ บางเกมฝึกให้รู้คุณค่าของเงิน ● บางเกมออนไลน์ ต้องเล่นกับเพื่อนต่างชาติ จะช่วยในการฝึกภาษาได้ ● เกิดความสามัคคีเพราะบางครั้งเกมต้องใช้ความสามัคคีของผู้เล่นเพื่อผ่านอุปสรรคในด้านต่างๆ 	<ul style="list-style-type: none"> ● เกือบตัวไม่สูงสิงกับใครเพราะติดเกม ● ถ้าเล่นเกมที่รุนแรงมากและใช้เวลานานเกินไป เด็กอาจจะติดพฤติกรรมก้าวร้าว โมโหง่าย ถ้าไม่ได้เล่นเกมอาจมีอาการหดหู่ ซึมเศร้า ● เด็กเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ โดยเฉพาะเด็กเล็กๆ เพราะยังแยกไม่ออกระหว่างโลกของความเป็นจริงกับเกม อาจนำวิธีในเกมมาใช้แก้ปัญหา ● ร่างกายขาดสารอาหารหรืออาจเป็นโรคอ้วน เนื่องจากไม่ใส่ใจในการลุกไปรับประทานอาหารตามเวลา ไม่ออกกำลังกาย ติดเล่นเกม ● อ่อนเพลียเนื่องจากพักผ่อนไม่เพียงพอส่งผลให้สมองเฉื่อยชาร้ายแรงที่สุดอาจถึงขั้นช็อก เนื่องจากหัวใจวายเฉียบพลัน ● อาจเกิดโรคต่างๆ ตามมาอีก เช่น โรคกระเพาะ ปวดข้อมือ ปวดศีรษะ ปวดหลัง โรคตาแห้ง โรคหวัด ฯลฯ เพราะนั่งเล่นเกมนานๆ ● เสียเวลา ถ้าเด็กติดเกมมากอาจทำให้แบ่งเวลาไม่ถูก จึงทำให้ออนไลน์สาย หนังสือเรียน ผลการเรียนตกต่ำ อาจจะเรียนไม่จบ ● เด็กอาจจะมีพฤติกรรมโกหก ลักเล็กขโมยน้อย เพราะเด็กอาจขโมยหรือหลอกเอาเงินจนถึงขั้นขู่ทำร้ายผู้อื่นเพื่อนำเงินไปเล่นเกม ● ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัวเนื่องจากเด็กให้ความสำคัญกับครอบครัวน้อยเกินไป ห่วงเล่นเกม

กิจกรรมที่ 7 คุณติดเกมแล้วหรือยัง?

ระยะเวลา 15-20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นสำรวจตัวเองว่ามีอาการติดเกมบ้างหรือไม่
2. เพื่อให้ผู้เล่นทราบวิธีป้องกันและแก้ไขหากพบว่าตนเริ่มมีอาการติดเกมแล้ว

แนวคิด

ปัจจุบันเกมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมออฟไลน์ หรือออนไลน์ ก็ล้วนแต่สร้างขึ้นมาเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นที่เป็นเด็ก เยาวชน หรือแม้แต่ผู้ใหญ่เองอยากเล่น และเล่นบ่อยๆ นานๆ บางรายถึงขั้นติดเกมโดยไม่รู้ตัว กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมสำรวจตนเองว่ามีอาการหรือแนวโน้มติดเกมหรือไม่ และจะป้องกันแก้ไขอย่างไร

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดพฤติกรรมการเล่นเกม จำนวน 15 ใบ
2. แผ่นพับ “สำรวจตัวเอง คุณติดเกมหรือไม่”
3. ใบเฉลยกิจกรรมคุณติดเกมแล้วหรือยัง

วิธีการ

1. แจกแผ่นการ์ดทั้ง 15 ใบ ให้กับผู้เล่น
2. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดบ้างที่บ่งบอกแนวโน้มของการติดเกม ให้ผู้เล่นชูแผ่นการ์ดนั้นขึ้นและอ่านพฤติกรรมในการ์ดให้เพื่อนฟัง พร้อมเหตุผลว่าทำไมจึงคิดเช่นนั้น
3. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดบ้างที่บ่งบอกว่าเราไม่ติดเกม ให้ผู้เล่นชูแผ่นการ์ดนั้นขึ้นและอ่านพฤติกรรมในการ์ดให้เพื่อนฟัง พร้อมเหตุผลว่าทำไมจึงคิดเช่นนั้น
4. ผู้นำกิจกรรมนำอภิปรายร่วมกันว่าอาการหรือพฤติกรรมแบบใดบ้างที่บ่งบอกแนวโน้มการติดเกม สรุปโดยการแจกแผ่นพับ “สำรวจตัวเอง คุณติดเกมหรือไม่” พูดคุยเรื่องวิธีป้องกันก่อนติดเกม

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมเข้าสู่กิจกรรมด้วยการถามผู้เล่นว่ามีใครเคยเล่นเกมบ้าง เกมชื่ออะไร และเล่นอย่างไร เล่นมากหรือเล่นน้อย เมื่อเล่นแล้วติดหรือไม่ พฤติกรรมเปลี่ยนไปอย่างไร เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เล่นสนใจในกิจกรรม

2. ผู้นำกิจกรรมอาจค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมสร้างสรรค์ เพื่อจะได้นำมาแนะนำผู้เล่นให้สามารถเลือกเกมได้อย่างเหมาะสม หลีกเลียงเกมที่ผิดกฎหมายหรือผิดศีลธรรม

3. ผู้นำกิจกรรมอาจชวนคิดชวนคุยเรื่องแท็บเล็ตพีซี อย่างเช่น iPad , Samsung Galaxy , Sony Tablet หรือสมาร์ทโฟน เช่น iPhone ซึ่งสามารถเล่นเกมได้มากมายทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ภาพสวยสีสันสดใสได้ อรรถรสด้วยจอภาพระบบสัมผัส อุปกรณ์ดังกล่าวจะส่งผลให้ติดเกมได้หรือไม่ มีวิธีป้องกันอย่างไร

ใบเฉลยกิจกรรม คุณติดเกมแล้วหรือยัง

พฤติกรรมที่มีแนวโน้มว่าจะติดเกม

หงุดหงิดถ้าไม่ได้เล่นเกม

หนีเรียนไปเล่นเกม

ไม่สนใจสิ่งรอบตัว

ตื่นเช้ามีดมาเล่นเกม

เพิ่มเวลาเล่นเกมขึ้นเรื่อยๆ

ขี้มถ้าไม่ได้เล่นเกม

มีภาพเกมในหัว

หาเงินไปเล่นเกม

พฤติกรรมที่ไม่ติดเกม

ทำการบ้านก่อนเล่นเกม

หยุดเล่นเกมช่วงสอบ

ช่วยทำงานบ้าน

ไปเที่ยวดีกว่านั่งหน้าจอ

ควบคุมเวลาเล่นเกม

ออกกำลังกายสม่ำเสมอ

อยากเป็นนักสร้างเกม

กิจกรรมที่ 8 แนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

ระยะเวลา 15-20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

แนวคิด

การห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกมนั้นคงเป็นไปได้ยาก และอาจทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณใหญ่ไม่เป็นมิตรกับพวกเขา เด็กอาจมีพฤติกรรมต่อต้าน และหาทางออกโดยการไปเล่นเกมนอกบ้าน หรือแอบเล่นเกมที่โรงเรียน เป็นต้น กิจกรรมนี้จะช่วยให้ผู้เล่นรู้จักแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม รู้จักเลือกเกม และเล่นเกมอย่างพอเหมาะพอควร

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม จำนวน 17 ใบ
2. ใบเฉลยกิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

วิธีดำเนินการ

1. หายแผ่นการ์ดทั้ง 17 ใบบนโต๊ะ ให้ผู้เล่นแยกแผ่นการ์ดแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสมออกเป็น 2 กลุ่ม ภายในเวลา 3 นาที
2. ผู้นำกิจกรรมซักถามผู้เล่นว่าใช้เกณฑ์ใดในการแยกการ์ดออกเป็น 2 กลุ่ม
3. สรุปกิจกรรม และให้ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม ว่าควรประกอบด้วยการเลือกเกม การควบคุมเวลาการเล่น และต้องไม่เลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีที่ปรากฏในเกม

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมเข้าสู่กิจกรรมด้วยการถามผู้เล่นว่ามีใครเล่นเกมบ้าง เกมชื่ออะไร และเล่นอย่างไร ใช้เวลาเล่นเกมต่อวันมากน้อยเพียงใด มีกฎกติกาประจำบ้านสำหรับการเล่นเกมหรือไม่ หลังเล่นเกมมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงหรือไม่ เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เล่นแสดงความคิดเห็น
2. ผู้นำกิจกรรมอาจค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมสร้างสรรค์ เกมที่ควรหลีกเลี่ยง เว็บไซต์ที่แนะนำเกมดี การจัดระดับความเหมาะสมของเกม เพื่อนำมาแนะนำผู้เล่น
3. ผู้นำกิจกรรมอาจบอกเล่าตัวอย่างเด็กติดเกมที่ผันตัวเองเป็นนักสร้างเกม นักวิจารณ์เกม เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กชอบเล่นเกมทั้งหลาย

ใบเฉลยกิจกรรม แนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

ถูกต้อง

เล่นเกมสร้างสรรค์ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้

แบ่งให้น้องเล่นเกมบ้าง

ไม่เล่นเกมนานเกินครั้งละ 2-3 ชั่วโมง
ช่วงสอบงดเล่นเกม

ไม่ดาวน์โหลดเกมลามก เกมไม่ดี

อย่าจ่ายเงินมากๆ เพื่อซื้อเกมหรือชั่วโมงเล่นเกม

เกมไหนสนุกดีมีประโยชน์ให้บอกต่อ

ตั้งชมรมสอนเกมสร้างสรรค์ในโรงเรียน

เลือกเกมให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเรา

ไม่ต่อน้องเหมือนต๋อยศัตรูในเกม

ไม่ถูกต้อง

ใช้เลขบัตรประชาชนของพ่อแม่
เพื่อเข้าเล่นเกมออนไลน์

ยัดเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้เล่นเกมคนเดียว

ขโมยของ/ไอเท็มเกม

อดข้าวเอาเงินไปซื้อเกม/ไอเท็มเกม

พนันแข่งขันเล่นเกม

เล่นเกมรุนแรง ลามก ผิดศีลธรรม

เลียนแบบพฤติกรรมไม่ดีในเกม

นัดพบเพื่อนที่คุยกันผ่านเกม

กิจกรรมที่ 9 รู้ทันภัยจากมือถือ

ระยะเวลา 20-30 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้ภัยต่างๆ ที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือ
2. เพื่อให้ผู้เล่นสามารถป้องกันตนเองจากภัยที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือได้

แนวคิด

โทรศัพท์มือถือในปัจจุบันนี้ นอกจากจะใช้ติดต่อพูดคุยตามปกติแล้ว ยังสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ดูทีวี ฟังเพลง ถ่ายรูป ถ่ายวิดีโอ หรืออัดเสียง ก็ได้ ผู้ใหญ่หลายคนพกมือถือเพราะช่วยให้ชีวิตสะดวกสบายและปลอดภัยมากยิ่งขึ้น แต่การพกมือถือสำหรับเด็กและเยาวชน ด้านหนึ่งก็นำมาซึ่งความสะดวกสบาย แต่อีกด้านหนึ่งที่ไม่ควรมองข้าม ก็คือ ภัยจากมือถือ ความเสี่ยงอันตรายต่างๆ มากมายที่เกิดขึ้นจากมือถือ เช่น โจรขโมยมือถือ โปรมิชั้นหลอกลวง SMS กวนใจ เพื่อนแท้ที่อยากนัดพบเพื่อทำร้ายหรือชิงทรัพย์ เป็นต้น กิจกรรมนี้จะกระตุ้นเตือนให้ผู้เล่นได้รู้จักภัยของมือถือในรูปแบบต่างๆ รู้จักป้องกันตัวเอง รู้ทันภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 15 ใบ
2. แผ่นพับ “รู้ทันมือถือ”

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นการ์ดให้กับผู้เล่น คนละ 1-2 ใบ ให้ผู้เล่นอ่านข้อความในการ์ดที่เป็นภัยจากมือถือให้เพื่อนฟัง
2. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่าข้อความในการ์ดเป็นภัยได้อย่างไร ผู้เล่นจะหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดภัยดังกล่าวได้อย่างไร พร้อมเสนอแนะว่าควรแก้ไข ป้องกันหรือรู้ทันภัยจากมือถือได้อย่างไร
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่องภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ โดยแจกแผ่นพับรู้ทันมือถือให้กับผู้เล่น เพื่อแนะนำเรื่องการสำรวจตนเองเมื่อจะซื้อมือถือและโปรมิชั้นต่างๆ การใช้งานมือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทันมีประเด็นใดบ้างที่จะต้องพิจารณา

สำหรับผู้นำกิจกรรม

ผู้นำกิจกรรมอาจหาข่าวจากหนังสือพิมพ์หรืออินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวกับภัยจากมือถือ มาพูดคุยอภิปรายกับผู้เล่นในประเด็นเรื่องความเสี่ยง ภัยที่เกิดจากการใช้มือถืออย่างไม่เหมาะสม และวิธีป้องกันภัย

การ์ด ภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือ

โจรกระชากมือถือรุ่นใหม่ล่าสุดไปจากสายคล้องคอ

ฟรี 7 วัน เพลงรอสายสุดฮิต กด 1900xxxx

โปรโมชั่นดีดี จ่ายแค่ 300 บาท
โทรฟรี ตั้งแต่ 4 ทุ่ม ถึง หกโมงเช้า

ดูดวงฟรี 1 วัน !! แม่นๆ กับหมอรักรัษ ส่ง sms มาที่ xxxx

ขายโทรศัพท์ รุ่นใหม่ล่าสุด ราคาถูก เพียง 2,xxx บาท
ใช้ 3G /Wi-Fi ได้ฟรีข้อมูลจาก www.phonexxx.com

โทรศัพท์ถูกขโมย เพราะซื้อ Smart phone รุ่นใหม่ล่าสุดมา
แล้วป่าวประกาศให้เพื่อนในห้องได้รับรู้

เลขเด็ดประจำงวดนี้ ถูกแน่ๆ รวยเห็นๆ เพียงกด 1900xxxx
นาทิละ 9 บาทเท่านั้น!!!

ส่ง SMS ทายผลบอล มาที่หมายเลข 400xxx
ลุ้นรับ iPad2 100 รางวัล ส่งมากมีสิทธิ์ลุ้นมาก!!!

โปรโมชั่น GPRS สุดคุ้ม
เหมาจ่าย 599 บาทต่อเดือน ใช้ได้ไม่อั้น
ข้อมูลจาก www.Dtag.com

เติมเงิน 100 บาท วันนี้ รับฟรีตัวหนัง 2 ที่นั่ง
แค่นำใบเสร็จมาแลก วันนี้ – 31 ธ.ค. 55

รับข่าวสารอัปเดตตลอดเวลาฟรี!! เพียงเดือนละ 20 บาท
ทดลองใช้ฟรี 10 วัน โทรสมัครได้ที่ 02xxx-xxxx ฟรี!!

คุณเป็นผู้โชคดี รับคอร์สลดน้ำหนักฟรี
มูลค่า 12,000 บาท โทรเลขที่ 089-xxx-xxxx

รักใครชอบใคร โหวต The Star JubJub ที่คุณชื่นชอบ
ได้ที่ เบอร์ 4500xxx
ข้อความละ 3 บาททั่วประเทศ

แจกชิมฟรีค่ะ ท่านใดมีหมายเลขบัตรประชาชน
ที่มีเลข1,3,5,7,9 เข้ามารับชิมฟรีไปเลยคะ
....ณ ห้างสะดวกซื้อแห่งหนึ่ง...

ยินดีด้วยครับ คุณได้รับรางวัลที่ 1 มูลค่า 1 แสนบาท แต่คุณต้องโอน
เงินค่าภาษีที่จะต้องหัก ณ ที่จ่ายก่อน จำนวน 5,000 บาท
ภายในวันนี้ มิเช่นนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์
....จาก มิจฉาซีพีมือถือ....

กิจกรรมที่ 10 การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย

ระยะเวลา 15-20 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทัน

แนวคิด

ปัจจุบันเด็กและเยาวชนใช้โทรศัพท์มือถือจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไปแล้ว เรามีมือถือไว้ติดต่อสื่อสารระหว่างกันทุกที่ ทุกเวลา แต่เราลืมไปว่าการใช้มือถือในที่สาธารณะนั้น ก็ต้องมีมารยาท รู้จักกาลเทศะ เคารพสิทธิของผู้อื่น หลีกเลี่ยงภัยจากการใช้โทรศัพท์ รู้วิธีการเลือกซื้อโทรศัพท์และโปรแกรมชั้นต่างๆ อย่างเหมาะสม

สื่อ-อุปกรณ์

1. แผ่นการ์ดพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 20 ใบ
2. แผ่นพับ “รู้ทันมือถือ”
3. ใบเฉลยกิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย

วิธีดำเนินการ

1. แจกแผ่นการ์ดให้กับผู้เล่น คนละ 1-2 ใบ ถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมการใช้มือถือที่เหมาะสม ให้ผู้เล่นชูการ์ดขึ้นและอ่านข้อความในการ์ดต่างๆ
2. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมการใช้มือถือที่ไม่เหมาะสม ให้ผู้เล่นชูการ์ดขึ้นและอ่านข้อความในการ์ดต่างๆ พร้อมให้เหตุผล
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปร่วมกันเรื่องการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทัน โดยแจกแผ่นพับรู้ทันมือถือให้กับผู้เล่น เพื่อแนะนำเรื่องการสำรวจตนเองเมื่อจะซื้อมือถือและโปรแกรมชั้นต่างๆ การใช้งานมือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทันมีประเด็นใดบ้างที่ต้องพิจารณา

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมอาจกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมช่วยกันตอบว่ามีพฤติกรรมใดอีกบ้างที่คิดว่าไม่เหมาะสม และจะช่วยกันป้องกัน/แก้ไขพฤติกรรมเหล่านั้นได้อย่างไร
2. ผู้นำกิจกรรมอาจนำโปรแกรมค่าโทร การส่ง SMS การโหลดริงโทนต่างๆ ที่มีในท้องตลาด มาพูดคุยอภิปรายกับผู้เล่นในประเด็นรู้เท่าทันโฆษณา เพื่อให้ผู้บริโภครู้เท่าทันกลยุทธ์การขายต่างๆ

ใบเฉลยกิจกรรม การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย

ถูกต้อง

ใช้คำพูดสุภาพ หลีกเลี่ยงคำตำหนิหรือเสียด

ไม่คุยโม้ คุยนาน คุยไร้สาระ เพราะสิ้นเปลืองเงิน

ไม่โทรป่วนแจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย 191

ไม่หงุดหงิดถ้าโทรไม่ติดหรือรอสายนาน

ไม่คุยหรือตะโกนเสียงดังใส่โทรศัพท์ในที่สาธารณะ

ไม่คุยโทรศัพท์ขณะขับรถ เพราะผิดกฎหมาย
และอันตราย

พูดคุยน้อยกระชับ ไม่เยิ่นเย้อ สั้นแต่ได้ใจความ

ไม่ใช่มือถือ หรือแช็ต ขณะเดินหรือข้ามถนน

หลีกเลี่ยงให้ไกลเสาสัญญาณโทรศัพท์มือถือ

ไม่ถูกต้อง

ครูกำลังสอน หยิบมือถือขึ้นมาโทร

ใช้โทรศัพท์ในโรงภาพยนตร์

เปิดเพลงเสียงดัง เพื่อแม่คนรอบข้าง

โทรนานๆ ให้คุ้ม เพราะโปรนี้ห่านาที่บาทเดียว

ชอบจ้ง แช็ตไลน์ คลายเหงา คุยกับสาวเสียงใส

SMS ชิงทอง ส่งไปเยอะๆ โอกาสรวยเห็นๆ

ส่งต่อคลิปหลุดดารา ต้องแบ่งกันดู

ใช้โทรศัพท์มือถือ ขณะเติมแก๊ส LPG / PNG
อยู่ในปั้มน้ำมัน

ถ้าเพื่อนตำหนิ เราต้องด่ากลับดังๆ
ไม่ต้องสนว่าใครจะได้ยิน

เพื่อนใหม่ๆ ต้องรีบให้เบอร์

iPhone 4S ต้องห้อยคอ ไซ้สาว

กิจกรรมที่ 11 การใช้ ICT สร้างสรรค์

ระยะเวลา 50 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เรื่องการนำ ICT ในทางที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์
2. เพื่อให้ผู้เล่นได้คิดทบทวนและรู้จักระมัดระวังในการใช้ ICT ว่าจะไม่ทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น

แนวคิด

ชีวิตทุกวันนี้เต็มไปด้วยอุปกรณ์เสริมนานาชนิด ได้มาง่าย ใช้ง่าย ไม่คุ้มค่า อุปกรณ์ ICT ก็เช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะ เป็นโทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกม อินเทอร์เน็ต แท็บเล็ตพีซี กล้องถ่ายรูป ฯลฯ เด็กจำนวนมากใช้งานผิดประเภท ผิดวัตถุประสงค์ ทำให้เกิดภัยอันตรายที่คาดไม่ถึง กิจกรรมนี้จะทำให้เด็กๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ ICT ในทางที่ปลอดภัย เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ต่อเพื่อนๆ และสังคมรอบข้าง ทั้งจะรู้จักคิดทบทวนให้รอบคอบก่อนที่จะใช้ ICT ว่าทุกครั้งที่เขาใช้งานจะไม่มีเหยื่อ ไม่มีผู้เสียหาย หรือได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้งานของเขา รวมทั้งตัวของเขาเองด้วย

สื่อ-อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่ 3 แผ่น
2. ปากกาเคมี
3. ใบงาน “สถานการณ์ ICT”

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมถามผู้เล่นว่า หากมีอุปกรณ์ ICT 3 อย่าง ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต กล้องถ่ายรูป ท่านคิดว่าจะใช้อุปกรณ์แต่ละชิ้นทำอะไรบ้าง อุปกรณ์แต่ละอย่างมีจุดเด่น/ข้อดี จุดด้อย/ข้อเสีย/ข้อจำกัด ข้อพึงระวังอย่างไรบ้าง
2. เขียนความเห็นลงบนกระดาษชาร์ตแต่ละแผ่น
3. ผู้นำกิจกรรมนำสรุปการใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์ ICT เช่น ติดต่อสื่อสาร บันทึกภาพเหตุการณ์ กระจายข่าวสารข้อมูล สืบค้น ขอข้อมูลและความช่วยเหลือต่างๆ เป็นต้น ซึ่งจะเลือกใช้อุปกรณ์ตัวใดก็ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน ซึ่งมีข้อดี ข้อด้อย และข้อจำกัดต่างกัน ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสม
4. แบ่งผู้เล่นเป็น 3 กลุ่ม แจกใบงาน “สถานการณ์ ICT” ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวิเคราะห์ว่าหากตนอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าวจะทำอย่างไร บันทึกผลลงในใบงาน
5. สุ่มกลุ่มนำเสนอผลงาน และ ผู้นำกิจกรรมนำสรุปการรับมือกับสถานการณ์ ICT และการใช้งานอย่างสร้างสรรค์ มีประเด็นใดที่ควรคำนึงถึงบ้าง

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมอาจยกตัวอย่างอุปกรณ์ ICT อื่นๆ เช่น โทรศัพท์ วิทยุ ดาวเทียม เครื่องเล่น MP3 เครื่องแฟกซ์ ให้ผู้เล่นช่วยกันคิดว่าจะสามารถใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์เหล่านั้นได้อย่างไรบ้าง อุปกรณ์แต่ละอย่างมีจุดเด่น/ข้อดี จุดด้อย/ข้อเสีย/ข้อจำกัด ข้อพึงระวังอย่างไรบ้าง เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกใช้งานได้อย่างเหมาะสม
2. ผู้นำกิจกรรมต้องสรุปให้ได้ว่า อุปกรณ์ต่างๆ ดังกล่าว เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงเนื้อหาข้อมูล สร้างหรือตกแต่ง รวมถึงแพร่กระจายข้อมูลข่าวสาร เชื่อมโยงระหว่างบุคคลและกลุ่มบุคคล ผู้ใช้งานจึงต้องรู้เท่าทันทั้งในแง่ของการใช้เครื่องมือเพื่อสร้างสื่อ เข้าถึงสื่อ และแพร่กระจายสื่อ จะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับงาน โดยดึงข้อดีหรือจุดแข็งของอุปกรณ์หรือสื่อ ICT นั้นออกมาใช้ในทางที่สร้างสรรค์เกิดประโยชน์ และระมัดระวังไม่ให้เกิดผลเสียหรือผลกระทบด้านลบต่อตนเองและผู้อื่น ควรคำนึงถึงกฎกติกา มารยาทในการใช้ ICT

ใบงาน “สถานการณ์ ICT”

สถานการณ์ ICT	ท่านจะทำอย่างไร/เหตุผล
ได้รับ forward mail “คลิปหลุดดาราร”	
ได้รับ forward mail “31 ธันวาคม 2555 โลกาวินาศ”	
ได้รับ forward mail “ตามหาน้องแม็ก ช่วยส่งต่อด้วย”	
ได้รับ forward mail “ยินดีด้วย คุณเป็นผู้โชคดีได้รับรางวัล”	
เพื่อนนำภาพแอบถ่ายได้กระโปรงเพื่อนผู้หญิงมาให้ดู	
บังเอิญถ่ายติดภาพคนร้ายลักพาตัวเด็ก	

<p>ต้องการร้องเรียนเรื่องขยะเหม็นในหมู่บ้าน</p>	
<p>ต้องการระดมทุนช่วยเหลือโรงเรียนที่ประสบภัยน้ำท่วม</p>	
<p>ต้องการตามหาและรวมรุ่นเพื่อนเก่าสมัยมัธยมต้น</p>	
<p>ต้องการหาข้อมูลประกอบการตัดสินใจเพื่อศึกษาต่อ ทางด้านวิศวกรรมเคมีในต่างประเทศ</p>	

กิจกรรมที่ 12 ร่วมด้วยช่วยกันรู้ทันสื่อ ICT

ระยะเวลา 50 นาที

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เรื่องสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ ICT
2. เพื่อให้ผู้เล่นได้ช่วยกันสื่อสารรณรงค์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ICT

แนวคิด

อุปกรณ์ ICT และ สื่อ ICT มีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นทุกขณะ คนเราเกี่ยวข้องกับ ICT ตั้งแต่ตื่นเช้าจนกระทั่งเข้านอน กิจกรรมนี้จะช่วยให้เด็กๆ ได้ทบทวนประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับ ICT อย่างรอบด้าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์เพื่อสื่อสารเรื่อง ICT และการรู้เท่าทันสื่อ ICT ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างไร

สื่อ-อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่ 15 แผ่น
2. ปากกาเคมี

วิธีดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เล่นช่วยกันคิดทุกอย่างที่เกี่ยวกับ ICT เช่น รายชื่ออุปกรณ์ ICT , การใช้งาน ICT , ประโยชน์ของ ICT , โทษของ ICT , การรู้เท่าทันสื่อ ICT , อายุของเด็กกับการใช้ ICT , กรณีตัวอย่างการใช้ ICT สร้างสรรค์ , ข่าวภัยจาก ICT ฯลฯ เขียนหัวข้อดังกล่าวขึ้นบนกระดาน
2. แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มเท่ากับจำนวนหัวข้อ แจกกระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่และปากกาเคมีให้แต่ละกลุ่ม เพื่อให้แต่ละกลุ่มได้คิดและอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าว เขียนทุกอย่างที่คิดได้ลงบนกระดาษชาร์ต
3. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน แล้วสรุปร่วมกันว่าควรนำเสนอข้อมูลและความคิดทั้งหมด (หรือบางส่วนที่สำคัญ) ให้กับเพื่อนต่างห้องหรือน้องๆ ในโรงเรียน รวมถึงพ่อแม่ผู้ปกครองได้รับทราบอย่างไร เช่น ทำเป็นแผ่นพับ โปสเตอร์ มายด์แม็ป เว็บไซต์ เป็นต้น

สำหรับผู้นำกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมควรให้ผู้เล่นได้ระดมความคิดเห็นใน 5 หัวข้อเป็นอย่างน้อย ได้แก่ รายชื่ออุปกรณ์ ICT , การใช้งานประโยชน์จาก ICT , โทษภัยจากการใช้ ICT , การรู้เท่าทันสื่อ ICT

อ้างอิง

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. **เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ. คอมฯ**. กรุงเทพฯ : บริษัทเอเชียแปซิฟิกคอปเพอเรท จำกัด, 2554.

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. แผ่นพับ **รู้ทันมือถือ**. กรุงเทพฯ : บริษัทเอเชียแปซิฟิกคอปเพอเรท จำกัด, 2554.

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. แผ่นพับ **สำรวจตัวเอง คุณติดเกมหรือไม่**. กรุงเทพฯ : บริษัทเอเชียแปซิฟิกคอปเพอเรท จำกัด, 2554.

สถาบันคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม. **มือถือในมือเด็ก**. พิมพ์ครั้งที่ 3 ; กรุงเทพฯ : ฐานการพิมพ์ จำกัด, 2553.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. **มือถือในมือเด็ก ฉบับการ์ตูน**. กรุงเทพฯ : ฐานการพิมพ์ จำกัด, 2554.

เว็บไซต์

เว็บไซต์สมาคมผู้บริโภคสื่อสีขาว. **การรู้เท่าทันสื่อ**.

<http://www.whitemedia.org/wma/content/view/91/11%20%20%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B8%9A%E0%B8%84%E0%B9%89%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%20%E0%B9%99%20%E0%B8%A1%E0%B8%B4.%E0%B8%A2.%E0%B9%95%E0%B9%92>

เว็บไซต์สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. **สอนลูกให้เท่าทันสื่อโฆษณา**.

http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/special_report/24095

เว็บไซต์ โอเคเนชั่น. **กระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสร้างความตระหนักแก่แกนนำเยาวชนและครู**. <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=240575>

เว็บไซต์ โอเคเนชั่น. **ข้อเสนอสาธารณะสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน**.

<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=242035>

เว็บไซต์ แหล่งเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแห่งประเทศไทย. **คู่มือ บิ๊กกินส์**

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เทคนิคขั้นตอนในการรู้เท่าทันสื่อและการวิเคราะห์สื่อ.

http://www.milthailand.org/index.php?option=com_content&view=article&id=168%3A2011-09-06-04-30-58&catid=79%3A2011-08-29-15-57-41&Itemid=32&lang=th

คลิปวิดีโอเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

การ์ตูน เด็กไทยทันสื่อ โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย และ สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน
<http://www.inetfoundation.or.th/ichappy>

การ์ตูน Cyber Kid โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย และ สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน
<http://www.inetfoundation.or.th/ichappy>

ทำไมต้องเท่าทันสื่อ โดย Idea Grow และ สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน
http://www.youtube.com/results?search_query=%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%88%E0%B8%AD+%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD&oq=%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%88%E0%B8%AD+%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD&gs_l=youtube.3...7326.10767.0.10946.12.12.0.0.0.171.984.6j6.12.0...0.0.M1dCEtU3Nv0

การรู้เท่าทันสื่อคืออะไร โดย เปรมปพันธ์ ผลิตผลการพิมพ์ และ สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน
http://www.youtube.com/watch?v=wC_g2BvSbh8

รู้ทันสื่อออนไลน์ (ID SPY) โดย Idea-Idol และ สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน
<http://www.youtube.com/watch?v=yrbJxIYBP1k>

รู้ทันสื่อออนไลน์ (ID SPY) โดย Idea-Idol และ สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน
<http://www.youtube.com/watch?v=S5cD3Xl6isk&feature=relmfu>

รู้ทันโฆษณา ความงามก็แค่คลิก โดย Dove Self-Esteem Fund
<http://www.youtube.com/watch?v=iYhCn0jf46U>

รู้ทันโฆษณา ความงามคือ ผอม ขาว ศัลยกรรม โดย Dove Self-Esteem Fund
<http://www.youtube.com/watch?v=Ei6JvK0W60I>

รู้ทันโฆษณา น้ำมันปาล์มในผลิตภัณฑ์ความงามมาจากไหน โดย Greenpeace
<http://www.youtube.com/watch?v=odI7pQFyjs0>

รู้ทันโฆษณาอาหาร ทำไมเบอร์เกอร์จึงดูดีมากๆ ในทีวี
http://www.youtube.com/watch?v=fUjz_eilX8k

วันนี้คุณดูโทรทัศน์กันหรือยัง โดย ThaiPBS
<http://www.youtube.com/watch?v=ltuoFY7-IF8>

วันนี้เด็กๆ ของเราจับสื่ออะไรกันอยู่ โดย ThaiPBS
<http://www.youtube.com/watch?v=0yvOmIIV2U>

วันนี้คุณเสพสื่ออะไรกันบ้าง โดย ThaiPBS
<http://www.youtube.com/watch?v=L4BISw5plvl>

วันนี้โทรทัศน์ทำให้คุณรู้สึกรึ้อย่างไร โดย ThaiPBS
<http://www.youtube.com/watch?v=-rai1kMBFqg>

เท่าทันข่าว โดย สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน และ มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก
<http://www.youtube.com/watch?v=1yx35nINDYQ>

เท่าทันโฆษณา โดย สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน และ มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก
http://www.youtube.com/watch?v=cF98uYGd7ZM&feature=results_video&playnext=1&list=PLDC8133E012839FAD

Media Literacy - The Experts ร่วมเผยแพร่โดยโทรทัศน์ครู
http://www.youtube.com/watch?v=sM1UqMo_PPE