

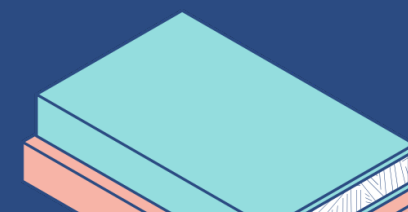
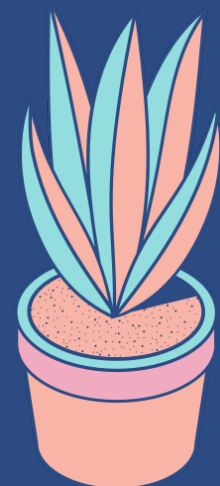


ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาบัณฑิต (ค.อ.ม.)
สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ



อาจารย์ธนาวิทย์ สีหาราช

แผนกวิชาไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษกอุดรธานี





ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.อ.ม.)

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

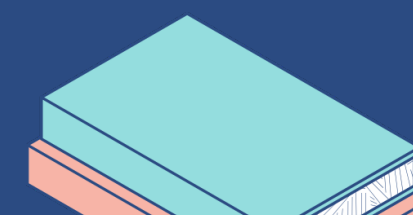
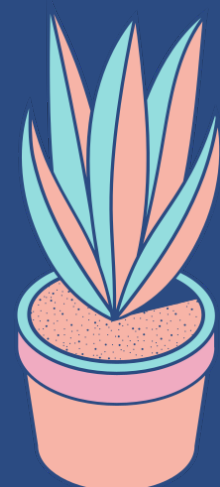
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



อาจารย์วรัท วรรณเกษมสุข

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษกอุตรธานี



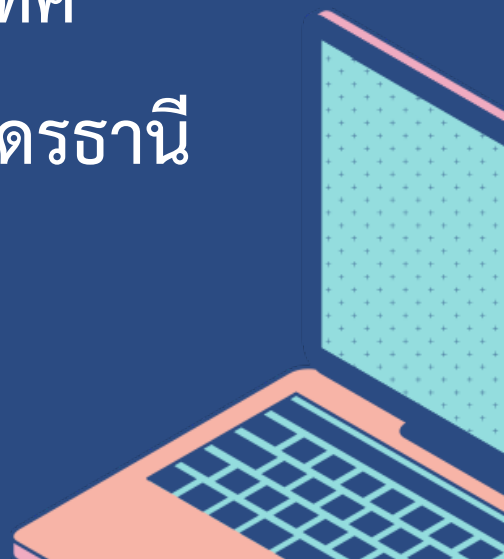
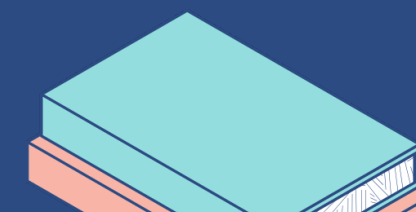
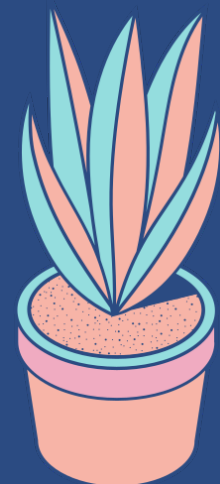


ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.อ.ม.)
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



อาจารย์มานิชญ์ แก้วก่า

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษกอุดรธานี



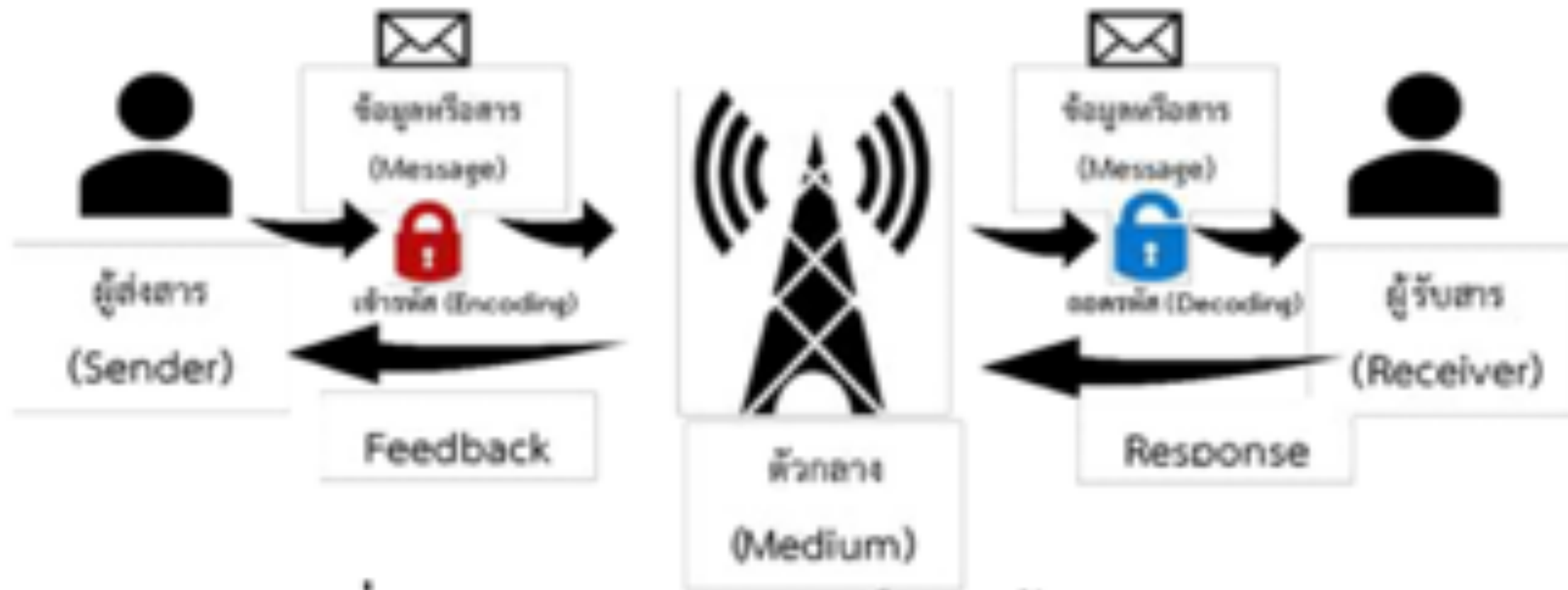


บทที่ 1

แนวคิดและความเข้าใจ เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล (ครั้งที่ 1)

- องค์ประกอบของ สื่อดิจิทัล
- สื่อดิจิทัล ในปัจจุบัน
- ประเภทของสื่อ ดิจิทัล
- การรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัล
 - * การรู้เท่าทันสื่อ
 - * องค์ประกอบของ การรู้เท่าทันสื่อ
- ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม
 - * ความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรม
 - * การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ไขปัญหา
- เครื่องมือที่ใช้ในการ นำเสนอข้อมูลยุคดิจิทัล

การสื่อสารข้อมูลแบบดิจิทัล



ภาพที่ 1.1 กระบวนการการสื่อสารข้อมูลแบบดิจิทัล

ความหมายของสื่อดิจิทัล



ภาพที่ 1.2 สัญญาณทางไฟฟ้า ปิด (0) เปิด (1) สำหรับสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล (ตรงกันข้ามกับสื่อแอนะล็อก) มักหมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล ในปัจจุบัน การเขียนโปรแกรมตั้งอยู่บนพื้นฐานของเลขฐานสอง ในกรณีนี้ ดิจิทัล หมายถึงการแยกแยะระหว่าง "0" กับ "1" ในการแสดงข้อมูล คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องจักรที่มักจะแปลงข้อมูลดิจิทัลฐานสองแล้วจึงแสดงชั้นของเครื่องประมวลผลชั้นของข้อมูลดิจิทัลที่เหนือกว่า สื่อดิจิทัลเช่นเดียวกับสื่อเสียง วิดีโอ หรือเนื้อหาดิจิทัลอื่น ๆ สามารถถูกสร้างขึ้น อ้างอิงถึงและได้รับการแจกจ่ายผ่านทางเครื่องประมวลผลข้อมูลดิจิทัล สื่อดิจิทัลได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงเมื่อเทียบกับสื่ออนาล็อก (วิกิพีเดียวันที่ 2 พฤษภาคม 2564)



ความหมายของสื่อดิจิทัล

หมายถึง สื่อที่เกิดจากการนำข้อความ (text) ภาพนิ่ง (image) ภาพกราฟิก (graphic image) ภาพเคลื่อนไหว (animation) เสียง (sound) และ วิดีทัศน์ (video) มาเรียบเรียง ผสมผสานเข้าด้วยกันในลักษณะของมัลติมีเดีย (Multimedia)



องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล



1. ข้อความ(Text)
2. เสียง (Audio)
3. ภาพนิ่ง (Image)
4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
5. ภาพวีดีโอ (Video)





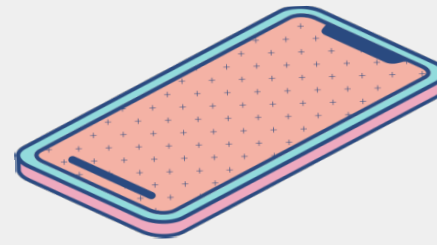
1. ข้อความ(Text)

ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่น่าสนใจผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์

นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ได้แก่



1. ข้อความ(Text)

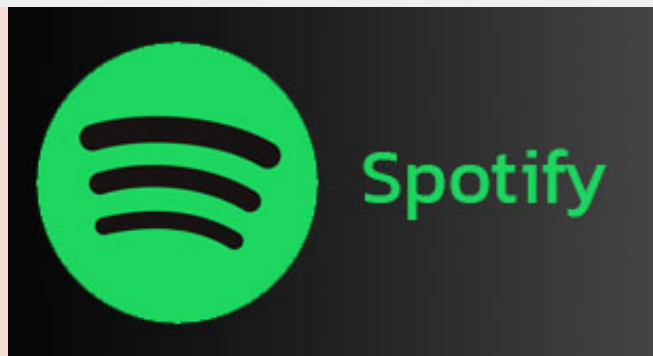
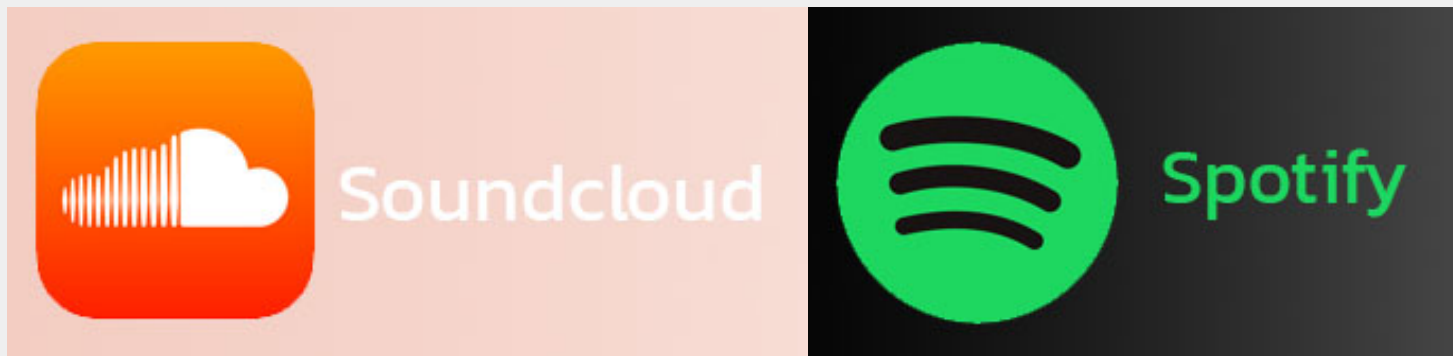
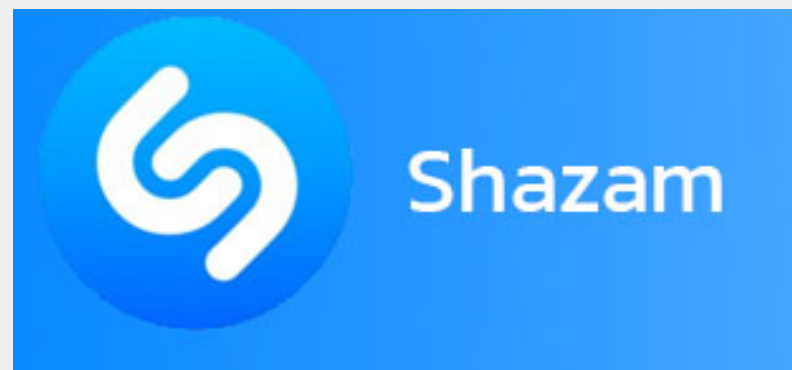
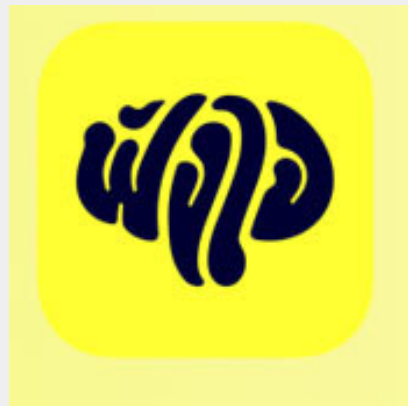
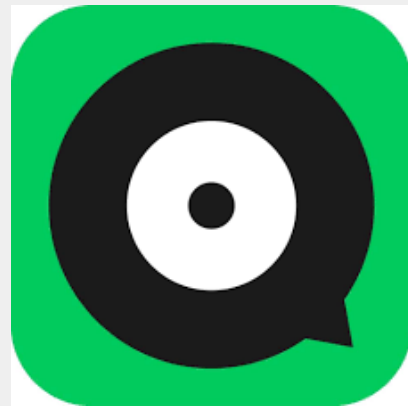
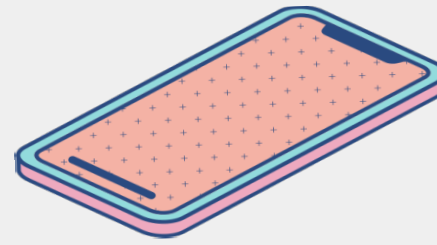


1.1 ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไปได้จากการพิมพ์ด้วยโปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัว เก็บในรหัส เช่น ASCII

1.2 ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้ แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image) 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพเป็นข้อความปกติได้โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความ อิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้

1.3 ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงก์ หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่นๆ ได้

2. เสียง (Audio)



เสียง (Audio) ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถ
เล่นกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ ออกแบบมาโดยเฉพาะสาห
รับทางด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและ
สอดคล้องกับ เนื้อหาใน การนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้น
เกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้าง ความน่า
สนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจาก
เสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่า ข้อความหรือภาพนิ่งดังนั้น เสียงจึง
เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียง
ผ่านทาง ไมโครโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

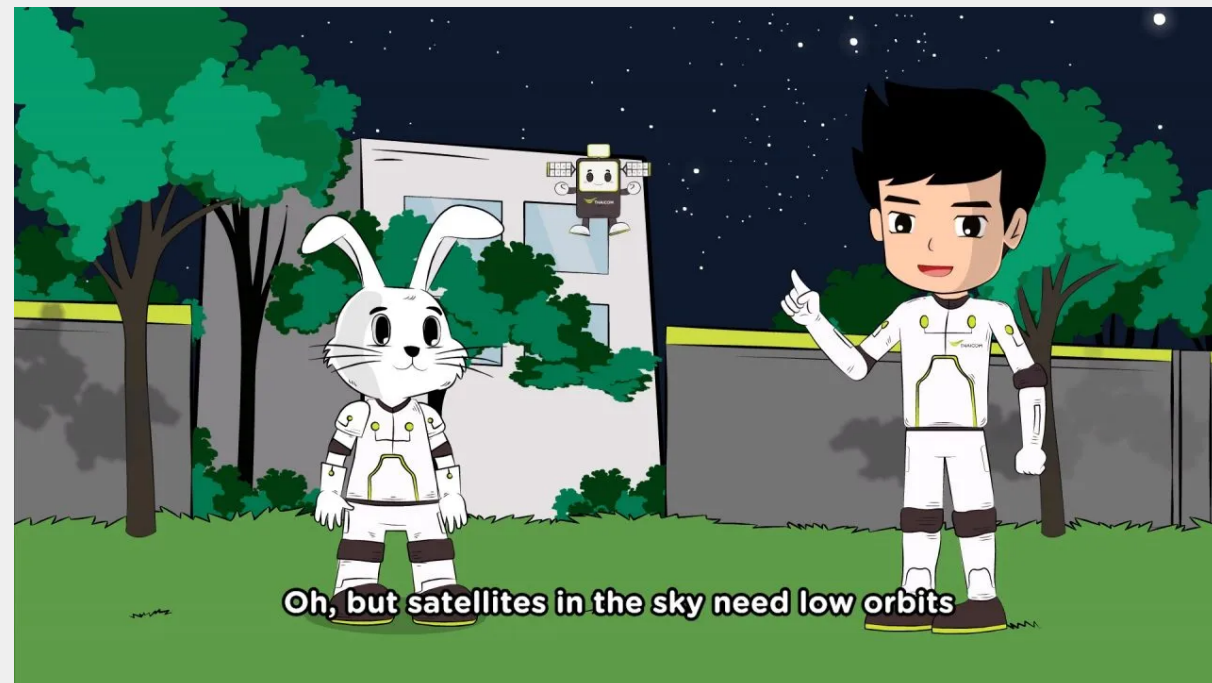
3. ภาพนิ่ง (Image)

ภาพนิ่ง (Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่ง นับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้ หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือ ตัวอักษร ซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อ ความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

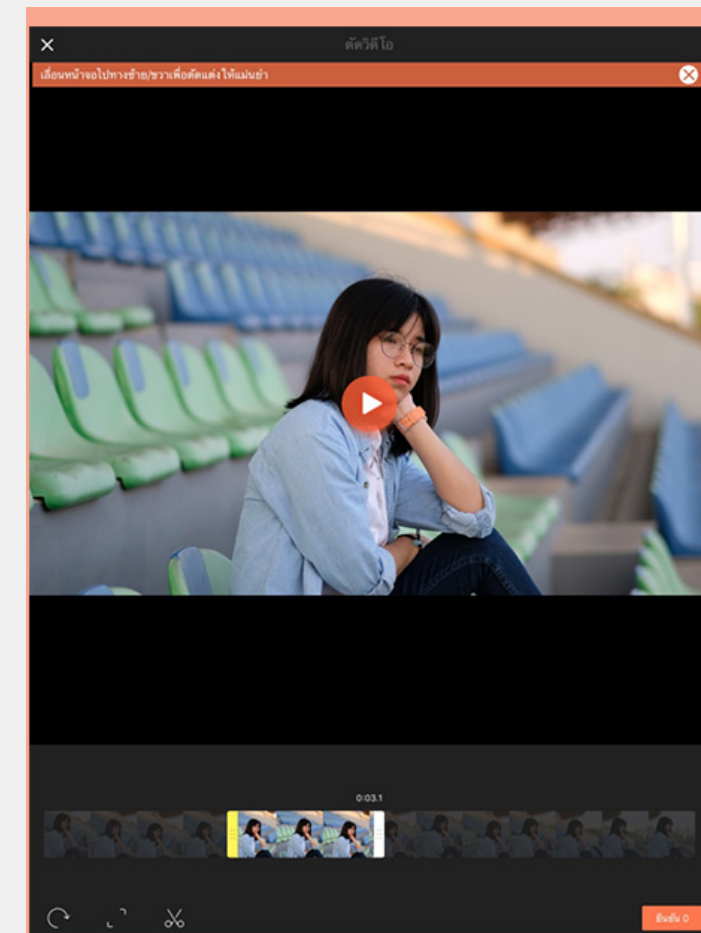


ภาพเคลื่อนไหว (Animation) กับภาพวิดีโอ

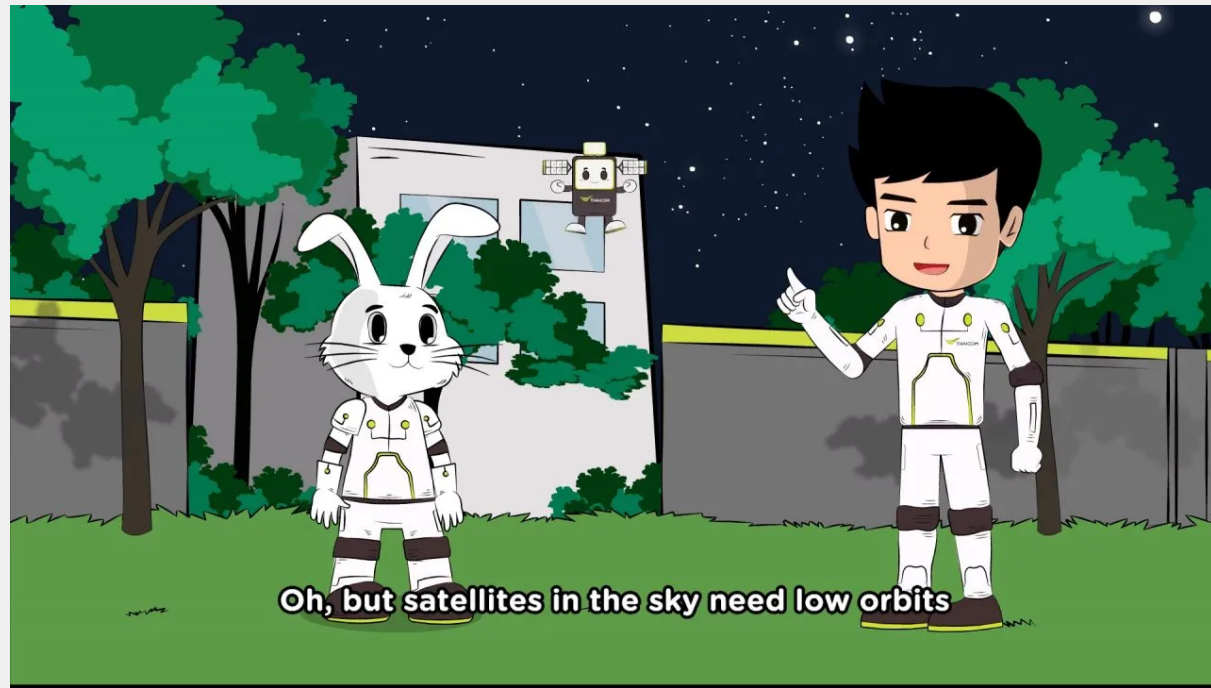
ต่างกันอย่างไร



VS



4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

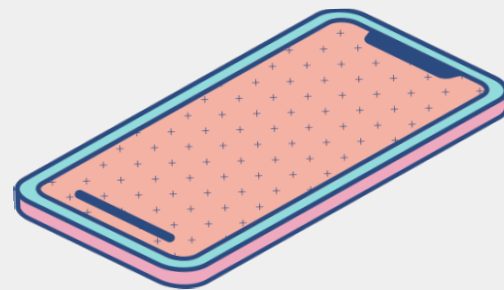


ภาพกราฟฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น อย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิด แรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาเกิด ขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

ถ่ายเป็นภาพยนตร์จะถ่ายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที

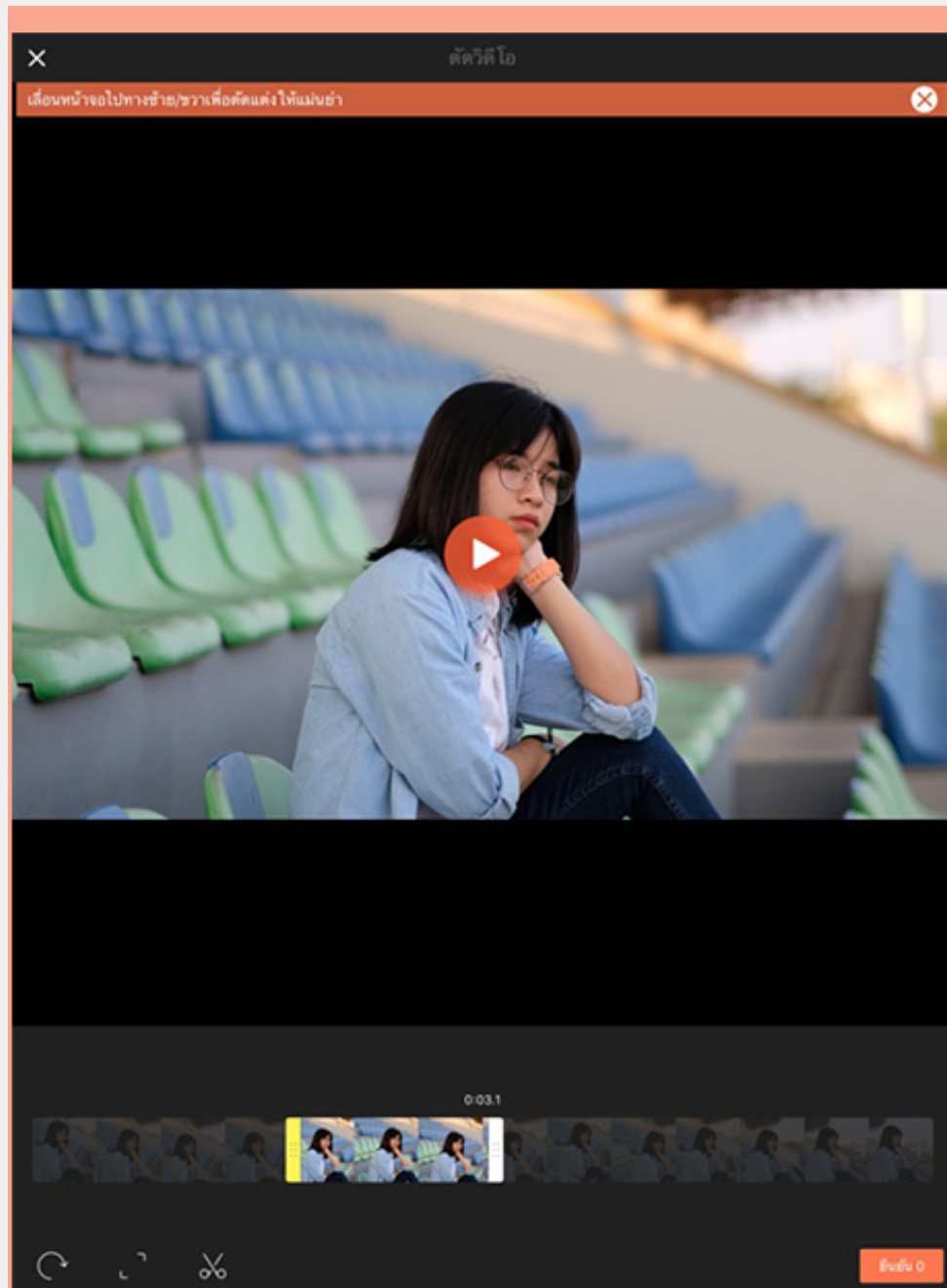
ถ้าถ่ายในระบบ PAL จะถ่ายด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที

ระบบ NTSC จะถ่ายด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที



5. ภาพวิดีโอ (Video)

ภาพวิดีโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัล สามารถ นำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่า องค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลือง ทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real- Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที (Frame/Second)





รูปแบบของสื่อดิจิทัล

- สื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ (Presentation digital media)
- สื่อดิจิทัลปฏิสัมพันธ์ (Interactive digital media)



สื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ (Presentation digital media)

สื่อรูปแบบนี้มุ่งสร้างความตื่นตาตื่นใจ น่าสนใจ น่าติดตามและถ่ายทอดผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านตัวอักษร ภาพและเสียง

ในปัจจุบันพัฒนาถึงขั้นให้ผู้ชมสัมผัสถึงความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความร้อน ความเย็น การสั่นสะเทือน หรือการได้กลิ่น เป็นต้น เน้นการนำไปใช้งานเพื่อเสนอข้อมูลข่าวสารที่ผู้ผลิตวางแผนการนำเสนอเป็นขั้นตอนไว้เรียบร้อยแล้ว เช่น แนะนำองค์กร แสดงแสงสีเสียง

การเปิดตัวสินค้า หรือการนำเสนอประกอบการบรรยายส่วนใหญ่มักใช้ได้ทั้งการนำเสนอเป็นรายบุคคลและการนำเสนอต่อผู้ชมกลุ่มใหญ่ ผู้ใช้จะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ชมสื่อ

โดยที่ผู้ใช้และสื่อแทบไม่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ หากมองในรูปแบบของการสื่อสารแล้ว สื่อดิจิทัลลักษณะนี้จะจัดเป็นการสื่อสารทางเดียว (One-way



สื่อดิจิทัลปฏิสัมพันธ์ (Interactive digital media)

เป็นรูปแบบที่เน้นให้ผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบสื่อสารกับสื่อได้โดยตรงผ่านโปรแกรมมัลติมีเดียที่มีลักษณะของสื่อหลายมิติหรือที่เรียกว่า Hypermedia ที่เนื้อหาภายในสามารถ เชื่อมโยงหรือ Link ถึงกันได้ สื่อดิจิทัลรูปแบบนี้นอกจากผู้ใช้งานจะสามารถดูข้อมูลได้หลากหลายลักษณะเช่นเดียวกับรูปแบบแรกแล้ว

ยังสามารถสื่อสารโต้ตอบกับสื่อผ่านการคลิกเมาส์ แป้นพิมพ์หรืออุปกรณ์เชื่อมต่ออื่น ๆ

สื่อประเภทนี้จัดเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication)

ความหมายของ
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

1

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นทักษะที่มีความสำคัญกับชีวิตของคนในสังคมเป็นอย่างมาก เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความทันสมัยและความหลากหลาย

ดังนั้น ผู้ใช้งานดิจิทัลควรมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างถ่องแท้รวมทั้งควรตระหนักถึงการรู้เท่าทันดิจิทัล

เป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญในการปฏิบัติงานการสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ในลักษณะ

“ทำน้อย ได้มาก”

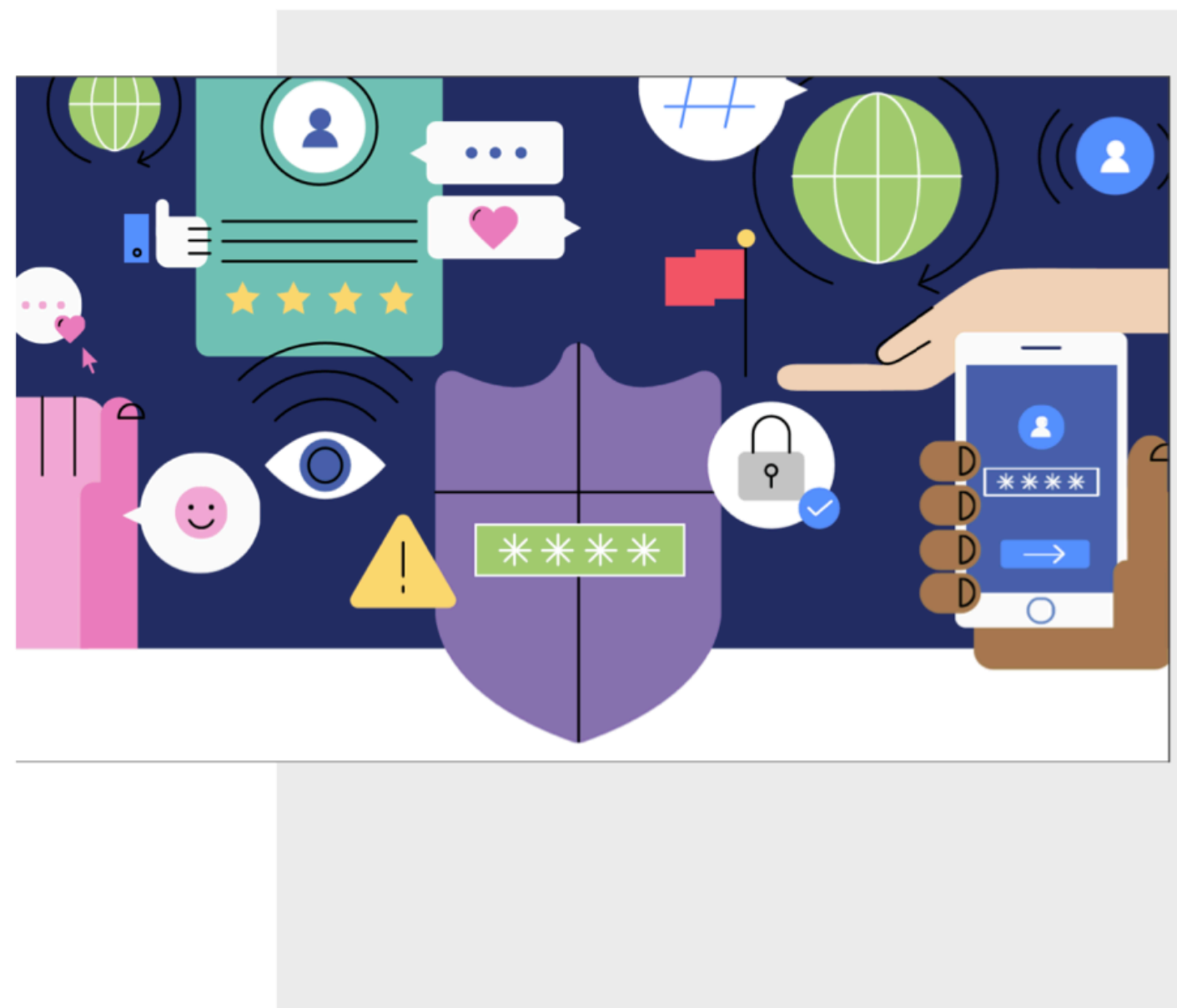
“Work less but get more impact”

และช่วยสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale)

1. ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



DIGITAL LITERACY
-THAILAND-



วิวัฒนาการของการรู้เท่าทันดิจิทัล

(Digital literacy evolution)

การรู้เท่าทันเก่า (Old literacies)

วาทศาสตร์ (Rhetoric)

การรู้เท่าทันสิ่งพิมพ์ (Print literacy)

การรู้เท่าทันภาพ (Visual literacy)

การรู้เท่าทันข่าว (News literacy)

การรู้เท่าทันวิทยุกระจายเสียง (Radio literacy)

การรู้เท่าทันวิทยุโทรทัศน์ (Television literacy)

การรู้เท่าทันภาพยนตร์ (Cinema literacy)



วิวัฒนาการของการรู้เท่าทันดิจิทัล

(Digital literacy evolution)



การรู้เท่าทันใหม่ (New literacies)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy)

การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ (Computer literacy)

การรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Technology literacy)

การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต (Internet literacy)

การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information literacy)

การรู้เท่าทันไอซีที (ICT literacy)

การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy)

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

หมายถึง ความเข้าใจว่าบุคคลเป็นทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภคเนื้อหา
ของสื่อ และความเข้าใจถึงผลกระทบการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่
เกิดขึ้นเนื่องจากสื่อ

ทำให้เกิดความสามารถเพื่อการรู้เท่าทันของสื่อ รวมถึงการคิด
วิพากษ์ ทักษะการสื่อสาร และการจัดการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความ
ต้องการและข้อเท็จจริงของวัฒนธรรมดิจิทัล อาทิ คอมพิวเตอร์
โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิด
ประโยชน์ในการสื่อสาร และวิธีประเมินข้อมูลข่าวสารที่ื่อนำเสนอ

เกี่ยวข้องกับ “ผู้ผลิต” ได้แก่ ผู้แต่ง ผู้เขียน ผู้ส่งสาร และ
“ผู้บริโภค” ได้แก่ ผู้ชม ผู้อ่าน ผู้รับสาร



ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

อาจจะ**หมายถึง** ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเลต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนาระบบการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ



ความหมายของการรู้เท่าทันดิจิทัล

สรุปได้ว่า การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นความสามารถของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัล ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการเรียนรู้ การทำงาน สันทนาการ การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ และผลิตเนื้อหาดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รวมทั้งการมีทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ

นอกจากนี้ยังหมายถึง ความรู้และความเข้าใจในคุณค่าของบุคคลและทางสังคม หน้าที่รับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม ตลอดจนการมีส่วนร่วมในบทสนทนาเกี่ยวกับประชาธิปไตยและวัฒนธรรม



การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy)

ถ้าในทางพฤติกรรมหรือทางการกระทำในส่วนของการใช้งานโลกออนไลน์ จะประกอบไปด้วย

- การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย
- การปกป้องความเป็นส่วนตัวและข้อมูล
- การรักษาระดับความสัมพันธ์และการสื่อสาร
- การปกป้องข้อมูลและแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์
- การปกป้องข้อมูลและชื่อเสียงทางออนไลน์
- การสร้างอัตลักษณ์ส่วนตัวในโลกออนไลน์
- ข้อมูล ข่าวดปลอม
- การใช้ข้อมูลดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์



การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

2

1. การรู้สื่อ (Media Literacy)

คือการเข้าถึงสื่อ การอ่านสื่อออก เข้าใจความหมาย ลักษณะรูปแบบของสื่อและมีความสามารถในการวิเคราะห์ วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อ นั้น ๆ ซึ่งทักษะการเรียนรู้สื่อแบ่งออกเป็น 2 ระดับหลัก ๆ คือ

- ทักษะขั้นพื้นฐาน คือสามารถเข้าใจสื่อ เรียนรู้จากสื่อ และใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างเหมาะสม ถูกต้อง และ
- พัฒนาต่อในระดับที่สูงขึ้น เช่น สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์ สื่อได้ด้วยทักษะการคิดระดับต่าง ๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ ฯลฯ เป็นต้น

MEDIA LITERACY



2. การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)

ความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีที่หลากหลาย โดยการกำหนดดิจิทัลที่ต้องการ การค้นหาดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์เนื้อหา เลือกสรร นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ สร้างเนื้อหาเองและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ จริยธรรมในการนำเสนอข้อมูล และ การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น สิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล และ แหล่งข้อมูลอื่น ๆ เพื่อให้เป็นไปตามความต้องการ



3. การรู้สารสนเทศ (Information literacy)

ครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้สามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง



4. การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy)

สะท้อนความสามารถเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความหรือภาพ ไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์



5. การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)

การรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้จำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้



6. การรู้สังคม (Social literacy)

หมายถึงวัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย
เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการประสานความขัดแย้งของข้อมูล



ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

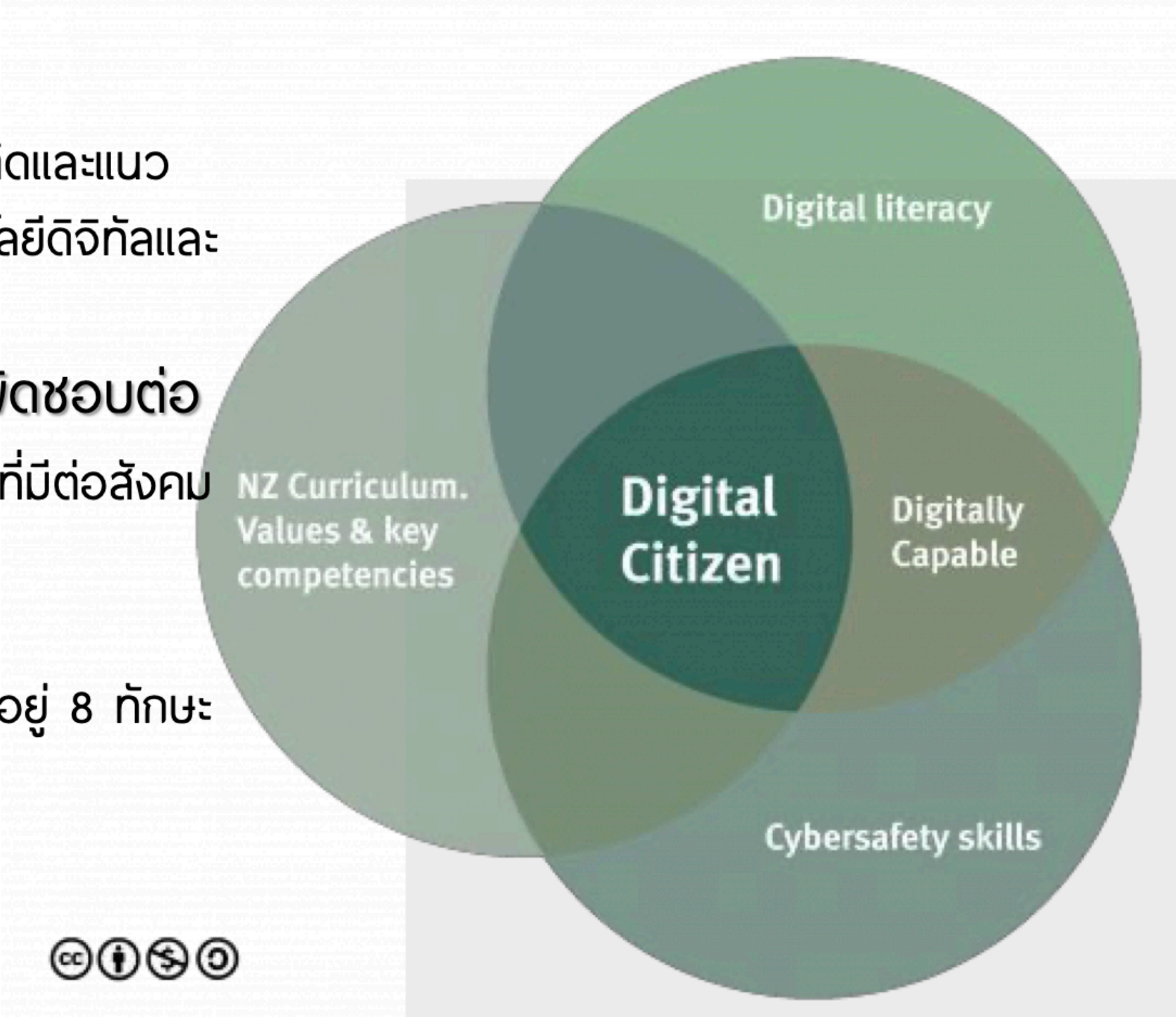
3

ทักษะในการเป็นพลเมืองดิจิทัล กับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คือแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ อย่างไร

รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก

ซึ่งทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีอยู่ 8 ทักษะด้วยกัน ดังต่อไปนี้



8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)



ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดี
ของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง



ต้องมีความสามารถในการสร้างสมดุล
บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้
ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง โดย
ตอนนี้ประเด็นเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็น
ปรากฏการณ์ใหม่ ที่ทำให้บุคคลสามารถ
แสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดย
อาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม
ในการอธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมี
ปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการแสดงออก
เกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่างๆ

8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)



ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล
และสามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้



ทักษะในการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์
ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล
ระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก นับเป็นอีกหนึ่ง
ความสามารถที่บ่งบอกถึง ความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นที่รู้กันอยู่แล้วว่าการใช้
เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมย่อมส่งผล
เสียต่อสุขภาพโดยรวม ทั้งความเครียดต่อ
สุขภาพจิตและเป็นสาเหตุก่อให้เกิดความเจ็บป่วยทาง
กาย ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียทรัพยากรสิ้นเพื่อใช้รักษา และ
เสียสุขภาพในระยะยาวโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคาม ทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)



ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่
บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด



จากข้อมูลทางสถิติล่าสุด สถานการณ์ในเรื่อง **Cyber bullying ในไทย** มีค่าเฉลี่ยการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกอยู่ที่ **47%**

และเกิดในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ **การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย การตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม** ฯลฯ

ดังนั้นพลเมืองดิจิทัลทุกคน จึงควรมีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและคนรอบข้างจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้

8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัย ของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)



ความสามารถในการป้องกันข้อมูล
ด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง
และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้



ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการ
สร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการ
โจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้ ถ้าต้องทำธุรกรรมกับ
ธนาคารหรือซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น ซื้อเสื้อผ้า ชุดเดรส
เป็นต้น ควรเปลี่ยนรหัสบ่อยๆ และควรหลีกเลี่ยงการใช้
คอมพิวเตอร์สาธารณะ และหากสงสัยว่าข้อมูลถูก
นำไปใช้หรือสูญหาย ควรรีบแจ้งความและแจ้งหน่วยงาน
ที่เกี่ยวข้องทันที

8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)



มีคู่มือในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว
โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์
เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น



คุณพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องประกอบอยู่ในพลเมืองดิจิทัลทุกคน และพวกเขาจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล เคารพในสิทธิของคนทุกคน รวมถึงต้องมีวิจารณญาณในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ และต้องจัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ด้วย

8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)



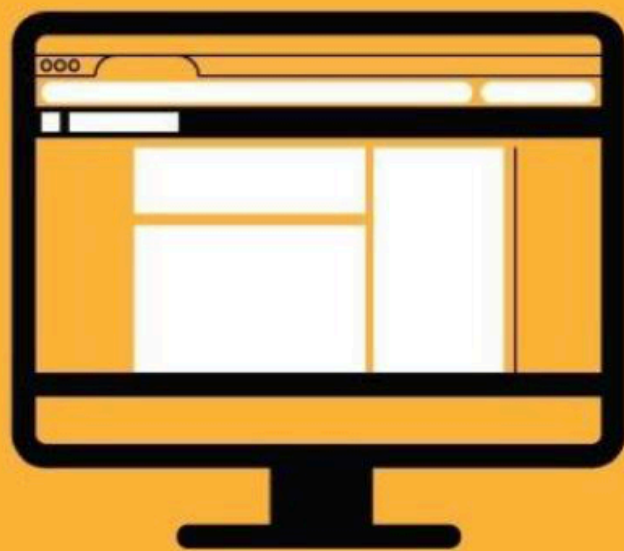
ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการ
และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย
ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้



**ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่าง
ข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด** ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและ
ข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย รู้ว่าข้อมูลลักษณะใดที่ถูก
ส่งผ่านมาทางออนไลน์แล้วควรตั้งข้อสงสัย หาก
คำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อและนำไปแชร์ ด้วยเหตุนี้
พลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีความรู้ความสามารถในการ
เข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสาร
ข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเชี่ยวชาญ

8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

7.ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล
ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์
(Digital Footprints)



ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล
ว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น
เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ



มีรายงานการศึกษาวิจัยยืนยันว่า คนรุ่น Baby Boomer คือ กลุ่ม Aging ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2487 – 2505 มักจะใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น และเปิดใช้งาน WiFi สาธารณะ เสร็จแล้วมักจะละเลย ไม่ลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งานถึง 47% ซึ่งเสี่ยงมากที่จะถูกผู้อื่นสวมสิทธิ ขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์ และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น ความเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีทักษะความสามารถที่จะเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงต้องเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

8 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

8.ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)



ความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์



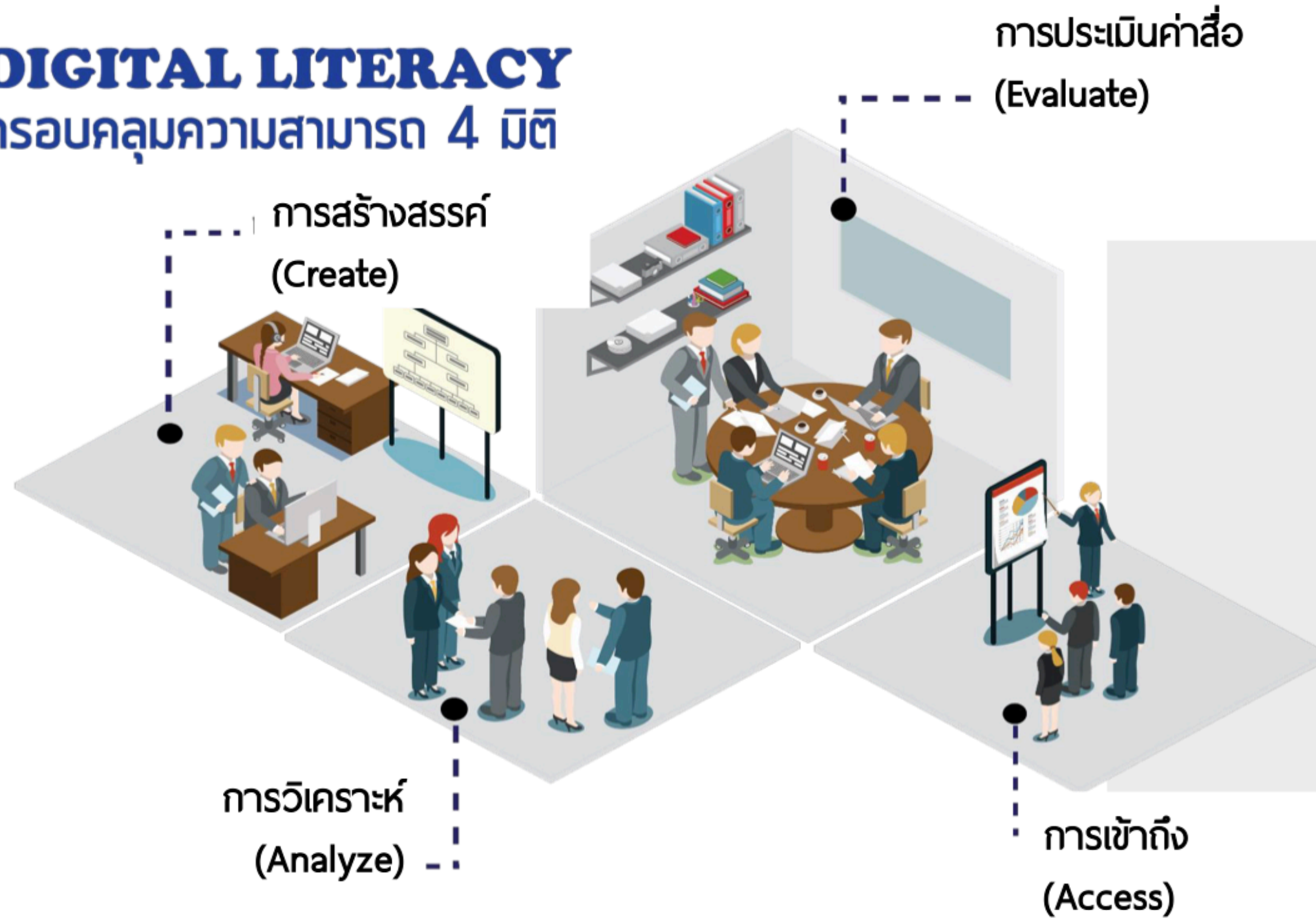
ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลก์ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสารออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

องค์ประกอบของ
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

4

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

DIGITAL LITERACY ครอบคลุมความสามารถ 4 มิติ



องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



1. การเข้าถึง (Access)

คือ การเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อให้ได้รับสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มที่และรวดเร็ว สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

การค้นหา คือ สามารถค้นหาเนื้อหาและแหล่งที่มาของข้อมูลได้

การเข้าถึง คือ สามารถเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหาที่จำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และถูกต้องตามจริยธรรม รวมถึงตามข้อตกลงของผู้ให้บริการ

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



1. การเข้าถึง (Access) ทำได้โดย

- อ่านเนื้อหาจากสื่ออื่น ๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้
- จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร
- พัฒนากลยุทธ์ เพื่อหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย
- เลือกคัดกรองข้อมูล ประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

2. การวิเคราะห์ (Analyze)



การตีความเนื้อหาของสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อแต่ละประเภท ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้นส่งผลกระทบต่อสังคม การเมืองหรือเศรษฐกิจ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น โดยอาจใช้วิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบการแยกองค์ประกอบย่อยต่างๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล ทำความเข้าใจเนื้อหาบริบทที่ต้องการสื่อ

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

2. การวิเคราะห์ (Analyze) เช่น



- ใช้ความรู้หรือประสบการณ์เดิมเพื่อทำนายผลที่จะเกิดขึ้น
- ตีความเนื้อหาโดยใช้หลักวิเคราะห์พื้นฐาน
- ใช้กลวิธีต่าง ๆ ในการเปรียบเทียบ/หาความต่าง/ข้อเท็จจริง/ความคิดเห็น

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

อย่าหลงเชื่อ!
เว็บลงทะเบียนรับเงิน
ปลอม

1. เราไม่ทิ้งกัน.net
2. เราไม่ทิ้งกัน.org
3. เราไม่ทิ้งกัน.in.th
4. เราไม่ทิ้งกัน.co.th
5. เราไม่ทิ้งกัน.or.th
6. เราไม่ทิ้งกัน.in
7. เราไม่ทิ้งกัน.cc
8. เราไม่ทิ้งกัน.com
9. เราไม่ทิ้งกัน.org
10. เราไม่ทิ้งกัน.in.th
11. เราไม่ทิ้งกัน.co.th

12. เราไม่ทิ้งกัน.or.th
13. เราไม่ทิ้งกัน.net.th
14. เราไม่ทิ้งกัน.in
15. เราไม่ทิ้งกัน.cc
16. เราไม่ทิ้งกัน.com
17. เราไม่ทิ้งกัน.org
18. เราไม่ทิ้งกัน.in.th
19. เราไม่ทิ้งกัน.co.th
20. เราไม่ทิ้งกัน.or.th
21. เราไม่ทิ้งกัน.net.th
22. เราไม่ทิ้งกัน.in

23. เราไม่ทิ้งกัน.cc
24. เราไม่ทิ้งกัน.org
25. เราไม่ทิ้งกัน.in.th
26. เราไม่ทิ้งกัน.co.th
27. เราไม่ทิ้งกัน.or.th
28. เราไม่ทิ้งกัน.net.th
29. เราไม่ทิ้งกัน.in
30. เราไม่ทิ้งกัน.cc
31. เราไม่ทิ้งกัน.org
32. เราไม่ทิ้งกัน.in.th
33. เราไม่ทิ้งกัน.co.th

34. เราไม่ทิ้งกัน.or.th
35. เราไม่ทิ้งกัน.net.th
36. เราไม่ทิ้งกัน.in
37. เราไม่ทิ้งกัน.cc
38. เราไม่ทิ้งกัน.org
39. เราไม่ทิ้งกัน.in.th
40. เราไม่ทิ้งกัน.co.th
41. เราไม่ทิ้งกัน.or.th
42. เราไม่ทิ้งกัน.net.th
43. เราไม่ทิ้งกัน.in
44. เราไม่ทิ้งกัน.cc

ศูนย์ข้อมูล COVID-19 สายด่วน 1111

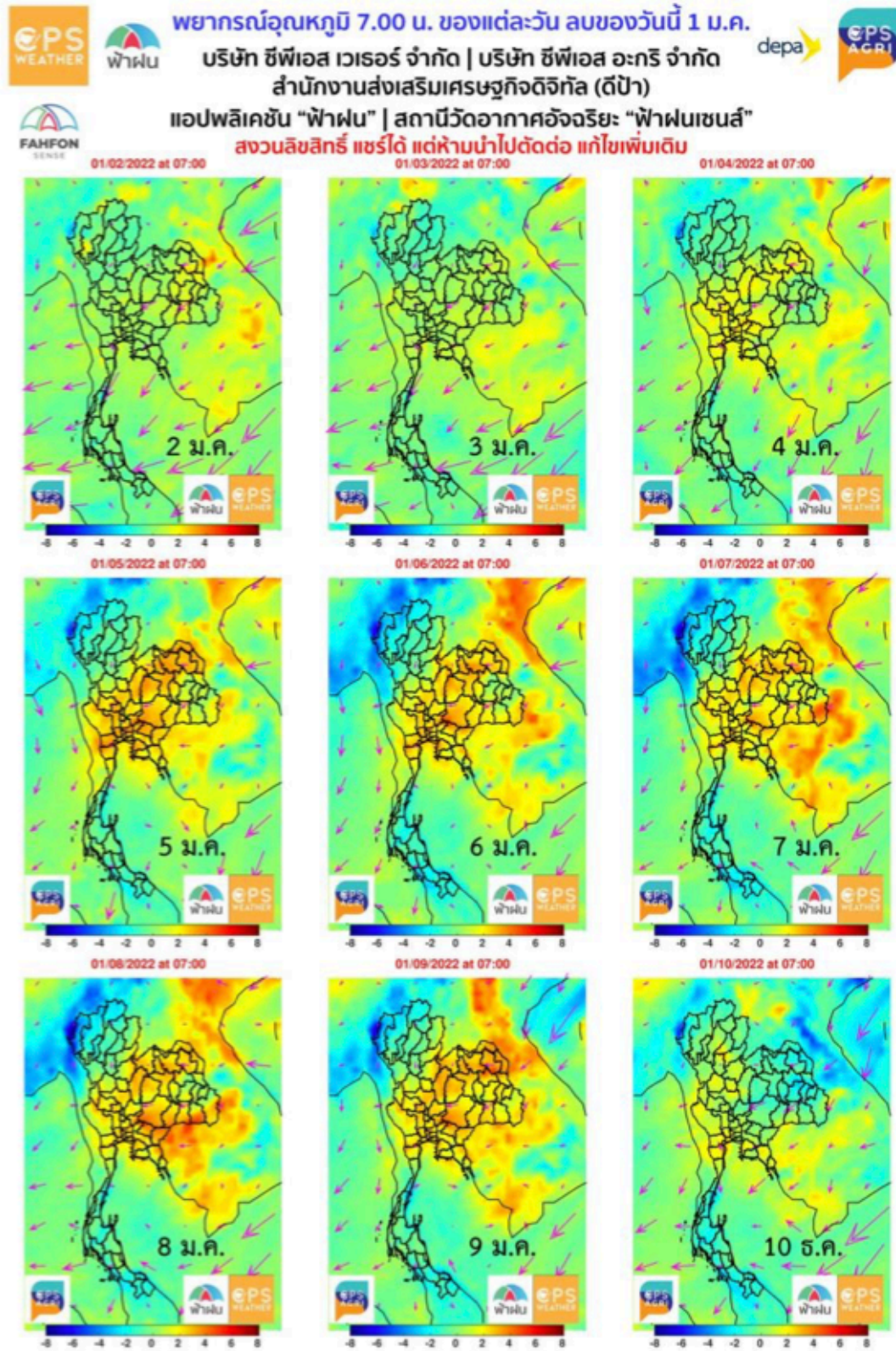
โปรดระวัง! เว็บไซต์ปลอม
และมีจาชีพรับจ้างลงทะเบียน
หลอกลำข้อมูลไปใช้ในทางทุจริต

ลงทะเบียนด้วยตนเอง
เพื่อรับเงินมาตรการเยียวยา 5,000 บาท (3 เดือน)
ได้ที่ **www.เราไม่ทิ้งกัน.com** เท่านั้น
ตั้งแต่วันที่ 28 มีนาคม 2563 เวลา 18.00 น. เป็นต้นไป

เพื่อความปลอดภัย
กรุณาพิมพ์ใหม่ เช็กตัวสะกดให้ถูกต้อง
และดำเนินการลงทะเบียนด้วยตนเอง

หากพบปัญหา หรือ ไม่สามารถลงทะเบียนได้
ขอคำแนะนำได้ที่ 0 2111 1144

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



3. การประเมินค่าสื่อ (Evaluate)

เป็นผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมา ทำให้สามารถที่จะประเมินเนื้อหาที่มีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี

ความสามารถในการประเมินเนื้อหา โดยสร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหากับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



4. การสร้างสรรค์ (Create)

การเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะ การสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องวางแผนเขียนบทค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิดใช้คำศัพท์เสียงหรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ซึ่งมีวิธีการสร้างสื่อแบบสร้างสรรค์ ดังนี้

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



4. การสร้างสรรค์ (Create)

- ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข
- ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพ ที่สอดคล้องหลักของภาษาศาสตร์
- สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่กำหนดไว้
- ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางแผนโครงสร้างของ เนื้อหา

9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์

5

9

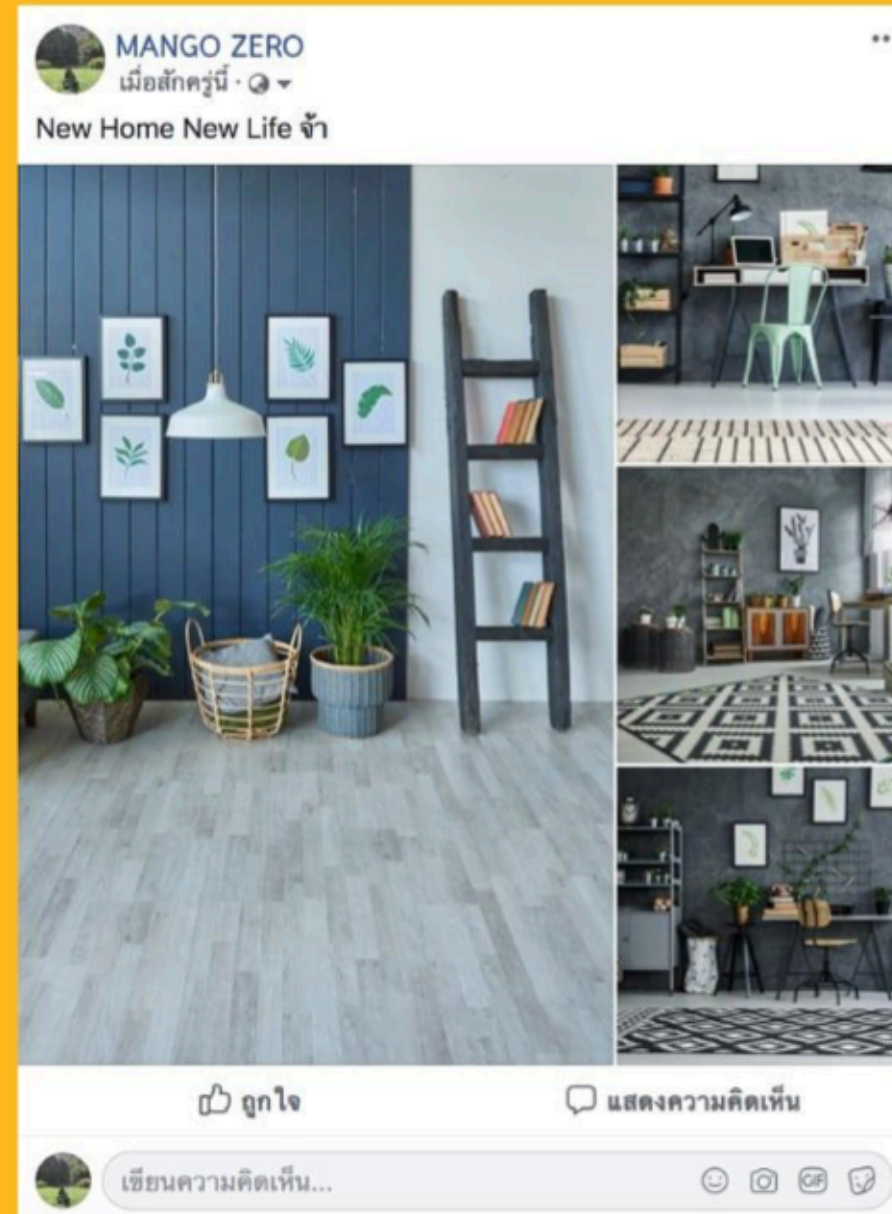
สิ่งที่ไม่ควรแชร์ บนโลกออนไลน์

mango zero

5. 9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์



ถ่ายส่วนหนึ่งของบ้าน



mango zero

5. 9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์

ตั๋วเครื่องบิน



mango zero

5. 9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์

หนังสือเดินทาง



mango zero

5. 9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์

Check-in สถานที่



mango zero

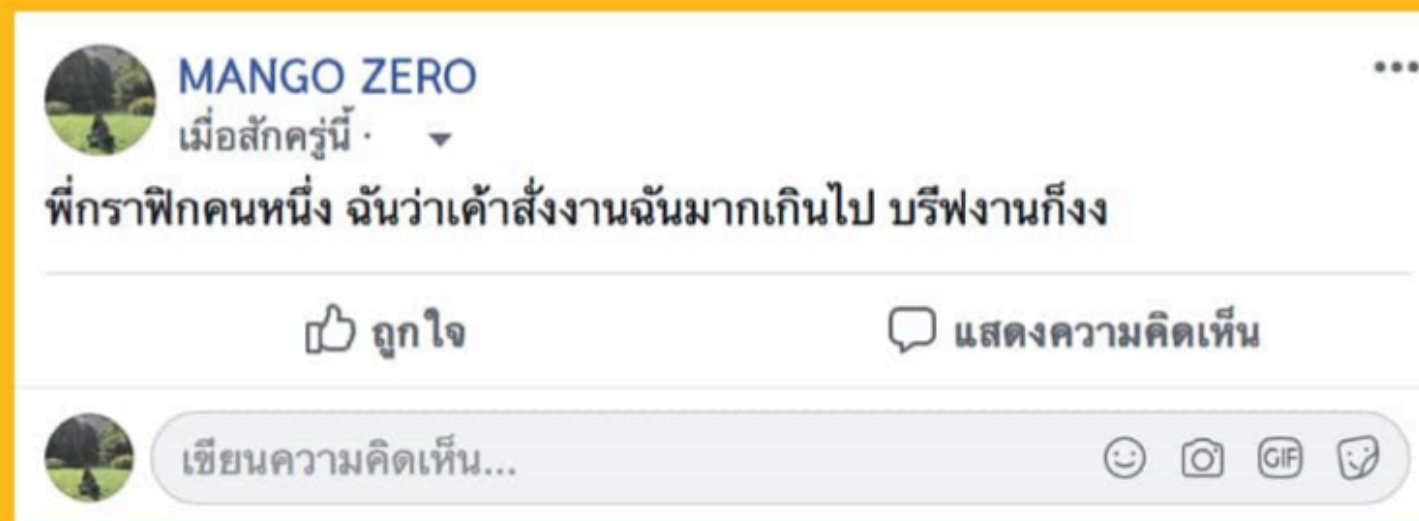
5. 9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์

โพสต์เรื่องราวส่วนตัวมากเกินไป



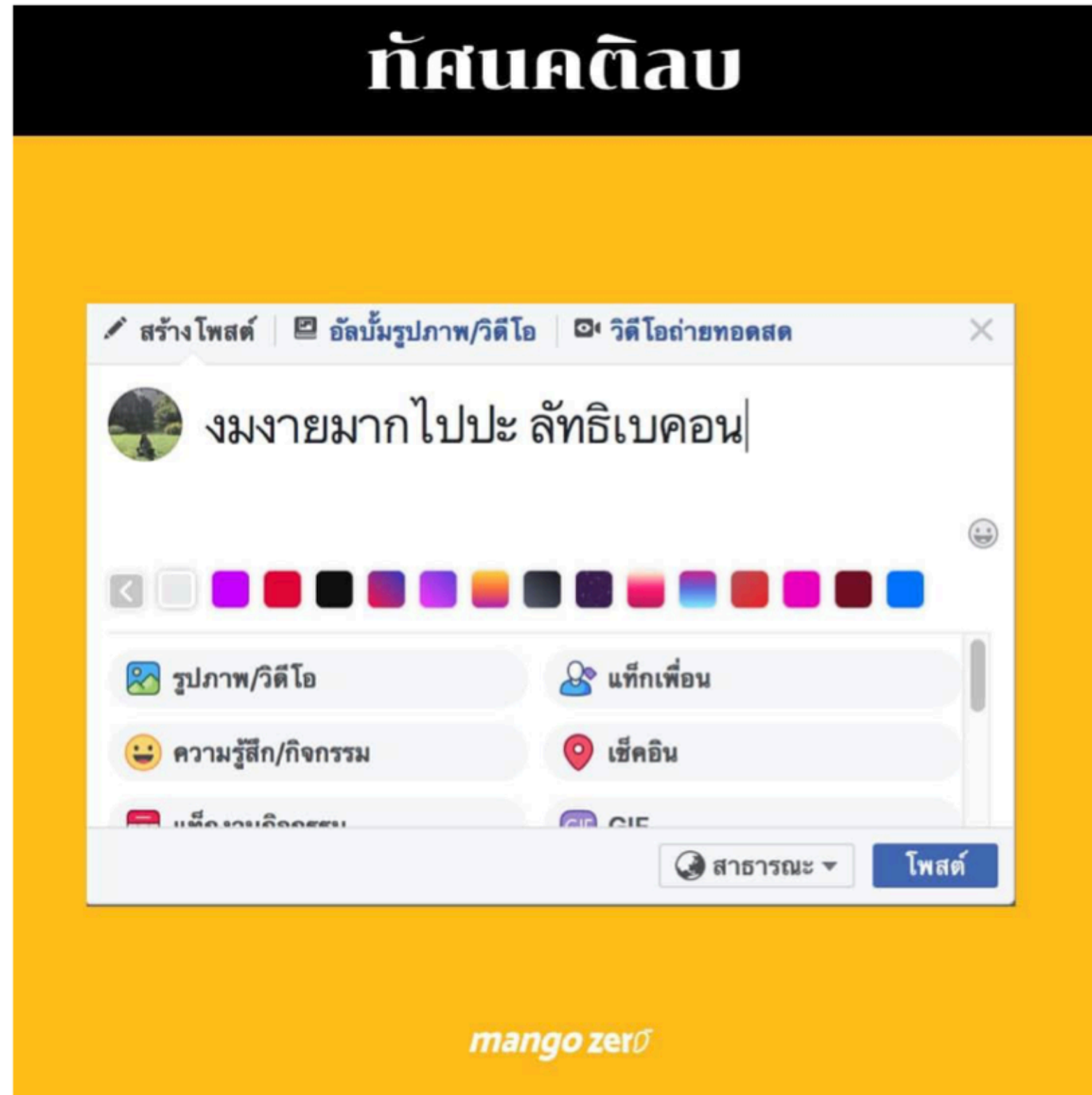
mango zero

วิจารณ์ที่ทำงาน



mango zero

5. 9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์



5. 9 สิ่งที่ไม่ควรแชร์ในโลกออนไลน์

ข่าวปลอม



mango zero

กระทรวงดิจิทัล
เพื่อเศรษฐกิจและสังคม

เว็บไซต์สำนักบริหารการทะเบียน
ระบบตรวจสอบการฉีดวัคซีนของหมอพร้อม
กรอกข้อมูลแล้วจะหายหมดทุกบัญชี

ข่าวปลอม

ข้อเท็จจริง : เว็บไซต์ดังกล่าวเป็นของสำนักบริหารการทะเบียน
กรมการปกครองของจริง จัดทำขึ้นเพื่อเพิ่มช่องทางการตรวจสอบ
ข้อมูลของผู้ที่ได้รับการฉีดวัคซีน

หน่วยงานที่ตรวจสอบ : กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย

ระวัง! อย่าเปิด!
กรมการปกครอง ออกมา
เพื่อเช็คว่าใครฉีดวัคซีน
อะไรที่เข็มแล้ว รบกวณ
ใส่เลข13 หลัก
ของบัตร ปชช. นะครับ
ตาม link นี้ ครับ
[https://
webapp.bora.dopa.go.th
/mophapp/](https://webapp.bora.dopa.go.th/mophapp/)
สำนักบริหารการทะเบียน
สำนักบริหารการทะเบียน ตรวจ
สอบรายการ เว็บไซต์สำนัก...

ข้อความแบบนี้ ห้ามกด
เด็ดขาด หายหมดทุก
บัญชี

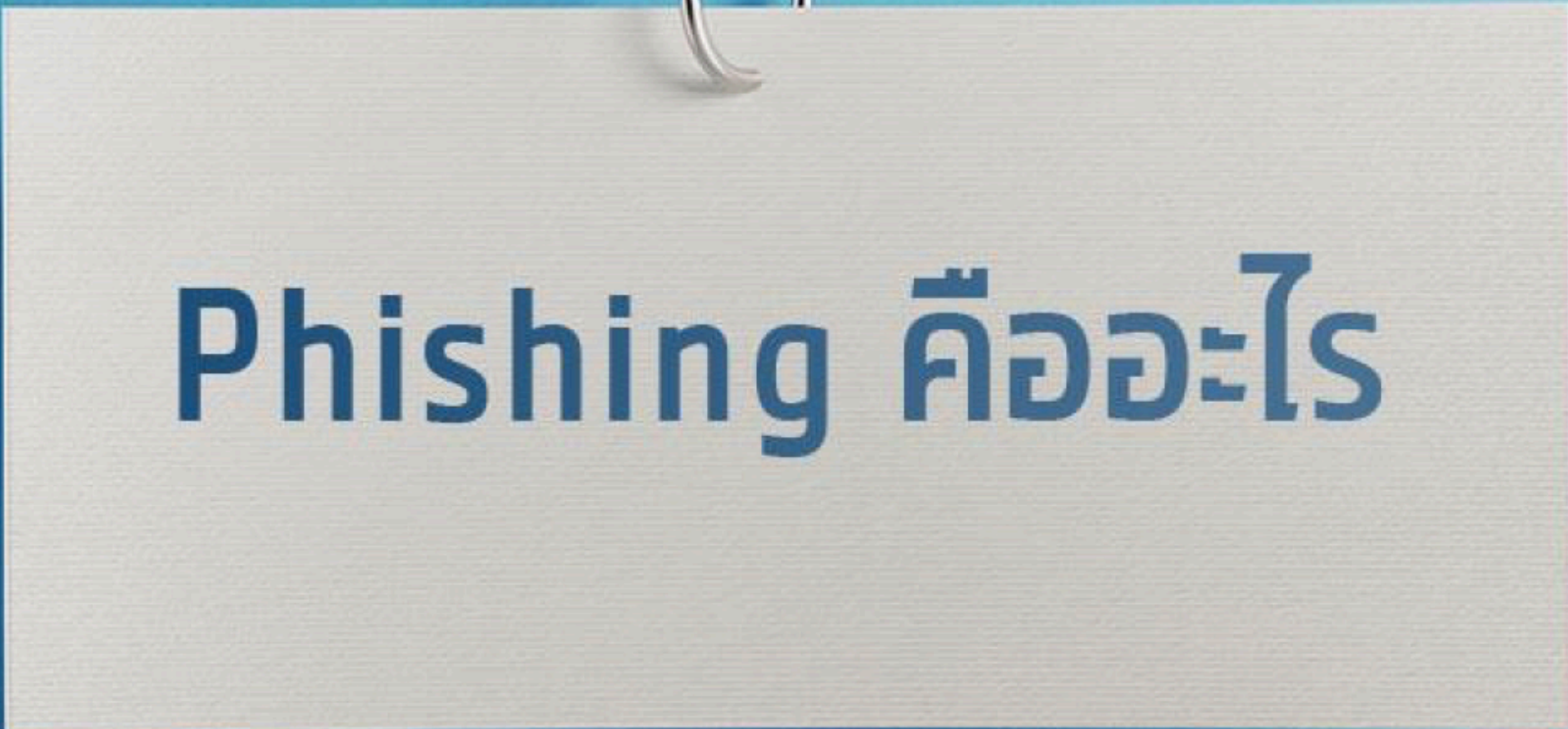
ANTI-FAKE NEWS CENTER THAILAND ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย

🌐 : www.antifakenewscenter.com 📘 : Anti-Fake News Center Thailand 📱 : @antifakenewscenter 🐦 : @AFNCThailand ☎ : 1111 ต่อ 87

Copyright © 2020. Anti-Fake News Center Thailand, All rights reserved. 📅 : 19ธันวาคม 2564

**Phishing / Email Phish /
Web Phishing**

6



Phishing คืออะไร

Phishing



Phishing เป็นคำเปรียบเทียบกับที่พ้องเสียงมาจาก Fishing ที่แปลว่า **การตกปลา** โดยในการตกปลานั้น ต้องมีเหยื่อ ล่อให้ปลามาติดเบ็ด จึงเปรียบเทียบกับ การสร้าง สถานการณ์ โดยการส่งข้อความ อีเมล หรือเว็บไซต์ ปลอม เพื่อเป็นเหยื่อล่อให้ผู้ใช้งานเข้ามาติดเบ็ด และหลอกล่อผู้ใช้ให้กรอกข้อมูลส่วนตัวต่างๆ หรือ ส่งโปรแกรมให้ ติดตั้งลงเครื่องคอมพิวเตอร์ตามที่แฮกเกอร์ต้องการ ซึ่ง การทำ Phishing ที่พบเห็นบ่อยในประเทศไทยมีอยู่ 2 รูปแบบ คือ

1. Email Phishing
2. Web Phishing

Email Phishing

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

แปลข้อความเป็นไทย | ไม่ต้องแปลจากอังกฤษ

S services@paypal.com <dontrsples3550228@sanskuyzuls.com>
๒ 20/8/2019 4:21
mail.repayvalresolutionapp@amazon.com

↩ ↶ ↷ ...

PayPal

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

Hello,

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

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

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

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

Seller

Playwith Interactive, Inc.

Instructions for the seller

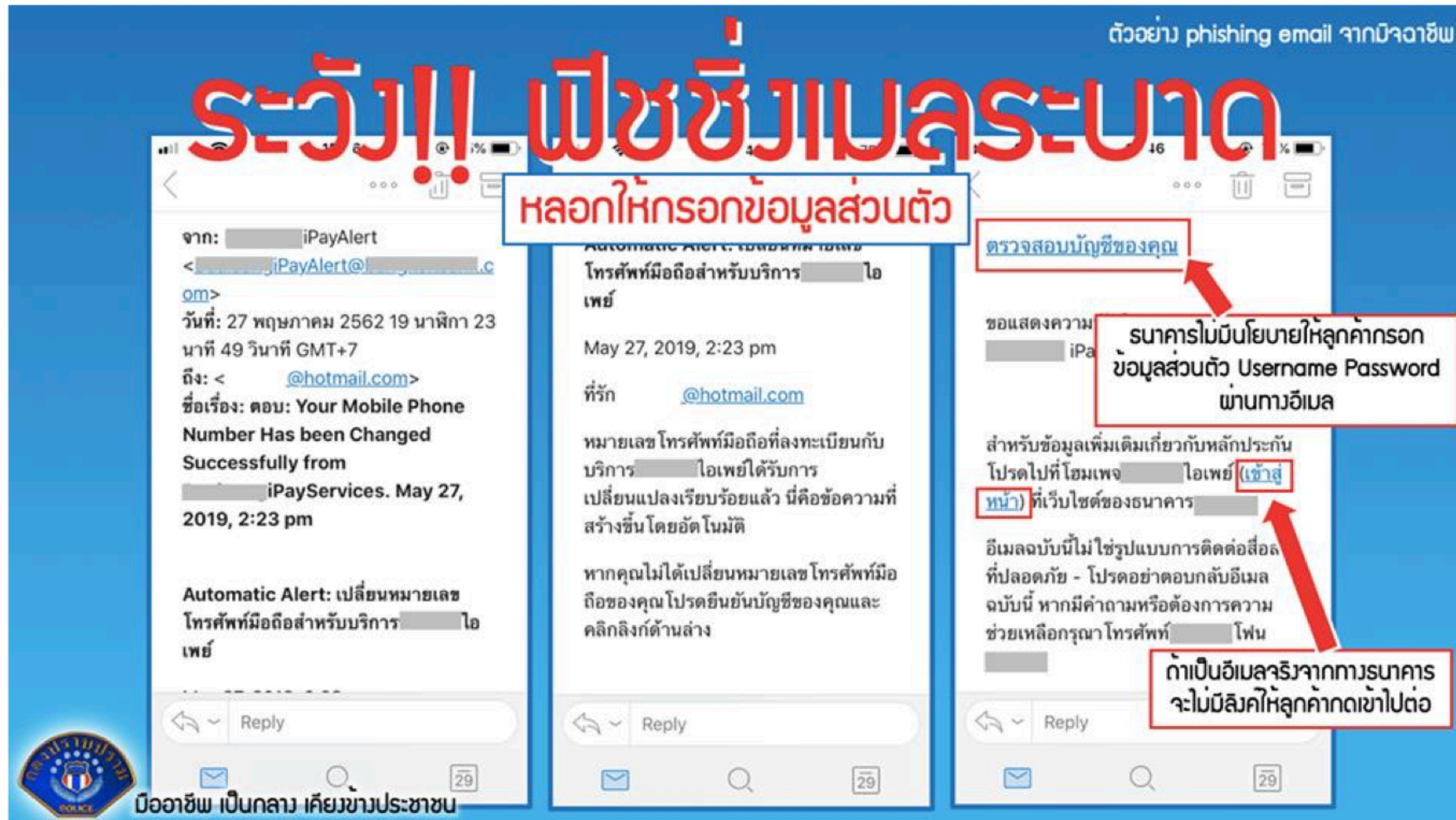
You have not entered instructions.

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

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

Email Phishing เป็นการส่ง Email หลอกลวงต่างๆ โดยอาจจะใช้ความสัมพันธ์ของบุคคล สถาบันการเงิน หรือตำแหน่ง เช่น CEO, เจ้าของบริษัท หรือเจ้าหน้าที่ธนาคาร เพื่อให้ผู้ที่ได้รับ Email ไม่สงสัยและเชื่อถือ ซึ่งเนื้อหาใน Email นั้น อาจบอกถึงความจำเป็นเร่งด่วน ที่จะต้องกรอกข้อมูล หรือแจ้งการให้ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น username และ password สำหรับเข้าระบบขององค์กร หรือจะเป็น username และ password สำหรับใช้ในการทำธุรกรรมทาง การเงินอย่าง E-Banking เป็นต้น

Email Phishing



Email Phishing



From : **Alertbank@Email.com**
To : Sam@email.com

Dear Customer

We need you to verify your account information for your online banking to be re-activated.

Personal Detail

Name - Lastname

Birthdate

Tel.

Password

We've locked your account and you have 24 hours to verify it.
Click link to update your account

Click Link
<https://www.alertbank.com>

<https://12.345/abank/>

1. Email ที่อยู่ผู้ส่งไม่ใช่ที่อยู่องค์กร แหกเกอร์จะใช้ที่อยู่อีเมลที่สร้างขึ้นเอง จึงไม่ใช่ชื่ออีเมลขององค์กร

2. ขึ้นต้นด้วยคำทักทั่วไป แหกเกอร์ไม่ทราบข้อมูลของเราจึงทำให้ไม่สามารถเจาะจงชื่อผู้รับเฉพาะคนได้

3. ขอบาสเวิร์ดและข้อมูลส่วนตัว โดยปกติธนาคารส่วนใหญ่จะไม่มี การขอข้อมูลส่วนตัวของลูกค้า ผ่านทางอีเมล

4. ให้รีบตอบกลับอย่างรวดเร็ว หรือบางทีก็อยู่ในลักษณะข่มขู่ เพื่อให้ผู้ใช้ตกใจและรีบตอบกลับไป

5. Link ที่แบบมาไม่ตรงกับที่อยู่ Link จริงๆ เอาเมาส์ชี้ไปที่ Link เพื่อดูที่อยู่จริงๆ ของ Link นั้น

ICTC MOST
ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ติดตามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ : <http://itlife.most.go.th>

Web Phishing



Web Phishing การปลอมแปลงหน้าเว็บไซต์จริง เพื่อหลอกเอาข้อมูล เช่น username และ password ของผู้ใช้งาน ถ้าหากผู้ใช้งานไม่ระมัดระวังก็อาจจะกรอกข้อมูลต่าง ๆ ส่งให้แฮกเกอร์โดยที่ไม่รู้ตัว โดย Web Phishing มักจะเป็นลิงก์ปลอมที่แนบมากับอีเมล

เมื่อเหยื่อกดเปิดก็จะเข้าสู่ Web Phishing (เว็บไซต์ปลอมที่ทำเลียนแบบเว็บไซต์ของจริง) ที่แฮกเกอร์สร้างขึ้นเพื่อหลอกให้เหยื่อกรอก username และ password หรือข้อมูลส่วนตัวอื่นๆ กันที โดยทั้งหมดทำผ่านหน้าเว็บที่คล้ายของจริง ที่แฮกเกอร์เป็นคนตั้งขึ้นมา เมื่อกรอกข้อมูลลงไป จึงส่งข้อมูลตรงๆ ไปยังแฮกเกอร์

แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)

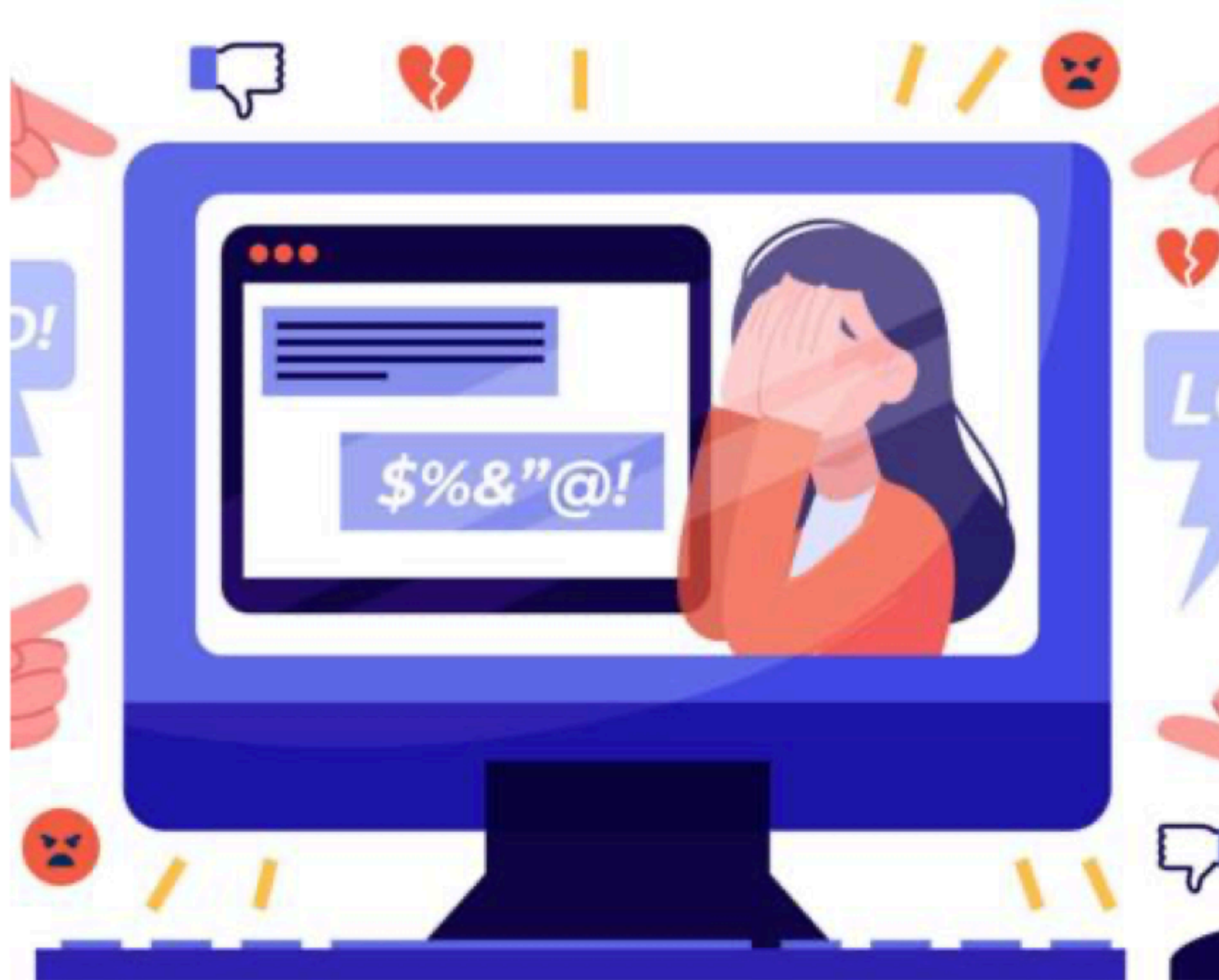
7

มารยาททางอินเทอร์เน็ต (Digital Etiquette หรือ Netiquette)

มาจากคำว่า Network Etiquette หมายถึง จรรยาบรรณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือ โลกดิจิทัลซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามา แลกเปลี่ยน สื่อสารและทำกิจกรรมรวม กัน ทั้ง ในชุมชนใหญ่หรือโลก บนอินเทอร์เน็ต ก็ไม่ต่างจากสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งจำเป็นต้องมี กฎ กติกาเพื่อใช้เป็นกลไกสำหรับการกำกับดูแลพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก



การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying)



การข่มขู่ คุกคาม ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้โทรศัพท์มือถือ หรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ในการรังแกกัน เช่น การส่งข้อความไปก่อกวนผู้อื่น การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ไปเผยแพร่ การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูล ที่เป็นความลับของผู้อื่นนำไปเปิดเผย โดยผู้กระทำมีเจตนาให้ผู้อื่นรู้สึกเจ็บปวดทางจิตใจ ได้รับความเสียหาย เกิดความทุกข์ใจ อับอาย เสียชื่อเสียง และขาดความน่าเชื่อถือ (ธัญภากร ตุดเทื้อ , 2557)

7. แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)



มหาวิทยาลัยมหิดล
คณะวิทยาศาสตร์
ห้องปฏิบัติการ มอ.อ.อ.

Cyberbullying

การกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์

การโจมตี ว่าร้าย

ใช้คำพูดส่อเสียด ดูหมิ่น
เหยียดหยาม ล้อเลียน
ทำให้เสียชื่อเสียง อับอาย

ข้อมูลส่วนตัว

โดยการนำไปโพสต์หรือส่งต่อ
เช่น ภาพหลุด ภาพตลก
เพื่อประจานหรือทำให้อับอาย

หลอกหลวง

ทำให้เหยื่อหลงเชื่อ
เพื่อหวังต่อกรฟิชชิ่ง
หรือเพื่อจุดประสงค์อื่น

แอบอ้างตัวตน

แอบเข้าบัญชีออนไลน์
หรือสร้างบัญชีใหม่
โดยใช้ข้อมูลของเหยื่อ

ร่วมรังแก

เห็นการกลั่นแกล้ง
รังแกบนโลกออนไลน์
แล้วเข้าไปร่วมสนับสนุน

สร้างกลุ่มเพื่อโจมตี

เช่น เพจแอนตี้ต่าง ๆ เพื่อจับผิด
ด่าทอ ทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึก
เกลียดชังเหยื่อ

ข่มขู่จากกลุ่ม

เช่น กลุ่มไลน์ เฟซบุ๊กกรุ๊ป
ทำให้รู้สึกถูกโดดเดี่ยว
ถูกกีดกัน

คุกคามทางเพศ

ใช้ถ้อยคำส่อไปในทางเพศ
การติดต่อภาพโป๊เปลือย



วิธีรับมือกับ Cyberbullying

STOP

หยุดตอบโต้กลับ หยุดแชร์/ไลค์โพสต์ ที่เป็นการกลั่นแกล้ง

BLOCK

ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้สามารถติดต่อหรือโพสต์ได้อีก

TELL

บอกผู้ปกครองหรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ
หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย ให้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อแจ้งเจ้าหน้าที่

REMOVE

ลบภาพหรือข้อความออกทันที
อาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์

BE STRONG

เข้มแข็ง อดทน ยืนหยัดอย่าไปให้คู่กรณีค่ากับตน
หรือคำพูดที่ร้ายแรง เราควรใช้เป็นแรงผลักดันให้เรายิ่งขึ้น
ด้วยอำนาจและอุปสรรคต่าง ๆ



การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ อาจเข้าข่ายการละเมิดความเป็นส่วนตัวตามกฎหมาย
พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และ 2560

<https://stang.sc.mahidol.ac.th>

Cyber Stalking

การติดตามคุกคาม
ทางออนไลน์



การป้องกัน

- ระมัดระวังในการเลือกรับเพื่อนออนไลน์
- ไม่พูดคุยกับคนแปลกหน้าโดยไม่จำเป็น
- ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป
- ไม่ Check in / Share location บ่อย ๆ
- ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์
ให้เป็นเฉพาะกลุ่มเพื่อนหรือครอบครัว

การแก้ไข

- ตั้งสติ อย่าอายที่จะขอความช่วยเหลือ
- แจ้งพ่อแม่/ครูให้ช่วยเหลือ
- งดใช้อินเทอร์เน็ตชั่วคราว
- ปิดกั้น (Block) ผู้ที่ติดตามคุกคาม
- รวบรวมหลักฐาน ได้แก่
 - ชื่อ Account เช่น Email Facebook Line ของผู้ติดตามคุกคาม
 - ข้อความ/ภาพที่แสดงถึงการติดตามคุกคามแล้วแจ้งความเพื่อดำเนินคดีกับทางเจ้าหน้าที่

ผลกระทบ

มีความหวาดกลัว ระแวง เครียด
อับอาย เสียชื่อเสียง หากมีการ
นำภาพหรือข้อมูลลับ/ส่วนตัว
ไปเผยแพร่ ประจาน





การนำข้อมูล/สารสนเทศมาใช้อย่างมืออาชีพ

ภาพจากภาพจาก เพจ Kunnamed Kp

บริษัท

ข่าวสด ประชาชาติธุรกิจ สุดสัปดาห์ คีลปรินเนตร
เทคโนโลยีข่าวบ้าน เส้นทางเศรษฐกิจ สำนักพิมพ์อินดิชาน ศูนย์ข้อมูลมติดชาน
มติดชานอเคเค KhaoSod English Matchon Investor Relation
ร่วมงานกับเรา

พินคานนา

Matchon Online - มติดชานอ...
1,519,108 likes

Like Page

Contact Us

REGISTRATION & RACE PACK (if you're registered)

Fun Run 250 บาท	5	F-0001		
NEW MARATHON 500 บาท	10	F-0002		
3,000 บาท VIP		F-0003		

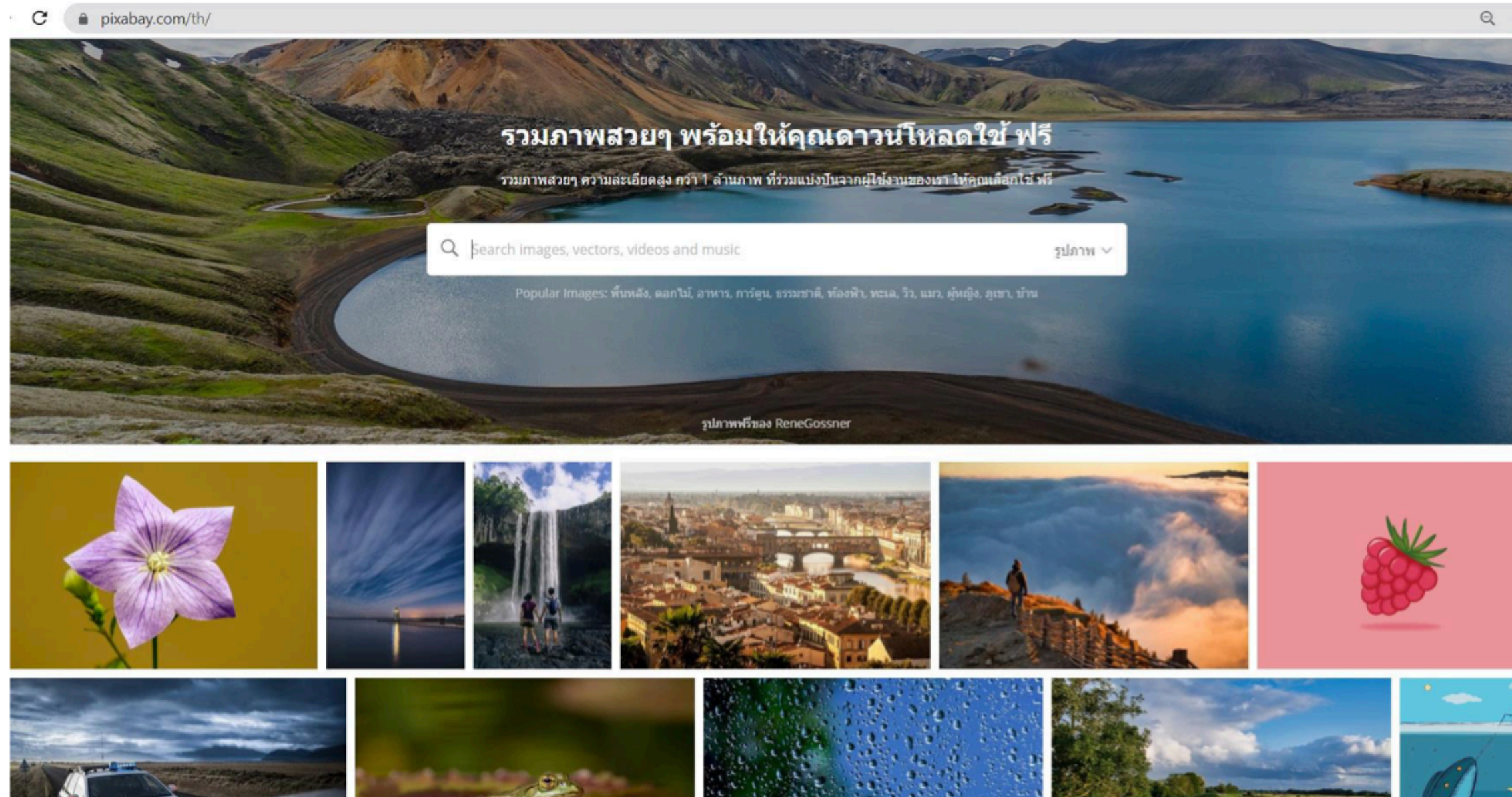
FEED

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2564
@ สวนนกบุรี พัทยา จ.ชลบุรี

ผ่านเค้นประจำวัน

- ให้เครดิตเจ้าของ
- ติดต่อเจ้าของข้อมูล
- ขออนุญาตใช้ข้อมูล
- บอกที่มาข้อมูล เช่น Cr. ...เจ้าของภาพ / เว็บไซต์... Photo by เจ้าของภาพ..
.. ขอขอบคุณ ...เจ้าของข้อมูล...

การนำข้อมูล/สารสนเทศมาใช้อย่างมีอาชีพ



ใช้รูป/วิดีโอ แจกฟรี

- Pixabay
- Freepik
- Streetwill.co
- Lifeofpix
- ฯลฯ

การนำข้อมูล/สารสนเทศมาใช้อย่างมีอาชีพ

สัญลักษณ์ Creative Commons (CC)

CC0 : ไม่สงวนลิขสิทธิ์

CC-BY : ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา

CC-BY-SA : ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา และอนุญาตต่อไปแบบเดียวกัน

CC-BY-ND : ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา และห้ามดัดแปลง

CC-BY-NC : ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา และห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า

CC-BY-NC-SA : ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามใช้เพื่อการค้า และให้
อนุญาตต่อไปแบบเดียวกัน

CC-BY-NC-ND : ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า
และห้าม ดัดแปลง



Mahidol University
Faculty of Science



creativecommons

Creative Commons เป็นองค์กรไม่แสวงกำไรที่จัดตั้งขึ้นเพื่อจัดการกับระบบ วิธีการ หรือเงื่อนไขการใช้ข้อมูล โดยไม่ถูกจำกัดจากสัญญาอนุญาต แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อการนำไปใช้ภายใต้หลักเกณฑ์ต่างๆ ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถให้สิทธิบางส่วนแก่ผู้ใช้งาน

สัญลักษณ์ต่าง ๆ ของสัญญาอนุญาต

 แสดงที่มา (Attribution: BY) ต้องแสดงที่มาของชิ้นงานตามรูปแบบ ที่ผู้สร้างสรรค์หรือผู้อนุญาตกำหนด	 ไม่ใช่เพื่อการค้า (Noncommercial: NC) มิให้นำข้อมูลนี้ไปใช้ ดัดลอก เผยแพร่ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า
 ไม่ดัดแปลง (No Derivative Works: ND) ดัดลอก เผยแพร่ เปิดเผย แสดงได้ ตามรูปแบบเดิมเท่านั้น ไม่สามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือดัดแปลง	 อนุญาตแบบเดียวกัน (Share Alike: SA) หากดัดแปลง เปลี่ยนรูป หรือต่อเติมชิ้นงานนี้ ต้องใช้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกัน หรือเข้ากันได้ กับสัญญาอนุญาตที่ใช้กับงานนี้เท่านั้น

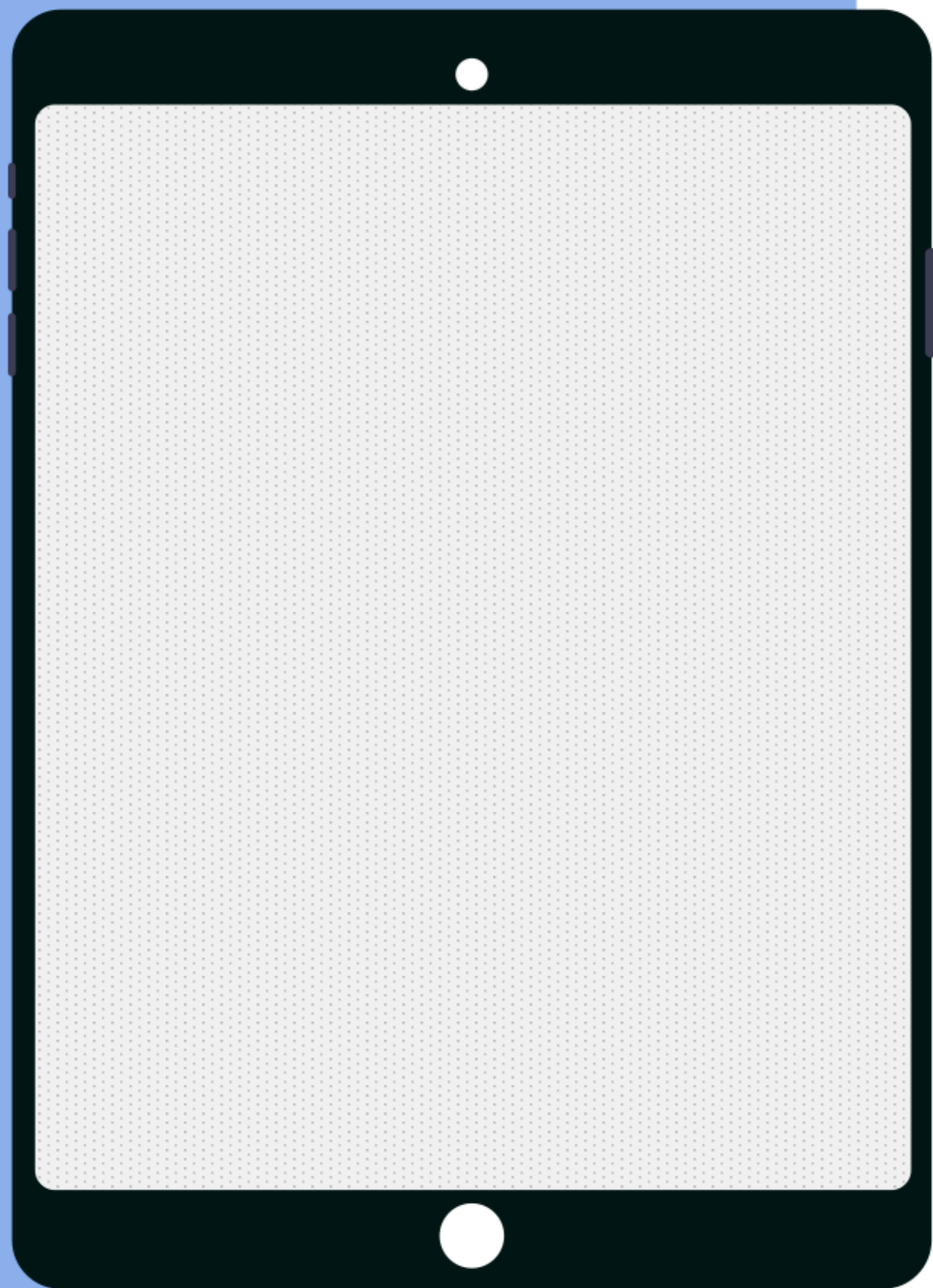
รูปแบบสัญญาอนุญาต

อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา  BY	อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา และใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน  BY SA	อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา และใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน  BY NC SA
อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา และไม่ใช่เพื่อการค้า  BY NC	อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา และไม่ใช่เพื่อการค้า  BY ND	อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา และไม่ใช่เพื่อการค้า  BY NC ND

ที่มา: <https://creativecommons.org> และ <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3064-creative-commons>

คำถาม





Thank you